

Bardensang & Schwerteklang

1

Die Larhgozeitung



Bardensang & Schwerterklang

Die Lathgozeitung

Hallo, moin, moin da ist sie also die erste Ausgabe der Lathgozeitung, na gut Zeitung ist noch etwas übertrieben aber das wird schon noch. Erstmals gibt es sie jetzt und sie soll alle vier Monate erscheinen, sie soll über vergangene Larps berichten, neue ankündigen, über Veränderungen in Lathgo und die es umgebenden Reiche berichten und kurz gesagt dafür sorgen das alle, die möchten, immer auf dem neusten Stand der Gerüchte und Aktionen im Lande sind und verhindern das die Lathgoten die etwas weiter von Bremen wegwohnen nichts oder nur wenig von den Geschehnissen im Lande Lathgo erfahren.

Doch auch Rahmeninfos sollen hier einen Platz haben, denn genauso wichtig für ein gelungenes Spiel sind Bezugsquellen und Adressen. So langes Vorwort kurzer Text nun auch schon der erste Beitrag.

Bezugsquelle:
Domenice Gill

Preis:
2,- DM +
Versand

Zeichnungen:
Meth, Ingmar

Die Lathgokarte

Nun ist sie endlich fertig und kann vorgestellt werden: Die Lathgokarte von Jens Nieling.

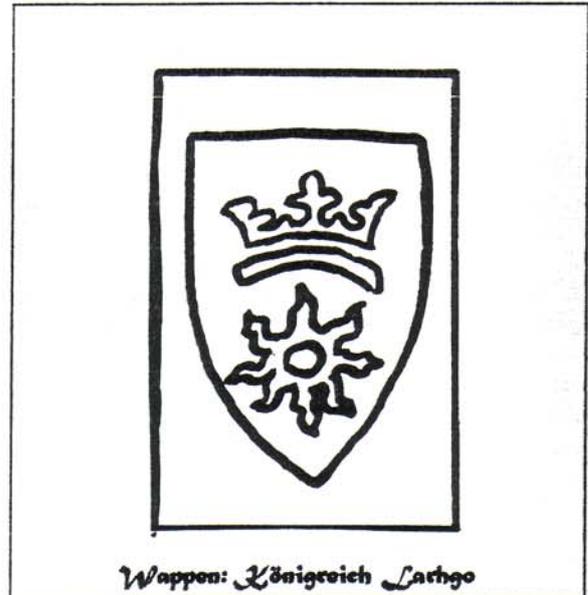
Sie wurde zwar schon auf Lathgo 6 herumgezeigt, doch allen ist sie gewiß noch nicht bekannt.

Das Land zwischen den beiden Meeren wird von fünf großen Reichen beherrscht. Dem Königreich Kaotien



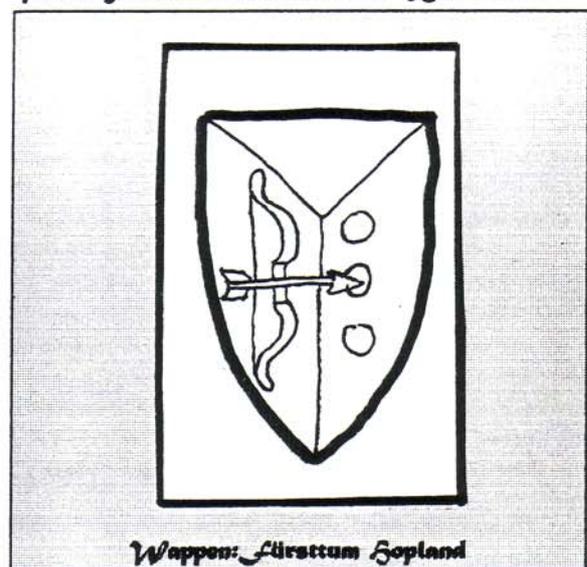
im Südwesten mit dem sich das Königreich Lathgo zur Zeit im Krieg befindet. Lathgo liegt im Osten und grenzt an das Ostmeer, sein Nachbar im Norden ist die Grafschaft Nor Astradon welche durch den Trollsumpf vom Reiche Bremaak im Nordwesten getrennt ist. Südlich von Bremaak zwängt sich das Fürstentum Hopland zwischen eben Bremaak und Kaotien. Hoch im Norden und weit im Süden finden sich noch weite unbekannte Gebiete.

