

Schreyhals

Ausgabe zum Yorkfeuer im Jahre 10 nach York * larhgotisch patriotisch * nur zwei Kupferlinge!

Höret den Schreyhals!

Der Schreyhals ist ein larhgotisch Druckwerk, gedacht als Vorlage zum öffentlichen Ausruf oder zur stillen Lektüre. Der Schreyhals erscheint wohl jetzt zum ersten Mal und wenn genug Kupfer durch seinen Verkauf fließt in die Taschen der Schreiberlinge, wird es ihn wohl des öfteren geben, auf daß er kundtut alles, was

die Larhgoten wissen sollten! Auch soll er helfen, Sachen feilzubieten, Ankündigungen zu verbreiten und Neues schnell bekannt zu machen in unserem großen Reich! Wer sich berufen fühlt den Schreyhals mit Schrift oder Silber zu bedenken, schicke nach Hammerburg zum „Schreyhals“ oder komme uns dort besuchen, auf daß wir

seine Botschaft niederschreiben oder uns ob seiner Hilfe freuen.

Sigmund, „der Schreiberling“,
Gerlinde, die „Fleißige“,
und Adam, der „Bereiste“

Große Tafelley in Averbergen

Bevor das Reisen durch das Wetter schwierig wurde, lud seine Gnaden Graf Asgor von Averbergen nach Averbergen an die große Tafel und bewirtete anderthalb Dutzend Personen. Zu nennen wären da von der hohen Tafel: Gräfin Gaea von Oerhus, Gräfin Gesa von Gehrland, Reichsritter Lothar zu Larhgo, Aron, Priester des Lorgum, Sina, Priesterin der Alina, Jaron zu Libecke, Graf von Hammerburg.

Und von der niederen Tafel: Ritter Hernando aus Averbergen, Ritter Bergulf

aus Averbergen, Baron Blanc de Blanc, Ritter Gregor vom Rabenfels aus Oerhus, Lillian, Sekretärin aus Oerhus, Tani aus Averbergen, Elena von Weissenburg aus Hammerburg sowie der Bibliothekarius aus Averbergen.

Aufgetragen wurden nach Birn und Epfel zur Begrüßung zunächst Kernlasuppelin, sowie gebackene Zwibbl. Gang zwei bestand aus Fisch bastetten mitte Würtzkeutter und Kalf bastetten von Rind mit ribislsalse. Hernach wurden Hühner in salse von rothem wein, hune mitte Pflaumen und

Datteln und Gebassenes mit wüerst und faisten aufgetragen. Gefolgt von Kaponenbastetten mit phlumenemuos und Falscher Wildbretbastette, dann wurde noch eine Ramsuben mit Kernla aufgetragen. Den Abschluß machten Allerlay Zuckerwerck und Confect. Zu all den Köstlichkeiten wurde ausgiebig dem Weine und dem keltischen Apfel zugesprochen.

Bei derart gutem Essen wurden dennoch wichtige Dinge besprochen - so wurde uns versichert. G

Teshup in Oerhus gesichtet

Der im Volksmund oft "Reichsdämon" genannte Teshup ist wieder in Larhgo. Auf der Turney zu Oerhus wurde er gesichtet, wie er sich langsam dem Orte des Turniers näherte. Um Zwischenfälle zu verhindern, wurden die Anwesenden aufgefordert ihm aus dem Wege zu gehen und auf gar keinen Fall anzugreifen oder gar Magie gegen ihn zu wirken. Er wurde beobachtet und gab sich schlussendlich mit einem Schachspiel und einem Gespräch mit

Langoras, dem Ordenskrieger des Cron zufrieden. Hernach verschwand er wieder - hoffentlich für immer.

Es wurde allerdings bekannt, dass sich Langoras, Ordenskrieger des Cron mit dem ebenfalls Cron anhängendem Ritter Gregor vom Rabenfels aus Oerhus samt Knappe Kay in den hierauf folgenden Tagen auf den Weg gemacht hat, um einen Weg zu suchen dieser Plage endlich Herr zu werden. G

Gehrländer ziehen nach Meerland

Die Gehrländer, vertrieben aus ihrer Heimat ziehen nun, geführt von Gräfin Gesa, durch die Lande um „Meerland“ zu finden, das Land ihrer Träume, das Land der Verheißung. Frei von Übel und Dämonen wird es den Gehrländern die Ruhe und den

Frieden bringen, den sie sich so wünschen.

Seit nunmehr einem Jahr ziehen die Gehrländer einzeln oder in kleinen Gruppen durch Larhgo und benachbarte Reiche - immer auf der Suche nach dem gelobten Land. Werden sie den Ort ihrer Träume,

den Ort ihres Glücks finden?

Wir jedenfalls hoffen, daß die Gehrländer bald eine neue Heimat finden, zumindest solange in Gehrland noch die Wesen der Finsternis wüten. Denn Larhgoten! Gehrländ ist überall! Seid auf der Hut! S

Bannerausstellung in Örhus

In Örhus sind jetzt erstmalig Banner aus aller Welt zu bestaunen. Der Örhuser Kai brachte sie von seinen Reisen im Gefolge der Gräfin Gaea mit und möchte sie möglichst vielen Interessierten zugänglich machen. Auf Volk, geht nach Örhus und staunet! Die Erlöse seiner Ausstellung sollen der larhgotischen Gesellschaft zur Rettung Schiffbrüchiger zukommen. S

Abenteurer vermißt

Vor vier Wochen etwa zog ein Trupp junger Männer und Frauen in Richtung Gehrland um „es ihnen heimzuzahlen“, wie ihr Führer ankündigte. Von den jungen Leuten fehlt bislang jedes Lebenszeichen. Dies sei allen Larhgoten eine Warnung nicht allein oder leichtfertig sich nach Sperrland zu begeben! Denn wer sich in Gefahr gibt - kommt drin um! S

Eklat in Wenzingen

Bereits letzten Sommer geschah es, dass die Gilde der Schutzleistenden zu Wenzingen ihre Gründung in Weitersberg in Wenzingen mit einem Juggerturnier begehen wollte. Hierzu begaben sich nach Weitersberg: Seine Gnaden Graf Asgor von Averbergen, ihre Gnaden Gräfin Gaea von Oerhus, seine Excelenz Halgor, Botschafter ihrer Majestät, sowie Gregor vom Rabenfels, Ritter zu Oerhus.

