

Die Baronie Schelak

Eine Beschreibung des Lehens
im Culminger Land

© by Frank "Jay" Hagenhoff
Mit Hilfe von und Dank an Daniel Maximini,
Stefan Tschierske und vielen andere(n) Lehensspieler(n)

Diese Beschreibung ohne kommerziellen Hintergrund ist ein inoffizieller Bestandteil des deutschsprachigen Fantasy-Rollenspiels "Das Schwarze Auge" (DSA), das von der Fa. Fantasy-Productions, Erkrath, publiziert wird.
DAS SCHWARZE AUGER und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen der Fa. Fantasy Productions.
Die Benutzung von Texten und Grafiken, auch in Auszügen, bedarf der Genehmigung durch den Verfasser, sofern die Rechte an Texten und Grafiken nicht bei Dritten liegen.

Landschaft und Menschen

Im westlichen Teil des rahjagefälligen Königreiches Almada, im Herzen der Mark Südpforte, liegt die Baronie Schelak. Dieser Teil des Culminger Landes ist geprägt von den weiten, lichten Laubwäldern und Forsten einerseits, zum Anderen von Hügeln und Höhen, letzten Ausläufern der Gebirgszüge des Eisenwaldes. Die Sommer sind heiß, die Winter kühl und regenreich. Gerade im Sommer mag es deshalb sein, daß hier und da Waldbrände die Bosparanien, Korkeichen, Zypressen, Zedern, Wacholder, Platanen und Pinien verzehren, angefacht durch den Beleman, der oftmals weht. Wild gibt es in Schelak wenig, war es doch über Jahrhunderte hinweg ein beliebtes Ziel von Fürsten, Königen und Kaisern, die ihre Jagdgesellschaften so oft durch die Forste reiten ließen, daß eine ständige Überjagung stattfand. Wer will es ihnen auch verdenken, besitzen die Forste doch nur lockeres Unterholz, wo sich gut reiten lässt.

Dies hat sich inzwischen geändert, da die Schelaker Barone nicht mehr Großjägermeister des Königreiches sind, und so kann man erste zaghafte Wildtiere sehen, die wieder in den Wäldern heimisch werden. Wildschweine, Rehe, Rotfüchse und Rotpüschel mag der Wanderer erspähen, seltener auch Rotluchse, Kaiserhörnchen, Süßmäuler, Biber und Stinktiere. Wobei man die Begegnung mit letzterem wohl zu vermeiden suche! Eine Besonderheit sind die großen Hamster, wie sie in der ganzen Südpforte zu finden sind. Sie werden mit Fallen gejagt, ist ihr Fleisch doch eine wahre Delikatesse und ihr Fell ist begehrt als teure Verbrämung für die Gewänder der Reichen. In Lebendfallen gefangen verkauft man sie jedoch als liebe Spielkameraden an Kinder im ganzen Reich und auch im Lieblichen Feld.

Majestätisch ziehen derweil Gaukelweihen und Gabelschwänze ihre Runden am luftigen Alveranszelt, manchmal gar ein Königsadler oder Blaufalke. Das Klopfen der Dickspechte ist zu hören; Kirschfresser, Possenreißer und Spötter sind überall zu finden.

Die Felder der Bauern krümmen sich unter den fetten Ähren; Hauptsächlich Weizen, Roggen, Gerste und

Hafer verschaffen ein gutes Auskommen. Als Nutztiere hält man sich Puniner Hornochsen, seltener auch Eisenwalder Langohrschafe. Letzteres ist jedoch nicht gut gelitten, verderben doch die Schafe jedwede gute Weide für die Rinder, so daß manche Fehde bereits seit Generationen zwischen den Landleuten allein deswegen schwelt. Beliebt sind weiterhin das fruchtbare Bunte Hausschwein, Geflügel und die allüberall anzutreffenden Maultiere und Esel.

Wie in einigen anderen Lehen in der Südpforte auch, so ist der Reichtum Schelaks in den Wäldern zu suchen. Besonders die Pechsieder und Teerschweler Schelaks sind bekannt, ihre Produkte gehen fast zur Gänze an die Burgen und Festen an der Reichsgrenze, die damit ihre Rüstkammern zur Abwehr möglicher Belagerungen auffüllen, und an die Kalfaterer in den Werften entlang des Yaquir. Im Frühling und Herbst verdingen sich ziehende Zahori als Pflanzler und Pflücker, führen Schauspiele oder Kunststücke auf, bis sie nicht mehr gebraucht oder geduldet werden. Für die Arbeit in den Schelaker Teersiedereien jedoch sind sich die stolzen Fahrensleute zu schade, so daß viele Zwangsarbeiter und Tagelöhner verdingt werden.

Fässer gehen in das Yaquirtal, ganze Stämme in die Minen und Bingen der Waldwacht, Holzspäne und Sägemehl werden für Papier benötigt. Aber auch kleinere Berufe wie Ameisler (die die Puppen der Ameisen als Futter für Vögel und Zierfische der Reichen Punins oder Grangors sammeln) oder Holzschuhmacher finden ihr Auskommen.

Kommt der Reisende aus dem Norden, die Burg Agum hinter sich zurücklassend, so führt ihn sein Weg an den Ausläufern des Grauen Waldes zur Rechten vorbei, während sich linker Hand die Hügelkette der Eisernen Höh' bis zum Tschelak-See zieht. Hinter den Hügeln wiederum ist Wald, doch sei der Wanderer gewarnt, in dieser Gegend sein Abendessen jagen zu wollen: dies ist der Bannforst des Barons, nur ihm, seinen Beauftragten und Gästen ist es erlaubt, den Wald zu nutzen!



Wenige Meilen weiter des Weges entlang erreicht man die große Ebene, ein weites Stück voller Wiesen, Weiden und Äcker. Hier liegt Graupforten, ein gastlicher Flecken am kleinen Flüsschen Santonder, so man nicht Novadi ist. Auch sei an dieser Stelle eine Warnung ausgesprochen: in Schelak gilt das Edikt von Haffith, wie im gesamten Gebiet der Culminger Liga (einer Magnatenverbindung der Dominien Phexhif, Culming, Agum, Haffith und Schelak, somit also fast den gesamten Norden der Mark beherrschend). Darin ist festgelegt, daß kein Anhänger des Götzen Rastullah (unheilig!) das Gebiet der Liga betrete, bei schweren Leibesstrafen! Darum sei vorsichtig jeder novadisch aussehender Mensch, welcher an einem Pfahle mit dem Wappen der Liga vorbeischießt: auf rot in Silber ein gerüsteter Arm mit einem aufgespießten Novadikopf auf dem Säbel, darunter das silberne Portal der Mark Südpforte. Schnell kann man ihn von der Straße wegzerren und zu einem Tempel schleifen, auf daß er ein Gebet an die Zwölfe richte und damit beweise, daß er kein Heide ist.

Von Graupforten führt ein Karrenweg gen Osten, nach Eslamshaven und darüber hinaus nach Busch in der Pfalzgrafschaft Geiersgau. Weiter nach Süden jedoch trifft man auf das Hauptdorf der Baronie, Tschelacon geheißen, mit der Feste Adamantia, Sitz der Barone zu Schelak. Gen Osten führt die Straße nach Strauch, ebenfalls in der Pfalzgrafschaft Geiersgau, weiter nach Westen findet man den Ort Blitzacker, bereits auf dem Land der Baronin von Pildek. Doch unser Weg soll weiter nach Süden führen, ab er hier auf einer befestigten Straße, erbaut von den Eslamiden, auf daß sie ihre Reisekutschen sie schnell und bequem zur Jagd chauffieren konnten. So kommt man mit einem Schlenker gen Osten zum Orte Santa Vibora und darüber hinaus in den Bergarbeiter-Weiler Bogaña, so man die Abzweigung in die Rüstkammer-Hügel nimmt, wobei man wiederum einen ausgetretenen Karrenweg benutzen muß. Schließlich trifft der Weg von Tschelacon auf die ebenfalls gepflasterte Straße von Pildek im Westen nach

Endivarol im Osten, nachdem man den Byria-Forst durchquert hat. Wenige Meilen gen Efferd findet man noch das Dorf Maravillosa, bevor man die Baronie wieder verläßt.

Die Menschen sind gastfreundlich (so nicht anders bereits beschrieben). Jedem Fremden wird ohne Nachfrage der beste Wein aufgetischt, der Wirt verabschiedet sich mit Küssen auf die Wangen, so als wäre man ein Familienmitglied, das zu einer weiten Reise aufbricht und welches man vielleicht nie wiedersieht. Doch davon sollte man sich nicht täuschen lassen: Das Gericht des Barons tagt oft, da Streitereien zwischen den Dörfern an der Tagesordnung sind. Darum mag der Wanderer sich nicht wundern, wenn ein Dörfler einen kleinen Auftrag für ihn bereithält, so man Interesse an kleiner Münze hat.

