



AVENTURIEN LARP

26.05. BIS 29.05.23

DSA ABENTEUERCON

AUF BURG STEINEGG BEI PFORZHEIM

WEITERE INFOS AUF WWW.LEBENDIGEGESCHICHTEN.COM

DIE BALLADE
ROTENHUND
VOM

OT INFORMATIONEN



Schön, dass du dabei bist!

Diese kleine PDF versorgt dich mit ein paar Infos rund um die Con.

OT Informationen	S 02
Hausordnung	S 03
Allerley Schwank	S 04
Burg Ebersborn	S 06
Sexismus	S 07
Land & Leute	S 08

ANREISE

Ihr könnt am Freitag den 26.05.2003 ab 14 Uhr anreisen. Bitte entladet eure Autos in der Burg und stellt sie dann zeitnah zum Schulparkplatz.

SPIELBEGINN & ENDE

Wir gehen nicht vor 21 Uhr am Freitag IT und die Con läuft bis Montag Nacht 2 Uhr.

ADRESSE & GEODATEN

Pulsecode: RQ7Q+W2 Neuhausen

Freizeitheim Burg Steinegg
Burgweg 14
75242 Neuhausen-Steinegg

Tel. +49 07234 947960
+49 1525 3075 212 (Orga) Whatsapp
+49 1578 6888 503 (Orga)

WAS MUSS ICH MITBRINGEN

- Bettwäsche, Handtücher
- IT Essgeschirr & Krug
- Spülzeug
- Wettergerechte IT Kleidung
- IT Beleuchtung (Kerzen, elektrische Kerzen etc.pp)
- Bargeld für Taverne/Sauna



RUHESTÖRUNG

Die Burg hat leider schlechte Erfahrungen mit Nachbarn gemacht. Deswegen erheben sie eine Kautions von 350 €, die wir wieder bekommen wenn nichts vorgefallen ist. Wir bitten Euch deswegen ab 22 Uhr im Außenbereich Ruhe zu bewahren. In der Burgschenke können wir auch nach 22 Uhr Musik machen, Lachen und feiern. Danke für euer Verständnis.

PARKPLATZ

Wir dürfen auf dem Parkplatz der Verbandschule parken. Bitte stellt euer Auto nach dem ausladen vor Spielbeginn dort ab.

Die Straßen der Siedlung nahe der Burg sind recht eng und auf dem Schulparkplatz stören wir niemanden.

VERLASSEN DER ZIMMER

Wir nehmen am Montag vor der Abreise eure Zimmer und Zeltplätze ab. Bitte fegt sie aus und nehmt euren Müll mit, Dankeschön.

Auf jeder Etage befinden sich Toiletten und Duschen. Während der Veranstaltung kümmern wir uns darum. Es wäre aber lieb, wenn sich am Montag Freiwillige finden, die diese Gemeinschaftseinrichtungen putzen. Euch erwartet eine kleine Überraschung ...



WILLKOMMEN IM TAL DER TOMMEL

Weil nicht jeder über die DSA Regionalspielhilfen verfügt, haben wir im Folgenden einige Dinge zitiert und zusammengefasst. Viel Spaß beim schmökern ...

ÜBER DEN NAHEN FARINDELWALD

*»Mit den Feen ist nicht zu spaßen, ihr Leichtfertigen! Mein eigenes Schicksal soll euch Warnung sein! Ich folgte einst einem lieblichen Klang in den Farindel, als ich noch ein junger Barde war. Mein Harfenspiel sollte jenen lieblichen Sphärenklängen gleichen, die ich aus seinen Tiefen vernommen hatte. Schnell erreichte ich den Saum des Waldes, und darinnen kam ich bald auf eine Lichtung mit einem Kreis aus fast mannhoch gewachsenen Pilzen. In seiner Mitte öffnete sich vor meinen Augen schimmernd und verheißungsvoll ein Tor in die Welt der Feen, aus dem die Melodie des Waldes zu dringen schien. Tsas Farben des Regenbogens brachen sich Bahn im Nebelgrau, Dryaden, Nymphen, Ebergardisten, Krebsritterinnen und dunkeläugige Rehe empfingen mich, als ich durch den Schleier in die Nebelwelt trat. Viele Abenteuer erlebte ich dort, von denen aber ein Andermal die Rede sein soll. Wie lange ich genau dort war, vermag ich nicht zu sagen, zu sehr verlor ich mich im Rausch der Feenfeste und der Lieblichkeit der Klänge. Es kam mir jedoch nicht länger vor als einige Tage oder Wochen. Als ich zurückkehrte, erkannte ich das Dorf wieder, aus dem ich losgezogen war. Meine Gefährten jedoch waren fort, ja nicht einmal meine geliebte Nurinai hat auf mich gewartet. Man sagte mir zu meinem Schrecken, sie alle seien schon vor Jahrzehnten gestorben. Ich armer Tor! Heute wohne ich unter dem Dach eines jungen Mannes, der meine Augen hat, und muss mir vorwerfen lassen, dass ich seine Großmutter im Stich gelassen habe. Glaubt einem trunkenen Bankelsänger oder lasst es sein, aber bei Farindels Macht, ich spreche die Wahrheit!«
—gehört in der Winhaller Schänke Am Tommelufer, 1040 BF*



