

# Das Wehrgehöft der Familie Rhoslynn

*Ein Schauplatz von Thomas Kerfbaum.*

*Lageplan: Tomcat*

Hierbei handelt es sich um ein kleines Wehrgehöft an der östlichen Grenze des Fürstentums Cuanscadan. Nicht allzu weit entfernt machen sich im Norden bereits die Einflüsse der Mallachteara bemerkbar. Die nächstgelegene größere Ansiedlung ist Biorra.

Das Gehöft ist im Vergleich zu anderen recht klein und wird fast völlig von nur einer Familie bewohnt. Es ist quadratisch in einer Ebene angelegt. Ein vorbeifließender Bach wurde zu einem Wehrgraben umgeleitet. Zwischen den Gebäuden des Gehöftes wurde ein kleiner Erdwall aus dem Grabenaushub aufgeschüttet und mit einer Holzpalisade bewehrt. Das aus Eichenholz gefertigte Eingangstor wird von zwei Steinpfeilern gehalten. Es ist durch einen Balken verriegelbar und durch einfache Schnitzereien verziert. Eine Holzbrücke führt über den Wehrgraben.

Im Innern der Umwallung sind fast alle Gebäude im Erdgeschoss aus Naturstein mit Fachwerk erbaut. Einzig der Pferdestall und das Backhaus sind nur aus Stein. Die oberen Stockwerke sind entweder aus Fachwerk oder nur aus Holz. Die Abkürzungen hinter den Gebäudebeschreibungen entsprechen denen auf dem Plan.

## Gebäudebeschreibungen

### Der Wachturm (1 und 1a)

Direkt neben dem Tor befindet sich ein hölzerner Wachturm mit Spitzdach. Er steht auf Pfählen und blickt durch die Umwallung und die Dächer der Gebäude hinweg. Eine Leiter führt auf die Plattform. Im Wachturm befindet sich stets ein Köcher mit Pfeilen, sowie für Notfälle ein Feuerbecken für eventuelle Rauch- bzw. Feuersignale an die Nachbarn und Truppen des Fürsten.

### Die Scheune (2 und 2b)

Die Scheune ist im Erdgeschoss aus Fachwerk, während der obere Teil aus Holz ist. Im Obergeschoss öffnet sich eine Luke zum Hof hin, die man von innen verriegeln kann. Im Erdgeschoss befinden sich die notwendigen großen Arbeitsgeräte, beispielsweise Pflüge, Hacken und Karren. Es ist aber noch einiges an Platz in der Scheune. Dieser wird im Winter genutzt, wenn die Schäferin **Emer** mit ihrem Sohn **Garran** dort einzieht. Sie lebt dann dort zusammen mit den trächtigen Schafen und neugeborenen Lämmern.

Das Obergeschoss der Scheune ist mit Heu und Stroh für den Winter gefüllt. Es wird durch die Luke hineingeschafft.

### Der Hühnerstall (2a)

Hier haben 12 Hühner und ein Hahn ihren Schlafplatz. Tagsüber treibt sich das Federvieh überall herum. Mittlerweile haben die Tiere gelernt, den Garten zu meiden.

### Der Mistwall (3)

Ein großer Berg aus Stallmist, der hier durch eine niedrige Steinmauer eingefasst wird. Im Herbst und Frühjahr wird er als Dünger auf die Felder gefahren, zusammen mit dem Inhalt der Aborte.

### Das Hauptgebäude (4 – 4m)

Das Erdgeschoss des Hauses enthält die Stallungen für die Kühe und Schweine des Hofes. Bei **4a** handelt es sich um die Schweineställe. Eine Luke in der Wand gewährt den Schweinen Auslauf in die Wiese. Im kleineren Stall werden normalerweise die Mutterschweine mit ihren Ferkeln untergebracht.

Bei **4b** handelt es sich um den Kuhstall. Die äußerste Box ganz rechts gehört dem Stier der Herde. In allen anderen stehen Kühe. Die Tiere kommen nur im Winter in den Stall. Bei **4e** handelt es sich um eine besondere Box für bis zu zwei Kühe mit Kälbern.

Der Raum **4c** ist der Hauptarbeitsraum. Dort führt die Doppeltür ins Erdgeschoss und die Luke in den Vorratskeller. Der kleine Keller enthält nur Dörrobst, Bier und Weinvorräte sowie Eingemachtes. Auch werden dort die selbstgemachte Butter und der Käse gelagert.

