

Schauergeschichten über den gewaltigen Adawadt, über Magierfesten die von Harpienlegionen bewacht werden und sie zittern bei dem Gedanken an Ysolphur, den legendären Purpurgewurm, sie fürchten er würde kommen und das Verschwinden seines 'Vetters' Garafos zu rächen.

Ich selbst habe mittlerweile den näheren Raschtullswall auf der Suche nach der Hexe Tizina bereist, und habe nicht einmal die Ferkinas angetroffen, ich konnte allerdings von weiten einen Oger beobachten, der mich anscheinend nicht gewittert hat.

Ich denke wer auch immer sich über die unbefestigten Bergpfade in diese unzivilisierte Gegend aufmachen sollte, sollte erfahren genug sein, sich den Gefahren zu stellen.

Aus dem Reisebericht von Hagen von Despiona:

28. Ingerimm:

Morgen werden wir also in den Wall aufbrechen um die Hexe Tizina zu jagen, die uns letztlich entkam. Mit mir wird mein Knecht Jarn gehen, der mir zumeist als Knappe dient und der Hauptmann der Burgwachen Titian Hinterfelder mit zwei seiner Wachen, Asanya und Perainian. Des weiteren begleitet uns Bruder Marbodank, der den Schrein auf dem Dragenfels betreut.

2. Rahja:

Die Marmorbrüche der Grenzbaronien des Raschtulswalles hinter uns lassend erklimmen wir immer grössere Höhen. Gut, das wir im Sommer unterwegs sind, denn auf der Nordseite des Walles mag es zuweilen sehr kühl werden. Ganz im Gegensatz zur Südseite, wo die Winde der Khom und die Hitze Mhanadistans ein gänzlich anderes Klima bestimmen. Aber nachdem wir die ersten Pässe überwunden hatten, ging es nur noch langsam voran. Schon lange haben wir die letzten Schafherden mit ihren Hirten hinter uns gelassen. Doch die Gipfel des Raschtulswalls sind ein atemberaubender Anblick. Gerade jetzt am Abend, wenn sie vom untergehenden Lichte Praios' beschienen werden, entfaltet sich die ganze Schönheit des gefallenen Giganten. Ich sehe die dicht bewaldeten Abhänge, über denen der Marmor, der im hellen Tageslicht grün, grau, braun und schwarz glänzt, nun im goldenen Licht des Praios' mit braunem und rotem Pinselstrich eingefärbt erscheint, und schon während ich diese Zeilen schreibe wandelt er sich im Licht zu einem graublau.

5. Rahja:

Von der Hexe finden wir immer noch keine Spur. Leben ist auf dieser Höhe mittlerweile selten zu finden. Einige Pfeiffhasen und Murmeliere betrachten uns aus der Ferne. Doch auch einige wenige Spuren von Angroschim zeigen sich hier. Aber die Gewalt der Elemente ist allgegenwärtig, der Wind, wilde Gebirgsbäche, Vulkane, Eis auf den Kuppen der hohen Bergketten, das allgegenwärtige Erz, und verkrüppelte Bäume die versuchen soweit oben wie nur eben möglich Fuss zu fassen. Peraines Kraft manifestiert sich wohl auch den hier oft zu findenden Achaten. Aber auch den anderen Herren aus Alveran scheint dieser Giganten zu gefallen. Der Götterfürst Praios schickte seine Greifen um sein Heiligtum in Gareth vor den Drachen zu schützen. Durch die Gipfel tosen immer wieder Rondras Stürme. Efferd versucht wie seine Schwester Peraine dem Herrn Firun Paroli zu bieten. Und der Schlund

zeugt von Ingerimms Sorge um seinen schlafenden Bruder. Ich denke das von Madas Fluch befallene solche Orte vorziehen. Warum sonst beherbergt der Wall so viele Mystische Orte und Kreaturen? Hier wohnen Greifen, Drachen, Harpyien und einige Oger, von denen die meisten jedoch vor Urzeiten nach Osten vertrieben wurden. Irgendwo hoch in den Bergen sollen Trollfesten und Drachenhorte sein. Weiter im Süden ist die Feste der Elementaren Gewalten, wo alljährig auch Los' Vogel seine Wiedergeburt feiert. Weiter am Rand des Walls sind Orte, die mehr den Menschen zugetan sind, so die Königlichen Marmorminen, vor allem in Höllenwall und Mardershöh, das Schloss der Kaiserin Alara und die Kaiserpfalz der ehemaligen Gaugrafschaft Schlundgau. Von den anderen menschlichen Bewohnern des Walles den Ferkinas, war bislang noch nichts zu sehen. Dies wundert uns umso mehr, als dass sie sonst kaum eine Gelegenheit auslassen, einen "Tribut" von Reisenden zu fordern und ihren Blutgötzen zu opfern. Auch der berühmte "Aranische Fuchs" lässt uns anscheinend in Ruhe.

