

##Ü2 Legenden und Mythen

Eher unbefriedigend

Die beste und sicherste Tarnung ist immer noch die blanke und nackte Wahrheit. Die glaubt niemand!

Max Frisch

Ungarische Legenden

*Eine Nation wie die Ungarn hat eine Vielzahl an interessanten Legenden und Mythen, wir zeigen dem geneigten Reisenden daher nur eine kleine Auswahl als Anregung für eigene Recherchen. **Victor Ardanof***

Handlungsreisender an der Donau

Matthias Corvinus, erlangt als König von Ungarn einen legendären Ruf wegen seines Gerechtigkeits-sinnes und seiner militärischen Erfolge. Der „König Matthias“ (*Kralj Matjaž*) wartet nach einer Sage der Slowenen im Berg Petzen mit seinen Getreuen auf eine Weltenschlacht.

Sein Zeitgenosse **Pál Kinizsi** der ungarische Herkules soll von unglaublicher Kraft gewesen sein, so soll er seinem König die Wasserbecher auf einem schweren Mühlrad, von nur einer Hand gehalten, angeboten haben. Weitere solche Kraftakte nach Schlachten als er gefallene osmanische Kämpfer beim Siegestanz mit seinen Zähnen gehalten hat, betonen auch seine Körperkraft.

Abenteuerliches Ungarn

In einer Kampagne die das Übernatürliche betont, kann sich im Berg Petzen tatsächlich der Zugang zu einem "magischen" Gebiet befinden, welches für die Bewohner der Monarchie Bedrohung oder eine Erlösung vor einer Gefahr bildet.

Die Quelle der Macht des ungarischen Herkules kann für manche Nation von Bedeutung sein, die so versucht einen Supersoldaten zu erzeugen um im Rüstungswettlauf Europas einen Vorsprung zu erlangen.

Rumänische Sagen

Hat das irgendeinen wert ?

Der Tisch des Bucur

Vor Jahren machte der Heiducke **Bucur** das Rîmnic-Tal unsicher; er pflegte nur Türken und Griechen anzugreifen, die den armen Rumänen den letzten Groschen wegnahmen, letztere jedoch zu beschenken. Es wird erzählt, er habe eine arme Rumänin getroffen, als diese ihre einzige Kuh dem Markt zutrieb, um mit dem Erlös die fälligen Steuern zahlen zu können. Bucur habe ihr den Kaufpreis gezahlt, die Kuh aber zurückgegeben mit dem Auftrag, sie zurückzutreiben, auf das ihre Kinder genügend Milch haben. Aus irgendeinem Grund jedoch machte sich das Weib verstohlen auf den Weg zum Markt samt Kuh, worauf sie der Heiducke einholte und sie zur Strafe an ihren Haaren an einen Ast für eine geraume Zeit aufhängte.

Bucur bewohnte mit seinen Kumpanen eine große Höhle auf dem Pleschu-Berg, die später Bucur-Höhle genannt werden sollte. Höher gab es einen flachen Felsen, der auf zwei kleineren ruhte — dies war Bucurs Tisch. Einst waren darauf fünf goldene Sterne eingelassen, die den Sitzplatz der Heiducken kennzeichneten, und Bucurs Stern war natürlich größer. In der Höhle vermutet man weiterhin Schätze, die von den Heiducken versteckt sein sollten.

Quelle: Rumänische Sagen und Sagen aus Rumänien, Herausgegeben und übersetzt von Felix Karlinger und Emanuel Turczynski, Berlin 1982, Seite 121 Roeland

