

Fallandsburgh

Anmerkungen

Fallandsburgh ist ein Dorf an der Ostküste Albas (vgl. Quellenbuch „Alba – Für Clan und Krone!“). Bekannt ist es als Sitz des Lairds des Clans der **Seal**, von dessen Burg das Dorf seinen Namen hat. Die Dorfbeschreibung mag als typisch für eine Siedlung an der albischen Küste gelten.

Fallandsburgh liegt an der **Küstenstraße**, die sich von **Elrodstor** und dem **Kloster Prioress**e nach Norden hinzieht. Ebenfalls an bzw. in der Nähe der Küstenstraße liegen (von Süden nach Norden) die Dörfer **Waeveloom** und **Waevegard** (vgl. das Abenteuer „Die steinerne Hand“ im Band „Mord und Hexerei“), **Murdagil** als Sitz des Clans Murdil (vgl. Quellenbuch „Alba – Für Clan und Krone!“) sowie **Morganuir**, **Meninford** und **Sylgarde** (vgl. das Abenteuer „Auf der Spur des Roten Dylan“ im Caedwyn-Band „Ruf der Ferne“). Eine stimmungsvolle Beschreibung der Stadt **Byrne** und ihres Umlandes findet sich im Abenteuer „Rotbarts Burg“ (kostenlos herunterzuladen von www.midgard-online.de).

Inhalt

Anmerkungen	1
1. Das Land der Seal	1
2. Die Moordörfer	2
3. Die Abtei	2
4. Fallandsburgh	2
4.1 Das Dorf	3
4.2 Der Scheunenhügel	7
4.3 Die Burg	7
5. Ereignisse in und um Fallandsburgh	8
5.1 Kelpie	8
5.2 Märchenstunde	9
5.3 Angus gegen Argyle	12
5.4 Der Blaue Ritter	12
5.5 Der Seehundjäger	13
Quellen und Verweise	15

1. Das Land der Seal

Lange **Sandstrände** und weite **Dünenlandschaften**, die von niedrigen Gräsern, Heidekraut und Ginsterbüschen bewachsen werden, prägen die albische Ostküste am Meer der Fünf Winde. An Bäumen gibt es vor allem Kiefernwäldchen sowie Birken- und Weidendickichte. Mit der Ebbe zieht sich das Meer stellenweise weit zurück und hinterlässt dann eine ausgedehnte **Wattlandschaft** voller Schlick und kleinen Rinnsalen. Der Küste vorgelagerte **Sandbänke** können dann zu Fuß erreicht werden. Oft ziehen dicke **Nebelschwaden** oder Stürme von See her über das Land. **Sturmfluten** überschwemmen die Küstengebiete und drücken Salzwasser über Flüsse, die hier ins Meer münden, bis weit ins Landesinnere. Dort dominieren ausgedehnte **Marsch- und Moorgebiete**, in die sandige Inseln eingelagert sind. Weiter westlich beginnt der lichte **Wald von Aetrick**.

Das Kernland des Clans Seal mit Fallandsburgh im Zentrum liegt etwa auf halber Strecke zwischen den Städten Byrne im Norden und Murdagil im Süden. Beide Städte sind mit Pferd und Wagen innerhalb einer Tagesreise zu erreichen. Die **Küstenstraße**, die sich durch den Osten Albas zieht, verläuft überwiegend in Sichtweite des Meeres. Es handelt sich um eine unwirtliche Gegend, die den hier siedelnden Menschen einiges abverlangt. Zwischen dem rauen Meer mit seinen Gefahren, den dichten, tiefen Wäldern und den gefährlichen Mooren und Marschen bietet der schmale Küstenstreifen nur wenige Lebensgrundlagen. Da die Bodenverhältnisse Ackerbau und Weidetierhaltung nur vereinzelt ermöglichen ist der Landstrich dünn besiedelt.

Das herausragende landschaftliche Merkmal ist eine flache Hügelkette, die von Unkundigen als Ansammlung mehrerer besonders großer Dünen angesehen wird. Die **Draemannon-Hügel** verlaufen in west-östlicher Richtung und enden am Meer in Klippen. Die Hänge und die zwischen den Hügeln gelegenen Senken bieten einen fruchtbareren Boden, so dass an



diesen Stellen Einzelhöfe ihr Auskommen finden können. Auf der Südseite der Draemannon-Hügel fließt der Fluss **Lee**, der in den Mooren im Westen aus zahlreichen Zuflüssen gespeist wird und sich in einem breiten Trichter ins Meer ergießt. An der Mündung liegt der Stammsitz der Seal. In direkter Nachbarschaft zur Burg hat sich ein kleines Dorf gleichen Namens entwickelt. An dieser Stelle zweigt ein Weg von der Küstenstraße ab, der auf der Nordseite des Lee landeinwärts führt. Dies ist die einzige ausgebauten Strecke zu den im Westen gelegenen **Moordörfern**.

2. Die Moordörfer

Bei den Moordörfern handelt es sich um kleine Pfahlbausiedlungen an größeren Seen und Teichen. Wie an der Küste leben die Leute auch hier überwiegend vom **Fischfang**. Andere gehen einzelgängerisch inmitten der Moore ihrem Tagwerk als **Torfstecher**, **Holzfäller**, **Köhler** etc. nach. Außerdem gibt es ein paar Teergruben, denen **Erdpech** entnommen wird.

Eine bekannte Persönlichkeit der Moordörfer ist der **Thaen Rhodmaric MacSeal**. Seine hölzerne Hochmotte liegt auf einem Hügel am Ufer des Lee. Er vergibt die Nutzungsrechte für solehaltige Quellen, an denen Salz in **Sudpfannen** gewonnen wird. Das Wasser wird darin verdampft und das Salz bleibt übrig. Salz ist für den Handel mit Fischen unverzichtbar, da diese so haltbar gemacht werden können. Die Gefolgsleute des Thaens gehen der **Fallenstellerei und Jägerei** nach und sind eher Waldläufer als Krieger. Rhodmaric, selbst ein leidenschaftlicher Jäger, ist als außerordentlich strenger Lehnsherr bekannt.

Einen großen Bekanntheitsgrad hat auch die **Wycca Mara**, die als resolute Respektsperson gilt. Sie wird von den Bewohnern der Umgebung bei Krankheiten und Geburten als erfahrene **Heilerin und Hebamme** hinzugezogen und steht auch für allgemeine Ratschläge zur Verfügung. Ihre eigentliche Beschäftigung ist die **Zeidlerei**, darüber hinaus stellt sie auch **Met** nach Art der Waelinger her. Mara befiehlt ein ganzes Dutzend von Handlangern, die für sie in der nicht ungefährlichen **Moorwildnis** seltene Naturprodukte einsammeln. So gibt es Sucher für **Molche, Schnecken, Schlangen und Würmer sowie Eier-, Kräuter-, Pflanzen- und Pilzsammler**. Auch lassen sich gelegentlich an die Oberfläche gespülte **Erzbrocken**,

Edelsteine und Süßwasserperlen sowie seltene Erden finden. Von diesen zwielichtigen Gesellen stammt der üble Ruf der **Moorleute**, da es sich überwiegend um Verarmte, Unfreie und Flüchtlinge handelt.

3. Die Abtei

Nördlich des Dorfes, durch einen Abzweig von der Küstenstraße zu erreichen, liegt direkt an den **Klippen der Draemannon-Hügel** die kleine **Abtei Fallandstor**. Obwohl es sich um ein wirtschaftlich unbedeutendes und schon seit langem zur **Erzabtei Harkfast** gehörendes Kloster handelt, hat es für den Clan Seal eine große Bedeutung. Zum einen werden hier fast ausschließlich Clansleute zu Priesterinnen und Priestern ausgebildet. Zum anderen stellen die Mönche und Nonnen den **Dienst an den Meeresgott Dwyllan**, dem auch der Clan Seal besonders zugetan ist, in den Vordergrund.

Als Anlass für die Klostergründung gilt, dass die Priester den Beistand Dwyllans für die an dieser Stelle gegen heimtückische Meeresströmungen ankämpfenden Schiffe erbitten und für die umgekommene Seelen Schiffbrüchiger beten sollen. Die Kirgh stellt jedoch die Existenz der Abtei regelmäßig in Frage. Zudem ist die einseitige Ausrichtung auf einen Clan den Kirghlairds ein Dorn im Auge. Zur Existenzsicherung war die Abtei sogar gezwungen, abteieigenes Land zu verpfänden. In den letzten Jahren konnte die Schließung der Abtei nur dadurch abgewendet werden, dass der Clan beträchtliche Mittel zu ihrer Finanzierung beigesteuert hat.

4. Fallandsburgh

Obwohl es im Dorf und der Umgebung einige Bauernhöfe gibt, leben die Einwohner hauptsächlich vom **Fischfang**, von der Versorgung der Burgmannschaft und von den Reisenden auf der Küstenstraße. Da die Strecke zum Übersetzen nach Scarpa kurz ist, sieht man ab und an einen Walingen von den Hjalta-Inseln hier festmachen. Der **Hafen** besitzt aber nur eine lokale Bedeutung.

