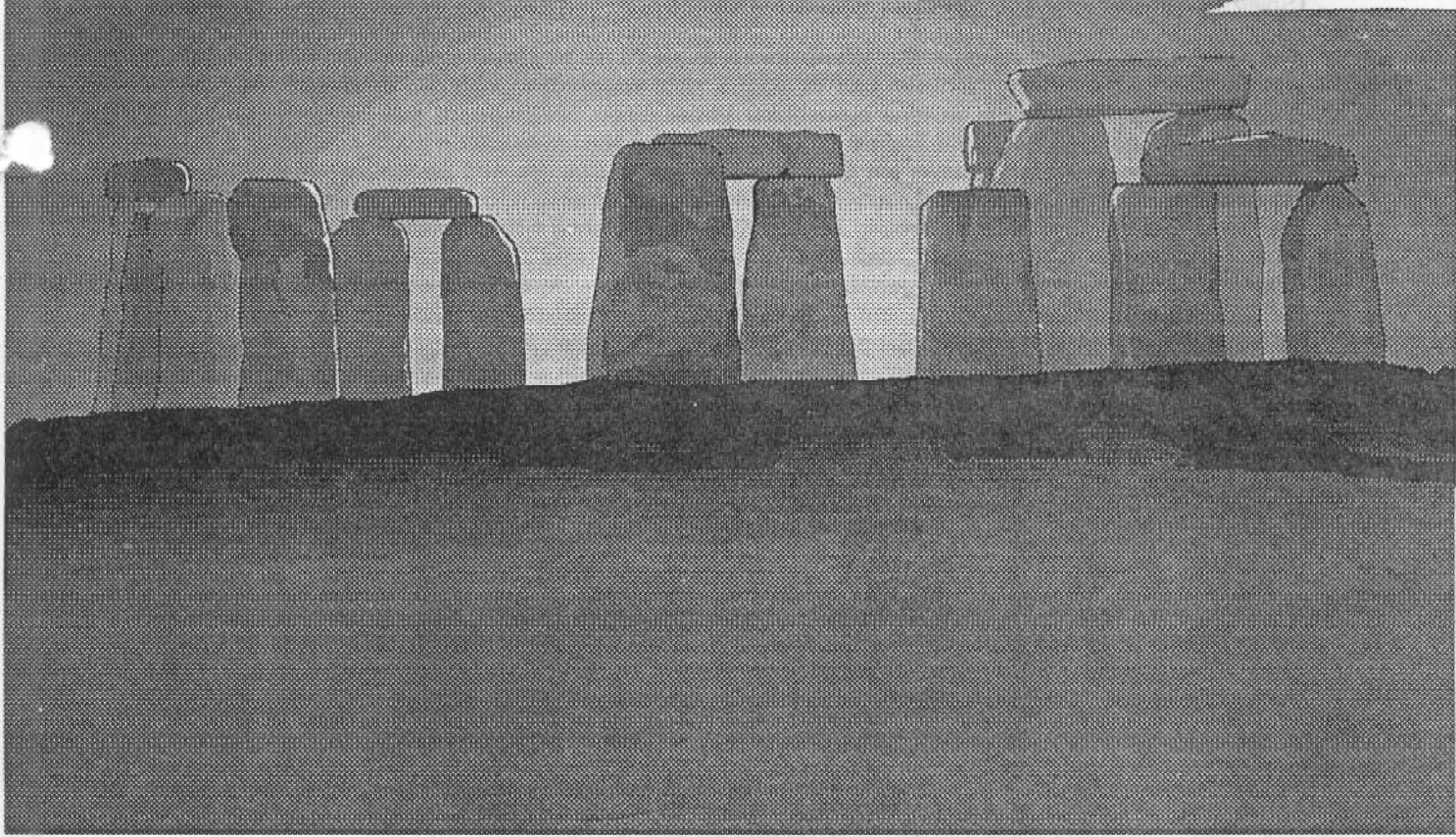


# ERKENNFARA 1996

Die Bilanz



## Seid begrüßt, Ihr Edlen des Phoenix und Adlige Erkenfaras!

Nun endlich habe auch ich meinen Obulus für's Info fertig. Wieder einmal hat das sehr lange gedauert, nun aber auch für Euch einen wesentlichen Effekt: Ab sofort und damit schon in diesem Jahr gültig ist der elektronische Spielzug! Das bedeutet für Euch, daß jedes Reich ein Notebook oder Laptop mitbringen muß; was allerdings nach vorsichtigen Anfragen im letzten Jahr kein Problem darstellen sollte. Ihr werdet dafür mit komfortablen Spielzügen belohnt werden.

### Doch nun erst mal alles der Reihe nach:

Zunächst einen Lobruf auf das schöne, vielleicht auch durch das Wetter positiv beeinflusste Spielklima im letzten Jahr und nochmals vielen Dank für das schöne Buch. In diesem Jahr findet das Treffen wieder zur gewohnten Zeit in Diedenbergen statt. Allerdings werden wir den Platz erst ab 17<sup>00</sup> Uhr zur Verfügung haben, da zuvor eine andere Gruppe dort zeltet. Der Conbeitrag beträgt wieder bei Vorkasse an Mali DM 20,- pro Person, ansonsten vor Ort DM 25,-. Festzeltgarnituren können gegen Vorkasse DM 10,- pro Garnitur ebenfalls wieder über Mali beschafft werden. Den entsprechenden Beitrag bitte überweisen an:

Postbank Frankfurt, KontoNr.: 292136600

BLZ.: 50010060

### Doch nun zum neuen Spielzugschema

Der Folienzug wird Mittelpunkt des Spielzuges. Ihr plant Eure Spielzüge mit ihm, lest von ihm die Koordinaten aller Bewegungen ab und werdet künftig mit seiner Hilfe an der Karte Eure Figuren bewegen! Erst anschließend, bzw. im Konfliktfall bekomme ich ihn zur Kontrolle vorgelegt. Dafür erhalte ich bevor Ihr Eure Figuren auf der Karte bewegt die Spielzugdiskette mit den ausgefüllten Spielzügen. Die Spielzüge sind als Excel-Datei ausgelegt und bedürfen zur Abfassung der Spielzüge nur minimale Grundkenntnisse. Ich werde jedem Herrscher eine derartige Diskette zuschicken, von der er bitte zuerst eine Sicherheitskopie anfertigen möchte. Die Originaldiskette ist für die Spielzüge zu verwenden. Die erste Datei umfaßt den letzten Spielzug (Nr. 66) bis incl. Spielzug 73 und ist in folgende Einzeltabellen untergliedert: 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73 (Jeweils nur Heeresstärenblätter für Bewegungen), Bilanz (enthält alle Grunddaten und errechnet sich automatisch), Einnahmen (hier werden die Kleinfelder eines Reiches und zwar **NUR DIE KLEINFELDER**) eingetragen (der Rest rechnet sich automatisch), Neurüstungen (das muß dafür neuerdings bei allen Neurüstungen ausgefüllt werden), die Bauwerkliste (hier müssen alle Bauwerke eingetragen werden, die neu erstellt werden) und Notizen (hier könnt ihr chronologisch Erläuterungen für Details der Spielzüge eintragen). Da die Heeresstärkenblätter für jeden Zug eine separate Tabelle sind, kann man bequem unveränderte Daten zwischen den Zügen hin und herkopieren und spart einen Großteil der Schreiberei. Die Tabellen Einnahmen, Neurüstungen und Bauwerke sind nur bei Gebietsveränderungen, Neurüstungen und neuen Bauwerken auszufüllen. Und der ganze Rest erledigt sich von alleine! Daher kann die Datei im 73. Spielzug mitunter über 500 MB Speicherbedarf haben.

Die zweite Datei umfaßt die in gleicher Weise die Spielzüge 73 bis 80 und ist auch fast 0,5 MB groß. So kann ich bei den Reichen Rhun, Norheim und Vir Vachal nicht versprechen, daß alle Spielzüge 1997 auf eine Diskette passen werden. Ein weiterer elementarer Vorteil dieser Spielzüge ist, daß ich sie sofort komplett kontrollieren und schon auf dem Treffen mit jedem Zug eine Nachauswertung machen kann und überdies alle Daten gespeichert habe, bevor ich nach Hause fahre. Kurzum: Es wird Streßfreier für alle! Zuvor gibt es aber auch für Euch noch einmal etwas Arbeit: Die Vollständigkeit und Richtigkeit der jeweiligen Spielzüge ist von großer Wichtigkeit! Zum Beispiel bei den Kleinfeldern haben sich im letzten Jahr massive Fehler in manchen Reichen eingeschlichen, daß hier auf dem Treffen eine Generalinventur nötig ist. Denn die Landmasse ist bekanntlich nicht gewachsen. Auf dem Treffen werde ich eine Demodiskette für kurze Crashkurse in Handling mitbringen, um letzte Unsicherheiten zu beseitigen. Eine Grundvoraussetzung für diese Spielzüge ist die Stromversorgung. Mali hat uns zugebilligt, daß jedes Reich sich Strom für ein Laptop und zwar **NUR** für ein Laptop abzapfen darf. Also bringt bitte auch eine Kabeltrommel oder ähnliches mit, damit wir auch das in den Griff bekommen.

Die Generalinventur der Kleinfelder pro Reich werdet Ihr in diesem Jahr zweimal machen - einmal in Eurem eignen Reich und einmal bei einem anderen Reich: Norheim kontrolliert Rhun, Avallon kontrolliert Eoganachta, Vir Vachal kontrolliert Theostelos, u.K.u. Djabalar kontrolliert Yaromo, Yaromo kontrolliert Norheim, Theostelos kontrolliert Avallon, Eoganachta kontrolliert Vir Vachal, Rhun kontrolliert die Königreiche um Djabalar.

Diese Inventur ist noch am Mittwoch, oder zumindest **VOR SPIELBEGINN** durchzuführen! Bezüglich einer neuen Regel ist im vergangenen Jahr nichts passiert, das ist in Anbetracht der jetzigen Spielzugumstellung aber vielleicht ganz gut. Da keine Veranstaltungen auf dem Treffen geplant worden sind und es auch sonst nichts Neues gibt, wünsche ich Euch noch eine gute Anreise und bis zum baldigen Wiedersehen eine gute Zeit.

## Und nun wieder etwas Statistik

### Einnahmen im Agul des Jahres 8

Northeim: .....	375.400 GS	Avallon: .....	297.700 GS
Vir Vachal: .....	398.800 GS	u.K.u.D.: .....	263.400 GS
Yaromo: .....	347.000 GS	Theostelos: .....	292.500 GS
Eoganachta: .....	313.500 GS	Rhun: .....	446.900 GS
O'Har: .....	18.000 GS	Die Gilde: .....	12.000 GS

**ZUR REICHSGRÖSSE GIBT ES WEGEN  
UNGENAUIGKEITEN KEINE ANGABEN.**

### Statistik des Monats Rim im Jahre 9

Auf Erkenfara stehen in den Urreichen derzeit unter Waffen:

Rüstgut:	insgesamt:	Veränderung insgesamt:	durchschnittlich:
Krieger .....	1.460.407	251.613	182.551
Pferde .....	32.214	-6.679	4.027
Reiter .....	393.592	29.698	49.199
Schiffe .....	13.285	2.886	1.661
Heerführer .....	3.773	702	472
Zauberer A .....	83	- 3	10
Zauberer B .....	6	0	1
LKP .....	164	108	25
SKP .....	63	9	8
Wälle .....	173	27	22
Straßen .....	191	40	24
Brücken .....	18	2	2
Kaianlagen .....	17	2	2

Und nun wieder die zweitmeisten und zweitwenigsten Rüstgüter aus einem Reich:

Krieger .....	208.376	117.540
Reiter .....	77.470	18.000
Schiffe .....	3.035	148
Heerführer .....	622	350
Zauberer A .....	15	6
LKP .....	40	8
SKP .....	7	3
Wälle .....	29	13
Straßen .....	39	0
Brücken: .....	4	1
Kaianlagen .....	4	0

### Und nun wieder etwas Statistik

#### Einnahmen im April des Jahres

Montreal	372.500 \$
St. Catharines	368.800 \$
Yarmouth	347.000 \$
Edmonton	313.800 \$
Ottawa	30.000 \$

#### AUF EINERSEIT GIBT ES EINEN TENDENZ ZURÜCK KEINE ANZEICHEN

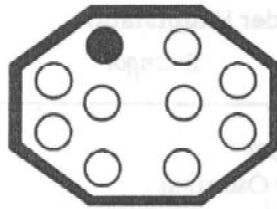
#### Statistik der Provinzen im Jahre

Die Provinzen sind in den Tabellen unten aufgeführt.