Des Weiteren findet man noch die Grafschaft Hochwalden an der Nordgrenze Lathgos und Hoplandes, sowie der südwestlichen von Nor Astradon. All diese Grenzen an den Wald von

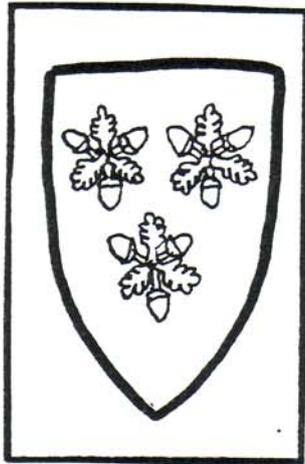


Vierstein dessen Herrscher alljährlich in einem großen Turnier ermittelt wird, denn dem Reich dessen Kämpen und Maiden die meisten, der begehrten, Siegerkränze tragen wird der Wald von Vierstein für ein Jahr zugesprochen und eben der Sieger muß im folgenden Jahr das neue Turnier ausrichten, auf dem dann der neue Herrscher des Vierstein im ritterlichen Streite bestimmt wird.

Selbst die Grünlinge oder Orks haben ein eigenes Gebiet zwischen dem friedlichen Reich Hochwalden und Hopland gefunden, auf das die Brut dort

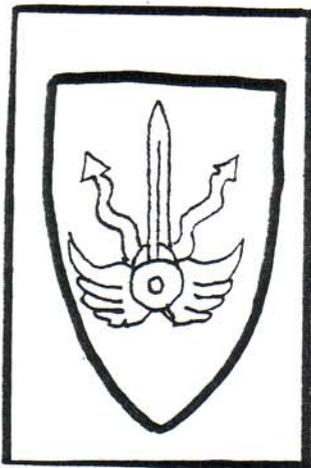


verweile und es nie verlassen möge.



Wappen: Grafschaft Hochwalden

Ein weiteres, Lathgo nicht immer freundschaftlich eingestelltes Reich ist Dunkelmann, dessen Räuberbanden schon zu den Lebzeiten des Königs York den Westen Lathgos unsicher machten. Doch Gnade wurde ihnen gewährt und seit dem ist Ruhe und Frieden im Westen nahe dem einstigen Königssitz Gehrden eingekehrt.

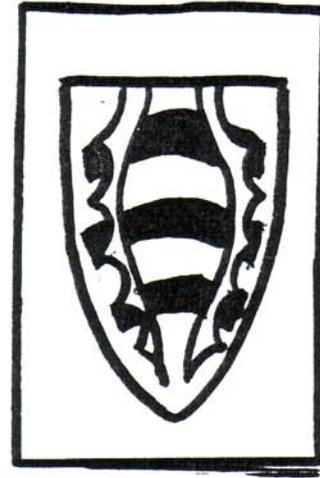


Wappen: Grafschaft Nor Astradon

Ein weiteres Lehn im Lande Lathgo ist Billefelden im Osten des Reiches, dessen Lehnherr Tschantir

nicht der Unterstützung all seine Untertanen und ebenso auch nicht aller Reichsritter sicher sein kann. So wurden gar Stimmen laut die nicht seine Ernennung zum Fürsten sondern seinen Kopf forderten. Auch hält sich das Gerücht er sei ein Vampir.

