

Baltrop, 03.1997

Bardensang & Schwerterklang



16 Larhgozeitung



Inhalt

- Seite 3 - 5 Fuchs' Nostalgie - Ecke
- Seite 6 Anzeigen
- Seite 7 - 8 Hornwall - das neue Lehn im Süden
- Seite 9 - 12 Königliche Bekanntmachungen
- Seite 13 - 14 Gold und Silber lieb ich sehr.
- Das lathgotische Münzsystem
- Seite 15 - 20 Lathgo VII = Aus der Sicht von Fuchs
- Seite 21 Nachfrage
Was macht eigentlich . . . Ulf Thyrasson ?
- Seite 22 Zum Guten Schluß
und Impressum

Fuchs's Nostalgie – Ecke



Um diesen Artikel zu lesen, müssen ein paar Voraussetzungen erfüllt sein. Zunächst einmal sollte es dämmerig bis dunkel sein, also Abendstimmung (Gardinen zu, Licht aus, vorher 'ne Kerze an!).

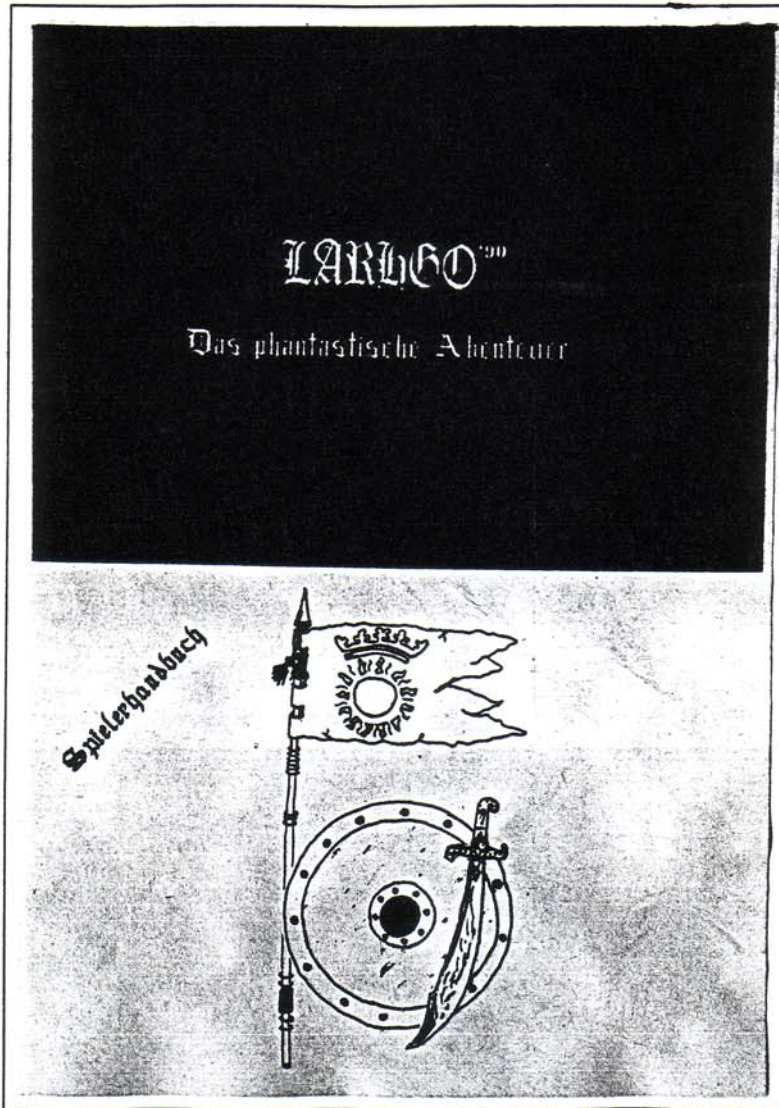
Dann schließe man kurz die Augen, stelle sich ein prasselndes Kaminfeuer vor und setze sich selber in Gedanken davor. Nun starre man in die Flammen des Feuers und lausche den Worten, die Fuchs, nun alt und grau, mit zitteriger Stimme aus seinem, leicht knarrenden Schaukelstuhl verlauten läßt... Grausliche Vorstellung? Mir doch egal...

"Neulich war ich auf der Suche nach dem **LARHO**-Regelwerk, um etwas nachzuschlagen, da fiel mir doch glatt das uralte Spielerhandbuch zu **LARHO I** in die Hände." – "Fuch,

es gab ein **LARHO I**, Onkel Fuchs?" – "Aber ja! Ihr kennt wohl kaum jemanden, der damals dabei war – waren ja auch nur neun Teilnehmer, und dann wars auch noch – wartet mal – ja – 1990...

Aber was solls, es gibt nichts daran zu rütteln, daß es **LARHO I** gegeben hat. Das Pionier-**LARHO** sozusagen.

