

## Persönlichkeiten der Stadt Peutin

Eine Stadtbeschreibung - Teil 2

### Vorwort

Dieser Teil der Stadtbeschreibung soll einzig und allein den Charakteren gewidmet sein, die sich so in und um Peutin tummeln und somit auf die eine oder andere Weise die Stadt mit Leben erfüllen. Es sei gleich zu Beginn angemerkt, daß es sich bei den Beschreibungen keineswegs um computer-normierte Personen-Stammdatenblätter, quasi militärische Einheitsinformationen der üblen Sorte handelt, sondern um lebendige Beschreibungen von echten Menschen mit der entsprechend liebenswerten Subjektivität, welche die Lebendigkeit des Beschriebenen machmal vor absolute Akkuranz und hundertprozentigen Wahrheitsgehalt treten läßt. Dies erlaubt wiederum dem Spielleiter - im Rahmen der hier gegebenen Möglichkeiten - durchaus auch seine eigenen Ideen mit einfließen zu lassen, um so auch hier vom Schema F abweichen zu können. Doch genug der Vorrede und zu den eigentlichen Akteuren des Geschehens, Vorhang auf für die Persönlichkeiten in und um Peutin:

### Charaktere im Umfeld Peutins

Hier sollen einige mehr oder weniger du-biose Personen beschrieben werden, welche nicht direkt in Peutin leben, dennoch auf die eine oder andere Weise Kontakt und Verbindungen zu Peutin bzw. darin lebenden Personen haben.

#### Adelheid von Klingen zu Hadloub (Adelheid von Hughburg)

Adelheid ist die Tochter von *Heribert von Klingen zu Hadloub* und wurde im Jahre 12 n.d.F. auf der Überfahrt von Tsalka nach Clanthon geboren. Ihr Vater ist der Bruder des letzten Vogts von Tsalka, *Ulrich von Klingen zu Hadloub*, der als verschollen gilt. Gerüchte sprechen davon,

daß er - genau wie Erzherzog Berlan und Nyvoc von Ambria - von Häschern des Kämmerers eliminiert worden ist.



Heribert hatte in Hughburg in NeuClanthon unter der Gräfin Adikema den Oberbefehl über die Stadtwache. Seine Frau, *Kunigunde von Kürenberg*, war eine Hofdame der Gräfin. Adelheid fand zuerst in Hughburg eine Anstellung im Heer, die sie jedoch aufgab, als ihr kleiner Bruder *Rupert* (geboren 25 n.d.F.) von der Familie auch für diese Karriere vorgesehen wurde. Ihre Schwester *Gerundine* (geboren 13 n.d.F.) ist ein Bücherwurm und vergrub sich schon früh in die Familienchroniken. Adelheid fand Anstellung in der "Gruppe für spezielle Aufträge", die im Dienst des Kämmerers dem Unbekannten nachging. In diesen Diensten rettete sie dem Kämmerer einmal das Leben.

Als sich Kaspian darin versuchte, den Thron zu übernehmen, stellte sich die Frage nach der wahren Regierung Clanthons. Diese ist noch immer nicht offenbar, doch wurde immerhin geklärt, daß es

einige Personen gibt, die einen berechtigten Anspruch auf die Krone haben, Kaspian als Sohn des verschollenen Vogtes genauso wie auch die Familie von Adelheid. Adelheid selbst schwor daraufhin feierlich vor dem König ihren Thronansprüchen ab.

"Die Gruppe für spezielle Aufgaben" wurde aufgelöst und Adelheid wanderte einige Zeit durch das neue Land, Clanthon. 31 n.d.F. wurde sie in Peutin zur Stellvertreterin der Gräfin Adikema berufen. Sie arbeitet hart, als müßte sie der Welt ihre Tüchtigkeit beweisen, hat jedoch keinen guten Draht mehr zum Kämmerer. Sie muß nun ihren Adelsnamen führen und über ihre Erlebnisse in der "Gruppe" schweigen. Inzwischen gibt es keine Nachrichten mehr von ihren Eltern. Einem Brief des Kämmerers zufolge sollen sie der Gefahr zum Opfer gefallen sein, der auch Claudia Carmisol, die Herrin der Hexergilde von Peutin, erlegen ist. Mehr weiß auch der Kämmerer nicht, sagt er.

Adelheid erinnert sich in diesem Zusammenhang manchmal an einen grünen Ring, den sie den Kämmerer tragen gesehen hat. Seiner Aussage nach befindet sich darin die Seele eines Clanthern, die sehr hartnäckig ist, weswegen Pendror ab und an den Ring mit einem Hammer schlägt. Auch weiß sie etwas von einer Eintrittskarte, die der Ring darstellen soll, kann sich aber nicht mehr genau erinnern, wozu.

Zu Derman hat sie kein gutes Verhältnis. Ihrer Aussage nach hat er damals in der Thronräubergeschichte eine unsaubere Rolle gespielt. Er gehöre zu der Riege, die Clanthon regiert, ohne daß Möllbarth etwas davon weiß. Ihr Verhältnis zu Henoch, den in Peutin aber eigentlich keiner kennt, ist eher freundschaftlich abwartend. Er hat gute Absichten, kann aber seine Kräfte nicht immer unter Kontrolle halten.

Im Sommer 31 n.d.F. traf sie mit dem Kämmerer ein Abkommen. Er versucht etwas freundlicher zu sein und ihrer Anwesenheit weniger mißtrauisch gegenüberzustehen, wofür sie sich verpflichtet, über die "Gruppe" zu schweigen. Pendror hat nicht offen gedroht, jedoch unangenehme

Andeutungen gemacht. Adelheid gab um des Friedens Willen nach.

Adelheid ist eine Clantherin und glaubt an den Weltenschöpfer. Sie ist für eine Frau eher groß und schlank bis durchtrainiert. Ihr Haar ist schwarz, ebenso ihre Augen. Dagegen fällt die Weiße ihrer Haut sofort auf.

Sie ist bewandert in mehreren Sprachen und kann clanthonisch lesen und schreiben. Außerdem weiß sie sich sehr wohl in der Wildnis zurechtzufinden.

### Henoch

Henoch taucht zum ersten Mal in der Königsliste von Clanthon im Jahre 252 v.d.F. (798 nach clanthonischer Zeitrechnung) auf. Es ist nicht bekannt mit wem er verheiratet war, er hatte jedoch eine Tochter, Joana. Diese übernahm nach seinem Verschwinden den Thron. Henoch regierte von 252 bis 240 v.d.F. (798 bis 810). In diesem Jahr verschwand er und wurde 238 v.d.F. (812) für tot erklärt. Die Legende behauptet, daß er mit einem Feurdämon gekämpft hätte, wobei keiner von beiden siegte. Henoch wäre mit diesem verschmolzen und demnach noch am Leben. Außerdem habe er dadurch Unsterblichkeit erlangt. Eine andere Legende besagt, daß er in die südlichen Welten, nach Tsalka verschlagen worden sei und Vogt der dortigen Clanthonier geworden ist. Für die letztere Vermutung gibt es immerhin den Beleg, daß ein Henoch während der Finsternis (um 1150) in den Vogtlisten von Tsalka auftaucht. Dort ist er mit der Vogtin Gertrud I (die Sanfte) verheiratet. Diese Ehe birgt keine Kinder, da Gertrud im Kindbett stirbt. Henoch verschwindet abermals.

Adelheid von Klingen zu Hadloub behauptet, ihm im Rahmen ihrer Tätigkeit für die "Gruppe" mehrmals begegnet zu sein. Sein Verhalten dort war undurchschaubar. Er schien gefürchtet zu sein, da er seine Fähigkeiten in Augenblicken der Wut nicht unter Kontrolle halten kann. Außerdem sei es in seiner Umgebung sehr warm. Schnee schmilzt im Umkreis von 1 m um ihn herum.

In jedem Jahr stellt er sich dem König und erbittet Verzeihung für ein unge-

nannt bleibendes Verbrechen. Diese Verzeihung wird ihm gewährt.



Henoch spielte ebenfalls eine undurchsichtige Rolle in der Frage nach der wahren Regierung Clanthons. Zuerst sah es so aus, als würde er Kaspian von Klingen zu Hadloub bei seinen Ambitionen auf den Thron unterstützen. Als jedoch die Runde derer eingeladen wurde, die auf den Thron einen wie auch immer gearteten Anspruch haben, verzichtete er förmlich auf denselben mit dem Ausspruch "zweimal reicht". Diese Aussage kann man auf eine weitere Legende beziehen, die sich um Henoch gebildet hat. Sollte er dreimal König von Clanthon sein, wird das clanthonische Reich untergehen. Zweimal war er es schon. Henoch ist königstreu und hütet sich deshalb sich zum König ausrufen zu lassen. Er achtet darauf, daß es immer einige Menschen gibt, die auch einen Anspruch haben und sorgt dafür, daß diese von ihrem Anspruch wissen. Damit erklärt sich auch die Unterstützung Kaspians.

Henoch hatte in NeuClanthon einen Turm außerhalb von Möllhausen. Nach dem Umzug nach Clanthon, den auch er vollzogen hat, wenn auch niemand weiß auf welchem Weg, verliert sich seine Spur.

Bis Adikema, Gräfin zu Peutin, vor der Clanthernversammlung des Jahres 31 n.d.F. wieder auf seine Spur stößt. Er hatte ihren Baumeister Sigismund Emanuel Steffenstein erpreßt, ihm in der Goldrittermark einen Turm zu bauen. Zu diesem Zweck hat er Steffensteins Frau

entführt, die bei einem Unfall in der Gefangenschaft ums Leben kam und hält seinen Sohn drei Jahre versteckt, damit die Position des Turmes nicht bekannt wird. Bis zu diesem Zeitpunkt war er in Peutin unter dem Namen Onehk von Hardenstein zu Veldeke gemeldet. Den Nachnamen lieh er sich anscheinend von Claudia von Hardenstein zu Veldeke, der Mutter seiner vor fast tausend Jahren verstorbenen Frau. Sein Haus in Peutin, zwischen Bolker Straße/Kapuzinerweg und Bolker Straße/Hunsrückstraße, überließ er in einem Vertrag schon aus dem Jahr 29 n.d.F. der Stadt für den Fall, daß er für längere Zeit verschwunden bliebe. Das Haus wird nun der Heilergilde als Ambulanz überlassen. In diesem von Graf Dorian abgeschlossenen Vertrag wird Henoch für den Fall seines Wiederauftauchens in ferner Zukunft ein adäquater Ersatz zugesichert.

