

Logres 17 / Die Geiseln des Grafen Sigeward

Midgard-Regeln, 3. Edition



Abschied von Skiathos

Die Abenteurer sitzen beim Mittagessen, als der Klang von Hörnern ertönt. Kurz darauf kommt ein Bekannter von Arkas, dem Gastwirt, in den Gasthof „Zur Göttlichen Amphore“ atemlos hereingelaufen. Er teilt den Anwesenden mit, dass mehrere Kriegsschiffe des Arsakes in den Hafen eingelaufen sind.

Auf der Straße können die Abenteurer folgendes sehen:

Die Bevölkerung strömt zum Teil hügelaufwärts zur Tempelburg. Viele verrammeln ihre Häuser oder versuchen, ihr Hab und Gut ins Inselinnere mitzunehmen. Ein Teil der Bevölkerung scheint die Arsakiden jedoch zu begrüßen. Während dessen landen die ersten Krieger im Hafen. Auf dem Hafenplatz verliest ein Offizier eine Proklamation. Unter den Bewohnern entsteht Aufregung, aber es kommt zu keinen bewaffneten Auseinandersetzungen.

Danach zieht eine Hundertschaft Arsakiden-Krieger zum Tempelberg. Vor dem Tor verhandelt ein Offizier mit der Burgbesatzung.

Hören sich die Abenteurer die Proklamation auf dem Hafenplatz an, können sie erfahren, dass Fürst Arsakes die Insel annektiert. Widerstand wird mit Gewalt gebrochen. Ziehen die Abenteurer zur Tempelburg können sie feststellen, dass ein Teil der Ratsmitglieder und die Oberpriester die Landung der Arsakiden begrüßen. Die Bevölkerung hat sich zur Mehrheit mit der Besetzung bereits abgefunden. Nach einer Weile öffnet sich das Tor zur Burg und die Verteidiger liefern ihre Waffen aus. Unter einem Teil der Bevölkerung bricht Jubel aus. Die Arsakiden-Krieger besetzen die Burg und postieren zahlreiche Wachen in Skiathos. Sie sind diszipliniert und unbestechlich.

Am anderen Tag wird am Morgen eine weitere Proklamation auf mehreren Plätzen und Straßen in Skiathos verkündet. Die Abenteurer können in Erfahrung bringen, dass - einstweilen - alle Nicht-Polythenen ausgewiesen werden. Daraufhin kommt es insbesondere unter der zardischen Bevölkerung zu Unmutsäußerungen. Die Arsakiden-Krieger nehmen dies gelassen hin. Die anwesenden Priester, einige rotgekleidete Polythenen, die mit den Arsakiden kamen und einige Bewohner von Skiathos begrüßen die Verbannung. Die Verbannung gilt jedoch nicht für Benelaner, jedoch auch für Familienangehörige von Nicht-Polythenen.

Die Verbannung der Nicht-Polythenen haben sich die strenggläubigen Oneikiden ausbedungen, bevor sie mit Arsakes einen Vertrag gegen Gorméne schlossen. Die rotgewandeten Neuankömmlinge sind Oneikiden-Beamte.

Arkas und Editha packen ihre Sachen. Sie verkaufen Ihren Gasthof unter Wert. Auch Nabozebob, Bashurbanipal, Kapitän Blaubär und andere Bekannte der Abenteurer verlassen die Insel. Der Gasthof „Zur Göttlichen Amphore“ füllt sich am Abend mit Verbannten. Auf einer kleinen Versammlung bietet ein Fremder den Anwesenden an, sich in einer Stadt in Logres anzusiedeln. Er stellt sich vor als Guthwold aef Stanwyk. Sein Schiff liegt im Hafen und kann am nächsten Tag auslaufen. Er verspricht jedem ein kleines Stück Land in der kleinen, aufstrebenden Stadt Worryng Wardun sowie die Gestellung von Baumaterial und ein Jahr lang Steuerfreiheit.

Arkas und Editha - die aus Logres stammt - sowie einige wenige andere, darunter Bashurbanipal, Nabozebob, Kapitän Blaubär und der Waffenschmied Ginhold von Berg, wollen das Angebot annehmen und fordern die Abenteurer auf, es ihnen gleich zu tun.