Das kleine Dorf liegt auf der Nordseite des Flusses Lee und erstreckt sich einen sanft ansteigenden Hang hinauf. Es lassen sich mehrere Dutzend Gebäude ausmachen. Direkt hinter der hölzernen **Brücke** folgt ein Abzweig von der Küstenstraße dem Fluss nach Westen. An dieser Kreuzung sind zwei markante Häuser auszumachen. Ein Steingebäude mit

annähernd eiförmigem Grundriss sowie ein dreistöckiges Gebäude, das schon von weitem als **Alehaus** zu erkennen ist. Auf dem Strand sind eine Handvoll kleiner Fischerboote und ein größeres Langschiff vertäut.

4.1 Das Dorf

Die in Klammern angegeben Großbuchstaben verweisen auf den Standort in der Karte.

[A]

Die hölzerne **Brücke** führt die Küstenstraße über den Lee.

[B]

Dieser Uferstreifen dient als **Hafen**.

[C]

Das markanteste Gebäude des Dorfes ist der ellipsenförmige, massive **Steintempel**, der von den Dwyllan-Priestern der nahegelegenen Abtei Fallandstor betreut wird. Bei näherer Betrachtung fallen in die Außenwand gemeißelte wellenförmige, waagerechte Linien auf. Sie verlaufen um das gesamte Gebäude herum und haben unterschiedliche Abstände, wobei sie am Sockel des Tempels enger beieinander sind. Sie markieren die Hochwasserstände der letzten Jahrzehnte. Eine steinerne Rampe führt zum hochgelegenen Eingang.

Im Inneren befindet sich ein Versammlungsraum mit einem Dwyllan-Altar und hölzernen Sitzbänken. In mehreren Nischen befinden sich auch Statuen der anderen albischen Gottheiten. Die kleinen Fensteröffnungen lassen nur wenig Tageslicht in den Raum. Zusätzlich gibt es einen Wohn- und Schlafraum für einen Priester sowie einen Nebenraum als Lager. Der Wohnraum wird zur Zeit nicht genutzt, da der **Novize Roald** bei seiner Familie (s.u.) wohnt. Eine hölzerne Treppe führt zu einer Luke und auf das flache Holzdach, das auf der gesamten Fläche begehbar ist. Bei gutem Wetter werden die Gottesdienste hier unter freiem Himmel abgehalten. Unter einem hölzernen Verschlag ist eine große Glocke befestigt. Außerdem lässt sich hier ein großes, kompliziert aussehendes Katapult unter einer Plane bestaunen.

[D]

Das **Alehaus „Zur kläffenden Robbe“** liegt direkt dem Tempel gegenüber. Es ist das höchste Gebäude im Dorf und erstreckt sich über drei Stockwerke. **Ilka NiSeal**, eine Eagrel-

Nichte des Syres und des Händlers Rhys MacSeal (s.u.), führt die Wirtschaft ihrer vor langer Zeit auf See verschollenen Eltern. Die Gaststube dient abends als Versammlungsraum für die Dorfbewohner. Die Zimmer in den oberen Geschossen werden an Durchreisende vermietet.

Als hiesige Spezialitäten wird neben diversen Fischgerichten eine Paste aus Fisch und gemahlener Körnern, welche sowohl zu Brot als auch zu Fleisch gegessen wird, sowie ein grüner Tee mit Milch, der mit Algen und Moorkräutern aufgebriht wird, angeboten. Auch gibt es immer Haighis, den typischen albischen gefüllten Schafsmagen.

[E]

In einem Anbau des Alehauses gibt es einen **Stall** für Pferde und Ponys. Sein Inhaber **Ifan**, von dem es heißt, dass twyneddisches Blut in seinen Adern fließt, kümmert sich um die Tiere der Gäste des Alehauses. Er verleiht Pferde und betätigt sich als Hufschmied. Im Dorf wird gemunkelt, dass er Ilka nachstellt, sie ihn jedoch schon mehrere Male hat abblitzen lassen.

Seit kurzem wohnt auch der junge **Keron** (s.u.) bei ihm. Er hat Ifan überredet, eine Stellmacherwerkstatt einzurichten, die sie gemeinsam betreiben können. Momentan sind die damit beschäftigt, eine altes Fuhrwerk zu reparieren.

[F]

Rhys Mac Seal, ein Händler und Vetter des Syre, besitzt einen **Küstensegler** und einen **Laden** im Dorf. Er versorgt die Burg und solche Dörfler, die es sich leisten können, mit Luxusgütern und Waffen. Der größte Anteil seiner Geschäfte stellt jedoch der Handel mit Fischen dar. Über der Eingangstür prangt ein Holzschild in der Form eines Fisches mit der Aufschrift „Rob MacSeal & Nachf.“. Die meisten Lagerhäuser auf dem Scheunenhügel (s.o.) sind in seinem Besitz. Während Rhys den richtigen Riecher für gewinnbringende Geschäfte hat und sich um die Kontakte zu seinen Geschäftspartnern pflegt, kümmert sich seine Frau **Rhea**, eine Halb-Chryseierin, und ein Gehilfe um die Buchhaltung.

[G]

Stig Stureson, Oberhaupt einer großen Familie, **bessert Fischerboote aus** und verfügt ebenfalls über mehrere Lagerhäuser. Er betreibt **Handel mit seinen Landsmännern auf den Hjalti-Inseln** und versorgt sie mit Lebensmitteln und Bauholz. Obwohl seine



Familie schon seit Generationen in Fallandsburgh ansässig ist, wird sie von den Seal nach wie vor als Hjalti-Sippe angesehen.

Regelmäßig bekommt er Besuch von seinem Geschäftspartner **Asgeir Sigurvidson**, der auf seinem Walinge-Langboot „Nebelteiler“ Stigs Waren nach Svikar übersetzt.

[H]

Der **größte Bauernhof** am Westrand des Dorfes wird von **Ceren MacAelfin** und seiner Familie sowie einigen Knechten und Mägden bewirtschaftet. Neben den ertragreichsten Feldern besitzen sie auch die **größte Schafherde** in der Umgebung.

Die Familie von Ceren MacAelfin versteht es seit Generationen, ihren landwirtschaftlichen Besitz kontinuierlich zu mehren. Dies ist zu einem großen Teil auch dem Gespür für günstige Gelegenheiten zu verdanken, z.B. wenn es darum geht, in andere Bauersfamilien einzuhelraten oder in Not geratene Höfe einzuzukaufen. Ceren kämpft darum, dass seine Familie dem ihr seiner Meinung nach zustehenden Einfluss im Dorf geltend machen kann, was ihm insbesondere die Fischersfamilien aus dem Clan Seal bisher verwehren. Seit längerem schon hat Ceren einen Blick auf den Besitz von Haldis NiSeal (s.u.) geworfen. Die resolute Haldis hat bisher noch jede Offerte, einen von Cerens Söhnen mit einer von ihren Töchtern zu verheiraten, vehement abgelehnt.

[I]

In einem Bauernhof lebt die Witwe **Haldis NiSeal** mit ihren fünf Töchtern. Nur **Fernon**, die jüngste ihrer Töchter, hat geheiratet und ist selbst Mutter von drei Mädchen und zwei Jungen. Ihr Mann **Morley** wird allgemein bedauert, da er es mit so vielen Frauen unter einem Dach aushalten muss. Er und seine beiden Söhne kümmern sich um die **Schafherden** der Dorfbewohner, führen sie auf die Weiden und richten **Hütehunde** ab. Die Frauen sorgen für die Schafschur und verteilen die Wolle an die Dorfbewohner. Sie spinnen auch selbst, weben Stoffe und schneiden einfache Gewänder. Haldis versteht sich auf die Gerberei und Kürschnerei zur Leder- und Pelzherstellung. Dies hat sie sich von ihrem verstorbenen Mann abgeguckt. So kann man auf dem Hof nicht nur **Garn und Wolle, Laken und Tücher, Hemden, Blusen und Hosen** erstehen, sondern auch das ein oder andere **Leder- bzw. Pelzkleidungsstück und Schuhe**. Haldis kann sogar Reitsättel ausbessern. Leider gibt sie ihr Wissen nicht an

die anderen weiter, so dass die Lederwerkstatt oft unbenutzt bleibt.

[J]

In einem großen Wohnhaus lebt die Familie von **Madock MacMurdil**. Er besitzt einige **Lehmkuhlen und Tongruben** in der Umgebung und lässt dort Ziegel brennen. Er selbst versteht sich auf den Lehm- und Ziegelaufbau und ist oft zu Baustellen in der Umgebung unterwegs. Als Nebenerwerb betreibt er mit seiner Frau in Fallandsburgh eine **Töpferwerkstatt**, in der sie Töpfe, Schalen, Schüsseln und anderes Steinzeug herstellen.

[K]

Aynslin MacArdoch und seine drei Söhne betreiben die **Dorfschmiede** und verstehen sich sowohl auf Grob- als auch auf Feinarbeiten.

[L]

Gerriod MacSeal ist der Name des örtlichen **Schreiners und Zimmermanns**. Daneben betätigt er sich auch als **Küfer**, da für den Fischfang viele Fässer benötigt werden.

Diese Arbeit fordert ihn aber nicht genug – er träumt davon, zusammen mit Stig Stureson (s.o.) einen seetüchtigen Segler zu bauen. Oft sieht man ihn mit Stig die Segelschiffe begutachten, die in Fallandsburgh anliegen. Auch in den Alehäusern sieht man sie oft gemeinsame Pläne aushecken. Dass sie regelmäßig Abstecher zu den nächsten Werften und größeren Häfen machen ist der Grund für ständigen Zank mit seiner Frau **Fionna**, die sich vernachlässigt fühlt. Sie stellt **Gürtel, Taschen und Beutel** her, die von Haldis NiSeal (s.o.) verkauft werden.