Da mag es geschehen, daß man dem Nachbardorfe die Enten vergifte (nicht tödlich, versteht sich), da diese doch wiederum Fremde geschickt hatten, um das beste Mastschwein zu stehlen. Oder man versuche, einen Nachbarn gründlich durchzuprügeln, da dieser in Konkurrenz um ein neu zu besetzendes Dorfamt steht. Meist aber bleibt es bei eher "traditionellen Fehden", etwa zwischen Graupforten und Santa Vibora um den besten Wein, die bei rauschenden Festen ausgetragen werden.

Ein weiteres Beispiel sei genannt: Für einen Maravilloser ist Villaraja einfach nur ein unwichtiges nervendes Anhängsel, während in Villaraja der Maravilloser einfach nur als arroganter Hornochse angesehen wird.

Es ist nicht so, als würden sich die beiden Dorfteile bekriegen, es ist mehr ein hin- und hergehänsel, welches meist mit einem großen Lachen beantwortet wird. Einmal im Jahr findet die große "Pollo Perder" auf der Straße zwischen Maravillosa und Villaraja statt, in dem sich die Einwohner beider Parteien mit Teer und Federn bewerfen und dabei viel Spaß haben.

Standesgemäß tragen die zahlenmäßig klar unterlegenen Villarajer immer nur einen moralischen Sieg davon.

Spiel , Sport und Feste in Schelak

Es gibt vielerlei Sportarten, die in den Dörfern der Umgebung gepflegt werden und bei denen auch Durchziehende gern teilnehmen können. Wie überall in Almada sind Hahnenkämpfe und Pelura verbreitet. Gerade in Schelak (wie in den meisten Dominien der nördlichen Mark) ist zudem das Armbrustschießen häufig anzutreffen. Die Torsionswaffen waren schon immer beliebter als Bögen, wahrscheinlich begründet durch die Vermischung mit der zwerghischen Kultur des Eisenwaldes. Von den Baronen wird dies gern gesehen, dient dieser "Sport" doch gleichzeitig als Wehertüchtigung der Milizen. Weithin bekannt sind die Bootstjosten von Eslamshaven (Beschreibung s. dort).

Doch es gibt auch solche Sportarten, die eindeutig durch den Holzreichtum Schelaks beeinflusst wurden. Da wäre das z.B. das Baumstamm-Halten zu nennen. Auf einem Baumstamm sitzt jeweils eine Person, danach wird ein Stamm ausgesucht, so daß zwei Gruppen ungefähr das gleiche Gewicht zu tragen haben. Diesen Baumstamm müssen zwei Personen möglichst lange halten. Es treten immer zwei Gruppen gegeneinander an, die erste, die den Baum fallen läßt, hat verloren.

Ein weiteres beliebtes Spiel ist das Baum-Tänzeln. Dabei werden Baumstämme der Länge nach hintereinander gebunden und die Leute müssen darüber einen Fluß oder Bach überqueren. Da die Bäume sich drehen und natürlich feucht sind, ist viel Geschicklichkeit gefragt.

Des weiteren gibt es das Stamm-Drücken, das eine entfernte Ähnlichkeit mit Tauziehen hat, nur daß man drückt statt zieht. An einem Baumstamm werden an jedem Ende drei Seil-Schlaufen angebracht, damit man den Stamm gut packen kann. Die Mannschaften bestehen jeweils aus drei Leuten, die versuchen müssen, die Mannschaft am anderen Ende des Stamms aus einem vorher aufgemalten oder anderweitig gekennzeichneten Kreis zu drängen.

Bei besonderen Festtagen wie dem 7. Praios (Horas Erscheinen) und zum "Fest der Freude" zwischen dem 1.-7. Rahja wird zudem noch die Lanzada gefeiert, eine Erinnerung an die Almadaner Dragoner, deren Reihen nicht wenige Schelaker füllten. Am Vortag treffen alle, die ein Pferd reiten können, zu Geschicklichkeitsspielen aufeinander. So müssen mit einer Lanze möglichst viele Ringe durchstochen und auf dem Lanzenschaft gesammelt werden, eine Wildschwein-Attrappe vom Pferderücken aus erlegt werden (mit Speer oder Lanze) und ähnliches mehr. Der Sieger der Wettbewerbe erhält die hohe Ehre, am nächsten Tag das Hauptereignis bestreiten zu dürfen. Ein Stier wird zuerst durch einige ausgesuchte Leute "wild" gemacht, in dem man ihn neckt, schlägt und sonst wie in Wut bringt. Wenn er dann schnaubend in der aus Bretten auf dem Dorfplatz errichteten Arena steht, kommt der Lanzador hinein, dessen Aufgabe es ist, den Stier mit einem geschickten Stoß seiner Lanze so am Kopf zu treffen, daß dieser tot umfällt. Das Pferd ist dabei durch Schilfmatten u.ä. geschützt, doch es verlangt einiges Geschick und guten Umgang sowohl mit Pferd wie Lanze, um die Aufgabe zu erfüllen. Der Stier wird danach geschlachtet und von der

Dorfbevölkerung verspeist, während der Lanzador noch den ganzen Tag gefeiert wird.

Die Spiele für den Meister:

Baumstamm-Halten: KK-Proben von beiden Haltenden. Erst normale KK, dann KK +1, +2 usw. Misslungene Proben bedeuten, daß einer der beiden den Stamm nicht mehr halten kann. Die Person auf dem Baum sollte eine Akrobatik-Probe ablegen, um zu sehen, ob sie sich bei dem "Absturz" Schaden zufügt. Als Meister müssen sie dann noch die NSC-Gruppe würfeln lassen, ob sie vielleicht zuerst den Stamm fallen lässt.

Baum-Tänzel: Akrobatik-Proben (alternativ GE-Proben), von Schritt zu Schritt schwieriger werdend (also +1, +2 oder noch höher, ganz nach Höhe der Stufe des Helden). Legen Sie als Meister selbst die Entfernung fest, die der Läufer überbrücken muß.

Stamm-Drücken: Die Helden machen KK-Proben. Die Punkte, die sie unter dem jeweiligen KK-Wert geblieben sind, werden zusammengerechnet und mit der Punktzahl der Gegner verglichen. Pro Punkt schiebt man den Gegner einen halben Schritt vor sich her. Der Kreis selber wird je nach Dorf mit einem unterschiedlichen Radius versehen. Passen Sie ihn als Meister der Gruppe an.

Lanzada: Hier sind Lanzenreiten-Proben, normale Reiten-Proben etc. für die Qualifikation notwendig. Im "Hauptkampf" wären dann Proben "Berittener Kampf gegen Tiere" erforderlich.

Boots-Tjoste (s. Beschreibung Eslamshaven)

Natürlich ist es auch SC erlaubt, sich bei den Spielen zu beteiligen, sei es als Ruderer oder als Lanzenstecher.

DIE DÖRFER DER BARONIE

Graupforten

490 Einwohner

Garnison: 2 Büttel

Tempel: *Peraine, Travia-Schrein*

Das einst so beschauliche Dorf im Norden der Baronie hat sich innerhalb weniger Monate gänzlich verändert. Seitdem die Balaian des Reichsverrätters Khorim Uchakbar die Weiler der nördlichen Mark verwüsteten und auch Graupforten trafen, hat sich das einst so heitere Leben in stumme Wachsamkeit verwandelt. Eine hölzerne Palisade schützt nun das Dorf, der nahe Fluß wurde so umgeleitet, daß er durch einen Graben um das Dorf herum fließt. Novadisch aussehende Leute werden misstrauisch beäugt und vielleicht auch mal verprügelt und aus dem Dorf geworfen, wenn man ihnen nicht traut.

Für die meisten anderen Besucher ist Graupforten nur ein weiteres langweiliges Dorf im Culminger Land. Der Tempel der Peraine ist stets gut besucht, auch der Travia-Schrein, der alle zwei Woche vom Geweihten aus Tschelacoon aufgesucht wird, kann sich über Spenden nicht beklagen.

Das Leben wird geprägt von der Landwirtschaft. Üppige Felder umgeben auf Meilen das Dorf, unterbrochen von Weiden des Puniner Hornviehs. In den nahen Hügeln wird Wein angebaut, wobei die Graupforter besonders stolz sind auf ihren "Stiernacken" der Familia Osprei (auch "Drei Stiere" genannt wegen dem Wappen auf den Fässern: zwei Stierköpfe über einem), einen aromatischen Weißwein, der besonders delikater zu frischen Früchten mundet. Dem Wanderer sei das Gasthaus "Zur Partisane" empfohlen, betrieben von Alricia Sfezzia, die gleichzeitig die Dorfschulzin ist. Sie diente einst im Kgl.-Gfstl. Leibregiment, bis sie ein Bein verlor und das Lokal ihres Vaters übernahm. Ein sauberer Raum mit Strohsäcken lädt zum Schlafen.

Rechtlich gesehen ist Graupforten ein Junkertum, welches als "Fideikommiß" stets dem erstgeborenen Kind des Barons bei seinem Ritterschlag bzw. seiner Volljährigkeit verliehen wird. Z.Zt. ist Baron Ramiro selbst Junker zu Graupforten.

