

# Knutschild

## Von der Wiege bis zum Grabe

<b>Eltern:</b>	Ausbilder in der Gardeoffizier-Schule <i>Vater:</i> Abelmir ☞ <i>Mutter:</i> Samona Rash'Duama ☞
<b>Geschwister:</b>	1) Nasine (976 ↔, 17 v. Hal) ☞ 2) Korthard (978 ↔, 5 v. Hal) ☞
<b>Geburtsort:</b>	Honingen, in der Gardeoffizier-Schule
<b>Geburtstag:</b>	24. PHEX, 20 v. Hal (973 ↔)

## Jugend & Kindheit

Knutschild wird als erstes von drei Kindern des *Gardeoffiziers Abelmir* geboren, nachdem seine von ihm sehr verehrte Frau *Samona* – eine schlanke Tulamidin – lange keine Kinder gebar. Schon bei der Geburt, die seiner Mutter alle Kräfte abverlangte, ist klar, dass es sich um ein Prachtexemplar der menschlichen Gattung handelt. Der Knabe schreit für drei und ist über die Maßen groß. Sein Vater, der auf den Erstgeborenen besonders stolz ist, dient als Ausbilder an der Offiziersschule und besitzt besonderes Ehrgefühl. Knutschild wächst im Schatten der Prinzipientreue schon früh zu einem Liebling aller Lehrkräfte und Schüler in der Schule heran. Allen scheint klar, dass er dereinst zum Stolz der Schule heranreifen wird, wenn er selbst als Schüler die Prüfungen absolviert.

Woher die immense körperliche Kraft stammt, ist niemandem klar, wo doch seine Mutter so zierlich klein gebaut und auch der Vater eher ein wendiger Kämpfer von geringerer Statur ist. Boshafte Zungen behaupten, Abelmir sei bei Samona nicht zum Zuge gekommen und KOR selbst habe sich der Sache angenommen. Samona schenkt noch einer Tochter (*Nasine*) das Leben, die ihrer Mutter wie aus dem Gesicht geschnitten ist. Als Samona noch einen Sohn gebiert, war die Kraft der Mutter erloschen, sie stirbt unter großen Schmerzen bei der Geburt von *Korthard*. Ganz wie RONDRA, KOR und RAHJA die ersten beiden Kinder gesegnet haben, scheint Korthard vom Namenlosen selbst gezeichnet. Von gedrungener, verwachsener Statur, kommt er nur mit einem Auge auf die Welt. Seinem Vater macht das störrische Kind von Anfang nur Ärger und wenn es Probleme im Lager gibt, so kann man sicher sein, dass Korthard etwas damit zu tun hat. Kein Wunder, dass dieser Sohn nicht beliebt ist.

Korthard selbst ist von neidischem Charakter und so ist es unausweichlich, dass er bald große Neidgefühle und später Hass seinem älteren Bruder Knutschild entgegenbringt. Er versucht diesem zu schaden, wo es nur geht. Der Vater, der den Tod seiner geliebten Frau nicht richtig verwunden hat, stirbt bevor Knutschild seine Ausbildung beenden kann – gramgebeugt und entmutigt durch die vergeblichen Erziehungsversuche an seinem jüngsten Sohn. Nach dem Tod seines Vaters übernimmt Knutschild bereits in jungen Jahren die Rolle des Hausherrn. Die Schule stellt aufgrund des guten Leumundes des Vaters und auch der hervorragenden Leistungen Knutschilds die Wohnung, so dass die Kinder ein sicheres Dach über dem Kopf und immer eine volle Schüssel zu essen haben. Mit dem 17. Lebensjahr absolviert Knutschild als Jahrgangsbester die Schule und strebt eine Ausbilderkarriere an der Schule an, ganz in die Fußstapfen des Vaters tretend.