Der Schatz von Quellenthal

Bei Quellenthal, Valea Izvorului, einem Weiler bei Poschoritta, gibt es einen Felsen — den Muncel. Man erzählt sich, dass hier, an einer gewissen Stelle, eine Räuberbande im vorigen Jahrhundert ihr Geld vergraben habe. Vor etwa hundertfünfzig Jahren begegnete einem Zipser Holzfäller oben im Wald ein merkwürdig aussehender fremder Mann, der sagte: *"Ich bin der Geist des toten Räuberhauptmanns und meine Seele findet keine Ruhe, so lange der Teufel auf dem Geld sitzt, das ich genau vor hundert Jahren unter dem Muncel vergraben habe. Ich schlage dir folgenden Pakt vor: Morgen Nacht, wenn der Mond zwischen den Bergen Adam und Eva steht, sollst du an der Stelle graben, wo ein Stein im Mondlicht leuchtet. Dort liegt mein Geld, verteile es an die armen Leute in Quellenthal und Poschoritta. Behalte auch etwas davon für dich, aber nicht zu viel."*

In der darauffolgenden Nacht grub der Zipser an der bezeichneten Stelle doch jedesmal, wenn er einen Spatenstich tat, schlug ihm jemand auf die Hände' so dass er vor Schmerz kaum weiterarbeiten konnte. Da

wusste er, dass der Teufel ihn bei der Arbeit hindern wolle. Als er nun wieder einen Schlag auf die Hände bekam spuckte er in drei Richtungen, nahm dann den Spaten in die linke Hand und begann so weiterzugraben. Nun hinderte ihn niemand mehr an der Arbeit.

Bald stieß er auf ein Tongefäß, das mit Goldmünzen gefüllt war. Er trug es hinunter nach Quellenthal, und am nächsten Tag verteilte er alles gleichmäßig an die Einwohner.

Diese Begebenheit soll sich zu Beginn des vorigen Jahrhunderts zugetragen haben.

Quelle: Rumänische Sagen und Sagen aus Rumänien, Herausgegeben und übersetzt von Felix Karlinger und Emanuel Turczynski, Berlin 1982, Seite 128 Roeland

Schatzgräber an der Bega

Vor vielen, vielen Jahren, als die Türken Temesvar und das ganze Banat verlassen hatten, konnte man nachts zwischen zwölf und ein Uhr am Begaufer Feuer brennen sehen. An mehreren Stellen kamen aus der Erde rot-gelbe und blaue Flammen empor. Unter den Leuten wurde gesprochen, dass an jenen Stellen türkische Goldschätze vergraben wären. Man sagte aber, dass diese Schätze während des Vergrabens von Hexenmeistern verwunschen wurden. Viele hatten schon an diesen Stellen gegraben, jedoch ohne Erfolg, denn man durfte dabei kein Wort sprechen. Ein einziges Wort genügte, dass die Flammen sowie auch die Schätze sofort verschwanden. Zwei arme, herzhaftige Männer aus Kischoda, die reich werden wollten, beschlossen eines Tages, in der Nacht die Schätze zu suchen. Und wirklich: Um punkt zwölf Uhr, als die erste Flamme aus der Erde kam, standen die zwei Kischodarer mit Schaufeln und Spaten ausgerüstet da. Schon beim ersten Spatenstich kam ein weißer Geist mit einer allmächtigen Heugabel zum Vorschein. Er sprang und flog um die zwei herum und drohte, sie zu erstechen. Die zwei ließen sich aber nicht stören und gruben ruhig weiter. Bei jedem Spatenstich erschien ein anderes Gespenst, eines hässlicher und böser als das andere, und wollten die Schatzgräber einschüchtern, sie von ihrer Arbeit zurückhalten und sie zum Sprechen bringen, damit sie nicht an den verwunschenen Schatz gelangen. Es war aber alles umsonst, denn die zwei fürchteten sich nicht und sprachen auch kein einziges Wort. Als sie schon nahe am Schatze waren, da kamen unzählige Hexen und kleine Teufel, die auch die Aufgabe hatten, den Schatz zu bewachen, mit Beilen und Gabeln auf sie los. Auch diesmal erschrakten die zwei mutigen Kischodarer nicht und gruben unbekümmert immer tiefer dem Schatze zu. Und es dauerte nicht lange, da stießen sie auf einen harten Gegenstand; es war eine eiserne Kasse. Als sie den Deckel hoben und den vielen Goldschmuck und die in allen Farben glänzenden Edelsteine sahen, da konnte sich der eine vor Erstaunen nicht zurückhalten und sagte jubelnd: *"Himmel, was für eine Pracht!"*

Er hatte kaum das letzte Wort ausgesprochen, und schon war der kostbare Schatz verschwunden. Teufel, Gespenster und Hexen lachten jetzt, klatschten noch in die Hände und verschwanden dann auch.

