



Text, Idee: © Sven „Swidger“ Müller 2015-2017
Lizenz: Inoffizielle Spielhilfe für private Zwecke verwendbar
Layout: Grün weil Regionalbeschreibung
Regeln: 2. Auflage der Aborea-Box
Aborea: Rechte liegen beim 13Mann-Verlag



„Nur wer es vermag eine Atmosphäre zu schaffen,
dem gelingt es auch Spannung zu erzeugen.“
- *Alte Bardenweisheit*

KEUZBURG IM SUDERLAND

- EINE REGIONALE SPIELHILFE

ERSTE FASSUNG



KEUZBURG IM SUDERLAND

- EINE REGIONALE SPIELHILFE

Text, Idee: © Sven „Swidger“ Müller 2016/17

Aborea: Rechte liegen beim 13Mann-Verlag

INHALT

Vorwort	2
Einführung	2
Grober Inhalt	2
Ort der Handlung	3
Warum denn das Suderland?	3
Gelistete Fakten	3
Worte des Geleits	3
Historischer Blick	3
Einführungsgeschichte	3
Die Grenzkonflikte	4
Der Schwarzfellkrieg	4
Politisches	4
Wappen & Fahne	4
Keuzburg in Keuzburg	5
Das Lehnwesen	5
Recht & Gesetz	5
Der Rat der Ritter	6
Politik & Diplomatie	6
Pläne & Ziele Bertrams	6
Bertrams Königreich	7
Auf ein Wort	7
Die Alten Ruinen	7
Das alte Schlachtfeld	7
Der verwunschene Waldweiher	7
Die vergessenen Grabkammern	7
Havstedt – Tor zum Meer der Tausend Schiffe	8
Die Obeliskens des Lichts	8
Gefahren	8
Städtisches	8
Die Anreise	8
Die Bereiche der Hauptstadt	9
Kriminalität & Unterwelt	14
Kulturelles	14
Bildende Künste	14
Sprachen	15
Kleidung	15
Feiertage & Ereignisse	15
Sitten & Bräuche	16
Speisen & Tränke	17

Aberglauben	17
Sport & Spiel	17
Wissen & Können	18
Bildung	18
Wissenschaft	19
Architektur & Ingenieurswesen	19
Buchdruck	19
Reise & Verkehr	20
Medizinische Versorgung	20
Magie	20
Zeitrechnung	20
Wirtschaft	21
Handel	21
Rohstoffe	21
Geld & Bankwesen	22
Einheiten & Währungen	22
Steuern & Abgaben	22
Geschäfte & Tavernen	22
Militär	27
Dienst & Wehrpflicht	27
Verteidigungsfall	27
Kirchliches	28
Glaube & Religion	28
Die Tempelanlagen & Schreine	29
Gilden, Zünfte & Geheime Orden	32
Der Ritterorden zu Keuzburg	32
Die Freien Füchse (Diebesgilde)	32
Die Gefolgschaft der Schatten (Assassine)	32
Die Lichtbringer (Agentenorden)	33
Das Bündnis des Lotos	33
Ausgewählte Lehn	33
Herzogtum Falkenberg	33
Herzogtum Dämmerwall	34
Lehn des Sir Laranus (Ehrenfeld)	34
Lehn des Sir Rhosen (Rhosenfeld)	35
Lehn des Sir Blackwood (Schwarzfeld)	35
Restliche Lehn	35
Wichtige Persönlichkeiten	35
Zwielichtige Gestalten	63
Sonstige Nichtspielercharaktere	64
Abenteuerideen	67
Geplante & Umgesetzte Projekte	68
Anhänge	

VORWORT

Ihr haltet meine erste Städtebeschreibung für das Aborea-Tischrollenspiel in euren Händen. Es handelt sich um ein kleines Fanwerk als Vorschlag zur Erweiterung Paleas. Natürlich kann diese Spielhilfe nicht im Entferntesten mit professionellen Publikationen offizieller Werke mithalten, aber das sollte uns -mich und euch- nicht davon abhalten, welche zu erstellen und die Gelegenheit zu nutzen, diese anderen zur Verfügung zu stellen. Auch wenn Aborea für Anfänger geeignet ist und wenig Informationen über die Spielwelt vorgeben möchte, ist die Gemeinschaft um so mehr gefordert, ihre eigenen Geschichten zu schreiben, um so ein einzigartiges Aborea zu schaffen. Ein Aborea fern von auktorialen Rahmen, in dem sich alles gleicht. Schließlich ist genau das, was Aborea erreichen will.

Einiges was ihr hier findet, wird euch nicht gefallen, anderes dafür vielleicht umso mehr. Ich habe mir die Freiheit genommen Dinge schlichtweg festzulegen oder habe sie auf Grund von Erfahrungswerten einfach angenommen.

Benutzt die Spielhilfe und dessen Inhalt in dem Umfang, die für euch und eure Spielgruppe am sinnvollsten erscheint. Gerne könnt ihr den Inhalt auch auf eine andere Stadt umsetzen, wenn ihr nicht im Suderland angekommen seid oder nicht spielen wollt. Wie auch immer, wünsche ich euch viel Spaß damit und aufregende fantastische Abenteuer auf Palea mit dem besten Hobby der Welt: Rollenspiele!

EINFÜHRUNG

GROBER INHALT

In dieser Spielhilfe (SH) wird die Stadt Keuzburg im Suderland beschrieben. Ihr findet hier Erklärungen zum Aufbau der Stadt und ihren Vierteln sowie alle wichtigen Nicht-Spieler-Charaktere (NSC), mit denen die Stadt von der Spielleiterin zum Leben erweckt werden kann. Zudem sind

auch wichtige Orte innerhalb der Stadt näher beschrieben. Zu ihnen gehören u.a. die einzelnen etablierten Läden und Geschäfte vor Ort, die für die hiesige Wirtschaft unabdingbar sind und Keuzburg nahezu wirtschaftlich unabhängig von anderen Städten, Dörfern und Händlern macht.

Nach dem Studium des Inhaltsverzeichnisses, habt ihr sicherlich eine gute Vorstellung von dem, was euch hier erwartet. Der Inhalt erstreckt sich über wesentliche Funktionen, Strukturen sowie Regeln, die eine Stadt zum Leben erwecken. Was benötigt eine Stadt? Wie sieht die Gesellschaftsform aus? Wer trägt die Verantwortung? Welches Rechtssystem liegt dem zugrunde?

Dieses und einiges mehr wird in der Spielhilfe „Keuzburg im Suderland“ offenbart. Ihr findet nachfolgend Erklärungen zum Aufbau der Stadt, welche Strukturen vorliegen und was man bei wem käuflich erwerben kann.

Bleibt noch die Frage, welche Ziele der Autor damit überhaupt verfolgt. Zunächst wäre der Geltungsdrang zu nennen, da es einfach toll ist, ein Dokument mit dem eigenen Namen zu veröffentlichen, aber Spaß beiseite. Meine Spielhilfe soll eine Vereinfachung und zugleich Erweiterung für unerfahrene und erfahrene Spielleiter sein, denen somit ein Stück der Arbeit zur Vorbereitung abgenommen werden soll. Wer aufmerksam liest, dem eröffnen die niedergeschriebenen Texte und zwischenmenschlichen Beziehungen der Bewohner genügend Ideen für potenzielle Abenteuer.

Außerdem bot es die Gelegenheit mich selbst mit der Materie auseinanderzusetzen und daran Spaß zu haben. Die angefügte Zeichnung ist selbst erstellt und dient dem schnellen Einstieg in die Stadt Keuzburg. Sie ist keine Schönheit, nicht digital und nicht bunt, aber sie sollte am Spieltisch ausreichen, um sich zunächst zurecht zu finden.

ORT DER HANDLUNG

Der Ort der Handlung ist die Stadt „Keuzburg“ im „Wundland“.

Anmerkung: Auf der Karte findet sich neben Keuzburg noch eine Stadt namens Kreuzburg. Diese Ähnlichkeit wird nochmals aufgegriffen. Habt Acht!

WARUM DENN DAS SUDERLAND?

Für mich war es reizvoll ein Königreich zu wählen, das keine unwirtlichen Rahmenbedingungen für eine Stadt bietet, sondern ein gemäßigtes Klima, fruchtbare Böden und eine gute Lage auf dem Kontinent. Darüber hinaus die zerrüttenden Verhältnisse, welche sich hervorragend dazu eignen eine heroische Entwicklung für die Städte, Bewohner und vor allem die Spieler zu bieten.

Da sich der 13Mann-Verlag bereits im Königreich Trion austobt, erschien es mir nicht sinnvoll dort eine Stadtbeschreibung anzufertigen. Die hier beschriebene Stadt Keuzburg im gleichnamigen Königreich erinnert ein wenig an die Grundzüge König Arthus Camelot. Das ist von mir so gewollt.

GELISTETE FAKTEN

Zeit:	915 NZ (2304 AZ)
Koordinate:	63/64° längs; 31/32° breit
Nachbarn:	Rybindorf im Westen Weinfest und Katzenheim im Süden Ogertod im Osten Talende im Norden
Hauptfluss:	Nieleo
Nebenfluss:	Die Keuze (Mundart in Keuzburg)
Einwohner:	über 20.000
Kultur/Ethno:	gemischt
Religion(en):	Polytheismus
Regent:	König Bertram der Gerechte
Armee:	stehendes Heer und Wachen
Ausmaße:	NS: ca. 200 Langstock (km) WO: ca. 350 Langstock (km)

WORTE DES GELEITS

Ich gehöre zur Gattung derjenigen, die es gutheißen, dass Spielcharaktere eine feste Heimat haben, von der sie ihre Abenteuer starten. Eine Verbindung zu einer festen Stadt aufbauen und dort die Entwicklung aktiv mitgestalten. Wer dies nicht möchte, kann diese Spielhilfe dennoch verwenden. Fühlt euch frei, die NSCs, die Stadt, die Bereiche anzupassen oder zu ändern. Ich wünsche euch dabei nochmals viel Spaß!

HISTORISCHER BLICK

„Die Geschichte wird von den Siegern geschrieben, aber die Wahrheit von Helden entdeckt und von Mutigen offenbart.“

- Historiker Tarasias

EINFÜHRUNGSGESCHICHTE

Das Suderland! Einst ein prachtvolles Reich, der Edelstein im Herzen des Kontinentes Paleas. Zerrissen von blutigen Kämpfen und Fehden. Intrigante Vorgänge hinter den Kulissen. Alle auf die Macht lauernd, abwartend und auf den eigenen Vorteil bedacht. Bruderschaft, Ehre, Freiheit und andere längst vergessene Tugenden, erleben hier ihre Renaissance. König Bertram der Gerechte übernahm 901 NZ die Regierungsgeschäfte von seinem einer Intrige zum Opfer gefallenen Vater König Harald IV.

Auf dem Sterbebett rang Harald IV seinem Sohn den Eid ab, dass dieser seine gesamte Kraft, Können und Ehrhaftigkeit einsetze, Keuzburg vor Gefahren zu schützen, die Königreiche zusammenzuführen und barmherziges Recht zu sprechen und Gerechtigkeit für alle zu realisieren. Bertram versprach es und wird seither getrieben von längst vergessenen Tugenden.

Er heißt Bauern, Händler und Helden willkommen, die sich dieser Philosophie anschließen möchten und das Suderland zu alter Pracht verhelfen wollen.

DIE GRENZKONFLIKTE

Zwischen 875 NZ und 882 NZ tobten die Grenzkonflikte. Nach der großen Invasion viele Jahre zuvor, lag das Suderland brach und zerfiel in tausend Scherben. Adlige oder mächtige Kaufleute lenkten nun die Geschicke dieser kleinen zersplitterten Königreiche. Geschmiedete Allianzen zerfielen ebenso schnell wie sie vereinbart wurden und Alliierte wurden zu Feinden. Das einst so fruchtbare und fortschrittliche Land ergab sich dem Chaos und verlor den einstigen Glanz. Ein jeder war auf die Eroberung des Nachbarn erpicht, um die eigene Vormachtstellung zu erweitern. König Harald IV verteidigte sein Königreich mit eiserner Faust und schlagkräftigen Gefolgsleuten, den es gelang die Grenzen zu halten, wenn auch mit großen Opfern. Erst der Waffenstillstand stabilisierte das Suderland, doch drohte bereits das nächste Unheil aufzuziehen.

„Sind die Grenzkonflikte noch frisch in den Gedächtnissen all' jener, die sie erleben mussten, weiß niemand mehr genau, welche mannigfaltigen Gründe hierzu geführt haben. Brüder und Schwestern im erbitterten Kampf gegeneinander. Viele verloren ihr Heim, ihre Familien und viel zu viele ihr Leben.“

*- Erzählungen Tarasias,
Suderländische Historiker*

DER SCHWARZFELLKRIEG

Im Schatten der Grenzkonflikte keimte 894 NZ das nächste Übel heran. Schwarzfelle nutzten die Gunst der Stunde, um dem angeschlagenen Königreich den letzten verheerenden Dolchstoß zu versetzen und griffen unter einem Banner vereint die geschwächten Suderländer an und zerstörten fast die kläglichen Überreste des einst so stolzen Landes. Erst mittels alliierter Armeen konnte dem Siegeszug der Schwarzfelle Einhalt geboten werden und sie zurückgedrängt und letztlich 898 NZ besiegt werden.

„Dort standen sie nun! Die vereinten alliierten Streitkräfte des Suderlands, vom einfachen Bauern bis hin zum Königsgeblüt. Ihnen gegenüber die aggressiven Schwarzfelle in schweren Rüstungen und nach Blut gierend. Hier sollte sich das Schicksal des Suderlands entscheiden.

Als die Trommeln und Trompeten ertönten, das Kriegsgebrüll über die Ebene hallte, begann der alles entscheidende Kampf. Bald nachdem die ersten Reihen aufeinanderprallten, wie ein Schiff im Sturm an den Riffen schellt, setzte Regen ein. Es verdunkelte sich der Himmel und Blitze zuckten in den schweren schwarzen Wolken und es schien als wäre das göttliche Pantheon in Aufruhr. Der Kampf dauerte vier Tage und Nächte an und als der Kampf für die Suderländer bereits verloren schien, brachen tapfere Ritter durch die Flanken, wodurch die Schwarzfelle eingekreist wurden. Ihre großen Waffen wurden ihnen in der Enge zum Verhängnis. Suderland siegte, obgleich es auch ein teuer erkaufter Sieg war.“

*- Erzählungen Tarasias,
Suderländische Historiker*

POLITISCHES

„Politik ist die Kunst anderen glauben zu machen, sie würden bekommen, was sie wollen, obgleich sie erhalten, was sie zu verhindern suchen.“

- Notiz im Tagebuch eines Botschafters

WAPPEN & FAHNE

Keuzburgs Hoheitsfarben sind Gelb und Grün. Das Wappen ist in vier Feldern aufgeteilt und trägt oben links und unten rechts die Farbe Gelb und die anderen Felder tragen Grün. Gelb bzw. Gold steht u.a. für Verstand, Ansehen, Tugend und Hoheit. Das Grün wird mit Freiheit, Schönheit, Freude, Gesundheit und Hoffnung gleichgesetzt. Jedes Viertel ist mit einem Wappentier verziert, welches die Haupttugenden Keuzburgs darstellen. Oben links ist die Eule für Weisheit,

rechts daneben der Tiger für Stärke. Unten links ist der Hund, der für Treue steht und rechts daneben der Adler für Weitblick und Freiheit.

KEUZBURG IN KEUZBURG

Warum heißt die Stadt genauso, wie das Königreich, in der sie liegt? Das Königreich Keuzburg nimmt lediglich einen Teil des Wundlands ein und es begann vor vielen hundert Jahren als kleine Stadt im Königreich Wundland. Der damalige König herrschte grausam über die Wundländer und galt als menschenverachtend. Der Groll der Untertanen führte zum Sturz des Königs und Teilung des Wundlands. Angeführt wurde die Revolution von seinen eigenen drei Söhnen, die überhaupt nicht nach ihrem Vater schlugen. Sie teilten das Wundland unter sich auf und herrschten anders als ihr Vater gerecht und friedlich. Im Laufe der Zeit wurden zwei Brüder getötet und ihre Reiche von selbsternannten Herrschern übernommen. Keuzburg war die letzte Stadt alten Adelsgeblüt der drei Brüder. Felix IV bestimmte nun, dass sein Königreich mit den treuen Vasallen Keuzburg heißen solle – wie die Stadt selbst. Somit spaltete er sich mit seinem Königreich von Rest des Wundlands ab, über das nun sein Nachfahre Bertram herrscht.

Im örtlichen Sprachgebrauch werden Stadt und Land differenziert, indem die Bewohner von der Stadt meist von Keuzburch und Keuzburg dem Königreich sprechen. Dieser feine Unterschied ist Ortsfremden oft überhaupt nicht geläufig, wodurch mit Fremden gegenüber von Keuzburg-Stadt und Keuzburg-Land gesprochen wird, was oft zu weiteren Missverständnissen führt.

DAS LEHNWESEN

Bertram ist der alleinige Herrscher und oberste Befehlshaber Keuzburgs. Wer sich verdient gemacht hat um Land und Krone, dem wird die Ehre zuteil einen Teil seines Landes verwalten zu dürfen. Dort übernimmt der Vasall die volle Verantwortung für die ökonomische Effektivität, das Wachstum und die Sicherheit der dort ansässigen Bewohner.

Selbstverständlich ist der Vasall dem König und seinen Interessen zur Treue verpflichtet. Abgesehen von den obersten Verpflichtungen der Krone gegenüber, kann der Vasall durchaus freie Entscheidungen treffen und auch Verordnungen erlassen, um seine Verantwortung als Lehnvasall gerecht zu werden. Bertram hat noch freie Ländereien, die auf tapfere Recken warten. Wer sich dem Diktat und Philosophie Bertrams anschließt, kann eines Tages vielleicht diese Ehre zuteilwerden. Ihm allein steht es zu, „Helden“ in den Ritter- und/oder Adelsstand zu erheben, wenn es ihm beliebt.

Trotz dieses Lehnwesens wird Leibeigenschaft unter Strafe gestellt.

„Niemand darf einen anderen besitzen oder seine Rechte und Pflichten einschränken, noch gar selbst nach eigenem Ermessen ausüben. Es wird derjenige bestraft, der Besitz oder Eigentum auf einen anderen sein Leben oder Existenz ausübt (Leibeigenschaft).“

- Codex Lex

RECHT & GESETZ

Recht und Gesetz obliegt König Bertram selbst. Das Rechtssystem ist sehr modern und vermeidet weitestgehend die Todesstrafe. Es bleibt leider nicht aus, dass trotzdem hin und wieder besonders widerspenstige Individuen aufgeknüpft werden. Das besondere liegt in dem Ansatz, dass keine Einzelfallregelungen kodifiziert werden, sondern man generell-abstrakte Rechte erlässt, die für eine Vielzahl von Einzelvorgängen angewandt werden können. Das Prinzip hierzu hat Bertram von seinem Vater übernommen und setzt es nun konsequent in die Tat um. Ihm steht eine Gruppe an Beratern und Gelehrten zur Verfügung, die sich auf ihren langen Reisen viele unterschiedliche Systeme angesehen und bewertet haben. Zudem werden Vor- und Nachteile eines jeden Gesetzes und die Fortschreibung der Prinzipien der Gerechtigkeit von seinem Rat der Ritter besprochen, bei dem Bertram den Vorsitz hält.

Hierbei darf nur der König Gesetze und Verordnungen erlassen. Das Prinzip Keuzburgs aber verlangt von Bertram sich zuvor zu beraten, um - seinen Eid entsprechend- „barmherziges Recht“ zu sprechen und zu erzielen.

DER RAT DER RITTER

Hier finden sich die angesehensten und ruhmreichsten Ritter Keuzburgs wieder. Nur wer von Bertram und dem aktiven Rat als würdig empfunden wird, darf hier seinen Platz einnehmen und Teil eines gerechten Königreichs werden und deren Entwicklung aktiv mitgestalten.

Jeder Bürger und Bürgerin Keuzburgs hat das Recht sich an den Rat der Ritter zu wenden, um seine Belange vorzutragen. Der Rat prüft die Eingabe des Bittstellers und erörtert diese ggf. mit dem König in ihren gemeinsamen Sitzungen. Daraus können Änderungen im Gesetz entstehen, die von Bertram erlassen werden.

POLITIK & DIPLOMATIE

Die Politik wird maßgeblich durch den König und den Rat der Ritter sowie dessen Berater bestimmt. Eines von Bertrams Zielen ist die Erstarkeung des Suderlands zum alten Glanz mit alter Pracht. Bislang waren seine politischen Bemühungen, die zersplitterten Königreiche Suderlands unter einem Banner zu einen, erfolglos. Viele Könige, Herrscher oder selbst ernannte Herren stehen der Einung skeptisch gegenüber, untergräbt sie doch ihre eigenen Machtansprüche und ihren Einfluss.

Aus diesem Argwohn gewann Bertram die Erkenntnis, dass das Suderland noch nicht bereit sei. Er konzentriert sich seither auf Keuzburg und sein eigenes Königreich. Er hofft, ein prachtvolles und erstarkendes Keuzburger Königreich würde die Bevölkerung dazu bewegen, Druck auf die Herrscher ihrer Länder auszuüben und somit seine übergeordneten Ziele dennoch zu erreichen. Zum Einzugsgebiet Keuzburg gehören mehrere Dörfer und kleinere Städte, die von Adligen, Rittern oder Verwaltern geführt werden. Bei Verdiensten um die Krone gewährt Bertram Land

und Einfluss für diejenigen, die sich verdient gemacht haben. Daran sind aber Bedingungen geknüpft, wie Treue, Loyalität und Schutz, der im Einzug lebenden Bürger und Bürgerinnen.

Die beliebtesten Lehn stehen in der Verantwortung von *Sir Blackwood*, *Sir Laranus*, *Sir Rhosen* sowie *Herzogin Falkenberg* und *Herzog Dämmerwall*.

Was die Diplomatie anbelangt hat Bertram fähige Botschafter ausbilden lassen, die ständig auf Reisen sind oder -der Erlaubnis des jeweiligen Herrschers vorausgesetzt- einen festen Sitz in anderen Königreichen haben und Keuzburg dort vertreten. Ein inoffizielles Ziel Bertrams ist die Wiederaufnahme diplomatischer Beziehungen mit Kreuzburg, welches von seinem Onkel regiert wird, der aber durch Harald IV im Stich gelassen wurde und dadurch fast der gesamten Vernichtung durch die Schwarzfelle zum Opfer fiel.

PLÄNE & ZIELE BERTRAMS

Neben den bereits erwähnten Zielen, wie die Vereinigung des Suderlands unter einem Banner sowie die erneute Kontaktaufnahme zu seinem Onkel in Kreuzburg, gibt es noch einige wenige mehr.

Eine schlagkräftige Magierakademie sowie einen florierenden Handel mit Königreichen außerhalb Suderlands, Ausbau der Lehn zudem Erweiterung des eigenen Territoriums. Ein weiterer Punkt ist der Ausbau der Stadt, indem er einen äußeren Wohnperimeter mit einer weiteren Mauer schaffen will.

BERTRAMS KÖNIGREICH

„Weiter Horizont, fruchtbare Äcker, zerrissene Königreiche, geheime Orte, große Legenden und furchtbare Gefahren.“

- Die Lerche, Anführer der Lichtbringer

AUF EIN WORT

Die nachfolgenden Orte sind Aufhänger für weitere und größere Zusammenhänge, die eventuell noch in weiteren Spielhilfen wieder aufgegriffen werden und sich auf ganz Palea verteilen. Allerdings steht das wohl eher auf weit in der Zukunft liegende Projektlisten.

DIE ALTEN RUINEN ODER DIE VERGESSENE KULTUR DER BALYSIER

Das Suderland ist durchzogen von alten Ruinenstädten aus längst vergangener Zeit. Niemand weiß um die Kultur oder was zu deren Vernichtung beigetragen hat, aber es muss eine hochentwickelte Zivilisation gewesen sein, dessen Kultur als Mahnmal tief unter der Erde vergraben liegt. Nur an wenigen Stellen –die auch teilweise nicht passierbar sind- haben Forscher alte Ruinen ausgegraben oder Überbleibsel aus dem Boden ragend entdeckt. Derzeitig ist es noch niemandem gelungen, die tiefen Geheimnisse dieser Ruinen zu entlocken. Zu schwierig gestalten sich die Fallen oder schlichtweg die Ausgrabungen, als dass sie wirklich Fortschritte erzielen würden.

DAS ALTE SCHLACHTFELD ODER DAS MOOR DER RUHELOSEN SEELEN

An der nördlichen Grenze des Königreichs gibt es einen historischen Ort: Das Alte Schlachtfeld. Hier schlugen die vereinten Kräfte des Suderlands die Schwarzfelle vernichtend und litten fürchterliche Qualen gleichermaßen. Die gewirkte Magie und geballten Emotionen jener Tage trugen dazu bei, dass dieser Ort von Toten beherrscht wird, auf ewig verdammt jede Nacht die Schlacht aufs Neue auszutragen. Tote Krieger auf beiden Seiten steigen aus ihren feuchten Erd-

oder Moorgräbern, sammeln sich und kämpfen die Schlacht aus vergangener Zeit.

Befindet man sich zu dieser Zeit an diesem Ort, wird man unweigerlich in die Kampfhandlungen hineingezogen und im Falle des Todes ebenfalls Teil des allabendlichen Schauspiels – für immer.

DER VERWUNSCHENE WALDWEIHER

Östlich der Stadt Keuzburg liegt ein kleiner Wald, der als verwunschen gilt. Seine Ausmaße sind nicht vergleichbar mit den bekannten Wäldern, misst er nur knapp die Fläche der Stadt Keuzburg. Aber warum verwunschen? Eigentlich ist der Ausgangspunkt hierfür lediglich der im Zentrum gelegene Waldweiher, an dem sich merkwürdige Geschehnisse ereignen. Der Weiher wird von Geistern bewohnt –so sagt man. Nun, ist diese Annahme nicht völlig falsch. Hier lebt stets eine weise Hexe, die nach ihrem Ableben den Ort an ihre Tochter übergibt und selbst in den Weiher steigt und Eins mit dem magischen Wasser zu werden. Des Nachts –wenn der Mond auf den Weiher fällt, entsteigen die Seelen aller weisen Hexen dem Weiher und tanzen, singen und zaubern. Es handelt sich um Naturhexen, die auf ganz Palea an solchen Orten zu finden sind, sofern man nach ihnen sucht oder gar Kenntnisse von ihnen hat. Zudem besitzen sie ein enormes Wissen der Vergangenheit und können als unerschöpfliche Informationsquelle dienen.

DIE VERGESSENEN GRABKAMMERN

In einer Zeit, in der Aufzeichnungen nicht existierten, wurden Mythen und Legenden nur mündlich überliefert. Zu jener Zeit lebten große Könige, Stammesfürsten oder Hohepriester. Ihnen zu Ehren wurden Grabkammern ausgehoben in ganz Palea und ihre Gebeine dort sicher verwahrt, bis zu ihrer Wiederauferstehung. Kriege und Seuchen rafften die letzten Wissenden der Völker dieser Gräber vom Erdboden und so gerieten die Gräber in Vergessenheit, teilweise. Manche Kulte und Religionen jedoch wussten noch darum und sie entschieden, dass es nicht ans Volk herangebracht werden dürfe, da sonst der Glaube an ihr

Pantheon ins Wanken geraten könnte. Mutige Expeditionen und Abenteurer stießen trotz der Bemühungen auf Hinweise. Unscheinbare Hinweise, die darauf warten enträtselt zu werden. Auch die Kirchenoberen wissen heutzutage nicht mehr genau, weshalb sie die Geheimnisse schützen und sie mit den alten Argumenten verteidigen, aber sie sind sich unsicher über die Wirkung im Volk und belassen es beim Schweigen. Einige von ihnen versuchen gar aktiv die Enthüllung zu vereiteln und geraten manchmal sogar in Konflikt mit ihrem Glauben.

FREIES HAVSTEDT – DAS TOR ZUM MEER DER TAUSEND SCHIFFE

An der äußeren nordöstlichen Grenze liegt Havstedt als Tor zum Meer der Tausend Schiffe. Havstedt ist eine gut befestigte Hafenstadt, deren Mauer um die Stadt herum verläuft und mit schweren Ballisten und Triböke ausgerüstet ist. Die Anordnung der Häuser verläuft vom Hafen aus in nahezu konzentrischen Strukturen nach außen ins Landesinnere. Hier leben bis zu 8.000 Einwohner und werden vom Stadtvogt (-schulz) *Karim Gladus* verantwortet. Zur Sicherung der Stadt sind stadteigene Wachen präsent und sorgen für Ruhe und Ordnung. Ihre Hafenanlage reicht für gut drei Dutzend größere Schiffe sowie für eine nicht unbeachtliche Zahl an kleinen Fischerbooten, mit denen die Bewohner vor allem dem Fischfang nachgehen. Von hier aus werden viele der Güter in die nahegelegenen Städte exportiert und andere hierher importiert. Die Stadt sieht von oben wie eine Niere aus.

DIE OBELISKEN DES LICHTS

Südöstlich der äußeren Grenzen in Richtung Iddenburg, gut verborgen in einem Hügeltal, umringt von dicht stehenden Bäumen, steht ein Relikt aus alter Zeit. Niemand hat bislang entschlüsseln können, was es mit diesem Gebilde auf sich hat. Aufzeichnungen aus jener Zeit gelten als verschollen und auch Gelehrte sind sich uneins über dessen Funktion. Ein großes Steinplateau aus dem sich Obeliken erheben, deren

sich verjüngende Spitze ins Zentrum des Plateaus auf eine steinerne Sockelpyramide zeigen. Auf ihnen sind Runen eingemeißelt, so wie auf dem Plateau und dem Sockel selbst. Sowohl die Spitzen der Obelikenarme als auch des Sockels haben am oberen Ende metallene Fassungen, die wohl besondere Kristalle aufnehmen können. Keine bekannte Sprache, Symbolik oder Sprachfamilie weist ein solches Alphabet auf. Ihm wohnt eine starke und alte Magie inne, die allerdings mit den heutigen Erkenntnissen nicht zu erschließen ist.

GEFAHREN

Auch diese lauern hier und sind nicht zu verachten. Obwohl die einstige Gefahr der Schwarzpelze überwunden scheint, sind noch einige kleinere Sippen in den Wäldern Wundlands zu finden, darauf wartend wieder zu erstarken und unter einem Banner Tod und Verderben über das Königreich zu bringen, Banditen, Wegelagerer sind genauso wie ausgehungerte Wolfsrudel eine nicht unbeachtliche Gefahr für jeden Reisenden und denjenigen, der sich zu tief in die Wälder hineinwagt. Todbringende Kreaturen treiben ihr Unwesen in den Wäldern des Nachts. Einige landläufige Geschichten sprechen von dämonischen oder zumindest grotesken Unholden, die den Alpträumen zu entspringen scheinen.

STÄDTISCHES

„Gutes und Böses an einem Ort vereint.“

- eine Stadtwache im Gespräch

DIE ANREISE

Aus dem Norden

Aus dem nördlichen Wanon führt der Weg durch Wälder, Sümpfe und noch mehr Wälder. Ein wahrer Dschungel stellt sich dem Reisenden entgegen. Elfen-, Gnom- und Halblingssiedlungen mögen noch die angenehmeren Begegnungen sein, aber es lauern auch wilde Tiere, giftige In-

sekten und totbringende Pflanzen auf unaufmerksame Reisende.

Aus dem Süden

Es sind aus Zorak weder Gebirgsketten noch dichte Wälder zu durchqueren, aber Steppen, Moore und karges Land. Hitze, ausgehungerte Tiere und der Mangel an trinkbarem Süßwasser stellen hier ganz eigene Herausforderungen an

die Reisenden. Siedlungen und Dörfer sind oft weit voneinander entfernt und auch das Netz an Tavernen beschränkt sich auf die wenigen an den Handelsrouten. Manchmal herrscht Krieg zwischen Dörfern und man kann sehr schnell in ungewollte und lebensbedrohliche Situationen kommen.