Alberta	1.400.407
Manitoba	32.314
Saskatchewan	292.892
Ontario	1.100.000
Quebec	1.000.000
Atlantic	1.000.000
British Columbia	1.000.000
Prince Edward Island	1.000.000
New Brunswick	1.000.000
Nova Scotia	1.000.000
Yukon	1.000.000
Nunavut	1.000.000
Northwest Territories	1.000.000
Canada	1.000.000
USA	1.000.000
UK	1.000.000
France	1.000.000
Germany	1.000.000
Japan	1.000.000
China	1.000.000
India	1.000.000
Australia	1.000.000
South Africa	1.000.000
Brazil	1.000.000
Argentina	1.000.000
Chile	1.000.000
Peru	1.000.000
Colombia	1.000.000
Venezuela	1.000.000
Mexico	1.000.000
Central America	1.000.000
Caribbean	1.000.000
South America	1.000.000
Europe	1.000.000
Asia	1.000.000
Africa	1.000.000
Oceania	1.000.000
Antarctica	1.000.000

#### Und nun wieder die

Canada	1.000.000
USA	1.000.000
UK	1.000.000
France	1.000.000
Germany	1.000.000
Japan	1.000.000
China	1.000.000
India	1.000.000
Australia	1.000.000
South Africa	1.000.000
Brazil	1.000.000
Argentina	1.000.000
Chile	1.000.000
Peru	1.000.000
Colombia	1.000.000
Venezuela	1.000.000
Mexico	1.000.000
Central America	1.000.000
Caribbean	1.000.000
South America	1.000.000
Europe	1.000.000
Asia	1.000.000
Africa	1.000.000
Oceania	1.000.000
Antarctica	1.000.000



Lage des Reiches:

Position der Hauptstadt: 503 / 28

Name der Hauptstadt: Enangor

Wappen des Reiches Rhün

Wappenfarbe : Schwarz  
 Helmdecke außen : Schwarz  
 Helmdecke innen : Gold  
 Wappensymbol : Fünfblättrige Rose  
 Symbol : Goldener Gral  
 Motto : -  
 Deutung : -

Die fünfblättrige Rose stellt den Hochkönig dar, der seine fünf Königreiche um sich versammelt hat.  
 Der Gral steht für das Land und die Vereinigung der ruderländer von Rhün.



**Kultur:**

Angelsächsisch, Keltisch, Germanisch, Mythologisch. Sakrales Königtum mit magischer Landverbundenheit.  
 Bevölkerung überwiegend menschlich, starker Anteil kulturbildender Nichtmenschlicher Völker und sagenhafter Einzelwesen.



Herrscher: Hochkönig Albanac  
 Helge Moog  
 Guldenstraße 78  
 38100 Braunschweig  
 Tel.: 05 31 - 2 40 94 50



Festungsherr: Philip Fitzdasar, König von Tinan 'Og, Seneshall von Rhün, Seneshall von Rhün, Träger des ewigen Funkens und der goldenen Klampfe, erster Barde Erkenfaras  
 Reinhard Ziegler  
 Am Wehrteich 16  
 34225 Baunatal / Tel.: 05 61 / 49 47 56



Stadthalter: Saïv tao Ontem  
 Tilo Brawn  
 Langasse 7  
 35037 Marburg  
 Tel.: 0 64 21 - 2 32 79

Wappen fehlt!!!

Burgherrin: Leonice de Verone  
 Christina Roscheng  
 Bahnhofstr. 44  
 35112 Fronhausen  
 Tel.: 0 64 26 / 18 52

Name des Reiches:

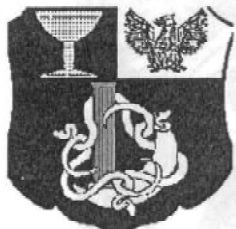
Rhün

Name der Hauptstadt:

Enangor



Heerführer: Gallagher  
Harald Osterling  
Sachsenhäuserstr. 25  
34497 Korbach  
Tel.: 0 56 31 - 6 17 09



Heerführerin: Antiope, Königin von Athalan  
Iris Adrian  
Schwanenallee 27  
35037 Marburg  
Tel.: 0 64 21 - 1 58 49



Heerführer: Landron Uap Yolbadin  
Jakob Richter  
Schanzenstr. 6  
20357 Hamburg  
Tel.: 040 / 43 78 47

Wappen mit  
Delphinen fehlt!!!

Heerführerin: Althea aus Themiskyra  
Caroline Diery  
In der Badestube 2  
35039 Marburg  
Tel.: 06421 - 5 14 45

Wappen fehlt!!!


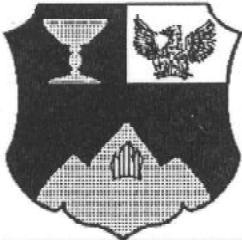


Heerführer: Tarabas  
Niels Kappellaer  
Sudetenstr. 46  
35039 Marburg  
Tel.: 0 64 21 / 4 58 42



Heerführer: Thomas O'Dugain  
Peter Dippmann  
Lortzingstr. 15  
29223 Celle  
Tel.: 0 51 41 - 5 12 65

Wappen fehlt!!!

Heerführer: Markus Schmidt  
Schwanenallee 27  
35037 Marburg  
Tel.: 0 64 21 - 1 58 49

Name des Reiches: Rhün	Name der Hauptstadt: Enangor	
	Zauberer:	Leon de Belays, Omnimagus von Crain-Uill-Crienac, Herold von Erkenfara Olaf Möhle Beckstrasse 6 29223 Celle Tel.: 0 51 41 - 5 36 22
Wappen fehlt!!!	Zaubererin:	Alana du Lehsy Konzilarin von Erkenfara Marianne Stein Tiefenweg 2a 35463 Fernwald-Amerod
	Zauberer:	Clemens au d'Or Volker Döttger Giltershäuserstr. 1 36179 Bebra Tel.: 0 66 22 / 29 53
	Zauberer:	Varkas Skelleftea, König von Garionth Thorsten Kalkul Callinstr. 25 30167 Hannover Tel.: 05 11 / 71 41 19
Wappen fehlt!!!	Zaubererin:	Danue Sylvia Koch Borngasse 65779 Kelkheim Tel.:
Wappen fehlt!!!	Zauber- lehrling:	Rosina Simon Lisa Berger Sudetenstr. 46 35039 Marburg Tel.: 0 64 21 / 4 58 42

<p>Hande des Reiches Rhein</p>	<p>Hande des Reiches Rhein</p>	<p>Hande des Reiches Rhein</p>
<p>Hande des Reiches Rhein</p>	<p>Hande des Reiches Rhein</p>	<p>Hande des Reiches Rhein</p>
<p>Hande des Reiches Rhein</p>	<p>Hande des Reiches Rhein</p>	<p>Hande des Reiches Rhein</p>
<p>Hande des Reiches Rhein</p>	<p>Hande des Reiches Rhein</p>	<p>Hande des Reiches Rhein</p>
<p>Hande des Reiches Rhein</p>	<p>Hande des Reiches Rhein</p>	<p>Hande des Reiches Rhein</p>
<p>Hande des Reiches Rhein</p>	<p>Hande des Reiches Rhein</p>	<p>Hande des Reiches Rhein</p>
<p>Hande des Reiches Rhein</p>	<p>Hande des Reiches Rhein</p>	<p>Hande des Reiches Rhein</p>

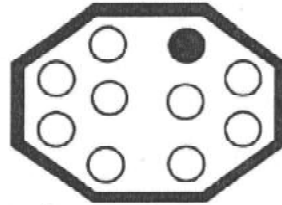


Wappen (Schilt)



Wappen (Schilt)

Wappen (Schilt)



Lage des Reiches:

Position der Hauptstadt: 12.03 / II

Name der Hauptstadt: Herdfeste

Wappen des Reiches Northheim

Wappenfarbe : Grau  
 Helmdecke außen : Schwarz  
 Helmdecke innen : Grau  
 Wappensymbol : Drei Berge  
 Symbol : Bergkristall  
 Motto : Steinfreunde  
 Deutung : Urgestein



**Kultur:**

Religiös geprägtes Reich, von Edlen einer Bruderschaft um magische Zirkel, deren Kern Herzsteine sind, geführt. Zentrumsorientiert und auf die vereinigenden Steine konzentriert.



Herrscher: Narajana  
 Dietmar Untersweg  
 Walsweg 49  
 A-6700 Bludenz  
 Tel.: 0043-5552-66 0 99



Festungsherr: Helvegr  
 Günter Jursnik  
 Röblingweg 3  
 80937 München  
 Tel.:

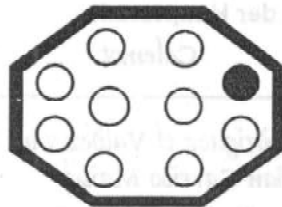


Stadthalter: Kvonar  
 Armin Lenz  
 Riedbachstrasse 1  
 88316 Isny im Allgäu  
 Tel.: 0 75 62 - 46 70



Burgherr:  
 Betha Lenz  
 Riedbachstraße 1  
 88316 Isny im Allgäu  
 Tel.: 07562 -4670





Lage des Reiches:

Position der Hauptstadt: 1204 / 21

Name der Hauptstadt: *Caletot*

Wappen des Reiches *Avallon*

Wappenfarbe : Hellgrün  
 Helmdecke außen : Hellgrün  
 Helmdecke innen : Silber  
 Wappensymbol : Das Heilige Faß  
 Symbol : -  
 Motto : Forever Bright  
 Deutung : Ohne Worte...



**Kultur:**

*Perisierte Artusgemeinschaften unter dem Alkoholverstärkten Einfluß des Herrn der Augenringe*



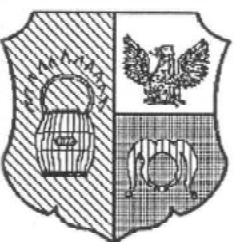
Herrscher: *Tschierhill Brancreac von Camelot, Elevator*  
 Karsten Tschierschke  
 Alt Rödelheim 24  
 60489 Frankfurt am Main  
 Tel.: 0 69 - 7 89 24 63  
 @tschiers@stud.uni-frankfurt.de



Festungsherr: *Kardamon Pancreac von Suffer, Vibrator*  
 Thomas Krentz  
 Oettingerstr. 8/22  
 80538 München  
 Tel.: 089 - 29 59 91  
 krentzth@cip.ub.uni-muenchen.de

**Stadthalter:**

Andy Kother  
 Thiotmannstr. 11  
 65929 Frankfurt  
 Tel.: 069 - 3 08 90 29



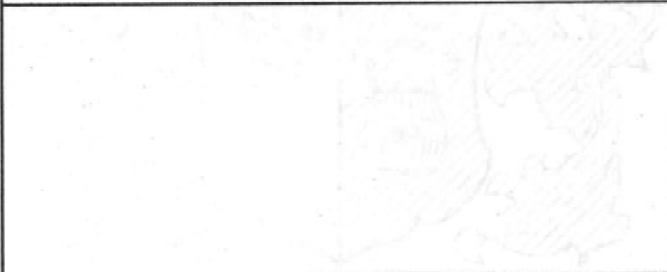
Burgherr: *Palaver Percreac von Cornfall, Ventilatoralligator*  
 Henning Theisen  
 Königsteiner Str. 21  
 65719 Hofheim

Name des Reiches:  
Avallon

Name der Hauptstadt:  
Calemot




Heerführer: Don Rodriguez el Valdez von Talima  
Christian Garrido Maisch  
Berliner Str. 27  
65719 Hofheim im Taunus  
Tel.: 0 61 92 / 3 98 26




Wappentafel:  
Hinterdecke außen:  
Hinterdecke innen:  
Wappensymbol:  
Symbol:  
Motto:  
Deutung:

Kultur:  
Verweise auf andere Projekte in der Datenbank...