8. Rahja:

Perainian ist tot! Wir anderen sind verwundet. Irgendwie müssen wir hier wieder aus den Bergen heraus, bevor keiner mehr übrig ist. Ich verdanke dem jungen Jarn mein Leben. Als uns die Oger von einem Gipfel mit Felsbrocken bewarfen, die grösser als mein Oberkörper waren, riss er mich zur Seite. Wir konnten gerade fliehen, aber Perainian wurde am Kopf getroffen und blieb liegen. Ich hoffe die Oger haben seine Leiche noch nicht verspeist. Ich habe mich mit Bruder Marbodank besprochen und werde heute Nacht heimlich zurückkehren um die Überreste zu bergen. Das ist meine Borongefällige Pflicht, aber ich werde keinen der anderen davon in Kenntnis setzen, es reicht, dass ich mein Leben gefährde.

21. Rahja:

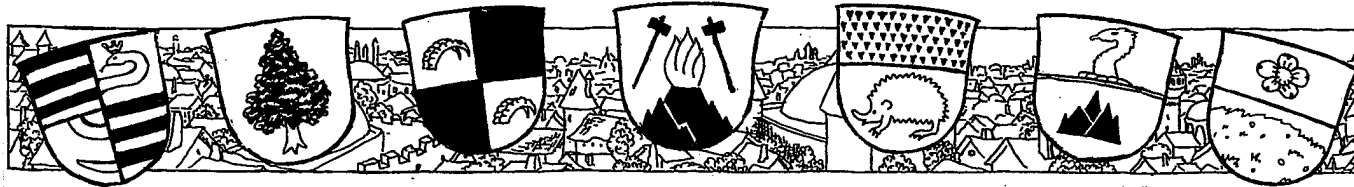
Endlich kann ich mich genug konzentrieren, um das erlebte aufzuschreiben.

Boron muss verzeihen, ich konnte nur Perainians abgenagte Knochen finden. Als ich sie eben in einen Sack packen wollte, kamen die Oger wieder. Ich konnte mich nach einem kurzen Gefecht in eine der vielen kleinen Höhlen fliehen.

Nur ein noch sehr junger Oger konnte mir folgen. Ich besiegte ihn, doch der Preis war hoch. Ich hatte mir den Fuss verstaucht, mein Schwertarm war gebrochen. Und die anderen Oger warteten drei Tage vor dem Höhleneingang.

Als sie es schliesslich aufgaben, war ich fast verdurstet und von den Schmerzen und dem Gestank der Knochen Perainians wie ohnmächtig. Nach einer Woche ziellosen Wandern habe ich endlich die Zivilisation wiedergefunden. Boron wollte mich wohl so schnell nicht an seiner Seite, statt dessen liess er mich durch den Al'Anfaner Pater Balzadan Kumbrana in Alarasruh gesund pflegen. Da soll einer sagen der Herr des Todes hätte keinen Humor. Heute sagte man mir, das meine Gefährten sicher in der Baronie Ruchin eingetroffen seien. Auch wenn meine Mission ein Fehlschlag war, so gelang es uns vielleicht dem Wall ein Bruchstück seiner Geheimnisse zu entreissen. Aber was ist schon ein Bruchstück im Vergleich zu den Tausenden von Steinen aus dem das Gebirge besteht?

(Texte von Volker Strunk, Karsten Junk und Oliver Steiger)



Die Baronie auf der Viehwiesen

Das Städtlein Mardramund

knapp 400 Einwohner

Tempel: Peraine, Phex

Karte des Ortes im Anhang

Die meisten der Einwohner Mardramunds leben in hübschen, kleinen und sauberen Fachwerkbauten. Wirtschaftliches Zentrum ist der **Flusshafen** mit einer hölzernen Anlegestelle und einem kleinen **Zollhäuschen**, wo die darpataufwärtsfahrenden Schiffe dem Provinzherm Zoll zu entrichten haben. Der Zöllner Olek Rugeli lebt mit seiner Frau und den fünf Kindern im Zollhäuschen und verköstigt zusammen mit seiner Frau auch gerne die Reisenden, um sich etwas dazu zu verdienen. Allerdings zahlt er dem Baron kein Zapfgeld, die in Viehwiesen übliche Steuer der Wirte. Dafür trifft man **beim Zöllner** auch gerne einen Büttel an, der hier umsonst bedient wird...

Sogar ein Gasthaus findet sich in Mardramund, **die blaue Gans**. Hat der Baron im Städtlein zu tun, steigt er hier ab. Die Wirtin ist stolz, hält die **Gans** in Schuss, die Preise sind aber doch etwas übertrieben. Will der Viehwiesener angeben, lädt er zum Nachtessen in die **Gans** ein. Bis zu achtzehn Reisende finden hier in schmucken Räumen Platz.

Weiter gibt es im Städtlein zwei Tavernen, die dank den Reisenden und der Sitte der Leute hier, sich Abends beim **Schoppen** noch zu treffen, ganz ordentlich besucht wird. Im **alten Schuh** (hier arbeitete früher einmal ein Schuhmacher) und im **Chlunkerkasten** (allerlei Klunkersachen sind ausgestellt) wird so die eigentliche Stadtpolitik betrieben, und die fünf Räte treffen sich immer abwechselnd in den beiden Tavernen, um zu hören und zu sprechen. Zweimal alle zwei Monde hat dieser Rat die Möglichkeit, beim Treffen mit dem Baron in der **Gans** Bitten vorzubringen und Klagen loszuwerden. Der Baron entscheidet jedoch letztinstanzlich, aber eine Art Stadtrecht ist am entstehen; die Stadtbürger sind sich ihrer Macht immer mehr bewusst, und der Baron braucht ihr Geld...