Befragt man Guthwold eingehender, äußert er, das sein Lehnsherr sich eine Stärkung seiner Machtposition und höhere Steuereinnahmen verspricht. Worryng Wardun ist eine noch junge Grenzstadt.

Die Reise nach Logres dauert etwa 5 Wochen. Das Meer ist zum Teil recht stürmisch (PW: Ko wegen Seekrankheit). Die Fahrt vergeht ansonsten ereignislos. Die Abenteurer haben Gelegenheit, in dieser Zeit logrisch 1 bzw. 2 zu lernen, wenn sie erfolgreich je einen PW:In bzw. einen PW:In+30 gemacht haben. Die Spieler können sich dann 10, bzw. 20 GFP gutschreiben.

Worryng Wardun liegt ein paar km landeinwärts am Fluss Feorl (Fjarle). Auf der estlichen Seite des Flusses beginnt Töndermanlan. Die Neuankömmlinge werden vom Stadtherrn, dem Gerafa (Markgrafen) von Aeldmearc Sigeward Seolfring vor der Burg freundlich empfangen. Die Stadtbevölkerung ist jedoch eher misstrauisch. Das Dutzend Neusiedler (ohne die Abenteurer) baut gemeinschaftlich ein erstes Haus in der Stadt.

Die Abenteurer können sich daran beteiligen oder ein eigenes Haus bauen. Cagoritische Kleriker werden gesondert untergebracht. Es gibt in der Stadt drei Ordenshäuser (Hammeritter, Traurige Ritter und Rote Ritter sowie mehrere Basiliken und Priester). Wer nicht-cagoritischen Glaubens ist, sollte dies in der Öffentlichkeit nicht zeigen.

Die Abenteurer haben nun die Gelegenheit, die Ortschaft zu erkunden. Folgende Persönlichkeiten können den Abenteurern begegnen (je 15 % Wahrscheinlichkeit/Tag):

- **Lucumon** (Log) ist ein ehemaliger logrischer Hexer, der wegen Praktizierung schwarzer Magie mit dem Zauber „Vergessen“ belegt wurde und daher nicht mehr zaubern kann. Allerdings verfügt er noch über hervorragende Kenntnisse in anderen Bereichen, wie z.B. Zauberkunde, Pflanzenkunde oder Sagenkunde. Jetzt fristet er sein Dasein als Bettler.
- **Kenulf** (Log, pA ++) ist ein entflohener Leibeigener, der sich versteckt hält und wegen Aufruhr für vogelfrei erklärt wurde. Manchmal kommt er aus seinem Versteck und versucht die Leibeigenen oder die armen Freien aufzuwiegen.
- **Wipped** (Log) ist ein ehemaliger Mönch. Er leidet an religiösem Wahn und versucht manchmal auf der Straße Passanten seine Wahnvorstellungen nahezubringen. Die Kirche ignoriert ihn.
- **Parlan Falaghor** (Log, Au ++, pA +) ist der Stadttaugenichts von Worryng Wardun und das schwarze Schaf der Familie Falaghor; ein verarmter Adliger von gutem Aussehen und mit Charme, der meist bei einer Frau unterkommt und sich mit zwielichtigem Gesindel herumtreibt.
- **Siobhan NighFarlan** (Lor, Halbelb, Au ++, pA ++, Familiar: Zaunkönig, Mentor: Luft-Elementarmeister) ist eine geheimnisvolle, schöne weiße Hexe, die aus Lordaglin fliehen

musste. Sie ist spröde und misstrauisch ggü. Annäherungsversuchen und verdient sich ihren Unterhalt als Spionin für Druidenzirkel, lordagliner Clanchiefs und Elbenstämme.

Bei der Besichtigung von Worrying Wardun können die Abenteurer am dritten Tag - sofern sie sich den Unterhafen ansehen - beobachten, wie gerade ein Schiff anlegt, dessen Mannschaft Kilde trägt. Zwei ältere Männer begrüßen sich mit einer ungewöhnliche Gebärde. Dann wird unter Aufsicht der beiden eine große Kiste entladen und auf ein bereitstehendes Fuhrwerk geladen.