Noch es sollte anders kommen. Nach der Abschlussfeier, bei der alle ausgelassen feierten und die Absolventen ihre erste offizielle Feuertaufe mit Branntwein erhielten, bricht plötzlich ein Feuer aus, das sich schnell im Lager verbreitet. Obwohl Knutschild schnell auf den Beinen ist, verbrennt seine Schwester in den unbarmherzigen Flammen. In den Flammen finden vierzehn Menschen den Tod, der ungeliebte Bruder aber überlebt. In der anschließenden Nacht hat Knutschild einen Traum, in dem ihm träumt, dass Korthard den Brand gelegt hat. Verwirrt von der Realitätsdichte des Traumes stellt Knutschild seinen Bruder noch vor Morgengrauen zur Rede und nach einem hasserfüllten Streitgespräch schmettert Korthard seinem Bruder die Wahrheit ins Gesicht. Dieser packt den Mörder am Kragen und zerrt ihn vor die Oberen der Garde. Der Leiter der Schule ist entsetzt, und voll Trauer und Wut beschließt dieser, dass der Delinquent selbst den Flammentod erleiden muss. So wird zur Mittagsstunde der Scheiterhaufen bereitet und Korthard verbrennt mit irrem Lachen, vom Hass und Neid zerfressen – dieses Lachen seines brennenden Bruders wird Knutschild zeit seines Lebens des Nächtens immer wieder in seinen Ohren klingen hören. In den nächsten Tagen, mit dem Schicksal hadern, wird Geisteszustand von Knutschild immer wirrer. Am Grab seines Vaters liegend verbringt er Woche um Woche. Verwahrlost und abgemagert wie er ist, ständig irrwitzig schreiend, wird er schließlich von den Schulobristen gefangen genommen, um ihn den Noioniten zu überantworten.

Doch auf der Fahrt ins Kloster befreit sich Knutschild und flieht – immer noch im Wahn – in die nahe gelegenen Wälder. Der Hauptmann, der ihn noch einige Zeit sucht, meldet ihn endlich als vermisst. In den nächsten Tagen ernährt sich Knutschild von wilden Tieren und Beeren. In diesem Zustand entdeckt ihn der Elf *Mauritius*, welcher ein Meister der Geistesheilung ist. Mauritius befreit Knutschild in den nächsten Tagen von seinem Wahn. Knutschild, nun erfüllt mit gesunder Trauer und klarem Verstand, meldet sich im Lager zurück. Dort sammelt er seine Habseligkeiten, das Erbe des Vaters: eine gewaltige Ochsenherde, die Abelmir selbst von seinem Großvater bekam, sattelt sein Pferd und macht sich gemeinsam mit dem seltsamen Elfen Mauritius auf den Weg. Aus Dankbarkeit für die Heilung lässt Knutschild sich ein elfisches Blumenornament um die Brust und auf den Rücken tätowieren, als Zeichen ewigen Erinnerns.

## Abenteuer & Erlebnisse

Zwei Jahre ziehen Mauritius und Knutschild durch die Lande, eine Zeit in der sich der schweigsame Krieger und der nicht minder schweigsame Elf näher kommen. Die Weltsicht des Elfen ist von großer Weisheit und das Leben aus dieser anderen Sicht zu sehen, fasziniert Knutschild. Mauritius selbst scheint auf der Suche nach einer tieferen Wahrheit zu sein, die er Knutschild nicht näher erklärt. Da Knutschild an dieser inneren Queste des Elfen nicht teilzunehmen vermag, kommt der Tag des Abschiedes, als Knutschild beschließt, nach Havena zu gehen, um wieder seinem Beruf nachzugehen und sich am Hofe des *Fürsten Cuano Ui Bennain* zu verpflichten. Dessen Politik wird sehr geschätzt und Knutschild achtet diesen Fürsten mehr als das Kaiserhaus. Aus Mangel an Geldmitteln steigt Knutschild zunächst in einer billigen Hafenkaschemme in Havena ab. Schon in der ersten Nacht wird er Zeuge einer Entführung und sein Ehrgefühl zwingt ihn, sich mit dem Piratenpack anzulegen, das die Wirtstochter verschleppt hat. Dank seiner Ausbildung und seiner Waffenfähigkeiten gelingt es ihm, die Bande zu besiegen und die Tochter zu befreien. Die **Befreiung Silvanas** ermöglicht Knutschild in der Folge den Dienst für Fürst Cuano anzutreten und so bleibt er für drei Jahre Gardeoffizier im Fürstenpa-last.