ÜBER DEN WALD

»Magisch' Land, das ist Albernia. Manch' Kreuzung dreier Wege ist in deinen Landen ein echter Siebensprung. Viel Ding geschieht, während Sonn' und Mond am Himmel zieh'n, manch' Augenpaar blickt aus Verborgenen uns an, aus Gischt und Brandung, aus Wellen und Wind, aus Gunderiels Wälder Blätterrauschen oder Farindels tiefem Wald.«

—Larric Rothair, Zauberbarde, neuzeitlich



ZAUBERWERK & FEENLIED

»Albernia ist ein Land, das ganz und gar von Zauberwirken durchdrungen ist. Zwar gibt es hier keine Gildenhäuser der Magier, wie das Horasreich oder die Tulamidenlande sie kennen, aber nur, weil nicht wissenschaftlich geforscht wird, heißt das noch lange nicht, dass dem Land kein Zauber innewohnt. Die Übergänge zur Anderswelt sind hierzulande besonders durchlässig, und bis heute vermag niemand zu sagen, warum dies so ist. Magie zeigt sich dem Aufmerksamen im Nebel, und Zauberei wird von Kundigen auch ohne Brimborium und ohne Siegel gewirkt. Glaube mir, es gibt gute Gründe, warum der Herbst und die Stunden der Dämmerung sowie die Tag- und Nachtgleichen und die Sonnenwenden hier als besonders unheimliche Zeiten gelten. Denn dann wird der Schleier, der unser Hier und Jetzt von der Nebelwelt trennt, immer durchsichtiger, sodass die Zauberei der Feen Einzug in unsere Welt erhält. Das kann der betörende Gesang einer Sylphe sein, oder sie mag

sich im Erblühen eines Dryadenbaumes zeigen. Die Aufnahmezeremonien der Distelritter finden dann statt, die Tänze der Hexen im Schein der betörenden Mada ebenso wie die Rituale der Druiden, die ihre gefallene Erdmutter Sumu bedauern. Viele handwerkliche Meisterstücke werden in diesen Augenblicken geschaffen, und auch so manches unsterbliche Lied, das die Zuhörer zu Tränen rührt oder ihren Tanz beflügelt, wurde in den Tagen und Stunden jener Zeit verfasst. Der Zauberei an der Siebenwindküste haftet immer ein Geheimnis an, das Locken der Anderswelt, das Versprechen von Einzigartigkeit, Freiheit und Macht. Vielleicht liegt es daran, dass in diesen Momenten die Einflüsse der Anderswelt besonders groß sind, dass die Inspiration uns leichter überkommt. Wahrscheinlich ist es aber so, dass die Wildheit, das Ungezügelte, der Drang zu schaffen uns im Blute liegt. Warum sollten wir uns also in strikte Formen pressen lassen und nach Regularien handeln, die uns und unser Land nicht angemessen erfassen können? Wenn du die Blütenfeen auf einem Wildblumenfeld im Mondschein hast tanzen sehen und die Forellenbiestinger im Morgennebel ihre Sprünge ausführen, dann weißt du, dass allen Dingen hier ein Hauch von Zauberei innewohnt. Und jeder, der von den Feen berührt wurde, kann ihre Schönheit in die Welt tragen.«

—Larric Rothair, Zauberbarde, 1040 BF

ALBERNIA

»Sie behandeln uns wie unmündige Kinder! Dabei haben wir uns stets aller Gefahren erwehrt, seien sie nun mit schwarzem Pelz oder mit abartigen Tentakeln versehen. Das Land ist weit und voller Geheimnisse, und wir Albernier sind stolz und lieben unsere Freiheit über alles. Denn nur als freie Menschen können wir so leben, wie es sich gehört. Die guten Götter haben uns nicht umsonst einen freien Willen gegeben, damit wir unser Leben nach ihren Geboten selbst formen können. Und dann kommen diese Garether – oder schlimmer noch diese Nordmärker – und wollen uns vorschreiben, wie wir unser Leben zu gestalten haben. Wollen uns knechten und auspressen. Aber nicht mit uns! Was bin ich froh, dass unser Fürst aus gutem albernischen Hause ist. Da in den Adern der Kaiserin auch albernisches Blut fließt, konnte sie nicht umhin, uns einen Herrscher zu geben, der aus unserem Volk stammt. Dennoch bleibt es eine Schande, dass Albernia kein eigenständiges Königreich mehr ist. Aber wer weiß, vielleicht kommt diese Zeit einmal wieder.«