Im Grauen Forst westlich des Dorfes liegt die alte Ruine eines tulamidischen Schlosses aus der Zeit des Emirats Al'Mada. Es wurde von einem Halbbruder des Emirs Alman Al'Sfahor um 1.150 v. H. gebaut, der die Umgebung beherrschte. Er war ein mächtiger Zauberer,

der sich in seinem Schloß der Beschwörung dämonischer Kräfte verschrieben hatte. Eines Tages jedoch geschah es, daß er spurlos verschwand, man sagt, daß der Dämonensultan ihn persönlich mit sich in die Niederhöllen nahm.

Seit dieser Zeit ist das Schloß verlassen, denn den Ruf als Ort von Geistern und Dämonen wurde es nicht los. Gras und Unkraut wächst nun in den Hallen, in denen Könige tafelten. Tiere und andere Wesenheiten laufen durch die stillen Gänge, efeuüberwachsenen Höfe und schattendunklen Kammern. Durch ein Dekret des Barons Rumpo von Schelak-Happrachbringe, dem Vorgänger Baron Ramiros, ist es verboten, die Umgebung des alten Gemäuers oder gar das Gebäude selbst zu betreten, nachdem mehrere Leute aus Graupforten in der Nähe der Ruine verschwanden. Geister, die der erste Besitzer des Schlosses rief, sollen noch immer dort spuken und seine Schätze bewachen, die er in unterderischen Kavernen gelagert hat.

Inzwischen sind wieder Menschen im Wald anzutreffen, besonders Teerschweler und Pechsieder, deren Produkten die Haupteinnahmequelle Schelaks sind und in ganz Almada einen guten Ruf besitzen. Doch auch die mutigsten von ihnen wagen sich nicht näher als zwei Meilen an die Ruine heran. Wobei Baron Ramiro dies fördert, weiß doch niemand sonst um einen höchstlich illegalen Broterwerb: ca. eineinhalb Meilen vom Schloß entfernt gen Efferd kann man ein prachtvolles Feld voller Rauschkraut entdecken. Einige Dutzend Gestalten (meist entflohene Leibeigene, aber auch gesuchte Verbrecher, die hier unter dem Schutze des Barons leben) wohnen dort und bringen ihre Ernte ein, die an Ort und Stelle verarbeitet wird, um sie dann gen Punin fortzutransportieren.

Tschelacon

550 Einwohner

Garnison: 10 Soldaten des Barons, 5 Büttel

Tempel: Rondra, Travia; Peraine-Schrein

Das Hauptdorf Schelaks wäre ein verschlafenes Nest, würde es sich nicht in den Schutz der Burg Adamantia ducken, dem Sitz der Barone zu Schelak seit Urzeiten. Somit aber genießt es einige Bedeutung. Als Beispiel sei der "Corral de Comedias" genannt, das größte Gasthaus des Ortes, betrieben von Tyandra Napilús. Auf der Schmalseite des rechteckigen Innenhofes ist ein Podium als Bühne aufgebaut. Bänke im Erdgeschoß dienen den einfachen Leuten als Sitze, die Galerien im ersten Stock dagegen sind für die Honoratioren des Dorfes und gut zahlende Gäste reserviert. Eine Loge rechts über der Bühne ist der Platz des Barons und seiner Gäste. Hier gastieren denn nun reisende Künstler verschiedenster Profession, und die Besucher strömen zahlreich, denn wenig Abwechslung hat man sonst.

Weiterhin ist die Münze der Baronie als wichtige Institution zu nennen. Die Schelaker besitzen seit den Tagen Kaiser Bodars II. das "ius monetandi", also das Recht, eigene Münzen schlagen zu lassen. Dies meint jedoch nicht nur Heller und Kreuzer, die von jedem

Baron angefertigt werden dürfen, sondern auch Silbertaler und sogar Eslamo (eine Währung, die nicht mehr in Gebrauch ist). Taler werden jedoch aus



Kostengründen nicht mehr geschlagen, so dass in heutiger Zeit einmal im Monat Heller und Kreuzer die streng bewachte Münze verlassen, um zur Burg hinaufgeschafft zu werden. Zwar sind die Kosten für die Münze fast gleichbleibend mit dem Gewinn, aber es geht um das Prestige, denn Baron Ramiros Kopf ziert die Rückseite jeder Münze. Und so bemüht sich Münzmeister Espejo Mozón darum, dem Baron beste Arbeit zu präsentieren.

Eine weitere wichtige Person des Dorfes ist Leomar von Rommilys, der Hochgeweihte des Leuinnen-Tempels der Rondra. Er verlor im Kampf gegen die Oger vor über 20 Jahren seinen rechten Arm, weswegen er jetzt Novizen unterweist und sich um die Verwaltung des Tempels kümmert, anstatt an der Heptarchen-Front zu kämpfen. Und auch der Baron hört in Glaubensfragen auf ihn, was Leomar viel Einfluß in Schelak garantiert.

Die Burg selber ist eine wehrhafte Anlage, die im Laufe der Jahrhunderte stets erweitert wurde. Eine Besonderheit ist der "Saal der Schlachten". Gemälde, Fresken und Statuen der Barone Schelaks sind hier zu sehen, dargestellt bei der bedeutensten Schlacht, an der sie jeweils teilgenommen haben. Ein ganz neues (von Dom Vasco Borongama, dem wohl größten lebenden Maler in Almada) zeigt Baron Ramiro in der 3.

Dämonenschlacht, noch in der Gewandung des Kgl-Gfsl. Leibregiments. Eine große Stelle des Saales jedoch ist frei, obwohl an anderen Stellen die Gemälde bereits dicht auf dicht hängen. Diese Stelle soll später einmal das Bildnis zieren, welches die entscheidende Schlacht darstellt, die Süd-Almada wieder in die Hand der Könige von Almada fallen lässt.

Die Residencia Brigasella

Östlich von Tschelacon kommt der Reisende an einem Gutshof vorbei, der direkt an der Straße nach Strauch liegt. Dieser Gutshof, Brigasella geheißen, hat auf dem ersten Blick nichts besonderes zu bieten. Er ist umgeben von säuberlich angelegten Apfelhainen der unterschiedlichsten Sorte und bietet daher den Anblick einer gewöhnlichen Apfelplantage; wäre da nicht der hohe Turm an der Nord-Ost-Ecke des viereckigen Komplexes, auf dem an einem Fahnenmast eine weiße Flagge wehte. Diese Flagge zeigt das Symbol des Ordens des Heiligen Zorns der Göttin Rondra - ein rotes Einhorn gegenüber einem roten Löwen auf blau-weiß gestreiftem Grund. Das Tor steht jederzeit offen und wird auch nicht bewacht, nur auf dem Turm ist eine Wache auszumachen. Von dort hat man einen hervorragenden Blick über die Lande.

Auf dem Gut residiert der Wächter Hagen Dorc, höchster Vertreter des Ordens in Almada. Baron Ramiro und er kannten sich schon einige Jahre und nach der Eroberung Omlads fragte Dom Ramiro nach, ob der Orden (der durch die Verteidigung der Ostgrenze gegen die Heptarchen so manche Verdienste errungen hat) sich nicht auch an der Abwehr der Ungläubigen beteiligen wolle. Er gab dem OZR dieses Gut zu Eigen, welches nunmehr als Ausbildungsstätte für Ordenskrieger genutzt wird.

Die Residencia Brigasella war und ist bekannt für ihre Äpfel. Unterschiedliche Sorten werden angebaut, die einen zum direkten Verzehr, die anderen um daraus Saft und Obstbrandt herzustellen. Nur wenige Äpfel werden eingelagert und später verkauft. Die Erlöse des Gutes gingen vormals direkt an den Baron zu Schelak. Heute jedoch, nach der Spende des Hofes an den Orden, verwendet dieser die Einnahmen, um die Kosten seiner Aktivitäten in Almada wenigstens zum Teil selbst zu decken.

Santa Vibora

450 Einwohner

Garnison: 5 Büttel

Tempel: Peraineschrein, Traviashrein

Das Dorf liegt an der Verbindung zwischen Tschelacon und der großen Straße zwischen Pildek und Endivarol. Bekannt ist es für zwei Dinge: Fische und Wein. In großen Teichen, gespeist von einem Bach aus den Hügeln werden Regenbogenforellen und Garetische Karpfen gezüchtet und im Umland verkauft. So sind frische Fischgerichte auch hier, Meilen vom Yaquir entfernt, keine Seltenheit. In den nahen Hügeln wächst zudem ein aromatischer Rotwein, "Schelaker

Rebellenblut" genannt. Die Winzer von Santa Vibora sind darum in stetem Wettstreit mit den Graupfortern um den besten Wein der Baronie, was jedoch meist auf freundschaftlichem Wege beim großen Volksfest von Maravillosa am Stutentag mit einem guten Besäufnis entschieden wird.

Als weitere Besonderheit seien die großen Papiermühlen genannt, denn das Wasserzeichen des vom Pfeile getroffenen Hirschen bürgt für gute Qualität. Das Dorf hat nur eine Taverne, "Zur Holzfälleraxt", die auch als Gasthof zu benutzen ist.