Dort lernt er auch *Raidri Cunchobair* und *Prinzessin Emer* kennen, die er beide sehr zu schätzen lernt. Doch ob es der „verderbliche“ Einfluss seines Freundes Mauritius oder seine dunkle Vergangenheit ist, er wird nicht richtig warm mit dem Leben am Hofe: zu unterschiedlich sind seine Ansichten, zu verlogen scheinen der Klüngel und die Kinkerlitzchen, die am Hof den täglichen Ablauf bestimmen. So entschließt sich Knutschild, den Hof zu verlassen und seinen Freund Mauritius zu finden...

In Gratenfels vereinen sich die Wege der beiden unterschiedlichen Freunden wieder im bekannten **Wirtshaus zum Schwarzen Keiler**. Dort treffen die beiden auf den *Magier Halifax* und den *Zwergen Thorin Eisenschild*, die auf Abenteuerversuche sind. Dem Anschlag des wahnsinnigen Grafen *Grotho Greifax von Gratenfels* entkommen die vier mit knapper Not durch ein unterirdisches Verließ. Die Gruppe wird trotz der unterschiedlichen Charaktere aufgrund der Belastung zusammengeschweißt.

Im folgenden bringen die vier unter der Führung des Halifax den finsternen Magier *Morgul* zur Strecke und kehren aus dem **Wald ohne Wiederkehr**, in dem der finstere Magier haust, zwar lebend, aber mit einem Todfeind auf Lebenszeit zurück. Als treuen Freund gewinnen sie dabei den *König Kasimir von Nostria*, dem sie das Pergament seiner Ahnenlinie wiederbringen.

Mangels Geld heuern Knutschild und seine Kampfgefährten auf der *Königin von Festum*, dem großen Handelsschiff des Kaufmanns *Stoerrebrandt* an, um einen dämonischen Diamanten auf dem **Schiff der verlorenen Seelen** zu zerstören und im Anschluss in der echsischen Tempelstadt H'rabaal das Schwert *Siebenstreich*, das in sieben magische Kelche umgegossen wurde, vor den Mächten des Bösen zu retten.

Im Interesse des Zwergen Thorins und des bekannten Alchemisten *Tyros Prahe* zu Havena, wo sich Knutschild und seine Freunde inzwischen niedergelassen haben, suchen die vier nach dem *Agam Bragab*, dem Zwergen-Diamanten, dessen Reflexion am Himmelszelt der Nordstern sein soll. Statt dessen befreien sie aber *Lysira*, die Eisprinzessin und Tochter Ifirns **unter dem Nordlicht** aus den Zwängen des schwarzen Magiers *Zurbaran*.

Ein Hilferuf von *Fürst Kulibin* lässt Knutschild mit seiner Gefolgschaft nach Khunchom reisen, wo sich den Vieren eine weitere Gruppe von Abenteurern anschließt. Es sind dies: *Røde Rondorson*, ein unheimlicher Druide, *Savanya*, eine Elfe aus dem hohen Norden und *Kasimir*, ein Streuner, der Knutschild von edler Gesinnung zu sein scheint und deren Väter Namensvettern sind. Gemeinsam gelingt es den Sohn des Fürsten vor dem Henkertod (**der Streuner soll sterben**) zu bewahren und die Heirat der Häuser von Khunchom und Thalusa zu ermöglichen.

Inzwischen eilt der Ruf der Sieben Freunde Knutschild und seinen Gefährten voraus, und so fordert der reiche Händler *Trallop Gorge* die Gruppe an, um einen **Wagenzug durchs Nebelmoor** zu begleiten und die seltsamen Vorfälle dort zu klären. Schnell vertreiben die Sieben die marodierende Orkbande, die dafür verantwortlich war und werden reich belohnt.

Doch das Geld geht für Ausrüstung, Waffen und den ausschweifenden Lebenswandel drauf und Thorin, der an Geld und Besitztümern ein naturgegebenes Interesse hat, überredet seine Komplizen, einen Schatz zu bergen, der in einem Kloster in den Bergen der Khom zu finden sei. Dort fallen die Sieben einer geheimen Sekte in die Hände und werden durch ein Dimensionstor geworfen. Auf der anderen Seite kämpfen sie sich durch die fremdartige Welt zu einem Riesenbaum durch und kehren **durch das Tor der Welten** nach Aventurien zurück. Reich an Erfahrung, aber arm an Geld, kehrt Knutschild mit seinen Kameraden zurück.