„Als wir uns mit unserer Handelskarawane der Stadt Keuzburg näherten, stockte mir der Atem. Ein zerrissenes Land, in dem Argwohn herrschte, zerschunden von Kriegen und Konflikten –wahnwitzig nannten sie unsere Expedition und unsere Begleiter trieb wohl das Fernweh‘ oder die pure Abenteuerlust unsere Karawane zu begleiten. Kaum jemand wollte sich auf dieser Reise unserem Schutz widmen. Inmitten dem gefährlichen Suderland erhebt sich eine Stadt mit hohen, wehrhaften Mauern und Türmen. Mir war als schiene die Sonne heller, die Luft wirkte klarer und der Himmel blauer. Wir alle staunten unentwegt über diese imposante Erscheinung, während sich unser Treck auf das mächtige Osttor hinzu bewegte. Stimmengewirr empfing uns und zeugte von geschäftigem Treiben. Es roch nach den berühmten Keuzbeeren, ein angenehm süßlicher Geruch. Unter den wachsamen Augen der Wachen und dem –wie wir später erfuhren- Lotos fuhren wir durch mächtige Doppeltüren, die schwer in den Mauern verankert sind.

Die Straße vom Osttor führte direkt zum städtischen Marktplatz –das Ziel unserer Reise. Sämtliche Straßen werden durch Bäume oder Sträucher gesäumt, was einen Spaziergang in sommerlichen Temperaturen erträglich macht. Westlich des Marktplatzes erhebt sich ein Steinplateau, auf dem das Schloss des Königs Bertrams thront. Eine Festung inmitten einer gut geschützten Stadt. Vier mächtige Türme ragen über die dem Schloss umrahmenden Steinmauern, von der aus ein weiter Blick übers Land möglich ist...“

- Eintrag im Tagebuch Bernhards, eines Händlers aus Padova

Aus dem Westen

Die Route aus Leandor ist gespickt mit so ziemlich allen natürlichen Herausforderungen, die man sich nur denken kann. Steppen, Moore, Wälder und Gebirge sind zu überwinden und die Gefahren so mannigfaltig, dass selbst auf den teilweisen gut ausgebauten Handelswegen der Tod an jeder Ecke, hinter jedem Baum oder jedem Stein lauert.

Aus dem Osten

Die Anreise aus Trion ist eine lange und beschwerliche Reise, auf denen viele Gefahren und Hindernisse lauern. Zwischen ihnen erhebt sich das mächtige Ghalgrat-Gebirge sowie der dichte Casnewydd-Wald. Selbst wenn man diese fordernden Etappen bewältigt, reist man durch ein zerrüttetes Land, welches lange Zeit von Konflikten gepeinigt wurde und nun innerlich zerrissen ist von Argwohn und Missgunst.

DIE BEREICHE DER HAUPTSTADT

Die Umgebung außerhalb der Mauern

Für die an der Wehr liegenden Felder sind kleinere Mauern errichtet worden, um die Feldfrüchte vor feindlichen Zugriffen zu schützen und die Versorgung auch bei einer Belagerung möglichst sicherzustellen. Außerhalb der mächtigen Mauern Keuzburgs erstreckt sich fruchtbares Land. Um die Wehr herum, liegen saftige Wiesen und ein weiter Blick an die Waldränder. Manche Häuser und Ställe liegen außerhalb der Mauern. In den Keuzburger Lehn finden sich auch einige Mühlen, die emsig das Korn mahlen.

Das Stadtbild

Keuzburg ist eine ziemlich große Stadt mit über 20.000 Einwohnern und vielen Besuchern. Den Zugang gewähren fünf große Tore, die nach ihrer Ausrichtung entsprechend als Nord-, West-, Ost-,

Südwest- und Südosttor benannt werden. Das Tor im Nordosten der Stadt führt in den angrenzenden landwirtschaftlichen Teil, der als „Belagerungsreserve“ gedacht ist. Dieser Durchgang ist generell nicht für die Besucherströme passierbar. Die Pfade der Haupttore führen auf den zentralen Marktplatz, auf dem auch der große Springbrunnen steht. Hier bieten ansässige sowie reisende Händler ihre Waren feil. Hier herrscht fast die ganze Woche reges Treiben. Wer auf dem Markt nicht fündig geworden ist, der kann im Handelsviertel stöbern und so manchen Schatz entdecken. Von Diensten über Nahrung, Kleidung bis hin zu individuellen Waffen und Rüstungen kann hier alles erstanden werden.

Häuser und Straßen sind in einem guten Zustand, obwohl auch in Keuzburg sich Altes mit Neuem vermischt. Keuzburg ist in den letzten Jahren schnell gewachsen und mit ihr auch das Interesse sich hier niederzulassen. Bislang gibt es Überlegungen außerhalb der Stadtmauern weitere Häuser und Viertel zu bauen und diese mit einem weiteren Wehrring zu schützen. Der Aufruf Bertrams alle Helden, Händler, Arbeiter und Interessierte seien willkommen, hat eine ungeahnte Dynamik entwickelt.

Sämtliche Straßen sind gepflastert und werden permanent instand gehalten. Eine hiesige Mülltruppe hält die Wege sauber und frei von Eis und Schnee im Winter. Bäume und Hecken säumen die größeren Straßen und spenden im Sommer ein wenig Schatten, der dazu einlädt am Straßenrand mit Freunden oder Fremden zu reden und durch die Straßen zu schlendern.

Die Wehr

Sie ist der ganze militärische Stolz der Keuzburger. Die Stadtmauer besteht aus einer zwölf Meter hohen und gut vier Meter breiten massiven Steinmauer, deren Wehrgänge mit zahlreichen Wehrtürmen bestückt sind. Schießscharten unterhalb der Mauerkrone bieten rundherum optimalen Schutz für Bogenschützen gegenüber feindlichen

Angreifern. Auf jedem Turm steht zudem eine Balliste für die Verteidigung bereit.

Das Schloss auf dem Plateau

Das flache Gelände der Stadt wird von einem relativ zentral gelegenen Plateau unterbrochen, auf dem das Schloss Königs Bertrams über die Stadt thront. Ein einzelner Weg führt hinauf aufs Plateau zum Schloss, das von einer kleineren Mauer umschlossen ist und die letzte Bastion der Verteidigung darstellt, falls der äußere Verteidigungsperimeter fällt. Vom Schloss aus bietet sich dem König, seinem Gefolge und den Besuchern ein weiter Blick über die Wehr über das umliegende Land. Wachen auf den Aussichtstürmen können Angreifer bereits aus großer Entfernung ausmachen und Alarm schlagen.

„Ein Freund eines Freundes, der jemand kannte, der Sohn eines Baumeisters war, sagte mir, dass das Schloss auf einem Labyrinth unterirdischer Gänge gebaut wurde. Es muss einen Weg hinein geben. Das ist sicher!“

*- Behauptung eines Freien Fuchses
im Unterschlupf*

Das Arbeiterviertel

Jenes ist nicht mit einem Armen- oder gar Elendsviertel zu verwechseln. Die Bewohner dieses Stadtteils sind Mägde, Knechte, Tagelöhner und Lebenskünstler, die durchaus ein gutes Leben führen. Sie sind wichtige Säulen der Keuzburger Gesellschaft und Wirtschaft. Nur mit ihnen sind der Aufstieg und die Versorgung der Stadt möglich. Viele von ihnen sind stolz auf ihren Beitrag zum hiesigen Fortschritt und sie rühmen sich bei dem allabendlichen Met in der Taverne damit, eben die tragende Säule zu sein. Die Behausungen sind eher bescheiden und bestehen meistens aus selbst erbauten Häusern. Trotzdem gehen sie sehr pfleglich mit ihren Eigentümern um und auch das Viertel als solches wirkt nicht wie ein Elendsslum. Hier liegt auch die Kriminalitätsrate unwesentlich höher als in

den anderen Vierteln. Wachen sowie Patrouillen des Lotos schikanieren sie nicht, wie man es in anderen Städten dieses Ausmaßes tagtäglich beobachten kann.

Der Marktplatz

Der Marktplatz liegt fast auf einer Linie zwischen dem West- und Osttor und oberhalb des Südosttors der Stadt. Er nimmt eine beachtliche Fläche ein, ist also ein sehr markanter Stadtkern. Im westlichen Teil des Platzes sind feste Verkaufsstände installiert, die größtenteils von den ansässigen Keuzburgern gemietet werden. Eine Besonderheit liegt darin, dass dieser Marktbereich bei schlechtem Wetter mit wenigen Handschlägen überdacht werden kann, was die städtischen Reinigungskräfte übernehmen. Der restliche Platz steht zur freien Verfügung, obwohl eine Verkaufs- oder Spielkonzession im Kanzlerbüro erworben werden muss.

Aufgelockert wird der Marktplatz durch den im Durchmesser gut fünf Stock messenden Springbrunnen aus weißem Marmor. In den heißen Sommertagen wird er zum zentralen Punkt des Marktplatzes, in dem man nach seinen Einkäufen einfach die Füße ins kühle Nass tauchen kann, um sich eine angenehme Abkühlung zu verschaffen.

Der Magierturm

Im östlichen Teil der Stadt findet sich ein dunkler Turm, in dem der Erzmagier Claudius Morgenklar wohnt und arbeitet. Er überragt alle umliegenden Stadtgebäude um mehrere Stockwerke und wirkt düster und geheimnisumwittert. Auch wenn der Erzmagier sich durchaus unter das Volk mischt, wirkt er aufgrund seiner Fähigkeiten und Macht als beängstigend und die meisten Keuzburger meiden ihn oder gehen ihm aus dem Weg. Auf dem Gelände das den Magierturm umgibt, stehen einige kleinere schlichte Häuser, in denen magisch talentierte Jungs und Mädchen hausen. Hier werden sie von Claudius höchstpersönlich ausgebildet und für die arkanen Künste sensibilisiert.

Unterstützung erhält Morgenklar lediglich von zwei ehemaligen Schülern, die sich besonders als Ausbilder für Novizen hervorgetan haben.

„Ja, ja. Der schwarze Turm wird von namenlosen Gestalten beschützt. Manchmal entfliehen sie der Kontrolle Claudius und treiben ihr Unwesen in der Stadt. Ich habe das schon selbst gesehen, könnt' ihr mir glauben!“

*- Erzählung eines Bewohners
im gebratenen Hirsch*

Das Kasernengelände

Am östlichen und südlichen Fuß des Schlossplateaus liegt das Kasernengelände des Militärs. Das umfasst die Schloss- und Stadtwachen ebenso wie den schwarzen Lotos. Neben den Quartieren für die Soldaten sowie deren Offiziere, sind hier auch Ausbildungsplätze sowie Pferdeställe untergebracht. Ihr Waffenlager befindet sich mittig der Anlage, wo sie zum einen zentral für alle Soldaten erreichbar ist und zum anderen ein Diebstahl nahezu unmöglich macht. Am unteren Rand des Geländes steht die Kommandantur des Lotos, in dem man *Oberst Baltram Maurenbrecher* aufsuchen kann.

Die Wache

Neben allen Toren sowie südlich des Marktplatzes gibt es Wachhäuschen, bei denen man um Hilfe bitten, Anzeigen erstatten oder Auffälliges melden kann. Die Wachen werden von mindestens zwei Stadtwachen besetzt und das rund um die Uhr.

An den Haupttoren stehen immer je vier Wachen -zwei vor, zwei hinter dem Torbogen. In jedem Turm sind ebenfalls drei Wachen postiert und auf den Wehrgängen zwischen den Türmen patrouillieren stets zwei Wachposten hin und her. Innerhalb der Stadt sind kleinere Gruppen von zwei bis sechs Mann unterwegs und sorgen für Sicherheit. Auf dem Marktplatz sind vier ständige Posten (in allen vier Ecken) anzutreffen.

Das Badehaus

Die neuste Errungenschaft ist das städtische Badehaus. Es bietet ungefähr 400 Personen Platz und erfreut sich großer Beliebtheit. Frischwasser der Keuze wird unterirdisch angezapft und über neumodische Mechanismen wie Förderschrauben und Pumpen unterhalb des Badehauses zu den Heizkesseln geleitet. Das erwärmte Wasser wird anschließend in das Badehaus geführt. Neben dem Thermalbad stehen auch Massagen oder Kaltbäder zur Verfügung. Für nur 15 Groschen kann man hier das gesamte Angebot nutzen. Das Badehaus gehört zum Königreich und sämtlicher Erlös füllt die Haushaltskasse Bertrams. Es gehört zu den öffentlichen Einrichtungen, über die Bertram die öffentlichen Aufgaben -wie Straßenreinigung usw.- finanziert.

Bank zu Keuzburg

Ein großer quaderförmiger Flachbau, dessen Mauern aus weißem Granit bestehen und das Vordach von schwarzen marmornen Säulen getragen wird. Schon durch den baulichen Kontrast lässt sich erahnen, dass es keinerlei Grautöne hinter der Fassade im Inneren gibt.

Tritt man durch die Tür, blickt man auf Schalterreihen links und rechts entlang der Wand, hinter denen je drei Angestellte hocken. Die Bank wird von acht Soldaten des Lotos bewacht, die alle vier Stunden ausgetauscht werden. Der Gang zwischen Schaltern ist mit Blumenkübeln, Bänken und Schreibpulte ausgestattet. Am Ende des Ganges stehen noch einige Schreibtische, für die Beratung bereit. Links und rechts am hinteren Ende des Gebäudes führen noch zwei Türen in Büros. Das linke Büro gehört der Bankverantwortlichen *Hasine Kontenknopp* und das rechte ist ein Besprechungszimmer.

Geheime Tunnel & Kanalisation

Verschiedene Einrichtungen wie das Badehaus, die Wasserversorgung und die Abwasserentsorgung der Stadt haben dazu geführt, dass die Stadt untertunnelt ist. Sie bestehen aus recht großzügigen Gewölben, die nicht -wie viele denken- voll-

ends mit Frischwasser oder Brackwasser gefüllt sind. Diesen Umstand machen sich dunklere Gestalten zu Nutze und haben hier sogar einige neue Tunnel angebaut und alte wieder in Betrieb genommen.

Waisenhaus

Im „Arbeiterviertel“ liegt das Waisenhaus, das von NEOME-Priesterinnen *Katharina Erlenmeyer* geführt wird. Sie wird von den beiden Novizinnen *Ines* und *Birgit* unterstützt. Derzeit befinden sich rund 40 Kinder in ihrer Obhut, die zwischen 1 Monat und 14 Jahre alt sind. Oft sind es Waisen, deren Eltern bei einem Überfall getötet wurden oder Kinder, deren Mütter bei der Geburt verstorben sind. Alle drei umsorgen die Kinder mütterlich und versuchen die häufig verstörten Kinderseelen zu heilen, damit sie ein friedliches und eigenständiges Leben führen können. Spenden an NEOME im hiesigen Tempel werden zu Großteilen ins Waisenhaus investiert. Mitunter bekannteste Waise ist der Leutnant der Stadtwache *Kemperling*.

Bibliothek zu Keuzburg

Eines der größten Gebäude der Stadt im südöstlichen Teil. Die Bibliothek wurde aus etlichen ein Hohlstock messenden Quadern errichtet. Ihre marmorierte -Sandfarben ähnelnde- Struktur verleiht dem Gebäude eine Ausstrahlung eines monumentalen Baus alter Zeit. Hier findet man Pergamente und Folianten, die bis ins Jahr vor der „Neuen Zeit“ reichen. Einige der hier stehenden Bücher sind Abschriften kaum verfügbarer Werke, die darauf warten von neugierigen Helden entdeckt zu werden.

Im Keller befindet sich das große Archiv alter und auch gewagter Schriften, die meist nur von Gelehrten studiert werden. Hier liegen auch die dunklen bzw. verbotenen Werke, die man auf Grund ihres brisanten Inhalts nicht der allgemeinen Öffentlichkeit zugänglich machen will. Auch magische Lehrfolianten oder gar arkane und antike Bücher werden hier aufbewahrt. Darunter sind

zudem heilige Schriften längst vergangener Zeit gelagert.

Im Erd- bis zweiten Obergeschoss offenbart sich dem Besucher das gesammelte Wissen unserer Zeit. Geschichten, Lieder, Lexika, Briefe, Autobiographien, heilige Schriften, Zeitungen sowie Poesie, Wissenschaften und Schreiben berühmter Persönlichkeiten in Pergamentrollen, zerfledderten Tagebüchern, gebundenen Folianten oder gar handgeschriebene Notizen legendärer Helden auf ihrem Weg zum Ruhm.

Auf jedem Stockwerk stehen Lesesessel und Tische für die Studien bereit. Die Nutzung der Bibliothek ist kostenlos, obwohl Spenden für die Neuanschaffungen gerne gesehen sind. Zu diesem Zweck steht eine Sparschatulle auf dem Treppen am Eingang.

Mit Rat und Tat stehen einem *Gertrude*, *Johannes* und *Myrte Bukguggler* zur Verfügung. Sie betreuen die Bibliothek jetzt schon in zweiter und durch Myrte bald dritter Generation. Sie archivieren nicht nur die Werke, sondern sind auch oft in andere Städte unterwegs, um neue zu erstehen oder die Gelegenheit zu nutzen eine Abschrift anzufertigen. Manchmal bedienen sie sich auch der Mithilfe von Dritten.

Alle drei bewohnen das kleine Häuschen neben der Bibliothek auf dem Gelände. *Clausidius Morgenklar* verbringt viel Zeit im Archiv und schätzt die große Vielfalt an Werken, die er nach Kräften unterstützt.

Die Grünanlagen & Gärten

Unterhalb des Flussarms im Arbeiterviertel ist ein kleiner Park errichtet worden. Dieser spendet Schatten, wenn man sich auf der Wiese oder den Bänken niederlässt, um das herrliche Wetter zu genießen.

Schön sind auch einige Gärten der Tempel oder Wohnhäuser anzusehen. Trotz des ansehnlichen Ausmaßes an Gebäuden, wird auf ausreichend Begrünung geachtet. Sollte der Stadtausbau außerhalb der Wehrmauer fortgesetzt werden, so ist

ein Grünstreifen gedacht, der militärischen als auch erholsamen Zwecken dienen soll.

Der Flussarm in der Stadt

Die Keuze geht vom Nieleo ab und fließt an Keuzburg vorbei. Haralds Vater Heinrich II veranlasste zu seiner Zeit einen kleinen Kanal von der Keuze direkt in die Stadt zu führen, damit Fischer direkt in und aus der Stadt fahren können. Zudem bietet es zumindest einige Fischbestände, die im Falle einer Belagerung genutzt werden können, um die Bewohner zu versorgen. Das Tor ist besonders befestigt, aber es bleibt ein Schwachpunkt in der Verteidigungsanlage.

Das Handelsviertel

Hiermit ist der nordöstliche Teil der Stadt gemeint -oberhalb des Marktplatzes-, der die meisten Handelshäuser und Dienstleister umfasst. Tatsächlich finden sich in der ganzen Stadt hier und da Läden und Handwerker, aber dort sind die meisten anzutreffen. Oft wohnen die Händler und Handwerker im gleichen Haus ihres Ladens oder Werkstatt, wodurch dieses Viertel nach Ladenschluss trotzdem nicht einsam wirkt. Aufträge erteilen und Handel schließen kann man von 9 Uhr morgens bis 18 Uhr abends. Tagsüber sind die Straßen gut gefüllt und es herrscht oft Gedränge.

Die Wohnviertel

Sie verteilen sich über die ganze Stadt, aber vor allem der südwestliche bis südöstliche Teil wird von Wohnhäusern dominiert. Darunter befinden sich Mehr- und Einfamilienhäuser und es werden stetig weitere hinzu gebaut. Wer ein Haus erwerben oder mieten will, muss sich im Büro des Kanzlers melden und verhandeln.

Grabstätten

Die Leichname der Toten werden entweder im unterirdischen Mausoleum des AENORA-Tempels oder außerhalb der Stadt auf dem Friedhof beigesetzt. Im Mausoleum des Tempels werden ausschließlich Urnen beigesetzt. Nur sehr

berühmte Persönlichkeiten der Kirche oder des Adels werden auf Geheiß der Kirchenoberen als balsamierte Leichname ins Mausoleum gebettet. Der außerstädtische Friedhof ist eine Oase an Ruhe und Frieden. Dieser ist in mehrere kleine Abschnitte unterteilt, wie der Ehrenfriedhof der gefallenen Kämpfer, der Seelenfriedhof für die zivilen Opfer der Kriege, der Adelsfriedhof für das Adelsgeblüt und der Bürgerfriedhof für das gemeine Volk. Priester und religiöse Führer werden gesondert beigesetzt.

Springbrunnen

Neben dem imposanten Springbrunnen auf dem Marktplatz, der zum Verweilen einlädt und gleichzeitig auch die Trinkwasserversorgung in Notfällen sicherstellt, sind zudem die beiden einfacheren Brunnen zu nennen. Einer befindet sich im Arbeiterviertel, der andere steht in der Nähe des Südosttors. Beide bestehen aus einfachem Stein und messen je anderthalb Stock im Durchmesser. Mit einer kleinen Seilwinde kann ein Eimer hinab ins kühle Nass abgelassen werden, um an das Brunnenwasser zu gelangen. Oft stehen im Sommer seitlich einige Zuber, damit man dort seine Füße ein wenig Abkühlung verschaffen kann.

KRIMINALITÄT & UNTERWELT

Wer glaubt, dass Keuzburg eine heile Welt ist, der irrt sich. Sicherlich ist Bertrams Königreich von bösen Umtrieben weit weniger betroffen als die sonstigen Königreiche im Suderland, dennoch findet man auch hier zwielichtige Charaktere, die ihre ganz eigenen Interessen verfolgen. Den Wachen werden immer wieder Diebstähle gemeldet, von abgeschnittenen oder aufgeschnittenen Geldbeuteln bis hin zu wertvollen Schmuckstücken oder gar Handelswaren, die spurlos verschwunden sind. Im Gedränge der Stadt, während der Markttag auch für ungeübte Finger durchaus keine schwere Angelegenheit. Aber auch Betrügereien und Einbrüche müssen die Wachen von Keuzburg nachgehen. Eine kleine Diebesbande – die wohl zu den Freien Füchsen gehört – treibt

hier ihr Unwesen. Bislang konnten sie sich einer Gefangennahme stets entziehen, da sie in den Tunneln unterhalb der Stadt im Verborgenen ihre Lager aufgeschlagen haben. Dabei handelt es sich um knapp zwei Dutzend gut ausgebildete Diebe und Einbrecher.

Ein anderer organisierter Verbrecherclan existiert bislang nicht. Ansonsten gibt es noch den einen oder anderen, der auf eigene Rechnung tätig ist und keiner Bande oder Gruppierung angehört.

Zuweilen kann es vorkommen, dass von außerhalb Bandenmitglieder nach Keuzburg geschickt werden, um einen speziellen Auftrag auszuführen, wie die Gefolgschaft der Schatten zum Beispiel.

Außerhalb der Stadtmauern innerhalb der Grenzen des Königreichs, findet man allerdings einige Räuberbanden, Wegelagerer und Sklavenjäger. Der Aufschwung und allgemein gute wirtschaftliche Lage des Königreichs, hat neben vielen guten auch genügend zwielichtige Personen angelockt.

KULTURELLES

„Kultur ist der Unterschied zwischen uns und den wilden Tieren.“

- unbekannter Verfasser

BILDENDE KÜNSTE

Im künstlerischen Bereich hat Keuzburg durchaus viel zu bieten, allerdings nichts Außergewöhnliches. Gegenstand der lyrischen Poesie ist das Wundland im Suderland mit seinem Fall und inneren Zerrissenheit, der schönen Landschaft und heldenhaften Personen. Schriftsteller mögen diese Hintergründe für ihre Geschichten. Die sehr abwechslungsreiche Natur inspiriert viele Maler und Künstler. Naturmalerei ist sehr verbreitet im Suderland und vor allem das Keuzburger Klientel liebt die malerische Natur. Musikanten und Schausteller singen und spielen Lieder und Stücke, in denen die Zerrissenheit des Landes zum Ausdruck gebracht wird. Sie führen lustige,

schreckliche oder auch fremdartige Lieder und Erzählungen vor.

SPRACHEN

In Keuzburg werden viele rassenspezifische Sprachen gesprochen, dennoch sind die allgemeine Handelssprache sowie das Imperial üblich, wobei ein leichter Dialekt zu bemerken ist. Die zweite ortsübliche Sprache ist jedoch das Sudländisch, welches aus derselben Trionische Sprachfamilie entstammt und Ähnlichkeiten zur Handelssprache aufweist.

In Keuzburg hört man gelegentlich auch die Sprachen anderer Völker. Elfish, Zwergisch sowie die Sprachen der Halblinge und Gnome sind hier und da zu vernehmen. Sie fallen vor allem durch ihre Andersartigkeit auf, die sich in Betonung, Metrik und Klang stark von menschlichen Sprachen unterscheiden.

Bei älteren Generationen hört man noch teilweise das Alt-Sudländisch, welches auf das antike Sudländisch aufbaut, mit denen auch alte, sehr alte Texte verfasst wurden und über Ereignisse berichten, die heute kaum von jemanden übersetzt oder inhaltlich verstanden werden können.

Das Suderland kennt zudem auch Symbol- und Zeichensprachen, die von Magiern, Alchemisten, Dieben oder Schurken verwendet werden.

Alchemisten nutzen das „Symbolath“ eine Anzahl an Symbolen, um alchemische Zusammensetzungen darzustellen und teilweise zu verschlüsseln. Sie nutzt mittlerweile über 200 Symbole und es kommen immer neue hinzu.

Zauberkundige hingegen haben im Verlauf verschiedene Sprachen entwickelt von dem hauptsächlich das „Zhahari“ und das „Xyklogish“ verbreitet sind und beherrscht werden. Beim Zhahari handelt es sich um eine „Gelehrtensprache“, durch die man außerhalb des magischen Verständnisses nichts anfangen kann. Das Xyklogish ist eine Beschwörungssprache, die auf einen dämonischen Dialekt basiert, die grundsätzlich von

Schwarzmagiern und Nekromanten verwendet wird.

Diebe nutzen einfache Symbole um anderen Dieben auf etwas aufmerksam zu machen, z. B. ob sich wehrhafte Männer und Frauen im Gebäude befinden oder wann Wachwechsel stattfinden. Bei Schurken -wie den Schatten- dienen auf Grund der Heimlichkeit oft auch Zeichensprachen als Kommunikationsmittel, sofern mehrere Schatten zusammenarbeiten.

KLEIDUNG

Adlige tragen vornehmlich feine Tücher und Gewänder. Frauen bevorzugen lange Kleider mit Schmuckbesatz aus hellen Farben, während Männer eher dunklere Farben tragen ohne Schmuck, aber mit Insignien des eigenen Hauses oder des Königreichs.

Ritter und Ritterinnen tragen meist praktische und dennoch gut gearbeitete Kleidung und ihren Wappenrock darüber. Zudem tragen sie ein Schwert oder zu festlichen Anlässen ein Zierdolch über ihren Rücken.

Händler sind gut gekleidet, wobei es Unterschiede gibt hinsichtlich ihrer Profession. So sind Handwerker i.d.R. in Arbeitskleidung anzutreffen. Das normale Volk sowie Bauern, Fischer oder Viehzüchter sind in einfachen Leinen oder wollige Kleidung vorzufinden.

FEIERTAGE UND EREIGNISSE

Keuzburg feiert jeden Monat einen besonderen Feiertag. Manche von ihnen werden im Stillen andere werden offen zelebriert. Einige Feiertage sind so wichtig für die Bewohner, dass sie als Ereignisse angesehen werden.

Frühlingstanz

Am 1. ATEOM hält der Frühling wieder Einzug in die Gefilde des Suderlands. Die kalte, harte und dunkle Jahreszeit geht vorüber und für alle in der Bevölkerung Grund genug zu feiern. Zum Sonnenaufgang werden die Bäume der Stadt mit farbigen Bändern geschmückt, der Marktplatz

mit bunten Lampions übersät und die Bühne für die Musikanten errichtet. Ab Mittag wird gefeiert mit herzhaftem Essen und starkem Wein aus der Keuzbeere. Es wird getanzt und gelacht bis tief in die Nacht hinein.

Freiersfang

Der 1. AONE ist ein besonderer Tag für junge (oder auch alte) ledige Frauen. Im Zeichen der Ehe und Liebe zu Ehren AONEs, ziehen Jungfrauen in die Stadt und wählen sich für diesen einen Tag einen „Ehemann“. Dabei erhalten die vermeintlichen Freier -die ihrerseits ledig sein müssen- ein selbstgenähten breiten Kragen in der gleichen Farbe wie die Kappe des Fräuleins und werden mit einem Kuss „geehelicht“. Sie verbringen nun einen ganzen Tag -ohne jeglichen Hintergedanken- miteinander. Wenn sich der Sonnenuntergang nähert und die Frau durchaus Interesse am Mann hatte, dann darf dieser den Kragen behalten. Sollte die Frau dies nicht wünschen, nimmt sie den Kragen zurück und trauert -wie ein AONE- um ihren „verstorbenen“ Mann. Im Übrigen sind AONEs Priester aus dem Tempel zugegen. Ein lediger Mann darf dieses heilige Ritual nicht ablehnen, denn es fordert AONEs Launenhaftigkeit heraus.

Verheiratete Männer tragen an diesem Tag eine schwarze Kappe oder Weste, damit sie nicht erwählt werden.

Ernte der Keuzbeere

Dieses Ereignis findet zweimalig pro Jahr statt. Das erste Mal am Ende der Winterzeit am 1. AENDA, weswegen die Keuzbeeren diese Ernte auch Winterbeere genannt wird. Dabei trifft man sich auf den Marktplatz und trinkt „Glühbeere“, was mit Alkohol versetzter aufgekochter Winterbeere entspricht. Zu Beginn des Herbstes am 1. OTUM begeht man das Fest der süßeren Herbstbeere. Hierzu wird neben Beerenschnaps auch süßes aus der Beere gereicht und getanzt bis zur späten Stunde.

Huldigungen

Am 12. eines jeden Monats wird der jeweiligen Gottheit zu Ehren ein Fest begangen. Je nach Einflussphäre der Gottheit und Bedeutung für die Keuzburger wird ein Fest ausgerichtet und begangen, mit Gebeten, Opfergaben und Segen mit Tanz und Heiterkeit.

SITTEN & BRÄUCHE

Hochzeit

Werden Mann und Frau in den heiligen Bund der Ehe eingeführt -welches i.d.R. durch AONE-Priester vollführt wird- dann läuft die gesamte Hochzeitsgesellschaft zum Marktplatz. Der Bräutigam geht vom Westtor und die Braut vom Osttor auf dem Marktplatz, wo der Mann lautstark um die Hand der Braut anhält. Die Gesellschaft antwortet daraufhin mit ein „Im Namen AONES“, wodurch beide vor die Priesterin treten und sich vermählen lassen. Anschließend verlässt das Ehepaar mit der Gesellschaft den Marktplatz und zelebriert die geschlossene Ehe.

Tod

Ein trauriger Anlass für jeden Angehörigen, dennoch der Lauf der Dinge, die alle gottesfürchtigen Wesen zu akzeptieren haben. Stirbt ein Keuzburger wird ein Priester der AENORA konsultiert, der die letzten Gebete für den Verstorbenen spricht. Möge dieser doch in die Obhut AENORAs gelangen und für immer ruhen. Für die Gebete erhält der Priester 7 Groschen, da man davon ausgeht, dass sieben Krähen den Verstorbenen ins Totenreich bringen.

Nach den Gebeten, der Beisetzung und dem Leichenschmaus im kleinen Rahmen, verabschiedet sich die Trauergesellschaft, wobei die engsten Angehörigen sieben Wochen lang schwarz tragen.