Ach ja, damals begann alles auf Burg Ludwigstein. Ich selber konnte nicht dabei sein, ich hatte mich ziemlich erkältet. Aber was solls, wir hatten damals auch schon bei der Vorbereitung viel Spaß. Schaut, hier ist das Titelbild des Spielerhandbuches, sozusagen dem Vorläufer aller **LARHO**-Regelwerke, die 1^{te} Edition!" – "Uiiii!" – "Ja, da staunt ihr, was? **LARHO '90** hieß es damals. Und seht nur, die obere Hälfte ist ganz schwarz gedruckt – damals, ja, da gab es noch keine Laser- oder Tintenstrahldrucker, nein, ein putziges Druckwerk mit 9 Nadeln, ein Star NL-10 hat



das Titelbild mühsam, Zeile für Zeile aufs Papier gehämmert. Ach, wenn ich da noch dran denke... *seufz* Ja, so ein Nadeldrucker, der macht schon ganz schön Krach, und damals wohnte Bohne, bei



dem wir das ganze gemacht haben, noch bei seiner Mutter. Und es war schon sehr, sehr spät! Wir haben Kissen genommen und auf den Drucker gelegt, aber wir mußten aufpassen, daß das Papier nicht hängenblieb oder gar knitterte!

Ach ja... Was sehen wir denn noch... Ja, da sind ja das Schwert, das Sonnenbanner und der Schild... die drei Insignien der Königswürde. Ich sehe sie noch vor mir wie heute... Sie waren gut versteckt rund um den Hanstein und den Ludwigstein. Überhaupt - das war sehr spannend. Die Burg Hanstein liegt ja dort, wo dereinst, vor vielen Jahren, mal die DDR war - wißt ihr denn auch, was das war?" - "Ja, Onkel Fuchs!" - "Gut. Na, und damals war das nicht so einfach, über die Grenze zu kommen - die begann sich gerade erst zu öffnen - die Mauer fiel sozusagen während der Vorbereitungen zu LARSO... Ach ja...

Da muß ich glatt an die Fahrt zum Ludwigstein denken. Sketch, Bohne und ich waren einige Wochen vorher mit dem Auto meines Vaters schonmal am Ludwigstein gewesen, um das ganze Gelände zu erkunden und zu planen. Ich hatte gerade erst meinen Führerschein, glaubt nur, so jung war ich da noch! Ach, wie gestern ist's... Ich habe mich nicht getraut, schneller als 100 zu fahren. Wir sind abends gefahren, es war schon dunkel, war ja auch

Winter. Bohne hatte irgendwo das Hörspiel 'Der Hobbit' aufgetrieben und wir lauschten ihm während der Fahrt. Das machte schon ganz gut Stimmung. Dabei wäre ich 'dann beinahe einem hinten drauf gefahren - ts! Das Wetter vorort war die-sig und feucht. Ich hatte noch keine Erfahrung mit dem Fahren in Bergen, und so würgte ich das Auto mehrfach ab. Später fuhr ich dann in recht dichtem Nebel ziemlich waghalsig die Straße zum Hohen Meißner entlang... eiwei, wenn das schiefgegangen wäre, ja, dann gäbe es LARSO heute nicht... jaja!

Naja. Das Schwert hatten wir am Hanstein ver-

steckt, der Schild war glaube ich in einer Höhle - oder war es das Sonnenbanner?

Und das dritte Teil... ach, ich weiß es nicht mehr. Schön war, daß das Wappen des Hanstein drei Mondsicheln zeigt - sehr passend für den düsteren Magier, der da hausen sollte. Dazu lese ich auch am Ende noch die Vorgeschichte von damals vor." - "Au fein!" - "Hier könnt Ihr das Inhaltsverzeichnis sehen, aber viel interessanter ist das alte Impressum von damals, als die Postleitzahlen noch vierstellig waren. 'Alt-Valiant'

Inhalt

Inhalt 2	Im Grünen Walds
Vorgeschichte 3	Die Stände 6
Hanstein	Die Völker 11
	Schnitter Tod 13
	Ludwigstein



Impressum

LARSO
das phantastische Abenteuer

Herausgeber:
Alt-Valiant
Stefan Jasmers (Bohne)
Gottfried Menten Straße 8
2800 Bremen 1

Redaktion:
Sketch, Bohne, Fuchs

Gebrucht ausschließlich für den internen Gebrauch!



steht da - Jaja, da seht Ihr es. Von den Pfadfindern her kannten wir uns. Valiant, das war das Pferd des Riesen Roland, der wiederum das Wahrzeichen von Bremen ist. Hier seht ihr auch



den Perdekopf, da links vom Wegweiser. Der Pferdekopf war das Zeichen unserer Sippe, der Sippe Valiant bei der Pfadfinderschaft Nordmark e.V., im Stamm Roland. Die Pfadfinderschaft Nordmark e.V. gehörte zum DPV, aber das langweilt Euch sicher. Ich mußte nur gerade an Gerold denken, den Stammesleiter von Roland *seufz*... Na ja, und fast kann man LARSO I - oder eben LARSO '90 - auch als eine Fahrt der Sippe Valiant bezeichnen. Allerdings begann sich Valiant damals aufzulösen, darum auch Alt-Valiant.

LARSO '90 vom 1.4. bis 6.4.'90 soll dann übrigens sehr naß geworden sein. Die Spielleiter haben wohl die halbe Zeit mit fernsehn im Ludwigstein verbracht... Dabei gab es aber durchaus sehr spannende Momente - vor der Höhle zum Beispiel lagen tote Kaninchen - weder die Spieler noch die Spielleiter hatten sie hingelegt... Uh!