Für die reiche *Familie Engstrand* übernehmen sie auf einer Reise entlang des Großen Flusses auf der Stern von Havena die Schiffsbewachung und zerschlagen auf dem **Fluss des Verderbens** die Erbintrige der Nana Engstrand. Isida Engstrand, die Alleinerbin, bleibt Knutschild und seinen Gefolgen ewig dankbar.

**D**em Markgrafen *Throndwig zu Warunk* retten die Sieben sein Ladifaahri, ein Feenwesen, das sich im Traumgarten des Markgrafen einfand. Sie zerschlagen die Ketten des Nachtdämons und seines Beschwörers und treiben die finsternen Gestalten zurück in die siebte Sphäre und befreien den Garten aus den **Fängen des Dämons**. Knutschild beweist sich bei dieser Queste besonders durch seine immense Kampfkraft, die sich über die Jahre mehrt und mehrt.

Zurück in Havena bleibt Knutschild gerade Zeit, um die erlittenen Wunden zu heilen, als er sich auch schon mit seiner Truppe nach Al'Anfa, der Pestbeule des Südens, macht, um dort dem ruchlosen Zwergen und Sklavenhändler *Pokallos* das Handwerk zu legen. Fürst *Cuano Ui Bennain* zu Havena, der sich an seinen ehemaligen Palastsoldaten erinnert selbst, erweist den Helden die Ehre als Auftraggeber. Eine Horde Schwarzzoger kaufen jedoch unglücklicherweise die Gruppe auf, die Flucht scheint unmöglich. Zur Strafe für ihr aufrührerisches Verhalten bei der Naftan-Ernte (*Goldleim*) werden sie in eine unterirdische Kampfarena gesteckt, aus der sie nicht zuletzt dank Knutschilds Kampfkraft den Weg unbeschadet zurück in die Freiheit finden. *N'hatoëp* – eine dämonische Wesenheit – welche die Schwarzzoger beherrschte, vertreiben sie im entscheidenden Finale. **Verschollen in Al'Anfa** kehren sie nach Havena zurück. Dort verleiht der Fürst Knutschild und seinen Gefährten die Urkunde „Bürger der Stadt“ als Anerkennung für ihre Taten.

Nach längerem Aufenthalt in Havena, wo die Gruppe sich bei *Helgar Kefran*, dem Wirt zum *Schwarzen Adler*, einlebt, ruft erneut das Abenteuer. Ein Geheimauftrag, wahrscheinlich von kaiserlicher Seite aus, den erneut Fürst Cuano den Helden unterbreitet, lautet, die ins liebliche Feld entführten Hofmagier zu Gareth, zu befreien und zurückzubringen. Also macht Knutschild sich mit seinen Freunden auf, um in den Ruinen der untergegangenen Stadt Bosparan einem finsternen Horaskult den Garaus zu machen. Diese wollen **Bosparans Wiederkehr** zu alter Macht erzwingen. Die Sieben befreien nicht nur die Hofmagier, sondern auch einen der legendären Zentauren: *Yuratils*, der ein enger Freund der Helden wird und ihnen noch viele Dienste erweist.

Um die Schätze der Zwerge zu heben, die sich im Finsterkamm niedergelassen haben, rötet der Schwarzmagier *Kratark* ein kleines Orkenheer zusammen. Gemeinsam mit den Verbündeten *Jason vom Berg*, einem alten Zwergen, der über einen kleinen Stamm Zwerge in den Walbergen gebietet und dessen Verbündeten *Fugullas* aus den Salamandersteinen, einem Hochelfen und Vetter von Mauritius, sowie *Eildon Edarab* aus Baburin, der eine kampfstärke Räuberbande befehligt, gelingt es den Sieben nach etlichen Scharmützeln die Armee des Finsternen Kratark in der **Schlacht im Finsterkamm** zu zerschlagen und mit Halifax' Hilfe diesen zu vernichten. Im Momente seines Ablebens aber verflucht jener Knutschild und seine Kameraden. Nur ein Stein mit der Macht des legendären *Sindebel*, einem uralten elfischen Artefakt, vermag diesen Fluch zu brechen. Ein Orakel des seltsamen Wanderers *Mirodulan* führt die Sieben dann schließlich auf die richtige Spur. In den Tiefen der Walberge finden sie unter Thorins Führung den Stein, kurz bevor der Fluch die letzte Kraft der Gruppe zerstörte.