Eslamshaven

370 Einwohner

Garnison: keine

Tempel: Travia-, Peraine- und Efferdschrein

Das kleine Fischerdorf am Tschelak-See ist einer der beschaulichsten Orte der Baronie. Doch dafür geht es bei Festen hoch her! Am Tag des Wassers (1. Efferd) gibt es die Bootstoste, die auch Zuschauer und Teilnehmer aus den umliegenden Baronien anziehen. Auf dem See treten kleine Ruderboote gegeneinander an, in deren Heck eine Person mit einer langen Lanze steht (die wiederum ein dickes Stoffknäuel als "Spitze" hat). Damit versucht man in Nachahmung ritterlicher Tjoste, den Gegner aus seinem Boot zu schubsen.

Drei Meilen südlich von Eslamshaven liegt des Gestüt des Barons mit Namen San Amador, derzeitige Leiterin ist Aldea Metanarez. Die erste urkundliche Nennung ist unter Kaiser Tolak 361 v.H. belegt, der seinem Großjägermeister Jervan von Happrachbringe zu Schelak einige Pferde für den Aufbau einer Zucht schenkte. Welche Pferde damals gezüchtet wurden, ist nicht bekannt, die Zuchtbücher wurden um 72 v. H. bei der Eroberung der Südpforte durch "Kaiserin" Rondhara von Albenhus vernichtet. Ab 62 v. H. wurde die Zucht wieder aufgenommen: Elenviner Vollblütern aus der Linie Alrik al-Djinn wurden gekauft und zur Zucht von Yaquirtaler Mischlingen benutzt. Seit 30 Jahren wurde dies wieder in eine Zucht von reinrassigen Elenvinern geändert. Seit der Schlacht von Degenbruch 30 Hal wurden Shadif und Goldfelser zugeführt, die den getöteten Novadis abgenommen wurden.

Bogaña

410 Einwohner, davon 40 Zwerge

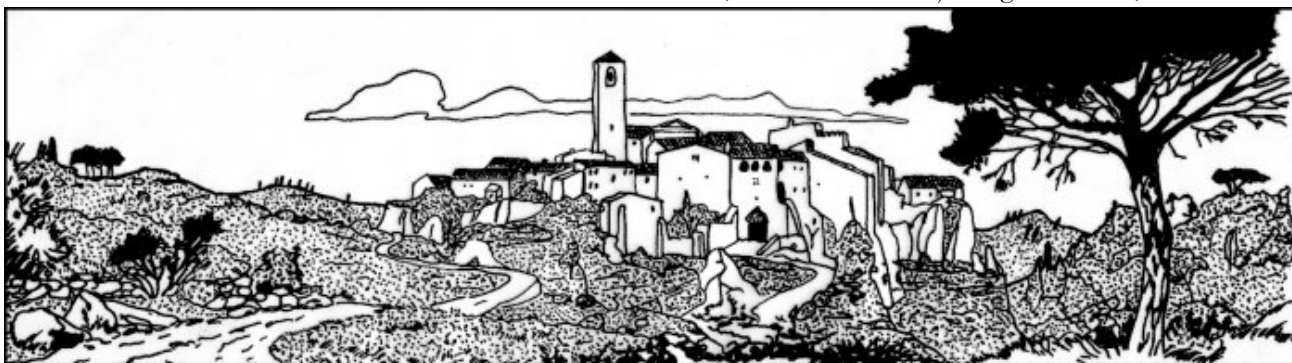
Garnison: fünf Schläger der Dorfschulzin

Tempel: Ingerimm-/Angroschtempel, Traviashrein

Mitten in den Rüstkammer-Hügeln gelegen ist Bogaña eine Bergarbeiter-Siedlung mit der einzigen oberderischen Zwergengemeinde der Baronie. Diese fühlen sich jedoch nur nominell dem Baron in Tschelacon untertan, eher sind sie dem Baron von Haffith zugewandt, welcher einer von ihrem Volke ist und von allen Zwergen der nördlichen Mark als eine Art

König verehrt wird. Ein Zeichen davon ist, daß der Ingerimm-Tempel des Ortes auch einen Teil hat, in dem der Schmiedegott in der zwerghischen Ausrichtung angebetet wird.

Der Haupterwerb sind die Minen und Bingen in den Hügeln, in denen man Eisen und Zinn findet, sehr selten auch einmal eine Gold-Ader. Dorfschulzin ist Olivenca Balangari, eine harte, durchsetzungsfähige Frau in den Vierzigern, die auch Vorsteherin der wichtigsten Mine der Baronie ist. Und durchsetzen muß man sich hier, denn das Gesetz ist weit, Büttel gibt es nicht und wenn man keinen Freund hat, der den Rücken schützt, kann man schnell unter die Räder geraten...wortwörtlich.



Schlägereien sind in den drei Tavernen "Hammer und Amboß", "Golddukat" und "Höhlenpanther" an der Tagesordnung. Dafür wird man gastfreundlich aufgenommen, so man keine Bleibe findet. Und das mag leicht passieren, denn es gibt kein Gasthaus im Dorf. Das hat einen einfachen Grund: Besucher sieht man hier sehr selten. Der einzige Kontakt mit der Außenwelt besteht in den Lieferungen von Nahrung und Gebrauchsgütern durch Händler, die wiederum die Schmiedewaren mitnehmen, für die der Ort berühmt ist. Die Arbeiten von Rogash, Sohn des Roshgar, sind wohl am bekanntesten. Er ist ein wahrer Meister an der Esse, der von Hufeisen bis hin zu vorzüglichen Schwertern alles herstellen kann, wenn er sich herausgefordert sieht, Lust dazu hat oder der Preis stimmt.

Legendär sind die Schmiede von Bogaña sowieso, haben die Hügel im Endeffekt ihren Namen doch erst durch das Werk eines der ihren erhalten! So lebte in der Zeit der Fürsten von Aguillon der Meisterschmied Raghhol Hornschädel, ein Ambosswerg von altem Schrot und Korn. Sein Ruf als Meisterplättner war so weit gedungen, daß sogar die Fürsten selbst ihre Rüstungen nur von ihm anfertigen ließen. Jedoch: er soll alle Rüstungen, mit denen er nicht zufrieden war (und dies waren einige, denn seine Maßstäbe an sich selbst waren so groß wie sein Starrsinn), irgendwo an eine Stelle in den Hügelwäldern geworfen haben. So ergab sich über die Jahre eine stattliche Sammlung, die für eine ganze Armee gereicht hätte. Der Sage nach beseelen die Waldgeister die Rüstungen von Zeit und Zeit, um sich zur Wehr zu setzen und Baumfrevler zu vertreiben. Die Rüstungen sollen niemals rosten und auch nach Hunderten von Jahren immer noch den Schutz gewähren, den sonst nur die Rüstungen von Fürsten und Herzögen aufweisen!

Maravillosa-Villaraja

330 Einwohner

Garnison: 3 Gardisten

Tempel: Peraine-Tempel, Travia-Schrein

Die im Jahre 21 Rude I. (698 v. H.) gegründete, im Jahr 2 Amelthona (539 v. H.) durch die Priesterkaiser wegen Rebellion völlig vernichtete und 72 Rohal (455 v. H.) wieder aufgebaute Ortschaft am Südzüpfel der Baronie Schelak besteht an sich aus den Ortschaften Maravillosa und Maravillosa-Villaraja. Dieses verschlafene Nest bezieht seine Einnahmequellen vor allem aus Teer und Pech, welches in Villaraja hergestellt wird, zum anderen

vom Profit der großen befestigten Straße zwischen Endivarol und Pildek, die etwas südlich verlaufend für florierenden Handel sorgt. Etwas östlich liegen größere Kornfelder, die ebenfalls von dem Maravillosen Bauern betrieben werden. Auch die Kirschenerte wird hier vermehrt betrieben, jedoch ist das einzige Kirschprodukt ein aufgesetzter Trester, genannt Maragiñebra Cherezas. Dieser ist in der Taverne "Bei Wolfman Treufusz" oder in der Herberge "Travias Segen" erhältlich. Ein erwähnenswertes Fest ist zum einen das Brunnenfest am ersten Erdtag des Monates der Peraine, an dem obligatorisch Gaben in den Wunschbrunnen geworfen werden, um so Peraine um eine gute Ernte zu bitten. Dieses Fest wird schon seit der Zeit Kaiser Pervals gefeiert. Zum anderen wird in Villaraja in den ersten Rahjtagen ebenfalls das Stutenfest auf dem kahlen Hügel, genannt Rajavietta, gefeiert, dort treffen sich viele Winzer, um ihren Wein unter das Volk zu bringen. Auch werden in diesen Tagen viele tanzende und singende Zahori in Villaraja erwartet.