Das Städtlein macht einen unfertigen Eindruck, gen Firun zu versucht ein etwas lottriger **Palisadenzaun** Eindruck zu machen. Das hat mit dem verheerenden Brand vor etwa fünfzig Jahren zu tun, der von den Städtern schlicht **das Feuer** genannt wird. Damals brannte bis auf die beiden Tempel das gesamte Städtlein nieder, und nicht alle Bürger konnten vom damaligen Baron zum Wiederaufbau bewegt werden. Das neue Städtlein wurde einigermaßen geschickt geplant und lässt Raum für weitere Zuzüger. Gerade in den letzten Jahren haben sich hier dankbare Flüchtlinge aus den östlichen Trollzacken niedergelassen und beleben so Mardramund auf's neue.

Die **Aussenmauern** des Städtleins werden durch die etwas verstärkten Mauern der Fachwerkhäuser gebildet. Der **Palisadenzaun** stellt bloss ein Provisorium dar und wird deshalb auch nicht gut in Stand gehalten. Wie das mit Provisorien so ist, sie stehen oft einige Jahrzehnte!

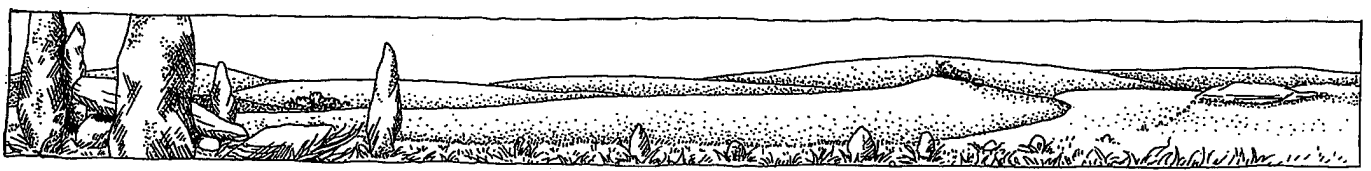
Die drei **Torhäuser** werden von Bürgern Mardramunds bewohnt, die zusätzlich zu ihrem Beruf auch noch auf die Tore aufzupassen haben. Vom Passant wird ein Heller Maut pro Bein verlangt, wobei immer die Hälfte direkt an die Kasse

des Barons wandern sollte (das rechte Bein). Die andere Hälfte (das linke Bein) ist für die Stadtkasse bestimmt. Weil der Baron bei der Maut des rechten Beins allzu arg betrogen wird, ändert er zur Zeit die alte Bestimmung, dass die Torbürger vom Baron für ihren Dienst auch noch entlohnt werden. Neu wird das Amt des Torbürgers verpachtet, wobei die Maut immer noch den üblichen Heller pro Bein beträgt. Der Torbürger zahlt dem Baron jährlich Pacht. Vom übriggebliebenen Maut-Geld muss der Torbürger die Hälfte an die Stadtkasse abgeben. So hat der Baron ein festes Einkommen, und die Stadtbürger betrügen sich untereinander. Im **Phextempel** werden die Gewichte und Zollstöcke aufbewahrt, mit denen der Geweihte Robak, der zusätzlich zu seinem Priesteramt als Marktvogt tätig ist, die Masse und Gewichte der Händler der halben Grafschaft zu prüfen hätte. Wer vor dem Markttag bei Robak vorbeischaute und Phex um gute Geschäfte bittet, wird je nach Opfergabe vielleicht weniger sorgfältig geprüft. Da hiermit dem Baron viel an Bussgeld verloren geht, möchte er gerne einen Büttel als Marktvogt einsetzen; er scheitert allerdings noch am Widerstand des Geweihten Robak. Ebenfalls hält der **Phextempel** ein **Warenlager** bereit, in dem der durchreisende Händler über Nacht seine Waren gegen ein Entgelt einstellen kann.

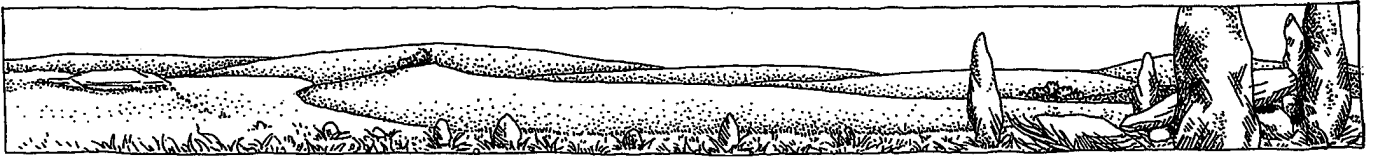
Der **Perainetempel** ist das älteste Gebäude des Städtleins. Nachdem vor etwa vierzig Jahren ein unfreier Bauer während des harten Winters das Saatgut aufgeessen hatte, sich damit ruinierte und mit der ganzen Familie flüchtete, müssen seither alle Mündel des Barons nach der Ernte das Saatgut für das kommende Jahr im **Perainetempel** abliefern. Die Geweihte Coruna führt Buch über die abgelieferten Mengen, und wenn es Zeit für die Aussaat ist, wird das Abholen des Saatguts immer als Anlass für ein Fest genommen, an dem sich der **Marktplatz** fest in bäuerlicher Hand befindet und die Stadtbürger nur geduldet sind. Die Aufzeichnungen von Coruna erlauben es dem Baron, zusammen mit der Geweihten in etwa die zu erwartende Menge des Ertrages für das kommende Jahr zu schätzen.