Nach LARSO '90 folgte eine lange Pause, in der wir kein mittelalterliches Live-Rollenspiel betrieben, wohl aber ein wenig Gegenwarts-LARP. Mit Nachtaktionen, Spionen und so weiter und so fort. Aber ich schweife ab. Zurück in die Fantasy-Welt - hier ist die Vorgeschichte zu LARSO '90:



Vorgeschichte

Der Winter hat seine Finger noch nicht ganz zurückgezogen. Die Nächte sind noch empfindlich kalt, und jeder Wanderer ist froh, wenn er des nachts ein festes Dach über dem Kopf hat. So ist die Wirtsstube der Burgschenke auch an diesem Abend wieder gut besucht. Gestalten aus allen Teilen des Landes, aus allen Ständen und Völkern haben sich hier versammelt. So mancher Krug Met, Bier, Tee oder Glühwein wird geleert, so manche Geschichte von einst und jetzt wird im Schein des wärmenden Kaminfeuers erzählt.

So kann man, wenn man einem Burschen oder dem Wirt ein Trinkgeld verspricht oder ein Met spendiert, auch die Geschichte der Burg erfahren. Denn es handelt sich um keine gewöhnliche Burg! Oh nein! Diese Burg ist, so schwört der Erzähler, von Gott erbaut! Denn der gerechte und allmächtige hat diese Burg als Bollwerk gegen die räuberischen Drkrotten des verruchten Magiers vom Hanstein an einem Tag erbaut. Der Hansteiner glaubte, es ginge mit dem Teufel zu, als am anderen Berrauer plötzlich eine neue Burg gen Himmel ragte. Doch der Wirt ist fest davon überzeugt, daß Burg Ludwigstein von Gott über Nacht auf den Berg gesetzt wurde, damit mutige Ritter den räuberischen Umtrieben einen Dämpfer vorsetzen konnten.



Unglaublich, was die mutigen Gesellen in der Wirtsstube da zu hören bekommen! Und doch scheint es zu stimmen: Nach dem "Erscheinen" des Ludwigsteins erfreute sich die Gegend und der schöne Wald des Rufes großer Sicherheit. Niemandem wurde je der Schutz der Burgmauern verweigert, und wer um Leben oder Hab und Gut fürchtete, wurde gerne von einem Dutzend berittener Ludwigsteiner Kämpfer begleitet. Der Hansteiner schien geschlagen.



Aber... So sicher es einst war, so gefährlich ist der Wald geworden. Der Hansteiner hat sich zu neuer Macht erhoben und begehrt eine Schandtät nach der anderen. Zwar gibt es immer noch Eskorten, die die schutzbedürftigen Reisenden bewachen und schützen, doch liegt bei den immer häufiger werdenden Überfällen der Drkhorben das Kampfesglück nicht mehr auf Seiten der Ludwigsteiner. Immer öfter gelingt es den Gesetzlosen, große Beute abzurufen. Keiner, auch der Wirt nicht, weiß, warum das Glück die mutigen Ritter verließ. War der Ludwigstein etwa doch ein Werk des Teufels...?



Anzeigen

Am 8. Tage nach der Wintersonnenwende
im zweiten Jahr der Herrschaft König Derakalls
ist im heldenhaften Kampf für Lathgo,
im Tilumendilwald gefallen:

Graf von Ishtaria
und Erster Reichsritter Lathgos
Sir Quen Baratlo.

Es trauern um den treuen Helden König und hoher Rat von Lathgo.

In ewigem Gedenken
an
Quen Baratlo,

Graf von Ischtaria und
Erster Reichsritter zu Lathgo
trauert
Hornwall und
Reichsritter Argon von Hornwall

Dem treuen Streiter
Garn,



welcher da ließ sein Leben am
7. Tage nach der Winterson-
nenwende des Jahres der Re-
gierung König Derakalls im
gerechten Kampfe wider die
Orks, in Trauer gedenkend.

Graf Bolta

**Wir
haben
geheiratet!**

**Wir, Persephone
und
Ritter Treuloss
gaben**

**uns in der bitteren Kälte des
Nordens, am 8. Tage nach der
Wintersonnenwende
das Ja Wort.**

**Mögen alle Herzen so glühen wie die
unsrigen, auftauend selbst die ewige
Kälte der lathgotischen Winter .**

Hornwall



das neue Lehn im Süden

Die weiten, unberührten und dunklen Wälder des südlichen, unbekanntes Landes bildeten von jeher die Heimat eines rauhen, eigenwilligen aber auch gastfreundlichen Volkes. Steht's mußten sie sich gegen der Übergriffe von Orks oder Barbaren erwehren. Dies gelang ihnen nur durch ihren festen Zusammenhalt und ihre Entschlossenheit. So verband der Wald alle jene welche in ihm lebten und Gastfreundschaft war mehr als nur Höflichkeit, es war die Grundlage ihrer Kultur.

Das Gebiet von Hornwall erstreckt sich von den fruchtbaren Ufern des Baradiers, bis zu den Steilklippen des Ostmeeres. Dort liegt das eine Fischerdorf welches durch die alte, einst stark befahrene, doch heutzutage nicht ganz ungefährliche Ostraße mit der Stadt Hornwall verbunden ist. In ihr endet der durch ganz Lathgo verlaufende York's Pfad. Inmitten des Landes erstreckt sich der, majestätische, wildreiche Dämmerwald.

Die Verwaltung obliegt den Freiherren, welche je in einem

Lehn, in Form eines Gutshofes oder eines Dorfes, für Recht und Ordnung sorgen. Diese haben sich in einem Bund, dem Bund der freien Mannen von Hornwall, zusammengefunden. Dieser Bund regiert und herrscht über Hornwall. Ein jeder Bürger des Landes kann, sollte er würdig sein, in diesem Bunde beitreten und gegebenenfalls sich zu einem Freiherren huldigen lassen.