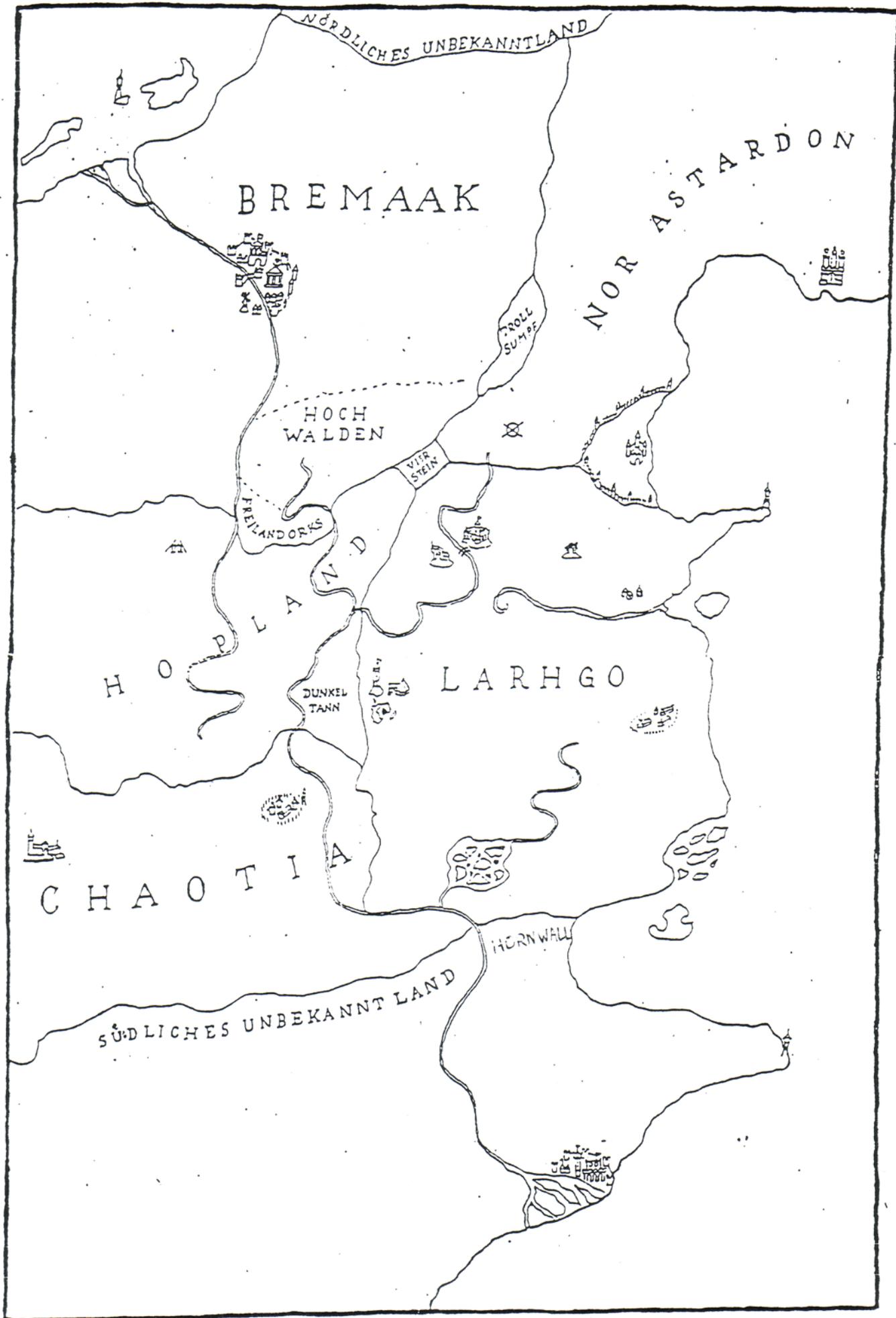
Im Süden Lathgos liegt das Lehn des Grafen Quen Daratlo.



Wappen: Lehn Hornwall

Ebenfalls im Süden liegt das Lehn des Reichsritters Agon zu Hornwall welcher die Grenze Lathgos ein wenig nach Süden verschoben hat. Dieses Lehn mit gleichem Namen wie der Ritter liegt zwischen dem Ostmeer und dem großen Fluß welcher bis nach Hochwalden und Nor Astradon hinaufreicht.