Eine Besonderheit an der Ortschaft ist, dass Maravillosa unter der Verwaltung des Barons Ramiro, der Ortsteil Villaraja jedoch unter der von Hasrolf von Culming zu Villaraja, einem Vetter des Barons zu Culming, dessen Schwager Ramiro ist. Die Teerschweler und Pechsieder in Villaraja geben ihre Produkte zwar dem Hause Alcorta ab, doch das Sagen hat das Hause Culming, das Ergebnis eines Vertrages aus dem Jahre 13 Perval (47 v. H.) welches heute noch gültig ist und beiden Parteien immer noch mehr Vorteile als Nachteile bringt. Und da spätestens nach der Heirat Baron Ramiros mit einer Culming eh alles in der Familie bleibt, gibt es auch keine Streitereien, zumal der Alcorta Junker Hasrolf alle Freiheiten lässt und ihn jüngst auch mit Maravillosa belehnte.

Weitere Güter im Besitz des Barons:

Junkergut Nebelstein, Baronie Khabosa, Gft. Yaquirtal, Kgr. Almada

Der Nebelstein ist ein Weinberg nördlich von Nebelfest, dem sagenumwobenen Hauptsitz des Barons. Dem Junker unterstehen 30 Äcker Weinreben, 5 Äcker Apfelbäume, einige Viehweiden und etwa 50 Äcker Wald. Ein kleiner Weiler mit 4 unfreien Familien und 3 freien Bauern befindet sich am Fuße des Nebelsteins, wo auch das Haus des Junkers zu finden ist. Bei diesem handelt es sich um ein kleines Wehrgehöft mit einem kleinen Wehrturm.

Junkergut Gilgins, Baronie Draustein, Gft. Bredenhag, Kgr. Albernia

Als der albernische Baron von Draustein irrtümlich auf Novadi-Seite kämpfend gegen Ramiro focht und sich später dafür dessen Urteil unterwarf, ließ Ramiro ihn mit einem "Wergeld" davonkommen: dem Junkertitel zu Gilgins (und damit Sitz und Stimme in der albernischen Adelsversammlung) und dem Besitz von zwei Bauernhöfen in Draustein. Dies alles stillschweigend, denn für keine der beiden Seiten ist diese Abmachung sonderlich ehrenvoll.

Der Stadtpalast derer von Schelak zu Punin

Im Theaterviertel, an der breiten, kerzengeraden Straße, die zum Westtor führt, liegt das Stadtpalais der Barone zu Schelak (übrigens in direkter Nachbarschaft zu denen der Taubentals und Senseneschs). Es wurde der Familie im Jahre 261 v. Hal von Eslam IV. persönlich für besondere Verdienste geschenkt, und darauf ist man noch heute stolz. Das Wappen Schelaks, der von einem Pfeil in die Brust getroffene Hirsch, prangt dementsprechend in Gold leuchtend als Schild über dem Eingang des zugegebenermaßen großen Gebäudes. Gebaut ist es aus Ziegelsteinen, verstärkt durch Schichten und Winkel aus behauenen Naturstein. Der verspielte eslamidische Stil ist besonders im Inneren zu erkennen, zahlreiche kostbare Fayencen sind ebenso zu entdecken wie wunderschöne Wandmalereien. Besonders die Fresken im Jagdsaal sind einer Betrachtung wert: Die Szenen der Hirschjagd geben dem Betrachter einen Eindruck vom Glanze Schelaks in seiner Blütezeit. Die Räume sind üppig ausgestattet mit edlen Möbeln, Gemälden und Skulpturen. Prunkvoll wirken auch die geschnitzten Türen und Türrahmen aus Eichenholz, viele der Wandteppiche sind Beutestücke aus dem Emirat. Bewohnt ist das Haus nur im Winter, im Sommer ist es in Punin zu heiß, so daß Baron Ramiro (wie die meisten anderen Adligen auch) in sein Dominium zurückkehrt, um dort die warmen Monate zu verbringen.



DIE WICHTIGSTEN PERSONEN DER BARONIE

Ramiro Escario von Culming-Alcorta

Baron zu Schelak,

Träger der Ehrennadel der Almadaner Landstände in Gold,

Junker zu Graupforten, Nebelstein und Gilgins,

Soberan des Hauses Alcorta

Vita

Ramiro Escario von Alcorta wurde am 12. Hesinde 1 Hal auf dem Landgut seiner Eltern in Kaiserlich Phecadien geboren. Sein Vater war Wulfger von Alcorta, Junker zu Cascavel, seine Mutter Miria war die Schwester des Vogtes Hesindian von Kornhammer-Scheffelstein zu Königlich Kornhammer. Sonderlich betucht waren die Alcortas nicht, sie hatten außer ihrem Landgut keine Einkünfte. Deshalb konnte man Ramiro (das einzige Kind der Familie, TSA meinte es nicht gut mit dem Ehepaar) keine höhere Bildung mit auf den Weg geben. Aus diesem Grund wurde er mit sechs Jahren zu einem befreundeten Adligen gegeben, der Junker Wulfger noch einen Gefallen schuldete, jedoch weit, weit entfernt vom sonnigen Almada. Baron Baug von Minau zum Ogerbusch im fernen Beilunk war sein Lehrmeister, der Ramiro als Pagen und später als Knappen die höfische Etikette wie auch die rondrianischen Künste näherbrachte. Der Almadaner hatte keinen leichten Stand in Ogerbusch. Sein jähzorniges Temperament ging das ein oder andere mal mit ihm durch, so manche Prügelei entfachte er, sah er sich, seine Familie oder seine Heimat beleidigt. Seine Probleme steigerten sich noch, als sein Vater sich im Answinkrieg auf die Seite des Ursupators stellte. Das Lehen wurde eingezogen, sein Vater starb auf der Flucht an Entkräftung. Seine Mutter ist seit diesem Tag verschollen.

Ramiro's Lehrer, Baron Baug, beschützte diesen, wo es nur ging. Der Heimatlose wusste nicht, wohin und was er weiter tun sollte, da er, der Letzte seines Hauses, mit einem geschändeten Namen dastand.

Schließlich, nach langen Jahren zum Mann gereift, kam die Stunde der Entscheidung. Mit 20 Jahren schlug der Baron von Ogerbusch Ramiro zum Ritter.

Dieser hatte nur die Geschenke seines Ziehvaters als Besitz: eine Rüstung, eine Schwert, Lanze und Pferd. Doch was sollte es, auch andere hatten mit weniger trotzdem großen Ruhm erlangt, das wollte er ebenfalls tun!

Einige Jahre zog Ramiro durch das Mittelreich, das Tulamidenland und die Khom, bevor er 23 Hal Almadas Boden wieder betrat. Hier verdingte er sich bei der V. Schwadron der Leichten Königlichen Reiterei, durch harten Dienst zum Wohle Almadas den Namen Alcorta wieder reinzuwaschen.

Schnelligkeit wurde das Markenzeichen der Halbschwadron, die er befehligte. Geschwindigkeit in der Bewegung und Leichtigkeit der Kürassiere, darauf achtete er besonders. Er verlangte, dass seine Leute so perfekt reiten konnten, dass sie, wenn das Pferd in vollem Lauf war, mit der Hand vom Erdboden etwas aufheben oder einem anderen Reiter im vollem Galopp die Mütze abnehmen konnten. Auf engstem Raum mussten die Leute in der Lage sein, jegliche Wendung mit dem Pferd auszuführen. Viel Gewicht legte Ramiro auf den Kampf mit der blanken Waffe. Er ließ Köpfe aus Holz anfertigen, die er an Stricken und Ketten aufhängen ließ, damit die Kürassiere im Reiten danach hauen konnten.

Seine Bemühungen fanden einige Beachtung, weshalb Ramiro dann eine hohe Ehre erfuhr: man versetzte ihn zur IX. Schwadron Königlich-Großfürstlicher Caballeros nach Punin! Hier, bei den Schweren Reitern, war er in der Elite, die Besten der Besten sollten seine Kameraden sein! Daneben machte er jedoch einen weiteren Gewinn: die Bekanntschaft des ein oder anderen Adelsprosses, mit denen er rauf- und saufselig viele Abende verbrachte. So kam es, dass er dem Sohn des Barons von Khabosa eines Abends beispringen konnte, als dieser trunken aus einer Taverne kam. Eine Handvoll Wegelagerer hatte sich versammelt, um den Burschen einzufangen. Ramiro ging mit dem Säbel dazwischen, sonst wäre es um Eleasar (ein Tunichgut und Herumtreiber, der das schwerverdiente Geld seines Vaters mit vollen Händen verprasst) wohl geschehen gewesen.

Aus Dankbarkeit gewährte dessen Vater, Baron Gero Elfenfreund von Khabosa, dem Lieutenant die Gnade und machte diesen zu seinem Vasallen. Das Gut Nebelstein gab er ihm zu Lehen, damit er auch in Zukunft dem Hause des Barons so treulich diene wie in jener Nacht.

Doch die Götter hatten andere Dinge mit dem jungen Offizier vor. Nur wenige Tage zuvor starb nach kurzer, doch heftiger Krankheit der Baron zu Schelak in der Mark Südpforte, Rumpo v. Schelak-Happrachbringe. Da er kinderlos war, suchte man nach einem Erben. Lange genealogische Abfolgen, viele Archive und Folianten mussten gesichtet werden, bis man schließlich fündig wurde: Ramiro Escario von Alcorta, der neue Junker zu Nebelstein, war Erbe des Lehens Schelak! Ramiro's Großvater war ein sehr rahja-, doch wenig traviagefälliger gezeugter Sohn des Urgroßvaters des gerade verstorbenen Barons. Jener anerkannte in späteren Jahren den illegitimen Sproß als leiblichen Sohn. Da die anderen Linien des Hauses Schelak-Happrachbringe ausgestorben waren, wurde nun eine denkbar weitläufige Verbindung gefunden. So also zog Ramiro von Alcorta weiter gen Tschelacon, um sein Lehen in Besitz zu nehmen.