Die hohen Herrschaften wurden von der Sekretärin ihrer Gnaden, einer Wache, einem Mann oerhuser Gefolge und dem Medikus Jeremias begleitet.

Auf Bitte der Gastgeber hin, wurde auch eine larhgotische Juggermannschaft gebildet, die in ihrem Spiel gegen die Mannschaft einer Gruppe, die sich "Skorpione" nannte antrat. Der Sieg wurde nach einem langen, harten - aber fairen Spiel durch ein Duell der Läufer beider Mannschaften nach Larhgo getragen. Und dieses im wahrsten Sinne des Wortes, denn Gregor von Rabenfels trug in

diesem Duell schließlich den gegnerischen Läufer samt Schädel ins Ziel.

Allerdings trat unsere Mannschaft anschließend von ihrem Sieg zurück und überließ den "Skorpionen" das Feld. Der Grund hierfür war der Protest unsererseits gegen das gültige wenzinger Juggergesetz, dass es Orken gestattete, als Mannschaft durch Wenzingen zu reisen und sogar an dem Turnier teilzunehmen. Im weiteren Verlauf des Turniers kam es zu einem Angriff durch einen, innerhalb der Orkenmannschaft mitgeführten, Oger gegen die sich unter den Zuschauern befindliche Sekretärin ihrer Gnaden der Gräfin von Oerhus.

Daraufhin wurde das larhgotische Banner zum Protest eingeholt und die Abreise für den nächsten Tag vorbereitet. Ihre Gnaden, die Gräfin von Oerhus reiste nach Lichtenfels weiter und überbrachte den formellen Protest gegen solche Gesetze an den wenzinger Reichsverweser. G

Ergebnisse der Larhgotischen Turney zu Oerhus

An ein idyllisches Plätzchen in Oerhus lud ihre Gnaden Gaea, Gräfin von Oerhus Adel und Volk Larhgos. Hier seinen nun die Gewinner der einzelnen Disziplinen auch jenen verkündet, die nicht an der Stätten weilten. Den Vogel abgeworfen hat Bjaron aus Averbergen. Im Bogenschießen bewies Kay, Knappe von Ritter Gregor vom Rabenfels aus Oerhus seine Treffsicherheit. Der Sieger im Hneffatafl wurde seine Gnaden Graf Asgor von Averbergen. Der Geländelauf musste ein zweites Mal gestartet werden und bei diesem lief Krax, Sohn des Krox als erster über die Ziellinie.

Im Zweikampf des Adels traten in der ersten Runde gegeneinander an: Ritter Bergulf aus Averbergen gegen Ritter Gregor vom Rabenfels aus Oerhus, Graf Asgor von Averbergen gegen Ritter Hernando aus Averbergen. Hernach in der zweiten Runde traten an: Ritter Gregor vom Rabenfels aus Oerhus gegen Ritter Hernando aus Averbergen, wobei Ritter Hernando den Sieg davon trug. Graf Asgor von Averbergen gegen Ritter Bergulf aus Averbergen, hier siegte seine Gnaden, welcher damit auch als Sieger im Zweikampf ausgerufen wurde.

Die Begegnungen und Ergebnisse der Spiele im Juggere: Averbergen gewann gegen die Keiler mit 9 zu 5 Punkten. Oerhus gewann gegen die Mannschaft aus Hammerburg und dem Cron-Orden mit 12 zu 2 Punkten. Den dritten Platz errang danach die Mannschaft der Keiler mit 10 Punkten gegen die Mannschaft aus Hammerburg und dem Cron-Orden, die 6 Punkte errang. Im Endspiel besiegte die Averbergener Mannschaft die aus Oerhus mit 10 zu 3 Punkten. G

Apfelsaft gegen Dämonen?

Manche Gerländer berichteten, daß sie am Abend Apfelsaft vor ihre Türe stellen, auf daß die Dämonen sie nicht holen. Denn wie jeder Gehrländer anscheinend weiß wirkt Apfelsaft auf Dämonen ungefähr so, wie der Teufel Alkohol auf uns Menschen wirkt. Vom Saft befriedet ziehen sich die

Unwesen dann wieder zurück und lassen die Menschen schlafen. Aber Vorsicht! Stellt nicht zu viel Saft hinaus, ein kleiner Krug reicht, sonst fangen die Viecher alles zu Klump zu hauen! Stellt auch nicht zu wenig raus, sonst werden sie wütend!

Die Geschichte, so wurde dem Schreyhals glaubhaft versichert, rühre daher, daß im Reich der Dämonen keine Bäume wachsen täten, so daß die Dunklen zu den Menschen kommen müssten, ihren Trieben zu gehorchen. S

Spendenaufruf!

Die larhgotische Gesellschaft zur Rettung Schiffbrüchiger braucht dringend Spenden, um ihre Tätigkeit weiterführen zu können! Die larhgotische Gesellschaft zur Rettung

Schiffbrüchiger ist weit über die Grenzen unseres Reiches bekannt und geachtet. Larhgoten! Helft mit, auf daß es so bleiben möge! Jeder Kupfer rettet Leben! S

Achtung Falschgeld!

In Ludwigstein sind falsche Taler aufgetaucht! Der geübte Larhgot würd sie wohl gleich am dumpfen Klang erkennen, auch sind sie nicht von der gewohnten Qualität. So sei jeder gewarnt, Acht zu geben. Fal-

sche Münzen sind sofort beim Grafen oder beim Ministerium abzuliefern, auf daß sie vernichtet werden sollen. Auf Falschmünzerei stehen hohe Strafen, auch das Mithelfen dabei ist aufs strengste un-

tersagt! Für das Ergreifen der Falschmünzer wird's wohl beim Ministerium oder bei den Grafen eine Belohnung geben. S

Zu den Waffen!