Und noch eine Legende, die diesmal Henochs Unsterblichkeit betrifft. Es geht die Sage, daß er auf der Clanthernversammlung jedes Jahr für das Verbrechen Abbitte leistet, das er unfreiwillig durch das Verschmelzen mit dem Feurdämon begangen hat. Unsterblichkeit oder ein um Jahrhunderte verlängertes Leben widerspricht dem Glauben der Clanthern an den Weltenschöpfer. Dieser hat die Menschen geschaffen, um Erfahrungen zu sammeln, die sie ihm mitteilen, wenn sie zu ihm zurückkehren. Henoch entzieht sich diesem Auftrag. Hierfür bittet er jedes Jahr vor dem König um Absolution und jedes Jahr wird sie ihm gewährt.

### Skollanor

Clanther, 45 Jahre. Skollanor ist mittelgroß und hat einen durchtrainierten Körper, den viele alte Narben zeichnen. Er hat lange schwarze Haare, schwarze Augen und wettergegerbte braune Haut. Skollanor stammt aus dem Land Tsalka in den südlichen Welten. Als während der Finsternis die Hunde des Hasses begannen das Land zu verwüsten, endete für Tsalka das bekannte Leben. Die Hunde des Hasses brauchten Zeit für ihre Ausbreitung und erreichten die Hauptstadt Rsk erst nach rund 60 Jahren, doch die

Katastrophe bahnte sich an und das Land zerfiel. Skollanor wuchs als Dieb und Söldner auf. Er scharte bald eine Anzahl von Menschen um sich, die wie er keinen Sinn mehr darin sahen, einem geordneten Leben nachzugehen und gründete eine Diebesgilde, die von denjenigen lebte, die ihr altes und bekanntes Leben noch nicht aufgeben wollten. Der größte Anteil der Bevölkerung nahm von den Hunden des Hasses keine Notiz, bis sie ihre Stadt erreicht hatten. Als das für Rsk der Fall war, zog sich die Diebesgilde an eine Küstenstadt zurück und lebte von denen, die sich dorthin geflüchtet hatten, um Schiffe für die Überfahrt zu bauen oder zu verzweifeln. Acht Jahre später, im Jahr 23 n.d.F., erreicht die Plage auch diese Stadt und die Diebesgilde macht sich mit gestohlenen Schiffen auf den Weg ins Unbekannte. 27 n.d.F. erreicht der Rest der Schiffe Wolfshaven. Für die Gilde geht das Leben zunächst wie bekannt weiter, bis sich immer mehr von ihr lösen, um ein legales Leben zu führen. Skollanor löst die Gilde auf und zieht als Abenteurer durch das Land.



Er ist jedoch nie weit weg von den Städten, in denen sich Adikema aufhält, die er an Kindstatt aufgenommen hat. Im Gegensatz zu seinen Leuten kann sich Skollanor nicht an das normale Leben gewöhnen. Er ist Clanthier durch den Ruf des Königs, doch lehnt er dieses Vorrecht und die damit verbundene Pflicht ab. Er hält nichts von dem System aus

Adeligen und Bauern und sieht nur die Nachteile dieser Hierarchie. Es ist für ihn ein Unding, daß Clanthern nicht arbeiten müssen, um ihr Geld zu verdienen. Auf der anderen Seite ist er aber auch nicht revolutionär genug, das System ändern zu wollen, denn er sieht, daß es funktioniert. Zumeist nur wegen der Unwissenheit der Clanthonier, aber doch. So zieht er alle für ihn möglichen Vorteile aus diesem System, ohne sich selbst dadurch untreu zu werden, daß er sein Clanthernsein zugibt. Er gehört nicht zu den Menschen aus den südlichen Welten, die ihrem Vogt und der damit verbundenen Welt nachtrauern. Er sieht, daß sich auch die Regierung des Vogt nicht anders verhalten hat, als sie noch an der Macht war und nicht anders handeln würde, käme sie an die Regierung. Skollanor geht nach dem Prinzip, daß ein bekanntes Unheil immer noch besser ist als ein unbekanntes.

#### Hauff

Über diesen Menschen ist so gut wie nichts bekannt. Man weiß noch nicht einmal, ob er überhaupt dem clanthonischen Volk angehört. Hauff ist ein Wanderprediger, der gegen die Unterdrückung des freien Willens der Menschen kämpft. Er prangert die Bevorteilung der Clanthern an, die auf der Ausnutzung der Clanthonier beruht. Er klagt an, daß man Menschen im Unwissenden hält über ihre Fähigkeiten und sie absichtlich nicht lesen und schreiben lehrt, damit sie nicht in Zukunft eine Gefahr darstellen. Diese bewußte Beschneidung der menschlichen Möglichkeiten ist ihm ein großes Greuel, wenn man seinen Liedern glauben darf. Außerdem richtet sich dieses Vorgehen gegen den Willen des Weltenschöpfers, der ausdrücklich darauf besteht, daß Menschen Erfahrungen machen, die sie ihm mitteilen sollen. Hauff meint, daß ein Großteil der Menschheit, um nicht zu sagen die meisten, diese Erfahrungen nicht machen kann, weil man ihnen die Möglichkeiten dazu nie gegeben hat. Er tritt immer als Sänger mit einer Harfe auf, die er zu seinen Liedern schlägt. Er trägt dazu einen langen

schwarzen Kapuzenmantel, der so tief ins Gesicht gezogen ist, daß man seine Züge nicht erkennen kann. Augenzeugen, die nahe genug bei ihm standen, berichten zwar, daß sie trotzdem etwas erkennen konnten, doch sei dieses Gesicht maskenhaft gewesen.



Auf seine Person kann man nur durch seine Lieder rückschließen. Als er in NeuClanthon auftrat, waren seine Gesänge eher Spottlieder, die die Menschen unterhalten und vielleicht etwas nachdenklicher machen sollten. Sie sollten dadurch sehen, daß auch Clanthern Fehler machen und daß man dies auch offen sagen kann. In Clanthon haben seine Lieder einen anderen Charakter. Hier klären sie die Leute ganz deutlich darüber auf, daß sie falsch informiert wurden. Sein größter Auftritt war der bei der Belagerung Peutins, als er ein ganzes Heer dadurch zerstreute, daß er ihnen klarmachte, welches Jahr geschrieben wurde. Auch war dieses Erscheinen sehr gut geplant. Er bot den Leuten zuerst Bier an, spielte Tanzlieder, bis er ihre Aufmerksamkeit hatte, daß sie die folgenden Wahrheiten auch verstehen würden. Er geht seit Jahren immer auf die gleiche Weise vor. Er versichert sich seiner Zuhörer - durch Bier oder durch das Erzählen von Witzen - spielt seine Lieder, wenn sich eine größere Menschenmenge versammelt hat, und verschwindet wieder, wenn er sich sicher sein kann, daß seine Botschaft von den meisten verstanden wurde. Er wurde noch nie gefan-

gen. Einige Clanthern in der Westlichen Welt versuchten es, doch immer verstand Hauff es, sie abzulenken oder ihnen zu entkommen. Es ist nicht sicher, ob er Helfer hat. Manche glauben es, doch wurde noch keiner von ihnen gesehen.

### Myrl

Clanthonierin, 24 Jahre. Myrl hat einen sehr zarten Körperbau und eine tiefgebräunte Haut. Dazu lange schwarze lockige Haare und violette Augen. Mit ihrem Lächeln kann sie jeden bezaubern und mit ihrem Charisma jeden überzeugen. Auch wenn man es ihr nicht ansieht, versteht sie es sehr wohl sich zur Wehr zu setzen. Sie beherrscht den Nahkampf, sowie den Kampf mit Messer, Dolch und Schwert. Aber diese Waffen muß sie selten gebrauchen. Sie umgarnt jeden potentiellen Angreifer und bringt ihn mit List und Tücke von seinem Vorhaben ab. Myrl gehört zu der ehemaligen Diebesgilde und kam mit Skollanor von Tsalka nach NeuClanthon. Länger als die meisten anderen der Gilde blieb sie bei ihrem erlernten Beruf, bis sich bei dem Umzug in die Alte Welt ihre Spur verliert.



Ein Jahr später taucht sie in Corinnis wieder auf, just zu dem Zeitpunkt, als Adikema dort weilt, um den kranken Byron zu heilen. Die beiden sind Jugendfreundinnen, wenn sie sich auch andere

Berufe in der Gilde ausgesucht haben. Myrl wird engagiert, dem Herrn Byron zur Seite zu stehen und ihm menschliche Wärme näher zu bringen. Dies tut sie auch noch, als sie nicht mehr dafür bezahlt wird. Myrl hat ein gutes Herz. Sie kann sich schwer von jemandem abwenden, der sie gut behandelt und der an ihr hängt. Als ihr klar wird, daß die Krankheit des Herrn Byron ein einfaches, aber trotzdem schmerzliches Heimweh ist und sie ihm wohl kaum helfen kann in seine Heimat zurückzukehren, trennt sie sich von ihm. Seitdem hat sie keiner ihrer Freunde wieder gesehen.

Man vermutet, daß sie ihrem alten Leben nachgeht und mit Sicherheit in einer Stadt gut untergekommen ist. Myrl hat kein Verlangen nach einem geordneten Leben. Es gab sicher viele Männer, die ihr gern ein Leben in Wohlstand angeboten hätten, doch liegt ihr das nicht. Sie braucht Abwechslung und Abenteuer. Dabei kommt sie manchmal in gefährliche Situationen, doch sie schafft es immer wieder, sich daraus zu befreien. Ein Anreiz, dieses Leben zu führen, liegt für sie gerade in der möglichen Gefahr. Vor drei Jahren hat sie ein Mädchen geboren, es jedoch bei ehemaligen Mitgliedern der Gilde zurückgelassen. Die Schwarzkopfs haben selbst eigene Kinder und freuen sich über jedes weitere. Myrl kann auf ihren Reisen kein Kind brauchen, auch wenn ihr der Abschied schwer gefallen ist. Den Namen des Vaters hat sie keinem mitgeteilt. Sie ist der Ansicht, daß es vollkommen ausreicht, wenn die Mutter bekannt ist. Die Rolle der Väter werde überschätzt. Sie besucht die kleine Myra manchmal - die Zieheltern wohnen jetzt in Karlingen, einem Dorf in der Goldrittermark - seit ihrem letzten Auftauchen in Corinnis hat sie sich aber auch hier nicht wieder gemeldet.

### **Wichtige Bewohner der Stadt Peutin**

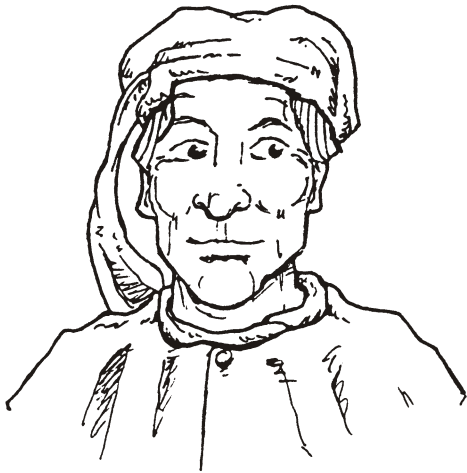
Die hier beschriebenen Persönlichkeiten haben ihren Wohnsitz in Peutin und haben wichtige Positionen des öffentlichen Lebens inne.