Gerriods und Fionnas einziger Sohn **Keron** ist aus dem elterlichen Haus ausgezogen, nachdem er einen heftigen Streit mit seinem Vater hatte. Er wohnt nun bei Ifan (s.o.), was im Dorf allgemein missbilligt wird.

[M]

In einer kleinen Kate wohnen die Alten **Daeron und Daina**. Von Fremden werden sie als Ehepaar angesehen, obwohl sie in Wirklichkeit Geschwister sind, die beide nie geheiratet haben. Daeron ist ein guter **Bogner**, stellt **Pfeile und Speere** her. Daina versteht sich aufs **Korbflechten**. Während Daeron nur sehr selten spricht, plappert Daina wie ein Wasserfall. Sie erzählt den Kindern des Dorfes gerne Sagen und Märchen frei aus dem Gedächtnis heraus und findet dabei immer ein dankbares Publikum (s.u.).

[N]

Maralina, genannt Lina, und ihr junger Ehemann **Royden** besitzen einen kleinen **Laden**, in dem nicht alltägliche Produkte angeboten und weiterverarbeitet werden. Sie verkaufen vor allem **Wild- und Gartenkräuter**, **Honig**, **Met**, **Bienenwachs** für Kerzen und als Nässeschutz für Schuhe und Stiefel, aber auch eine Reihe von **Zauberzutaten** wie z.B. Molchaugen und Libellenflügel. Die Güter stammen aus den Mooren im Westen. Zusätzlich kann jedermann gegen Bezahlung in ihrem Keller ein Bad nehmen. Royden versteht sich nicht nur als **Bader**, sondern auch als Barbier, Krampflöser, Knocheneinrenker, Zahnausreiber, Blutegelsetzer und Warzenschneider. Darüber hinaus bietet er **Schreib-, Lese- und Übersetzungsarbeiten** an.

Auf der Suche nach neuen Betätigungsfeldern werden Lina und Royden nicht müßig, sind sie doch nach wie vor von der finanziellen Unterstützung durch Roydens Eltern aus dem Clan Aelfin abhängig. Maralina ist die jüngere Schwester der Wycca Mara (s.o.). Vor einigen Jahren nahm sie Reißaus und kehrte dem ihr vorgezeichnetem Leben als Moorhexe im Schatten ihrer Schwester den Rücken. In Haelgarde scheiterte ihr Versuch, in die Phönixgilde der Magier aufgenommen zu werden. Dafür verdrehte sie dem jungem Thaumaturgen Royden MacAelfin Kopf, den sie schließlich heiratete um mit seiner Hilfe in Fallandsburgh ihren Laden zu eröffnen. Neben dem Aufbau ihres Geschäftes widmet sich Royden der Etablierung einer Vraidos-Gemeinde, da er in Haelgarde in die Mysterien des Träumers eingeführt wurde. Mittelfristig streben Lina und Royden an, sich bei Laird und Syre als von den Priestern der Kirgh unabhängige Berater und Hofzauberer anzudienen.

[O]

Blair MacSeal ist das Oberhaupt einer vielköpfigen Familie, die der **Fischerei** nachgeht, und so etwas wie der inoffizielle Vorsteher der Dorfgemeinschaft. Seine beiden bereits erwachsenen Söhne **Reese und Ryce** sind ebenfalls Fischer. Nur Blairs jüngster Sohn **Roald** beschreitet neue Wege: er wurde als Novize in die Obhut der Priester gegeben (s.o.).

[P]

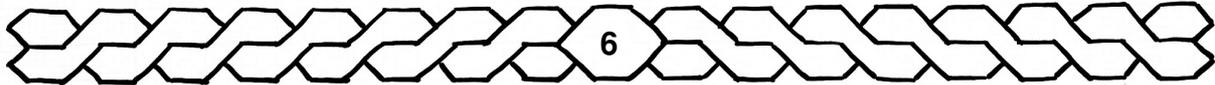
Hier steht das zweite **Alehaus** des Dorfes namens „**Ärgerlicher Angus**“ („**Angry Angus**“). Es ist viel kleiner als die „Kläffende Robbe“ und macht einen ungepflegten Eindruck. Die Öffnungszeiten sind unregelmäßig und es werden weder Übernachtungen noch Essen angeboten. Dementsprechend gibt es lediglich einen für die Öffentlichkeit zugänglichen Schankraum. Betrieben wird die Schänke in Eigenregie von dem schwerhörigen **Shelmor MacSeal**, einem altersgrauen Veteran. Der „Ärgerliche Angus“ ist der Treffpunkt der Clansritter, Krieger und halbstarker Heranwachsender. Frauen und Fremde sind hier nicht immer erwünscht – es sei denn als Belustigung. Mittlerweile ist auch der Zwerg **Bailey Barbicain** (s.u.) Stammgast. Oft geht es hoch her, wenn jemand zu sehr dem Branntwein zugesprochen hat, und es fliegen schnell die Fäuste.

[Q]

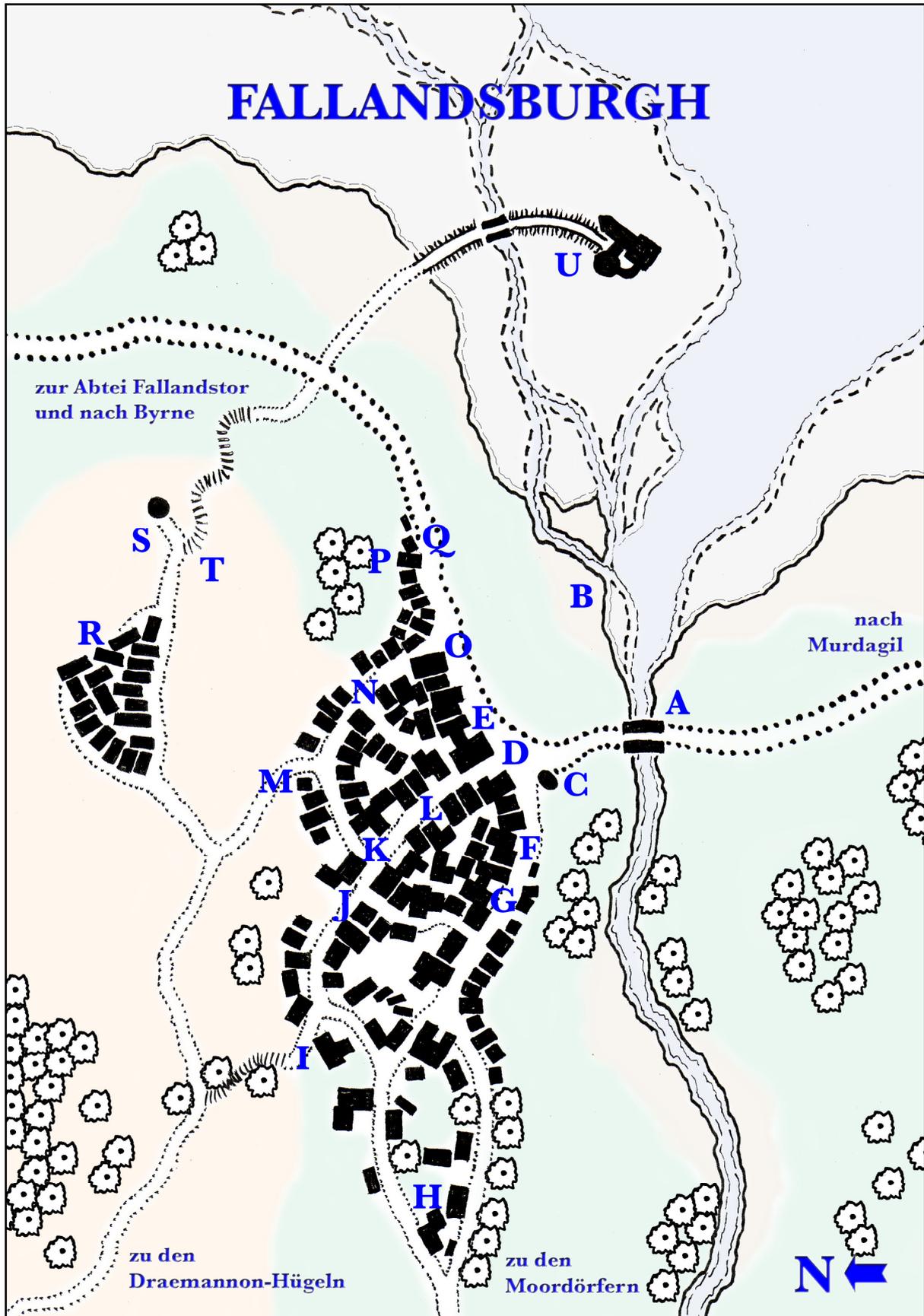
Das Haus von **Argyle MacSeal** und seiner Familie steht neben dem „Ärgerlichen Angus“ etwas abseits am Ortsrand. Es wirkt baufällig und ungepflegt. Die vor ihm aufgespannten Netze mit großen Löchern und das umgedrehte leckgeschlagene Boot weisen sie als Fischer aus.