Nach Jahren der Ruhe und der friedlichen Entwicklung des Landes wurde Hornwall wie schon in früheren Zeiten von den Angriffen der Grünen Brut, den Orks, heimgesucht. Viele Recken gaben ihr Leben für Hornwall. Doch es gelang ihnen die unheiligen Heerscharen zu vertreiben.

Doch nach dieser Schreckenszeit verbündete sich Hornwall mit Lathgo und der, von den Göttern gesegnete und vom eigenen Volke inthronisierte König Derakall von Lathgo schlug Argon von Hornwall, den Knapen des Ersten Reichsritters Quen Daratlo zum Ritter. Seit dem sind die beiden Völker in Eintracht verbunden.

Möge Hornwall im Schutze der freien Mannen und unter dem Dache Lathgos weiter gedeihen und wachsen.

Text: JM, DG

Karte: JM

Ups! wo ist denn
Seite sechs?

LAR-GOP

YORKS PRAD

HORNWALL

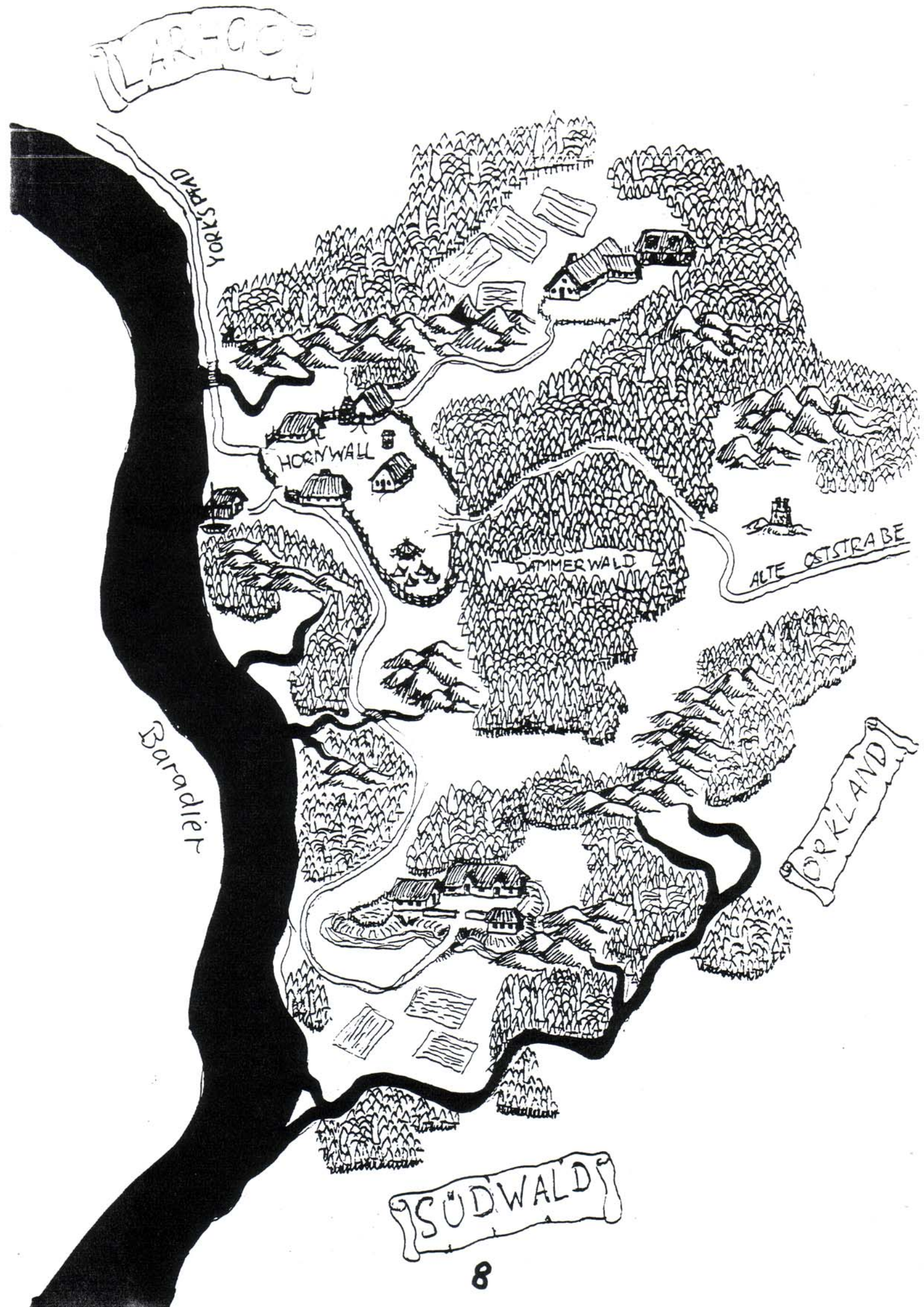
DAMMERWALD

ALTE OSTSTRABE

Baradlier

ORKLAND

SÜDWALD



Konstitutio Regnorum

Der König von Larchgo und der Hohe Rat Larchgos haben folgendes beschlossen und als Gesetz, welches für alle Zeiten gelten soll dem Reiche Larchgo zugrunde gelegt:

Der Hohe Rat bestehe aus fünf Personen. Fällt ein Ratsmitglied aus, muß schnellstmöglich Ersatz gefunden werden, um die obligatorische Zahl fünf wieder zu erreichen. Der König Larchgos kann nicht Mitglied des Hohen Rates sein.