Handwritten text on the left side of the row.




Handwritten text on the left side of the row.

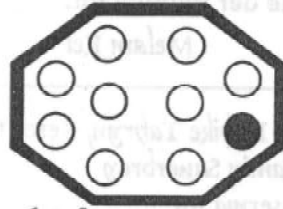


Handwritten text on the left side of the row.



Handwritten text on the left side of the row.





Lage des Reiches:

Position der Hauptstadt: 1206 / 18

Name der Hauptstadt: Melam Kel

Wappen des Reiches: Vir Vachal

Wappenfarbe : Dunkelgrün  
 Helmdecke außen : Purpur  
 Helmdecke innen : Weiß  
 Wappensymbol : Krone  
 Symbol : Weißes Einhorn  
 Motto : -  
 Deutung : Drei Farben für die drei Stämme des Volkes. Das Einhorn symbolisiert die Einheit



**Kultur:**

Menschenreich mit stark ausgeprägter Stammekultur. Drei Stämme von denen der mächtigste (Städtestamm) den Hochlord stellt. Die anderen (Baum- und Erdstamm) stellen Lords. Feudale Struktur. Bewohner stark ihren Lebensräumen angepaßt.



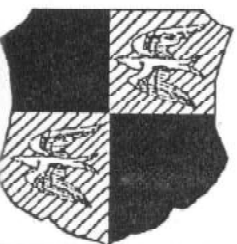
Herrscher: Hochlord Daire Vriyen  
 Sven Kaiser  
 Sentmariner Weg 120 c  
 48141 Münster  
 Tel.: 02 31 - 79 20 47



Festungsherr: Lord Dur'chai Talvas, Li'vannh der Rhuor  
 Dirk Schröder  
 Dyckburgstr. 385  
 48157 Münster  
 Tel.: 02 51 - 32 40 44



Stadthalter: Lod Mirur Hee'sa, Lord der Melam Kel  
 Till Sauerbrey  
 Otto Kähni Weg 8  
 77654 Offenburg  
 Tel.: 07 81 - 3 63 49



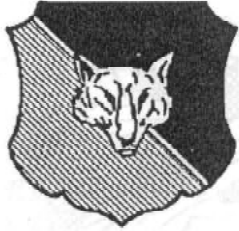
Burgherrin: Lady Yaleen Hairon; Ellija der Haranis  
 Ruth Schröder  
 Dyckburgstr. 385  
 48157 Münster  
 Tel.: 02 51 - 32 40 44

Name des Reiches:

Vir Vachal

Name der Hauptstadt:

Melam Kel

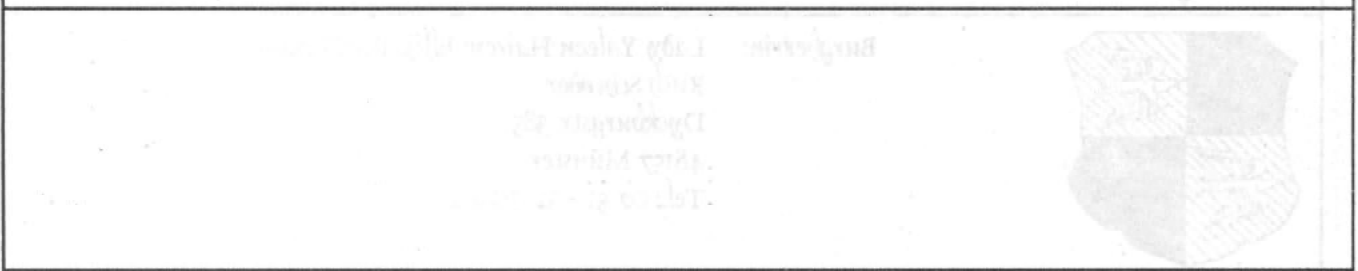
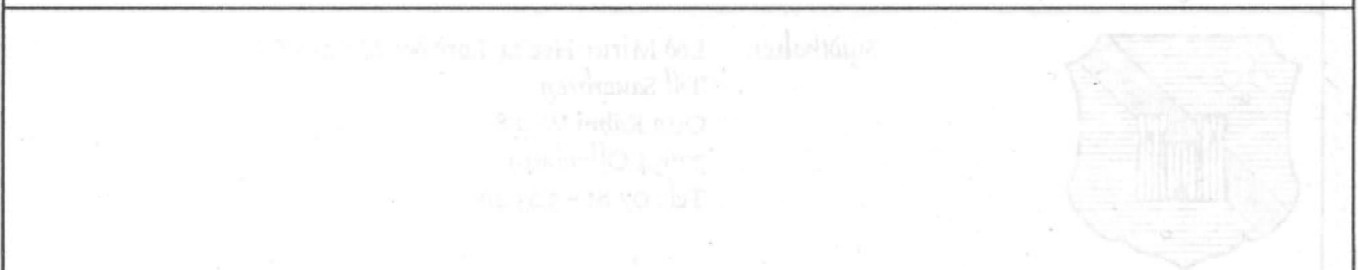
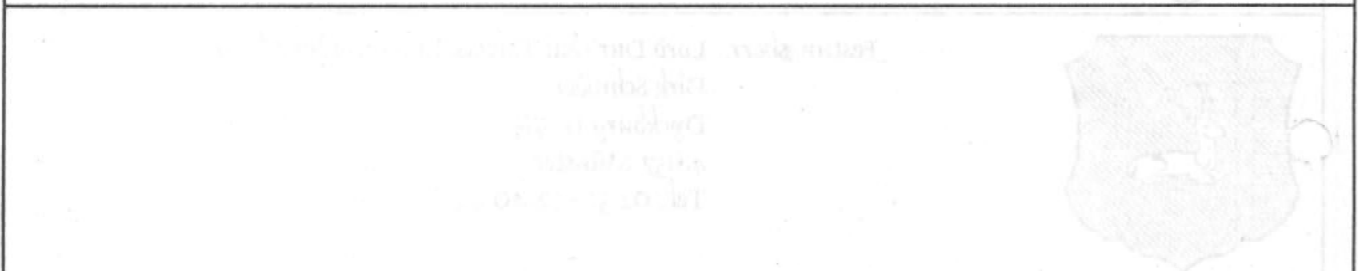
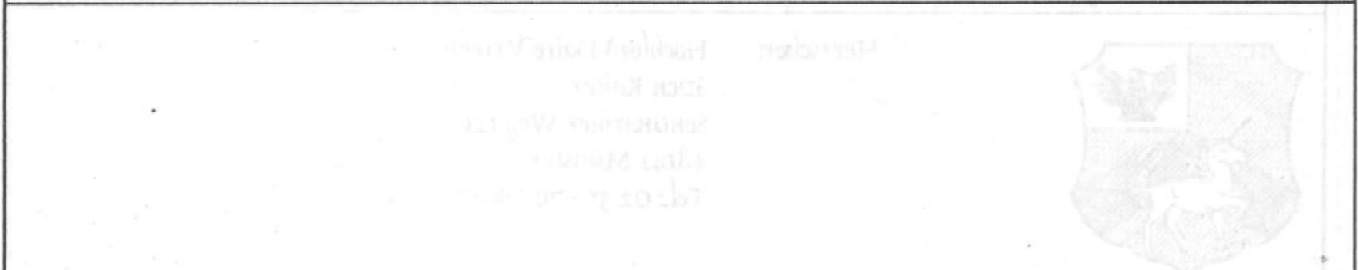


Heerführer: Fürst Ruhike Tahryn, Kerek tu der Rhuor  
Benjamin Sauerbrey  
Wassernwg 191  
48149 Münster  
Tel.: 02 51 / 84 58 99



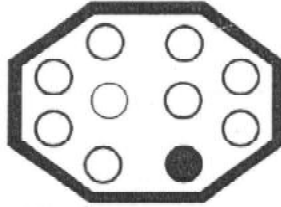
Zauberer: Fürst Tolek Kana, Kubyn Choi der Gilde der Magier  
Jörg Schröder  
Heribugstr. 6b  
48157 Münster  
Tel.: 02 51 / 32 43 02

Blank space for additional information.





Lage des Reiches:



Position der Hauptstadt: 1009 / 14

Name der Hauptstadt: Athibulus

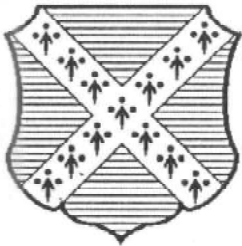
Wappen des Reiches U.K.u.Djabalar

Wappenfarbe : Orange  
 Helmdecke außen : Orange  
 Helmdecke innen : Silber  
 Wappensymbol : Silberne Wellenlinie  
 Symbol : Königskrone  
 Motto : -  
 Deutung : -

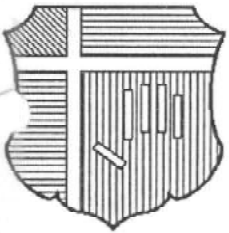


**Kultur:**

Bündnis mehrerer kleiner Königreiche in einer Vielvölkerkultur. Feudales Regierungssystem.



**Festungsherr:** Fürst Armath Ardan von Mel-Celebea  
 Mark Stubba  
 Rautheimerstrasse 6  
 38126 Braunschweig  
 Tel.: 05 31 - 79 57 73



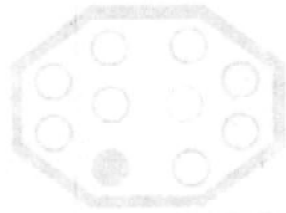
**Stadthalter:** Firlefan, König der Kobolde, Generaldespot von Firle-Fanta  
 Jürgen Preiß  
 Celler Heerstrasse 27 b  
 38114 Braunschweig  
 Tel.:



**Burgherr:** Grimmbart Bolzenschneider, König v. Kharacz-Mithril  
 Horst Oppermann  
 Goslarsche Strasse 19 a  
 38118 Braunschweig  
 Tel.:



**Heerführer:** Harry Platfussens  
 Sven Zimmermann  
 Humboldtstrasse 31 a  
 38106 Braunschweig  
 Tel.:



Logo des Reiches:

Position der Hauptstadt: ...

Name der Hauptstadt: ...

Wappen des Reiches: ...

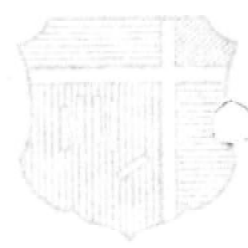
Wappensymbole:  
 Helmschmuck:  
 Helmdecken:  
 Helmzier:  
 Helmzier:  
 Helmzier:  
 Helmzier:

Im Jahr ... wurde ... in einer ...

...  
 ...  
 ...  
 ...



...  
 ...  
 ...  
 ...

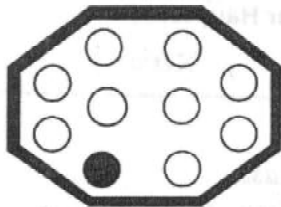


...  
 ...  
 ...  
 ...



...  
 ...  
 ...  
 ...