Argyles Familie hatte in den letzten Jahren einige Unglücksfälle zu ertragen. Von den übrigen Dorfbewohnern werden sie nicht unterstützt – im Gegenteil: im besten Fall werden sie ignoriert, meistens haben sie Spott zu ertragen und werden verhöhnt, im schlimmsten Fall wirft man mit Pferdekot nach ihnen oder faulen Fisch vor ihr Haus. Begründet wird das Verhalten der Dorfbewohner damit, dass Argyle unehrlich und eine falsche Person sein soll, womit er das Unglück auf seine Familie gezogen hat und bald über das gesamte Dorf bringen wird (s.u.).

Über die geschilderten hinaus gibt es weitere Seal-Familien, die überwiegend der **Fischerei** nachgehen. Die anderen Dorfbewohner aus den Clans Aelfin, Ardoch, Murdil, Tilion und Beorn sind ebenfalls Fischer oder **Bauern**, die ergänzend weitere Tätigkeiten verrichten. Neben Schafen werden auch Schweine und Geflügel gehalten. Obstbäume gibt es nur wenige. Außer dem Getreideanbau, der an einigen Stellen gelingen kann, werden hauptsächlich Gemüse, Rüben, Kohl- und Lauchsorten angepflanzt. Die Bauersfamilien sorgen auch für Milch, Butter und Käse, Brot und Gebäck, Schlachtvieh, Bier und Branntwein.



FALLANDBURGH





Die sogenannten **Strandläufer** suchen die Küste nach Algen und Tang, Muscheln, aber auch angeschwemmten Gütern und Treibholz ab. Manchmal wird sogar Bernstein gefunden. An bestimmten Strandabschnitten werden die Eier der brütenden Vögel eingesammelt. Regelmäßig werden auch die Nester auf den Sandbänken ausgenommen. Diese Arbeit wird überwiegend von Unfreien bewerkstelligt.

4.2 Der Scheunenhügel

[R]

Auf einem Hügel nördlich des Dorfes stehen mehrere **Lagerhäuser**, um sie vor Überflutungen zu schützen und da sie hier besser zu verteidigen sind. Nicht nur die Dorf-, auch die Bewohner der Burg lagern hier ein, insbesondere Lebensmittel und Baumaterial. Da niemand in den Gebäuden wohnt, wird dieser Teil des Dorfes „Scheunenhügel“ genannt.

Zwischen den einzelnen Gebäuden gibt es mehrere getarnte Falltüren, die Eingänge zu geräumigen **Erdkellern** bilden. In ihnen werden die wertvolleren Güter aufbewahrt.

[S]

Gesichert wird der Scheunenhügel von einem zweigeschossigen **Steinturm**, auf dem eine Sturmglocke und Brennmaterial für Feuerzeichen vorgehalten werden. Er ist ständig von **Wachen** besetzt, die zur Burgmannschaft gehören und in einer ansonsten leer stehenden Scheune einquartiert sind.

Diese Truppe loyaler Clankrieger lagert hier auch, weil die Burg keinen Platz für eine größere Mannschaft bietet. Eine zweite Scheune wird als Pferdestall benutzt. Zwischen den Scheunen üben sich die Wachen in Kampfspielen. Zu ihren Aufgaben gehört die Bewachung des Scheunenhügels, aber auch der Burg, des Tempels, der Brücke über den Lee und des Dorfes allgemein. Darüber hinaus sind sie für die Instandhaltung und Zündung der Signalfeuer zuständig. Bisweilen werden sie auch für Kurierdienste und als Geleitschutz eingesetzt. Sie erheben den Brückenzoll und treiben Steuern ein. Als Strandwächter patrouillieren sie an der Küste und halten nach Spuren von gelandeten Eroberern und Schmugglern, Segeln unbekannter Herkunft oder in Seenot geratener Schiffe sowie Wracks Ausschau.

[T]

Der Scheunenhügel soll der **Standort für die neue Burg des Lairds** werden. Jedoch hat sich gezeigt, dass spezielle Vorkehrungen zu treffen sind, um die Standfestigkeit der Gebäude zu gewährleisten. Der Weiterbau des ursprünglich höher geplanten Steinturmes wurde zunächst eingestellt.

4.3 Die Burg

Die Burg liegt östlich des Dorfes direkt am Meer und ist über einen sanft geschwungenen schmalen Damm mit der Küstenstraße verbunden.

[U]

Die **Burganlage** besteht aus einem quadratischen Bergfried und einem Langhaus sowie einem Nebengebäude mit einem runden Torturm. Macht Fallandsburgh bei Flut den Eindruck, mitten im Meer zu schwimmen, so ragt es bei Ebbe, wenn sich das Wasser zurück zieht, aus einer weiten Schlammebene hervor. Die Burg stellt aufgrund ihrer Lage und ihrer Bauweise eine starke Befestigung dar. Von Land aus ist sie lediglich über den schmalen Damm zugänglich. Seine Krümmung bewirkt, dass vom Torturm aus die Angreifer auf der Schwertseite beschossen werden können. Am runden Torturm ist ein weitgehend sichtbarer, übergroßer Wappenschild angebracht, der einen grauen Seehund auf hellblauem Grund, das Clanswappen der Seal, darstellt. Eine Inschrift auf dem Schild verkündet „**Docha Dwyllan!**“, was „Dwyllans Hunde!“ bedeutet und der Schlachtruf des Clans ist. Auf dem Bergfried flattert an einer hohen Stange eine lange Fahne in den blau-grau-weißen Clanfarben.

Auf der der Küste abgewandten Seite des Langhauses befindet sich eine Außentür, die auf eine schmale Treppe führt, die wiederum auf einem Sims endet. An dieser Stelle kann bei Flut ein kleineres Schiff bis zur Größe eines Küstenseglers festgemacht werden. Bei Ebbe fällt es trocken. Im obersten Geschoss des Langhauses gibt es eine weitere Luke, durch die ein Ausleger über das Schiff geschwenkt werden kann, so dass Waren mittels eines Kranes gelöscht werden können.

In der Burg selbst leben unter relativ beengten Verhältnissen **Laird Farand MacSeal, Earl aef Draemannon**, der die Titel des Clanlairds und des Barons auf sich vereinigt, und sein Cousin dritten Grades **Sheamor MacSeal, Syre up Fallandsburgh**, mit ihren Familien und

Bediensteten sowie einem Trupp Clankrieger. Shelmors Vater, der vormalige Laird **Gledstane MacSeal**, übertrug seinem einzigen Sohn den Titel des Syre als Vorbereitung auf das Amt des Lairds. Soweit sollte es jedoch nicht kommen, da die Clansmaen nach Gledstanes Ableben vor ein paar Jahren seinen entfernten Verwandten Farand (benannt nach dem Heiligen Farand, vgl. Quellenbuch Alba – Für Clan und Krone!), dem es gelungen war, die Baronie Draemannon vom König angetragen zu bekommen, zum neuen Laird wählten. Dies wird ihm auch heute noch von Sheamor übel genommen. Zwischen ihnen kommt es regelmäßig zum Streit. Sheamors Geschwister sind allesamt nicht mehr in Fallandsburgh zuhause: sein älterer Bruder ist ein Ordensritter des Irindar geworden, sein jüngerer ist ein berühmter Barde, seine Schwester ist Nonne im Kloster Vanasfarne (vgl. den Abenteuerband „Der Weg nach Vanasfarne“).

Der **Bladier des Lairds, Sheldeon MacSeal**, bekleidete früher das Amt des Sheriff für den Earl aef Dreamannon, als dieser noch nicht zum Laird gewählt war. Als **Hanchain** des Lairds fungiert eine Eagrel-Kriegerin aus dem Clan Bogard, die Farand in Beornanburgh kennen gelernt hat, als sie noch zu den Königlich-Albischen Waldläufern gehörte. Es wird gemunkelt, dass die beiden auch ein Liebespaar sind. Der gute Geist der Burg ist der alte **Diener Sheamus**, der Mädchen für alles ist. Besonders stolz ist Farand auf seine **chryseische Köchin**, die angeblich einem bekannten Zauberer in Ikonium den Haushalt gemacht hat.

Ein ständiger Gast der Seal ist der zwergische Baumeister **Bailey Barbicain**. Er hat den Auftrag bekommen, auf dem Scheunenhügel eine neue Burg für den Laird zu erbauen. Der neu errichtete Steinturm sollte der Ausgangspunkt der Anlage sein, jedoch kam es zu Gründungsproblemen, die das gesamte Projekt in Frage stellen. Offiziell arbeitet der Zwerg weiter an dem Bau, jedoch hat er sich selbst bereits eingestanden, dass er sich mit dem sandigen Untergrund nicht auskennt. Darüber hinaus bekommt ihm die frische Seeluft und das ständige Meeresrauschen nicht, so dass er sich andauernd über Kopfschmerzen beklagt und schlecht gelaunt ist (was von einem Zwerg eh allgemein erwartet wird). Bailey zeigt sich verschnupft, blässlich, aufgedunsen und spricht aufgrund seiner ständig verstopften Nase extrem nselnd. Auf seinen jederzeit großen Appetit

wirkt sich seine Krankheit jedoch nicht negativ aus.

5. Ereignisse in und um Fallandsburgh

Während die Zufallsbegegnung mit dem Kelpie außerhalb des Dorfes, also bei der An- oder Abreise, stattfinden sollte, spielen bei den anderen manche Dorfbewohner eine maßgebliche Rolle. Dabei haben die Abenteurer die Möglichkeit, hinter das Geheimnis des „Segens der Seal“ (vgl. Quellenbuch „Alba – Für Clan und Krone!“) zu kommen.