Der Brückenzoll, den Reisende zu entrichten haben, die über die Mardra wollen, wird in einem provisorischen **Wachthaus** von einem Büttel eingefordert. Die Maut für **die große Brücke** beträgt zwei Heller pro Bein und kommt direkt dem Baron zugute. Wollen Reisende über **die kleine Brücke**, haben sie im zugehörigen **Torhaus** ein Heller pro Bein zu entrichten. Wie der Baron hier sehen will, wie er zu seinem Geld kommt, weiss er selber noch nicht...

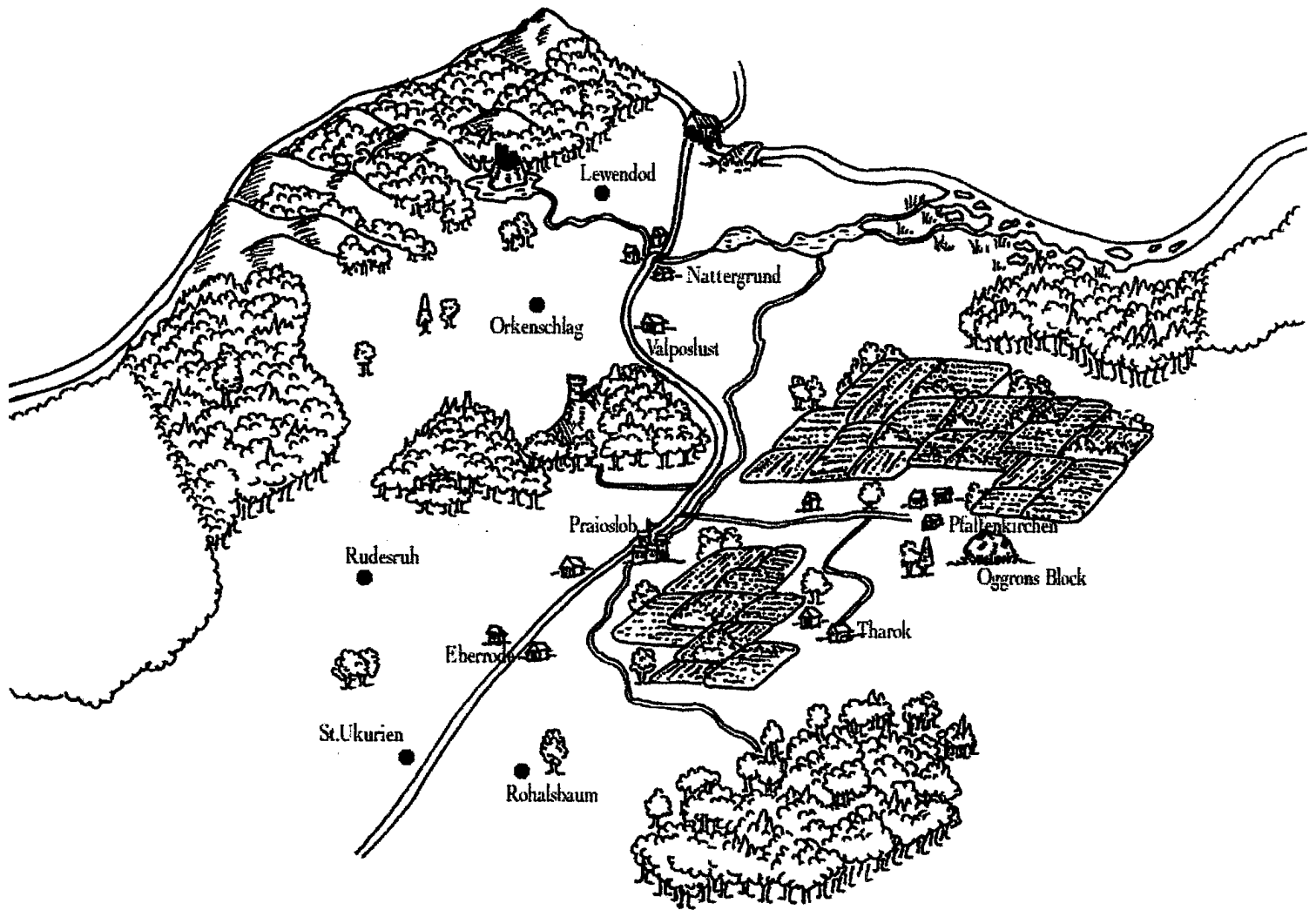
In der **Gans** wird übrigens die Viehwiesener Wurstspezialität gereicht, die Kaiser Reto so schätzte: **der Oxenschüblig**. Beim **Metzger Hilgerd Wiesener** erstehen auch die Händler, die nach Gareth ziehen, die dort bei alten Veteranen noch immer geschätzte würzige Wurst. Ebenfalls in weitem Umkreis berühmt ist die Viehwiesener Metzgete, bei der im Herbst im **kupfernen Greif** während drei Wochen allerlei Wurst und Kraut zu verzehren ist. Auf diese Zeit hin arbeitet die Familie Wiesener Tag und Nacht.