Die Kammer **4d** wird von dem Knecht **Scealdan** und seiner Frau **Orwen** bewohnt. Beide sind mittlerweile über fünfzig Jahre alt und zu Zeiten des Vaters des jetzigen Hofherrn in die Dienste der Rhoslynn getreten.

Das Obergeschoss ist der Wohnraum für alle Familienmitglieder. Der Raum **4f** ist Küche für alle Bewohner des Hauses, wie auch Aufenthaltsraum und Esszimmer. Hier ist immer jemand anzutreffen und oft genug versammeln sich alle hier, um Geschichten zu lauschen oder kleine Reparaturen an Kleidungsstücken vorzunehmen. Eine Luke führt von hier auf den Speicher hinauf.

Die Zimmer **4g – 4m** sind Wohnräume für die verschiedenen Familienmitglieder der Rhoslynn. Bis auf die Türen nach außen zur Treppe in den Hof ist keine Tür verschließbar. Die Zimmer verteilen sich wie folgt:

In **4g** lebt die Mutter des Hausherrn, **Tealain Rhoslynn**. Sie ist schon 68 Jahre alt, aber äußerst rüstig und keineswegs so schwerhörig, wie sie tut. Ihr Mann ist vor zehn Jahren gestorben, aber sie hat ihren Sohn in Zusammenarbeit mit ihrer Schwiegertochter gut im Griff. In wichtigen Familienangelegenheiten hat sie das letzte Wort.

**4h** ist das Zimmer von **Fionbarr Rhoslynn**. Er ist der Bruder des Hausherrn und 42 Jahre alt. Fionbarr war früher auf Abenteuer aus und ist daher ein guter Kämpfer. Auf seinen Reisen lernte er, Wunden und Krankheiten zu behandeln. Er ist daher so etwas wie der Arzt der Umgebung. Sein ganzer Stolz sind die drei Bücher über Heilkräuter und Wundbehandlung, die er von seinen Fahrten mitbrachte.

In **4i** wohnt die zweite Tochter Revelins, **Morwen Rhoslynn**, mit ihrem Mann, dem Schmied **Kieran** und ihrem Sohn **Coll** (3 Jahre). Bis zur Geburt ihres Sohnes ist Morwen mit ihrem Mann zusammen jeden Sommer mit seiner Wanderschmiede weitergezogen. Jetzt bleibt sie daheim, bis Coll alt genug ist mitzukommen. Kieran reist jedes Frühjahr durch das südliche Erainn mit der Stute und seinem Wagen. Er kehrt im Herbst zurück und kümmert sich im Winter um die hier anfallenden Reparaturen.

Aufgrund des Wanderlebens sind Morwen und Kieran erfahren im Reisen und in der Selbstverteidigung.

**4j** ist das Schlafzimmer von **Revelin Rhoslynn**, dem Hausherrn, und seiner Frau **Aeron ni Chynoweth**. Revelin ist der älteste Sohn und Herr des Hofes, da seine Eltern keine Töchter hatten. Die Eheleute sind beide 48 Jahre alt, aber durch die Arbeit jung geblieben. Aeron kommt aus adligen Kreisen und hat Revelin aus Liebe unter ihrem Stand geheiratet. Sie kann daher lesen und schreiben und hat nicht nur ihre Kinder unterrichtet, sondern tut dies auch bei ihren Enkeln.

Revelin ist der geborene Landwirt und noch nie weiter gereist als bis nach Cuanscadan. Er ist ein gutmütiger und freundlicher Mann, der ein wenig unter dem Hausschuh seiner Mutter und seiner willensstarken Frau steht.

**4l** ist der Wohn- und Schlafräum der ältesten Tochter und Erbin des Hofes, **Eilonwy Rhoslynn**, ihres Mannes **Elharn** und ihrer beiden Töchter **Feira** (6 Jahre alt) und **Toiwen** (8 Jahre). Wie oft in Erainn, hat Eilonwy als Erbin die Verwaltung des Hofes mit ihrer Mutter zusammen inne, während ihr Mann nicht nur ein guter Landwirt, sondern auch ein hervorragender Jäger ist. Ihre beiden Töchter sind die Plage des Hauses und belästigen Gäste schier ununterbrochen mit Fragen. Einzig ihre Großmutter Tealain und Tante Emer können sie zur Ruhe bringen.