Die Reichsritterschaft sucht junge, kräftige Larhgoten mit Sinn für Gerechtigkeit, Lust auf Abenteuer und ausgeprägter Liebe zu Larhgo. Es winken Ruhm und Ehre, bester Sold, die Ausbildung an den verschiedensten Waffen, Einblicke in

militärisches Vorgehen, die Möglichkeit sich zu bewähren und später selbst Ritter zu werden. Ferner winkt die Aussicht in seiner Dienstzeit in die Nähe des Adels zu kommen und immer wieder berühmte Leute kennen zu lernen. Wer sich berufen

fühlt, zusammen mit den Reichsrittern Larhgos, friedensstiftend durch ganz Larhgo und die angrenzenden Reiche zu ziehen, finde sich zum Yorkfeuer bei Reichsritter Lothar ein, auf daß dieser ihn prüfe. S

Verbrennen von Toten

Wir möchten an dieser Stelle noch einmal darauf hinweisen, daß es in Larhgo üblich ist, daß die, die von uns gegangen sind, verbrannt werden, auf daß sie auf den Flügeln des Feuers empor fahren. Es ist

sogar verboten seine Verstorbenen einzukuhlen! Unsere Königin Miraii hat darauf beim letzten Yorkfeuer noch einmal ausdrücklich hingewiesen. Es wär wohl auch schicklich das Ableben seiner

Verwandten dem Ministerium anzuzeigen damit diese sehen, wer noch unter uns weilet und wer nit. S

Karrenunfall bei Averbbergen

Auf dem alten Karrenweg nach Nedderaverbergen ist es vergangene Woche zu einem schweren Karrenunfall gekommen. Bauer Ugbert ist mit seinem Ochsenkarren vom Weg abgekommen und hielt schnurrstracks auf das Haus der Familie Gärtnersberg zu. Die Fahrt endete erst in der guten Stube, wo sich der Karren dann verkeilt hat. Bauer Ugbert hat von dem ganzen Ungeschick nichts mitbekommen, sondern mußte erst von der herbeigeeilten averbergener Garde geweckt werden. Warum Bauer Ugbert eingeschlafen ist, ist unklar. Zeugen des Unfalls sagten aus: „Der war total wech! Der hat nix mehr gemerkt!“ oder „Der Ugbert hat gerochen wie das Schnapslager vom alten Ludwigstein!“. Da drängt sich jetzt die Frage auf, ob es in Larhgo nicht verboten gehört, völlig besoffen noch auf seinen Karren zu steigen, aber Graf Asgor wird sicher ein gerechtes Urteil fällen, wenn die Gärtnerbergs klagen. S

Trotz der widrigen Umstände lassen wir die Bildung unserer Bevölkerung nicht untergehen. Zum nächstmöglichen Zeitpunkt ist daher die Stelle eines

Leiters/Leiterin der Schule zu Gerland

neu zu besetzen. Voraussetzungen: gute eigene Bildung, Organisationstalent, Belastungsfähigkeit, guter Leumund, Freude am Umgang mit jungen und alten Schülern, Bekennnis zu den 4 guten Göttern Larhgos.

Gelehrt werden sollen: Schreiben und Lesen, Rechnen, Landeskunde, Geschichte Larhgos und Naturkunde.

Bewerber melden sich bei:
Baron Blanc de Blanc, Truchseß zu Gerland

Zum Mitsingen

Um unsere Verbundenheit mit Larhgo auszudrücken, singen wir Larhgoten seit jeher unsere Hymne. Sie sei hier noch einmal kund getan, damit wirklich jeder beim Yorkfeuer mitsingen könnt. S

Roter Mond

Roter Mond überm Silbersee,
Feuerglut wärmt den kalten Tee,
Kiefernwald in der Nacht
und noch ist der neue Tag nicht erwacht.

Sterne stehn hell am Firnament
solche Nacht findet nie ein End,
dieses Land wild und schön
und wir dürfen seine Herlichkeit sehn.

Rauher Fels, Moos und Heidekraut,
weit entfernt schon der Morgen graut,
Fahne weht weiss auf grau,
das Gras schimmert unterm Morgentau.

Fahrt vorbei, Morgen geht es fort,
kommen wir wieder an den Ort,
Larhgo ist unser Glück
und in uns bleibt nur Erinnerung zurück,
Larhgo ist unser Glück
und wir schwören uns ein neues Zurück.

Persona non Grata

- Verhängung der Acht in Oerhus

Die oerhuser Acht wurde von ihrer Gnaden Gräfin Gaea von Oerhus über die Elfe Kohry in deren Abwesenheit verhängt. Diese hat auf der Turney zu Oerhus leichtfertig das Leben von Langoras, Ordenskrieger des Cron gefährdet, als dieser mit der Wesenheit Teshup sprach.

Sollte genannte Elfin in Oerhus angetroffen werden, so hat sie den Tod zu erwarten. Die Person, welche die Elfe Kohry an die Oerhuser Wachen übergibt, oder den Beweis für deren unwiederbringlichen Tod bringt, wird eine Entschädigung für den Aufwand erhalten. G

Turney dieses Jahr in Averbbergen

Seine Gnaden Graf Asgor von Averbbergen lässt bekannt geben, dass die larhgotische Turney dieses Jahr in Averbbergen und das im neunten Monat des Jahres abgehalten werden wird. Die hohen Herrschaften und das Volk sind geladen, bei den Disziplinen die Akteure anzufeuern oder selbst daran teilzunehmen. G

Pferdemarkt in Ludwigstein

Auf Burg Ludwigstein soll einen Mond nach dem Yorkfeuer ein großer Markt für Gäule und andere Tiere dieser Größe stattfinden. Tiere jeden Alters sind zugelassen, der Handel wird per Handschlag geschlossen, der Zehnt ist sofort an den Marktvorsteher abzuführen. S

Gilde der Handwerker und Kaufleut zu Larhgo

Die Gilde der Handwerker und Kaufleut zu Larhgo ruft dieses Jahr zu einer Gildenzusammenkunft. Ort und Zeit soll die Turney dieses Jahr in Averbbergen sein. Es werden alle Mitglieder der Gilde

gebeten, sich dort einzufinden oder Nachricht von ihrem Verbleib zu senden. Nach dem tragischen Tod von Gildemeister Galtros vor einigen Jahren, sollen unter anderem neue Gildemeister gewählt

werden. Handwerker oder Kaufleut, die in die Gilde aufgenommen werden wollen, sollen dort vorstellig werden können. G

Bekanntmachung

Wir, Ihre Majestät Königin Miraii, geben bekannt:

Landrecht und Kür im larhgotischen Reich

Im Bewusstsein ihrer Verantwortung vor den Göttern, von dem Willen beseelt, als mächtiges und rechtschaffenes Reich dem Kampf gegen bössartige Mächte zu dienen, hat Königin Miraii Larhgo dieses Recht gegeben.