Geburt

Ist der Tod ein sehr erschütterndes Ereignis, wird die Geburt eines Kindes umso freudiger gefeiert. Es ist stets eine Priesterin NEOMEs anwesend, um Gesundheit und Glück für das Kind und die

Eltern herbei zu flehen. Mittels ihrer Magie und ihrem göttlichen Beistand hilft sie den Hebammen auch sollte es zu Komplikation bei der Geburt selbst kommen.

Haben sich Mutter und Kind erholt, wird ausgiebig gefeiert. Dabei erhalten die glücklichen Eltern einen Besuch von ihren Lehnsherren (z. B. Sir Laranus) und erhalten Geschenke. Manchmal soll sogar Ophelia, Euphelia oder gar Bertram persönlich gratuliert haben.

SPEISEN & TRÄNKE

Die Vielfalt an Zutaten sorgt für eine recht große Auswahl an Speisen. Nahezu alle Gerichte werden mit „Erdäppel (Kartoffeln)“ serviert, die zufällig im Norden entdeckt wurden und seit mehr als zehn Jahren angebaut werden. Dabei gibt es gekochte oder gestampfte Varianten mit deftigen zuweilen auch pikanten Soßen. Dazu reicht man Fisch, Fleisch und Gemüse. Beliebt ist vor allem das „Süßer Suderland“, das aus mit Honig mariniertem Wildbret besteht und mit gewürzten Erdäpfeln sowie einer süß-sauren Soße aus der Keuzbeere gereicht wird.

Eine deftige und schwere Spezialität stellt der Eintopf „Wundland-Allerlei“ dar, der mit Schwein-, Huhn- und Rindfleischstreifen, roten Zwiebeln, Rüben und Erdäppel gekocht wird. Dazu reicht man frisches, warmes Brot und trinkt Keuzbeerwein.

Auch bei Getränken haben die Keuzburger eine gute Auswahl. Ihr Keuzbeermet in verschiedenen Geschmäckern von alkoholfrei bis hin zu hochprozentigem Suff ist das Lieblingsgetränk der Bewohner und Besucher gleichermaßen. Das „Keuzburger Zunder“ ist ein sehr starker Schnaps, der nach Kräutern riecht und schmeckt, daher auch von vielen in seiner Wirkung hoffnungslos unterschätzt wird.

ABERGLAUBEN

Wie in so vielen Teilen Paleas findet man hier einen ausgeprägten Aberglauben. Dieser reicht von typischem Landaberglauben bis hin zu mystifizierten Halbwahrheiten. Dabei gibt es Unter-

schiede je nach Schicht und Stellung in der Bevölkerung.

Der ländliche Aberglauben hängt oft mit meteorologischen Gegebenheiten zusammen. Lange Dürre oder Regenzeiten werden als göttliche Zeichen interpretiert, die vor allem den Land- und Forstwirten einen Schrecken einjagen und ihnen Unheil für die nächste Ernte verkündet.

Im städtischen sind es wohl eher Ereignisse untypischer Natur oder Mangelercheinungen im baulichen Sinne. Wenn Tiere den Weg eines Städters kreuzen, dann sieht man hier Unheil besonders des Nachts. Herabfallende Ziegel oder Schindeln werden auf schlechtes Karma des Betroffenen bezogen.

Ritter und Adlige hingegen sehen persönliche Schwächen oder individuell bezogenen Ereignisse als Unheilsboten an. Verlorene Schlachten die sicher zu gewinnen gewesen sein müssten. Lange und schwere Krankheiten oder chronische Leiden.

SPORT & SPIEL

Hier folgt eine Auswahl der beliebtesten Spiele in Keuzburg und Umgebung.

Mannschaftssport: Schlammball

Das beliebteste Gruppenspiel ist „Schlammball“. Hierfür wird das potenzielle Spielfeld unter Wasser gesetzt, sodass es extrem schlammig ist. Es treten zwei Gruppen á sechs Spieler an: 1 Wächter, 1 Sprinter, 1 Schütze, 2 Hüter und 1 Brecher. Das Ziel des Spiels ist es, den Ball in das gegnerische Netz zu werfen. Jenes ist lediglich ein halber Querstock groß und wird vom Wächter bewacht. Der Sprinter ist der einzige, der den Ball ins Netz werfen oder legen darf, nur bei ihm werden die Punkte gezählt. Der Schütze versucht gegnerische Spieler durch Werfen von mit Kieselsteinen gefüllte Ledersäckchen daran zu hindern, einen Punkt zu erzielen oder die Verteidigung des Sprinters zu erschweren. Die Hüter tragen in jeder Hand etwa 60 Zweig hohe Leder Schilder, mit denen sie versuchen den Sprinter

vor den Angriffen des gegnerischen Schützen zu verteidigen. Zudem haben sie auch die Aufgabe das Netz zu verteidigen, wenn sich der gegnerische Brecher als Spitze vor dem Sprinter mit seinen Hütern auf sie zubewegt. Gewonnen hat die Mannschaft, die nach zwei Stunden die meisten Tore erzielt hat. Man verliert dieses Spiel auch, wenn eine Mannschaft aufgibt oder keine einsatzbereiten Spieler mehr hat.

Kartenspiel: Kloppskopp

Eine ungerade Anzahl an Spielern von mindestens drei erhalten eine gleiche Anzahl zuvor gemischter Karten (Suderländer Karten). Die Suderländer Karten kennen folgende Reihen:

Götterreihe: Für jeden Gott eine Karte

Adelsreihe: Kaiserin, Kaiser, Königin, König, Hofdamen, Hofherren, Vasallen, Narren

Klerusreihe: Hohepriesterin, Hohepriester, Geweihte, Geweihter, Priesterin, Priester, Nonne, Mönch, Schwester, Bruder, Novize

Kämpfenreihe: Ritterin, Ritter, Knappin, Knappe, Schildträgerin, Schildträger, Agentin, Agent

Volkreihe: Händlerin, Händler, Bardin, Barde, Magd, Bauer, Knecht

Monsterreihe: Troll, Ork, Dämon, Spinne, Nekromant, Skelett

Zahlenreihe: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

Jeder Gott dient als Joker im Spiel und kann ein bestimmtes Ereignis negieren. Die Adelsreihe führt die Kämpfenreihe und wird von der Klerusreihe beeinflusst, ebenso wie die Volkreihe. Die Wertigkeit sieht wie folgt aus: Die Monsterreihe schlägt die Volkreihe. Die Kämpfenreihe schlägt die Monsterreihe und wird von der Adelsreihe geführt. Die Klerusreihe kann von der Monsterreihe vernichtet werden, aber dafür die Adelsreihe beeinflussen. Die Götterreihe kann nicht ausgestochen werden. Die Zahlenreihen haben keine Bedeutung.

Würfelspiel: Würfelpyramide

Hierfür werden mehrere Würfel benötigt. Jeder Spieler erhält eine Vielzahl an Würfeln und muss diese geschickt übereinander türmen. In einem Würfelquadrat werden 10 mal 10 gewürfelte Würfel ausgelegt. Die nach oben gerichteten Augenzahlen dürfen nun bebaut werden. Dazu würfeln die Spieler ihre Würfel und dürfen nun die gleichen Augenzahlen reihum auf die ausgelegten Würfel legen (eine drei muss auf einer drei aufgetürmt werden usw.). Es entstehen nun überall mehrere Türme, die irgendwann mehr und mehr zu wanken beginnen. Ziel des Spiels ist es, sich der eigenen Würfel durch türmen zu entledigen. Fällt bei einem Zug ein oder mehrere Türme um, so muss der Verursacher alle gefallen Würfel an sich nehmen und sie wieder mühsam auftürmen.

Brettspiel: Imperium

Dieses Brettspiel ist für 2 bis 6 Spieler konzipiert. Jeder Spieler übernimmt eine Region Paleas und wählt sich einen Imperator. Je nach Region und Imperator werden dem Spieler spezielle Truppen und Fertigkeiten zugestanden. Ziel des Spieles ist es, die Gesamtherrschaft zu erringen, die sowohl in Eroberung, Wissenschaftssieg, Diplomatiesieg oder Handelssieg bestehen kann.

WISSEN & KÖNNEN

„Wissen und Können sind zwei unterschiedliche Seiten der gleichen Medaille.“

- Gelehrter zum Schüler

BILDUNG

Mehr als 60% der Bevölkerung sind Analphabeten, die sich nur aufgrund ihrer Erfahrung durchs Leben schlagen und nicht selten von anderen abhängig sind. Meistens werden die Kinder von Analphabeten nicht geschult, sondern in die familiären Arbeitsprozesse eingeführt und gebunden, die für das Überleben wirklich relevant sind.

Dieser Umstand bewog Ophelia dazu, ihrem Sohn Bertram die Bildung als für die zukünftige

Entwicklung des Königreiches begreiflich zu machen und den wirtschaftlichen Mehrwert darzustellen, den es auf andere ausübt, wenn sie sich nicht nur einem fleißigen und wehrhaften Volk gegenüberstehen, sondern auch einem gebildeten dazu.

Bertram erließ darauf eine Schulpflicht für Kinder, bis sie Lesen, Schreiben und Rechnen erlernt haben, was ungefähr drei bis vier Jahre dauert. Dieses Konzept trägt bereits Früchte, da die alphabetisierten Kinder auf dem Markt gegenüber außenstehenden Händlern nicht mehr so leicht auszutricksen sind. Die Schule befindet sich nördlich vor dem Schlossplateau. Der verantwortliche Lehrer heißt *Magnus Kreidenschein*.

WISSENSCHAFT

Keuzburg besitzt keine höhere Akademie, wie sie in anderen Großstädten Paleas existieren mögen. Außer der Bibliothek -die jedem offen steht- haben sich Interessierte zu kleinen Gruppen zusammengeschlossen, um über das Erfahrene, Gehörte oder Gelesene zu diskutieren. Zwischenzeitlich werden bis zu sieben solcher Gruppen mit gut fünfzig Mitgliedern gezählt, die sich auch untereinander austauschen. Es wird wohl nicht mehr lange dauern, bis sie sich zu einer Organisation zusammenschließen.

Derzeit beschränkt sich die Wissenschaft also auf das Diskutieren und Nachahmen von Experimenten. Es dauert sicherlich noch einige Zeit, bis genügend Wissen und Selbstbewusstsein herangereift sind, um eigene wissenschaftliche Themen in Angriff zu nehmen.

ARCHITEKTUR & INGENIEURSWESEN

Beide Disziplinen werden steig vorangetrieben und basieren meist auf Erfahrungen der letzten Jahrhunderte. Man ist in der Lage große monumentale Bauten zu errichten, wie das Schloss des Königs, oder Prunkbauten wie die Tempel der Götter. Zudem hat man auf Grund der Streitigkeiten und Kriege der letzten Jahrzehnte viel im Bereich Wehreinrichtungen und Kriegsmaschinerie dazugelernt.

Vor allem die Erkenntnisse aus der Mechanik und Statik gelten derzeit als weitestgehend erschlossen, wodurch die Bauten und Kriegsmaschinen erst möglich werden. Darüber hinaus werden neue Baustoffe erprobt, um festere und auch größere Konstrukte sicher bauen zu können. Derzeit beschränkt sich die Architektur meist auf Fachwerk- und Steinhäusern, die allerdings schon gute sechs Stockwerke besitzen können.

Neben dem architektonischen Können auf der einen, hat sich die Ingenieurskunst auf der anderen Seite dem starken Wandel angepasst und sorgt in den meisten Häusern für fließendes Wasser. Im Verlauf des Wiederaufbaus hat man unterhalb der Stadt ein Abwassernetz aufgebaut, das die Fäkalien aus der Stadt in die Keuze abführt. Die hygienischen Bedingungen und somit die Gefahren von Seuchen konnten rapide gesenkt und die Zufriedenheit der Bevölkerung im gleichen Maße erhöht werden. Viele Bewohner des Suderlands beneiden den technischen Stand Keuzburgs, aber andere fühlen sich dadurch bedroht und argwöhnen diesen Fortschritt.

Die Schiffsbaukunst und nötige Fähigkeiten sind kaum in Keuzburg zu finden. Abgesehen von den nahegelegenen Flüssen und dem „Meer der Tausend Schiffe“ sowie Havstedt ist das Wundland mehr ländlich geprägt und hat keinen wirklichen Bezug zum Wasser.

BUCHDRUCK

Die von Bertram eingeführte Schulpflicht trug dazu bei, dass der Buchdruck in Keuzburg Einzug hielt. Druckereien und Papiermühlen im Lehn *Rhosenfeld* erstellen in kürzester Zeit enorme Mengen an Schriften und Papiere, welche durch die zunehmende Alphabetisierung immer mehr an Bedeutung gewinnt. Dieser Umstand bedingt ebenso die Tatsache, dass nun vermehrt Gelehrte und auch Schriftsteller nach Keuzburg kommen, wodurch das Bildungsniveau weiter und schneller steigt.

REISE & VERKEHR

Der zunehmende Reiseverkehr treibt den Straßenbau weiter voran. Wurden noch vor einigen Jahren Kopfsteinpflaster für größere Straßen verwendet, sind es nun Granitplatten, die eine noch komfortablere Reise ermöglichen. Im Moment sind des „Königs-Straße“ wenige Kilometer von Keuzburg ausgehend fertiggestellt, doch der Bau wird weiter vorangetrieben. Ein Großteil besteht noch aus den alten Stein- oder lediglich verdichteten Sandwegen.

Straßentyp		Zeitfaktor/ Geschw.
Königsstraße (Granit)	=	175 %
Königsstraße (Pflaster)	=	150 %
Kopfsteinpflaster	=	125 %
Steinweg	=	100 %
Sandweg (trocken)	=	85 %
Sandweg (nass usw.)	=	70 %
Unbefestigt, trocken	=	50 %
Unbefestigt, nass	=	25 %

MEDIZINISCHE VERSORGUNG

Doktor Illius von Kempenhagen ist der örtliche Medicus. Er diente bereits Harald IV und kennt sich nicht nur mit Wehwechen des täglichen Lebens aus, er ist auch ein hervorragender Kriegs- und Frontarzt und hat nahezu jede Kampfverletzung gesehen. Ihm liegt das Königreich wirklich am Herzen, weshalb seine Behandlungskosten für Arme noch erschwinglich sind. Er nimmt auch Eier, Milch usw. als Bezahlung an.

Das medizinische Niveau ist durchaus hoch, aber der betagte Illius wird alt und seit seine Tochter den Ruf Esthions gefolgt ist, sucht er nun händeringend einen oder mehrere Nachfolger. Seine Ansprüche sind recht hoch, aber trotz seiner Bemühungen, findet er keine Studenten.

MAGIE

Magie ist eine mächtige Waffe und angesehene Wissenschaft, das wusste auch schon Harald IV, der vor allem durch Clausidius darauf aufmerk-

sam wurde. Clausidius ist der grundsätzlich einzige ansässige Magier, wenn von seinen Gehilfen und Novizen einmal abgesehen wird.

Hin und wieder kehren Magieanwender in Keuzburg ein und nutzen die große Bibliothek oder tauschen sich sogar mit dem Erzmagier aus, dennoch zog es sie stets weiter.

Bertram denkt nun über die Gründung einer Magiergilde nach, die im Ernstfall Keuzburg als magische Ritter zur Seite stehen können. Er ernannte *Clausidius* zum Erzmagier und erlaubte ihm die Ausbildung von Novizen. Morgenklar ist von der Idee eine Magieakademie mit Gilde zu gründen begeistert und plant bereits den Ausbau seines Turmareals.

ZEITRECHNUNG

Für die Zeitrechnung in Keuzburg werden Andeutungen aus dem Spieler- und Spielleiterheft der Regelbox von Aborea einfach wie folgt gedeutet:

- Menschen haben im Trionischen Pantheon 15 Götter (Spielerheft S. 49f.)
- 24 Std./Tag (Spielleiterheft S. 29)
- 24 Tage/Monat (Spielleiterheft S. 30 bei Währung)

Somit werden die 15 Götter = 15 Monate gesetzt. 15 Monate mit je 24 Tage/Monat = 360 Tage/Jahr.

Problem bei vier Jahreszeiten sind es 90 Tage/Jahreszeit, vier Monate aber 96 Tage, d.h. eine Jahreszeit wäre kürzer als die anderen. Das wird hier so zunächst auch angenommen. Durch die gemäßigte Klimazone ist der Winter hier kürzer.

Auch wenn es in der nachfolgenden Tabelle anders dargestellt ist, nehme ich an, dass das Jahr mit dem Monat AONE beginnt und mit ZIA endet.

Tage	Monat	Jahreszeit
Je 1. bis 24.	ZIA	Winter bis -15°C
	AONE	
	AENDA	
	ATEOM	Frühling bis +15°C
	ESTHION	
	HEMRON	
	IANDARA	
	JUVIO	Sommer bis +35°C
	LECEIA	
	MYCAEL	
	NEOME	
	OTUM	Herbst bis +22°C
	SEISTA	
	THIOS	
	VARUS	

WIRTSCHAFT

„Wer von Wohlstand für alle spricht, meint meist nur seinen eigenen Geldbeutel.“

- Barde in der Taverne

HANDEL

In Keuzburg hält sieben Tage die Woche der Markt Einzug in der Stadt. Hier werden Waren wie Obst, Gemüse, Fleisch, Fisch sowie Waren und Dienstleistungen von Keuzburgern als auch fahrenden Händlern angeboten. Die Waren sind frisch und von guter Qualität. Verkaufskonzessionen erhält man beim Kanzler bzw. in dessen Büro unbürokratisch und für einen geringen Anteil am Verkaufserlös (ca. 5 %). Einige unterhalten dauerhaft Stände auf dem Marktplatz, nicht selten sind es die Frauen und Töchter, die ihre landwirtschaftlichen Produkte anbieten, während der Mann mit den Söhnen die Äcker pflügt, auf See fischt oder das Vieh hütet.

Im Handelsviertel bzw. dort, wo sich die Händler mit festem Sitz konzentrieren, werden auch Frischwaren wie Obst, Gemüse, Fleisch und Fisch angeboten, aber darüber hinaus sind diese zubereitet oder veredelt. Hier sind zudem auch

Dienstleistungen wie Schmieden, Töpfer, Schreibdienste, Pensionen, Gaststätten und Waren wie Schwerter und Rüstungen zu erwerben. Die durch eine zusätzliche Mauer umgebene Landwirtschaftsfläche besteht nicht nur aus klassischem Getreide, Obst, Gemüse, Erdäpfel oder Rüben, sondern auch der Keuzbeere. Sie ist eine sehr gut schmeckende süße Beere, die unter diesen klimatischen Bedingungen hervorragend gedeiht. Sie besitzt mehr Vitamine als vergleichbares Obst und ist für Soldaten oder während Belagerungen eine unglaubliche Nahrungsquelle. Keuzbeeren wachsen an Sträuchern, die bis vier Stock hoch und zwei Stock breit werden können und hunderte Beeren tragen. Im Ernstfall werden sie gepresst und zu Riegel verarbeitet, deren Sättigungsgefühl selbst bei ausgewachsenen Männern und Frauen lange anhält und zudem die wichtigsten Nährstoffe bietet. Erzeugnisse werden durchaus verkauft, aber man ist bestrebt, keine Samen oder Zuchtgeheimnisse mit anderen zu teilen.

ROHSTOFFE

Die Hauptrohstoffe sind landwirtschaftliche Produkte, mit denen sich das Keuzburger Königreich selbst versorgen kann. Zudem ist die Keuzbeere das wertvollste Gut unter ihnen. Darüber hinaus sind Fische und Fleisch in großen Mengen verfügbar, was den Speiseplan der Keuzburger sehr abwechslungsreich gestaltet. Die Landwirtschaft nimmt eine besondere Stellung im Wirtschaftssystem ein. Litt man doch unter den Kriegen und Konflikten ständigen Hunger, so ist es nun eines der wichtigsten Versorgungssäulen Keuzburgs. Getreide, Rüben, Erdäpfel, Kohl und die Keuzbeere sowie Äpfel, Birnen und Pflaumen gewährleisten die Grundversorgung der Bevölkerung mit den wichtigsten Lebensmitteln. Der stete Bevölkerungszuwachs macht es allerdings notwendig, immer mehr Fläche landwirtschaftlich zu erschließen und stellt dementsprechend auch sicherheitsrelevante Herausforderungen an den König und seine Vasallen.

Durch die Viehzucht von Kühen, Schweinen, Hühnern und Schafen erweitert sich nicht nur der Speiseplan erheblich, sondern bietet auch anderen Handwerkern ausreichend Rohstoffe für ihre Arbeit. Darunter den Gerbern, den Webern und Polsterern und Sattlern. Diese verarbeiten die Häute, die Wolle und Federn zu Gütern des täglichen Bedarfs.

Sonstige Rohstoffe sind Erz, Kupfer, Stein, Holz sowie Bernstein, die die Palette an Roh-, Bau- und Handelsstoffen abrunden.

GELD & BANKWESEN

Nahezu alle Währungen werden in Keuzburg akzeptiert. Sie können zu fairen Konditionen (1,0-10 %) in der Bank eingetauscht werden. Die eingetauschten Devisen werden wieder zur Bezahlung von fremdländischen Importen genutzt. Die Bank zu Keuzburg ermöglicht nicht nur den Umtausch aller Devisen, sondern auch die Lagerung des sauer verdienten Geldes. Dadurch muss das Vermögen nicht mitgeschleppt oder zu Hause versteckt werden und soll so vor allem der Sicherheit der Bevölkerung vor Überfällen dienen. Jeder der sein Vermögen einlagert, erhält dafür ein „Auszug aus dem Register“, welcher zur Sicherheit abends in Kopie in des Kanzlers „Eisenschrank“ abgelegt wird. Schließlich könnte auch die Bank eines Tages ausgeraubt werden.

EINHEITEN & WÄHRUNGEN

Weltlich		Suderländisch
1 Kilometer	=	1 Langstock
1 Meter	=	1 Stock
1 Zentimeter	=	1 Zweig
1 Liter	=	1 Hohl
1 Quadratkilometer	=	1 Langquerstock
1 Kubikmeter	=	1 Hohlstock
1 Quadratmeter	=	1 Querstock
1 Tonne	=	1 Fels
1 Kilogramm	=	1 Stein
1 Gramm	=	1 Kiesel
1 Barren	=	1 Klotz = 100 SK
1 Gold	=	1 Suderkrone (SK)

1 Silber	=	1 Glanztaler (GT)
1 Kupfer	=	1 Groschen (GR)
1 Messing	=	1 Messling (ML)
1 Dreh	=	1 Stunde
1 Quart	=	15 Minuten
1 SK = 10 GT = 100 GR = 1.000 ML		

Der durchschnittliche Verdienst pro Monat liegt bei etwa 4 Glanztalern, mit dem ein ganz passables Leben in akzeptablen Verhältnissen möglich ist.

Die Uhrzeit wird mit Sanduhren gemessen. Diese sind allerdings nicht sehr genau. Ein Dreh entspricht einer Drehung der Sanduhr, nachdem der gesamte Sand hindurch gelaufen ist. Um eine genauere Zeitaufteilung hinzubekommen, sind auf den meisten Sanduhren noch drei Striche – die sog. Quarts- eingeritzt. Diese geben in etwa je eine Viertelstunde an. Bei 18 Dreh und 2 Quarts ist es circa 18 Uhr und 30 Minuten. Das vierte Quarts ist die volle Stunde und fällt auf den Zeitpunkt des gesamt durchgelaufenen Sandes pro Dreh. Bei den meisten Sanduhren ist eine Vorrichtung angebracht, die die Anzahl der bereits getätigten Drehs am Tag aufzeigt.

STEUERN & ABGABEN

Um öffentliche Aufgaben wahrzunehmen, werden Steuern erhoben. Sämtliche Festlegungen zu Höhe und Maßnahmen sie einzutreiben, erlässt Bertram selbst. Derzeit sind die Belastungen nicht sehr hoch, da die Kasse gefüllt ist. Der aktuelle Satz beträgt den „Zehnten Teil“. Hierfür sind umfangreiche Bewohner- und Vermögenslisten erstellt worden, wodurch der Anteil des Königs ermittelt werden kann. Der offizielle Steuereintreiber heißt *Piotr Pfennigfuchser*! Als Richtlinie für „gefüllte Kasse“ kann gelten, dass große Bauprojekte, hohe Ausgaben für ein stehendes Heer sowie politische und wirtschaftliche Zwecke ausreichend sind.

GESCHÄFTE & TAVERNEN

Zur gespannten Sehne (Bögen & Armbrüste)

Bei *Jamine Sehnenscheid* findet man die besten Bögen und Armbrüste, die man im Wundland

erwerben kann. In ihrem großen Laden sind fein säuberlich alle Fernkampfaffen aufgereiht und nach Größe, Qualität und Preis sortiert. Zudem findet man Pfeile, Bolzen, Köcher und dazugehörige Ausrüstung wie Spannvorrichtungen für Armbrüste sowie ledernen Gelenkschutz. Jamines Laden ist ordentlich und sauber. Er besticht durch seine große Auswahl an Fernkampfaffen. Auf Fragen reagiert Jamine mit ausführlichen Erläuterungen zu Herkunft, Einsatz- und Gebrauchsmöglichkeiten und auch einige selbst erlebte Geschichten.

Pergament & Federkiel (Schreiber)

Dienste und Waren rund um das Thema Tinte und Papier ist das Ressort von *Ferdinand Federfein*, der als hiesiger Schreiber Einladungen, Briefe und Grußkarten in schönster Handschrift anfertigt oder auch erhaltene Post für Analphabeten vorliest sowie bei Bedarf auch in einige fremde Sprachen übersetzt. In seiner kleinen Schreibstube können Schreibfedern, Tinten und Pergamente oder feine Papiere gekauft werden. Sein Vorrat ist durchaus beachtlich, aber seit der Alphabetisierung und dem ständig wachsenden Zustrom an Händlern und neuen Bürgern, sind trotz der kontinuierlichen Produktion der Papiermühlen manchmal das Papier und Tinte knapp. Zu Stoßzeiten muss man mit einigen Tagen Wartezeit rechnen. Für besondere Ereignisse oder Eilaufträge hat Ferdinand natürlich einen Sonderposten in der Hinterhand.

Tinte & Tunke (Färber)

Will man Tuch, Stoff oder sonstig gewebte Dinge farbenfroh präsentieren, dann geht man zu *Hermine Stoffschick* und lässt sie sich färben. Sie ist oft für den König und den Adel tätig, da diese die farbenreichsten Stoffe tragen. Ein weitläufiges Geschäft, das mit einer länglichen Theke ausgestattet ist. Hinter diesem verbergen Vorhänge den Blick in den hinteren Bereich, der mit Wasch-, Tauch- und Farbzubern zugestellt ist. Dort werden alle Stoffe fein säuberlich vorbehandelt und dann dauerhaft gefärbt, in den prachtvollsten oder

auch sehr schlichten Farben. In einem weiteren abgetrennten Bereich, ist *Hermine* kleines Labor, wo sie die neusten Farbmischungen ausprobieren und anrührt. Sie ist stolz auf ihre Tätigkeit und zeigt das auch offen. Als Kunde schlägt einen der intensive Geruch von unterschiedlichen Düften in die Nase, das ein Resultat der verschiedenartigen Substanzen ist.

Fleckentanz (Wäscherei)

Kalina Zuberhupf rühmt sich damit jeden Fleck aus jedem Kleidungsstück oder Stoff zu bekommen. Sie betreibt die örtliche Wäscherei und hat zwei Angestellte -*Jochen und Katinka*-, die stets viel zu tun haben. Hier wird mit hohen Temperaturen und Dampf gearbeitet, wodurch stets eine Nebelwolke im Innenraum herum wabert, die eine schwüle Feuchtigkeit mit sich bringt und jedermann den Schweiß auf die Stirn treibt.

Zur Groben Hand (Grobschmied)

Bei *Baknam Steinburg (Zwerg)* ist man beim besten Kesselflicker und Grobschmied weit und breit. Töpfe, Pfannen oder auch Hufeisen sowie Werkzeuge, fertigt der grimmige Zwerg in Windeseile und hoher Qualität. Trotz seiner ruppigen und grimmigen Art, genießt er ein hohes Ansehen in Keuzburg. Seine Schmiede ist unaufgeräumt, manche sagen, sie sei ein reiner Saustall. Dennoch scheint alles einer inneren Ordnung zu folgen und Baknam bei seiner Arbeit in keinsten Weise zu behindern.

Allerweltsdollereyn (Haushaltskrämer)

Von der Sicherheitsnadel über Haarspangen bis hin zum Geschirr wird man bei *Margarethe Balckensteg* fündig. Hier gibt es Gerüche und die neusten Nachrichten gratis dazu. Ihr kleines Geschäft ist vollgestopft mit Utensilien des täglichen und außergewöhnlichen Bedarfs. Waren liegen nicht nur auf Tischen, in Truhen, in Regalen, sondern hängen auch an Stricken befestigt von der Decke. Nicht selten versammeln sich hier Männer und Frauen um sich für Stunden dieser Fundgrube hinzugeben und dabei den Ausfüh-

rungen Margarethes zu lauschen und neue Gerüchte in sich aufzunehmen oder über sie zu verbreiten.

Das funkelnde Diadem (Juwelier)

Grongsch Glutbart (Zwerg) ist ein Kenner an Edelsteinen und schönen Geschmeiden. Er erhält viele schöne Schmuckstücke aus vielen Teilen des Suderlands und darüber hinaus. Auf Wunsch fertigt er sogar selber welche an. Sein Geschäft leuchtet in tausend Farben, wie ein Kaleidoskop an funkelnden Spektren. Ein ausgeklügeltes Lichtsystem bringt alle Juwelen zur Geltung und taucht den Kunden in fantastische Muster aus Licht und Glanz.

Zur Aufgeschüttelten Feder (einfache Pension)

Eine einfache Pension mit wenig aber guten Geräten, wie den Krafteintopf, der bei den Gästen sehr beliebt ist. Hier sind acht Einzelzimmer, vier Doppelzimmer, drei Vier-Bettzimmer und zwei Schlafsäle mit je acht Betten für wenige Glanztaler, Groschen oder Messlinge pro Nacht zu bekommen inklusive Frühstück. Die Besitzerin *Helena Noppenhuber* ist eine gute Gastgeberin und wird von ihren Töchtern *Selena und Melena* sowie ihren Mann *Tom* unterstützt. Die Pension findet man zwischen dem Westtor und dem Arbeiterviertel.

Sattlerei Sattelfest (Sattler)

Theodor Sattelfest fertigt gute und solide Sattel und Reitzubehöre von außergewöhnlich bis einfach. Er pflegt und repariert geschundene Sattel genauso wie er auch welche an- und verkauft. Für ihn ist die Handwerkskunst des Sattlers eine nahezu religiöse Metapher, denn wer Kunsthandwerk vollbringt, kann kein schlechter Mensch sein. In seinem Geschäft riecht es nach Leder, Lederfett und ehrlichem Schweiß.

Blitzender Harnisch (Rüstungsgeschäft)

Alvin Coppermühl verkauft Rüstungen und Rüstungsteile aller Art. Die Qualität ist sehr gut, der Preis moderat und die Auswahl recht groß. Er

arbeitet mit *Balin* -dem Inhaber der klappernden Rüstung- zusammen. Aufgereihter Puppen tragen die guten Stücke und manche sind in Szene gesetzt und symbolisieren einen Kampf. Die Ware Rüstung setzt eine sehr große Verkaufsfläche voraus, die das gesamte Erdgeschoss seines Hauses einnimmt.

Die Klappernde Rüstung (Rüstungsbauer)

Wer seine Rüstungen und Schilde reparieren lassen muss oder gar das Geld für individuelle Anfertigungen besitzt, der geht zu *Balin Graubart* dem Rüstungsschmied der Stadt. Seine Fertigkeiten sind weit über die Landesgrenzen hinaus bekannt. Er garantiert gute Qualität und feinste Verarbeitung. Einige seiner besten Stücke können im „Blitzenden Harnisch“ erworben werden.