### **Sigismund Emanuel Steffenstein Baumeister**

Clanthonier, 29 Jahre, verwitwet. Sigismund ist groß, sehr schlank, hat dunkle Haare und grüne Augen. Er ist sehr introvertiert und sorgfältig in seiner Arbeit. Zu den Menschen, die ihn umgeben, ist er freundlich, aber zurückhaltend. Er geht mit ihnen nach der Arbeit ein Bier trinken, redet jedoch wenig über sich selbst. Er meint, es sei nicht wichtig, was ihn beschäftigt und für andere Leute nicht interessant. Er hat ein starkes Ehrgefühl. Ein gegebenes Versprechen wird von ihm, wenn überhaupt, nur in Augenblicken höchster Gefahr und unter großen Gewissensängsten gebrochen.

Steffenstein bekam seinen Posten in Möllhausen in NeuClanthon, wo er einer von vielen war, die die Stadt aufbauten. Er folgte Graf Dorian in die Alte Welt und behielt seinen Aufgabenbereich in der Amtszeit von Dorian, Rüdiger und Adikema. In dieser Zeit übernahm er immer größere und wichtigere Aufgaben, bei denen er sein exzellentes Können unter Beweis stellte. So wurde aus ihm der Oberaufseher über den Aufbau Peutins. Er ist in allen Baukünsten bewandert, kann eine Hütte genauso sicher bauen wie eine Burg. Wird seine oberste Autorität in Fragen der Baukunst in Zweifel gezogen, kann Sigismund sehr zornig werden. In solchen Momenten neigt er zu einem Jähzorn, den man in seinem Wesen nicht vermuten würde. Dieser ist zwar schnell verraucht, doch macht er sich deswegen Vorwürfe. Vor der letzten Clanthernversammlung war er für zwei Monate verschwunden. Kurz vorher gab er an, Erholung zu brauchen und sich in Clanthon nach neuen architektonischen Meisterwerken umsehen zu wollen. Im Gegensatz zu seiner bekannten Zuverlässigkeit hat er jedoch seine Vertreter nur unzureichend informiert und bestimmt. Seine Arbeit übernahm in dieser Zeit die Stellvertreterin von Adikema, Adelheid von Hughburg. Sie kümmerte sich um die Arbeiten vor Ort und um die Nachlieferung von Baustoffen. Den anderen Teil von Steffensteins Aufgaben, die Planung und Gestaltung, wurde Gottfried Ungerl aufgetragen. Er kümmerte sich besonders um die Pro-

bleme der Kanalisation.



Kurz vor der Clanthernversammlung kam Steffenstein zurück und berichtete der Gräfin die Wahrheit. Denn es waren schon Zweifel an seiner Geschichte von Gesundheit und Erholung aufgetaucht. Er gab an, von einem Clanthern mit Namen Onehk von Hardenstein zu Veldeke gezwungen worden zu sein, dessen Burg zu bauen. Um zu sichern, daß Steffenstein auch das tut, wurden seine Frau und sein Sohn entführt. Seine Frau Gerlinde kam bei einem Fluchtversuch aus dieser Gefangenschaft ums Leben. Sein Sohn Kerval wird noch drei Jahre an einem unbekanntem Ort gefangen gehalten, um zu sichern, daß Lage und Aufbau der Burg geheimgehalten werden. Mit diesem Pfand ist Sigismund zu einem Sicherheitsrisiko für die Stadt geworden, wie er selbst weiß. Er hatte überlegt, nie mehr nach Peutin zurückzukehren, diesen Gedanken jedoch verworfen, weil er sich seiner Pflichten in der Stadt erinnerte. Er schwor deshalb auf Ehre und Leben, jedes Auftauchen Onehks, der zu derselben Zeit wie Steffenstein verschwand, zu melden.

Darauf stürzte er sich wieder in seine Arbeit, wobei er Probleme mit Ungerl bekam, der seinen Bereich mitübernommen hatte. Ungerl hatte daran Gefallen gefunden und wollte, wenn er schon nicht mehr alles allein machen konnte, so doch mitreden. Das gefiel Steffenstein gar

nicht und so kam ihm die verrückte Idee von Ungerl, die Kanäle mit Gummi abdichten zu wollen, gerade recht. Er entlarvte diese Idee als völlig unhaltbar und nicht ausgereift, worauf Ungerl die Stadt verlassen mußte. Sigismund erklärte sein Verhalten einen persönlichen Gegner zu vertreiben damit, daß Ungerl eigentlich ein Künstler ist und auf dem Posten eines Oberaufsehers über die Bauarbeiten nichts zu suchen hat, ja sogar für die Stadt gefährlich ist. Es tut ihm leid, daß Ungerl ein halbes Jahr nicht nach Peutin zurückkehren darf, da er jetzt einen guten Künstler weniger hat, doch stellt er hier das Wohl der Stadt höher als die Belange eines einzelnen Menschen.

Steffenstein hat noch Vater und Mutter, die ebenfalls in Peutin, in Oberkassel, wohnen. Sein Vater, Eberhard, ist Gärtner und arbeitet in den Anlagen der Vorstadt. Hildegard, seine Mutter, ist ebenfalls eine bekannte Baukünstlerin, die immer wieder in verschiedenen Städten in Clanthon neue Gebäude baut und alte umwandelt. Sie ist selten zu Hause und das war auch schon immer so. Beide Elternteile haben ihren einzigen Sohn zu einem selbständigen Menschen erzogen, der über Trennungen hinwegkommt, sich dafür aber auch nicht leicht an Menschen binden kann. So hat er sich von seinen Eltern im Laufe der Jahre entfernt und besucht sie nur selten. Den Tod seiner Frau verkraftet er hingegen nur durch eine Flucht in die Arbeit, da sie der einzige Mensch war, dem er sich nahe gefühlt hat. Der einzige Grund, warum er nicht sofort mit einer Streitmacht oder auch alleine zu Onehk reitet und ihn niedermacht, ist, daß dieser seinen Sohn in der Hand hat. Kerval bedeutet ihm, noch vor seinen Eltern, sehr viel. Steffenstein unternimmt jedoch zu diesem Zeitpunkt nichts, um ihn nicht zu gefährden. Er kennt Onehk, dessen wahren Namen er nicht weiß, zwar nicht lange, doch so gut, daß er annehmen kann, von ihm beobachtet zu werden. Nicht von Onehk persönlich, sondern von Menschen in der Stadt, die Steffenstein unbekannt sind. So hat er sich entschlossen abzuwarten. Es sei denn, ihm wird ein Vorteil in die Hand gespielt, der ihn hoffen lassen

kann, etwas zu unternehmen, ohne damit das Leben seines Sohnes zu gefährden.

### Gottfried Ungerl

#### Baumeister und Künstler

Clanthonier, 28 Jahre. Ungerl ist mittelgroß und hat lange braune Haare. Seine Augen sind von einem verwaschenen grau, das an manchen Tagen strahlt wie ein klarer, heller Wolkenhimmel, an anderen Tagen aber verschlossen und trübe ist. Er ist etwas beleibt und kurzatmig. Von seinem Wesen wirkt er sehr gemütlich, was sich jedoch schnell ändern kann, wenn er in seine Arbeit oder ein neues Projekt vertieft ist. Dann verliert er alle Freude am Essen und Trinken und versinkt in seine eigene Welt. In solchen Momenten sollte man ihn nicht ansprechen, da er darauf sehr unwirsch reagieren kann. Ist seine Schaffensperiode zu Ende, packt ihn ein unwiderstehlicher Mitteilungsdrang. Dann will er allen Menschen erzählen, was er ausgetüftelt hat und sie von dessen Notwendigkeit und Richtigkeit überzeugen. Auf seinem Wissensgebiet ist er sehr überschäumend und verwechselt manchmal das Machbare mit dem von ihm Erträumten. Auch nimmt er es mit den kleinen Fehlern seiner Errungenschaften nicht sonderlich ernst. Sie stehen hinter der Vision des Möglichen zurück. Manche halten Ungerl für ein verkanntes Genie, andere sprechen von einem Größenwahnsinnigen. Auf alle Fälle ist er nicht konform, sondern tut das, wonach ihm der Sinn steht. Selbstverständlich mit dem Einverständnis der anderen, wenn er auch dieses manchmal nach seinen Wünschen auslegt. Ungerl weiß auf vielen Gebieten etwas. Seine Stärke liegt in der Kunst und dort auf allen Gebieten. Er verziert Gebäude mit Stuck genauso gut wie Wände mit Malereien. Er kann bildhauern und schnitzen, nähen und töpfern. Von allen anderen handwerklichen Künsten bildet er sich ein, viel zu wissen, doch eilt ihm hier sein Schaffensdrang voraus. Ungerl begreift schnell Zusammenhänge und gibt sich gern der Illusion hin, diese Zusammenhänge wären die ganze Kunst, ohne daß man sich um die Details zu kümmern bräuchte.



Aufgrund seines Wesens ist es für Menschen schwierig, mit ihm umzugehen. Was ebenso für ihn der Fall ist. Andere können in ihm selten zugleich das Genie und den Wahnsinnigen sehen, so daß sie immer nur mit einer Seite seines Ichs umgehen und nicht auf Veränderungen reagieren. Ungerl selbst wiederum versteht die Menschen nicht, die ein Feld pflügen oder den ganzen Tag Häuser bauen. Er braucht die Abwechslung und deshalb verbindet ihn mit diesen Normalbürgern auch nichts. Er sammelt Sonderlinge: In seiner Bekanntschaft und Begleitung findet man meistens ungewöhnliche Menschen, an denen er kurzzeitig Gefallen findet, solange sie ihm neue Seh- und Lebensweisen vermitteln können. Dazu gehören hochgeborene Blurechtler, die alle Clanthern durch den Ruf des Königs für Emporkömmlinge halten, ebenso wie Krüppel, die ihm von Entbehrung und Hunger erzählen können. Daß Clanthern sich mit ihm abgeben, liegt an seiner Stellung in Peutin, aber auch an seinem einnehmenden Wesen, das er an den Tag legen kann, wenn er es will; und an seiner Fähigkeit, Visionen zu vermitteln. Er hat zwar noch nicht behauptet, daß er aus Erde Gold machen kann, aber wenn man seinen Kritikern glauben kann, ist dieser Tag auch nicht mehr fern. Und die Opfer seiner Visionen würden es ihm glauben. Ungerl hat keinerlei moralische Skrupel, wenn es darum geht, seine Träume zu verwirklichen, wobei er nicht mit einer schlechten Absicht Menschen hintergeht, sondern an das Gute glaubt, das er mit einer kleinen Lüge für die Menschheit erreichen kann. Als ein machthungriger



Clanther wäre er vielleicht gefährlich, doch seine Interessen liegen ausschließlich auf handwerklichem Gebiet. Als ihm in Steffensteins Abwesenheit dessen Aufgaben übertragen wurden, stürzte er sich mit Freuden in die Arbeit. Obwohl ihm die Planung von Gebäuden oblag, konzentrierte er sich vornehmlich auf die defekten Kanäle von Peutin, da er hier die Möglichkeit sah, eine lang gehegte Erfindung der Öffentlichkeit zu präsentieren: der Gebrauch von Gummi zur Abdichtung. Diese Idee wurde als noch nicht ausgereift entlarvt und Ungerl bekam ein halbes Jahr Urlaub in Descaer. Man kann nicht behaupten, daß Ungerl seinen Fehler eingesehen hat. In lichten Momenten weiß er, daß er hätte warten und weiter forschen müssen, ehe er Gummi als fertiges Produkt präsentiert. Dann ist er auch froh, in Descaer zu sein und sich seiner wahren Leidenschaft erfreuen zu dürfen: der Kunst und dem guten Essen. Doch oft liegt wie eine Wolke über seinem Geist der Gedanke, daß er zu gut für die Menschheit ist, die ihn immer wieder verlacht und die nur die kleinen Fehler seiner Werke sieht, aber nie den Gedanken dahinter.