5.1 Kelpie

In der Gegend um Fallandsburgh ist bei diesigem Wetter die Wahrscheinlichkeit hoch, dass die Abenteurer einem **Kelpie** (vgl. Quellenbuch „Alba – Für Clan und Krone!“, S. 197, oder BEST, S. 226, bzw. das Abenteuer „Rotbarts Burg“) begegnen.

Den Abenteurern präsentiert sich ein schöner, im Zwielflicht grünlich schimmernder **Schimmel** mit langer Mähne, der friedlich zwischen Gräsern und Heidekraut äst. Bei einer Annäherung bleibt er ganz ruhig und wirkt zutraulich. Versucht man ihm einen Sattel aufzusetzen oder seinen Hals in eine Schlinge zu stecken, reagiert er abwehrend. Setzt sich jemand auf seinen Rücken, galoppiert er unvermittelt und in hohem Tempo in Richtung des Meeres.

Kelpie

Naturgeist, Grad 2

9 LP, 7 AP – OR – Gw 70, St 30, B 18

leichter Speer+7 (1W6-2) – Raufen+5 (1W6-5)
Abwehr+12, Resistenz+15/17/15
„Zaubern+18“: *Verwandeln* (in Pferdegestalt)

Kelpie in Pferdegestalt

Naturgeist, Grad 2

15 LP, 15 AP – TR – Gw 70, St 80, B 60

Hufschlag+7 (1W6) – Raufen+7 (1W6-1)
Abwehr+12, Resistenz+15/17/15

Bes.: *Wasserwandeln*

Dort stürzt er sich in die Fluten, verwandelt sich in seine eigentliche Gestalt und versucht,



sein Opfer zu ertränken. Dabei gleicht er einem etwa 1 m großen Männlein mit grüner Haut und braunen Tanghaaren.

Als Gestaltwandler ist der Kelpie empfindlich gegen *Silberstaub*. Silberwaffen richten bei schweren Treffern zwei Punkte mehr Schaden an. Wird das „Pferd“ mit silbernen Hufeisen beschlagen, kann es sich nicht mehr zurück verwandeln. Der Kelpie in Pferdegestalt steht dann im Bann seines Reiters.

5.2 Märchenstunde

Die alte **Daina** (s.o.) besucht regelmäßig die Kinder des Dorfes und erzählt ihnen Geschichten. Bei gutem Wetter geschieht dies unter freiem Himmel, ansonsten im Alehaus „Zur kläffenden Robbe“ (s.o.). Die Abenteurer können Zeuge dieser Märchenstunde werden und der Geschichte lauschen. Welche Geschichte Daina gerade zum Besten gibt, kann mit einem W3 bestimmt werden:

1. „Wie der Schwertfisch zu seinem Namen kam“,
2. „Die Geschichte vom Riesentöter Falland“,
3. „Das Reich der Robben“.

„**Wie der Schwertfisch zu seinem Namen kam**“ (vgl. BEST, S. 101):

„Der Seemann **Angus Brigg MacSeal** wurde eines Tages von waelischen Piraten überfallen. Als ihm der Oberpirat den Garaus machen wollte, bat Angus Dwyllan um Hilfe. Plötzlich tauchte ein Riesenfisch aus dem Wasser auf und durchbohrte einen Schurken mit seiner spitzen Schnauze. Angus zog den Fisch aus den Decksplanken, riss dem Tier die Schnauze ab, die spitz und lang wie ein Schwert war, und durchbohrte damit das verbleibende Auge des einäugigen feindlichen Käptns. Als seine Kumpanen den Fall ihres Anführers erkannten, nahmen sie Reißaus. Die toten Piraten wurden als Dankopfer für Dwyllan an die Fischer verfüttert. Und die Schwertfische werden seitdem in Vesternesse Angus genannt.

Wenn ihr die Geschichte nicht glaubt, könnt ihr zur Abtei gehen: dort halten die Priester die Schwertnase des Fisches, dem Angus Brigg MacSeal sein Leben verdankt, als Reliquie verwahrt.“

Die Geschichte „**Wie der Held Falland den Riesen Draemannon tötet**“ bietet Erklärungen für die Bezeichnungen

Fallandsburgh, Fallandstor und Draemannon-Hügel:

„Da der Riese Draemannon aufgrund seiner schier unbegrenzten Kräfte als unverwundbar galt, musste eine List ersonnen werden, um ihn zu überwinden. **Held Falland** stellte sich ihm in Küstennähe zum Zweikampf. Dabei musste er viele Schläge einstecken und es schien nur eine Frage der Zeit zu sein, bis auch Falland vom Riesen Draemannon niedergestreckt wurde.

Die heftigen Hiebe des Riesen trieben den Helden immer mehr an den Strand. Falland konzentrierte sich bei seinen Hieben auf die Beine des Unholdes – auch deshalb, weil der restliche Körper des Riesen außerhalb seiner Reichweite lag. Schließlich knickte der Riese ein und ging in die Knie.

Just in diesem Moment sendete der völlig entkräftete Falland ein Stoßgebet an Dwyllan. Der Meeresherr hörte sein Flehen und schickte eine Welle auf den Strand, die den Riesen mit ihrer Wucht von den Füßen riss. Flink sprang Falland auf den Rücken des Riesen und zwang ihn so zu Boden. Er setzte sich auf den Riesenhals, so dass der Kopf des Riesen von den Wellen des Meeres umspült wurde und er schließlich jämmerlich ertrank.

Mit der Zeit lagerten sich Staub und Erde auf dem toten Riesenkörper ab. Noch heute liegt er unter den Draemannon-Hügeln begraben, und wenn man auf den Klippen nicht aufpasst, kann man immer noch durch die Ohrlöcher in den toten Riesen hineinfallen und kommt nie mehr heraus!“

Die bei den Kindern populärste Geschichte ist die vom „**Reich der Robben**“:

„Der junge **Fischer Sean MacSeal** ruderte jeden Tag durch die stürmischen Wellen hinaus zu seinen Fischgründen. Dabei wurde er immer von vielen Robben begleitet, deren Köpfe munter im Wasser auf- und abtanzen, und die ihn mit ihren Knopfaugen beobachteten.

„Fort mit euch!“, schimpfte Sean jedes mal, „Ich brauche meinen Fisch für mich allein.“ Und verfiel sich eine Robbe in seinem Schleppnetz, so tötete er sie mit einem Knüppelschlag. An Land zog er ihr dann das Fell ab, für das er einen guten Preis bekam.

An einem schönen sonnigen Morgen, als Sean wieder einmal draußen auf See fischte, waren seine Netze so schwer, dass er sie kaum

einholen konnte. Plötzlich erschien der Kopf einer prächtigen großen Robbe neben dem Boot. Sie hatte sich im Netz verfangen. Sean ergriff seinen Knüppel und schlug auf sie ein.

„Was für ein Prachtexemplar!“, rief er aus. Und er ließ den Knüppel wieder und wieder auf den Kopf des Tieres niedersausen. Die Robbe schlug wild mit ihrem Schwanz und hätte Sean beinahe über Bord gezogen. Der Fischer traf sie noch einige Male, aber dann riss die Robbe das Netz entzwei und entkam.

Noch am Abend, als Sean in seiner Fischerhütte am offenen Feuer saß, ärgerte er sich über den Verlust. „Dass mir ein so schönes großes Fell durch die Lappen gehen musste“, dachte er. Dann trank er zur Beruhigung einen steifen Grog und schlief im Stuhl ein.

Auf einmal klopfte es dreimal laut an die Tür. Sean erwachte.

„Wer ist da?“, rief er.

Aber niemand antwortete. Sean sah aus dem Fenster und erblickte einen Reiter auf einem silbergrauen Pferd.

„Was willst du so spät in der Nacht von mir?“, rief Sean.

„Hast du Robbenfelle zu verkaufen?“, fragte der Reiter. Sein Gesicht war unter einem breitkrepigen Hut versteckt und er trug einen langen schwarzen Mantel, der seinen Körper bis zu seinen Füßen verhüllte. „Ich zahle jeden Preis für ein Robbenfell“, sagte der Fremde.

„Ja, ich habe ein paar“, sagte Sean eifrig, „aber sie sind in meinem Schuppen unten am Hafen.“

„Steig zu mir aufs Pferd, dann können wir sie holen“, antwortete der geheimnisvolle Fremde.

Sean schlug die Haustür hinter sich zu und stieg zu dem Reiter auf den silbergrauen Hengst. Das Pferd galoppierte sofort los, und zwar so schnell, dass Sean sich ängstlich am Mantel des Reiters festklammerte.

Als sie zum Hafen kamen, hielten sie nicht an, sondern stürmten weiter am Strand entlang zu den Klippen hinauf. Da plötzlich merkte Sean, dass die Hufe des Pferdes nicht länger den Boden berührten – sie flogen durch die Luft!

„Hilfe, Hilfe!“, schrie Sean. Aber niemand hörte ihn. Das Pferd flog über den Klippenrand auf das Meer zu. Die Wellen tosten unter ihnen. Sean schloss die Augen, als die wilden Brecher immer näher kamen. Schon tauchten sie in die Wellen.