Zum Frivolen Nadelöhr (Schneider)

Vom Sockenstopfen bis zum allerfeinsten Gewand, ist *Ilona Krähenfuß* genau die richtige Adresse. Ob einfache Bettbezüge oder filigran gearbeitete Ornamente und Insignien bestickte Roben, sie ist eine wahre Meisterin mit Nadel und Faden.

Das Kreischende Sägeblatt (Tischler)

Holz, Holz und nochmals Holz ist der Rohstoff aus dem *Peter Hagerstedt* die schönsten Tischlerarbeiten erschafft. Viele oder sogar die meisten Tische, Stühle und Schränke des Königs und des Adels stammen aus seiner Werkstatt und wohl die meisten anderen Dinge auch. Ihm gehen seine drei Gesellen (*Majana, Kristoff, Wolter*) sowie sein Lehrling *Liam* zur Hand.

Auf Großem Fuß (Schuster)

Teldor stellt Schuhe her, er flickt und passt sie jedem Fuß an. Er probiert viel aus und bietet somit eine große Auswahl an außergewöhnlichen Schuhen an, die vor allem bei Frauen des Adels sehr beliebt sind. Seine neuste Erfindung sind wasserdichte Stiefel. Sie sind mit einer gallertartigen Masse bestrichen, die er aus den Bäumen

weit im Westen erntet. Allerdings stinken sie förmlich und wirklich wasserfest sind sie auch nicht. Aber er gibt nicht auf und tüftelt weiter an dieser Idee.

Meisterbackhaus Sindelmayer (Bäcker)

Wenn einem der köstliche Duft nach Brot in die Nase steigt, dann ist die Meisterbäckerei von *Gustav Sindelmayer* nah. Brote und Semmeln in verschiedenen Größen, formen und Geschmäckern findet man nur bei ihm. Fast alle Tavernen und Pensionen beziehen ihr Brot von Gustav.

Zum Quietschenden Gatter (einfacher Stall)

Das Hauptgatter zum Gelände und Stallungen quietscht tatsächlich und war der Namensgeber für diesen Stall. Sie befindet sich direkt außerhalb vor dem Südwesttor und bietet einfache Unterkunft für das geliebte Pferd. Es können gut 40 Pferde versorgt werden und hat Platz für zwei Kutschen. *Samuel Ottermann* ist sehr beliebt beim Volk, denn alle wissen, dass er sich rührend um die Reittiere kümmert und da ihm glückliche Pferde wichtiger sind, kostet die Unterkunft und Vollverpflegung unverschämt wenig. Seine Frau (*Dorothea*) und seine beiden Söhne *Mathias* und *Andreas* helfen ihm dabei.

Traubenguß & Eichenfaß (Winzerei)

Weine und Spirituosen verkauft die Witwe *Henriette Rebenstedt* in diesem Laden aus dem gesamten Suderland und Trion. Einige Weine stellt sie selbst mit ihren Kindern her, deren Weintrauben etwas außerhalb der Stadt in nördliche Richtung gedeihen. Ihr Keuzbeerwein ist sehr köstlich und bekömmlich.

Amboßfeuer & Blasebalg (Waffenschmied)

Ob edle oder angsteinflößende Waffen, *Johann Johansson* stellt sie her. Als er damals seine Familie verließ, machte er sich auf eine Schmiedelehre bei Mendrek Mähnenbart -einem Grauzwerg- zu beginnen. Nach etlichen Prüfungen und einer längeren Probezeit nahm ihn Mendrek als Lehrling auf und staunte über seine Fähigkei-

ten am Amboss. Anschließend ließ sich Johann in Keuzburg nieder und ist seither der hiesige Waffenschmied.

Das Tänzende Schwert (Waffenladen)

Georg Keilenbruch ist ein altgedienter Krieger und Held. Er kämpfte bereits für Harald IV und machte sich einen Namen in den Grenzkonflikten und dem Krieg mit den Schwarzfellen. Viele denken, er habe schwere unheilbare Verletzungen erlitten und hing deswegen sein Schwert an den Nagel, aber in Wirklichkeit geht es ihm ausgesprochen gut. Er war des Kämpfens müde geworden und ließ sich als Waffenhändler nieder. Georg und Johann sind enge Freunde und wenn die Not groß ist, dann ziehen sie mit den Keuzburger Helden los, um die Stadt vor Feinden zu beschützen. An Waffen kann man hier sogar magische oder geweihte Waffen finden, mit manch' einer Überraschung –sofern man zu seinen engsten Freunden zählt.

Meisterzuckerer Klebefest (Zuckerbäcker)

Süße Spezialitäten bekommt man hier bei *Meister Klebefest*, der die köstlichsten Süßspeisen weit und breit herstellt. Die Auslage im Schaufenster ist überwältigend. Kinder drücken hier ihre Nasen an der Scheibe platt und reden auf ihre Eltern ein, bis sie eine volle Papiertüte mit allerlei leckerem Süßkram bekommen. Erwachsene sind vor den Leckereien auch nicht gefeit. Vor allem Lakritze und saures Gelee ist bei den Großen sehr beliebt. Für den Besuch der Schwiegereltern oder für besondere Anlässe können hier auch Torten gekauft werden.

Hering, Barsch und Hammerhai (Fischhandel)

Bert Silbersee. Ein im Stadtzentrum gelegener Fischhandel. Bei Bert bekommt man alles an Fisch, was der Fluss so hergibt und das ist eine reiche Vielfalt an verschiedenen Fischarten. Seine Fischbrötchen sind sein Markenzeichen. Stetig frisch und vor den Augen des Kunden mit knackigem Salat, Zwiebeln und einer hausge-

machten Kräutercreme zubereitet, erfreuen sie sich großer Beliebtheit.

Metzgerei Knochenmett (Metzger)

Marin Knochenmett ist der bekannteste Metzgermeister in der Stadt und betreibt seine Metzgerei im Stadtzentrum. Saftiges Fleisch erhält man bei ihm und das zu guten Preisen. Rind-, Schweine- und Hühnerfleisch erhält er von den umgebenen Bauernhöfen. Sören –der Jäger- sorgt für den Nachschub an Wildfleisch.

Barbados der Barbier (Barbier/Friseur)

Bei *Barbados* können Haare geschnitten werden, egal ob sie auf dem Kopf oder im Gesicht wachsen. Seine etwas abneigende Haltung gegenüber Männern, passt so gar nicht zu einem Barbier.

Geographin

Serena Weitblick erforscht die Geographie und ist seit kurzer Zeit in Keuzburg ansässig geworden. Derweil baut sie sich ihren Laden auf und will bald mit den Arbeiten beginnen. Serena erforscht Gebiete, Gebirge, Höhlen und alles was die Natur so hergibt. Man kann bei ihr Karten vielfältigster Art erwerben, die die optimalen Reiserouten, gefährliche Areale oder die Beschaffenheit von Gebieten aufzeigen. Vielleicht benötigt sie auch bald die Hilfe von wagemutigen Helden zum Schutz oder zur Exploration der umliegenden Gegenden.

Alchemist

Tränke, Tinkturen, Elixiere und Salben bekommt man bei *Sören Pamphur*. Sein Angebot reicht von Feuchtigkeitscremes über Wundsalben bis hin zu Heiltränken. Für seine Kundschaft benötigt er zur Herstellung der begehrten Güter oft Zutaten, die er nicht immer selbst sammeln kann.

Botendienste

Im Westteil der Stadt findet sich die Zentrale der „Suderland-Botenreiter“, denen *Martin Jagheim* vorsteht. Sie überbringen Nachrichten, Gegenstände sowie Botschaften in alle Himmelsrich-

tungen, auch wenn diese sie weit über die Grenzen des Suderlands reiten lassen.

Zum Gebratenen Hirsch (Große Taverne)

Keuzburgs größte und beliebteste Taverne mit Pension inmitten der Stadt. Sie ist jeden Abend gut besucht und hat das leckerste Essen von allen. Das Konzept des Besitzerpaares macht die Taverne zu einem Ort der Begegnung, des Erlebens und der Glückseligkeit. Vieles von dem Prestige lässt sich sicherlich auf die Mägde zurückführen, die hier für gute Laune und wenn erforderlich heiße Ohren beitragen. Ella und Freddie sind die Besitzer des Gebratenen Hirschs und Sandrina und Palanthea ihre beliebtesten Mägde.

Wilder Gockel (Taverne)

Eine kleinere Taverne im Arbeiterviertel. Sie wird von *Siegfried* geführt und ist sein ganzer Stolz. Die Getränke sind zwar ein wenig gestreckt, aber das Essen ist herzhaft und gut bei moderaten Preisen.

Hartritzerei Klappbach (Graveur)

Erwin Klappbach betreibt ein kleines Geschäft der Hartkritzerie. Er graviert nahezu alle Oberflächen mit seinen sehr außergewöhnlichen Werkzeugen. Seine Spezialität liegt in filigranen Tiergebilde, die er mit unglaublichem Detailgrad auf die Oberflächen ritzt.

Fachwerk, Säge und Hammerhau' (Zimmerin)

Belana Holznagel betreibt die örtliche Zimmerei. Sie ist genauso kräftig wie sie aussieht und kann ordentlich mit anpacken. Ihr handwerkliches Geschick ist beeindruckend und ihr Umgangston steht dem rauen Beruf in nichts nach.

Maurerkell' & Wasserwaag' (Baumeister)

Balduin Bauhaus ist der örtliche Baumeister. Er und seine Handwerker errichten so ziemlich jedes Gebäude in- und außerhalb der Stadt. Seine Passion sind Großbauten und Wehranlagen, welche er minutiös plant und betreut, während seine

beiden Söhne *Eduard und Jürgen* die Wohnhäuser und kleineren Bauten übernehmen.

MILITÄR

„Der Weg zum Sieg besteht nicht darin, seinem Gegner nur ebenbürtig zu sein.“

- Jorgan, General des Weißen Lotos

DIENST & WEHRPFLICHT

Hierzu zählen die Soldaten im Wehr- und Wachdienst der Stadt. Sie besetzen Türme, Wehrgänge und Tore Keuzburgs. Um die möglichst höchste Wehrhaftigkeit zu erreichen, muss jeder Keuzburger/in eine Wehrpflicht absolvieren. Dabei wird die Wehrpflicht in drei Phasen durchgeführt. Die erste Phase beinhaltet allgemeine Kenntnisse, Disziplin und Wachausbildung. Die Besonderheit liegt darin, dass die Wehrpflichtigen nicht eingezogen werden, sondern täglich von Sonnenaufgang bis zur Mittagsstunde ausgebildet werden und danach ihrem Alltagsgeschäft nachgehen können. Diese Phase dauert zwei Monate. Auch in der sich anschließenden zwei monatigen zweiten Phase, wird niemand eingezogen. Allerdings ist nun auch am Wochenende ein Ausbildungspaket zu absolvieren. Hierin werden sie im waffenlosen Kampf, Nah- und Fernkampf geschult. Die letzte Phase besteht aus ebenfalls zweimonatigem Dienst beim Militär, wofür sie komplett eingezogen werden.

Das soeben Beschriebene gilt nur für Wehrpflichtige, jene die sich als Berufssoldaten verpflichten, haben ein wesentlich kontinuierlicheres und härteres Training zu absolvieren.

Das Militär ist formal dem Lotos untergeordnet, muss aber nicht jede Anweisung eines Lotos blindlings folgen. Nur die höheren Offiziere können Militärs befehligen, außer auf Anordnung von König Bertram können diese auch niedere Ränge des Lotos. Im Allgemeinen herrscht aber ein gutes Verhältnis zwischen den Militärs und dem Lotos, wodurch ein faires Miteinander entstanden ist.

*„In der Nacht, da kamen sie,
sie kamen über uns und schlugen Trauer,
Trauer in unsere Reihn“*

- Lied aus dem Nachlass Elanoras

VERTEIDIGUNGSFALL

Aus der Vergangenheit haben die Keuzburger ihre Lehren gezogen. Sollte jemand einen Angriff auf die Stadt wagen, stehen ihm wehrhafte Bürger entgegen. Der Lotos, die Wachen, eingekehrte und heimisch gewordene Helden, Clausidius mit Lehrlingen, die Ritter sowie nicht zuletzt durch die Wehrpflicht ausgebildete Bürger füllen die Reihen neben Bertram und bilden ein Wall aus kampferprobten Veteranen, die seinesgleichen sucht.

„Der Weg des Kriegers lässt sich nicht in Worte kleiden, denn es ist der Pfad des Handelns.“

- Ausbilder zu seinem Schüler

Werden Truppen entdeckt, lösen die Wachen Alarm aus und Reiter werden in die umgebenen Lehn entsendet (Manchmal auch Falken entsendet oder Leuchtfeuer entfacht). Die schweren Eisengitter werden an allen Toren niedergelassen und die dicken Eichenpforten geschlossen. Städter melden sich in der Kaserne, nehmen ihre Ausrüstung in Empfang, gruppieren sich und werden einer Verteidigungsstellung zugewiesen. Die entsendeten Reiter informieren die Lehnsherren, diese ziehen ihre Truppen und wehrhaften Bürger zusammen und machen sich bereit, den Feind aus allen Himmelsrichtungen vor den Toren der Stadt einzukesseln und vernichtend zu schlagen oder zu vertreiben.

Allein die schiere Ordnung der Reihen, wirken auf einfache Soldaten der Feinde -wie Bauern- bereits demoralisierend und üben eine enorme psychologische Wirkung auf sie aus.

KIRCHLICHES

„Wir huldigen keine Götzen, denn die Wunder unserer Götter sind wahrhaftig und keine Legenden.“

- Egon von Hammerfall

GLAUBE & RELIGION

In Keuzburg finden sich viele religiöse Ausrichtungen, die so typisch sind für das Suderland. Allerdings gibt es einige Glaubensrichtungen und Religionen, die in Keuzburg als primär gelten

können. Grundsätzlich wird hier Religionsfreiheit gewährt. In Keuzburg herrscht Religionsfreiheit und damit eine vielfältige Glaubensstruktur, wie nahezu überall im Suderland. Wie schon König Harald IV hält auch sein Sohn Bertram an den Großteil des Trioner Pantheon fest und somit an dessen Schöpfungsgeschichte. Allerdings verwischen die Grenzen dennoch mit denen der Zwerge, Elfen und anderen Kulturen ferner Königreiche und Länder.

„Obwohl ich auf der Suche nach neuen lukrativen Handelsbeziehungen nach Keuzburg gekommen bin, verbringe ich nur wenig Zeit mit dem Handeln und Knüpfen neuer Geschäftsbeziehungen. Die Arbeit überlasse ich meinem jungen Kompagnon, der begierig unsere Waren an den Mann oder Frau bringt. Ich derweil schlendere durch die prächtige Stadt und entdecke jeden Tag etwas Neues.“

Erstaunlicherweise findet sich hier eine vollkommene Religionsfreiheit, auch wenn das Trionische Pantheon hier nach wie vor einen sehr hohen Stellenwert hat, so sind auch Schreine oder andere geweihte Räumlichkeiten anderer Gottheiten verschiedener Regionen oder Spezies zu finden. Alle leben hier friedlich miteinander und ohne sich gegenseitig in körperliche Auseinandersetzungen oder Drohungen zu verlieren. Die großen Tempel sind sehr schön und gut besucht. Natürlich halten sie von ihrer Pracht nicht annähernd mit denen in Padova oder sonst wo in Trion mit, aber beachtlich ist es dennoch. Sie wirken hier bodenständiger und weniger ehrfurchterregend. ‚Hier kann man den Göttern auf Augenhöhe begegnen‘, hörte ich erst kürzlich jemanden sagen. Ob das nun schon an Blasphemie grenzt, wage ich gar nicht zu fragen.“

Keuzburg ist eine wirklich schöne Stadt! Die umgebenen Gefahren hingegen, können nicht darüber hinwegtäuschen, dass es hier trotzdem nur eine Insel des Friedens sein mag, eine Insel inmitten eines tosenden Meeres. Vielleicht benötigen sie hier einen fähigen Händler? Mir wachsen die Menschen und die Stadt langsam am Herz...“

- Eintrag im Tagebuch Bernhards, eines Händlers aus Padova

Die Stadt selbst besitzt sechs größere Tempel, die den Göttern ESTHION, HEMRON, JUVIO, AONE, NEOME und AENORA geweiht sind. Neben den Tempeln existieren mehrere Schreine, welche den restlichen sowie anderen Göttern geweiht sind. Für die Trionischen Götter sind bereits Tempel in Planung.

Seit einiger Zeit allerdings erhebt sich eine neue Glaubensrichtung, die von einem Götterpaar namens Galron und Serenthia ausgeht, aus denen die Trionischen Götter entsprangen und nur Kinder der beiden Göttereltern sind, die ihrerseits aus dem Geschlecht der Alten -der Urgötter- entstammen sollen. Hierdurch ist ein philosophischer Disput unter den Gelehrten der Stadt ent-

brannt. Man munkelt, dass das Königshaus diesem Glauben nicht abgeneigt scheint.

Trotz der religiösen Vielfalt gilt Keuzburg als friedlich im Hinblick auf Glaubenskonflikte und es herrscht ein wissenschaftlicher -aber nicht kämpferischer- Disput über Glauben, Götter und Religionen.

Der Grundsatz beruht auf die bislang vorherrschende Meinung, dass die Urgötter von den jetzigen Göttern entthront wurden, wenn auch unklar ist, wie sie das geschafft haben mögen. Man vermutet, dass die Urgötter Galron und Serenthia aus ihren Leibern erschufen als Ebenbild ihrer Göttlichkeit. Die Urgötter selbst wurden nicht entthront, sondern stiegen in einer -für

den humanoiden Geist nicht zu erfassenden- höheren Existenzform auf. Ihre Kinder Galron und Selenthia gebaren nun einige der bekannten Götter und überließen ihnen die Geschicke Paleas.

DIE TEMPELANLAGEN UND SCHREINE

Der Tempel ESTHION

Ein Dreiecksbau dessen Spitzen in die Himmelsrichtungen Norden, Westen und Osten zeigen. Die Zeigerichtungen symbolisieren nördlich „nach oben“, was den Himmel repräsentiert, die Obrigkeit oder die Herrschaft von oben. Östliche und westliche Spitze stellen Sonnenaufgang und -untergang dar, den Anfang und das Ende der Herrlichkeit, des Lichts, der Wahrheit und der Lüge. Auf dem Dach befindet sich eine Konstruktion, die das Sonnenlicht ebenso wie das Mondlicht, egal welchen Stand sie am Firmament auch haben mögen, sammelt und auf der Eingangsseite zwischen West- und Ostspitze kegelförmig vor die fast zwei Stock hohen mit silbernen Beschlägen verzierten Flügeltüren wirft. Dadurch gewinnt man den Eindruck in göttliches Licht getaucht zu werden oder gar ein Stück der Herrlichkeit wahrzunehmen.

Der Tempel hat einen vom Grundriss abweichend größeres Kellergewölbe sowie neben der Eingangshalle und Kapelle im Erdgeschoss noch zwei weitere Etagen, wo sich die Bibliothek, die Küche, der Speisesaal, die Schlafgemächer, Studierzimmer, Labore und Audienzstuben befinden. In Keuzburg residiert der Hohepriester *Egon von Hammerfall* und leitet die Geschicke im Wundland. Neben ihm verrichten noch die Priester *Tarana Ebenlicht*, *Derick Säbelkamm*, *Gregorus Weidenpech*, *Sinta Albenmann*, *Klerk Kubus*, *Morsaille Mangou*, *Valerie von Kempenhagen* (Tochter des hiesigen Medicus) sowie die Novizen *Beralil Sommergrün* und *Ruwen Illenburg* ihren Dienst.

Die Eingangshalle sowie die dahinter liegende Kapelle sind lichtdurchflutet und Predigten, Gespräche oder Gesänge werden durch ein ausge-

klügeltes System des Widerhalls verstärkt und wirken imposant und gewaltig.

Im darunterliegenden Kellergewölbe sind Übungsräume für den Umgang mit Lanze, Speer und Schwert eingerichtet, wo die Priester ihre Wehrhaftigkeit im Sinne Esthions verfeinern. Ein langer verwinkelter Gang führt in die Krypta, wo die heilige Reliquie versteckt wird. Sie besteht aus einer quadratischen mit Edelsteinen verzierten Lade, in der die Gebeine des *Heiligen Aron von Felsherr* ihre Ruhestätte fanden. Jedes Jahr im Monat des Esthions beginnen die Edelsteine von selbst an zu leuchten und bescheren den hiesigen Esthionpriester eine leichtere Anwendung und Wirken ihrer Leitmagie.

Sie kleiden sich in grün-violetten Gewändern, die je nach Erkenntnisstand mit Insignien oder Verzierungen veredelt werden.

Die Priester laden morgens und abends zur Messe ein. Zutritt gewährt der Tempel von Sonnenaufgang bis Mitternacht.

Der Tempel HEMRON

Dieser liegt im südwestlichen Teil der Stadt und ist ein Doppelrundbau, der von oben wie eine Acht aussieht. Am oberen und unteren Ende ist der Rundbau durch Einschnitte -in denen die schweren Türen eingearbeitet sind- unterbrochen. Tritt man durch die Türen -der oben und unten offenen Acht- gelangt man direkt in Kapellräume. In der nördlichen findet die stille Andacht statt, in der auf einzelnen Stühlen in stillen Gebeten verbracht werden kann. Die Besonderheit liegt darin, dass mit dem Gesicht nach außen gesessen wird, der zum Mittel- und Südkapellenbereich führt. An den nach außen gewölbten Wänden stehen Skulpturen, die HEMRON in verschiedenen Szenen und Persönlichkeiten zeigen. Zwischen den Skulpturen und den Sitzreihen teilen schwere Steinsäulen optisch die Szenen voneinander ab.

Der südliche Teil wird für Predigten oder Messen genutzt. Der Blick ist dabei auf die Predigerkap-

sel ausgerichtet. Erstaunlicherweise dringt die lautstarke Predigt nicht in den nördlichen Teil der Kapelle ein, was bei der offenen Bauweise unerklärbar scheint.

Waffen sind hier erlaubt, auch wenn man diese nur ziehen darf, um die Waffen als Opfergabe vor dem Hemronaltar als Geschenk darzubieten. Hemronpriester sind friedliche Zeitgenossen, die aber an Wehrhaftigkeit nicht zu unterschätzen sind. Ihre spezielle Gruppentaktik zwingen schnell andere in die Knie.

Im Mittelteil führt eine Treppe nach oben in die Räumlichkeiten der Priester und des Abtes, als auch nach unten in das Kellergewölbe. Zu erwähnen ist auch, dass der nördliche Teil rund um die Uhr geöffnet ist, während der südliche Teil nach Sonnenuntergang verriegelt ist. Die erste Etage beinhaltet die Schlafgemächer der Priester, das Büro des Abtes sowie Speisekammer, Küche, Speiseräume sowie die Bibliothek.

Läuft man die Treppen hinab, wird auch das Kellergewölbe baulich der offenen Acht nachempfunden. Es gibt hier keine festen Raumaufteilungen, sondern alles ist nur optisch –wie durch Stehregale, Waffenstände oder Skulpturen- getrennt. Ein Trainingsplatz, die Rüstkammer sowie Meditationsräume, aber auch Kartenräume finden sich hier. Der Zugang ins Kellergewölbe ist nur Priestern gestattet. Der Abt heißt *Immanuel Sichelschnitt*.

Ihre Gewänder sind in rot gehalten mit schwarzen Applikationen sowie einem etwas hellroten Wappenrock, der die unvollendete Acht darauf zeigt. Der jeweilige Status des Priesters lässt sich an der Dicke des Saumes feststellen. Je breiter dieser ist, je höher steht der Priester in der Hierarchie.

Der Tempel JUVIO

Ebenfalls im südwestlichen Teil gelegen, ist dieser Tempel eher unspektakulär. Ein quadratischer Bau aus dem ein Zacken hervor gearbeitet wurde,

von den beiden Seiten Türen ins Tempelinnere führen.

JUVIOS Tempel in Keuzburg ist nicht annähernd so spektakulär, wie die „Taverne in Padova“, dennoch wirkt er mit den farbenfrohen Fresken an den Außenwänden auch nicht lieblos. Die Architektur erinnert nicht ganz an JUVIOS Symbol, sondern wurde baulich etwas anders interpretiert. Im Inneren eröffnet sich dem Besucher ein komplett offener Raum, der ein wenig wie eine Taverne aussieht und dennoch eine gewisse Aufteilung erkennen lässt. So finden sich Bänke und Tische im Zentrum, die von vier Felder umgeben werden. In jeder Ecke wird ein anderer Aspekt gefrönt. Nordwestlich sind Decken, Kissen und Liegen zu finden, die zum Ruhen und Gammeln einladen. Nordöstlich sieht aus wie eine große Tanzfläche an dessen Rand Musiker sitzen können. Der südwestliche Teil weist Nischen und Verkaufstheken auf, der an Handelsplätze erinnert. Hier werden auch von den Priestern hergestellte Waren feilgeboten. Der südöstliche Bereich ist schlichtweg leer.

Eine kleine Treppe führt in den ersten Stock, der nur Schlafgemächer, Küche usw. aufweist. Die Tempelvorsteherin heißt *Fraudele Minnesang*.

Der Tempel AONE

Ein in Form einer Muschel nachempfundener Prunkbau, der von jedem bestaunt wird. Er liegt im südöstlichen Teil des Stadtkerns unterhalb des Marktplatzes. Die Farben der Gewänder sind weiß und rot, die Ehe und Liebe symbolisieren. Hier herrscht eine flache Hierarchie, die meist aus einer Tempelvorsteherin, einer Versorgerin und mehreren einfachen Priesterinnen besteht. Ein großer Anteil der Priesterschaft ist weiblich, was nicht bedeutet, dass nur Frauen AONE dienen dürfen.

Der Tempelaufbau ist sehr schlicht gehalten und trennt am Eingang bereits den Wohn- und Lebensbereich der Priester vom Muschelkörper ab, indem ein kleiner Garten und ein zentral gelegener Trauerbrunnen eingebracht ist. In dem „Muschelkörper“ werden Zeremonien und Lesungen

abgehalten. Zudem lädt es zur stillen Andacht und zum Verweilen ein.

Dem Tempel steht die Priesterin *Luzilia Weidenstern* vor, die immer ein offenes Ohr für Verliebte, Ehepaare oder allen anderen hat, die ihr ihre Geschichten und Sorgen rund um die Liebe und Ehe mitteilen möchten und um Rat bitten. Als Versorgerin dient dem Tempel die junge *Frau* *Mesowin*, die täglich Einkäufe erledigt, kocht und den Tempel im sauberen Zustand hält. Derzeit hat der Tempel nur zwei weitere Priesterinnen und einen Novizen beheimatet. Der männliche Novize Peer ist erst sechzehn Jahre alt und mitten in der Pubertät und hat es folglich im Moment nicht gerade einfach in einem Tempel der Ehe und Liebe mit zudem sehr attraktiven Priesterinnen zu leben.

Der Tempel NEOME

Dieser ist ebenfalls dreieckig, aber anders als Esthions Tempel steht das Gebäude auf der Spitze und ragt mit der gegenüberliegenden Seite gen Himmel. Gehalten wird das Gebilde durch mächtige Quersäulen, die das Gebäude stabilisieren. Es symbolisiert das weibliche Phallussymbol und steht für Fruchtbarkeit. An den Wänden wurden Ähren und stilisierte Obstbäume in den Stein geschlagen und durchziehen den gesamten Tempel. Dieser besitzt nur das Erdgeschoss, in dem die Gläubigen sich der Andacht widmen können oder mit die Priestern diskutieren oder ihre Bitten stellen. Das erste Obergeschoss dient als Rückzugsort für die Priester und deren Versorgung mit den wesentlichsten Dingen.

Ihre Gewänder sind in sattem braun gehalten und je nach erreichtem Grad mit dünnen oder dicken grünem Saum benäht. So wie die Natur verschiedene Phasen des Wachstums durchläuft, ist die Hierarchie für Außenstehende kaum zu überblicken. Selbst die Novizen durchlaufen bereits sechs Phasen, bevor sie zur niedrigsten Stufe der Priesterränge aufsteigen.

Ähnlich den AONE-Anhängern sind die meisten Priester Frauen. Allerdings ist es hier wesentlich weiter ausgeprägt als in allen anderen Priester-

schaften. Vermutlich liegt es an den Einflusssphären selbst, die den hohen Frauenanteil begründen.

Der Tempel AENORA

Ein Rundbau mit schwarzer Marmor-Vertäfelung an der Fassade, die bei Nacht funkeln wie der Sternenhimmel. Den Priestern obliegen die Beisetzung der Toten, die Einhaltung der Totenruhe und die Betreuung der Trauergemeinde sowie des Sterbenden in den letzten Atemzügen.

Das Gebäude besteht aus einem Keller, dem Erdgeschoss und zwei weiteren Etagen. Sowie einem kleinen Friedhof vor dem Tempel. Im Keller wird die Asche derjenigen aufbewahrt, die einer Feuerbestattung zustimmten. Eine Feuerbestattung stellt keinen Frevel dar, denn der Körper ist nur die abgeworfene leere Hülle einer Seele, die – sofern richtig gelebt – in die Unterwelt der AENORA einkehrt.

Im Erdgeschoss finden sich ein Altar zur stillen Andacht an die Verstorbenen und Gebete an AENORA. Auch stehen die Priester zum persönlichen Gespräch zur Verfügung. Der Raum wird nur von Kerzen erhellt. Das Sonnenlicht wird durch verdunkelte Fenster hineingelassen. Die oberen Etagen sind Schlaf-, Wohn- und Lehrzimmern vorbehalten, welche spärlich möbliert sind. Luxus ist für AENORAS Priesterschaft fremd, da solche weltliche Dinge keinerlei Belang im Tode haben.

Ihre Gewänder sind schwarz und der Rang des Trägers ist nur über die Dicke der silbernen Kordel auszumachen.

Die Schreine der anderen Götter

Götter des Pantheons ohne Tempel, besitzen in Keuzburg zumindest einen Schrein. Die Schreine sind in der ganzen Stadt verteilt und werden von den jeweiligen Priestern betreut. Der Ausbau vieler Schreine zu göttergefälligen Tempeln befindet sich im Gespräch oder bereits in der Planung. Keuzburg zeichnet sich durch Religionsfreiheit aus und daher existieren noch einige an-

dere Schreine oder Gebetshäuser anderer Kulturen. Manche sind nicht offenkundig für Außenstehende erkennbar und daher auch selten für sie im Stadtbild ausfindig zu machen.

GILDEN, ZÜNFTE UND GEHEIME ORDEN

*„Wer weiß schon,
was Gilden im Schilde führen?“*

- Tarasias

DER RITTERORDEN ZU KEUZBURG

In jenem Orden sind die Ritter Keuzburgs organisiert. Hier sind alle Ritter gleichen Ranges, wobei denjenigen Mitgliedern des Rates der Ritter durchaus mehr Respekt und Gefolgschaft sicher ist. Grundsätzlich hat dieser Orden keine spezielle Funktion, er dient mehr dazu, die Verbundenheit und Zugehörigkeit der Ritter zu Bertram und Keuzburg nach außen zu symbolisieren. Jedes Mitglied schwört einen Eid auf Bertram und Keuzburg und verspricht somit dem König, das Königreich sowie die Bevölkerung von allen Übel zu schützen und ihm treu zu dienen.

DIE FREIEN FÜCHSE (DIEBESGILDE)

Was „Die Wiesel“ für Trion sind, sind die Freien Füchse für das Wund- bzw. Suderland. Eine in mehreren Zellen unabhängig voneinander agierende Organisation, die sich im ganzen Suderland wiederfindet. Die Mitglieder sind allesamt hervorragende Diebe, wobei sich jeder auf ein Spezialgebiet konzentriert, ob nun als Taschendieb, Einbrecher oder Wegelagerer und Räuber, ihre Erfolge sind unglaublich hoch und lassen sich auf ihren Spezialisierungsgrad zurückführen.

