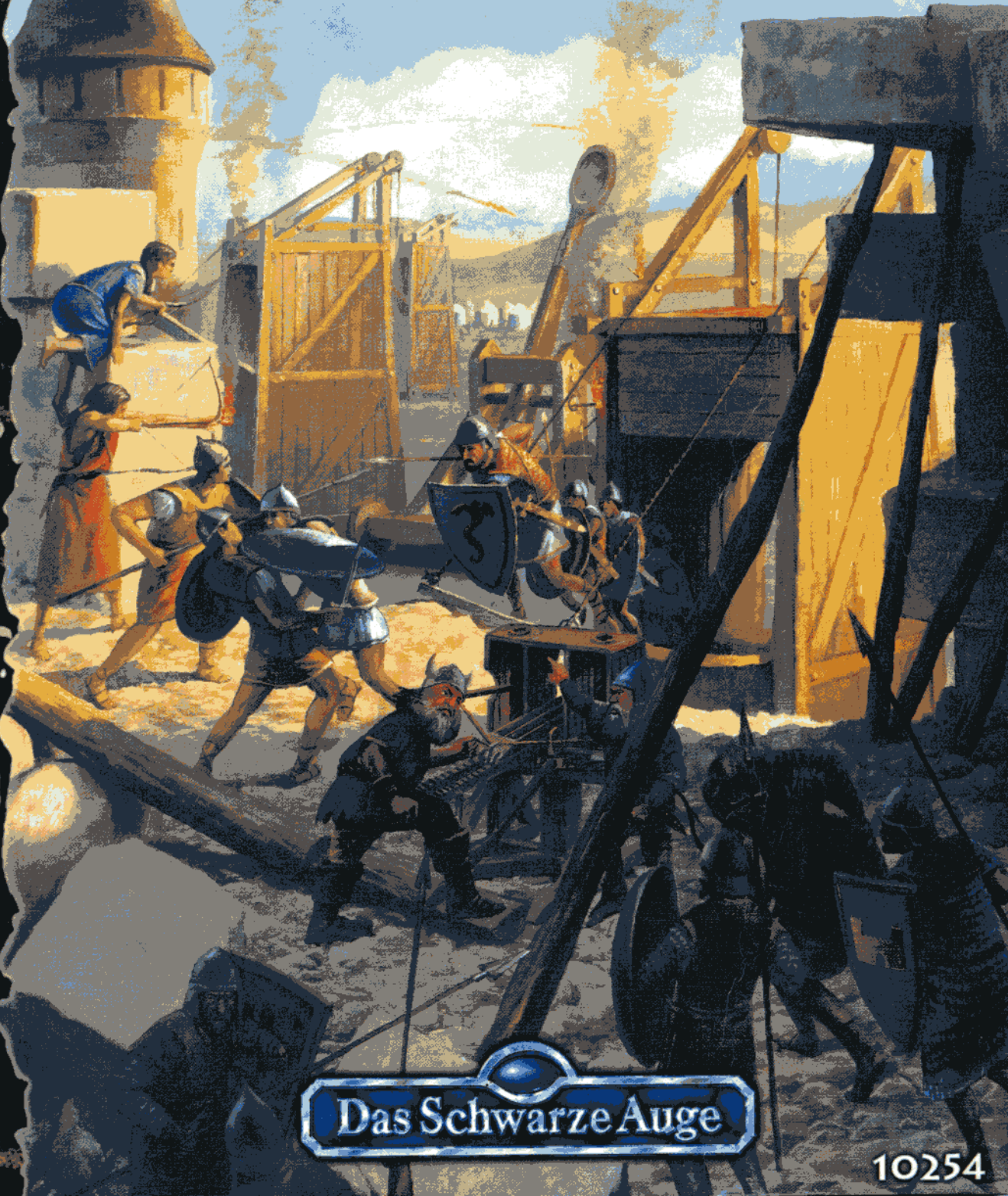


ADVENTURIER

JÖRG RADDATZ

EINE SAMMLUNG ADVENTURISCHER
BURGEN UND WEHRANLAGEN

ARMORIUM ARDARITICUM



Das Schwarze Auge

10254


Das Schwarze Auge

ARMORIUM ARDARITICUM

Eine DSA-Spielhilfe von



FANTASY PRODUCTIONS

Armorium Ardariticum

EIN KOMPENDIUM AVENTURISCHER FESTUNGEN UND BURGEN

Texte:

Gunther Kopf

Susi Michels

Jörg Raddatz

Thomas Römer

Redaktion und Lektorat:

Florian Don-Schauen

Thomas Römer

Grafiken:

Don Oliver Matthies

Olaf Papke

Fangorn

Cover Art:

Thomas Thiemeyer

Satz und Layout:

Florian Don-Schauen

Umschlaggestaltung:

Ralf Berszuck

© 1998 by FANTASY PRODUCTIONS GmbH

Belichtungsstudio: DTP Studio R. Meyer, Düsseldorf

Druck: Druckerei Krull, Neuss

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von FANTASY PRODUCTIONS GmbH.

Printed in Germany 1998

ISBN 3-89064-254-3

Inhaltsverzeichnis

Die Burgen Aventuriens	4
Die Bewohner einer Burg	5
Der Bau einer Burg	8
Baukosten (Tabellen)	15
Die Verteidigung einer Burg	16
Yantibair – eine albernische Wasserburg	26
Weidleth – eine zweihöfige Höhenburg	29
Scharfenstein – eine Schildwehrburg	33
Elehenfest – eine Andergaster Hochmotte	36
Benderhus – ein tobrischer Thurm	38
Grötzenhall – ein Windhager Festes Haus	41
Perainetrutz – ein Weidener Wehrtempel	44
Neu-Oberfels – eine moderne Stadtbefestigung	47
Keshal Rohal, das Sternentor – eine Stadttor-Burg	52
Eslamstreu – eine kaiserliche Armee-garnison	56
Tarashim – eine aranische Sippenburg	60
Pilkamm – die verfallene Ordensburg der Theateriteer	63
Hjalsvidra – eine thorwalsche Ottaskin	66
Drakensteen – eine Wildnisherberge	69
Akiras – ein zyklopeanisches Labyrinth	72
Porto Paligan – eine Hafenfestung des Südmeeres	75
Alentino – ein horasischer Palazzo	78
Alarasruh – ein garetisches Lustschloß	81
Eine norbardische Wagenburg	85
Gruuzash – ein orkischer Palisadenwall	87
Die Löwenburg zu Perrieum	90

Die Burgen Aventuriens

“Die Rüstkammer der Ardariten” (denn nichts anderes bedeutet *Armorium Ardariticum*) ist eines der grundlegenden Werke Aventuriens zum Waffen-, Rüstungs- und Befestigungswesen. Gerade letzteres Thema verdient eine besondere Betonung: Die Burg ist der typische Schauplatz ritterlich-phantastischer Geschichten und Erzählungen; und auch in Aventurien gibt es kein anderes Bauwerk, das so eng mit den Gedanken an Heldentum und Ritterlichkeit verknüpft ist.

Der geneigte Leser findet daher in diesem Buche zunächst einige allgemeine Betrachtungen über Burgen, ihre Bewohner, ihren Bau und ihre Verteidigung, zu Belagerungen und Belagerungsgerät, jeweils mit regeltechnischen Anmerkungen versehen, vor allen Dingen jedoch eine Beschreibung von über 20 aventurischen Festungen. Wir haben dabei versucht, nicht einfach die größten, schönsten oder wichtigsten Burgen Aventuriens auszuwählen, sondern statt dessen ein breites Spektrum vieler, wenn nicht aller existierender Befestigungsformen zu bieten – von der kruden Orklagerstätte bis zur hochmodernen liebfeldischen Bastion; und mit der Löwenburg zu Pericum (wohl *der* Burg überhaupt) kommt auch die ritterliche Seite nicht zu kurz.

So wünschen wir viel Freude bei der Lektüre, beim Entwurf der einen oder anderen “eigenen” Burg oder einfach beim Kennenlernen der fertig beschriebenen Festungen.



Die Bewohner einer Burg

Natürlich bedarf jede Burg vieler Leute Arbeit, um erbaut zu werden, doch je nach Größe der Anlage ist nach ihrer Fertigstellung eine sehr unterschiedliche Zahl von Personal notwendig, um sie so zu bemannten, daß sie ihrer Funktion als Wehr- und Repräsentationsbau nachkommen kann. Als erstes ist natürlich die herrschaftliche Familie zu nennen, der die Burg gehört, gefolgt von Bediensteten verschiedener Abstufung: Hierzu gehören einerseits das Gesinde und die Büttel oder Soldaten, andererseits aber auch die Berater des Burgherrn, die zu den angesehenen Bewohnern der Burg zählen. Deren Zahl ist besonders stark von der Größe des Lebens abhängig, das die Burg umgibt. Darum wollen wir hier eine grobe Einteilung vorstellen, die sich im Mittelreich entwickelt hat, die sinngemäß aber auch auf andere Länder übertragen werden kann, in denen das Lebenswesen vorherrscht:

EDLENHOFHALTUNG

Da Edle im Mittelreich keine oder nur wenige Aufgaben in Rechtsprechung und Verwaltung haben, sind ihre Höfe durch das Fehlen eines Stabes gekennzeichnet, der sich um diese herrschaftlichen Aufgaben kümmert. Statt dessen handelt es sich bei ihnen eher um befestigte Gutshöfe, von denen aus der Edle sein kleines Leben mit bis zu 100 Untertanen mehr verwaltet denn regiert; daher benötigt er (außer vielleicht einem Schreiber) auch keine Gefolgsleute, die über die üblichen wie zum Beispiel Stallmeister und Großmagd hinausgehen.

Typische Berater auf einer Edlenburg sind:

Der Haushofmeister

Haushofmeister oder Kastellan nennt man die Person, die im Alltag die Entscheidungen auf der Burg trifft. Das Amt vereint ein Vielzahl von verwandten Aufgaben militärischer wie auch ziviler Natur in sich: Man muß Kenntnisse über die Stärken und Schwachstellen der Burg haben, erkennen können, wann Instandsetzungen nötig sind, wie groß die Vorräte sein müssen, wie man die Diener und Knechte am besten einsetzt, wie man Feste und Feierlichkeiten bis hin zum Turnier organisiert, eventuelle Gäste an der Tafel platziert und vieles mehr – allgemein eben, wie man einen so reibungslosen Tagesablauf organisiert, daß der Burgherr die ganzen Mühen überhaupt nicht zur Kenntnis nimmt.

Jeder Burgherr, der etwas auf sich und seinen Rang hält, verfügt über einen Kastellan – und sei es nur, um jemanden für die lästige Alltagsarbeit zu haben, wenn die gesellschaftlichen Pflichten zum Turnier oder auf die Jagd rufen. Die meisten höheren Adligen stellen einen Haushofmeister aus dem niedrigen Adel ein, oft einen Ritter, der seine Knappenzeit in der Familie verbracht hat. Damit er seine Aufgaben gut erfüllen kann, sollte er sich vor allem in der *Etikette* und natürlich in der Haushaltung (*Berufsalent: Hausdiener*) auskennen.

Die jährliche Entlohnung eines Haushofmeisters beträgt mindestens 1.500 Silbertaler, in Einzelfällen jedoch weit mehr, um seine Loyalität und seinen Arbeitseifer zu sichern. (Hier wie im folgenden gilt, daß die genannten Entlohnungen unbedingt als Untergrenze zu verstehen sind und daß allen Bediensteten natürlich freie Kost und Logis haben. Weiterhin sei hier noch einmal betont, daß alle genannten Aufgabenbereiche genauso von Frauen übernommen werden können, auch wenn im Text nur von männlichen Würdenträgern die Rede ist.)

BARONIEHOFHALTUNG

Die Grundeinheit der mittelreichischen Verwaltung bildet die Baronie mit einigen hundert oder tausend Einwohnern: Barone sind in ihrem Gebiet Schutzherren der unfreien Einwohnermehrheit und zugleich Richter und Verwalter, ebenso sind sie für die Einziehung nicht nur der eigenen Abgaben, sondern auch der kaiserlichen Steuern zuständig. Daher ist es unumgänglich, daß sie auf ihrer Burg als dem Hauptsitz ihrer Herrschaft einiges an Räten und Gefolgsleuten für diese Aufgaben bereithalten müssen. Ferner ist der Baron als (wenn auch

niedrigstes) Mitglied des Hochadels derjenige, der vor Ort den gesamten Lebensstaat repräsentiert – und das macht auch ein gewisses Maß an Repräsentation erforderlich.

Selbst für die Mitglieder des höheren Adels, also die Grafen, Markgrafen, Fürsten und Herzöge, sind übrigens die erbigen Baronien (die dann als gräflich, fürstlich etc. gekennzeichnet sind) die wichtigsten Teile ihrer Ländereien, auf denen ihre Macht beruht – und ein jeder Hochadlige wird darauf achten, seine wichtigen Burgen so in seinen Baronien anzulegen, daß sie von den Mitteln der Baronie unterhalten werden können und keine aufwendige Unterstützung von außen benötigen.

Neben dem Haushofmeister finden sich auf einer Baronsburg als Berater in der Regel drei weitere Würdenträger:

Der Hofkaplan oder Hofgeweihte

Er ist der Geweihte der Burg und damit zuständig für die Kapelle. In der Regel hat er nicht den Kirchenrang eines Tempelvorstehers, sondern 'nur' eines einfachen Geweihten, doch gibt es gerade auf den Burgen hoher Adliger oft Ausnahmen: Die Kapläne der Praioskapellen auf kaiserlichen Pfälzen beispielsweise sind mit Prätores, also Tempelmeistern, gleichrangig, und auch von anderen Adligen weiß man, daß sie aus Geltungsdrang eine ähnliche Ehrung für ihre Burgkapläne anstreben.

Die meisten Burgkapellen sind entweder dem Herrschaftsgott Praios oder der Rittgöttin Rondra gewidmet, doch gibt es keinen der Zwölfgötter, dem nicht irgendwo ein Burgherr eine Kapelle eingerichtet hat, um für eine frühere Gnade zu danken und für die Zukunft die göttliche Gewogenheit zu erbitten. Nicht selten strecken aber auch handfeste alltägliche Gründe hinter der Einrichtung einer Kapelle: Von einem Hesindekaplan wird oft stillschweigend erwartet, daß er in seiner "freien Zeit" dem Lebensverwalter als Burgschreiber zur Hand geht oder gar dessen Aufgaben erfüllt; ein Kaplan am Peraineschrein gilt manchem als wohlfeiler Ersatz für einen Burgmedicus etc. Mit der geistlichen Würde ist das nicht unbedingt zu vereinbaren, doch kaum ein Geweihter glaubt ernsthaft, daß eine Beschwerde bei einer fernen Eminenz oder Erhabenheit viel gegen die zu erwartenden Feindseligkeiten vor Ort ausrichten kann.

Die Besoldung eines Kaplans ist oftmals eher als Abgabe an dessen Kirche zu verstehen, die noch über den Zehnten hinausgezahlt werden muß. Man kann von mindestens 1.500 Silbertalern jährlich ausgehen, häufig auch erkennbar mehr.

Der Lehnsvogt

Der Lehnsvogt auf einer Burg, oft auch Verwalter, mitunter gar hochtrabend Kanzler genannt, ist der Leiter der Schreibstube oder Kanzlei und damit vor allem verantwortlich für die Verwaltung der umliegenden Herrschaft und die Korrespondenz des Burgherrn. Vom Kanzler wird in der Regel erwartet, daß er sich mit dem örtlichen und dem übergeordneten Recht auskennt und darin auch den Burgherrn als örtlichen Richter und dessen eingesetzte Amtleute beraten kann. Seine Fähigkeiten sollten demnach außer in der *Rechtskunde* auch im Bereich der *Staatskunst* liegen; die zumindest leidliche Kenntnis der *Etikette* wird meistens ebenfalls vorausgesetzt. Oft sind Lehnsvögte freie Bürger mit einer gewissen juristischen Ausbildung, seltener Adlige.

In größeren Lehen ist er oft wichtiger als der eigentliche Kastellan oder Haushofmeister, der ja vor allem für den privaten Haushalt des Lehnsherrn und dessen Residenz verantwortlich ist. Um seine weitreichende Bedeutung für das Wohlergehen des ganzen Lehen zu berücksichtigen, erhält der Kanzler einer Baronie mindestens 2.500 Silbertaler jährlich; doch auch hier ist ein üppigere Bezahlung oft geboren.

Der Burgoffizier

Der Anführer der Wache, manchorts auch als Konnetabel, Bannerleutnant oder mit anderen klangvollen Titeln bezeichnet, ist verantwortlicher Vertreter des Lehnsherrn als militärischer Befehlshaber des



offiziers in einer Baronie beträgt mindestens 2.500 Silbertaler, häufig auch mehr.

GRAFSCHAFTSHOFHALTUNG

Von der oben erwähnten Regel, daß jede Burg sich selbst versorgen sollte, macht naturgemäß jeweils eine Burg pro Grafschaft eine Ausnahme; nämlich diejenige, die dem Grafen als Amtssitz dient. Hier findet sich natürlich auch sein Beraterstab, der ihm bei der Regierung seiner Grafschaft von selten weniger, oft jedoch weit mehr als 10.000 Einwohnern hilft. Vor allem aber wird hier in der Regel großes Gewicht auf den Prunk gelegt, den ein Graf seinem Stand schuldig zu sein glaubt, und nicht allein Berater, sondern auch hochspezialisierte Diener und Gefolgsleute finden sich hier in großer Zahl, wie Küchenmeister, Kellermeister, Schatzmeister und andere, und die meisten davon wiederum mit einer eigenen Schar von Gehilfen. Einige wichtige Beispiele seien hier genannt:

Der Baumeister

Die Kunst, Häuser zu errichten, die diesen Namen auch verdienen und nicht beim ersten Unwetter einstürzen, ist nicht jedem gegeben; und für alles, was über ein hölzernes Bauernhaus hinausgeht, sollte ein kundiger Baumeister hinzugezogen werden. Das gilt natürlich besonders für Burgen, und auch wenn die Festung eigentlich schon seit langem fertiggestellt ist, gibt es immer etwas für Baumeister zu tun: Instandsetzungen müssen angeleitet, Verschönerungen und Erweiterungen geplant und in die Tat umgesetzt werden und vieles mehr; vor allem aber ist ein Baumeister gefragt, wenn der Burgherr auch Herr einer Baronie oder eines noch größeren Lehens ist, denn dann wird meistens vom Baumeister erwartet, daß er auch für den Bau von Brücken, Straßen und anderen Bauwerken im Umland zur Verfügung steht. Sein jährlicher Lohn liegt mindestens bei 1.500 Talern, oft weit mehr.

Der Hofmagier

Einen ausgebildeten akademischen Magier in seinen Diensten zu haben, ist und war zu beinahe allen Zeiten ein beliebtes Statussymbol, dessen Bedeutung für das Ansehen des Burgherren fast noch größer ist als der praktische Nutzen seiner Dienste.

Der Hofmagier eines Herren hat weitreichende, aber oft recht ungenau definierte Aufgaben: So soll er den Herren in magischen Angelegenheiten beraten, ihn mittels Magie beschützen und allgemein seine Interessen fördern. Im Alltag allerdings ist der Dienst auf einer kleinen, abgelegenen Burg oft ein recht langweiliger Beruf, und wer sich dafür entscheidet, der sucht entweder ein festes Auskommen, das er an seiner Akademie nicht bekommen konnte; oder aber er strebt nach relativer Ruhe, um in seiner (oft gut bemessenen) freien Zeit an irgendwelchen Manuskripten und Forschungen zu arbeiten.

Lebensgebietes: Er befehligt die Leibwachen des Herrn und die Bauernmiliz der Umgebung, stellt die Wachposten auf, ist in Kriegszeiten für die Aushebung des Aufgebotes zuständig und vieles mehr. Viele Burgoffiziere sind gebildete Krieger, oft Veteranen der Reichsarmee, die sich auf einer Burg einen eher ruhigen, aber verdienten Lebensabend gönnen – und meist haben sie in ihrer Dienstzeit so viele Tricks gelernt, daß sie noch immer einem aufmüpfigen Bauernburschen zeigen können, wo es langgeht. Entscheidend ist neben guter persönlicher Kampfkraft auch die meisterliche Beherrschung der *Kriegskunst*.

Der jährliche Sold eines Burg-

Nicht selten wird vom Hofmagier erwartet, daß er sich auf eine von mehreren arkanen Professionen spezialisiert hat und darin dem Herren dient – sei es als Alchimist, als Sterndeuter und Wahrsager, als Heiler oder als magische Leibwächter – doch gerade letztere sind selten und können hohe Entlohnung verlangen.

Allgemein läßt sich übrigens sagen, daß die Tyrannei der Schergen Borbarads das allgemeine Mißtrauen gegenüber Magiern eher verstärkt hat und Hofmagier als reine Statussymbole heutzutage weit seltener anzutreffen sind als noch vor zehn Jahren – gerade in den inneren Provinzen des Mittelreichs findet man heute weit eher praisegeweihte Hofkapläne anstelle von Hofmagiern. Daß sie als absolute Spezialisten oft ebenso hohe Jahrgelder verlangen wie ein Kanzler (2.500 Taler und mehr), trägt dazu gewiß auch bei.

Der Kammerherr

Eine der ersten Abspaltungen vom Amt des Haushofmeisters, die man in vornehmen Hofhaltungen findet, ist die des herrschaftlichen Kammerherrn: Dieser ist allein für die persönlichen Gemächer des Burgherrn und seiner Familie zuständig, und da es oft der Kammerherr ist, der am besten über das Kommen und Gehen des Herrn und seiner Gäste Bescheid weiß und seinen Herren weit öfter sieht als irgend jemand sonst, besitzt er nicht unbedeutenden Einfluß.

Kammerherren erhalten pro Jahr 1.200 Silbertaler und mehr von ihrem Herren, können es aber über Bestechungsgelder oft auf das Doppelte bringen.

Der Hofherold

Die Kenntnis der Adelswappen ist in einem Lehensstaat von erheblicher Bedeutung, doch ein Hofherold ist mehr als ein Wappenkundiger; er dient auch als Verkünder von Erlassen, vornehmer Botschafter und ist generell in Fragen der Diplomatie oft die entscheidende Instanz. Sein Jahressalar beträgt mindestens 1.200 Silbertaler.

Der Küchenmeister

Die Zuständigkeit für die Burgeküche zeichnet das Amt des Küchenmeisters aus – und dazu gehört nicht allein das Kochen, sondern auch die Aufsicht über die Vorräte und den Weinkeller, aber auch über das Auftragen der Speisen und die damit beauftragte Dienerschaft. Ein guter Küchenmeister erhält mindestens 1.200 Silbertaler im Jahr.

Der Hofmedicus

Zu den persönlichen Helfern des Burgherrn zählt auch der Heilkundige des Hofes – und kaum ein Burgherr verzichtet gerne darauf, einen Medicus bei der Hand zu haben. Von diesem werden dann in der Regel sehr weitgefächerte Kenntnisse erwartet – er muß ebenso Brüche richten und Wunden verbinden können wie Übelkeit, Zipperlein und echte Seuchen lindern; und manch ein Herrscher erwartet gar Schutz gegen Giftanschläge seiner Feinde. Ein Hofmedicus kann ein jährliches Honorar von 1.800 Silbertalern und mehr erwarten.

Der Hofsänger

An sehr kultivierten Höfen findet man mitunter echte Barden, die ihre Musik als Kunst und Berufung zugleich betrachten, doch man muß es leider sagen, das ist eher selten: Oft ist der Hofsänger nur ein besserer Bänkelsänger, der die Gelegenheit ergriffen hat, statt als Fahrender auf der Straße nun als Mitglied eines herrschaftlichen Hofes zu leben und mit seinen Künsten 1.000 Silbertaler im Jahr oder mehr zu verdienen – selbst wenn er dabei oft nicht besser als ein Hofnarr behandelt wird.

Der Jagdmeister

Die Jagd ist eines der beliebtesten Freizeitvergnügen des Adels, und wer es sich leisten kann, stellt dafür einen Fachmann ein. Der Jagdmeister einer Burg erfüllt nicht allein die Pflichten eines Wildhüters, sondern ist auch für die Jagdfalken und den Jagdhundezwinger verantwortlich. Nur auf größeren Burgen findet man Jagdmeister, die eine Reihe von Wildhütern, Falknern und Meutemeistern als Untergebene haben. Die jährliche Entlohnung eines Jagdmeister beträgt mindestens 1.200 Silbertaler.

Der Schatzmeister

Da ein Graf bereits auf eine stattliche Zahl an abgabenpflichtigen Untertanen hinabschauen kann, werden in seinem Lehen auch ganz andere Summen verwaltet als in einer Baronie – selbst wenn ein spürbarer Teil nur für den höheren Adel bestimmt ist. Daher ist es allgemein üblich, dem Vogt oder Kanzler des Hofes einen Schatzmeister zur Seite zu stellen, der sich sowohl um das Eintreiben der Steuern als auch die Bewahrung des Schatzes kümmert und dafür mindestens 1.500 Silbertaler im Jahr erhält.

Der Siegelmeister

Nicht zuletzt in dieser Übersicht sei der Siegelmeister als der eigentliche Leiter der Schreibstube genannt: Denn an Grafenhöfen ist der Kanzler natürlich bereits für die ganze Verwaltung zuständig und benötigt einen Gehilfen für die eigentlichen Schreib- und Kanzleiarbeiten. Der Siegelmeister führt die eigentliche Korrespondenz und das Archiv und ist damit letztendlich ein vornehmer Hofsekretär. Seine Entlohnung liegt bei 1.200 Talern und mehr im Jahr.

Der Waffenmeister

Einer der ersten Adjutanten des Burgoffiziers ist immer der Waffenmeister: Er ist zuständig für die Rüstkammer der Garde, aber auch für den Drill der Burgwachen und die Ausbildung der bäuerlichen Milizen. Wenn die Burg einen solchen festangestellten Handwerker besitzt, führt er auch die Aufsicht über den Waffenschmied und dessen Werkstatt. Ein Waffenmeister wird mit mindestens 1.500 Talern im Jahr entlohnt.

Hofhaltungsgrößen (Richtwerte)

bis 100 Untertanen:	Edlenhofhaltung
über 100 Untertanen:	Baroniehofhaltung
über 10.000 Untertanen:	Grafschaftshofhaltung
über 100.000 Untertanen:	Landeshofhaltung

Besoldung von Würdenträgern und Dienstleuten

an Edlenhofhaltungen:

Haushofmeister 1.500 S

an Baroniehöfen:

Burgoffizier 2.500 S

Hofkaplan 1.500 S

Lehensvogt 2.500 S

an Grafen- und Landeshofhaltungen:

Baumeister 1.500 S

Hofherold 1.200 S

Hofmagier 2.500 S

Hofmedicus 1.800 S

Hofsänger 1.000 S

Jagdmeister 1.200 S

Kammerherr 1.200 S

Küchenmeister 1.200 S

Schatzmeister 1.500 S

Siegelmeister 1.200 S

Waffenmeister 1.500 S

Schreiber 1.000 S

Diener 600 S

Weibel 1.200 S

Soldaten 600 S

LANDESHOFHALTUNG UND KAISERPfalz

Die höchste Kategorie bilden diejenigen Burgen, die der Amtsführung der höchsten Adligen dienen: der Könige, Herzöge und Fürsten mit mehr als 100.000 Untertanen. Allenfalls die auf ihren Rang pochenden Herzöge (und der König von Albernia) können und wollen es sich ebenfalls leisten, eine wichtige Burg dort zu unterhalten, wo sie von

anderen Teilen des Lehenslandes aus mitversorgt werden muß. Dafür sind hier aber auch sehr viele Fachleute zu finden, die sich alle der wichtigen und komplizierten Aufgabe widmen, nicht den Überblick über das Geschehen in dem großen Land zu verlieren, das ihrem Herrn untersteht.

Ein weiterer Adliger gehört natürlich auch in diese Klasse: der Kaiser. Er besitzt überall im Reich Ländereien von Baroniegröße, doch während eine ganze Reihe davon einfach als kaiserliche (oder königliche) Baronie ausgewiesen sind, gelten andere (derzeit fünfzehn an der Zahl) als besonders wichtige Reichspfalzen, die als Residenzen des Kaisers in der Provinz betrachtet werden. Daher ist ihnen auch eine weites, oft mehrere Grafschaften umfassendes Gebiet als Zehntland zugewiesen, das der Pfalz die nötigen Einkünfte liefert.

Kaiserpfalzen sind daher meist sehr imposante Örtlichkeiten – nicht einmal notwendigerweise ob ihrer schieren Größe, sondern ganz einfach, weil der Pfalzgraf als regionaler Statthalter des Kaisers auch dafür da ist, sein Zehntland im Blick zu behalten und den Kaiser über die Dinge auf dem laufenden zu halten, die die örtlichen Adligen lieber verschweigen würden. Das macht den Stab auf einer Kaiserpfalz ausnehmend groß, und es werden ganz andere Anforderungen an seine Besetzung mit Spezialisten gestellt als etwa bei einer Baronie- oder gar Edlenhofhaltung. Die typischen Würdenträger eines solchen großen Hofstaates zu nennen, würde den Rahmen dieser Beschreibung sprengen – doch es ist angemessen, davon auszugehen, daß jeder der oben erwähnten Posten besetzt ist und zudem noch mindestens ein bis zwei spezialisierte Assistenten besitzt.

PARALLELEN AUSSERHALB DES MITTELREICHS

Dem Typus der Edlenhofhaltung entsprechen praktisch alle Burgen in Aventurien, die von Großgrundbesitzern ohne weitreichende Gerichtsherrschaft unterhalten werden: Die Burgen der allermeisten bornländischen Adligen ungeachtet ihres Ranges ebenso wie die der kleinen Besitzungen im höheren Norden, in Mhanadistan und im Süden.

Den Typus der Baroniehofhaltung als Mittelpunkt einer Herrschaft finden wir bei den meisten Signores im Horasreich, bei den Baronen Nostrias und Andergasts und bei den reicheren Adligen des Bornlandes, vor allem in Sewerien.

Grafschaftshofhaltungen sind – von Größe und Bewohnern her gesehen – auf den Burgen der ärmeren Provinzherrn von Chababien, Dröl und den Zyklopeninseln, aber auch bei den Grafen und sogar den meisten Baronen im Horasreich zu finden, auch wenn sich erstere gerne bei Handelshäusern und Banken verschulden, um reicher und mächtiger zu wirken, als sie wirklich sind.

Auch im dicht besiedelten Aranien sind die meisten Baronien mit einer Hofhaltung versehen, wie sie im Mittelreich eher Grafen angemessen ist, während sie in den tulamidischen Herrschaften und Fürstentümern Mhanadistans oft die Klasse ist, die sich die Monarchen leisten können. Letzteres gilt auch für die kleinen Länder Nostria und Andergast, wo die Könige sich mit Hofhaltung von Grafenstandard bescheiden müssen.

Landeshofhaltungen schließlich gehören im Horasreich der Kaiserin oder den wohlhabenderen Provinzherrn von Grangor bis Methumis, im Bornland der Adelsversammlung und dem von ihr gewählten Adelsmarschall, in Aranien schließlich gibt es neben der zentralen Obrigkeit auch die mächtigen Stammesfürsten und Landesherren im Grafenrang, die so bedeutende kulturelle und politische Zentren ihr eigen nennen.

SOLDATEN UND GESINDE

Bislang wurden vor allem die Würdenträger einer Burg besprochen – die eigentliche Arbeit aber liegt natürlich vor allem bei den vielen kleinen Kämpfern und Dienern, die die Burg bevölkern. Hier läßt sich ungefähr folgende Faustregel aufstellen:

Dienstboten: Für jedes Mitglied der herrschaftlichen Familie und für jeden der oben beschriebenen Amts- und Würdenträger sind zwei

Diener nötig (Lohn: 600 Silbertaler/Jahr) – oft einer als persönlicher Diener und einer in Küche, Stall, Scheune usw. In dieser Gesamtzahl sind dann auch spezielle Diensthelfer wie Kutscher, Stallmeister etc. enthalten.

Für jeweils tausend Untertanen benötigten der Vogt und seine untergebenen Würdenträger einen Schreiber (Lohn: 1.000 Silbertaler/Jahr).

Soldaten: Für jeden Würdenträger einer Burg und jedes Familienmitglied der herrschaftlichen Familie ist im Normalfall ein Soldat (600 Silbertaler Jahressold,



Ausrüstung und eventuelle Uniformierung werden vom Burgherrn gestellt) notwendig, um ihn zu verteidigen. Das bedeutet nicht, daß diese Soldaten stets neben einem bestimmten Schutzbefohlenen stehen – sie werden ganz normal an Türen und Toren eingesetzt, müssen bei Wind und Wetter auf den Zinnen der Burg stehen, die meisten werden im Frieden auch im umliegenden Gebiet als Kundschafter und Ordnungshüter unterwegs sein.

Für jeweils 25 Soldaten ist ein Weibel (1.200 S Jahressold) als weiterer Anführer nötig.

Aus diesen Zahlen ergibt sich, daß etwa ein knappes Viertel der Burgbesatzung aus Soldaten besteht – das ist zumindest die Regel, wie sie in Friedenszeiten gilt. In Kriegszeiten (oder wenn der Burgherr keinen Lehnsherren hat, der ebenfalls für seinen Schutz sorgt) können diese Zahlen wesentlich höher sein – und ein kluger Bauherr bedenkt schon beim Bau der Burg die Notwendigkeit, im Krieg auch für die zusätzlichen Soldaten oder Söldner Unterkünfte besitzen zu müssen.

Der Bau einer Burg

Das folgende Kapitel beschäftigt sich mit den Arbeiten und den Kosten, die der Bau einer Burg, eines befestigten Wohnsitzes oder einer entsprechenden Wehranlage mit sich bringt: Vor allem richtet er sich an den Meister, der 'seine' Burgen passend zu den Mitteln der Burgherren gestalten will, doch auch der adlige Held, der sich ein wehrhaftes Domizil errichten möchte, findet hier wichtige Hinweise zu einzelnen Bauelementen, zu Baustilen, zum Aufwand und vor allem zu den erheblichen (!) Baukosten einer aventurischen Burg.

DIE LAGE DER BURG

Zuerst muß sich der Burgenbauer natürlich über den Ort klarwerden, an dem er seine Festung bauen will. Dabei gilt: Burgen an leicht erreichbaren Stellen inmitten der Zivilisation lassen sich leichter bauen und billiger unterhalten, sind aber schlecht zu verteidigen; Burgen an abgelegenen Plätzen sind kaum einnehmbar, aber nur sehr umständlich zu versorgen. Wenn die Burg in erster Linie ein Wohnbau sein und nur wenige befestigte Gebäude aufweisen sollen, empfiehlt sich die erste Möglichkeit für die Ortswahl; soll es ein Wehrbau sein, diktiert ohnehin meist das Terrain die Ortswahl ...

Die im folgenden genannten Baukosten für eine Burg können (Meisterentscheid!) je nach Terrain mit einem Faktor von 0,75 (an einer Reichsstraße in der Nähe größerer Ansiedlungen) bis 2,5 (abgelegenes Bergland mit unwegsamen Saumpfadern) multipliziert werden, um die verschiedensten Schwierigkeiten beim Bau zu repräsentieren.

DIE PLANUNG EINER BURG

Ist der Baugrund erst einmal festgelegt, kann die Planung beliebig detailliert ausfallen: Es ist denkbar, daß der Meister auf Millimeterpapier eine genaue Skizze der Örtlichkeit anfertigt und der Bauherr dann den exakten Platz der Gebäude, den Verlauf der Mauern etc. bestimmt. Ebenso gut ist auch vertretbar, wenn dieser ganze Abschnitt übersprungen wird und der Bauherr schlichtweg schaut, welche Bauwerke der Inhalt seiner Schatzkiste gestattet – hier können und wollen wir keine Regeln für angenehme Architekturen vorgeben. Aus einem eventuell entstehenden 'Bauplan' sollte jedoch grob die Größe der Gebäude und die Lauflänge der Mauern erkennbar sein.

DIE GEBÄUDE EINER BURG

Zuerst sollten die einzelnen gewünschten Bauwerke innerhalb der Burg festgelegt werden – dann folgt die Überprüfung, was sie kosten und ob die Wünsche nicht doch etwa bescheidener ausfallen soll. Vielfach wird die Größe der Bauten aber auch von den Erfordernissen

der Burgbesatzung bestimmt: Hier gilt als grobe Richtlinie, daß für das einfache Volk, also das Gesinde, wie Knechte, Mägde, Zofen und Pagen, sowie für einfache Soldaten, Büttel etc. von einem Bedarf von 20 Rechtschritt pro Person ausgegangen werden muß – darin sind dann aber auch die Küche, die Latrinen, Arbeitsräume, Rüstkammer etc. für diese Leute einkalkuliert.

Für die 'fürnehmen Leut' wie den Burgherrn, seine Familie und die Würdenträger der Burg müssen pro Person 50 Rechtschritt einkalkuliert werden. Auch hier sind dann Versorgungs-, Arbeits- und Aufenthaltsräume eingeschlossen.

Für Reitpferde (und deren Sättel, Zaumzeug und den Vorrat an Winterfutter) muß man 15 Rechtschritt Stallraum pro Tier rechnen, für Jagdhunde und -pardel 5 Rechtschritt an Zwingerplatz pro Tier.

In unseren Regeln gehen wir von der gewünschten Nutzfläche aus, wenn die Kosten berechnet werden. Da bei einer Burg die Mauern ja auch nicht gerade papierdünn ausfallen sollten, nimmt ein befestigter Steinbau mit einer Nutzfläche von acht mal zehn Schritt mindestens eine Fläche von zehn mal zwölf Schritt ein, da ja die Mauern wenigstens einen Schritt Dicke haben sollten – bei besonders wichtigen Gebäuden entsprechend mehr. Das ist natürlich auch beim Zeichnen eines Grundplanes zu beachten.

Platzbedarf

Vornehme Bewohner	je 50 Rechtschritt
Bedienstete Bewohner	je 20 Rechtschritt
Reitpferde	je 15 Rechtschritt
Jagdhunde und -pardel	je 5 Rechtschritt

BAUWEISEN

Es gibt in ganz Aventurien zahlreiche örtliche Baustile – in technischer Hinsicht ist es aber legitim, die Bauweise auf einige klar unterscheidbare Typen zu reduzieren. Nicht alle sind überall verbreitet, und in der Regel kann man nur in den Bauweisen arbeiten lassen, mit denen die örtliche Bevölkerung auch vertraut ist: Darüber gibt jeweils die Übersicht unter "Verbreitung" Auskunft.

Wer dennoch eine exotische Bauform pflegen will, muß dafür bezahlen: Zuerst einmal muß in einer geeigneten Region ein Baumeister gefunden und engagiert werden – und darüber hinaus *verdoppeln* sich wegen der schwierigen Materialbeschaffung, des unvermeidlichen Verlustes durch unerfahrene Arbeiter und dergleichen die Baukosten. Grundsätzlich entscheidet immer der Meister, ob in einer Region eine dort unübliche Bauweise überhaupt realisierbar ist – doch er ist nicht verpflichtet, sein Urteil dem Bauherren mitzuteilen, wenn der nicht rechtzeitig den Rat erfahrener Baumeister einholt.

Baupunkte, Härte und Struktur

Um zu bestimmen, wie stabil ein Gebäude, ein Mauersegment oder ein spezielles Bauteil gegenüber äußeren Einflüssen und 'unsachgemäßer Beanspruchung', sprich Beschuß durch Belagerungsmaschinen ist, kann man besagten Bauelementen drei Werte zuordnen, die ihre Stabilität repräsentieren. Diese drei Werte werden bei den entsprechenden Bauteilen in der Form (BP/H/S) notiert.

Die **Baupunkte** (BP) sind die 'Lebenspunkte' eines Gebäudes, Mauersegments oder Bauelements und repräsentieren in erster Linie das Volumen und die schiere Masse eines Bauwerks. Sie sind von Element zu Element stark unterschiedlich und werden jeweils bei den exemplarischen Burgen genannt. Gebäude verlieren Baupunkte durch die Einwirkung von Geschütz-Trefferpunkten (TP*) aus Geschützen, Rammböcken oder Unterminierungen.

Die **Härte** (H) ist der 'Rüstungsschutz' einer bestimmten Struktur, der sehr stark von der Zähigkeit und Widerstandskraft der verwendeten Materialien, aber auch deren Dicke abhängt – daß zwischen Glasscheiben und Granitblöcken ein himmelweiter Unterschied besteht, versteht sich von selbst. Die Härte reduziert die ankommenden Trefferpunkte um ihren Wert, bevor diese von den Baupunkten des Gebäudes abgezogen werden. Beispielhafte Härte-Werte finden Sie im folgenden:

- 0: Zelte oder Wände aus Häuten und Fellen, Glasscheiben
- 1: Bretterwände, Mauern aus ungebrannten Lehmziegeln
- 2: Wälle aus aufgeschütteter Erde, einfache Mauern aus gebrannten Ziegeln, mit Erdreich gefüllte Weidenkörbe, einfache Fachwerkmauern, Blockhauswände
- 3: Palisaden
- 4: massive Fachwerkmauern, Holzbau aus massiven Baumstämmen
- 6: vermörtelte Bruchsteinmauern (einfacher Steinbau)
- 8: dickere Schüttmauern
- 9: steinerne Wehrmauern bis zu fünf Schritt Dicke
- 10: wehrhaftes Mauerwerk aus massiven Berggesteinquadern (Granit, Basalt ...)
- 12: Mauern aus Zwergenguß
- 13: Türen und Tore aus massivem Stahl

Die **Struktur** (S) schließlich steht für den 'Bruchfaktor' eines Gebäudeteils und bezieht solche Faktoren wie Material und Statik mit ein. (Sie ist jedoch im Gegensatz zur Struktur von Schiffen oder dem Bruchfaktor von Waffen ein Wert, der wie eine gute Eigenschaft gehandhabt wird.) Sobald ein Bauelement mehr als die Hälfte seiner Baupunkte verloren hat, muß bei jedem weiteren eintretenden Schaden eine Strukturprobe abgelegt werden. Gelingt diese, so sinkt der Strukturwert um 1, aber das betroffene Gebäudeteil bleibt knarrend stehen. Mißlingt diese Probe, so stürzt das Bauwerk krachend in sich zusammen. Fällt eine 1 bei der Probe, so sinkt der Strukturwert nicht ab. Ein Gebäudeteil, Mauersegment oder Bauelement ist auf jeden Fall zerstört, wenn seine Baupunktzahl auf Null oder darunter sinkt.

Bretterbau

Das Aufnageln von Brettern auf eine Balkenkonstruktion ist eigentlich keine für den Wehrbau geeignete Bauweise, da schon ein Langbogenpfeil die meisten Bretter durchschlägt, aber für einige Wirtschaftsgebäude oder überdachte Wehrgänge auf den Mauern wird bisweilen diese Konstruktion gewählt.

Kosten: Ein Bretterbau kostet etwa 25 Silbertaler pro Rechtschritt Nutzfläche im Erdgeschoß und 30 Silbertaler pro Rechtschritt für Obergeschosse. Diese Gebäudeteile gelten jedoch nicht als Wehrbau.

Verbreitung: Überall außer FI, Teilen von NA, Teilen von KH

Baupunkte (pro lfd. Schritt): 8 für das 'Erdgeschoß', 6 für jedes weitere

Härte: 1

Struktur: 12 minus 2 für jedes Obergeschoß

Holzbau

Bei dieser Bauweise werden schlicht und einfach ganze Stämme wie bei einem nördlichen Blockhaus überlappend übereinandergelegt. Holzbauten sind billig und einfach zu konstruieren – notfalls selbst von Leuten ohne wirkliche Kenntnisse der Baukunst –, immerhin sind viele Blockhütten von Jägern oder Fallenstellern errichtet, die mit Begriffen wie 'Statik' nun wirklich nichts anzufangen wissen. In Aventurien ist zudem (außer in Wüsten- und Steppengebieten) Holz ein gut erhältlicher und billiger Baustoff. Selbst im vergleichsweise dichtbesiedelten Lieblichen Feld oder in Garetien ist die Bevölkerungszahl nicht so hoch, daß alle Wälder gerodet worden wären.

Kosten: Wird ein Holzbau so errichtet, daß er als Wehranlage gerechnet werden kann, liegen die Kosten bei 50 Silbertalern pro Rechtschritt Nutzfläche im Erdgeschoß und bei 65 Silbertalern pro Rechtschritt für Obergeschosse.

Verbreitung (pro lfd. Schritt): Überall außer FI, Teilen von NA, Teilen von KH

Baupunkte: 20 fürs 'Erdgeschoß', 12 für jedes weitere

Härte: 2 (Wohnbau) bis 4 (Wehrbau)

Struktur: 15 minus 1 für jedes Obergeschoß

Fachwerk

Auch bei dieser Bauform bildet Holz die Grundlage: Zuerst wird ein Rahmen aus Balken errichtet, zwischen denen die maximal einen Rechtschritt großen Fächer liegen, denen der Baustil seinen Namen verdankt. Sie werden mit Gittern aus Zweigen gefüllt, um die Weidenruten oder kleinere Zweige gewunden werden, auf die dann ein Masse aus Lehm und gehäckseltem Stroh aufgetragen wird. Die Sonne trocknet diese Masse, die recht stabil, aber dennoch vergleichsweise leicht ist. Fachwerkbauten findet man vor allem im Norden und in der Mitte Aventuriens; im tulamäischen Südosten und im Süden sind sie so gut wie unbekannt.

Kosten: Ein als Wehrbau errichtetes Fachwerkhäus kostet im Erdgeschoß pro Rechtschritt 80 Silbertaler, für Obergeschosse 100 Silbertaler pro Rechtschritt.

Verbreitung: Überall außer FI, NA, nördliches NO, EL, MH, MA, KH, ZY, MO, SÜ, WA

Baupunkte (pro lfd. Schritt): 30 für das 'Erdgeschoß', 25 für jedes weitere

Härte: 2 (Wohnbau) bis 4 (Wehrbau)

Struktur: 16 minus 1 für jedes Obergeschoß

Lehmbau

In mancher Hinsicht stellt das Bauen mit Lehmziegeln die südliche und südöstliche Alternative zum Fachwerkbau dar: An der Sonne und der Luft getrocknete, per Hand in Holzrahmen geformte Lehmziegel sind in diesen Gegenden die Grundlage aller Baukunst. Häufig werden die fertigen Bauwerke mit dünnem Lehm verputzt und mitunter gar bemalt, als ob sie aus Marmor wären.

Für Lehmbauten gilt ebenfalls, daß sie für ihre Robustheit recht leicht sind – doch bei ungebrannten Ziegeln liegt im Material eine gewisse, unvermeidbare Beschränkung: Ohne die Hilfe eines Dschinnes hat noch kein Baumeister ein Lehmziegelhaus hergestellt, das mehr als drei Obergeschosse hatte, und auch das ist schon selten. Noch

höhere Bauten drohen, die Ziegel der unteren Stockwerke unter ihrem eigenen Gewicht zu zerbröseln und damit eines Tages das ganze Gebäude zum Einsturz zu bringen – ein Schicksal, das manchen albanischen Miethäusern, bei denen kaum auf zulässige Gesamthöhe geachtet wird, tagtäglich zu drohen scheint.

Kosten: Wird beim Bau auf die Wehrhaftigkeit des Gebäudes geachtet, ist das Erdgeschoß für 100 Silbertaler pro Rechtschritt zu haben, die eventuellen Obergeschosse für 130 S pro Rechtschritt.
Verbreitung: MH, PU, KH, MA, SÜ
Baupunkte (pro lfd. Schritt): 40 fürs 'Erdgeschoß', 25 für jedes weitere; +20 Punkte pro weiteren Schritt Dicke
Härte: 2
Struktur: 16 minus 2 für jedes Obergeschoß

Steinbau

Unter dieser Bauweise verstehen wir 'herkömmlich' gemauerte Bauwerke, die entweder aus gebrannten Ziegeln und Klinkern oder behauenen Steinen verschiedenster Qualität – von Schieferplatten bis zu Granitblöcken – aus dem Steinbruch errichtet wurden. Die Maurerkunst ist, gerade was größere Bauten angeht, keine einfache Sache, und kaum einmal gibt es Laien, die sich damit auskennen – um genau zu sein, in vielen Teilen des Mittelreiches ist es sogar verboten, ein Steingebäude über einer bestimmten (örtlich festgelegten) Größe ohne die Hilfe eines zünftischen Bau- und Maurermeisters oder eines gleichwertigen Zwergen in Angriff zu nehmen.

Dennoch sind Steinbauten, schon wegen ihrer vergleichsweise hohen Feuersicherheit, das Symbol für Wohlstand und Status, und manche Städte schreiben für Neubauten gar die gemauerte Form vor. Burgherren jedenfalls werden sich, wann immer es geht, für Steinbauten entscheiden, da sie Belagerungen deutlich besser standhalten als jedes aus Holz oder Lehm errichtete Gebäude.

Kosten: Als Wehrbauten gedachte Steinhäuser aus Ziegeln bzw. preiswerten Steinen kosten den Erbauer pro Rechtschritt 150 Silbertaler (Erdgeschoß) beziehungsweise 190 Silbertaler (in Obergeschossen); bei qualitativ höherwertigem Baugestein liegen die Preise leicht bei 300 S / 400 S und darüber.
 Herkömmliche gemauerte Wehrbauten haben Mauern von bis zu einem Schritt Dicke. Anders als bei den zuvor beschriebenen Holz- und Lehmkonstruktionen gibt es bei Steinbauten die sinnvolle Möglichkeit, durch das Errichten dickerer Wände und Mauern die Wehrhaftigkeit zu erhöhen: Hier gilt, daß eine doppelt starke Mauer zu doppelten Baukosten führt, eine dreifach dicke Mauer das dreifache kostet usw.
Verbreitung (pro lfd. Schritt): HA, WE, BO, ZW, PU, GA, TO, LF, ZY, MH, MA, SÜ, WA
Baupunkte: 80 für das 'Erdgeschoß', 60 für jedes weitere; +40 Punkte für jeden weiteren Schritt Dicke
Härte: 6 bis 10, je nach Baugestein
Struktur: 18 minus 1 für jedes Obergeschoß

Schüttmauern

Diese Bauweise ist ausschließlich bei Festungsbauten zu finden, da allerdings recht verbreitet. Der Unterschied zur massiv gemauerten Wand besteht hier darin, daß nur die äußere und die innere Seite gemauert ist – der gesamte Innenteil der Wand ist mit Kiesel, Feldsteinen und Erdreich aufgefüllt. Diese Bauweise ist natürlich nicht so widerstandsfähig wie massive Mauern, aber weit billiger in der Errichtung. Die maximale Dicke dieser Wände kann allerdings nicht mehr als drei Schritt betragen; es ist aber natürlich möglich, zu doppelten Kosten eine Konstruktion Außenmauer – Schüttmasse – Stützmauer – Schüttmasse – Innenmauer zu errichten.

Kosten: Die Kosten für einen solchen Bau betragen im Erdgeschoß pro Rechtschritt 250 Silbertaler, in Obergeschossen 350 S.

Verbreitung: HA, WE, BO, ZW, PU, GA, TO, LF, MH, SÜ, WA

Baupunkte (pro lfd. Schritt): 100 für das 'Erdgeschoß', 75 für jedes weitere bei einfacher Schüttkonstruktion, 130 / 100 Punkte bei doppelter Konstruktion

Härte: 7

Struktur: 16 minus 1 für jedes Obergeschoß

Zwergenguß

Vom Volk der Angroschim weiß man, daß sie eine überaus seltsame Form des gegossenen Steines kennen, der angeblich aus Kiesel, Sand und einigen geheimen Stoffen besteht, die das Ganze wie gewachsenen Stein zusammenbinden. Diese Bauweise, bei der viel mit Verschalungen aus Holzplanken gearbeitet wird, ist hier nur der Vollständigkeit aufgenommen – denn kaum je einmal ist es einem Menschen gelungen, einen Zwergenbaumeister für die Errichtung eines solchen extrem wind- und wetterfesten Trutzbaues aus Gußstein zu gewinnen.

Kosten: Die Kosten für einen solchen Wehrbau können jedenfalls irgendwo jenseits der 1.000 Silbertaler pro Rechtschritt angesiedelt werden, in der Regel mögen sie jedoch bei einem Vielfachen dieser Zahl liegen.

Verbreitung: ZW

Baupunkte (pro lfd. Schritt): 120 für das 'Erdgeschoß', 80 für jedes weitere; +50 Punkte für jeden weiteren Schritt Dicke

Härte: 12

Struktur: 18 minus 1 für jedes Obergeschoß

Kombinieren verschiedener Bauweisen

In ein und demselben Stockwerk verschiedene Mauerformen zu kombinieren ist so töricht, daß wir hier nicht darauf eingehen wollen. Weit sinnvoller und im aventurischen Alltag auch recht gebräuchlich ist hingegen das Übereinandersetzen von Stockwerken unterschiedlicher Bauweise: So findet man etwa im Windhaggebirge und im Kosch die sogenannten "Festen Häuser", bei denen ein Fachwerk-Geschoß auf ein oder zwei Stockwerken aus Mauerwerk ruht.

Grundsätzlich gilt:

- Bretterwände und massive Holzbohlenwände können auf allen angegebenen Formen errichtet werden.
- Fachwerk kann nur auf Fachwerk, Steinmauer, Schüttwerk und Gußstein lasten.
- Lehmziegelbauten können von Mauerwerk und Schüttwerk sowie Gußstein getragen werden.
- Massives Mauerwerk muß auf Mauerwerk oder Gußstein ruhen.
- Schüttwerk kann (außer auf Schüttwerk) wegen seiner Dicke allenfalls auf *gleich dickem* Mauerwerk ruhen
- Gußstein kann (außer dickerem Schüttwerk) alles tragen, aber nur auf seinesgleichen ruhen.
- Massive Metallbauten müssen auf massivem Mauerwerk oder Gußstein ruhen.

UNTERKELLERUNG

In normalem Erdreich kostet das Errichten eines Kellers pro Rechtschritt Nutzfläche 100 Silbertaler. Bei nassem Boden können die notwendigen Maßnahmen, um den Keller trocken zu halten, die Kosten schnell verdoppeln, in Felsboden liegen die Kosten leicht bei 500 Talern und mehr, wenn es überhaupt möglich ist, zu einem erschwinglichen Preis Kammern aus dem Felsen zu hauen.

UNBEFESTIGTE NEBENGEBÄUDE

Bauwerke, die vom Bauherren als weniger wichtig betrachtet werden, können auch ohne besondere Befestigungsvorrichtungen erbaut werden: Dazu zählen häufig Wirtschaftsgebäude wie Scheunen und Ställe, aber auch Dienstborengelände. Ein unbefestigtes Gebäude innerhalb einer Burg gilt als gefallen, sobald der dazugehörige Burghof in der Hand des Feindes ist, andererseits kostet es im Bau auch nur die Hälfte der angegebenen Preise. Schüttwerkmauern sind dabei natürlich nicht wählbar.

UMWALLUNGEN UND MAUERN

Nun kommen wir zu einem etwas heiklen Thema: Wenn es um den Bau von Mauern und ähnlichen langgestreckten Anlagen geht, können die Kosten nur per laufendem Meter berechnet werden. Doch ohne eine maßstabsgetreue Zeichnung der Burg oder Festung ist es meist unmöglich, die Länge der Mauern korrekt zu schätzen – gerade bei einer verstreuten Bauweise, bei der eine Ringmauer die einzeln liegenden Gebäude umgibt, überschätzt man sich sonst sehr leicht.

Selbst wenn Sie ansonsten auf einen genauen Plan verzichten wollen – hier raten wir sehr dazu, mindestens ein grobe Skizze auf Rechenpapier anzufertigen und einen Maßstab von 1 cm (also zwei Standard-Kästchen) gleich 10 Schritt oder noch weniger zu wählen.

Und wir wollen noch einmal daran erinnern, daß die Gebäude immer um die Dicke ihrer Mauern größer sind als die berechnete und bezahlte Nutzfläche und dies gerade beim Zeichnen zu beachten ist!

Auch wenn die ungefähre Länge gefunden ist, bleibt immer noch die Entscheidung, auf welche Weise die Mauer gebaut werden soll – denn genau wie bei Gebäuden gibt es hier eine ganze Reihe von unterschiedlichen Bauformen:

Erdwall und Graben

Im Gegensatz zu den übrigen Mauer- und Wallformen kostet diese Befestigung nichts an Material – denn schließlich besteht sie einfach aus einem Graben rund um die Burg, dessen Aushub direkt auf der Innenseite zu einem Wall aufgeschüttet wurde. Oftmals ist diese Verteidigungseinrichtung die einzige, die auch in Gebieten mit primitiver Bevölkerung zu finden ist – dennoch können geschickt angelegte Erdwälle und Gräben eine sehr effektive Verteidigung bilden, vor allem, wenn man sie mit einer Palisade auf dem Wallgrat kombiniert.

Kosten: Die Kosten für Erdwall und Graben hängen von der Größe ab: Pro laufendem Schritt betragen die Baukosten (Höhe mal Höhe in Schritt) in Dukaten – eine ein Schritt hohe Wall- und Graben-Anlage kostet also 10 Taler, eine drei Schritt hohe aber bereits 90 Silbertaler – es muß ja auch weit mehr Erdreich bewegt werden. Die Tiefe des Grabens entspricht hierbei immer der Höhe des Walls. Das Einrammen von angespitzten Hölzern im Graben kostet pro laufendem Schritt weitere 2 Taler.

Verbreitung: Überall

Baupunkte: Höhe x 50 pro Schritt

Härte: 2

Struktur: 21 – 1 pro Schritt Höhe

Wassergraben

Ein Wassergraben kann nur eine Verbesserung eines Wall-Graben-Systems sein. Nötig ist dafür allein die Verbindung zu einem fließenden Gewässer, da der Graben sonst schnell austrocknet.

Kosten: Die eigentlichen Kosten bestehen also einfach in der Errichtung eines Verbindungsgrabens (5 Taler pro Schritt) oder eines unterirdischen Kanals (150 Taler pro Schritt) zum nächsten Bach oder Fluß.

Verbreitung: Überall außer FI, NA, nördliches NO (hier wäre der Burggraben zu häufig zugefroren, um sinnvoll zu sein), KH (nicht genügend Wasser vorhanden)

Palisade

Bei dieser Umwallung werden einfach angespitzte Pfähle von mindestens vier Schritt Länge so in den Boden gerammt, daß der Palisadenwall etwa zweieinhalb Schritt über den Erdboden hinaufragt. Derartige Palisaden sind praktisch überall in Aventurien (wieder mit Ausnahme der Eis- und Sandwüsten und der baumlosen Steppengebiete) zu finden, in der Mitte des Kontinentes sind sie allerdings meistens nur zeitweilige Befestigungen, bis etwas dauerhafteres erbaut wurde.

Kosten: Eine gut und fest erbaute Palisade kostet 40 Silbertaler pro laufendem Schritt.

Verbreitung: Überall außer FI, NA, KH

Baupunkte: 30 pro Schritt

Härte: 3

Struktur: 12

Holzwall mit Schüttwerk

Eine regionale Spezialität, die man vor allem im Nordwesten Aventuriens finden kann, ist die hölzerne Schüttmauer: Bei ihr stehen zwei Reihen Palisaden in etwa zwei Schritt Abstand voneinander; der Zwischenraum ist mit Erde, Steinen und Felsbrocken ausgefüllt. Dadurch entsteht ein eingefaßter Wall, der den meisten regional üblichen Belagerungswaffen gut standzuhalten vermag. Ein solcher Wall ist etwa zweieinhalb Schritt hoch und trägt oben einen Wehrgang.

Kosten: Er kostet 100 Silbertaler pro laufendem Schritt. Wenn der Wall durch hölzerne Verbindungen zwischen äußerer und innerer Palisade in einzelne Kammern eingeteilt und dadurch erheblich verstärkt wird, erhöhen sich die Kosten pro Schritt um 20 Silbertaler.

Verbreitung: TH, HA

Baupunkte: 80

Härte: 4

Struktur: 16

Wehrmauer aus Schüttwerk

Diese Form der gemauerten Wehr ähnelt vom Aufbau der Wand eines Gebäudes aus Schüttwerk: Nach außen steht ein kräftige Mauer aus Ziegeln oder behauenen Steinen, nach innen eine zweite, oft etwas dünnere Mauer. Der Zwischenraum ist mit kleinen Steinen, Felsbrocken und Erdreich ausgefüllt.

Kosten: Eine solche Mauer ist etwa drei Schritt hoch, einen Schritt dick und besitzt oben einen offenen Wehrgang. Sie kostet 120 Silbertaler pro laufendem Schritt. Ein weiteres "Stockwerk" von drei Schritt Höhe kostet 160 S pro laufendem Schritt. Für größere Dicke werden die Kosten einfach pro Schritt Durchmesser um 100 S erhöht.

Verbreitung: HA, WE, BO, ZW, PU, GA, TO, LF, MH, SÜ, WA

Baupunkte: 120 für das 'Erdgeschoß', 80 für ein weiteres; +30 Punkte für jeden weiteren Schritt Dicke

Härte: 6 bis 8, je nach äußerer Mauer

Struktur: 20 bei einem "eingeschossigen" Wall, 16 bei einem "zweigeschossigen"

Massive Wehrmauer

Von der Form her ähnelt diese Wehrmauer sehr derjenigen aus Schüttwerk – nur daß sie bei einem Schritt Dicke aus massivem Mauerwerk besteht und daher einerseits fester, aber auch weit teurer ist.

Kosten: Hier kostet der Schritt Dicke und laufende Länge 200 Silbertaler, jedes weitere "Stockwerk" 250 S pro Schritt Dicke und laufender Länge.

Verbreitung: HA, WE, BO, ZW, PU, GA, TO, LF, ZY, MH, MA, SU, WA

Baupunkte: 100 für das 'Erdgeschoß', 70 für jedes weitere; +40 Punkte für jeden weiteren Schritt Dicke

Härte: 6 bis 10, je nach Baugestein

Struktur: 18 minus 1 für jedes Obergeschoß

BEIWERK

Zuletzt sollte noch über allerlei zusätzliche Baumöglichkeiten befunden werden – einige davon tatsächlich unverzichtbar, andere ein optionaler Luxus.

Tor

Jede Burg braucht zumindest einen Zugang, sonst wäre sie ein spektakulärer Fehlbau. Unter einem Tor verstehen wir hier einen Mauer- oder Walldurchgang von etwa drei Schritt Breite, der in der Regel mit einem zweiflügeligen Tor aus starkem Holz (mitsamt kleiner Tür für Einzelpersonen) versperrt werden kann. Im geöffneten Zustand kann es von einem Fuhrwerk passiert werden.

Oft wird ein solches Tor von einem Torturm flankiert oder überragt; verbreitet sind auch deutlich aufwendigere Konstruktionen, bei denen ein Torhaus rechts und links von Tortürmen eingerahmt wird. Derartige Bauten müssen natürlich separat erworben werden.

Kosten: Ein kräftiges Tor dieser Art kostet 500 S.

Verbreitung: Überall außer FI

Baupunkte: 40 bis 60

Härte: 5 bis 6, je nach Verarbeitung und Beschlag

Struktur: 18

Breites Tor

Diese Durchfahrt durch die Mauer unterscheidet sich von der vorhergehenden schlichtweg durch ihre Größe: Bei einer Gesamtbreite von gut sechs Schritt (was oft nur durch einen stützenden Mittelpfeiler erreicht werden kann) können hier zwei Fuhrwerke aneinander vorbeifahren, was auf großen Burgen die Versorgung oft spürbar erleichtert.

Kosten: 1.000 S.

Verbreitung: Überall außer FI, MO, WA

Baupunkte: 60 bis 80

Härte: 4 bis 5, je nach Verarbeitung und Beschlag

Struktur: 15

Mannloch

Diese Öffnung ist nur ein kleiner Durchgang von etwa einem Schritt Breite, der einzelnen Personen (oft nach gründlicher Durchsuchung) den Zugang zur Burg erlaubt. Viele Festungen besitzen einen oder mehrere dieser oft versteckt liegenden Zugänge, durch die im Belagerungsfall auch überraschende Ausfälle unternommen werden können.

Kosten: Für ein Mannloch muß man einen Preis von 150 Silbertalern einrechnen.

Verbreitung: Überall

Baupunkte: 20 bis 30

Härte: 7

Struktur: 21

Zugbrücke

Diese Vorrichtung ist wohl jedem bekannt: Eine große Fläche aus starkem Holz, die üblicherweise den Burggraben überspannt, im Kriegsfall aber mit einem Kurbelmechanismus angehoben und als weiterer Schutz vor das Tor gezogen werden kann. Eine Zugbrücke wiegt mehrere Quader (Tonnen), was den Gebrauch des MOTORICUS nahezu unmöglich macht.

Kosten: Für ein normales Tor kostet eine Zugbrücke samt Mechanismus 700 Silbertaler, für ein breites Tor 1.500 Taler.

Verbreitung: HA, WE, BO, ZW, GA, TO, LF, PU, MH, MA, ZY, SU, WA

Baupunkte: 20 bis 30

Härte: 4

Struktur: 15

Fallgatter

Auch diese Art von zusätzlicher Wehr ist sehr verbreitet: Ein Gitter aus Eisenstangen und/oder eisenbeschlagenen Holzbohlen, das hinter dem Holztor herabgelassen werden kann und dann eine Sperre darstellt, die nur mit Magic oder roher Gewalt entfernt werden kann. Voraussetzung für ein Fallgatter ist immer ein Torhaus. Wie eine Zugbrücke ist ein Fallgatter so schwer, daß es gegen den MOTORICUS praktisch immun ist.

Kosten: Für ein Tor von üblicher Breite kostet ein Fallgatter 500 Silbertaler – in dem Preis ist dann auch der Kurbelmechanismus zum Heben und Senken inbegriffen. Für doppeltbreite Tore liegt der Preis bei 1.100 Silbertalern.

Verbreitung: HA, WE, BO, ZW, GA, TO, PU, LF, MH, MA, SU

Baupunkte: 15 bis 20

Härte: 5

Struktur: 16

Torhaus

In vielen Fällen wird direkt über dem Tordurchgang ein Gebäude mit zumindest einem Obergeschoß errichtet. Wurf- und Gußlöcher ermöglichen es, Feinde von hier aus zu attackieren, die schon bis zum Tor vorgedrungen sind. Das übliche Torhaus hat eine Grundfläche von etwa zwei mal vier Schritt und bietet nur einigen wenigen Wachen Platz.

Kosten: Der Preis hängt vom gewählten Baumaterial ab, das immer zur umgebenden Wehrmauer passen sollte: Hölzerne Torhäuser der beschriebenen Größe kosten 800 Silbertaler, solche aus Fachwerk 1.000 S, Konstruktionen aus Lehmziegeln 1.200 S und aus Stein 2.000 S. Für jedes weitere Obergeschoß kommen die gleichen Kosten noch einmal dazu. Für ein Torhaus über einem breiten Tor sind die anderthalbfachen Kosten zu entrichten.

Verbreitung: Überall außer FI, OR, MO; Material je nach Region

Baupunkte, Härte und Struktur: Die Werte berechnen sich aus den verwendeten Materialien, wobei jeweils die Werte für ein Obergeschoß gelten.

Türmchen

Diese kleinen Zusatztürme sind entlang der Mauern vieler Burgen zu sehen: Bei einer winzigen Grundfläche von gerade mal anderthalb mal anderthalb Schritt und drei Stockwerken Höhe dienen sie vor allem als Aussichtspunkte oder als Position für Schützen.

Kosten: Der Preis liegt bei 500 Silbertalern für Holztürme, 1.000 S für Fachwerk- und Lehmtürme und 1.600 S für Steinbauten.