Ungerl kam wie Steffenstein mit Graf Dorian aus Möllhausen in die Alte Welt. In diesen Zeiten war Ungerl vom Rang her mit Steffenstein gleich. Es entwickelte sich erst in Peutin, daß Ungerl ihm weisungsgebunden wurde. Und das bahnte sich so unbemerkt an, daß beide es erst wahrnahmen, als es längst zu spät war, daran etwas zu ändern. Früher hatten sich beide gegenseitig ergänzt. Steffenstein mit seiner methodischen, detailversessenen Arbeitsweise, Ungerl mit seinem kreativen Chaos. Aber dann ließ sich Steffenstein von Ungerl nichts mehr sagen und umgekehrt ebenso. Wo sich ihre Arbeitsbereiche überschneiden und ergänzt hatten, sind sie heute abgetrennt und schlimmer noch, Ungerl muß die Weisungen seines früheren Freundes entgegennehmen. Es war eine mehr als explosive Zusammenarbeit bis zu Steffensteins Verschwinden, das sich Ungerl zunutze machte, allein die Arbeit zu tun, zumindest nominell. Das half seinem angekratzten Selbstwertgefühl. Als er dafür

nach Descaer geschickt wurde, gab das wieder einen Einbruch, den er nun zu überwinden plant, indem er sich in Descaer als Helden der Kunst feiern lassen will. In Descaer ist es immerhin insofern besser, als es hier keinen Konkurrenten, keinen Steffenstein gibt.

### Friedrich Werdenburg Zimmermann

Clanthonier, 25 Jahre. Werdenburg ist groß und hat lange weißblonde Haare, die er immer in einem Zopf am Hinterkopf trägt. Seine Augen sind kornblumenblau. Von Beruf ist er Zimmermann, mit einer besonderen Begabung für Dachstühle. Er ist der jüngste in der Riege der vier, die Peutin aufbauen: Ungerl, Steffenstein, Werdenburg und Kordes. Ihm macht die Beförderung Steffensteins keine Probleme, da er sich allein für seine Arbeit interessiert. Er kann immer gut mit all denjenigen zusammenarbeiten, die kompetent und interessiert sind. Es wäre die Hölle für Friedrich, einen Mitarbeiter zu haben, der diesen Posten allein aus Prestigegründen innehat. Er ist Miriam Abendgold versprochen. Sie ist die Tochter der einzigen Goldschmiede in Peutin, die von ihrer Mutter, Hilde Abendgold, geführt und gegründet wurde.



Werdenburg ist ein Naturtalent. In NeuClanthon lebte er in einem Dorf bei seinen Eltern, die beide Bauern waren. Hier half er mit, die Felder zu bestellen, machte sich aber schon früh dadurch beliebt, daß er für jederman Reparaturen durchführte

und Möbel herstellte. In seinem Leben hätte sich nichts geändert, wäre nicht ein umherziehender Heiler in das Dorf gekommen und hätte seine Begabung bemerkt. Der Sprung vom einfachen Bauern zum angesehenen Zimmermann ging jedoch nicht von heute auf morgen. Der Heiler sah sich den jungen Friedrich über Jahre hinweg an, immer wenn er in sein Dorf kam und kontrollierte seine Fortschritte. Erst im Laufe der Zeit war sich der Heiler sicher, daß er hier ein wirkliches Talent gefunden hatte, das der Förderung bedurfte und sie auch verdiente. Im Alter von achtzehn Jahren gab er ihn nach Möllhausen zu einem Zimmermann in die Lehre. Dieser Mann war Heinrich Kordes. Werdenburg bewährte sich und gehörte bald neben seinem Meister zu den angesehensten Handwerkern in Möllhausen. Er stieg in die Riege seiner grossen Vorbilder auf. Das machte ihn jedoch weder arrogant noch anmaßend, vielmehr erfüllte es ihn mit einer gewissen Ehrfurcht, für den Grafen arbeiten zu dürfen. Diese Ehrfurcht hat er sich all denjenigen gegenüber bewahrt, die ihn auf seinem Weg gefördert haben. Seit seiner Ankunft in Möllhausen hatte er wenig Kontakt zu seinen Eltern und auch sie fühlten sich ihrem Sohn gegenüber, der so ganz anders als sie selbst war, fremd. So folgte er Graf Dorian in die Alte Welt, seine Eltern aber blieben in Neu-Clanthon.

### Heinrich Kordes

#### Zimmermann und Inneneinrichter

Clanthonier, 40 Jahre. Kordes ist der älteste von den Vieren und eine Art Übervater für alle. Wie Werdenburg durch seine Lehre gegangen ist, haben auch Ungerl und Steffenstein von ihm gelernt. Kordes ist Zimmermann und Inneneinrichter, versteht aber auch von allen anderen handwerklichen Gebieten etwas. Er hat die Grundzüge der Handwerke begriffen, sich jedoch auf seine Gebiete spezialisiert.

Kordes stammt aus NeuClanthon, als dieses noch nicht clanthonisch war. Er lebte in einem Dorf als Schmied, bis er von einem sagenhaften Handwerker in die Lehre

genommen wurde, der ihm die Grundlagen aller Handwerkskünste beibrachte. Dieser Mann hieß Condor Sternstein und viele Legenden erzählen von ihm. Er soll Schwerter geschmiedet haben, die Stein zerteilen konnten, Häuser gebaut haben, die keine sterbliche Hand zerstören kann und die den Naturgewalten auf alle Zeit trotzen. Der Sage nach ist er unsterblich und wandert durch die Welt, um den Menschen in ihrer Entwicklung zu helfen. Kordes spricht über seine Zeit mit Condor nicht. Manche zweifeln, daß er ihm überhaupt begegnet ist und vermuten, daß er damit nur seine eigene Person aufwerten will. Dagegen spricht die Person Kordes selbst. Alle die ihn kennen wissen, daß er ein von Grund auf ehrlicher Mensch ist. Dagegen spricht auch, daß er die Künste beherrscht, die man Condor Sternstein zuspricht. Kordes zeigt dieses Wissen jedoch nur ganz selten. Er hat sein eigenes Betätigungsfeld gefunden und findet dort seine berufliche Erfüllung.



Kordes ist ein mittelgroßer, muskulöser Mann. Seine Haare und sein dichter Vollbart werden schon grau, doch merkt man das seinem Körper nicht an. Auch heute noch steigt er auf Dächer und kann einen Amboß stemmen. Man vermutet, daß Kordes alle in Peutin ansässigen Handwerker, einschließlich Voigt und Bernauer, mit seinem Können übertreffen würde, könnte er sich entschließen, sein Wissen zu zeigen. Kordes liegt nichts daran. Auch ist es ihm nicht wichtig, daß Steffenstein die Oberaufsicht über den Aufbau Peutins übernommen hat. Kordes ist

einer der wenigen Menschen, die noch Einfluß auf den Tatendrang Ungerls haben, vielleicht auch der einzige Mensch. Ungerl mißt Kordes Urteil eine große Bedeutung bei, aber Kordes macht nur in seltenen Fällen Gebrauch von seinem Einfluß. Er ist der Meinung, daß Ungerls Erfindungen, so unzureichend sie manchmal auch sind, einen Sinn im Plan des Weltenschöpfers haben. Er greift nur ein, wenn sich Ungerls Schaffen als schädlich erweist und kein anderer da ist, ihn zu stoppen. Als Ungerl die Rohre der Stadt mit Gummi abdichten wollte, hat Steffenstein ihm diese Aufgabe abgenommen. Kordes hatte nie eine länger dauernde Beziehung, was er aber nicht bedauert. Für ihn sind seine Schüler und Lehrlinge wie eigene Kinder.

#### **Wilfert von Tannenberg Meister der Heilergilde**

Clanther, 62 Jahre. Von Tannenberg ist sehr groß und hager. Er geht immer etwas nach vorne über gebeugt, was ihn noch größer erscheinen läßt. Er hat lange, weiße Haare, keinen Bart und stechende schwarze Augen. Sein Gesicht ist vom Wetter gegerbt und von Falten durchzogen. Er ist der Meister der Heilergilde, der höchste und angesehenste Heiler im ganzen Land. Mit einigen anderen hohen Heilern entscheidet er darüber, welcher Heiler in welchem Gebiet anzusiedeln ist und welche Anwärter in welcher Sparte ausgebildet werden.