Niemand konnte einen Fuchs ergreifen und auch die Verstecke konnten bisher nicht ausfindig gemacht werden. Inzwischen ist auf jeden lebendigen Fuchs ein Kopfgeld in Höhe von 100 Glanztalern ausgesetzt worden. Böse Zungen behaupten, sie würden mit der „Grauen Eminenz“ kooperieren oder dieser sei sogar ihr An-

führer, aber das konnte bisher nicht bewiesen werden und gehört in das Reich der Spekulationen. Auffällig ist allerdings, dass noch niemand - abgesehen vom wirtschaftlichen Schaden - verletzt wurde. Sicher einige Blessuren und blaue Flecke, aber kein Toter oder schwer verletztes Opfer war zu beklagen.

Ihre Absichten sind nicht eindeutig, da sie manchmal nur gezielt ein oder zwei Gegenstände entwenden ohne das Opfer völlig auszurauben, abermals nehmen sie dann doch alles an sich.

Selbst der Lichtbringer-Orden konnte bislang nichts über sie in Erfahrung bringen. Zwei von ihnen ausgesandte Agenten sind seither spurlos verschwunden.

DIE GEFOLGSCHAFT DER SCHATTEN

Assassinen mit geheimnisumwitterten und unnatürlichen Fähigkeiten -jedenfalls besagt dies der Volksmund. Sie sind schlichtweg Auftragsmörder und sind bei der Ausführung peinlich effizient. Niemand hört, sieht oder spürt sie, bis es zu spät ist.

Morde in ganz Suderland tragen ihre Handschrift. Ebenso wie bei den Füchsen, stehen die Behörden ohne jeglichen Anhaltspunkt dar. Allerdings konnte ein Agent der Lichtbringer einen Schatten -wie Mitglieder genannt werden- ausfindig und dingfest machen. Mittels magisch unterstützter Verhöre wurde klar, dass ihre Organisation stark strukturiert ist. Der Kopf der Gefolgschaft bildet ein siebenköpfiges Gremium, welche die Aufträge an Mitglieder des „inneren Kerns“ weitergeben, die ihrerseits den Führer der einzelnen Zelle informieren und diesen einen geeigneten Schatten beauftragt. Sämtliche Kommunikation erfolgt anonym, wodurch niemand verraten werden kann. Die Lichtbringer erkannten aber auch die Schwäche darin und versuchen nun einen Weg zu finden sie zu infiltrieren.

DIE LICHTBRINGER

Barden, Gaukler und Poeten bilden den Lichtbringer-Orden, der einst von Harald IV ins Leben gerufen wurde. Ihr Anführer ist ein Mann, den man „Die Lerche“ nennt. Haralds Idee war, dass sich diese Berufsgruppe meist frei und unbehelligt bewegen kann und oft viel einfacher an Informationen gelangt. Derweil agieren die Agenten noch unbekannt, aber der Orden vermutet, dass die Füchse als auch die Schatten bereits ihre Existenz erahnen.

Auch wenn es sich um Künstler handelt, darf man nicht den Fehler begehen, sie könnten sich nicht wehren. Ganz im Gegenteil. Sie sind wehrhaft und äußerst gut geschult, um mit diversen Gefahren zu Recht zu kommen.

DAS BÜNDNIS DES LOTOS

Das Bündnis des Lotos ist ein besonderer Ritterorden, der bereits zu Zeiten Königs Harald IV ins Leben gerufen wurde. Diese sehr gut ausgebildeten Soldaten und Ritter gehorchen ausschließlich dem Befehl Bertrams. Sie zeichnet vor allem ihre Ehrbarkeit und Loyalität aus, die sie zum Schutze des Königs, des Volkes und des Königreiches einsetzen. Ihnen anzugehören ist eine außerordentliche Ehre für alle Mitglieder und deren Familien gleichermaßen. Ihre Ausbildung ist extrem schwer und nur einer von fünfzig schafft es, mit den begehrten Wappenrock in die Reihen des Lotos aufgenommen zu werden. Alle Mitglieder schwören einen Eid, der sie ein Leben lang daran bindet.

Die ersten Mitglieder kämpften in den vergangenen Kriegen und geben ihr Wissen und Können an die nächsten Generationen weiter oder Rekruten erzählen sich die Geschichten berühmter Krieger des Lotos. Jeder erhält eine Grundausbildung in sämtlichen Waffengattungen, bis sich ein besonderes Talent herausbildet und im weiteren Verlauf speziell gefördert wird. Ihre Hierarchie ist für eine militärische Organisation recht flach

gestaltet. So liegt der Oberbefehl beim General, die beiden Oberste des Weißen und Schwarzen Lotos befehligen ihrerseits ihre Truppen. Hauptmänner und Leutnante sind die letzten Offiziere im Glied. Feldwebel, Gruppenführer sowie Gefreite bilden die letzten Dienstränge im Lotos. Alle anderen sind Soldaten oder Rekruten.

DER WEIßE LOTOS

Hier ist ein weißer Lotos auf schwarzem Grund auf dem Wappenrock zu sehen. Der weiße Lotos ist die aktive und kämpferische Garnison des Lotos-Bündnisses. Hierunter fallen die Stadtwachen, Eskortekommandos sowie die Patrouillen und Kampftruppen.

Motto: „Ehre und Aufopferung!“

DER SCHWARZE LOTOS

Ein schwarzer Lotos auf weißem Grund zierte diesen Wappenrock. Diese Abteilung ist für Strafgefangenentransporte, Gefängnisse und Versorgungen verantwortlich. Auch diese hat Kampftruppen in seinen Reihen, die im Kriegsfall aktiviert werden können. Darunter fallen die schwer gepanzerte Infanterie und Kavallerie. Im Normalfall treten sie im städtischen oder ländlichen Bereich kaum in Erscheinung.

Motto: „Standhaft bis in den Tod!“

Die sogenannten schweren Rüst- und Schildtruppen sind für ihre Standfestigkeit auch gegen Berittene gefürchtet.

AUSGEWÄHLTE LEHN

„Dieses Stück Land gehört dem König, pflegt es wohl.“

- Kanzler Temmendorf

HERZOGTUM FALKENBERG

Nordwestlich von Keuzburg erstreckt sich das Lehn der Herzogin Maria Falkenberg. Das Herzogtum Falkenberg besteht aus der Hauptstadt *Falkenhorst* und derzeit zwölf Dörfern, die alle oft spezialisierten Aufgaben nachgehen. Ein nicht

unbeachtlicher Teil der Fleischversorgung wird durch dieses Herzogtum bereitgestellt. Es hat hervorragendes Ackerland und prächtige Wälder, die sich zwischen den Dörfern befinden und genügend Baumaterial zur Verfügung stellen. Anders der kleine Steintagebau, der sicherlich früher erschöpft sein wird als die Wälder. Dennoch werden hier die Steine für die Baumeister zu einem gewissen Teil gefördert.

Es gehören folgende Dörfer zum Herzogtum:

In Waidmannshain und Holzhagen wird primär Holz geschlagen und verarbeitet.

Die beiden nicht weit voneinander entfernten Dörfer Steingitter und Tectellingin sind für den Steinabbau zuständig, auch wenn die dortige Mine nur eine sehr kleine ist.

Ingewingen hat die besten Zuckerrüben (sie weisen einen höheren Zuckergehalt als normale Rüben auf), Rübdorf die besten Rüben, Blattgrund die besten Äpfel und Birnen und Appelingen die besten Erdäpfel.

Eine große Rinder-Viehzucht findet sich in Rindshut, in Erdfurt eine große Schafzucht, in Schweinstedt eine Schweinezucht und Huhnshain eine Hühnerzucht.

HERZOGTUM DÄMMERWALL

Neben dem Herzogtum Falkenberg erstreckt sich das Herzogtum von Philipp Dämmerwall. Flächenmäßig ist es in etwa genauso groß, besitzt hingegen nur sieben Dörfer nebst Hauptstadt. Dafür sind diese etwas größer, was Ausmaße und Einwohneranzahl anbelangt. Der Stolz der Dämmerwaller ist die Pferdezucht sowie deren Ausbildung zu Streitrössern, die so gut wie nie scheuen und loyal zu ihrem Reiter stehen. Zudem besitzt Dämmerwall –auf Grund Philipps militärischer Ansichten- eine sehr gute Kämpferakademie, die außergewöhnliche Kämpfer und Strategen hervorgebracht hat.

Natürlich betreibt das Herzogtum auch Landwirtschaft, die sich vornehmlich auf Erdäpfel und Getreide gründet. In der Viehzucht sind es vor allem Schweine und Hühner, da sie wenig Fläche beanspruchen. Rinder sind nur wenige vorhanden. Hier befindet sich ebenfalls eine Werkstatt für Kriegsmaschinen. Sie ist nicht sonderlich groß, aber dank Philipp äußerst effizient.

die Hauptstadt wird –wie das Herzogtum selbst- Dämmerwall genannt und die sieben wichtigsten Dörfer heißen:

Rosshausen, in der die Ausbildung und Zucht von Streitrössern durchgeführt wird. In Zuchbergen wird allgemein die Pferdezucht vollzogen. Einige von ihnen werden anschließend in Rosshausen zu Streitrössern ausgebildet.

Für Holz ist Beilfurt verantwortlich, hier wird es aus dem Wald geschlagen und zu hochwertigem Bauholz veredelt.

Die Versorgung mit Erdäpfeln übernimmt Erdmanns, das Getreide liefert Klumbach. Als Fleischlieferant verdingt sich Stroffingen, die Schweine, Hühner und Rinder züchten.

Eine Sonderstellung nimmt Werklingen ein, die die besten Kriegsmaschinen herstellen.

LEHN EHRENFELD DES SIR ROBERT LARANUS

In der Bevölkerung eines der beliebtesten Lehn Keuzburgs. Sir Laranus ist ein ehrenhafter Ritter, der dem Königreich und seinen Bewohnern mit Hingabe dient. Er behandelt jeden mit Respekt, gleichgültig welche Stellung er oder sie auch immer haben mögen. Auf sein Wort ist stets Verlass. Seinen Sitz ist die Stadt „Ehrbar“ und liegt im Lehnszentrum zwischen gut zehn größeren und vielen kleineren Dörfern. Hier haben sich viele kleine Webereien niedergelassen und auch sonst ist hier eine Landwirtschaft und Viehzucht zu finden. Der Hauptrohstoff ist allerdings Silber aus der Silbermine in Silberhain südwestlich von Ehrbar.

Rinder und Schafe werden in Hügelhain gezüchtet und bietet ausreichend Fleisch zur Versorgung. Obst und Gemüse finden sich in Loflingen, Erdäpfel und Getreide stammen aus Äppelstedt und Feldberg.

In Oltstedt konzentrieren sich die Weber und in der Stadt Eichwald wird das notwendige Holz bereitgestellt.

LEHN RHOSENFELD DES SIR SIEGFRIED RHOSEN

Ebenfalls ein tapferer und verdienter Recke des Königs und des Volkes. Mit Laranus führte er gemeinsam die Heere in den damaligen Konflikten an. Sir Rhosen gilt als fairer Kontrahent, der niemals gemeine oder gar hinterlistige Attacken durchführt. Er steht treu zum König, aber auch seinen Rittergefährten sowie zum Volk. Er residiert in seiner Hauptstadt „Rhosenberg“. Sein Lehn ist etwas kleiner als das von Laranus, jedoch scharen sich viele Bauerngemeinden in seinem Lehn, wodurch es an Bevölkerungszahlen den anderen kaum hinten ansteht. Insgesamt zählt man hier gut acht größere Dörfer und ebenso hier viele kleinere Gemeinden. Das Lehn grenzt westlich an dem von Sir Blackwood an. Derzeit stehen die beiden vorhandenen Papiermühlen in Rhosenfeld.

LEHN SCHWARZFELD DES SIR ROBIN BLACKWOOD

Ein altgedienter Ritter, der Zeit seines Lebens wohl alle wichtigen und auch unwichtigen Schlachten miterlebt hat und das „Banner Keuzburgs stets über dem Haupt trägt“, wie es das gemeine Volk sagt, wenn sie von einen ehrvollen und verdienten Streiter sprechen. Sein Lehn liegt südöstlich unter Keuzburg Stadt und ist vom Ausmaß mit denen der Falkenberg und Dämmerwall vergleichbar. Auch seine Familie ist seit Generationen Vasallen des Königshauses und seine verdienten Schlachten ließen sein Lehn über die Jahrzehnte hinweg stark wachsen. Die Hauptstadt „Schwarzschild“ liegt ziemlich zentral und wird von rund achtzehn größeren Dörfern

umringt, die ihrerseits mehrere kleinere Dörfer und Gemeinden um sich scharen.

RESTLICHE LEHN

Das Königreich um Keuzburg weist noch mehr Lehn auf, aber für diese Spielhilfe wurden lediglich einige zur Auswahl genommen. Einige Ländereien sind noch in der städtischen Hand und werden von Verwaltern kontrolliert. Bertram kann somit noch durchaus Lehn vergeben. Vielleicht ist einer der ankommenden Helden ein wahrer Streiter Keuzburgs, der sich verdient macht und mit einem Lehn und Titel belohnt wird.

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

„Von denen habe ich schon gehört.“

- Bürger auf dem Marktplatz

BEWOHNER KEUZBURGS

Nachfolgend sollen einige wichtige Personen der Stadt dargestellt werden, die nach eigenem Ermessen in euren Abenteuern eingesetzt werden können. Natürlich wird die Stadt von viel mehr Personen gesteuert und mit Leben gefüllt, aber diese sollten für den Anfang genügen. Zudem sind hier nicht alle Personen aufgeführt, die zuvor genannt wurden. Zudem solltet ihr als Spieler genügend Platz haben, um eigene Anmerkungen hinzuzufügen.

ADELIGE & RITTER

König Harald IV „Der Ehrhafte“*Bereits verstorben!*

Rasse: Mensch

Alter: 62 Jahre als er verstarb

Aufgabe: Regent Keuzburgs

Spielwerte: nicht nötig

Bewaffnung: Schwert und Schild

Verdienste:

- Sieg Grenzkonflikte mit Kernlande
- Vertreibung der „Schwarzfelle“ (Orks)
- Rückeroberung der umliegenden Dörfer
- Grundsteinlegung für friedliches Leben

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Opferte bewusst Soldaten, um Sieg zu erringen
- Ließ seinen Bruder den Herrscher von Kreuzburg (NO von Keuzburg) im Stich; seither gibt es keinerlei Beziehungen mehr

Aussehen:

- 1,87 cm groß, graues, kurzes Haar und braune Augen, graumeliertes Vollbart
- Zu Lebzeiten schlanke Figur mit starken Falten im Gesicht

Eigenschaften:

- ritterlich, königliches Verhalten
- rechtschaffen
- mutig
- wenig diplomatisches Geschick
- direkt und teilweise verbissener Siegeswille

Seine Regentschaft war geprägt von Konflikten und Kriegen. Die ständigen Übergriffe von Orkbanden und imperialistischen Herrschern, machten die laufende Kampfbereitschaft nötig. In den dauernden Zerwürfnissen dezimierte sich das Volk, es war verängstigt und jene die nicht starben zogen fort, um dem gefährlichen Alltag zu entfliehen und ihre Familien zu schützen. Nur die engsten Adelsfamilien, die treu zu Harald standen und ihren Heeren, ist es zu verdanken, dass

die Stadt nicht überrannt wurde und heute von Bertram zu neuem Leben erweckt werden kann.

Zitate:

- „Wir werden niemals weichen!“
- „Keine Gnade den Schwarzfellen!“
- „Wir müssen alle Opfer bringen!“
- „Um mein Volk zu schützen, muss ich meinen Bruder im Stich lassen...hoffentlich wird er es verstehen...eines Tages“ zu seiner Frau

Königin Ophelia „Die Weise“*Witwe Harald IV. Beiname: „Die Weise“*

Rasse: Mensch

Alter: 54 Jahre

Aufgabe: Ehemalige Regentin Keuzburgs

Spielwerte: SG 4, TP 28, KB 1, Ini -1, Schaden -2, Rüstung 0

Bewaffnung: Dolch

Verdienste:

- regierte gewissenhaft als Harald im Krieg war
- hielt Wirtschaft am Laufen
- motivierte Frauen zu arbeiten, während Männer im Krieg waren

Schattenseiten/Geheimnisse:

- fühlt sich zu Sir Blackwood hingezogen, aber das verheimlicht sie

Aussehen:

- lange blonde Haare, blaue Augen, 1,60 Stock groß und kräftige (nicht dicke) Figur

Eigenschaften:

- bodenständig
- intelligent
- geschickte Rednerin
- menschlich
- fürsorglich
- mütterlich

Sie war zur Zeiten Harald IV seine angetraute Königin und wurde von ihm hoch verehrt. Während der langen Abwesenheit Haralds auf den Kriegsschauplätzen, hielt sie das Volk zusammen

und war ihnen ein großes Vorbild. Einige behaupten sogar, sie hätte selbst bei Ernten und Nahrungsverteilung und Verteidigung der Stadt Hand angelegt.

Als ihr Mann verstarb und ihr Sohn Bertram die königlichen Pflichten übernahm, zog sie sich von den Regierungsgeschäften zurück und verbringt viel Zeit im Schlossgarten. Dennoch widmet sie sich auch der Ausbildung ihrer Tochter Euphelia und unterstützt ihren Sohn bei schweren Entscheidungen. Ihre engsten Vertrauten sind Clausidius und Sir Blackwood.

Zitate:

- „Nur weil unsere Männer im Krieg sind, darf die Ernte nicht ausfallen. Frauen Keuzburgs packt mit an und beweist wieder euren unglaublichen Wert.“
- „Diplomatie ist wie ein Schlossgarten. Er wirkt beruhigend, ist schön anzusehen, man fühlt sich wohl, jedoch ist das trügerisch. Eine falsche Bewegung und die Dornen der Rosen bohren sich ins Fleisch und Blut fließt.“ zu Euphelia

König Bertram „Der Gerechte“

Sohn Harald IV und Ophelia

Rasse: Mensch

Alter: 38 Jahre

Aufgabe: Regent Keuzburgs

Spielwerte: SG 12, TP 76, KB 10, Ini +2,
Schaden +1, Rüstung 0

Bewaffnung: Schwert und Schild

Verdienste:

- Bildungssystem
- Botschafterausbildung
- Magierakademie/-gilde

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Wünscht sich Kontakt zu seinem Onkel aus Kreuzburg, ist allerdings zu stolz für einleitende Schritte

Aussehen:

- Vollbart, 1,82 Stock groß, breit gebaut, braune schulterlange Haare, grüne Augen

Eigenschaften:

- gerecht und loyal
- diplomatisches Geschick
- charismatisch
- ehrgeizig

Bertram trat ein schweres Erbe an. Der Waffenstillstand im Suderland ist trügerisch und seine Eide schwer in dieser Situation umzusetzen. Er wird für seine Rechtschaffenheit vom Volk und seinen Vasallen verehrt, aber von anderen Mächtigen argwöhnisch beäugt. Seine Ziele sind schwer zu erreichen und er lebt in der Gewissheit, dass sie zum Konflikt mit anderen Herrschern führen werden, wenn er nur einen Augenblick Schwäche zeigt.

Zitate:

- „Worte sind die mächtigsten Waffen!“

„König Bertram war ein gütiger und gerechter Herrscher. Nur ihm war es vergönnt ein glanzvolles Zeitalter für das Suderland einzuläuten, den Zwist zu enden und den Stolz und Ehre längst vergangener Tage unter einem Banner zu eilen!...“

- Auszug aus dem Buch der Legenden Bd. 1
(1104 NZ)

Prinzessin Euphelia „Die Zarte“

Tochter Harald IV

Rasse: Mensch

Alter: 17 Jahre

Aufgabe: Prinzessin

Spielwerte: SG 2, TP 25, KB 0, Ini +0,
Schaden -2, Rüstung 0

Bewaffnung: Dolch

Verdienste:

- unterstützt ihren Bruder

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Fühlt sich zu Güldenglanz hingezogen

Aussehen:

- blonde lange Haare, blaue Augen, blasser Haut, große Augen, entwaffnendes Lächeln

Eigenschaften:

- hochgebildet
- eloquent
- neugierig
- diplomatisches Geschick

Als ihr Vater Harald IV verstarb, war Euphelia erst 3 Jahre alt. Dennoch ist sie über diesen Umstand sehr traurig. Bertram versucht ihr mehr ein Vater als Bruder zu sein. Ihre Mutter Ophelia erzählt ihr in persönlichen Gesprächen, wie ihr Vater war und was er geleistet hat und wofür er eintrat. Sie selbst strebt nach Wissen und unterstützt ihren Bruder wo sie nur kann.

Zitate:

- „Wenn wir Freunde suchen, werden wir sie unter den Feinden unserer Feinde finden.“
- „Ein zartes Alter mag es an Erfahrungen mangeln, aber Sie sollten niemals den Geist unterschätzen, mein Herr.“

Sir Robert Laranus

Rasse: Mensch

Alter: 42 Jahre

Aufgabe: Ritter Keuzburgs

Spielwerte: SG 8, TP 88, KB 10, Ini +1, Schaden +1, Rüstung 5

Bewaffnung: Schwert und Schild

Verdienste:

- Befreiung der Königin aus den Fängen der Schwarzfelle, während dem Schwarzfellkrieg
- Sieger im nördlichen Grenzkonflikt
- Aufbau eines effizienten Lehns

Schattenseiten/Geheimnisse:

- verheimlicht seine Zuneigung zu Palanthea

Aussehen:

- 1,90 Stock groß, braunes schulterlanges Haar, stechend braune Augen

Eigenschaften:

- taktisches Geschick
- selbstbewusst
- tapfer und stark
- loyal

Sein Wappen zeigt einen schwarzen Bären auf goldenem Grund. Er gilt als ehrenvollster Ritter in Keuzburg und ist Mitglied im Rat der Ritter. Seine Fähigkeiten sind gefürchtet und seine Taten für die Krone sind legendär.

Zitate:

- „Der Griff zu Eurem Schwerte beendet jegliche Diplomatie.“
- „So wenn denn die Schwerter sprechen sollen, dann habt Acht, mein Herr.“
- „Hauptmann! Verstärkt die linke Flanke!“

Sir Siegfried Rhosen

Rasse: Mensch

Alter: 38 Jahre

Aufgabe: Ritter Keuzburgs

Spielwerte: SG 8, TP 75, KB 10, Ini +1, Schaden +1, Rüstung 5

Bewaffnung: Schwert und Schild

Verdienste:

- Aufbau eines effizienten Lehns

Schattenseiten/Geheimnisse:

- In seiner Jugend und überschwänglichen Art tötete er einen Kontrahenten im Zweikampf mit unlauteren Mitteln. Dieses wirft er sich noch heute vor und führte zu seinem heutigen, sehr ehrbaren Verhalten.

Aussehen:

- leicht rötliche Haare, grüne Augen, 1,86 Stock groß, trainiert

Eigenschaften:

- ehrhaft
- loyal
- ritterlich
- religiös

- tugendhaft

Eine rote Rose auf weißem Grund zeigt sein Wappen. Er ist ein guter Freund Sir Laranus und bekämpft Unheil im ganzen Land. Kaum ein anderer Ritter gilt als fairer Kontrahent in Turnieren oder Zweikämpfen wie Sir Rhosen. Auch er ist Mitglied im Rat der Ritter.

Zitate:

- „Diese Ungerechtigkeit muss gesühnt werden.“
- „Ich werde für sie streiten.“

Sir Robin Blackwood

Mitglied im Rat der Ritter und Lehnsherr

Rasse: Mensch

Alter: 58 Jahre

Aufgabe: Ritter Keuzburgs

Spielwerte: SG 9, TP 90, KB 10, Ini +2,
Schaden +1, Rüstung 5

Bewaffnung: Schwert und Schild

Verdienste:

- Aufbau eines effizienten Lehns

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Im Auftrag der Mutter Königin Ophelia, versucht er den Kontakt zu Keuzburg wieder aufzunehmen

Aussehen:

- schwarzes Haar, 1,96 Stock groß, gut trainiert und fit

Eigenschaften:

- loyal
- ritterlich
- wortkarg
- wacher Geist

Das Familienwappen zeigt eine große Eiche auf schwarz-weiß geteiltem Grund. Er ist ein enger Freund und Mentor Sir Laranus. Beide Familien haben in den damaligen Grenzkonflikten die Heere angeführt, die so viele Opfer forderten. Ein schwerer Kampf, der mehrere Tage andauerte und verheerende Tribute forderte.

Zitate:

- „Gerne würde ich alle Schlachten alleine schlagen, doch eine solche Stärke ist mir nicht vergönnt. Im Kampf fallen Soldaten, daran können wir nichts ändern, Robert. –zu Laranus“

VERWALTER & BEAMTE

Kanzler Gregor Temmendorf

Rasse: Mensch

Alter: 50 Jahre

Aufgabe: Verwaltung der Stadt

Spielwerte: SG 3, TP 32, KB 1, Ini -1,
Schaden +2, Rüstung 1

Bewaffnung: Dolch

Verdienste:

- hilft beim Wachstum und Verwaltung der Stadt

Schattenseiten/Geheimnisse:

- hat Schwäche für die Prostituierte Marie

Aussehen:

- 1,64 Stock groß, blonde Haare, grüne Augen, dickliche Gestalt

Eigenschaften:

- zielstrebig
- pflichtbewusst
- ehrlich
- geschickter Redner

Temmendorf ist die rechte Hand Königs Bertrams und kümmert sich sorgfältig um die Belange der Stadt und dessen Administration. Er ist für Abenteurer oft ein Quell an neuen Aufgaben, die er sehr gut entlohnt, wenn es die Stadt voran bringt.

Zitate:

- „Ich werde es umgehend prüfen, mein Herr.“
- „Lasst mich darüber mit dem König sprechen.“
- „Wenn ihr Helden dieser Gefilde werden wollt, dann hätte ich da genau die richtige Aufgabe für euch. Interessiert?“

- „Wer ist dafür verantwortlich?“
- „Wieso fiel die Ernte so schlecht aus?“
- „Sie sind in Verzug mit ihren Zahlungen. Das ist sicherlich nur ein Versehen, nicht wahr?“
- „Verhängt ein Kopfgeld auf diesen Feind Keuzburgs!“

alleinheit Suderlands aufsteigt und bei einem Krieg das Königreich tapfer und siegreich verteidigen kann.

Zitate:

- „Dem König zu Ehren!“
- „Kein Aufgeben, keine Niederlage!“

MILITÄRS & WACHEN

General Erik Jorgan

Rasse: Mensch

Alter: 61 Jahre

Aufgabe: Befehlshaber des Lotos

Spielwerte: SG 9, TP 82, KB 10, Ini +1,
Schaden +1, Rüstung 3

Bewaffnung: Schwert und Schild

Verdienste:

- Idee und Aufbau des Lotos, Kämpfer in den Grenzkonflikten und im Schwarzfellkrieg

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Hatte während der Grenzkonflikte versehentlich einen eigenen Trupp für Gegner gehalten und diese vernichtet

Aussehen:

- kräftig gebaut aber mittlerweile mit Bauchansatz, blonde kurze Haare, Schnurrbart, blaue Augen, 1,78 Stock groß

Eigenschaften:

- pflichtbewusst
- loyal
- strategisch
- ruhig und besonnen
- klug
- hart aber gerecht

Er ist ein pflichtbewusster Soldat und loyaler Diener des Königs. Der General machte sich bereits in den Grenzkonflikten und im Schwarzfellkrieg verdient und übernahm die Führung des Lotos mit Freuden. Seither hat er viele Neuerungen eingeführt, damit der Lotos zur besten Spezi-

Oberst Baltram Maurenbrecher

Rasse: Mensch

Alter: 55 Jahre

Aufgabe: Oberst des weißen Lotos

Spielwerte: SG 8, TP 84, KB 10, Ini +1,
Schaden +1, Rüstung 3

Bewaffnung: Schwert und Schild

Verdienste:

- konnte Infiltration abwehren, effizienter Befehlshaber, Aufspüren von Ogerhorten

Schattenseiten/Geheimnisse:

- um Infiltratoren zu finden, opferte er einige „Agenten“ des Lichtbringerordens

Aussehen:

- 1,72 Stock groß, schwarze Haare, kräftige Brauen, braune Augen, schlank-kräftig-sportlich

Eigenschaften:

- pflichtbewusst
- loyal
- neugierig
- taktisch sehr versiert
- aufgeweckt
- gerecht
- intelligent

Der Oberst des weißen Lotos in Keuzburg. Er stellt seine gesamte Kraft in die Dienste der Krone. Als Oberst gehört er dem obersten Kommando des weißen Lotos an. Baltram ist sehr informiert und versucht alles den König, die Stadt oder seinen Untergebenen betreffend zu wissen, um ggf. rechtzeitig Gefahren zu erkennen und sie von vornherein zu unterbinden. Sein Gesicht ist sorgengegärbt. Kontakt zum Lichtbringer-Orden.

Zitate:

- „Ich bin über die Bewegungen an der westlichen Grenze bereits informiert.“
- „Sagen Sie mir, was ich wissen will und Ihre Strafe wird vielleicht etwas milder, mein Herr.“

Leutnant Felix Maria Kemperling

Rasse: Mensch

Alter: 22 Jahre

Aufgabe: Leutnant der Stadtwachen

Spielwerte: SG 5, TP 71, KB 6, Ini +2,
Schaden +1, Rüstung 3

Bewaffnung: Schwert und Schild

Verdienste:

- Hat einige Verfahren entwickelt, um Tatspuren zu sichern und zu interpretieren

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Er glaubt noch immer daran, dass seine Eltern durch die Bruderschaft der Schatten ermordet wurden. Ihm ist nur nicht klar, warum

Aussehen:

- leicht rötliche Haare, 1,70 Stock groß, grüne Augen, glatt rasiert, schlanke Figur, trainiert

Eigenschaften:

- kriminologisches Gespür
- vertrauens erweckend
- offen
- ehrlich
- neugierig
- klug

Die rechte Hand Hauptmanns Alvarins und Vertrauter. Er wurde selbst vom Hauptmann ausgebildet. Alvarin wurde auf Kemperling im Waisenhaus aufmerksam. Spuren eines Diebstahls führten ihn einst ins Waisenhaus. Dort half ihm der damals 13-jährige den Täter zu stellen. Dabei fiel Alvarin seine Führungsqualitäten sowie kriminologisches Gespür auf, was ihn dazu veranlasste ihn offiziell als Stadtwache in die Lehre zu nehmen. Kemperling machte sich seither verdient

und gilt als akribischer Spurensicherer und besitzt eine hervorragende Kombinatorik.

Zitate:

- „Ich glaube, es hat sich folgendermaßen zugetragen:...“
- „Ich habe eine Theorie...“

Hauptmann Amand Alvarin

Rasse: Mensch

Alter: 31 Jahre

Aufgabe: Hauptmann der Stadtwache

Spielwerte: SG 6, TP 75, KB 6, Ini +1,
Schaden +1, Rüstung 3

Bewaffnung: Schwert und Schild

Verdienste:

- Deutlich gesunkene Kriminalitätsrate

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Er weiß um die Gedanken seines einstigen Lehrlings Kemperling und sucht heimlich nach Informationen

Aussehen:

- untersetzt, wildes schwarzes Haar, wacher Blick, freundliches Lächeln

Eigenschaften:

- sehr direkte Art, wirkt für Fremde etwas ruppig

Er ist der Sohn und Enkel eines Militärs und blieb der Familientradition treu. Allerdings wechselte er nach seinem militärischen Grunddienst zu den Stadtwachen, da er dort seine Fähigkeiten besser für den König nutzbringend zur Anwendung bringen konnte. Seinem Scharfsinn ließ ihn schnell zum Kommandeur der Stadtwachen aufsteigen. Er gilt als fairer aber ruppiger Typ, der dennoch sehr menschlich geblieben ist.