—Branwen ni Cerwyn, Erbin des Inseljunkers von Sturmhöhe

BURG RÜDESBERG

Burg Rüdesberg, an der Albernischen Straße gelegen, ist ein kleines Jagdgut nördlich des Farindelwaldes. Ehemals Stammsitz des Geschlechtes der Rüdesberger, ist es heute zu klein um der Familie weiterhin als Hauptburg dienen zu können. Die Rüdesberger nutzen die Anlage, um in den umliegenden Wäldern auf die Jagd zu gehen und Feste, wie das Fest der Freude zu feiern.

Außerdem werden hier die Uralten Pakte erneuert, die den Reichtum der Familie garantieren sollen und es gehen nicht nur Menschen ein und aus. Die umliegenden Eichenwälder sind ein gutes Jagdgebiet, doch die Nähe zum Farindelwald gemahnen zur Vorsicht. Das schöne Volk treibt auch hier seinen Schabernack mit allzu unvorsichtigen Sterblichen. So seid gewarnt, wenn Ihr Euch entschließt nach Burg Rüdesberg zu reisen. Die Wälder sind alles andere als sicher und hinter jedem Strauch und jedem Busch könnten Gefahren lauern. Goblins, Waldschrate, ja sogar Trolle ihr Unwesen treiben sollen. Die Menschen, die hier leben sind ein einfacher Schlag. Ihr Misstrauen zu überwinden ist nicht leicht, hat man ihr Herz jedoch einmal gewonnen sind sie treue Freunde und verlässliche Verbündete.



Das Grab von Selma Bragold

»Auf den Feldern von Barras Gorbal, einer Wiesenlandschaft in der Baronie Aiwiallsfest, liegen nahe des Farindelwaldes ein halbes Dutzend Hügelgräber. Beeindruckend sind diese Gräber, denn aus der flachen Wiese ragen sie steil empor und sind zudem baumbestanden, sodass man sie weithin erkennen kann. Die Lieder sagen, dass hier die Gefährten und Streiter der ersten Fürstin Albernias bestattet sind, der legendären Selma Bragold. Genau an diesem Ort muss im Jahre 705 v. BF die große Schlacht zwischen Orks und Menschen getobt haben, über die es keine gesicherten Aufzeichnungen gibt. In dieser grausamen Schlacht jedoch gelang es den menschlichen Streitern, die Schwarzpelze endgültig aus Albernien zu vertreiben und über den Tommel nach Norden zu jagen. Selma Bragold wurde so zur großen Befreierin, und ihr Freiheitswille ist Legende. Es wird berichtet, dass die spätere Fürstin in einer Schlacht so schwer von schwarzem Orkenstahl verletzt wurde, dass sie noch auf dem Feld ihr Leben aushauchte. Die Priester, die Selma Bragold begleiteten, sollen sie im nahen Farindelwald mit Billigung der Fee beigesetzt haben. Und tatsächlich lag in den Ausläufern des Farindelwaldes das Traviakloster Barras Gorbal im grünen Zwielficht verborgen. Viele Geschichten über geheime Schätze und verborgene Geheimnisse kursierten in der Bevölkerung über diesen Ort. Der Hass, mit dem die Orks im Jahr 1026 BF auf das Kloster eindrangten und es schließlich dem Erdboden gleichmachten, schien diese Annahmen zu bestätigen. Lange blieb die Ruine in den Tiefen des Waldes verschollen, dann jedoch wollte der Graf von Winhall das Kloster wiedererrichten und fand Unterstützung bei der Kirche des Raben. Als es ihnen gelang, die Gebetshalle des Klosters vor einigen Jahren einzuweihen, da wurde die Legende zur Gewissheit. Tatsächlich liegt unter der Gebetshalle in einem alten Kellergewölbe das Grab der sagenumwobenen ersten Fürstin verborgen. Eine kostbare Bibliothek soll dort ebenfalls gefunden worden sein, die vielleicht in den kommenden Jahren Licht ins Dunkel zu bringen vermag. Von Feenwissen, das hier niedergelegt sein soll, munkeln die einen, von düsteren orksischen Geheimnissen wiederum andere. Es steht zu vermuten, dass der Winhaller Graf das Kloster zu einer Pilgerstätte machen wird, aber ich bezweifle, dass allzu viele den gefährlichen Weg in den Farindelwald auf sich nehmen werden.«