Lage des Reiches:

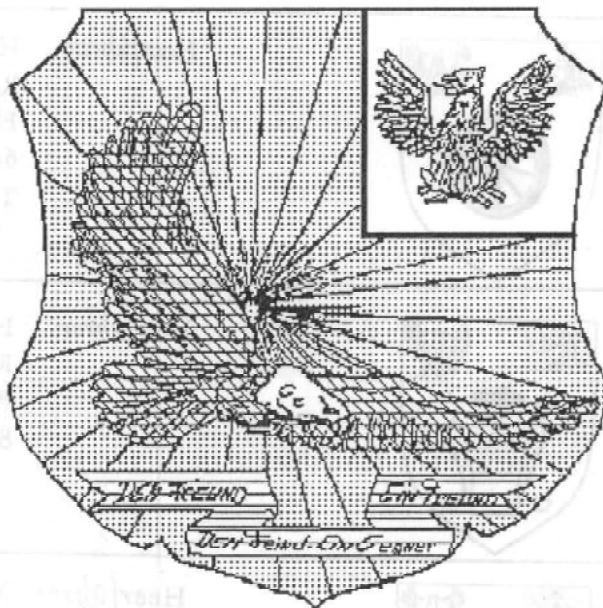
Position der Hauptstadt: 508 / 48

Name der Hauptstadt: Xeria

Wappen des Reiches Yaromo

Wappenfarbe : Gelb  
 Helmdecke außen : -  
 Helmdecke innen : -  
 Wappensymbol : -  
 Symbol : Fliegender Adler  
 Motto : vor Roter Sonne  
 Deutung : Dem Freund ein Freund -  
 dem Feind ein Gegner

Da sich Yaromo aus in der Wüste lebenden Nomadenvölkern zusammensetzt, sind Turnierhelme und Helmdecken dieser Kultur bisher unbekannt.



**Kultur:**

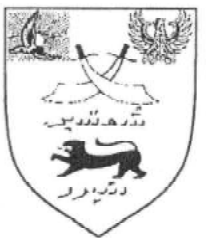
Nomadisches Stammesvolk unter der Führung eines von Stammesfürsten gewählten Herrschers. Einflußreiche Priesterschaft unter Hohepriestern. Anarchismus unter Selbstzucht. Innerhalb der Stämme Monarchie.



Herrscher: Ferret Al Dos  
 Yoshi Picard  
 Hanauer Pfad 20  
 61137 Schöneck - Büdesheim  
 Tel.: 0 61 87 - 70 09



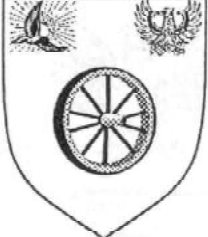




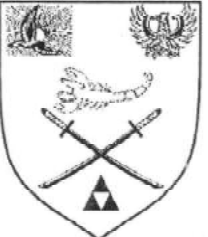
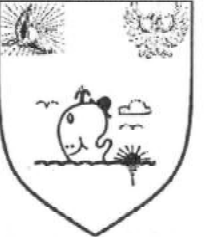
Festungsherr: Alric Cleadheamhor, I. Paladin Yaromos  
 Rene Rudolph  
 Obergasse 4  
 65817 Eppstein  
 Tel.: 0 61 98 - 3 45 28



Stadthalter: Rashid Al Shaban Ibn Mirlam Khan  
 Steffen Freund  
 Hainstrasse 21  
 61138 Niederdorfelden  
 Tel.: 0 61 01 - 3 44 46



Burgherr: Hadschi Halef Omar Ben Hadschi Abdul Abas Ibn Jadschi  
 David Al Gossara  
 Ralf Böhmgig  
 Waldallee 33  
 65817 Eppstein - Brehmtal  
 Tel.: 0 61 98 - 3 21 73

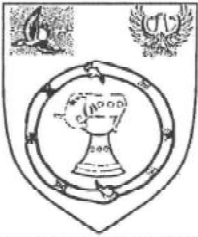
Name des Reiches: Yaromo	Name der Hauptstadt: Xeria
	<b>Heerführer:</b> Harun Ralf Blass Flutgraben 10 60435 Frankfurt am Main Tel.:
	<b>Heerführer:</b> Hightower Rudolf Wietschorke Piracherstr. 75 84489 Burghausen
	<b>Heerführer:</b> Shraban Al KaBa, Tourist Kai Bardenheyer Borngasse II 63150 Heusenstamm
	<b>Heerführer:</b> Ahmand al Sulayman Eric Ebert Ludwig Mohr Str. 6 34119 Kassel Tel.: 05 61 - 77 13 75
	<b>Zauberin:</b> Saris Be Khan, Hohepriesterin des BEK Susy Cechak Hanauer Pfad 20 61137 Schöneck - Büdesheim Tel: 0 61 87 - 70 09 Fax: 0 61 87 - 70 80
	<b>Zauberer:</b> In Shala Nix Mehr Garfield Brunnenstrasse 8a 65812 Bad Soden Tel.: 0 61 96 - 2 38 37
	<b>Zauberer:</b> Tschack le Krkh Hinnrich Schöttler Am Eisernen Steg 10 65795 Hattersheim Tel: 0 61 96 - 61 86

Name des Reiches:

Yaromo

Name der Hauptstadt:

Xeria



Zauberin:

Inarasend Isolde  
Astrid Witzmann  
Obergasse 4  
65817 Niederjosbach  
Tel.: 06198 - 1035

Wappenfehlt!!!

Zivilist:

Arish al Schranarra, Baumeister  
Rainer Romacker  
Am Eisernen Steg 10  
65796 Hattersheim  
Tel.: 06190-8358



Zivilist:

Avarell van Dotter, I. Wurstlieb Erkenfaras  
Avarell  
Hanauer Pfad 20  
61137 Büdesheim  
Tel.: 0 61 87 / 70 09

Name des Reichs:  
Yaxxon

Wappen des Reichs:



Wappen:

Das Wappen zeigt ein  
glockenförmiges Objekt  
in der Mitte, umgeben  
von einem Kreis. Die  
Farben sind Silber und  
Rot.

Wappentitel:

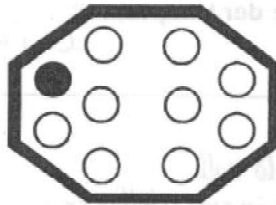
Wappen:

Das Wappen zeigt ein  
glockenförmiges Objekt  
in der Mitte, umgeben  
von einem Kreis. Die  
Farben sind Silber und  
Rot.



Wappen:

Das Wappen zeigt ein  
glockenförmiges Objekt  
in der Mitte, umgeben  
von einem Kreis. Die  
Farben sind Silber und  
Rot.



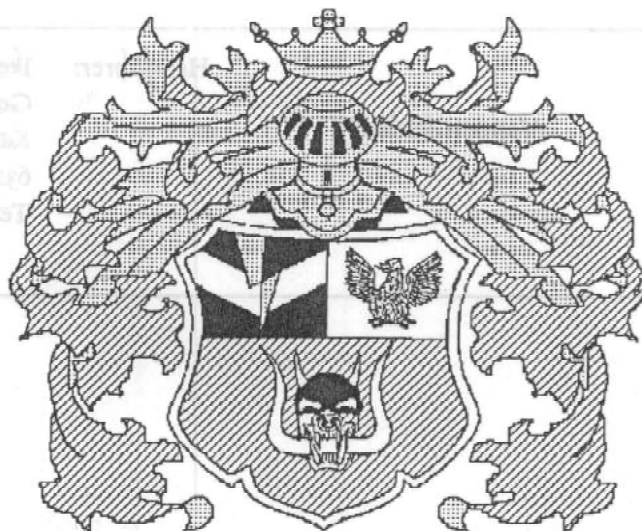
Lage des Reiches:

Position der Hauptstadt: 404 / 40

Name der Hauptstadt: Caer Brayghan

Wappen des Reiches Eoganachta

Wappenfarbe : Purpur  
 Helmdecke außen : Purpur  
 Helmdecke innen : Gold  
 Wappensymbol : Dämonenfratze  
 Symbol : -  
 Motto : -  
 Deutung : -



**Kultur:**

Barbarisch, anarchistische, naturverbundene Kultur, deren Ursprung das Volk der Keschtarier ist.



Herrscher: Varomirix Tanfana B.  
 Alexander Garcia  
 Wendenring 38  
 38114 Braunschweig  
 Tel.: 05 31 - 33 83 07



Festungsherr: Pwigill Lafroig, Ophidarix (Herrscher der Schlangenkrieger)  
 Harald Kibbert  
 Am Magnitor 9  
 38100 Braunschweig  
 Tel.: 05 31 - 13 868

Wappen fehlt!

Stadthalterin: Mysbella Ursa Ophiotix  
 Andrea Shaper  
 Kurze Str. 21a  
 38104 Braunschweig



Burgherrin: Felis Ardanwen von Rahain (Herrscherin der Drachkrieger)  
 Judith Voce  
 Hamburg  
 Tel.:

Name des Reiches:

Eoganachta

Name der Hauptstadt:

Caer Brayghan



Wappen fehlt!!!!

Heerführer:

Ikeax

Gerald Voll

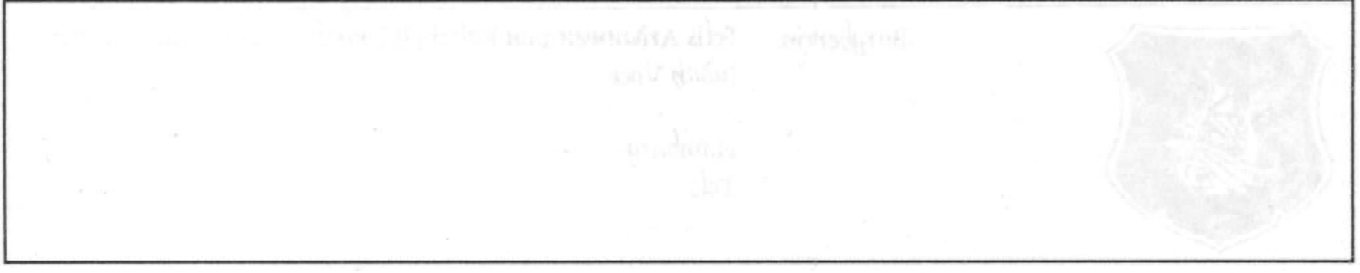
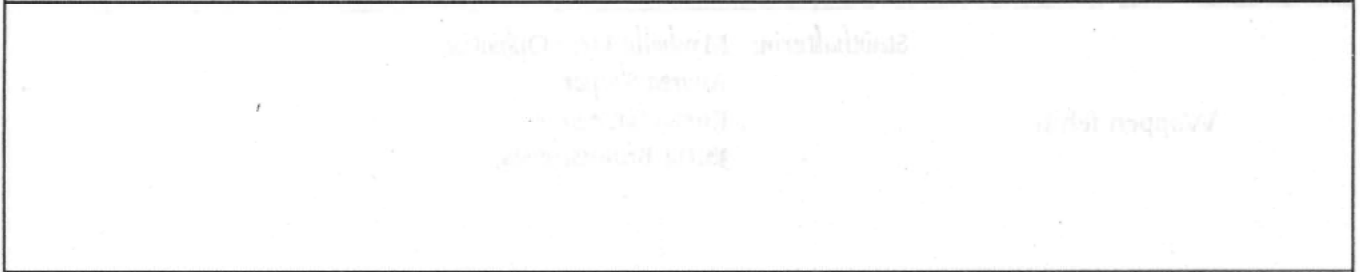
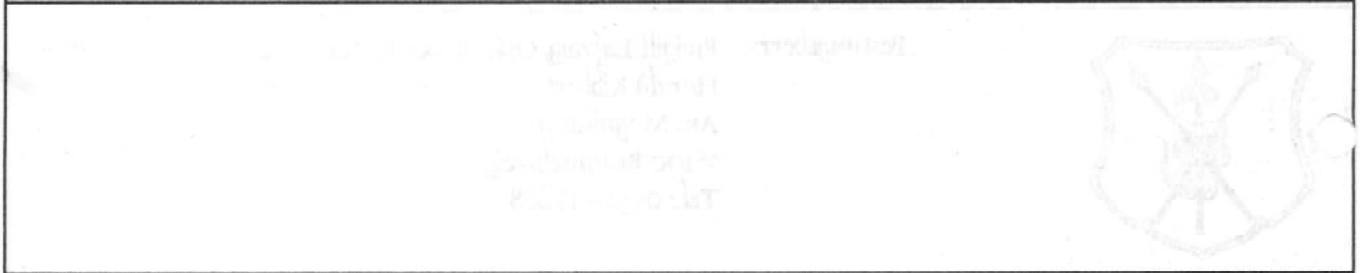
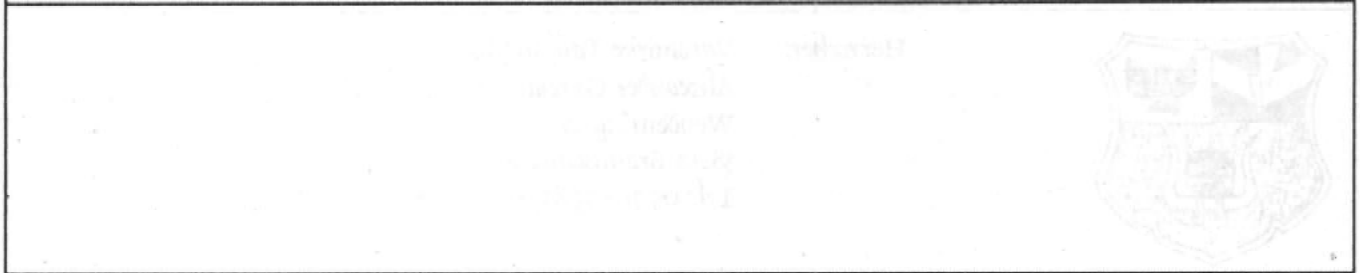
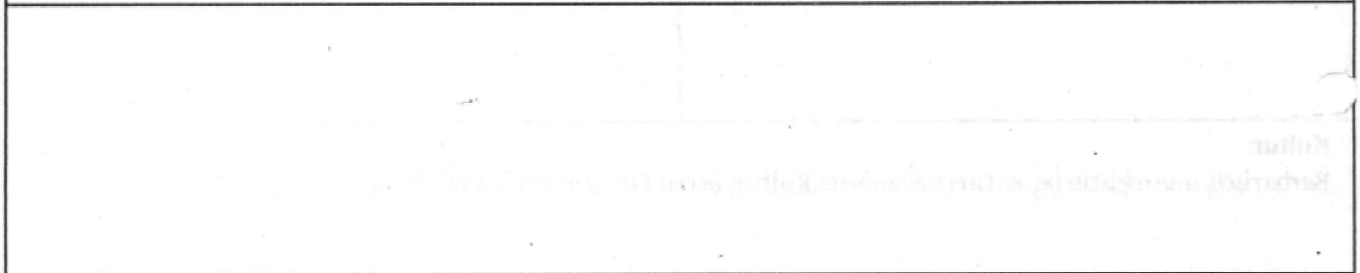
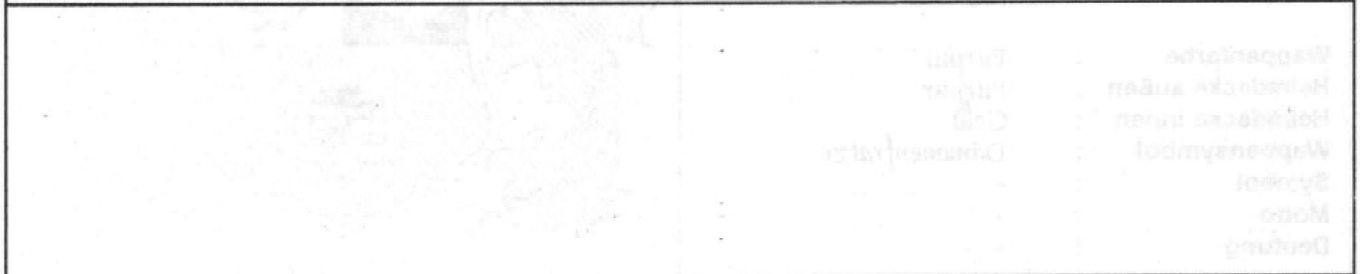
Kapitän von schillerstr. 12

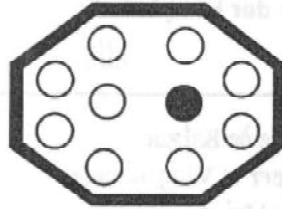
63263 Zeppelinheim

Tel.: 069 - 69 31 61

Postfach 400123

63246 Neu Isenburg





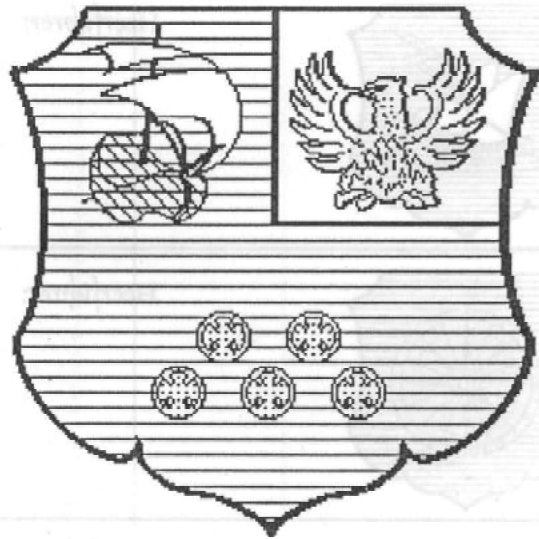
Lage des Reiches:

Position der Hauptstadt:

Name der Hauptstadt: Ellil

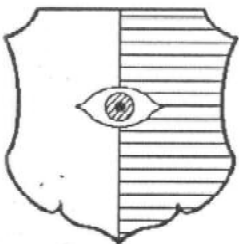
Wappen des Reiches Die Gilde

Wappenfarbe : Blau  
 Helmdecke außen : -  
 Helmdecke innen : -  
 Wappensymbol : Schiff und Münzen  
 Symbol : -  
 Motto : Händler  
 Deutung : -

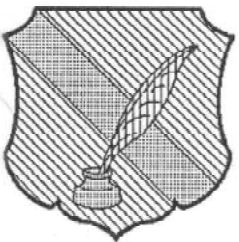


**Kultur:**

Zusammenschluß verschiedener Völker zu einem Handelsvolk. Eintritt in Erkenfara durch ein Dimensionstor mittels Kristallschiff. Anbieten von diversen Dienstleistungen. Anhänger des Gottes Abraham.



Herrscher: Sorada Numir  
 Handelsprinzessin  
 Pia Staar  
 Emsstr. 9a  
 38120 Braunschweig  
 Tel.: 0531 - 84 61 70




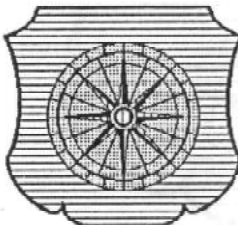

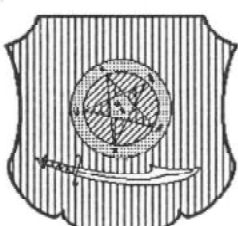
Festungsbherr: Heraldia K. MacRoth  
 seemeisterin / Herodine  
 Wiebke Graupner  
 Ilmenaustr. 25  
 38120 Braunschweig



Stadthalter: Xavier Pentragon  
 Gildenmeister  
 Knut Fuhrmann  
 Wördenweg 20  
 38108 Braunschweig  
 Tel.: 0531 - 35 20 48



Burgherr: Gotthilf Fugger  
 Schatzmeister  
 Andreas Hahn  
 Görnitzstr. 8  
 38124 Braunschweig  
 Tel.: 0531 - 60 29 69

<p>Name des Reiches: Die Gilde</p>	<p>Name der Hauptstadt: Ellil</p>
	<p>Heerführer: Gerome de Balzac Ratsherr / Wagenlenker Ulrich Heine Celler Heerstr. 10 38114 Braunschweig Tel.: 0531- 574532</p>
	<p>Heerführer: Richard Margan Ratsherr Massi Marangio Veronikastr. 25 38529 Salzgitter Tel: 05341 - 3 56 29</p>
	<p>Heerführer: Cassandra Viajant Por Tierra Y Por Ma Kapitän zur See Anja Kochinke Im Tale 17 38259 Salzgitter Tel.: 05341 - 39 15 17</p>
<p>WAPPEN FEHLT!!!</p>	<p>Heerführer: Eric Elba Kapitän zur See Martin Klönnek Hugo-Luther-Str. 93 38118 Braunschweig</p>
<p>WAPPEN FEHLT!!!</p>	<p>Heerführer: Tare Karidia (Pragon Trafal) Kapitän zur See Andreas Stichelmann Broitzemer Str. 231 38118 Braunschweig</p>
	<p>Zauberer: Engens Runenfried Hexenmeister Christian Czupalla In der Kreuzstr. 83 38118 Braunschweig</p>
<p>WAPPEN FEHLT!!!</p>	<p>Zauberer: Henry Goldpfennig Priester des Abrahams Dieter Jurmann-Staar Emsstr. 9a 38120 Braunschweig Tel.: 0531- 84 61 70</p>

Name des Reiches:  
Die Gilde

Name der Hauptstadt:  
Ellil



**WAPPEN FEHLT!!!**

Zauberer:

Frank Himstedt  
Große Str. 14b  
38116 Braunschweig

**WAPPEN FEHLT!!!**

Zivilist:

Giacomo Sperone  
Ratsherr  
Atila Dalgic  
Grünstr. 18  
38102 Braunschweig

**WAPPEN FEHLT!!!**

Zivilist:

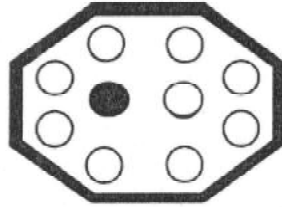
Yvonne Schneider  
Bergstr. 12  
34277 Fuldabrück / Kassel

**WAPPEN FEHLT!!!**

Zivilist:

Heiko Rieger  
Kreuzstr. 93  
38118 Braunschweig

Name des Reiches Die Götter	Name der Hauptstadt
WAPPEN Fehlt!!!	Zürich Frankfurt G. 18. 18. 18. 18. 18. 18.
WAPPEN Fehlt!!!	Zürich Frankfurt G. 18. 18. 18. 18. 18. 18.
WAPPEN Fehlt!!!	Zürich Frankfurt G. 18. 18. 18. 18. 18. 18.
WAPPEN Fehlt!!!	Zürich Frankfurt G. 18. 18. 18. 18. 18. 18.



Lage des Reiches:

Position der Hauptstadt:

Name der Hauptstadt:

Wappen des Reiches O'Har

Wappenfarbe : Rot  
Helmdecke außen : Rot  
Helmdecke innen : Schwarz  
Wappensymbol : einsetzende Ekliipse  
Symbol : -  
Motto : Händler  
Deutung : -

**Kultur:**

Untotenreich mit zwei Arten von Untoten, den Mësta und den willenlosen Szornó.  
Kein Reich im politischen Sinne.