Zur Zeit besteht der Hohe Rat aus folgenden Personen:

Kanzler
Herold
Hofgelehrter
Hofmagierin
Hauptmann der Königsgarde

Bei allen Entscheidungen, die im Königreich Larchgo getroffen werden müssen und welche für das Königreich Larchgo von Wichtigkeit sind, muß sich der Hohe Rat mit dem König einig sein. Sind sie dies auf Anhieb nicht, so sollte schnellstmöglich Einigkeit erreicht werden.

Sollte ein Ratsmitglied ausscheiden oder gar der König von Larchgo sterben, ernimmt der Hohe Rat und der König ein neues Ratsmitglied oder wird vom Rat ein neuer König inthronisiert.

Die Konstitutio Regnorum sei für alle Zeit das erste Kapitular Larchgos.

Kapitularien

Das Kapitular über die Religion im Königreich Larchgo

Staatsreligion ist der Glaube an die Götterfamilie Larchgos, welche sich zusammensetzt aus Lorgum, Cron, Alina und Irr`Shin, wobei Ishtar geächtet ist, seine Priester und Anhänger als Staatsfeinde gelten und zu vernichten sind. Die Religion der Elfen, der Zwerge und der Druiden werden toleriert. Alle anderen Glaubensrichtungen und Religionen werden nach eingehender Überprüfung durch Vertreter des Königs oder des Hohen Rates eingestuft.

Kapitular über die Königliche Schule Larchgos

Es wurde die Königliche Schule Larchgos eingerichtet, an der Wissen aber auch Künste und praktische Dinge bis hin zum Umgang mit Waffen gelehrt werden. Jeder Bürger Larchgos kann bei der Schule um Aufnahme ersuchen. Eine Teilnahme ist kostenlos, allerdings mit dortiger Arbeit verbunden, da die Königliche Schule Larchgos eine sich selbst tragende Einrichtung darstellt. Es sollte in der Zukunft in jeder Grafschaft Larchgos auch eine Königliche Schule vorhanden sein.

Kapitular über die Gleichheit

Menschen, Elfen, Zwerge, Männer und Frauen sind theoretisch als gleichwertig zu betrachten. Sie alle haben dieselben Rechte und Pflichten.

Kapitular über die Gerichtsbarkeit

Blutrache oder Fehden sind untersagt. Klagen müssen der ordentlichen Gerichtsbarkeit vorgetragen werden. Einzig gültige Gerichtsbarkeit im Königreich Larchgo ist der König und der Hohe Rat und die Grafen Larchgos in den Fällen, die nicht Larchgo als ganzes oder königliche Belange betreffen. Ohne spezifisches Urteil darf nur gegen Personen oder Gruppen vorgegangen werden, die von der Obrigkeit genannt worden sind, wie unter anderem alle finsternen Kreaturen und Orks.

Jeden Monat findet ein Gerichtstag statt, an dem der König von Larchgo und der Hohe Rat und an anderer Stelle die Grafen Larchgos Gericht halten. Ein jeder Bürger Larchgos kann dort gegen jeden Anklage erheben. Die Angeklagten haben zur Verhandlung zu erscheinen.

Am Tage nach dem Gerichtstag, wenn alle weltlichen Dispute geklärt sind und die Bürger Larchgos sich wieder auf das Wesentliche konzentrieren können, soll Buße getan, den Göttern Larchgos gehuldigt und ihnen diverse Opfer dargebracht werden. Die Priester haben sich um die Durchführung zu kümmern.

Kapitular über die Organisation des Lehnwesens

Das Königreich Larchgo ist in Grafschaften aufgegliedert. Jeder Graf ist allein und unmittelbar dem König von Larchgo hörig, der Graf ist Lehnsman und Vasall, der König sein Lehnsherr.

Die Aufgaben der Grafen seien folgende: Das Einbringen der Steuern von Händlern und Kaufleuten, Handwerkern, Personen, die Glücksspiele betreiben oder für andere Schauspielerreien Geld einnehmen, Personen, die magische Artefakte oder Leistungen verkaufen, wobei Heilungen und Segensprechungen nicht besteuert werden, Betreibern von Herbergen oder Kneipen sowie von den Bauern. Die Höhe der Steuern liege zwischen dem fünften und dem zehnten Teil des jeweiligen Besitzes, ob Naturalien oder Münzen. Von allen in einer Grafschaft gesammelten Steuern eines Monats wird der zehnte Teil dessen vom königlichen Schatzmeister eingezogen und dem König von Larchgo überreicht.

Desweiteren haben die Grafen dafür zu sorgen, daß ihre Grafschaft ein gewisses, von den Reichsrittern genanntes und kontrolliertes Kontingent an waffenfähigen Soldaten dem Reiche zur Verfügung stellen kann und dies jeder Zeit, ohne Verzug. Wer durch gräflichen Erlass zur Heerespflicht gerufen wird, liegt im Ermessen der Grafen, da ein jeder Bürger Larchgos die Pflicht zum Dienste am Reiche und für den König hat. Wird er denn nicht eingezogen zum Heer, so hat er einmal im Monat für zwei Tage einen Frondienst zu leisten, den die Grafen festzulegen und zu organisieren haben, sollte der Bedarf vorhanden sein. Ausgenommen seien hiervon nur larchgotische Amtsträger und religiöse Würdenträger und die Bauern, die zu Lehnsmännern der Grafen werden möchten, womit der von ihnen bearbeitete Grund und Boden dem König zufällt, sie aber von Heerespflicht und Frondienst befreit sind und in einem Schutz und Treue Verhältnis zum Grafen, ihrem Lehnsherrn stehen, ebenso wie die Grafen zum König.