Als Sean seine Augen öffnete, fand er sich auf dem Meeresgrund wieder. Um ihn herum war ein Wald von grünem Seetang und darin lebten Hunderte von Krebsen und Krabben, Hummern und Austern. Alle starteten gebannt

auf das Pferd und die beiden Reiter. Muscheln lagen verstreut auf dem Meeresboden und schimmerten in der grünen Dämmerung. Dann geschah etwas Schreckliches. Sean bemerkte auf einmal, wie sich seine Hände, die immer noch des Reiters Mantel umklammert hielten, in Flossen verwandelten. Seine Haut fühlte sich plötzlich kalt und glatt wie Leder an und statt seines eigenen struppigen Bartes hatte er nun lange graue Schnauzhaare wie eine Katze. Er hatte sich in eine Robbe verwandelt. Als der Reiter sich umdrehte, sah Sean, dass auch er einen Robbenkopf hatte. Und das silbergraue Pferd war in Wirklichkeit ein riesengroßes Seepferd.

„Nein, Nein!“, schrie Sean, aber statt Worte kamen nur ein paar Luftblasen aus seinem Mund.

Um ihn herum schwammen Hunderte und Aberhunderte von Robben – große und kleine, dicke und dünne. Sie umkreisten Sean, blickten ihn betrübt an, und begannen zu singen. Es war das traurigste Lied, das Sean je gehört hatte:

„Sean MacSeal mit seinem Netz

hat den Robbenkönig verletzt.

Nur durch den, der die Schläge verteilt,
wird unser König wieder geheilt.“

Das Seepferd trug seine beiden Reiter über den Meeresgrund, bis sie an eine große breite Felswand kamen. Sie öffnete sich vor ihnen. Dahinter befand sich eine gewaltige Höhle – der Palast des Robbenkönigs. Tausende von Perlen schimmerten von der Decke und ließen die Höhle in hellem Glanz erstrahlen. Der Boden war mit buntem Sand bedeckt und führte zu einem mächtigen Thron aus Perlmutter. Und ganz oben, umgeben von stattlichen schnauzbärtigen Leibwächterrobben, saß der Robbenkönig. Der König trug einen Verband um den Kopf, und seine verwundeten Flossen hingen schlaff herunter. Als er Sean erblickte, rief er sogleich aus: „Das ist der Fischer, der mich umbringen wollte, als ich mich im Netz verfang!“

Da wurde Sean ganz verlegen, und er schämte sich sehr. Außerdem hatte er große Angst, dass die Robben ihn bestrafen würden. Aber nichts dergleichen passierte. Stattdessen fingen die Robben wieder an zu singen:

„Sean MacSeal, Mensch- und Robbenwesen,
nur durch dich kann unser König genesen.

Du hast ihn verwundet.

Mach, dass er gesundet.“

Große Tränen tropften aus des Königs Augen und kullerten in seinen Schnauzbart. „Heile mich, Sean MacSeal“, flehte er. „Mein Kopf schmerzt so sehr, dass ich meine Krone nicht

mehr tragen kann. Und meine wunden Flossen kann ich nicht zum Schwimmen benutzen.“

Sean eilte an die Seite des Königs und berührte jede Wunde dreimal mit seinen Flossen. Da heilten die Wunden sogleich und dem König ging es wieder gut. Er riss sich den Verband von dem Kopf und rief: „Hurra, Hurra! Ich bin geheilt!“ Alle Robben tanzten vor Freude um den Thron herum. Sie fassten Sean an den Flossen und reihten ihn in ihren Kreis ein. Freudig tanzten sie umher, bis der Robbenkönig die Flossen hob. „Sean“, sagte der König feierlich, „ich lade dich hiermit ein, für immer ein Robbenfell zu tragen und in unserem Robbenreich zu bleiben.“

„Vielen Dank“, sagte Sean hastig. „Es ist mir eine große Ehre. Aber ich möchte doch lieber wieder ein Mensch sein.“

„Dann eben nicht“, sagte der König. „Aber ich werde dir nur dann deine menschliche Gestalt wiedergeben, wenn du versprichst, nie mehr eine Robbe zu töten.“

„Ehrenwort“, rief Sean. Er hatte kaum ausgesprochen, da war die Höhle um ihn herum verschwunden, und er stand wieder vor seiner Hütte. Sean eilte in die Stube und schaute in den Spiegel. Tatsächlich! Er war wieder ein Mensch. Und ein sehr glücklicher dazu.

Von nun an ging Sean jeden Ljosdag auf die Klippen und nahm einen Eimer voll Fische mit. Diese warf er dann den geschmeidigen grauen Robben zu, die im Wasser der Bucht heruntollten. Und wenn sich einmal eine Robbe in seinem Netz verfang, dann streichelte Sean ihr Fell, befreite ihre Flossen aus den Maschen und schickte sie mit einem Gruß an den König ins Reich der Robben zurück.“

Wird Daina nach **Geschichten über Silkies** oder Menschen, die sich in Robben (bzw. umgekehrt) verwandeln, gefragt, so erwidert sie (vgl. Quellenbuch „Alba – Für Clan und Krone!“, S. 200):

„Da gibt es ganz verschiedene Geschichten...“

Angeblich können Frauen in der Abenddämmerung am Strand auf einen Silkie treffen. Dieser umgarnt die Frau mit seinem Charme und Zauberkünsten, so dass sie ihm gern zu Willen sind. Ihren Familien erzählen sie, einem ausländischen Seemann begegnet zu sein, mit dem sie sich noch einige Zeit heimlich treffen. Das aus dieser Beziehung entstehende Kind ist unweigerlich ein Knabe. Der Silkie erscheint noch einmal, um der Mutter ein wertvolles Geschenk – zum Beispiel einen goldenen Armreif aus einem

gesunkenen Schiff – zu machen. Ist der Knabe sechs oder sieben Jahre alt, so erscheint sein Erzeuger, um ihn zu sich zu holen. Zusammen mit seinem Vater schwimmt der Sohn auf das Meer hinaus, und verwandelt sich dabei in einen Seehund.

Eine andere Geschichte erzählt davon, dass sich ein junger, zurückhaltender Fischer in ein fremdes Mädchen mit pechschwarzem Haar und blauen Augen, die nicht einmal die albische Sprache kann, verliebt. Sie bekommen einen Sohn, den sie Robbie nennen. Die Frau bittet ihren Mann, eine schiffsähnliche Wiege für ihr Kind herzustellen, so dass die Wiege am Strand ins Wasser gesetzt werden kann und das Baby von den Meereswellen sanft hin- und herbewegt wird. Jedoch passiert das große Unglück, dass die Wiege mit dem Säugling bei ablaufendem Wasser aufs Meer hinausgezogen wird. Seitdem behaupten Fischer und Seefahrer immer wieder, eine Wiege mit einem Jungen auf dem Meer gesichtet zu haben, umgeben von einer Schar Robben.

Eine andere Geschichte erzählt, dass das erste Kind des Fischers ein Mädchen ist. Nach der Geburt des zweiten Kindes, dem Jungen namens Robbie, verrät das Mädchen ihrer Mutter, dass der Vater ein Robbenfell unter dem Dach versteckt hält. Daraufhin kann diese nach Jahren endlich ihr Fell wieder an sich nehmen, denn sie ist in Wirklichkeit eine Silkie, die sich mithilfe des Fells in eine Robbe verwandeln kann. Sie verlässt Mann und Tochter, denen sie ausrichten lässt, dass sie sich fortan um die Erziehung ihres Sohnes Robbie kümmern wird, den sie mit sich nimmt.

Eine andere Version besagt, dass schon kurz nach der Heirat die Frau die Sehnsucht nach dem Meer packt und sie sich ihr Fell holt, es anlegt und sich in eine Robbe verwandelt. Später spießt der Mann diese Robbe aus dem Meer auf, weil er nicht weiß, wer sie wirklich ist. Damit tötet er unwissentlich seine eigene Frau.

Was daran wahr ist kann ich nicht sagen. Ich bin zwar noch nie einem Silkie begegnet, bin mir aber sicher, dass es sie gibt! Deswegen soll man auch keine Robben mutwillig töten, da ein Silkie unter ihnen sein könnte und solch eine Tat Unglück bringt. Und was den Fischer angeht, der in den meisten Silkie-Geschichten vorkommt, so hat er eigentlich keinen Namen. Nur wenn ich erzähle, heißt er immer Sean MacSeal – den solltet ihr übrigens fragen, wenn ihr mehr über Robben erfahren wollt!“

5.3 Angus gegen Argyle

Manchmal wird der Übermut der Gäste im Alehaus „Ärgerlicher Angus“ (benannt nach Angus Brigg MacSeal, s.o.) am Nachbarhaus von Argyle MacSeal (s.o.) ausgelassen – zumindest werden Fremde darauf hingewiesen, dass sie ihre Blase an dessen Außenwand entleeren sollen. Neben der Eingangstür des Ärgerlichen Angus ist ein Brett mit einem Spottvers aufgemalt, unter dem ein großer Pfeil auf das Nachbarhaus zur Rechten weist:

„Ich sitze in der Nässe,
seht Ihr meine Blässe?
Mein Schiffein ist zerschellt,
die Arbeit mir vergällt.
Fort ist das Boot, fort auch der Fang,
ich werde trauern mein Leben lang.“



In Wirklichkeit steht die Familie von Argyle MacSeal außerhalb der Dorfgemeinschaft, weil sie mit dem Dämon Samiel im Bunde sind und dies im Dorf bekannt ist. Als **Freifänger** (vgl. das Abenteuer „Rotbarts Burg“) erhoffen sie sich, einen besseren Fang zu machen als die anderen – was zeitweise auch funktioniert hat. Dass sie nicht mehr in das aktive Dorfleben integriert sind wirkt sich jedoch negativ auf ihre Situation aus, so dass einige Familienmitglieder Samiel abschwören und sich in die versöhnenden Arme der Kirgh begeben wollen. Das Familienoberhaupt Argyle hat sich jedoch bereits zu sehr in Samiels Netz verfangen, als dass seine Seele noch gerettet werden könnte.