Herrscher:

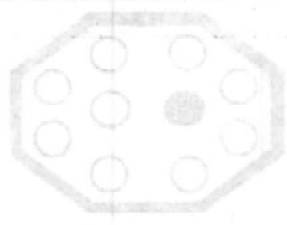
Festungsherr:

Stadthalter:

Burgherr:



Name der Hauptstadt:  
 Position der Hauptstadt:  
 Land des Reiches:



Wappen des Reiches  
 Wappenschild  
 Helmbedeckung  
 Helmbedeckung innen  
 Wappensymbol  
 Symbol  
 Motto  
 Bedeutung

Kultur  
 (Theater, Musik, Literatur, etc.)  
 (Theater, Musik, Literatur, etc.)  
 (Theater, Musik, Literatur, etc.)

Historie

Lebensweise

Verfassung

Wirtschaft

# Legenden & Geschehnisse aus den Unabhängigen Königreiche



Stamm und Ahnen  
aus den  
Herzogthümern Mecklenburg



Die Erlebnisse des Firlefanz:

## Der Club der Steilwandfahrer

Wir spüren manchmal die Schwingen des Todes.

Wenn wir mit Höchstgeschwindigkeit durch die Kurven der Arena  
des Wagenrennens von Audvakar fahren.

Und das natürlich auf der Außenbahn.

Wir haben unsere Namen mit unseren Rennwagen in eine Kurve eingeritzt.

Denn wir sind der Club der Steilwandfahrer!

Wir, das sind

Felis Ardanwen aus Eoganachta und Firlefanz aus den Unabhängigen Königreichen.

Auch der Stadthalter von Avallon gehört in unseren Club.

Doch schrieb er seinen Namen, indem er den Wagen von Felis mit an die Wand drückte.  
Das ist typisch dekadent.

Hadad Ibn Jalal Al Din hat seinen Namen mit seinem Blut in die Kurve geschrieben.  
Auch er gehört zum Club der Steilwandfahrer, allerdings nur als Ehrenmitglied.

Denn er ist dabei gestorben.

Willst du auch in unseren Club?

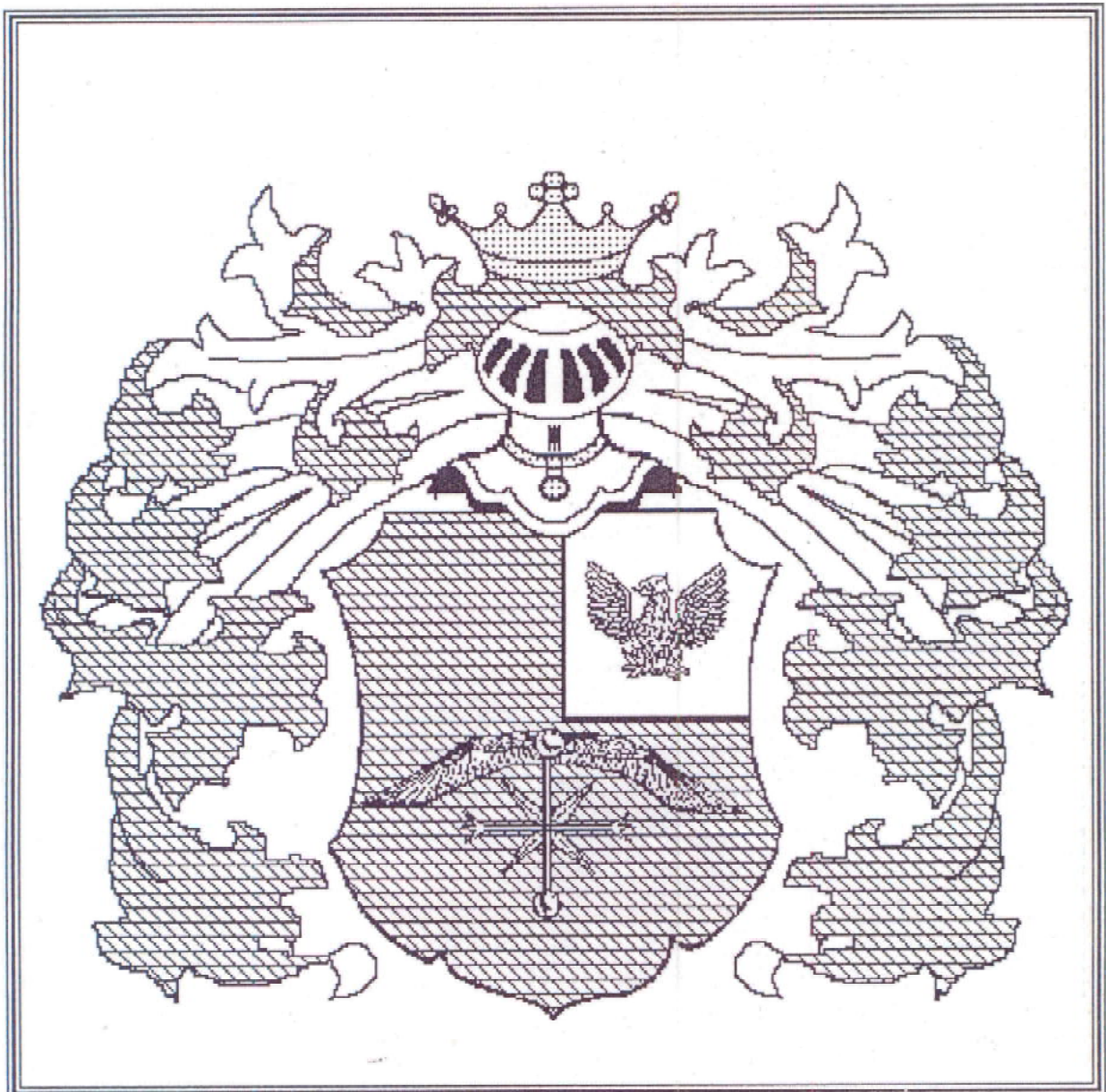
Dann fahr deinen Rennwagen im Wagenrennen von Audvakar in einer Kurve zu Schrott!

## WIR BEGRÜSSEN ALLE ÜBERLEBENDEN !!!

Denn nur, wer schon einmal den Hauch des Todes gespürt hat,  
der weiß, wie wertvoll das Leben wirklich ist.



# Legenden & Geschehnisse aus dem Reich Theostolos



Georgien & Gesehichte

aus dem Jahre

1780



## Das Neueste und auch letzte aus Talima, unter der Regentschaft

### Don Rodríguez el Valdez, Herzog zu Talima

Der 1. Herold von Talima gibt folgendes bekannt:

Don Rodriguez el Valdez wird die Geschäfte, die Politik und die Geschicke des Herzogtums Talima nicht länger lenken und zurücktreten.

Das Lehen Talima, die Festung Nuridod und die Lehens-  
truppen werden dem Kaiser unterstellt und übergeben.

Der Herzog wird mit seinen treuesten Gefährten Theostolos' mit einem Schiff verlassen und die folgenden Monate nicht auf der Karte als Figur erscheinen.

Die Bruderschaft der Nuridods und die Götter mögen entscheiden, ob er sich einem anderen Reich anschließt, welches dazu bereit ist ihn aufzunehmen oder ob er sich zur Ruhe setzt.

Folgenden Gründe haben den Herzog dazu bewogen:

Fehlendes Vertrauen zum Kaiser Kahar Takim, der meine Position als Burgherr (Reichthun) in Frage stellt.

Bestärkt wird dieses durch Kugellocke, der Harmlose von Carmoth und dem gierigen König Hartin von Maringola. Mit diesen beiden Adligen möchte der Herzog nicht länger in einem Reich sein, da Gier und Neid keine Tugenden sind, die sich für Adlige ziemen.

Der Herzog will sich dem Druck, dieser beiden Adligen nicht länger aussetzen und hat deshalb den Entschluß gefaßt, das Reich zu verlassen.



*Don Rodríguez el Valdez*  
(alias Christian »Cri Cri« Malsch)

## Die Chronik geht weiter, oder wie das Blut schwimmen lernte!

Ihr Adeligen, hört mich an!

Meinem Bruder Innozent 93. (*Übrigens an alle: der Name hat ein »t« am Schluß und kein »z«*) wurde unterstellt, er hätte unritterlich gekämpft und König Conchobar getötet, als dieser Bewegungsunfähig unter einer Rahe eingeklemmt war! **Dies ist nicht der Fall.** Der Autor hat vermutlich einige Namen verwechselt, denn in Wirklichkeit fiel die Rahe schlicht und einfach auf einen einfachen Ruderer, der dadurch erschlagen wurde.

Zudem bestehe ich darauf, anzumerken, daß mein Bruder Innozent 93. sein Leben gab, um seinen Kaiser zu schützen; er parierte mehr Schläge eines Gegners als sonst ein Anderer in der Geschichte Erkenfaras.

Außerdem bemerke ich, daß mein Bruder Innozent 93. zwei volle Runden alle erzielten Treffer der gesamten rhünischen Kämpferschaar abbekam! Sein magisches Schwert wurde ihm schließlich zum Verhängnis: Das Schwert läuft schwarz an, sobald es in die Nähe von Bösem kommt. Bei so vielen Gegnern aus Rhün gleichzeitig konnte es nur zu Kohle werden, folglich mußte es unter einem mächtigen Hieb zerbrechen, woraufhin mein Bruder unter einem Schlag des Hochkönigs Marwyn Silberfall tot zusammenbrach.

Nachdem Innozent 93. tot war, ging der Kampf einige Zeit weiter, und schließlich flüchteten alle Rhüner vor einem einzelnen unserer Heerführer, Fürst Brios von Santanen, der ebenso wie Innozent 93. sein Leben für Theostelos einsetzte. So flüchteten die rhünischen Adeligen vor Fürst Brios. Und so gewann unsere Flotte die

erste Seeschlacht der »Schlacht der Tränen«.

Und gleich darauf verlor unsere Flotte die zweite Seeschlacht der »Schlacht der Tränen«, denn der Gegner bemannte seine Nachschubflotten mit den aus der ersten Schlacht geflüchteten Adeligen. Nachdem Fürst Brios einen rhünischen Kämpfer im Zweikampf besiegte, wurde ihm (mitsamt aller Toten aus Theostelos) der freie Abzug gewährt.

Für meine Pflicht als Bruder des Toten hielt ich es, dem wachenden Rat der Ritter des Phoenix über die Schlacht zu berichten. Denn einiges erschien seltsam an dem Kampf zwischen den Adeligen beider Reiche.

Nach langer Befragung von vielen Augenzeugen kam der wachende Rat zu dem Ergebnis, das keinerlei unkorrektes Verhalten bogangen wurde. Es wurde gegen keine der von den Rittern des Phoenix aufgestellten Ritterregeln verstoßen.

Mit diesem Ergebnis möchte ich versuchen, ein altes Kapitel zu schließen, und ein neues zu beginnen, welches vielleicht etwas anders geschrieben wird.

Ich möchte das alte beenden und das neue anfangen mit drei Grundsätzen:

- 1.) Alle Rechnungen sind bezahlt, keiner schuldet jemanden irgend etwas!
- 2.) Horus sagt: »Tue was du willst, sei dein Herr« und
- 3.) Der Fürst ist tot, es lebe der Fürst!

Ja, so war es damals, vor nicht all zu langer Zeit. Auch ich (Sir Innozent 94.) kämpfte damals auf hoher See gegen Rhün. Die meisten kennen vermutlich meinen Bruder, Fürst Innozent 93. besser als mich. Darum laßt mich etwas zu meiner Person sagen. Da ich der jüngere von zwei Brüdern war, stand extrem schnell fest, wer das Fürstentum Askatia nicht erben würde. Also blieb mir nichts anderes übrig, als einem anderem Broterwerb nach zu gehen. Schon früh wurde ich als Knappe nach Burgheim, die Heimat der Kreisritter geschickt, um dort eine Ausbildung zum Ritter zu bekommen.