Das Schiff kommt aus Lordaglin. Die beiden Männer sind die Dunklen Adepten Haestan dhe Higora, Berater des Prinzen Dredodig Ylfeting, und Bruinan MacRhedred, Berater des Hochkönigs von Featorn. Sie begrüßten sich mit den Worten: „Auf welchem Pfad wandelst Du?“ bzw. „Auf dem des Großen Planes, Bruder“. In der Kiste befindet sich der Kessel des Fionn, einem magischen Artefakt (Stufe G, göttlich/finster), der zum Oberhafen gebracht wird, um dort verschifft zu werden. Haestan und Bruinan haben beide eine finstere Aura und gebieten über Familiars (Dämonen).

Die beiden Dunklen Adepten wohnen im Gasthof „Zum Burgblick“ Versuchen die Abenteurer, ein Gespräch zwischen ihnen zu belauschen, können diese nur in Erfahrung bringen, dass sich die beiden Männer bisher noch nicht persönlich kannten und dass beide am morgigen Tag wieder abreisen werden, Bruinan zurück nach Lordaglin und Haestan nach Nightscomb.

Neue Abenteurer

Am vierten Tag werden die Abenteurer von einem Boten gebeten, bei Graf Sigeward vorzusprechen. Dort werden sie in einer Privataudienz mit wenigen Vertrauten gefragt, ob sie eine geheime und gefährliche Aufgabe übernehmen wollen. Sigeward hat vernommen, dass die Abenteurer in solchen Angelegenheiten einschlägige Erfahrungen hätten. Als Belohnung winken ihnen 1.000 GS Belohnung.

Akzeptieren die Abenteurer, berichtet ihnen Sigeward, dass zwei Geiseln entführt wurden, die wieder zurückgeholt werden müssen. Vor einem Monat hat er, Sigeward, mit seinem töndrischen Nachbarn, dem Jarl von Vesterfjarleby, Drordslaf, Frieden geschlossen. Um den Frieden zu besiegeln, haben sie Geiseln ausgetauscht. Drordslaf schickte seine beiden jüngsten Kinder Oslaf und Brunigundaha, er schickte seinen Bruder Stanred. Die Kinder des Jarls wurden zum Kloster St. Swithun gebracht, das zwei Tagesmärsche yddlich von Worrying Wardun entfernt liegt.

Der bei dem Gespräch anwesende Mönch des betreffenden Klosters, Gudricius, berichtet weiterhin, dass zudem der Klosterschatz gestohlen wurde, darunter eine wertvolle Reliquie. Die Tat geschah vor zwei Tagen durch töndrische Räuber. Das Kloster wäre bereit, weitere 1.000 GS zu bezahlen, wenn die gestohlenen Dinge wieder beschafft werden.

Die Abenteurer erhalten Schlachtrösser und Packpferde sowie eine Reiseausrüstung nach ihren Wünschen (ohne Sonderwünsche). Es besteht bei jedem Reitpferd oder Schlachtross eine Möglichkeit von 10%, das es sich um einen Beißer oder Kicker oder um ein sonstwie neurotisches Pferd handelt.

Reit- oder Packpferd	In:t50
Grad 2 15 AP15 Res+11/13/11 TR RW60 HGW80 B48 Abwehr+12	
Angriff: Hufschlag+7 (1W6)	