Die Kür

Den König zu Larhgo soll kürzen, wer mächtig ist im Larhgoereich.

Mächtig ist die Reichsritterschaft, welche zumindest einen Vertreter sendet, und der königliche Hofstaat, welcher ebenso einen Vertreter sendet.

Mächtig sind auch die Grafschaften und Gemeinschaften welche wenigstens mit 5 Gefolgsleuten zur Kür erscheinen, jedoch bedarf es der Zustimmung der Mächtigen, so sie mit weniger als 15 Gefolgsleuten erscheinen. Grafschaften und Gemeinschaften bleiben dann Kürvertreter, solange nicht 3/4 aller Mächtigen anderes beschließen.

Mächtig ist auch, derjenige der am Versammlungsort von allen Anwesenden dazu bestimmt wird, an der Kür teilzunehmen.

Mächtig ist nicht, wer einen anderen Mächtigen außer dem König zum Herrn hat.

Mit Zustimmung von 3/4 der Mächtigen kann ein neuer König gewählt werden.
Im Falle des Todes wird umgehend zur Kür gerufen.

Das Konzil übernimmt stimmlos den Vorsitz in der Kür.
Es leitet und wacht über die Kür im Sinne der larhgotischen Götter.

Der König

Der König von Larhgo sei durch die Kür inthronisiert und durch die Götter gesegnet. Er ist Herrscher über das gesamte larhgotische Reich. Er widmet seine Kraft dem Wohl Larhgos, wendet Schaden von ihm ab und verteidigt das Recht des larhgotischen Reiches. Er herrscht im Sinne dieses Gesetzes allein und absolut.

Die Reichsritter

Die Reichsritter seien auf Lebzeit Hüter und Beschützer des larhgotischen Reiches, des Königs und dieses Gesetzes.

Nur der König ernennt und entlässt Reichsritter. Ist der König nicht an der Stätte, sind die Reichsritter kompetent, über Fragen zu entscheiden, die königliche Belange oder Larhgo als ganzes betreffen.

Die Grafschaften

Die Grafschaften regieren, organisieren und verwalten sich als Teil des larhgotischen Reiches selbst. Ihnen obliegt Rechtssicherheit, Bündnisrecht und Landeshoheit, solange es nicht larhgotischen Interessen widerspricht.

Die Staatsreligion

Staatsreligion ist der Glaube an die Götterfamilie Larhgos, welche sich zusammensetzt aus Lorgum, Alina, Cron und IrrShin, wobei Ishtar geächtet ist und seine Priester und Anhänger als Staatsfeinde gelten und zu verfolgen sind.

Die Gerichtsbarkeit

Oberster Richter ist der König. Ihm obliegt die Rechtsprechung im gesamten larhgotischen Reich. Den Grafen obliegt die Rechtsprechung in ihren Hoheiten. Der König und die Grafen können Richter ernennen, die an ihrer Statt und in ihrem Namen die Gerichtsbarkeit ausüben.

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.

Im Namen Ihrer Majestät Königin Miraii von Larhgo
Halgor, Sekretär und Botschafter von Larhgo

Glückspiel

Wir möchten unseren Lesern und Zuhörern hier ein paar ausländische Glücksspiele näher bringen, auf daß es sie am Abend erfreuen möge. Wir nehmen natürlich für die nächsten Ausgaben gerne weitere Spiele an!

„Münzwerfen“: Man braucht drei ausländische Münzen, die dann von beiden Seiten glattgemacht werden (mit larhgotischen Talern ist das nicht erlaubt!). Als dann wird auf die erste Münze eine „Eins“ geschrieben, auf die zweite eine „Zwei“ und auf die Dritte eine „Drei“. Das sei auch der Münzen Wert im Spiel. Wieder legt jeder Spieler einen Kupfer in den Pott. Reihum wird nun geworfen, die Werte der Münzen addiert. Man kann solange werfen, wie man lustig ist, nur wenn keine Zahl nach oben zu liegen kommt ist man raus, der Einsatz verloren! Wer am Ende der Runde die Meisten Augen hat gewinnt den Pott. Der Gewinner legt dann vor!

„Der Lauf der Dinge“: Man benötigt zwei Würfel, auf diese sind sechs Figuren gemalt oder auch geschnitzt, 1. „die Made“, 2. „die Maus“, 3. „die Schlange“, 4. „der Habicht“, 5. „der Fuchs“ und 6. „der Wolf“. Das stärkste Tier ist der Wolf, das Schwächste die Made. Starke Tiere fressen die Schwächeren. Einsatz sei ein Kupfer. Der erste Spieler legt vor mit beiden Würfeln, das schwächere Tier zählt. Der zweite Spieler muß nun, auch mit beiden Würfeln, den Wurf überbieten, es bleib dann jeweils das andere Tier als Vorgabe für den Nächsten. Wer nicht übertreffen kann verliert seinen Einsatz, der letzte Spieler bekommt den Pott. Aber Achtung! Das Stärkste aller Wesen ist die Doppelmade! Kommt sie, wird alles verschlungen. Der nächste Spieler kann die Doppelmade nicht übertreffen und scheidet sofort aus. Es wird zum überbieten jeweils das stärkere der beiden geworfenen Tiere genommen, wenn möglich, auf daß es der nächste Spieler nicht zu schwer hat.

„Das Spiel mit dem Finger“: Dieses Spiel wurde vermutlich von einem Wirt erfunden. Ausgestattet mit genügend Getränk, sitzen die Spieler im Rund. Reihum wird gewürfelt, glücklich wer eine Zeins® wirft, der darf einen Schluck nehmen. Fällt eine Sechs, darf jemand bestimmt werden, der einen Schluck nehmen muß. Weiter gilt: Wer lacht, muß auch einen Schluck nehmen. Auch ist es verboten, mit dem Finger auf jemanden zu zeigen. Das wird mit einem Schluck bestraft. Wer also lachend auf jemanden Zeigt kommt in den Genuß von zwei Schluck. Die Redaktion wünscht viel Spaß bei diesem gar kurzweiligem Spiel. S

Jugger

Dieses Spiel läßt die Herzen der Larhgoten höher schlagen! Alles was der Larhgote braucht Gewalt, Schweiß und halbnaakte Männer die sich schlagen! Zur Förderung des Sportes hier einmal für alle die Regeln. Doch Obacht Larhgoten! Das Ministerium warnt:

„Juggern gefährdet die Gesundheit“. Auch möchten wir einmal sagen, daß es vornehmlich doch die Spieler sein sollen, die sich schlagen beim Jugger, nicht die Zuschauer! S

Larhgotisch Jugger!