Dort lernte ich jahrelang das Kriegerhandwerk. Während mein Bruder in Kreishaus im Kreistempel die heiligen Kreisschriften studierte, schlug ich mir mit meinem Waffenmeister die Nase blutig, bekam blaue Flecken und brach mir einen Arm. Während mein Bruder meditierte und heilige Gesänge sang, übte ich das Lanzenstechen und das Bogenschießen. Schließlich, während mein Bruder die Priesterweihe bekam, wurde ich ein Jahr später zum Kreisritter geschlagen und zog von nun an durch Askatia, durch Morageb, durch Talima und durch den Rest von Theostelos. Irgendwann einmal starb mein Vater. Mein Bruder wurde der Erbfolge gemäß zum neuen Fürsten gekrönt. Sein Mönchsleben mußte er (etwas) aufgeben, und auch er mußte sich in den Waffenkünsten unterrichten lassen, denn als Fürst von Askatia war er nicht nur geistiges Oberhaupt der Provinz, sondern auch gleichzeitig weltliches Oberhaupt.

Dann rief der Kaiser von Theostelos zu den Waffen gegen ein Reich namens Rhün. Und als mein Bruder alle Ritter und Kreisritter von Askatia zu sich rief, folgte auch ich. Die ganze Sache endete so, das mein Bruder getötet wurde und ich nun vor der Fürstenweihe stand. Nun mußte auch ich mich in die religiösen Details der Bruderschaft des Kreises einarbeiten (schließlich bin nun ich das religiöse Oberhaupt der Provinz).

Etwa 6 Monate nach dem Tod meines Bruders hatte ich schließlich die Priesterweihe erhalten in Askatia, dem kulturellen, religiösen und weltlichen Mittelpunkt der Provinz Askatia. Im Kreishaus von Askatia wurde die Weihe in der typischen asketischen Schlichtheit durchgeführt. Schon am nächsten Tag folgte das zweite große Ereignis: Ein Kreistag wurde einberufen und alle Lehensträger kamen nach Askatia, um mich in meinem Amt als neuen Fürsten von Askatia zu bestätigen. Gleich am nächsten Tag ließ ich es mir nicht nehmen, meine Fähigkeiten am Katapult zu beweisen: Ein ruhiges Kriegerheer welches vermutlich Schutzzahlungen einsammeln wollte, verirrte sich in die Sichtweite der Befestigungsanlagen von Askatia. Nach einem heftigen, aber extrem kurzen Beschuß, war unter einem neuen Steinhaufen keine Bewegung mehr zu sehen.

Am nächsten Tag reiste ich dann ab in die Hauptstadt Theosophia zum dort einberufenem Reichstag. Im dortigen Kaiserpalast traf sich der gesamte Hochadel von Theostelos, zumeist waren es wie ich neue Gesichter: die

Angehörigen und Erben des verstorbenen Adels, aber auch völlig neue Adelige, die heuer die Bühne der Politik zum erstenmal betraten. Andere Adelige wiederum waren in Ungnade gefallen und verweigerten ihre Präsenz auf dem Reichstag.

Es galt, das neue geistliche und weltliche Oberhaupt von Theostelos zu wählen. Zur Wahl stellte sich der Sohn des verstorbenen Kahar Takim, Yakul Kahar, der rechtmäßige Thronerbe, der auch im ersten Wahlgang vom versammelten Hochadel bestätigt wurde. Im Verlauf eines rauschenden Festes wurde eine etwas veränderte innere Struktur vereinbart. Das Reich sollte von nun an weniger von der Person des Kaisers regiert werden, vielmehr sollte von nun an der sog. »strategische Rat«, bestehend aus dem Kaiser Yakul Kahar, dem Zauberer Alain El Kerim, Fürst Brios von Santanien und meiner eigenen Wenigkeit das Reich aufgrund von Mehrheitsbeschlüssen nach Innen führen und nach Außen repräsentieren und verhandeln.

Ebenso standen alle Adelspositionen und Lehen zur Diskussion, das Reich sollte umstrukturiert werden.

Da ich mich im Krieg bereits bewährt hatte und schon mein Bruder Innozent 93. eine einflußreiche Position innehatte, wurde mein Lehen vom neuen Kaiser bestätigt und ich wurde zum Kurfürsten erhoben. Als Zeichen des gegenseitigen Respekts überreichte der Kaiser mir als Geschenk das Schwert, welches sein Vater im Kampfe gegen Rhün führte. Dieses Schwert hat die seltsame Eigenschaft, den Weg nach Norden zu weisen und scheint seinen Besitzer im Kampfe mitunter in einen Berserker zu wandeln. Der Kaiser bekam im Gegenzug ein Gebräu aus den Kellern Askatias überreicht: Der Trunk der Visionen, der Freundschaft und der Wahrheit. Er wird nur geteilt mit Freunden, schafft Visionen und zeigt die Wahrheit.

Noch lange tagten die von Adeligen Theostelos um über die Strategien zu beratschlagen, was zu tun sei. Boten aus dem Westen des Reiches berichteten von

wiederholten Überfällen der Barbaren aus Eoganachta. Unsere Oberbefehlshaber der dortigen Streitkräfte, König Hartim von Maringola und Sandra de la Gastar forderten Unterstützung aus der Hauptstadt an. Der Kaiser setzte sich mit seinen Beratern sofort in Bewegung. Kurz nach der Abfahrt des Kaisers erreichte per Brieftaube eine Meldung aus dem Osten unsere Hauptstadt: Eine Flotte Rhüns hatte sich vor Morageb gewagt und unsere Befestigungsanlagen beschossen. Kurz danach wurde ein mächtiges rhünisches Expeditionsheer entsandt, um die verbliebenen Ruinen zu plündern und die einheimische Bevölkerung zu versklaven. Wieder einige Tage später meldete unsere dortige Garnison per Brieftaube, sie hätten viele rhünische Gefangene gemacht, welche sich erstaunt durch einen Gegenangriff unsere Leute überrascht ergeben hätten.

Wenig später erreichten uns wieder Boten aus dem Westen. Die Burg »Stalingrad« stand

unter Beschuß des imperialistischen Aggressors aus Eoganachta.

Im südlichen Waldland landete der Aggressor aus Eoganachta an und versuchte in aggressivster Weise, Land zu erobern, doch unsere Heereskommando »West« schlug die Angriffe erfolgreich zurück! Der Gegner verlor eine Schlacht nach der anderen und sein Expeditionskorps schrumpfte merklich zusammen.

Doch trotz aller Feindschaften mit den Aggressoren gibt es auch positives zu berichten: In den Sümpfen von Eoganachta gibt es die berühmte Augenseuche, die den Blick trübt und ansonsten reichlich schmerzhaft sein kann. Leider erkrankte auch eine Adelige an dieser Krankheit. Nach einem Hilfeersuchen erklärte sich mein persönlicher Leibarzt (gegen freies Geleit) bereit, die Behandlung zu betreuen. Trotz aller Feindschaft wurde auf diese Weise wieder eine zwischenmenschliche Brücke zwischen den Kriegsgegnern geschlagen!

Soweit zu den wichtigsten Ereignissen in Theostelos der letzten Jahre.

So geschrieben im Heereslager »Mitte«

### Poesie und Epik in Askatia

Das Schwert ist scharf,  
der Kopf gespalten,  
das Blut fließt,  
der Gegner stirbt!

(Kriegsgedicht eines Soldaten)

*Wir bitten dieses einfach-strukturierte Gedicht zu entschuldigen, aber die Provinz Askatia leidet zur Zeit etwas unter den Kriegsfolgen, was sich mittlerweile selbst bei den Intellektuellen bemerkbar macht, getreu dem Motto: Wer intelligent genug ist, ein Gedicht zu schreiben, kann auch in den Krieg ziehen. Von daher ist zur Zeit die intellektuelle Oberschicht Askatias ein klein wenig »ausgedünnt«.*

## HORUSKOP

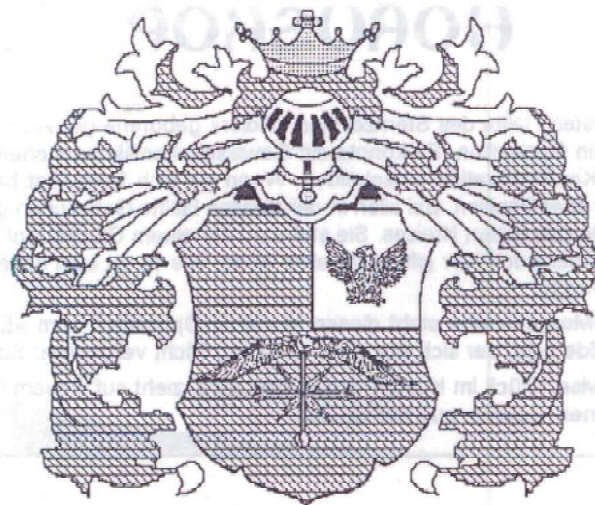
**ALLGEMEIN:** Für in der ersten Hälfte des Sternzeichens »Adler« geborene gilt: ACHTUNG: »Morgenstern« steht mit »Kreisplanet« in Opposition. Es könnte ein Gewissenskonflikt entstehen. Denken sie gut nach bevor sie sich in einer Konfliktsituation entscheiden. Wenn sie sich festgelegt haben, dann bleiben sie aber auch standhaft bei Ihrer Position. Bei allen in der zweiten Hälfte Geborenen gilt: Der »Morgenstern« steht in der dritten Triade des dritten Kreises. Sie stehen unter einem Glückstern! Verfolgen sie weiterhin konsequent ihre Ziele. Aber auch hier gilt: Nicht alles ist so, wie es zu sein scheint! Bewahren sie also ein Mindestmaß an Umsicht!

**KRIEGSGLÜCK:** Der »Morgenstern« steht diesen Monat in Opposition zum »Elefanten«. Das Kriegsglück wird also dem holde sein, der sich wie einer benimmt. Nicht vergessen: Scherben bringen Glück!

**LIEBE:** Getreu der Devise: Glück im Krieg, Pech in der Liebe, zieht auf diesem Gebiet ausnahmsweise der Kriegsverlierer seinen Gewinn aus der Sache!