**4m** ist das Schlafzimmer von **Angharad Rhoslynn** und ihrem Mann **Taran**, sowie deren vierjähriger Tochter **Siobhan**. Taran ist der zweitgeborene Sohn einer Nachbarfamilie, der die gutaussehende Tochter des Hausherrn geheiratet hat. Das Paar hat keine Erbensprüche und lebt hier in der Großfamilie zusammen. Taran kümmert sich hauptsächlich um die Schweine, während Angharad einen "grünen Daumen" hat und sich um den Garten kümmert.

Der große Speicher **4n** wird über eine Luke zum Hof hin gefüllt. Dort sind hauptsächlich Getreide und Saatgut gelagert.

Die Zimmereinrichtung in allen Räumen besteht aus selbstverziertem Holz. Schaffelle und selbstgewebte Teppiche schmücken Wände und Fußböden. Große Truhen stehen in jedem Raum, in denen Kleidung und Bettwäsche gelagert sind.

## Das Backhaus (5)

Dieser kleine steinerne Ofen versorgt alle hier wohnenden Personen mit frischem Brot. Direkt daneben hat die Hausherrin einige Gartenbeete anlegen lassen, wo Gemüse und Kräuter wachsen.

## Wohnhaus der Kerrigans (6)

In diesem kleinen Haus wohnen **Teadan Kerrigan** und seine Frau **Gwennan**. Ihr zweijähriger Sohn **Garion** ist Teadans ganzer Stolz. Beide sind mit den Rhoslynn verwandt und haben ein paar eigene kleine Äcker, die sie allein aber nicht ernähren würden. Daher arbeitet Teadan mit der Familie Rhoslynn zusammen. Das Mobiliar in diesem Haus ist einfach aber gut gearbeitet, denn Gwennan kann sehr gut mit Holz arbeiten.

## Das Räucherhaus (7)

Dieses kleine Holzgebäude ist gut mit Werg und Lehm verschmiert, damit der Rauch nicht vorzeitig entweicht. Fenster hat es daher auch nicht. Im Innern befinden sich Haken und Gestelle, an denen Schinken, Würste und andere Räucherwaren hängen. Unter den Gestellen sind Steintröge, die zum Räuchern mit Sägemehl und Holzspänen gefüllt werden. Der sich durch Verbrennen dieser Späne entwickelnde Rauch macht die Sachen haltbar. Im Winter werden die Räucherwaren hier auch gelagert.

## Die Schmiede (8)

Hier führt **Kieran Straloch**, der Schmied, die Reparatur an Metallteilen durch und beschlägt die Pferde. Das Holzgebäude ist mit einem Vordach versehen, unter dem die Pferde beschlagen werden. Die Schmiede ist mit einer Esse und einem großen Amboss ausgestattet, an den Wänden und in Truhen lagern Kierans Werkzeuge. Wie auch unter dem Wachturm ist hier Holz gelagert.