Der Grafentitel ist erblich.

Im Kriegsfall oder durch reichsritterliches Ermessen haben die Grafen kein Recht darauf, ein Restkontingent des von ihnen einberufenen Heeres zu ihrem persönlichem Schutze in der Grafschaft zu behalten.

Kapitular über die larchgotische Reichsritterschaft

Nur der König Larchgos ernennt und entläßt Reichsritter, die auf die Krone eingeschworen sind.

Die Reichsritter verwalten keinen Grund und Boden Larchgos, westwegen sie ebenso wie der König und der Hofstaat bei Bedarf von den Grafen bewirtet zu werden haben. Ihnen obliegt die Überwachung und die Führung des larchgotischen Heeres und seiner Flotte. Geht es um Fragen, welche das Königreich Larchgo als Ganzes betreffen oder die Belange und Interessen des Königs tangieren, so haben die Reichsritter im Zweifelsfall Kompetenzen, die über die der Grafen hinausgehen. Ansonsten stellt die Reichsritterschaft den untersten larchgotischen Adelstitel dar.

Gegeben von Derakall, König von Larchgo, von den Göttern gesegnet
und vom eigenen Volke inthronisiert
und dem Hohen Räte Larchgos.

Königliche Depesche an die Grafen Bolta und Skilta

Wir König Derakall von Lathgo, von den Göttern gesegnet und von eigenen Volke inthronisiert, grüßen euch, Unsere treuen Grafen an der rauhen Nordgrenze Unseres Reiches. Gerade erst erreichte Uns die reichsritterliche Botschaft über die neuerlichen in eurem Herrschaftsgebiet vorgefallenen Ereignisse. Ihr dürft von Glück sagen, daß ihr während der Wirren gleich drei Reichsritter an eurer Seite wußtet. Wir hätten eine Eskalation in Unserem Lande zwischen Unseren Vasallen nicht sehr geschätzt. Nun denn. Folgendes sei euch kundgetan: Gegen den Glauben an Ostara und ebenso gegen die Anhänger ist absolut nichts einzuwenden. Inhaltlich ist diese Lehre der Religion des Lorgum vergleichbar. Aber Vorsicht ist hier in Glaubensfragen immer geboten, euer Handeln war diesbezüglich weise. Des weiteren lassen Wir, König Derakall von Lathgo, von den Göttern gesegnet und vom eigenen Volke inthronisiert, folgendes verlautbaren: Jegliche Anklagen gegen Unsere Lehnmänner, die Grafen Bolta und Skilta werden ohne Bedingung fallengelassen. Beide Grafen gewiesen wie früher Unseren königlichen Segen. Graf Jarkan hingegen soll vom heutigen Tage an als vom Bösen Bessen gelten und ist somit Staatsfeind. Sowohl die ehemalige Grafschaft Jarkan als auch der Wald Tilumendils inklusive allen Einrichtungen werden von nun an die Nordmark genannt. Unser königlicher Wille ist es, daß ihr, Bolta und Skilta gemeinsam die Nordmark von Kreaturen der Finsternis säubert und hiernach angemessen die Güter verwaltet und nutzt. Wir sind der Meinung, daß sich eure Fähigkeiten - Durchsetzungskraft auf der einen Seite und vorausschauende Diplomatie auf der anderen - in vorzüglicher Weise ergänzen können. Bei der Aufstellung eines ausreichenden Kontingentes an Soldaten werdet ihr die beratende Unterstützung der Reichsritter erfahren. Eben diese werden sich auch um eure Grafschaften kümmern, sollte es zu weiteren Unregelmäßigkeiten oder unseriösen Vorkommnissen kommen. Wir gehen davon aus, daß von nun an beide gräflichen Häuser in Eintracht zusammenarbeiten. Eines sei für alle Zeit klargestellt: Lathgotischer Boden gehört dem König und dem Volke von Lathgo. Er wird aber verwaltet von Unseren Lehnsmännern, den Grafen. Mithin ist es höchst fragwürdig, wenn jener Boden Wirten oder einen Waldvolk übertragen wird. Die Nordmark ist Teil Lathgos und allen Uns, König Derakall, von den Göttern gesegnet und vom eigenen Volke inthronisiert, obliegt es, einen Verwalter zu bestimmen. Graf Bolta und Graf Skilta, wisset zu dem noch dies: Aufgrund eurer Streitigkeiten mangelt es euch an Aufmerksamkeit dem althöhen Feind gegenüber. Ihr wart blind gegenüber der aus dem Norden drohenden Gefahr, die euch ja wohl nicht gänzlich unbekannt gewesen sein dürft. Ihr habt Schuld auf euch geladen, da ihr eure gräflichen Pflichten vernachlässigt habt. Nur deswegen konnte es dazu kommen, daß der Erste Reichsritter und Unser persönlicher Freund und treuer Weggefährte aus alten Tagen, Sir Quen Daratlo sein ruhmreiches Leben verlor. Niemals werden Wir ihn vergessen und niemals die Umstände seines bitteren Endes. Ihr, Bolta und Skilta werdet von nun an jedes Jahr zu seinem Todestage eine Trauer- und Gedenkfeier für Sir Quen Daratlo veranstalten, zu der

die obersten des Reiches geladen seien. Sollten Wir in den kommenden Monaten etwas anderes als erfreuliche Nachrichten aus der Nordmark vernehmen, wird Unsere Güte in Zorn umschlagen. Die wachsamen Augen Unserer edlen und glorreichen Reichsritter werden auf euch ruhen.