Der Larhgoten große Freude ist das Juggern. Dieser Leidenschaft gehen Jahr um Jahr die jungen Recken und Maiden nach Kräften nach. Jugger kann auf Rasen, Sand oder im Schlamm ausgetragen werden. Alles was man braucht sind sechs der Stangenwaffen, zwei Kettenwaffen, einen Schädel und rund zehn wackre Larhgoten. Zuschauer wärn wohl auch nit schlecht. Um ein manierlich Juggerpartie zu spielen, sollte man sich auch an die nun folgenden Regeln halten.

1. Das Tragen von Rüstungen wird dringend empfohlen, da Jugger bewaffnet gespielt wird. Erlaubt ist das Schlagen auf alle Spieler, nicht auf Zuschauer. Es wär nett, wenn nur mit den Waffen geschlagen werd und nit auch noch an Haaren gezogen oder Finger in die Augen gesteckt werden. Weiterhin wird dringend empfohlen mit zwei Schiedsrichtern zu arbeiten. Diese sind unparteiisch und dürfen nicht angegriffen werden. Um sich Gehör zu verschaffen sollten die Schiedsrichter ein Horn oder eine laute Pfeife mitführen.
2. Die Schiedsrichter eröffnen und beenden das Spiel.. Das Spiel wird durch das Niederlegen des Schädels in der Mitte des Feldes **und** den Ruf: „Jugger!“ eröffnet. Die Spieler, die vorher an der Grundlinie ihres Drittels standen dürfen sich nun bewegen. Ist gerade kein Schädel zur Hand tuts wohl auch ein Kürbis oder eine in Leder genähte Kugel
3. Ein Spiel dauert 3 x 100 Schläge. Die Schläge werden gleichmäßig und langsam auf einem Schädel, wahlweise einem Gong oder was sonst gerade zur Hand ist geschlagen.
4. Eine Juggermannschaft besteht aus einem Läufer, der allein den Schädel führen darf, drei Stabkämpfern und einem Kettenmann. Wird ein Spieler von einem Stab getroffen, geht er für 5 Schläge zu Boden. Wird er von der Kugel getroffen, geht er für 10 Schläge zu Boden. Ist ein Spieler zu Boden gegangen, darf er nicht weiter ins Spiel eingreifen, sondern muß seine Zeit absitzen! Die Stabkämpfer können, solange sie nicht selbst angegriffen werden, einen anderen Spieler niederhalten. Der Läufer erzielt einen Punkt für seine Mannschaft, wenn er den Schädel im gegnerischen Zielfeld platziert. Das Publikum sollte dann jubeln.
5. Nach erfolgreichem Spielzug geht der Schädel an den Schiedsrichter. Die Spieler bekommen ihre Waffen zurück, alle Spieler gehen auf ihre Seite des Feldes, Verletzte werden ausgewechselt. Dann geht es wie zu Beginn weiter.
6. Verlässt der Schädel des Feld, so darf der Läufer der geprellten Mannschaft wählen, ob er und seine Leute von der eigenen Grundlinie ihr Glück versuchen oder ob er von dem Punkt wo der Schädel abging das Spiel wieder aufnimmt. Im letzten Fall setzt der gegnerische Läufer fünf Steine aus! In dieser Zeit ist es verboten ihn zu schlagen!
7. Die Waffen sollten vom Ausrichtenden des Spiels gestellt werden. Das Mitbringen eigener oder weiterer Waffen ist vorher genehmigen zu lassen! Das Bedrohen von Spielern durch Zuschauer ist streng untersagt!
8. Es treten jeweils genau zwei Mannschaften gegeneinander an. Keine mehr und keine weniger. Eine anständige Mannschaft hat 5 Feldspieler und mindestens einen Ersatzmann. Alle Spieler sind vorher anzumelden! Tunlichst hat ein Heiler an der Stätten zu sein.
9. Das Auswechseln der Spieler ist pro Mannschaft und Spiel nur drei Mal und auch nur in Spielunterbrechungen erlaubt.
10. Während des Spiels halten sich die Spieler auf dem Spielfeld auf. Die Zuschauer stehen außerhalb des Spielfeldes.
11. Die Mannschaft mit den meisten Punkten wird am Ende des Spieles von den Schiedsrichtern zum Sieger erklärt.
12. Das vorsätzliche Beschädigen von Spielgerät wird mit Punktabzug gestraft!

Reisebericht aus Erhorn

Mein Name ist wohl Adebar Radebrecht und ich möchte euch Larhgoten berichten von dem idyllischen Dörflein Erhorn, daß von Larhgo aus gesehen wohl nur ein paar Tagesmärsche entfernt liegt, auch hörte ich daß wohl schon mancher Larhgot bei Hinnerk sein Bier getrunken hat. Sei es auf der Durchreise, nach erfolgreichem Handel auf dem Erhorner Markt oder einfach weil er wie ich kurze Zeit dem hektischen Treiben entfliehen wollte.

Erhorn ist eigentlich auch kein richtiges Dorf, sondern nur ein Marktfleck zwischen Druhwald und Wintermoor. Nebenbei zwei Grafschaften, die sich spinnefeind sind. Der Fleck besteht wohl nur aus 3-4 Höfen, einer Schenke, einer Herberge und ansonsten nichts!

Im Dorf sorgt der Herr Ranulf mit seinen Leuten für Ruhe und Ordnung, er bewacht den Markt und schützt die durchreisenden Händler.

Abends kann man sich beim Hinnerk dem Wirt, die ein oder andere Dorfgeschichte zum Besten geben lassen und sich freuen, daß es nicht die eigenen Sorgen sind. Besonders habe ich in Erhorn den Umstand genossen, daß es im Winter wohl frei von jeder Magie sei, was natürlich zu großer Ruhe führte. Ansonsten kann ich nur jedem eine entspannende Wanderung durch die Erhorner Dünen empfehlen, oder eine Besichtigung in der nahe gelegenen, zwergischen Druckmanufaktur zu Hörpel. Also Larhgoten! Was hält euch noch? Auf nach Erhorn!

Beratung, Service, Verkauf, Ankauf & Reparatur
Alle Arten von Rüstungen und Waffen werden hergestellt und repariert! Bei mir darf auch in Naturalien bezahlt werden.