Die zwei standen nun vor der leeren Grube da, schauten einander an und wussten nicht, was sie sagen sollten. Müde und voller Ärger gingen sie dann nach Hause. Ob sie doch nochmal versuchten, und ob es ihnen doch noch gelungen ist, sich den verwunschenen türkischen Schatz anzueignen, das konnte niemand mehr erfahren. Wie die Leute in Kischoda sagen, müssen die Schätze am Begaufer doch ausgegraben worden sein, denn man sieht heute keine Flammen mehr aus der Erde kommen.

Quelle: Rumänische Sagen und Sagen aus Rumänien, Herausgegeben und übersetzt von Felix Karlinger und Emanuel Turczynski, Berlin 1982, Seite 123 Roeland

Das Übernatürliche

Gerade in den östlichen Provinzen ist die Akzeptanz des Übernatürlichen für viele Menschen selbstverständlicher Teil ihres Lebens. Legenden über Wiedergänger und Vampire sind ebenso geläufig wie Geschichten über Werwesen. Es gibt Berichte über Hexen und schwarze Magie, die das Leben der Menschen bedroht. Diese sind natürlich für einen gebildeten Reisenden purer Humbug und zeigen, welchen Weg den Bewohnern dieser Gebiete noch bevorsteht, ehe sie in den Kreis der gebildeten Europäer voll aufgenommen werden können.

Vampire

Ich habe nie einen Vampire persönlich getroffen, aber ich weiß nicht, was morgen geschehen könnte.

Bela Lugosi

Der Glaube an die Existenz von Vampiren ist in den verschiedenen Regionen der Monarchie noch immer weit verbreitet. So sind es in von Rumänien bewohnten Regionen die „Strigoi“ und in Serbien, Kroatien, Dalmatien, sowie Istrien, die „Strigun“. Bei den Bulgaren sind es die „Drakos“ und bei Albanern die „Lugat“. Die Roma kennen die Vampire als „Ipiri“. Im deutschsprachigen Raum wird der Begriff Vampir ab 1732 verwendet. All diese Wesen haben gemein, dass es sich um Tote handelt, die aus dem Grab auferstehen um den Lebenden das Blut auszusaugen.

Der Volksglaube mit seinen Märchen und Mythen kann aber durchaus direkte Auswirkungen haben. So ist im

Jahr 1689 in Istrien ein Fall eines Vampirs dokumentiert. Er sauge den Kindern das Blut aus und klopfte an Häuser in denen bald ein Bewohner sterben werde. Im Jahr 1672 wurde ein Verstorbener nach 16 Jahren wieder ausgegraben, da er am Tode mehrerer Menschen schuld sei und seine Witwe „beschlafen“ habe. Ein Versuch ihm einen Pfahl durch den Leib zu treiben scheiterte, so dass ihm der Kopf abgeschlagen wurde.

Im 18. Jahrhundert erreicht das Wissen um die Vampire eine neue Dimension, da durch die neuen Medien wie die Zeitungen die Informationen und Gerüchte auch Überregional bekannt werden. Diese auch von öffentlichen Stellen wie dem Generalgouverneur von Serbien Herzog Karl Alexander von Württemberg verbreiteten Berichte führten zu solchen Hysterien, dass sich Maria Theresia 1755 genötigt sah mit der Aberglauben-Abstellung den Vampirglauben und andere Dinge zu verbieten.

Ein Untersuchungsbericht ihres Leibarztes von Swieten ergab hierbei natürliche Ursachen für einen dokumentierten Vampirfall in Oberschlesien.