Aussehen

Ramiro von Alcorta ist 1,75 Schritt groß, hat schwarzes Haar und einen ebensolchen Kinn- und Schnurrbart. Aus dem recht hübsch anzusehenden Gesicht stechen blaue Augen hervor. Jedoch, sein Körperbau mutet zuweilen seltsam an. Auf einem Pferderücken gleicht Ramiro Caralus dem Löwen, edel und stolz. Doch auf dem Boden hat er eher etwas von einem flinken Affen, sein langer Rumpf und die kurzen Beine sorgen dafür.

Gewandet ist er (so er nicht in Rüstung einherläuft) zumeist in der typischen Tracht Almadas: kurzes Wams, Hosen mit bunten Bändern, hohe Stulpenstiefel, Caldabreser. Dies alles meist in prächtigem rot, silber und schwarz gehalten, den Farben seines Wappens.

Dieses ist das alte Familienwappen, das Ramiro nunmehr als letzter Erbe der Alcortas ohne Beizeichen trägt: auf schwarz ein auf einem roten Dreieck stehender Almadaner Dragoner, in seiner Rechten einen Krummsäbel und in seiner Linken einen abgeschlagenen Novadikopf haltend.

Charakter

Der noch neue Herr des Dominiums Schelak hat sich in weniger als eineinhalb Götterläufen als wohl umtriebiger Magnat des westlichen Almadas erwiesen. Als Schwertführer der Culminger Liga ist er Oberbefehlshaber der nördlichen Mark im Kriegsfall, als Schwager Dom Stordans von Culming ist er Mitglied der mächtigsten Familie des westlichen Almadas, als Junker zu Nebelstein gehört ihm ein Gut in Khabosa im Yaquirtal (womit er dort eine Stimme in der Ständeversammlung hat), als Teilhaber der Handelscompagnie Flogglond-Phexhild steht ihm ein gewisses Kapital zur Verfügung, ebenso durch seine Anteile am albernischen "Kontor Alveranspforten", das diskrete und sehr lukrative Geschäfte mit den Thorwalern treibt. Und vom Rauschkraut-Anbau in den Wäldern Schelaks weiß nicht einmal Ramiros Gattin Fenja. Ist es ein Wunder, daß der bestbezahlte Mann im Dominium der Kämmerer Siles Suazo ist, der schon die schwarzen Kassen für den Grafen von Marvinko führte? Sein größter Erfolg war wohl die Wahl zum Procurador der Almadaner Landstände 31 Hal, was er durch diverse Absprachen mit Adligen aus allen Teilen des Königreiches bestens vorbereitet hatte. Leider verlor er dieses Amt ein Jahr später, da sich die Moderados unter Danilo von Cres gegen ihn wandten.

Hasrolf von Culming Junker zu Maravillosa-Villaraja

Vita

eine Wohlgeborene Hasrolf von Culming zu Villaraja, Junker zu Maravillosa-Villaraja, wurde am 21. Hesinde 4 Hal in Villaraja geboren, auf dem elterlichen Gut seiner Eltern Boromil und Linjarissa von Culming zu Villaraja, als zweites von insgesamt 5 Kindern.

Dies alles ist aber nur bedingt Selbstzweck. Um Eslam jemals auf den Thron zu Punin zu bekommen, benötigt man Geld. VIEL Geld. Und das wird er besorgen, komme was wolle!

Ramiro's Freundschaft zu anderen Magnaten wie z.B. Ancuiras Alfaran, Bernfried von Falado oder Gonzalo di Madjani ist zwar echt, aber durchaus unter dem Gesichtspunkt von Machterhalt und -erweiterung zu sehen. Selbst unangenehme Situationen weiß er auszunutzen: als der albernische Baron von Draustein irrtümlich auf Novadi-Seite kämpfend gegen Ramiro focht und sich später dafür dessen Urteil unterwarf, ließ Ramiro ihn mit einem "Wergeld" davonkommen: dem Junkertitel zu Gilgins (und damit Sitz und Stimme in der albernischen Adelsversammlung!) und dem Besitz von zwei Bauernhöfen in Draustein. Dies alles stillschweigend, denn für keine der beiden Seiten ist diese Abmachung sonderlich ehrenvoll.

Seine politischen Ambitionen sind hochfahrend: als Kandidat der Liga bei der letzten Wahl zum Landständesprecher unterlag er wohl vor allem deshalb dem Braaster, weil Ramiro zum Zeitpunkt der Wahl Gefangener von Khorim Uchakbar war, den er nach dessen Verrat und Plünderungen in der Südpforte gejagt hatte. Nicht immer heimlich ist der Schelaker strammer Traditionalist: König Eslam auf dem Thron zu Punin zu sehen (und im Gegenzug selbst wieder ein Hofamt einzunehmen) ist erklärtes Ziel seiner Politik. Ein starkes Almadas muß zudem eine Wiedereroberung Süd-Almadas beinhalten. Diese Intention verfolgt Ramiro strebsam: seit seiner Gefangenschaft bei Khorim Uchakbar ist er zum "Novadischlitzer" geworden, ein Ehrenname, den er sehr stolz trägt. Dem Ondit nach läßt er die abgeschlagenen Köpfe hochrangiger Novadis mit Silber überziehen und benutzt sie als Trinkgefäße...

Natürlich macht er sich durch seine Politik nicht nur Freunde. Zur Blutsfeindschaft mit Khorim Uchakbar kommt ein Hader mit der Familie vom Berg hinzu, der sich bisher aber noch nicht offen zur Schau gestellt hat.

Typische Zitate

"Rapido!"

"Du willst den Kampf. Gut. Ich bin bereit, zur Verteidigung Almadas zu sterben. Bist Du es auch?"

"Musstet Ihr als Kind zusehen, wie böse Männer Euer Lieblingskamel rasierten oder was ist Euer Problem?"

"Wer gegen Monster kämpft, muss aufpassen, dass er nicht selber eines wird."

Er und sein jüngerer Zwillingbruder Savertin von Culming zu Villaraja wurden von den Eltern sehr rindrianisch erzogen und besuchten das Kriegerseminar in Punin, bevor sie in die Knappschaft geben wurden. Nach dem viel zu frühen Tod seines Vaters zog es Hasrolf und Savertin 26 Hal zurück nach Villaraja, wo sie ihrer Mutter und ihrem Bruder Ron Lassen unter die arme griffen. 29 Hal erlag Linjarissa der Paralyse und das Edlengut ging über an Ron Lassen von Culming zu Villaraja.

Auch um diese Zeit herum wurde Hasrolfs Schester Míréia in Punin zu einer Rahjageweihten. Der jüngste Villarajer, Kvalor, zu dieser Zeit 18 Jahre, machte sich ebenfalls daran, das Puniner Kriegerseminar zu beenden. Die Amtszeit des unter den Villarajern nicht sonderlich beliebten Ron Lassar dauerte nur ein Jahr. Im Rondramond des Jahres 30 Hal kam dieser auf recht seltsame Weise bei einem Überfall eines Novadi-Plündertrupps ums Leben. So übernahm nun Hasrolf das Ruder Villarajas. Man merkte schnell, das Hasrolf wenig interessiert daran war, es seinen Vorgängern nachzumachen und nicht aus Villaraja herauszukommen; ganz im Gegenteil, er war sehr an der almadanischen Politik interessiert, stand dem Hause Alcorta fast näher als dem Hause Culming, blieb nicht in seinem Gut sitzen, sondern reiste viel und empfing viele Gäste in Villaraja, um so diesem verschlafenen Nest frischen Wind zu geben. Dies stellte er unter Beweis, als er die Barone zu Bangour und Haffith zu einem Wetttrinken mit einem Swafnirgeweihten aus dem fernen Thorwal nach Villaraja einlud oder als er eine Reise ins Albernische aufnahm, um dort beim Baihir in der Almadanischen Gesandtschaft das Königreich zu vertreten. Die Reise hatte sich in der Tat gelohnt, bekam er doch als Dank für die Lösung einer Queste ein Stück Land in Havena zugesprochen. Zurück in der Heimat stand er ebenfalls an vorderster Front, als es hieß, entführte Barone aus den Händen der novadischen Entführer zu entreißen. Zur Zeit ist er einer der erbittertesten Novadigegner, die man in Almada finden kann.