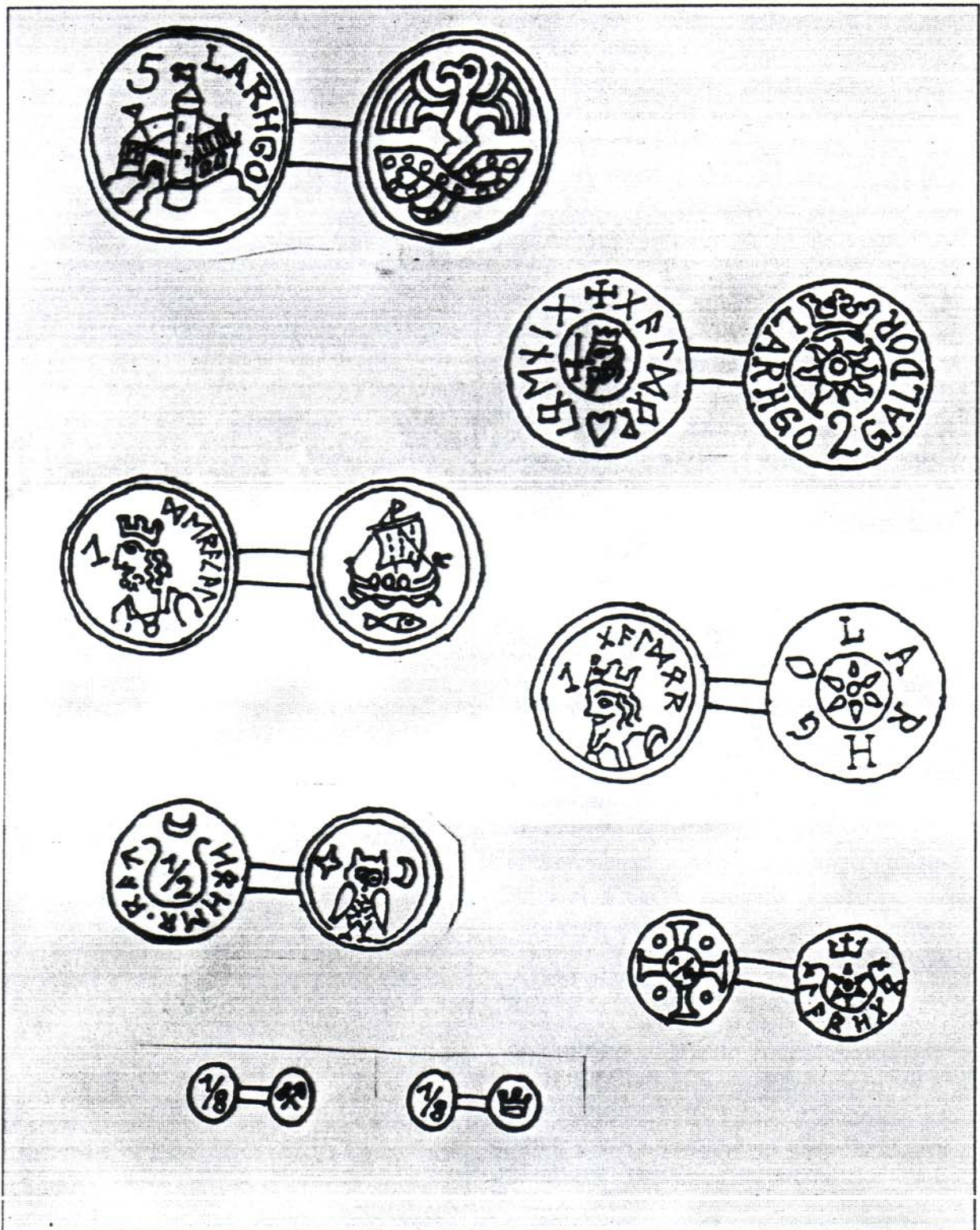
Beten wir zu den Göttern, daß sie uns im Kampfe wider unsere Feinde stärken, an Körper und Geist.

König Derakall von Lathgo,
von den Göttern gesegnet und
vom eigenen Volke inthronisiert.

Text: LS

Gold und Silber lieb ich sehr,
kann's auch gut gebrauchen

Ein paar Worte zur Geschichte des Münzwesens auf Lärhgo vom
 Münzmeister Goldwart.



Anlässlich der Münzreform unter unserem König Derakall zu Larhgo, sei nun allen Volke kundgetan die neue Ordnung des geprägten Geldes. Grundlage des Münzfußes ist, wie schon zu Galdors Zeiten der Taler. Er unterteilt sich in Halbe, Viertel und Achtel. Diese Nominale werden in Silber ausgeprägt. Zusätzlich gibt es nun Kupferlinge, wovon sechzehn einen Taler ausmachen. Nach wie vor werden Vielfache des Talers zu zwei und fünf ausgegeben. Hiermit werden alle Kronenstücke ausser Kurs gesetzt und für ungültig erklärt.