Text: Domenico Gill

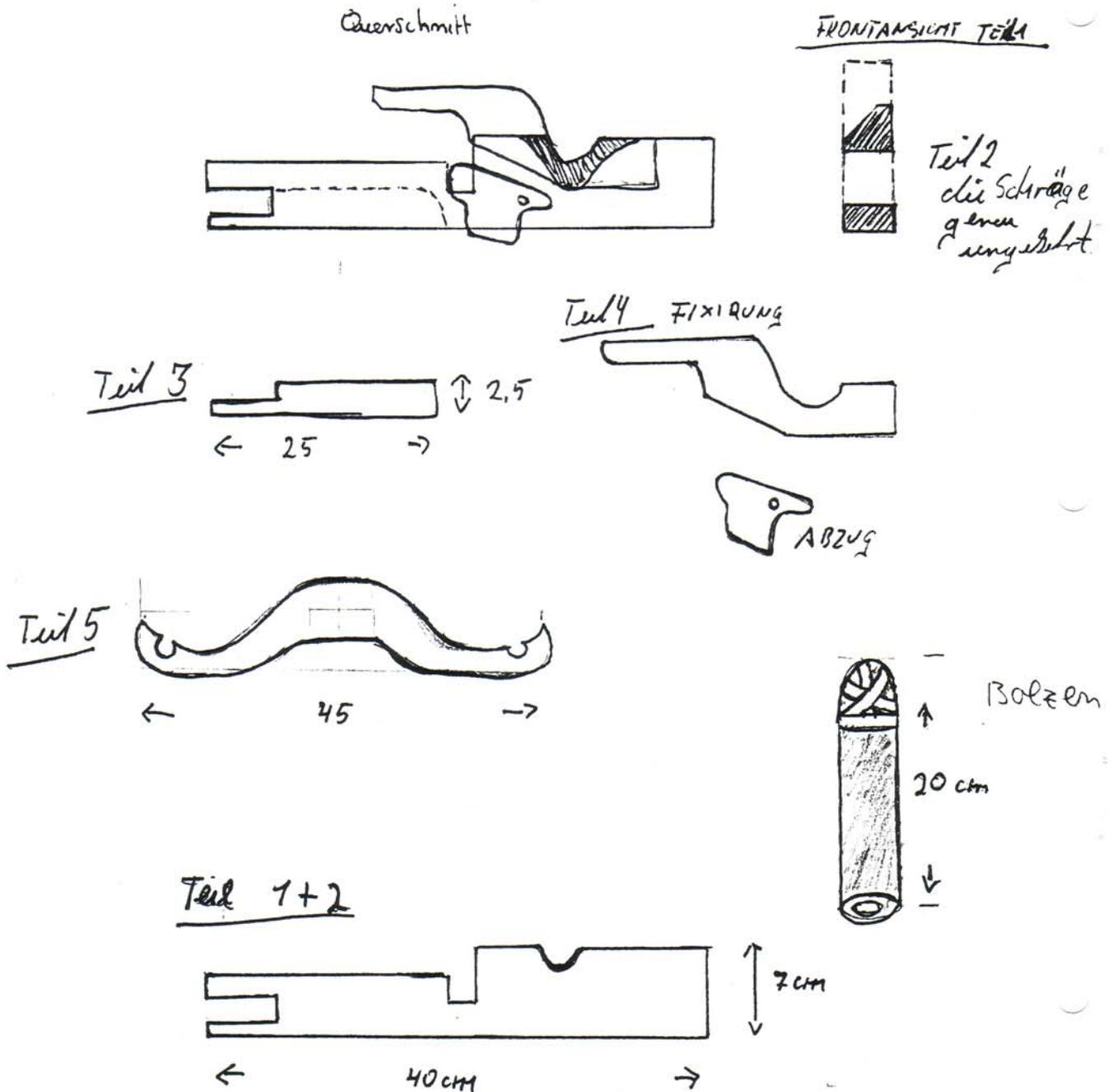


Erste Fernwaffe von Spilleitung genehmigt!

Seit Lathgo 6 gibt es die erste von der
Lathgospielleitung genehmigte Fern-
waffe: eine Armbrust. Und damit für
alle die Möglichkeit besteht sich eine

solch zu bauen, hier die Bauanleitung.
Ganz wichtig für Fernwaffen war der
SL die Verwendung von kernlosen
Geschossen. Also auch andere Bauar-
ten, mit ebenfalls ungefährlichen Ge-
schossen werden geprüft und hoffentlich
auch anerkannt.

- Materialbedarf:**
- 2m Latte 2x7 cm
 - 1 Fahrradgummi (Gepäckband)
 - 1 Rohrisolierung \varnothing 4,5 cm
 - 1 Dübelstange (Holz)
 - Leim, Nägel, Gewebeband



Zuerst die Teile 1 bis 5 aus dem Brett heraus schneiden und die Kanten abschmirgeln. Bei Teil 1 bzw. 2 ist darauf zu achten, daß die einander zugewandten Kanten ungefähr 45° eingeschrägt sind. So daß sie zu Teil 3 spitz zulaufen (siehe Frontansicht Teil 1). Nun Teil 4, die Fixierung für den Bolzen anpassen. Dabei ist darauf zu achten das, die Abzugsvorrichtung nach oben so viel Platz hat, daß ihre obere Kante eine Linie mit der Kante der Kerbe bilden kann. Ist dies nicht der Fall bleibt der Gummizug leicht an der Kerbe hängen.