Verbreitung: Überall außer FI, MO, Material nach Region

Baupunkte (jeweils für die Gesamtkonstruktion): 15 (Holz), 25 (Fachwerk), 40 (Lehmziegel), 60 (Stein)

Härte: 2 bis 10, je nach verwendetem Material

Struktur: 16 (Holz), 18 (Fachwerk), 12 (Lehmziegel), 18 (Stein)

Erker und Balkone

Diese Vorrichtung ist praktisch ein Vorsprung in einem der oberen Stockwerke eines Gebäudes oder einer Mauer. Oft sind sie nach unten offen, um den Feind bewerfen zu können; nicht selten sind auch die Latrinen in einem Erker an der Außenseite der Burg untergebracht.

Kosten: Erker kosten 70 Silbertaler aus Holz, 90 S aus Fachwerk, 140 S aus Lehmziegeln und 180 S aus Mauerstein.

Verbreitung: Überall außer FI, TH, OR, NA, MO, Material nach Region

Baupunkte (jeweils für die Gesamtkonstruktion): 8 (Holz), 15 (Fachwerk), 8 (Lehmziegel), 20 (Stein)

Härte: 2 bis 10, je nach verwendetem Material

Struktur: 14 (Holz), 15 (Fachwerk), 10 (Lehmziegel), 16 (Stein)

Zinnenkrone

Die übliche Schutzmauer auf einem Wehrgang ist gerade einmal einen Schritt hoch – und von den Wachen wird erwartet, daß sie zum eigenen Schutz Schilde tragen. Bei einem zinnenbewehrten Gang ist das nicht nötig: Hier ragt die Mauer noch gut zwei Schritt über den Wehrgang auf und besitzt in regelmäßigen Abständen Einschnitte, durch die Verteidiger das Vorfeld der Burg beobachten und beschießen können, während sie selbst hinter den hohen Zinnen Deckung suchen können. Eine zusätzliche Zinnenmauer ist nur auf Holzwallen mit Schüttwerk sowie auf gemauerten oder aufgefüllten Wehrmauern möglich.

Kosten: Aus Holz kostet sie pro Schritt 10 Silbertaler, aus Stein 30 S.

Verbreitung: Überall außer FI, NO, NA, TH, OR, MO, SÜ; Material nach Region

Baupunkte (pro lfd. Schritt): 18 (Holz), 25 (Lehmziegel), 40 (Stein)

Härte: 2 bis 10, je nach verwendetem Material

Struktur: 12 (Holz), 12 (Lehmziegel), 15 (Stein)

Schanzkleider

Eine besondere Verbesserung der Außenmauer ist das hölzerne Schanzkleid, das nur über Wehrmauern aus Stein errichtet werden kann: Ein Schanzkleid ist eine Überdachung des Wehrganges, die zusätzlich weit über den höchsten Mauerrand vorkragt, so daß die Verteidiger bis zu drei Schritt vor der eigentlichen Mauer stehen, was ihnen eine besonders günstige Position zum Beschießen, Bewerfen oder Begießen von Angreifern ermöglicht, die sich bis an die Mauer vorgewagt haben.

Kosten: Pro laufendem Schritt kostet ein Schanzkleid 40 Silbertaler.

Verbreitung: HA, WE, BO, ZW, GA, TO, LF, PU

Baupunkte pro lfd. Schritt: 40

Härte: 2

Struktur: 12

Brunnen

Eine auf einer Burg fast unverzichtbare Einrichtung ist ein Brunnen, der stets genießbares Trinkwasser liefert. Ein "befestigter" Brunnen ist überdacht und besitzt ein Gitter, damit nicht so schnell Unrat oder Kadaver hingeworfen werden können. Gerne wird auch ein zweiter Brunnen im Keller der Zitadelle (also meistens des Bergfrieds) angelegt.

Kosten: Das Bauen und vor allem Bohren des Brunnens kostet je nach Untergrund und Brunntiefe zwischen 200 und 500 Silbertalern, in Ausnahmefällen auch deutlich mehr – wenn es überhaupt möglich ist. Das Anlegen einer Zisterne kostet pro 1.000 Maß Fassungsvermögen (ca. 1 Raumschritt) übrigens genauso viel.

Verbreitung: Überall

Feuerfeste Dächer

Es gibt von Region zu Region verschiedene Methoden, Dächer gegen Brandgeschosse und -pfeile zu sichern – von gebrannten Dachziegeln über Schindeln aus Schiefer oder Steineiche und Bahnen aus Leder bis hin zu dünnen, aufgenagelten Kupferplatten.

Kosten: Um die Dachfläche zu bestimmen, reicht in der Regel die Grundfläche des obersten Stockwerkes aus. Im Preis von 15 Silbertalern pro Rechschritt ist die Dachneigung schon einkalkuliert; Kupferplatten kosten das Doppelte.

Verbreitung: Überall außer FI, NA, MO

Baupunkte: Eine hölzerne Dachstuhlkonstruktion hat üblicherweise genauso viele BP wie das darunterliegende Geschoß; ein Flachdach hat halb so viele BP wie das darunterliegende Geschoß. Feuerfeste Dächer erhöhen diesen Wert um 10%.

Härte: Giebelhäuser weisen üblicherweise eine Härte von 2 auf, Flachdächer eine von 3 (lehmbestrichene Holzdecke) bis 5 (Steinplatten auf Bogengewölbe).

Eine feuerfeste Konstruktion erhöht die Härte um 1.

Struktur: 12 bis 15 (Giebeldach) / 10 bis 12 (Flachdach)

Geheimgänge

Viele Burgen besitzen Geheimgänge, die als Fluchtwege oder Nachschubrouten dienen können. (Verborgene Türen in den eigentlichen Burgen seien hier ausgenommen – in dieser Kategorie geht es um unterirdische Gänge, die aus Kellern ins Freie jenseits der Burgmauern führen.)

Kosten: Bei einer Größe von einem Schritt Gangbreite und zwei Schritt Höhe kostet das Bohren oder Graben und Abstützen eines unterirdischen Ganges pro Schritt Länge 100 S in herkömmlichem Erdreich, 300 S in nassem Boden und 600 bis 1.000 S in Felsboden. In sehr nassem oder gar sumpfigem Boden sind keine geheimen unterirdischen Gänge möglich.

Verbreitung: Überall außer FI, TH, NO, EL, NA, OR, ZY, KH, MO, WA

Motte

Eine Motte ist ein kegelförmiger künstlicher Hügel, der aus festgestampftem Erdreich aufgeschüttet wurde und an seiner Spitze einen Turm oder ein anderes Gebäude trägt – doch weil sie nun einmal künstlich und nicht gewachsen ist, kann sie nur mit Holz-, Fachwerk- oder Lehmziegelbauten gekrönt werden; das Gewicht von Stein würde

sie nicht tragen können. Wo allerdings solche Bauweisen verbreitet sind, da findet man auch oft Motten, die von einem Wassergraben umgeben sind.

Kosten: Der Preis einer Motte wird nach folgender Formel berechnet: Grundfläche des krönenden Bauwerkes in Rechtschritt mal Höhe über dem Untergrund mal zwei ergibt die Baukosten in Dukaten.

Verbreitung: TH, südliches NO, BO, WE, TO, HA

VORTEILE DER GRUNDHERRSCHAFT

Man darf mit Fug und Recht davon ausgehen, daß der Erbauer einer Burg seine Herrschaft über das Bauland zumindest einigermaßen gesichert hat – sonst wäre er kaum in der Lage, eine so aufwendige Bauunternehmung durchzuführen (wenn allerdings die ganze Umgebung restlos friedlich wäre, hätte er keinen Anlaß dazu ...).

Tatsächlich kann man sagen, daß es überall jemanden gibt, der als Herr über die Arbeitskraft der Leute eines Landstriches gilt und der es dadurch besonders leicht hat, hier eine Festung errichten zu lassen: Im Mittelreich und Aranien, in Nostria und Andergast ist das der jeweilige Baron, dem die Mehrheit der Untertanen Frondienste schuldet; im Horasreich hingegen ist es der Signore. Im Bornland, bei den Tulamiden und im Süden ist es der jeweilige Grundbesitzer, adlig oder nicht; bei Elfen, Mohas und Thorwalern schließlich kann der Stamm (oder die Sippe) in ihrer Gesamtheit als Herr gelten, für den die Mitglieder arbeiten. Für diese Grundherren gilt, daß sie dank der Arbeitspflicht ihrer Untertanen alle Baukosten halbieren dürfen.

Ferner gibt es in Regionen mit Feudalsystem auch Adlige, die dem Grundherren lehensrechtlich verbunden sind: Bei einem mittelreichischen Baron etwa wären das als höhere Lehnslute sein Graf, sein Landesherr und der Kaiser, aber auch als niedrige Lehnslute seine Junker. Will einer dieser Adligen auf ihm gehörenden Land in einer Baronie eine Festung bauen, so kann er dank seiner Rechtsstellung ein Viertel der Kosten einsparen.

EIN RECHENBEISPIEL

Alrik, der frischgebackene Baron von Greifenstein, besucht zum ersten Mal sein Lehen und stellt fest, daß sein Vorgänger wohl nichts davon hielt, eine Burg zu bauen: Nur ein schüßiger Gutshof ist zu sehen. Also beschließt der neue Lehnsherr, daß eine Burg her muß.

Zuerst kommt dabei die Planung des Platzbedarfs: Er ist noch ungewiß, doch das will er natürlich nicht bleiben – und für drei Kinder sollte schon Platz sein. Ferner ist ein Kastellan oder Haushofmeister vonnöten, außerdem ein Hauptmann der Burgwache, der im Kriegsfall auch die Bauernwehr anführt. Ein Vogt für den Verwaltungskram sollte auch da sein, ferner ein Burgkaplan, um die Gunst der Götter nicht zu verlieren – und als standesbewußter Lehnsherr will der Herr Baron auch gerne einen Hofbarden und einen Jagdmeister in seinen Diensten haben. Ach ja, und es wäre sehr peinlich, wenn der Besuch eines Standesgenossen oder gar des Herrn Grafen zu größeren Umzugsarbeiten führt – also sollten auch ein Gästezimmer vorhanden sein.

Das sind bereits zwölf Standespersonen, für die geplant werden muß, auch wenn nur sechs davon direkt die Burg beziehen werden.

Beim Gesinde muß man ebenso mit dem Dienerbedarf von zwölf Würdenträgern rechnen – selbst die Gäste werden ja ein kleines Gefolge

mitbringen – kurzum, für 24 Diener und 12 Bewaffnete muß Platz geschaffen werden.

Tja – und für jeden Würdenträger sollte man mindestens ein Pferd rechnen – selbst wenn sie es mitbringen, muß irgendwo eingestellt werden. Als er den Platz für 16 Pferde kalkuliert, wird dem Herrn Baron allmählich deutlich, um welche Größen es hier geht. Auf den eigentlich geplanten Zwinger für eine Jagdmeute verzichtet er lieber und läßt einfach etwas mehr Platz auf dem Burghof.

So ergibt sich die Rechnung:

*12 Edle brauchen 600 Rechtschritt,
24 Bedienstete brauchen 480 Rechtschritt,
12 Bewaffnete brauchen 240 Rechtschritt,
16 Pferde brauchen 240 Rechtschritt,
macht zusammen 1.560 RS.*

Das Herrenhaus für die 12 Edlen, so beschließt Alrik, soll schon aus Stein sein – das ist er seinem Ruf schuldig. Doch bei dem Platzbedarf sind mindestens drei Stockwerke zu jeweils 200 Rechtschritt nötig, um auf die 600 RS zu kommen, und schnell hat es sich der Junker anders überlegt: Das Erdgeschoß ist aus nicht allzu teurem Stein gemauert (200 x 160 = 32.000 S), die beiden Obergeschosse hingegen aus halb so teurem Fachwerk (2 x 200 x 100 = 40.000 S). Mit 7.200 Dukaten ist das Herrenhaus trotzdem eine teure Sache.

Für die 12 Bewaffneten und die 24 Diensthofleute ist jeweils ein Fachwerkhaus geplant – das der Büttel befestigt (240 x 80 = 19.200 S), das zweistöckige der Diener unbefestigt (240 x 80 + 240 x 100 = 43.200 S; halbiert wegen der fehlenden Befestigung sind das immer noch 21.600 S).

Junker Alrik beschließt, den Stall für die Pferde aus Holz und unbefestigt zu bauen – dennoch macht das (240 x 50 / 2 =) 6.000 S.

Der Preis dieser Gebäude beträgt also 72.000 S + 19.200 S + 21.600 S + 6.000 S = 118.800 Silbertaler!

Als dringende Erweiterung kommt ein echter Bergfried als trutziger Turm in die Planung – vorerst aber muß das Herrenhaus als Zitadelle erhalten.

Damit hätte unser Herr Baron aber gerade einmal einige Bauwerke nebeneinander. Um sie so mit Mauern zu verbinden, daß ein geräumiger Innenhof entsteht, sind – wie eine Zeichnung ergibt – Mauern mit einer Länge von 100 Schritt notwendig. Die Mauer soll drei Schritt hoch und aus Schüttwerk sein (100 x 120 = 12.000 S); zusätzlich aber einen Wehrgang mit Zinnen besitzen (100 x 30 = 3.000 S). Dadurch entstehen weitere Kosten von 15.000 Talern. Das Tor soll die übliche Breite haben (500 S) und über ein steinernes Torhaus (2.000 S) mitsamt Fallgitter (500 S) verfügen – macht weitere 3.000 Taler. An versteckter Stelle ein Mannloch addiert 150 Taler. Der nötige Brunnen wird, wie der Baron erfährt, 250 Taler kosten. Mauer und Beiwerk kosten damit 15.000 S + 3.000 S + 150 S + 250 S = 18.400 S.

In dem Wissen, daß er sonst nur sehr instabile Mauern hätte, fügt Baron Alrik knurrend vier steinerne Türmchen als weitere Stützen hinzu – für jeweils 1.600 S, also 6.400 Taler.

Alles in allem macht das 118.800 S + 18.400 S + 6.400 S. Die Gesamtsumme von 143.600 Talern treibt ihm die Tränen in die Augen – doch zum Glück kann er als Baron die vielen Unfreien seiner Baronie zur Fronarbeit heranziehen, was die effektiven Kosten auf die Hälfte, also 71.800 Taler senkt. Mit allem nötigen Mobiliar kommt aber gewiß eine Summe von über 10.000 Dukaten zusammen – und das für ein kleine Burg ohne Bergfried, die gewiß nicht zu den wehrhaftesten der Umgebung zählt ...

Baukosten

GEBÄUDE (S PRO RECHTSCHRITT)

	Erdgeschoß	Obergeschoß
Holzbau	50	65
Fachwerk	80	100
Lehmbau	100	130
einfacher Steinbau	ab 150	ab 190
hochwertiger Steinbau	300	400
Schüttmauern	250	350
Zwergenguß	min. 1.000	min. 1.000
Unterkellerung	100–1.000	
unbefestigtes Nebengeb.	Kosten halbieren	

UMWALLUNGEN UND MAUERN

(S pro lfd. Schritt)

	Höhe x Höhe x 10
Erdwall und Graben	
Angespitzte Hölzer im Graben	+ 2
Palisade	40
Holzwall mit Schüttwerk	100
dito, in Kammern unterteilt	120
Wehrmauer, Schüttwerk	120
dito, doppelte Höhe	280
Wehrmauer, massiv	200
dito, doppelte Höhe	450

BEIWERK (IN S)

Tor	500
Breites Tor	1.000
Mannloch	150
Zugbrücke (normales Tor)	700
Zugbrücke (breites Tor)	1.500
Fallgatter (normales Tor)	500
Fallgatter (breites Tor)	1.100
Torhaus aus Holz (pro Stockwerk)	800
Torhaus aus Fachwerk (pro Stockwerk)	1.000
Torhaus aus Lehmziegeln (pro Stockwerk)	1.200
Torhaus aus Stein (pro Stockwerk)	2.000
Türmchen aus Holz	500
Türmchen aus Fachwerk	1.000
Türmchen aus Lehmziegeln	1.000
Türmchen aus Stein	1.600
Erker aus Holz	70
Erker aus Fachwerk	90
Erker aus Lehmziegeln	140
Erker aus Stein	180
Zinnenwehr aus Holz (pro lfd. Schritt)	10
Zinnenwehr aus Stein (pro lfd. Schritt)	30
Schanzkleider (pro lfd. Schritt)	50
Brunnen	200–500
Feuerfestes Dach (pro Rechtschritt Grundfläche des obersten Stockwerkes)	15
dito aus Kupfer	30
Geheimgang in Erde (pro lfd. Schritt)	100
Geheimgang in nassem Boden	300
Geheimgang in Fels	600 bis 1000
Motte	Fläche der Oberseite x Höhe x 20

GESAMTKOSTEN

je nach Lage	x 0,75 bis x 2,5
Hörige als Bauhelfer	x 0,5
indirekt Hörige als Bauhelfer	x 0,75

Werte von Bauwerken

GEBÄUDEMAUERN

	BP (Erdg.)	BP (Oberg.)	H	S
Bretterbau	8	6	1	12–2
Holzbau	20	12	2 bis 4	15–1
Fachwerk	30	25	2 bis 4	16–1
Lehmbau	40	25	2	16–2
—pro zus. Schritt	+20	+20		
Steinbau	80	60	6 bis 10	18–1
—pro zus. Schritt	+40	+40		
Schüttmauer	100	75	7	16–1
Doppelte Schüttm.	130	100	7	16–1
Zwergenguß	120	80	12	18–1
—pro zus. Schritt	+50	+50		

UMWALLUNGEN UND MAUERN

	BP	H	S
Erdwall+Graben	50xHöhe	2	21–1
Palisade	30	3	12
Holzwall+Schüttwerk	80	4	16
Wehrmauer aus Schüttw.	120	6 bis 8	20
—doppelte Höhe	120+80	6 bis 8	16
—pro zus. Schritt	+30		
Massive Wehrmauer	100	6 bis 10	18–1
—Obergeschoß	70		
—pro zus. Schritt	+40		

BEIWERK

	BP	H	S
Tor	40 bis 60	5 bis 6	18
Breites Tor	60 bis 80	4 bis 5	15
Mannloch	20 bis 30	7	21
Zugbrücke	20 bis 30	4	15
Fallgatter	15 bis 20	5	16
Torhaus	je nach Material		
Türmchen aus Holz	15	2 bis 4	16
Türmchen aus Fachwerk	25	2 bis 4	18
Türmchen aus Lehmziegel	40	2	12
Türmchen aus Stein	60	6 bis 10	18
Erker/Balkon aus Holz	8	2 bis 4	16
Erker/Balkon aus Fachwerk	15	2 bis 4	15
Erker/Balkon aus Lehmziegel	8	2	10
Erker/Balkon aus Stein	20	6 bis 10	16
Zinnenkrone aus Holz	18	2 bis 4	12
Zinnenkrone aus Lehmziegel	25	2	12
Zinnenkrone aus Stein	40	6 bis 10	18
Schanzkleid	40	2	12

Die Verteidigung einer Burg

Eine Burg ist stets eine Festung für Kriegszeiten, geschaffen als Stützpunkt einer Truppe; daher erfüllt sie nur dann ihre Aufgaben, wenn sie auch gut zu verteidigen ist. **Das Schwarze Auge** ist allerdings ein Rollenspiel und betont daher die Erlebnisse des Einzelnen; für ein Schlachten- oder Belagerungsspiel im großen Maßstab ist es nicht geschaffen. Daher werden sich diese Seiten auch vor allem mit den persönlichen Erfahrungen und Erlebnissen während einer Belagerung befassen und auf die beteiligten Armeen nur am Rande eingehen. Statt allzu detaillierter Regelmechanismen wollen wir hier lieber einige grundlegende Elemente während des Angriff auf eine Burg beschreiben; die Regeln zu Baupunkten und dem Einsatz von Belagerungsgerät sollten dazu auch jeweils in packenden Einzelsituationen hervorgehoben werden, nicht aber, um eine Burg 'Punkt für Punkt' abzutragen.

Es ist gerade der Sinn einer Befestigung, daß ein bestimmter Ort nicht leicht und kampfflos von einer feindlichen Armee besetzt werden kann. Manche Burgen beschützen wichtige, aber kleine Punkte wie eine Quelle in trockenem Land, ein Heiligtum, den Eingang zu einer Mine etc., andere bewachen wichtige Straßen oder Furten, wieder andere sollen vor allem dem örtlichen Adligen eine Heimstatt bieten, die auch schweren Angriffen standhalten kann. Ein Heerführer, der einer feindlichen Burg gegenübersteht, hat prinzipiell drei Möglichkeiten: den frühzeitigen *Handstreich*, den *Sturmangriff* oder die *Belagerung*.

HANDSTREICH

Der Zweck eines solchen Unternehmens liegt darin, einen kleinen Trupp guter Kämpfer in die Burg zu schicken, solange die Tore noch offen sind – und das wird auch der Fall sein, wenn die Verteidiger bereits vom Herannahen des feindlichen Heeres wissen, ja, gerade in dieser Zeit werden viele Karren mit Vorräten in die Burg geschafft und sich vermutlich wohl auch Flüchtlinge aus dem Umland in die Burg zurückziehen.

Wenn es gelingt, in dieser Zeit einige Agenten einzuschleusen, dann kann man hoffen, daß diese in einem günstigen Moment das Torhaus in ihrer Hand bringen und den Belagern die Tore öffnen – doch auch wenn das nicht gelingt, so kann der Angreifer zumindest auf gelegentliche Hinweise auf die Moral und die Versorgungslage der Eingeschlossenen hoffen. Daß die Aufgabe, sich in einer belagerten Burg nicht enttarnen zu lassen und zum Schein an den Verteidigungsmaßnahmen teilzunehmen, während man insgeheim für den Belagerer arbeitet, auch für Heldengruppen eine sehr lohnende Abenteueridee ist, braucht kaum betont zu werden.

STURMANGRIFF

Es spricht nicht gerade für den Burgherrn, wenn seine Festung direkt zu Beginn des Kampfes einem Sturmangriff erliegt – dennoch kann es vorkommen, daß eine Burg so schlecht bemannt und vorbereitet ist (etwa weil dem Burgherrn keine Warnung über den Angriff vorlag, wie es jüngst vielen Baronen in Tobrien widerfuhr), daß sie von der herannahenden Angreiferschar direkt erstürmt werden kann.

In der Regel aber werden die Tore rechtzeitig geschlossen und die Brücken hochgezogen. Dann muß zuerst die Befestigung an einer Stelle geschwächt und durchbrochen werden, ehe der eigentliche Sturm beginnen kann.

Zu diesem Zweck empfiehlt es sich, die Burg in Bereiche einzuteilen, die nacheinander erobert werden müssen. Eines der Gebäude ist immer als *Zitadelle* zu betrachten – hierher ziehen sich die Verteidiger zurück, wenn alle anderen Anlagen gefallen sind, hier werden oft auch in Friedenszeiten die Herrschaftsinsignien, die wichtigsten Urkunden und der Schatz aufbewahrt. In den meisten Burgen des Mittelreiches und kulturell verwandter Gebiete ist es meist der Bergfried, ein hoher, nur über Stege und Treppen mit der übrigen Burg verbundener Großturm; in anderen Gegenden kann es auch ein befestigtes Haus sein.

Um diese Zitadelle erstreckt sich fast immer ein Burghof. Wenn andere Gebäude an diesem Hof ebenfalls befestigt sind, müssen sich die Verteidiger gegebenenfalls entscheiden, ob sie jedes dieser Bauwerke für sich verteidigen wollen oder sich gleich in die Zitadelle zurückziehen, sobald der Burghof in die Hand der Angreifer zu fallen droht. Große Burgen besitzen noch weitere Bereiche vor dem inneren Burghof: Manchmal liegt dem einzigen Eingang ein Vorburg vorgelagert, mitunter umgeben auch weitere Wehrmauerringe mit Türmen die eigentliche Burg.

Sofern die Verteidiger diese Bereiche nicht kampfflos dem Angreifer überlassen wollen (wozu sie manchmal bei extremer Unterzahl gezwungen sein mögen, um sich auf das Wesentliche konzentrieren zu können), müssen alle Vorburgen und Mauern im Kriegsfall auch bemannt werden.

Der Angreifer muß in jedem Fall die äußeren Bereiche in die Hand bekommen, ehe er sich den weiter innen liegenden zuwenden kann. Dafür gibt es während des ersten Ansturms eigentlich nur zwei Methoden: durch ein Tor durchbrechen oder eine Mauer zu überwinden. Die einzige Methode, die Mauer schnell zu beschädigen und zu durchbrechen (was noch in den Rahmen eines Sturmangriffs fallen würde), ist der Einsatz von Sturmrammen oder von Zauberei.

Tore aufbrechen

Tore sind immer die Schwachstelle einer Befestigung, und selbst mit vorgelegten Zugbrücken und heruntergelassenen Fallgittern sind sie noch immer merklich schwächer als jedes Stück Mauerwerk. Die regeltechnischen Punktwerte eines Tores sind bei den Bauelementen zu finden, und ein kluger Bauherr wird darauf achten, daß der Platz direkt vor den Toren durch ein Torhaus und Tortürme bewacht wird, von denen man die vor dem Tor versammelten Angreifer mit Fernwaffen dezimieren kann.

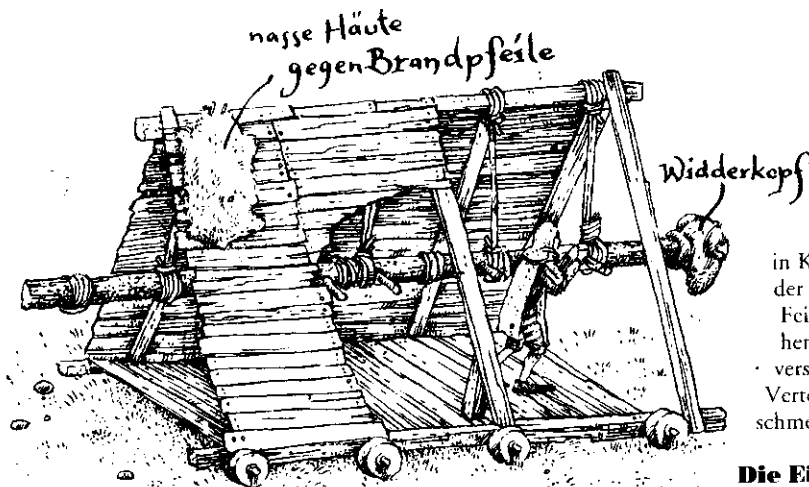
Für Verteidiger bedeutet das, daß sie sich immer wieder einmal mit Rammböcken und ähnlichem Gerät vor ihren Toren auseinandersetzen müssen. Das allmähliche Dezimieren einer Rammbockmannschaft durch Pfeile, Speere oder Wurfsteine ist zwar nicht sonderlich heroisch, doch es können sich dramatische Wettkämpfe mit der Zeit ergeben, wenn der Rammbock unaufhörlich gegen das sichtlich geschwächte Tor donnert und die Verteidiger irgendwie die Angreifer aufhalten müssen, ehe das Tor ganz zerbricht. Wenn das bedeutet, daß sich einige Wagemutige über die Mauer schwingen und ohne große Hoffnung aufs eigene Überleben darangehen, die Rammbockschwinger durch Nahkampfangriffe von ihrem Tun abzuhalten, ist Heldentum garantiert.

Der Einsatz von Sturmrammen (oder von Magie) ist üblicherweise die einzige Methode, Tore bereits im ersten Ansturm aufzubrechen. Üblicherweise wartet man jedoch auf den Troß und beginnt methodisch damit, Belagerungsgerät einzusetzen.

Widder und Sturmrammen

Es gibt zwei übliche Arten von Rammböcken: den Widder, einen an einer schützenden, fahrbaren Dachkonstruktion schwingend aufgehängten Balken mit einem metallenen Kopf (meist in der Tat dem eines Widders nachgebildet) und die eher improvisierte Sturmramme, ein Balken mit Tragegriffen an den Seiten und einer metallverstärkten Spitze. Beide Geräte benötigen eine Bedienungsmannschaft von einem Dutzend Leuten, aber während sich die Besatzung eines Widders durch die Dachkonstruktion vor Pfeilen und herabgegossem Pech einigermaßen sicher weiß, sind die Träger einer Sturmramme gezwungen, sich feindlichem Beschuß auszusetzen.

Ein Stoß mit einem geschwungenen Rammbock richtet 1W+4 TP* an, ein Stoß mit einer Sturmramme 1W+7 TP*. Mit einem Widder kann etwa jede zehnte Kampfrunde zugeschlagen werden, mit einer Sturmramme einmal in zwei Spielrunden (wenn die anstürmenden



(Gedekte) Ramme

Sappeure den ersten Sturm überlebt haben). Die Dachkonstruktion eines Widders hat üblicherweise um 25 Baupunkte bei einer Härte von 3 und einer Struktur von 12.

Sind die Helden auf der Seite der Angreifer, werden sie fast unweigerlich das Tor mittels Magie durchbrechen wollen – und während Zauber wie der IGNISPHAERO nicht perfekt für diesen Zweck sind, so sind sie zumindest recht wirkungsvoll. Ansonsten sollten sie nicht so sehr den Rammbock schwingen als vielmehr wehrhaften Schutz gegen Ausfälle wie den zuvor beschriebenen bieten. Auch aus dieser Sicht kann sich ein dramatischer Zeitdruck entwickeln: Gelingt es, das Tor zu zerstören, ehe die Verteidiger den Angriffstrupp erschlagen oder verjagt haben und damit der Rammbock verloren ist?

Mauern überwinden

Sieht man von magischen Mitteln ab, sind vor allem Belagerungstürme dafür geeignet, Mauern einfach zu ignorieren – doch damit sind diese schweren Geräte natürlich auch sofort das Ziel aller Angriffe der Verteidiger. Ist erst einmal ein Belagerungsturm bis zur Mauer gebracht, stellt sich immer noch die Frage, ob die Verteidiger wirklich den Angreifern erlauben, den Wehgang zu betreten – viele blutige Kämpfe sind schon in solch großer Höhe geführt worden. (Mehr dazu im Abschnitt **Belagerungsmaschinen** ab S. 19.)

Die zweite Methode ist der Gebrauch von Wurfhaken mit Kletterseilen – und die Szene, wenn die Verteidiger in letztem Moment die Seile durchschlagen und der Angreifer, kurz vor dem Zinnenkranz, wieder in die Tiefe stürzt, dürfte jedem wohl bekannt sein.

Regeltechnisch werden Wurfhaken mit der Spezialisierung auf Wurfäxte geworfen, wobei die Tabelle für Wurfbeile zur Anwendung kommt. Die Höhenmeter, die bei einem solchen Wurf überwunden werden müssen, zählen bei der Ermittlung des Zuschlags allerdings doppelt.

Die dritte Methode, Mauern zu überwinden, ist der Einsatz von Sturmleitern, bis zu zehn Schritt langen, einzelnen Balken mit Quersprossen, die entweder vom Troß des Angreifers mitgeführt oder – weitaus häufiger – vor Ort zusammengebaut werden. Daß Sturmleitern natürlich von der Zinnenkrone aus recht leicht umzustößen sind (vor allem, wenn sich bereits viele Angreifer auf Höhe der Zinnen befinden), versteht sich dabei von selbst.

DIE BELAGERUNG

Belagern oder besser noch einschließen nennt man es, wenn einer Burg sämtliche Zugangswege abgeschnitten werden, um die Eingeschlossenen dadurch zur Aufgabe zu zwingen. Ein guter Baumeister wird das dadurch zu verhindern suchen, daß er Geheimgänge schafft, über die die Eingeschlossenen versorgt werden können; besser noch ist es, wenn wie bei manchen Burgen in Küstennähe die Festung über einen eigenen Hafen verfügt, der allenfalls von See aus eingenommen werden kann – ein Feind, der nur Landtruppen besitzt, muß machtlos mit ansehen, wie die Eingeschlossenen manchmal jahrelang von See aus versorgt werden, wie es derzeit im ganz großen Maßstab mit den Verteidigern Beilunks geschieht und wie dies die Mittelreicher schmerzhaft vor Boran erfahren mußten.

Die Einschließung

Um eine Burg von allen Zugängen abzuschließen benötigt der Angreifer je nach Gelände eine unterschiedliche Anzahl von Kämpfern und Schanzarbeitern. Bei einer kleinen Burg auf einer Bergspitze mag es reichen, wenn ein halbes Banner die Zugangsstraße blockiert, während eine große Burg in offenem Terrain (und vielleicht gar noch mit mehreren Ausfallpforten versehen) mindestens ein komplettes Schanzregiment bindet.

Als Faustregel gilt, daß der Angreifer mindestens so viele Kämpfer benötigt wie der Verteidiger, um eine effektive Belagerung in Gang zu setzen, üblich ist aber eine Übermacht von drei zu eins.

Der erste Schritt ist die Besetzung wichtiger Verteidigungsstellungen, um einen Ausfall des Verteidigers und den Anmarsch von Entsatztruppen zu verhindern. Dies dauert, einschließlich der Errichtung improvisierter Mauern aus Faschinen oder erdgefüllten Weidenkörben, etwa einen Tag.

Feldwerk

Üblicherweise führt der Troß eines belagernden Heeres bereits aufgerollte Bündel geflochtener Matten aus Weidenruten (Faschinen) und zylindrische Weidenkörbe mit, die mit Erdschutt gefüllt werden können. Während Faschinen kaum mehr als Sichtschutz bieten, hält einer Reihe erdgefüllter Weidenkörbe auch dem Beschuß leichter Rotzen eine Zeit lang stand.

Faschinen (etwa zweieinhalb Schritt Höhe, von der das untere Fünftel meist eingegraben wird) weisen pro laufendem Schritt Länge 10 BP bei einer Härte von 1 und einem Strukturwert von 8 auf, für erdgefüllte Weidenkörbe (Durchmesser ½ Schritt, Höhe 2 Schritt, davon ein Viertel eingegraben) gilt (20/3/12).

Dann wird, außerhalb der Reichweite der Fernwaffen des Verteidigers, das Troßlager errichtet, wo Belagerungsgeräte zusammengebaut, die eigenen Vorräte gelagert und die einschließenden Truppen untergebracht werden. Für die Errichtung eines Regimentslagers benötigt eine Kompanie des Angreifers zwei Tage, ein größerer Bautrupps entsprechend weniger.

Der nächste Schritt ist der Bau von vorgeschobenen Stellungen, aus denen heraus die Belagerungsmaschinen auf die Burg schießen können (eine heikle Angelegenheit, die gut geplant sein will, da der Verteidiger eventuell auch über weitreichende Geschütze verfügt). Diese Stellungen werden durch Wall und Graben, eventuell auch nur durch erdgefüllte Weidenkörbe gesichert. Für den Bau einer solchen Stellung benötigen ein Dutzend Sappeure etwa einen Tag.

Wenn dann schließlich Verbindungsgräben gezogen sind (siehe unten), damit die Angreifer sich vor Beschuß gesichert zwischen den Stellungen bewegen können, und eventuell vorhandene Geschütze in Position gebracht worden sind, beginnt für Angreifer und Verteidiger meist die lange Zeit des Wartens ...

Vorräte

Wenn es zu einer Belagerung kommt, ist die Versorgung der Burgbewohner mit Wasser und Nahrung selbstverständlich einer der wichtigsten Faktoren, denn ohne etwas zu beißen kann die Besatzung auch die ansonsten wehrhafteste Festung nicht lange verteidigen. Daher soll hier noch einmal kurz der Bedarf größerer Menschenmengen beschrieben werden.

Wasser: Menschen (und Elfen, Zwerge, Orks ...) benötigen ausreichende Mengen an Wasser noch dringender als Essen. Normalerweise baut kein vernünftiger Mensch eine Festung dorthin, wo nicht einmal die Wasserversorgung sichergestellt ist. Da es dennoch vorkommen kann, daß die übliche Quelle oder der Brunnen, der Trinkwasser in stets ausreichender Menge liefert, versagt, nicht zugänglich ist oder vom Feind vergiftet wurde, legen vorausschauende Strategen zusätzlich noch weitere Vorräte in Zisternen oder Wasserfässern zu 100 Maß an (wobei das Wasser in Fässern üblicherweise mit Essig gesäuert und haltbar gemacht wird).

Üblicherweise kann man von einem Bedarf an vier Maß (ca. 3 l) Wasser pro Person und Tag ausgehen, bei großer Hitze und starker Anstrengung (z.B. Reparaturarbeiten an der Mauer oder ein Ausfall) darf der Meister den Bedarf auch ein oder zwei Maß höher ansetzen. Anstelle von Wasser sind auch Bier oder Wein in gleicher Menge geeignet, aber selbst trinkfeste Zecher sollten erhebliche Trunkenheit verspüren, wenn sie fünf Maß Wein täglich schlucken. Saft ist harmlos, verdirbt aber sehr schnell, und frische Milch hat den Nachteil, daß die Ziege oder Kuh natürlich zuvor die Flüssigkeit als Wasser saufen muß, die sie aus dem Futter wieder hergibt.

Nahrung: Über die herkömmliche *frische Nahrung* muß nicht viel gesagt werden, außer daß man hier wie bekannt einen Stein Gewicht pro Person und Tag rechnen sollte – doch wenn die Versorgung der Burgbewohner mit frischer Nahrung sichergestellt ist, kann es sich nur um eine recht schludrig ausgeführte Einschließung und Belagerung handeln ...

Wenn es um die Vorratshaltung geht, spielt das Gewicht der Nahrung in einer Burg allerdings weit weniger eine Rolle als der Platz, den sie braucht: Man sollte davon ausgehen, daß man auf einem Raumschritt normale Nahrung für 60 Tagesrationen aufbewahren kann.

Für den Ernstfall gibt es daher auf Festungen eigentlich immer noch die *eisernen Rationen*: Derlei Dauernahrung wurde durch Einsalzen, Trocknen, Dörren, Räuchern, Säuern usw. haltbar gemacht und kann sehr langfristig (etwa ein Jahr) aufbewahrt werden: Zwieback, Hartkäse, Pökelfleisch, Speck, Trockenfrüchte, Dörrobren, Salzgurken, Sauerkraut und ähnliches (üblicherweise also die Nahrung, die in härteren Klimazonen auch die Wintervorräte bilden).

Eine Person kann mit 10 Unzen, also einem viertel Stein Dauernahrung täglich langfristig überleben, sofern sie zugleich die nötigen vier Maß Wasser bekommt. Konkret heißt dies, daß man – den Schwund durch verdorbene Stellen, Rattenfraß etc. eingerechnet – für ein Jahr pro Person nicht weniger als 100 Stein gemischte Dauernahrung ansetzen muß, die etwa zwei Raumschritt Platz braucht, da man pro Raumschritt Vorratsraum etwa 240 Tagesrationen Dauernahrung lagern kann. Allgemein ist es dabei üblich, für jeden Burgbewohner Dauerrationen für 60 Tage bereit zu halten, also 15 bis 18 Stein, die auf dem Markt im Regelfall etwa 5 Dukaten kosten würden.

Futter: Eine sehr bedenkliche Sache ist die Versorgung eventuell vorhandener Tiere innerhalb der Festungsmauern. Ein schweres Streitroß kommt leicht auf einen täglichen Verbrauch von 20 bis 30 Maß Wasser und 20 Stein gemischtem Pferdefutter pro Tag (bei anstrengender Arbeit auch durchaus mehr), größere Jagdhunde wollen mit 2 Stein Fleisch täglich versorgt sein, aber auch der Verbrauch mehrerer kleinerer Tiere summiert sich bald zu Mengen, die sich keine belagerte Burg über längere Zeit leisten kann. Daher muß manch ein stolzer Ritter überlegen, ob er sich lieber voller Verzweiflung dem Feind zur offenen Schlacht stellt oder es dann doch übers Herz bringt, sein altes und lieb gewonnenes Streitroß dem Metzger zu überlassen.

Rationierung

Schon auf eisernen Rationen ist es keine rechte Freude mehr, sich in Kämpfe zu stürzen (KK, AT und PA um je 1 Punkt reduziert, AU um 20 Punkte), aber wenn es wirklich knapp wird und diese Rationen noch halbiert (oder die Rationen frischer Nahrung gedrittelt) werden, beginnt es für die Belagerten, kritisch zu werden:

Man kann seine KK in Tagen mit halben Rationen auskommen, büßt aber täglich einen LP ein. Ist diese Frist überschritten, verliert man für den gleichen Zeitraum täglich 2 LP und jeden zweiten Tag einen Punkt KK, schließlich W6 LP pro Tag und täglich einen Punkt jeder guten Eigenschaft, bis der Tod eintritt.

Ist unvermittelt kein Essen mehr da, ohne daß zuvor die Nahrung rationiert wurde, setzt oben genannter LP-Verlust mit zwei Tagen Verzögerung ein, die Zeiträume sind jedoch von KK Tagen auf KK/2 Tage verkürzt.

Für die Meisterpersonen auf einer Burg sollte eher pauschal entschieden werden, wie hoch die durchschnittliche KK und damit die Widerstandskraft ist; nur wichtige Meisterfiguren sollten separat behandelt werden, wenn zum Beispiel durch das allmähliche Dahinsinken des schwächigen Pagen die Dringlichkeit der Situation aufgezeigt werden soll – oder auch wenn das überraschend blühende Dasein des Koches die Vermutung nahelegt, er habe irgendwo einen persönlichen Essensvorrat nur für sich gehortet.

Ganz ohne Wasser kann man je nach Temperatur zwischen 2 und 4 Tagen auskommen, doch ist generell der Verzicht auf Wasser mit so ernsten Folgen versehen, daß eine Burg ohne ausreichend Trinkwasser nach kürzester Zeit kapitulieren wird.

Moral

Die Entschlossenheit der Kämpfenden ist vielleicht der entscheidende Faktor bei einer Belagerung, und weit öfter endet ein Belagerung, weil bei einer der beiden Truppen der Kampfeswille erlischt, als weil der Gegner bis zum letzten Kämpfer erschlagen wurde. Die Ereignisse während des Kampfes können die Gemüter der Feinde erheblich beeinflussen.

Das Demoralisieren der Gegner ist dadurch eine gute Waffe bei einer Belagerung – und damit ist nicht einmal unbedingt der gezielte Gebrauch von Grausamkeiten gemeint: Oft reicht es auch, den Feinden vor Augen zu führen, daß sie ohnehin keine Chance haben und durch eine schnelle Kapitulation oder einen raschen Abzug ihre Leiden verringern und ihre Verluste in Grenzen halten können.

Regeltechnisch wird die Moral durch eine Probe mit dem W20 überprüft. Es sollte jeder Seite ein einheitlicher Moralwert zugewiesen werden, der ihrer Einstellung entspricht – nur wenn mehrere Kompanien auf einer Seite sind, kann eine Vergabe von verschiedenen Moralwerten für die einzelnen Einheiten sinnvoll sein. Die wichtigsten Einheiten der Mittelreichischen und der Horaskaiserlichen Armeen haben bereits in Veröffentlichungen Moralwerte erhalten, für die in der Regel weniger motivierten Einheiten örtlicher Adliger bieten sich folgende Richtlinien an:

- 6: zweifelnd
- 8: zögernd
- 10: motiviert
- 12: entschlossen
- 14: tapfer
- 16: kühn

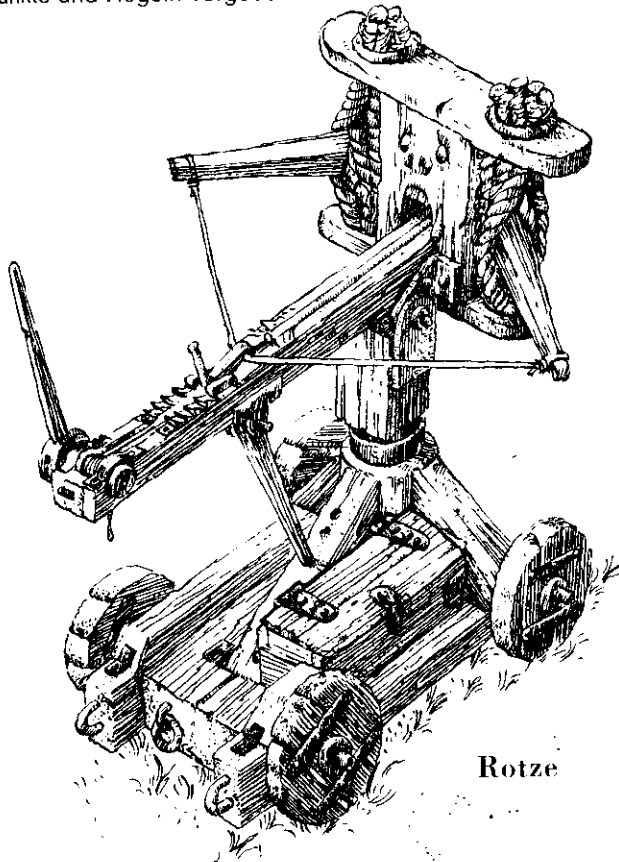
Für eine Truppe muß am Ende jeder Woche Belagerung (oder wenn, nach Meisterentscheid, eine dramatische Wendung der Ereignisse stattgefunden hat) eine Moralprobe gewürfelt werden, bei der folgende Modifikatoren angewandt werden:

- Für jede Woche, die die Belagerung bereits andauert, ist für Angreifer wie Verteidiger die Probe um einen Punkt erschwert.

- Für jedes Viertel der ursprünglichen Truppenstärke, das in der vergangenen Woche gefallen oder kampfunfähig geworden ist, kommt ein Malus von zwei Punkten hinzu.
- Falls in der vergangenen Woche ein vorgelagerter Befestigungsbereich (also ein Mauerring oder eine Vorburg) gefallen ist, erleiden die Verteidiger einen Malus von zwei Punkten.
- Für jeden Tag, den die Truppe bereits ganz ohne Nahrung auskommen mußte, kommt ein Punkt Malus hinzu.
- Für besonders spektakuläre Taten der Helden kann der Meister der Gegenseite einen Malus von bis zu fünf Punkten auferlegen.
- Besondere Umstände, etwa das Eintreffen von Verstärkung, der Einsatz furchterregender Magie oder die Flucht einer befreundeten Einheit, können weitere Modifikationen des Meisters in Höhe von 1 bis 5 Punkten zur Folge haben.

- Fällt eine 1, ist die Truppe so enthusiastisch, daß die Moral der Truppe um W6 Punkte steigt.
- Gelingt die Probe, so verläßt der Mut die Kämpfenden nicht.
- Mißlingt eine Probe, wird der aktuelle Moralwert um 1 reduziert. Zweifel machen sich breit. Nur durch deutliche Wendungen im Kriegsglück (das Eintreffen von Nachschub, die Rückeroberung einer verlorenen Stellung, spektakuläre Heldentaten der eigenen Seite) können eine Anhebung des Moralwertes rechtfertigen (Meisterentscheidung).
- Fällt eine 20 oder mehr als das Doppelte des derzeitigen Moralwerts, sinkt die Moral um W6 Punkte.
- Für jeden Tag, an dem Personen schlichtweg verhungern oder wichtige Anführer fallen, sinkt die Moral automatisch um 1 Punkt.

Fällt der Wert schließlich auf Null, so ist die Moral der Truppe gebrochen und sie wird ein möglichst schnelles Ende der Kämpfe anstreben – sei es durch Abzug oder bedingungslose Kapitulation. Ob die Helden noch einmal die Stimmung herumreißen können, hängt von einer vorzüglichen rollenspielerischen Leistung ab – hier wollen wir bewußt keine Punkte und Regeln vorgeben.



Rotze

Der Sturm

Wenn es den Belagerern nicht gelingt, die Moral der Eingeschlossenen zu brechen oder sie auszuhungern, bleibt als letzte Möglichkeit, die Burg zu nehmen, schließlich nur noch der Sturmangriff. Dieser wird meist durch ein ein- bis mehrtägliches Bombardement aus den Belagerungsgeschützen eröffnet (in der Hoffnung, die Moral der Verteidiger doch noch zu schwächen). Derweil werden Stollen zur Mauer vorgegraben, um sie zu unterminieren, Belagerungstürme und Widder in Stellung gefahren und schließlich zum Sturm geblasen.

Die meisten Heerführer einer Belagerungsarmee versuchen, Beschießung und Sturm zu vermeiden, da dies nicht nur eine blutige und teure Angelegenheit ist, sondern häufig von der zu erobernden Burg nur noch rauchende Trümmer übrig läßt.

Üblicherweise besteht der 'Geschützpark' für die Eroberung einer Burg aus einem halben Dutzend Rotzen oder Onagern, ein oder zwei Skorpionen, einem Zyklopen und zwei Widdern.

Mauern durchbrechen

Mauern zu durchbrechen ist immer schwierig, wenn es sich nicht gerade um Palisadenzäune handelt: Sie sind stärker als Tore und liegen oft recht ungünstig – so hat es der Bauherr ja auch beabsichtigt. Der einzige Vorteil mag manchmal darin liegen, daß an manchen Mauerabschnitten keine Erker und Türme zu finden sind und die Verteidiger es daher schwerer haben, Angreifer mit mauerbrechendem Gerät abzuwehren.

Mauern zu verteidigen ist dramaturgisch eher uninteressant – doch wenn die Angreifer schwere Geschütze besitzen, werden sie allmählich mit ihren Katapulten auch die festeste Mauer zum Einsturz bringen. Für die Verteidiger bietet sich naturgemäß das Szenario an, des Nachts die Burg durch ein verborgenes Mannloch zu verlassen und dann die Geschütze des Feindes zu zerstören – Waffen, die gewiß schwer bewacht sein werden.

Sturmreif schießen

Wenn die Bombardierung beginnt, versucht der Angreifer meist, die Umwallung an ein oder zwei Schwachstellen zu durchbrechen, nicht aber, die Burg in Grund und Boden zu stampfen. Daher wird auch recht selten Hylailer Feuer verschossen, es sei denn, um speziell Burgtore oder hölzerne Palisaden zu durchbrechen. Die Verteidiger können dagegen, so sie über Geschütze verfügen, recht freigiebig mit Hylailer Feuer oder Hagelschlag umgehen, wollen sie doch möglichst großen Schaden unter den Belagerern anrichten.

BELAGERUNGSMASCHINEN

Dies sind die Gerätschaften, mit denen eine Bresche in die Verteidigungsanlagen der Burg geschossen werden kann, ohne sich dem Risiko feindlichen Beschusses auszusetzen. Diese Maschinen sind, das sei hier gleich gesagt, selten und teuer und meist nur in den Arsenalen großer Heere vorhanden. Spektakulärstes Beispiel für Belagerungsmaschinen aus jüngster Zeit war sicherlich der 'Ogerlöffel', ein gigantischer Onager, mit dem die Menschenfresser versuchten, die Wehrmauer in der Trollpforte zu durchbrechen.

Alle Belagerungsmaschinen haben einen Wert für die Trefferpunkte, die sie an Gebäuden oder größeren Konstruktionen anrichten (abgekürzt TP*), einen für die Trefferpunkte, die ein einzelnes Opfer eines solchen Schusses erleidet, wenn es voll getroffen wird, und einen für die Reichweite (RW) in Schritt.

Umrechnung

Eine Umrechnung von TP* in TP nur anhand der Vergleichswerte der hier aufgeführten Geschütze möglich – wenn ein Speer aus einem Skorpion auf eine Steinmauer trifft, gibt dies einen häßlichen Kratzer, wenn der gleiche Speer einen Menschen trifft, ist dieser wahrscheinlich tot.

Etwas anders sieht es mit den Baupunkten aus: Bei dem Versuch, eine Palisade, ein Tor oder eine Mauer mit gewöhnlichen Waffen gezielt zu beschädigen, sollte man davon ausgehen, daß das Bauelement

das Zehnfache seiner BP als 'Lebenspunkte' besitzt und von seiner dreifachen Härte als RS geschützt ist. Welche Waffen überhaupt in der Lage sind, Wehrbauten zu beschädigen, liegt in der Hand des Meisters, aber daß dies weder Dolche oder Degen noch Kampfstäbe oder Schleuderbleie sein können, versteht sich von selbst, ebenso, daß keine speziellen Kampfmanöver (auch keine AT+) gegen eine Wand möglich sind und es auch keine guten Attacken gibt (Patzer aber sehr wohl). Zudem wird ab einer Härte von 5 (also RS 15) nach jeweils 10 Attacken ein Bruchfaktor-Wurf für die Waffe nötig.

Für einzelne Schüsse oder Hiebe, die eine Befestigung durchdringen sollen (weil man z.B. einen gegnerischen Offizier hinter einer Bretterwand vermutet), kann man 1 Punkt Härte als 5 Punkte RS ansehen.

Rotzen

Diese Bezeichnung für kugelveschießende Geschütze, die ihre Kraft aus verdrehten Seilbündeln ziehen, stammt aus der Seefahrt, wo diese Waffen bereits seit Jahrzehnten die Hauptlast des Fernkampfes tragen. Mittlerweile ist die verwendete Technik auch so weit 'standardisiert', daß es geschulte Geschützmannschaften, Handbücher für Richtschützen und dergleichen mehr gibt. Rotzen, die im Horasreich auch Arbala (Mz.: Arballi) genannt werden (eine Bezeichnung, die sich dank der führenden Stellung der Horasier in der artilleristischen Technik wahrscheinlich schnell durchsetzen wird), existieren in vier verschiedenen schweren Geschosklassen, ohne daß es jedoch eine irgendwie geartete 'Kalibernormung' gäbe. Neben den üblichen massiven Granit- oder Eisenkugeln können Rotzen auch hohle Tonkugeln verschießen, die mit Hylailer Feuer gefüllt sind – die borbaradianischen Invasoren verwenden auch säuregefüllte Kugeln, die sogenannten *Sorduläpfel* –, oder aber den sogenannten *Hagelschlag*, bei dem Säckchen mit scharfen Metall- oder Steinsplintern verschossen werden, die sich dann über eine größere Fläche verteilen und bei ungerüsteten Zielen schwerste Verletzungen anrichten.

Typ	RW	TP*	TP
Leichte Rotze (200 Unzen)	500	1W+4	4W+6
Verbreitung: überall außer FI, NA, nördliches NO, EL, OR, MO, WA			

Leichte Rotzen können bis zu 30 Schuß pro Stunde abgeben und benötigen zu ihrer Bedienung 4 Personen. Sie wiegen etwa 300 Stein und kosten um 800 Dukaten. Um eine leichte Rotze vom Troßwagen abzuladen und schußbereit zu machen, benötigt die Bedienungsmannschaft mindestens eine Stunde.

Typ	RW	TP*	TP
Mittlere Rotze (300)	500	1W+5	5W+8
Verbreitung: überall außer FI, NA, nördliches NO, EL, OR, MO, WA			

Mittelschwere Rotzen können bis zu 20 Schuß pro Stunde abgeben und benötigen zu ihrer Bedienung 6 Personen. Sie wiegen etwa 400 Stein und kosten um 1.500 Dukaten. Um eine mittlere Rotze vom Troßwagen abzuladen und schußbereit zu machen, benötigt die Bedienungsmannschaft mindestens anderthalb Stunden.

Typ	RW	TP*	TP
Schwere Rotze (500 Unzen)	500	1W+7	7W+10
Verbreitung: überall außer FI, NA, nördliches NO, EL, OR, MO, WA			

Schwere Rotzen können bis zu 10 Schuß pro Stunde abgeben und benötigen zu ihrer Bedienung 8 Personen. Sie wiegen etwa 500 Stein und kosten um 2.500 Dukaten. Um eine schwere Rotze vom Troßwagen abzuladen und schußbereit zu machen, benötigt die Bedienungsmannschaft mindestens anderthalb Stunden.

Überschwere Rotzen

Von diesen Monstrositäten unter den Torsionsgeschützen existieren aventurierweit vielleicht zwei Dutzend Exemplare in den Arsenalen des Neuen und des Horasreiches. Ihr Gewicht und ihr Platzbedarf verhindern ihren Einsatz als Schiffs- oder Feldgeschütz, aber ihre durchschlagende Wirkung in Kombination mit ihrer Zielgenauigkeit machen sie zum ultimativen Belagerungsgeschütz. Selbstverständlich tragen alle diese Kolosse von soldatischem Humor geprägte Eigennamen wie 'Horashammer', 'Fetter Alrik' oder 'Marbogruß'.

Typ	RW	TP*	TP
Überschwere Rotze (800 uz)	500	1W+10	10W+15
Verbreitung: LF, ZW, PU, GA			

Überschwere Rotzen können bis zu 5 Schuß pro Stunde abgeben und benötigen zu ihrer Bedienung 10 Personen. Sie wiegen etwa 1 Quader und kosten um 4.000 Dukaten. Um eine überschwere Rotze vom Troßwagen abzuladen und schußbereit zu machen, benötigt die Bedienungsmannschaft mindestens zwei Stunden.

Skorpione

Auch diese Belagerungsgeschütze sind aus der Seefahrt bekannt, wo sie Aale heißen, und auch sie funktionieren nach dem Torsionsprinzip. Sie werden bei Belagerungen eigentlich eher selten eingesetzt, da ihre Bolzen und Speere einen vergleichsweise geringen Schaden anrichten. Meistens werden statt dessen Brandbolzen verschossen oder die Skorpione dazu benutzt, mittels Harpunen Schanzkleider ab- oder Palisaden einzureißen, und auf Seiten des Verteidigers können sie Belagerungstürme zu Fall bringen.

Typ	RW	TP*	TP
Leichter Skorpion (Bolzen)	500	1W-2	4W+4
Verbreitung: NO, TH, HA, LF, ZY, SÜ, MH, TO, BO			

Leichte Skorpione können bis zu 20 Schuß pro Stunde abgeben und benötigen zu ihrer Bedienung 4 Personen. Sie wiegen etwa 350 Stein und kosten um 1.000 Dukaten. Um einen leichten Skorpion vom Troßwagen abzuladen und schußbereit zu machen, benötigt die Bedienungsmannschaft mindestens eine halbe Stunde.

Typ	RW	TP*	TP
Schwerer Skorpion (Speer)	500	1W-1	6W+10
Verbreitung: NO, TH, HA, LF, ZY, SÜ, MH, TO, BO			

Schwere Skorpione können bis zu 10 Schuß pro Stunde abgeben und benötigen zu ihrer Bedienung 6 Personen. Sie wiegen etwa 500 Stein und kosten um 2.000 Dukaten. Um einen schweren Skorpion vom Troßwagen abzuladen und schußbereit zu machen, benötigt die Bedienungsmannschaft mindestens eine Stunde.

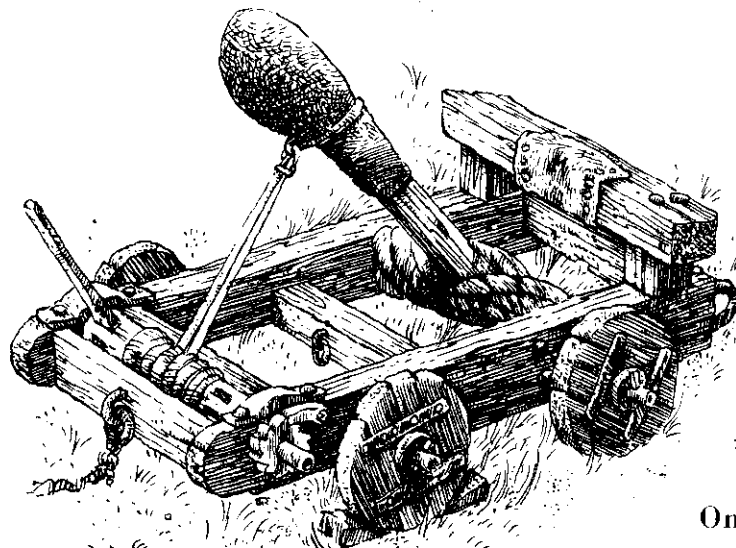
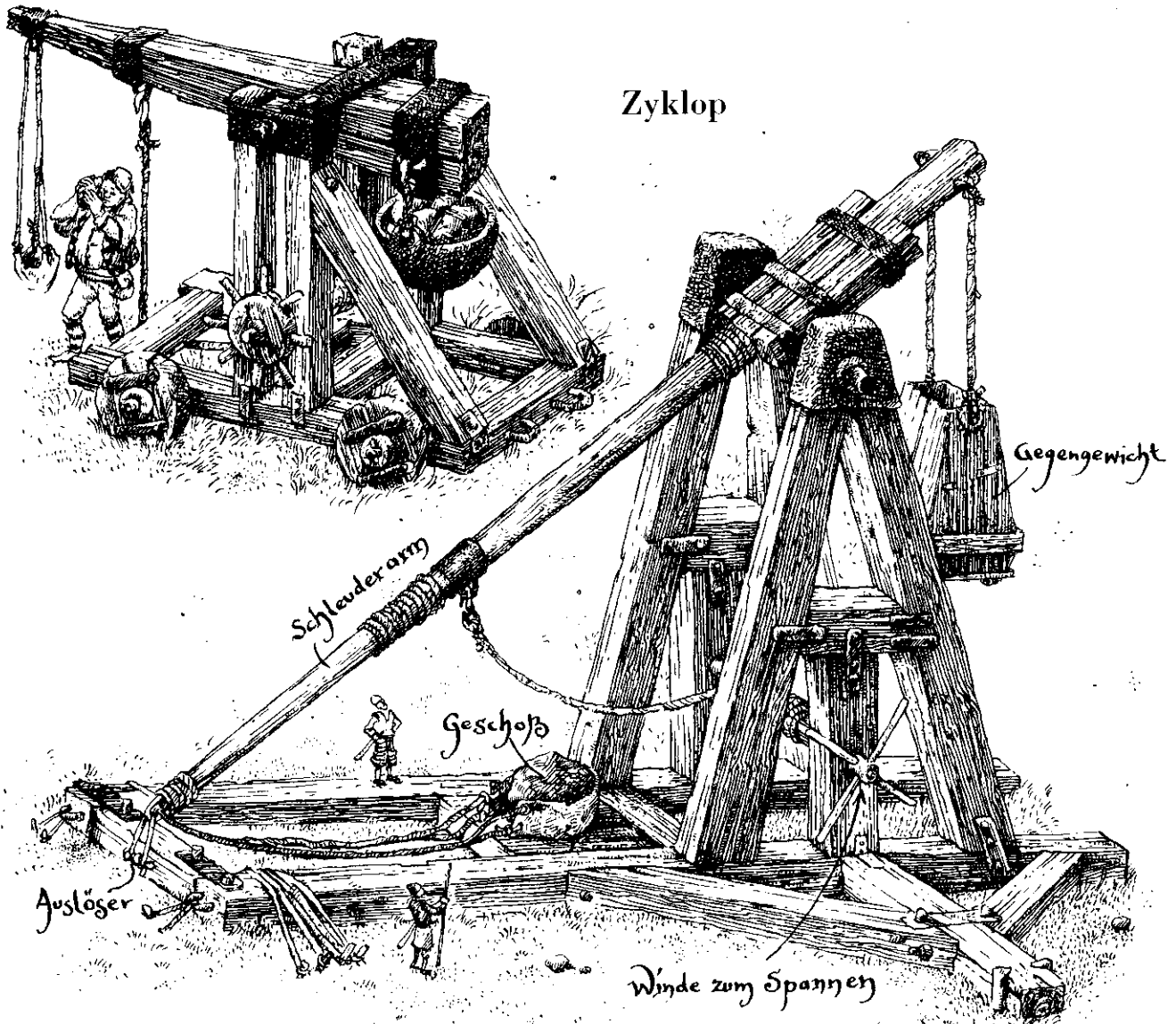
Ballisten

Während Skorpione nach dem Torsionsprinzip gebaut sind, stellen Ballisten eine Form riesenhafter Armbrüste dar, die aber ansonsten die gleiche Funktion erfüllen. Diese bereits seit der Siedlerzeit bekannten Waffen sind einfacher zu handhaben und leichter zu warten als Skorpione, verfügen jedoch nicht über deren Durchschlagskraft. Auch sie können Brandbolzen oder Harpunen verschießen.

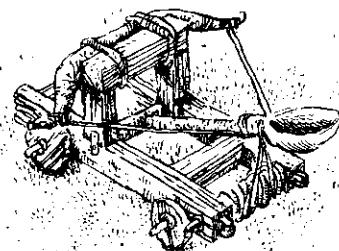
Typ	RW	TP*	TP
Leichte Ballista (Bolzen)	250	1W-3	4W+2
Verbreitung: überall außer FI, NA, nördl. NO, EL, MO			

Leichte Ballisten können bis zu 15 Schuß pro Stunde abgeben und benötigen zu ihrer Bedienung 3 Personen. Sie wiegen etwa 200 Stein und kosten um 800 Dukaten. Um eine leichte Ballista vom Troßwagen abzuladen und schußbereit zu machen, benötigt die Bedienungsmannschaft etwa eine Viertelstunde.

Zyklop



Onager



Onager mit Bogen

Typ	RW	TP*	TP
Schwere Ballista (Speer)	250	1W-2	6W+6
Verbreitung: überall außer FI, NA, nördl. NO, EL, MO			

Schwere Ballisten können bis zu 5 Schuß pro Stunde abgeben und benötigen zu ihrer Bedienung 5 Personen. Sie wiegen etwa 300 Stein und kosten um 800 Dukaten. Um eine schwere Ballista vom Troßwagen abzuladen und schußbereit zu machen, benötigt die Bedienungsmannschaft etwa eine halbe Stunde.

Drachenzunge

Eigentlich eine zwergische Erfindung, waren diese Gerätschaften, die einen langen Strahl Hylailer Feuers verschießen, lange Zeit bei Seegefechten zwischen Galeeren die einzige gefährlichere Fernwaffe, bis die Torsionsgeschütze aufkamen. Die für Belagerungen (meist zum Aufbrechen der Tore unter einem Schutzdach herangefahrenen) verwendeten Drachenzungen haben eine etwas geringere Reichweite als die maritimen Versionen, verschießen jedoch einen konzentrierteren Strahl. Besonders beliebt sind sie in den Händen der Verteidiger, da sie Belagerungstürme schon auf deutliche Entfernung vernichten können.

Typ	RW	TP*	TP
Drachenzunge	25	1W-4*	4W+4/KR
Verbreitung: HA, ZW, LF, ZY, SÜ, MH			

Drachenzungen können bis zu 10 Schuß pro Stunde abgeben und benötigen zu ihrer Bedienung 6 Personen. Sie wiegen etwa 1 Quader und kosten um 5.000 Dukaten. Um eine Drachenzunge vom Troßwagen abzuladen und schußbereit zu machen, benötigt die Bedienungsmannschaft mindestens zwei Stunden. Die Tankfüllung einer Drachenzunge reicht für 10 Schuß und kostet geschlagene 2.000 Dukaten.

) Gegen hölzerne Bauelemente beträgt der Anfangsschaden 1W+6 TP pro Schuß, gefolgt von einem Brandschaden von 1W+4 TP* pro SR.

Onager

In der Seefahrt sind diese Geschütztypen als 'Böcke' bekannt, und daß sie zu Land nach Wildeseln benannt werden, hat den gleichen Grund: Beim Abschluß neigen diese Waffen dazu, heftig nach hinten 'auszutreten' oder gar zu springen, was schon den ein oder anderen Artilleristen Leib und Leben gekostet hat. Ansonsten sind diese Wurfmaschinen sicherlich die ältesten bekannten Belagerungsgeräte und auch entsprechend ausgereift. Mit Onagern werden üblicherweise Massivgeschosse geschleudert, aber auch Hylailer Feuer, Beutel mit Schmähsschriften, Tierkadaver oder Köpfe des Feindes gelten nicht unbedingt als ungewöhnliche 'Munition' ...

Typ	RW	TP*	TP
Onager	500	1W+7	3W20+10
Verbreitung: überall außer FI, NA, nördl. NO, EL, MO			

Onager können bis zu 10 Schuß pro Stunde abgeben und benötigen zu ihrer Bedienung 8 Personen. Sie wiegen etwa 500 Stein und kosten um 1.500 Dukaten. Um einen leichten Onager vom Troßwagen abzuladen und schußbereit zu machen, benötigt die Bedienungsmannschaft mindestens anderthalb Stunden.