Bis zu diesem Tage, galt ein Taler fünf der Kronen, von denen jede fünf der Kupferlinge wert war. Dies war der Münzfuß Galdors und Derakalls in den ersten Jahren seiner Herrschaft. Die ersten erhaltenen Münzen des Reiches aber, wurden von York ausgeprägt, der erkannte, daß ein nun nicht mehr nur elbisches Königtum, zur Erleichterung des Handels, ihrer bedarf.

In Larhgo anerkannt werden alle fremdländischen Würungen, die nach ihrer Herkunft zu bestimmen sind. Eine Prüfung derselben auf Wert und Feingehalt wird vom Münzamt mittels Waage und Probierstein durchgeführt. Deswegen sind fremde Zahlungsmittel dem Münzmeister nach Möglichkeit vorzulegen.

Wer Münzen Larhgos erfolgreich nachmacht oder verfälscht, oder nachgemachte oder verfälschte sich verschafft und in Umlauf bringt, wird von der Spielleitung mit warmem

Tschai nicht unter zwei Bechern bestraft.

Ein außerspielerisches Vorgehen, das aber deswegen um so verwerflicher ist, ist der Münztreuel. Alle Münzen lachgotischer Prägung müssen nach dem Spiel bei der Spielleitung abgegeben werden selbst wenn bisher zuweilen nicht gewährleistet werden konnte, daß jedem Charakter das Seinige beim nächsten Spiel zuteil wurde. Wegen des komplizierten Herstellungsverfahrens und echten Verlusten sind unsere Geldstücke noch so rar, daß alle für ein Spiel gebraucht werden. Deswegen kann nicht gestattet werden, sie auf andere Spiele oder als Andenken mitzunehmen.

Text : Jens Nieling
Bilder : Jens Nieling

Zum Guten Schluß

In eigener Sache möchten Wir nochmal darauf hinweisen, daß die Larpzeitschrift 'Bardensang und Schwerterklang' vom Mitmachen lebt. Daher bitten wir weiterhin um Artikel oder Infos von denen ihr meint das sie auch andere interessieren könnten, sei es ein Bericht von eurem Larp, eine Ausgefällene Geschichte, eine Bauanleitung oder was auch immer. Wir freuen uns über jeden Beitrag.

Also bis dann, oder wann.

Das Team von

Bardensang & Schwerterklang

Impressum

Beiträge:

Hauke Voß (Fuchs)
Lloyd Schultz (König Derakall)
Stefan Fasmers (Bohne)
Jens Nieling
Ingmar Meth
Domenice Gill

Zeichnungen:

Ingmar Meth

Bezugquelle:

Domenice Gill

Preis:

3 4-DM

Was macht eigentlich...

... Ulf Thyraßon ? Das "Arschloch von Halbgott" wurde als einäugiger, einarmiger Götterbote auf **ERASSO** bekannt und trägt die Hauptverantwortung für den Königswechsel auf **ERASSO V**.



FOTO: HEIKE KLINSMANN

STERN: Herr Thyraßon, gestatten Sie am Anfang eine indiskrete Frage. Was ist eigentlich mit Ihrem linken Auge passiert?

THYRASSON: Naja, (grummel grummel) offiziell habe ich es in der Funktion als Götterbote dem Göttervater Odin geliehen, damit dieser in die ferne Zukunft schauen und die Götterdämmerung voraussehen kann.

STERN: Und inoffiziell ?

THYRASSON: ... habe ich es auf eine holde Maid geworfen, die damit auf und davon ist.

STERN: Uns was ist mit dem Arm passiert ?

THYRASSON: Den hat mir der Sage nach der Fenriswolf abgebissen.

STERN: Ist nicht ähnliches dem Kriegsgott Tyr passiert ?

THYRASSON: Nein, nein, der hat den Arm in die Kreissäge bekommen. Der

war noch nie handwerklich begabt.

(Kaum hat er den Satz beendet, da fährt ein Blitz auf ihn hernieder.)

THYRASSON: So ähnlich war das, glaube ich ...

STERN: Nach dem Tod Galdor Feuerhärters haben die neuen Götter **ERASSO's** Sie an die Luft gesetzt, obwohl Sie den neuen König gefunden haben. Hat sie das eigentlich hart getroffen ?

THYRASSON: Die Frage ist falsch formuliert, denn ich habe nie für die neuen Götter gearbeitet, ich habe sie auch nie abgezielt und schließlich auf eigene Faust gehandelt. Daher ist die Reaktion von ihnen nicht verwunderlich. Ich mußte zum Wohle **ERASSO's** alles auf eine Karte setzen. Ich habe zwar verloren, doch hat **ERASSO** einen guten und gerechten König gewonnen. Was nicht heißen soll, daß Galdor schlecht war.

STERN: Könnten Sie sich heute vorstellen für die neuen Götter zu arbeiten ?

THYRASSON: Nein, denn hätte ich irgendetwas am "5 Eckentisch" zu sagen, dann würde ich sie alle für ewig aus dem Himmel vertreiben..

STERN: Wird man Sie jemals wieder auf **ERASSO** zu Gesicht bekommen ?

THYRASSON: Nur zu inoffiziellen Terminen. Beim nächsten Yorkfeuer beispielsweise, da trifft man wenigstens noch **ERASSO'er**, die an einen glauben.