Ebenso wichtig ist, daß der Bolzen von der Fixierung fest gehalten aber nicht eingequetscht wird. Das letzte Teil vor dem Zusammenbauen ist der Abzug, in diesem Fall wird er einfach nach oben gedrückt und schiebt somit den Gummizug aus der Kerbe. Die Form des Abzugs ist eigentlich relativ wurscht und die optimale Form haben wir auch noch nicht gefunden. Jetzt ist die Zeit gekommen die Teile 1 bis 4 und den Abzug zusammenzufügen. Sie können zusammengeleimt, vernagelt, verschraubt oder eine etwas elegantere Lösung, mit Dübelstangen verleimt werden. Ich beschreibe hier nur die letztere Variante. Dazu sollten in regelmäßigen Abständen mindestens zwei Löcher mit dem Durchmesser der Dübelstange gebohrt werden, in denen dann die Dübelstangen verleimt werden (die Stangen bitte zuvor auf die richtige Länge bringen). Der Abzug kann ebenfalls mit einer Dübelstange angebracht werden doch sollte die Bohrung in diesem etwas größer als die Dübelstange sein, damit er sich frei bewegen kann.

Jetzt Teil 5 vorn an der Armbrust einsetzen und ebenfalls verleimen. Ist der Bügel fest kann mit der Verfeinerung begonnen werden. Dies ist am besten bei Schießübungen möglich, daher zunächst die Hakenenden von dem Gummizug entfernen und an dessen Enden Schlaufen legen, die dann mit Draht fest und sicher zusammenzwirbeln. Die Schlaufen müssen haben Kräften standhalten. Die Länge des Gummizuges muß der Breite des Bügels und der Länge der Führung variiert werden. Den Gummizug einhängen und Abdrücken. Sollte die Armbrust noch nicht funktionieren, die Kerbe und den Abzug überprüfen. Gerade die Kerbe sollte gut und gründlich abgeschmirgelt werden damit der Gummizug ordentlich flutscht. Nun noch die Bolzen zuschneiden, dazu einfach das Isolierrohr auf die gewünschte Länge bringen und eine Seite (die Spitze) mit Gewebepband abrunden. Bei unseren Versuchen haben sich Bolzen mit einer Länge von rund 20 cm am besten bewährt.

Die Kosten für eine solch Armbrust liegen bei rund 20 DM.

Die Größe und Leistung, z.B. ob eine ein oder mehrschüssig Armbrust bleibt natürlich Euch selbst überlassen. Solltet Ihr Fragen, Verbesserungen oder wiedererwartend Probleme haben meine Adresse steht im Deckblatt.

Text: Domenico Gill

Zeichnungen: Ingmar Meth

Die kleine Lathgo Königschronik

Sirion der alte mächtige Elbenkönig hatte nur einen Sohn geschenkt bekommen, doch als das Land durch den Orkkierg verwüstet wurde und sicher war das Lathgo dem Untergang geweiht war setzte er seinen eigenen Sohn aus, auf das er den Krieg überleben und einst Lathgo neu aufbauen möge. Und nun, Jahre später kam der Tag an dem das Land seinem Neubeginn ins Auge sah. Ulf Thyrasson, der Götterbote wart auf die Erde gesandt um das verlorene Kind, den Sohn Sirions, den wahren König von Lathgo zu suchen.

Das Amulett der Götter welches einst um Sirions Hals hing musste gefunden werden, denn nur diesem Amulett kennt den wahren Erben. Es sollte keine einfache Aufgabe sein, da die Widersacher ebenfalls das Amulett in ihren Besitz bringen und so, ein für alle mal, Lathgo unterwerfen wollten. Doch mutige Recken machten sich auf die Teile des Amulettes zu finden. Bis zu dem Tage an dem Ulf Thyrasson die Sterblichen abermals aufsuchte, um dem neuen König zu verkünden, waren viele Abenteuer zu bestehen, Verschwörung und Verrat aufzudecken, Verbündete mussten gefunden werden und das Land und seine Bewohner mussten wieder vereint werden.

Es war kein pompöser Ort, keine schöne Gegend nein ein unscheinbarer Wald mit einer kleinen Schenke. Dies sollte der Ort der Verkündung sein, hier in dieser einsamen Gegend, so verkündete der Götterbote, sei der Königssohn aufgewachsen, habe viel gearbeitet und

sei nun der Wirt des Gasthauses. Vork der Wirt aus dem Hasbruch war der wahre Erbe des Throns. König Vork übernahm die Amtsgeschäfte und vertrieb die Feinde aus dem Land, ballt schon erblühten die Weiten Lathgos mit neuem Leben.