Typ	RW	TP*	TP
Schwerer Onager	500	2W+5	4W20+20
Verbreitung: überall außer FI, NA, nördl. NO, EL, MO			

Schwere Onager können bis zu 5 Schuß pro Stunde abgeben und benötigen zu ihrer Bedienung 10 Personen. Sie wiegen etwa 1.200 Stein und kosten um 2.500 Dukaten. Um einen schweren Onager vom Troßwagen abzuladen und schußbereit zu machen, benötigt die Bedienungsmannschaft mindestens drei Stunden.

Ein Onager kann muß mindestens ein Viertel der Maximalreichweite vom Ziel entfernt sein, ansonsten geht der Schuß über das Ziel

hinaus. Bei einem Viertel der Maximalreichweite ist ein Schuß aus einem Onager um drei Punkte erschwert, bei der halben oder ganzen Reichweite wird die Probe ohne Erschwernisse ausgewürfelt.

Zyklop und Kleiner Zyklop

Der König der Belagerungsmaschinen ist zweifelsohne der Zyklop, ein Gerät, das schon zu Zeiten des Diamantenen Sultanats Verwendung fand (wenn man dementsprechende Beschreibungen nach heutigem Stand der Technik interpretiert, denn Zeichnungen oder gar Konstruktionspläne sind keine überliefert) und das lange Zeit als nicht mehr rekonstruierbar galt. Seit einigen Jahren sind diese riesigen Wurfmaschinen, die bis zu 500 Stein schwere Geschosse schleudern können, jedoch wieder im Gebrauch, doch gibt es aventurienweit vielleicht zwei Dutzend kleine Zyklopen und ein Dutzend Zyklopen – immerhin beträgt die Bau- und Konstruktionszeit für ein solches Monstrum gut ein halbes Jahr.

Typ	RW	TP*	TP
Kleiner Zyklop	750	2W+8	5W20+30
Verbreitung: MH, GA, PU, LF, ZW, TO			

Kleine Zyklopen können einen Schuß pro Stunde abgeben und benötigen zu ihrer Bedienung 15 Personen. Sie wiegen etwa zweieinhalb Quader und kosten um 8.000 Dukaten. Um einen kleinen Zyklop abzuladen, zusammenzumontieren, zu justieren, auszurichten und schußbereit zu machen, benötigt die Bedienungsmannschaft mindestens acht Stunden.

Typ	RW	TP*	TP
Zyklop	750	3W+6	6W20+40
Verbreitung: MH, GA, PU, LF, ZW, TO			

Zyklopen können einen Schuß in zwei Stunden abgeben und benötigen zu ihrer Bedienung 20 Personen. Sie wiegen etwa 10 Quader und kosten um 10.000 Dukaten. Um einen Zyklop vom Verladezustand (auf vier schweren Troßwagen) in schußbereiten Zustand zu bringen, benötigt die Bedienungsmannschaft mindestens einen kompletten Tag.

Ein Zyklop kann muß mindestens ein Viertel der Maximalreichweite vom Ziel entfernt sein, ansonsten geht der Schuß über das Ziel hinaus. Bei einem Viertel der Maximalreichweite ist ein Schuß mit einem Zyklop um drei Punkte erschwert, bei der halben oder ganzen Reichweite wird die Probe ohne Erschwernisse ausgewürfelt.

Leichte Waffen

Zur Verteidigung einer Burg, vor allem gegen Sturmangriffe, können die Belagerten natürlich mit den gleichen Waffen antworten wie die Angreifer, aber üblicherweise werden schwerere Schußwaffen wie Arbalone oder Hornisse eingesetzt, die sich im Schutz der Zinnenkrone nachladen lassen, eine einigermaßen hohe Schußfolge bieten und (wenn auch mit Glück) gegnerisches Sturmgerät beschädigen können.

Beide Waffen benötigen zwei Personen zu ihrer Bedienung; eine Hornisse kann 300 Schuß pro Stunde abgeben, eine Arbalone 60 Schuß pro Stunde. Beide Waffen sind eine Spielrunde nach Abladen vom Troßwagen einsatzbereit.

Typ	RW	TP*	TP
Hornisse	50	1W-5	2W+2
Arbalone	250	1W-4	3W+8

Feldgeschütze

Zwar sind die meisten der oben genannten Waffen für einen Einsatz als Belagerungsgerät gedacht, die hinter Schanzwerk fest aufgestellt und ausgerichtet werden, jedoch haben sich im Horasreich und bei den Angroschim auch fahrbare Versionen verschiedener der obigen Waffen eingebürgert, die in der offenen Feldschlacht zum Einsatz kommen sollen. Dies sind vor allem leichte und mittlere Rotzen und natürlich die eigentlich für den Feldeinsatz konzipierten Arbalonen und Hornisse.

sen. Die als Feldgeschütze ausgelegten Rotzen sind auf einer fahrbaren Lafette montiert, die dem Geschütz in einem gewissen Rahmen auch Höhen- und Seitenausrichtbarkeit verleiht.

Feldgeschütze werden selten mit massiven Kugeln, sondern meist mit Hagelschlag, Hylailer Feuer oder (nur von Borbaradianern verwendet) Sordulsäpfeln bestückt, da sie möglichst große Lücken in die Reihen der gegnerischen Soldaten reißen sollen

DER SCHUSS

Um ein Geschoß aus einem Belagerungsgerät ins Ziel zu bringen, ist eine Fernkampf-Probe mit der Berufsfertigkeit Richtschütze vonnöten, die je nach Größe des Ziels und Entfernung modifiziert wird.

Zehntel Viertel Halbe Ganze Maximalreichweite

Massiver Turm/Bergfried	-10	-5	0	+5
Kleiner Turm	-7	-2	+3	+8
Zyklop/Belagerungsturm	-6	-1	+4	+9
Burgtor/massierte Formation	-4	+1	+6	+11
offen stehendes Geschütz	-2	+3	+8	+13
ausgewähltes Mauersegment	0	+5	+10	+15
Balkon	+2	+7	+12	+17
Ausfallpforte/Mannluk	+4	+9	+14	+19
Einzelne, unbewegte Person	+5	+10	+15	+20
Fenster	+7	+12	+17	+22
Schießscharte	+10	+15	+20	+25

- Des Nachts sind alle Fernkampf-Proben nochmals um 7 Punkte erschwert.
- Um eine bewegte Einzelperson zu treffen, ist die Probe nochmals um 3 Punkte erschwert; gegen einen ballistischen Schuß (aus Onager oder Zyklop) steht dem Opfer zudem noch eine einfache Ausweichen-Probe zu.

Fehlschuß

Mißlingt die Fernkampf-Probe um höchstens 5 Punkte, so wurde (nach Entscheidung des Meisters) ein benachbartes Mauersegment getroffen, wenn auf ein Mauersegment, ein Burgtor, einen Balkon, ein Mannluk, ein Fenster oder eine Schießscharte gezielt wurde. Dieses benachbarte Segment erleidet jedoch nur die halbe TP-Anzahl (abgerundet). In allen anderen Fällen, wenn also die Abweichung größer ist oder auf Türme oder einzeln stehende Gerätschaften gezielt wurde, ging der Schuß ins Blaue.

Patzer

Fällt beim Trefferwurf eine 20, so ist ein wichtiger Teil der Mechanik des Belagerungsgeräts beschädigt worden. Ein weiterer Wurf mit einem W20 gibt die Zahl der Stunden an, die

die Bedienungsmannschaft benötigt, das Geschütz wieder funktionsbereit zu machen. Fällt hierbei eine weitere 20, so ist das Gerät im Felde nicht zu reparieren. (Fällt bei diesem Wurf für einen Drachenkopf eine weitere 20, so ist der Kessel mit dem Hylailer Feuer in Brand geraten und das Geschütz explodiert der unglückseligen Bedienungsmannschaft unter den Händen und richtet bei jedem der Opfer 8W+4 TP an.)

Instandsetzungen

Die obigen Regeln zeigen, daß ein 'Dauerfeuer' auf eine Burg schwerlich durchzuhalten ist und daß sich zwischen den einzelnen Einschlägen immer wieder etwas Zeit findet, ein vom Einsturz bedrohtes Mauerstück abzustützen oder eine Lücke mit herausgebrochenem Gestein neu zu verfüllen. Üblicherweise ist dies die Arbeit für die Nachtstunden einer Belagerung.

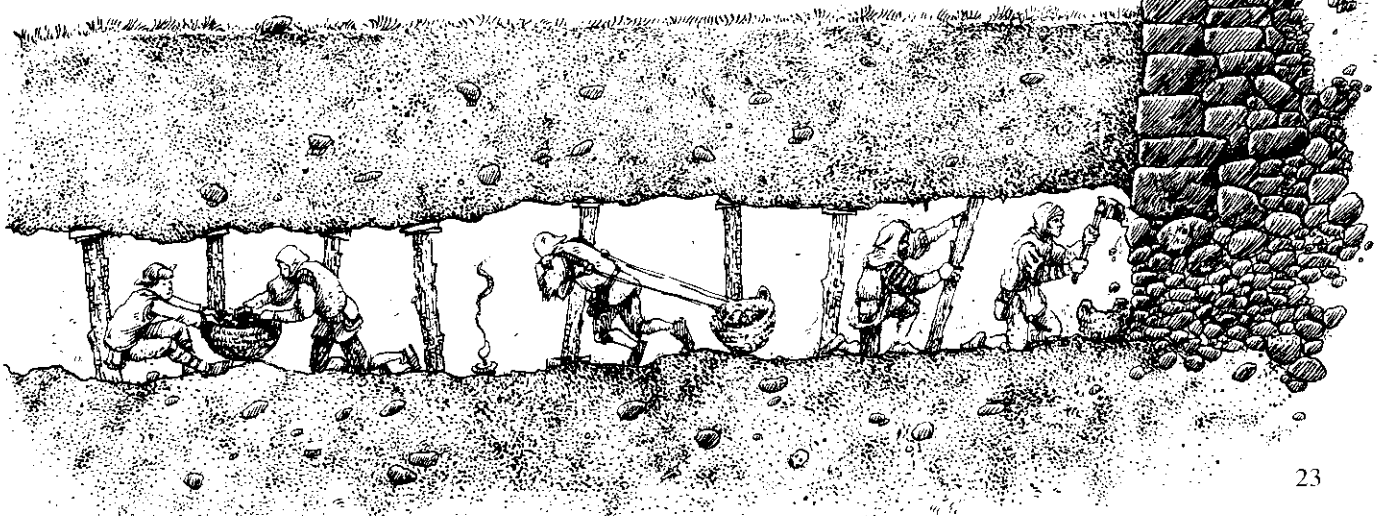
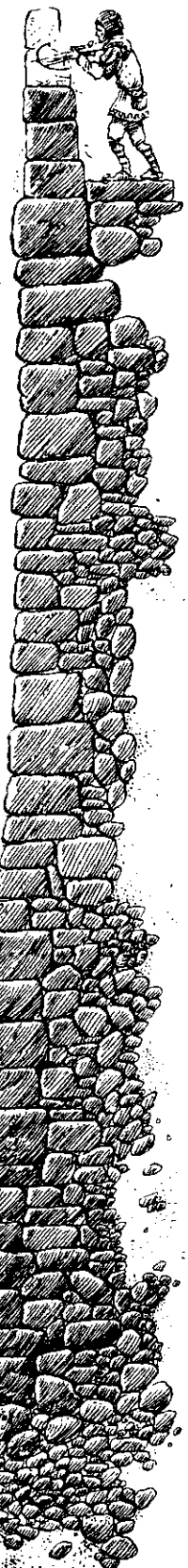
Eine ausgeruhte Person mit passendem Material und Werkzeug kann pro Stunde einen Baupunkt einer beschädigten Mauer wiederherstellen, jedoch nur bis zu einem Maximum von 90% der ursprünglichen Stärke. Eine Gruppe von 10 Personen kann pro Stunde den Strukturwert eines Bauelements oder eines Mauersegments um 1 Punkt anheben, jedoch maximal auf einen Wert zwei Punkte unter dem Ursprungszustand.

GRÄBEN UND TUNNEL GRABEN

Ist die Burg nicht gerade auf Fels oder auf einer Insel im Sumpf gebaut, so bietet es sich auch an, Tunnel oder zumindest überdachte Sturmgräben anzulegen, um einerseits den Angreifern den geschützten Weg bis direkt vor die Mauer zu schaffen und andererseits eventuell gar das Unterminieren der Mauern zu ermöglichen.

Um in zwei Schritt Tiefe einen Tunnel von einem Schritt Länge und anderthalb Schritt Höhe in normales Erdreich hineinzugraben, braucht ein Sappeur pro Schritt Länge etwa zwölf Stunden. In feuchtem oder besonders steinigem Boden kann die Arbeitsdauer verdoppelt oder sogar verdreifacht werden. Für einen Sturmgraben wird etwa die Hälfte der Zeit benötigt.

Beide Varianten erfordern den Einsatz von Holz in größeren Mengen, sei es als Stützpfeiler im Stollen, sei es als Abdeckung über dem Sturmgraben.



Ein Sturmgrabendach weist pro Schritt 8 BP bei einer Härte von 2 und einer Struktur von 10 auf.

Sind die Sappeure an der Burgmauer angelangt, können sie sich daran begeben, die Mauer zu unterminieren oder zu durchbrechen. Bei ersterer Methode wird das Fundament der Burgmauer unterhöhlt, in der Hoffnung, daß sie zusammenbricht, oder es wird ein heißes Feuer unter der Mauer entzündet, das zum gleichen Ergebnis führen soll.

Ein Trupp von drei Sappeuren kann einer Mauer pro Stunde 1W+12 TP* zufügen; danach sollte er ausgewechselt werden. Sobald die Mauer die Hälfte ihrer BP Schaden erlitten hat, wird eine um 2 Punkte erschwerte Strukturprobe fällig, gefolgt von gleichermaßen erschwerten Proben bei jedem stündlichen Folgeschaden.

Wird unter der Mauer ein Feuer angezündet, so richtet dies zwar nur 1W+10 TP* an (1W+20 TP* bei Palisaden oder Holz/Schüttwerk-Mauern), doch hilft die Härte des Materials nicht bei der Verringerung des Schadens. Das Holz für ein solches Feuer muß etwa zwei Stunden lang gestapelt und mit Hylailer Feuer getränkt werden; danach brennt es etwa eine Stunde lang. Mit Ablauf dieser Stunde wird eine um 4 Punkte erschwerte Strukturprobe fällig.

Bei Mißlingen einer dieser Strukturproben bricht die Mauer auf einer Breite von 2 Schritt in sich zusammen.

Der Versuch, Mauern unterirdisch zu durchbrechen, dient meist dazu, einen Stoßtrupp in die Burg zu bringen, der dann das Tor öffnen oder wichtige Verteidigungsanlagen sabotieren soll.

Um die Fundamente einer Mauer so durchbrechen, daß eine Person sich hindurchzwängen und dahinter weitergraben (oder schließlich in die Burg eindringen) kann, muß einem Mauerabschnitt ein Drittel seiner BP als Schaden zugefügt werden.

Gegenminen

Wenn die Belagerten bemerken, daß die Angreifer Stollen vortreiben (was man mit mechanischen oder magischen Mitteln feststellen kann), ist die übliche Methode, eine Gegenmine zu treiben und die feindlichen Sappeure im Tunnel zum Kampf zu stellen, den Tunnel einstürzen zu lassen oder gar in einem unbewachten Moment zu einem Ausfall zu benutzen.

Der Kampf in einem engen Tunnel ist besonders gefährlich, da ein einzelner, gepanzerter Kämpfer den Weg vollständig versperren kann, die Beleuchtung oft sehr dürrig ist und Waffen von mehr als einem Schritt Länge praktisch nicht verwendet werden können: Die AT/PA-Werte aller Waffen über 1 Schritt Länge mit Ausnahme von Speeren werden um je 7 Punkte reduziert; AT+ sind nicht möglich; bei Speeren wird nur die PA um 7 Punkte reduziert. Wegen der beengten Verhältnisse erleiden aber auch Kämpfer mit allen anderen Arten von Waffen einen Verlust von je 2 Punkten auf AT und PA. Bei Patzern ist bei 1–10 auf dem W20 ein Stützbalken so getroffen worden, daß der Tunnel einzustürzen droht (Konsequenzen bleiben Meisterentscheidungen).

Graben verfüllen

Viele Mauern und Tore sind durch vorgelagerte Wälle und Gräben zusätzlich geschützt: Selbst wenn diese Wälle nicht besetzt sind, so stellen sie für den Angreifer ein Hindernis dar, das erst einmal bezwungen werden muß, will man Rammböcke oder Sturmleitern ansetzen. Belagerungstürme können sogar ganz aufgehalten werden, bis der Wall an einer Stelle eingerissen und der Graben mit dem Erdreich aufgefüllt ist.

Als Faustregel gilt hier: Um einen Wall von einem Schritt Höhe auf einem Schritt Länge einzureißen und die Erde in den Graben zu schürten, braucht ein Mann drei Stunden. Bitte bedenken Sie, daß ein Wall von zwei Schritt Höhe viermal, einer von drei Schritt Höhe gar neunmal soviel Masse hat, die bewegt werden muß. Ist der Graben gar mit Wasser gefüllt, so müssen zum Ausfüllen auch Holz und zusätzliche Erde herangeschafft werden, um die Schlammabfuhr in Grenzen zu halten – denn ein Schlammloch statt eines Grabens nützt den Angreifern auch herzlich wenig. Die Arbeitsdauer wird dadurch verdreifacht.

Das ist eine Aufgabe für Schanzer und Sappeure – und während diese Handwerker arbeiten, müssen sie natürlich von Bewaffneten geschützt werden.

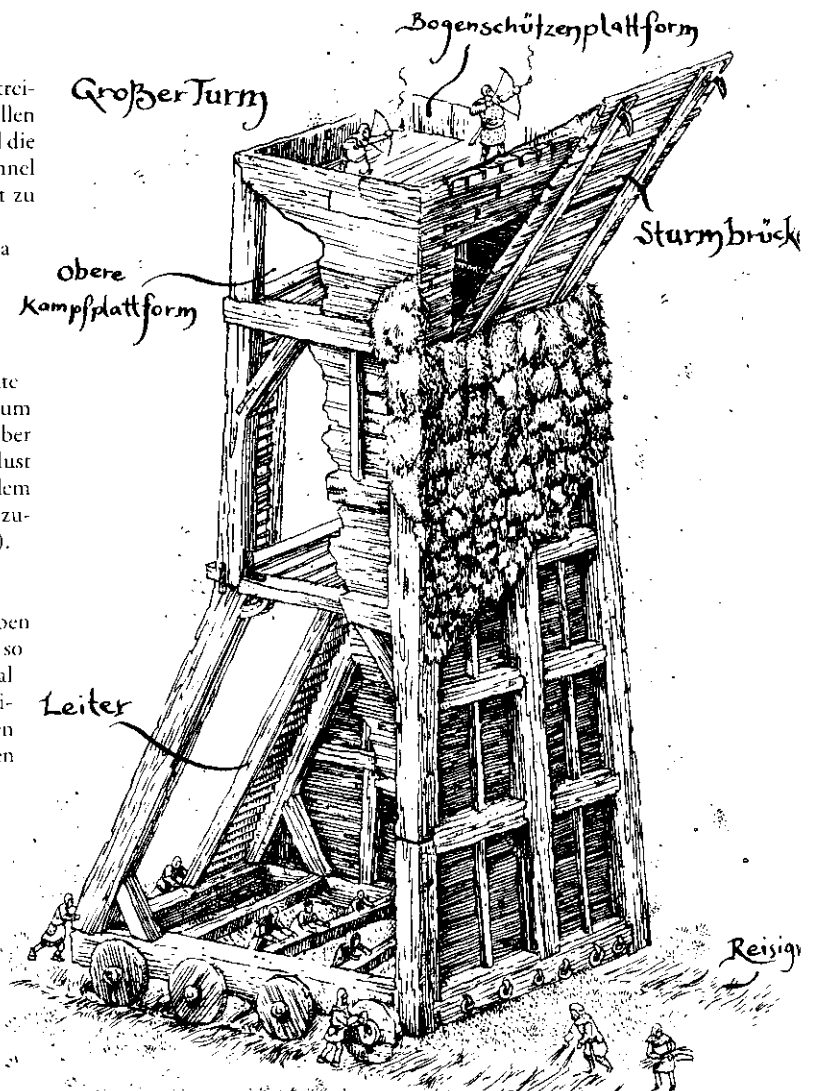
Der letzte Akt

Sollte schließlich doch eine Bresche in die Mauer geschossen worden sein, dann steht der Sturm auf diese Lücke an – und in einem solchen Fall sollte neben der Bedrohung durch den Feind auch die durch den Kampfplatz betont werden: Die Ziegeltrümmer, Steinbrocken und das Erdreich, auf dem die Kämpfenden stehen, und die noch nicht eingestürzten, aber immer vom Absturz bedrohten Reste der zertrümmerten Mauer neben und über ihnen sollten für häufige Gewandtheitsproben und spürbare AT-/PA-Abzüge sorgen.

BELAGERUNGSTÜRME

Neben Wurfankern und Sturmleitern sind fahrbare Belagerungstürme die dritte Methode, eine intakte Mauer (oder eine, deren Zinnenkrone oder Schanzkleid weggeschossen wurde) zu überqueren. Zu diesem Zweck werden diese Türme etwa zwei Schritt höher als die zu erstürmende Mauer gebaut, damit auf der oberen Plattform Bogenschützen Platz finden, während in der 'Etag' darunter und auf den Leitern im Innern des Turms gepanzertes Fußvolk darauf wartet, über die mauerwärts sich öffnende Zugbrücke auf die Wehrgänge zu stürmen.

Belagerungstürme werden üblicherweise vor Ort aus vorhandenen Materialien errichtet, was pro Schritt Turmhöhe etwa sechs Stunden



dauert. Neben den hölzernen Verstreben, der Beplankung und den schweren kalkbestrichenen oder wassergetränkten Häuten zur Brandabwehr muß auch noch für genügend Reisig gesorgt werden, das (unter dem Beschuß der feindlichen Bogenschützen) vor die schweren Holzfächer gelegt werden muß, damit diese in schwerem Boden (und der Boden um eine belagerte Burg ist eigentlich immer schwer) nicht einsinken.

Belagerungstürme haben üblicherweise 8 Baupunkte pro Schritt Höhe, eine Härte von 4 und einen Strukturwert von 12. Sie können mit einer Geschwindigkeit von maximal 50 Schritt pro Stunde vorwärtsbewegt werden.

MAGIE BEI BELAGERUNGEN

Obgleich in Aventurien Magie mehr oder weniger ein Bestandteil des allgemeinen Lebens ist, bleibt sie doch selten genug, um in der Regel nicht in die Planung einer Befestigung miteinbezogen zu werden: Wer nur aus Angst vor hereinteleportierenden Magiern seine Festung aus Koschbasalt bauen wollte, der zeigte wenig Sinn für die aventurische Realität.

Tatsächlich ist es nun einmal so, daß Angriffe von magiebegabten Feinden und magischen Kreaturen so selten sind, daß sich eine gezielte und kostspielige Vorsorge dagegen nicht lohnt. Das wiederum macht erfahrene Zauberer zu den größten Feinden einer ansonsten sicheren Burg.

Beherrschung

Die Magica Controllaria ist immer noch gut darin, um die Verteidiger einer Burg unter den Willen des Magus zu bekommen, in dem man wichtige Anführer dominiert. Der BANNBALADIN allerdings ist hier eher machtlos, denn selbst von einem "Freund" läßt sich ein Heerführer kaum zur Aufgabe überreden, wenn er nicht zumindest bereits erhebliche Zweifel hegt. Der fast überall verbotene IMPERAVI ist da weit effektiver. Der PANIK ÜBERKOMME EUCH wird von Borbaradianern verwendet, um wichtige Mauerschnitte zu entvölkern, zum Auslösen einer dauerhaften Moraleinbuße reicht er jedoch *nicht* aus.

Alle anderen Beherrschungen wirken gegen Einzelpersonen und sind damit eher von zweifelhaftem Nutzen.

Beschwörung

Sowohl die dämonologischen wie die elementaren Beschwörungen bieten erhebliche Möglichkeiten, denn gegen Dämonen oder Erzdschinnen kämpfen Burgverteidiger in der Regel völlig erfolglos. Mittels SOLIDIRID können fast alle Barrieren überwunden, mittels AUGES DES LIMBUS sogar vernichtet werden, und mit Hilfe eines NIHILATIO lassen sich sowohl Fallgatter wie auch Wurfmaschinen bewegen – und letztere sind nach einem Absturz sicherlich dauerhaft beschädigt und nur sehr schwer zu reparieren. Der eigentliche Nutzen der Dschinnen aber liegt natürlich in ihren Möglichkeiten, ihr Element zu kontrollieren: Steine zu zerkrümeln, Brände zu legen oder auszulöschen, Wasser zu spenden und zu entrücken usw. Doch auch hier gilt, daß Dschinnenbeschwörer in der Regel nun wirklich nicht bei der Planung von Burgen mit in die Rechnung einbezogen werden – auch wenn immer wieder von der ein oder anderen Festung im Tulamidenlande gemunkelt wird, es seien Dschinnen in ihr als dienstbare Verteidiger "eingezaubert" worden.

Bewegung

Die Magica Moventia kann beinahe als die klassische "Einbruchs-Zauberei" betrachtet werden, da sie sowohl Zauber umfaßt, die die Bewegung durch Mauerwerk erlauben, wie auch solche, die vorhandene Türen oder Tore öffnen. Gegen massive Riegelbalken, Fallgatter

etc. versagt der auf eigentliche Schlösser gerichtete FORAMEN allerdings. Beim TRANSVERSALIS muß noch einmal betont werden, daß der Zauberbernde den Ort kennen muß, an den er teleportiert!

Illusionen

Trugbilder magischen Ursprungs können sich als nützlich erweisen, um einem Heerführer Täuschungen vorzugaukeln oder durch angebliche Erfolge des Feindes die Moral einer Seite zu untergraben. IGNORANTIA, CHAMAELEONI und IMPOSTORI eignen sich gut für heimliche Unternehmungen, während dem satuarischen HEXENKNOTEN sogar kampfscheidende Wirkung beim Schließen von Mauerbreschen (zumindest bis Verstärkung herbeigeeilt ist) zugeschrieben werden kann.

Kampf

Erstaunlicherweise gibt es wenige Kampfzauber, die gegen eine größere Anzahl von Gegnern wirken. Als bemerkenswerte Ausnahmen seien hier der IGNISPHERO und der PLUMBUMBARUM genannt.

Verwandlung von Lebewesen

Aus dem Bereich der Magica Mutanda sind eigentlich nur zwei Zauber bekannter, die eine Belagerung beeinflussen können: Der PARALU kann auch gegen mehrere Feinde eingesetzt werden, während der VISIBILI sich vorzüglich für heimliche Unternehmungen eignet. Die beiden zum heimlichen Eindringen in (oder dem unauffälligen Verlassen von) Burgen geeigneten Zauber NEBELLEIB und SPINNENLAUF sind als druidische und satuarische Magie wohl sehr selten, das gleiche gilt zum Glück für den druidisch-dämonischen FLUCH DER PESTILENZ, der natürlich bei den beengten Verhältnissen, die bei einer Belagerung sowohl in wie vor der Burg herrschen, besonders katastrophal wirkt.

Verwandlung von Unbelebtem

Die Magica Transformatrica bietet den Kampfparteien einige Möglichkeiten sowohl der Befestigung wie der Zerstörung: Der klassische Versperrenzauber, der CLAUDIBUS, besitzt immer noch seine Vorteile – das Öffnen eines Burgtors läßt sich durch ihn während eines hitzigen Ansturmes deutlich verzögern; als dauerhafter Zauber ist er jedoch viel zu kostspielig. Der FORTIFEX kann zwar theoretisch benutzt werden, um kleine Durchgänge vor Beschuß zu sichern, doch das nur für die sehr kurze Zeit von weniger als einer Minute! Der OBJECTUM FIX ist für große Gegenstände wie Burgtore als unerschwinglich zu bezeichnen.

Der seltene DESINTEGRATUS hingegen ist eine geradezu unüberwindliche Waffe, wenn es um das schlichte Zerstören von hinderlichen Objekten wie Burgtoren, Fallgattern etc. geht. Ob der Schaden an einer Wehrmauer ausreicht, um sie zum Einsturz zu bringen, muß der Meister entscheiden – es ist allerdings eher unwahrscheinlich, wenn sich der Zauberer nicht gerade auf die Baukunst versteht, daß er einen so guten Treffen landet. Ein Durchbruch mag jedoch entstanden sein.

Es muß noch einmal betont werden, daß die klassischen Borbaradzauber BRENNE, TOTER STOFF und HARTES SCHMELZE eher nutzlos sind, da sie einen viel zu kleinen Wirkungsbereich besitzen.

Die stärkste "Waffe" in diesem magischen Bereich ist aber sicherlich der APPLICATUS, denn wo der Magier nicht hingelangt, mag trotzdem ein verzaubertes Geschloß sein Ziel finden ...

Schadenszauberei und Baupunkte

Der AUGES DES LIMBUS richtet nur innerhalb seines inneren Radius Schaden an – dort allerdings verschwindet alles im Limbus. Der DESINTEGRATUS wirkt ebenfalls in vollem Umfang zerstörerisch; bei allen anderen Zaubersprüchen sollte wie beim Einsatz normaler Waffen gegen Bauwerke (siehe oben) vorgegangen werden.

Yantibair – eine albernische Wasserburg

Vorwerk

Mauern:	100 / 6 / 17
Schanzkleid:	40 / 2 / 12
Torhaus:	120 / 6 / 17
Zugbrücke:	20 / 4 / 15
Gebäude sind keine Wehrbauten	

Hauptburg

Außenmauern:	170 / 8 / 16
Schanzkleid:	40 / 2 / 12
Palasmauern:	100 / 6 / 15
Hölzerner Anbau:	45 / 4 / 13
Zugbrücke:	25 / 4 / 15
Fallgatter:	15 / 5 / 16
Tor:	40 / 5 / 17

Wasserburgen nutzen eine der beiden wichtigsten naturgegebenen Verteidigungsmöglichkeiten: Denn während Höhenburgen durch ihre Lage zwar schwer zu erobern, aber auch schwer zu erreichen sind und schon deshalb oft Schwierigkeiten mit der Versorgung haben, liegen Wasserburgen von Natur aus in eher ebenem Land und sind oft gut erreichbar für Wagenzüge und Handelskarren. Der Schutz wird eben durch ein mehr oder minder umfangreiches System von Gräben gewährleistet, über die Stege und Brücken führen, die im Notfall abgerissen oder sogar einfach als Zugbrücken angehoben werden können. Ein zweiter, bei Belagerungen unschätzbare Vorteil besteht darin, daß das Gelände, das sich zum Bau einer Wasserburg eignet, meistens auch das Bohren eines Brunnens ermöglicht, so daß Wassermangel, eine der Hauptgründe für die Kapitulation einer belagerten Burg, fast ausgeschlossen ist. Eine Einschränkung ist natürlich stets dort gegeben, wo das Wasser des Meeres oder eines brackigen, weil küstennahen Gewässers als Schutz dienen soll.

Als dritter Vorzug von Wasserburgen ist zu nennen, daß sie einer Belagerung mindestens ebenso großen baulichen Widerstand entgegensetzen wie eine Höhenburg: Denn während Mauern auf einer Anhöhe oftmals von Sappeuren untergraben und dadurch zum Einsturz gebracht werden können, würden derartige Tunnel und Gräben bei einer Wasserburg sehr schnell voll Wasser laufen, lange bevor die eigentlichen Mauern erreicht sind.

Die Schwierigkeit beim Bau einer Wasserburg besteht allerdings vor allem darin, in wasserreichem Gelände überhaupt geeigneten Boden für die Errichtung einer so schweren Anlage wie einer Burg zu finden; und die Geschichte kennt mehr als ein Exempel für Burgen, die auf nur scheinbar sicherem Boden erbaut wurden und sich im Verlauf der Jahre allmählich, aber unvermeidlich senkten oder gar zu einer Seite kippten und schließlich verlassen werden mußten. Da das abergläubische Volk in solchen Fällen schnell mit Geschichten von einem Fluch der Wassergeister zur Hand ist, werden mitunter nicht einmal die noch tauglichen Bausteine und -hölzer der alten Burg für ein neues Bauwerk genutzt.

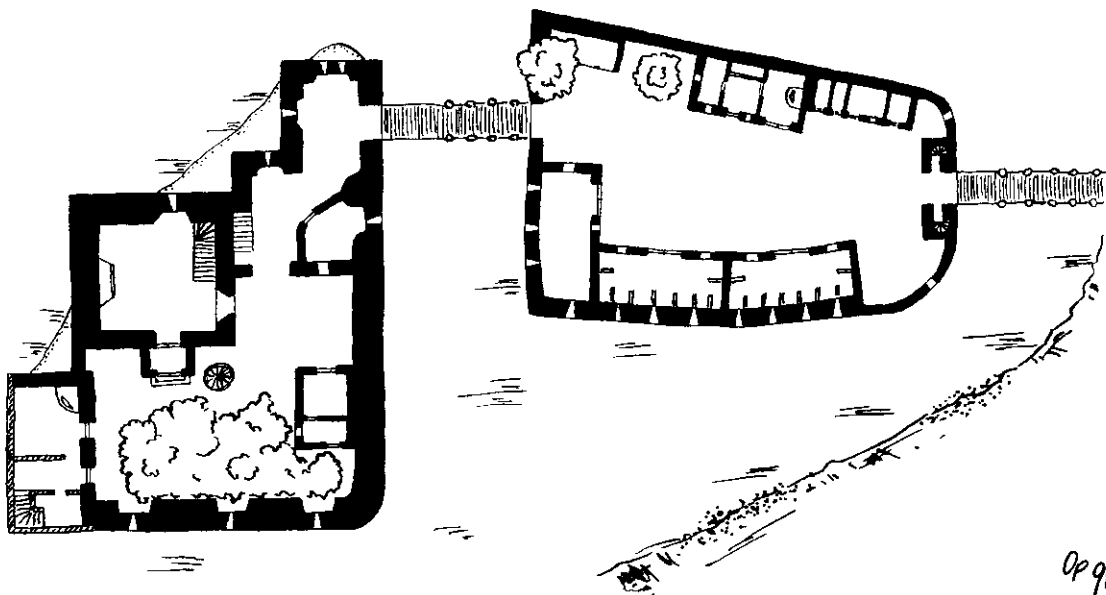
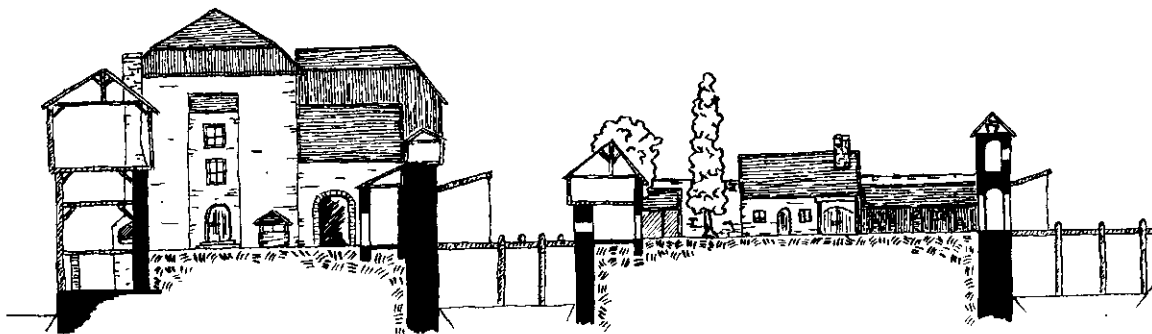
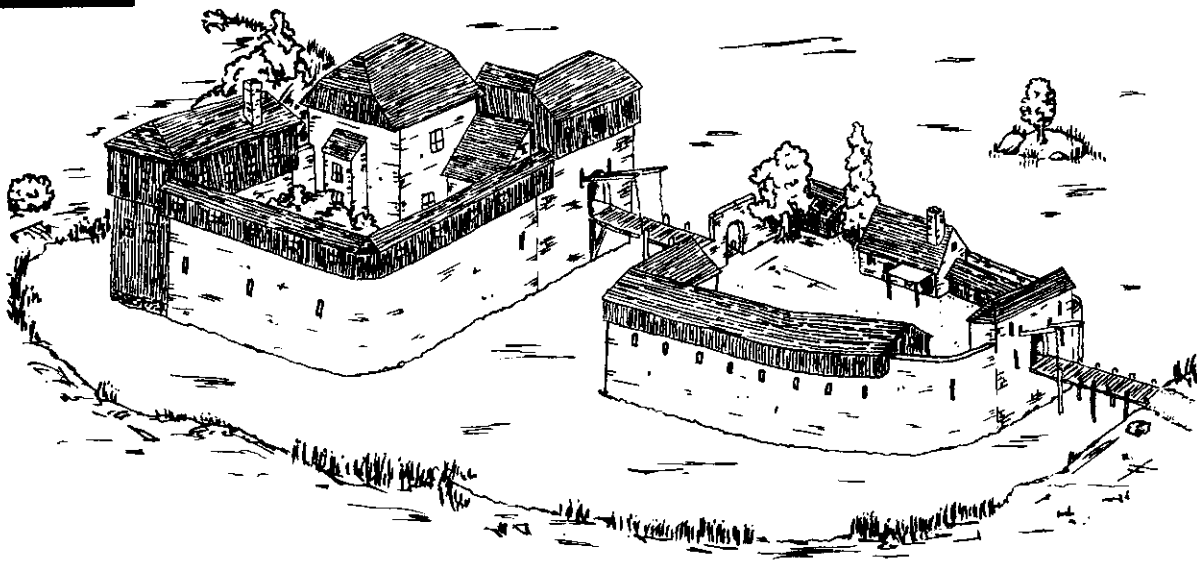
Ein Beispiel für eine solche feste, allmählich aber doch von den Zeiten mitgenommene Wasserburg ist Yantibair im albernischen Seenland: Unweit der Grenze nach Nostria gelegen, könnte sie fast ebenso gut im nördlichen Nachbarland stehen, aber auch sonst in einem wasserreichen Gebiet bis hin zu den sumpfigen Ländern Tobriens an der anderen Küste des Kontinentes. Yantibair liegt am südöstlichen Rand des Schleiensees, eines großen, aber recht flachen Gewässers, das selbst in der Mitte nur wenige Schritt tief ist. An seinem Uferand aber ist der Schleiensee mit einem dichten Schilfgürtel bestanden, der nur in unmittelbarer Nähe der Burg regelmäßig geschnitten wird – einerseits, um Baumaterial für die immer zu flickenden Dächer zu gewinnen, aber auch, um Feinden das Anschleichen unmöglich zu machen.

Während die Häuser im nahegelegenen Dorf auf einen künstlich aufgeschütteten Erdhügel erbaut sind, den die Seeländer *Terpe* nennen, ruhen die beiden Teile von Burg Yantibair auf natürlichen Inselchen im Schleiensee und sind zudem durch gute Andergaster Steineichenpfähle abgestützt, die beim Bau der Burg tief in den weichen Seeboden getrieben wurden. Wie so oft, ist auch Burg Yantibair zweihöfzig errichtet, wobei der Vorhof kaum mehr als ein bäuerlicher Gutshof ist: Durch die Gegebenheiten des Untergrunds hat er eine etwa dreieckige Form, und er ist durch eine Brücke mit dem festen Land verbunden. Der größere Teil dieser Brücke ruht stabil auf Eichenstämmen, nur die letzten drei Schritt werden von einer Zugbrücke gebildet, die allerdings nur in Krisenzeiten hochgezogen wird – das letzte Mal geschah dies während der kurzen Herrschaft der Thronräuberin Isora von Flenvina. Den Vorhof umgibt eine hohe Mauer, die die Burgschmiede, die beiden Ställe für die Pferde und die Kühe des Gutes und das Kutschen- und Wagenhaus des Barons beschützt. Hier auf dem Vorhof findet man auch den Zwinger für die herrschaftliche Hundemeute und den inzwischen sehr verfallenen Falkenschlag, der Zeugnis ablegt von den Versuchen eines früheren Burgherren, die hohe Kunst der Falknerei an seinem ländlichen Hof zu kultivieren.

Eine weitere Zugbrücke führt vom Vorhof zur eigentlichen Burg, deren Tor sogar mit einem eisenbeschlagenen Fallgatter gesichert werden kann; allerdings wurde es seit vielen Jahrzehnten nicht mehr benutzt, so daß die Zuverlässigkeit des Mechanismus eher fraglich ist. Die ganze Außenseite der Burg wird von mehrstöckigen Gebäuden eingenommen, doch ein aufragender, steinerner Bergfried fehlt – denn schon die früheren Baumeister wußten, daß die Insel sein Gewicht nicht würde tragen können. Statt dessen ist das dem Vorhof zugewandte Torhaus mit drei Stockwerken recht hoch gebaut und erlaubt von seinem obersten Geschoß einen guten Blick auf das Umland. Im Torhaus liegen auch die Rüst- und Waffenkammer der Burgwache, und über dem Tor ist neben zwei Wurflochern sogar eine tückische Neuheit untergebracht: Eine ursprünglich von einem Kriegsschiff stammende Speerschleuder, ein Skorpion, den der Baron in Havena günstig gebraucht erstanden hat und der die Burg heute gegen Angreifer verteidigen soll.

Dem Torhaus gegenüber liegt der Palas, das Haus der Herrschaft. Hier leben der Baron und seine Familie, aber auch der Haushofmeister und die übrigen Verwalter, die der Baron für sein Lehen beschäftigt – doch das sind kein halbes Dutzend Leute, denn eine Baronie wie Yantibair erfordert nur wenig Papierkram, da sich hier nur wenig ändert, von den Jahreszeiten einmal abgesehen: Die Eigenhöfe des Barons liefern ihren Teil der Ernte, die Untertanen ihren Zehnt ab, und alles geht seinen Gang wie schon seit Jahrhunderten. Im Palas findet man auch die Kemenate, den einzigen

Vantibair



Op 98

von einem offenen Kamin beheizten Raum, der in der Regel als Wohn-, aber auch als Baderaum dient. Der derzeitige Baron hat hier sogar seine Büchersammlung aufstellen lassen, die gewiß ein gutes Dutzend Bücher umfaßt.

An der Ostseite liegt das Gesindehaus mit der Burgeküche – und da hier das Essen nicht nur für die Herrschaft, sondern für alle Bediensteten bis zum Stallbuben zubereitet wird, ist hier den ganzen Tag über reger Betrieb. Daß sich die ganze Wasserburg allmählich senkt, macht sich hier am stärksten bemerkbar, und zur östlichen Mauer hin sind Lachen eingedrungenen Wassers ebensowenig eine Seltenheit wie rechtschrittgroße Schlammputzen, wo sich der Lehm Boden allmählich auflöst. In der Hofmitte liegt der gemauerte Brunnenschacht, der um eine Quelle herumgebaut wurde – doch auch wenn diese einst klares Wasser geliefert haben soll, ist sie schon seit langem durch das eingedrungene brackige Wasser des Schleiensees spürbar gesalzen und kann nur mehr zum Waschen und Baden genutzt werden. Im Westen des Burghofes liegt daher auch die zum Sammeln des Regenwassers dienende Zisterne im kleinen Garten der Burg, in dem neben einigen Obstbäumen vor allem Gemüse, Küchen- und auch einige Heilkräuter wachsen. Das ganze wird betreut von Mutter Bridagh ni Ncamh aus Honingen, die in ihrem zur Mauer hin gelegenen Perainetempel nicht nur für das Seelenheil und derische Wohl des Burgvolkes betet, sondern auch eifrig die Wehwechen und echten Leiden der Besatzung zu kurieren versucht. Daß hier unter den schattenspendenden Bäumen auch einige der früheren Burgherren begraben liegen, entspricht der ortsüblichen Sitte und stört nur die Auswärtigen; für den Bau einer Gruft gäbe es ohnehin keine Möglichkeit.

Der Herr der Burg ist Baron Alvan von Elengart – kein Einheimischer, sondern ein Zugezogener aus den Nordmarken, der vom König (damals noch Fürst) Cuano von Albarnia mit diesem Lehen für eine Heldentat belohnt wurde: Einst versetzte eine mächtige Wasserschlange die Gegend um den Schleiensee in Angst und Schrecken, und nach einer alten Sage nannten die Scenländer sie die Gordobai-Schlange und behaupteten, sie sei ein Gezücht der Nachtblauen Tiefen. Vieh und Menschen zog sie ins Wasser und ersäufte oder zerquetschte sie dort, und selbst der vormalige Baron von Yantibair, Herr Gryffyn ui Rhudd, wurde von ihr zerdrückt, als er sie erschlagen wollte. Doch im Gefolge der Fürstin Idra war ein gebildeter und doch furchtloser Ritter aus Elenvina nach Albarnia gekommen, der entsann sich einer List, die er in seinen Büchern so manchem sagenhaften Drachentöter zugeschrieben gesehen hatte. Also reiste er bis ins zwergische Xorlosch und ließ sich dort von einem Schmied seine Rüstung über und über mit stacheligen Spitzen und scharf geschliffenen Dolchklängen besetzen und diese Kreation von einem Geweihten des Schmiedegottes segnen. So mit List und Segen gewappnet, trat er mit einem Gebet auf den Lippen dem Wurm entgegen, der ihn umschlang und sich gerade in dem Moment, als er den Ritter zermalmen wollte, durch die eigene Kraft auf den Spitzen und Klängen Blut und Kraft aus dem Leib drückte; Herr Alvan aber köpfte die geschwächte Kreatur mit einem Hieb und brachte den Schädel dem Fürsten, der seinen kühnen Gefolgsmann zum neuen Baron von und auf Yantibair erhob.

Das mächtige Gerippe der Gordobai-Schlange und die wundersam aussehende Rüstung sind noch im Besitz des Barons und werden im Palas zur Schau gestellt.

SCHWACHSTELLEN

Es wurde bereits gesagt: Abgesehen von dem langfristigen Problem, daß sich die Burg immer mehr zur Seite neigt, besteht die Schwierigkeit vor allem in der Wasserversorgung: Alle anderen Vorräte können reichlich angelegt werden, doch das Brunnenwasser ist brackig und die Burg auf eine Zisterne und damit auf Regen angewiesen.

ABENTEUERIDEEN

- Die Magierin Ermhild Raststatt hat von der Tat des Barons gehört und ermittelt, daß die mit dem Blut der Gordobai-Schlange benetzte Rüstung vermutlich ein gutes Paraphernalium ist – also will sie sie für sich gewinnen. Wie sie nun vorgeht, hängt davon ab, wie sich das Szenario entwickeln soll: Eventuell erscheint sie in der Verkleidung einer vornehmen Sammlerin und versucht, die Rüstung gegen einige kostbare (nichtmagische) Bücher zu tauschen, da sie sie "für ihre Sammlung" wünsche. Die Helden könnten dann diejenigen sein, die erst die Tarnung durchschauen und dann gebeten werden, die Rüstung gegen die Diebstahlversuche der verärgert geflohenen Magistra zu beschützen.
- Vielleicht ist es aber auch die Heldengruppe, die von der Magistra unter einem Vorwand gebeten wird, ihr die kostbare Rüstung zu besorgen.
- In einem Versuch, die Gunst Efferds zu gewinnen (und damit den Regen für die Zisterne zu sichern), entschließt sich der Baron, das Gerippe der Wasserschlange dem Havener Efferdtempel zu dessen freier Verfügung zu stiften. Die Helden wären dann diejenigen, die die Trophäe nach Havena bringen sollen und dabei allerlei unerwünschte Aufmerksamkeit von 'Artefaktensammlern' jeglicher Motivation auf sich ziehen.

Weidleth – eine zweihöfliche Höhenburg

Neben Flüssen und Seen bieten sich natürlich auch Berge und Klippen als naturgegebener Schutz für Befestigungen an: Höhenburgen liegen auf dem Gipfel (weit seltener am Hang) von Bergen, die gerade noch von Fuhrwerken erreicht werden können. Denn ebenso wie es wichtig ist, daß kaum ein Feind die Burg erreicht, so ist es auch nötig, daß Freunde und Untergebene nicht mit unüberwindlichen Schwierigkeiten zu kämpfen haben, wenn sie die Burg bemannen oder versorgen sollen; eine Anforderung, die von manchen übereifrigen Befestigungsplanern gelegentlich überschen und von verantwortungslosen Baumeistern ignoriert wird: Steht die Burg erst einmal auf dem Gipfel eines Berges, kann es dem Baumeister gleichgültig sein, wie mühsam ihre Versorgung ist.

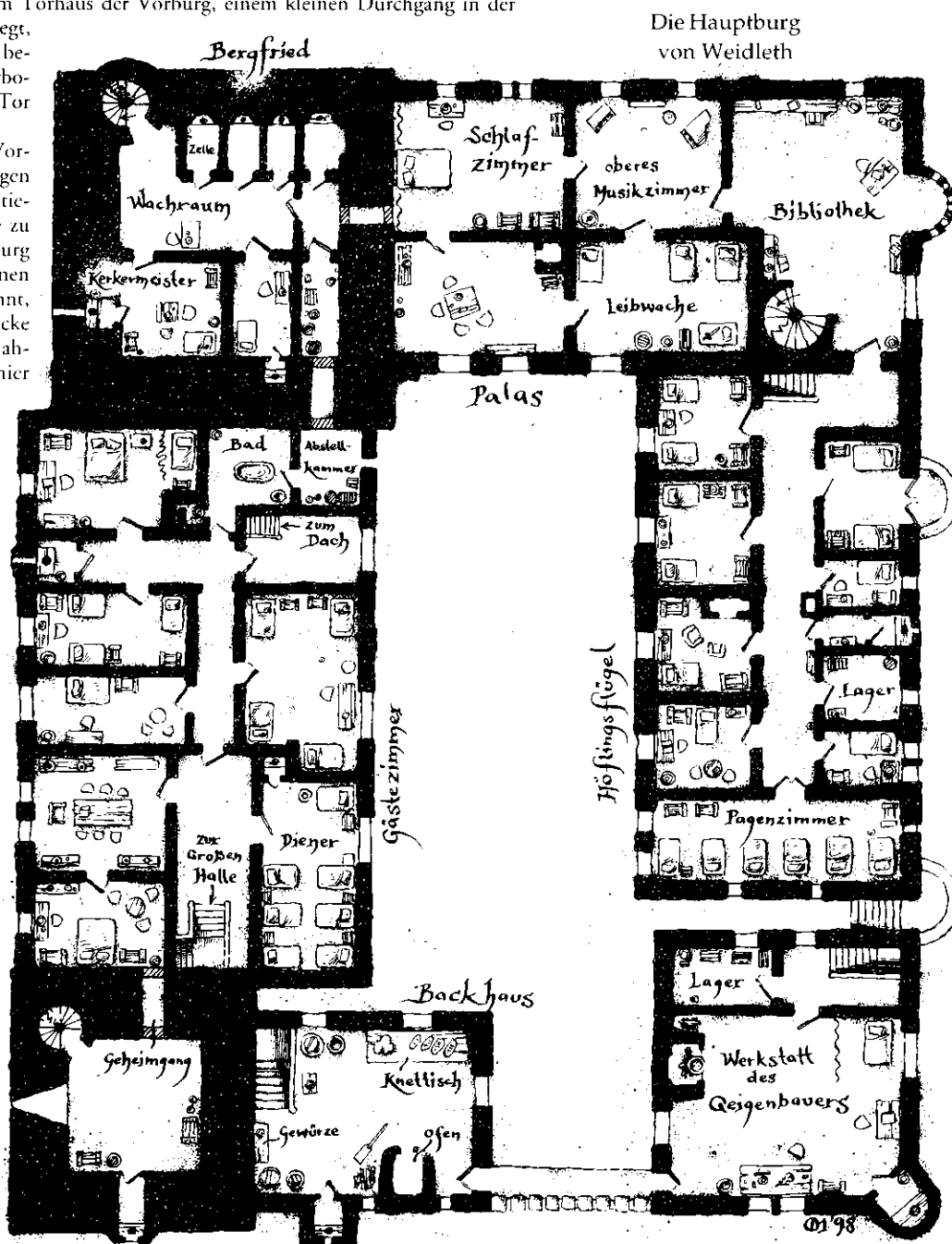
Denn ansteigendes Gelände ist das vielleicht größte Hindernis, das Mutter Sumu in Hülle und Fülle bereitstellt: Schon ein leichter Anstieg führt dazu, daß Wagenpferde nur einen Bruchteil dessen bewegen können, was in der Ebene möglich ist, und ein jeder, der einmal im schweren Harnisch auch nur eine Treppe steigen mußte, weiß, daß der Sturm bergauf nahezu ein Ding der Unmöglichkeit ist.

Ein Beispiel für eine Höhenburg, die ihre Lage vorzüglich ausnützt, ist Burg Weidleth über dem Tal des Großen Flusses: Nähern kann man sich ihr allein von einer Seite, und bereits dieser Weg führt einen sehr steilen Berghang hinauf – in der Tat so steil, daß er für Karren und Wagen kaum noch benutzbar ist. Der Weg endet vor dem Torhaus der Vorburg, einem kleinen Durchgang in der Mauer, über dem direkt ein Wachhaus liegt, von dem auch Feinde beschossen und beworfen werden können, die sich im Torbogen vor dem eigentlichen hölzernen Tor versammelt haben.

Des weiteren enthält die ummauerte Vorburg ein Gesindehaus sowie die Stallungen – doch hier sind fast ausschließlich Reittiere – und so gut wie keine Kutschpferde zu finden. Von der eigentlichen Hauptburg ist dieser Teil noch einmal durch einen tiefen, natürlichen Graben im Fels getrennt, der lange Zeit allein mit einer Zugbrücke überwunden wurde, erst in den letzten Jahren der Herrschaft Kaiser Hals wurde hier eine steinerne Brücke errichtet.

Die Hauptburg schließlich ist zur Gänze ummauert und ragt beinahe wie ein Kristallprisma aus dem Fels – denn an keiner Stelle sieht man sich Gebäuden gegenüber, die über weniger als zwei Stockwerke verfügen. Der Hohe Turm von Weidleth gar ragt drei Stockwerke hoch auf und gestattet einen guten Blick auf alles, was im Tal des Großen Flusses vor sich geht.

Der Innenhof der Hauptburg steigt, wie von Mutter Sumu vorgegeben, seinerseits noch deutlich an, bis schließlich, am Nordrand der Burg, der höchste Punkt der Burg erreicht ist, und hier erhebt sich auch der mit Musikinstrumenten aus ganz Aventurien geschmückten Palas, in dem die Reichsvogtin Frau Yolande von Mersingen residiert – oder der Kaiser, wenn er auf der Reichspfalz Weidleth weilt. Neben den Ritterstuben und dem Höflingsflügel gibt es jedoch einen Raum, der besondere Aufmerksamkeit verdient: Der Große Saal neben dem Palas, denn er ist der einer größten stützenlosen Säle in allen Burgen des Mittelreiches. Bei einer Größe von zwanzig auf dreißig Schritt ist er ausreichend, um sogar bei der Beratung über den Frieden mit dem Horasreich die Adligen und Gesandten des Hoftages von Weidleth aufzunehmen, und doch hinderte nach



Vorburg

Gebäudemauern:	140 / 7 / 16
Tor:	45 / 5 / 18
Torhaus:	130 / 7 / 16
Brücke:	200 / 8 / 16

Hauptburg

Tor:	55 / 6 / 18
Fallgatter:	15 / 5 / 16
Gießbeker:	20 / 7 / 16
Gebäudemauern:	160 / 8 / 16
Turm-mauern:	240 / 8 / 15
Bergfried-mauern:	280 / 9 / 14

der Siegelung des Friedens keine einzige Säule die Tanzenden. Wenn man bedenkt, daß im Stockwerk darüber sogar die trennenden Wände der Gästezimmer auf den Deckenbohlen des Großen Saales ruhen, dann kann man sich nur wundern, wer ein solches Meisterwerk zustande gebracht hat.

Zwerge aus Eisenwald waren es, die einst weite Teile der Burg errichteten, die keineswegs immer eine Kaiserpfalz war: In der kaiserlosen Zeit ließ der damalige Herzog der Nordmarken die Weidleth erbauen, dort wo man stets einen guten Blick auf den Fluß und die begleitenden Straßen hatte. Damit bewachte die Festung einen der beiden heerestauglichen Wege vom Gareth's Land nach Nordmarken (der andere ist die Reichsstraße über den Greifenpaß im Koschgebirge) und wäre wohl in der Lage gewesen, die Provinz gegen einen Angriff des Kaisers Perval zu verteidigen. Doch den stetig größeren Drohungen aus Gareth war das Herzogenhaus nicht gewachsen, und als schließlich eine kleine Armee aufzog, um Burg Weidleth von aller Versorgung abzuschneiden, da kapitulierte der Herzog und willigte ein, die Burg dem Kaiser als Geschenk zu überlassen, eine Burg, in die er einen guten Teil seiner Schätze gesteckt hatte; zudem überantwortete er dem Kaiser gezwungenermaßen seine Tochter und Kronprinzessin als Geisel, der sie zwar zur 'Reichserzkanzlerin' ernannte und damit eine Tradition schuf, sie zugleich aber immer wieder mit dem Tode bedrohte, sobald die leisesten Gerüchte von Eigensinn in den Nordmarken aufkamen.

Heute ist die Pfalz Weidleth eine der wichtigsten Festungen des Reiches und bewacht ihrerseits den Weg westwärts nach Elenvina und Havena, um auch in diesem Teil des Reiches stets die Autorität der Kaiser zu wahren.

SCHWACHSTELLEN

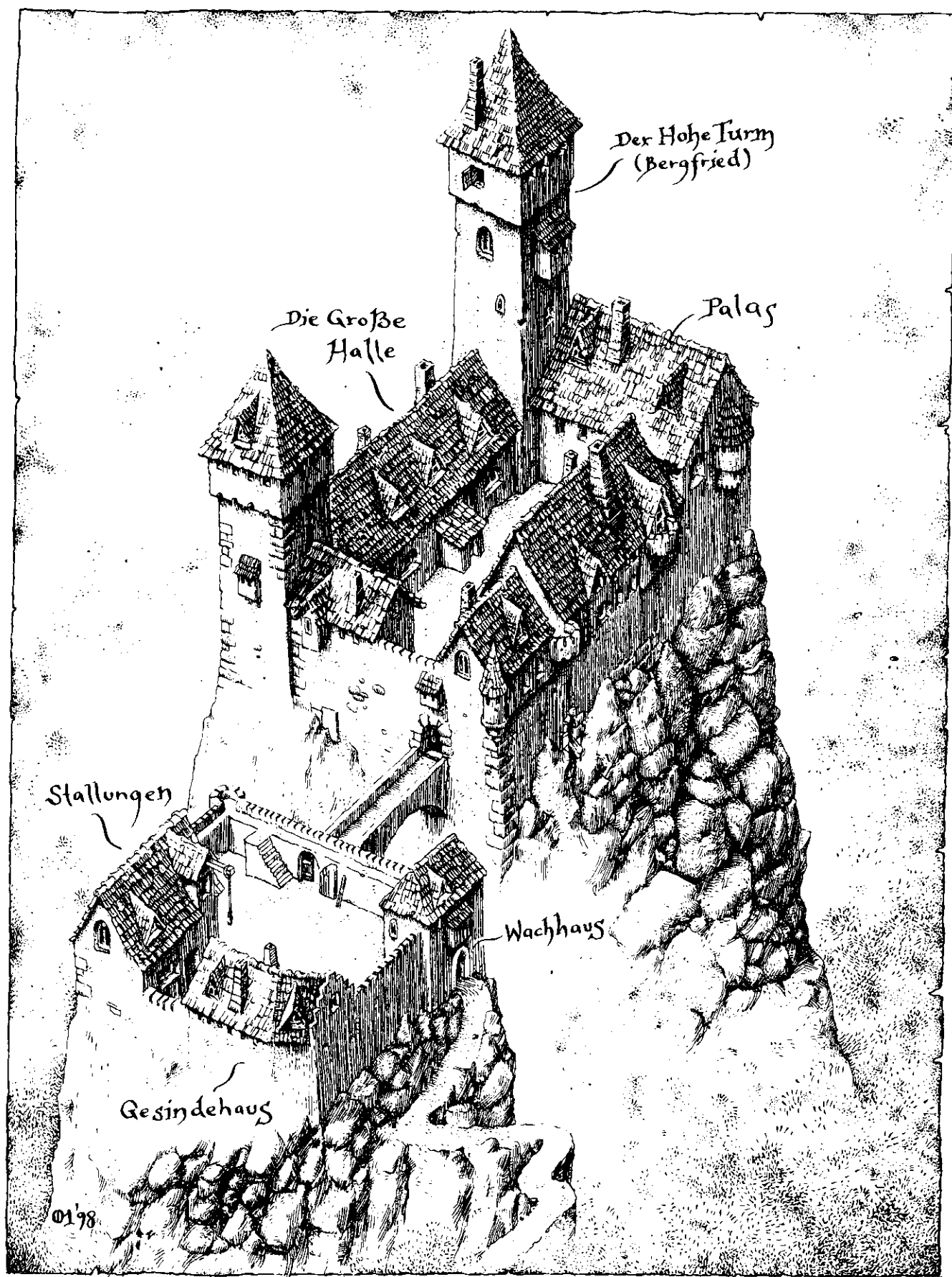
Wie bereits angedeutet, ist die Versorgung der Schwachpunkt der Burg: Erstürmt werden kann sie beinahe gar nicht, doch es ist recht erfolversprechend, sie mit einem größeren Heer einzuschließen und einfach abzuwarten, bis die Keller und Kammern leer sind – und da die Verproviantierung schon im Frieden sehr aufwendig ist, muß man zugeben, daß die Pfalz notorisch zu wenig Vorräte für eine lange Belagerung besitzt.

ABENTEUERIDEEN

- Dem Weidlether Kaiserland beinahe benachbart ist ein weiteres Stück Land in kaiserlichem Besitz: das Lehen Albengau an der Ambocebra, einem Nebenfluß des Großen Flusses. Hier residiert auf Pfalz Kyrstollen die Pfalzgräfin Niam Feenwasser, eine leidenschaftliche Albernierin. Bis zur



Der Große Saal von Weidleth





Reichsvögtin
Yolande von Mersingen

jüngsten Reichsreform war sie praktisch die kaiserliche Aufseherin über alle Lehen in der Grafschaft Albenhus, während sie heute, nach der Stärkung des örtlichen Adels, nur noch die erzeuhen Kaiserminen bei Burg Kyrstollen hütet. Denn die üblicherweise den Pfalzgrafen übertragene Aufgabe, die Ereignisse in ihrem Gebiet zu beobachten und besondere Vorfälle nach Gareth zu melden, wird bereits von Reichsvögtin Yolande von Mersingen auf Burg Weidleth ausgeübt – eine Ehre, die ihr nach der erfolgreichen Ausrichtung des außerordentlichen Hoftages übertragen wurde. Dennoch hat Frau Niam den höheren und vornehmeren Rang inne, und es herrscht keinerlei Zuneigung zwischen den beiden Dienerinnen Gareths: Die Einheimischen wissen von heftigen Rededuellen und Streitgesprächen der Adligen, und man kann von Glück sagen, daß beide klug genug sind, den Kaiserlichen Landfrieden nicht offen zu verletzen. Insgeheim aber kommt es immer wieder zu Sticheleien, und leicht können Helden in die Sache verwickelt werden, wenn Pfalzgräfin Niam sie anwirbt, um "besorgniserregenden Berichten" über Vorkommnisse auf Burg Weidleth nachzugehen: Zwar gibt es nicht wirklich Gründe für eine solche Verdächtigung, doch vielleicht läßt sich ja etwas finden.

- Baron Dankrath von Liepenstein ist ein bedauernswerter Mann: Seine Baronie liegt genau zwischen Weidleth und Albengau, und als höflicher Mann kann er weder Reichsvögtin noch Pfalzgräfin ihre gelegentlichen Jagdausflüge auf seinem Land untersagen, zumal sie ihn immer üppig für Flurschäden entschädigen und an der Jagdbeute teilhaben lassen. Eines Tages erwischt er jedoch einen Dieb, der wohl im Auftrag der Pfalzgräfin einen albernischen Dudelsack gestohlen hat – angeblich ein einst entwendeter Familienbesitz des Hauses Fecnwasser. Der Gemahl der Reichsvögtin, Meister Gynther von Mersingen, ist ein begeisterter Barde und Sammler von Musikinstrumenten, und der Diebstahl könnte schnell zu einer ernsten Krise führen, so lächerlich der Anlaß auch anmuten mag. Baron Dankrath sieht nur eine Möglichkeit: Ein Trupp unbekannter Abenteurer soll unter einem Vorwand in die Burg eindringen und den Dudelsack wieder an seinen Platz bringen, ehe dessen Verschwinden überhaupt auffällt. Ein solches Abenteuer eignet sich am besten für eine sehr lockere, humorvolle Präsentation, bei der durchaus Elemente klassischer Verwechslungskomödien angebracht sind.

Scharfenstein – eine Schildwehrburg

Die allermeisten Flüsse Aventuriens folgen mitnichten geraden Linien, sondern sind voller Windungen und Schlingen. Was läge da näher für einen Burgenbauer, als die so auf natürliche Weise entstehenden Landzungen auszunutzen? An drei Seiten sind sie von Wasser umgeben, nur an der vierten ist eine wirklich massive Befestigung nötig. Besonders an den nördlichen Strömen wie dem Pandlaril, dem Born und dem Walsach und ihren Zuflüssen, aber auch weiter südlich finden sich solche Burgen, die vor allem aus einer großen Schildwehrmauer bestehen.

Ein charakteristisches Beispiel hierfür ist Scharfenstein am Südufer der Raller: Die Burg wurde vor etwa zweihundert Jahren errichtet und dient dem garetischen Baronsgeschlecht derer von Schwarztannen und Scharfenstein als Heimat. Beim Bau wurde seinerzeit zur Raller hin nur eine Mauer von etwa zweieinhalb Schritt Höhe errichtet, die sogar an zwei Stellen kleine Ausgänge besitzt – so gering wurde die Gefahr von feindlichen Angriffen über den Fluß hinweg erachtet, daß zwei schwere, eisenbeschlagene Türen aus andergastischer Steineiche ausreichen sollten. Auf dem Burghof findet man neben dem Haupthaus, in dem die Baronsfamilie residiert, ein weiteres großes Gebäude, das im Erdgeschoß die Stallungen und im Obergeschoß die Speicherräume beherbergt; vor allem aber den Bergfried, der beide Bauwerke noch einmal deutlich überragt.