5.4 Der Blaue Ritter

Sitzen die Abenteurer abends im Alehaus „Zur kläffenden Robbe“ (s.o.) zu Tisch, so fällt ihnen folgendes auf:

An der Theke sitzt eine einzelne Person. Es handelt sich um einen dünnen, mittelalten Mann mit einem jungenhaften Gesicht, der in schlecht verarbeitete Seehundfelle gekleidet ist. Die strähnigen Haare stehen in alle Richtungen ab.

Jeder der Einheimischen scheint den Mann nett zu begrüßen, ein paar kurze Worte mit ihm

zu wechseln und ihm aufmunternd auf die Schulter zu klopfen, bevor sie sich wieder abwenden und ihn seine Suppe weiterlöffeln lassen.

Bei einem gelungenem EW:Wahrnehmung erkennt man, dass er leicht verrenkt auf dem Hocker sitzt – eine auf die Dauer sehr unbequeme Sitzhaltung. Guckt man genauer hin lässt sich feststellen, dass sein linker Fuß unnatürlich absteht.

Es handelt sich um **Sean MacSeal**, den eigenbrötlerischen Seehundjäger. Nachdem er seine Mahlzeit eingenommen hat macht sich Sean im Dunklen wieder auf zu seinem Unterschlupf (s.u.). Fragen die Abenteurer nach ihm, so sind die Einheimischen voll des Lobes über „ihren Seehundjäger, einem großen Jungen, der eigentlich viel zu gut für diese Welt ist.“ In ihrer Sympathie meint man auch ein bisschen Mitleid mitschwingen zu hören.

Hören die Abenteurer den Gesprächen im Alehaus aufmerksam zu, so können sie aufschnappen, dass Sean ins Dorf gekommen ist, um die baldige **Ankunft des Blauen Ritters** zu verkünden. Dies scheint ein aufregendes, freudiges und seltenes Ereignis zu sein. Erkundigen sich die Abenteurer, um wen es sich dabei handelt, so antworten die Leute ausweichend und verschwörerisch. Sie laden die Abenteurer aber ein, gemeinsam mit ihnen in einer der kommenden Nächte den Blauen Ritter zu begrüßen.

Bei dem Blauen Ritter handelt es sich um die volkstümliche Bezeichnung für einen **Riesenhummer**. Die sehr langlebigen Krustentiere werden in voll ausgewachsenem Zustand bis zu fünf Meter lang. Solch ein Tier verfügt über fünf Paar Füße und zwei Scheren, von denen die rechte der beiden stärker ausgeprägt ist, da sie zum Beutefang und als Verteidigungswaffe dient. Die linke Schere dient hingegen nur zur Zerkleinerung der Nahrung und ist entsprechend kleiner

Blauer Ritter vom Meeresgrund Riesenhummer, Grad 6

18 LP, 27 AP – PR – Gw 40, St 90, B 18

große Schere+12 (2W6+6), kleine Schere+10 (1W6+4), Schwanzhieb+8 (1W6) – Raufen+8 (1W6)

Abwehr+14, Resistenz+13/15/13

Riesenhummer sind nachtaktiv und verbergen sich tagsüber in Höhlen. Sie ernähren sich überwiegend von Aas, lebenden Fischen, Muscheln und anderen Meeresbewohnern und in geringem Umfang von Algen und anderen Meerespflanzen. Das Fleisch eines Riesenhummers ist eine bekannte **Delikatesse**.

Wenn alle Jahre wieder ein paar Riesenhummer in mondbeschiedenen Nächten die Küste aufsuchen, werden sie von den Dorfbewohnern gemeinschaftlich gejagt. Dann zieht nachts ein feierlicher Fackelzug zum Strand. Neben den mit Speeren und Netzen bewaffneten Männern gehen auch Frauen und Kinder mit, bleiben jedoch auf der Küstenstraße bei den Pferden und Karren. Am Strand werden brennende Fackeln in den Sand gesteckt, um die Hummer anzulocken und nicht im Dunklen kämpfen zu müssen. Es wird darauf geachtet, den Riesenhummer mit Netzen einzufangen und seine Beine und Scheren mit Seilen abzubinden um ihn zu erschöpfen, so dass er mit einem Stich in den Kopf getötet werden kann und Panzer und Fleisch unversehrt bleiben. Die Ausführung des Todesstosses stellt dabei eine ehrenvolle Aufgabe dar.

Die Abenteurer können sich an der **Jagd auf dem Riesenhummer** aktiv beteiligen. Sollten sie jedoch ungestüm auf das Tier einschlagen, werden sie von den Einheimischen daran gehindert und abgedrängt. Stehen die Abenteurer abseits des Kampfplatzes, so kann ein zweiter Riesenhummer dem Meer entsteigen, dem sie nun am nächsten stehen. Die Abenteurer können den zweiten Riesenhummer stellen, was ihnen viel Anerkennung einbringt. Sie sollten jedoch darauf achten, dass weibliche Hummer mit Eipaketen am Hinterleib und damit der Hummernachwuchs verschont bleibt (EW:Tierkunde), ansonsten werden sie von den anderen Hummerjägern eindringlich gemahnt, von ihrem Tun abzulassen.

Bei einem gelungenen EW:Wahrnehmung, EW:Nachtsicht oder wenn ein Abenteurer ausdrücklich das dunkle Meer im Auge behält (z.B. um die Ankunft weiterer Riesenhummer frühzeitig erkennen zu können), fallen mehrere dunkelglänzende, flache, halbkugelförmige Schatten auf, die auftauchen, auf den Brandungswellen tanzen und wieder verschwinden. Es handelt sich um **Seehunde**, die neugierig ihre Köpfe aus dem Wasser strecken und das nächtliche Geschehen am Strand aufmerksam verfolgen.

Ist ein Hummer zur Strecke gebracht, so wird er noch am Strand zer-, die einzelnen Stücke an verschiedene Personen verteilt, auf Karren geladen und ins Dorf gefahren. Die große Schere wird dabei demjenigen zugesprochen, welcher den Todesstoss ausgeführt hat. Zu Hause lösen die Leute das Fleisch aus. Ein großes Schwanzstück geht an Ilka NiSeal und das Alehaus „Zur kläffenden Robbe“, wo dann „Frische sämige Lauchsuppe mit Hummereinlage“ im Angebot ist.

Der **Riesenhummerpanzer** wird in den folgenden Tagen nach und nach von den Leuten auf einer Düne am Strand wieder zusammengelegt. Zwei Priester von der Abtei Fallandstor halten dort Tag und Nacht Wache und sprechen Gebete zum Meeresgott Dwyllan. Nach dem Abhalten eines feierlichen **Dankgottesdienstes** am darauf folgenden Ljosdag werden die einzelnen Panzerteile meistbietend verkauft und die (kleinen) Reste im Sand verscharrt oder ins Meer geworfen. Der Erlös geht an die Abtei.

5.5 Der Seehundjäger

Haben sich die Abenteurer bei der Jagd auf den Blauen Ritter vom Meeresgrund beteiligt, so konnten sie aufschnappen, dass Sean MacSeal vermisst wurde. Sie werden gebeten, einmal bei ihm nach dem Rechten zu sehen.

Sean hat sich in einer **Grotte in den Klippen** direkt am Meer, etwa auf halbem Weg zwischen dem Dorf und der nördlich gelegenen Abtei, niedergelassen. Die Lage des Höhleneingangs kann von den Dorfbewohnern beschrieben werden. In der Nacht kann man ihn bei klarer Sicht von der Küstenstraße aus anhand eines gedämpften Lichtschimmers ausmachen.

Sean MacSeal hat im Auftrag des Clans das **Amt des Seehundjägers** inne und geht darin regelrecht auf. Seine Arbeit besteht im Schutz und Hege der Tiere und nicht – wie bei den anderen Küstenclassen – darin, selbst den Seehunden nachzustellen, sie zu töten oder ihnen die Felle abzuziehen. Er versorgt verletzte Seehunde, birgt tote Meeressäuger und führt Bootsfahrten durch um die Bestände zu kontrollieren. Seine Hauptaufgabe besteht jedoch darin, erkrankte oder durch Stürme von der Mutter verlassene, überlebensfähige Jungrobber aufzunehmen und sie wieder aufzupäppeln. Sean klärt bereitwillig jeden Interessierten über seine Tätigkeit auf:

„Hier bei uns an der Küste unterliegt die Robbe dem Jagdrecht. Dafür wird ein Seehundjäger eingesetzt. Weil die Jagd ein Vorrecht der Adligen ist, kann der Seehundjäger Wilderei bei den Robben nachgehen und wie ein Wildhüter ahnden. In unserem Clangebiet wird die Tötung von Robben schwer bestraft!