Friedlich und Ruhig blieb es während der ganzen Amtszeit von König Vork. Doch eines Tages rächte sich das Böse am gerechten König, der ihnen das Land Lathgo entrissen hatte.

Sie sandten einen Dämon Vork den König zu vergiften, der Dämon reichte dem Herrscher einen Kelch mit Wein, Vork Trank aus demselbigen und starb kurz darauf an dem giftigen Gebräu.

Selbst Ninfried der Medikus war hilflos, das Gift entzog dem König all sein Leben. Welch ein Schock für das Land. Was nun? Wie sollten die großen Erfolge Königs Vorks fortgeführt werden, wie das Land vor der bösen Brut geschützt werden? Zu allem Übel nutzte das Nachbarland Kaotien die Ereignisse in Lathgo um ihm den Krieg zu erklären. Lathgo brauchte schnell einen neuen König. Aber wer? Wer würde das Land führen können? Wer ist im rechten Maß mit Kraft und Weisheit gesegnet und wer kann den rechten König erwählen?

Und wieder erschien der Einäugige Götterbote Ulf Thyrasson und verkündete, daß das Amulett der Könige den Namen des rechten Königs wisse. In einer feierlichen Zeremonie wurde der Leichnam des toten Königs verbrannt. Und tiefe Trauer verbreitete sich über das ganze Land. Selbst in unseren Tagen werden überall im ganzen Land zu seinem Todestage Feuer des Gedenkens, die Vorkfeuer entzündet.

Am folgenden Tage befragten die fünf Weisen das Amulett der Könige. Es trug den Namen Galdor Feuerhärter, ein Zwerg also sollte neuer König von Lathgo werden. Galdor Feuerhärter organisierte alsbald das Land und ernannte den Hofmagier Saragon zu seinem Berater. Militärisch ließ sich König Galdor von Quen Daratlo beraten, den er zum Ritter des Landes schlug. Durch die plötzlich gezeigte Stärke Lathgos offensichtlich abgeschreckt, entschied sich König Casimir von Kaotien gegen den Angriff auf Lathgo, ließ die Kriegserklärung jedoch offen. Doch das Unheil sollte nicht abgewendet sein. Eine neue Macht zog im Lande auf. Religiös motivierte Fanatiker des bösen Gottes Ischtar sollten das Land bald in einen grauenvollen Bruderkrieg, dem Ischtarkrieg zerren.

Gerst der Skalde lud zu seiner Vermählung auf die Burg der fünf Weisen. Viel Volk war gekommen um der Feier des allen Orts bekannten Sängers beizuwohnen. Doch eine Schar von Ischtar-Fanatikern nahm die Braut des Skalden gefangen und opferten sie ihrem Gotte. Garonil der Einohrige versprach sich durch diese Opferung Kriegsglück beim Überfall auf die Burg der Weisen.

Sir Quen Daratlo und der Hofmagier Saragon setzten alles daran die Feste zu halten. Doch schließlich mußte der Ausbruch aus der Belagerung gestartet werden um der Bevölkerung zur Flucht zu verhelfen. Derakall, ein einfacher Wachsoldat im Dienste des Königs, führte den großen Ausfall an. Dieser sollte zwar vernichtend geschlagen werden, doch ermöglichte er erst die

Flucht aus der Fallt die, die Burg geworden war.

Schnell hatte der Ischtar Clan seine Fänge weit über das Reich ausgebreitet. Garonil der Einohrige und Raven der Ischtar waren die weltlichen Vertreter des niederträchtigen Gottes. Sie vereinten böse Heerscharen um König Galdor zu stürzen.