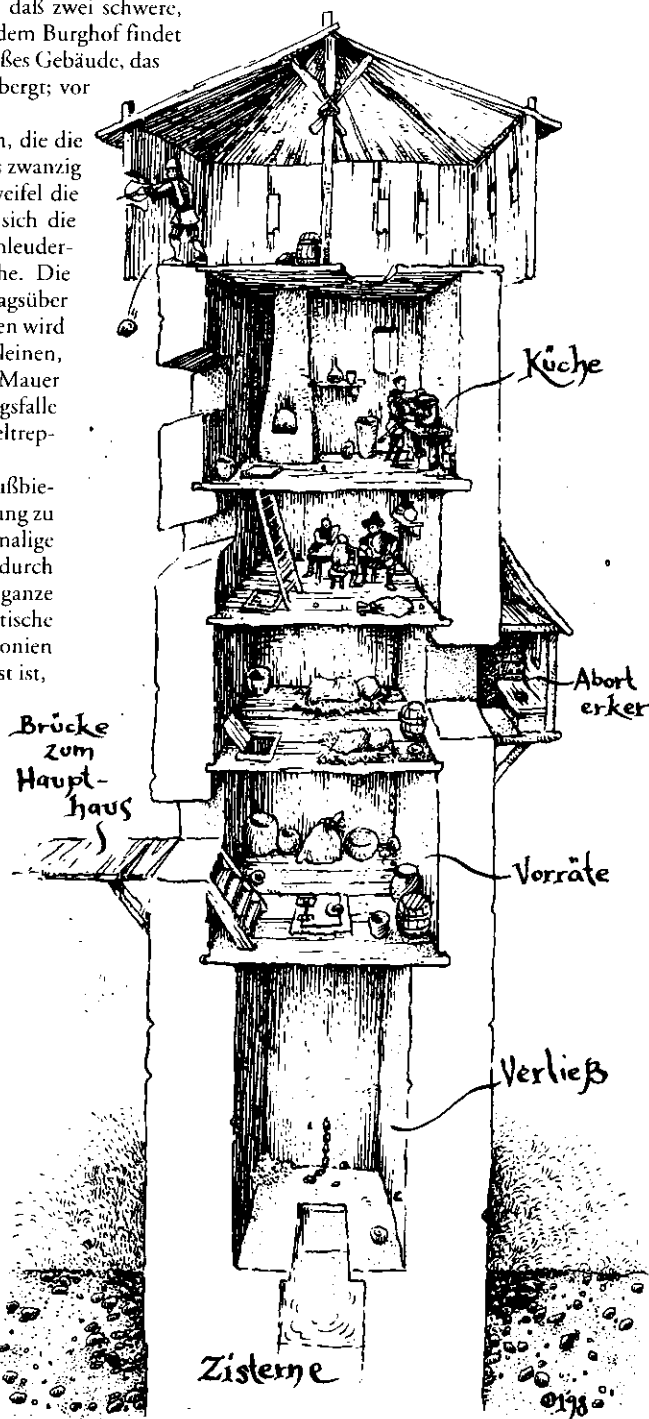
Doch auch er verblaßt völlig gegenüber den beiden emporragenden Türmen, die die Landenge nach Süden hin zur rechten und linken Seite bewachen: Mit mehr als zwanzig Schritt Höhe ragen sie weit über die Umgebung auf und sind ohne jeden Zweifel die höchsten Bauwerke in der Baronie Schwarztannen. Zwischen ihnen spannt sich die Schildmauer, die diesem Burgentyp den Namen gegeben hat – eine selbst für Schleudergeschosse unüberwindliche Monstrosität von beinahe achtzehn Schritt Höhe. Die Mauer selbst ist massiv, sieht man von der kleinen Stelle ab, wo das Fallgatter tagsüber in einer steinernen Tasche ruht, aus der es nachts oder bei Unfrieden herabgelassen wird – die Bedienungswinde für diesen Mechanismus befindet sich in einer kleinen, gemauerten Wachhütte direkt neben dem Tor. Den Wehrgang oben auf der Mauer erreicht man hingegen nur von den beiden Türmen aus, in denen auch im Kriegsfall die Wurfgeschosse gegen den Feind mühsam über die scheinbar endlosen Wendeltreppen hinaufgetragen werden müssen.

Vor der Mauer erstreckt sich ein sumpfiger Graben zwischen den beiden Flußbiegungen. Einst sollte er geflutet werden, um Scharfenstein endgültig zur Inselfestung zu machen, aber dieser Gedanken wurde schnell aufgegeben, als Kundige die damalige Baronin überzeugten, daß es recht wahrscheinlich war, daß sich die Raller dadurch vollständig in den Süden der Burg verlagern würde – und das hätte nicht nur die ganze Wehranlage bis zur Unkenntlichkeit geschwächt, es hätte auch unendliche juristische Probleme heraufbeschworen, bildet die Raller hier doch die Grenze zweier Baronien und sogar Grafschaften: Während Schwarztannen Teil der Grafschaft Reichsforst ist, liegt nördlich des Flusses Linara in der Grafschaft Waldstein. Also wird die Mauer nach Süden 'nur' von einem Wall und einem Graben geschützt – und dadurch, daß fast auf Sichtweite das Vorland gerodet ist und brachliegt, um keinem Angreifer Deckung zu bieten. Alles in allem ist Scharfenstein dadurch eine formidable Wehranlage – doch bekannt geworden ist sie vor allem durch eine düstere Geschichte, die sich um ihre Erbauung rankt:

Damals war gerade erst Eslamia von Esenfeld mit der Baronie der Schwarztannen belehnt worden und hatte die Genehmigung des Lehnsherren erhalten, eine Burg zu bauen. Ort und Aufbau waren schnell gewählt, aber die Errichtung einer so hohen Mauer erwies sich auf dem Flußsand als mehr als schwierig. Ein Baumeister nach dem anderen mußte zugeben, daß ihm die nötigen Kenntnisse fehlten, um die Türme und damit die Mauer so fest zu verankern, daß sie nicht bei hohem Wasserstand Gefahr liefen, sich zu neigen oder gar umzustürzen. Schließlich aber bewarb sich ein junger Baumeister, dessen Namen die Überlieferung mit Alrik angibt. Er erklärte der verwitweten Baronin, er wolle es wagen, die Mauer zu bauen – und weil er ihr gefiel, ließ sie es ihn probieren. Lange dauerte der Bau, und Meister Alrik lebte wie ein Mitglied der Familie im Burghaus, während er die Arbeiten anleitete. Baronin Eslamia aber fand immer mehr Gefallen an seiner Gesellschaft und entbrannte schließlich in Liebe zu dem schönen Jüngling, der ihr Sohn hätte sein können. Weder sah sie, noch wollte sie sehen, daß zur gleichen Zeit zwischen dem jungen Mann und ihrer eigenen Tochter Eslamella zarte Liebesbande wuchsen.

Schließlich war nach vielen Monden das Werk getan, und die beiden Türme und die Mauer erhoben sich stolz und trutzig; vom Baumeister aber heißt es, er habe den Mörtel mit seinem Herzblut gerührt, weil er die Baroneß Eslamella gewinnen wollte. Als Baronin Eslamia das vollendete Bauwerk sah, da lobte sie den Künstler über alle Maßen und versprach ihm zum Lohn, was immer er sich wünsche, es möchte einem Bürgerlichen auch unangemessen

Der Bergfried von
Burg Scharfenstein



Schildmauer (mit Türmen):	450 / 9 / 12
Schanzkleid:	40 / 2 / 12
Tor:	60 / 6 / 18
Fallgatter:	20 / 5 / 16
Mauer zur Raller:	100 / 6 / 18
Bergfried:	220 / 8 / 15
Gebäudemauern:	55 / 4 / 14
Wassertore:	20 / 7 / 21

vornehm erscheinen. Durch ihre freundlichen Worte ermutigt, faßte sich Meister Alrik ein Herz und bat sie um die Hand ihrer Tochter. Da entbrannte die Baronin in Zorn, schimpfte und schalt ihn fürchterlich und verfuhr gleichsam mit ihrer Tochter, als diese dem Geliebten zur Hilfe kam. Sie ließ die Ungehorsame in einem der Türme einsperren, der Baumeister aber sollte bis zum nächsten Sonnenaufgang die Burg verlassen haben.

In der Nacht aber schlich sich der verliebte Alrik in den Turm, den er besser kannte als jeder andere, um die Baroneß zu befreien und mit ihr zu fliehen. Doch die Wachen der Baronin waren nicht untätig und entdeckten das Paar. Sogleich schnitten sie den Verliebten den Weg zurück in den Hof ab, und Alrik und Eslamella konnten nur noch empor fliehen, bis sie auf dem Wehrgang standen. Dort oben in luftiger Höhe schworen sie sich ihre Liebe und Treue und sprangen dann Hand in Hand hinab in den Tod.

Nach dieser Schreckensnacht aber soll die Baronin Eslamia keinen Bissen mehr zu sich genommen haben und alsbald darauf verstorben sein, so daß ihr Lehnsherr die Burg mitsamt dem Lehen einem anderen Gefolgsmann überantworten mußte.

SCHWACHSTELLEN

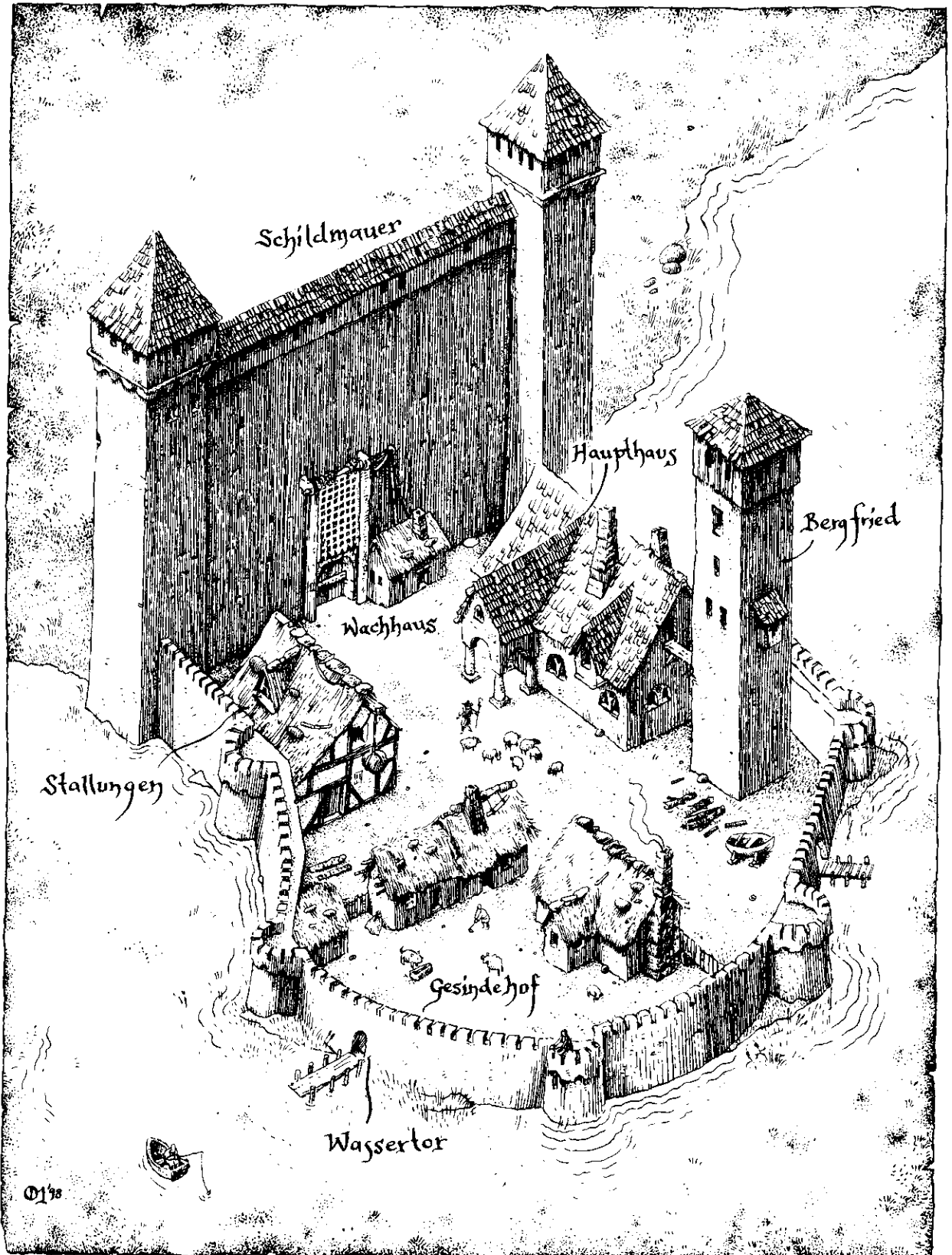
Die Burg ist ganz darauf ausgerichtet, Feinde abzuwehren, die sich von Süden her nähern – gegen einzelne Trupps, die über den Fluß setzen, gibt es außer den Patrouillen auf der Flußmauer kaum nennenswerte Abwehrvorrichtungen. Im größeren Stil ist die Burg verwundbar, wenn der Feind waghalsig genug ist, um mit Flößen eine Schwimmbücke zu bauen, oder wenn er gar auf die Idee kommt, die Raller umzuleiten – und weitreichende Geschütze sind natürlich ebenfalls in der Lage, die Burg mit einem tödlichen Gesteinshagel zu belegen.

ABENTEUERIDEEN

Während eine größere militärische Auseinandersetzung in diesem Teil Garetiens eher unwahrscheinlich ist, bietet die schaurige Sage von der Erbauung der Burg einige Möglichkeiten: Obwohl die Körper der Liebenden natürlich mit allen boronischen Riten beigelegt wurden, wird immer wieder von klagenden Geistern auf der Mauer berichtet, die einer jungen Frau und einem Jüngling ähneln. Als Gäste des derzeitigen Barons Bibor von Schwarztannen können die Helden Zeuge einer solchen Erscheinung werden – und dann auf die verschiedenen Fassungen der Sage stoßen: Mal ist die erste Baronin die Schurkin und das Liebespaar die Heroen der Legende (wie oben berichtet), mal sieht es ganz anders aus: Dann soll der Baumeister mit Dämonen im Bunde gestanden und seine Kunst vom Widersacher gelernt haben, bevor er das Herz der Baroneß stahl – in dieser Variante zwang er natürlich die arme Jungfer zum Todessprung. Da die Erscheinungen durch die Sphärenstörungen der zwanziger Jahre Hal wieder deutlich häufiger wurden und der Baron durch sie immer fahriger und unkonzentrierter ist, könnte er die Helden bitten, der Sache endgültig auf den Grund zu gehen und dem Spuk ein Ende zu bereiten. Die nächstliegende Möglichkeit (die Hinzuziehung der Heiligen Inquisition) möchte der Baron lieber vermeiden, da er insgeheim fürchtet, seine schöne Wehrmauer könnte für unrein erklärt und ihr Abriß angeordnet werden ...



Alriks Geist



Eichenfest - eine Andergaster Hochmotte

Im Königreich Andergast sind weder die Bau- noch die Steinmetzkunst sonderlich ausgeprägt: Die hierzulande üblichen Befestigungen jedenfalls haben größtenteils etwas sehr Urtümliches an sich, und man sieht ihresgleichen nur selten in kulturell höherentwickelten Landstrichen.

Eichenfest, eine kleine Bastion im Nordosten der Stadt Andergast, ist ein gutes Beispiel für die Hügelbefestigungen, die irgendwo zwischen Burg und Wehrbauernhof angesiedelt werden können.

Motte, so nennen die Andergaster die künstliche Erdaufschüttung, auf deren Spitze ein hölzerner Turm thront. Dieser Hügel ist meist kreisrund und unten von einem Palisadenwall umgeben, um den ein Bächlein geleitet wird.

Die Hochmotte, der Holzturm, ist dabei die eigentliche Festung – aber so schwach, wie man leicht vermuten könnte, ist sie durchaus nicht. Zum einen ist sie aus der wasser- und feuerfesten Steineiche, dem heiligen Holz der Rondra, gezimmert, zum anderen verstehen sich die Andergaster durchaus darauf, durch Verzapfung und Vernagelung Hölzer so fest zu verbinden wie andernorts Maurer die Steine mit Mörtel.

Wie bei diesen Türmen üblich, hat auch Eichenfest zwei Stockwerke: Das untere dient als Vorratskammer für Belagerungen, vor allem aber als Versammlungs-‘Halle’ des Barons Lesian von Eichenfest und seiner Ritter, denn für eine üppige Vorratshaltung ist eigentlich die Ernte nie reichlich genug. Im Obergeschoß schließlich ist die Zuflucht der Burgbevölkerung; derzeit aber dient sie als Wohn- und Schlafkammer des Herrn Baron. Denn seine energische Gemahlin hat unten im Burghof die Zügel an sich gerissen und, so ist zu hören, ihn praktisch hierher vertrieben, wo er bei Eichelbier von kriegerrischen Erfolgen träumt.

Eine rechts und links von Holzwänden geschützte und sogar überdachte Treppe führt den Hügel hinunter zum Vorhof. Der schmiegt sich, meist nierenförmig, unten an die Motte – eben und von einer weiteren Palisade umringt, mit der Motte nur über eine Holzbrücke verbunden. Hier unten befindet sich ein gewöhnliches Bauerngehöft, kaum größer als ein großer Hof. Denn der Andergaster Adlige ist zuvörderst Waldbauer, und Baron Lensian von Eichenfest macht hier keine Ausnahme: Sein Vorhof besitzt Scheune, Brunnen und Wohnhaus, vor allem aber den Stall für die prächtige Schweineherde, die in Andergast das Statussymbol der Mächtigen ist und die die Früchte der Steineichen in würzige Schinken verwandelt. Doch ist auch der Grund dafür, daß man nicht nur mit Schinken im Rauch rechnen muß, wenn man Eichenfest besucht, es ist ebenso natürlich, daß der ungepflasterte Boden von den Schweineschnauzen wüst aufgewühlt und von den nackten Füßen der Bauern nur nordürftig flachgetrampelt ist; und wenn im Herbst geschlachtet wird, dann riecht die ganze Motte auf Tage und Wochen nach warmem oder geronnenem Blut.

Einer gezielten Belagerung durch eine geschulte Einheit würde Eichenfest wohl kaum ein Woche standhalten können, doch zum Glück für die Andergaster sind weder die Schwarzpelze noch die Nostrianer hochentwickelt genug, um über derartige Einheiten zu verfügen – so ist die übliche Kriegsweise in diesen Landen, die Motte mit viel Geschrei zu berennen und dabei die Verteidiger so einzuschüchtern, daß sie sich entweder kampflös ergeben oder zumindest den Vorhof ohne Widerstand den Plünderern überlassen.

SCHWACHSTELLEN

Betrachtet man eine Motte als Bauernhof mit angrenzendem Wehrtürmchen, ist sie gut zu verteidigen und erfüllt ihre Aufgaben vorzüglich – und mehr ist in Andergast auch gar nicht gefordert, da lange Belagerungen praktisch unbekannt sind und Stützpunkte entweder im ersten Ansturm genommen werden oder gar nicht.

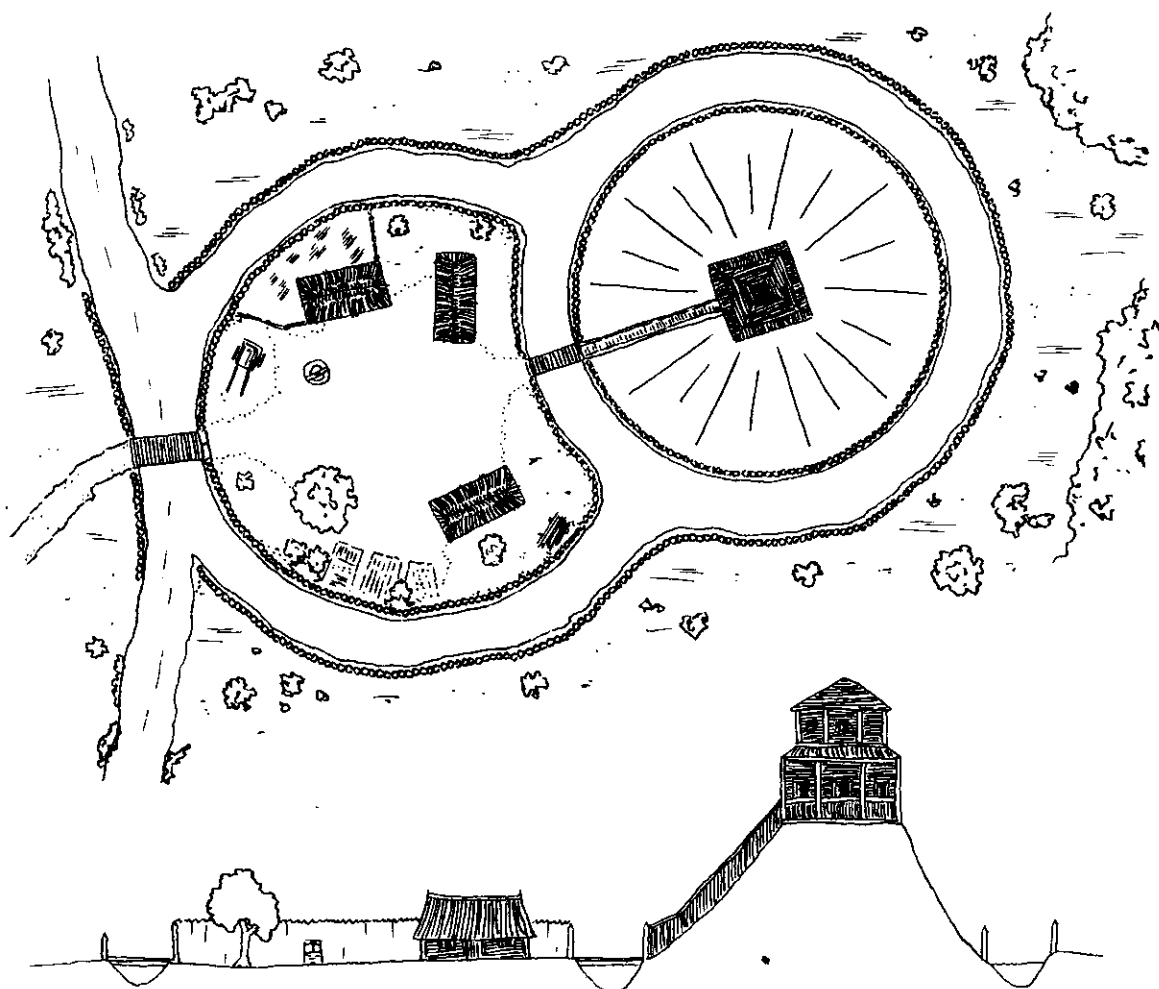
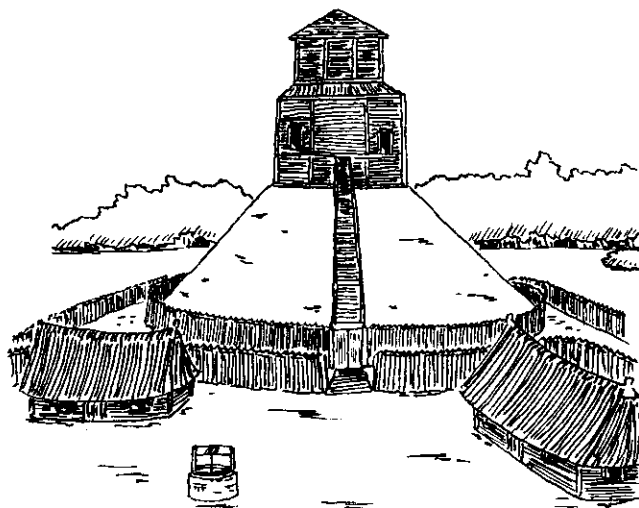
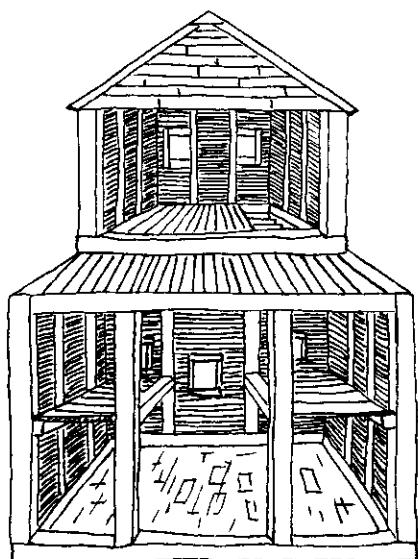
ABENTEUERIDEEN

Mit dem neuen König Efferdan Galahan und seinen Liebfeldern ist auf Burg Andergast ein neuer Geist eingezogen – und das ist auch im ganzen Land zu spüren: Der König und seine junge ‘Reichlehrsmeisterin’ wollen das Land aus jahrtausendelanger Isolation führen und stärken. Der Herr von Eichenfest ist einer jener zahlreichen Adligen, die diesem Vorhaben eher mißtrauisch gegenüberstehen: Daß der König kleine Kämpfertrüppchen über das Land schickt, die Räuber befrieden und Schwarzpelze aus den Wäldern vertreiben sollen, ist ja eine feine Sache, aber daß es jetzt andere Pflichten als die Heerfolge gegen Nostria geben soll und die Willkür über die Untertanen eingeschränkt wird?

So mag sich eine Motte wie Eichenfest als gastliches Haus erweisen, wenn Helden auf Orkenjagd vorbeikommen – wenn allerdings wehrhafte Recken als Königsboten eintreffen, so mag sich der Burgherr gar entschließen, die Tore dichtzumachen und die Konfrontation mit diesem ‘Feind’ auf seiner Festung auszusitzen – und all das sollte, dem Lande Andergast angemessen, nicht ohne Humor gespielt werden.

Hochmotte:	45 / 4 / 12
Umfassungspalisade:	30 / 3 / 12
Tore:	30 / 4 / 15
Gebäude:	28 / 3 / 15

Fichenfest



Op 96

Benderhus – ein tobrischer Thurm

In Tobrien, und zwar überwiegend im hügeligen Vorland der Drachensteine und der Schwarzen Sichel oder in den Bergen selbst, findet man sogenannte Turmburgen unterschiedlicher Größe. Doch auch im Flachland zum Perlenmeer hin sieht man oft auf einzelnen Hügeln oder auch einfach auf trockenen Inseln in den Küstensümpfen diese trutzigen *Thürme*, wie der Tobrier solche Burgen nennt.

Denn im rauen Nordosten des Reiches sind Steine und Felsen häufig, Arbeitskräfte wie alle Untertanen hingegen rar, so daß es außer in den Städten Ysilia, Mendena und Ilzur kaum echte Burgen gibt oder gab – statt dessen findet man den dominanten Bergfried einer großen Burg in Tobrien oftmals einzelnstehend als Wehrturm.

In den meisten Fällen ist der Grundriß eines Thurms quadratisch bei einer Seitenlänge von zehn bis zwölf Schritt, da dies am einfachsten zu bauen ist. Die ebenfalls vorkommenden Rundtürme bieten Rammstößen und ähnlichen schweren Angriffen den größten Widerstand, doch sind sie nicht ohne Mühe zu bauen, und die Aufteilung der inneren Räume ist kaum ohne erhebliche Platzvergeudung möglich. Als Kuriosum seien auch die Fünfecktürme erwähnt, deren rechteckigem Grundriß in der wichtigsten Angriffsrichtung noch ein dreieckiger Vorbau beigefügt ist.

Charakteristisch für die Thürme als Zufluchten und Wehranlagen ist dabei der Eingang, der stets erhöht über dem Boden liegt und in der Regel nur über eine hölzerne Außentreppe erreichbar ist. Im Belagerungsfall wird diese Treppe abgerissen und der Thurm damit schwer zugänglich gemacht – herkömmliche Rammböcke jedenfalls vermögen seinen schweren Mauern meist nichts anzuhaben. Mitunter sind Thürme auch von Ringmauern umgeben, von deren Wehrgang aus eine hölzerne Brücke zum einzelnen Eingang führt.

Im Turminnen finden wir zuunterst einen großen Raum, dessen Boden auf der Höhe des Burghofes liegt – was in diesem Fall bedeutet, daß er zum "Untergeschoß" wird (vom Niveau des Eingangs aus gesehen). In der Regel dient er so prosaischen Zwecken wie der Einlagerung von Notvorräten, doch natürlich weiß es der Volksmund besser: Es gibt kaum einen Thurm in Tobrien, von dem es nicht in der Sage heißt, hier sei der ein oder andere einst edle Gefangene nach verllorener Fehde und ausgebliebenem Lösegeld elend verschmachtet. Tatsächlich kann man in manchen Thurmcellern heute noch eine karge Steinbank als einziges Möbelstück und Bodenrinnen für den Unrat der Gefangenen sehen.

Auf der Eingangsebene ist in den allermeisten Thürmen auch eine Seilwinde zu sehen, mit der Vorratssäcke und Fässer (oder eben auch Menschen) hinauf- und hinuntertransportiert werden können. Manche Thürme sind allerdings auch so günstig angelegt, daß sie im Untergeschoß über eine zum Brunnen ummauerte Quelle verfügen, jedoch finden sich die Gegebenheiten für eine solche Anlage nur in glücklichen Ausnahmefällen.

Der obere Teil eines Thurmes umfaßt je nach Gesamthöhe noch ein oder zwei Stockwerke über dem Eingang. Ein Wandkamin macht das Heizen möglich, die übrige Einrichtung ist allerdings eher karg, denn in der Regel wird der Thurm nicht dauerhaft bewohnt.

Die Thürme auf ihren Anhöhen sind meist im Besitz von Baronen oder Junkern, die in Friedenszeiten ein Herrenhaus (man könnte es auch Großgehöft nennen) in der Nähe bewohnen, oftmals direkt am Fuße des Hügels, und die Wehranlage nur in Kriegszeiten besetzen – doch jetzt herrscht Krieg in Tobrien, und nur die Götter wissen, wie lange noch.

Als oberen Abschluß finden wir häufig die Turmplatte, umgeben von einem hohen Zinnenkranz. Nur die Thürme der Barone und höheren Adligen weisen hier eine Verbesserung auf: Bei ihnen zieht sich ein überkragender Wehrgang rund um den Thurm, der nach oben vom spitzen Turmdach geschützt ist. Nach unten hingegen gibt es zahlreiche Guß- und Wurflöcher, um die unten am Thurm versammelten Feinde bekämpfen zu können.

Alle Skizzen und Zeichnungen auf diesen Seiten stellen den Thurm Benderhus dar, ein typisches Beispiel für diese Festungsart. Wie so viele andere Hügelthürme ist Benderhus auf eine Zisterne und das darin gesammelte Regenwasser angewiesen, und sein Eingang ist nur von der umgebenden Festungsmauer aus zu erreichen.

Da Benderhus am oberen Bendrom unweit der Burg Praske liegt, fielen Thurm und Lehen kurze Zeit nach dem Verrat des Markverwesers Rondradan von Streitzig in die Hände der Borbaradianer – und man muß davon ausgehen, daß der Kaiserliche Gaugraf Perainor von Stippwitz-Sappenstiel damals ebenfalls von allen Göttern abfiel und sich dem Dämonenmeister hingab.

Angeblich hat der Feind ihn gar als Gaugraf bestätigt und damit zum Aufseher über viele der übrigen übergelaufenen oder neuernannten Barone gemacht, ein sicheres Zeichen, daß er sich auf lange Zeit einzurichten gedankt.

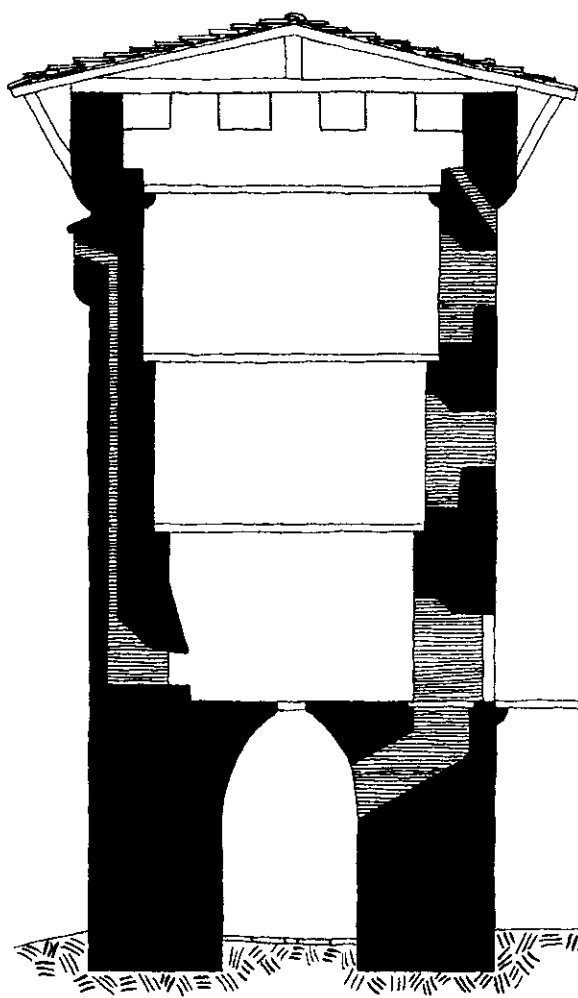
SCHWACHSTELLEN

Hauptproblem eines solchen Thurmes sind natürlich die beengten Ausmaße: Effektiv beherbergt er gerade einmal drei bis vier große Räume. Daher ist zwar ein wenig Lagerhaltung gerade noch möglich, aber für eine größere Zahl an Verteidigern oder gar Flüchtlingen ist einfach kein Platz.

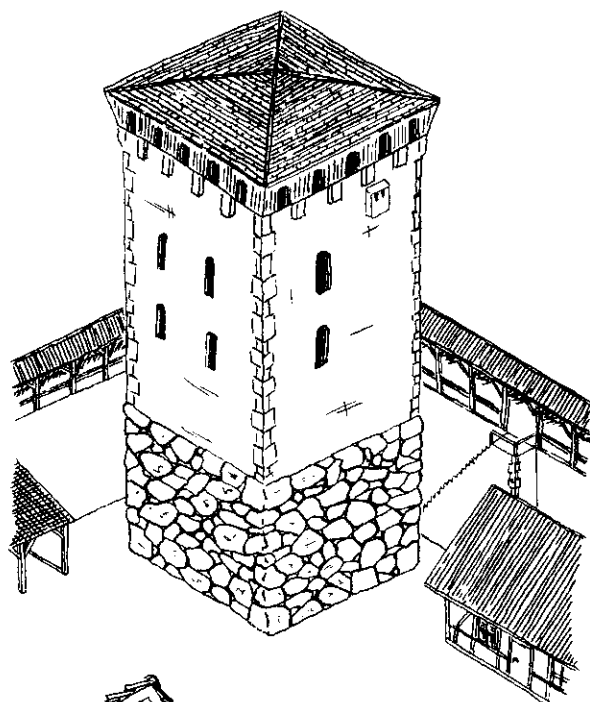
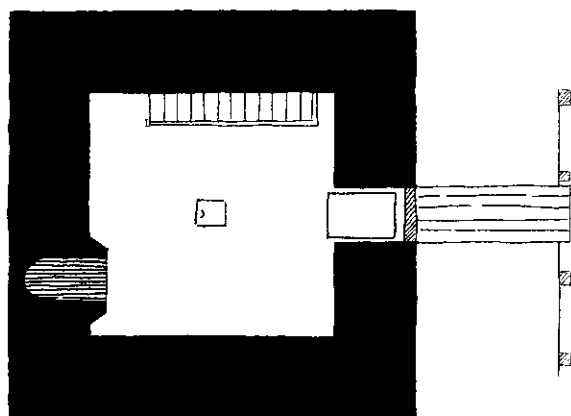
An zweiter Stelle ist das Problem mit der Wasserversorgung zu nennen: In Thürmen wie Benderhus, die über keinen Brunnen verfügen, ist man auf gesammeltes Regenwasser angewiesen,

Untergeschoß:	200 / 10 / 15
Obergeschosse:	280 / 9 / 16
Umfassungsmauer:	175 / 8 / 17
Gebäude:	50 / 4 / 15

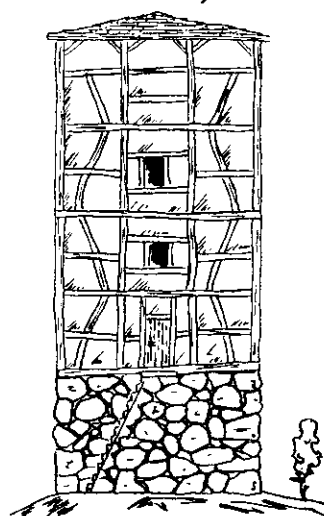
Thurm Benderhus



12



Der alte
Thurm



geblieben ist
nur
das
Fundament

Op 98

das in Tobrien zwar regelmäßig fällt, aber doch eine unsicherere Versorgung darstellt als ein Quelle – kurzum: Während ein Thurm im Sturm kaum zu nehmen ist, kann man ihn durch eine längere Belagerung sehr bald aushungern – zumal die allerwenigsten Besitzer solcher Befestigungen über nennenswerte Fernwaffen verfügen und dadurch bei größeren Kriegszügen gut eingeschlossen und vorläufig ignoriert werden können, da die Besatzung kaum noch in das eingreifen kann, was im umliegenden Lehen geschieht.

ABENTEUERIDEEN

- Die Person des untreuen Gaugrafen bürgt bereits für einige Möglichkeiten: Mishkarinor (wie er sich inzwischen nennt) von Stippwitz-Sappenstiel ist ein unbarmherziger Bluthund, der seinen Verrat durch gnadenlose Treue zu seinen neuen Herren zu ertragen versucht. So weht stets das schwarz-rote 'Reichsbanner' auf dem Dach des Thurms, und wenige sind entschlossener in der Verfolgung von Aufruhr und Ungehorsam als er. Daher hat er den Thurm auch inzwischen umgestalten und kleinere, aber unmißverständliche Änderungen vornehmen lassen: So wurde tatsächlich der tiefe Keller als Zelle hergerichtet, und neben der Winde im Eingangsbereich ließ er eine Folterbank aufstellen. Da der Gaugraf selbst ein übergelaufener Adliger, aber kein Zauberer ist, finden wir hier keine fest installierten Beschwörungskreise oder Laboratorien und andere Merkmale, die in den von Magiern aus dem Gefolge Borbarads bewohnten Thürmen nicht selten sein sollen.
- Mishkarinor, der 'Bluthund vom Drachengau', verschleppt immer wieder einmal wichtige Mitglieder des schwachen Widerstandes auf seinen Thurm, die dann möglichst von wackeren Helden vor der Folter gerettet werden müssen – vielleicht gilt es aber auch, belastende Unterlagen aus seiner Aktenammlung zu stehlen, ein Treffen hochrangiger Borbaradianer zu belauschen oder gar im Auftrag eines mittelreichischen Dienstes den Gaugrafen selbst zu entführen und über die Schwarze Sichel vor ein Gericht zu bringen, um die eigene Moral zu verbessern – vielleicht geraten die Helden bei einer speziellen Mission selbst in die Hände des Verräters und müssen sich irgendwie aus dem Kerker befreien, was sicherlich eine rasante Verfolgungsjagd nach sich zieht. Man sieht, für geheime oder gar kämpferische Ereignisse rund um Thurm Benderhus findet sich immer ein Anlaß.

Grötzenhall – ein Windhager Festes Haus

Obwohl es zwischen den alten und großen Städten Havena, Elenvina und Grangor liegt, ist das Windhaggebirge in vieler Hinsicht noch Wildnis: Jenseits der Kriegshafenstadt Harben und dem Städtchen Kyndoch am Großen Fluß gibt hier keine städtischen Siedlungen oder auch nur größere Dörfer – die Bevölkerung lebt verstreut in einzelnen Berghöfen, und es ist bekannt, daß im Windhaggebirge nicht allein die Brutplätze einiger Westwinddrachen liegen, sondern daß sich hier auch schon immer Ork- und Goblinstämme herumtreiben, die den einsam liegenden Einödhöfen schnell zum Verhängnis werden. Denn die Hand des Markgrafen ruht leicht auf diesem Land, ist diese Würde doch mit der des Admirals der Westmeerflotte verbunden, und selten schaut der Admiral landeinwärts ins Gebirge.

Aus diesem Grund ruht die Verteidigung der Besitzungen auch fast völlig auf den Schultern der Barone und Junker des Windhager Landes, und sie haben einige berühmte Recken hervorgebracht: Vor ihrer Weihe war etwa Ihre Erhabenheit Ayla, das rondrianische Schwert der Schwerter, die Baronin von Schattengrund im Herzen des Windhaggebirges. Doch da das Gebirge trotz seiner Lage zwischen den Metropolen sehr karg ist, sind die hiesigen Freiherren nicht minder arm als die sprichwörtlichen Koschbarone – für den Bau einer rechten trutzigen Burg fehlt es vielerorts einfach am stetigen Einkommen.

Daher sieht man im Windhaggebirge oftmals eine Befestigungsform, die so auch bei den Bergbaronen des Kosch, der Trollzacken oder des Finsterkamms zu finden ist: das 'Feste Haus', örtlich auch manchmal als 'Hohe Halle' oder ähnlich bezeichnet. Dabei ruht das eigentliche Haus, das sehr an die Bauerngehöfte des Volkes erinnert, auf einem hochgemauerten Podest aus Bruchsteinen. Dieser 'Stumpf', wie man ihn nennt, ist stets von viereckigem Grundriß und nicht massiv, sondern 'nur' ein Keller mit stabilen Mauern, die mitunter drei Schritt Dicke erreichen können. Denn in den Bergen einen Keller in den Fels zu schlagen, das könnte sich kaum jemand leisten, und durch das Hochmauern wird ähnlich wie beim tobrischen Thurm zugleich erreicht, daß der Eingang zur Anlage weit über dem Erdboden liegt: Eine Rampe aus Geröll und Erde führt bis zum einzigen Tor, das sich manchmal in zwei, drei Schritt Höhe befindet und in den Vorratskeller führt, manchmal aber auch bis zur Höhe des Wohnbaus hinaufreicht.

Den Vorratskeller im Inneren des Stumpfes stets gut gefüllt zu halten, das ist gerade den Edlen und Junkern ein Bedürfnis – denn wenn wieder einmal ein Horde von ein paar Dutzend Goblins das Feste Haus 'belagert' und die Hilfe aus der Baronsburg auf sich warten läßt, dann ist es einfach besser, auszuharren, als sich den heimtückischen Rottelpen zum Gefecht zu stellen.

Auf dem Stumpf selbst ist, wie gesagt, das Fachwerkhaus aus Holz und Lehm errichtet, in dem der Hausherr mit seiner Familie und dem Gesinde lebt – selten einmal mehr als zwanzig, dreißig Seelen. So hoch oben über dem Boden sieht man auch schon richtige Fenster statt der Schlitz, die zur Belüftung des Stumpfes dienen, doch Glas kann sich kaum jemand leisten: Manchmal haben selbst Barone die Fenster ihrer Hohen Halle mit geöltem Pergament bespannt, um Licht hereinzulassen und den allgegenwärtigen schneidenden Wind draußen zu halten.

Das Dach schließlich ist je nach Gegend mit Schiefer- oder Holzschindeln gedeckt – und im Windhag erfreut sich ein in Elenvina gekaufter Anstrich aus hellgelbem Ocker erheblicher Beliebtheit, da er nicht nur die Holzwürmer aus den Schindeln hält, sondern auch dem Dach bei Sonnenuntergang eine Farbe verleiht, als sei es mit Gold gedeckt. Oder zumindest würden die Burgherren das gerne glauben.

Als ein Beispiel für die Festen Häuser des Windhaggebirges soll hier Grötzenhall im gräflichen Lehen Greifenklamm dienen: Greifenklamm liegt im Norden der Provinz und umfaßt etwa den nördlichen Bereich des Gebirges. Die Anlage selbst ist relativ durchschnittlich. Die einzige nennenswerte Besonderheit ist der veranda-ähnliche Wehgang, der sich zwischen Haus und Stumpf rund um das Bauwerk zieht. In Kriegszeiten dient er als Basis, um Feinde am Fuß des Stumpfes zu beschießen oder zu bewerfen, in Friedenszeiten aber wird er weit harmloser genutzt: Wie eine Balkonbrüstung ist die hölzerne Umwallung mit Blumenkästen geschmückt, in denen Schwertlilien und Geronien wachsen; und Vogt Udilbert von Hardt nimmt gerne hier Platz, um den Sonnenuntergang zu betrachten – und manchmal, so heißt es, könnte man an klaren Tagen selbst einen Blick auf das viele Meilen entfernte Meer der sieben Winde erhaschen.

Vor allem aber ist Grötzenhall bedeutsam wegen seiner Geschichte: Immerhin ist das Feste Haus beinahe vierhundert Jahre alt, und zumindest der Stumpf ist seitdem unverändert fest und trutzig. Einst war Grötzenhall Wohnsitz einer der vornehmsten Dynastien des Horasreiches: Denn das Land an der Grötte, einem winzigen Nebenfluß des Großen Flusses, ist das Stammland der Garlichgrötz, Herren von Grangor seit den Tagen vor Bosparans Fall. Unter Rohal wurden sie die Grafen von Grangor, Phacadital und Windhag in den Nordmarken, doch als sich ihre Hauptstadt den liebfeldischen Rebellen anschloß, verloren sie fast ihre ganze Grafschaft, die nun zur herzoglich nordmärkischen Reichsmark wurde. Nur Grangor, Venga und Sewamund verblieben den Garlichgrötz vom Windhag. Doch der Frieden zwischen Neuem Reich und Horasreich erlaubte dem Haus, seine alten Ansprüche neu zu äußern. Zwar tagt der Rat zu ihrer Beilegung noch, doch im Windhag ist viel in Unruhe gekommen, und Vogt Udilbert auf Grötzenhall fürchtet nicht ohne Recht, daß sein Herr, der Admiral, nicht allzu zäh um das kleine Lehen im Gebirge kämpfen wird.

Mauern d. Stumpfes:	200 / 7 / 15
Mauern des Aufbaus:	25 / 4 / 15
Balkon:	6 / 1 / 10

SCHWACHSTELLEN

Als das, was sie ist, ein befestigtes Haus eben, ist die Hohe Halle gut und wehrhaft. Daß sie einer ernsthaften Belagerung durch eine regelrechte Armee nicht allzu lange standhalten würde, steht auf einem anderen Blatt, doch das gilt eigentlich für fast jede kleinere Burg. Das größte Problem der meisten Festen Häuser ist dabei die oft unzureichende Wasserversorgung, und nur wenige können, wie zum Glück Grötzenhall, darauf zählen, daß sie über einer Felsquelle errichtet wurden.

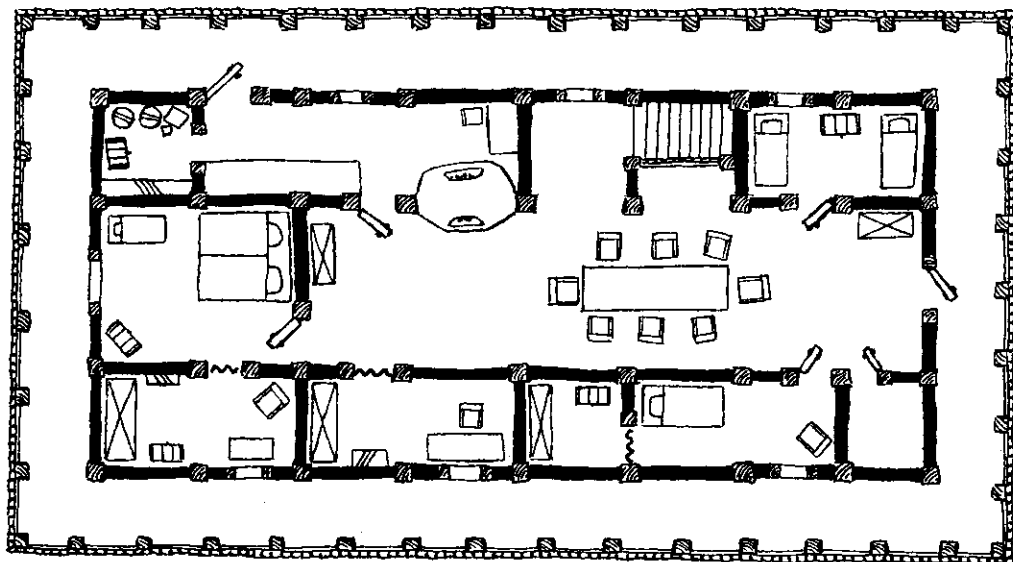
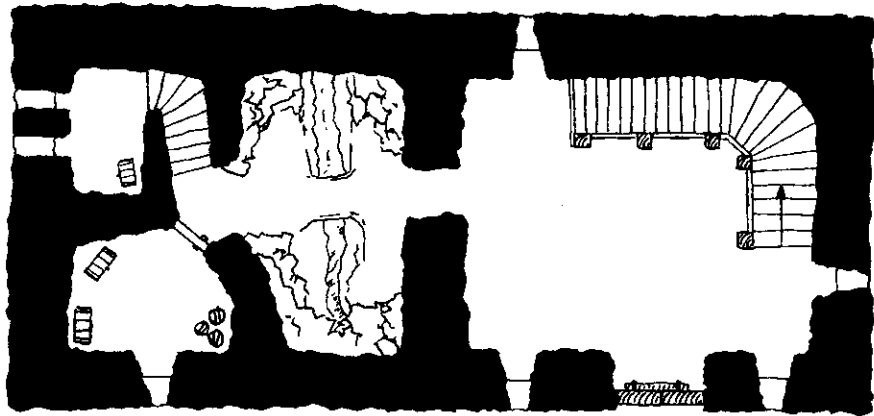
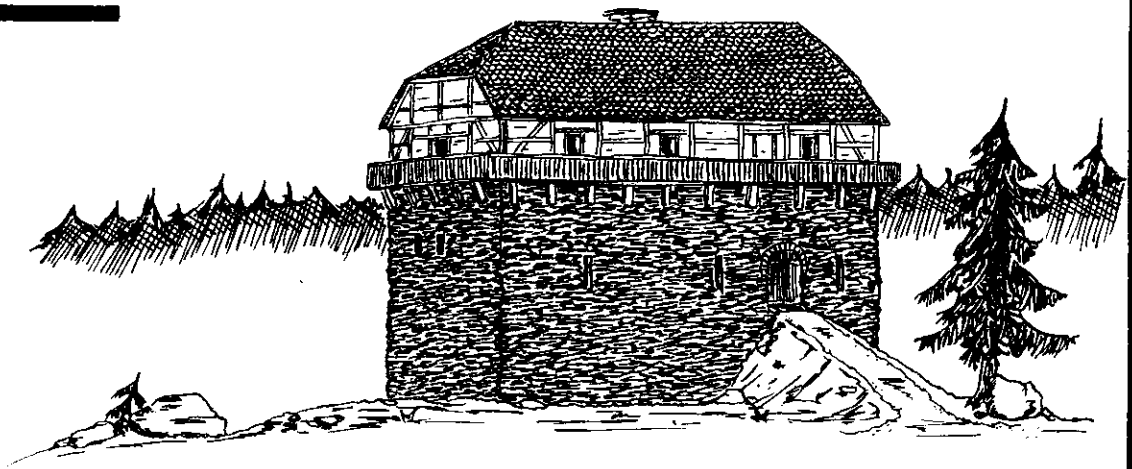
ABENTEUERIDEEN

- Das Haus Garlischgrötz besitzt einige vornehme und edle Vertreter: Der lebensfrohe Herzog Cusimo, das Familienoberhaupt, zählt ebenso dazu wie Ihre Spektabilität Prishya von der Magierakademie Punin. Nicht dazu kann hingegen Gwydeon von Garlischgrötz-Veliris gerechnet werden, der ebenso ruhmstüchtige wie habgierige Gransignore von Westenende. Seinem eher gleichgültigen Verwandten, dem Herzog, hat er die Erlaubnis abgerungen, die familiären Ansprüche vertreten zu dürfen; und nun ist er überall dort gefürchtet, wo in Nordmarken und im Windhaggebirge jemand auf einst Garlischgrötzer Gut sitzt – denn der Gransignore, der die vielen "Gr" der Titel wie etwa "von Grötz an Grötz auf Grötzenhall zu Greifenklamm" mit unnachahmlich rollendem Knurren ausspricht, erscheint gerne auf solchen Gütern, um sie 'zu inspizieren', über die zukünftige Verwendung zu fabulieren und allgemein die derzeitigen Besitzer mit der Behauptung zu verunsichern, es sei alles schon geklärt und nur noch der Zeitpunkt ihres Auszuges zu bestimmen.

Die Helden können entweder als liebfeldische Schranzen und Begleiter im Gefolge des Gransignore reisen oder aber als Gäste des Vogtes von Greifenklamm auf Grötzenhall weilen und dann vom aufrechten, aber recht provinziellen und unbeholfenen Udilbert um Beistand gebeten werden, wenn der Mann aus dem Süden seine Ansprüche stellt. Ein solches Szenario sollte mit Humor gespielt werden, denn wenn man es dem ungebetenen Gast (ein eitler Stutzer, aber kein unfähiger Popanz) nur ausreichend ungemütlich und unheimlich im rauen Windhag macht, wird er schon wieder abreisen – eine tätlicher Angriff oder gar sein 'Verschwinden' hingegen könnte einen Krieg heraufbeschwören ...

- Völlig unpolitisch ist hingegen folgende Entwicklung: Am Hang des Großen Grötz, eines Berges unweit der Hohen Halle, hat sich ein Westwinddrache niedergelassen und macht die Gegend unsicher: Kein Schaf ist vor ihm sicher, und er scheint unangenehm gefräßig zu sein; wer weiß, ob er nicht bald sogar Menschen anfällt. Sofern sich die Helden darum kümmern, ihn zu vertreiben, werden sie feststellen, daß der Drache eine junge Mutter ist, die ihren vor kurzem geschlüpften Nestling füttern muß. Sie wird verhältnismäßig bald mit ihrem Drachling davonfliegen, doch zuerst sind da noch die Beauftragten eines Havener Alchimisten, die einen jungen Drachen wegen seiner vielen kostbaren Bestandteile beschaffen sollen – und diese Abenteuergruppe verkörpert so ziemlich alle unangenehmen Eigenschaften, was Selbstsucht, Habgier und Heimtücke angeht.

Grätzenhall



Op98

Perainetrutz – ein Weidener Wehrtempel

Während die meisten Aventurier wissen, daß ein jeder zwölfgöttliche Tempel die persönliche Residenz seiner Gottheit ist, und daher auch im erbittertsten Krieg solche Götterhäuser unberührt lassen, gibt es doch immer wieder götterverlassene Kriegsscharen, die auch vor Tempeln nicht haltmachen.

In der jüngsten Vergangenheit waren dies vor allem das Schwarzpelzenpack während des Orkensturmes, aber auch die götterlosen Scharen des Borbarad.

In den Regionen, wo derlei Feinde eine stete Bedrohung sind, haben sich deshalb spezielle Formen befestigter Tempel etabliert, die den Burgtempeln der Herrin Rondra ähneln, auch wenn sie oftmals anderen, weit friedliebenderen Gottheiten geweiht sind.

Die bittere Erfahrung, daß in den dünn besiedelten Landstrichen des Nordens die Bewohner eines Dorfes niemals zahlreich genug sind, um eine Wehrmauer rund um das Dorf zu bemannen, hat dazu geführt, daß sie lieber das Dorf aufgeben und in den befestigten Tempel flüchten, wo sie wenigstens ihr Leben und einen kleinen Teil ihres Besitzes retten können.

Als Beispiel möge hier der Wehrtempel Perainetrutz im südwestlichen Herzogtum Weiden, nahe der Grenze zur Provinz Greifenfurt, dienen:

Die Anlage ist nahezu rechteckig gebaut und von einem wasserführenden Graben umgeben, der sie auch vom Dorf Perainefeldern (wohl einem von hundert dieses Namens in Aventurien) trennt. Zum Dorf hin erkennen wir einen separaten Vorhof, der den einzigen Steg und Eingang bewacht und der durch eine Mauer vom eigentlichen Innenhof getrennt ist. Das hölzerne Tor in dieser Mauer ist gewöhnlich stets geöffnet, wie auch (zumindest in Friedenszeiten) das Tor in der Außenmauer.

Die Gebäude rund um den Vorhof erfüllen zudem eine eigenartige Aufgabe für einen Tempelbau: Hier befinden sich die Viehstallungen des ganzen Dorfes, und während das Vieh im Sommer oft auch über Nacht auf den Weiden bleibt, wird es im Winter oder bei heraufziehenden Unruhen stets des Nachts hierhergetrieben, um vor Viehdieben und Plünderern, aber auch vor Raubtieren sicher zu sein. Für diese Arbeit haben die Perainefeldener – wie in vielen anderen Dörfern üblich – einen festen Kuh- und einen Schweinchen eingestellt.

Die Außenmauern der ganzen Wehranlage erscheint ungewöhnlich dick, doch handelt es sich dabei keineswegs um einen massiven Wall, wie man auf den ersten Blick vermuten könnte, sondern um einen ringsum laufenden Speicher, der nur vom Innenhof aus betreten werden kann: Jeder Hof und jedes Gehöft des Dorfes Perainefeldern hat hier einen fest zugewiesenen Speicherraum gemäß seiner Größe. Die Bauern lagern ihr Getreide, ihr Dauerfleisch und die übrigen Perainegaben lieber hier als auf dem eigenen Hof, um sie vor Plünderungen zu beschützen. Dieser verbesserte Schutz läßt allerdings auch die Vorratshaltung komplizierter werden, denn natürlich ist es nun nicht mehr möglich, zu jeder Tages- und Nachtzeit Nachschub für die Küche zu holen: In der Regel bestimmt der Haushaltsvorstand im Anschluß an den wöchentlichen Götterdienst die Vorräte, die in der kommenden Woche benötigt werden.

In den meisten dieser Wehrtempel sind die Speicher selber stets zugänglich und werden nur durch Vertrauen davor geschützt, daß sich Nachbarn an fremden Vorräten vergreifen; feste Türen mit Schlüsseln sind sehr selten. In kleineren Tempeln, in denen es statt getrennter, den einzelnen Höfen zugeordneter Speicherräume nur einen einzelnen großen Sammel Speicher gibt, muß das Bauernvolk verschiedene Mittel ergreifen, um den jeweils eigenen Besitz zu kennzeichnen – die Hofmarken sind von manchen als "die Wappen des minderen Volkes" bezeichnet worden. So kennt man etwa im viehreichen Weiden die Sitte, daß in solchen kleineren Speichern jeder Hof einen Holzstempel besitzt, mit dem der Hofvorsteher jeweils die Schnittfläche des Schinkens kennzeichnet, von dem er gerade den Wochenvorrat abgeschnitten hat: Dadurch soll und kann verhindert werden, daß sich jemand unter der Woche an einem fremden Schinken vergreift.

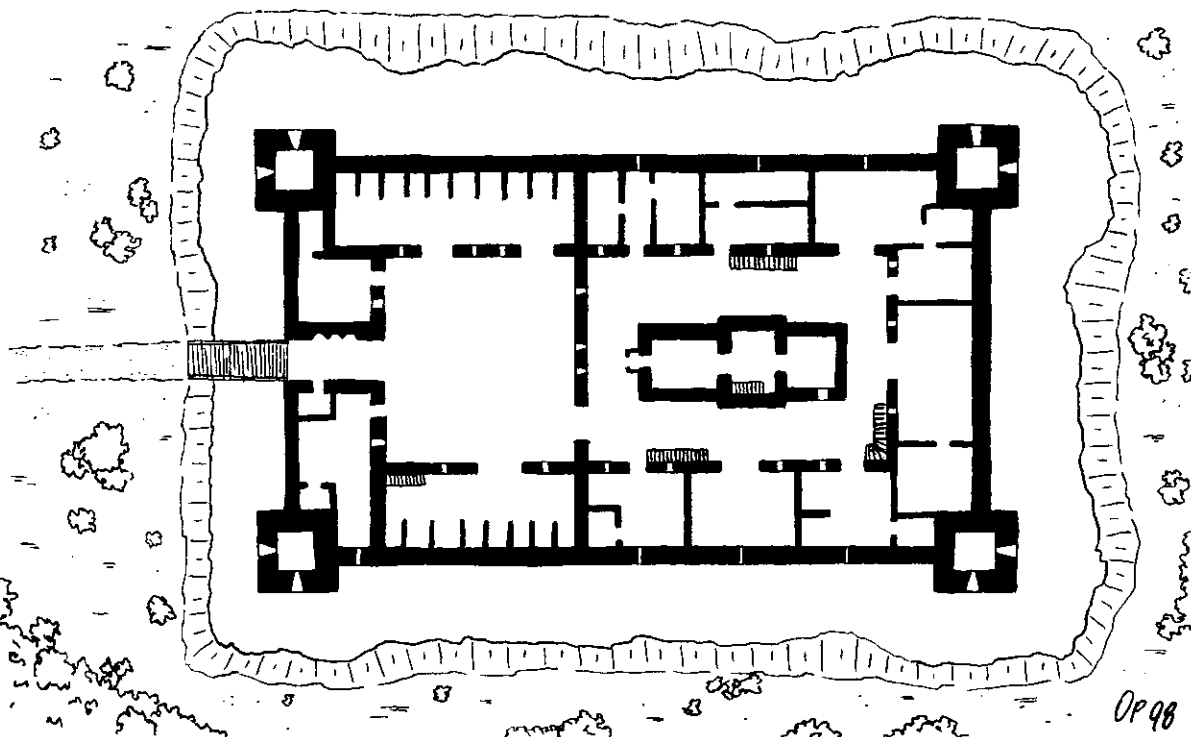
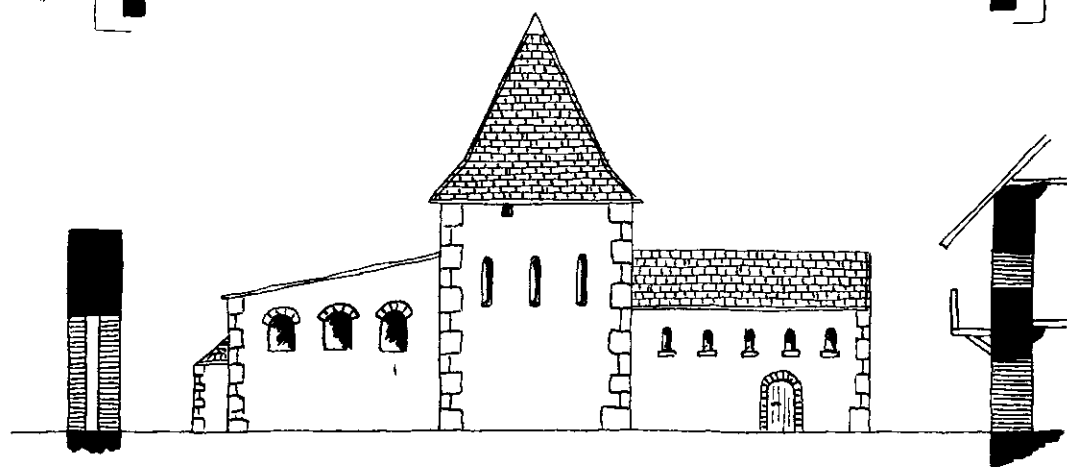
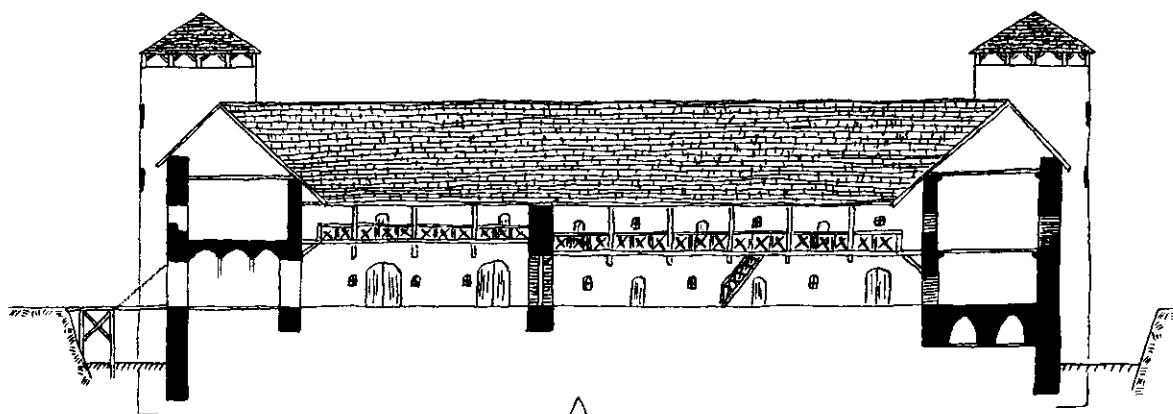
Die Außenseite der 'Speichermauer' von Perainetrutz besitzt nicht allein an den vier Ecken vorspringende Türme, von denen sich das Umfeld des Wehrtempels unter Pfeilbeschuß nehmen läßt, es gibt auch in jedem Speicherraum eine schmale Öffnung, die im Frieden für Licht und Luft sorgt, im Krieg jedoch als Schießscharte dient.

Die Tempelhalle schließlich, das geistliche Herzstück der Anlage, ist noch einmal massiver gebaut als viele gewöhnliche Dorftempel – zudem beherbergt sie neben der Bethalle, der Sakristei und den Geweihtenquartieren auch ein kleines Spital und eine Liegehalle für Verwundete, sollte es zu einer Belagerung kommen. Mutter Amathe, die Geweihte Perainefeldens, ist die Herrin der ganzen Anlage, eine energische Priesterin, die früher als Feldscherin einer Söldnereinheit gedient und so manchen Kampf gut überstanden hat, bevor sie zur Geweihten berufen wurde.

Zwar ist die Tempelhalle nicht unbedingt eine Festung aus eigenem Recht, wohl aber eine letzte schützende Zuflucht im Falle einer Erstürmung. Doch das brauchen die Bauern Perainefeldens kaum befürchten, denn keine dieser trutzigen Tempelburgen ist während des letzten Orkensturmes in die Hände der Schwarzpelze gefallen.

Außenmauern:	180 / 8 / 16
Speichermauern:	140 / 8 / 16
Turmmauern:	220 / 9 / 15
Tempelmauern:	180 / 9 / 16
Zugbrücke:	25 / 4 / 15

Perainetruz



SCHWACHSTELLEN

Ihre Aufgabe als bäuerliche Fluchtburg vor Plünderern erfüllt die Anlage vorzüglich – für ein echtes Heer wäre sie natürlich kein Hindernis: Dafür ist einfach die Befestigung zu schwach, die Mauern zu dünn und die bäuerliche Besatzung zu ungeübt in den Waffenkünsten.

ABENTEUERIDEEN

- Die Helden könnten auf einer Reise durchs Weidener Hinterland von einem ausgehungerten Wolfsrudel entdeckt werden. Begleitet von dem ständig näherkommenden Geheul des beträchtlich großen Rudels können sie sich mit knapper Not nach Perainetrutz retten und die dortige Bevölkerung vor der nahenden Gefahr warnen. In kürzester Zeit retten sich alle Einwohner in den Wehrtempel, wobei die Helden durchaus um Hilfe gebeten werden. Doch als das Wolfsgeheul bereits aus dem Dorf zu hören ist, fällt jemandem auf, daß in der Eile niemand daran gedacht hat, die taubstumme Lina zu warnen, die am Rand des Dorfes in einer kleinen Hütte wohnt. Eine angemessene Aufgabe für eine Gruppe von Helden, sich zu der Hütte zu schleichen und die junge Frau zu retten.
- Wenn es Ihnen besser gefällt, können sie das ausgehungerte Wolfsrudel natürlich durch eine Gruppe versprengter Orks ersetzen. Allerdings sollten es zu viele Orks sein, um es im offenen Kampf mit ihnen aufzunehmen.
- Während die Helden in Perainetrutz zu Gast sind, verschwindet plötzlich der Holzstempel, mit dem der reichste Bauer seine Vorräte markiert. Nachdem zuerst die Helden verdächtigt werden, findet sich der Stempel wenig später in der Hütte des Gänschirten, der jedoch seine Unschuld beteuert – nur glaubt ihm niemand. Bevor er mit Schimpf und Schande aus dem Dorf gejagt wird, können die Helden eingreifen. So stellt sich heraus, daß der Hirt vor kurzem einen Kobold verärgert hat, der nun allerlei Schabernack unternimmt, um ihm zu schaden. Nun gilt es, den Kobold zu finden und ihn zu überzeugen, mit seinen Untaten aufzuhören.