Von Tannenberg hat ein ereignisreiches Leben hinter sich. Als Sonntagskind wurde er seinen Gaben entsprechend ausgebildet. Er bekam jedoch keinen eigenen Bereich, um den er sich kümmern sollte, sondern wurde beauftragt, als wandernder Heiler durch das Land zu ziehen. In seiner Jugend erfüllte er diese Aufgabe zunächst pflichtgemäß, bis er sich gegen diesen Befehl, der für ihn nicht durchschaubar und seinem Ehrgeiz entgegengesetzt war, widersetzte und in fremde Länder auswanderte. Er besuchte die meisten Kontinente und Länder der Alten Welt und schwor seiner Bestimmung auf Zeit ab. Er soll in dieser Zeit alles gewesen sein, nur nicht Heiler. Man mun-

kelt, er wäre sogar ein bezahlter Killer geworden, Kneipenwirt und Seemann. Als Möllbarth wieder auf seinem Thron in NeuClanthon saß, spürte von Tannenberg den Ruf des Königs und ging in die Westliche Welt. Er hatte das Gefühl, sich in seinem Leben von seinem eigentlichen Wesen entfremdet zu haben und wollte an anderen wieder gut machen, was er an sich selbst verbrochen hatte. Er wurde Heiler in einem kleinen Bauerndorf und unterrichtete und heilte die Menschen. Ein Jahr später ging er in die Hauptstadt und stellte sich seiner Gilde. Sie nahm ihn wieder auf und gab ihm in Möllhausen einen Aufgabenbereich. Seine Gaben entfalteten sich wieder und es zeigte sich, daß wenige Heiler ihm an Wissen und Weisheit gleich waren. Seine Wahl zum Oberhaupt der Gilde lag im gleichen Jahr wie der Umzug in die Alte Welt, den von Tannenberg schweren Herzens mitmachte. Er befürchtete, daß sein Volk nun wieder um einen Platz in der Welt werde kämpfen müssen. Von Tannenberg ist einer der wenigen Heiler, die die Gabe besitzen, die Seele verstorbener Menschen einzufangen. Er kann einen Menschen zum Seelenjäger machen, wenn dieser es wünscht.



In Peutin obliegt ihm, außer den internen Aufgaben der Gilde, die Gesundheit des Königs. Der König hat zwar Tag und

Nacht einen Heiler um sich, der sich um Alltagskrankheiten kümmert, doch ist von Tannenberg für dessen gute Arbeit verantwortlich.

### **Egbert von Finstersee**

#### **Kommandeur der königlichen Leibwache**

Egbert von Finstersee ist Mitte dreißig, schlank und mittelgroß. Sein rotes Haar und seine grünen stechenden Augen machen ihn zu einer beeindruckenden Erscheinung. Seine Kleidung ist eher nüchtern, praktisch gehalten. Genauso mag er auch seine Umgebung. Sein Arbeitszimmer ist von einer fast schon langweilig zu nennenden Kargheit, die dem emsig arbeitenden Kommandeur der königlichen Leibwache gut zu Gesicht steht.

Er ist nur dem König und dem Kämmerer unterstellt, und damit - was den Rang anbetrifft - in etwa dem Erzherzog gleichgestellt. Da er aber über wesentlich weniger Soldaten als dieser verfügt, ist er faktisch nicht so mächtig wie Erzherzog oder auch Herzog. Da er gerne seine Nähe zum König betont, nennt man ihn - halb spöttisch, halb anerkennend - in Clanthernkreisen "Den Mann des Königs!".

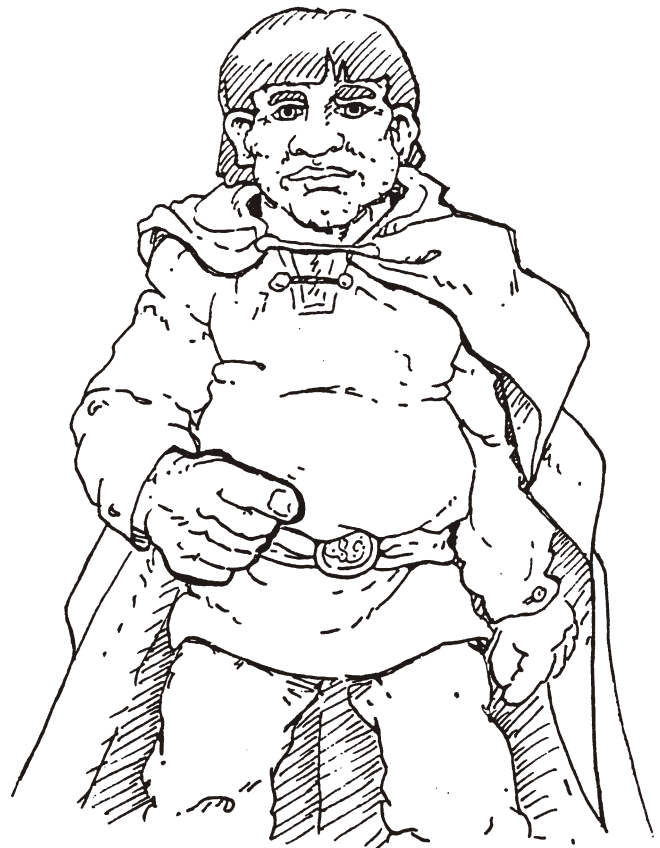


Er wohnt in der Kaserne der Garde. Diese Garde verteilt sich in Peutin auf die Veste und die Kaserne. Ein Teil der Garde ist immer im Land unterwegs, z.T. als Eskorte für Clanthern, z.T. als Kurriere für den König.

### **Giles de Rais**

#### **Meister der Hexergilde**

Er ist ein Gascogner-Typ (Südfranzose à la Moorcocks Graf Brass aus der Hawkmoon-Serie) mit auffälligen Händen: kno-  
tig, schwielig, spatenförmig mit fast komplett weißen Fingernägeln.



Er ist untersetzt, wirkt fast ein wenig gedrunken. Das schwarzbraune Haar wird durch einen einfachen Topfschnitt im Zaum gehalten. Meist ist Giles de Rais erträglich rasiert, ansonsten zeigen sich angegraute Bartstoppeln. Braune Augen, buschige Brauen, dicke rote Backen sowie ein leichter Bauchansatz vervollständigen das Bild. Sieht man ihn auf der Straße, fällt ein leichtes Hinken auf.

Giles de Rais legt ein kraftvolles, vitales Auftreten an den Tag, sein kräftiger Händedruck ist berüchtigt, seine laute tiefe Stimme unverkennbar. Er spricht akzentfrei clanthonisch.

Die saubere, einfache Kleidung ist für ihn charakteristisch: Knöchelhohe Stiefel aus weichem dunklen Leder, grobe braune Hose aus Wolle, Leinenhemd (nicht durchgeknöpft, sondern nur Knöpfe an den Handgelenken und am Hals), keinerlei Schmuck. Bei schlechtem Wetter trägt er einen dunklen schweren Mantel aus gekämmtem Garn, der oft vor Nässe tropft. Giles de Rais ist Zeithexer. Geboren wurde er 990 nach Kreos (die Zeitangabe ist aufgrund seines Hexereifeldes äußerst kritisch und vage). Sein Alter ist schwer zu erraten, schätzungsweise Mitte 50.

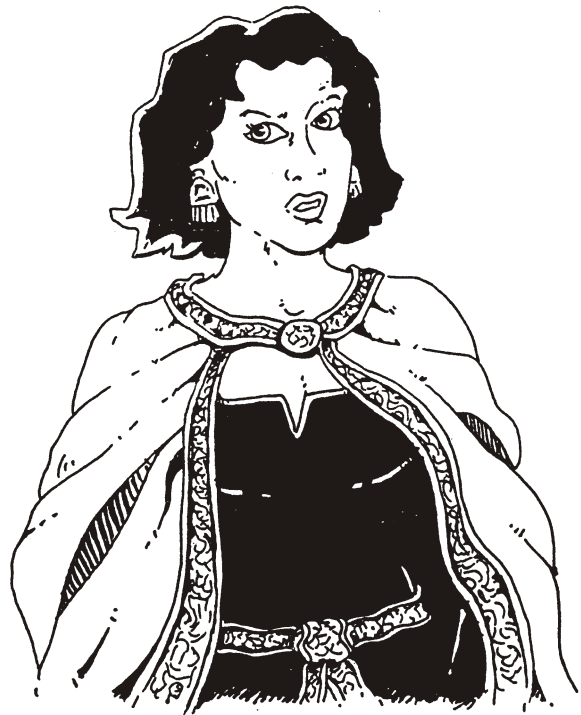
Er ist einer der 60 Ritter, die Möllbarth in den Glasberg begleitet haben (siehe Geschichte). Angeblich hat er den Glasberg mitgeschaffen, auch soll er bei der Herstellung von Yeþalf und Balmung geholfen haben. Zur Zeit ist er Meister der Peutiner Hexergilde und "nur" noch als normaler Hexer aktiv. Königsheil.

### **Gräfin Adikema sowie ihre Angestellten im Stadthaus**

In diesem Kapitel werden all jene Personen beschrieben, auf welche man bei einem Besuch des Stadthauses, welches die Stadtverwaltung sowie Domizil und Arbeitsbereich der Gräfin von Peutin enthält, stoßen kann.

**Adikema von den Wächtern des Einhorns  
Gräfin von Peutin  
Markgräfin der Goldrittermark  
Baronin von Kaubenbruch**

Clantherin, geboren 11 n.d.F.. Sie ist 1,70m groß und schlank, hat dunkelblonde, in ihrer Länge stetig wechselnde Haare und graublauere Augen. Sie hat ein schmales Gesicht mit ausgeprägten Pausbacken. Ihre Haut ist weiß und glänzt manchmal wie Elfenbein.



Sie kommt aus Tsalka in den Südlichen Welten, aus dessen Hauptstadt Rsk. Adlig geboren, verlor sie ihre gesamte Familie durch die Willkür der Regierung und überlebte auf der Straße.

Aufgenommen in die Diebesgilde von Rsk, die ihre zweite Familie wurde. Nachdem die Hunde des Hasses auch Rsk erreicht hatten, setzte sie mit der Gilde nach NeuClanthon über, wo sie 27 n.d.F. ankam. In Wolfshaven versuchte sie mit den Überlebenden der Diebesgilde etwas ähnliches aufzubauen, scheiterte damit jedoch durch den Ruf des Königs, welcher sie wieder in den Adelsstand erhob.

Werdegang (Angaben n.d.F.):

- 27 Bürgerin in Wolfsheim (NeuClanthon)
- 28 Gräfin von Hughburg im Herzogtum Neu-Moine (NeuClanthon)
- 29 Stadtherrin von Rotturm im Herzogtum Sambur (Clanthon)
- 30 Gräfin von Peutin, Markgräfin der Goldrittermark, Baronin von Kaubenbruch (Clanthon)

In ihren Ämtern ist sie sehr arbeitseifrig und engagiert. Sie nimmt ihre Pflichten

vollkommen wahr und ist trotz ihrer Herkunft aus den südlichen Welten dem König gegenüber loyal. Innerlich zerrissen durch den Zwiespalt zwischen Diebesgilde, zu der sie weiterhin Kontakt hat, und ihren Regierungsaufgaben. Hierbei hilft es ihr wenig, daß die Diebesgilde ihre Tätigkeiten weitgehend eingestellt hat und ihre Mitglieder zum größten Teil seßhaft geworden sind. Es verbindet sie wenig mit denjenigen Clanthern, die ihr Leben lang adlig gewesen waren. Viel verbindet sie dagegen mit den Idealen und der Seele von Clanthon.