Auszug aus der Preisliste:

Einfache Rüstungspflege nur einen Kupferling
Ausbesserung von Lederrüstungen: 1/8 Silber die Stunde
Ausbesserung von Kettenhemden: 1/4 Silber die Stunde
Arbeit an von Plattenrüstungen: 1/2 Silber die Stunde

Einfache Waffenpflege für nur einen Kupferling
Dolchreparatur: 1/8 Silber pro Stunde Arbeit
Kurzschwertreparatur: 1/4 Silber pro Stunde Arbeit
Langschwerterreparatur: 3/8 Silber pro Stunde Arbeit
Zweihänderreparatur: 1/2 Silber pro Stunde Arbeit

Alle Preise verstehen sich zuzüglich Materialkosten.

Achtung, Sonderangebot:
Helme, aller Art, Reparatur und Ausbesserung, nur 1/8 Silber pro Stunde, inkl. aller Materialkosten! Ich würde mich sehr freuen, auch Euch in meiner Schmiede begrüßen zu dürfen.

Ich empfehle mich, Lestador, Schmied zu Örhus.

Verweser in Oerhus?

Da ihre Gnaden Gräfin Gaea von Oerhus sich häufig im Ausland befindet, wurden die Geschicke von Oerhus während dieser Zeiten meist vom Verwalter Rosenhains, der Stammburg ihrer Gnaden, bestimmt. Aron, Priester des Lorgum soll von ihrer Gnaden als Verweser von Oerhus vorgesehen worden sein.

Leider ist Aron zur Zeit sehr mit der Vorbereitung des geplanten Feldzuges zur Befreiung Gehrlands beschäftigt und so wird die offizielle Ernennung wohl noch einige Zeit auf sich warten lassen.
S

Tempel der Alina in Oerhus

Sina, Priesterin der Alina, wurde vor einigen Tagen gesehen, wie sie mit einem Fuhrwerker verhandelte. Es ist anzunehmen, das der Tempel der Alina daraufhin nach einer Winterpause wieder einmal den

Standort wechseln wird. Dieses veranlasst Sina seit einem Jahr in unregelmäßigen Abständen, den Grund hierfür kennt wohl nur Alina. Wer noch den "Wintertempel" besuchen will ist also gehalten, sich zu

sputen. Er befindet sich noch einige Stunden von Burg Rosenhain entfernt auf dem Weg zur Mühle rechts im Wald. G

Bald wieder ein Tempel des Cron?

Nachdem die Familie von Langoras, Ordenskrieger des Cron, den Winter auf Burg Rosenhain in Oerhus verbracht hat, steht zu erwarten, ob dieser das Angebot ihrer Gnaden annimmt und sich in Oerhus niederlässt und dort einen Tempel oder zumindest einen Schrein eröffnet. G

Karte Larhgos

Halgor, der Sekretär und Botschafter ihrer Majestät Königin Miraii von Larhgo verwahrt eine Karte von Larhgo und umliegenden Landen. Diese ist bei ihm einzusehen. Informationen zu Lage und Gebräuchen anderer Reiche bitte an ihn oder das Ministerium. G

Kaotien geteilt

Nach dem verheerenden Vilkanausbruch in Caer Kaotia, der ehemaligen Hauptstadt von Kaotien, bei dem sowohl König Kreon, als auch ein großer Teil des Adels umkamen, hat sich das Reich gespalten. Nach dem Ende der Unruhen besteht Kaotien jetzt aus drei Fürstentümern kaozisch Tir

Tercal, kaozisch Rayon und kaozisch Caldrea. Von Larhgo aus bestehen wohl Wege nach kaozisch Caldrea und, allerdings wohl durch Gehrland hindurch, nach kaozisch Rayon. Diese Wege sind aber schwer zu finden und sollten nur von wirklich erfahrenen Reisenden benutzt

werden, da die Lage in den Fürstentümern noch ein wenig undurchsichtig ist. Ihre Gnaden Gräfin Gaea von Oerhus ist bemüht diplomatischen Kontakt zumindest nach kaozisch Caldrea aufzubauen. G

Preise für Enortitia sinken

Ein Sinken des Preises für Enortitia ist zu erwarten. Der Grund hierfür liegt in den Handelsverbindungen zwischen Oerhus und Wenzingen. Wenzingen hat Kolonialgebiet in der Heimat dieser, für die Heilkundigen Larhgos so wichtigen Frucht, und betreibt einen regen Handel damit. Es brechen also gesunde Zeiten an, in Larhgo. G

Orks in Averbbergen

Nach der Offensive gegen die Orks in Averbbergen letztes Frühjahr nahmen die Übergriffe des Gezüchts letztes Jahr merklich ab. Es steht zu erwarten, ob auch dieses Jahr wieder von seiner Gnaden eine große Offensive anberaumt wird. G

Fremde Länder - fremde Gebräuche

Ein Bericht aus dem fernen Taëria
Unser Reporter berichtet exklusiv aus der
Grafschaft Cellis in Taëria.

Im Herbst des letzten Jahres fand zu Cellis eine Festlichkeit, die sogenannte Reference statt, zu der eine Menge hoher Adliger und Botschafter vieler Länder geladen waren. Von den Gebräuchen und Gepflogenheiten dieser Festivität möchte ich hier berichten. Erst einmal eine kurze Anmerkung zur Namensgebung: Die Reference bezeichnet eine Verbeugung, die meistens zur Begrüßung oder beim Tanze verwendet wird.

Doch nun zur Festivität. Nach der Begrüßung der Gäste, selbstverständlich in der Reihenfolge ihres Standes, wurde ein kurzes Abendessen eingenommen, und am Abend wurde Kurzweil in Form von Minnesang und Musikspiel von Seiten der Ritter und Damen geboten. Am nächsten Vormittag, nach dem Frühstück, konnte man die Gäste in ihren wundervollen Gewändern flanieren sehen. Zeitweise unterhielten sich die Damen und Herren - getrennt, wie es sich geziemt - über die Art und Weise der Durchführung des Handkusses, wobei es wohl einige unterschiedliche Ansichten gab. Schließlich sollte sich doch keiner der Herren beim Hofball am Abend einen Faux-Pax leisten.