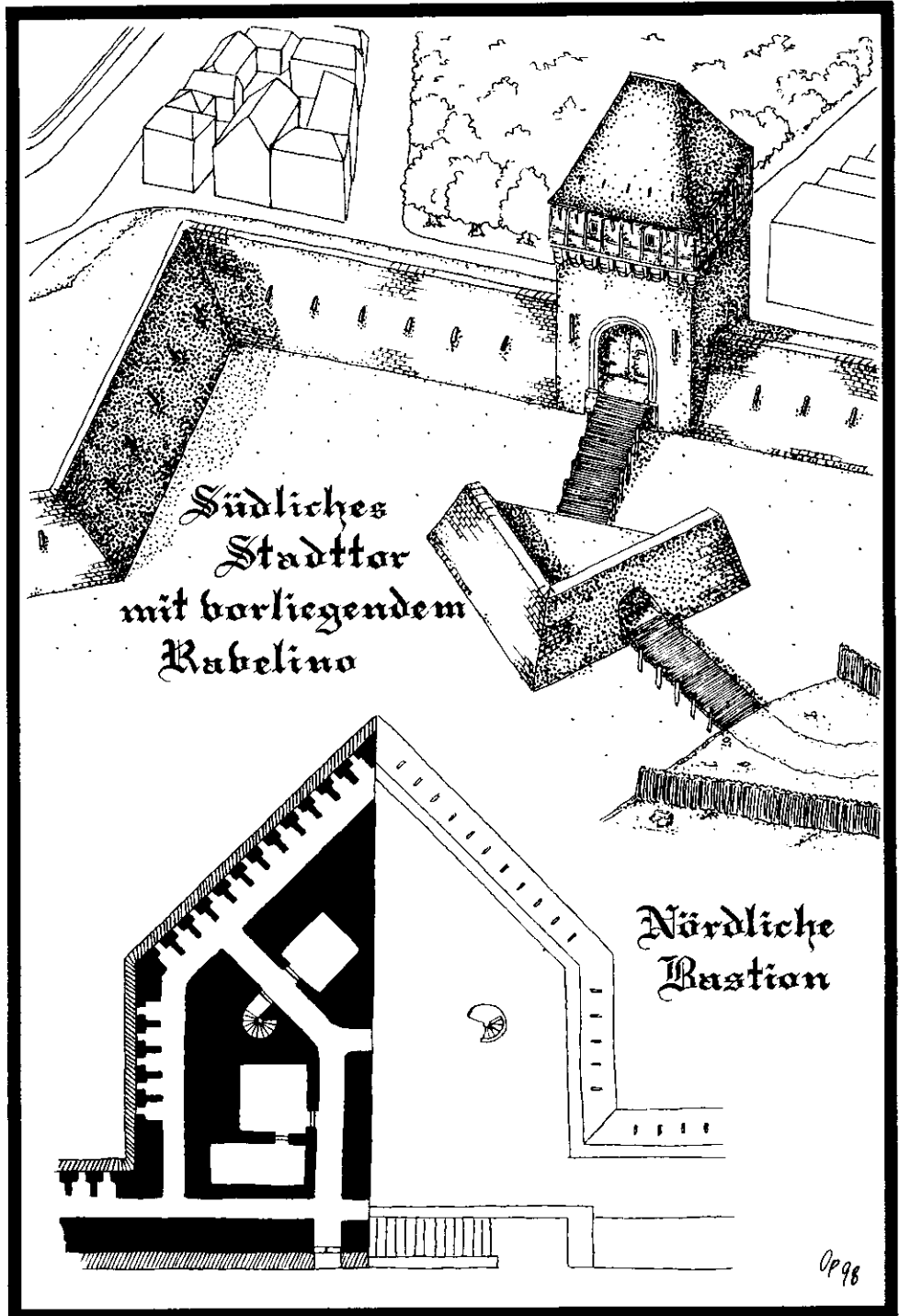
Neu-Oberfels - eine moderne Stadtbefestigung

Die Entwicklung moderner Feldgeschütze hat dazu geführt, daß nicht allein unter den Kämpfenden verheerende Verluste auftreten können, sondern auch, daß die herkömmlichen Formen der Befestigung dort unzureichend sind, wo die Belagerer auf derartige Gerätschaften zurückgreifen können. Dem Beschuß durch schwere Geschütze sind selbst die festesten Mauern auf längere Sicht nicht gewachsen – so zumindest die Überzeugung der Baumeister, die die Wirkung dieser Geschütze bereits haben begutachten können. Zwar mag diese Einschätzung keineswegs für die Mauern gelten, die einst tatsächlich oder der Sage nach von Trollen oder Zyklopen zusammengefügt wurden; was allerdings der Mensch in den letzten Jahrhunderten hergestellt hat, scheint wirklich recht bedroht.

Die naheliegende und vielfach auch verwendete Lösung ist hier, die Befestigung der Burg durch zusätzliche Wälle und Gräben so weit nach außen zu erweitern, daß es dem Belagerer kaum möglich ist, seine Geschütze in wirksamer Schußweite zu platzieren.

Wenn allerdings eine Burg neu errichtet oder eine Ortschaft neu befestigt wird, dann gehen die Baumeister des Horasreiches mittlerweile dazu über, sie direkt nach den neuen Erkenntnissen anzulegen, was eine erhebliche Veränderung im Aussehen gegenüber traditionellen Burgen mit sich bringt. Da eine solche Festung jedoch unter anderem dazu dient, die Wirkung der Belagerungsgeschütze zu dämpfen, die eine modern ausgerüstete Armee mit sich führt, während andererseits die eigenen Geschütze optimal positioniert werden können, werden Befestigungen dieses Schlages wohl sehr selten bleiben: Denn das Liebliche Feld, vor allem das grangorianisch-almadanische Grenzgebiet zwischen Horasreich und Mittelreich sowie unruhige horasische Adelsländer sind die einzigen Regionen, in denen man mit derartigen Gegnern oder zahlreichen eigenen Geschützen rechnen kann. Weder die Stadtstaaten im Süden und Südosten noch die halb barbarischen Reiche und Stämme im Norden besitzen die nötigen Kenntnisse und Mittel zum Bau von durchschlagenden Feld-, Belagerungs- und Festungsgeschützen.

Das System dieser neumodischen Befestigungen basiert dabei auf einigen eigentlich recht einfachen Bauelementen, vor allem aber der typischen Bastion: Der Begriff 'Bastion', oftmals für jegliche Befestigung benutzt, ist eigentlich der korrekte Fachausdruck für die eigenartigen Vorsprünge, die sich an den Ecken von modernen Festungen finden. Die Form ist so gewählt, daß nicht nur das Vorfeld der Befestigung immer gut von den Bastionen aus unter Beschuß genommen werden kann, sondern auch stets Flankenbeschuß entlang der langen Außenmauern, -wälle und -gräben möglich ist, damit sich hier keine Belagerer in Ruhe ihrem zerstörerischen Werk widmen können: Burgen älterer Bauart haben oftmals viele solcher toter Winkel, die von keinem Turm oder Erker aus erreichbar sind.



Um derart als Stützpunkte für Geschütze geeignet zu sein, müssen die Eckbastionen wie kleine Festungen ausgebaut werden: Entweder auf der Oberfläche oder in den Kellergewölben der Bastion ist Platz für die großen Geschütze; oftmals Arbali oben und Onager hinter den Schießscharten im Keller. Vor allem aber liegen im Keller die gewaltigen Munitionsdepots, ohne die die ganzen Onager nutzlos wären, aber auch die Unterstände der Geschützbemannung und der Arbalettieri, die von den nicht mit Bombarden belegten Schießscharten aus den Feind bekämpfen.

Auf die Bastionen gelangt man meist über eine Rampe. Neben Aussichts- oder Wehrtürmen tragen die Bastionen mitunter auch Windmühlen, um das Mehl für die Versorgung der vielhundertköpfigen Besatzung mahlen zu können. Bastionen und Außenmauern werden meist durch wassergefüllte Gräben von drei bis fünf Schritt Tiefe und 20 bis 30 Schritt Breite geschützt; an ihrer Außenseite ist meist eine breite, baum- und strauchlose Erdaufschüttung zu finden, ein flacher Wall, der zum Wasser hin abfällt und den Angreifern keinerlei Deckung vor den Schüssen der Verteidiger bietet; dieser Wall wird auch das Vorfeld genannt.

Ravelinos schließlich sind der neueste Einfall der horasischen Festungsbauer: dreieckige Zusatzbefestigungen, Bastionen nicht unähnlich, die als weiterer Schutz den Außenmauern und -wällen vorgelagert sind und an der Außenseite Mauern tragen. Sie sind vor allem als Brückenköpfe vor den Mauerstücken zu finden, in denen die Tore der Festung liegen.

Der Weg in die Festung führt dann meist durch eine Schranke in der dem Vorwall vorgelagerte Palisadenreihe, dann durch einen Einschnitt im Vorwall selbst, auf eine Brücke, durch ein Tor in der Mauer des Ravelino, dann über diese kleine künstliche Insel, über eine Zugbrücke und durch das eigentliche Festungstor. Selbst in Friedenszeiten ist der Weg gründlich bewacht, und man muß an der Außenschranke, auf dem Ravelino, vor der Zugbrücke und am Haupttor mit einem Wachposten in einem Schilderhäuschen oder gar einer Wachstube für ein halbes Dutzend Soldaten rechnen.

Weitere Idealpunkte für Wachhäuschen oder kleine Türme sind die Spitzen der Bastionen und ihre seitlichen Ecken, von wo aus das Vorfeld und der Raum entlang der Außenmauern beobachtet werden kann.

Die wohl bekannteste moderne Befestigung dieser Art ist dabei die des Städtchen Oberfels: Der Ort liegt am Nordhang der Goldfelsen im Knick des Yaquir – dort also, wo sich das Horasreich und das Mittelreich treffen und die Novadis das nahe Süd-Almada besetzt halten.

Vier deutlich zu unterscheidende Bereiche bilden die Gesamtanlage: Zuerst ist natürlich die eigentliche Stadt Oberfels zu nennen, ein Örtchen mit einigen Tempeln und etwa 900 Einwohnern, die vor allem als Flußfischer, Bauern und Winzer ihr Brot verdienen; Handwerker gibt es allerdings auch, denn Oberfels ist immerhin Hauptort und wichtigster Markt der königlichen Baronie (Kronmark) Yaquirbruch.

Oberfels ist ein gewachsener Ort, der beim Ausbau zur Festung mit einer modernen Wallanlage umgeben, ansonsten aber kaum verändert wurde. Doch die vorgenommenen Änderungen greifen bereits spürbar ins Leben der Oberfelser ein, denn das Passieren der Torbögen und Brücken ist heutzutage recht zeitraubend und aufwendig, zumal die Wachposten aus der Garnison keineswegs darüber erhaben sind, einen Bauern oder Fischer auch einmal solange mit ‚Routinekontrollen‘ aufzuhalten, bis er schließlich einige Heller Wegezoll zahlt. Jeweils ein Banner der Garnison wird in der Stadt als Garde stationiert, und da dieser Dienst turnusmäßig zwischen den Bannern wechselt, kommt jeder Soldat einmal in den Genuß dieser zusätzlichen Einkünfte.

Herr der Stadt ist Maestro Hesindion Gilindor, der Vorsteher des Rates, denn Oberfels genießt als Landstadt die Gerichtshoheit und Zoll- und Zehntrechte über das unmittelbare Umland wie in anderen Teilen der Landschaft die adligen Signori. Das Rathaus am Fischmarkt ist daher auch mit dem Wappen der Stadt auffällig geschmückt, doch wie ein mahnendes Zeichen der wahren Obrigkeit ist hier direkt nebenan auch das Ordenshaus des Goldenen Adlers zu finden: Commissario Torbert ya Falbenhain ist hier der Hausherr und führt nicht allein die Aufsicht über seine Schreiber und Bürokraten, sondern auch über alle Dinge, die die Privilegien der Horaskaiserin betreffen: Hier in Oberfels zählt dazu vor allem die Verfolgung von Schmugglern und Spitzeln.

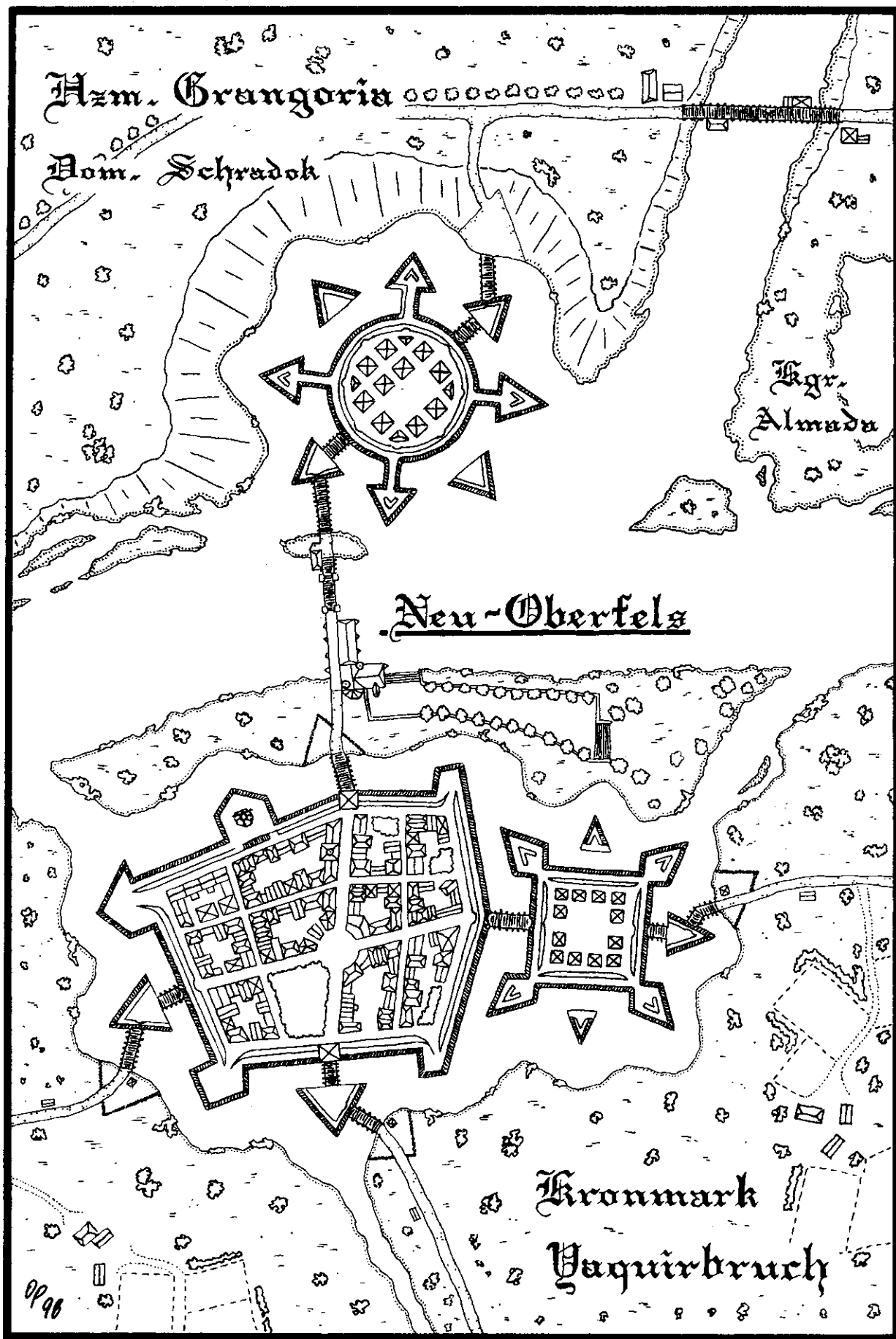
Ebenfalls großer Horastreue befließt sich die Loge Harbaliom Bosparani, die hier in Oberfels mit einem kleinen Logenhaus vertreten ist; doch findet man hier Bürokraten allenfalls als Gäste, wenn sie sich mit den wenigen Händlern, Künstlern und zwei, drei Fabricanten zu einer eifrigen Imitation vornehmen Bildungsbürgertums versammeln und Pläne zur weiteren Modernisierung und Kultivierung ihrer kleinen Stadt entwerfen.

Das Ordenshaus der Ritter vom Heiligen Blute schließlich ist weniger wegen der lautstarken Horasdienste des Ritters Muracin ya Trallapaz bemerkenswert – auch wenn er sich als den Propheten des Heiligen Horas im missionsbedürftigen Grenzland betrachtet –, als vielmehr wegen der Zeit, die Prinz Timor von Vinsalt hier einst als Ordensbruder verbrachte. Die Markthalle, ein kleines Spital und mehrere Tempel runden das Bild einer eher verschlafenen Provinzstadt ab, die nach dem Ende des großen Friedenskongresses wieder in ihren Schlummer versunken ist.

Im Osten der Stadt, zum umstrittenen Süd-Almada hin, liegt die eigentliche Zitadelle Neu-Oberfels, die den 500 Soldaten des Horaskaiserlichen Eliteregimentes ‚Silem-Horas‘ als Stützpunkt dient und ein Meisterwerk der Festungsbaukunst darstellt.

Ungefähr in der Mitte der Anlage liegt als militärisches Zentrum der Exerzierplatz: Die Übungen der Truppen finden nicht mehr, wie auf den meisten Burgen üblich, vor den Toren und Mauern statt, sondern im Herzen der Anlage. Der Exerzierplatz ist daher von beträchtlicher Größe, und zu nahezu jeder Tageszeit kann man hier kleinere Gruppen bis hin zum Banner beim Drill beobachten,

Oberfels	
Stadtmauern	
und Bastionen:	200 / 9 / 17
Tortürme:	300 / 9 / 16
Ravelinos:	220 / 9 / 17
Tore:	60 / 6 / 18



der da besteht aus Gleichschritt, Liegestützen und anderen körperlichen Übungen, aber auch aus Lektionen im Fechten und Raufen. Nur die Ausbildung an der Schußwaffe findet teilweise andernorts statt, dann nämlich, wenn eine neue Arbaletenklasse oder andere geheimzuhaltende Ausrüstung zum Einsatz kommt.

Der übrige Innenraum der Festung wird von zwölf Häuserblöcken eingenommen, die durchweg aus zweigeschossigen Gebäuden bestehen. Vier davon dienen den Mannschaften der acht ‚normalen‘ Banner als Baracken: Hier sind die gemeinen Soldaten der Festungsbesatzung untergebracht, die weder als Leibgarde der Commandanta noch als Stadtgarde drüben in Oberfels eingeteilt sind. Ein weiterer Häuserblock, im Süden am Exerzierplatz gelegen, beinhaltet die deutlich üppigeren Wohnungen der gerade einmal dreißig Offiziere des Regiments. Ebenso gibt es aber auch zwei Häuser, die denjenigen als Unterkunft dienen, die per Gerichtsurteil in die Garnison Oberfels verbannt wurden: Garnisonshaft ist eine nicht ehrenrührige Freiheitsstrafe, die vor allem dazu dient, adlige Querulanten aus höfischen Kreisen zu verbannen. Derzeit verbüßt hier die Cavalliera Yarmanthe ya Tegalliani ihre zweijährige Strafe für eine mißlungene Intrige gegen den Herzog von Methumis, die sie eher als erzwungenen Landurlaub betrachtet, zumal sie zu den geschätzten Brettspielerinnen und sogar Jagdbegleiterinnen der Commandanta zählt.

Die direkt nebenan gelegene Commandantura beherbergt die Amtsräume der Kolonellya Niam Quent, der Base des Staatsmarschalls, Befehlshaberin der Garnison von Oberfels und eher titulären Signora der Gebiete im Osten auf die Khom zu. Die Commandanta ist sich der Ehre bewußt, die modernste Festung des Horasreiches zu verteidigen; zugleich aber vermißt sie hier in der ‚Ödnis‘ doch sehr das höfische Leben Vinsalts.

Auch die diversen Verwaltungsräume der Festung, von der Zahlmeisterei bis zu den Stuben des Ersten Banners der Leibwache sind hier in der Commandantura zu finden.

Dem Exerzierplatz wenden auch die anderen Verwaltungsgebäude der Festung ihre Stirnseiten zu: die Proviantura, in der die eisernen Rationen für den Fall von Belagerungen aufbewahrt werden, die Zwölfgötterkapelle der Festung, die Schänke für die Mannschaften und direkt daneben, aber fein getrennt, das Offizierscasino mit den plüschreichen ‚Erholungszimmern‘ und schließlich das Arsenal: Hier lagern neben den herkömmlichen Waffen vor allem diejenigen Utensilien, die die waffentechnische Überlegenheit des Horasreiches widerspiegeln: Arbaleten, Balestras und Balestrinas, um die neumodischen Fernwaffen zu nennen, aber auch Vorräte des schreckenerregenden Hylaier Feuers. Vor allem die Munition für die diversen Arbali und Handschußwaffen nimmt einen großen Teil des Stauraumes ein. Der verbleibende Block dient als Stallung und Remise für die Reitpferde und Kutschen der Kolonellya und einiger wohlhabender Offiziere.

Als dritter Teil der Gesamtanlage ist schließlich die Zitadelle Cusimora zu sehen: Sie ähnelt in vieler Hinsicht der Festung Neu-Oberfels, am auffälligsten ist noch, daß ein experimentierfreudiger Bauherr als Grundform den Kreis statt des Quadrates gewählt hat, so daß sich der Innenraum nicht optimal nutzen läßt und der Exerzierplatz kleiner ausfallen mußte, um alle Gebäude unterzubringen. Das hier stationierte Herzöglich Grangorianische Regiment ‚Zweililien‘ bewacht die Grenze zum Mittelreich an der Gugella und die vorbeiführende Horasstraße nach Vinsalt. Im Kriegsfall kann der Vormarsch Garethischer Feinde erheblich aufgehalten werden, zumal schnell Verstärkung aus Oberfels herangerufen werden kann.

Zwischen der Stadt Oberfels und dem Yaquir erstreckt sich überwiegend sumpfiges Auland, doch für ein bemerkenswertes Bauwerk reichte der gute Baugrund: Auf sechs mächtigen Brückenbögen ruht der wie ein gigantischer Steg in den Yaquir hineingebaute Palazzo Yaquirbruch, der wie ein L geformt ist: im südlichen Flügel befinden sich die privaten Gemächer und Zeremoniellen Räume der Kronvögtin Alwene von Oberfels-Phecadien, die von der Horaskaiserin zur Regentin von Yaquirbruch ernannt wurde; die Lehensverwaltung aber ist im nördlichen Gebäudeteil untergebracht, der so kühn in den Fluß hinausstrebt. Entlang seiner Westseite verläuft wie ein Balkon ein Weg, auf dem immerhin ein Wagen Platz findet, am Nordende aber befindet sich die Yaquirbrucher Hälfte einer großen Zugbrücke, die in gesenktem Zustand die Verbindung zum Steg herstellt, der von Norden herkommt, und damit den ganzen Yaquir überspannt. Schon um von Flußschiffen die korrekten Zölle kassieren zu können (und ein bißchen mehr, wenn es sich anbietet), ist die Brücke nun in Friedenszeiten fast immer heruntergelassen und damit der Weg zur Zitadelle Cusimora offen.

SCHWACHSTELLEN

Keine militärischen: Das Bastionssystem stellt tatsächlich die beste Ausnutzung der schußkräftigen Arbali und Arbaleten dar, und man kann vermuten, daß eine gut verproviantierte Stadtfestung einer Belagerung mehrere Jahre standhalten kann. Wenn zudem die magisch ausgebildeten Sonderoffiziere wachsam gegen magisch unterstützte Infiltration sind, benötigt es schon Gegner vom Schlage eines Drachen oder eines Dämonentrupps, um die Festung zu gefährden.

ABENTEUERIDEEN

- Wie bereits gesagt, eignet sich eine Festung vom Typus Neu-Oberfels gar nicht so sehr für kriegerische Szenarien, da einerseits der organisierte Feind fehlt und selbst dann der Kampf eher technisch als heldenhaft ablaufen wird. Folgendes Szenario bietet sich allerdings an, wenn Sie die Helden mit einem ethischen Dilemma konfrontieren wollen: Staatsmarschall Folnor Sirensteen von

Zitadelle Oberfels / Zitadelle Cusimora

Außernmauern/Bastionen:

300 / 10 / 18

Ravelinos: 250 / 10 / 18

Gebäude: 150 / 8 / 15

Decken der

Kasematten: 200 / 8 / 14

Tore: 60 / 6 / 18

Palazzo Yaquirbruch

Mauern: 200 / 7 / 16

Zugbrücke: 30 / 4 / 15

Einz. Brückenbögen: 250 / 8 / 15

Irendor ist als oberster Offizier des Horasreiches zur Inspektion in der Festung Neu-Oberfels zu Gast; die Helden sind ebenfalls dort. Zufällig (oder durch frühere Taten der Helden gereizt oder aber einer aberwitzigen Blutrache gegen den Marschall folgend) führt ein Scheich der Novadis die Krieger seines Stammes gegen die Zitadelle. Daß er sie erobern könnte, liegt natürlich weit jenseits seiner Möglichkeiten, doch während der Marschall ruhig die Geschütze laden läßt, protestiert ein zufällig anwesender Rondrageweihter gegen das bevorstehende Massaker und fordert, daß die Soldaten zum ehrenvollen Gefecht vor der Zitadelle antreten, ein Ansinnen, das der auf Effektivität und den größtmöglichen Schutz seiner Leute bedachte Marschall ablehnt. Fühlen sich die Helden aufgefordert, in den Streit einzugreifen und sich auf eine der beiden Seiten zu stellen (von der der Novadis einmal abgesehen)? Sabotage an den Geschützen wird übrigens als Schwerverbrechen betrachtet und vom Militärgericht hart, eventuell mit dem Tode bestraft.

- Horasischen Helden mag es natürlich auch passieren, daß sie aufgrund mißlungener Abenteuer, Intrigen oder Amouren für ein Jahr nach Oberfels verbannt werden – dann müssen sie mit ihren Mitteln versuchen, ihren guten Ruf wiederherzustellen und zugleich Kontakte zu den örtlichen Honoratioren zu knüpfen.

- Eine harmlosere Variante entsteht, wenn sie eigentlich nur ein paar Auskünfte von der verbannten Cavallica Tegalliani benötigen und die sie irrtümlich für die ihr nachgeschickten Meuchler ihrer Feinde hält.

- Das Horasreich und das Mittelreich haben ihre Streitigkeiten beigelegt, sie sind sogar gegen Borbarads Schergen verbündet. Doch die neue Freundschaft geht keinesfalls so weit, daß die Horasier den Garethern jedes Detail ihrer Baukunst zeigen würden: Wer kann schließlich wissen, wer vielleicht den Kaiserthron des Neuen Reiches so an sich reißt wie unlängst Answin von Rabenmund? Für die Mittelreicher bleibt damit nur der Weg der Spionage, um Neuigkeiten über Oberfels zu erfahren. Und wenn es sich anbietet, daß die Helden ein solcher Spitzeltrupp sind, dann können Sie sie die oben beschriebenen Bauelemente und deren militärischen Sinn entdecken lassen – oder aber das Faktum, daß militärische Spionage auch heute schnell und ohne Gnade gehandelt wird.

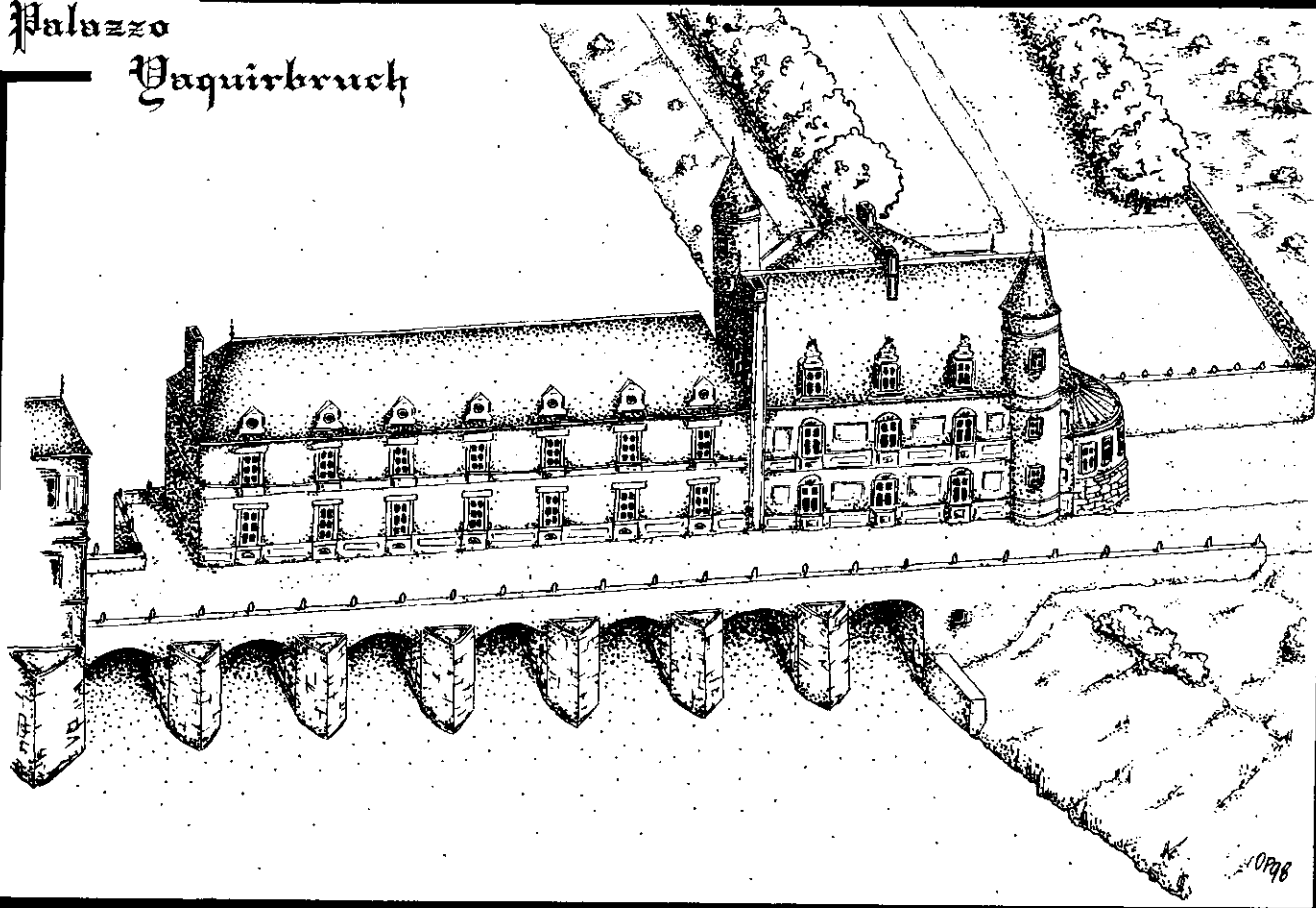
- Bekanntschaft mit den mißtrauischen, aber auch bestechlichen Wachsoldaten von Oberfels können die Helden schließlich auch machen, wenn sie einfach nur eine Örtlichkeit in der näheren Umgebung aufsuchen wollen, so etwa das eine Stunde bergauf gelegene Kloster Mantrsh'Mor des Bundes des Wahren Glaubens, wo die Nonnen und Mönche unter Fürstäbtissin Illumnestra XII. den Dienst an allen Zwölf verrichten.

Festungsgeschütze in der Gesamtanlage:

25 schwere Arbali
25 leichte Arbali
3 Harpun-Skopione
5 leichte Skorpione
5 schwere Onager
50 Hornissen

Palazzo

Vaquirbruch



Keshal Rohal, das Sternentor – eine Stadttor-Burg

Bei Befestigungsanlagen und Stadtmauern ist es vielerorts üblich, das Haupttor nicht als herkömmliches Stadttor zu gestalten, sondern als Torburg, bei der man erst einen Innenhof und dann ein zweites Tor durchqueren muß, ehe man das Stadttinnere erreicht. Die Vorteile einer derartigen Anlage liegen klar auf der Hand.

Zunächst muß ein potentieller Angreifer nicht nur ein normal gesichertes Tor einnehmen, um in die Stadt einzudringen, sondern gleich eine wesentlich besser zu bemannende und zu verteidigende Burg. Während ein gewöhnliches Tor zwar häufig von zwei Türmen mit Aussichtspunkten und Schießscharten an beiden Seiten flankiert wird, verfügen Torburgen stets zumindest über einen dem eigentlichen Tor vorgelagerten und von einer Mauer mit Wehgang umgebenen Vorhof oder Zwinger, der von allen Seiten unter Beschuß genommen werden kann. Häufiger ist jedoch ein vollständiges zweites Torhaus mit zwei eigenen Türmen vorangestellt, das besser zu verteidigen ist und außerdem den Soldaten nicht nur als kleine Wachstuben, sondern als richtige Garnison dienen. Im Falle eines Angriffs sind so die Verteidiger nicht nur in größerer Anzahl, sondern auch schneller zur Stelle, als wenn sie erst aus der bedrängten Stadt herbeieilen müssen.

Außerdem hat der Feind die aufreibende Aufgabe, nicht ein, sondern zwei Tore zu durchbrechen – und das zweite, eigentliche Stadttor muß er bedrängen, während die vorgelagerten äußeren Tortürme hinter ihm oft noch von den Verteidigern gehalten werden und die Besatzung ihn mit Pfeilen, Bolzen und Speeren bewirft und beschießt. Natürlich sind gerade bei derartigen Bauten die Tore die größten Schwachstellen. Sie müssen einerseits solide genug sein, um einige Stöße mit dem Rammbock auszuhalten, und andererseits leichtgängig genug, um in Friedenszeiten tagsüber Besucher der Stadt einzulassen.

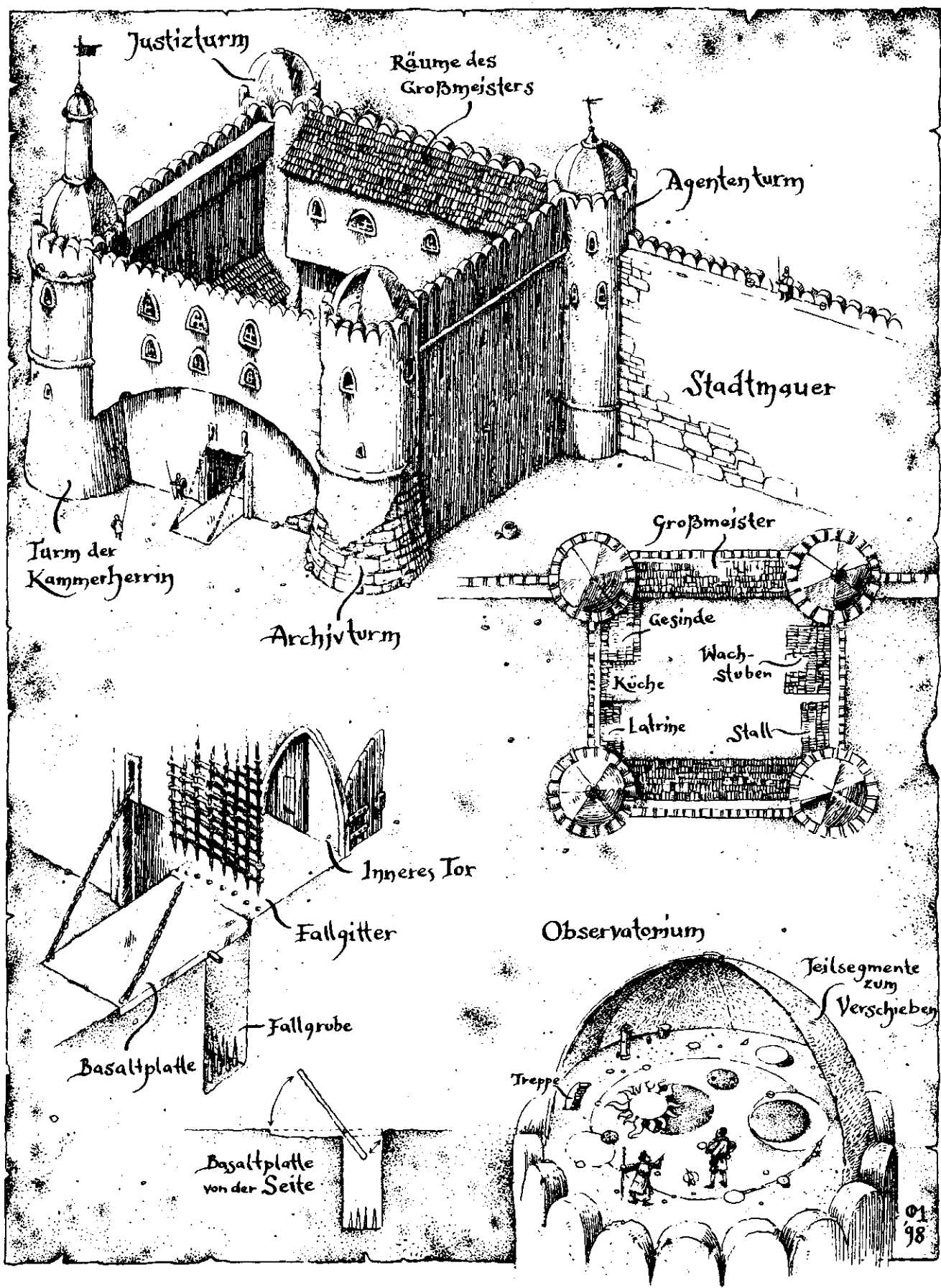
Als Beispiel für eine solche Anlage soll die in der aranischen Oasenstadt Anchopal gelegene Stadttorburg dienen, die ‚Keshal Rohal‘, Rohals Haus, genannt wird, denn sie weist nicht allein alle typischen Baumerkmale, sondern darüber hinaus sehr bemerkenswerte Bewohner auf: die Magier vom Orden der Grauen Stäbe.

Der Anchopaler Volksmund behauptet, das Tor ruhe auf einem Fundament aus der Zeit vor den Skorpionkriegen, als Gorien noch ein blühender Garten war – doch ähnliche Dinge werden im Tulamidenland von fast jedem bemerkenswerten Bauwerk erzählt. Die ersten Hinweise auf das Tor stammen aus der weit späteren Zeit des Diamantenen Sultans Sheranbil V., doch auch danach wurde das Gebäude immer wieder von den jeweiligen Machthabern teilweise oder grundlegend umgestaltet. Der letzte derartige Eingriff geschah unter Rohal dem Weisen, der das Tor umbauen ließ und seiner Anchopaler Vertrauten, der Sterndeuterin Niobara, als Geschenk anbot, doch soll sie die Gabe abgelehnt und das Haus nie bezogen haben. Im Anschluß an die Magierkriege kam es in Aranien zum Exodus: Die Magierakademien von Elburum, Anchopal und Baburin wurden geschlossen, die Magier des Landes verwiesen; lediglich die Zorganer Akademie konnte als Gauklerschule getarnt ihre Existenz fortsetzen. Da die gorische Wüste gerade nach Borbarads erster Verbannung ein äußerst gefahrenvoller Ort war, wurde dem angeblich von Rohal selbst gegründeten Magierorden der Grauen Stäbe von Perricum (dem ODL) die südliche Torburg als Domizil zugewiesen. Sie erhielten dieses Privileg zusammen mit der Auflage, darüber zu wachen, daß dem Land kein Unheil aus der Gor entstände; so auch in jüngster Zeit, als der damalige Groß- und heutige Hochmeister Tarlisin von Borbra zu denen zählte, die den Sphärenriß über der Wüste schlossen.

Nachdem der Ordo Defensores Lecturiae die Torburg bezogen hatte, wurde sie ihrer eigentlichen Bestimmung enthoben, ein Stadttor zu sein, denn der Ausgang zur gorischen Wüste wurde permanent verschlossen. Dazu muß man wissen, daß die Anlage nicht ein einziges Tor, sondern pro Turmpaar jeweils drei einzelne Tore besitzt. Das der gorischen Wüste zugewandte Tor besteht außen aus einer schweren, blauschwarzen Basaltplatte, die mittels Kettenwinden im Falle eines Angriffes von sechs starken Leuten aus dem Boden hochgekurbelt wird und dann die Toröffnung völlig versperrt. Diese Platte wurde seit den Magierkriegen nicht mehr im Boden versenkt und von Künstlern als Außenmauer mit silbernen Sternen versehen. Der Mechanismus wird jedoch ständig geölt und gepflegt und ist noch voll funktionsfähig. Das jeweils mittlere Tor ist ein klassisches Fallgitter, ebenfalls über Kettenwinden zu schließen, wobei die spitzen Gitterstangen in speziell geformte Löcher im Boden greifen. Im Gegensatz zu der Sternenplatte läßt sich dieses Gitter binnen weniger Augenblicke öffnen und von einer einzelnen Person schließen. Das jeweils innere Tor ist zweiflügelig, besteht aus Holz und besitzt ein kleines Mannloch. Das der Stadt zugewandte Turmpaar verfügt über die selben Mechanismen, doch wurde hier die Basaltplatte seit dem Ende der Magierkriege nicht wieder emporgekurbelt, und auch das Fallgitter verbleibt meistens in seiner offenen Position. Lediglich das hölzerne Tor trennt den Innenhof von der Stadt. Es ist bis auf das von einem Gardisten bewachte Mannloch geschlossen, wenn auch nicht verriegelt.

Denn seit der Schließung der äußeren Tore wird der Vorhof als Burginnenhof genutzt; und besonders ein Merkmal ist zu erwähnen: Schon lange, bevor der Orden die Burg bezog, befand sich hier ein großer, mit hellgrauen Metallfäden in den Hofboden eingelassener Fünfstern. Daß die Fäden wahrhaftig aus dem magischen Metall Arkanium gezogen sind, war immer einigen Ordensmeistern bekannt, doch erst nach der Wiederentdeckung der universalen Exorzismus-Formel Pentagramma wurde offenbar, daß der Fünfstern einst als unterstützende und stärkende Komponen-

Erdgeschoß:	120 / 8 / 15
Obergeschosse:	120 / 2 / 10
Türme:	280 / 8 / 14
Basaltplatte:	250 / 9 / 12
Fallgatter:	15 / 5 / 16
Inneres Tor:	40 / 5 / 18
Stadtmauer:	200 / 8 / 15





Provinzial-Archivarin
Sharina ay Yalaiaad

te für eine Flächenversion dieses geister- und dämonenbannenden Spruches geschaffen wurde.

Die zwischen den Turmpaaren verlaufenden Wehrmauern haben außer dem eigentlichen Wehrgang auch einen inneren Gang, der jeweils in die Erdgeschosse der Türme führt. Im Inneren der mit winzigen Schießscharten versehenen Gänge sind Verteidiger deutlich besser vor dem Beschuß durch feindliche Truppen geschützt. An der Innenseite der östlichen Mauer des Wehrganges befinden sich die Küche und die Gesindestuben sowie die Latrine. An der westlichen Mauer sind Wachstuben und Unterkünfte für dreißig Laienbrüder des Ordens sowie ein kleiner Stall zu finden. Der größte Teil der Kämpfer und Tiere des Ordens ist in angrenzenden Gebäuden in der Stadt untergebracht; denn anders als bei herkömmlich genutzten Torburgen dienen die Türme nicht als Mannschaftsquartiere, sondern als Wohn- und Arbeitsstellen für die Magister der Ordensspitze.

Denn die Ordensburg Anchopal ist die Hauptniederlassung des ODL für seine südöstliche Ordensprovinz, die das ganze Tulamidenland vom Raschtulswall bis zum Perlenmeer und die Insel Maraskan umfaßt. Die Hauptaufgabe des Ordens ist wie zur Zeit Rohals der Schutz der grauen Magiergilde und ihrer Akademien – und in heutiger Zeit bedeutet das vor allem, gut gegen die Schliche der Schergen Borbarads gewappnet zu sein und ihren Intrigen und Überfällen mit kühnen Unternehmungen entgegenzutreten.

Der rechte Turm des der Stadt zugewandten Paares verfügt wie sein Zwilling über vier Stockwerke und ist das Reich von Sharina ay Yalaiaad, der Provinzial-Archivarin, deren Aufgabe das Sammeln von Wissen über die Gilde, den Orden und vor allem die gemeinsamen Feinde ist – inzwischen ist das zu einem veritablen Spitzeldienst geworden. Die ehemalige Sharisad ist mit ihren mittlerweile fünfzig Jahren immer noch eine bemerkenswert schöne Frau. Einst war sie an sämtlichen großen Höfen des Tulamidenlandes zu Gast und hat aus dieser Zeit noch sehr gute Kontakte, die sie heute zu Gunsten des Ordens nutzt. Die persönlichen Wohn- und Amtsräume von Frau Sharina und ihren Gehilfen liegen im Erdgeschoß. In den beiden oberen Stockwerken wird die Bibliothek der Ordensburg aufbewahrt: Das erste Obergeschoß des Turmes beherbergt die Handbibliothek der Ordensmitglieder, das zweite das Schriftenmagazin mit den selteneren Werken. Während den meisten Magiern auf Anfrage Zutritt zu diesen Räumlichkeiten gewährt wird, sind die im Keller liegenden Archive der Ordensburg für Außenstehende absolut verboten. In diesen berühmt-berüchtigten Kammern des Ordens lagern zahlreiche verbotene Bücher und Schriftrollen sicher vor dem Zugriff von Unbefugten, zu denen im Lauf der Zeit ebenso übereifrige Inquisitoren wie machtgierige Schwarzmagier zählten. Im dritten Obergeschoß, unter einem offenen Kuppeldach, befindet sich ein Observatorium, dessen Astrolabium zeitweise ebenfalls von einigen Magiern und Sterndeutern benutzt wird.

Im linken Stadtturm residiert die Provinzial-Kammerherrin Merisa saba Durashahr. Die aus Rashdul stammende Dschinnenmeisterin ist mit ihrem pechschwarzen Haar und den strahlend blauen Augen eine äußerst beeindruckende Erscheinung. Die meisten unterschätzen den Geschäftssinn der Mittdreißigerin und merken erst zu spät, daß sie sich weit unter Preis verkauft haben.

Im Keller unterhalb dieses Turmes ist die mit magischen und herkömmlichen Fallen gesicherte Schatzkammer zu finden, wo einige kostbare Artefakte in Ordensbesitz gehütet werden. Im Erdgeschoß des Turmes befindet sich ein ständiger Notvorrat an Lebensmitteln. Die Lagerräume für allerlei Werkzeuge, Geräte und andere Ausrüstung liegen im ersten, die Wohnräume der Magistra darüber im zweiten Obergeschoß. Das nächste Geschoß beherbergt die Wohnung von Feridor Jarish, dem Buralchimisten, sowie sein Alchimistenlabor, das durch einen besonders dicken Steinboden vom restlichen Turm abgetrennt ist. Im Falle einer Explosion würde voraussichtlich nur das Dach, nicht aber der übrige Turm zu Schaden gelangen.

Auf Höhe des ersten und zweiten Stockwerkes spannt sich zwischen den stadtwärtigen Türmen eine nur über die ersten Obergeschosse erreichbare Torbrücke. Im unteren Bereich liegt der mit einem prächtigen Bleikristallfenster ausgestattete Konventssaal der Burg: In der Mitte des mit erlesenen Stühlen und Tischen ausgestatteten Raumes steht eine zwei Schritt hohe Marmorstatue von Rohal. Ihr gegenüber steht wie zu einem vertraulichen Gespräch die Herrin Hesinde. Die Wände sind mit Portraits der bisherigen Großmeister geschmückt. Der Raum wird außer für Festlichkeiten und Besprechungen zeitweise auch für den Hesindendienst genutzt. Im darüberliegenden Stockwerk befinden sich Wohnräume für Ordensmitglieder und Gäste.

Der linke Außenturm ist nur durch den Wehrgang und damit von den Stadttürmen her erreichbar. Aber es gibt auch nicht allzu viele Besucher, die freiwillig in das Reich des Provinzial-Justizars Dajinbrecht von Boran vordringen. Der aus Maraskan stammende stämmige Mittvierziger ist eine eher unauffällige Erscheinung; seine zusammengewachsenen Augenbrauen und die beginnende Glatze sind schon das auffälligste an ihm. Aber als Wächter über den Codex widmet er sich vor allem der Suche nach Spitzeln und Agenten des Feindes und pflegt sein unscheinbares Äußeres.

Das Erdgeschoß des Turmes, der in vielem an die Inquisitionstürme der Praioskirche erinnert, wird von einem beeindruckenden Verhörraum dominiert. In diesem düsteren Raum versuchen



Provinzial-
Kammerherrin Merisa
saba Durashahr

Magister Dajinbrecht und seine Gehilfen, Verrätern, Saboteuren und Spitzeln auf die Spur zu kommen; die weiteren sind noch sieben Arrestzellen im Erdgeschoß zu finden. In dem darüberliegenden Stockwerk befinden sich die allein zwei Räume umfassende Akten- und Gesetzessammlung des Codex Albyricus wie auch die Amtsräume des Justizars, in denen er unter anderem der Frage nachgeht, welche Aktionen des Ordens noch von weltlichem und Gildenrecht gedeckt werden. Das im zweiten Stockwerk, dem Wohnbereich von Magister Dajinbrecht und seinen Mitarbeitern, gelegene große Turmzimmer wird üblicherweise als private Bibliothek genutzt, läßt sich bei Bedarf jedoch recht einfach in einen provisorischen Gerichtssaal verwandeln, wenn es als unangebracht erscheint, den eigentlich auch für Ordensgerichtssitzungen vorgesehenen Kapitelsaal zu nutzen.

Der ebenfalls nur über einen Wehrgang zu erreichende rechte Außenturm dient der Provizial-Marschallin Rubayel saba Lanoris als Amtsgebäude. Die schlachtenerfahrene Tulamidin erhielt für ihre Verdienste zahlreiche Auszeichnungen, bis sie als Laienschwester dem Orden beitrug, um eine Lebensschuld abzuleisten und künftig die kämpfenden Mitglieder des ODL zu schulen – denn diese dienen nicht allein als Garde der grauen Gilde bei offiziellen Anlässen, sondern werden gerade in letzter Zeit immer öfter als Fernagenten in die schwarzen Lande geschickt, wo eine gute Ausbildung überlebenswichtig ist. Frau Rubayel sitzt häufig in der Schulungskammer im Erdgeschoß mit den einfachen Kämpfern zusammen und redet über vergangene Kämpfe, stets bemüht, vergangene Fehler zu vermeiden. Ihre bescheidenen, ja kargen Wohnräume liegen im ersten Stockwerk unterhalb der Rüst- und Wachkammer.

Die äußeren Türme besitzen ebenfalls eine Torbrücke zwischen dem ersten und zweiten Geschoß. Diese beherbergt im unteren Stockwerk die Amtsräume des Großmeisters; eine Schreibstube und den Empfangsraum, der über ein großes Panoramafenster zur Gorischen Wüste verfügt. Die weiteren Räume dieser Ebene enthalten Kartenmaterial über Oron und Rest-Aranien, aber auch über die übrigen Provinzen; denn letztlich ist der Großmeister als Herr der Ordensburg und Ordensprovinz verantwortlich für die Planung der Einsätze und außer der Grauen Gilde nur dem Hochmeister in Perricum verantwortlich. Großmeister Thorstor ibn Thorwulf von den Beni Sturmwind ist ein im Söldnerlager bei Lanka geborener Thorwaler, der bei einem privaten Lehrmeister die Zauberei und die tulamidische Lebensart erlernte.

Im Obergeschoß der Torbrücke befinden sich die persönlichen Wohn- und Schlafräume des Großmeisters und seiner direkten Gehilfen. Der vorherige Großmeister, Tarlisin von Borbra, ließ sich hier oben eine Badestube einrichten, von deren Fenster ebenfalls ein guter Ausblick auf die Gor möglich ist.



Großmeister
Thorstor ibn Thorwulf

SCHWACHSTELLEN

Die Ordensburg ist derzeit schon allein durch die Zahl der zauberkräftigen Bewohner gut gegen Angriffe natürlicher und übernatürlicher Art geschützt, und die meisten Befestigungen können nur durch schiere magische Macht überwunden werden, die schon im Bereich großer Drachen angesiedelt sein müßte. Einige von alters her bestehende Konstruktionsprobleme gibt es allerdings weiterhin: Wenn es nicht gelingt, die Steinplatten rechtzeitig in Position zu bringen, können die hölzernen Tore durch das Fallgitter hindurch mit Brandpfeilen unter Beschuß genommen werden. Vor allem aber ist die Ordensburg von der Stadtseite her kaum gesichert, so daß ein entschlossener Trupp von Eindringlingen problemlos in den Burghof vorstoßen könnte.

ABENTEUERIDEEN

- Als Besucher Perricums, etwa als Pilger zum Heiligen Hain der Peraine, erhalten auch die Helden eine Einladung zu einem magischen Spektakel in der Ordensburg – die aventurische Variante zum Tag der offenen Tür, bei dem die Grauen Stäbe gegen das Mißtrauen vieler Aranier gegen alle Gildenmagic angehen wollen. Unter die Besucher hat sich jedoch ein Trüppchen Saboteure aus dem borbaradianischen Oron gemischt, das mit dem Ziel angereist ist, unentdeckt möglichst große Katastrophen auszulösen, die dann von anderen Agenten den Grauen Stäben in die Schuhe geschoben werden sollen.
- Ein Magus hat von den besonderen Kräften des Arkaniumsternes im Burghof gehört und wirbt die Helden an, ihm Auskünfte über dieses Artefakt zu beschaffen. Da er den Helden keine akzeptablen Urkunden mitgibt, weigern sich die Grauen Stäbe natürlich, den Abgesandten irgendeines unbekannten Zaubers der Eigenschaften des Fünfsternes zu erläutern; und es mag schwer werden, den Magiern ihr Wissen abzuluchsen. (Regeltechnisch gilt: Für Wesen, die aus der Burg verbannt werden sollen, entfällt der zusätzliche Probenaufschlag von 1 bis 64 Punkten.)
- Im Herbst 29 Hal ist Anchopal Ziel einer harten, gnadenlosen Belagerung durch die Schergen Sultan Hasrabals, während zugleich Flüchtlinge aus Oron und dem Chaluktal die Stadt überschwemmen. In dieser Zeit muß die Ordensburg beinahe ebenso sehr gegen Plünderer aus der Stadt wie gegen Hasrabals Golemiden verteidigt werden, und auch in dem Monden danach ist viel zu tun, um die zum Teil auch von Dschinnen angerichteten Schäden wieder zu reparieren: Baumaterial muß herbeigeschafft, ein Baumeister gefunden werden etc.

Eslamstreu – eine Kaiserliche Armee-garnison

Seit Kaiser Perval pflegt sich das Neue Reich nicht mehr allein auf seine Ritter und Lehensleute zu verlassen; nein, die stehenden Heere des Kaisers und der Landesherren sind weit wichtiger geworden. Viele davon stehen größtenteils in den großen Städten, andere aber sind auch ‚auf dem platten Land‘ in landesherrlichen oder kaiserlichen Lehensgebieten zu finden, wo sie regelrechte Garnisonsburgen bewohnen – Garnisonen wie etwa Eslamstreu in Almada.

Die Festung liegt im Norden der Baronic Brig-Lo unweit der Brigella und beherbergt das sogenannte ‚Puniner‘ Garde-reiterregiment. 500 Offiziere und Soldaten und nicht minder viele Bedienstete und Gesinde, das ist beinahe schon eine kleine Stadt, und so muß man sich Eslamstreu in vieler Hinsicht auch als eine sehr regelmäßig befestigte Stadt von Reiterkriegern vorstellen.

Das Areal ist viereckig und bildet ein längliches Rechteck, das von einem hohen Wall umgeben ist. Vier Tore führen hinein und hinaus, und zwischen ihnen teilen zwei schnurgerade Straßen das Garnisonsgelände in vier Teile. Das Herz der Anlage aber bildet der zentrale Paradeplatz, dort, wo sich die Straßen kreuzen, und rund um ihn wurden die wichtigsten Gebäude der Regimentsverwaltung und -führung errichtet.

Einer der vier Bauten am Paradeplatz dient für Versammlungen weltlicher wie auch religiöser Natur: Denn hier ist die große Festhalle zu finden, in der die Offiziere und Unteroffiziere für allerlei Feiern zusammenkommen können – sämtliche Kämpfer und Bedienstete des Regiments hingegen würden die Halle weit mehr als ausfüllen. Im gleichen Gebäude ist auch, wie in dauerhaften Garnisonen üblich, ein Schrein der Rondra zu finden. Ehrwürden Escalion von Wehrheim, ein Ritter der Göttin, hat es längst aufgegeben, seinen Schützlingen deutlich zu machen, daß er keinen Tempel der Rondra leitet – denn das sind nur die wehrhaften Burgen der Kirche. Dennoch pflegt selbst die Obristin den Raum, der mit allerlei Ehrenzeichen des Regiments, einigen erbeuteten Trophäen besiegter Feinde und dem Gemälde der Rondra als furchtloser Reiterin geschmückt ist, als ‚Garnisonstempel‘ zu bezeichnen.

Das Stabsgebäude liegt gleichfalls am Paradeplatz und beherbergt, wie nicht anders zu erwarten ist, den Stab und damit die Führung des Regiments. Hier hat im Obergeschoß Obristin Cassamira von Streitzig ihre Arbeitsräume, direkt angrenzend liegen das Zimmer ihres Adjutanten, Rittmeister Lesmeh von Binsböckel, und die Räumlichkeiten der



Obristin
Cassamira von Streitzig

Umfassungsmauer:	180 / 6 / 17
Gebäude:	140 / 6 / 17
Tore:	50 / 6 / 18
Haupttor:	75 / 5 / 15
Alle Dächer sind feuerfest.	

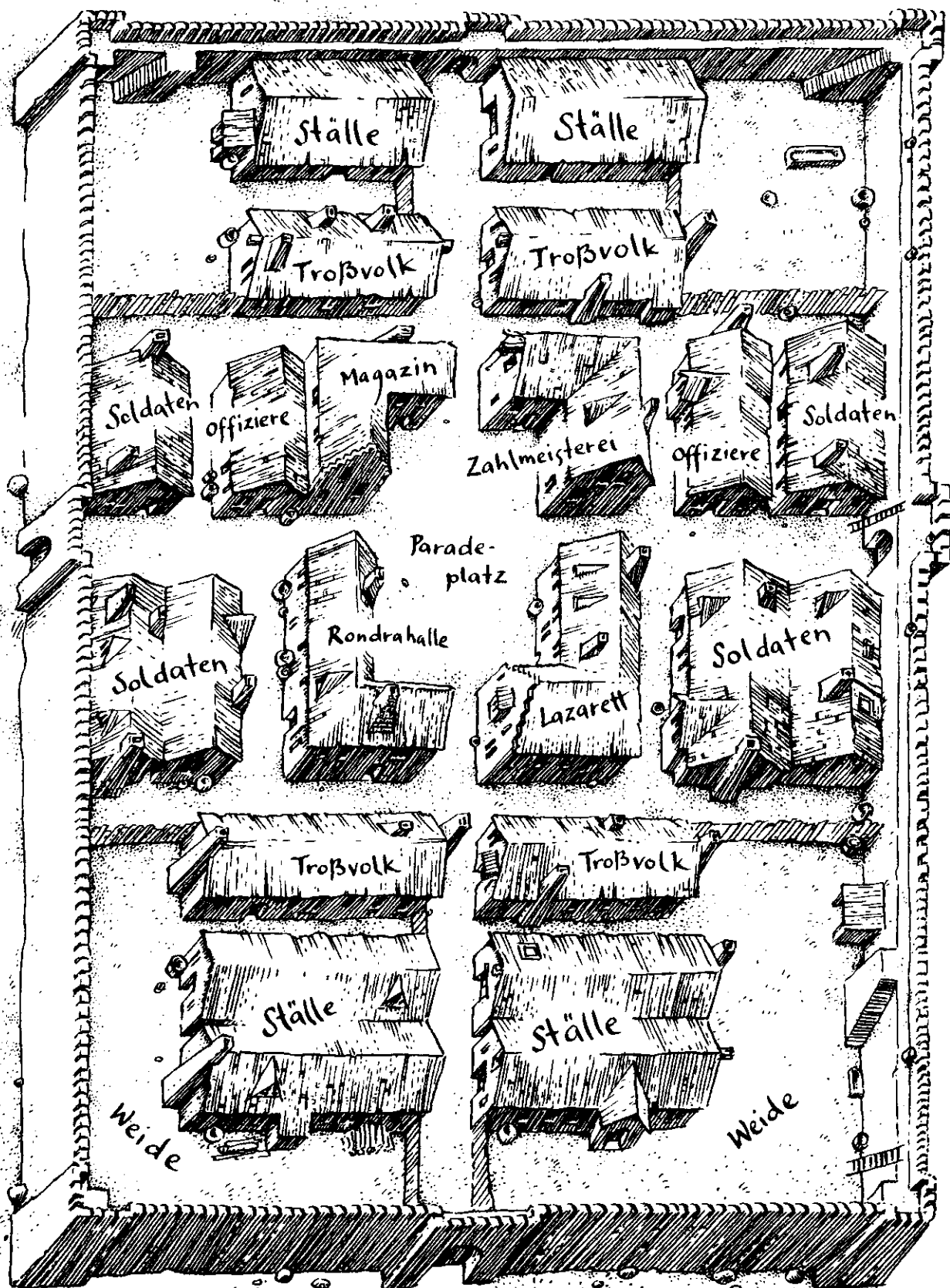
übrigen Stabsoffiziere. Der größte Raum dieses Stockwerkes ist natürlich das Planungszimmer mit den Wandkarten Almadadas, des Horasreiches und der nördlichen Khom. Im Erdgeschoß des Bauwerkes ist die Zahlmeisterei zu finden: Hier führt nicht nur der Regimentszahlmeister Bannerträger Xaverian Eschelstammer die Liste der Offiziere und Kämpfer des ganzen Regiments, hier nehmen auch die Zahlmeister der einzelnen Schwadronen am monatlichen Zahltag den Sold für ihre Einheit entgegen. Direkt am Eingang, neben der nach oben führenden Treppe, liegt daher auch die Wachstube der Leibwächter der Obristin, die zusätzlich die mindestens ebenso wichtige Pflicht haben, den Zugang zum Raum mit der Regimentskasse zu schützen. Zwar sind hier ‚nur‘ die Soldgelder für die jeweils nächsten zwei bis drei Monate zu finden, doch bei einem Regiment kommen da schon ganz beträchtliche Summen zusammen – allerdings auch recht schwere Summen, denn natürlich ist das Geld nicht in Schatzbriefen und nicht einmal in Goldbarren



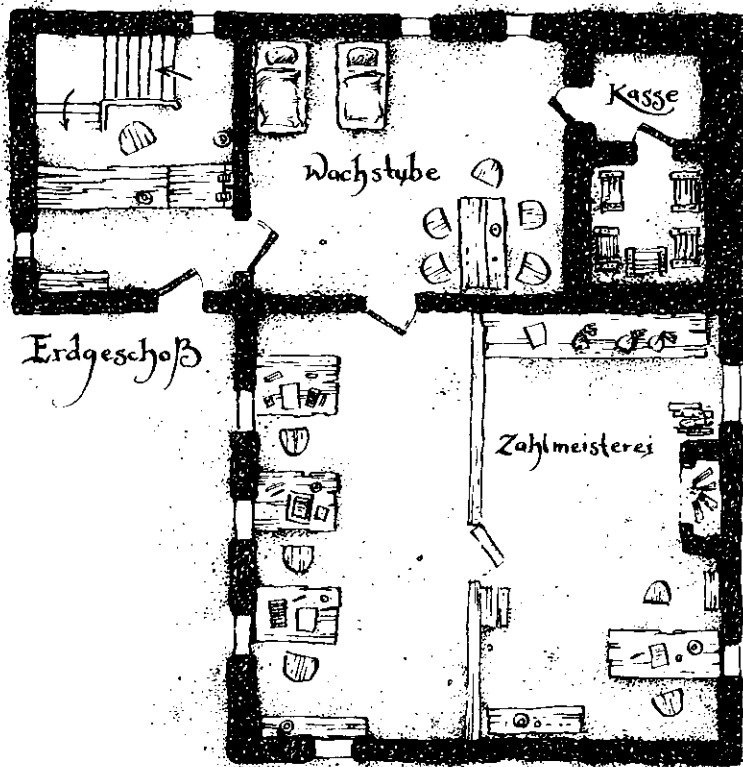
Ehrwürden
Escalion von Wehrheim



Sylvan Terceroli



Das Stabsgebäude



vorrätig, sondern in Silber- und Kupferstücken. Wenn der Zahltag ansteht, sind Zahlmeister Eschelstammer und seine drei Gehilfen tagelang beschäftigt, die Soldbeutel mit der nötigen Stückelung zu füllen, damit jeder seinen Sold in passender Münze bekommen kann.

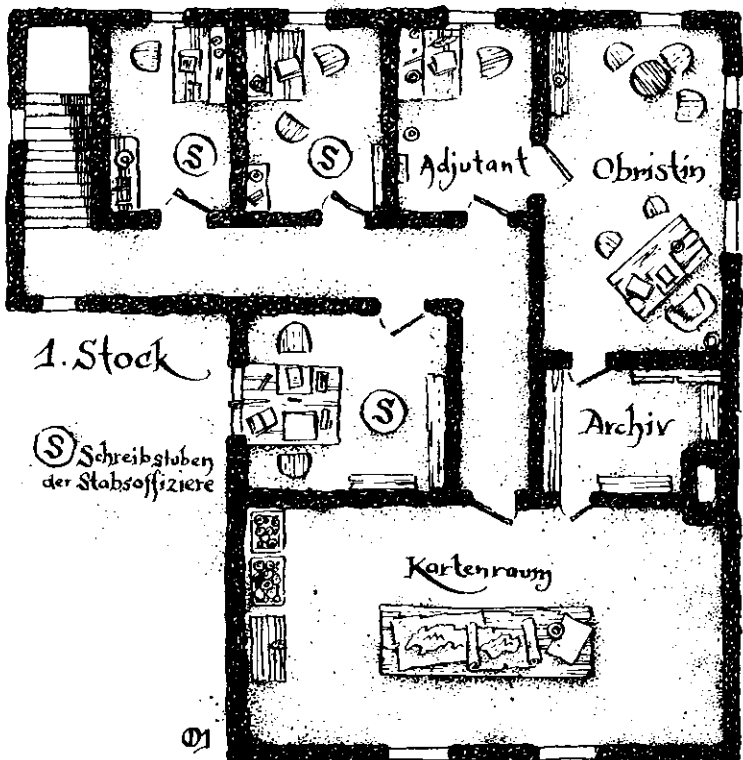
Neben dem Stabsgebäude liegt das Magazin, in dem all die Ausrüstung gelagert, geflickt oder hergestellt wird, die das Regiment so braucht. Die blitzenden Waffen nehmen dabei nur einen kleinen Teil ein, denn für deren Pflege ist jeder Kämpfer selbst verantwortlich. Doch so findet man im Magazin etwa fast tausend Lanzenholme aus nördlicher Esche, unzählige Uniformen und Tuchballen für Flickarbeiten, aber auch Stapel ganzer Kuhhäute, aus denen Riemen und Lederstücke für neues Zaumzeug geschnitten werden. Regimentszeugmeisterin Rishada saba Tarfin bemüht sich seit Jahr und Tag, einige Handwerksmeister – wie Sattler und Waffenschmied – einstellen zu dürfen, doch die angespannte Kassenlage des Neuen Reiches läßt derlei einfach nicht zu, so daß sie derzeit nur einen, wahrlich unverzichtbaren Meister als Gehilfen hat:

Die Werkstatt des Grob- und Hufschmiedes Sylvan Terceroli liegt in einem Flügel des Magazins; hier werden die Hufeisen gefertigt, mit denen er hier oder in den kleineren Schmieden der einzelnen Stallungen die Pferde beschlägt – und weil er die vielleicht größte Erfahrung im Umgang mit Pferden hat, ist Meister Terceroli auch der inoffizielle Tierheiler des Regiments, der gegen allerlei Pferdekrankheiten die richtigen Kräuter oder Schutzzeichen zu kennen behauptet.