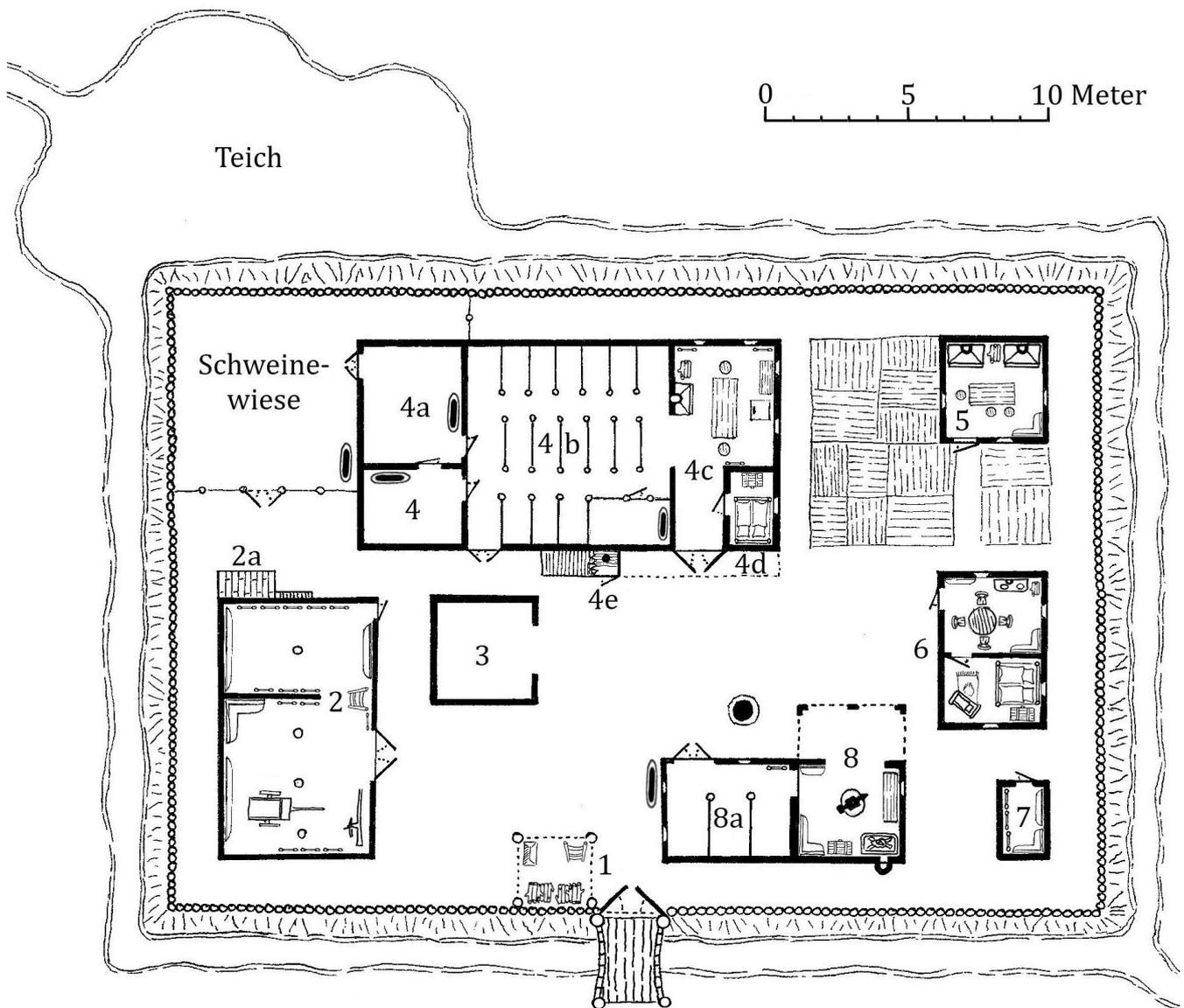
## Der Pferdestall (8a)

Dieses Steingebäude mit seiner hölzernen Doppeltür bietet den drei Ackerpferden der Familie Platz. Alle Pferde ziehen nicht nur den Pflug, sondern auch die Wagen. Es handelt sich um eine Stute, einen Hengst und einen Wallach. Unter dem Dach des Stalls sind Stroh und Heu für die Pferde gelagert.

## Fähigkeiten der Bewohner

Die Fähigkeiten der Bewohner werden hier nicht genau angegeben, damit der Spielleiter sie passend auf seine Spielergruppe abstimmen kann. Einige Bewohner haben einen höheren Erfolgswert als ein durchschnittlicher Abenteuerer des jeweiligen Grades, was durch ein (+), bzw. (++) gekennzeichnet wird.

Nicht aufgeführte Personen können alltägliche Werkzeuge notfalls als Waffen einsetzen, z. B. Handaxt, Dreschflegel oder Mistgabel, besitzen ansonsten aber keine besonderen Fähigkeiten.



**Fionbarr Rhoslynn** (Glücksritter/Grad 5) ist etwas verschroben und manchmal kurz angebunden. Reisende Abenteurer betrachtet er erst genau, bevor er sich ihnen zeigt. Er hat offenbar etwas zu verbergen.

*Fähigkeiten:* Erste Hilfe (+), Bogen (+), Dolch (+), Stoßspeer (+), Heilkunde, Landeskunde, Kräuterkunde, Pflanzenkunde, Reiten, Überleben im Wald (+).

**Aeron ni Chynoweth** (Händlerin/Grad 3) ist klug, willensstark und gebildet. Sie liebt ihren Mann und sieht auch noch gut aus.

*Fähigkeiten:* Lesen/Schreiben (Albisch und Erainnisch), Geschäftstüchtigkeit, Beredsamkeit, Landeskunde, Sagenkunde, Rechnen, Menschenkenntnis (o), Dolch (+), Bogen.