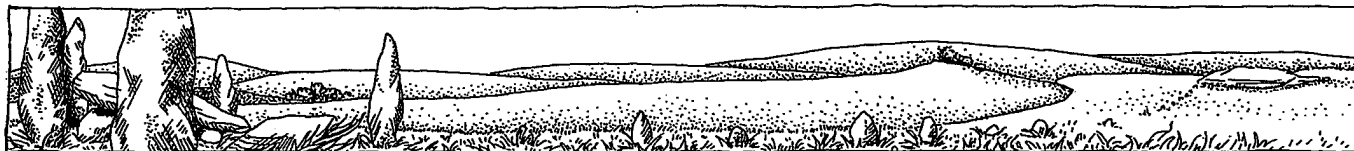


Die kräuterkundige Tea aus Elron, Mardershöh

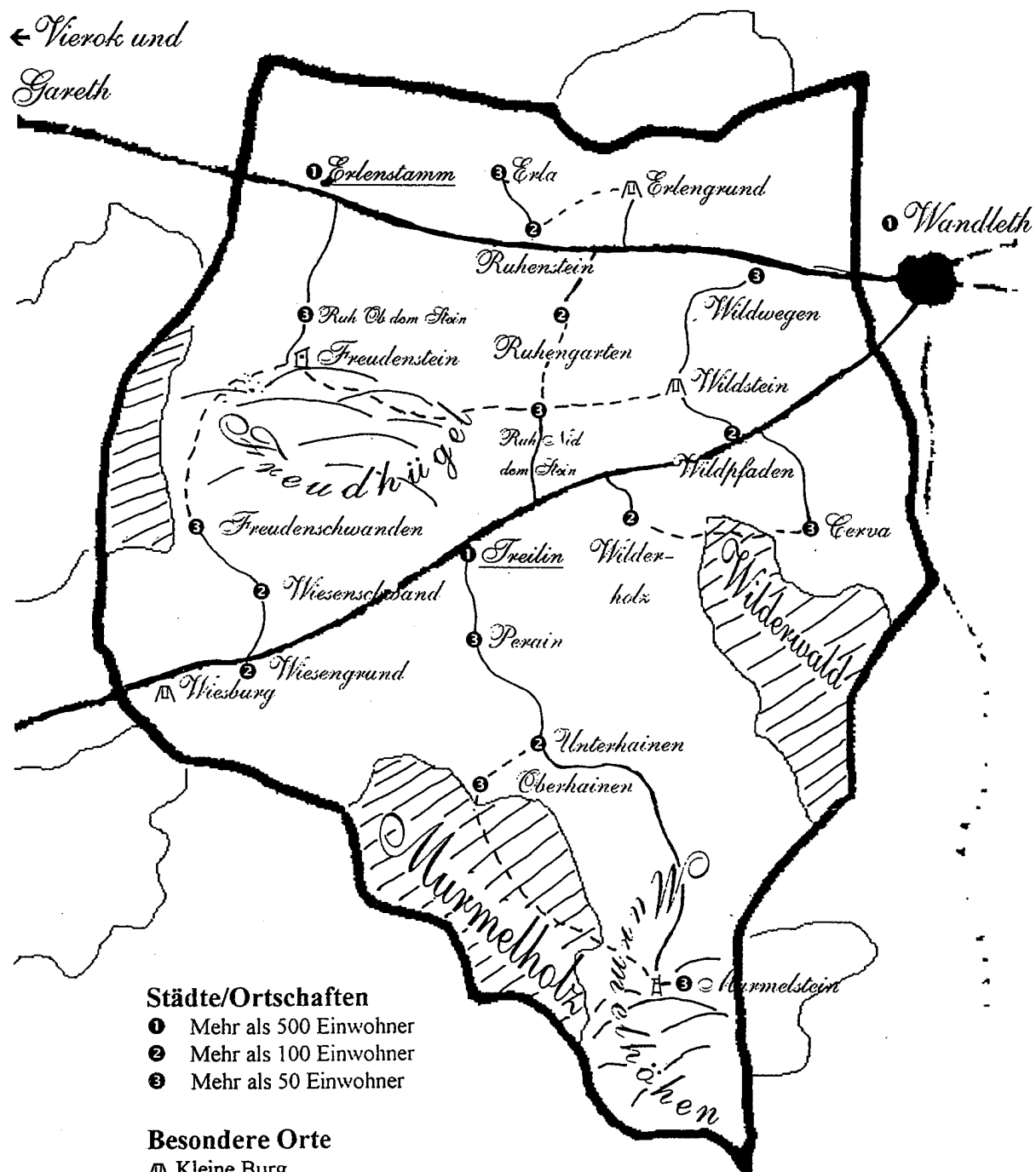


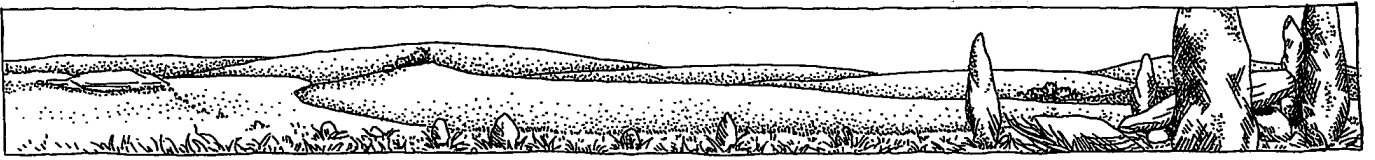
Karte der Baronie Nettersquell