Zur Auflockerung wurde vor dem Mittagsmahl ein Hofspiel durchgeführt, auf das ich hier kurz eingehen möchte. Ein Herr muß mit einer Rose in der Hand einen Balken überqueren. Zu seinen beiden Seiten steht jeweils eine Dame mit einem mit Federn gefüllten Leinensack in der Hand, die den Herrn unter Zuhilfenahme des Sackes an der Überquerung des Balkens hindern sollen. Schafft der Herr, den Balken zu überqueren, darf er die Rose einer Dame seiner Wahl überreichen. Falls nicht, bekommt die "siegreiche" Dame seine Rose.

Der Höhepunkt des Festes war der Hofball am Abend, der im großen Rittersaal der Burg Cellis stattfand. Die Herrschaften saßen, nach Rang geordnet, an den zu einem großen "U" gestellten Tischen. Zu den verschiedenen Gängen des vorzüglichen Menüs wurden von der Dienerschaft edle Weine gereicht. Nach dem Essen wurden die Tische und Stühle zur Seite geräumt, und es wurde zum Tanze gebeten. Bemerkenswert ist auch hier eine Gepflogenheit zu nennen, die wohl zu taërianischen Hofbällen dazugehören und die ich der Leserschaft nicht vorenthalten möchte. Man benötigt dafür eine mit Gewürznelken gespickte Orange, wahlweise bestimmt auch eine ähnliche Frucht. Sobald ein Herr

diese Frucht einer Dame mit der Beigabener Worte überreicht, wird sie entweder mit den Fingerspitzen eine Nelke aus der Frucht ziehen, und bietet so dem Herrn einen Handkuß an, oder aber mit den Lippen, womit sie einen richtigen Kuß anbietet. Nun darf sie die Frucht einem Herrn ihrer Wahl überreichen, wobei der Herr mit der Entnahme der Nelke seinen Wunsch äußert, den die Dame ihm gewähren kann. Dies ist eine sehr interessante Sache, da es durchaus interessant ist, den Weg dieser Frucht zu verfolgen. Eine Frage blieb in meinem Artikel bisher ungeklärt, nämlich die, wie sich die hohen Herrschaften über die durchaus großen Entfernungen des Ballsaales miteinander verständigen, ohne ständig hin und her zu laufen. Dafür wurde eigens eine Zeichensprache entwickelt, der sich hohe Damen und Herren (ja, auch Herren) unter Zuhilfenahme ihres Fächers bedienen. Darauf wird in einem gesonderten Artikel etwas ausführlicher eingegangen. Ich hoffe, der geneigten Leserschaft ein paar interessante Eindrücke von den Gepflogenheiten fremder Adelshöfe vermittelt zu haben und werde mit Vergnügen von weiteren Festlichkeiten aus fremden Ländern berichten. A

Roter Wein im Becher

Roter Wein im Becher, der beste Rebensaft.
Wir sind ein Haufen Zecher und gehn auf die Wanderschaft.

Radi, radi, radi, ra la la, radi, radi, radi, ra la la.

Morgens bricht die Runde zu neuen Taten auf.
Es klingt in aller Munde ein frohes Liedchen auf.

Steine, Staub und Dornen sind schwerlich Tippelei.
Wir müssen uns anspornen, die Fahrt ist bald vorbei.

Treffen wir uns wieder, der Zufall nennt den Ort.
So schallen unsre Lieder in weite Fernen fort.

Der Wein zum Lied!

Jetzt wieder lieferbar!

„Beste Rebe“, nur bei Hyronimus Pfeffersack aus Nordmark. Einmalige Gelegenheit - zwei Faß kaufen und nur eins bezahlen!

Natürlich alles im Angebot, was man in Fässer füllen kann:
Wein aus aller Herren Länder, Met, Likör und Schnaps!

Die Fächersprache

Verständigungsmethoden am Hofe über weite Strecken
Direkt aus Cellis vom Hofball "Reference" erreicht uns ein Bericht über die sogenannte "Fächersprache". Dies ist eine Zeichensprache unter Zuhilfenahme eines Handfächers und dient dazu, sich mit Gesprächspartnern über weitere Entfernung zu unterhalten, wenn nur eine Sichtverbindung besteht. Das hat einerseits den Vorteil, dass man nicht durch ungebührliches Gebrüll sämtliche anderen Gespräche am Orte unterbricht und den Rest der Anwesenden auf eine sehr unangenehme Weise auf sich aufmerksam macht, andererseits ist diese Sprache sehr unauffällig, das heißt, es bekommt auch nicht jeder mit, was "gesprochen" wird. Interessanterweise wurde beobachtet, dass dieses Kommunikationsmittel mitnichten nur von den Damen, sondern auch von

den Herren am Hofe benutzt wird. Freundlicherweise wurde uns von einem der Besucher oben genannter Hofhaltung die Bedeutung verschiedener Hand- und Fächerhaltungen zur Verfügung gestellt, von denen wir einen Auszug hier zum Besten geben.

Die einfachsten Dinge, "ja" und "nein", werden durch das Legen des geschlossenen Fächers auf die rechte beziehungsweise linke Wange dargestellt. Ein schnelles Fächeln mit der Rechten bedeutet, dass der Gesprächspartner verlobt, ein langsames Fächeln, dass er verheiratet ist. Da könnte man meinen, nach der Hochzeit sei "die Luft schon raus". Am äußeren Rand mit dem Finger berührend bedeutet "ich möchte mit Dir sprechen", mit der linken Hand flattern lassend heißt "wir werden beobachtet", und an das linke Ohr haltend "ich möchte das Du mich in Ruhe lässt" -

also einfacher gesagt "Halt Deinen Mund". Es gibt ungefähr 20 bis 30 verschiedene Bedeutungen unterschiedlicher Handhaltungen und Fächerbewegungen. Das größte Problem bei dieser Art des Gesprächs ist sicherlich, herauszufinden, ob die nette Dame gegenüber mit einem sprechen möchte oder ihr nur warm ist und sie sich Luft zufächelt. Oder gar jemanden anderes meint.