Für Kampagnen in denen die Existenz von Vampiren gegeben ist empfehlen sich die Regelungen im Quellenband „Midgard 1880 - Das Übernatürliche“

Quelle: C.H.Beck Wissen "Dracula"

Die Gräfin **Erzsebet Bathory** stammte aus einem der bedeutendsten ungarischen Adelsgeschlechter. Nach dem Tod ihres Gatten lebte sie auf ihrer Burg Csejte in der Slowakei. Ausgehend von dem Glauben, dass das Blut junger Mädchen ihre Haut (und Sie?) verjüngen begann sie ihre Opfer grausam zu Tode zu quälen um anschließend in deren Blut zu baden. Laut ihrem Tagebuch hatte sie 610 Opfer, bevor sie gefasst wurde und lebendig in ihrer Burg eingemauert wurde. Dort verstarb sie im Jahr 1610.

Abenteueridee : Die Rückkehr der Gräfin

In Prag werden junge Frauen zu Tode gequält und „ausgeblutet“ aufgefunden. Es gibt keine Spur die zum Täter führt. Ein Priester bittet die Spieler um Hilfe, da er befürchtet, dass die Gräfin zurückgekehrt ist um ihr Werk fortzusetzen. Seine bisherigen Untersuchungen haben ergeben, dass alle Opfer aus Familien stammen die mit dem Adelsgeschlecht in Verbindung standen und an der Verurteilung der Gräfin beteiligt waren. Ist die Gräfin als Untote zurückgekehrt um die Nachfahren ihrer Peiniger zu strafen ?

Geheime Orden der Sklaven der Tugend

Nach der Aufhebung des Damenordens der Orden der Sklavinnen der Tugend nach dem Tod der Kaiserin Eleonore im Jahr 1720, wurde der Orden wenige Jahre später erneut gestiftet. Diesmal diente er aber der Bewahrung eines geheimen viel dunkleren Zweckes.

Die vor allem aus dem Osten des Reiches kommenden Berichte über untote Wesen wie den Vampir erwiesen sich zunehmend als wahr. In geheimer Sitzung wurde durch die höchsten Vertreter von Adel und Klerus beschlossen sich dieser Gefahr zu stellen und einen Ritterorden von tugendhaften Männern von hohem Stande zu begründen, die diese bekämpfen. Wenige Monate später traten die ersten Ordensritter in den Kampf gegen die Kreaturen der Finsternis.

Das Ordenszeichen ist eine goldene Medaille, auf welcher eine strahlende Sonne, umgeben von einem grünen Lorbeerkranz geprägt ist. Eine Umschrift SOL. UBIQ. TRIUM. (Sola ubique triumphat, die Tugend allein behält den Sieg) ist auch die Ordensdevise

Ursprünglich direkt dem Kaiser unterstellt geriet der Orden in den folgenden Jahrzehnten in Vergessenheit und führt eine geheime Existenz, geführt vom geheimen Großmeister, der stets ein hochrangiger Angehöriger des Hofes ist.

Die Zahl der Ritter ist auf dreißig festgesetzt, die unter dem direkten Befehl des Großmeisters stehen. Die Mitglieder sind stets Angehörige des Adels der Monarchie und haben entweder einen militärischen Hintergrund oder haben sich im Klerus verdient gemacht. Das Hauptquartier des Ordens ist im weitläufigen Arsenal von Wien angesiedelt, wo sie "offiziell" als Angehörige der Militärkanzlei des Kaisers operieren. Die Männer verfügen stets über die modernste Ausrüstung der Monarchie verfügen, so erhalten sie auch Einzelstücke wie Repetiergewehre oder Spezialanfertigungen, die bestenfalls in Jahren der Allgemeinheit und dem Militär zur Verfügung stehen.

Zwei oder drei Muster NSpF wären hier eine gute Idee. Ich dachte auch an einen Waffenmeister.

Der Orden im Spiel: In Kampagnen in denen die Welt des Übernatürlichen eine wesentliche Rolle spielt (siehe auch Quellenband Das Übernatürliche), kann der Orden das verbindende Glied der Spieler sein, die so

gemeinsam gegen das Böse kämpfen. Alternativ kann der Orden ein Verbündeter oder auch Gegenspieler in Kampagnen sein, der über durchaus nennenswerte Machtmittel verfügt.