Zitate:

- „Macht den Weg frei und lasst uns durch, Leute.“
- „Es deutet alles auf Betrug hin.“

Hauptmann Mariol zu Quantenbach

Rasse: Mensch

Alter: 38 Jahre

Aufgabe: Hauptmann des Eskortekommandos

Spielwerte: SG 6, TP 76, KB 8, Ini +1,
Schaden +1, Rüstung 3

Bewaffnung: Schwert und Schild

Verdienste:

- Bislang hat er noch nie versagt

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Buhlt um die Gunst von Hermine Stoffschick; ihr Frohsinn und Leichtigkeit lässt ihn sein gefährlichen Alltag vergessen

Aussehen:

- braune längliche Haare und Augen, Schnurrbart, Segelohren, 1,78 Stock groß, schlank

Eigenschaften:

- diszipliniert
- traditionsbewusst
- ehrlich
- vertraulich

Mariol ist Hauptmann des Eskortekommandos, der Teil des Weißen Lotos ist und mit einer Vielzahl von Aufgaben betraut wird. Quantenbach ist sehr diszipliniert und traditionsbewusst, kann aber auch in seinen Entscheidungen seine emotionale Beziehung zu seinen Unterstellten nicht immer verbergen.

Zitate:

- „Es muss einen Weg geben!“
- „Niemand bleibt zurück!“
- „Der Auftrag wird erfüllt werden!“

Leutnant Pendamin Güldenglanz

Rasse: Mensch

Alter: 29 Jahre

Aufgabe: Verantwortlicher der Schlosswache

Spielwerte: SG 5, TP 68, KB 5, Ini +2,
Schaden +1, Rüstung 2

Bewaffnung: Schwert und Schild

Verdienste:

- Verschafft Sicherheit im Schloss

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Um keine Überraschungen zu erleben, lässt er die Vergangenheit aller Schlosswachen durchleuchten und Informationen über sie recherchieren

Aussehen:

- braunes glattes Haar, Henriquate-Bart, aufmerksamer Blick

Eigenschaften:

- akribisch
- organisatorisch
- pragmatisch
- dienstefrig
- manchmal nachtragend

Güldenglanz ist der verantwortliche der Schlosswachen im Schloss Bertrams. Er gilt als äußerst akribisch in seiner Arbeit und verzeiht seinen Männern und sich selbst nur schwer, wenn der Dienst nicht reibungslos abläuft. Die von ihm gestellten Anforderungen sind sehr hoch.

Zitate:

- „Stehen Sie gerade Soldat!“
- „Nicht während unserer Schicht!“
- „Hier wird niemand eingelassen!“

HELDEN, HÄNDLER & HANDWERKER**Erzmagier Clausidius Morgenklar**

Rasse: Mensch

Alter: unbekannt

Aufgabe: Erzmagier Keuzburgs

Spielwerte: SG 12, TP 44, KB 3, Ini +1, MP 80
Schaden -1, Rüstung 1

Bewaffnung: Magierstab

Verdienste:

- unterstützte Harald IV in diversen Konflikten
- Ausbildung von Zauberlehrlingen

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Durch seine Studien befürchtet er einen interdimensionalen Angriff aus der Dä-

monensphäre; erzählt davon aber niemanden

Aussehen:

- graue lange Haare, ein ebenso grauer Bart bis unter die Brust, wache grüne Augen

Eigenschaften:

- gebildet
- analytisch
- loyal
- strukturiert
- intelligent
- strebsam
- neugierig
- streng

Clausidius kämpfte bereits an der Seite von Harald in den Grenzkonflikten und tat sich als wahrer Freund Keuzburgs hervor. Seine kämpferische und heilende Magie mag wohl ein wichtiger Faktor zum Sieg und Schutz der Stadt gewesen sein. Auf Grund seiner Verdienste erbaute ihm Harald einen Turm im Osten der Stadt, worauf er sich seine Dienste weiterhin für die Stadt sicherte. Morgenklar bildet sogar seither talentierte Jungen und Mädchen zu Magiern aus, die sich allerdings einer sehr schweren Ausbildung unterwerfen müssen. Er ist zwar hochgeschätzt im Volk und beim Adel, aber seine Macht beängstigt den einen oder anderen.

Zitate:

- „Das halte ich für Humbug!“
- „Laut dem Folianten, den ich las, ist dies durchaus möglich.“
- „Ihr müsst euch mehr anstrengen!“

Johann Johannson

Rasse: Mensch

Alter: 42 Jahre

Aufgabe: Waffenschmied

Spielwerte: SG 10, TP 78, KB 11, Ini +2,
Schaden +2, Rüstung 4

Bewaffnung: Zweihandaxt oder Zweihandhammer

Verdienste:

- half schon oft gegen Feinde Keuzburgs

Schattenseiten/Geheimnisse:

- mit seiner offenen Art, hat er schon wichtige Dinge erzählt, die er lieber für sich hätte behalten sollen

Aussehen:

- braunes wallendes langes Haar, große Kotletten und sehr muskulös, 2,08 Stock groß

Eigenschaften:

- einfältig und ungebildet
- ehrlich und hilfsbereit
- tapfer
- angstfrei
- laut
- tolerant
- treu

Johann ist ein über 2 m großer muskulöser Hüne. Ein hervorragender Waffenschmied und Axtkämpfer und enger Freund Georg Keilenbruchs. Er hat seine ganz eigenen Ansichten was Heimlichkeiten und Intrigen anbelangt. Niemals nähert er sich einen Feind schleichend oder heimlich, sondern er wählt den direkten Weg. Flüstern hält er für die Basis von Intrigen oder Feigheit. Seine Stimme ertönt laut, in seiner Schmiede, in der Taverne, auf offener Straße oder beim Ansturm auf einen vermeintlichen Feind.

Zitate:

- „Stell' dich mir in einem ehrlichen Kampf, Feigling!“
- „Ich werde mich nicht im Schatten verstecken, wie ein gemeiner Halunke.“
- „Das sind 2 Glanztaler und 2 Glanztaler... Puh, das macht 3 Glanztaler“

Georg Keilenbruch

Rasse: Mensch

Alter: 62 Jahre

Aufgabe: Altkrieger und Waffenhändler

Spielwerte: SG 10, TP 84, KB 11, Ini +2,
Schaden -1, Rüstung 4

Bewaffnung: Schwert und Schild

Verdienste:

- kämpfte für Harald IV, hilft noch heute gegen Bedrohungen, unterstützt manchmal bei der Ausbildung von Wachsoldaten und Lotos

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Als junger Krieger zog er zwei Jahre lang mit Raubrittern durch die westlichen Lande, bevor er nach Keuzburg und Suderland kam

Aussehen:

- braun-grau melierte Haare und kurzen Vollbart, 1,85 Stock groß

Eigenschaften:

- ruhig
- freundlich
- bedacht handelnd
- mutig
- stark
- kämpferisch

Georg ist ein altgedienter Krieger aus alten Zeiten. Als er ein ansehnliches Alter von 58 Wintern erreicht hatte, wendete er den Schlachtfeldern den Rücken zu und verdingt sich nun als Waffenhändler mit festem Wohnsitz in Keuzburg mit dem Namen „Das Tänzelnende Schwert“. Er ist mit seinen 1,85 Stock Körpergröße durchaus stattlich. Sein Gesicht zeugt von Erfahrungen, die sich in seinen Gesichtszügen widerspiegeln. Graue schulterlange Haare umrahmen sein markantes Gesicht. Er trägt einen gut gestutzten weißen Vollbart, der ihm Weisheit verleiht. Er ist ein enger Freund Johanns.

Zitate:

- „Als Jungspund ist man naiv und leidet viel zu oft an Selbstüberschätzung.“

- „Jede Zeit hat ihre Helden.“
- „Mach‘ dich nicht unglücklich und steck‘ die Waffe wieder ein, Junge!“

Palanthea

Arbeitet im Gebratenen Hirsch

Rasse: Mensch

Alter: 28 Jahre

Aufgabe: Abenteurerin und Bedienung

Spielwerte: SG 6, TP 78, KB 7, Ini 0,
Schaden -1, Rüstung 2

Bewaffnung: Schwert

Verdienste:

- Ging ins Exil um Königreich zu schützen

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Lebt im Exil und ist in Wirklichkeit eine Königstochter
- Sandrina ist nicht ihre Cousine, sondern ihre Schwester

Aussehen:

- brauner Lockenkopf, 1,74 Stock groß, schlank-trainierte Figur, braune Augen

Eigenschaften:

- abenteuerlustig
- mutig
- launenhaft und schnell reizbar
- sehr agil
- manchmal naiv

Sie ist die Cousine Sandrinas und lebt meist bei ihr im Arbeiterviertel. In Zeiten in der sich Palanthea nicht bei ihrer Cousine aufhält, kann man davon ausgehen, dass sie ausgezogen ist um Abenteuer zu erleben. Sie ist eine sehr agile Schwertkämpferin und arbeitet im gebratenen Hirsch oft nur aus Langeweile oder um sich Geld für ihre nächsten Abenteuer zu verdienen. Palanthea gilt als abenteuerlustig, mutig und doch launenhaft und schnell reizbar.

Zitate:

- „Du die linken fünf und ich die rechten fünf.“

- „Wie ‚Hallo, Du leckeres Ding‘? Willst Du mich beleidigen, hältst Du mich für eine gemeine Dirne? Die Augen werd‘ ich dir ausstechen...“

Sandrina

Arbeitet im Gebratenen Hirsch

Rasse: Mensch

Alter: 27 Jahre

Aufgabe: Abenteurerin und Bedienung

Spielwerte: SG 6, TP 75, KB 6, Ini 0,
Schaden -1, Rüstung 2

Bewaffnung: Schwert

Verdienste:

- Ging ins Exil um Königreich zu schützen

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Lebt im Exil und ist in Wirklichkeit eine Königstochter
- Palanthea ist nicht ihre Cousine, sondern ihre Schwester

Aussehen:

- bräunliche Haare, 1,68 Stock, schlank-trainierte Figur, braune Augen

Eigenschaften:

- humorvoll
- sehr gutaussehend
- begeisterungsfähig
- aufgeschlossen
- kämpferisch (gibt niemals auf)

Sandrina -Cousine Palantheas- arbeitet im gebratenen Hirsch als Magd, wohnt im Arbeiterviertel und lässt sich manchmal von der Abenteuerlust ihrer Cousine anstecken und geht für kurze Zeit ein Abenteuer erleben. Grundsätzlich gilt Sandrina als sehr umgänglich und familiär. Sie wird von vielen Gästen hoch geschätzt. So wie Palanthea ist auch Sandrina eine geschickte Schwertkämpferin. Beide entstammen einem Kriegergeschlecht und sind es gewohnt mit „harten Kerlen und Herausforderungen“ umzugehen. Sandrina und Palanthea sind adligen Geschlechts und haben sich bewusst für das Exil entschieden. Niemand weiß darum und sie haben nicht vor, es

jemanden zu verraten. Wahrscheinlich sind auch ihre Vornamen nicht korrekt.

Zitate:

- „Wenn du deine Hand da nicht sofort wegnimmst, dann nagel ich sie am Tisch fest.“
- „Vielleicht solltest du dich mal waschen, Stinker.“
- „Abenteurer? Kämpfen? Im Dreck schlafen? Worauf warten wir?“

Ferdinand Federfein

Inhaber von Pergament & Federkiel

Rasse: Mensch

Alter: 40 Jahre

Aufgabe: Schreiber und Übersetzer

Spielwerte: SG 2, TP 32, KB 0, Ini -1,
Schaden -2, Rüstung 0

Bewaffnung: Dolch

Verdienste:

- Hat durch seine Reisen gute Kontakte in Trion und dem Suderland

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Besitzt die Fähigkeit Handschrift und Stil zu imitieren
- Stellt hin und wieder falsche Dokumente für die Lichtbringer-Agenten aus

Aussehen:

- blass, hager, 1,82 Stock groß

Eigenschaften:

- akribisch
- schreckhaft
- oft verschnupft
- ehrlich
- etwas weltfremd

Ein etwas blasser und hagerer Zeitgenosse, der hauptsächlich sein Dasein in geschlossenen Räumen fristete. Seine Welt ist die Schrift und die Sprache, in der er sich besonders gut aufgehoben fühlt. Seine Ausbildung absolvierte er an verschiedenen Akademien und bei Gelehrten in Trion und Suderland.

Zitate:

- „Die Einladungen werde ich in meiner schönsten Schrift verfassen, meine Dame.“
- „Dieses Dokument ist sicherlich eine Fälschung, Herr Hauptmann.“

Jamine Sehnenscheid

Inhaberin Zur gespannten Sehne

Rasse: Mensch

Alter: 34 Jahre

Aufgabe: Händlerin für Bögen und Armbrüste

Spielwerte: SG 1, TP 28, KB 0, Ini -1,
Schaden +0, Rüstung 0

Bewaffnung: Bogen

Verdienste:

- Verdiente sich als Schwarzfelljägerin in den westlichen Landen

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Ihr Dorf wurde einst überfallen, wobei ihre Eltern starben und sie Opfer einer Schändung wurde. Elfen eilten dem Dorf zur Hilfe, kamen aber nicht rechtzeitig, um das Schlimmste zu verhindern. Sie gebär mit 17 einen Sohn. Sie ließ ihn mit vier zurück und zog durch die Lande.

Aussehen:

- blond, grüne Augen, 1,68 Stock groß, schlank-sportlich

Eigenschaften:

- fachlich
- verschlossen
- freundlich
- energisch
- geschichtsliebend
- gute Zuhörerin

Sie war und ist eine hervorragende Schützin, die einst auszog, um Abenteuer in ferne Lande zu erleben. Dabei lernte sie verschiedene Bogen- und Armbrusttypen kennen, die sie nun in ihrem Laden verkauft.

Zitate:

- „Ein elfischer Bogen ist eine sehr gute Wahl.“
- „Ich bin Männern nicht voreingenommen, wirklich nicht.“

Kalina Zuberhupf

Inhaberin vom Fleckentanz

Rasse: Mensch

Alter: 58 Jahre

Aufgabe: Wäscherin

Spielwerte: SG 1, TP 22, KB 0, Ini -1,
Schaden +0, Rüstung 0

Bewaffnung: Dolch

Verdienste:

- Hält die Stadtbevölkerung auf den neusten Stand

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Manipuliert einige Geschichten, damit sie interessanter klingen

Aussehen:

- robuste Gestalt, kräftige Arme, 1,65 Stock groß, schwarze lockige Haare, braune Augen

Eigenschaften:

- neugierig
- aufdringlich
- manipulierend
- einfältig

Das typische Waschweib, wenn es denn sowas gibt. Redselig und viele Tipps rund um das Thema saubere Wäsche, Flecken und Reinigung erhält man bei ihr sowie die neusten Gerüchte aus der ganzen Stadt.

Zitate:

- „Ein wirklich ekelhafter Fleck, was habt ihr denn *getrieben*?“
- „Also ich habe gehört, dass...“

Balduin Bauhaus

Inhaber von Maurerkell' und Wasserwaag'

Rasse: Mensch

Alter: 62 Jahre

Aufgabe: Baumeister

Spielwerte: SG 2, TP 35, KB 1, Ini +0,

Schaden +1, Rüstung 0

Bewaffnung: Hammer

Verdienste:

- Aufbau der Stadt und Dörfer

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Auf seiner Walz lernte er einen gelehrten kennen, dessen Kenntnisse über Statik und Bauphysik enorm waren. Balduin war ehrgeizig und stahl ihm sein Notizbuch anstatt jahrelange Ausbildung zu absolvieren. Heute bereut er es zutiefst und würde sich gerne dafür entschuldigen.

Aussehen:

- kurze grau-braune Haare, blau-graue Augen, 1,81 Stock groß, kräftig, Vollbart, sonnengebräunte Haut

Eigenschaften:

- technisch
- ruppig
- ehrgeizig
- arbeitsam
- geschickt

Balduin ist ein Baumeister alter Schule. Er treibt seine Handwerker, seine Söhne und sich selbst zu Höchstleistungen an und versucht das Unmögliche möglich zu machen. Ihm gelingt es Kunst, Architektur und Ingenieurswesen miteinander zu verknüpfen, um prachtvolle Bauten -wie Denkmäler- zu errichten.

Seine Söhne Eduard und Jürgen wurden bereits in ihrer Kindheit um von des Vaters Leidenschaft angesteckt und sie tragen das Zepter weiter und zeigen mindestens die gleiche Begabung wie Balduin selbst, was ihn mit Stolz erfüllt.

Zitate:

- „Eines Tages werden die Bauten bis in die Wolken ragen, Jungs.“
- „Verstärkt dort und dort die Konstruktion und beeilt euch damit.“

Erwin Klappbach

Inhaber von Hartkritzerei Klappbach

Rasse: Mensch

Alter: 41 Jahre

Aufgabe: Graveur

Spielwerte: SG 2, TP 22, KB 0, Ini 0,

Schaden +0, Rüstung 0

Bewaffnung: Knüppel

Verdienste:

- Verschönert Geschirr und Bewaffnung

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Saß in Trion wegen Betruges im Gefängnis

Aussehen:

- 1,92 Stock groß, schlaksig, blonde Haare, spärlicher Bartwuchs, grüne Augen

Eigenschaften:

- geschickt
- ehrlich
- offen
- genügsam
- umgänglich
- fröhlich

Erwin ist ein großer, schlaksiger Typ, der mit seinen Schnitt- und Schnitzwerkzeugen Texte, Bilder und Formen in Oberflächen ritzt. Seine Spezialität ist die Veredelung von Gläsern und keramischen Gegenständen. Er wird als umgänglicher und ehrlicher Mann geschätzt, mit dem man gerne am Abend ein Bier in der Taverne zischt, mit dem man lacht und feiert.

Zitate:

- „Mit meiner Hartkritzerei veredeln Sie diese schöne Vase.“
- „Was soll ich auf Ihr Zierschwertritzeln, mein Herr?“

Siegfried „Eremit“

Inhaber von Wilder Gockel

Rasse: Mensch

Alter: 53 Jahre

Aufgabe: Gastronom

Spielwerte: SG 4, TP 33, KB 2, Ini +1,
Schaden +0, Rüstung 0

Bewaffnung: Knüppel

Verdienste:

- Schlichtet oft Auseinandersetzungen in den Tavernen oder dem Marktplatz

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Würde gerne zwei Kinder aus dem Waisenhaus adoptieren, traut sich das aber nicht zu. Er spendet allerdings heimlich für die Kinder im Heim.

Aussehen:

- 1,92 Stock groß, dicklich-künftig, braune lang und zerzauste Haare, struppiger Vollbart, grüne Augen

Eigenschaften:

- eigenbrötlerisch
- mutig
- gelassen
- friedlich
- nicht egoistisch
- selbstlos
- gutgläubig

Zitate:

- „Immer mit der Ruhe. Wer hat wen mit was beleidigt?“
- „Das kann ich mir beim besten Willen nicht vorstellen, nicht dieser Tom.“

Einen Nachnamen hat er laut eigener Aussage nicht, da er als Findelkind bei einem Eremiten aufwuchs. Manchmal nennt er sich aber selbst Siegfried Eremit, um darauf aufmerksam zu machen.

Doktor Illius von Kempenhagen

Örtlicher Medicus

Rasse: Mensch

Alter: 64 Jahre

Aufgabe: Medicus

Spielwerte: SG 3, TP 28, KB 0, Ini -1,
Schaden -2, Rüstung 0

Bewaffnung: Dolch

Verdienste:

- Sorgt sich als Kriegs- und Wundarzt in den vergangenen Konflikten um Verwundete

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Ist nicht glücklich darüber, dass seine Tochter Priesterin statt Ärztin wurde

Aussehen:

- 1,71 Stock groß, graue kurze Haare, grauer langer Vollbart, strahlend blaue Augen, untersetzt

Eigenschaften:

- intellektuell
- wortgewand
- empathisch
- fröhlich
- geschickt
- wissbegierig

Ein bodenständiger Mann mit enormen medizinischen Fertigkeiten und Wissen. Seine Erfahrungen als Frontarzt hat ihn wider besseren Willens nicht abstumpfen lassen. Im Gegenteil er ist ein wahrer Menschenfreund und besitzt eine ausgesprochen hohe soziale und emotionale Intelligenz. Illius genießt hohes Ansehen in der gesamten Bevölkerung.

Zitate:

- „Mit einer von mir erstellten Heilsalbe müsste der Ausschlag in einigen Tagen wieder fort sein.“
- „Egal wie gut ein Arzt auch sein mag, es wird immer Patienten geben, denen man nicht helfen kann.“

Teldor

Inhaber von Teldors auf Großem Fuß

Rasse: Mensch

Alter: 25 Jahre

Aufgabe: Schuster

Spielwerte: SG 2, TP 22, KB 0, Ini -1,
Schaden +0, Rüstung 0

Bewaffnung: Knüppel

Verdienste:

- Bringt Schuhfanatiker zum Staunen

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Hat schon manches Techtelmechtel mit den jungen Mädels der Stadt gehabt

Aussehen:

- schlank bis hager, 1,88 Stock groß, braune Haare und Augen

Eigenschaften:

- kreativ
- fröhlich
- fingerfertig
- charmant
- wortgewand
- künstlerisch
- Schürzenjäger

Ihm wird eine erstaunliche Kreativität nachgesagt, die er mit seinem Handwerk -der Schusterei- vollends auslebt. Fingerfertigkeit paart sich mit Ideenreichtum und lässt Schuhfanatiker im ganzen Land erstrahlen.

Zitate:

- „Ein solch‘ hübscher Fuß würde diesen Schuh besonders zur Geltung bringen.“
- „Einen Stiefel schustern, aus dem eine Klinge heraus schnellen soll?“

Meisterzuckerer Klebefest

Inhaber der Zuckerbäckerei Klebefest

Rasse: Mensch

Alter: 39 Jahre

Aufgabe: Zuckerbäcker

Spielwerte: SG 2, TP 26, KB 0, Ini -2,
Schaden +0, Rüstung 0

Bewaffnung: Knüppel

Verdienste:

- Trägt zum Bekanntheitsgrad der Stadt sowie auch Zahnschmerzen und Übergewicht bei

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Kann Teldor den Schuster wegen seiner Frauengeschichten nicht ausstehen

Aussehen:

- 1,89 Stock groß, Glatze, glatt rasiert, fettleibige Statur

Eigenschaften:

- kreativ
- einfältig
- freundlich
- zugänglich
- fröhlich
- offen und ehrlich

Klebefest hat bereits in frühen Jahren mit Süßspeisen in der Küche seiner Mutter experimentiert und leckeren Süßkram hergestellt. Als er alt genug war, eröffnete er kurzer Hand eine Süßbäckerei. Rasend schnell wurde er über die Stadtgrenzen bekannt und hat sich seither als konkurrenzlos erwiesen.

Zitate:

- „Noch eine ordentliche Portion Zucker und fertig.“
- „Ich empfehle die dreistöckige Sahne-Marzipan-Nougat-Torte für deinen Anlass.“
- „Dieser Teldor nutzt die jungen Dinger mit ihrer Vorliebe für Schuhe doch nur aus. Dieser Mistkerl.“

Die Bukgugler*Bibliothekare*

Rasse: Mensch

Alter: 48, 53, 22 Jahre

Aufgabe: Bibliothekare

Spielwerte: SG 2/2/2, TP 32/35/27,
KB 0/0/0, Ini -1/-1/-1,
Schaden -2/+1/-2, Rüstung 0/0/1

Bewaffnung: Schwert oder Dolch

Verdienste:

- Tragen zum Bildungsniveau sowie Bekanntheitsgrad durch umfangreiche Sammlung bei

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Gut ein Dutzend Bücher halten sie unter Verschluss, da sie glauben, der Inhalt wäre zu verstörend auf die Gesellschaft

Aussehen:

- Gertrude: grau melierte Haare mit einem Dutt, 1,66 Stock groß, schlank, Brillenträgerin, spitzes Kinn, Krähenfüße, offene und wache Augen
- Johannes: kurze langsam gräulich werdende Haare, 1,78 Stock groß, schlank fast hager, leicht gebückte Haltung, freundliche grüne Augen und leichte Lachfältchen
- Myrte: schulterlange braune Haare und grüne Augen, neugieriger Blick, 1,71 Stock groß, schlank

Eigenschaften:

- höflich
- ruhig
- bodenständig
- hochgebildet
- neugierig

Gertrude (48), Johannes (53) und Myrte (22) sind Bibliothekare aus Leidenschaft und Familientradition. Sie gelten als höflich, ruhig, und bodenständig, aber auch hochgebildet. Alle drei unterstützen die Schule bei ihren Bemühungen das Bildungsniveau der Bevölkerung stetig zu erhöhen.

Zitate:

- „Darüber habe ich mal was gelesen.“
- „Baukunst finden Sie in der oberen Etage, Gang 4, Regal 12, mein Herr.“
- Myrte: „Ich habe das Buch ausfindig gemacht. Ich werde mich auf den Weg machen, um eine Abschrift anzufertigen.“

Hermine Stoffschick*Inhaberin von Tinte & Tunke*

Rasse: Mensch

Alter: 27 Jahre

Aufgabe: Färberin

Spielwerte: SG 1, TP 27, KB 0, Ini -1,
Schaden +0, Rüstung 0

Bewaffnung: Knüppel

Verdienste:

- Bringt Farbe ins Leben der Keuzburger

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Sie hat schon mit Tierblut als Farbstoff experimentiert

Aussehen:

- 1,56 Stock groß, dunkelblonde Haare, blau-grüne Augen, schlank, leicht gekrümmte Körperhaltung, Lachfältchen

Eigenschaften:

- Fröhlich
- Aufgeweckt
- Wissbegierig
- Experimentierfreudig
- aufgeschlossen

Sie ist Färberin von Beruf und macht diesen sehr gerne. Im Laufe der Zeit hat sie viele Techniken erlernt, erprobt oder gar selbst entwickelt, um Stoffe in den prachtvollsten Farben erstrahlen zu lassen.

Zitate:

- „Diese Farbverläufe sehen einfach herrlich aus.“
- „Mal sehen, was passiert, wenn ich diese drei Komponenten vermenge.“

Baknam Steinburg*Inhaber Zur Groben Hand*

Rasse: Zwerg

Alter: 88 Jahre

Aufgabe: Grobschmied

Spielwerte: SG 8, TP 36, KB 1, Ini 0,
Schaden +1, Rüstung 4

Bewaffnung: Hammer

Verdienste:

- Schafft robuste und langlebige Küchenutensilien sowie Gegenstände des täglichen Gebrauchs

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Dürstet nach Rache, einen jedem Schwarzfell büßen zu lassen, was sie seiner Familie und Sippe angetan haben

Aussehen:

- 1,48 Stock groß, schwarze Haare, langer Bart mit Zöpfen, typisch kräftig gebaut

Eigenschaften:

- Geschickt
- Treu
- Kräftig
- Ehrhaft
- Traditionsbewusst
- grimmig

Der „alte“ Zwerg ist ein hervorragender Grobschmied. Viele denken er müsse ein schlechter Zwergenschmied sein, wenn ein Zwerg „nur“ Grobschmied oder Kesselflicker wird. Aber die meisten irren, denn er führt die Tradition seiner Familie weiter. Sein Vater und seine Großväter zählten zu den besten Grobschmieden ihrer Zeit. Baknam lebte in einer kleinen Siedlung die während der Schwarzfellkriege fiel. Nun fristet er sein Dasein in Keuzburg und wartet auf eine Gelegenheit es den Orks heimzuzahlen.

Zitate:

- „Diesen Orks werde ich das Fell über die Ohren ziehen.“
- „Noch vier Krüge Met und ich bin angeheitert.“

- „Der Kessel muss von mir sein, denn er weist eine hohe Qualität auf.“

Margarethe Balkensteg*Inhaber von Allerweltsdollereyn*

Rasse: Mensch

Alter: 47 Jahre

Aufgabe: Verkäuferin/Händlerin

Spielwerte: SG 3, TP 28, KB 0, Ini -1,
Schaden -2, Rüstung 0

Bewaffnung: Dolch

Verdienste:

- Hält die Bewohner auf Trab

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Bringt unabsichtlich Personen durch ihr Getratsche in Verruf

Aussehen:

- 1,66 Stock groß, gebückte Haltung, etwas rundlich, faltiges Gesicht, Pausbacken, braune kurze Haare, grüne Augen

Eigenschaften:

- Naiv
- Liebenswürdig
- Tratschend
- kommunikativ

Eine etwas wunderliche Dame, mit glänzenden Augen und einem großen Herzen. Gerüchte und Neuigkeiten hilft sie gerne zu verbreiten, denn sie glaubt so ziemlich alles. Trotz ihrer Naivität und Einfalt wird sie sehr geschätzt, da sie ein liebenswürdiger Mensch ist.

Zitate:

- „Hier findest du alles, was dein Herz begehrt; auch wenn du es gar nicht wusstest.“
- „Stöbert ruhig ein wenig, ich setze derweil etwas Tee auf.“

Grongsch Glutbart

Inhaber von Das Funkelnde Diadem

Rasse: Zwerg

Alter: 89 Jahre

Aufgabe: Händler/Juwelier

Spielwerte: SG 7, TP 105, KB 8, Ini +2,
Schaden +0, Rüstung 4

Bewaffnung: Axt

Verdienste:

- Mit seinem Gespür verhilft er Keuzburg zu einem höheren Wohlstand und Ansehen bei Händlern und Juwelieren in ganz Suderland

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Er will unbedingt den aus Mythen bekannten Mondstaubkristall finden

Aussehen:

- 1,42 Stock groß, rotbraune Haare, langer Bart, kräftig

Eigenschaften:

- Ehrlich
- Guter Geschäftssinn
- Aufrechter Charakter
- Hilfsbereit (in bestimmten Grenzen)

Wie so viele Zwerge ist er fasziniert von Edelsteinen. Bei ihm ist man in guten Händen, wenn es um Schmuck und andere glänzende Schätze geht. Seine Vorliebe für Schmuck will er mit der ganzen Welt teilen, daher ist er Juwelier geworden. Er macht faire Preise und ist mit seinem klaren Gemüt selbst ein Edelstein der Keuzburger Gesellschaft.

Zitate:

- „Das Licht bricht sich hervorragend in diesem Diamanten.“
- „Ich will ehrlich sein. Diese Edelsteine sind von minderer Qualität, aber ich verstehe eure finanziellen Sorgen. Lasst mich sehen, ob ich einen guten Preis für euch bei einem Händler jenseits der Grenzen aushandeln kann, meine Liebe.“

Alvin Coppermühl

Inhaber von Blitzender Harnisch

Rasse: Mensch

Alter: 44 Jahre

Aufgabe: Rüstungshändler

Spielwerte: SG 3, TP 32, KB 1, Ini 0,
Schaden +1, Rüstung 0

Bewaffnung: Schwert

Verdienste:

- Beschaffte gute Rüstungen für die städtische Waffenkammer, die im Verteidigungsfall an die Bürger und Bürgerinnen ausgegeben werden

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Hat –ohne es zu wissen– desertierte Raubritter ausgerüstet, die nun im Suderland ihr Unwesen treiben und durch die Rüstungen oft Vorteile gegenüber einfachen Wachen haben

Aussehen:

- dicklich untersetzt, mit Hängewangen und klein 1,64 Stock groß

Eigenschaften:

- guter Geschäftssinn
- freundlich
- traditionsbewusst
- wortgewand
- freiheitsliebend

Er ist wahrlich keine imposante Erscheinung, aber ein fähiger Händler und freundlicher Mensch. In das Rüstungsgewerbe kam er durch seinen Vater, der diese Tradition von seinem Vater übernahm. Alvin ist sehr wortgewand und kennt sich mit Rüstungen hervorragend aus. Das mag ein Grund dafür sein, dass er mit Balin dem Rüstungsschmied zusammenarbeitet und ihn sogar zu seinen engsten Freunden zählt. Qualität ist ihm sehr wichtig und Balin ist ein verdammt guter Schmied.