Adikema ist meist sehr zurückhaltend und schaltet sich ungern in laufende Prozesse ein, allenfalls interveniert sie beratend. Sie ist der Meinung, daß die meisten Streitereien unter den Clanthern den Aufwand nicht lohnen. Wenn Sachverhalte sie jedoch interessieren, kann sie sehr hartnäckig und fordernd werden.

Sie ist gerne in Gesellschaft und ebenso gerne alleine. In größeren Menschenmengen kann sie sehr laut und fröhlich werden und viel tanzen, man gewinnt jedoch den Eindruck, daß sie immer zu einem Teil isoliert ist und mit den Gedanken an einem anderen Ort. Viele mißverstehen dieses Verhalten als Arroganz, während sie großen Wert darauf legt, daß es ein Teil ihrer Andersartigkeit ist. Dieses Anderssein ist sowohl erworben durch ihre Lebensgeschichte als auch ererbt. Es ist nicht mehr klar herauszuarbeiten, was zuerst davon war, was Dichtung ist und was Wahrheit.

#### **Brendan Hofart**

##### **Vertrauter der Gräfin**

**Oberaufsicht über Büro und Angestellte**  
Clanthonier, 35 Jahre, ledig. Er stammt aus NeuClanthon, wo er bei seiner Familie lebte. Bei der Überfahrt nach Clanthon, die die ganze Familie mitmachte, verstarben seine Eltern durch Schiffbruch. Brendan selbst wurde gerettet. Seine übrigen Verwandten zogen in Clanthon wieder wie früher als Schreiber umher. Brendan war dieses Leben jedoch zu un-  
stet. Er wurde in Peutin ansässig und begann in der Amtszeit von Graf Dorian den Beruf eines selbständigen Schreibers.

Die Zeiten waren jedoch hart. Und wenn auch viele Clanthonier wissen wollten, wo ihre Verwandtschaft gelandet war und wie es ihnen ging, so hatte doch in diesen Anfangsmonaten niemand das Geld, die Briefe zu bezahlen. Auch wurde Brendan bald dazu verpflichtet die Stadt mitaufzubauen, so daß ihm gar keine Zeit mehr dafür blieb. Als man ihn aus dieser Verpflichtung entließ, bewarb er sich im Stadthaus um einen Posten als Schreiber, den er auch bekam. Er schrieb für Graf Dorian und Graf Rüdiger. Als Adikema Gräfin wurde, war er schon so etabliert und kenntnisreich, daß niemand mehr auf ihn verzichten mochte. Er hatte sich auch in schwierigen Angelegenheiten bewährt, so daß er bald zum ersten Vertrauten der Gräfin wurde.



Außer zu seinen Verwandten hat Brendan keine menschlichen Verbindungen. Diese Verwandten kommen einmal im Jahr nach Peutin, wo sie einen Mond bleiben. Zu dieser Zeit findet immer ein großes familiäres Fest statt, zu dem auch Brendan sich begibt. Ansonsten ist Brendan schweigsam und pflichttreu. Er hat feine Umgangsarten und zeichnet sich immer dadurch aus, daß er im richtigen Moment das Richtige tut. Im menschlichen Umgang ist er jedoch eher verschüchtert. Was er nach der Arbeit macht hat noch

niemand herausbekommen. Er trinkt nicht und hat auch keine Vorliebe für Gast- oder Freudenhäuser. Vermutet wird, daß er sich nachts noch mit den Papieren und Briefen des Tages herumschlägt. Oder besser: es weiß keiner. Vielleicht lernt er ja auch Mythanisch.

Im Stadthaus hat er die Oberaufsicht über die Angestellten. Zugleich ist er Schreiber und Bote, wobei er die Botengänge zu höhergestellten Persönlichkeiten übernimmt, da er mit diesen am besten umgehen kann. Sein Verhältnis zu den anderen Beschäftigten ist gut, wenn auch rein geschäftlich.

#### **Marlies Klockenburg Schreibkraft und Bote**

Clanthonierin, 20 Jahre, ledig. Marlies ist schlank, hat lange blonde lockige Haare und braune Augen.



Sie kommt aus NeuClanthon, wo sie noch bei ihren Eltern lebte und deren Feld bestellte. Ihre Eltern waren Bauern und lebten im Herzogtum Hughburg. Nach dem Umzug in die alte Welt blieben ihre Eltern Bauern und siedeln nun in der Goldrittermark in einem kleinen Weiler namens Gringenhausen. Marlies ging in die große Stadt und nahm dort einen Posten als Schreibkraft und Bote im Stadthaus an. Sie arbeitet dort jedoch erst seit der Amtszeit von Gräfin Adikema, da sie zuerst mitgeholfen hatte, den Hof ihrer Eltern aufzubauen. Sie hat

noch drei Brüder, die ebenfalls in Gringenhausen wohnen.

Marlies ist jung, lebensfreudig und von einer gewissen Bauernschläue und Frechheit. Sie zeichnet sich vor allem durch eine ausgeprägte Abneigung zu den Kellern des Stadthauses aus, in die sie immer geschickt wird, um in stundenlanger Arbeit Dokumente ans Tageslicht zu holen. Marlies stammt zwar aus einer Bauernfamilie, hat mit der Scholle jedoch wenig zu tun. So hat sie sich von einem herumwandernden Heiler lesen und schreiben beibringen lassen, als dieser sich in ihrem Dorf in NeuClanthon niedergelassen hat.

Sie hat den festen Willen, nicht alle Tage ihrer Jugend an die Erde zu verlieren. Sie will etwas erleben. So hat sie dauernd kurzlebige Affären mit einflußreichen Clanthoniern oder solche, die sie dafür hält. Seltsamerweise verlaufen alle diese Beziehungen unglücklich. Man könnte auch sagen, sie läßt sich ausnutzen. Vielleicht durchschauen ihre Liebhaber aber auch nur ihre Absicht, sich einen reichen Händler zu angeln, um dann ihr Leben im Luxus zu beschließen. Dennoch ist sie absolut zuverlässig bei ihrer Arbeit im Stadthaus. Da sie recht schlagfertig ist und den schweren Dialekt der einfachen Leute beherrscht, wird sie immer zu solchen Botengängen eingesetzt, bei denen sie mit Arbeitern, Bauern oder Handwerkern verhandeln muß. Ein wenig ist sie darüber frustriert, auf der anderen Seite weiß sie aber genau, daß sie das gut kann und ist auch stolz darauf. Sollte ihr jemand eine bessere Stellung anbieten, würde sie diese sofort nehmen. Da sie aber zur Zeit für ihren Stand an der Obergrenze dessen angelangt ist, was man erreichen kann, ist sie einigermaßen zufrieden.

#### **Merritt Morgenstern Schreibkraft und Bote**

Clanthonierin, 37 Jahre, verwitwet. In NeuClanthon war sie Hofdame von Yuela SheeCasta. Dadurch lernte sie höfische Umgangsformen, sowie lesen und schreiben. Ihr Mann, Fritz Morgenstern, diente im Heer. Als der Umzug nach Clanthon

anstand, setzte Merritt zusammen mit ihren beiden Kindern per Schiff über. Fritz gehörte zu dem Heer, das sich den Weg nach Clanthon erkämpfte. Er fiel in dem Scharmützel gegen die Kentauren vor Kreos. Merritt kam nach Peutin und half bei dem Aufbau der Stadt sowie ihres eigenen Hauses in der Hofgartenstadt. Als dieses soweit fertiggestellt war, trat sie in die Dienste der Gräfin im Stadthaus. Sie versieht die Aufgaben eines Boten und Schreibers. Sie wird vor allem für höfische Botendienste eingesetzt, die sie innerhalb der Stadt zu Clanthern führen.



Ihr Sohn, Fritz Morgenstern der Jüngere, dient wie sein Vater im Heer. Morgan Morgenstern ist zwei Jahre jünger als ihr Bruder und so etwas wie sein Gegenteil, auch wenn sie ihm von der äußeren Gestalt sehr ähnlich ist. Da beide Kinder Merritts außer Haus sind, ist sie selbst ein wenig einsam. Um das zu beheben, hat sie ihre Wohnung zu einem offenen Haus gemacht. In das Haus in der Alabastergasse kann man zu jeder Abendzeit kommen und findet Aufnahme. Diese abendlichen Zusammenkünfte sorgen zwar dafür, daß Merritt rund um die Uhr beschäftigt ist, beeinflussen aber nicht ihre Arbeit im Stadthaus. Diese versieht sie sorgfältig. Ihre Tätigkeiten in der Hofgartenstadt könnte man mit der eines Dorfschulzen vergleichen, wenn sie auch nicht dessen offiziellen Status und auch nicht dieselben Machtbefugnisse hat. Dennoch schlichtet sie Streit, versöhnt und gibt Anregungen. Diese Stellung hat sie nicht angestrebt, sie hat sich im Laufe der

Zeit entwickelt.

Merritt ist von einer hellen, freundlichen Erscheinung. Ganz im Gegensatz zu ihren Kindern hat sie helle, fast weiße Haare und warme blaue Augen. Sie neigt etwas zur Fülligkeit. Sie ist offen und herzlich zu jedem, was den Umgang mit ihr mehr als einfach macht. Man fühlt sich bei ihr geborgen. Merritt hat noch beide Elternteile. Sie sind sehr alt und hilflos, weswegen sich Merritt so oft um sie kümmert. Sie wohnen in ihrem Haus in der Alabastergasse.

#### Hippolyta und Arthos zu Theodoraka Archivaren

Clanthern, verheiratet. Hippolyta, genannt Lyta, ist 45, ihr Mann Arthos 50. Sie stammen beide aus dem Land Illyion auf Ageniron, das vor mehr als tausend Jahren bestanden hat. Nach den Wirren vor, während und nach der Finsternis (!) werden sie, in Peutin angekommen, zunächst von der Heilergilde betreut (Kulturchock), ehe sie 31 n.d.F. in den Dienst Adikemas treten. Sie bekommen die Aufgabe, die Archive des Stadthauses aufzuarbeiten. Sie kommen jeden Tag ein paar Stunden und katalogisieren und ordnen die Akten und Papiere des Kellers. Dabei lesen sie diese auch, denn beide haben inzwischen wieder ein reges Interesse an ihrer Umwelt.



Arthos ist ein alter, gebeugter, knochiger Mann mit grauem Haar. Seine Augen sind grau und waren früher vielleicht einmal stechend. Heute bekommt man diesen



Eindruck nur noch selten. Er ist eher schweigsam und äußert sich nur über das Notwendigste. Mit seiner Frau scheint er sich wortlos zu verständigen.



Lyta sieht für ihr Alter noch bemerkenswert gut aus, wenn auch die tiefen Falten in ihrem Gesicht ihr Alter erraten lassen. Sie hält sich sehr gerade, neigt aber zu einer gewissen Fülligkeit. Sie kann wundervolle Geschichten erzählen, vor allem jedoch Märchen.