Das vierte Gebäude am Paradeplatz ist das Lazarett, in dem die großen und kleinen Leiden der Kämpfer behandelt werden. Zwar wird hier nicht im entferntesten der Standard eines Therbunitenspitals erreicht, doch der Leitende Feldscher Jost Stachelbaum, ein studierter Medicus immerhin im Range eines Bannerträgers, bemüht sich nach Kräften, die berüchtigt schlechte Qualität der Armeelazarette zumindest in seinem Einflußbereich zu verbessern. Vor allem aber will er nicht nur der Hilfe der Obristin sein und seine Pfleglinge mit allerlei fragwürdigen Mittelchen auf irgendeine Weise diensttauglich bekommen. Doch seine Vorliebe, auch mal eine Wachbefreiung und Bettruhe zur Erhöhung der Heilgeschwindigkeit anzuordnen, hat ihm schon mehrfach den Vorwurf eingebracht, er würde die Soldaten verhätscheln und verweichlichen.

In der Nähe der Kommandantur finden wir die Gebäude, die als Offiziersunterkünfte dienen: Daß sie dem einzelnen deutlich mehr Platz bieten als den fast zwanzigmal so zahlreichen Gemeinen, kann man schon an der Größe erkennen; doch das ist in der Reichsarmee normal: Da die Rittmeister und Bannerträger die modernen Nachfolger früherer Ritter und ihrer Knappen sind, gelten sie auch als beinahe von Adel (und das erst recht in einem so vornehmen Reiterregiment) und genießen erhebliche Vorrechte und Vorteile gegenüber dem gemeinen Volk, auch und gerade was das alltägliche Leben und dessen kleine Annehmlichkeiten angeht.

Die Soldatenbaracken sind nicht nur weiter vom Paradeplatz entfernt, sie sind auch mit deutlich beengteren Wohn- und Schlafmöglichkeiten ausgestattet: Einzelzimmer gibt es hier gar nicht, und gerade einmal die dienstälteren Weibel haben ein Anrecht auf Zweierzimmer; die große Masse muß sich auf Pritschen im Schlafsaal ausstrecken – und statt der Garderoben und Uniformschränke der Offiziere sieht man hier eine lange Reihe von Spinden, die morgens geöffnet und für den Rest des Tages wandweise mit einer davorgelegten Stange wieder verschlossen werden.



Doch auch das steht noch über dem ‚Komfort‘ in den Baracken der Bediensteten: eng gedrängt und dazu oftmals noch voller dumpfer Gerüche nach Schweiß, Qualm und Kohlsuppe, so lebt es sich unter den Pferdeknechten und Troßmaiden des Regimentes. Ihnen übergeordnet ist für die ganze Garnison ein Troßweibel, doch daß der nicht bei ihnen wohnen und nächtigen muß, steht sogar ausdrücklich in den Ernennungsurkunde.

Die mehreren Stallbauten schließlich liegen jeweils unweit des nächsten Tores und beherbergen die Reit-, Zug- und Packtiere des Regimentes, in den meisten sind auch kleinere Hufschmieden zu finden. Im Obergeschoß ist jeweils das Heu gelagert, das die Garnison von den umliegenden Höfen geliefert bekommt und das als Winterfutter aufbewahrt wird, denn die Wiesen und Weiden im Inneren der Garnison dienen eher als Auslauf und Futterplatz für Notzeiten, wenn die Garnison eingeschlossen sein sollte – im Normalfall werden die Tiere auf die Weiden getrieben, die sich vor den vier Toren erstrecken.

SCHWACHSTELLEN

Nur wenige Schwachstellen sind bei Eslamstreu zu finden. Immerhin wurde die Garnison erst vor wenigen Jahrzehnten errichtet und berücksichtigt beinahe alle Erkenntnisse der Belagerungskunst – von der ausreichenden Vorratshaltung mit Dauerproviand über die Bauweise der Wälle und Mauern bis zu einem ausgeklügelten Wachplan. In vielerlei Hinsicht ist Eslamstreu eine befestigte Stadt voller kampferfahrener und wohlgerüsteter Bewohner. Das einzige mögliche Manko ist, daß das Regiment als Reitereinheit schnell beweglich sein muß und keine Feldgeschütze besitzt, die daher auch der Garnison fehlen – und das könnte etwa im Falle einer Belagerung durch horasische Truppen über Widerstand oder Kapitulation entscheiden. Eng verwandt mit diesem Problem ist das Fehlen weiterer Wälle und Gräben als Abwehr gegen Belagerungsgeschütze modernster Bauart; denn derartige Ausbauten sind immer wieder geplant und dann zugunsten dringlicherer Vorhaben wieder zurückgestellt worden.

ABENTEUERIDEEN

- Als Gäste werden die Helden wohl kaum die Garnison besuchen dürfen – da werden sie mehr oder minder höflich auf die umliegenden Dörfer und Höfe verwiesen. Weit wahrscheinlicher ist es, daß erfahrene und bekannte Helden dann hinzugebeten werden, wenn sie bestimmte Aufgaben besser lösen können als die Offiziere der Garnison: So liegt es nahe, daß bei unerklärlichen magischen Phänomenen ein Heldenmagus um Hilfe gebeten wird.
- Bei Fällen, in denen eventuell ein Spion in der Garnison Geheimnisse verrät, bietet es sich an, daß einige Helden vom Provinzmarschall, Seiner Exzellenz Khorim Uchakbar, als Rekruten oder ‚versetzte Offiziere‘ eingeschleust werden, um die Führung unter die Lupe zu nehmen – mit dem oder ohne das Wissen der Obristin.

Tarashim – eine aranische Sippenburg

Das tulamidische Brauchtum der Ureinwohner Araniens durchdringt die örtliche Kultur in jeglicher Hinsicht – und in der Form der Baronsburgen, die man allerorten sieht, läßt sich das besonders gut feststellen. Dabei soll hier nicht einmal besonders hervorgehoben werden, daß die Häuser und Türme sehr tulamidisch wirken; nein, es geht um eine Besonderheit der Gesamtanlage: Die meisten Burgen wirken, als seien hier fünf bis zehn einzelne Festungen künstlich aneinandergesetzt worden.

Denn die Tulamiden kennen ein Erbrecht, durch das allen Kindern ein gewisser Anteil am Erbe zuteil wird. Daher bilden sich schnell sehr komplexe Familien- und Sippenverbände, die in der Regel den gesamten Sippenbesitz gemeinsam bewirtschaften und die Erträge dann auf komplizierte Weise unter den einzelnen Zweigen der Sippe aufteilen. Der große Unterschied zu gemeinschaftlich wirtschaftenden Dörfern, die es auch im Mittelreich gibt, ist eben, daß man sich in Aranien stets der einigenden Blutsverwandtschaft bewußt ist und sich zudem solchen Sippenverbände mindestens genauso im Adel wie im Bauerntum finden.

Bei der Baronsburg Tarashim haben wir es demnach mit dem Stammsitz der Beni Tarashim zu tun, die ihre Herkunft von einem mythischen Stammvater Tarash herleiten, der das Land besiedelt und die Burg gebaut haben soll. Wann genau, ja, sogar ob dieser Stammesheros wirklich gelebt hat, ist dabei eher unklar – und wenn es um andere Sippen geht, erkennen selbst die Aranier an, daß enge Nachbarfamilien oftmals einen legendären Sippenstammvater 'adoptieren', um die vorhandenen Bande zu kräftigen; nur für den jeweils eigenen Stammvater kommt das natürlich nicht in Frage.

Das Umland der Burg, die ganzen fruchtbaren Lehmtäler und Weinberge, gehören ebenfalls den Beni Tarashim, und viele geringerrangige Familienmitglieder leben hier als Bauern; aber auch einige nicht verwandte Kleinsippen sind den Beni Tarashim untertan. Das ganze Gebiet bildet Tarashstan, das Land des Tarash; die Mittelländer aber haben es als 'Baronie Tarashim' definiert; und den Iban Tarash, den obersten Anführer der ganzen Sippe, zum 'Baron von Tarashim' gemacht.

Der Iban Tarash lebt im größten Teilstück der Burganlage, zusammen mit seiner direkten Familie. Die übrigen Zweige der Sippe, jede unter einem eigenen Hairan (Sippenältesten), bewohnen die fünf anderen Teilstücke. Ein jedes davon ist wie eine eigene Burg aufgebaut: Es gibt ein Gebäude als Wohn- und Speicherkomplex und einen Wehrturm. Manchmal ist dieser Turm in die umlaufende Außenmauer eingefügt, häufiger aber steht er frei auf dem Gelände, das meistens von Obstgärten gefüllt wird: Kaum ein Teil der Anlage ist so frei und ungenutzt, wie man es oft auf nördlichen Burgen zu sehen bekommt.

Während größere und reichere Sippenburgen manchmal in jedem Teilstück einen Brunnen aufweisen können, besitzt Tarashim nur einen einzigen, der beinahe in der Mitte der Anlage liegt. Hier erstreckt sich der Burgplatz, der den Angehörigen der verschiedenen Sippenzweige als neutraler Treffpunkt dient, wo man Handel mit fahrenden Kaufleuten treibt, Sippenfeste feiert oder ganz einfach gesellig ist. Da jeder Zweig der Sippe seine Wohnanlage sorgfältig mit Mauern vom Rest der Burg abgesichert hat, entspricht die Anlage vielen tulamidischen Städten, wo die zahlreichen Mauern unübersichtliche Irrgärten aus Sackgassen erzeugen. Vor allem aber beweisen sie, daß im Tulamidenland auch Fehden zwischen zwei Linien einer Großfamilie keine Seltenheit sind, und die Alten können sich noch an Erzählungen von Bruderkämpfen erinnern, in deren Verlauf das Blut über die Höfe strömte, weil zwei Fraktionen um die Vorherrschaft in der Sippe kämpften.

Von außen führt nur ein einzelnes Tor in die Burg, hinter dem sich erst einmal ein kleiner, karger Vorhof erstreckt, den ein weiteres Tor vom eigentlichen Burghof trennt. Wer als Feind also von außen in Tarashim eindringt, sieht sich direkt wieder eingeschlossen, und die Wehrgänge der Teilburgen sind in solchen Fällen mit kundigen Bogenschützen besetzt. Um als Fremder ohne weiteres in Tarashim eingelassen zu werden, muß man schon Botenreiter, Geweihter, Händler, Sänger oder Geschichtenerzähler sein – oder dem Torhüter plausibel machen, daß man der Sippe etwas Interessantes zu bieten oder zu verkünden hat.

Einmal eingelassen, kann der Fremde am Brunnen sein Reittier und sich selbst mit Wasser versorgen und seine Waren, Mitteilungen oder Künste darbieten. Wie viele vergleichbare Burgen besitzt auch Tarashim keine Herberge für Fahrende, und wer sich nicht einfach am Brunnen in eine schattenspendende Laube legen will, um die Nacht zu verbringen, der kann Aufnahme bei einer der Teilsippen erbitten. Besonders geehrte Besucher werden natürlich vom Iban Tarash in seine Teilburg gebeten, und bei so manchem anderen wetteifern die Sippen darum, wer den Gast aufnehmen darf. Hört man dem eifrigen Geschachere und Gefelsche zu, so erhält man schnell den Eindruck, als würde ein besonders lohnendes Beutestück versteigert ...



Iban Tarash

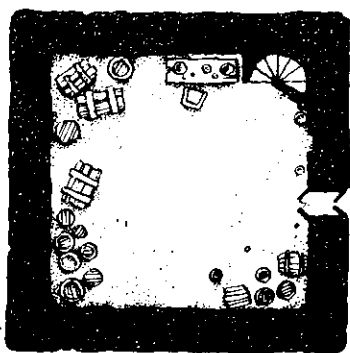
Der Wehrturm



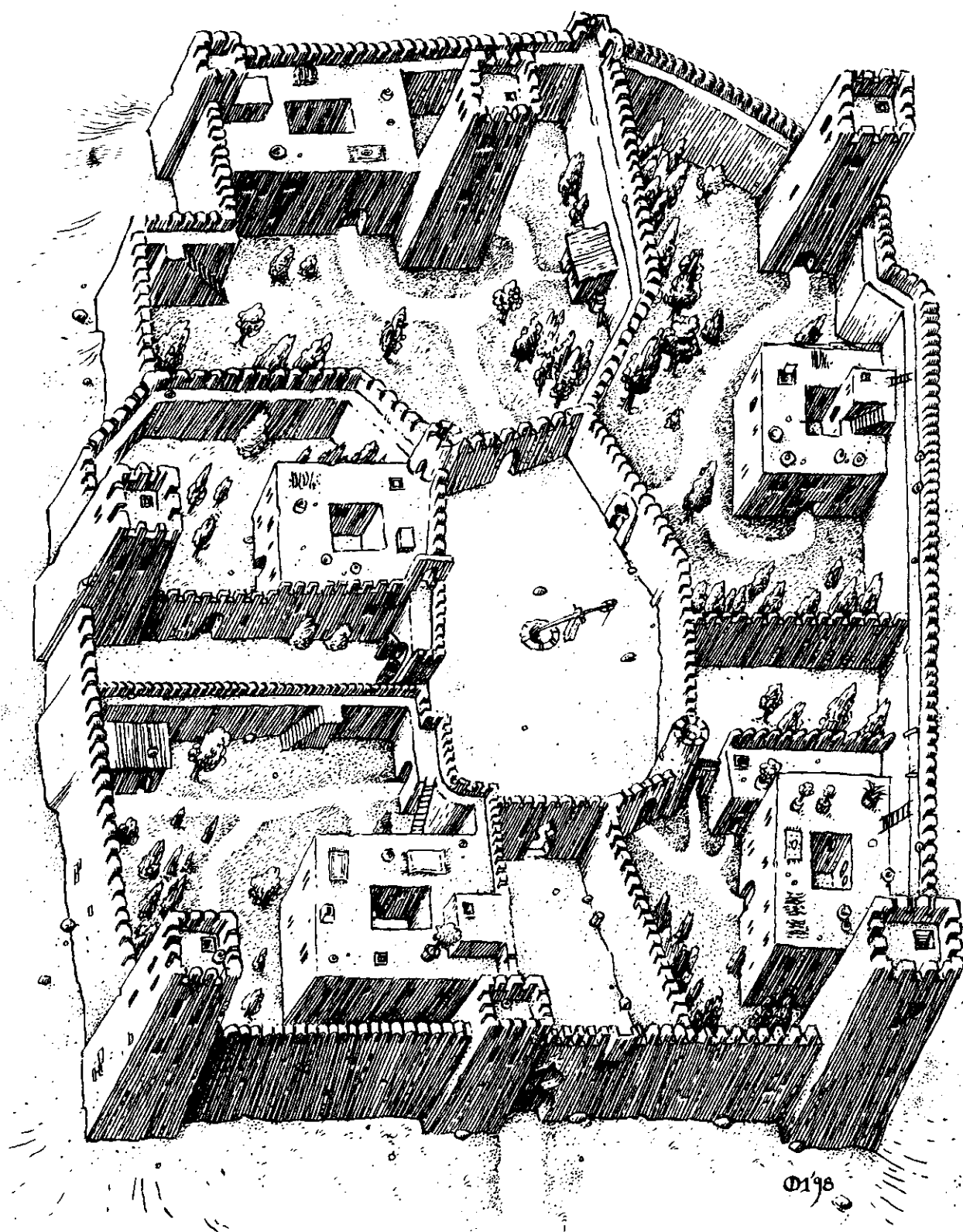
Obergeschoß - Wohnküche



1. Stock - Wächterunterkunft



Erdgeschoß - Vorräte



SCHWACHSTELLEN

Was Bedrohungen von außen angeht, ist eine Sippenburg wie Tarashim kaum anders zu nehmen als mit erderschütternder Gewalt: Die kriegerischen Auseinandersetzungen im Tulamidenland haben den Baumeistern allerlei Kunstgriffe beigebracht, die nun für eine gut gefestigte, gut bevorratete und gut bemannte Burg sorgen. Doch die Gefahr liegt vor allem im Inneren: Zwischen den einzelnen Sippenzweigen, so sehr sie auch immer ihre familiäre Einigkeit beschwören, können unvergessene Streitigkeiten aus alter Zeit immer wieder einmal zu heftigen Bränden aufflackern; und wenn erst einmal innerhalb der Burg zwischen den verschiedenen Familien gekämpft wird, dann kann jeder dahergelaufene Feind die Burg nehmen, als wäre sie nur eine Ansammlung wehrloser Hütten. Gewitzte Eroberer haben sich diesen Umstand immer schon zu Nutzen gemacht, und nicht wenige Sippenburgen im Tulamidenland sind gefallen, weil ein Angreifer mit List und Tücke Mißtrauen und Haß zwischen den Bewohnern säte.

ABENTEUERIDEEN

Während die aranische Sippenstruktur formell noch immer der alten tulamidischen Vater-Sohn-Tradition folgt, sind es doch in Wirklichkeit die Frauen, die herrschen: Der Harem ist längst vom Gefängnis zum Sitz der Macht geworden, und niemand hat größere Macht als die Erste Gemahlin. Sie entscheidet nicht allein, ob ihr Gatte andere Frauen nimmt, sie wählt auch die Gemahlin für ihren Sohn und Erben aus und bestimmt damit ihre eigene Nachfolgerin.

Zu diesem Zweck dienen oftmals komplexe Verhandlungen zwischen befreundeten Sippen, doch mitunter werden auch regelrechte Wettkämpfe abgehalten – und das kann je nach Temperament der Ausrichtenden von einem biedereren Haushalts- und Kochwettbewerb bis zu einem regelrechten Turnier gehen, in dem die Anwärterinnen ihre Durchsetzungskraft auf dem Felde und/oder auf dem Pferderücken unter Beweis stellen. Wenn sich unter den Helden eine ledige Frau befindet, so mag ein solcher Wettstreit sie vielleicht reizen, noch wahrscheinlicher aber ist es, daß eine Kandidatin sich an die Helden um Hilfe wendet: Entweder hat sie selbst vor, mit unehrlichen Mitteln den Kampf zu gewinnen, oder aber sie ist die vielleicht ehrlichste Freierin und leidet stark unter hinterhältigen Angriffen und Sabotageakten der Konkurrentinnen. Wenn eine dieser Bewerberinnen dann noch eine Agentin der Borbaradianerinnen in Elburum ist, dann sollte das auch den letzten Helden mobilisieren.

Außenmauern:	150 / 2 / 10
Zwischenmauern:	120 / 2 / 12
Wehrtürme:	250 / 6 / 15
Gebäude:	70 / 2 / 14
Haupttor:	50 / 5 / 18
Zwischentore:	40 / 5 / 18



Das Rauchzimmer

Pilkamm – die verfallene Ordensburg der Theateritter

Der ‚Orden vom Theater zu Arivor‘, der zur Verteidigung des Lieblichen Feldes gegen die Goblins im einzigen unzerstörten Bauwerk des Ortes Arivor gegründet worden war, erhielt von Kaiser Gerbald die Lande jenseits des Born zum Lehen – einerseits, um die neuen Siedlungen an der Tobimora vor den Angriffen aus dem von Goblins beherrschten Bornland zu schützen, andererseits, um dem mächtig und einflußreich gewordenen Orden eine neue Aufgabe (und damit Ablenkung) an der Peripherie des Reiches zu verschaffen.

Die ersten Erkundungen des Bornlandes zeigten, daß die Zahl der Goblins immens war und der Orden zuerst einen guten und festen Ausgangspunkt benötigte, sollte der Sieg über die götzenanbetenden Roptelze jemals gelingen. Ein solcher Platz war dann auch bald gefunden – und die Tatsache, daß sich niemals eine Sage über einen göttlichen Fingerzeig erzählt wurde, läßt vermuten, daß hier wirklich ein nüchterner Stratege den besten Platz ausgesucht hat: Etwa in der Mitte zwischen der Mündung des Born und des Walsach erstreckt sich ein breiter und tückische Küstensumpf, der später den Namen *die Große Mosse* erhielt. Zur See hin vorgelagert aber war der Mosse eine kleine, feste Halbinsel. Die Norbarden, die hier gelegentlich ihren Fischfang trockneten, nannten die Stelle Pilkamm, und der ‚Entdecker‘ des Platzes übernahm diesen Namen für den zu gründenden Ort und die Burg; der vom Ordensoberhaupt verfügte Name *Neu-Arivor* wurde niemals in der Praxis gebraucht.

Die Arbeiten an Pilkamm zogen sich, wie zu erwarten, mehrere Jahre hin, doch schließlich erhob sich auf der gründlich umgestalteten Halbinsel die größte Festung, die der Theaterorden je gebaut hat, und die wohl am besten gesicherte zudem. Drei künstliche Gräben trennten die frühere Halbinsel vom Land und teilten sie in drei Bereiche, Höfe genannt, die ein jeder für sich zu verteidigen waren.

Eine Brücke, die als Steinbrücke begann, seewärtig aber als Zugbrücke fortgesetzt wurde, führte von einem steinernen Vorhaus auf dem Festland zum ersten Hof, der, von einer hohen Mauer umgeben, die Wirtschaftsräume des Ordens umfaßte: Brauhaus, Backhaus und Speicherhäuser sind zu nennen, aber auch die Stallungen für die Reittiere der Ritter.

Nach Süden, zur See hin, war der Ort Pilkamm gelegen, eine ähnlich wie das ebenfalls von den Theaterittern gegründete Festum sehr regelmäßig angelegte Siedlung mit geraden Straßen und gleichmäßigen Häusern. Hier wurden vor allem freiwillige Siedler aus dem Garther Land angesiedelt, aber auch schon die ersten Leibeigenen und Schuldknechte, eine Maßnahme, die Orden auf seinen späteren, binnenländischen Gütern noch verstärkt einsetzte.

Nach Norden hin, im breitesten der Seegräben, lag auch der Hafen von Pilkamm, der diesen Brückenkopf mit dem Hafen von Pericum verband, von wo der Großteil des Nachschubes stammte.

Im Ort Pilkamm, der niemals die Rechte einer eigenverwalteten Stadt erhielt, lebten vor allem die Handwerker, aber auch die Bediensteten des Ordens, doch auch der Bruder Handelsmeister hatte hier seinen Sitz. Freie Kaufleute und zünftische Handwerker gab es kaum – die Ritter erklärten stets, der außerordentliche Schutz, den die Pilkammer genossen, mache diese Unfreiheit mehr als wett.

Der eigentliche Sitz der Ordensmacht aber war der die Konventsburg im Westen des Vorhofes. Der fast quadratische Bau besaß zwei Stockwerke und war ganz aus den weißen und roten Backsteinen errichtet, die bei der Gründung hier vor Ort gebrannt worden waren – erst in späteren Jahren kamen einige Ordensmeister zu der Überzeugung, daß dieses billige Baumaterial nicht angemessen für ein solches Gebäude sei, und strebten danach, die Burg durch eine Verkleidung mit Marmor aus dem Ehernen Schwert zu ‚veredeln‘.

Zur Vorburg führten wiederum Brücke und Zugbrücke, und die Burg selbst konnte man nur durch einen Tor neben dem Ostturm betreten. Im Inneren war der Burghof mit dem Brunnen zu sehen, und von hier gelangte man in die verschiedenen Wirtschaftsräume wie die Küche, den Burgekeller, den Weinkeller, die von zwei Pferden bewegte Kornmühle und den Waschraum. Eine steinerne Treppe führte auf den Gang, der sich im Obergeschoß wie ein Balkon rund um den Burghof zog. Hier oben waren der Kapitelsaal für Versammlungen der Ordensritter, der Speisesaal und der Schlafsaal der Ritter zu finden, aber auch die Bethalle der Ronda und die Herrenkammern, die einst als Gästezimmer für hohen Besuch aus dem Reich geplant gewesen waren, später aber den Ordensmeistern eine vornehmere Unterkunft boten.

Der Westturm in der nordwestlichen Ecke der Burg reichte drei weitere Stockwerke hinauf und beherbergte die Verwaltung, erst die der Burg, später die des gesamten ordenseigenen Bornlandes, was die Räumlichkeiten bei weitem überlastete.

Der wehrhafteste Teil der ganzen Burg Pilkamm aber war der nordöstliche oder Hohe Turm, eine unglaubliche Bauwerk mit nicht weniger als acht Stockwerken. Seine Bestimmung, im Falle einer Eroberung die letzte Zuflucht zu sein, mußte er nie erfüllen, doch weiß man, daß nicht allein der Keller, sondern auch andere Kammern in späterer Zeit als Kerker für Gefangene dienten, die hier manchmal schlicht eingemauert und dem Hungertode preisgegeben wurden.

Denn es läßt sich nicht leugnen, daß mit der Zeit der Orden immer mehr von seinem Auftrag abwich: In den ersten Jahrzehnten war noch der harte, verlustreiche Kampf gegen die Goblins Alltag



Ein unbekannter
Theateritter

auf Burg Pilkamm, und mehrere Male, so heißt es, berannte die zahlreichen Rottelze die Brücken. Einmal sollen sie gar die Vorburg genommen und Unmengen an Vorräten fortgeschleppt haben. Doch die eigentlich Burg fiel nie, und mit der Zeit wendete sich das Kriegsglück: Die Vorstöße durch die Große Mosse wurden weiter und kühner, und schließlich fiel der wichtigste Götzentempel der Goblins, so daß der Orden die Besiedlung des Bornlandes mit Menschen vorantreiben konnte. In jenen Jahren aber wurde aus ehrbaren Ordensrittern kleinliche und oft habgierige Gutsherren, und ihre Oberen in Pilkamm sahen sich selbst nicht mehr als ergebene Diener der Herrin, sondern als rondragewollte Herrscher über das Land an Walsach und Born.

Während die Ordensmeister jedoch ihrer Prunksucht und ihrer Eitelkeit huldigten, geriet der einstige Brückenkopf Pilkamm immer mehr ins Hintertreffen, denn längst war das Hinterland sicher, und zwischen den aufblühenden Hafenstädten Festum und Neersand verlief eine gute Straße, von der nur eine weit schlechtere Piste durch die Große Mosse nach Pilkamm führte. Mit der Zeit begannen einzelne Bereiche der einst ruhmreichen Anlage zu verfallen, während an anderen Teilen gerade erst neuer Schmuck angebracht wurde; vor allem aber steckte kein Ordensmeister mehr die nötigen Gelder in die stetige Vertiefung des Hafens, um der ebenso stetigen Versandung entgegenzutreten.

Über das endgültige Ende Pilkamms als Ordensfeste geht die Sage, daß ein eitler Ordensmeister einst einen Kauffahrer anwies, ihm die kostbarste Ware zu bringen, die er finden können – und der, als Verehrer der göttlichen Gaben, brachte ihm die Gabe Peraines, das gute, nährnde Getreide. Der Ordensmeister jedoch hatte Gold und Juwelen erwartet und ließ das Korn voller Zorn ins Hafenbecken schütten. Die Götter aber ließen daraus Strandgras sprießen, dessen leere Halme bald den ganzen Hafen überwuchert und untief gemacht hatten, so daß kein Schiff mehr Pilkamm anlaufen oder verlassen konnte. Als der über diesen göttlichen Fingerzeig bestürzte Ordensmeister jedoch nach Festum umziehen wollte, versank sein mit Edelsteinen und Geschmeide überladener Wagen irgendwo in der Großen Mosse in einem Sumpfloch.

Seit dieser Zeit aber sind Burg und Ort verlassen und fielen Satinavs Hörnern zum Opfer; heute liegen die meisten Teile der Burg in Trümmern.

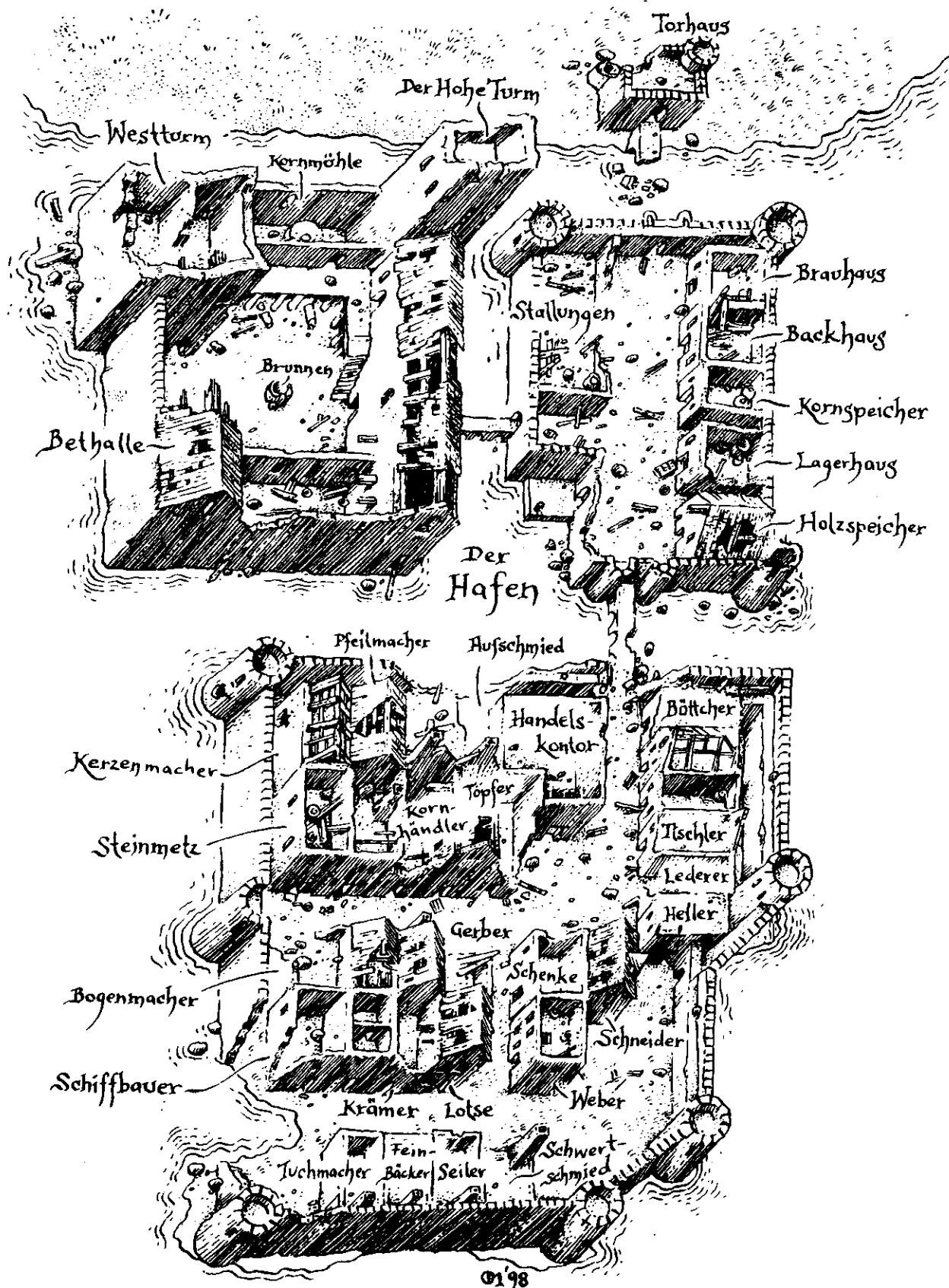
SCHWACHSTELLEN

Zu seiner großen Zeit hatte Pilkamm rein militärisch keine Schwachstellen – das haben die zahlreichen Bestürmungen durch Goblins erwiesen. Der einzige echte Schwachpunkt der gesamten Anlage, der für größere Schiffe unzureichende Hafen, konnte solange bekämpft werden, wie die Vertiefung des Hafens den Ordensmeistern wichtig war – und als diese sie ignorierten, kam das Ende des Ortes auch mit Gigantenschritten herbei.

ABENTEUERIDEEN

- Noch immer bemühen sich Schatzsucher, in der Großen Mosse die legendären Ordensschätze zu finden. Mindestens ebenso wahrscheinlich ist es jedoch, daß schon in früheren Zeiten einzelne Schatzmeister des Ordens auf der Burg selbst Notverstecke anlegten, die später wieder in Vergessenheit gerieten. Urplötzlich in Festum oder anderen früheren Ordensgründungen entdeckte Pergamente könnten hier erstaunliche Hinweise geben, etwa wenn eine längst auf der Rückseite mit anderem Text beschriebene Urkunde Anmerkungen eines Ordensritters über ein Münzdepot enthält.
- Vor allem aber ist Pilkamm wie einst als guter und unauffälliger Brückenkopf für Feinde des Bornlandes nutzbar: Man weiß, daß hier früher verfolgte Rondrageweichte erfolglos versuchten, sich vor den Schergen der Priesterkaiser zu verbergen; und in jüngster Zeit wurde hier eine Basis der Al'Anfaner entdeckt, die korrupten Landesherren ihre Leibeigenen als Sklaven abkauften.

Wer weiß? Wahrscheinlich kennen auch die Borbaradianer die Geschichte des Landes und wissen um die Vorteile, die eine Basis in den Ruinen von Pilkamm bietet.



Hjalsvidra – eine thorwalsche Ottaskin

Selbst die Thorwaler, den meisten vor allem als wehrhafte Seefahrer bekannt, kennen zu Lande Befestigungen rund um ihre Dörfer – und die Ottaskin ist dabei das, was einer Burg am nächsten kommt:

Die Grundlage der Thorwaler Gesellschaft ist bekanntlich die Ottajasko, die Schiffsgemeinschaft. Nicht jede Ottajasko besitzt auch eine befestigte Siedlung auf dem festen Land, doch an vielen Orten, ja selbst eingebettet in die größeren Städte Thorwal oder Olport kann man die typischen Ottaskins sehen. Unser Beispiel Hjalsvidra allerdings liegt nicht in einer Stadt, sondern wie die allermeisten ihrer Art am Rande der Wildnis, nämlich an der Mündung des Hjalsfjordes südwestlich von Olport.

Ottaskin sind zumeist kreisrunde Anlagen und von einem Erdwall umgeben, der gelegentlich seinerseits von einem Wassergraben umgeben ist – doch das nur dort, wo der Boden nicht gar so steinig ist wie in vielen Teilen des Landes.

Die Größe der Anlage hängt natürlich vor allem von der Größe der Schiffsgemeinschaft ab, die sie bewohnt – und die Eisvogel-Otta von Hjalsvidra ist mit knapp 200 Mitgliedern von etwas überdurchschnittlicher Größe.

Da ein typisches thorwalsches Langhaus, ein Jolskrim, etwa zwölf Menschen beherbergt, stehen daher sechzehn Jolskrimi im Inneren des Ringwalles von Hjalsvidra: Zwei Straßen verlaufen bemerkenswert gerade zwischen den vier Toren, die den Himmelsrichtungen zugewandt sind, und teilen so den runden Innenhof in Viertel. In jedem davon sind je vier Langhäuser im Karree angeordnet.

Anders als bei einer mittelländischen Burg ist dabei keine Trennung verschiedener Bauwerke mit unterschiedlichen Funktionen festzustellen; jedes Langhaus wird von einer Großfamilie bewohnt und vereint alles unter einem Dach: von der Festhalle über die Kochstelle, die mit Fellen bedeckten Bänke, die als Schlafplätze dienen, und nicht zuletzt die Viehställe.

In der Mitte des Kreises schließlich erhebt sich die herausragende Festhalle der Hetleute, ein erkennbar größeres Langhaus, in dem unter anderem auch die Schätze der Ottajasko aufbewahrt werden.

Die eigentliche Befestigung beschränkt sich also ganz auf den hohen, auf dem Grat zusätzlich mit einem Palisadenwall bestückten Erdwall rundum sowie die vier Tore, die mancherorts kaum mehr als einfache Durchbrüche im Wall sind, hier aber mit kleinen hölzernen Tortürmchen gesichert werden.

SCHWACHSTELLEN

Solange der Feind in Orken- oder Thorwalermanier heranstürmt, so gut wie keine: Denn wenn die Palisaden mit kräftigen Thorwaler Maiden und Burschen besetzt sind, dann scheint es fast unmöglich, die Wälle zu überwinden; und da ein Ottaskin quasi ein ganzes Dorf ist, wäre das Aushungern auch eher sinnlos.

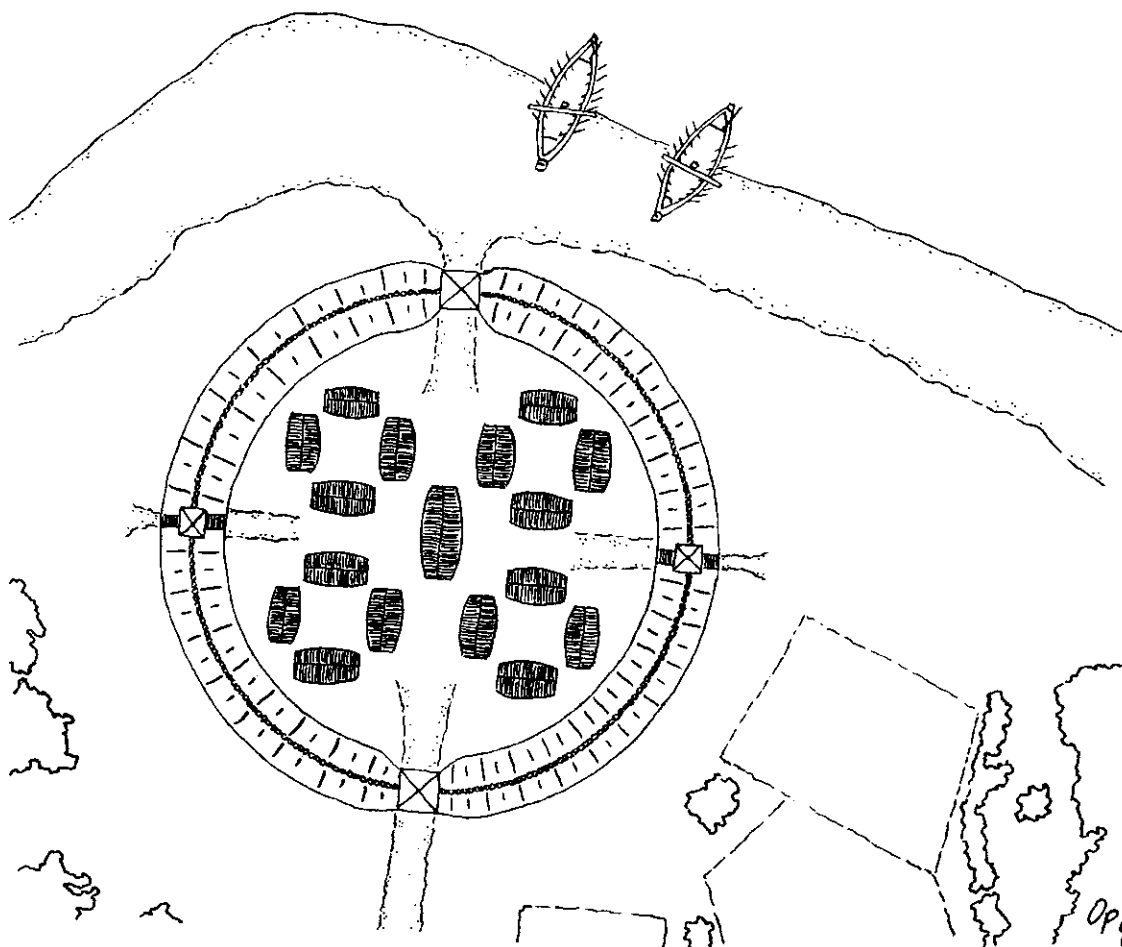
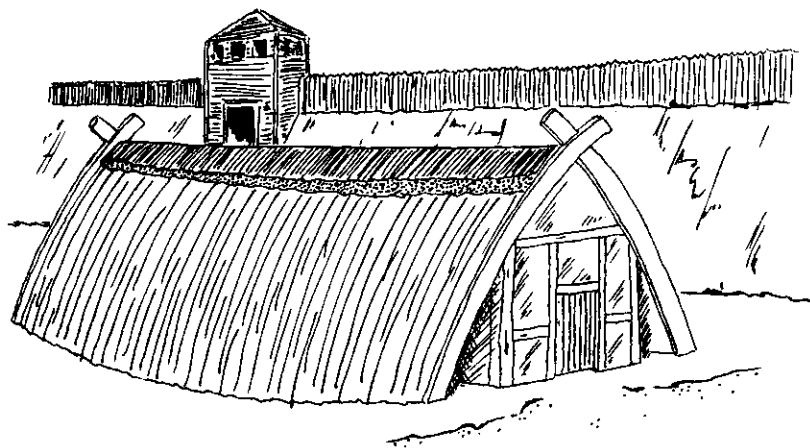
Anders sieht es aus, wenn ein entschlossener Feind auf Fernwaffen zurückgreift, um die Langhäuser mit Brandgeschossen in Flammen aufgehen zu lassen: Auf diese Weise, mit einigen disziplinierten Kompanien von Bogenschützen, haben etwa die Priesterkaiser so manche Ottaskin geknackt, denn dann schwindet die ohnehin nicht sonderlich ausgeprägte Disziplin der Thorwaler und viele verlassen die Wälle, um ihre Familien zu retten. Daß andere hingegen in kalte Walwut gerieten und den Feinden erhebliche Verluste zufügten, ehe sie, mit Pfeilen gespickt, ihr Leben aushauchten, ist ein andere Sache ...

ABENTEUERIDEEN

- Die Eisvogel-Otta und ihre Hetfrau Thorhild leben seit einigen Jahren in einer blutigen Fehde mit der Nordlicht-Otta des Blotgrim Eisenzahn. Letztere ist wegen ihrer brutalen und grausamen Kampfweise allgemein verhaßt und vom Obersten Hetmann Tronde auf die Olport-Steine verbannt worden, was sie jedoch keineswegs daran hindert, mit ihren vier Ottas immer wieder die Küste heimzusuchen, Vieh und Korn zu rauben und schwächere Bauern (die es selbst in Thorwal gibt) als Arbeiter oder gar um Lösegeld zu verschleppen. Die meisten Überfälle richten sich auf die Gegend am Hjalefjord, wo die Eisvogel-Otta lebt; und hier können die Helden als Thorwaler oder deren Gäste schnell in einen Angriff der Nordlicht-Otta verwickelt werden.
- Eines Tages im Herbst kehrt Hetfrau Thorhild, die die Helden in der Ferne kennengelernt und zu sich eingeladen hat, mit dem Drachenschiff und einigen Begleitbooten voller Handelsware oder Plündergut nach Hjalsvidra heim. Doch da herrscht inzwischen Hetmann Blotgrim Eisenzahn, der die Gelegenheit genutzt hat, um gegen alle alten Sitten zu verstoßen, indem er mit seinen Leuten die Dahingebliebenen überwältigte und sich ins gemacht Nest setzte, wo seine Nordlichtler nun hausen wie die Schweine. Für die Helden und ihre Freunde bedeutet das, daß sie noch vor Einbruch des schnell herannahenden Winters die Eindringlinge verjagen müssen, ohne dabei größere Schäden am Ottaskin selbst und dessen Wintervorräten zu verursachen. Die Eisvögel haben zwar gut gefüllte Boote, aber in denen können sie natürlich nicht überwintern – und würden sie gezwungen sein, Zuflucht bei befreundeten Ottajaskos zu suchen, machten sie sich zum Gespött von Salza bis Enqui.

Erdwall:	150 / 2 / 18
Palisade:	30 / 3 / 12
Tore:	40 / 5 / 18
Torhäuser:	36 / 4 / 14
Jolskrimi:	25 / 2 / 14

Hjalsbjörna



- Mit der Festhalle übrigens hat es eine besondere Bewandnis: Sie wurde einst vom alten Hermann Gungleif teilweise aus Planken und Spanten seiner damaligen getreuen, aber doch recht angeschlagenen Otta gebaut – und dadurch ging auch der koboldische Klabautermann der Otta endgültig an Land, wo er bis heute als Geist der Festhalle lebt und allerlei Unfug anstellt. Die Thorwaler haben sich daran gewöhnt, aber für Besucher mag das recht lästig werden – vor allem, wenn sich der alte Nils Norreson, der beste Freund des früheren Hetmanns, einmischt, der im Alter ein bißchen wunderlich geworden ist, viel mit dem Klabautermann redet und vom ihm einige Zauber gelernt hat, die ihn zu einer Art Schelm machen – die anderen Thorwaler jedenfalls sehen ihn als verwirrten Heiligen oder auch als Ottamaskottchen, das man schützen und hegen muß.

Drakensteen – eine Wildnisherberge

Gerade im wilden Norden Aventuriens gibt es sehr viele Wegstrecken, auf denen man viele Stunden, ja Tage lang reisen kann, ohne eine andere Menschenseele zu Gesicht zu bekommen – doch es gibt neben den Unbilden des Wetters auch zahlreiche Raubtiere und wilde, raublustige Orks und Goblins, die dem Reisenden das Leben schwer machen. Mitunter jedoch errichtet ein mutiger Kaufmann eine Wegherberge, eine befestigte Station an einer Wegstelle, wo sich Pisten treffen oder wo eine Furt in einem Fluß die Durchquerung erleichtert. Diese Herbergen sind meist ganz auf sich gestellt, wenn es zum Angriff hungriger Wolfsrudel oder räuberischer Schwarzpelze kommt – nur die Waffen und Kampferfahrung der anwesenden Gäste und der abgebrühten Herbergsmägde und -knechte sind dann da, um die Angreifer abzuwehren. Für diese Sicherheit in der Wildnis lassen sich die Wirtsleute oft gut bezahlen, und die Gäste zahlen die hohen Preise zwar nicht gern, doch ohne Murren; zumal nicht wenige Wirte dafür bekannt sind, daß sie zahlungsunwillige Gäste ohne zu zögern aus der Herberge und vom Gelände vertreiben und vor den schützenden Palisaden den Gefahren der Umgebung aussetzen.

Eine recht typische Vertreterin dieses Befestigungstypus ist die Weggaststätte *Drakensteen*. Die Herberge liegt im Norden der Drakensteine an der Piste vom Mittelreich ins Bornland, gerade noch in dem Gebiet, das vom Herzogtum Tobrien beansprucht wird. Denn hier verläßt der Weg von Ebelried über die tobrische Exilresidenz Perainefurten und Burg Drachenhaupt das Ornaldsjoch, den Paß durch die zerklüfteten Berge, und erreicht wieder das Waldland, um zu den bornischen Orten Drachenzwinne und Irberod weiterzuführen. Darüber hinaus erreicht (oder verläßt, je nachdem) der ältere, fast vergessene Paßweg durch das Retojoch und das Tal der Türme hier den üblicheren Weg nach Norden.

Im Gegensatz zur gesamten Umgebung kann das Gebiet der Herberge tatsächlich als vage zivilisierter Teil des Mittelreiches gelten: Hier weht das tobrische Wolfsbanner, wenn auch ein recht zerschissenes und oft geflicktes Exemplar, und eine verblaßte Plakette an einem Pfahl neben dem Haupttor verkündet dem Reisenden, daß die Gaststätte Drakensteen durch kaiserlichen und herzoglichen Willen als Zollstation des Reiches gilt. Kein Schlagbaum erstreckt sich über den Weg, doch das ist auch nicht nötig: Kein verständiger Reisender, der aus dem Reich oder dem Bornland kommt, wird um des Zolles willen den geschützten Rastplatz meiden und lieber an ungeschützter Stelle im Wald übernachten – und die Narren, die aus Geiz genau das doch tun, die werden oft Tage später ausgeplündert und tot aufgefunden, nachdem sie Hab und Gut und Leben an Räuber oder Goblins verloren haben.

Wer jedoch Verstand besitzt und die hölzerne, tagsüber heruntergelassene Zugbrücke benutzt, der gelangt auf den äußeren Vorhof, ein langgestrecktes, rechteckiges Weidegelände, das nach außen hin durch eine Bruchsteinmauer geschützt ist, zu den weiteren Höfen aber offen daliegt: Sollte es einmal einem Rudel Wölfe oder einem Trupp Goblins gelingen, hierher vorzudringen, können sie von den übrigen Teilen der Herberge überall unter Beschuß genommen werden. Ein solcher Überfall ist in den letzten fünfzig Jahren einige Male vorgekommen, so daß die meisten Reisenden den Weidevorhof lieber meiden und ihren Weg fortsetzen zu den Ställen; nur wenn durch Zufall mehrere Maultierzüge aufeinander treffen, müssen die zuletzt Angekommenen sich bei Platzmangel mit diesem Weidegrund bescheiden.

Den zweiten Hof nehmen die Stallungen ein: Für Wagen und Kutschen ist die Überquerung der Drakensteine schier unmöglich, und so findet man hier auch keine untergestellten Fahrzeuge, sondern nur die Pferde, Esel, Maultiere und gelegentlich Reitelche der Reisenden. Dem Wirtsehepaar gehören zwei Reitpferde, einige Maultiere und ein alter Elch als Träger schwerer Lasten.

Über dem Stall wohnt und schläft Jattel Irberodskoje, die Stallmeisterin aus dem Bornland, die auch die Zugbrücke zum Weidehof hütet. Die Gerüchte wollen nicht verstummen, die seltsam verbrannte Frau sei eine entlaufene Leibeigene, die die Zeichen ihrer Unfreiheit und Brandmarkungen für frühere Fluchtversuche selbst mit weiteren Brandnarben habe überdecken wollen – doch solange sie als eine der besten Pferdepflegerinnen der weiteren Umgebung gelten kann, stellen die Wirtsleute keine unnötigen Fragen.

An drei Seiten ist der zweite Hof mit Steinmauern umgeben, nur zum Herbergshof hin liegt er offen da. Dort hinein führt eine dritte Zugbrücke. Die eigentliche Herberge ist aus Kalksteinen gemauert und wird von einem trutzigen Turm dominiert, von dem aus man weite Gebiete im Umkreis überwachen kann und in dessen robusten Kammern die Vorräte aufbewahrt werden. Ein Flügel der Herberge enthält die Schankstube und die Küche, darüber den Gästeschlafsaal; der andere Flügel die wenigen Einzel- und Doppelzimmer für gutbetuchte Gäste und die Wohnräume der Wirtsleute und ihrer Familie.

Die Eheleute Jander und Tinel Serdelboom sind die Erbpächter des Gebäudes, das formal dem Herzog gehört – doch ein jeder weiß, daß sie hier eigenständige Pachtleute sind, kleine Freiherren in ihrem Reich. Dementsprechend treten sie auch auf: höflich aber bestimmt gegen alle Gäste, und ohne Verständnis für jeglichen Unfug, der die Sicherheit ihrer Herberge gefährden könnte. Dabei wissen sie nur zu gut, daß ihnen auch die große Mehrheit der Gäste nur zu gerne zur Hilfe kommen wird, wenn ein Störenfried vor die Tür gesetzt werden muß. Seit die energische Tinel einen aufgeblasenen bornischen Adligen inmitten eines Goblinangriffes über die Außenmauern jagte, weil

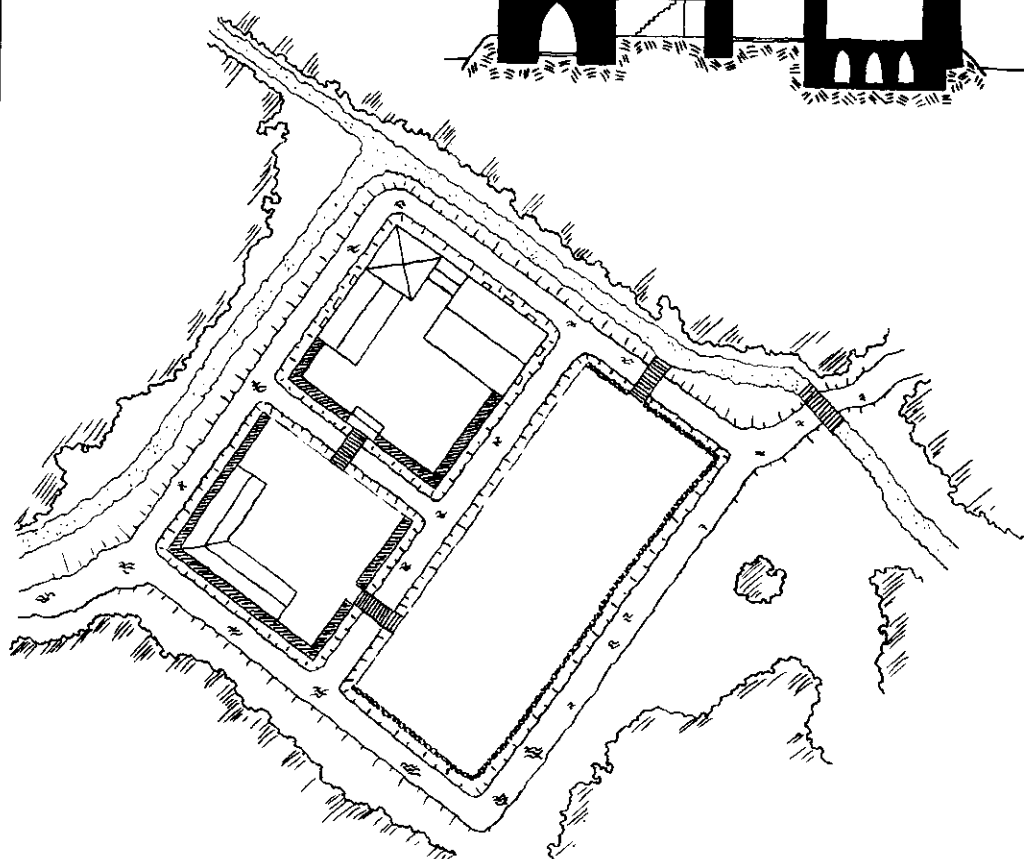
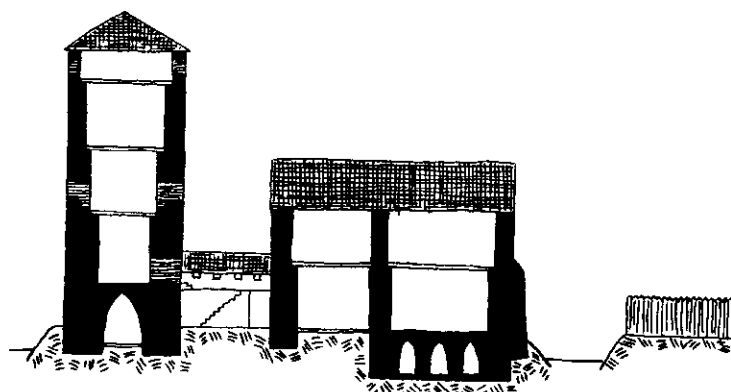
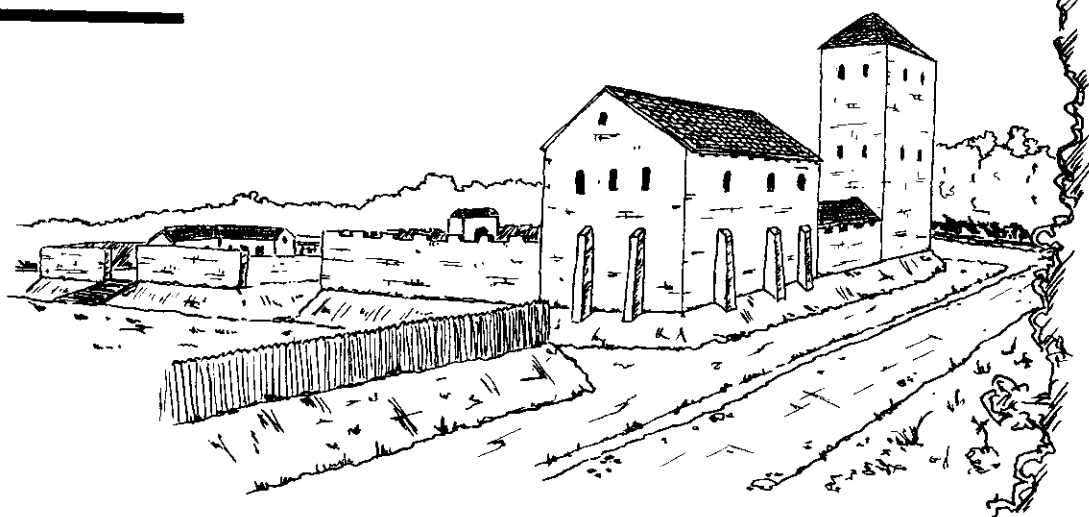
er mit unsinnigen Befehlen die Verteidiger herumkommandieren wollte und damit alle Gäste gefährdete, hat niemand mehr wirklich gegen ihre ruhige, aber sichere Autorität aufbegehrt. Ihr Mann Jander, geborener Gerdenwald, stammt aus Mendena und hat von dort einen tiefverwurzelten Traviaglauben mitgebracht, der sich nicht nur im zahlreichen Gänseschmuck äußert, sondern auch in dem Wunsch, hier inmitten der Wildnis der Gastfreien Göttin einen Schrein einzurichten und gar einem geweihten Kaplan den ständigen Aufenthalt mit Kost und Unterkunft zu gewähren – letzteres ein Absicht, die seiner nüchtern denkenden Frau noch nicht so recht zusagt.

ABENTEUERIDEEN

- Neben den naheliegenden Verwendungen der Herberge, bei denen sie als Treffpunkt im Grenzland, als Ausgangspunkt für Wildnisabenteuer oder als letzte Zuflucht vor Goblins oder Schlimmerem eingesetzt wird, bieten sich u.a. folgende Möglichkeiten an.
- Ein wohlhabender Reisender aus Festum hat tatsächlich die törichte Idee gehabt, in seiner gut gepolsterten und gefederten Kutsche die Drachensteine überqueren zu wollen. Im *Drakensteen* wurde er schnell eines Besseren belehrt, doch da er auf seinen Kutscher und Leibwächter nicht verzichten konnte und wollte, verkaufte er das Gefährt zu einem Spottpreis an den gutmütigen Wirt Jander. Seine Frau Tinel zieht ihn bis heute gerne mit diesem 'Schnäppchen' auf, das seit Jahr und Tag unbenutzt auf dem Weidehof unter einer alten Decke steht. Inzwischen ist es Janders Angewohnheit, jedem Gast halb scherzhaft die Kutsche zum Selbstkostenpreis von zehn Dukaten anzubieten – wer weiß: Vielleicht sind die Helden ja an einem solchen Prachtstück interessiert?
- Die Verwandten des Herrn Rondrej von Jammelbausen-Schwerewski haben eine Abenteuergruppe beauftragt, nach dem Verbleib ihres verschollenen Oheim zu forschen; weniger, weil sie so an ihm hängen, sondern vielmehr, weil sie ihn gerne für tot erklären lassen und das Erbe entgegennehmen würden. Der verschwundene Ohm ist genau jener Stutzer, der als gefährlicher Wirrkopf vom Vorhof gejagt und von den Goblins verschleppt wurde. Ganz gleich, ob die Helden die Abenteuergruppe sind oder ob sie bei deren Eintreffen Gäste sind – es kann sich jedem Falle ein interessanter Konflikt entwickeln. Und da die Leiche des Stutzers nie gefunden wurde, kann sich daran eine nicht ganz einfache Reise zu den in der Nähe wohnenden Goblinstämmen anschließen, um Genaueres herauszufinden.
- Fines Tages hat Wirt Jander Serdelboom seinen Wunsch durchgesetzt und seiner Frau die Zusage abgerungen, einen Kaplan 'einzustellen'. Nun bittet er einige Gäste, doch in Perainefurten Ausschau nach einem Geweihten zu halten, der ein gastfreies Haus in der Einöde betreuen will. Dort findet sich aber nur die blutjunge Traviana Lindelhild, die vom Aussehen her wohl eher eine Geweihte der Rahja hätte werden können. Das Begleiten der jungen Frau über die Berge ein Abenteuer für sich ist – zumal auch der Kaiserdrache Apep, der Herr der Drachensteine, ein Auge auf die Schönheit wirft. Zurück im Drakensteen schließlich müssen die Helden erkennen, daß sich der Wirt selber auf den ersten Blick in die junge Geweihte verguckt, was seinem Traviabund mit Tinel Serdelboom nicht gerade gut tun dürfte.
- Auch Jattel Irberodskoje bietet sich für unterschiedliche Abenteuer an. So könnte die einstige Leibeigene auf der Flucht in Notwehr einen Büttel erschlagen haben, und ihr ehemaliger Herr, der zufällig von ihrem neuen Aufenthaltsort erfahren hat, sendet nun einige Kopfgeldjäger, um sie ihm zurückzubringen, damit er ein Exempel statuieren kann. Vielleicht haben ihre Narben aber auch ganz andere Ursachen: So könnte sie die einzige Überlebende gewesen sein, als marodierende Söldner ihr Dorf brandschatzten, weil sie sich im Keller eines brennenden Hauses verschanzte. Nun hofft sie, daß die Söldner irgendwann einmal hier vorbeikommen, und natürlich sind die Helden gerade anwesend, als sich diese Hoffnung erfüllt ...

Palisade um	
den Weidegrund:	30 / 3 / 12
Hofmauern:	200 / 6 / 16
Gebäude:	200 / 6 / 16
Tore:	40 / 5 / 18

Drakensteen



Op 98

Akiras – ein zyклоpeanisches Labyrinth

„Labyrinth“ nennen die Bewohner der Zyklopeninseln die rätselhaften Festungsanlagen, die man mancherorts auf den gebirgigen Vulkaninseln antrifft. Wer sie errichtet hat, das Wissen die Einheimischen nicht mehr, doch ihre Sagen behaupten, ihre Vorfahren hätten sie bereits vorgefunden, als sie einst unter den Friedenskaisern vom Festland aus die Inseln besiedelten. Die Gelehrten haben vielerlei Behauptungen aufgestellt, doch selbst Zeitenmagie vermochte kein klares Bild von den Erbauern zu liefern, ganz so, als hätten hier einst eigenartige Sphärenkräfte gewirkt, die heute noch Hellsichtzauber beeinflussen können.

Sicher ist jedoch, daß die Labyrinth keine herkömmlichen Schätze aus dem Besitz ihrer Erbauer mehr vorweisen: Seit fast zweitausend Jahren sind immer wieder Schatzsucher hiergewesen und haben fast jeden denkbaren Winkel abgeklopft auf verborgene Prunksäle und Schatzkammern. Doch andererseits haben in dieser Zeit auch immer wieder andere Siedler die vorgefundenen Räume für sich genutzt und ihre Spuren hinterlassen.

Das Labyrinth Akiras liegt auf der kleineren Insel Arkis, die stets zu den Stiefkindern im Archipel gehörte, wenn man sie mit den Residenzinseln Pailos und Hylailos oder der reichen Erzinsel Phrygaios vergleicht. Der Aufbau des Labyrinthes gleicht in seinen Grundzügen dem aller übrigen Anlagen, wie sie auf Phenos und Putras, Tenos, Kutaki und anderen zu finden sind. Doch von den meisten übrigen unterscheidet es sich schon dadurch, daß es nicht verlassen ist oder nur den Hirten, Wein- und Ölbauern der Umgebung als Fluchtborg dient, wenn wieder einmal die gestreiften Segel der Thorwaler oder die purpurnen Segel der Mengbillaner Sklavenfänger am Horizont erscheinen.

Wie bei allen zyклоpeanischen Labyrinthen wird der Großteil von Akiras von kleinen, sehr verschachtelten Einzelräumen bedeckt. Passend zu Lage am Hang ziehen sie sich den Berg empor und sind manchmal auch übereinander statt nebeneinander angeordnet, doch Treppen sind nicht zu sehen – die etwa einen Schritt durchmessenden Löcher, die ebenso als Fenster wie als Dachluken dienen, sind nur über mitgebrachte Leitern zu erreichen. Alle diese Kammern waren leer, als die ersten gelehrten Besucher Akiras betraten – ob sie es schon lange vorher gewesen sind oder ob die Nachkommen der frühesten Siedler noch einmal eine gründliche Plünderung vornahmen, ist schwer zu sagen.

Im Prinzip läßt sich dieses verschachtelte System von kleinen Kammern sehr gut verteidigen, wenn man die Zusammengehörigkeit der Räume kennt und ihren Aufbau begreift: Der fremde Eroberer aber, der nicht einmal ungefähr weiß, wo die einzelnen Ziele zu finden sind, vermag schnell in die Irre zu laufen und gerät in Hinterhalte, die die Verteidiger dutzendfach legen können.

Das Herz des Labyrinthes aber ist stets ein großer Hof, in dessen Mitte eine Quelle sprudelt oder zumindest einst gesprudelt hat. In geschwungenen Gräben müssen einst viele kleine Bächlein große Teile des Hofes durchzogen haben, doch ob der Hof als Anbaufläche oder als Garten zum Lustwandeln diente, vermag heute niemand mehr zu sagen.

Der Hof ist auch die Stelle, von der aus der einzige Zugang zum „Thronraum“ führt. So nannten zumindest die ersten Erforscher den größten Raum, der in jedem Labyrinth zu finden ist und der eine mit Blumenornamenten verzierte steinerne Bank enthält – eben den Thron eines unbekannten Burgherren. Die Wände tragen ebenfalls Blumenornamente, die teils eingemeißelt, teils auf den frischen Putz gemalt sind; doch außer diesen Blumen, zu denen gelegentlich noch Bilder von allerlei Meeresgetier kommen, sind keine weiteren Darstellungen bekannt, die Aufschluß auf die Künstler geben könnten.

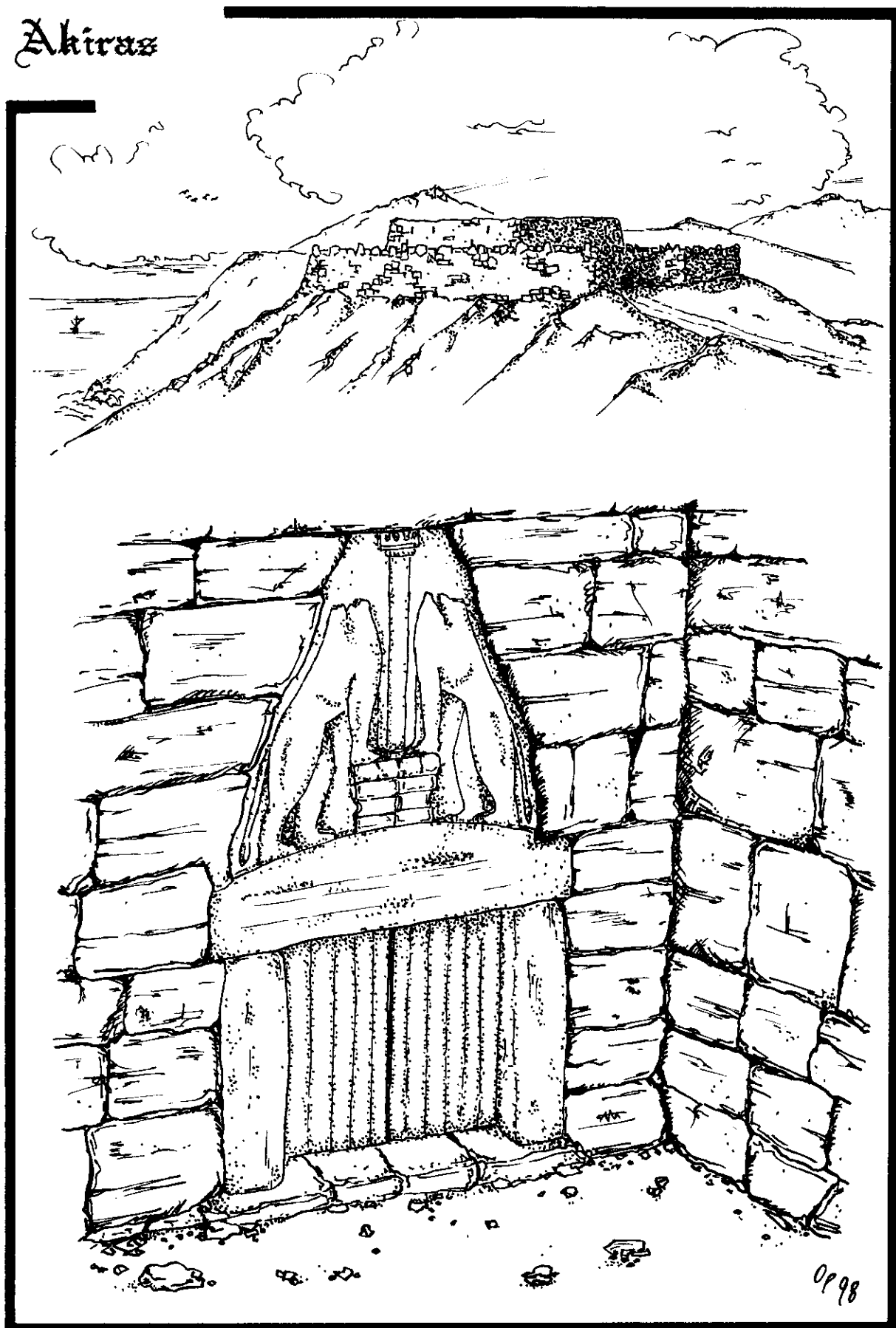
Rund um die gesamte Anlage des Labyrinthes aber zieht sich eine fast haushohe Mauer aus Feldsteinen, die so schwer und mächtig scheinen, daß sie der Sage nach von Zyklopen an ihren Platz gesetzt wurden. Nicht allein das Labyrinth von Akiras wird dabei von dieser Mauer eingeschlossen, auch der Gipfel des Berges, an dessen Hang die Burg liegt. Ob die jeweils derart geschützten Gipfel in anderen Zeiten reicher oder grüner waren oder ob sie gar den Erbauern heilig gewesen sind, darüber gibt es unzählige Spekulationen.