Wie wir gerade erfahren, gibt es in anderen Ländern weitere Möglichkeiten der sprachlosen Verständigung, so soll es im Lande Stedingen einen sogenannten "Bändchencode" geben, bei dem man sich Nachrichten durch bunte Wollfäden übermitteln. Wir werden diesem Hinweis nachgehen und der geneigten Leserschaft in einer der weiteren Ausgaben exklusiv darüber berichten. A

„Stockball“

Seit es den larihgotisch/wenzländischen Handelsvertrag gibt, kommen immer mehr spannende Dinge nach Larhgo, so zum Beispiel das Stockballspiel, daß sich dort großer Beliebtheit er-

freut! Wir haben es geschafft, originale Regeln aus der wenzinger Markgrafschaft Oschenheim aufzutreiben, die wir unseren Larhgoten nicht vorenthalten wollen: S

Die rechte Manier und Regel des manniglichen Stockballspiels zu Fuße,

wie es zur Erbauung der Spieler und zum Ergetzen der Männer, Fraun, Damen und Herrn, welche zuschauen mögen, mit der Gunst unseres lieben Herrn Aymarus von der Oschenfurth, nach des Eynen Willen Markgraf von Oschenheim, in ganz Oschenheim gespielt werden soll. Wie von Alters Brauch, sollt man in Oschenheim das Stockballspiel vom Pferde aus spielen. Wo sind aber nur die niederen Stände oder wo sich anderweitig keine Gäule finden, soll man's wie folget machen.

1. Der Spielgrund

Man soll finden ein Rund von 15 Schritt Weite oder ein Geviert von ähnlicher Größe, welches so eingefriedet sei, daß der Ball nit leicht herausspringt und daß die Spieler das End des Grundes spüren sollen, auf daß sie nit hinüber laufen.

2. Die Trefferkästen

Es sollen zwei Trefferkästen auf dem Spielgrund sein. Ein jeder eine Elle hoch und drei Ellen weit. Sie seien einander just gegenüber, die offenen Enden der Kästen einander zugewandt und jeweils eine Elle vom Rand des Spielgrunds entfernt. Die Kästen seien so beschaffen, daß sie zwar nit leicht zerstört oder verschoben wären, jedoch auch ein Spieler, der dagegen anrennt, nit leicht Schaden nimmt. Wenn der Ball das offene End des Kastens von vorn durchquert, so soll dies ein Treffer heißen.

3. Der Schlegel

Der Schlegel sei von gutem Holze und sein Kopf von der Form eines Cylinders. Der Kopf sei nit über eine Handbreit weit und nit über drei Handbreit lang. Der Stiel reiche von der Hand des Spielers just bis auf den Boden.

4. Der Ball

Der Ball sei von gutem Holze und in gutes Leder eingenaht. Er sei kugelrund, nit über eine Handbreit weit und wiege nit mehr als zehn Unzen schwer.

5. Der Richter

Es sollt ein Mann dem Spiele beiwohnen, der von guter Kenntnis der rechten Manier und Regel ist und dieser soll über die Einhaltung der rechten Manier und Regel wachen. Spürt dieser Mann ein Fehl an einem Spieler so soll er sein Horn erschallen lassen und die rechte Straf verkünden.

Am Anfang einer Spielzeit und nach einer Straf soll er den Ball so in den Spielgrund werfen, daß jede Mannschaft ein gleiche Gelegenheit hat, den Ball zu erringen.

6. Die Spieler

Die Spieler sollen recht gesunde Kerle sein, die sich in zwei Mannschaften im gerechten Wettstreite messen. Jede der Mannschaften soll zu keiner Zeiten mehr als vier Spieler auf den Spielgrund entsenden. Solange darob geachtet ist, mag jede Mannschaft zu jeder Zeit einen Spieler gegen einen anderen eintauschen. Jede Mannschaft soll einen Trefferkasten verteidigen und in den anderen Kasten zu treffen trachten. Es soll einer der Spieler jeder Mannschaft nichts weiter tun, als Schläge gegen den eigenen Trefferkasten abzuwehren. Dieser Spieler heiße der Wächter.

7. Die Dauer des Spiels

Das Spiel soll aus zwei Spielzeiten bestehen, von denen jede den vierten Teil einer Stunde mißt. Zwischen beiden Spielzeiten soll für den zwölften Teil einer Stunde eine Pause sein, damit die Spieler zu neuen Kräften kommen mögen. In der zweiten Spielzeit sollen die Mannschaften die Seiten vertauschen.

Es soll jene Mannschaft der Gewinner heißen, welche am Ende beider Spielzeiten die meisten Treffer in den gegnerischen Kasten geschlagen hat.

8. Wie man spielen soll

Man soll recht manierlich und gerecht spielen. Man soll alle Zeiten so spielen, daß das Spiel ein gleiches Messen der Geschicke sei. Es mag der Ball mit jedem Teil des Schlegels gegen den gegnerischen Kasten getrieben werden. Es mag der Ball auch mit jedem Körperteil bewegt werden, mit Ausnahme der Hand. Der Wächter jedoch soll den Ball nur mit dem Schlegel bewegen.

9. Wie man nit spielen soll

Man soll den Gegner oder den Richter nit schlagen noch niederringen. Man soll den Ball nit über den Spielgrund hinaus treiben. Man soll den Trefferkasten oder die Einfriedung des Spielgrunds nit verschieben oder einreißen um somit einen Treffer zu erzielen. Man soll den Schlegel nit gegen den Gegner, den Richter oder die Gaffer schlagen, auf daß ihnen kein Leid geschehe. Man soll den Ball nit so treten, daß er entzwei geht.

10. Von der rechten Straf

Wenn der Richter ein leichtes Fehl an der Manier des Spiels spürt, so mag er den Ball aufnehmen und erneut so in den Spielgrund werfen, daß beide Mannschaften ein gleiche Gelegenheit haben, den Ball zu erringen.

Wird ein schwerer Fehl offenbar, so mag der Richter anweisen, daß der Spieler, gegen den gefehlt wurde, den Ball an einen Punkt just fünf Schritt vor dem gegnerischen Trefferkasten legen soll und ihn direkt und ohn Hinderung auf den Kasten schlagen soll. Hiebei soll den Ball nur der gegnerische Wächter abwehren, wo er es vermag.

Wird durch ein Fehl ein Spieler an Leib und Gesundheit gefährdet, so mag der Richter den fehlbaren Spieler für den zehnten Teil einer Spielzeit vom Spielgrund verweisen. Die Mannschaft des fehlbaren Spielers soll für diese Zeit keinen anderen Spieler an seiner Statt auf den Spielgrund entsenden.

Gegeben zu Oschenheim im Jahre 112 n.H.E.
(c) 2002 Oschenheim e.V.