**Z**urück in Havena fragt ein entfernter Vetter des Thorin, ob er und seine Mannen ein wertvolles Artefakt nach Andergast bringen könnten. Thorin zuliebe helfen Knutschild und seine Kameraden dabei. Im folgenden werden die Sieben in den unheimlichen Wäldern Nostrias Opfer der Beschwörung des Dämons der Jagd, den Morgul, der große Widersacher, ihnen auf den Hals hetzt, um sich für Vergangenes zu rächen. Nur knapp überleben die Sieben das Racheszenario, tiefe Narben nicht nur am Körper von den Wunden der **Wilden Jagd** davontragend.

Nach der Flucht erfährt Knutschild, dass es auch in Havena ungelöste Probleme gibt und nachdem die Sieben sich wieder erholt haben, nehmen sie sich den Stadtpark vor, indem seit einigen Jahren ständig Menschen verschwinden und der seither gesperrt wird. Bei den Recherchen entdecken die Sieben einen unterirdischen Gang, der in die versunkene Unterstadt führt. Dort steht seit Jahrhunderten ein halb versunkener Magierturm: **Nahemas Turm**, mit dämonischen Wächtern und unglaublicher Magie gegen Eindringlinge gesichert. Dank Halifax und auch mit Thorins fachkundiger Hilfe überwinden die Sieben die Hindernisse und Schrecknisse des Turms und ungeahnte Reichtümer fallen ihnen in die Hände. In den tiefsten Gewölben befindet sich einen Schatz, welcher die Gruppe von allen Geldsorgen enthebt. Fürst Bennain überlässt den Sieben nur zu gerne das unheimliche Gebäude, zumal der Unbill im Stadtpark seither ein Ende hat.

Die nächsten fünf Jahre ist Knutschild viel am Hof mit Politik und Kontaktknüpfen beschäftigt. Er reist viel umher und lernt dank seiner hervorragenden Beziehungen zum Fürstenhaus viele der Machthaber des Mittelreichs kennen. Erst als Halifax den Magischen Markt zu Lowangen besuchen möchte, sind alle Sieben erstmals wieder gemeinsam unterwegs. Das Abenteuer lockt. Dabei lernt Knutschild auch den Magier *Yagor Draschiff* kennen. Auf einem feuchten Fest wird kräftig gefeiert und Thorin, der Zwerg lässt sich mit einer schönen Unbekannten ein. Am nächsten Tage entdeckt Knutschild ein Mal in Form einer Schwarzen Kröte auf des Zwergen Stirn. Halifax holt sich Rat bei *Elcarna* und Yagor. Thorin indes, **im Zeichen der Kröte**, handelt wie besessen, ihn zieht es in den ungestü-

men Norden, wo sein Schicksal besiegelt scheint. Die Übrigen aber vollbringen mit *Bringimox*, einer männlichen Hexe im Grauen Wald, das Unmögliche, sie lösen den Bann von Thorin und vereiteln eine Beschwörung eines gehörnten Krötendämons durch einen Zirkel Schwarzer Hexen, deren Opfer Thorin hätte sein sollen.

Im Gegenzug verlangt Bringimox Hilfe, die er auch schon bald benötigt, als nämlich eine Horde wilder Gnome sein Haus bestürmt. Mit einem von Yagor Draschiff in ein Artefakt gebannten Zauberspruch, dem **Spruch des Yagor Draschiff**, gelingt es Knutschild und seinen Gefährten die Horde zu vertreiben, zumal ihnen Yuratis, der Zentaur, tatkräftig zur Seite steht. Doch wird Røde bei der Verteidigung getötet und kann nur mit unheilvoller Magie wieder zum Leben erweckt werden, seit jenem Tag ist er für Knutschild ein anderer und das vorher herzliche Gefühl, das den finsternen Mann mit Knutschild verband, weicht einer Beklemmung.