Beherrscht wird Akiras heute von der Seebaronin von Arkis, Ihrer Hochgeboren Trymanta A'Risa dylli Arkis, einer Vasallin des Seekönigs auf Hylailos. Ihre Familie besitzt die Rechte an dem Labyrinth schon seit vielen Jahrhunderten, und im Laufe der Zeit haben sie immer mehr Mobiliar und sonstigen Besitz in die Anlage gebracht: So finden sich an verschiedenen Stellen bewohnte, geradezu üppig eingerichtete Räume und Kammern, während die Stuben gleich daneben seit Jahrhunderten kaum betreten werden. Eine Reihe von Räumen dienen als Unterkunft für Gesinde und Bewaffnete, während die große Ummauerung den Berg zu einer fast natürlichen Fluchtborg für die übrigen Insulaner gemacht hat, wenn wieder einmal Seeräuber am Horizont auftauchen: Allzusehr will man sich hier nicht auf den Schutz durch die Horasflotte verlassen, genauso wie man der Kaiserlichen Flotte des Mittelreiches in den Jahrzehnten davor wenig getraut hat.

Im Thronsaal aber, der auch von den Seebaronen von Akiras benutzt wird, haben die Vorfäter nur behutsam an die am schlechtesten erhaltene Wand eine großen Wandteppich mit dem Familienwappen gehängt – ansonsten haben Ehrfurcht oder Aberglauben sie von einer weitergehenden Umgestaltung abgehalten.

Umfassungsm.:	220 / 10 / 7
Außenmauern:	180 / 10 / 17
Innenmauern:	80 / 10 / 18
Tor:	50 / 6 / 18

Akiraz



SCHWACHSTELLEN

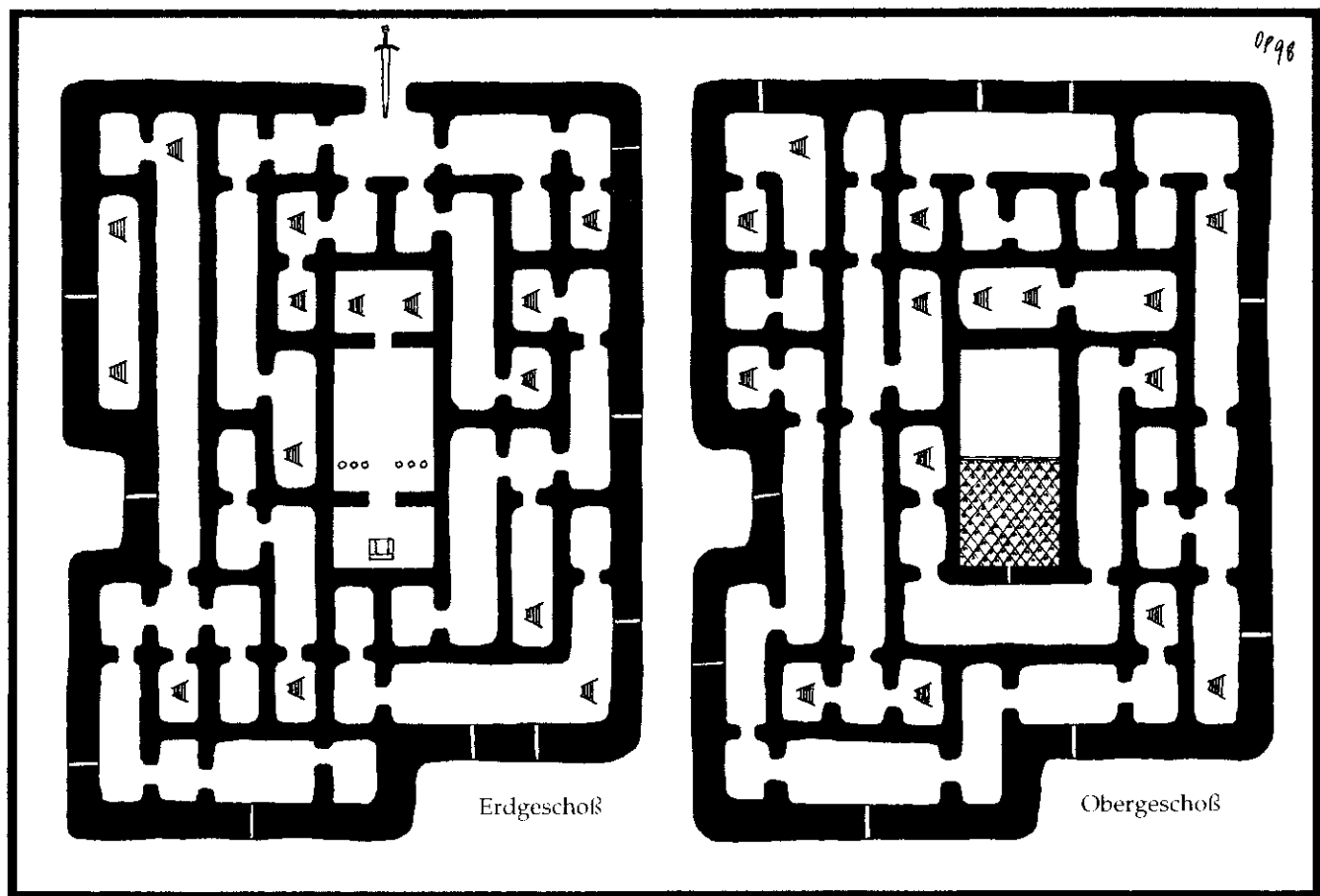
Als Burg der Gegenwart betrachtet (denn wie die Erbauer sie verteidigt hätten, kann man nicht wissen), ist Akiras vor allem durch ihre Unübersichtlichkeit geprägt: Die wenigen Bewaffneten, die die Seebaronin stets in Diensten hält, kennen die Anlage inzwischen sehr gut, aber jeder neu dazukommende Kämpfer, sei er auch eigentlich als Freund und Verteidiger dazugekommen, kann sich sehr rasch im Gewirr der Kammern und Räume verirren.

ABENTEUERIDEEN

- Es bietet sich natürlich an, daß die Helden auf der Insel sind, wenn eine Mengbillaner Galeere landet und die Besatzung beginnt, Fischer als Sklaven auf die Boote zu zerren. Die meisten Insulaner fliehen allerdings in die Berge, und zwar zur Festung Akiras. Für die Helden kann das leicht dazu führen, daß sie als eilig eingeschworene Verbündete der Seebaronin die Sklavenfänger in einem ihnen unbekannten Labyrinth bekämpfen müssen, eine verwirrende Form des Kampfes.
- Von besonderem Interesse ist natürlich die rätselhafte Vergangenheit der Labyrinth auf den Zyklopeninseln: nicht nur die Frage ihrer einstigen Erbauer, sondern auch die nach den Bewohnern, die sie seitdem genutzt haben. In Akiras beispielsweise kündigt ein mächtiges, mit zwei (kopflosen) Löwinnen geschmücktes Relief über dem einzigen Tor in der Umwallung von einer früheren Benutzung durch Rondragläubige, doch wer diese genau waren, ist fraglich.

Dem Meister sei allerdings verraten, daß es sich hier um einen Schmuck aus der Zeit vor 800 Jahren handelt: Damals hielten es die Theateritter in Arivor für ratsam, das ganze Bauwerk unter den Schutz der Herrin Rondra zu stellen, für eine Burg ist das nicht weiter ungewöhnlich. Schergen der Priesterkaiser haben später den beiden steinernen Löwinnen die Köpfe abgeschlagen.

Aber nun werden in Kuslik Unterlagen gefunden, daß einst in den dunklen Zeiten ein Kult des orkischen Stiergötzen Brazoragh auf den Inseln sein Unwesen trieb und seine Kultstätte in einem der Labyrinth hatte; später sei der Boden dann gereinigt und der Rondra geweiht worden. Doch was geschieht, wenn ein kunstbeflissener Adliger vom Festland dem Seeherrn der Insel das Relief abkauft und auf das Festland bringen will?



Porto Paligan – eine Hafenfestung des Südmeeres

In den Siedlerstädten und Kolonien des Südens sind genau zweierlei Befestigungen nötig und sinnvoll: Gegen die möglicherweise oder vermutlich feindlichen Stämme des Hinterlandes schützt in der Regel bereits ein einfacher Wall mit Palisaden und einem vorgelagerten Graben, denn die Waldmenschen bringen selten bis niemals die notwendige Disziplin auf, um einen organisierten und geplanten Angriff auszuführen. Sie kennen aus Stammeskämpfen den wilden Angriff, aus der Jagd den heimlichen und lautlosen Hinterhalt, doch weder auf das Zerstören von Befestigungen noch auf längerfristige Belagerungen verstehen sie sich.

Etwas anderes ist das bei den Freibeutern und Piraten des Südmeeres: Auch sie sind viel zu impulsiv und ungeduldig für das langsame Aushungern einer Bastion, doch dafür tragen ihre Schiffe meistens gute Geschütze, und es gab schon zahlreiche Beispiele, wie ein Piratenschiff von seiner zu allem entschlossenen Besatzung in den Hafen einer feindlichen Macht gesegelt wurde und die dort am Kai liegenden Schiffe angriff oder gar die ganze kleine Siedlung in die Unterwerfung zwang.

Um feindliche Schiffe besser abwehren zu können, sind inzwischen fast alle Kolonialmächte dazu übergegangen, ihre wichtigeren Häfen mit Bastionen zu schützen, die weniger als Burgen, sondern mehr als Bombardenstützpunkte gelten können. Ein Beispiel dafür bietet Porto Paligan, eine Festung Al'Anfas auf einer seiner Südmeerinseln.

Der Hafen selbst ist natürlichen Ursprungs und durch eine schmale Rinne inmitten von Riffen vom Meer getrennt. Um diese Durchfahrt gegen Feinde zu schützen, ließen die Al'Anfaner an einer der beiden Küsten neben der Fahrtrinne eine Bastion errichten, die zusätzlich als letzte Zuflucht bei einem erfolgreichen Überfall der eingeborenen Waldmenschen dienen soll. Gemäß dem derzeit bevorzugten Baustil ist sie von Rundungen und Kurven geprägt:

Vier nahezu runde Basteien bilden die Basis, eine jede von ihnen ist von einer Wehrmauer und einem Zinnenkranz gekrönt und besitzt als oberen Abschluß eine Plattform, die nicht alleine Soldaten eine gute Standfläche bildet: In der Mitte dieser vier Plattformen ist jeweils eine drehbare Platte angebracht, auf der ein Bock ruht, der auf diese Weise exakt auf seine Ziel ausgerichtet werden kann. Im Inneren der Basteien, das nur von schmalen Schlitzen erhellt wird, befinden sich die engen, gedrängten und schlecht gelüfteten, dafür aber auch kaum einnehmbaren Unterkünfte der Festungsbesatzung; ferner werden hier Dauerproviand und Schleudersteine für die Geschütze gelagert. Die Schießscharten in den Wänden sind so gelegen, daß nahezu jeder Bereich unter Beschuß genommen werden kann, vor allem aber die schmalen Durchgänge, die an zwei Seiten bis zu den Eingängen führen: Ein Feind, der sich hierher vorwagt, kann mit Armbrüsten und Bögen regelrecht ins Kreuzfeuer genommen werden, ehe er seinem Ziel, dem Aufbrechen der schweren Türen, auch nur nahegekommen ist. Im Zentralturm finden sich, nicht minder dicht an dicht, die verschiedenen Räumlichkeiten, die zur Führung der Festung nötig sind: In einem Keller sind ebenso das Verlies für lösegeldträchtige Gefangene wie auch die Kammer für die Dublonen selbst untergebracht, und da Seine Exzellenz, Gouverneur Damiano Jimenez-Paligan, selbst unter Alanfanern berüchtigt für seine Habgier ist, ist beides stets gut gefüllt. Immerhin erlaubt es eine unsicherer Rechtstitel des Kaisers in Gareth, jeden Fremden, der nicht unter Al'Anfas Flagge das Südmeer befährt, als Friedensbrecher gefangenzunehmen, ein 'Recht', von dem der Gouverneur gerade bei wohlhabenden Hafenbesuchern ohne schwerbewaffnete Begleiter gerne Gebrauch macht.

Im Stockwerk darüber ist vor allem die Küche zu finden, in der die Köchin Marzarena schaltet und waltet, aber auch die Cantina, der gemeinschaftliche Speisesaal der gemeinen Soldaten auf Porto Paligan. Am Abend, nach der Nachtmahlzeit, dient er als Schankraum, in dem die Köchin zur Wirtin wird und den durstigen Bewaffneten Rum und Syllarrak ausschenkt – gegen klingende Münze, denn für die Schankerlaubnis muß sie dem Gouverneur eine herbe Pacht zahlen, von seiner Beteiligung am Umsatz ganz zu schweigen. So ist die Cantina gerade des Nachts meist voller Zecher, denn im Interesse seiner Kasse verzichtet Seine Exzellenz natürlich darauf, eine Alkoholverbot zu verhängen. Sollte es einmal zu einer Belagerung kommen, ist dieser große Raum auch als Lazarett eingepflanzt; und auch in Friedenszeiten kann man angeschlagene Zecher sich auf dem Boden wälzen sehen ... Dazu trägt allerdings auch bei, daß entgegen aller Verbote die Handvoll Dirnen und Lustknaben der Kolonialsiedlung abends gerne in die Festung kommen und den Söldnern ihre Liebesdienste offerieren.

Das Obergeschoß ist ganz dem Herrn der Festung zu eigen. Sein Schlafzimmer mit dem Himmelbett und den seidenen Kissen liegt hier ebenso wie der üppig als Salon ausgestattete Wohnraum oder die eher schäbige Unterkunft der herrschaftlichen Leibdienerin. Noch eine weitere Einrichtung, die allein der Bequemlichkeit des Gouverneurs dient, findet sich hier oben: Die hochherrschaftliche Ankleide- und Badekammer mit der vergoldeten Zinkbadewanne, dem Kleiderschrank und einem Regal voller schwerer Parfüms in kostbaren Flacons. Daneben verblaßt die Schreibstube des Gouverneurs, in der er sich der Verwaltung seiner kleinen Kolonie widmen soll, geradezu, und es läßt sich leicht abschätzen, daß sich seine Exzellenz nur selten in diesem Arbeitsraum aufhält.

Auch dieser Hauptturm endet in einer Plattform, und der kleine, zusätzliche Turm, der sich in der Mitte dieser zentralen Plattform erhebt, trägt nicht allein einen fünften Bock, sondern beherbergt auch eine zusätzliche Waffenkammer und die Unterkunft des wachhabenden Offiziers, der auch für



Gouverneur Damiano
Jimenez-Paligan

den Ausguck verantwortlich ist – denn diese undankbare und unbequeme Pflicht hat Gouverneur Jimenez-Paligan eiligst an den Capitan der Soldaten delegiert. Von hier oben hat man einen guten Blick auf alles, was in der Fahrtrinne vor sich geht, und kann auch den Einsatz der Geschütze steuern. Daß der Turm andererseits deutlich über die sonstige Bastei hinausragt und natürlich von den Schiffsgeschützen einer angreifenden Flotte als erstes unter Beschuß genommen würde, ist dabei als Risiko mit eingerechnet (und ein weiterer Grund, warum sich der Gouverneur vor dieser Aufgabe drückt).

SCHWACHSTELLEN

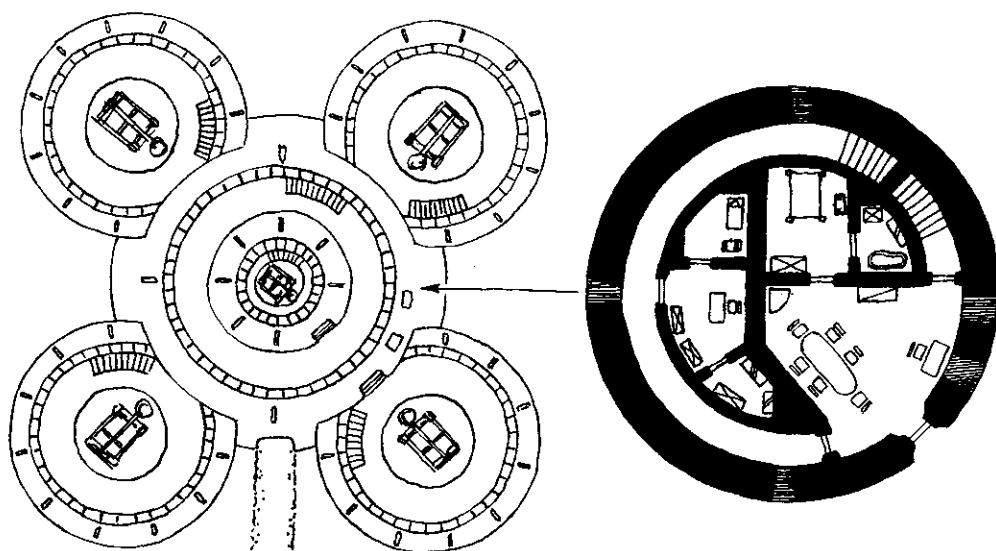
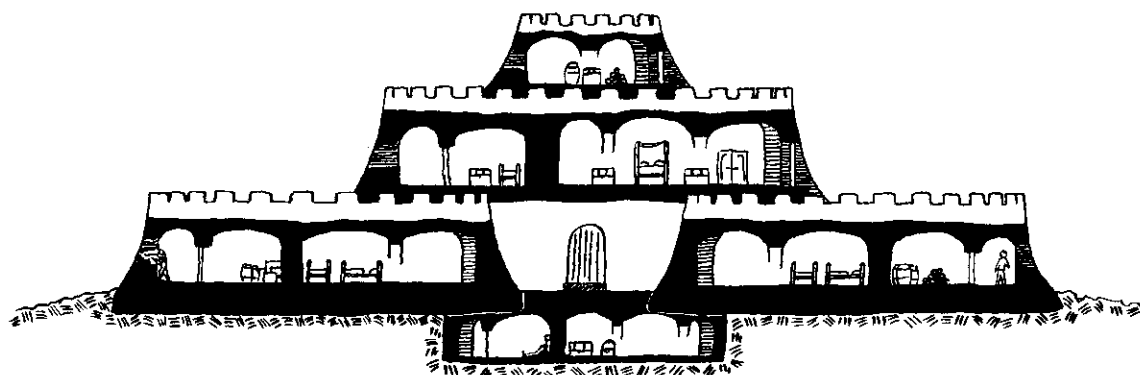
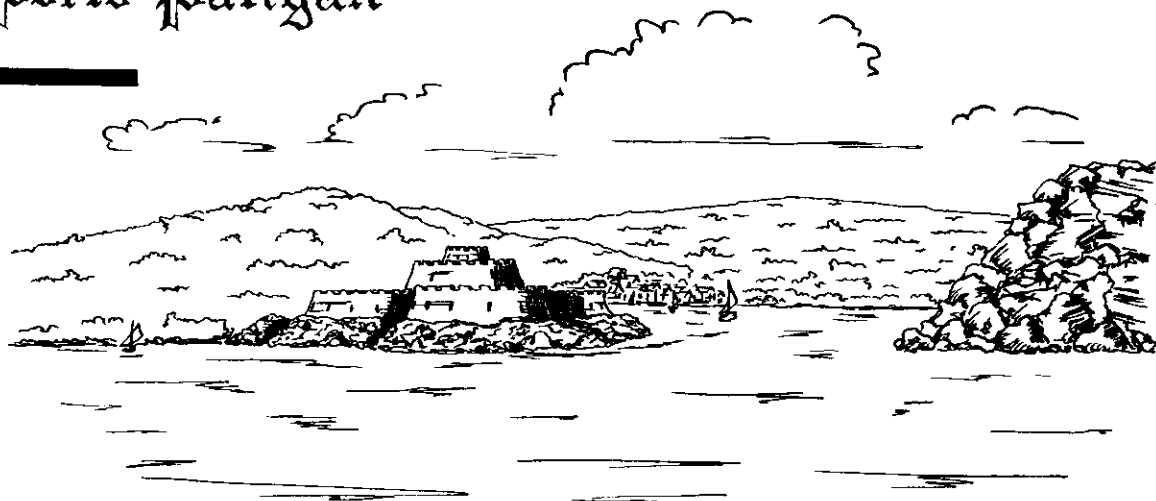
Der vermutlich wundeste Punkt der Anlage ist nicht in ihrer baulichen Anlage zu suchen, sondern in der Moral der Besatzung: Die Soldaten, die von Al'Anfa auf diesem göttervergessenen Eiland stationiert wurden, sind meistens Söldner, die wenig Elan und Eifer an den Tag legen und sich genauso wie ihr Gouverneur vor möglichst vielen Verpflichtungen drücken. Dessen Habgier führt zudem dazu, daß nötige Reparaturen, aber auch Ausgaben für beispielsweise Proviant und Munition oft lange hinausgezögert werden, so daß im Kriegsfall die Bastion von Porto Paligan vermutlich schnell zu wenig Vorräte hat. Dazu kommt noch das einzige echte bauliche Problem: Sobald die Besatzung vom vorbeifließenden Bächlein abgeschnitten ist, muß sie alsbald kapitulieren, denn die Zisterne neben der Küche ist nur gut für Spülwasser.

Außenbasteien:	150 / 8 / 18
Zentralbastei:	250 / 8 / 16
Decken:	H 6 / S 12

ABENTEUERIDEEN

- Falls die Helden einmal im Südmeer unterwegs sind, bietet es sich an, daß einer von ihnen oder ein befreundeter Begleiter vom Gouverneur Jimenez-Paligan aufgrund hanebüchener Vorwände verhaftet und in den Kerker geworfen wird, bis seine Verwandten oder Bekannten ein Lösegeld gezahlt haben. Die Aufgabe der Helden wäre es dann, möglichst heimlich den Freund aus den Klauen des korrupten Al'Anfaners zu befreien.
- Eine Variante dieses Themas wäre es, wenn jemand aus dem Ort die Helden anfleht, die vom Gouverneur verschleppte hübsche Tochter des örtlichen Waldmenschenhäuptlings (oder Schamanen) zu befreien, ehe der erzürnte Vater den ganzen Stamm zum Kampf gegen die Weißhäute aufgestachelt hat.
- Eventuell kann es den Helden aber auch passieren, daß sie sich im Süden als Söldner verdingen und dann unvermittelt in einer abgelegenen Festung wie Porto Paligan landen. Wenn es hier zu einem Angriff feindlicher Soldaten oder der Waldmenschen kommt, wie reagieren sie auf die offensichtliche Unfähigkeit des Gouverneurs? Nehmen sie die Sache in die eigenen Hände, um das Leben ihrer Kameraden (und das eigene) zu retten, auch wenn ihnen der undankbare Grande derlei 'Bloßstellung' übelnehmen wird?
- Dazu bietet sich wiederum die Variante an, daß die Helden als einzige aufmerksame Besatzungsmitglieder einen Versuch mitbekommen, einen unschuldigen Gefangenen zu befreien? Helfen sie den Rettern, oder alarmieren sie die anderen Söldner?

Porto Paligan



Op 88

Alentino – ein horasischer Palazzo

Lieblichen Feld, dem Kernland des Horasreiches, hat sich im Laufe der Zeit ein ganz spezieller Baustil entwickelt, durch den die Schlösser und Palazzi weit eher den Charakter von befestigten Landhäusern als von Burgen im mittlereichischen Sinne erhalten, und doch wäre es falsch, sie für unbewehrte Lusthäuschen zu halten. Die meiste Zeit allerdings, das soll gar nicht geleugnet werden, müssen sich die Bewohner der Palazzi oder Yaquirschlösschen, wie man sie auch nennt (selbst wenn sie abseits dieses bedeutenden Stromes liegen), weniger mit Fragen des Militärs als mit solchen der Etikette, der Intrige, der Kunst und der möglichen politischen Folgen dieser oder jener Handlung herumschlagen.

Ein geradezu typisches, weil als Essenz der gewachsenen Formen errichtetes Schloß ist dabei Palazzo Alentino am Yaquir: Denn die Signorie Alentino liegt zwischen der Horaskaiserstadt Vinsalt und Aldyra, der Residenz der Kronprinzessin Aldare, und sie gelangte vor einigen Jahren in den Besitz des Gesandten der bornischen Adelsversammlung, Großherzog Jucho von Dallenthin, der prompt die hochtrabende Namensform Granduco Jucco d'Alentino-Firdayon annahm und darin sogar durch ein horaskaiserliches Placet bestätigt wurde. Wenig später ließ er die alte, noch aus Zeiten der Theateritter stammende Burg niederlegen und an ihrer Stelle einen modernen Schloßbau errichten.

Palazzo Alentino liegt zwischen der Landstraße Aldyra-Vinsalt und dem Yaquir und wird ringsum von einer gut drei Schritt hohen Mauer umgeben. Die Hauptzufahrt wird von einem sechs Schritt breiten Tor verschlossen, neben dem zwei kleine, gemauerte Wachtürmchen jeweils zwei Wachposten Schutz gegen rauhes Wetter bieten. Es gibt eine weitere, meist verschlossene Pforte am Treidelweg im Norden des Schlosses, durch die Lebensmittel und andere Gebrauchsgüter zu den Wirtschaftsräumen geschafft werden können.

Trotz unzähliger Türmchen und Erker hat Schloß Alentino grundsätzlich die Form eines sehr langgezogenen Rechtecks, das sich in Ost-West-Richtung erstreckt. Diese für liebfeldische Schlösser typische bauliche Besonderheit führt dazu, daß es eine lange Nordseite gibt, die sich durch wenig Sonnenlicht, aber dadurch auch tagsüber angenehm kühle Räume und – im Lieblichen Feld nicht unwesentlich – eine geringere Fliegenplage auszeichnet; alles in allem sind hier aber eindeutig eher Diensten-, Vorrats- und Gesinderäume zu finden. Die genauso lange Südseite hingegen genießt langen Sonnenschein und damit helle Räume, die teilweise sogar durch geschickt angebrachte Markisen verdunkelt werden, um die in den Sommermonaten recht unbarmherzige Sonne teilweise auszusperrten. Nichtsdestoweniger gilt die Südseite als die vornehmere, herrschaftliche, und die nach Süden gelegenen Räume dienen für Pracht- und Luxus Zwecke. Sie ist auch durch große, bunter Glasfenster gekennzeichnet, die den Schloßherrn ein Vermögen gekostet haben.

Der Haupteingang liegt ebenerdig und wird rechts und links von zwei riesigen, marmornen Drachen flankiert. Der Besucher betritt als erstes eine mit Mahagoni getäfelte Eingangshalle, von der geschwungene Treppen rechts und links ins Obergeschoß führen und die von einem schweren Kristalllüster erhellt wird.

Die Tür in der Nordwand der Eingangshalle führt auf einen sich durch das gesamte Erdgeschoß ziehenden Gang in Ost-West-Richtung, an dessen Ende jeweils zwei Abritze liegen. Von ihm führen zahlreiche Türen zu den unterschiedlichen Zimmern, und er trennt die nördliche Wirtschaftshälfte vom südlichen Repräsentationsteil. Letzterer ist in jedem Raum mit kunstfertigsten Deckengemälden geschmückt, die von der berühmten Malerin Daria Vindest gestaltet wurde – ihre einzige Auftragsarbeit seit den Bunten Mauern von Methumis.

Östlich neben dem Empfangssaal liegt das mit wertvollen Instrumenten dekorierte Musikzimmer, dessen beeindruckendstes Stück, ein Spinett, fast ein Viertel des Raumes einnimmt. Die Wand zum daneben liegenden 'Goldgrünen Salon' läßt sich völlig zur Seite schieben, so daß sich genügend Platz für etwa sechzig Musikliebhaber bietet, und wenn man dann noch die Wand zum nächsten Raum, dem sogenannten Kleinen Ballsaal, fortückt, entsteht eine Tanzfläche für etwa 200 Gäste.

Im Westen der Eingangshalle liegt das Speisezimmer mit seiner langen Tafel. Ihm gegenüber befindet sich die Küche, so daß alle Speisen wirklich warm auf den Tisch gelangen. Neben dem Aufenthaltsraum befindet sich der Rauch- und Spielsalon, in dem neben verspielten Sesselchen ein großer Tisch für das beliebte Tafelmann das Bild prägt. Der letzte Raum auf der Südwestseite ist schließlich die Bibliothek, direkt gegenüber dem Zugang zum Weinkeller. Das restliche Erdgeschoß wird von zahlreichen Dienstenkammern sowie dem Dienstenaufgang zum ersten Stock eingenommen.

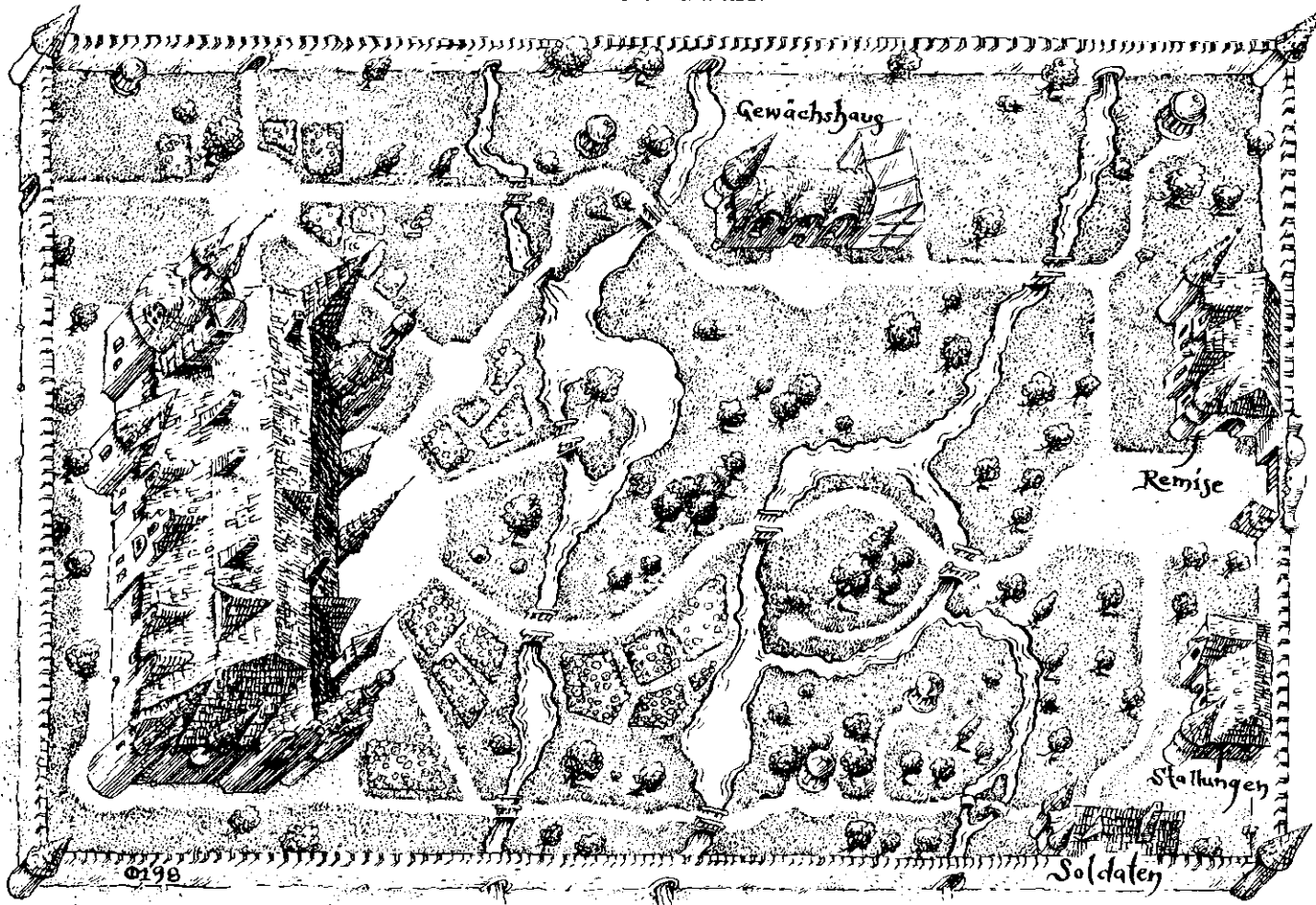
Das Obergeschoß wird ebenfalls von einem langen Ost-West-Gang durchzogen, und hier oben wird der größte Teil der Südseite von einem langen Balkon eingenommen, der sich vor der gesamten Front herzieht. Dahinter liegen weitere Räume, die der Geselligkeit dienen, darunter das Frühstückszimmer für den Signore und eventuelle Gäste, ein Tulamidischer Teerraum und ein Wintergarten voller Schalenpflanzen, um auch bei schlechtem Wetter den Eindruck freier Natur zu wecken.

Die Privaträume des Granduco wie auch die Badezimmer und die meisten Gästezimmer hingegen befinden sich auf der kühleren Nordseite, auch wenn für die wärmeliebenden Gäste natürlich Zimmer auf der Südseite bereitstehen, von denen aus man auch Zugang zum Balkon hat.

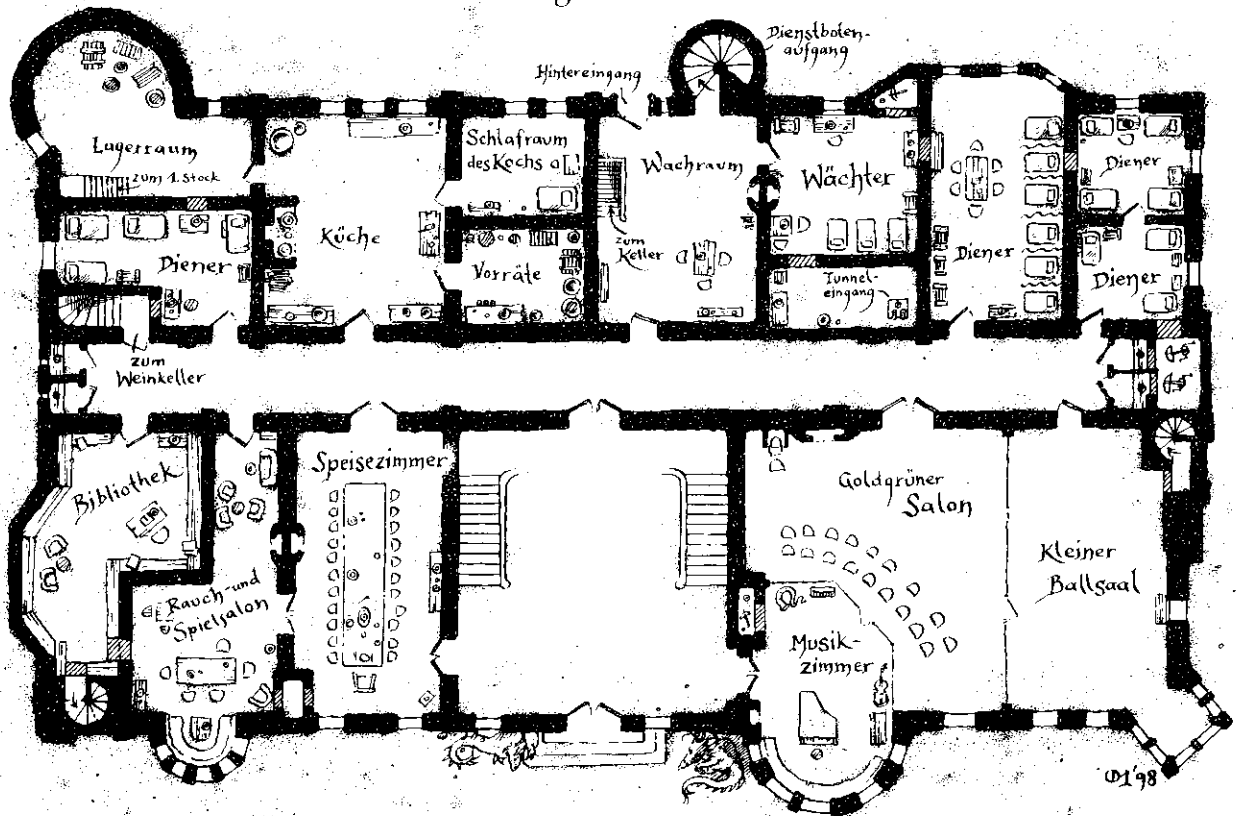
Das Schlafzimmer des Herrn d'Alentino ist nicht nur gerühmt für seine rahjaischen Deckenmalereien und das üppige Himmelbett, sondern auch für den großartigen Blick auf das Yaquirtal, den man hier morgens genießen kann. Kaum jemand weiß, daß der Hausherr ein zweites, privates

Umfassungsmauer:	100 / 6 / 18
Haupttor:	50 / 5 / 18
Tore:	40 / 6 / 18
Palazzo:	180 / 6 / 10
Türmchen:	60 / 6 / 16

Palazzo und Park



Erdgeschoß des Palazzos



Schlafzimmer für die Zeiten besitzt, in denen er ohne weibliche Begleitung hier weilt, ebenso wie kaum jemand von dem Sternenraum weiß, einem Erker, der vorgeblich der Himmelsbeobachtung, vor allem aber der Verehrung des Herrn Phex dient. Denn der Hausherr ist ein recht hochrangiger Geweihter des Schattengottes, und in einem weiteren Raum laufen all die Informationen zusammen, die seine zahlreichen Agenten im Namen des Göttersohnes Nandus sammeln.

Auch sonst ist Palazzo Alentino auf dem höchsten, phexgefälligen Stand der Gerissenheit erbaut worden: Zu fast jedem Raum gibt es einen zweiten, geheimen Zugang, der hinter der Wandtäfelung, einem Gemälde oder einem Bildteppich verborgen und handwerklich auf das beste getarnt ist, und ebenso hat der Hausherr dafür gesorgt, daß nicht nur im Erdgeschoß eine ausreichende Zahl modernster Handschußwaffen für die Dienstboten (allesamt gut ausgebildete und in der Etikette bewanderte Söldner) bereitliegen, es sind auch allerlei versteckte Waffen installiert: In jedem Raum liegt in einem nur dem Granduco d'Alentino und seinen engsten Vertrauten bekannten Versteck hinter der Täfelung eine kleine, aber effektive Ballestrina mit Schlafgiftbolzen bereit, und wer außer einem Horasier käme auf die Idee, daß hinter der verschiebbaren Wand der Abtritte jeweils eine Hornisse steht, mit der man den gesamten Gang bestreichen kann? Genauso unwahrscheinlich wie die weiteren Geschütze, die in so manchem der vielen verspielten Erker und Türmchen verborgen sind ...

Das Schloß besitzt nach Süden, zur Landstraße hin, einen gepflegten Park samt blumenreichem Ziergarten, der von künstlich angelegten Kanälen durchzogen wird. Mehrere malerische Holzbrücken überqueren diese Kanäle, die alle irgendwie zum Yaquir führen und von ihm gespeist werden. Einer verspielten Laune des Schloßherrn scheint zu entspringen, daß fast jede dieser Brücken über einen verborgenen Mechanismus aus der Entfernung ihrer Spannung beraubt werden kann, so daß sie sich bis in Wasser senkt; ein 'Spiel', das der Granduco am liebsten betreibt, wenn sich eine anscheinliche Dame auf der Brücke befindet, die er nur zu gern die Röcke raffen sehen will. Daß dieser Mechanismus andererseits aus den Kanälen in Windeseile veritable Burggräben machen kann, wird da leicht übersehen ...

Des weiteren findet sich im Park eine tulamidische Arangerie mit einem glasbedeckten Gewächshaus sowie mehrere schattige und verschwiegene Liebeslauben. Ob sich der Granduco hier nur mit romantischen Geliebten oder nicht doch eher mit Zuträgern und Verschwörern trifft, sei jedermanns Vorstellungskraft überlassen, sicher ist jedenfalls, daß gleich aus zwei Lauben verborgene Tunnel bis in den Keller des Palazzo führen, ebenso wie es von dort einen Geheimgang aus dem Haus bis zum Bootsanleger am Yaquir gibt.

Im vorderen Teil des Parks befinden sich die Stallungen und die Remise, wie auch ein kleines Wachgebäude für die etwa zwanzig herrschaftlichen Soldaten, die allesamt mit ihren grellbunten Uniformen mit vergoldeten Brustharnischen, Morionhelmen und Zierhellebarden eine sehr gute Figur, vor allem aber die auffällige Ablenkung von den eigentlichen Leibwächtern in Dienstbotenslivree sind.

SCHWACHSTELLEN

Die Anlage wurde als Lustschloß konzipiert und gebaut und kann daher auf den ersten Blick einer langen Belagerung nichts entgegensetzen, vor allem, wenn der Feind Feldgeschütze auffährt: Zwar sind die Mauern solide, stellen jedoch für einen beherzten Angreifer keinen wirklichen Widerstand dar. Denn ein Adliger, der sich heutzutage im Horasreich hinter massiven Bastionen im Neu-Oberfelder Stil verschanzt, der macht sich schnell als potentieller Aufrührer verdächtig. Doch der kluge Adlige verläßt sich ohnehin eher auf seine getarnte Leibgarde und die vielen Waffenverstecke seines Palazzo ...

ABENTEUERIDEEN

Ein Palazzo wie Alentino eignet sich naturgemäß am allerbesten für allerlei Abenteuer rund um gesellschaftliche Ereignisse und Intrigen: Als Gäste einer Festlichkeit des Granduco können die Helden Zeugen von allerlei Verwechslungen oder sogar Verschwörungen werden, sie können hierherkommen, um einen Verbündeten zu treffen oder einen Feind zu verfolgen – die Möglichkeiten sind unbegrenzt.

Alarasruh – ein garetisches Lustschloß

Auch im Herzland des Mittelreiches sind stolze Schlösser zu finden, die längst keine militärische Bedeutung mehr haben, sondern nur noch dem höfischen Adel der Kaiserstadt als Landsitz dienen. So weit zu gehen, eine beinahe in Ruinen liegende Anlage nach einem wirren Traum von Rittertum und Minnesang wieder errichten zu lassen, das bedurfte schon einer eitlen Patrizierin aus dem tiefen Süden, die den ritterlichen Adel des Mittelreiches nur aus romantischen Sagen kannte:

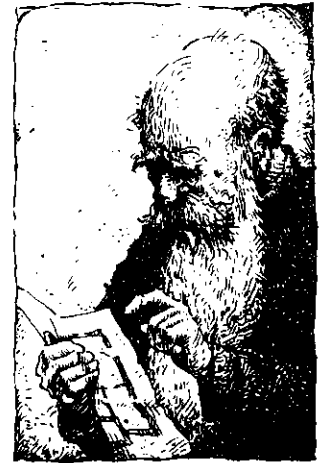
Die ehemalige Kaiserpfalz Tolakstein im Schlundgau kann auf eine bewegte Vergangenheit zurückblicken. Angeordnet wurde ihr Bau von Kaiser Tolak, dem zweiten der Almadaner Dynastie, im Jahre 333 vor Hal, fertiggestellt aber wurde sie erst unter seinem Sohn und fähigeren Nachfolger, Kaiser Alrik. Bestimmt zum Schutz gegen die wilden, kriegerischen Ferkinastämme des nordwestlichen Raschtulswalles, wehrten die trutzigen Mauern mehr als 50 Jahre erfolgreich sämtliche Angreifer ab, bis deren Macht und Kampfgeist gebrochen waren.

Nachdem die ansässigen Ferkinas zu zivilisierten Bauern geworden waren, verlor die eigentliche Burg Tolakstein immer mehr an Bedeutung, und die Tatsache, daß sich auf dem Burggelände selbst eine warme Quelle befindet, wurde eher ignoriert. Während Kaiser Eslam II., der vierte Herrscher der Dynastie, die Anlage zumindest noch halbherzig unterhielt, geriet sie unter Kaiser Eslam III. und seinen Nachfolgern vollends zu einem unbedeutenden Außenposten, und so verfielen die trutzigen Außenmauern immer mehr. In der Folgezeit wurde der Ort weit eher als abgelegene Kaiserresidenz bekannt: Denn im Tal zu Füßen der Burg Tolakstein entspringen mehrere warme und heiße Quellen, die unter den Eslamidenkaisern stets ein beliebter Anziehungspunkt im Winter waren – von Eslam II. bis zu Kaiser Valpo, dem die Quellen Linderung für seine zahlreichen durch übermäßige Zecherei entstandenen Leiden verschaffen sollten. Überhaupt galten und gelten die heißen Bäder als sehr wirkungsvoll bei Gicht, Zitterling und anderen Krankheiten, die man nur mit teuer Geld und viel Luxus erwerben kann; kein Wunder also, daß auch die kaiserlichen Zwillinge Bardo und Cella so manchen Winter hier verbrachten. Kaiser Reto hingegen sprach immer nur mit Abscheu von diesem "Ort der Faulheit und des verweichlichenden Lasters".

Im Jahre ihrer Eheschließung jedoch entdeckte die zukünftige Kaiserin Alara Paligan die verfallenen Gemäuer und erbat von ihrem zukünftigen Gemahl die ehemalige Pfalz als Morgengabe. Kaiser Hal gewährte Alara diese Bitte. Die zukünftige Kaiserin träumte, wohl auch inspiriert von den mondänen Badeorten des Alten Reiches und den abenteuerlichen Rittersagen ihrer Kindheit, von einer prachtvollen Sommerresidenz im Stile eines einsamen Bergschlosses, nur umgeben von allem erdenklichen Luxus ...

Es dauerte noch einige Zeit, bis im Jahre 8 vor Hal ein Baumeister gefunden wurde, der sich imstande sah, die extravaganten Bauwünsche der Kaiserin zu verwirklichen: Der seinerzeit hochberühmte zwergische Baumeister Turaxamosch, Sohn des Toraxanderasch, entwarf die Pläne für das von Türmchen und Erkern gekrönte Schloß der Kaiserin, das von mehr als vierhundert Mauern, Zimmerleuten und Steinmetzen errichtet werden sollte. Nach Baubeginn entschloß sich die Kaiserin jedoch mehrfach, die Baupläne komplett ändern zu lassen, woraufhin ihr Meister Turaxamosch regelmäßig androhte, daß er die Arbeit niederlegen würde. Der Turm der Winde, ein geniales Meisterwerk mit einer Windharfe im obersten Stockwerk, war gerade vollendet, da forderte die Kaiserin einen noch grazileren, verschlungeneren Turm. Unter größten Bemühungen gelang es Meister Turaxamosch, sein erstes architektonisches Meisterwerk noch zu übertreffen, und nach einem Jahr ertönte ein zartes Glockenspiel vom Turm der Sterne. Kaiserin Alara, der der gesamte Bau ohnehin viel zu lange dauerte, forderte daraufhin einen weiteren absurd dünnen Turm, der von einer schweren Kuppel gekrönt sein sollte. Der Baumeister lehnte diesen Vorschlag rundheraus ab und kündigte nach dem darauffolgenden Streit seine Mitarbeit an dem Schloß. Kaiserin Alara bot ihm daraufhin den zehnfachen Lohn, doch Meister Turaxamosch, ein sturer Erzzwerg, ließ sich nicht umstimmen. Die Drohung, ihn enthaupten zu lassen, schien im ersten Augenblick zu wirken, als die Kaiserin jedoch gerade zufrieden nach Gareth zurückgekehrt war, da verschwand Meister Turaxamosch mitsamt den Bauplänen und ward seitdem nicht mehr gesehen. Kaiserin Alara hat ein Kopfgeld von eintausend Dukaten auf den Flüchtling ausgesetzt, doch dieser erschafft vermutlich irgendwo unterirdische Bauwerke, um in ein- oder zweihundert Jahren zurückzukehren. Was bedeutet einem Zwergen schon ein Menschenalter?

Alles Zetern und Jammern nützte der Kaiserin nichts, und so suchte sie nach Baumeistern, die die angefangenen Arbeiten fortsetzen sollten. Viele fühlten sich berufen, jedoch war keiner in der Lage, die komplizierten Vorgaben des Zwerges zu vollenden, und so wurde das Schloß zu einem skurrilen Stückwerk, das erst im Jahre 12 Hal feierlich eingeweiht wurde. Es präsentiert sich dem Betrachter wie das Werk eines Kleinkindes, das wahllos Bauklötze übereinandergestapelt hat, ohne auch nur im geringsten auf eine Harmonie von Form und Stil zu achten: Das Schloß ist von einer Mauer umgeben, von deren Zinnen zahlreiche Wasserspeier lauernd auf den Besucher herabstarren. Von den zahlreichen Türmchen sind nur der Turm der Winde und der Turm der Sterne wirkliche, begehbare Türme, die übrigen sind solide gemauerte Pfeiler, die nur als reiner Zierat dienen. Keines der hohen Gebäude hat innen mehr als ein Geschloß, da die hohen, gewölbten Decken zwar schön anzusehen sind, jedoch kein späterer Baumeister es wagte, in die nicht besonders tragfähigen Bauwerke Zwischendecken einziehen zu lassen. Das Gesindehaus, ursprünglich als Thronsaal



Baumeister Turaxamosch,
Sohn des Toraxanderasch

geplant, ist nur über eine Brücke zwischen den Gebäuden zu erreichen, da im ersten Stock der Boden einstürzte. Um nicht das gesamte Gebäude einreißen zu müssen, entschied man sich, das Erdgeschoß bis zur Decke aufzufüllen, so daß ein riesiges Fundament entstand.

Das über der Quelle errichtete Badehaus präsentiert sich dem Besucher im Stile eines tulamidischen Dampfbades mit einer aus unzähligen bunten Glassteinen bestehenden Decke, die den Sternenhimmel am Tage von Alaras Krönung wiedergibt. In dem Badebecken, das von mit Efeublättern aus Jade umrankten Säulen umgeben ist, finden bequem um die fünfzig Personen Platz. Neben dem mit marmorfarbenen Bänken ausgestatteten Ruhe- und Massageraum führt eine schmale Tür in das Hinterhaus, in dem die Vinsalter Leibbaderin Garandia ya Macieri ihr Domizil hat. Außerdem gibt es hier die Treppe zu einer Brücke, die in den Turm der Winde führt.

Wenn man das Gästehaus des Schlosses betritt, gelangt man als erstes in eine mit tulamidischen Teppichen ausgelegte Eingangshalle, in deren Mitte ein riesiger Kamin nach oben führt. Zahlreiche, mit Kissen überladene Holzbänke laden zum Verweilen ein. An den Flanken sowie der Stirnseite der Halle befinden sich bogenförmige Mauerdurchbrüche, die auf einen Wandelgang führen, über den etwa zwei Dutzend Gästezimmer sowie die Wirtschaftsräume des Gästetraktes erreicht werden können. Eine Freitreppe an der Stirnseite der Halle führt auf eine mit Bildern geschmückte Galerie mit Bildern der Alanfaner Verwandtschaft der Kaiserin. Es hat unter den Gästen bereits ob der Verteilung der Zimmer heftigste Streitereien gegeben, zeigt doch die Unterbringung deutlich, wer derzeit besonders in der Gunst der Kaiserin steht. Die zierlichen Türme am Gästehaus sind ebenfalls solide Säulen, bei den bunten Bleikristallscheiben im Obergeschoß handelt es sich um ein aufgeklebtes Mosaik.

Wer sich zum ersten Mal in die Ställe verirrt, hält es kaum für möglich, daß es sich bei dem prachtvollen, säulenverzierten Gebäude wirklich um die Stallungen handelt. Der Boden besteht aus prachtvollen Mosaiken, die vereinzelt unter der dichten Stroheinlage durchblitzen, und die Sattelkammern sind mit kunstvollen Gemälden feuriger Rösser geschmückt. Neben den Boxen für gut achtzig Pferde findet man hier eine gut ausgestattete Remise.

Der Garten von Alarasruh ist ein Meisterwerk von Sträuchern und Hecken. Direkt an das Badehaus angrenzend, wurde hier die warme Quelle für die Speisung zahlreicher Wasserspiele genutzt: So gibt es einen kleinen Irrgarten, der die Gäste mit plötzlich aufspritzenden Wasserfontänen überrascht, wie auch als besonderes Prachtstück eine marmorne Sitzgruppe, die die Kaiserin von einem horasischen Künstler entwerfen ließ. Wenn sie sich hier mit ihren Gästen niederläßt, hat sie die Möglichkeit, in einigen der Sessel eine Fontäne zu betätigen, ein recht kindischer Spaß, den die Gäste je nach Temperament und Abhängigkeit von Alara mit ausgelassener Albernheit oder eisiger Freundlichkeit quittieren.

Nur das Haupthaus von Alarasruh besitzt zwei echte Stockwerke, sein Obergeschoß ist über eine Brücke mit dem Turm der Winde verbunden. Seine Fassade ist mit unzähligen, grimmigen Wasserspeiern verziert, und die zahlreichen hohen Fenster zeigen zum Teil inhaltlich recht düstere, wenn auch farbenfrohe Darstellungen wie die recht detailgetreue Abbildung des Fluges der Zehn, die sich zu Ehren des Herrn Boron in den Tod stürzen. Hier oben liegt auch die Privatkapelle der Kaiserin, die dem Boron geweiht ist und von Vater Balzadan Kumbra, einem Vertreter des alanfanischen Ritus, betreut wird. Die Einrichtung eines solchen Tempels hat zu erheblichen Auseinandersetzungen mit dem Raben von Punin geführt, doch die Kaiserin konnte sich schließlich durchsetzen. Der Zugang zur Kapelle erfolgt durch ein großes Doppelportal, dessen Türknäufel einen mächtigen Raben darstellt.

Im Untergeschoß befindet sich der Wohnbereich der Kaiserin mit einer langen Eichentafel sowie ein Musik- und ein Jagdtrophäenzimmer. Außerdem sind hier die Wirtschaftsräume der kaiserlichen Küche untergebracht. Im Obergeschoß finden sich die Gemächer der Kaiserin und ihrer Leibdiener sowie die Privatgemächer des Pfalzgrafen Aldemar von Rathsamhausen. Der gutaussehende Mittdreißiger, ein aufgeblasener und eitler Pfau, zählte früher zu einem der Favoriten der Kaiserin, bis sie seiner überdrüssig wurde und ihn mit der Verwaltung ihrer Sommerresidenz betraute. Daß es auch heute keine Pfalzgräfin auf der Burg gibt, wird von vielen als Hinweis gesehen, daß er seiner Kaiserin noch immer zu Diensten ist. Als kompetenter gilt hingegen sein Oberschreiber Reto von Kammerich, der nach Kräften bemüht ist, die Burg lebensfähig zu halten.

Der nur vom Haupthaus aus erreichbare Ballsaal wirkt aufgrund der verspiegelten Wände unermesslich groß. Wenn die Kandelaber angezündet sind und sich die Gäste im Tanz der Musik drehen, ist es unmöglich zu sagen, wie viele Gäste wirklich anwesend sind. Durch diesen Kunstgriff scheinen die Gesellschaften der Kaiserin stets sehr gut besucht – auch wenn in letzter Zeit selbst bei vornehmen Veranstaltungen nur ein Bruchteil der einst üblichen Gästescharen erscheinen.

Der Ort Tolakstein zu Füßen der Burg ist bis heute ein eher beschauliches Bauerndorf, auch wenn die jungen Leute daran gewöhnt haben, mitunter urplötzlich auf das Schloß gerufen und in alberne Kostüme gesteckt zu werden, die zu einer gerade ablaufenden Inszenierung passen – denn von dem Handgeld, das sie danach bekommen, können andere Bauern nur träumen. Die *Tolaksteiner Ferkinatänzer* schließlich sind eine beinahe zünftische Gruppe von Bauern und Hirten, die verschiedentlich die Waffen- und Kriegstänze sowie die Kostümierung ihrer wilden Vorfahren pflegen, um vor hohen Reichsadligen aufzutreten, wenn diese während ihres Aufenthaltes auf Alarasruh die 'Wildheit des Raschtulswalles' in harmloser und völlig unbedenklicher Form vorge-

Die Gebäudewerte sind dem Meister überlassen; kaum ein Gebäude kann als Wehrbau angesehen werden.



führt bekommen wollen. Nur selten einmal verirrt sich eine tulamidische Tänzerin oder Musikantin aus dem aranischen oder dem almadanischen Lande hierher und erfüllt durch ihr Vorbild die bodenständigen 'Ferkinas' mit überzeugender Glut.

SCHWACHSTELLEN

Alarasruh ist letztlich keine echte Festung und so gut wie nicht zu verteidigen. Die Mauern sind mit einigen gezielten Angriffen problemlos einzureißen.

ABENTEUERIDEEN

- Alarasruh bietet sich vor allem als Schauplatz für eher lockere Abenteuer um Spionage und Intrige an, denn natürlich dienen die höfischen Empfänge auch der Hand Borons dazu, wichtige Höflinge in kompromittierende Situationen zu bringen, ihnen nützliche Geheimnisse abzuschwatzen und dergleichen. Vater Balzadan nämlich ist einer der Kontaktleute dieses Geheimordens Al'Anfas.

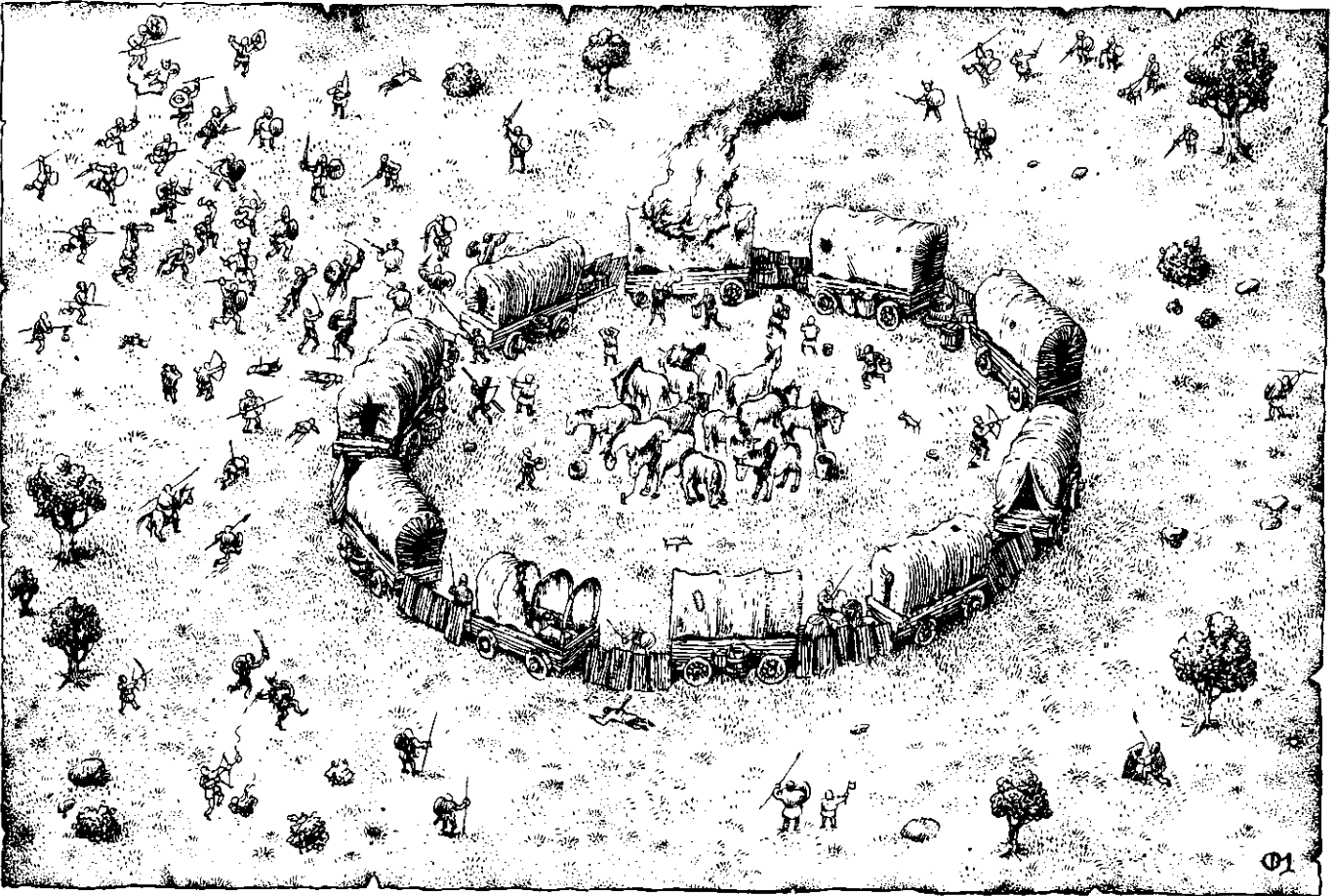
Wie jeder Eingeweihte beim zweiten Glas Bosparanjer zu erzählen weiß, ist Oberschreiber von Kammerich ein Mann der Kaiserlich Garethischen Informations-Agentur, der die Kaiserin im Blick behalten soll. Wer wirklich gut Bescheid weiß, der ahnt, daß die Medica Garandia ya Macieri gelegentlich Berichte für das horasische Direktorium für Besondere Angelegenheiten anfertigt. Und wen überrascht es, daß auch der geckenhafte Sondergesandte des Bornlandes, Granduco Yucco d'Alentino (Jucho von Dallenthin), hier gelegentlich zu Gast ist? Ein echter Agentenwirrwarr also, so daß sich (vor allem, wenn die Helden ihrerseits auf geheimer Mission hier sind), schnell Szenen wie aus einer Spionagekomödie abspielen können ...

- Vielleicht erhalten sie aber auch den Auftrag von einem befreundeten Zwerg, für den Baumeister Turaxamosch herauszufinden, was aus seinem Entwurf geworden ist. Die Wahrheit könnte den alten Herrn allerdings hart treffen. Oder aber er hat damals etwas bei seiner überstürzten Flucht etwas zurückgelassen, was ihm heute sehr fehlt, und die Helden sollen es unauffällig beschaffen – unter den Augen diverser Spitzel, Spione und Informanten.

Norbardische Wagenburg

Seitdem die Dämonendiener weite Teile Tobriens und der nördlichen Steppen beherrschen, ist der Weg vom Bornland in den Rest der göttergläubigen Welt deutlich schwieriger geworden: Der herkömmliche norbardische Kleinhändler, der allein mit seinem Planwagen durch die Einsamkeit reist, muß stündlich damit rechnen, von unbeschreiblichen Feinden überfallen, beraubt und getötet zu werden. Aus diesem Grund reisen viele Norbarden jetzt nur noch in großen Sippenverbänden, und die alte Einrichtung des befestigten Wagens und der Wagenburg ist wieder zu Ehren gekommen.

Bei Wagenburgen, so einfach sie auch erscheinen mögen, kann, nein, muß man zwei grundverschiedene Typen unterscheiden, je nachdem, welchem Zweck diese Anlage dienen soll: Die weitaus häufigere Variante ist die Kaufmannswagenburg, wie sie die Norbarden vor allem pflegen. Hier sind die Wagen hauptsächlich dazu gedacht, Handelsgüter zu befördern, und kaum ein Kaufmann kann sich speziell befestigte Fahrzeuge leisten, so daß die bestmögliche Absicherung einer Wagenburg nur sehr selten erreicht wird. Statt dessen verläßt man sich allenfalls auf Lederstücke, die Brandpfeile von den Leinwandplanen fernhalten sollen, sowie auf die eingespielte Routine bei der Annäherung von Feinden: In aller Eile werden dann die Wagen des Zuges zu einem Kreis gefahren, danach werden



die Zugtiere ausgeschnitten und in die Mitte geführt, wo sich auch die halbwüchsigen Kinder aufhalten. Der Zwischenraum zwischen den einzelnen Wagen, dort, wo die Deichseln sitzen, wird mit mannshohen Standschilden gesichert, hinter denen dann sämtliche Erwachsene mit Bögen Stellung beziehen. Wenn der Anblick dieser pfeilspitzenstarrenden Wagenburg nicht ausreicht, um Orks, Goblins oder Grimwölfe zu vertreiben, dann sind es meist die gezielten Salven der Bogenschützen; doch gegen magiebegabte Feinde oder auch nur einen gut gedrillten Armeetrupp ist die ganze Anordnung natürlich weitgehend wertlos.

Bei der weiter südlich gelegentlich anzutreffenden Troßwagenburg hingegen verhält es sich ganz anders, da sie alleine kriegerischen Zwecken dient: Vor allem während der Kaiserlosen Zeit war es üblich, daß die Obristen der Soldregimenter ihre Troßwagen mit allen erdenklichen Befestigungen ausstatten ließen. Dazu gehörten (und gehören) unter anderem folgenden Maßnahmen: Statt Wachstuch oder Leinwand sind Planwagen mit schweren Lederbahnen bedeckt, die kaum einmal mit Brandpfeilen angezündet werden können; Kastenwagen sind oft ebenso mit Leder bedeckt oder gar aus Steineiche gezimmert.

Wagenkasten:	16 / 2 / 15
Setzschild:	18 / 3 / 15
Plane:	10 / 0 / 18

Die immer empfindlichen Wagenräder tragen eiserne Beschläge, oft sind die besonders zerbrechlichen Speichen ganz mit Blechen umgeben; die Achsen sind aus Steineiche gefertigt.

Einige ganz kostspielig aufgebaute Wagen verfügen sogar über kleine Geschütze – Bolzenwerfer etwa von der Art einer Hornisse – in hölzernen, mit Schießscharten bestückten Kästen, die die neuen und sehr empfindlichen Mechanismen vor Witterungseinflüssen, aber auch vor Steinwürfen des Feindes abschirmen sollen.

Beim Aufbau eines Feldlagers wird dann befohlen, die Zelte der Soldaten und Offiziere nicht nur mit Gräben und Erdwällen, sondern dahinter direkt mit den waffenstarrten Troßwagen zu umgeben, denn die Erfahrung hat gelehrt, daß die Söldner ihre eigenen Vorräte und die Ausrüstung noch vehementer und entschlossener verteidigen als irgendwelche Palisadenwälle, vor allem aber sorgen die befestigten Wagen selbst für die Befestigung und müssen nicht jedesmal aufs neue mühselig an geeigneten Punkten abgesichert und verteidigt werden.