Sir Quen Daratlo übernahm das Amt des Kriegsministers und setzte den Helden der Schlacht um die Burg der fünf Weisen als Hauptmann der Wache ein. Ebenso schnell, wie das Ischtar Reich aufblühte wurde es auch zurückgeschlagen. Doch bei einer der vielen Schlachten wurde König Galdor Feuerhärter und Prinz Ingmar von einem Vampir verwundet. Im Wissen um sein unausweichliches Ende blies König Galdor zum letzten Gefecht gegen die Ischtar Scharen. Siegreich, doch dem Tode geweiht kehrte er an seinen Hof zurück. Nun nach dem Kriege entschlossen sich Sir Quen Daratlo und Saragon ihre Posten niederzulegen. Dem Hofmagier war die Krankheit des Königs nicht verborgen geblieben und so entschloß er sich mit dem Ritter Daratlo dem Vampir ein Ende zu bereiten. Bei der offiziellen Verabschiedung beider Berater des Königs, ernannte König Galdor Feuerhärter den Ritter Quen Daratlo zum Grafen des Landes. Doch als Dank blieb dem Ritter keine andere Wahl als seinem König zur ewigen Ruhe zu verhelfen. Saragon und Graf Quen Daratlo übergossen den verfluchten Körper des Königs mit Weihwasser und bereiteten somit sein Ende. Auch Prinz Ingmar erwartete das gleiche Schicksal.

Und wieder war ein Königshaus niedergegangen und wieder stellte

sich die Frage der Nachfolge und die wie man den Nachfolger finden soll. Wieder erschien Ulf Thygrasson der Götterbote, doch diesmal sollten nicht die Götter den neuen König bestimmen, vielmehr verlangten die Götter einen Rat aus fünf Sterblichen zu bilden aus dessen Mitte der neue Herrscher hervorgehen sollte. Es waren Luc de Mare, Mojus, Jaromir, Ninfried der Medikus und Derakall der Hauptmann der Wache die vom Volke erwählt wurden. Nach langer Beratung ernannte der Rat Derakall zum neuen König von Lathgo. König Derakall schuf Gesetze und führte den Frohndienst ein, der Rat wurde zur politischen Institution und half nun der König beim Aufbau des Reiches. Luc de Mare wurde die neue Hofmagierin, Jaromir der 3 übernahm das Amt des Hauptmanns der Wache, Mojus, Anhänger des Jrr' Shin fungiert als Herold sowie als Scherz-, Spast-, Außen-, und Volksminister. Zwei neue Mitglieder des Rates sind hier noch zu erwähnen Astralus übernahm das Amt des verstorbenen Ninfried und der Minister ersetzte die Position Derakalls im Rat.

Quen Daratlo bis dato einziger Ritter sollte nicht lange der einzige bleiben.

Während eines Turniers mit den Nachbarländern Hochwalden und Sopland ernannte König Derakall Agon den Knappen des Grafen Quen Daratlos zum zweiten Reichsritter Lathgos. Wenig später folgten Achill, Grimmwald, Ragna, Tasische, N-Coron und Gilbert le Croux in den Reichsritterstand.

König Derakall schloß Bündnisse mit dem Nachbarreichen Nor Astradon, Hochwalden und Sopland. Nur der

König Casimir von Laotien wies König Derakall ab. Alle Bemühungen die alte fast vergessene Kriegserklärung aus der Welt zu schaffen mehrten den Zorn König Casimirs. Und so überlies er ein kleines Dorf namens Walladora einem wilden Stamm Orks.

Dieses provokative Verhalten und die offenen Feindseligkeiten kann König Derakall nicht länger dulden. Wenn der Zwist nicht in Frieden beigelegt werden kann ist Krieg die einzige Antwort.

Text: Vorlage Martin Claus

Zum guten Schluß:

Als erstes ‚sorry‘ für die vielen Fehler und den geringen Umfang dieser Ausgabe bitten. Aber, der Anfang ist gemacht! Jetzt kann es richtig Losgehen. Für die nächste Ausgabe bereiten wir gerade eine Art Wappensammlung vor. Daher freuen wir uns über jedes Wappen das wir in die Finger kriegen.

Aber auch Ausschreibungen Eurer Larps, Berichte von anderen Liverollenspielen, neue Regelvorschläge, Fragen an andere Spieler (eine ‚Rat und Tat Ecke‘) oder Anregungen finden immer Platz bei Bardensang und Schwerterklang.

P.S. Wir schicken Euch auch gern die Zeitung zu.

Also bis zum nächsten Larp.

Domenice Gill

Ingmar Meth



Bardensang & Schwerterklang

2

Der Ork in uns,
oder warum bist Du so grün?

Die Reichsritter L'arhgos

Hornwall, das neue Lehn im Süden

The best of: Vorkfeuer in Gehrden

Ätsch, mit Fotos und Blutflecken

Die L'arhgozeitung