Sie wohnen nicht in der Peutiner Altstadt wie die meisten Clanthern, sondern ließen sich ein Haus vor den Toren Peutins bauen, nahe am Opernteich zwischen Bäumen.

#### **Konrad Großgrabenstein Verwalter der Gelder**

Clanthonier, 32, verwitwet. Groß, korpulent, beginnende Glatze, sein ehemals blondes Haar wird schon grau. Er ist sehr wendig und schnell, steht dauernd unter Streß. Im Stadthaus betreut er die Finanzen. Kann schreiben und lesen, aber noch besser rechnen.

Konrad war in NeuClanthon ein wenn auch nicht reicher, so doch wohlhabender Händler von Edelhölzern. Seine Frau und deren Bruder starben bei einem Arbeitsunfall in NeuClanthon. Konrad selbst wurde das Bein gebrochen, das bis heute nicht richtig heilen konnte. Er blieb verkrüppelt. Sein Geschäft konnte er nicht

weiterführen, dafür hatte er aber nun sieben Kinder zu betreuen, die ihm seine Frau zurückließ. In der Zeit, in der er noch in NeuClanthon blieb, versuchte er mehr schlecht als recht, seinen Betrieb aufrechtzuerhalten. Als das nicht ging und er sich immer mehr in Schulden stürzte, kam ihm der Umzug nach Clanthon gerade recht.

Per Schiff erreichte er Ageniron und von dort aus mit dem Wagen Peutin. Auf der Überfahrt hatte er seine Kenntnisse des Lesens und Schreibens vertieft. So konnte er in Peutin gleich eine Anstellung im Stadthaus finden. Hier begann er als Schreiber. Mit dem damit verdienten Geld bezahlte er die Hauptlast seiner Schulden ab. Als dieses geschafft war, baute er sich und seinen Kindern ein kleines, sehr bescheidenes Haus; mehr mit der Hilfe der wohlmeinenden Nachbarn als allein.

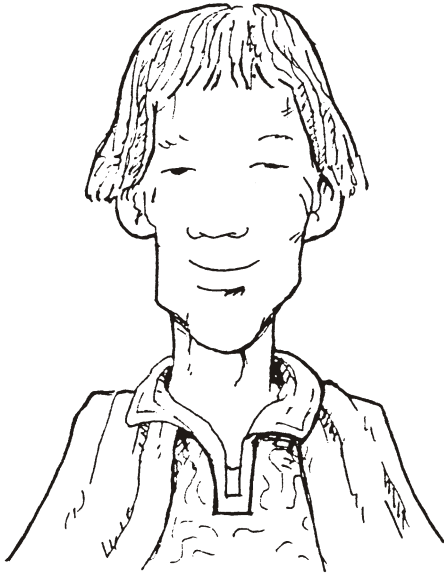


Im Stadthaus verstand er es, seine Fähigkeiten zu betonen, die vor allem bei den Zahlen lagen. So wurde er im Laufe der Zeit zum Verwalter der Gelder befördert. Er ist allein der Gräfin, Adelheid als deren Stellvertreterin und Brendan als Vorsteher der Schreibräume verantwortlich.

Als Schatzmeister ist er einer der besser gestellten Bürger von Peutin. Solche Leute müssen unbestechlich sein und deshalb ist sein Verdienst fast mit dem zu vergleichen, den er als Händler in NeuClanthon hatte.

**Simon Underbaum**  
**Schreibkraft und Bote**

Clanthonier, 17 Jahre, ledig. Simon ist Sohn einer reichen Peutiner Familie und deren Erbe. Seine Eltern beschlossen, daß er einen Beruf erlernen soll, bevor er das Familienvermögen erbt und schickten ihn in das Stadthaus. Hier lernt er leichte Bürotätigkeiten und Botendienste.



Simon ist groß, für sein Alter zu dünn und schlacksig. Er hat braune Haare und blaue Augen. Mit seinen Armen weiß er nichts Rechtes anzufangen, sie hängen immer an seinem Körper herunter, als würden sie nicht dazugehören. Er ist freundlich und aufgeschlossen, bekommt jedoch keinen rechten Kontakt zu den anderen Angestellten des Stadthauses. Das mag daran liegen, daß er im Gegensatz zu ihnen sehr jung ist und sie ihn als verwöhnten Sohn nicht ganz ernst nehmen. Simon bemerkt das wohl, findet aber keine Möglichkeit etwas dagegen zu tun. Die einzige, mit der er sich etwas angefreundet hat ist Marlies, die auch eher seinem Alter entspricht. Seine wahre Leidenschaft ist das Heer. Er spricht viel von der Zeit, wenn er endlich alt genug ist, zu der halbjährigen militärischen Ausbildung zugelassen zu werden, was in einem Jahr der Fall sein wird. In seinen Träumen bewältigt er spielend alle dort an ihn gestellten Anforderungen und wird reich und berühmt....

**Verena Frohmüt**  
**Zeremonienmeisterin**

Clanthonierin, 42 Jahre. Ihr Name charakterisiert sie eher unzutreffend. Verena ist alles andere als eine Frohnatur. Ihre Erscheinung ist streng, von der sorgfältigen Kleidung, an die kein Stäubchen kommt, bis zu ihrer Sprache, die sich immer um Genauigkeit und Nüchternheit bemüht. Ihr Gesicht wird selten durch etwas anderes als ein Stirnrunzeln bewegt. Sie ist mittelgroß, wirkt aber durch jegliches Fehlen von Rundungen um einiges größer. Ihr Haar war früher blond, heute ist es ergraut. Sie trägt es immer in einem Knoten um den Hinterkopf.

Im Stadthaus kümmert sie sich um Feste und das Protokoll, wobei sie sehr auf Sitten und Gebräuche achtet. Ein Treffen von Clanthern ohne Ansage der Gäste ist ihr unerträglich, doch nimmt sie es hin, wenn es von Clanthern so erwünscht ist. Dennoch werden ihre Feste immer sehr gemütlich. Sie schafft es, auch einem abweisenden Raum Atmosphäre zu entlocken und ihn gemütlich zu machen. Man kann ihr beruhigt das Ausrichten von Empfängen überlassen, muß sie jedoch bremsen, wenn es ein Essen unter Freunden werden soll.



Sie ist seit der Zeit von Graf Rüdiger von Falkenfels in Peutin. Ihm hat sie sich eines Tages vorgestellt und wurde

angenommen. Niemand weiß, woner sie kommt oder was sie früher gemacht hat. Und keiner würde es wagen, sie nach ihrem Privatleben zu fragen. Als sie im Stadthaus Anstellung fand, war diese Stelle unbesetzt. Damals wurden Feste, wenn überhaupt, in der Veste gefeiert, was jedoch nicht oft der Fall war. Eine Stadt mußte gebaut werden, da blieb nicht viel Zeit für Zeremonien.

Mit den anderen Angestellten hat Verena wenig zu tun. Das kommt zum einen daher, daß sie nicht besonders gesprächig ist, aber auch weil sie einige der Angestellten nicht billigt, wie zum Beispiel Marlies, die für ihre Ansichten ein zu freies, auf Vergnügen ausgerichtetes Leben führt. Diese Gedanken behält sie jedoch für sich. Auch mit Lyta und Arthos kann sie sich nicht anfreunden, was aber daran liegt, daß beide Clanthern sind. Zwei arbeitende Clanthern ist eine penetrante Störung der Ordnung der Dinge und es wäre weit über ihrem Stand mit ihnen zu reden. Lyta bezieht sie jedoch manchmal in Gespräche ein, was Verena peinlich ist. Doch scheint sie diese kleinen Gespräche auch zu mögen. Lyta ist die einzige Person im Stadthaus, mit der sie mehr als geschäftliche Dinge wechselt, auch wenn das nicht viel ist.

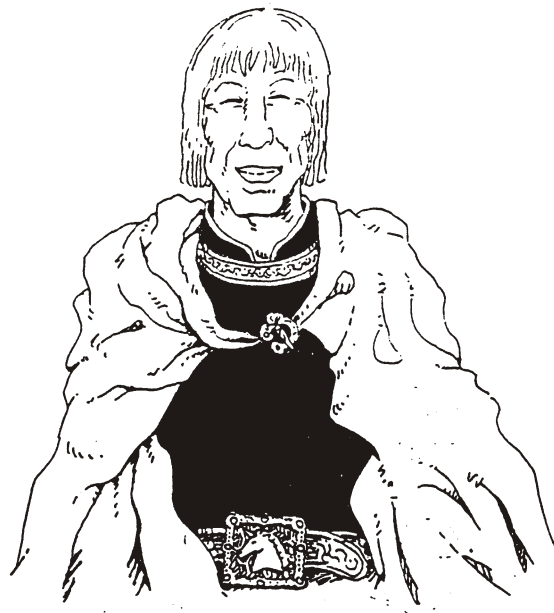
### **Der Kämmerer sowie ihm nahestehende Personen**

Hierbei handelt es sich durchweg um hochstehende Persönlichkeiten Clanthons, welche in Peutin zumindest ihren Nebenwohnsitz haben.

#### **Pendor ra Ys der Kämmerer**

Ca. 1,93 m groß, hager. Schmale Füße, lange, feingliedrige Hände mit geringen Arbeitsspuren. Saubere kurze Nägel mit rundem weißem Mond. Schmale Hüften. Sichtbare obere Rippen (bei enger Kleidung). Vernarbter Körper, z.T. offenbar von Knochenbrüchen. Hinkt bei nasser/kalter Witterung (Rheuma? Alte Wunden?). Empfindlicher Magen, kann nicht

alles vertragen (mit Bauchschmerzen und Krämpfe, wenn er mit der Ernährung nicht aufpaßt). Kaum sichtbarer Adamsapfel, kaum Bartwuchs (rasiert sich trotzdem oft und ordentlich). Schmale Lippen, Lachfalten um den Mund. Lange schmale Nase, etwas schräg (gebrochen). Dunkelbraune Haare, die am Ende eines lichten Sommers einen rötlichen Schimmer erhalten. Locken, z.T. bis auf die Schultern wallendes Haar. Grünbraune Augen, große Ohren, angewachsene Ohrfläppchen. Krähenfüße in den Augenwinkeln. Bewegt sich fließend und rund. Angenehme tiefe Stimme. Redet viel und gerne. Drückt Fremden gerne kräftig die Hand (auch wenn er sonst eher zäh als wirklich kräftig ist). Königsheil.



Einnehmende Persönlichkeit, wenn er will. Kann sehr spitz und verletzend sein, wenn er in Fahrt gerät. Wenn er viel getrunken hat (und er verträgt VIEL), dann ist er unverträglich und versucht sich ins Bett durchzuschlagen. Daran sollte man ihn nicht hindern!