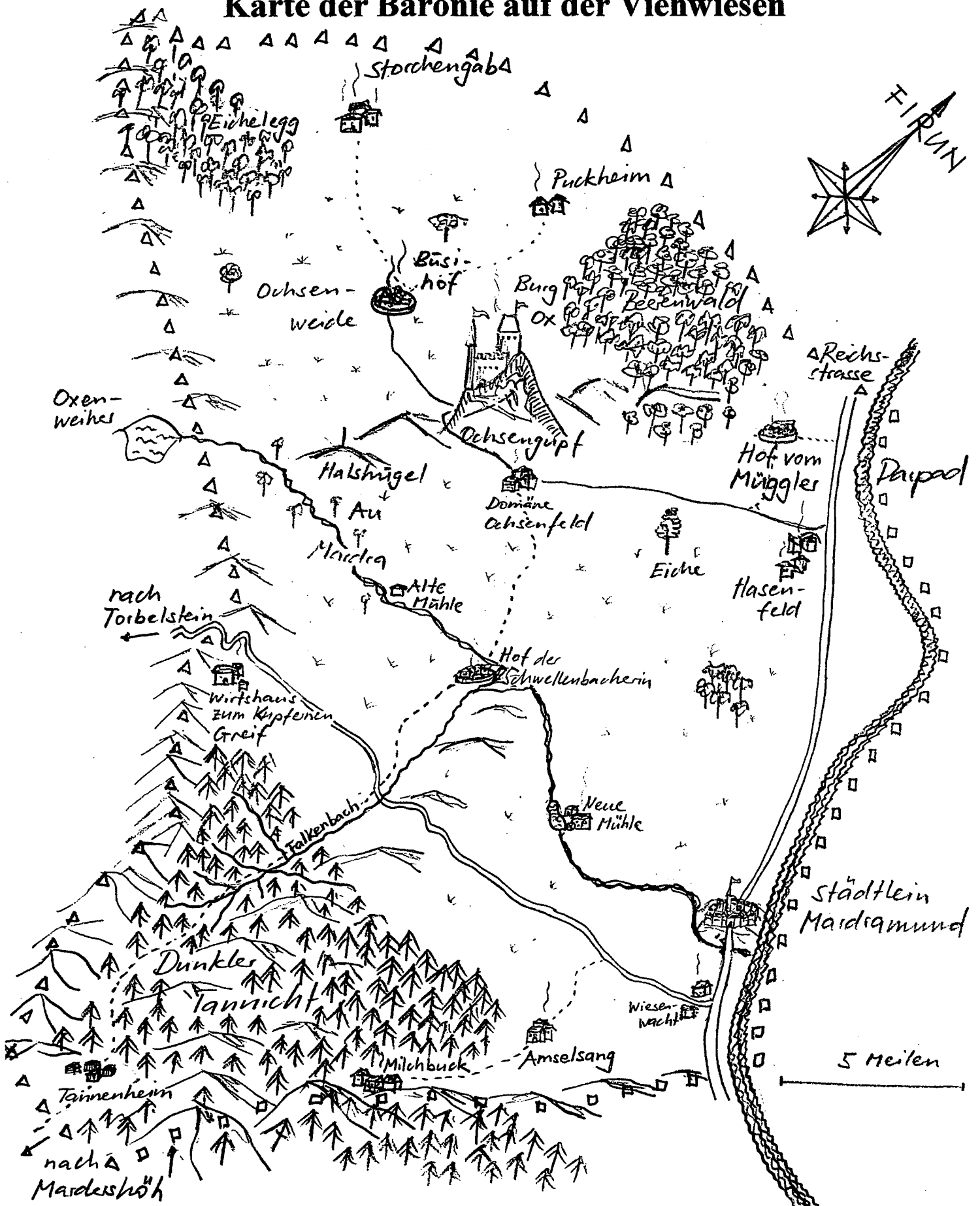


Karte der Baronie Erlenstamm



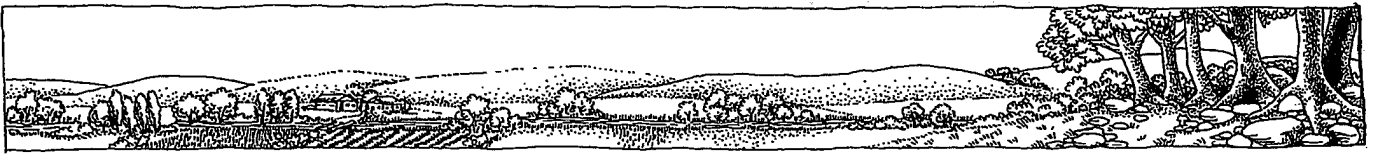


Karte der Baronie auf der Viehwiesen

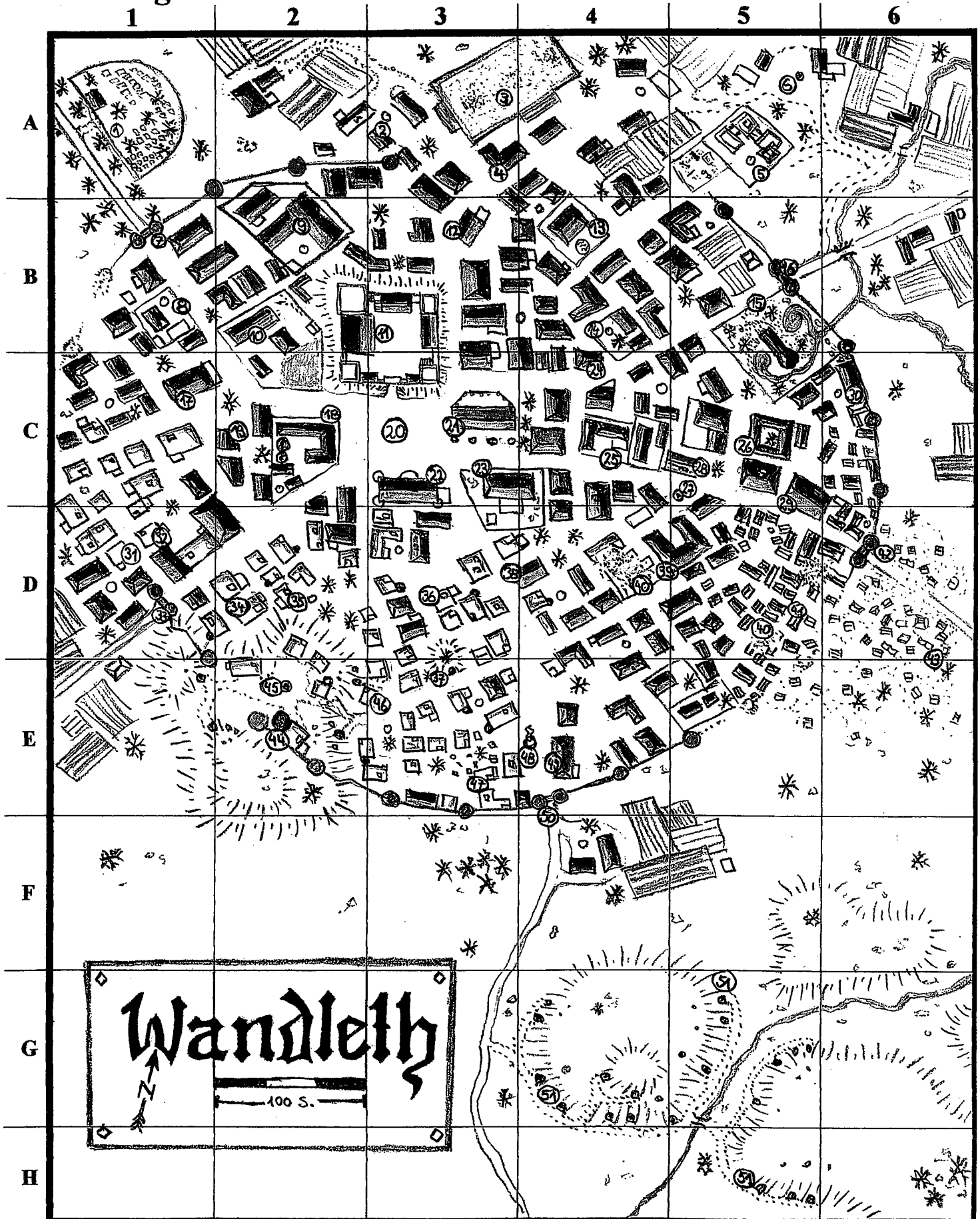


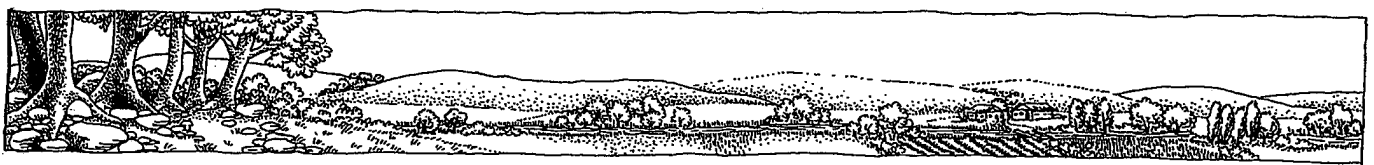
Karte der königlichen Vogtei auf der Mardershöh





Ingrimmsschlund: Die freie Reichsstadt Wandleth





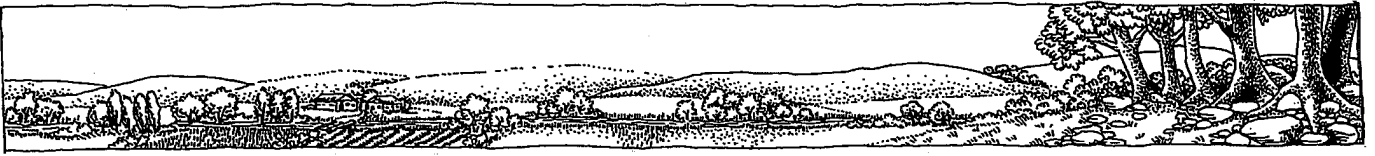
Die Reichsstadt Wandleth gräflich Ingrimmschlund