Schlachtross

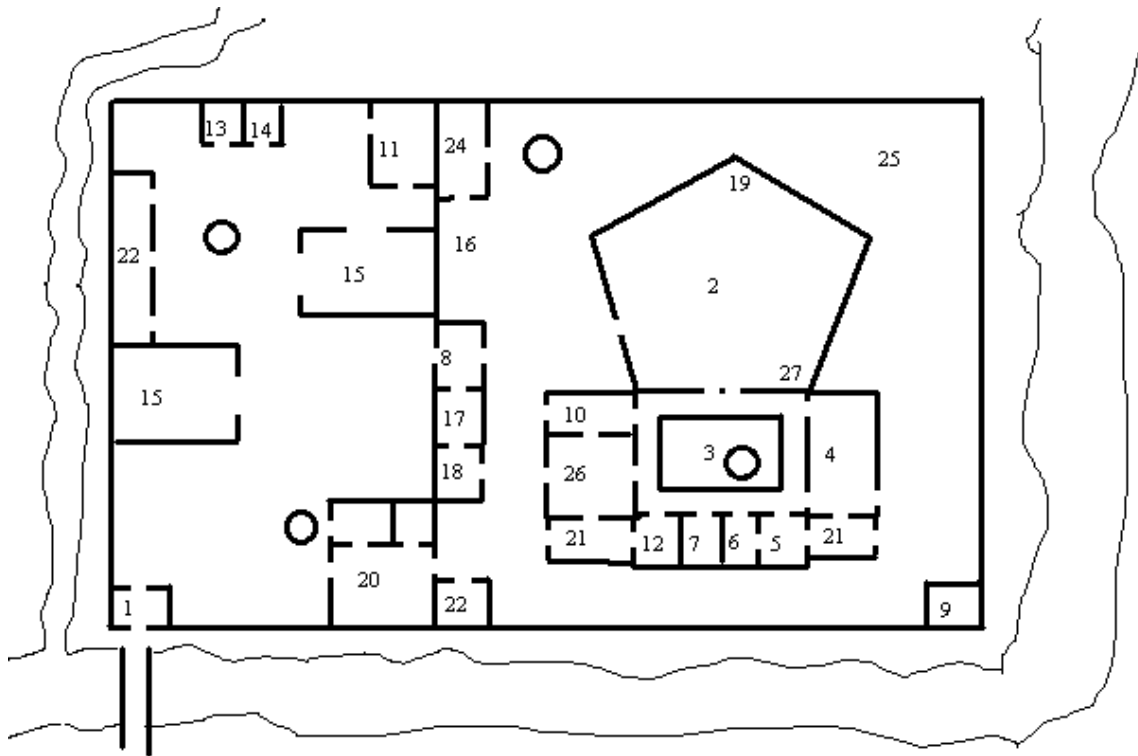
In: t70

Grad 4 LP16 AP25 Res+12/14/12 TR RW60 HGW90 B36 Abwehr+13

Angriff: Hufschlag+8 (1W6+1) nach vorne oder hinten, Biß+8 (1W6-1)

Das Kloster St. Swithun

Das Kloster liegt in einem kleinen Tal zwischen einigen Feldern; es ist recht groß und von rechteckigem Grundriss und weist alle Dinge auf, die ein typisches Kloster aufzuweisen hat; eine Pforte (1), eine Kirche (2), einen Kreuzgang (3), einen Schlafsaal (4), eine Schreibstube (5), eine Bibliothek (6), eine Aufwärmstube (7), einen Besuchsraum (8), einen Abort (9), eine Küche (10), ein Lager (11), einen Kapitelsaal (12), eine Brauerei (13), eine Bäckerei (14), eine Scheune (15), einen Kräutergarten (16), einen Audienzraum des Abtes (17), ein Privatgemach des Abtes (18), eine Schatzkammer (19), ein Hospital mit eigener Küche, eigenem Abort und eigenem Lager (20) sowie diverse Arbeitsräume (21) und Gästeräume (22), mehrere Brunnen (23), eine Apotheke (24), einen Friedhof (25), Speisesaal (26), Schacht (27).



Die Abenteurer können auf **Nachfragen** folgendes in Erfahrung bringen:

Oswiu	Abt (PW 4)	arrogant, reizbar, nervös, misstraut jedem	präsentiert den Abenteurern eine Axt mit töndrischen Runen, die in dem Raum der Geiseln gefunden wurde; er selbst war zum Zeitpunkt des Überfalls abwesend; er ist im wesentlichen über den Raub des Klosterschatzes aufgebracht
-------	------------	--	--