—Larric Rothair, Zauberbarde, 1039 BF



LAND & LEUTE

Als Winhaller Land wird die Region rund um den mysteriösen Farindelwald und die Reichsstadt Winhall bezeichnet. Das Leben der Menschen wird von den Gesetzen der Natur und der Abgeschiedenheit geprägt, denn der Wald holt sich schnell zurück, was er verloren hat, und die Gegend gilt als gefährlich und unüberschaubar. Menschliche Ansiedlungen, Straßen und Burgen finden sich bis in die fruchtbaren Tommelauen und an den Nebenflüssen des Stromes. Wer jedoch im Wald überleben will, der lebt im Schatten einer Burg oder im Schutz einer Palisade. Vielerorts hausen Dryaden und andere Feenwesen in den Bäumen und haben eigene Gesetze aufgestellt, an welche die Menschen sich zu halten haben, wollen sie nicht den Zorn der Feen erregen. So sind an vielen Orten der Holzschlag, aber auch das Jagen verboten. Selbst der Adel hält sich an ein

solches Jagdverbot, wenn es einmal ausgesprochen wurde. 30 Land & Leute Es wird aber in Grenznähe gerne auch auf nostrischer Seite oder im Grenzland gejagt, Gemeine gehen in den Flussauen auf die Pirsch nach Federvieh, Biber oder Fischotter. Götterverehrung und Feenkulte verschwimmen mancherorts, sodass man Schreine finden kann, an denen Zwölgöttern und Feen gleichermaßen Geschenke dargebracht werden. Ehrfurcht und Furcht vor dem Übernatürlichen gehen oft Hand in Hand, und so versuchen sich einige Siedlungen mit Weißdornhecken gegen die Geister des Waldes zu schützen.

FLORA & FAUNA

Das Winhaller Land ist fast zur Gänze von dichten Wäldern aus Buchen und Eichen bedeckt, den Ausläufern des Farindelwalds. Es finden sich immer wieder auch Nadelgehölze oder lichtere

Birkenhaine, und nur in den Tommelauen gibt es ausgedehnte Äcker, Weiden und Obsthaine. Viele Bäume werden von Dryaden bewohnt, und auch andere Feen und Biestinger verstehen sich als Herren und Hüter des Waldes, deren Geboten selbst der Adel Folge leistet. Hirsche, Wildschweine und sogar Bären leben im Dickicht, werden aber nur dort gejagt, wo die Feen es nicht ausdrücklich untersagt haben.



Auch Wölfe sind zahlreich im Winhaller Land, und Geschichten kursieren von mehreren großen Rudeln Waldwölfen. In einigen Dörfern erzählt man sich zudem Legenden von Menschen, die bei Vollmond selbst zu Wölfen würden. Die Flüsse sind fischreich, vor allem Barsche, Hechte und Aale werden hier gefangen. Biber und Fischotter tummeln sich in den Wassern, und auch die Vogelwelt ist vielfältig. Bussarde und Adler ziehen ihre Bahnen am Himmel, und vor allem fällt die hohe Anzahl an Rabenvögeln ins Auge. Besonders Krähen sind hier mitunter eine echte Plage.

WEG & STEG:

Die meisten Reisen im Winhaller Land werden auf Tommel und Gemhar unternommen, und auch viele Waren werden mit dem Schiff transportiert. Bei Fairnhain überspannt eine Brücke den Tommel, die große Schiffe an der Weiterfahrt hindert. Kleinere Boote können passieren und stoßen erst an der Winhaller Furt mit der Zollbrücke und den mächtigen Torhäusern auf ein Hindernis. Nachen und kleinere Kähne können von hier jedoch den Fluss weiter bis nach Aran befahren. Über den Gemhar führt ebenfalls eine Brücke, die der örtliche Baron kontrolliert und instand hält. Bei Reisen zu Land ziehen die meisten Leute die Albernische Straße auf nostrischer Seite vor und reisen ansonsten auf dem Tommelweg, der als Verlängerung bis nach Bockshag oder über Aran bis Honingen führt. Ansonsten sind gut ausgebaute Wege eher Mangelware, wie der Karrenweg von Winhall aus eindrucksvoll beweist. Am südlichen Tommelufer führt er etwa 30 Meilen gen Westen, bevor er inmitten des Waldes einfach endet.