Die Sandbänke hier an der Küste sind ideale Geburtsstätten für Robben. Robben atmen Luft, deshalb können sie nicht unter Wasser gebären. Die jungen, erst wenige Wochen alten Robben bezeichnet man als Heuler. Mit ihrem Heulen wollen sie ihre Mutter rufen.

Wird ein Heuler gefunden, darf man ihn nicht anfassen und muss andere Tiere von ihm zurückscheuchen! Bei einer Flucht verlieren die Kleinen viel an Kraft. Wenn ihr Nabel noch offen ist, können durch die Reibung auf dem Sand sogar schwere Bauchwunden entstehen.

Ich nehme die Robbenwaisen auf, weil sie ohne ihre Eltern nicht überleben können. Sie bekommen von mir Milch und Fischbrei. Langsam lernen sie, selbständig Fisch zu fressen, bis sie lebende Beute fangen können und wieder ausgesetzt werden. Dann würde ich am liebsten mit ihnen hinaus schwimmen...“

In dem Grottsystem unter den Klippen betreibt er eine regelrechte „**Aufzuchtstation**“ mit mehreren, vom Meerwasser gespeisten, verschieden großen Becken, in denen er den kleinen Robben seine Pflege angedeihen lässt. Für sich selbst hat er eine kleine Nebenhöhle karg eingerichtet, in der außer einer ebenerdigen Schlafstatt, einer Feuerstelle und zwei wasserdichten Truhen (eine für Kleidung, Decken und Stoffstreifen als Verbandsmaterial, die andere für Feuerholz, Kohle, Zunder, Fackeln und Kerzen) nichts weiter zu finden ist. Für die Robben hält er mehrere Fässer mit frischem Fisch und eine Milchkanne vor – offensichtlich teilt er sich die Nahrung mit seinen Schutzbefohlenen. An einer Stelle stehen geflochtene Kiepen, Käfige und Verschläge sowie Köcher mit Speeren (leichte, Wurf- und Stoßspeere) und Harpunen. An einigen Wänden hängen Netze und Seile an großen Nägeln. In Nischen sind kleinere Werkzeuge und sonstige Utensilien hinterlegt (Näpfe, Blechgeschirr und Besteck, Nadeln, Garn und Schere etc.). In einem großen Holzbottich liegen alte Bürsten, aus Lumpen genähte Bälle und weitere unförmige Dinge aus anderen Materialien, deren Zweck sich den Abenteurern zunächst nicht erschließt (es

handelt sich um Spielzeug für die Robben). In der Nähe des Eingangs liegt ein Boot, welches sich rudern lässt und einen kleinen Einsteckmast aufweist.

Sean ist anderen gegenüber sehr aufgeschlossen und mitteilend, wenn sie sich für seine Tätigkeiten interessieren und offensichtlich keine bösen Robbenjäger sind. Er geht in seiner Arbeit regelrecht auf. Seine intensive Zuneigung zu den Heulern ist von einer unschuldigen, kindlichen Art. Auch an der Riesenhammerjagd konnte Sean nicht teilnehmen, weil er sich um ein kränkliches Robbenjunges gekümmert hat. Bei anderen Themen verliert sich sein Enthusiasmus jedoch schnell, so dass er etwas beschränkt und traurig wirkt. Seine niedergeschlagene Grundstimmung ist dann für jedermann offensichtlich. Sean macht keinen Hehl daraus, dass er nur für die Arbeit mit den Robben lebt, ansonsten jedoch sehr unglücklich ist. Dass dies nicht nur auf seinen verkrüppelten Fuß zurückzuführen ist, den er etwas nachzieht, kann man in einem persönlichen Gespräch herausfinden. Versucht ein Fremder, ihn aufzumuntern und Trost zu spenden, so rückt Sean u.U. mit seiner Lebensgeschichte heraus und offenbart sich sogar als (verhinderter) Silkie.

Aufgewachsen ist er in der Nähe von Deorstaed als Sohn einer Fischerfamilie. Als junger Heißsporn ist er mit einer Gruppe Wagemutiger ausgezogen, im nördlichen Jokulsund an einer **Waljagd** nach Art der Waelinger teilzunehmen. Zwar war die Jagd erfolgreich, jedoch kam es zu einem Angriff von **Eisbärmenschen** (vgl. das Abenteuer „Göttliches Spiel“), die ihnen das Walfleisch abnahmen und mehrere Männer töteten. Er selbst wurde tödlich verletzt und überlebte nur knapp. Sein Fuß ist seitdem verkrüppelt. Darüber hinaus hat Sean ein starkes Trauma davongetragen. Die Erinnerungen an dieses Erlebnis können jederzeit mit voller Wucht hochkommen und ihn quälen:

Seans Stirn legt sich in Falten. Er schließt die Augen und verzieht das Gesicht, während er anfängt zu stammeln:

„Die Bilder gehen mir nicht mehr aus dem Kopf: Wohin ich blicke, ein grausiges Gemetzel! Peitschende Schwanzflossen, blitzende Klingen, blutige Gischt...“

Die Männer in den Booten stoßen Messer an Stangen in bläulich schimmernde Walrücken. In anderen Booten sitzen Frauen, die mit

Rudern auf das Wasser schlagen und die Wale ihren Schlächtern in die Arme treiben. Das Wasser in der Bucht färbt sich vom Blut rot, und blutgetränkt ist auch der Strand, wo die Kadaver mit langen Messern, Äxten und Sägen zerlegt werden. Männer tragen Speckwürfel auf ihren Schultern. Sie waten durch den Brei aus Fett und Blut, sie klettern auf die ihrer Speckschicht beraubten Kadaver, und einige kriechen sogar ins Innere...

Plötzlich tauchen sie auf: Kleine, breite Männer und Frauen, mit bleicher Haut und pechschwarzen Haaren, in Fellen gekleidet, zum Teil auf Eisbären reitend, und sie greifen an und rauben die besten Walstücke. Aber es sind keine Menschen, es sind keine Menschen! Ihre langen Zähne schlagen sie nicht nur in das rohe Walfleisch, sondern sie fressen auch die Männer und Frauen auf, es sind Menschenfresser, Menschenfresser..."

Als er sich wieder beruhigt und aufhört, die Fäuste gegen seinen Kopf zu schlagen, steht ihm der Schweiß auf der Stirn.

Seans eigentlicher Makel ist, dass er seit dem geschilderten Ereignis nicht mehr seine Robbengestalt annehmen kann. Er, der die Robben so sehr liebt, kann ihnen nicht so nahe sein, wie seine Silkie-Verwandten es vermögen. Bisher ist der Grund für den Verlust seiner Kräfte im Unklaren geblieben, auch die Priester vermochten ihm nicht weiterzuhelfen. Er hat sich eingeredet, dass er eine Strafe Dwyllans ertragen muss, da der Meeressgott die Jagd auf die riesigen Walfische, welche vor allem bei den barbarischen Waelingern verbreitet ist, nicht gutheißt. Dabei ist der Sachverhalt recht einfach: Sean wurde nach dem Überfall der Eisbärmenschen von einem veidarischen Schamanen geheilt. Jedoch hatte der Schamane den Eindruck, dass sein Patient vom bösen Geist eines Eisbärmenschen besessen war – in Wahrheit handelte es sich um eine ätherische Manifestation seiner Robbengestalt, die sich ebenfalls um Seans Wohlergehen sorgte. Der Schamane richtete Seans zerstörten linken Knöchel wieder her und klammerte die Knochen mit dem **Span eines Sigildorns aus Kaltem Eisen** (vgl. Quellenbuch „Waeland – Die Krieger des Nordens“), um den Geist zu vertreiben. Dieses Metall, welches er immer noch in seinem Körper trägt, egalisiert seitdem seine gestaltwandlerische Fähigkeit.

Bekommt Sean einen Weg aufgezeigt, wie er seine Robbengestalt wieder annehmen kann, so wird er dieser Person auf ewig dankbar

sein. In diesem Fall können die Abenteurer von ihm erfahren, dass die Klippen von Höhlen und Grotten durchzogen sind, die Zugänge sowohl von der Meer- als auch von der Landseite aufweisen, wie seine Heimstatt auch. Dies betrifft auch den Standort der Abtei Fallandstor. Interessieren sich die Abenteurer für die Riesenhummer, so offenbart er, dass diese von Silkies an den Strand gedrängt werden. Auch dass in seinem Clan viele Silkies vorkommen ist nun kein Geheimnis mehr.

Quellen und Verweise

Die Anlage des Scheunenhügels wurde inspiriert durch das **Scheunenviertel in Petershagen-Schlüsselburg** an der Weser.

Die Kurzgeschichte „**Das Reich der Robben**“ erschien mit einer Hauptfigur anderen Namens als Hörspiel auf der Audiokassette „Erzähl mir was“ (Folge 24).

Der Spottvers am Alehaus „Ärgerlicher Angus“, welcher auf das Nachbarhaus von Argyle MacSeal verweist, stammt aus dem Kinderbuch „**Micky Maus, der tapfere Ritter**“ von Walt Disney.

Tätigkeiten des Seehundjägers Sean MacSeal werden in Deutschland von den **Seehund-aufzuchtstationen an der Nordsee** in Norddeich und Friedrichskoog übernommen.

Der von Sean MacSeal erlebte Walfang ist übernommen aus dem Roman „**Simons Bericht – Eine nordische Odyssee**“ von Konrad Hansen.

*Arcado Arcipelago
April 2010
www.midgard-forum.de*