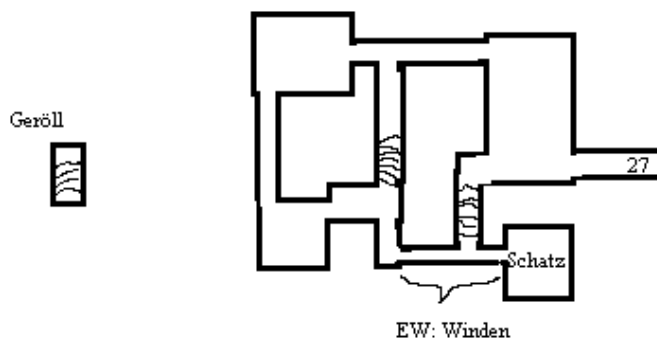
Aedgarus	Prior (PT 3)	wortkarg, nachtragend, abweisend, kann den Abt nicht ausstehen, da nicht er zum Abt gewählt wurde)	hat die aufgebrochene Tür zum Klosterschatz entdeckt und Alarm geschlagen; dies war kurz nach Mitternacht (Glocke)
Malachias	Pförtner	freundlich, fromm, loyal	wurde niedergeschlagen kurz nach Mitternacht (Glocke); konnte Silhouetten zweier großgewachsener Männer in Rüstung mit Helm ausmachen
Freodoleof		freundlich, offen, naiv, mag den Abt und den Prior nicht	hat die Glocke um Mitternacht geläutet; dabei richtet er sich nach einer Sanduhr, die im Glockenturm steht.
Caedmon	Apotheker	weltoffen, wißbegierig, hilfsbereit, misstraut dem Abt und dem Prior, ist aber loyal	war wach und bei einem kranken Bruder im Hospital, als er ungewohnte Geräusche auf dem Kreuzgang wahrnahm; er ging den Geräuschen hinterher und entdeckte, dass das Zimmer der Geiseln leer war; dies war einige Minuten bevor zu Mitternacht die Glocke schlug
Conraed	Kellerer	mürrisch, geizig, loyal	ist verärgert darüber, dass die Küchenkräuter zertrampelt wurden
Gudricius	(PW 1)	tugendhaft, Priesterschüler, misstraut dem Abt	war auf dem Abort und hat auf dem Rückweg zum Schlafsaal die Silhouetten von mehreren Personen gesehen, die leise zur Pforte hinausgingen (kurz, nachdem die Glocke um Mitternacht schlug)
Rufius	Bibliothekar	zerstreut, höflich, misstraut dem Prior	kennt die Geschichte des Klosters (nidgebrannte Basilika) und kann bestätigen, dass die Entführer nicht identisch mit den Schatzräubern sein können

Außerdem gibt es noch 30 weitere Mönche, die jedoch keine Auskünfte geben können. Die Abenteurer können mit **EW: Wahrnehmung +5** bzw. **Spurenlesen +5** feststellen, dass die Entführer und Räuber den kürzesten und sichersten Weg zu den Geiseln genommen haben. Sie können auch feststellen, dass ihnen eigentlich keine Zeit blieb, den Schatz zu rauben. Der Beschreibung nach sahen die Entführer eher wie Logrer denn Töndermannen aus. Das Schloss oder die Tür zum Klosterschatz sind nicht beschädigt. Das Schloss ist unauffindbar (es liegt im Brunnen). Der Klosterschatz kann in der Truhe des Priors gefunden werden. Die Reliquie befindet sich jedoch nicht darunter. Mit **EW: Verhören** gibt der Prior seine Tat zu und verrät den Ort, wo er die Reliquie hineingeworfen hat. Der Abt ist ein Parteigänger der Königsgegner und entstammt der Familie Corwyn; mit **EW: Verhören+10** gibt er seine Beteiligung an der Entführung zu. Dies tut er jedoch nur, solange er in dem Glauben ist, dass die Entführer mit den Schatzräubern identisch sind.

Die Katakomben

Die Reliquie wurde vom Prior in ein Loch gestoßen, das sich hinter einer schmalen Treppe in der Basilika befindet. Es ist dort nicht mehr zu finden. Man kann das Loch ausweiten. Dahinter befindet sich ein dunkler Schacht, der 3 m in die Tiefe führt. Die Reliquie ist nicht zu sehen. Der Schacht führt in die Katakomben einer alten Basilika aus der Zeit, als die Neu-Cagoriten noch nicht in Logres etabliert waren und mit Verfolgung durch die Heiden rechnen mussten. Die Basilika wurde von den Heiden niedergebrannt und erst in späterer Zeit wurde an dieser Stelle ein Kloster errichtet. Die Priester wurden dabei alle getötet. Dieses kann man beim Bibliothekar erfahren.