Aussehen

Hasrolf ist 1 Schritt, 4 Spann und 1 Halbfinger groß und 2840 Unzen schwer, sein Aussehen entspricht dem eines durchtrainierten Kämpfers, was er auch zweifellos aufgrund seiner Ausbildung, Gesinnung und Freizeitbeschäftigung ist. Er hat lange braune Haare und grüne Augen. Seine strengen Gesichtszüge und der Oberlippen- und Kinnbart lassen ihn äußerst autoritär wirken, was er zweifellos ist, auch wenn die Anerkennung seiner Person bzw. seiner Leistungen durch andere Adelige noch fehlen mag. Gekleidet ist er sehr fein, jedoch in keiner Weise Horasisch, dabei achtet er darauf, das stets eine der Farben seiner Familie zu sehen ist. Rot für Culming, Grün für Villaraja oder/und Blau, als Symbol für die Seerose, die auch sein Wappen ziert.

Charakter

Redet jemanden über Hasrolf, so hört man von einem ehrgeizigen, heißblütigen jungen Mann, aber auch von einem stockarrogantem Choleriker... ein typischer Almadani eben. Des weiteren ist er ein grausamer Opportunist, alles, was ihn weiterbringt, ist gut, alles, was nicht weiter hilft, braucht ihn gar nicht zu interessieren. Er hat ein großes Ego, ist bisweilen sogar ein wenig frech und will noch höher hinaus, als er es jetzt schon ist, das merkt jeder. Doch bisher fehlt noch die richtige Anerkennung, auch wenn er durch die ein oder andere Tat stetig an Respekt gewinnt. Er ist stark Rondra- und Rahjagläubig, aber noch nicht im Stande der Travia

vereint. Stolz und Ehre stehen bei ihm sehr hoch im Kurs, Stolz auch auf seinen Familiennamen, den er mit geschwellter Brust und voller Energie auszusprechen weiß.

Er hat jedoch seine Marotten. Zum einen kann er andere damit erschrecken, dass er mit Vorliebe Gerichte der maraskanischen Küche zu sich nimmt, hingegen keine Probleme hat, ein Mahl einfach stehen zu lassen, nur weil eine Tomate darin zu finden ist. Woher seine Aversion gegen Tomaten rührt, weiß niemand so recht. Auch ist er bisweilen ein wenig schreckhaft und sein Fehdehandschuh liegt nicht so locker wie die so manch anderer Almadanis... vielleicht ist das ein Grund, warum einige Leute wie der verhasste Junker zu Hornenfurten, Ettl von Derp, ihm Dinge zu sagen wagen, bei denen anderen längst ein Handschuh entgegengeworfen worden wäre.

Wenn es zum Kampfe geht, hat Hasrolf ein weiteres sehr merkwürdiges Erkennungszeichen. Neben Schwert und Rapier führt er eine Boronsichel mit sich, die er als Abschiedsgeschenk nach seiner Knappschaft geschenkt bekam. Und diese Boronsichel weiß er zu führen wie kaum ein anderer.

Typische Zitate:

"Waaah"

"Dem Blute zu ehr"

"Rondra steh uns bei"

"Nicht in meinem Haus!"

<Kreisch>

"Ist das eine Tomate??? Schade um die viele Mühe"

"Wer mich beleidigt, beleidigt das ganze Haus Culming.

Wer das Haus Culming beleidigt, hat die Falschen beleidigt. Also entschuldigt euch, bevor ihr wirklich Probleme bekommt"

Siles Suazo

Kämmerer der Baronie Schelak, Caballero zu Eslamshaven

Siles ist geborener Al'Anfaner, der dem Hauses Karinor diente, in dem er die Inventar-Listen schrieb und die Speicher überprüfte. Leider gab es einige "Unregelmäßigkeiten", die ihn dazu veranlassten, mit dem nächsten Schiff die Stadt zu verlassen. Dadurch landete er im Lieblichen Feld und diente sich Croenar von Marvinko an, dem Grafen von Sikram, wo er sich zum Kämmerer hocharbeitete. Er lernte schnell, die Bücher kreativ zu führen, wollte sein Herr doch möglichst viel der Steuern im eigenen Säckel sehen, anstatt sie nach Vinsalt zu schicken. Diese Aufgabe beherrschte Suazo vorzüglich, doch er wurde gierig und wirtschaftete in seine eigene Tasche. Schließlich kam sogar Graf Croenar ein Verdacht und er holte sich einen Inspektor, der die Zahlen des Kämmerers überprüfen sollte. Bei Nacht und Nebel verschwand Siles jedoch, nicht ohne noch einen Teil der gräflichen Geldkatze mitzunehmen. Graf Croenar hängte dies aber nicht an

die große Glocke, wusste Suazo doch einfach zu viel über die unlauteren Machenschaften.

Siles floh ins Mittelreich und traf auf der Suche nach einem neuen Arbeitgeber in Punin auf Dom Ramiro, der zu dieser Zeit noch Leutnant des Kgl.-Gfst. Leibregiments war. Man freundete sich an, was sich für beide Seiten auszahlte. Denn wenige Monate später war Ramiro Baron zu Schelak und holte seinen Freund zu sich. Gemeinsam überlegte man, wie man die für almadanische Verhältnisse ärmliche Baronie ertragereicher machen konnte. Legal war wenig zu tun, also nutzte Suazo seine Kontakte. Steuern wurden hinterzogen, Gewinne aus den Beteiligungen an der Handelscompagnie Phexhilt-Flogglond und dem Kontor Alveranspforten verschleiert, vor allem aber ein großes Rauschkrautfeld in Schelak angelegt, dessen Ernten nach Punin und sogar Gareth geliefert werden. Dafür erhält

Siles ein fürstliches Salär, wurde zum Caballero zu Eslamshaven gemacht und ist täglich gefordert. Hier hat er endlich eine Aufgabe gefunden, die ihm viel Spaß bereitet. Zumal Baron Ramiro beide Augen zudrückt, wenn Suazo einen Teil der Einnahmen in seine eigene Tasche wirtschaftet.

An der "großen Politik" ist er nicht interessiert, weshalb er die meiste Zeit des Jahres in Schelak zubringt und viele Magnaten ihn noch nie zu Gesicht bekommen haben. Er ist mit niemandem verfeindet und bemüht sich, das auch weiterhin so zu halten...alles andere wäre schlecht fürs Geschäft. Sein väterliches Auftreten, das verschmitzte Grinsen, der Vollbart und seine Beleibtheit lassen ihn wie einen netten Onkel erscheinen. Dies sollte jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass er ein gefährlicher Mann sein kann.

Siles Suazo

Größe: 1,78 Schritt

Gewicht: 90 Stein

Tsatag: 15. Hesinde 16 v. Hal

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Connexes: Hinlänglich (in Verbrecherkreisen: Ansehnlich)

Commerzio: Hinlänglich

In Feindschaft mit: --

Wappen: auf silbernem Grund ein schwarzes Boot mit einem Ruderer

Wahlspruch: "sine ira et studio" - "Ohne Zorn und Eifer" (oder auch: "Ohne Haß und Gunst"), bedeutet: vorurteilsfrei, objektiv, eine Sache in gelassener Weise besprechen.

Verwendung im Spiel: Verbrecherischer Magnat mit guten Verbindungen in die almadaner Unterwelt. Kann für die Helden als Gegner auftreten, wenn diese sein finsternen Machenschaften bedrohen, aber auch als Auftraggeber, um die Helden auf Konkurrenten in der Unterwelt zu hetzen.

Typische Zitate

"Politik ist das eine, Commercio das andere. Laßt uns also nicht über Bündnisse reden, sondern über Geld!"

"Ach, bitte! Sehe ich so aus, als könnte ich einer Fliege etwas antun?"

Die Geschichte Schelaks

Die Besiedelung

Nicht viel ist bekannt über die Gründerzeit Schelaks, keine Dokumente sind heute mehr zu finden. Es wird angenommen, daß die ersten festen Siedlungen zwischen 1800 und 1700 v.H. entstanden. Waren diese Zeiten z.T. geprägt von dem gerade zum Anfang hin nicht einfachen Verhältnis zu den Zwergen der Waldwacht, fand man bald einen modus vivendi, welcher bis heute andauert. Es

wundert nicht, dass die ein oder andere zwergische Eigenart auch bei den Schelakern zu finden ist, und sei es nur die häufige Benutzung einer Armbrust statt eines Bogens. Doch die friedliche Zeit dauerte nicht lange, denn in der Dunklen Zeit nach der 1. Dämonenschlacht fanden nicht wenige Dörfer unter dem Ansturm der Goblins ein jähes Ende.

Emirat Al'Mada - Protektorat Almada

Ab ca. 1.330 v.H. wurde auch Schelak, inzwischen zum Emirat Al'Mada gehörend, von einem Tulamiden regiert, dem u.a. auch weitere Gebiete des heutigen Culminger Landes unterstanden. Neue Dörfer wurden gegründet, u.a. das jetzige Graupforten und Bogaña, damals noch fest in zwergischer Hand.