Mitunter schließlich sind die Heerführer gar dazu übergegangen, zusätzlich weitere, 'nutzlose' Wagen mitzuführen, die mit Erde und Steinen beladen oder gar angefüllt sind. Mit diesen wird dann wichtigen Bereichen innerhalb des Lagers eine zusätzliche Schutzmauer geschenkt, wobei man sich unter diesen Bereichen nahezu immer das Zelt des Feldherrn und seiner Berater vorzustellen hat – doch damit verloren die Heerwürmer der Kriegszeit endgültig ihre Beweglichkeit und wurden zu wenig mehr als Feldlagern, Burgen, die nur gelegentlich ihre Lage veränderten, da jeder 'korrekte' Neuaufbau mehrere Wochen dauern konnte.

SCHWACHSTELLEN

Zu den empfindlichsten Punkten der Kaufmannswagenburg zählt natürlich, daß die Schutzwälle mit den Gütern gefüllt sind, die die Lebensgrundlage der Händler darstellen: Daher müssen natürlich die 'Mauern' noch stärker geschützt werden als bei einer Burg aus Stein und Mörtel, und mitunter führt das zu gefährlichen, ja selbstmörderischen Aktionen, wenn tollkühne Norbarden die Feinde gar nicht herankommen lassen, sondern aus der Wagenburg stürmen, um die Handelswagen möglichst weit vorne zu verteidigen, wo sich ihnen keinerlei Schutz bietet.

ABENTEUERIDEEN

- Bei Reisen im wilden Norden können die Helden immer wieder einmal auf norbardische Wagenburgen stoßen: Sei es, daß sie gerade in einen Orkanriff auf einen Handelszug hereinplatzen, sei es, daß sie die zerstörten Überreste einer Wagenburg finden und die traurige Aufgabe haben, die Toten zu bestatten. Vor allem aber bietet es sich an, die Helden, wenn sie zwischen Norburg und Donnerbach unterwegs sind, mit einem Handelszug reisen zu lassen und die ganze koordinierte Hektik eines solchen 'Burgbaus' miterleben zu lassen. Wenn sie dann an der Verteidigung teilnehmen, kommt es zu einigen spannenden Kämpfen, wenn Angreifer im letzten Moment von ihren Reitern geschossen oder eingedrungene Feinde

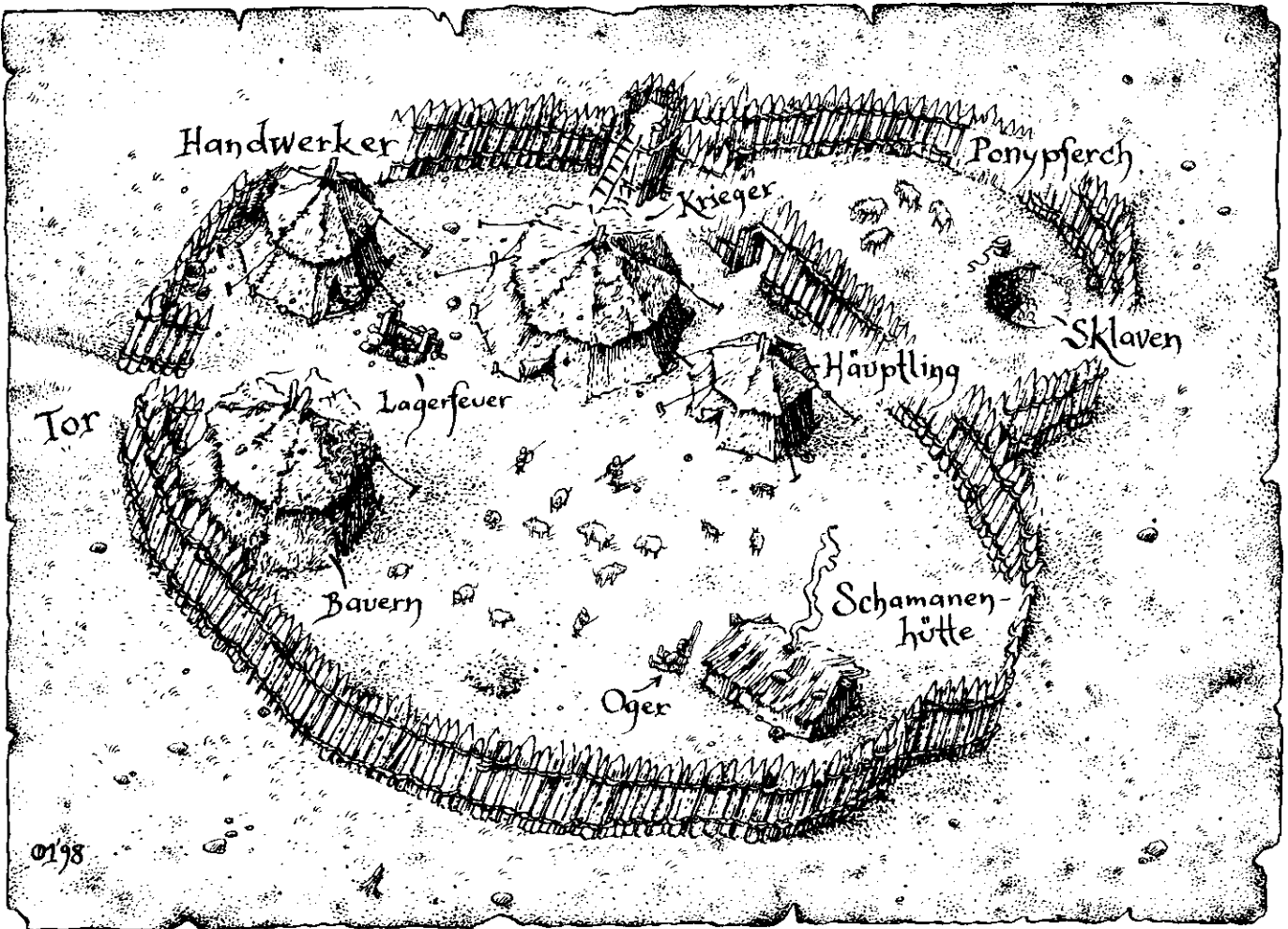
besiegt werden müssen, ehe sie einen Wagen fortzerren oder anzünden oder auf andere Weise eine Bresche in die Wagenburg reißen können.



Gruuzash – ein orkischer Palisadenwall

Üblicherweise ist es nicht die Art der Schwarzpelze, dauerhafte Befestigungen zu errichten – das haben sie in ihrer Heimat, dem Orkland, auch nicht besonders nötig, zumal sie als Jäger ohnehin überwiegend ein halbnomadisches Leben führen. Doch nachdem die drei finsternen Anführer der Orks den Befehl zum Marsch gegen das Mittelreich gegeben haben, hat sich bei den kriegerischen Sippen auch die Sitte eingebürgert, ihre Lager zumindest provisorisch mit einer leichten Befestigung zu versehen.

Besonders weitsichtige Stammesführer suchen dabei den Standort für ihre Lagerfestungen nicht allein danach aus, ob in der Nähe gute Jagd- und Fischgründe zu finden sind, sondern auch nach einigermaßen strategischen Gesichtspunkten: Auch der Ork kann so weit vorausplanen, daß ihm



eine Festung an einer Handelsstraße durch die Wildnis einen stetigen Wegezoll in Form von 'freiwilligen' Abgaben und Plündergut einbringt.

Das von in den Boden gerammten Pfählen umgebene Orklager Gruuzash ist das, was einer Festung im herkömmlichen Sinne am nächsten kommt. Es liegt am westlichen Rand des Nebelmoores, nämlich an der Handelsstraße, die zwischen Trallop und Gashok verläuft und die in diesem Gebiet kaum mehr als eine Kombination von Trampelpfaden und Bohlenwegen darstellt. Durch diese sehr günstig gewählte Lage kann nicht allein der gelegentliche Handelszug zwischen Weiden und dem Svelldland zur Ader gelassen werden, es bietet auch einen guten Stützpunkt zur Abwehr Weidener Ritter, die das Svelldland aus der Hand der Schwarzpelze befreien wollen.

Das Lager wird von den Girikh bewohnt, einer Sippe aus dem Volke der Zholochai, die wie die meisten Orksippen von einem Herrscherpaar regiert werden: Über die weltlich-alltäglichen und kriegerischen Dinge gebietet Häuptling Grakwach, während alle übernatürlichen und magischen Angelegenheiten unter der Leitung des Tairach-Schamanen Ugrashak stehen. Die Kaste der Grishik (Bauern), die daheim im Orkland die größte bildet, ist hier nur spärlich vertreten, da die Sippe diese als schwächlich betrachteten Stammesbrüder beim Auszug in den großen Krieg daheim gelassen hat.

Palisade:	30 / 3 / 12
Wachturm:	15 / 3 / 15
Zeltwände:	10 / 0 / 14
Wände der Schamanenhütte:	10 / 1 / 11

Statt dessen besitzt der Häuptling eine größere Zahl von Ergoch (Sklenen), größtenteils Kriegsgefangenen von anderen Orkstämmen, aber auch einigen Menschen, die den Bauern und deren Sprecher Shurda, dem Priester des Ackergottes Rikai, zugeteilt sind. Denn außerhalb der Palisade befinden sich einige krude Felder, auf denen die Sklenen auf Kriegszügen erbeutetes Saatgut anpflanzen.

Das Tor des Palisadenwalles besteht aus einigen zusammengebundenen Pfählen, die des Nachts mit einem Querbalken verriegelt werden. Im Inneren der Anlage herrscht ein buntes Chaos aus umherstreifenden Schweinen, Hunden, Ziegen und Orkindern. Als Behausung dienen den Bewohnern Riyacharts, großen Zelten aus Tierhäuten, die sich aus fünf bis neun rechteckigen Seitenbahnen und der gleichen Anzahl dreieckiger Dachplanen zusammensetzen.

Im großen Riyachart neben dem Tor leben die bereits genannten Grishik oder Bauern der Sippe; und anders als daheim im Orkland wohnt hier auch der Rikai-Priester, der kein eigenes Zelt besitzt. So bewahrt der mit dreißig Jahren schon recht alte Shorda seine Heilkräuter und die übrige primitive, aber durchaus wirksame 'Feldapotheke' ebenfalls in diesem Zelt auf.

In der Mitte des Lagers befindet sich eine offene Feuerstatt, die im Normalfall als Kochstelle genutzt wird, manchmal werden dort jedoch auch Kriegsgefangene an den Balken aufgehängt und zur allgemeinen Unterhaltung langsam geröstet.

Im Zelt nahe des Lagerfeuers leben die Drasdech, die Handwerker des Stammes, einige begabte Arbeiter, unter der strengen Aufsicht des Gravesch-Priesters Morkash: Als 'Geweiheter' des Schmiedegottes ist er der natürliche Waffenmeister der Sippe, eine Stellung, die er weidlich ausnützt – und daß der kunstfertige, aber grobe und geradlinige Waffenschmied dadurch fast schon der zweite Kriegshäuptling geworden ist, wird vom verschlagenen Schamanen der Sippe insgeheim eifrig unterstützt, da er so die beiden Häuptlinge gegeneinander ausspielen und die eigene Macht ausbauen kann.

Das größte, zehn Schritt durchmessende Riyachart wird von den mutigsten Krieger bewohnt. Der Innenraum ist mit weiteren Fellen in einzelne Räume aufgeteilt. Dadurch ist gewährleistet, daß sich die Krieger nicht an die Kchle gehen, wenn der einzelne seine persönlichen Beutestücke begutachtet.

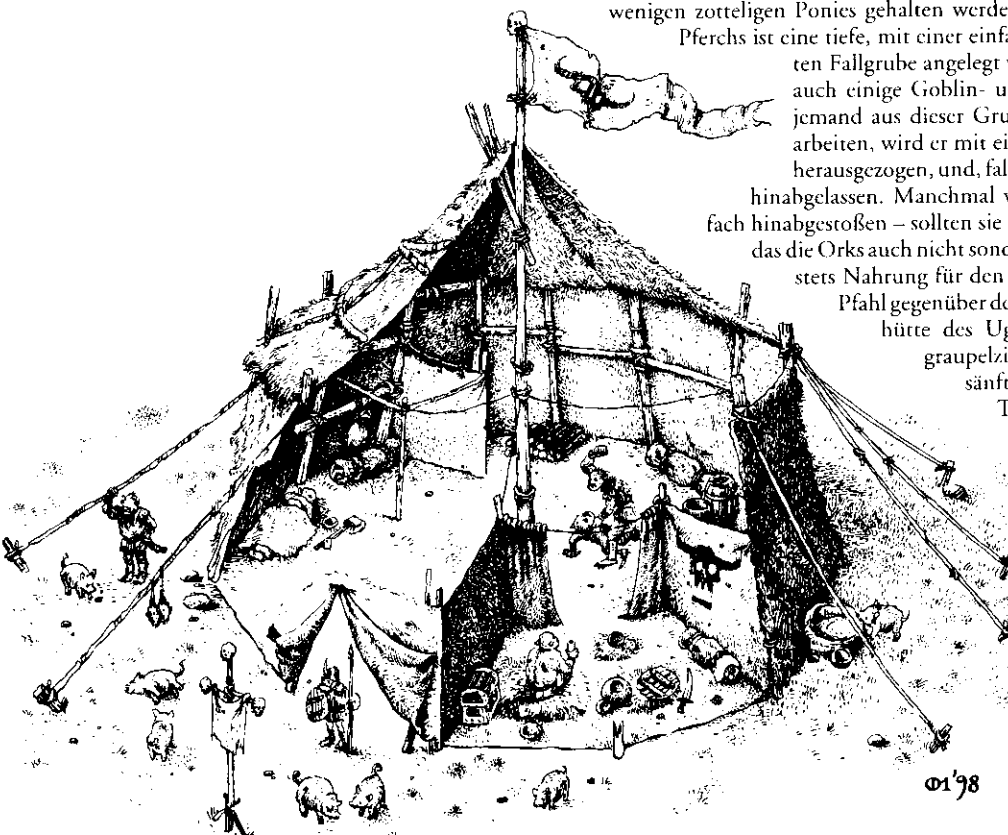
Das kleine Riyachart daneben gehört schließlich dem Häuptling, der es allein mit den Frauen der Sippe bewohnt: Hier leben sämtliche Frauen des Stammes, die allesamt Eigentum des Häuptlings sind. Dieser verleiht sie als Zeichen seiner Gunst und als Belohnung an besonders verdiente Krieger, die sie bei Bedarf in ihre Räumlichkeiten holen. Alle Kinder gelten jedoch als die seinen, denn wie der Gott Brazoragh unter den Göttern, verkörpert der Häuptling unter den Orks Fruchtbarkeit und Herrschaft. Grakvach macht dieser Aufgabe alle Ehre, vor allem aber lebt er für den Kampf und genießt die Erregung einer Schlacht noch mehr als das Begatten eines Weibchens oder das Verbrauchen der Beute.

Im Nordosten schließt sich an den Palisadenwall ein riesiger Pferch an, in dem die wenigen zotteligen Ponies gehalten werden. In einem abgegrenzten Stück des Pferchs ist eine tiefe, mit einer einfachen Lederplane teilweise abgedeckte Fallgrube angelegt worden, in der Kriegsgefangene, aber auch einige Goblin- und Menschlaven hausen. Wenn jemand aus dieser Grube herausgeholt werden soll, um zu arbeiten, wird er mit einem an einem Strick hängenden Faß herausgezogen, und, falls er Glück hat, auf dieselbe Art wieder hinabgelassen. Manchmal werden die Unglücklichen auch einfach hinabgestoßen – sollten sie dabei ums Leben kommen, kümmert das die Orks auch nicht sonderlich, denn schließlich benötigt man stets Nahrung für den gewaltigen Kriegsoger, der an einem Pfahl gegenüber dem einzigen festen Gebäude, der Holzhütte des Ugrashak, festgekettet ist. Der schon graupelzige Schamane ist zuständig für die Besänftigung des eifersüchtigen Totengottes Tairach und die dafür nötigen Opfer – doch er hat in letzter Zeit einiges an Respekt bei seinen Untertanen eingebüßt: Bei einem Überfall eines befeindeten Orkstammes konnte er nicht verhindern, daß einige besonders prachtvolle Beutestücke, darunter zwei hellhaarige Menschenfrauen, gestohlen wurden; und beim bislang letzten Raubzug des Stammes gerieten er und einige der Elitekrieger des Stammes in einen Hinterhalt, bei dem er selbst von einem menschlichen Zauberer schwer verletzt wurde, während die

wenigen zotteligen Ponies gehalten werden. In einem abgegrenzten Stück des Pferchs ist eine tiefe, mit einer einfachen Lederplane teilweise abgedeckte Fallgrube angelegt worden, in der Kriegsgefangene, aber auch einige Goblin- und Menschlaven hausen. Wenn jemand aus dieser Grube herausgeholt werden soll, um zu arbeiten, wird er mit einem an einem Strick hängenden Faß herausgezogen, und, falls er Glück hat, auf dieselbe Art wieder hinabgelassen. Manchmal werden die Unglücklichen auch einfach hinabgestoßen – sollten sie dabei ums Leben kommen, kümmert das die Orks auch nicht sonderlich, denn schließlich benötigt man stets Nahrung für den gewaltigen Kriegsoger, der an einem Pfahl gegenüber dem einzigen festen Gebäude, der Holzhütte des Ugrashak, festgekettet ist. Der schon graupelzige Schamane ist zuständig für die Besänftigung des eifersüchtigen Totengottes Tairach und die dafür nötigen Opfer – doch er hat in letzter Zeit einiges an Respekt bei seinen Untertanen eingebüßt: Bei einem Überfall eines befeindeten Orkstammes konnte er nicht verhindern, daß einige besonders prachtvolle Beutestücke, darunter zwei hellhaarige Menschenfrauen, gestohlen wurden; und beim bislang letzten Raubzug des Stammes gerieten er und einige der Elitekrieger des Stammes in einen Hinterhalt, bei dem er selbst von einem menschlichen Zauberer schwer verletzt wurde, während die

doch er hat in letzter Zeit einiges an Respekt bei seinen Untertanen eingebüßt: Bei einem Überfall eines befeindeten Orkstammes konnte er nicht verhindern, daß einige besonders prachtvolle Beutestücke, darunter zwei hellhaarige Menschenfrauen, gestohlen wurden; und beim bislang letzten Raubzug des Stammes gerieten er und einige der Elitekrieger des Stammes in einen Hinterhalt, bei dem er selbst von einem menschlichen Zauberer schwer verletzt wurde, während die

01'98



Krieger allesamt ums Leben kamen. Sei dieser Zeit fehlt ihm der rechte Arm, und nicht wenige in der Sippe murmeln, daß Tairach Ugrashak nicht mehr unterstützen würde – wäre er ein Kriegshäuptling, hätte ihn gewiß schon jemand herausgefordert und getötet, um seine Nachfolge anzutreten, doch als Schamane steht er über diesen Dingen. Doch der Druck, alsbald einen geeigneten Schüler anzunehmen, wird immer größer, und wenn die Krieger einen solchen Zögling irgendwo bei einer anderen Sippe entführen müßten.

Daß der Oger unweit der Hütte festgekettet ist, sorgt auf alle Fälle dafür, daß sich niemand unbemerkt Zutritt zu Ugrashaks Domizil verschaffen kann. Der Innenraum der Hütte verfügt über einen offenen Kamin sowie eine aus Fellen bestehende Lagerstatt. In einer von einem Handelszug erbeuteten Kiste bewahrt der Schamane seine Kultgegenstände auf, außerdem lebt bei ihm in der Hütte eine rothaarige Sklavin, die goldäugige und kupferhaarige Nivesin Yolakaina, die er einst in einer Falle fing, als sie in Wolfsgestalt jagte. Da ihre Haare die Farbe des Tairach haben, betrachtet der Schamane sie als eine Art Maskottchen und verzichtet darauf, sie zu schänden; vor allem aber hat er begonnen, der magiebegabten Sklavin den einen oder anderen Ritus des Tairach beizubringen, und spielt mit dem Gedanken, sie zu seiner Schülerin und erwählten Nachfolgerin zu machen – ein Gedanke, der jeden Ork im Stamm in kalte Wut versetzen würde.

SCHWACHSTELLEN

Der Sinn von orkischen Festungen ist es primär, Schutz gegen andere Orks zu bieten: Gegen eine menschliche Armee hat die Palisade keine wirkliche Chance, wohl aber gegen einzelne Stoßtrupps. Problematisch ist ferner das verwendete Material: Die Palisaden können ebenso wie das gesamte Lager durch einige gut platzierte und mit Brandöl bestückte Pfeile lichterloh in Flammen aufgehen.

ABENTEUERIDEEN

- Zu Beginn einer Folge von Abenteuern könnte eine einfache Erkundungsmission stehen: Obwohl die Weidener hauptsächlich mit der Abwehr von Borbarads Schergen beschäftigt sind, wollen sie trotzdem versuchen, die Orkgebiete im Auge zu behalten, und bitten die Helden, Berichten um eine Orksippe nachzugehen, die immer wieder Dörfer am Nebelmoor überfällt.
- Vielleicht werden die Helden auch aus verschiedenen Orten in der Umgebung als Sklaven in das Lager verschleppt und müssen von dort entkommen – ein guter, wenn auch harter Einstieg für eine neue Gruppe von jungen Abenteuern.
- Die Helden erfahren aus den Berichten eines geflohenen Sklaven von der gefangenen Nivesin und könnten beschließen, sie zu befreien. Ebenso ist es möglich, daß ihre Sippe zusammenlegt und die Helden für diesen Zweck anwerben will – eventuell auf sehr plumpe Weise, da für sie alle Nicht-Nivesen habgierige Söldner sind. Im Orklager mag sich schnell eine weitere Komplikation ergeben, wenn Yolakaina gar nicht befreit werden will, da es ihr relativ gut ergangen und ihre Neugier auf die Zauberei des Schamanen erwacht ist ...
- Gorge Kohlenbrander, der Tralopper Fuhrwerksmagnat, strebt danach, den Zugang nach Gashok möglichst frei zu bekommen – zu diesem Zweck heuert er einiger erfahrene Söldlinge an, um die Gruuzash-Orks zu verjagen.
- Der auch in Weiden verbreitete Rondraorden vom Donner hat immer schon das Erlebnis des Kampfes über alles geschätzt und sich darum in der Vergangenheit auch dadurch hervorgetan, daß er sich wenig um die Motive der Kämpfenden schert, sondern für den in die Schlacht zieht, der dem Orden seine Festungen und Ausrüstung und damit das Weiterbestehen finanziert – insofern steht er dem Kult des Rondrasohnes Kor recht nahe. Nun ist Mardiron von Trallop, ein Donnerritter, in die Hände der Girikh-Sippe gefallen; und statt ihn direkt dem Schamanen zur Opferung zu überlassen, hat sich der gelangweilte Häuptling Grakvach die Reden seines neuen Sklaven angehört und in ihnen einige beeindruckende Sachen vernommen. Das Liebäugeln eines Orkanführers mit dem Kult eines Zwölfgötterkindes könnte einige überraschende Möglichkeiten bieten, auch wenn Grakvach nicht gerissen genug ist, als Preis für eine Konversion zum Rondraglauben die Anerkennung und Unterstützung durch die Weidener zu verlangen.



Der Orkschamane
Ugrushak

Die Löwenburg zu Perricum

ALLGEMEINES

Weithin sichtbar ist die Löwenburg nicht nur durch ihre erhabene Lage auf der schroffen Steilküste oberhalb von Perricum, sondern auch durch die stets frisch geweißten, hoch aufragenden Mauern, die an sonnigen Tagen glänzen wie ein eben polierter Harnisch. So edel, wie die Festung von Ferne wirkt, so trutzig scheint sie dem Betrachter aus der Nähe, denn die äußeren feinen Kalkplatten können nicht über die wuchtigen Steinquader hinwegtäuschen, die den wahren Schutz der Wehranlage bilden. Kein Stein in Perricum ist älter als diese, von denen es heißt, daß sie schon zu einer Zeit eine Festung formten, als das alte Nebachot noch kaum ein Dorf war. Die gesamte Anlage mit ihren 24 Türmen ist auf zwei Geländestufen erbaut, wobei die kleinere Oberburg von der unteren noch einmal durch eine starke Innenmauer abgetrennt ist. An der Unterburg ist noch einheitlich der wuchtige Baustil aus großen Steinquadern zu sehen, während die Oberburg im Laufe der Jahrhunderte viele Um- und Neubauten durch die jeweiligen Schwerter des Schwertes erlebt hat. Der gesamten Anlage ist gemein, daß es außer auf den Handwerkerhäuschen in der Unterburg und dem Palas der Oberburg keine Giebedächer, sondern nur zinnenbewehrte Flachdächer gibt.

KIRCHENPOLITISCHE UND SAKRALE BEDEUTUNG

Burgfrieden: Auf der gesamten Löwenburg gilt der Burgfrieden der Rondrakirche, was bedeutet, daß das Schwert der Schwerter für die Sicherheit eines jeden bürgt, der auf der Festung weilt. Eine Mißachtung des Burgfriedens wird von der Weißen Garde nachdrücklich verfolgt.

Die Löwenburg ist der Amtssitz des Schwertes der Schwerter, der höchsten Rondrageweiheten Aventuriens, und damit die Hochburg des Rondrakultes. Während der prachtvolle Rondratempel in der Stadt das sakrale Zentrum des Kultes bildet, stellt die Löwenburg heute eher den weltlichen Angelpunkt dar. Obwohl so profane Dinge wie Verwaltungskanzlei, Kirchenarchiv und Schatzkammer in der

Löwenburg ihren Platz gefunden haben, gilt die Festung der Herrin Rondra doch als heilig und ist eine viel besuchte Wallfahrtsstätte der Gläubigen Aventuriens.

GESCHICHTE

Die Festungsklippen sind im Umkreis von Meilen die höchste Geländeerhebung in der Bucht von Perricum und wurden schon seit Urzeiten dank ihrer strategisch günstigen Lage als Verteidigungs- und vermutlich auch als Kultstätte genutzt. Die heutigen Klippen sind tatsächlich die Überreste eines viel größeren Hügels, der sich weiter im Landesinneren befand und im Laufe der Jahrtausende, als sich die Küstenlinie verschob, durch Efferds unablässigen Wogen abgetragen wurde. Zweimal im Jahr, jeweils zur Tagundnachtgleiche, wenn sich das Meer bei Ebbe besonders weit zurückzieht, kann man unterhalb der Festungsklippen noch alte, verwitterte Steinquader weithin im Wasser ausmachen.

DIE UNTERBURG

Der Weg hinein

Steil und in steten Windungen führt der gepflasterte Weg den Festungsberg hinauf, der allerorten von rondrianischen Symbolen flankiert wird. Die Toranlage der Festung ist durch ein mächtiges, von zwei Türmen gesichertes Vorwerk geschützt, das auf einer dem Festungsberg vorgelagerten Felsnase sitzt. Eine schmale Zugbrücke führt zu dem mit eisernen Beschlägen und Nägeln gesicherten sogenannten Mirhiban-Tor, das für gewöhnlich geschlossen gehalten wird. Hinter dem Tor schließt sich ein hohes, dunkles Gewölbe an, in dessen gerundeter Decke zahlreiche Öffnungen eingelassen sind. Das rückwärtige Tor öffnet sich in den unteren Fanghof der Festung, der von einer zinnenbewehrten Mauer eingefast ist. Mit wenig Aufwand kann hier jedem Versuch, unerlaubt in die Burg einzudringen, ein rasches Ende gesetzt werden. Zur Rechten führt eine kleinere, nicht minder bewehrte Pforte in die eigentliche Unterburg, die den Besucher, nach all der trutzigen Wehrhaftigkeit, nun weit freundlicher willkommen heißt.

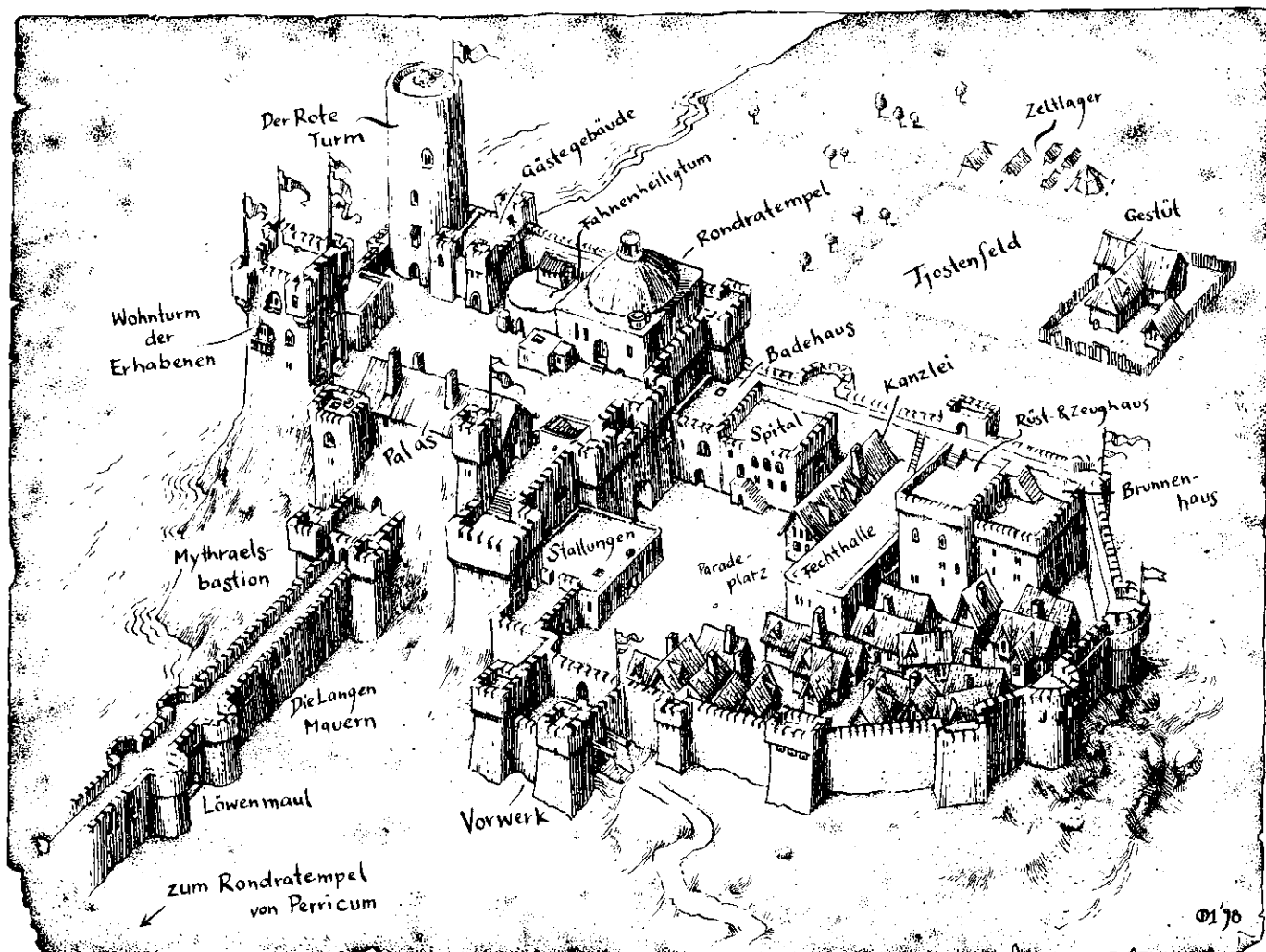
Die Gassen der Handwerker

Den eher romantischen Teil der Löwenburg bilden die engen und verwinkelten Gäßchen der Handwerker und Gesindeleute. Schief und aneinandergeschmiegt, von Ranken und Efeu bewachsen, ist kaum noch das Schwarzweiß des Fachwerks zu erkennen. Geführt wird dieses „Dörfchen“ in der Burg von Peritus Pustebeck, einem alteingesessenen Löwenburger, der gleichzeitig der Leibkoch des Schwerts der Schwerter ist, woraus sich vielleicht auch einige Freiheiten, die die Handwerker genießen, erklären. In den Gäßchen findet sich alles, was zum



Die Gassen der Unterburg

Gesamtansicht der Löwenburg



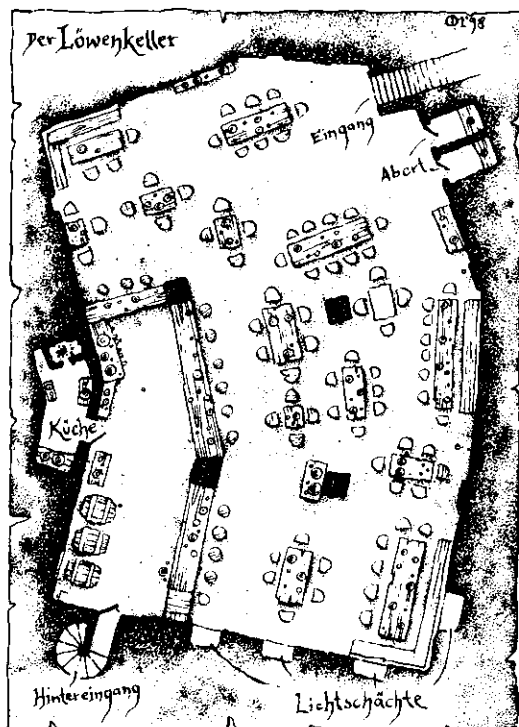
Betrieb einer solchen Festungsanlage nötig ist: Von der Schmiedin bis zum Wäscher ist alles vorhanden. Viele der Handwerker und Gesindeleute sind Angehörige der auf der Burg tätigen Geweihten, die ihren Traviagefahrten auf die Löwenburg gefolgt sind.

Der Löwenkeller

Ungläubig stand schon manch ein Besucher vor den Treppenstufen, die in die einzige Schenke der Burg, den Löwenkeller, hinabführen. Aus einem leerstehenden ehemaligen Kellermagazin ist der gemütliche Treffpunkt aller Bewohner der Löwenburg geworden. Gern sitzen Geweihter, Gardistin und Abenteuer bei selbstgebrautem Bier und Lammbraten beieinander, um über die Widrigkeiten Deres zu philosophieren. Besonders findet man hier Veteranen von diversen Kriegszügen in die Schwarzen Lande und erfährt die neuesten und heißesten Gerüchte über Frontverläufe und Scharmützel. Und so ist auch an augenfälliger Stelle eine Karte der Ostlande an die Wand gemalt, auf der die vergangenen Feldzüge bis hin zur Schlacht an der Trollpfote verzeichnet sind. Kaum einer kennt die militärische Lage daher so gut wie der Wirt des Löwenkellers Willigast der Svelltsche. Um den kleinen, drahtigen Mann mittleren Alters mit den wieselflinken, wasserblauen Augen und dem Stupsnäschen ranken sich viele Geschichten. Manche sagen, Willigast sei ein Streuner gewesen, der durch Zufall auf den Misaaun dabeigewesen war, durch Glück überlebte und nun auf seine Weise der Herrin seinen Dank erweist. Andere raunen hinter vorgeschaltener Hand, er gehöre zum Rat der Fünf. Einige junge Mädchen und Burschen aus den Familien der Handwerker helfen ihm dabei, den Laden in Schwung zu halten. Keinesfalls würde es Willigast trotz aller füchsischen Verschlagenheit zulassen, daß in seinem Keller ein Geweihter über seinen Durst trinkt, über die Stränge schlägt oder sich gar mit seinen Gästen prügelt, denn Willigast ist stolz auf „seine“ Geweihten und „seine“ Burg.

Unterburg

Außenmauern
(incl. Bastion): 280 / 8 / 15
Gebäudemauern: 200 / 6 / 16
Gebäudemauern
Handwerksgasse: 60 / 4 / 15
Türme Vorwerk: 300 / 10 / 15
Tor: 60 / 6 / 18
Zugbrücke: 30 / 4 / 15
Fallgatter: 20 / 5 / 16
Zweites Tor: 50 / 5 / 18
Alle Dächer sind feuerfest.



Als weitere Örtlichkeiten der Unterburg seien hier nur knapp erwähnt: der Paradeplatz, auf dem auch Kampfübungen abgehalten, Messen unter freiem Himmel zelebriert und Ansprachen gehalten werden; die *Fechthalle*, in der die Geweihtenschaft ihre täglichen Waffenübungen absolviert; das *Rüst- und Zeughaus*, in dem Waffen und für den Betrieb der Festung nötige Ausrüstung aller Art aufbewahrt werden; das *Spital*, wo sich so mancher Geweihte von seinen in den Schwarzen Landen erhaltenen Verwundungen erholt; die *Kanzlei*, sozusagen das Verwaltungsgebäude nicht nur der Löwenburg, sondern genaugenommen der gesamten Rondrakirche; das *Badehaus*, das der Schenke um nichts nachsteht, wenn es darum geht, soziale Kontakte zu knüpfen; das *Brunnenhaus*, die Hauptwasserversorgung der Löwenburg; und die *Stallungen*, die hier auf der Festung sehr klein gehalten wurden, da die meisten Pferde in dem Gestüt neben dem Tjostenplatz untergebracht sind.

Die Weiße Garde

Die Löwenburg ist sicherlich der einzige geweihte Ort der Rondrakirche, dessen Schutz und Bewachung in den Händen von Nichtgeweihten liegt. Gebildet wird diese Wache von den sechzig Frauen der Weißen Garde, die landläufig unter dem Namen *Die kalten Weiber von Perricum* berühmt und berüchtigt sind. Die einen sagen, ihren Zweitnamen habe die Garde lediglich von den weißen Wappenröcken, die anderen – meist solche, die die Garde im Kampf erlebten – führen ihn auf ihre kalte Unbeirrbarkeit zurück, mit der sie ihre Aufgaben erfüllen, ohne dabei auf ihre persönliche Ehre oder den eigenen Ruhm zu achten. Organisiert ist die Garde zu fünf Rotten bzw. Rudeln, die von je zwei Anführerinnen befehligt werden. Hauptfrau der Garde ist Leona Krenzo, eine rundliche, gemütlich wirkende Frau in den frühen Vierzigern. Ihrem Aussehen verdankt sie auch den Namen, den man besser nicht in ihrer Nähe benutzt: Mama Leona. Trotz ihrer Formen und ihrer sprichwörtlichen Fürsorge für ihre 'Kätzchen' ist sie eine Kriegerin, die mit allen Wassern gewaschen ist, und eine furchtbare Gegnerin im Kampf.

Ausgerüstet sind die Gardistinnen mit Kettenmänteln, die meist über den knöchellangen Waffenröcken getragen werden, und brusthohen weißen Turmschilden mit dem persönlichen Wappen des jeweiligen Schwerts der Schwerter im linken Obereck. Die restliche Schutzausrüstung wird durch geschwärtzte Barbutas mit hüftlangen schwarzen Roßschweiften und ebenfalls geschwärtzten Panzerhandschuhen gebildet. Bewaffnet ist die Garde mit Dolch und Langschwert, doch ihre Hauptwaffe ist die 2,5 Schritt lange Schwertlanze, mit der nahezu alle meisterlich umzugehen verstehen. Untergebracht sind die Gardistinnen in den beiden Toranlagen sowie in der Mythraelsbastion und dem Löwenmaul der Langen Mauern.

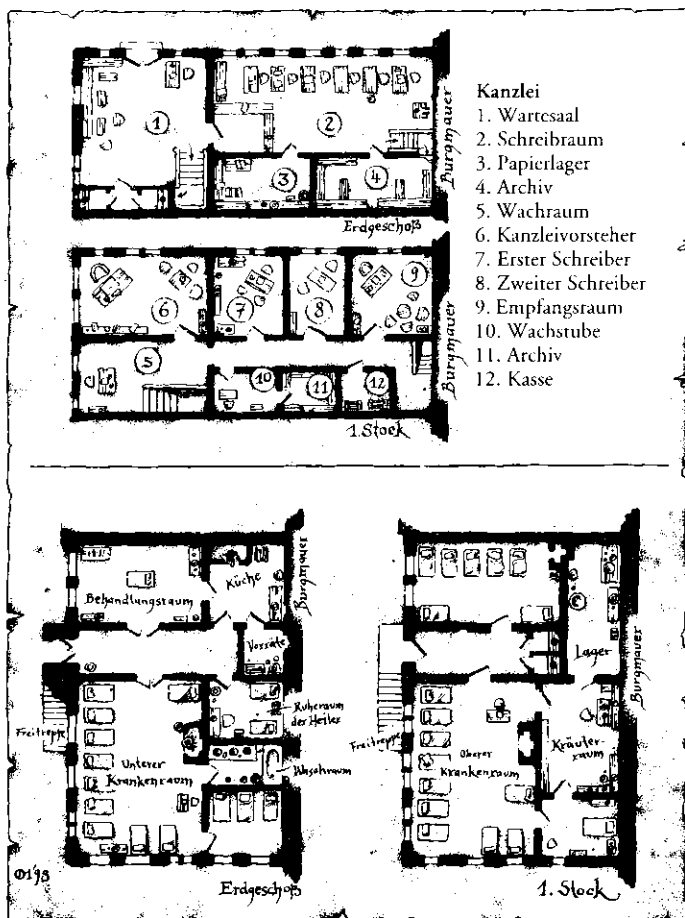
DIE OBERBURG

Der Palas

Das prachtvolle einstöckige Gebäude gehört zu den jüngsten Bauwerken der Festung und wurde nach dem verheerenden Brand vor 200 Jahren in modernem garethischen Baustil neu errichtet. Der erste Stock beherbergt die Hohe Halle, den gemeinschaftlichen Speisesaal der Löwenburg. Umgeben von Wandgemälden, die pathetische Heldenszenen abbilden, wird dort an einem einzigen, sich über die gesamte Länge des Saales erstreckenden Tisch gespeist, der Langen Tafel. Es ist Tradition, daß ausnahmslos jeder Rondrianer auf der Burg hier mit seinen Brüdern und Schwestern gemeinsam die Mahlzeiten einnimmt, auch anwesende hohe Gäste und selbst das Schwert der Schwerter weichen davon nicht ab. Der Palas ist außerdem das einzige der großen Gebäude der Festung, das über ein Giebeldach verfügt. Im Verteidigungsfall kann der Dachstuhl binnen kürzester Zeit eingerissen werden, um eine weitere Kampfplattform hinzuzugewinnen.

Der Rondratempel

Der nüchterne und klare Kuppelbau des Tempels spiegelt in angenehmer Weise die Abneigung der Rondrianer gegenüber Prunk und Pomp wieder. Bei der Gestaltung der Fassade wurde zudem völlig auf den in anderen Kirchen üblichen Gold- und Bronzeschmuck verzichtet, einzig die Kuppel aus gehämmertem Kupfer glänzt hell und weithin sichtbar im Licht der Praiosscheibe. Das Innere des Tempels wird fast ausschließlich durch kupferne Feuer-schalen erhellt, in deren flackerndem Schein dem staunenden



Kanzlei und Spital der Löwenburg

Betrachtet die eigentliche Pracht dieses heiligen Ortes offenbar wird. Entlang der gewölbten Wände ragen gewaltige überlebensgroße Statuen der Alveraniare als Reliefs aus dem Stein. An den Wänden hinter diesen wundervollen Gestalten sind viele Heilige und Helden in lebenssehten Wandbildern verewigt, so daß der Besucher des Tempels den Eindruck erhält, daß er schützend von Rondras Heerscharen umgeben ist.

Der Rote Turm

Der tatsächlich weiß verputzte, runde Turm ist das höchste Gebäude der Festung. In diesem Gebäude sind unter anderem der Sitzungssaal des Roten Rates und die Versammlungshalle der Löwenritter untergebracht. Besagter Saal der Löwenritter ist in der Tradition der Eisernen Gewölbe mit den Wappen aller bisherigen Träger dieses Ehrentitels der Rondrakirche geschmückt, und obwohl die Wände noch längst nicht voll sind, blickt dieser Saal auf eine lange Tradition zurück. So ist es Brauch, daß sich in Friedenszeiten die Löwenritter in jedem zweiten Jahr auf der Festung versammeln, um nach vorhergehendem Tempelbesuch mit dem Schwert der Schwerter gemeinsam zu speisen, einander Kunde aus den Ländern Aventuriens zu überbringen und die weiteren Ziele für die nächsten beiden Jahre festzulegen. Im Kellergeschoß des Roten Turmes liegt auch der einzige und schwer gesicherte Eingang zu den Eisernen Gewölben und der Schatzkammer (siehe *Mysterien der Löwenburg*).

Der Wohnturm der Erhabenen

Das große, turmartige Bauwerk, von ursprünglich quadratischem Grundriß mit vier Ecktürmen, liegt direkt an der seewärtigen Festungsmauer und gilt als das am meisten umgebaute der gesamten Anlage. Alle nur erdenklichen Baustile vereinen sich hier in einem Gebäude, und jedes frühere Schwert der Schwerter scheint daran mitgestaltet zu haben. Als letzter und zugleich unsinnigster Umbau, der noch auf Anweisung des vorherigen Schwerts der Schwerter Dragosh von Sichelhofen ausgeführt wurde, gilt der protzige Balkon auf der Ostseite, der vom Schlagemach des Schwerts der Schwerter zum offenen Meer hinaus weist.

Das Fahnenheiligtum

Der steinerne Rundbau ist von außen mit einem umlaufenden Relieffries überlebensgroßer kämpfender Löwinnen verziert. Im Inneren dieses Bauwerks werden die heiligen Banner und Standarten der Rondrakirche aufbewahrt, wie die geweihten Prozessionsfahnen und uralte Banner aus zahllosen Schlachten, meist blutbeschmiert und in Fetzen. Des weiteren findet man hier in Friedenszeiten die Kriegsbanner der einzelnen Sennen, die erst, wenn die Kirche in den Krieg zieht, gegen die bekannten, meist rotweißen Banner der jeweiligen Haupttempel ausgetauscht werden. Seit die Senne der Mittellande bei der Schlacht von Eslamsbrück ihr Kriegsbanner an den Feind verlor, wird das Friedensbanner der Senne zum Zeichen ihres Ehrverlustes solange mit der Spitze nach unten aufgestellt, bis die Schmach getilgt ist.

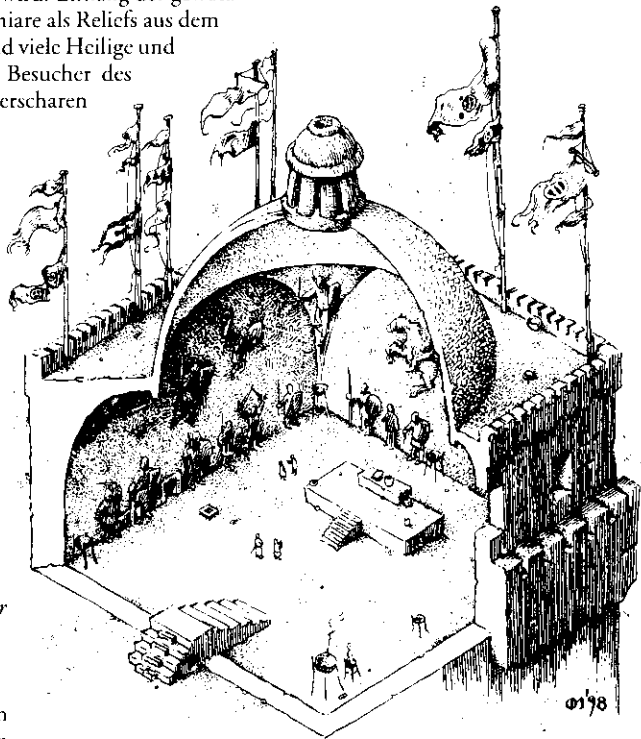
Das erhabene Zentrum dieser Halle bildet die steinerne Löwin, in deren Klauen für gewöhnlich die ehrwürdigste aller Flaggen ihren Platz findet, das große Kriegsbanner der Rondrakirche, um das bei der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden so erbittert gekämpft wurde.

Die Gästegebäude

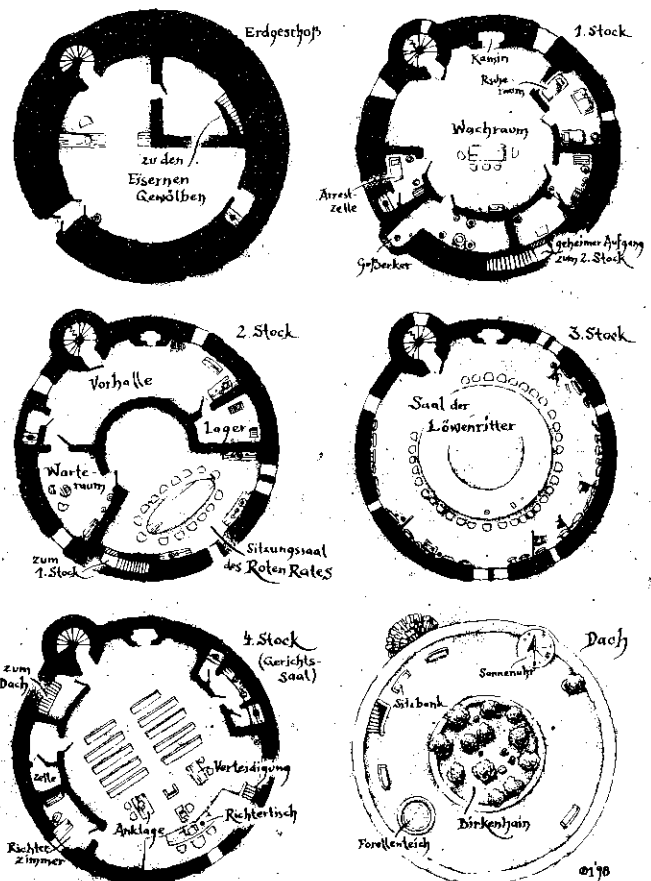
Die Gebäude se sind freilich nicht für den reisenden Abenteurer bestimmt, sondern für die Meister des Bundes und ähnlich ranghohe Persönlichkeiten des Rondrakultes.

Der Tjostenplatz

Am südlichen Fuß der Löwenburg erstreckt sich das gewaltige Tjostenfeld der Rondrakirche, auf dem seit alters her die Zwölfgürtertjosten des Schwertbundes ausgefochten werden. In diesen Zeiten aber hat die Kirche den heiligen Boden den kaiserlichen Truppen als



Der Rondratempel



Der Rote Turm

Durch die Perricum Ausbildung erhalten Schlachtrosse neben charakterlicher Festigkeit folgende Modifikationen: MU+2, AT+2. Das Perricum Kaltblut: Werte wie Tralloppe Riese, jedoch von leichter und eleganterer Gestalt, ausschließlich von brauner Farbe, MU+4.



Seine Gnaden
Granus Algoniar
von Honingen



Hochwürden
Ronwulf Eisenhand

Sammelplatz und Lagerstelle zur Verfügung gestellt, und so ist hier inzwischen ein stattliches Zeltlager entstanden. Nahe dieses Feldes liegt das kircheneigene Gestüt des Schwertbundes. Das Gestüt ist berühmt für seine hervorragende Ausbildung von Schlachtrössern, viele Pferde namhafter Helden erhielten hier ihren letzten Schliff. Daneben werden auch die Perricum Kaltblüter gezüchtet, jene außerordentlichen Rosse der Meister des Bundes und verdienter Schwertbrüder. Zu den wenigen Nichtgeweihten, die ein solches Roß besitzen, gehört unter anderem die Reichsbehüterin Emer.

WEITERE MEISTERPERSONEN

Seine Gnaden Granus Algoniar von Honingen

Als Auftraggeber für ungewöhnliche Missionen zum Wohle der Rondrakirche, bei denen jedoch keine Geweihten eingesetzt werden können, eignet sich Seine Gnaden Granus ganz besonders. Er ist Mitglied des Rates der Fünf, einer Institution, von der die Erhabenen der Rondrakirche seit je her der Meinung waren, daß der einfache Geweihte besser nichts von seiner Existenz wissen sollte. Durch sein spezielles Amt ist Granus sowohl kirchlich, als auch weltlich überaus gut informiert, und sein außergewöhnlicher Scharfsinn machen ihn zu einem ausgezeichneten kirchenpolitischen Strategen.

Erscheinung: Das Haar ist bereits grau und das Gesicht von vielen Falten durchzogen, und doch ist in den hellen, wachen Augen jenes Funkeln wilder Entschlossenheit zu sehen, das so vielen Geweihten der Rondra zu eigen ist. Für gewöhnlich strahlt Granus ruhige Autorität und unerschütterliche Frömmigkeit aus, so daß man sich unwillkürlich fragt, welche Schrecken und Wunder dieser Mann in seinem Leben bereits erblickt haben mag.

Seine Hochwürden Ronwulf Eisenhand

Der Rondratempel auf der Löwenburg wird von seiner Hochwürden Ronwulf geleitet, einem temperamentvollen Ritter Anfang sechzig, mit graubraunem Lockenschopf und eisgrauen Augen. Den Dienst im Tempel verrichtet er mit sorgsamer, ruhiger Hingabe, seine kompakte Statur und ausgezeichneten Reflexe lassen jedoch auf eine wesentlich stürmischere Vergangenheit schließen. Die eigenen Questen und Abenteuer, von denen Ronwulf berichten kann, müssen dem heutigen Helden wie Sagen aus längst vergangener Zeit erscheinen, und doch ist jedes seiner Worte wahr, und nur wenige auf der Löwenburg können an seinen Erfahrungsschatz heranreichen. Seine tolerante Einstellung zur Magie und seine Kenntnisse auf dem Gebiet der arkanen Künste versetzen so manchen Gesprächspartner in Erstaunen. Helden mit Problemen gleich welcher Art wird Seine Hochwürden, so sie sich als göttergefällige Recken erweisen, gerne mit Rat und Tat zur Seite stehen. In seiner knapp bemessenen Freizeit betätigt sich der kräftige Geweihte übrigens als leidenschaftlicher, äußerst talentierter Steinmetz, und viele Statuen auf der Festung tragen seine Initialen.

MYSTERIEN DER LÖWENBURG

- *Das Wunder der Eisernen Gewölbe:* Als 'Eiserne Gewölbe' werden die weitläufigen unterirdischen Kavernen im Fels unter der Löwenburg bezeichnet. Ihr Name rührt von den Abertausenden Waffen und Schilden her, die an den Höhlenwänden und Decken aufgehängt sind. In der Urzeit des Kultes, noch bevor Arivor zeitweise Hochburg war, war es Brauch, daß die Waffen jedes gefallenen Geweihten von seinen Gefährten in die Löwenburg gebracht wurden, um sie zu dessen Andenken in den Kavernen zu präsentieren. Im Laufe der Jahrhunderte mußten die Waffen schließlich auch übereinander angebracht werden, da der Raum in den Kavernen begrenzt ist. Wenn an manchen Tagen der Wind durch die unterirdischen Gänge weht und die zahllosen Waffen und Schilde umspielt, erklingt ein Klirren und Klingen wie auf einem Schlachtfeld. Das eigentliche Wunder der Eisernen Gewölbe besteht jedoch darin, daß, obwohl die Waffen oft mehr als 2000 Jahre alt sind, keine einzige von Rost oder Grünspan befallen ist. Es scheint der Wille der Göttin zu sein, das Andenken an ihre gefallenen ersten Diener auf ewig zu erhalten. Als Arivor Hochburg wurde, löste man sich von diesem Brauch und hat ihn auch dann nicht wieder aufgenommen, als Perricum erneut Zentrum des Kultes wurde. Neben den uralten Gräbern der ersten Schwerter der Schwerter beherbergen die Eisernen Gewölbe heute auch die Ur- und viele Abschriften des *Rondrariums*, der heiligen Chronik des Kultes, und etliche andere kultische Gegenstände.
- *Rondras Richtstätte:* Nicht weit außerhalb der Löwenburg, auf den windumpeitschten, felsigen Klippen der Steilküste, gibt es eine Stelle, von der man ehrfürchtig als 'Rondras Richtstätte' spricht. Auf diesen kahlen Felsen, auf dem anscheinend weder Baum noch Pflanze wachsen wollen, stiegen in stürmischen Gewitternächten oft Geweihte, um zu ergründen, ob sie, etwa nach einer Verfehlung, noch in der Gunst der Herrin stünden. Fand die Göttin noch Gefallen an ihrem Diener, so schleuderte sie ihren feurigen Speer auf jenen, von dem auf Dere schließlich kaum mehr als ein Häuflein Asche übrig blieb.

DIE LANGEN MAUERN

Um das Jahr 480 BF faßte ein Schwert der Schwerter einen großen Plan. Nach den Erfahrungen aus der Zeit der Priesterkaiser sollte es den Geweihten auf der Löwenburg jederzeit möglich sein, den Rondratempel in der Stadt zu erreichen. Zu diesem Zweck wurde zunächst eine einfache doppelte Mauerreihe zwischen dem ehemaligen Haupteingang der Burg, der Mythraelsbastion, und dem an der Stadtmauer Perricums gelegenen Tempel errichtet. Es zeigte sich bald, daß diese langen Mauern zudem ein wirksamer Schutz der Stadt sowie der Löwenburg selbst waren, da sie Überfälle von der Seeseite her nahezu unmöglich machten. Schon bald wurden daher die beiden Mauern durch eine mächtige Torturmanlage verstärkt, das Löwenmaul, das auf halbem Weg zwischen Burg und Stadt errichtet wurde. Es bildet den einzigen Durchgang zu der gleich hinter der Mauer liegenden Küste.

Anschließend begann man, den Mauerzwischenraum mit Geröll und Erde zu füllen, so daß die kompakte, in sich geschlossene und nahezu eigenständige Festungsanlage entstand, wie sie sich heute zwischen Löwenburg und Stadt erstreckt. Die Anlage ist auf ganzer Länge mit Gängen und Kasematten durchzogen, in denen Waffen, Vorräte und Kriegsmaterial gelagert wird. Zudem dient ein ausgeklügeltes System von Rinnen und Röhren der Trinkwassergewinnung. Dieses wird in die riesigen Zisternen unter der Mythraelsbastion geleitet.

Die Langen Mauern verfügen zu beiden Seiten über drei übereinander gelagerte Wehrgänge. Ihre Schießscharten und Zinnen sind stärker befestigt als die der Löwenburg selbst. Spötter behaupten, daß die Stadt und die Burg fallen könnten, die Langen Mauern jedoch niemals.

Das Bauprojekt der Langen Mauern sorgte für den finanziellen Notstand der Rondrakirche, von dem sie sich erst nach Jahrzehnten erholte.

Tief in den Mauern verborgen soll es Gerüchten zufolge geheime Gänge geben, die sich bis weit in die Stadt hinein erstrecken.

Die Mythraelsbastion

Zu Zeiten der Eroberung Nebachots befand sich der einzige Zugang zum Festungsberg an der Stelle, an der sich heute die Mythraelsbastion befindet. Halle an Halle erstreckte sich von hieraus in die Tiefen des Berges. Da den rondrianischen Festungsbaumeistern ein oberirdischer Zugang zweckmäßiger erschien, wurde der alte Zugang durch zwei Türme, die mit einer trutzigen Schildmauer umgeben waren, verschlossen. Es bot sich an, beim Bau der Langen Mauern diese an die Bastion anschließen zu lassen, da hier hinter der Schildmauer verborgen bereits ein fast ebenerdiger Zugang zur Festung vorhanden war. Ihren Namen verdankt die Bastion zwei Felsvorsprüngen, die sich rechts und links der beiden Türme aus dem Fels heben. Tatsächlich scheint es, als würden cherne Schwinge aus dem Fels ragen.

Hauptburg

Außenmauern:	250 / 10 / 16
Gebäude:	150 / 8 / 16
Wohnturm:	180 / 8 / 14
Roter Turm:	250 / 10 / 15
Alle Dächer sind feuerfest.	

Lange Mauern:	300 / 8 / 16
Tortürme:	250 / 10 / 17
Mythraelsbastion:	300 / 10 / 16

Aal	20	Gruuzash	87	Ordensburg	63	Unterkellerung	10
Akiras	72	H (Härte)	9	Orkischer Palisadenwall	87	Verteidigung einer Burg	16
Alarasruh	81	Hafenfestung	75	Ottaskin	66	Verwalter	5
Alentino	78	Hagelschlag	20, 23	Palazzo	78	Vorräte	18
Arbala	20	Handstreich	16	Palazzo Yaquirbruch	50	Waffenmeister	7
Arbalone	22	Härte	9	Palisade	11	Wagenburg	85
Armee-garnison	56	Haushofmeister	5	Palisadenwall	87	Wasserburg	26
Balkon	13	Hjalsvidra	66	Patzer beim Schuß	23	Wassergraben	11
Ballista	20	Hochmotte	36	Peräinetruz	44	Wasserversorgung	18
Bannerleutnant	5	Hofhaltungsgroßen (Tabelle)	7	Perricumer kaltblut	94	Wehrmauer aus Schüttwerk	11
Baroniehofhaltung	5	Hofherold	6	Pfalzgraf	7	Wehrmauer, massiv	12
Bastion	47	Hofkaplan	5	Pilkamm	63	Wehrtempel	44
Bau einer Burg	8	Hofgeweihter	5	Planung einer Burg	8	Weibel	8
Baumeister	6	Hofmagier	6	Platzbedarf	8	Weidenkörbe	17
Baupunkte	9	Hofmedicus	6	Porto Paligan	75	Weidleth	29
Bauweisen kombinieren	10	Hofsänger	6	Rammbock	16	Weißer Garde	92
Bauwerke (Tabelle)	15	Hohe Halle	41	Rationierung	18	Werte von Bauwerken	15
Beiwerk	12	Höhenburg	29	Ravelino	48	Widder	16
Belagerung	17	Holzbau	9	Reichspfalz	7	Wildhüter	6
Belagerungsmaschinen	19	Holzwall mit Schüttwerk	11	Rohals Haus	52	Wildnisherberge	69
Belagerungsturm	24	Horashammer	20	Rondras Richtstätte	94	Wurfhaken	17
Benderhus	38	Hornisse	22	Roter Turm	93	Yantibair	26
Besoldung (Tabelle)	7	Hylailer Feuer	20, 22, 23	Rotze	20	Yaquirbruch	50
Bewohner einer Burg	5	Instandsetzung	23	RW (Reichweite)	19	Zehntland	7
Bock	22	Jagdmeister	6	S (Struktur)	9	Zinnenkrone	13
BP (Baupunkte)	9	Kaiserliche Armee-garnison	56	Schanzkleid	13	Zisterne	13
Breites Tor	12	Kaiserpfalz	7	Scharfenstein	33	Zitadelle	16
Bretterbau	9	Kammerherr	6	Schatzmeister	7	Zitadelle Cusimora	50
Brunnen	13	Kampf im Tunnel	24	Schildwehrburg	33	Zugbrücke	12
Burgoffizier	5	Kanzler	5	Schreiber	8	Zwergenguß	10
Burgfrieden	90	Kastellan	5	Schuß (Regeln)	23	Zyklop	22
Cusimora, Zitadelle	50	Keller	10	Schüttmauer	10		
Dach, Feuerfestes	13	Keshal Rohal	52	Schüttmauer, hölzern	11		
Dienstboten	7	Kleiner Zyklop	22	Schüttwerk, Wehrmauer aus	11		
Drachenzunge	22	Kombinieren von Bauweisen	10	Schwere Ballista	20		
Drakensteen	69	Konnetabel	5	Schwere Rotze	20		
Edlenhofhaltung	5	Küchenmeister	6	Schwerer Onager	22		
Eichenfest	36	Labyrinth	72	Schwerer Skorpion	20		
Einschließung	17	Lage einer Burg	8	Siegelmeister	7		
Eiserne Rationen	18	Landeshofhaltung	7	Sippenburg	60		
Eisernes Gewölbe	94	Lange Mauern	94	Skorpoin	20		
Erdwall und Graben	11	Lehensvogt	5	Soldaten	7		
Erker	13	Lehmbau	9	Sordulsapfel	20, 23		
Eslamstreu	56	Leichte Ballista	20	Stadt-tor-Burg	52		
Fachwerk	9	Leichte Rotze	20	Steinbau	10		
Fahnenheiligturm	93	Leichte Waffen	22	Sternentor	52		
Falkner	6	Leichter Onager	22	Struktur	9		
Fallgatter	12	Leichter Skorpion	20	Strukturprobe	9		
Faschinen	17	Löwenburg	90	Sturmangriff	16, 19		
Fehlschuß	23	Löwenkeller	91	Sturmgraben	23		
Feldgeschütz	22	Lustschloß	81	Sturmleitern	17		
Feldwerk	17	Magie bei Belagerungen	25	Sturmramme	16		
Festes Haus	41	Mannloch	12	Sturmreif schießen	19		
Fetter Alrik	20	Marbogruf	20	Tarashim	60		
Feuerfestes Dach	13	Mauern	11	Tempel, Wehr-	44		
Futtermversorgung	18	Mauern durchbrechen	19	Thurm	38		
Garnison	56	Mauern überwinden	17	Tierversorgung	18		
Gegenminen	24	Meutemeister	6	Tor	15		
Geheimgang	13	Mirhiban-Tor	90	Tor, Breites	15		
Geschütz-Trefferpunkte	8, 19	Mittlere Rotze	20	Tor aufbrechen	16		
Gesinde	7	Moral	18	Torhaus	12		
Gordabai-Schlange	28	Motte	13, 36	TP*	8, 19		
Graben und Erdwall	11	Mythraelsbastion	95	Troßlager	17		
Graben verfüllen	24	Nahrungsversorgung	18	Tunnel graben	23		
Grafenschaftshofhaltung	6	Nebengebäude	11	Turmburg	38		
Grötzenhall	41	Neu-Oberfels	47	Türmchen	12		
Grundherrschaft	14	Oberfels	48	Überschwere Rotze	20		
		Onager	22	Umwallungen	11		



AVENTURIEN

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie!
Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg oder weltgewandte Streunerin Abenteuer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen unzählige Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecken auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille*, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien begeistern zu lassen.

ARMORIUM ARDARITICUM

Burgenbau: Was kostet ein repräsentativer Palas? Wo werden üblicherweise Motten errichtet? Wie schützen sich die Tobrier vor den Goblins

und die Weidener vor den Orks? Welche Mauerdicke haben die Fundamente eines Bergfrieds? Was unterscheidet eine Höhenburg von einer Schildwehrburg?

Belagerung und Sturm: Wie lange benötigen Sappeure, um die Mauern zu untergraben?

Wie lange halten die Nahrungsvorräte einer belagerten Burg? Welchen Schaden richtet ein Onager an? Wie ist ein Belagerungsturm aufgebaut? Wann kapituliert die Burgbesatzung?

Aventurische Burgen und Wehranlagen:

Vom thorwalschen Ottaskin und der Hafenbastei im Südmeer über orkische Palisaden und Weidener Wehrtempel bis hin zur hochmodernen horasischen Festung Neu-Oberfels und zum Herz des rondrianischen Wehrbaus, der Löwenburg zu Perricum, finden Sie hier mehr als 20 beispielhafte aventurische Burgen und Wehranlagen versammelt, alle reich mit Ansichten, Plänen und Schnittzeichnungen illustriert.

Das Schwarze Auge

DSA-SPIELHILFE

Eine reich illustrierte Sammlung von mehr als 20 aventurischen Burgen und Festungen; enthält Artikel zum Burgenbau und zur Verteidigung einer Burg, dazu spieltechnische Werte von vielerlei Belagerungsgerät. Für Spielleiter und Spieler aller Erfahrungsstufen ab 14 Jahren.

Diese Spielhilfe ergänzt und erweitert die Informationen aus dem Abenteuer-Basis-Spiel und der Box Mit Mantel, Schwert und Zauberstab. Weitere Hintergrundinformationen sind zur Verwendung der Spielhilfe nicht erforderlich.

FANPRO

DAS SCHWARZE AUGES und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright ©1998 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.

DM 36,00 SFr 33,00 ÖS 260



ISBN 3-89064-254-3

10254