In den Katakomben hausen sechs Ghule, die die Reliquie verschleppt haben. Die Ghule entstanden aus den Flüchtlingen, die sich in die Katakomben geflüchtet hatten und sich dort von Menschenfleisch ernährt haben, als ihnen die Nahrung ausging. In den Katakomben kann man auch eine Kiste mit Schriftrollen und Büchern finden, von denen drei Schriftrollen noch erhalten sind: „Windstoß“ (12 GS), „Beeinflussen“ (80 GS), „Zauberzunge“ (150 GS) sowie eine kleine Reliquie der heiligen Hildigund (wirkt wie Zauber „Göttlicher Schutz vor Magie“ für den Träger, ABW 3%, wirkt nur bei Neu-Cagoriten, W: 400 GS). Die eigentliche Reliquie des St. Swithun wirkt wie der Zauber „Wahrsehen“, kann aber nur von einem P oder Or ab Grad 6 neu-cagoritischen Glaubens angewendet werden.



Ghul	In: m10
Grad 2 LP10 AP- Res+11/13/11 TR RW60 HGW60 B24 Abwehr+12	
Angriff: 2xKlaue+7 (1W6-2 & Lähmung), Biss+7 (1W6)	
Bes: PW:Gift bei schweren Treffern; bei Misslingen ist der Betroffene nach 1W6 KR einen Tag lang gelähmt (wie „Lähmung“)	

Die Entführer

Die Entführer sind zwei logrische Adlige namens Saexnoth Corwyn und Hrothgear Harcild mit einigen ihrer Huscarls, die mit dem Raub des Klosterschatzes nichts zu tun haben. Sie sind Gegner der Familie Seolfring, die loyal zum König steht. Sie haben vor, die Kinder nach Cynngslaeg End zu bringen, der entferntesten Bastion der Königsgegner. Hinter der Entführung stehen die Familien Corwyn und Harcild, die zum Kreis der sogenannten „verschwörer“ gehören. Die Entführer haben sich erst auf einem Waldweg abseits der Siedlungen davongemacht, aber nach zwei Tagen eine kleine Straße Richtung Ydd zum Fluß Feorl eingeschlagen. Sie reisen nicht besonders schnell, die Spuren sind gut erkennbar. Die Abenteurer können sehen, wie sie gerade auf der anderen Seite des Feorls mit der Fähre ankommen, um dort in Richtung Nor zu reiten. Die Heimat des Jarl liegt jedoch im Süden. Nach jeder Zufallsbegegnung der Abenteurer fehlt auch bei den Entführern jeweils ein Huscarl oder ein Pferd, so dass die Abenteurer mit **EW: Wahrnehmung+5** auf ein frisches Steingrab oder ein totes Pferd treffen können. Die Huscarls wissen nichts, außer dass sie an einer Entführung teilgenommen haben. Ihr Ehrencodex zwingt sie zu absoluter Loyalität gegenüber ihren Lehnsherren. Die beiden Ritter wissen jedoch über die Mitarbeit von Abt Oswiu Bescheid, geben dies aber nur unter der Folter oder nach einem erfolgreichen **EW: Verhören -5** preis.

Ritter (Kr)	In: m70
Grad 3 LP15 AP25 Res+11/13/11 RW50 HGW80 VR B16 Abwehr+13	
Angriff: Dolch+8 (1W6+1), Langschwert+8 (1W6+3), Stoßspeer+8 (1W6+2), großer Schild+2	
Bes.: Kampf in VR, Kampf zu Pferd, Kampftaktik+1, Reiten+16, beidhändiger Kampf-4, Lesen/Schreiben, Spurenlesen+6, Kampf in Schlachtreihe	

Krieger	In: m50
Grad 2 LP15 AP15 Res11/13/11 RW60 HGW80 KR B20 Abwehr+12	
Angriff: Dolch+7 (1W6+1), Langschwert+7 (1W6+3), Stoßspeer+7 (1W6+2), großer Schild+1	
Bes.: Kampf zu Pferd, Reiten+16, beidhändiger Kampf-4, Kampf in Schlachtreihe	

Reit- oder Packpferd	In: t50
Grad 2 15 AP15 Res+11/13/11 TR RW60 HGW80 B48 Abwehr+12	
Angriff: Hufschlag+7 (1W6)	