Als Almada von den Tulamiden nach der Schlacht bei den Nebelauen 1.076 v.H. zurückgewonnen wurde,

zählte Idris von Culming zu den Heerführern der Bosparaner. Nach dem Sieg auf den Nebelauen wurde ihr Almada zur Verwaltung gegeben, ihren Stammsitz errichtete sie nahe des heimischen Lieblichen Feldes - Burg Culming. Das Culminger Land erstreckte sich über mehrere heutige Baronien in der Südpforte, darunter auch Schelak, wohin aus Punin einige Reichtümer flossen. Die Culmings festigten ihre Macht, und auch

Idris II. herrschte als General-Protektorin über Almada. In dieser Zeit wurde die Burg Adamantia erbaut und seit dem niemals erobert. Santa Vibora wurde ebenso gegründet wie Maravillosa-Villaraja und das heutige Eslamshaven.

In den Wirren der bald folgenden 2. Dämonenschlacht verblüht die Rose der Culmings. Die Familienmitglieder kämpften an vorderster Front auf beiden Seiten, ihre Spur verschwindet danach. Im Jahre 826 v.H. wurde

Die Priesterkaiserzeit

Unter den Priesterkaisern hatte Schelak besonders zu leiden. Die eher der Rahja und Rondra verehrende Bevölkerung sollte zum "einzig wahren Glauben" geführt werden, wenn es sein musste, mit der Peitsche. Wie überall in Almada loderten auch in Schelak die Scheiterhaufen, Maravillosa wurde 539 v. H sogar wegen Rebellion gänzlich dem Erdboden gleichgemacht. Der Gottesdank wurde in abnorme Höhen getrieben, um den Prunk der Praios-Geweihten weiter ausbauen. Neuer Baron anstelle der Culmings (die sich bereits zuvor als treue Rondrianer erklärt hatten) wurde der durch die Hochgeweihte Zerila bestellte Eslamo von Al Dhara, dessen Familie die Baronie für 130 Jahre beherrschte. In der Zwischenzeit wurde in Tschelacon ein prächtiger Praiostempel erbaut, dessen Kuppel mit Blattgold überzogen werden sollte. Dafür wurde das Volk ausgepresst wie eine Traube. Schließlich stand eine Frau dagegen auf: Vibora Alcorta, eine begüterte Freie, hatte genug. Sie führte Rede wider die Prunksucht der Geweihten, die Leibeigene und Freie gleich behandelten...nämlich wie Sklaven. Kein Heller sollte mehr gezahlt werden, bis nicht die Lebensbedingungen des Volkes sich gebessert hätten. Praios hätte es sicherlich nicht im Sinne gehabt, das Volk zu bestrafen, und Unrecht begänne da, wo die Gesetze nicht nach dem Sinne des Götterfürsten seien.

Malvolio von Al Dhara, zu dieser Zeit Baron Schelaks und selbst Geweihter des Götterfürsten, wollte davon natürlich nichts hören. Er ließ Vibora ergreifen und auf dem Marktplatz von Schelak auf den Scheiterhaufen stellen. Sie sollte ihrem ketzerischen Gerede abschwören, oder durch die Flammen gereinigt werden. Mit Angst in

Zulipan und das Haus Almada

Die Alcortas dienten dem Haus Aguilon gut. Durch geschickte Heiratspolitik versuchte man, sich an weitere große Familien anzuschließen. Den phexischen Ränken des alteingesessenen Adels konnte das neue Geschlecht jedoch nichts entgegensetzen: durch einige geschickt formulierte Passagen im Heiratsvertrag von Ludirons Tochter mit Bernhelm von Happrachbringe (einem damals noch nordmärkischen Barons-Geschlecht) und diversen Bestechungen der Nordmärker in Punin kam es, daß die Verwaltung des Lehens im Verlaufe von nur 30 Jahren auf die Happrachbringes überging. Das Haus Alcorta hingegen verlor die Baronswürde und stieg zu Junkern in Kaiserlich Phecadien ab.

Aber auch die Happrachbringes konnten das Unheil, daß Almada heimsuchte, nicht stoppen. Die Chimären

Sigmar, ein Rittmeister der Puniner Gardereiter, als Erbe des alten Hauses Culming wiederentdeckt. Ihm, dem treuen Gefährten des Almadanerherrschers, wurde das Gebiet der heutigen Baronien Culming, der Norden von Inostal, Pildek, Schelak, Brigellan und der Süden von Geiersgau zum Lehen gegeben. Verschiedene Ministeriale verwalteten die einzelnen Teile dieses Landes für die Culmings, deren Familien auch teilweise heute noch in Amt und Würde sind.

der Stimme, aber festem Schritt ging sie auf den von Pech durchtränkten Holzstoß, laut Gebete und Litaneien an Praios anstimmend, dem sie ihre Seele anempfahl. Als das Feuer bereits den Körper erfasst hatte, aber immer noch Fetzen eines Gebetes zwischen den Schmerzensschreien zu hören waren, rief eine Stimme aus der Menge: "So stirbt keine Ketzlerin! So stirbt eine Heilige!" Ludiron Alcorta, Bruder Viboras, war mit einigen seiner Knechte in Tschelacon erschienen. Mit Sensen, Dreschflegeln und den halb verrosteten Schwertern der Vorväter griffen sie in grimmen Zorn die Tempelwachen an...und das versammelte Volk half ihnen! Innerhalb von wenigen Minuten war aus dem Kampf ein Gemetzel geworden: die Wachen und Geweihten wurden niedergemacht, ihre Körper zerhackt und die Überreste in den Praiostempel geworfen. Baron Malvolio aber wurde im Tempel ein Holzstoß über den Leichen seiner Getreuen errichtet. "Und nun werden wir sehen, wie ein Ketzler stirbt!" soll Ludiron gesagt haben, bevor er die Fackel an das Holz legte.

So wurde Ludiron vom Volke Schelaks zum Anführer gewählt und in seiner Würde vom Fürstenhaus Aguilon als neuer Baron Schelaks bestätigt. Dies führte zu einigem Zorn auf Seiten der Culmings, die ihr Land an "Bürgerliche" verloren sahen. Der Zug der Aguilons (die selber in Almada recht umstritten waren) war jedoch schlau, hatte man sich doch einen treuen Adel geschaffen, ähnlich wie Kaiser Hal es später tat. Zudem durfte Ludiron sich fortan VON Alcorta nennen. Aus dieser Zeit stammt übrigens auch das Verbot, jemals wieder einen Praiostempel auf dem Boden Schelaks zu erbauen.

Zulipans ergriffen so manchen Schelaker (womit heute noch die Kinder zur Räson gebracht werden: "Schlaf jetzt, oder es holt dich der Zulipan!"), um ihn den Folterungen des Magiers zu übergeben. Erst als die Almadaner-Kaiser die Macht erhielten, konnte auch Schelak wieder prosperieren. Das gesamte Dominium wurde zum Königlichen Jagdbann erklärt, waren doch besonders viele Hirsche in den Wäldern zu finden. Dies führte dazu, daß andere Wirtschaftszweige fast gänzlich verschwanden: Teersieder und Pechschweler, Holzfäller und Köhler verloren nach und nach ihre Arbeit, durfte der Wald doch nur für die Jagd genutzt und gepflegt werden. Dafür wurden immer mehr Menschen für die Hofhaltung benötigt. Burg Adamantia wurde zum Jagdschloß, Wildhüter wurden benötigt, die Straßen

wurden (sehr unüblich in der Südpforte) gepflastert, damit die königlichen Karossen bequem darüber hinwegfahren konnten.

Die Würde der Barone von Schelak ging einher mit der eines Fürstlichen Großjägermeisters, in Punin wurde ihnen von König Eslam IV. in dieser Zeit das noch heute existierende Stadtpalast derer von Schelak geschenkt (wie

die Happrachbringes sich inzwischen ebenfalls nennen durften). Wer indes in Schelak keine Arbeit mehr fand, suchte sich eine andere: Söldnerhaufen hatten in der Baronie großen Zulauf. Unter den Almadaner Dragonern waren ebenso Schelaker zu finden wie später in den Truppen, die die Burgen im phecadischen Grenzland gegen das Liebliche Feld abschirmten.

Die Thronfolgekriege und das Haus Gareth

Die Schelak-Happrachbringes waren stets rondrianisch gewesen, weswegen sie in vielen Feldzügen und Scharmützeln in erster Reihe standen. Wie bei vielen der Südpforter Famiglias führte dies jedoch dazu, dass die Stammbäume stets bis auf wenige Blätter entlaubt waren. Der größte Schlag traf das Haus bei der Schlacht von Yrosien 67 v.H., als fast die gesamte Famiglia ausgelöscht wurde. So kam es, dass 29 Hal der letzte Happrachbringe, Baron Rumpo, einsam und ohne Nachkommen verstarb und Ramiro von Alcorta,

seinerseits letzter seiner Famiglia, wurde zum neuen Baron Schelaks bestallt.

Er musste sich auch gleich bewähren, denn im gleichen Jahr verriet der Graf des Yaquirtales, Khorim Uchakbar, das Reich und ließ seine Truppe von Balaian in der Südpforte marodieren. Dies führte 30 Hal zur Bildung der "Culminger Liga", der die Baronien Phexhif, Culming, Schelak, Haffith und Agum angehören und der es vergönnt war, die Novadis bei der Schlacht zu Degenbruch vernichtend zu schlagen