Nr. Bezeichnung Q P Bemerkungen

1	Boronanger (mit Schrein)			Die meisten Toten Wandleth's werden Feuerbestattet und nicht beigeetzt.
2	Drechsler	4	4	Fertigt v.a. Immanschläger
3	Immanfeld der "Feuerläufer vom Schlund"			Begrenzt durch einen Holzzaun und zwei steinerne Tribünen
4	Taverne "Korkball"	4	5	Wirt Denderan war früher Spieler des KIB Gareth.
5	Pferdezüchter	7	7	Abu el Feizal stammt ursprünglich aus Samra, wurde aber Opfer einer Familienintrige.
6	Peraineplatz			Mit Storchenstatue
7	Garethtor			Alle Tore sind von der morgendlichen Hesindestunde (4:30) bis zur abendlichen Ingrimmsstunde (10:30) offen.
8	Beilunker Reiter			Wichtige Wechselstation der Route Pericum - Gareth
9	Manufaktur	7	8	Aus Baumwolle wird der berühmte Gareth Plüsch gefertigt.
10	Garnison			Ein Banner des IV. K.u.K. Garetischen Garderegiments Maulwurfsgarde und ein Banner Gräflich Schlunder Hammerwerfer.
11	Burg des Grafen			Sitz Ingrimms und der 15 Stadtwachen.
12	Travia-Tempel			Mutter Peria Plötz kümmert sich trotz ihres hohen Alters (ca. 75) fürsorglich um ihre Gläubigen
13	Badehaus			Der einzige Ort Wandleths, an dem sich mit Sicherheit keine Angroschim aufhalten!
14	Gasthaus	6	6	" Brinbaum "
15	Rahja-Tempel			Mit Rahjapark und zwei kleinen Seen, die durch einen künstlichen Kanal mit dem Wandlibach verbunden sind. (Romaldo, Elena und Perescha kümmern sich um Gläubige)
16	Hartsteener Tor			Reisende von und nach Romilys passieren dieses Tor.
17	Rondra-Tempel			Dem im klassischen Tempelstil erbauten Tempel steht der Ritter der Göttin Ronderian von Hartwalden vor.
18	Brauerei/ Bierhaus	8	7	Brauerei Wiesenschlösschen

Nr. Bezeichnung Q P Bemerkungen

19	"Kronenschaum"	5	7	"Echt-zwergische" Taverne für Durchreisende
20	Angroschplatz			Mit Angrosch-Rune
21	Angrosch-Tempel			s. Beschreibung
22	Gildenhause / Stadtmeisterei			Sitz des Stadtmeisters Robosch S. d. Rebasch und des Marmorbruchkonsortiums
23	Gasthaus " König Hal von Gareth "	8	9	Hier residieren die Adligen und reichen Fernhändler
24	Stadthaus			der Baronin Alwene v. G.-H.
25	Wagnerei Emerian	5	6	Spezialisiert auf Achsenbrüche
26	Gasthaus "Achselbruch"	3	4	Hier verkehren die Rollkutscher
27	Statue Kaiser Retos			
28	Stadthaus			der Familie Von Ochs
29	Mietskaserne			Hier leben ca. 50 Personen
30	Bordell	4	4	" An der Stadtmauer "
31	Bildhauer	8	9	Fertigt Büsten aller Art
32	Gasthaus	6	5	" Grumbalosch's Heim "
33	Eslamsgrunder Tor			Nach Erlensstamm, Eslamsgrund und Almada
34	Taverne	6	6	" Schmied' und brau "
35	Steinmetz	10	12	Schon mal Königin Rohajas Badezimmer gesehen?
36	Mosaikleger	7	9	Spezialisten wie Meister Artax sind selten und teuer!
37	Taverne	7	6	In " Ogrom's Hus " passen gerade mal acht Zwerge
38	Stadthaus			Der Baronin Elea v. Ruchin
39	Gasthaus	4	4	" Stoerrebrandt " s. Nr. 26
40	Ruinen			Brunnen sind rar im Viertel der Tagelöhner und Karrenschieber
41	Taverne	2	2	Im " Zwei Heller " verkehren die Ärmsten.
42	Oxentor			Nach Mardershöh, Viehwiesen und Pericum
43	Zeltstadt			Der Flüchtlinge aus dem Osten
44	Hochofen			Fest im Besitz der Angroschim
45	Statue Simias			
46	Schmied	7	8	Meister Feuriox, S.d. Fendal
47	Bildhauer	9	11	Meister Grosch's Statuen sind auf dem Platz vor seiner Werkstatt zu bewundern
48	Feuerbrunnen			Ist eigentlich kein Brunnen, sondern ein ewiges Feuer.
49	Pilgerschänke	4	3	Mutter Eslena sorgt sich um das Wohl der Schlundpilger
50	Schlunder Tor			Nach Ruchin und zum Schlund
51	Höhlenwohnungen			Wieviele Brillanzzwerg in den Wohnhöhlen wirklich leben, weiss wohl nur der Graf



Mardershöh: Das Städtchen Mardershöh