**Elharn** (Waldläufer/Grad 4) ist ein guter Jäger und Landwirt und sehr geschickt. Wenn seine Töchter ihn allzu sehr plagen, geht er schon mal ein paar Stunden in den Wald.

*Fähigkeiten:* Bogen (++), Dolch (+), Kurzsword (o), Spurenlesen (+), Schleichen (+), Reiten (o), Tierkunde (o), Tarnen, Scharfschießen, Naturkunde, Himmelskunde, Schwimmen, Klettern.

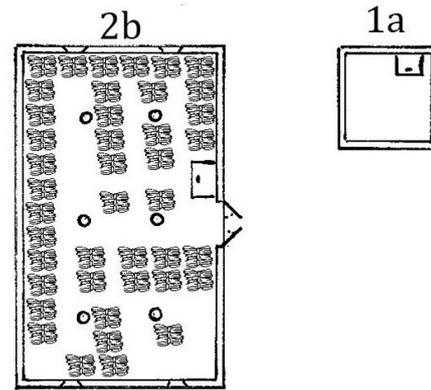
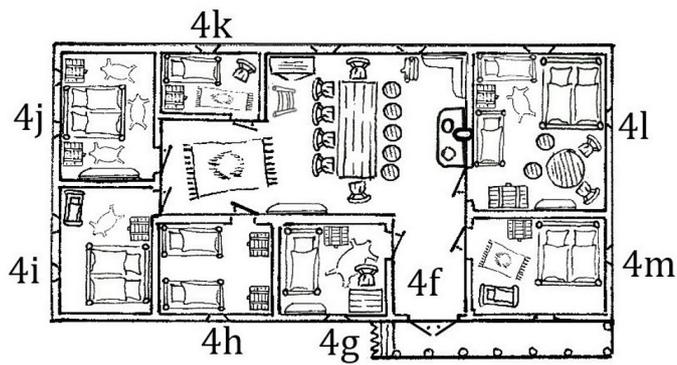
**Kieran Straloch** (Händler/Grad 3) ist kräftig, intelligent und recht geschickt. Außerdem ist er ein guter Kämpfer, da er sich des Öfteren auf seinen Reisen seiner Haut wehren musste.

*Fähigkeiten:* Streithammer (+), Dolch (o), Bogen, waffenloser Kampf, Wagenlenken (+), Überleben im Wald (o), Lesen/Schreiben (Erainnisch), Athletik, Geschäftstüchtigkeit, Wahrnehmung.

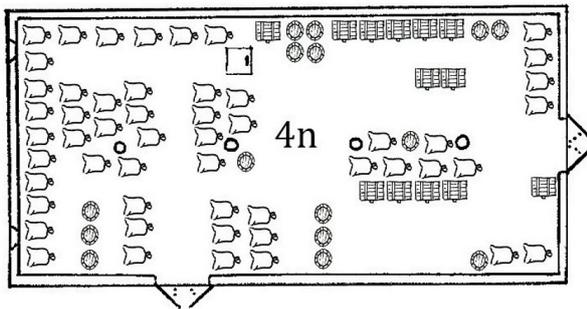
**Morwen Rhoslynn** (Kriegerin/Grad 2) hat ihren Mann zwei Jahre lang begleitet und dabei einiges an Kampferfahrung gesammelt. Sie ist nicht nur hübsch, sondern auch geschickt.

*Fähigkeiten:* Bogen (+), Kurzsword (o), Dolch, waffenloser Kampf, kleiner Schild, Lesen/Schreiben (Erainnisch), Kampftaktik, Wagenlenken, Reiten.

## Haupthaus 1.Obergeschoss



## Haupthaus 2.Obergeschoss



- Steinmauer mit Fenster
- Fachwerk-/Holzmauer mit Fenster
- Holzstützbalken
- Türen, Tore und Stallluken
- Treppe
- Brunnen
- Holzpalisade
- Bodenluke
- Stiege/Leiter
- Gartenbeete
- Säcke und Fässer
- Brennholzstapel und Heugaben
- Futtertrog/Tränke

- Teppiche und Felle
- Truhe
- Hundehütte
- Wandregal und Arbeits-/Lagergestell
- Schemel/Stuhl
- Betten
- Tische
- Schrank
- Amboss
- Abort
- Kamin/Backofen
- Kochofen
- Schmiedeesse
- Fuhrwerk