Trotzdem bleibt Røde in der Gruppe, selbst als *König Mizirion III* von Brabak Knutschild und die Übrigen auf der *Korisande* anheuern lässt, ist er mit dabei. Die Helden sollen das Geheimnis der Vorgänge in einem Tempel des EFFERD ergründen und nach den Risso, einem bisher unbekanntem humanoiden Meervolk, suchen und es dem König gnädig stimmen, der mit den Risso das Machtmonopol Al'Anfas im Süden brechen will. Trotz Meuterei und Sargasso, trotz Eiland der Gefahren und Seeräubern, gelingt es den Helden mit der **Fahrt der Korisande** die **Insel der Risso** nach monatelanger Fahrt in den Süden zu erreichen und sich von der Friedfertigkeit der Risso zu überzeugen. Die Sieben beschließen, die Risso in ihrer Ursprünglichkeit zu belassen und sie nicht in die aventurische Machtpolitik einzubringen. Doch eben dies will Tar Honak, dessen unglaublich magisch begabte Helferin Salamandra, Tochter einer Halbgöttin, mit Hilfe einer von Tar Honak unterstützen Piratenbande, dem „**Bund der Schwarzen Schlange**“, ein Ritual zur Manipulation der Gottheit der Risso plant. Die In-Seele der Südmeerinsel muss gerettet werden, um die Inselwelt intakt zu halten. Während sich Knutschild und die übrigen mit der Piratenbande auseinander setzen, kämpft Halifax einen schier aussichtslosen Kampf mit Salamandra. Mit letzter Kraft und der subtilen Hilfe der In-Seele kann Halifax Salamandra bannen, er selbst verliert daraufhin einen Teil seines Augenlichts für immer. Nachdem auch die Piratenbande zerschlagen ist, kehren die Sieben, des Kämpfens müde, wieder heim.

Als Knutschild von Fürst Cuano gebeten wird, in Winhall nach dem rechten zusehen, wo seit einigen Tagen ein Werwolf sein Unwesen treibt, kehrt in die Gruppe die Abenteuerlust zurück und alle begeben sich nach Winhall. Nach einigen Reibereien mit der Kaiserlichen Inquisition und mit Dexter Nemrod stellen die Helden den **Wolf von Winhall** und machen die ganze Wolfsbrut unschädlich. Den Retromagier Aluris jagen sie außer Landes. Für diese Verdienste bekommt Knutschild und seine Mannen den Ehrensäbel der Garde zu Winhall.

**A**lle 25 Jahre findet das **große Donnersturm-Rennen** statt, diesmal ist der Startpunkt in Winhall, da Raidri Cunchobair den Wagen der Göttin Rondra beim letzten Male gewann. Fürst Cuano, meldet die Sieben Helden gleich mit zwei Streitwagen an. Diese Streitwagen aus Blutulmenholz entwirft Thorin zusammen mit dem *Mechanicus Leonardo* in wochenlanger Arbeit. Viele namhafte Streiter wie *Prinz Brin*, Sohn des Kaisers Hal, und *Syrakus*, der wohl beste Streitwagenfahrer aller Zeiten, nehmen an dem Riesenergebnis teil. *Charros Maramek*, ein Finsterling übelster Sorte, macht allen Beteiligten das Leben schwer, doch letztlich siegt Rondras Ehr' und durch den selbstlosen Einsatz Knutschilds, der sich mit letzter Kraft dem Widersacher Charros in die Bahn wirft und somit den Sieg des Rennens verspielt, ermöglicht dem zweiten Gespann unter der Führung Kasimirs den Triumph.

Es ist geschehen: Die Sieben finden Einzug in die Halle der Größten Streiter und Knutschild ist ein Name geworden, bei dessen Abenteuergeschichten sich die Lagerfeuer füllen. Heute lebt Knutschild zurückgezogen auf der *Trutze Wolkengrund*, wo er mit seinen Kameraden seinen wohlverdienten Lebensabend fristet.