Schlachtross	In: t70
Grad 4 LP16 AP25 Res+12/14/12 TR RW60 HGW90 B36 Abwehr+13	
Angriff: Hufschlag+8 (1W6+1) nach vorne oder hinten, Biß+8 (1W6-1)	

Nach einer Woche können die Abenteurer die Entführer einholen. Bei Gewaltmärschen oder -ritten sind wiederholte **PW:Ko** zu machen. Für EW: Spurenlesen gibt es WM+6, solange die Entführer die Verfolgung nicht bemerken, danach nur noch WM+4. Wird die Spur verloren, verliert die Gruppe eine Stunde Zeit. Pro Tag in der Wildnis kommen die Abenteurer an 1W6 Gehöften vorbei. Die Bewohner sind Töndermannen oder Logrer (W%) und freundlich bis abweisend (W%). In dieser Zeit (insbesondere, wenn die Spur verloren wurde) und auf dem Rückweg können folgende Zufallsereignisse auftreten:

1. Eine Schar (1W6+6) Töndern auf Raubzug kreuzt den Weg.

Krieger	In: m50
Grad 2 LP15 AP15 Res11/13/11 RW60 HGW80 KR B20 Abwehr+12	
Angriff: Dolch+7 (1W6+1), Langschwert+7 (1W6+3), Stoßspeer+7 (1W6+2), großer Schild+1, Handaxt+7 (1W6+2), Wurfaxt+7 (1W6+2)	
Bes.: beidhändiger Kampf-4, Kampf in Schlachtreihe	

1. Ein Troll lauert auf beim Überqueren einer alten Brücke.

Troll	In: m20
Grad 6 LP20 AP40 Res+13/17/13 PR RW60 HGW110 B24 Abwehr+14	
Angriff: Klaue+9 (1W6+4); im Handgemenge zusätzl. Biss+9 (1W6+2)	
Bes.: feuerempfindlich (keine Regeneration); Zubern+20 („Heilen von Wunden“ auf sich selbst zu Beginn jeder Runde); Schuppenhaut, vage menschenähnlich,	

2. Ein Riese versperrt den Weg.

Riese	In: m40
Grad 9 LP20 AP50 Res+14/16/14 LR RW50 HGW130 B24 Abwehr+15	
Angriff: Keule+11 (2W6+4) oder Faust+11 (1W6+4) oder Felsbrocken+4 (3W6)	
Bes: 9m groß, liebt Menschenfleisch, gibt sich auch mit Pferd zufrieden	

3. Ein altes Schlachtfeld wird überquert. Es kommt Nebel auf. Dabei erwachen 1W6+6 Hohlgeister.

Hohlmensch	In: m50
Grad 2 LP- AP9 Res+13/13/13 LR RW50 HGW40 B24 Abwehr+11	
Angriff: Langschwert+5 (1W6+), großer Schild+1	
Bes: unsichtbare Geister, die nur existieren, wenn sie Kleidung tragen; zum Kämpfen brauchen sie Handschuhe; sie können raunen und sich organisieren	

Die Belohnung

Bei erfolgreicher Befreiung der Geiseln erhalten die Abenteurer vom Gerafa Sigeward Seolfring die versprochenen 1.000 GS. Bei der Wiederbeschaffung des Klosterschatzes erhalten die Abenteurer ihren Lohn von 1.000 GS, wenn sie den Abt nicht im Zusammenhang mit der Entführung belasten. Der Prior wird der Gerichtsbarkeit übergeben. Wird der Abt jedoch von den Abenteurern beschuldigt, an der Entführung mitgewirkt zu haben, wird dieser die Entlohnung verweigern. Eine Woche später wird Abt Oswiu von seinem Amt abberufen und die Abenteurer erhalten ihren Lohn erst zu Beginn des nächsten Abenteuers, da erst ein neuer Abt gewählt und ein neuer Prior eingesetzt werden muss. Die Abenteurer haben die Dankbarkeit der Seolfrings und von Jarl Drordslaf gewonnen (sie dürfen die Reiseausrüstung behalten, müssen aber die Pferde abgeben) und sich die Feindschaft der Corwyns und Harcilds zugezogen. Und sie haben die Aufmerksamkeit der Kirche (Freundschaft des Erzabtes, Feindschaft des Bischofs von Worryng Wardun, Freundschaft des Domprobstes von Worryng Wardun).