Zitate:

- „Der Harnisch sitzt wie angegossen.“
- „Ein wirklich schönes Stück aus den südlichen Gefilden.“

- „Viele dieser Rüstungen stammen aus der Werkstatt meines Freundes Balin Graubart.“

Balin Graubart

Inhaber von der klappernden Rüstung

Rasse: Zwerg

Alter: 67 Jahre

Aufgabe: Rüstungsschmied/-bauer

Spielwerte: SG 9, TP 108, KB 9, Ini +2,
Schaden +0, Rüstung 4

Bewaffnung: Axt

Verdienste:

- Verstärkt mit zwergischen Schmiedetechniken die Rüstungen der Soldaten und die des Lotos

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Er werkelt seit Jahrzehnten an einer perfekten magischen Rüstung

Aussehen:

- 1,50 Stock groß, braun-rötliche Behaarung, langer grau-meliertes Bart, stämmig, zum Zopf geflochtenes Haupthaar

Eigenschaften:

- lebensfroh
- ehrgeizig
- penibel
- perfektionistisch
- geschickt

Balin ist ein lebensfroher Zwerg und Meisterschmied. Hochkonzentriert ist er bei der Arbeit, um jedes Teil in hoher Qualität zu fertigen. Seine Rüstungen bieten Schutz, sind leicht und sitzen gut. Es ist ihm sehr wichtig, dass seine Kunden zufrieden sind und hämmert so lange an den Teilen herum, bis sie wirklich wie angegossen sitzen. Einige seiner schönsten Stücke können bei Alvin käuflich erworben werden, denn Balin ist kein guter Händler. Ihn und Alvin verbindet die Liebe zu Rüstungen und da sie beide lebenslustige Kerle sind, verbringen sie auch gemeinsam Stunden in der Taverne.

Zitate:

- „Bei Esse, Amboss und Hammer...“
- „Sitzt einfach perfekt!“

Ilona Krähenfuß

Inhaberin von Zum Frivolen Nadelöhr

Rasse: Mensch

Alter: 46 Jahre

Aufgabe: Näherin/Schneiderin

Spielwerte: SG 3, TP 22, KB 0, Ini -1,
Schaden -2, Rüstung 0

Bewaffnung: Dolch

Verdienste:

- Trägt zur Belebung von Mythen und Legenden bei und somit zur Hoffnung in der Bevölkerung

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Sie ist als Poetin tatsächlich mit vielen Heldengruppen gereist und viele Abenteuer erlebt. Sie kennt einige der berühmtesten Helden.

Aussehen:

- 1,77 Stock groß, blonde lange Haare, grün-blaue Augen, schlank, große offene Augen, Lachfältchen

Eigenschaften:

- melodische Stimme
- gute Zuhörerin
- wortgewand
- freundlich
- kinderlieb

Sie liebt ihn nicht nur, sondern lebt auch für ihren Beruf. Ilona ist eine Meisterin mit Nadel und Faden und das wissen alle. Oft erzählt sie Kindern während sie näht alte Geschichten und Legenden. Man kann nicht genau sagen, woher sie all' die Geschichten kennt und man das Gefühl bekommt, sie wäre selbst dabei gewesen

Zitate:

- „Damals im Ghalgrat-Gebirge...“
- „So verbrachten die tapferen Recken die nächsten Tage...“

Peter Hagerstadt

Inhaber von Das Kreischende Sägeblatt

Rasse: Mensch

Alter: 34 Jahre

Aufgabe: Tischler

Spielwerte: SG 1, TP 28, KB 0, Ini -1,
Schaden +1, Rüstung 0

Bewaffnung: Schwert

Verdienste:

- Stellt wunderbare Holzmöbel her, die zur allgemeinen Behaglichkeit beitragen

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Sein bereits verstorbener Vater war sehr streng mit ihm und schlug ihn und seine Mutter sehr oft. Ein bestimmtes Verhalten weckt unterdrückte Aggressionen und es kommt zu Auseinandersetzungen

Aussehen:

- 1,89 Stock groß, braune schulterlange Haare, braune Augen, kräftige Statur

Eigenschaften:

- Kräftig
- Geschickt
- Steif
- Schroff
- treu

Ein junger, kräftiger Bursche, der mit Holz umzugehen weiß. Sein handwerkliches Geschick macht ihn zum Hofmöbellieferant des Königs und anderer hoher Herrschaften, die seine filigranen und individuellen Anfertigungen sehr zu schätzen wissen. Wie das Material, ist auch Peter etwas „hölzern“ und hat seine Ecken und Kanten. Trotz seiner schroffen Art ist er ein anständiger Mensch, obwohl er auch keine körperlichen Auseinandersetzungen aus dem Weg geht. Wem es gelingt sich seine Freundschaft zu sichern, der kann sich auf ihn immer verlassen.

Zitate:

- „Behandle mich nicht wie ein kleines Kind.“
- „Von dir lass‘ ich mir nicht drohen!“

Gustav Sindelmayer „Brot-Gustl“

Inhaber vom Meisterbackhaus Sindelmayer

Rasse: Mensch

Alter: 50 Jahre

Aufgabe: Bäcker

Spielwerte: SG 1, TP 38, KB 2, Ini -1,
Schaden +0, Rüstung 0

Bewaffnung: Knüppel

Verdienste:

- Trägt zur Versorgung der Bewohner bei

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Hatte ein Verhältnis mit Margarethe Balkensteg

Aussehen:

- 1,71 Stock groß, vollschlank, Vollbart, dunkelblonde Haare, grüne Augen

Eigenschaften:

- Ehrlich
- Geistig schwerfällig

Der von allen nur als „Brot-Gustl“ benannte Mann, ist ein hervorragender Bäcker. Den ganzen Tag über duftet die Straße nach leckeren Teigwaren und kaum jemand kann vorüber gehen ohne an schmackhaftes Brot zu denken. Gustl ist geistig ziemlich schwerfällig und versteht nicht jeden Witz, den man auf seine Kosten macht. Dennoch ist er ehrlich und in puncto Backen, macht ihn keiner so schnell was vor.

Zitate:

- „Den Witz habe ich nicht verstanden.“

Samuel Ottermann

Inhaber von Zum Quietschenden Gatter

Rasse: Mensch

Alter: 49 Jahre

Aufgabe: Stallmeister

Spielwerte: SG 2, TP 30, KB 1, Ini 0,
Schaden -1, Rüstung 0

Bewaffnung: Heugabel

Verdienste:

- Kümmt sich um den meist wertvollsten Besitz – die Pferde

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Er hat tatsächlich die Gabe des Pferdeverstehens; es kommt ihm vor, als könnte er auf emotionaler Ebene mit den Pferden kommunizieren

Aussehen:

- 1,95 Stock groß, normale Statur, leicht untersetzt, schwarze Haare, braune Augen, Ziegenbart

Eigenschaften:

- friedlich
- tierliebend
- religiös
- gutmütig

Ein Pferdenarr und vielleicht sogar ein Pferdeflüsterer, wenn man den Aussagen der Bevölkerung Glauben schenkt. Kein Pferd scheint bei ihm zu scheuen oder böse zu werden. Manchmal erweckt es den Eindruck, als wären die Reittiere besonders zahm und fröhlich, wenn sie aus dem Stall geführt werden. Samuel und seine Familie lieben Pferde und sie sehen als religiöse Leute, Pferde als heilige Wesen an, denen man besonders viel Aufmerksamkeit entgegenbringen muss.

Zitate:

- „Ruhig, mein Großer.“
- „Welch‘ ein schönes Pferd, meine Dame.“

Henriette Rebenstedt

Inhaberin von Traubenguß & Eichenfaß

Rasse: Mensch

Alter: 39 Jahre

Aufgabe: Winzerin

Spielwerte: SG 1, TP 20, KB 0, Ini -2,
Schaden +0, Rüstung 0

Bewaffnung: Florett

Verdienste:

- Hat den Keuzbeerwein über die Grenzen hinaus etabliert

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Ist einem Glas Wein und der Wärme eines jungen Mannes nicht abgeneigt (seit sie verwitwet ist)

Aussehen:

- 1,68 Stock groß, lange wallendes gelocktes blondes Haar, blaue Augen, schlank

Eigenschaften:

- trinkfest
- fleißig
- offen
- ehrlich

Sie verbringt die meiste Zeit in ihrem Laden, wo sie eine Vielzahl an Weinen feil bietet. Ihre Freizeit widmet sie sich der Winzerei auf dem eigenen Hof. Henriette ist eine wahre Weinkennerin und findet zu jedem Gericht und zu jedem einen passenden Wein. Ganz besonders stolz ist sie auf ihren Keuzbeerwein, der ihr hervorragend gelingt und sehr gerne gekauft wird, auch über die Stadtgrenze hinaus. Ihr schmeckt Wein allerdings auch selbst ganz gut und davon trinkt und verträgt sie ziemlich viel.

Zitate:

- „Süß, fruchtig, stark und der Wein ist auch nicht zu verachten.“

Bert Silbersee

Inhaber von Hering, Barsch und Hammerhai

Rasse: Mensch

Alter: 37 Jahre

Aufgabe: Fischverkäufer

Spielwerte: SG 2, TP 32, KB 0, Ini 0,
Schaden -1, Rüstung 0

Bewaffnung: Langmesser

Verdienste:

- Trägt zur Versorgung der Bewohner bei

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Er war einst ein Schatten, den jedoch die Gewissensbisse plagten und noch plagten. Andere Schatten versuchten ihn zu töten, als sie ihn ausfindig gemacht haben, doch

er obsiegte bislang und übergab der See ihren Leichnam

Aussehen:

- 1,72 Stock groß, schlank, sportlich, fit, ausdruckslose Mine, dunkelblonde Haare, grüne Augen

Eigenschaften:

- verschlossen
- wortkarg
- einsam
- bodenständig

Am liebsten ist er auf seinem Boot und fischt. Bert ist ein eher verschlossener Typ, der dem menschlichen Treiben nicht allzu viel abgewinnen kann. Zwar geht er hin und wieder in der Taverne ein Glas Bier trinken, jedoch bleibt er gern für sich. Er ist mit den einfachen Dingen im Leben zufrieden und gilt daher als sehr bodenständig.

Zitate:

- „Hm.“
- „Die See gibt die ihr anvertrautes Geheimnis niemals preis.“

Marin Knochenmett

Inhaber der Metzgerei Knochenmett

Rasse: Mensch

Alter: 54 Jahre

Aufgabe: Metzger

Spielwerte: SG 3, TP 34, KB 1, Ini 0, Schaden -1, Rüstung 0

Bewaffnung: Hackbeil

Verdienste:

- Trägt zur Versorgung der Bewohner bei
- Schattenseiten/Geheimnisse:
- Marin gehört zu den Zuzüglern in Keuzburg. Er stammt weit aus dem Westen und verdiente sich dort in seiner Jugend als Folterknecht in den regionalen Konflikten. Seine Aufgabe bestand darin, die unliebsamen Gefolterten in mundgerechte Stücke für die Schweine zu verwandeln. Er kam nach Keuzburg, um all' das

zu vergessen und sein Leben neu zu beginnen.

Aussehen:

- 1,71 Stock groß, breite Schultern, großer Bauch, blaue Augen und blondes Haar

Eigenschaften:

- emotional
- uneinsichtig (von außen so eingeschätzt)
- derb und schroff

Ein stämmiger Zeitgenosse mit einem goldenen Herzen. Er spricht die Dinge so aus, wie er sie empfindet und ist ein sehr emotionaler Typ, dem der Mensch wichtig ist. Manchmal wirkt er derb und uneinsichtig, aber der Schein trügt oft. Es ist nicht selten, dass es Marin selbst ist, der sich nach Streitereien persönlich entschuldigt.

Zitate:

- „Es ist Hack im Angebot.“
- „Wenn dir das Fleisch zu schwer ist, dann geh‘ zum Fischhändler.“
- „Streit kannst du gerne haben, Bursche.“

Barbados

Barbier

Rasse: Mensch

Alter: 33 Jahre

Aufgabe: Barbier/Friseur

Spielwerte: SG 2, TP 26, KB 0, Ini -1, Schaden -2, Rüstung 0

Bewaffnung: Rasiermesser

Verdienste:

- Trägt zum Wohlbefinden und Hygiene der Bewohner bei

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Seine offenkundige Abneigung gegen Männer ist nur gespielt

Aussehen:

- 1,68 Stock groß, braune Augen und Haar, gepflegter Schnurrbart, dünne Gestalt

Eigenschaften:

- arrogant
- geschickt

- männerherabwürdigend

Barbados ist ein individueller Charakter mit vielen arroganten Ecken und Kanten. Irgendwie gewinnt man den Eindruck, als würde er sich als was Besseres fühlen und scheint von sich unendlich überzeugt zu sein. Vor allem Männern gegenüber verhält er sich von oben herab, aber seine Frisuren und Rasuren sind wirklich tadellos.

Zitate:

- „Wären Sie gleich zu mir gekommen, hätten Sie sich die Peinlichkeiten ersparen können.“
- „Ein Bart sollte man auch pflegen, ansonsten sieht es nicht wild, sondern nur lächerlich aus, junger Mann.“

Serena Weitblick

Geographin

Rasse: Mensch

Alter: 22 Jahre

Aufgabe: Geographin

Spielwerte: SG 2, TP 29, KB 0, Ini 0,
Schaden -1, Rüstung 1

Bewaffnung: Stab

Verdienste:

- Stehen noch aus, aber sie setzt hohe Erwartungen an sich selbst und der Erfolg wird wohl nicht lange auf sich warten lassen

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Sie wünscht sich sehnlich eine eigene Familie, jedoch fürchtet sie dadurch das Andenken ihres Vaters zu entweihen

Aussehen:

- 1,57 Stock groß, schulterlanges dunkel-blondes Haar meist fettig und wild durcheinander, grau-blaue Augen, normale Figur, große Füße, spitzes Kinn

Eigenschaften:

- neugierig
- hochintelligent
- ungepflegt
- fleißig

- klug

Sie ist jung, neugierig und hochintelligent. Serena macht sich nichts aus ihrem Äußeren, dabei ist sie ebenso hübsch wie klug. ihr Vater war Geograph in Trion und nahm sie schon in Kindesalter mit auf seine Exkursionen. Er träumte davon das Suderland zu erkunden, wollte aber noch „diese eine Höhle“ vermessen als er in eine Schlucht fiel und starb. Ihre Mutter kümmerte sich liebevoll um Serena, als diese wegen dem Tod ihres Vaters am Boden zerstört war. Mit viel Mühe konnte sie Serena wieder trösten und ermutigte sie, den Traum ihres Vaters zu leben. Serena kam hierfür nach Keuzburg und nimmt ihre Arbeit gerade auf.

Zitate:

- „Dieser Waldpfad dort, wo führt der hin?“
- „Diese Formation ist auf keiner Karte verzeichnet.“

Sören Pamphur

Alchemist

Rasse: Mensch

Alter: 44 Jahre

Aufgabe: Alchemist

Spielwerte: SG 3, TP 30, KB 0, Ini 0,
Schaden -1, Rüstung 0

Bewaffnung: Stab

Verdienste:

- Trägt mit seinen Elixieren zur Gesundheit der Bewohner bei

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Auf seinen Reisen wollte er einem Dorf helfen und löste ungewollt eine Epidemie aus, der er erst nach vielen Todesopfer Herr wurde

Aussehen:

- 1,62 Stock groß, Glatze mit braungrau meliertem Haarkranz, stechend braune Augen in tiefen Höhlen, faltiges Gesicht, Vollbart, weite Robe in grün und braun

Eigenschaften:

- weltoffen
- gebildet
- neugierig
- innovativ

Der hiesige Alchemist oder auch Apothekarius ist ein kleiner und schwächlicher Mann. Seine Ausbildung genoss er in vielen Teilen Paleas und ist neben seiner Kenntnisse der Alchemie sehr kultiviert und weltoffen. Er kennt Rezepte für Salben, Tinkturen, Tränke und Elixiere, die im Suderland teilweise unbekannt sind. Sören und Clausidius pflegen sowas wie eine Freundschaft auf hohem Niveau. Sören schickt oft Helden aus, seltene Ingredienzien zu sammeln, damit er die gewünschten Rezepte herstellen kann.

Zitate:

- „Sie sieht aus wie eine Rose, aber sie duftet nicht nur schöner, sondern sie tötet auch unvorsichtige wesentlich schneller.“
- „Bitte nichts anfassen.“

Belana Holznagel

Besitzerin von „Fachwerk, Säge und Hammerhau“

Rasse: Mensch

Alter: 23 Jahre

Aufgabe: Zimmerfrau/Handwerkerin

Spielwerte: SG 3, TP 39, KB 2, Ini +1, Schaden +1, Rüstung 0

Bewaffnung: Hammer

Verdienste:

- Trägt zur Behaglichkeit der Bewohner bei

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Ihr Verhalten gründet sich darauf, dass sie in einer eher Männer dominierten Berufung unterwegs ist und einfach keine Schwäche zeigen will

Aussehen:

- 1,75 Stock groß, lockiges schwarze schulterblattlanges Haar streng nach hinten zu einem Zopf gebunden, braune Au-

gen, kräftige Gestalt mit starken Armen und V-Körper, starke muskulöser Oberkörper, Arme und Beine, selbstbewusster Gang, fröhliches und scheinbar sorgenfreies Erscheinungsbild

Eigenschaften:

- geschickt
- laut
- derb
- schroff
- glücklich
- sportlich
- kräftig
- loses Mundwerk

Keuzburgs Zimmerin ist eine verdammt gute Handwerkerin und rau wie Schmirgelpapier. Belena ist durchtrainiert –eher muskulös- und flucht, dass sich die Balken biegen. Ihre Arbeit ist für sie das Wichtigste im Leben und sie macht ihre Arbeit wirklich gut und schnell.

Zitate:

- „Hey, du Pappnase.“
- „Ich werf dir gleich meinen Schlegel ins Kreuz!“
- „Hämmern ist nicht dein Ding, was?“

Hasine Kontenknopp

Bankverantwortliche

Rasse: Mensch

Alter: 60 Jahre

Aufgabe: Bankverantwortliche

Spielwerte: SG 1, TP 21, KB 0, Ini -2, Schaden -2, Rüstung 0

Bewaffnung: Dolch

Verdienste:

- Trägt zum Wirtschaftswachstum und Sicherheit der Bewohner bei

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Musste in ihrer Jugend dringend Geld verdienen, um ihre kranken Eltern den Arzt und Medikamente beschaffen zu können. Ein niedriger Adelsmann wollte

Kinder, seine Ehefrau war allerdings unfruchtbar. So ließ sie sich eine zweimalige Leihmutterchaft bezahlen, um ihre Eltern versorgen zu können. Ihre Kinder, die als Adel erzogen wurden, hat sie nie kennengelernt.

Aussehen:

- 1,58 Stock groß, gräulich gelocktes Haar, Lachfältchen, spitzes, markantes Kinn, leicht gebückte Haltung aufgrund ihrer sitzenden Haltung, ansonsten noch ein fitter Eindruck

Eigenschaften:

- nett
- klug
- kinderlieb
- akribisch
- penibel
- besonnen

Eine nette, kleine, ältere Dame, die die Verantwortung der Keuzburger Bank schultert. Sie ist äußerst akribisch und penibel, wenn es um das Geld geht. Unter ihrer Führung wurden noch keine falschen Kontenbewegungen bekannt und sie genießt das volle Vertrauen aller Bürger und Bürgerinnen. Im privaten Leben ist sie alles andere als akribisch und penibel. Sie ist sehr besonnen und wenn in ihrem Garten Nachbarskinder herumtoben, dann müssen sie nicht mit Schimpfe rechnen, wenn sie es mal nicht geschafft haben, sofort aufzuräumen –auch wenn sie das spätestens am nächsten Tag nachholen sollten.

Zitate:

- „Mit einem kleinen Kredit könnten sie ihre Schulden bezahlen, aber denken sie daran, dass auch die Bank ihr Geld wiederverlangt.“
- „Bei uns ist das Geld vollkommen sicher.“

Martin Jagheim

Suderländer Botenreiter

Rasse: Mensch

Alter: 31 Jahre

Aufgabe: Inhaber der Botenreiterei

Spielwerte: SG 5, TP 44, KB 2, Ini +1, Schaden +1, Rüstung 1

Bewaffnung: Kurzschwert

Verdienste:

- Trägt zur Kommunikation der Bewohner, Länder und des Handels bei

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Für bezahltes Schutzgeld, dürfen die Botenreiter durch die gefährliche „Bendman-Passage“ hindurch

Aussehen:

- 1,84 Stock groß, schwarze Stoppelfrisur, trägt einen Ziegenbart, schlank-sportliche Gestalt, charismatisches Erscheinungsbild

Eigenschaften:

- tapfer
- klug
- Orientierungssinn
- Verhandlungsgeschick
- ehrlich
- zielorientiert

Martin gründete den ersten Botendienst in Keuzburg, der auch über die Grenzen hinaus Botschaften und Pakete überbringt. Seine Botenreiter gehen durchaus als Haudegen durch. Ihre Aufgaben sind oft bedrohlich und es kommt nicht selten vor, dass sie vor Halunken fliehen oder sich ihrer Haut erwehren müssen.

Zitate:

- „Ich verstehe, mein Herr. Mein Reiter wird nicht pausieren, bis die Nachricht bei ihrem Empfänger ist.“
- „Ihr dürft das Ziel niemals aus den Augen verlieren. Wir sind keine Kämpfer, sondern Botenreiter. Wir kämpfen nicht, wir verbinden.“

Ella und Freddie

Inhaber des gebratenen Hirschs

Rasse: Mensch

Alter: 42 Jahre / 46 Jahre

Aufgabe: Wirte Gebratener Hirsch

Spielwerte: SG 3, TP 40, KB 1, Ini +1,
Schaden +1, Rüstung 0

Bewaffnung: Knüppel

Verdienste:

- Tragen zum Allgemeinwohl und Behaglichkeit bei

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Ein Leben aus dem Bilderbuch

Aussehen:

- Ella: 1,66 Stock groß, große braune Augen und wallendes Haar, dickliche Gestalt mit kräftigen Armen und Hüfte, ein ständiges Lächeln im Gesicht und nahezu faltenfrei
- Freddie: 1,79 Stock groß, grüne Augen und schwarzes langes dickes Haar, breite Schultern und ein ordentlicher Bauch mit Lederschürze, freundliches und herzliches Erscheinungsbild

Eigenschaften:

- gastfreundlich
- gutmütig
- herzlich
- besonnen
- friedlich
- lustig
- offen und ehrlich

Die beiden Besitzer der beliebtesten Taverne in der Stadt heißen Ella und Freddie. Es sind kräftige Gestalten mit lauter Stimme und beeindruckender Raumpräsenz. Sie werden sehr geschätzt und sind beliebt. Ihre Mägde sind freundlich, können sich aber durchaus wehren. Das Essen ist sehr lecker, die Betten und Zimmer sehr gepflegt und die Stimmung ausgelassen und heiter.

Zitate:

- „Es ist genug für alle da!“

- „Wer im Hirsch eine Streiterei anfängt, der fliegt achtkantig raus.“
- „Der ist gut, den kannte ich noch nicht, mein Freund. Dafür geht der Met aufs Haus.“

PRIESTER, MÖNCHE & NOVIZEN

Katharina Erlmeyer

NEOME-Priesterin und Heimleiterin des Waisenhauses

Rasse: Mensch

Alter: 46 Jahre

Aufgabe: Priesterin und Waisenhausleiterin

Spielwerte: SG 2, TP 24, KB 0, Ini +1, MB 58
Schaden -2, Rüstung 1

Bewaffnung: Dolch

Verdienste:

- Dient der Göttin und kümmert sich um die Waisenkinder

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Noch bevor sie den Ruf NEOMEs gehört hat, gebar sie ein Kind in jungen Jahren, welches ihr Vater von ihr nahm und wegbrachte; seither dient sie der Göttin und kümmert sich um die Waisen in der Hoffnung, dass sie eines Tages ihr Kind wiederfindet

Aussehen:

- 1,71 Stock groß, grau-grüne Augen, graues schulterlanges Haar, sorgenreiches Gesicht, lilafarbene Augenringe, gutmütiges Gesicht, hohe Wangenknochen

Eigenschaften:

- kinderlieb
- verantwortungsbewusst
- unermüdlich
- mütterlich
- lieb
- treu
- gläubig
- optimistisch
- kämpferisch

Katharina ist die verantwortliche NEOME-Priesterin des Keuzburger Waisenhauses. Sie liebt Kinder und versucht alles in ihrer Macht stehende, um den Kindern ein normales und geborgenes Leben zu ermöglichen. Wie vieles in der NEOME-Priesterschaft, sind Kinder Früchte, die –wollen sie gedeihen- gehegt und gepflegt werden müssen. Kathi –wie sie von ihren kleinen Zöglingen liebevoll genannt wird- ist eine lebensfrohe und optimistische Frau, welche die Probleme gerne direkt angeht und schnell überwindet. Sie ist voller Tatendrang und ersetzt den Kindern sowas wie eine Mutter, so gut es eben geht.

Zitate:

- „Jedes einsame Lamm findet hier in diesem Hause Obhut.“
- „Wer kümmert sich um die Waisen, wenn wir es nicht tun?“

Egon von Hammerfall

ESTHION-Hohepriester

Rasse: Mensch

Alter: 64 Jahre

Aufgabe: Hohepriester

Spielwerte: SG 9, TP 50, KB 3, Ini +2, MB 77
Schaden -1, Rüstung 1

Bewaffnung: Stab

Verdienste:

- Trägt zur religiösen und seelischen Führung bei

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Ist von seinem Vorgänger in die tiefen Geheimnisse des Trionischen Glaubens und Überzeugungen eingeweiht worden. Seither hadert Egon mit sich und dem Umstand, dass einige bewusste Erkenntnisse der Öffentlichkeit bislang vorenthalten wurden.

Aussehen:

- 1,80 Stock groß, Glatze, braune funkelnde Augen, ehrfurchterbietende Erscheinung, sehr markante Gesichtszüge, stattliche Gestalt

Eigenschaften:

- stolz
- weise
- geduldig
- stimmungsgewaltig

Ein stolzer und weiser Mann, mit einem sehr hohen Ansehen im Wundland und Trion. Er ist ein Hohepriester und somit obliegt ihm die Führung im gesamten Wundland. Egon hat eine kräftige und raue Stimme, die selbst aus großer Entfernung noch gut zu vernehmen ist. Zudem ist er besonnen und Weise, sowie ein guter Ausbilder.

Zitate:

- „Nicht alle Dinge, die niedergeschrieben sind, entsprechen den Tatsachen.“
- „Das offenkundige zu erkennen ist leicht, das verborgene dahinter zu entdecken, ist dein Pfad, meine Tochter.“

ADELIGE

Herzogin Maria Falkenberg

Herzogin eines Lehns

Rasse: Mensch

Alter: 48 Jahre

Aufgabe: Lehnsverwalterin

Spielwerte: SG 8, TP 42, KB 4, Ini +2,
Schaden +1, Rüstung 3

Bewaffnung: Florett/Schwert/Dolch

Verdienste:

- Kämpfte in den Grenzkonflikten und im Schwarzfellkrieg

Schattenseiten/Geheimnisse:

- Sie erbte das „Gespür“, wie ihre Mutter es immer nannte. Damit kann sie die Gefühle des Gegenübers wahrnehmen und einschätzen. Es gründet sich auf magisches Blut, was ihre Mutter und nun sie Zeit ihres Lebens verborgen hielt und noch hält.

Aussehen:

- 1,70 Stock groß, langes blondes Haar mit klaren hellen blauen Augen, anmutige und durchtrainierte Figur, offene Gesichtszüge, starke Erscheinung, sehr charismatisch

Eigenschaften:

- loyal
- treu
- klug
- innovativ
- diplomatisch

Sie übernahm das Lehn von ihrem Vater, der bereits Vasall Königs Haralds war. Maria kümmert sich hingebungsvoll um das Lehn, damit es wächst und gedeiht zum Wohle Keuzburgs. Die Falkenbergs gelten als loyale und treue Vasallen Keuzburgs und sind nun Bertram Untertan.

Klug, innovativ und diplomatisch beschreibt sie der Adel und Ritter die Herzogin, mütterlich, ehrbar und freundlich das gemeine Volk. Ihre Stärke vor allem ökonomischen und sozial-kulturellen Bereich.

Zitate:

- „Ich mag nicht ihre Stärke haben, mein Herr, aber bevor ihr den ersten kräftigen Hieb gegen mich richtet, kühlt meine Klinge eure Kehle.“
- „Nur weil ich dem Adelsgeblüt entstamme, meint ihr, ich hätte kein Verständnis für eure Sorgen? Wer, frage ich euch, umsorgt euch in schlechten Zeiten, wer?“
- „Vogt euer Rat ist mir teuer, aber was ihr vorschlägt ist eine zu riskante Investition ohne Hoffnung auf mehr für alle.“

Herzog Philipp Dämmerwall*Herzog eines Lehns*

Rasse: Mensch

Alter: 52 Jahre

Aufgabe: Lehnsverwalter

Spielwerte: SG 9, TP 50, KB 5, Ini +2,
Schaden +1, Rüstung 3

Bewaffnung: Schwert und Schild

Verdienste:

- Kämpfte in den Grenzkonflikten und im Schwarzfellkrieg

Schattenseiten/Geheimnisse:

- In jungen Jahren war er eher ein Tunichtgut und nicht der ganze Stolz seines Vaters. Damit er den Ernst des Lebens erkenne, schickte ihn sein Vater mit einem Trupp Ritter und Soldaten an die nördliche Grenze der Westmarken, um dort eine der zahlreichen Konflikte für Keuzburg zu beenden. Er nahm es auf die leichte Schulter und seine gesamte – eigentlich überlegende Streitmacht – wurde erbarmungslos niedergemetzelt. Als er die Schreie hörte, die Toten reihum sah und selbst dem Tode nur knapp entkam, schwor er sich fortan seine Zeit nicht mit Kindereien und Albernheiten zu vergeuden. Dennoch plagen ihn noch heute schreckliche Alpträume über die Dinge, die er sah und sich zurecht die Schuld daran gibt.

Aussehen:

- 1,91 Stock groß, dunkelblondes Haar mit dunkelbraunen Augen, sehr stattliche Figur, markantes Gesicht, gebieterische Aura

Eigenschaften:

- loyal
- treu
- militärisch zackig
- hohe Erwartungshaltung
- Führungsqualitäten
- taktisch
- anspruchsvoll

Auch Philipp ist ein Getreuer Bertrams, des Volkes und Keuzburgs, aber ist er sehr auf militärische Stärke konditioniert. Sein Verhalten ist korrekt, er spricht militärisch zackig und kein Wort zu viel. Er erwartet, dass seine Befehle ausgeführt werden und zwar dann, wenn er es sagt. Trotz seiner Härte gilt er als fair und verlangt nichts Unmögliches. Ihm ist durchaus bewusst, dass die

normalen Bürger keine Militärs sind, aber es geht ihm nur darum, keinen Tag zu verschwenden. Daher gelten Bürger aus diesem Lehn auch zu den fleißigsten und effizientesten Lehnbewirtschaftern.

Zitate:

- „Ich bin mir ziemlich sicher, dass die Arbeiten wesentlich schneller vorankämen, wenn ihr weniger Muße und mehr Elan aufweisen würdet, Vogt.“
- „Errichtet dort einen Wall.“
- „Wir leben und dienen dem König. Nicht mehr und nicht weniger.“

ZWIELICHTIGE GESTALTEN

„Du brauchst Publikum, sonst fällst du auf.“

- Ein Sprichwort der Freien Füchse

Zwielichtige Charaktere gibt es natürlich auch in Keuzburg. Der Erfolg und die Zufriedenheit ist einigen Herrschern ein Dorn im Auge und daher schicken sie ihre Infiltratoren, Spitzel und schlimmer noch ihre Diplomaten nach Keuzburg. Die Darstellung beschränkt sich auf die wesentlichen Elemente des Charaktertypen. Alle sonstigen Charakteristika überlasse ich euch.