BEWOHNER & SIEDLUNGEN

Die meisten Siedlungen der Gegend liegen an Tommel oder Gemhar und sind in der Regel mit einem kleinen Hafen ausgestattet, über den Handel betrieben wird. Niedrig gebaute Häuser aus Feldsteinen mit Dächern aus Grassoden sind typisch, da es kaum jemand wagt, Holz im Farindel zu schlagen. Viele Siedlungen werden von Weißdornhecken gerahmt, sodass man besonders vereinzelte Häuser in der Dämmerung leicht übersehen kann, wenn man auf der Suche nach einem Nachtlager ist. Die mit Abstand größte Stadt der Region ist

Winhall, das vor allem als Stammsitz der Familie Conchobair und Heimat des legendären Schwertkönigs Raidri bekannt geworden ist. Während die Winhaller an den Reiserouten Fremden durchaus aufgeschlossen begegnen, werden sie argwöhnischer, je weiter man ins Landesinnere vordringt. Hier blühen vielerlei Feenkulte und man hängt seltsamen Aberglauben und Bräuchen an, die sich meist um den Wald und seine übernatürlichen Bewohner drehen. Gemein ist jedoch allen Städtern, Dörflern und Adligen eine tiefe Abneigung gegen die Orks, die erst in jüngerer



Vergangenheit mit vereinten Kräften und unter hohem Blutzoll zurück über den Tommel getrieben wurden. Seit Jahrhunderten liegt die Herrschaft im Winhaller Land fest in den Händen alter Adelsfamilien, denen Ritterlichkeit ein hohes Gut ist. Da diese Altadligen sich zumeist darauf verlassen können, dass ihr nächster Lehnsherr weit entfernt lebt und sich kaum für ihre Belange interessiert, können sie oft schalten und walten, wie es ihnen beliebt. Der Anteil höriger Bauern ist erstaunlich hoch, und viele Adelsprösslinge lassen es einen deutlich spüren, wenn man unter ihrem Stand ist.

WIRTSCHAFT & HANDEL

Das Winhaller Land ist bei weitem nicht so ergiebig wie das Honinger Land und die Ernten fallen häufig dürrftig aus, obwohl am Tommelufer Flachs und Getreide gut gedeihen. Flachsfaser und Fischereierzeugnisse werden rege gehandelt. Pelze und Wildbret werden häufig nur außerhalb des Farindel erjagt, gelegentlich sogar jenseits der Landesgrenze in Nostria. Holz wird meist als Fallholz gesammelt, als Importware gehandelt oder mit Einverständnis der Fee geschlagen. Der Handel mit dem benachbarten Nostria ist schwunghaft und oft fühlt man sich den nostrischen Tommelländern näher als den Honingern oder gar den Havenern.

DIE ÄLTEINGESESSENEN

In den abgelegenen und nördlicheren Regionen, wie Winhall oder Bredenhag, liegen die Ländereien des alten Adels. Hier pocht man auf alte Rechte und Traditionen, die seit den Zeiten Bosparans gelten, aber auch auf jene Privilegien und Pflichten, die den Herrschenden einst durch die Feen des Landes verliehen wurden. Der Anteil an Freien ist meist deutlich geringer, und der

Adel hält die Zügel fest in der Hand. Freiheit wird hier vor allem auch als das Recht der Obrigkeit verstanden, auf eigenem Land ungestört herrschen zu können. Diese Idee hat sich seit den Dunklen Zeiten im Geist der alten Häuser verfestigt, und so hat das Fürstengeschlecht der Bennain seit jeher mit eigenwilligen altadligen Grafen und Baronen zu kämpfen. Die Heirat zwischen dem Fürsten Finnian ui Bennain und einer Tochter des Hauses Stepahan muss so auch als Versuch gewertet werden, ein einiges Albernia zu schaffen, in dem Alteingesessene und Flussleute gemeinsam die Geschicke des Landes führen.



»Es sei folgendes Gesetz für das Harbener Land erlassen, um mit sofortiger Wirkung gegen das vermehrte Auftauchen und Morden von sogenannten ›kopflösen Reitern‹ vorzugehen: Im Windhag sei es fürderhin verboten, einen Verurteilten durch Enthauptung seiner gerechten Strafe zuzuführen. Das gelte im Windhag ab sofort auch für alle Adligen. Frauen und Männer von Stande sind ebenfalls den Fluten zu übergeben, zu hängen oder auf dem Scheiterhaufen vom Leben zu Tode zu befördern, um solches Geschehen fürderhin zu unterbinden.« —Erlaus aus der Zeit der Magierkriege, wohlverwahrt im Markgrafenpalast von Harben und seit Kaiser Reto nicht mehr in Anwendung

Wir freuen uns auf Euch!

Bis Freitag ...