Geboren 1. Einhorn im Jahre 0 n.d.F. auf Ys. Schiffsjunge, Fischer, Cridien-Priester (die thuatische Göttin des Mondes und der Illusion), Stammkönig (Righ) von Alba/Albghainn (Tir Thuatha) gewesen. Z.Zt. Kämmerer des Königs von Clanthon. Angeblich (!) liiert mit Merlan d'Sorc,

Tochter von Derman. Hat Büro und Wohnung in Peutin (Veste Peutin), sowie ein herrschaftliches Haus in Tandor (durch Hexerei (Teleport) miteinander verbunden). Einer der reichsten Männer Clanthons. Er bezahlt z.B. aus der Privatschatulle die Schwarze Garde (sein Privattrupp, z.T. Werwesen) und diversen Streubesitz (Schiffe, Häuser, Höfe, Pferde, Reitdrachenstationen, Gasthäuser, Kontore) und Forschungen (u.a. ein Archiv, geleitet von Raggadorr). Hat diverse Mitarbeiter, u.a. Berjosa (gescheiterter Versuch politischer Gegner, Pendror zu kopieren und auszutauschen - die Kopie ist weiblich) und Byron (beseelter weißer humanoider Stoffbär - irgendein obskures hexerisches Experiment).

Spricht Thuatisch und Clanthonisch akzentfrei und fließend, dazu gute Kenntnisse in Merunisch, Ranabarisch und Mythanisch. Kann in einer Handvoll anderer Sprachen radebrechen (Wolsisch, Esranisch, Albyonisch u.a.).

Gilt als neugierig, draufgängerisch, intelligent, zäh und um das Wohl Clanthons besorgt; aber auch als wankelmütig, leicht aufbrausend, nachtragend und abergläubisch.

#### **Xsaver aus dem Eis alias Xsalior Herzog von Sambur**

Stattlicher Mann von Anfang dreißig. Gehört zu den Kindern des Eises und hat daher immer (zumindest laut Ansicht von Beobachtern) zuwenig Kleidung an. Er friert halt seltener als "Normalsterbliche", und er hat es zu einer gewissen Manie entwickelt, dies auch vorzuführen. Seine Haare, die dicht, lang und braun sind, trägt er gerne in zwei langen Zöpfen.

Er schloß sich als einer der ersten Pendror ra Ys an und folgt ihm seit dessen Zeit als Stammkönig (Righ) von Albghainn. In Clanthon angekommen, änderte er seinen Namen von Xsalior in Xsaver, um sich clanthonischer geben zu können. Sein Charakter ist sehr widersprüchlich. Auf der einen Seite ist er freundlich, umgänglich, ein begabter Redner und brillanter Analytiker, der in manchen Diskussionen innerhalb der Clanthernversammlung bewiesen hat, daß er seinen Standpunkt

überzeugend darstellen und auch verteidigen kann. Auf der anderen Seite ist er oft zynisch, verschlagen und neigt dazu, einfach um seine Zunge zu schulen völlig unhaltbare Standpunkte zu vertreten. Ist in Terminabsprachen so unzuverlässig, daß Pendror ihn einmal verhaften ließ, um einen Termin mit ihm zu sichern.



Ihm obliegt die militärische Kontrolle des Herzogtums Sambur (welches identisch ist mit dem momentanen Reich Clanthon ohne die Hauptstadt Tandor), und er ist daher selten in Peutin sondern reist in Begleitung von Truppenteilen durch das Land. In Peutin residiert er im Hause Alba. Seine Untergebenen schätzen und respektieren ihn trotz seiner eigenartigen Grillen.

#### **Erzherzog Zodor von Tannhaus Herzog von Clanthon**

Sicherlich der widersprüchlichste Mann in Pendrors Umgebung. Zodor ist ein gutaussehender Mann Anfang dreißig mit ausgesprochen schönen feingliedrigen Händen. Seine Augen sind manchmal blicklos, ja fast gebrochen, manchmal haben sie einen starrenden Blick, der seine Umgebung völlig in seinen Bann schlagen kann. Seine Haare sind schwarz und glänzen fast kupfern. Seine Wangenknochen sind stark und deutlich zu sehen, was

seinem Gesicht oft den Anschein gibt, als wäre die pergamentartige, elfenbeinerne Haut nur straff über ein Knochengerüst gespannt.



Zodor folgt Pendror seit dessen Zeit auf Albghainn. Dort schon war er eine Art militärischer Berater für Pendror. Zodor ist ein gebürtiger Thuatha, dessen einziger Bruder, Tyror mit Namen, irgendwann im Verlauf der letzten Jahre verstorben ist. Über die näheren Umstände dieses Todes schweigt Zodor sich beharrlich aus. Über Zodor ist bekannt, daß er in ange-trunkenem Zustand zu Exzessen neigt. So ist schon beobachtet worden, wie er sich auf Clanthernversammlungen nackt auszog und auf dem Tisch tanzte, wie er mit Schlagsahne im Bauchnabel ins Bett wankte oder wie er in Frauenkleidern zu einer Clanthernversammlung erschien. Nicht nur sein Charakter ist widersprüchlich, auch die Geschichten über ihn lassen sich nicht unter einen Hut bringen. Nicht auszurotten ist das Gerücht, er stünde im Sold der Finsternis und wäre ihr unbeseelter Knecht. Es ist nicht anzunehmen, daß der König einen seelenlosen Clanthern dulden würde. Zodor ist Erzherzog von Clanthon und Herzog von Clanthon. Dies macht ihm zum dritt-mächtigsten Mann im Reiche - nach Kö-nig und Kämmerer - und sicherlich zu ei-

nem der wohlhabendsten. Es ist nicht bekannt, was er mit seinem Geld macht; der Volksmund spricht von ausschweifenden Feiern und riesigen Gelagen. Aber der Volksmund spricht viel, und sicherlich nicht nur Wahres. Bekannt ist auch, daß Zodor oft sehr vergeistigt wirkt und sehr an Musik und Kunst interessiert ist. Er beherrscht einige Instrumente und hat eine angenehme, wenn auch ungeschulte Singstimme. Er residiert in Peutin im Falkenhaus, er hat aber auch Besitz in Tandor und reist oft - in Begleitung einer kleinen Eskorte - durch das Land, inspiziert Befestigungen und Burgen und taucht oft überraschend bei Truppenteilen auf, um sie zu inspizieren. Neben seinen Titeln im Heer ist er auch noch offizieller clanthonischer Reichsverweser für My-thanos (die Zauberinsel), deren Eroberung er immer wieder gerne (meist angetrunken) in Angriff nehmen will.

#### Zsa Zsa Gabor

##### Kommandant der schwarzen Garde

Zsa Zsa ist ein gutaussehender Mann Mitte dreißig. Sein schwarzbraunes Haar ist an den Schläfen angegraut, auch sein Bart beginnt - wenn er ihn ein paar Tage wachsen lassen würde - grau zu werden. Er ist groß und schlank, markant sind seine großen, z.T. gelblichen Zähne.



Zsa Zsa und Pendror waren zusammen in Tir Thuatha auf der Priesterschule Cri-diens. Während aber Zsa Zsa nach zwölf

Monden hinausgeworfen wurde (es gab angeblich einen Skandal wegen sechs Säcken Zucker, die er entwendet und verfressen haben soll, was zu einer starken Abneigung von Zsa Zsa gegen diese Substanz geführt hat (nachdem das Kotzen vorbei war)), absolvierte Pendror diese Schule erfolgreich. Wie auch immer. Als Pendror Stammkönig in Albghainn wurde, folgte Zsa Zsa ihm und wurde Kommandant seiner Leibwache. Als es jedoch zur Machtprobe mit den Thuatha kam und Pendror in die westliche Welt fliehen mußte, schloß sich Zsa Zsa der Horde der Finsternis an. Nach einigen Jahren kam es - nicht zuletzt durch die Vermittlung von Zsa Zsa - zu einem Vertrag zwischen der Horde der Finsternis und Clanthon. Als die Finsternis die Alte Welt verlassen mußte, schloß sich Zsa Zsa wieder Pendror an und wurde Kommandant der schwarzen Garde, der Leibwache des Kämmerers. Diese Aufgabe führt er formidabel aus. Pendror ist jetzt oftmals damit beschäftigt, sich auf die Suche nach Zahlungen zu machen, die er der schwarzen Garde hat zukommen lassen. Zsa Zsa veruntreut etwa die Hälfte der Gelder und baut mit der anderen Hälfte die Garde auf. Damit läßt er einen größeren Betrag in die Garde fließen als sein Vorgänger, der mit aufgerissener Kehle vor den Stadtmauern gefunden wurde. Seit diesem Tage läuft die Zusammenarbeit zwischen der Finanzverwaltung der Garde und dem Büro des Kämmerers wieder deutlich besser. Zu diesem Vorfall befragt, lächelt Zsa Zsa nur eigenartig. Zsa Zsa ist gnadenlos unmusikalisch, was sich darin äußert, daß er gerne laut und falsch singt. Er ist außerdem dafür bekannt, tagsüber zu schlafen und nachts zu trinken und zu feiern, während er sich den Anschein gibt, zu arbeiten. Er kleidet sich gerne eigenartig und haßt Rüstungen. Er besitzt ein Haus in Peutin. Gerüchte besagen, Zsa Zsa sei ein Werwolf. Dies wird von niemandem dementiert.

**Derman D'Sorc  
Hexer**

Halbmythane. Sohn von Mythan D'Sorc und einer menschlichen Frau. Er war mit

einer Menschenfrau verheiratet, welche in einem Glassarkophag in seinem Haus liegt (zumindest hat er dies in der westlichen Welt so gehalten). Sie haben zusammen eine Tochter, Merlan D'Sorc, von der manche behaupten, daß es sich bei ihr lediglich um eine Illusion handele, geschaffen, um Pendror zu verwirren und zu kontrollieren.

Er war der alte Hexer des Reiches Clanthon vor der Finsternis. Er wurde von Berlan angeworben, war am Bau des Glasberges sowie möglicherweise auch bei der Schaffung der beiden Schwerter beteiligt. Derman hat während der Finsternis mehrfach Tsalka besucht und auch den Glasberg betreten, um Berlan zu wecken. Angeblich schuf er die Hunde des Hasses, um die Bewohner Tsalkas in den Nor zu treiben. Pendror rettete ihn einmal aus einer sehr eigenartigen Klemme.



Sein Aussehen ist elbisch (à la Elric), weiße Haut, harte Züge, schwarz/kupfernes Haar. Er ist großgewachsen und hager und bevorzugt "griechische" Kleidung, also eine Art Toga/Überwurf, dazu einen Gehstock mit einem schwarzen glänzenden Stein als Knauf. Vom Typ her ist er eher abweisend und arrogant als entgegenkommend und freundlich.

Königsheil ist nicht sicher, da die damit verbundenen Effekte auch von einem Mythanen erzeugt werden könnten (?).