Ritter im Rat der Ritter

Infiltrator

Spielwerte: SG 7, TP 72, KB 8, Ini +0,
Schaden +1, Rüstung 5

Schon vor etlichen Jahren hat sich dieser Infiltrator einen Namen gemacht und wurde in den Rat der Ritter berufen. Endlich kann er aktiv am Geschehen teilnehmen und Informationen aus erster Hand erlangen, die er seinem Auftraggeber/Herrn übermittelt. Niemand weiß um seine Identität oder was er im Schilde führt, aber die Lichtbringer ahnen den Verrat und ziehen die Schlinge immer enger. Wer weiß, wie er regieren mag, wenn seine Absichten bekannt werden.

Madame Lydia

Spitzelin (aus Königreich eurer Wahl)

Spielwerte: SG 6, TP 35, KB 4, Ini +1,
Schaden -1, Rüstung 1

Sie beschafft Informationen, sät Zwietracht, nimmt alles wahr und nutzt es für ihre Interessen bzw. die Interessen ihres Auftraggebers oder Herrn aus. Ihr sind viele Tricks bekannt und zu eigen, die sie zielstrebig und nutzbringend einsetzt. Lydia besitzt Etikette, gutes Benehmen, kann Tanzen, Schlösser knacken, klettern und besitzt ein breites Spektrum an waffenlosen Kampftechniken.

Legat Grundor

Diplomat (aus Königreich eurer Wahl)

Spielwerte: SG 4, TP 30, KB 2, Ini +0,
Schaden +2, Rüstung 1

Er versucht aktiv Einfluss auf politische Entscheidungen zu nehmen, indem er sich Informationen mittels Spitzel beschafft diese bewertet und ggf. mit Falschinformationen versetzt, um seine Ziele für sich und sein Königreich zu erreichen. Intrigen spinnen können gehören zu seinen Grundfertigkeiten.

Bernhard

Händler

Spielwerte: SG 4, TP 28, KB 0, Ini -1,
Schaden -2, Rüstung 0

Er kam aus Padova, um neue Handelsbeziehungen zu knüpfen. Denn er dachte, dass sich ein derart zerrissenes Land als leichte Beute erweisen würde. Aber die Stadt Keuzburg faszinierte ihn augenblicklich und er schloss sich dem Vorhaben Bertrams an und reist nun im Auftrage des Königreichs umher und stellt die Versorgung mit notwendigen Gütern sicher.

Fahrendes Volk*Gaukler und Nomaden*

Spielwerte: SG 4, TP 36, KB 1, Ini +0,
Schaden -1, Rüstung 1

Das fahrende Volk tritt in vielen Gattungen auf und reicht von den verkleideten Dieben bis hin zu echten reisenden Gauklern, die den Menschen erfreuen wollen. Einige –so sagt man– können allerdings Flüche aussprechen und Tote gehorchen ihren Anweisungen. Oft allerdings werden sie nach einiger Zeit vertrieben oder suchen selbst das Weite. Es sind Nomaden und sie lassen sich ungern ihrer Freiheit berauben und ziehen durch die Lande und erleben Abenteuer und erstaunliche Geschichten auf ihren Reisen durch Palea.

Karl-Friedrich von Hubenhain*Desertierter Ritter*

Spielwerte: SG 9, TP 74, KB 8, Ini +0,
Schaden +1, Rüstung 5

Seine Beweggründe kennt eigentlich niemand so genau. Einst halbadliges Geblüt im Dienste eines hohen Herren. Eine fantastische Ausbildung zum Ritter mit allen Rechten und Pflichten. Ein gutes Leben, gutes Geld und hohes Ansehen. Doch aus heiterem Himmel verlässt er die Seinen und geht hinaus in die Welt. Gleichgültig sind ihm nun Ehre und Pflicht. Karl bietet seine Fähigkeiten dem Meistbietenden an und erfüllt seine Aufträge mit grausamer Präzision. Ein Söldner, ein Abenteuerer, ein Flüchtling. Seine Gründe sind vielfältig und er wird sie nur mit den engsten Gefährten teilen, wenn es jemanden gelingt, sein Vertrauen zu erlangen.

SONSTIGE NICHTSPIELERCHARAKTERE

„Es sind die einfachen Bürger, die eine Stadt zu dem machen, was sie ist.“

- Straßenpoet auf dem Marktplatz

In diesem Abschnitt findet ihr einige NSCs, die als Archetypen verwendet werden können oder als hier genannte Personen weiter ausgeschmückt und dann eure Spielrunde als Belebung für die Stadt dienen.

Pascal der Abenteurer*Entflohener aus der Stadt der Nekromanten*

Spielwerte: SG 3, TP 24, KB 0, Ini -2,
Schaden -3, Rüstung 0

Er streift durch das Königreich, wie ein Vagabund. Er ernährt sich vom Abfall oder dem erbetelten Gaben eines gutherzigen Menschen. Oft schreitet er in der Nacht, läuft von den Schatten davon, die ihn verfolgen oder sich seiner aus seinen Träumen bedienen wollen. Geboren wurde er in Ilthur weit entfernt vom Suderland. Doch eines Tages wurde er von Sklavenhändler gefangen genommen und in die Stadt der Nekromanten gebracht, wo er umgeben war von wandelnden Leichen und Totenbeschwörern. Dort gefoltert gelang ihm irgendwie die Flucht und über Jahre hinweg führte sein Weg nach Keuzburg, wo er noch immer geistig umnachtet nun sein Dasein fristet.

Tom*Bettler*

Spielwerte: SG 2, TP 22, KB 0, Ini -1,
Schaden -2, Rüstung 0

Tom ist der stadtbekannte Bettler in Keuzburg. Eigentlich könnte man glauben, es wäre ihm hier auch ein besseres Leben möglich und damit würde man auch richtig liegen. Er zieht es allerdings vor auf der Straße zu leben oder sich ab und an mit ein wenig Geld einen Schlafplatz in einer Taverne zu leisten. Er mag es auf den Straßen unterwegs zu sein und den Gesprächen zu lauschen oder die pulsierenden Aktivitäten der Bewohner zu beobachten und er beobachtet viel.

Tamburin der Große*Straßenkind*

Spielwerte: SG 1, TP 14, KB 0, Ini +1,
Schaden -2, Rüstung 0

Tamburin gehört zu den Waisenkindern Keuzburgs, aber er treibt sich oft mit einigen anderen in den Straßen herum und erledigt für jeden Botengänge oder erleichtert den einen oder anderen unvorsichtigen Besucher um seinen Geldbeutel. Einen Teil davon spendet er heimlich dem Waisenhaus –auch wenn er und seine Kumpels nicht im Waisenhaus wohnen. Im Grunde sind er und seine Freunde gute Jungs und Mädels. Er kann Helden eine sehr große Hilfe sein, wenn es um Besorgungen, Informationen oder Gefallen geht.

Eugen*Nachtwache*

Spielwerte: SG 6, TP 40, KB 4, Ini +1,
Schaden +1, Rüstung 3

Ein altgedienter Wachposten und reich an Erfahrungen. Eugen ist eine der Nachtwachen, die nach Sonnenuntergang durch die Straßen der Stadt patrouillieren, um für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Er ist ein ruhiger Zeitgenosse, der stets freundlich ist und immer einen Rat für Hilfesuchende parat hat. Seit seine Kinder nach Padova gezogen sind und seine Frau vor einigen Jahren verstarb, ließ er sich den Nachtwachen zuteilen und hängt meist seinen Gedanken nach. Er hat immer ein offenes Ohr und ist in der Bevölkerung sehr beliebt. Eugen bekommt nahezu alle Informationen, stets gutes Essen und Trinken spendiert als auch die Wahrheit aus den meisten Tunichtguten heraus. Eugen genießt hohen Respekt bei den Leuten.

Marie*Prostituierte*

Spielwerte: SG 1, TP 19, KB 0, Ini +0,
Schaden -2, Rüstung 0

Nein. Es gibt keine dunklen Zuhälterbanden in Keuzburg –also zumindest nicht offiziell. Es handelt sich in der Tat um Freiberuflerinnen. Marie ist eine von ihnen und sie liebt ihre Dienste. Sie frönt die freie Liebe und verdient halt damit ihr Geld. Der Kanzler ist ein guter Kunde und sie mag ihn irgendwie; vor allem erfährt sie viel von den städtischen Aufgaben und hat ihn wohl wegen seiner respektvollen Art ins Herz geschlossen.

Helmana*Tratschtante*

Spielwerte: SG 1, TP 12, KB 0, Ini -1,
Schaden -2, Rüstung 0

Helmanas Tratsch ist in der ganzen Stadt bekannt, von manchen geliebt, von anderen gehasst. Sie nutzt jede Gelegenheit über andere zu sprechen und das in der Regel schlecht. Trifft sie Personen, die sie eben noch bei einem anderen denunziert hat, so weicht sie diesem nicht aus, sondern lästert bei ihm über die anderen. Ein schreckliches Weib, von der selbst allerdings so gut wie nichts bekannt ist.

Petra*Dienstmagd*

Spielwerte: SG 1, TP 13, KB 0, Ini +0,
Schaden -2, Rüstung 0

Petra wohnt im Arbeiterviertel, auch wenn sie im Palast wohnen könnte. Sie bleibt aber lieber in ihrem eigenen Haus und geht nur für ihre Aufgaben ins Schloss. Sie ist eine fleißige und gute Dienstmagd, die sich unter den Herrschaften im Schloss einen guten Namen gemacht hat. Ihre Aufgaben sind vielfältig von Einkäufen, Putzarbeiten, Kochhilfen, Kinderbetreuung und vieles mehr. Petra ist umgänglich und bodenständig.

Völlig neidlos kümmert sie sich um die Aufgaben rund um den Palastbetrieb.

Otto

Schlosswache

Spielwerte: SG 3, TP 35, KB 2, Ini +1,
Schaden +1, Rüstung 3

Unter dem Kommando von Güldenglanz verrichtet jede Schlosswache ein hartes Pensum. Otto ist schon viele Jahre im Schloss und gehört zu den erfahrensten Wachen. Seine Erfahrung wird sehr geschätzt, aber gerät er hin und wieder mit Güldenglanz aneinander.

Domgar

Tagelöhner

Spielwerte: SG 2, TP 28, KB 0, Ini +0,
Schaden +0, Rüstung 0

Domgar ist das ganze Jahr im Königreich unterwegs und bietet seine Arbeitskraft an. Er ist nahezu auf allen Tätigkeiten und mit jedem Handwerk vertraut. Vom Feldarbeiter bis hin zum Hausbauer, kommt er mit einem weiten Spektrum an Fertigkeiten daher. Im einfachen Volk ist er bekannt und ein gern gesehener Arbeiter. Domgar ist sich für keine Arbeit zu schade und verlangt nicht viel für seine Mithilfe.

Sigmer

Dieb

Spielwerte: SG 5, TP 44, KB 3, Ini +1,
Schaden +1, Rüstung 2

Sigmer steht oft im Verdacht Diebstähle zu begehen, aber man konnte ihm nichts nachweisen. Er ist ein begnadeter Dieb, der so ziemlich alles stehlen kann, was ihm in den Sinn kommt. Trotz seiner Verbindungen zu den Freien Füchsen und auch den Wieseln aus Trion, ist er ein unabhängiger Dieb und arbeitet auf eigene Rechnung.

Sören

Jäger

Spielwerte: SG 5, TP 39, KB 2, Ini +1,
Schaden +1, Rüstung 2

Vom Frühling bis Herbst streift er durch die Wälder auf der Jagd nach saftigem Wildfleisch und ist recht erfolgreich. Gutes Fleisch bringt er in die Dörfer oder Städte und verkauft es dort dem Metzger oder den Tavernen für ein fairen Preis. Er besitzt eine kleine Hütte außerhalb der Stadt Keuzburg in der Nähe des Waldrandes.

Rita

Stadtwache (durchschnittlich)

Spielwerte: SG 4, TP 41, KB 2, Ini +0,
Schaden +1, Rüstung 3

Sie ist eine durchschnittliche Stadtwache. Ihre Fähigkeiten sind mittelmäßig und ihre Bildung ebenso. Meist sind es die Kindern von Bauern oder einfachen Händlern, die sich dem Dienst der Stadtwache anschließen. Sie stammen also aus der Umgebung und kennen sich oft gut aus. Dazu kommt die Kenntnis der örtlichen Kultur und deren Bewohner. Sie kennen Land und Leute und das hat durchaus Vor- aber auch Nachteile. Es liegt auf der Hand, dass sie oft im freundschaftlichen Zuspruch Störenfriede zur Ruhe rufen können, da sie sie persönlich kennen. Die freundschaftliche Bande trägt aber manchmal dazu bei, Unruhestifter laufen zu lassen und sie nicht dem Rechtsspruch zu unterwerfen. Dafür stehen sie in der Schuld der Stadtwache und das kann auch nützlich sein.

Kasimir

Weißer Lotos (durchschnittlich)

Spielwerte: SG 6, TP 55, KB 3, Ini +1,
Schaden +1, Rüstung 4

Die Freiwilligen des Lotos kommen im Gegensatz zu den örtlichen Stadtwachen auch aus anderen Königreichen und stehen für Ehre, Pflicht und Recht. Ihre Überzeugung würde niemals

freundschaftliche Bande vor ihrer Verpflichtung zulassen und daher lösen sich Streitereien meist nur aufgrund ihrer Anwesenheit auf. Sie gelten als respektinflößende Soldaten des Königs und haben auch in der Gesellschaft einen höheren Stellenwert. Ihre gute und qualitative Ausbildung wird für andere Aufgaben benötigt und nur selten werden sie auf Stadtpatrouille anzutreffen sein. Sie schwören einen Eid auf den König und das Wappen, bereit es mit ihrem Leben zu verteidigen.

Hektor

Knecht (durchschnittlich)

Spielwerte: SG 1, TP 23, KB 1, Ini -1,
Schaden +0, Rüstung 0

Seine Arbeit beginnt vor Sonnenaufgang und endet erst weit nach Sonnenuntergang. Er ist ein starker und fleißiger Geselle, der vielfältige Aufgaben bewältigen kann. Sein einfaches aber ehrliches Gemüt weckt das Vertrauen seines Herren in ihm und er verlässt sich auf ihn und das aus gutem Grund. Dank seines Einsatzes sind die alltäglichen Aufgaben erledigt bevor sie jemand beachten könnte, weil sie störend oder beeinflussend auf das Leben seines Herren nehmen können.

ABENTEUERIDEEN

„Es war einmal vor langer, langer Zeit...“

- aus Erzählungen

Hier folgen lose Ideen für eure Abenteuer in Keuzburg, die ihr nach eigenem Gutdünken erstellen, entwickeln oder ändern könnt. Das meiste sind ganz klassische Plots, die den erfahrenen Meister nicht fremd sein dürften. Dabei werden sie in verschiedenen Kategorien geordnet und kurz umrissen.

ALLGEMEINE STADTABENTEUER

Die streitenden Händler

Hier werden die Helden von einem hiesigen Händler angeworben, die Umstände seiner gestohlenen Waren nachzuspüren. Er verdächtigt einen fliegenden Händler, der momentan in Keuzburg ist und viele ähnliche Waren anbietet, die dem örtlichen Händler gestohlen worden sind. Die Helden müssen nun versuchen den Fall zu klären, da der hiesige Händler einen sehr guten Leumund in der Stadt besitzt, fängt er an gegen diesen Händler zu hetzen und hinter sich mehr und mehr Stadtbewohner zu versammeln. Der Druck wächst und nach einiger Zeit schaltet sich die Stadtwache mit und verkompliziert die Recherche der Helden erheblich.

Ihr Auftraggeber hat in Wirklichkeit die Waren selbst in seinem Keller versteckt und will den fliegenden Händler aus Rache eins auswischen. Dieser hatte in der Jugend sein Mädchen ausgespannt und ihn fürchterlich vor den anderen bloßgestellt. Der fliegende Händler kann sich an den hiesigen Händler gar nicht erinnern und ist über dessen Beschuldigungen sehr erbost. Die Abenteurer müssen sich beeilen, bevor ein offener Konflikt und Schlimmeres passiert.

Wache für einen Tag

Ein kleines Abenteuer, indem die Helden gebeten werden, die Wachposten zu einem Feiertag zu unterstützen. Dadurch lernen sie die Stadt und dessen Bewohner besser kennen und geraten in den Alltag der hiesigen Wachen mit allen kuriosen Erlebnissen. Streitende Ehepaare oder Händler, Diebstähle, verschollene Kinder, Betrunkene, Raufereien, Einbrüche und vieles mehr. Es sollten mehrere kleine Aufgaben auf die Helden warten, die schnell unübersichtlich und mühselig wird.

RECHT & GESETZ

Der Beweis

Ein Bewohner (z. B. Adliger, Ritter, Händler usw.) erhebt schwere Vorwürfe gegen jemanden und verlangt nach Gerechtigkeit. Da in Keuzburg eine Verurteilung nur unter eindeutigen Beweisen erfolgen kann, werden die Charaktere ersucht entsprechende Beweise für oder gegen den Angeklagten zu finden.

Verleumdung

Die Spielercharaktere geraten in den Verdacht mit den Freien Füchsen gemeinsame Sache zu machen und geraten unter enormen Druck. Sie müssen die Hintergründe ergründen um ihren Ruf wiederherstellen zu können. Dabei könnten sie auf einen verwegenen Plan der Freien Füchse stoßen, der zum Ziel hat, die Charaktere bloßzustellen und aus der Stadt zu vertreiben. Als Aufhänger könnte „Räuberische Erpressung (weiter unten)“ dienen, da sie vielleicht die Machenschaften der Füchse beleuchten konnten und sie sich an den Charakteren rächen wollen oder sie fälschlicherweise beschuldigten und sie gleiches nun vergelten wollen.

DIPLOMATIE & SPIONAGE

In geheimer Mission

Seit einiger Zeit plagen Bertram und den Rat der Ritter beunruhigende Berichte, die einen Angriff aus Landburg im Königreich Tyvenland vermuten lassen. Bertram ist nicht bereit einen offenen Konflikt einzugehen und bittet die Charaktere in inoffizieller Mission nach Landburg zu reisen und sich dort umzusehen und ggf. Bericht zu erstatten.

RÄUBER & GENDARM

Räuberische Erpressung

Scheinbar haben die Freien Füchse ein neues Betätigungsfeld für sich erschlossen. Seit einiger Zeit passieren merkwürdige Dinge im Arbeiterviertel. Kleinhändler und Ladenbesitzer werden verletzt zu den Heilern gebracht und finden fa-

denscheinige Ausreden für ihre Verletzungen. Inventare, Häuser und sonstiges Eigentum der Händler werden zerstört oder beschädigt, aber niemand erhebt eine Anzeige bei der Stadtwache. Die Charaktere sollen der Sache auf den Grund gehen. Und vielleicht ist alles anders als erwartet.

HANDEL & WIRTSCHAFT

Begleitschutz für eine Karawane

Die Helden werden als Begleitschutz angeheuert, um wichtige Versorgungsgüter nach Havstedt zu eskortieren. Auf dem Weg dorthin müssen sie sich dem Wildnisleben und mehrerer kleiner Scharmützel erwehren. Vielleicht kommen sie auch dem merkwürdigen Fremden auf die Schliche, der mit ihnen reist.

GEPLANTE & UMGESETZTE PROJEKTE

„Es mangelt nicht an Ideen, sondern an der Zeit diese umzusetzen.“

- Der Autor

MEISTERDIENER AUFTRÄGE STEHT ZUM DOWNLOAD BEREIT

Er umfasst einige Informationen, wie oder was Gegenstand von Aufträgen bzw. Abenteuer sein können. Zudem erhält es Ideen, wie Helden zusammengeführt und entlohnt werden können. Umfang: 23 Seiten.

STADT DER NEKROMANTEN

Ähnlich Keuzburg nur wesentlich kürzer, soll eine düstere Stadt beschreiben, die als Gefahrenquelle gegen Trion oder sonstige Länder eingesetzt werden kann. Dort herrschen dunkle Magier -meist Nekromanten- über Heerscharen an Untoten und Dämonen.

Geplanter Umfang: ca. 10 Seiten.

TA'LELA DIE BARDIN

Ein kurzes Soloabenteuer mit geplanten 25 bis 40 Abschnitten, das eher als Hintergrundgeschichte

zu den Lichtbringer zu verstehen ist und weniger als ein Solo der Marke „Der dunkle Fürst“.

SCHWARZZEPTEP-SAGA

Ein kleines klassisches Gruppenabenteuer mit Keuzburg als Ausgangspunkt. Eine längst vergessene Sekte arbeitet an einem Ritual, ein dämonisches Artefakt zu erschaffen, mit dem ein mächtiger Dämon zurückkehren kann.

Geplanter Umfang: ca. 10 Seiten.

MAGIE- UND PRIESTERBUCH

Neue Leitmagie für die Priester der 15 Götter und neue Erweiterungen für bestehende Zauberlisten. Mächtige Rituale, Beschwörungen, verbotene Bücher und Artefakte eventuell Alchemie.

Geplanter Umfang: ca. 15 Seiten.

SUDERLÄNDISCHE (GEHEIM)GESELLSCHAFTEN

Eine Spielhilfe über die Organisationen aus der Keuzburger Spielhilfe: Die Freien Füchse, Lichtbringer und Gefolgschaft der Schatten. Zudem einige andere geheime Gruppierungen, die in Suderland ihr Unwesen treiben.

Geplanter Umfang: ca. 10-15 Seiten.

ADEPTENKOMPENDIUM

Neue Fertigkeiten und Erweiterungen der Regeln, sowie neue Archetypen und neue Professionen, neue Spezies und Erschaffungsregeln.

Geplanter Umfang: ca. 10 Seiten.

KEUZBURG – DIE ERWEITERUNG DIE LEHN UND BERTRAMS REICH

Kurzbeschreibungen zu den hier erwähnten Lehn und Dörfern.

Geplanter Umfang: ca. 10 Seiten.

KEUZBURG – HAVSTEDT-ERWEITERUNG INKL. DER STERNEGLANZ-BESATZUNG

Kurzbeschreibungen zu Havstedt und einer speziellen Schiffsbesatzung mit ihrer Kogge.

Geplanter Umfang: ca. 10 Seiten.

UND VIELLEICHT NOCH VIEL MEHR...

ANHANG A: WERTEÜBERSICHT DER WICHTIGEN PERSÖNLICHKEITEN

Name	Seite	SG	TP	KB	Ini	Schaden	Rüstung	MP	Ausrüstung
Ophelia	36	4	28	1	-1	-2	0	0	Dolch
König Bertram	37	12	76	10	+2	+1	5	0	Schwert & Schild
Prinzessin Euphelia	37	2	25	0	+0	-2	0	0	Dolch
Sir Robert Laranus	38	8	88	10	+1	+1	5	0	Schwert & Schild
Sir Siegfried Rhosen	38	8	75	10	+1	+1	5	0	Schwert & Schild
Sir Robin Blackwood	39	9	90	10	+2	+1	5	0	Schwert & Schild
Kanzler Gregor Temmendorf	39	3	32	1	-1	-2	1	0	Dolch
General Erik Jorgan	40	9	82	10	+1	+1	3	0	Schwert & Schild
Oberst Baltram Maurenbrecher	40	8	84	10	+1	+1	3	0	Schwert & Schild
Lt. Felix Kemperling	41	5	71	6	+2	+1	3	0	Schwert & Schild
Hptm. Amand Alvarin	41	6	75	6	+1	+1	3	0	Schwert & Schild
Hptm. Mariol zu Quantenbach	42	6	76	8	+1	+1	3	0	Schwert & Schild
Lt. Pendamin Güldenglanz	42	5	68	5	+2	+1	2	0	Schwert & Schild
Erzmagier Clausidius Morgenklar	42	12	44	3	+1	-1	1	80	Magierstab
Johann Johannson	43	10	78	11	+2	+2	4	0	Zweihandaxt/Hammer
Georg Keilenbruch	44	10	84	11	+2	-1	4	0	Schwert & Schild
Palanthea	44	6	78	7	0	-1	2	0	Schwert
Sandrina	45	6	75	6	0	-1	2	0	Schwert
Ferdinand Federfein	45	2	32	0	-1	-2	0	0	Dolch
Jamine Sehnenscheid	46	1	28	0	-1	+0	0	0	Bogen
Kalina Zuberhupf	46	1	33	0	-1	-2	0	0	Dolch
Balduin Bauhaus	47	2	35	1	0	+1	0	0	Hammer
Erwin Klappbach	47	2	22	0	0	+0	0	0	Knüppel
Siegfried „Eremit“	48	4	33	2	+1	+0	0	0	Knüppel
Dr. Illius von Kempenhagen	48	3	28	0	-1	-2	0	0	Dolch
Teldor	49	2	22	0	-1	+0	0	0	Knüppel
Klebefest	49	2	26	0	-2	+0	0	0	Knüppel
Gertrude Bukguggler	50	2	32	0	-1	-2	0	0	Dolch
Johannes Bukguggler	50	2	35	0	-1	+1	0	0	Schwert
Myrte Bukguggler	50	2	27	0	-1	-2	1	0	Dolch
Hermine Stoffschick	50	1	27	0	-1	+0	0	0	Knüppel
Baknam Steinburg	51	8	36	1	0	+1	4	0	Hammer
Margarethe Balkensteg	51	3	28	0	-1	-2	0	0	Dolch
Grongsch Glutbart	52	7	105	8	+2	+0	4	0	Axt
Alvin Coppermühl	52	3	32	1	0	+1	0	0	Schwert
Balin Graubart	53	9	108	9	+2	+0	4	0	Axt
Ilona Krähenfuß	53	3	22	0	-1	-2	0	0	Dolch
Peter Hagerstadt	54	1	28	0	-1	+1	0	0	Schwert
Gustav Sindelmayer	54	1	38	2	-1	+0	0	0	Knüppel
Samuel Ottermann	54	2	30	1	0	-1	0	0	Heugabel
Henriette Rebenstedt	55	1	20	0	-2	+0	0	0	Florett
Bert Silbersee	55	2	32	0	0	-1	0	0	Langmesser
Marin Knochenmett	56	3	34	1	0	-1	0	0	Hackbeil
Barbados	56	2	26	0	-1	-2	0	0	Rasiermesser
Serena Weitblick	57	2	29	0	0	-1	1	0	Stab
Sören Pamphur	57	3	30	0	0	-1	0	0	Stab
Belana Holznagel	58	3	39	2	+1	+1	0	0	Hammer
Hasine Kontenknopp	58	1	21	0	-2	-2	0	0	Dolch
Martin Jagheim	59	5	44	2	+1	+1	1	0	Schwert
Ella und Freddie	60	3	40	1	+1	+1	0	0	Knüppel
Katharina Erlmeyer	60	2	24	0	+1	-2	1	58	Dolch
Egon von Hammerfall	61	9	50	3	+2	-1	1	77	Stab
Maria Falkenberg	61	8	42	4	+2	+1	3	0	Schwert & Schild
Philip Dämmerwall	62	9	50	5	+2	+1	3	0	Schwert & Schild

[illegible][illegible]

ANHANG D: LEGENDE UND STANDORTE DER LÄDEN AUF DER STADTKARTE

Nr.	Seite	Bezeichnung	NSC	Waren oder Dienstleistungen
1	22	Zur gespannten Sehne	Jamine Sehnenscheid	Bögen & Armbrüste
2	23	Pergament & Federkiel	Ferdinand Federfein	Tinte, Papier, Schreibdienste
3	23	Tinte & Tunke	Hermine Stoffschick	Färberei
4	23	Fleckentanz	Kalina Zuberhupf	Wäscherei
5	23	Zur Groben Hand	Backnam Steinburg	Grobschmied
6	23	Allerweltsdollereyn	Margarethe Balkensteg	Haushaltskrämer
7	24	Das funkelnde Diadem	Grongsch Glutbart	Juwelier
8	24	Zur aufgeschüttelten Feder	Helena Noppenhuber	Einfache Pension
9	24	Sattlerei Sattelfest	Theodor Sattelfest	Sattlerei
10	24	Blitzender Harnisch	Alvin Coppermühl	Rüstungsgeschäft
11	24	Die Klappernde Rüstung	Balin Graubart	Rüstungsbauer/-schmied
12	24	Zum frivolen Nadelöhr	Ilona Krähenfuß	Schneider
13	24	Das kreischende Sägeblatt	Peter Hagerstedt	Tischler
14	24	Auf großem Fuß	Teldor	Schuster
15	25	Meisterbackhaus Sindelmayer	Gustav Sindelmayer	Bäcker
16	25	Zum quatschenden Gatter	Samuel Ottermann	Einfacher Stall
17	25	Traubenguß & Eichenfaß	Henriette Rebenstedt	Winzerei/Weinladen
18	25	Amboßfeuer & Blasebalg	Johann Johannson	Waffenschmied
19	25	Das tänzelnde Schwert	Georg Keilenbruch	Waffengeschäft
20	25	Meisterzuckerer Klebefest	Meister Klebefest	Zuckerbäcker
21	25	Hering, Barsch und Hammerhai	Bert Silbersee	Fischhandel
22	26	Metzgerei Knochenmett	Marin Knochenmett	Metzger
23	26	Barbados der Barbier	Barbados	Barbier
24	26	Geographin	Serena Weitblick	Geographin/Kartographin
25	26	Alchemist	Sören Pamphur	Alchemist/Apothekarius
26	26	Botendienste	Martin Jagheim	Suderland Botenreiter
27	26	Zum Gebratenen Hirsch	Ella und Freddie	Große Taverne und Pension
28	26	Wilder Gockel	Siegfried	Kleine Taverne
29	26	Hartritzerei Klappbach	Erwin Klappbach	Graveur
30	26	Fachwerk, Säge und Hammerhau‘	Belena Holznagel	Zimmerin
31	26	Maurerkell‘ & Wasserwaag‘	Balduin Bauhaus	Baumeister
32	29	Tempel ESTHION	Egon von Hammerfall	Hohepriester
33	29	Tempel HEMRON	Immanuel Sichelschnitt	Abt
34	30	Tempel JUVIO	Fraudele Minnesang	Tempelvorsteherin
35	30	Tempel AONE	Luzilia Weidenstern	Tempelvorsteherin
36	31	Tempel NEOME	Katharina Erlmeyer	Tempelvorsteherin und Heimleiterin
37	31	Tempel AENORA		
38				
39				
40				
41				
42				
43				
44				
45				
46				
47				
48				
49				
50				
51				
52				
53				
54				
55				

ANHANG E: HERRSCHAFTSGRENZEN KÖNIG BERTRAMS



[Quelle] charakterbogen.de

Vorläufiger Ausblick auf eines der nächsten Projekte: Magiehandbuch

Rang	Bezeichnung	Wirkung	Art	Gezielt
1	Esthions Griff	Priester kann nicht entwapfnet werden (3 Rd / 1 MP)	Selbst	
2	Esthions Blick	Priester kann im Dunkeln sehen (1 Std / 1MP) max. 2 Std.	Selbst	
3	Esthions Wille	Priester erhält Bonus +1 Rg auf Einflussnahme (1 Std/3MP) max. 3 Std.	Selbst	
4	Esthions Licht	Priester erfüllt Ziele mit Licht Esthions +1 KB/2 MP (max. +3 KB) und 1 Person/1 MP (max. 5 Personen)	Sicht	
5	Esthions Wahrheit	Priester erfährt Wahrheit; 3 Wahrheiten auf Ja-Nein-Fragen 3 MP max. 6 MP	Ber	X
6	Esthions Zorn	Priester wirft Lichtkugel mit Schaden 3W6 TP/5 MP 1 Person/2 MP max. 5	Sicht	X
7	Esthions Stärke	Ziel erhält für 1 Std. einen +1 Str-Bonus (nicht Wert) +1 Str/ 5 MP (max. 2)	Ber	X
8	Esthions Schutz	Erhöht RS +1 RS / 3 MP für je 2 KR max. +3 RS	Sicht	
9	Esthions Führung	Priester kann befreundeten Gefährten Nachricht in Gedanken senden 1 Nachricht / 2 MP	Sicht	
10	Esthions Herrlichkeit	Gegner werden geblendet und verlieren -1 KB / 2 MP und 1 Person / 2 MP (max. -3 KB, max. 10 Personen)	Sicht	