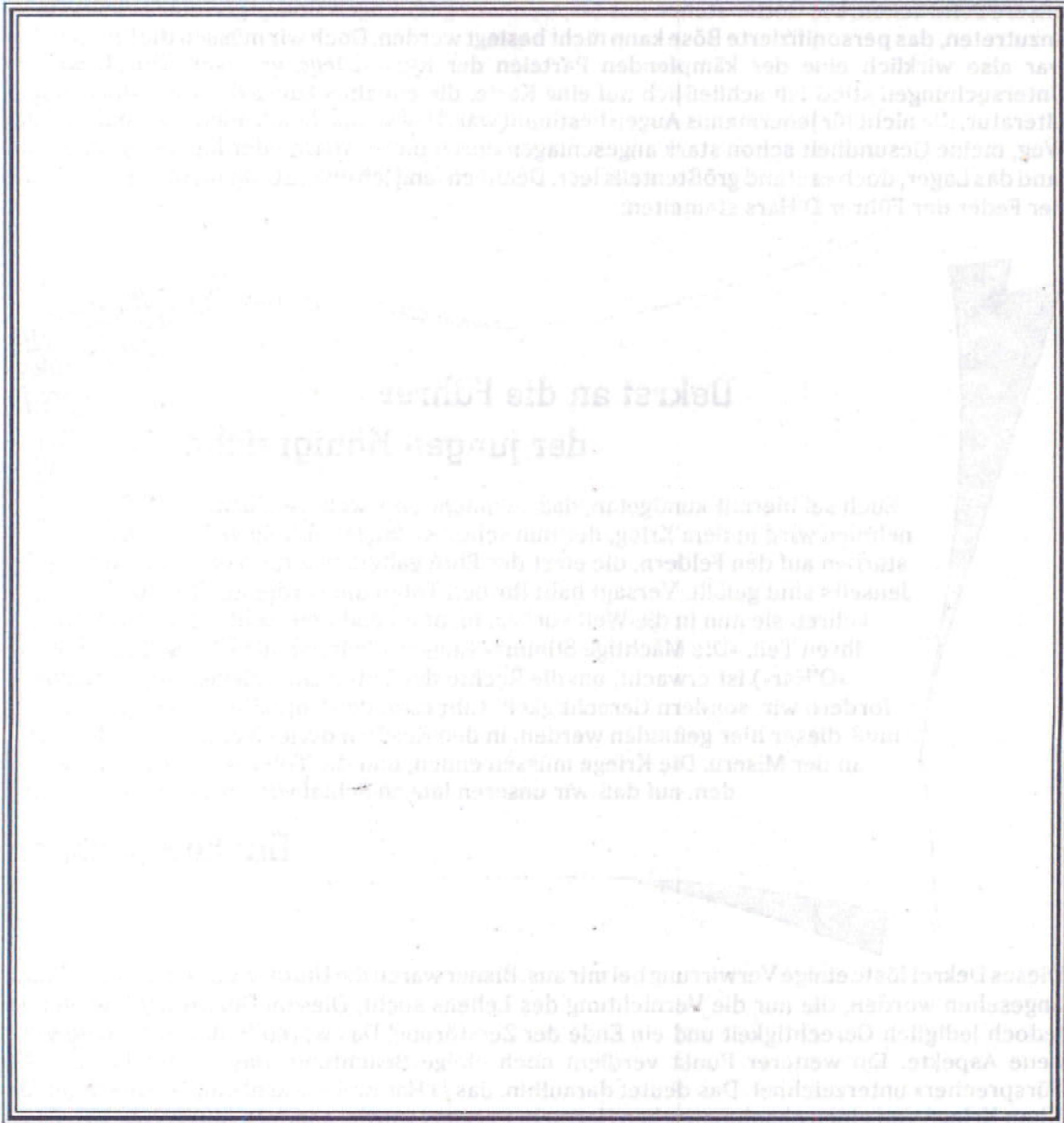
## Mitteilungen des Kurfürsten

- 1.) Um rhûnische Feindeinflüsse und Sabotage zu erschweren wird das gesamte Lehen (d.h. die Westprovinz und die Insel Askatia) mit sofortiger Wirkung unter Kriegsrecht gestellt! Die konkreten Auswirkungen werden durch die Lokalverwaltungen bekannt gegeben!
  - 2.) Da das benachbarte Santanien an einem Mangel von gut ausgebildeten Priestern leidet, laden wir die dortigen Gläubigen ein, sich an unseren Schulen und Tempeln unserer Heiligtümer zu Priestern weihen zu lassen!
  - 3.) In der Hauptstadt der Provinz, in Askatia-Stadt, wird die erste Kriegsschule Erkenfaras eröffnet! In der Schule werden Fächer unterrichtet wie z.B. Katapultschießen und ähnliche zukunfts-trächtige Technologien.
  - 4.) In Übereinstimmung mit dem Adel aus Theostelos verkünde ich, der Kurfürst von Askatia, oberster Kreisritter und Bruder des großen Kreises, sowie Gläubiger von Horus und allen anderen theostelosischen Göttern den HEILIGEN KRIEG gegen die ungläubigen Gegner aus Eoganachta und vor allem aus Rhûn.
- Jeder Gläubige (und auch nicht so Gläubige) soll die Waffen erheben gegen die Eindringlinge aus Rhûn und Eoganachta! Jeder, der einen Krieger aus diesen Landen in der Schlacht erschlägt, wird von allen Sünden freigesprochen! Jeder, der im Krieg gegen eines der o.g. Reiche das Leben läßt, darf die Aufnahme in das Paradies, den Kreis des Lichtes, erwarten!



# Legenden & Geschehnisse aus dem Reich

## O'Har



Ich wurde zum ersten Mal auf O'Har aufmerksam, als eines Nachts ein kleiner Junge aufgeregt ins Gasthaus von Tarlan, wo ich zu dieser Zeit weilte, gestürmt kam und im Schankraum zusammenbrach. Da ich einige Zeit mit den Künsten der Medizin verbracht hatte, eilte ich ihm zur Hilfe und alsbald war er wieder bei Sinnen. Sogleich erzählte er eine unglaublich anmutende Geschichte. Er habe im Wald zwei vermummte Gestalten belauscht, die über einen Krieg sprachen, der vor dreihundert Jahren in diesen Gefilden Phoenix' gewütet hatte, als seien sie dabei gewesen. Plötzlich habe sich der eine umgedreht und der Junge habe voller Entsetzen in die Augenhöhlen eines Totenschädels geblickt. Er wisse nur noch, das er dann gerannt sei, so schnell ihn seine Beine tragen wollten. Während die anderen Gasthausbesucher die Geschichte des Jungen als Hirngepinst abtaten, beschloß ich, der Sache auf den Grund zu gehen.

Ich reiste nach Tarjina, zu den Überresten der legendären Großen Bibliothek um zu sehen, was ich herausfinden könnte. Leider waren die großen Khan-Kriege vor dreihundert kaum in Aufzeichnungen zu finden, die den gewaltigen Feuersturm überlebt hatten. Aber schließlich fand ich Überreste der Niederschriften eines Hauptmannes aus einem Land, das Rhün genannt wurde: »...at sich die Situation geändert. Keiner weiß, wo sie herkommen, aber der Geruch des Todes geht von ihnen aus. Von hier aus kann ich sie sehen, seelenlose Gestalten, die ruhelos Schwerter schärfen und Rüstungen ausbessern. Und dazwischen immer wieder die Heerführer, Kommandos gebend, bedrohlich, mit leuchtenden Augen. Sie wissen, daß wir sie beobachten, und sie kennen unsere Schwächen. Die Götter stehen uns bei, wenn wir gezwungen sind gegen eine solche Macht anzutreten, das personifizierte Böse kann nicht besiegt werden. Doch wir müssen die Ste...« O'Har war also wirklich eine der kämpfenden Parteien der Khan-Kriege gewesen. Durch weitere Untersuchungen stieß ich schließlich auf eine Karte, die ein altes Lager der Bibliothek zeigte, Literatur, die nicht für jedermanns Augen bestimmt war. Und so macht ich mich abermals auf den Weg, meine Gesundheit schon stark angeschlagen durch die Strapazen der letzten Wochen. Ich fand das Lager, doch es stand größtenteils leer. Dennoch fand ich einige Dokumente die direkt aus der Feder der Führer O'Hars stammten:

### Dekret an die Führer der jungen Königreiche:

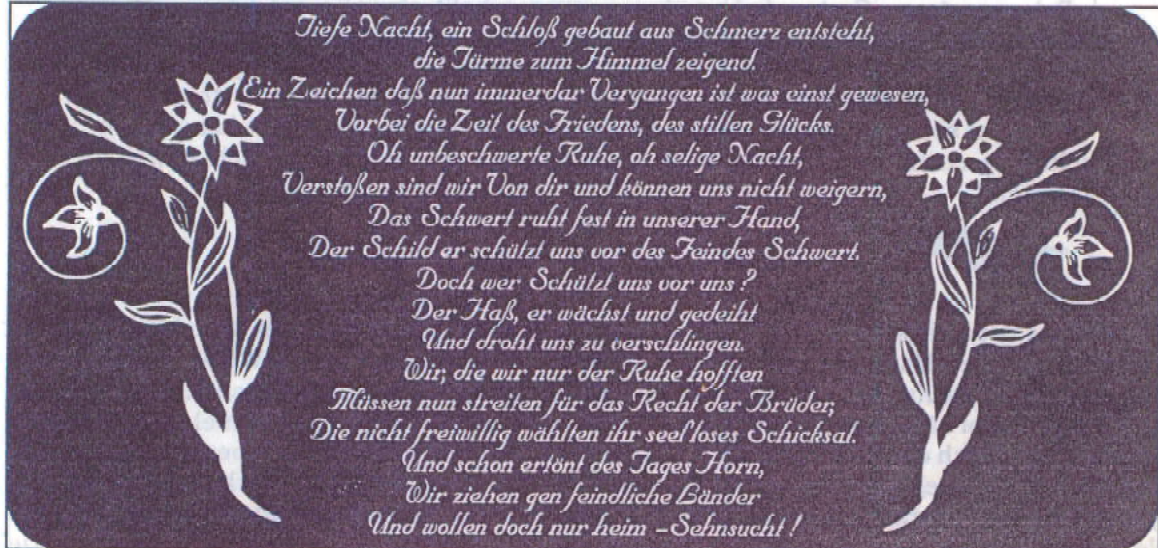
Euch sei hiermit kundgetan, daß nunmehr eine weitere Macht Einfluß nehmen wird in dem Krieg, der nun schon so lange tobt. Zu viele Krieger starben auf den Feldern, die einst der Ehre galten, und die Vorhallen zum Jenseits sind gefällt. Versagt habt Ihr den Toten die verdiente Ehre, und so kehren sie nun in die Welt zurück, nicht lebend und nicht tot, zu fordern ihren Teil. »Die Mächtige Stimme« (augenscheinlich die Übersetzung von »O'Har«) ist erwacht, um die Rechte der Toten einzuklagen. Nicht Macht fordern wir, sondern Gerechtigkeit. Gibt es in den Vorhallen keinen Platz, so muß dieser hier gefunden werden, in den Reichen derjenigen, die Schuld sind an der Misere. Die Kriege müssen enden, und die Toten wieder geehrt werden, auf daß wir unseren langen Schlaf wieder antreten können.

**Die Fürsprecher**

Dieses Dekret löste einige Verwirrung bei mir aus. Bisher waren die Untoten immer als böse Macht angesehen worden, die nur die Vernichtung des Lebens sucht. Diesem Dekret nach wollen sie jedoch lediglich Gerechtigkeit und ein Ende der Zerstörung! Das waren in der Tat einige völlig neue Aspekte. Ein weiterer Punkt verdient noch einige Beachtung. Das Dekret ist mit »Die Fürsprecher« unterzeichnet. Das deutet daraufhin, das O'Har nicht, wie die anderen Staaten der Khan-Kriege von einem absolutistischen Herrscher regiert wurde, sondern durch eine Art aristo-

kratisches System. Interessanterweise wurden auch alle weiteren internen Dokumente O'Hars von »den Fürsprechern« unterzeichnet, während weitere Dekrete an andere Reiche später nur noch von Einzelpersonen, die sich als Herrscher von O'Har bezeichneten, unterzeichnet waren. Hieraus ist zu schließen, daß die jungen Reiche wohl nicht mit der Idee eines demokratischen Prinzips zurechtkamen und somit O'Har sich entschieden hatte, nach außen hin einen Repräsentanten zu wählen.

Ein weiteres interessantes Dokument, daß mir in dem Lager in die Hände fiel, war ein Gedicht eines O'Harschen Poeten:



Dieses kleine Dokument sagt mehr aus, als es auf den ersten Blick scheint. Zuerst einmal ist die Tatsache an sich bemerkenswert, daß so etwas wie Poesie in einer Untotenkultur überhaupt existiert. Hierin wird außerdem bestätigt, was bereits angeklungen ist: daß die Untoten den Krieg nur ungern führten. Leider sind wie bereits erwähnt die meisten Aufzeichnungen zu den Khan-Kriegen in den Feuerstürmen verloren gegangen, und so können wir heute, dreihundert Jahre später, nicht sagen, wer endgültig als Sieger hervorging. Fest steht jedoch, daß wer immer es war, er nicht lange Freude daran hatte, denn nur wenige Jahre nach ihrem Ende, brachen, wie wir alle wissen, die Durgoma-Horden über das Land herein und verwüsteten alles, und die jungen Königreiche - wie auch das Reich O'Har waren endgültig gezwungen, sich gemeinsam gegen den neuen Feind zu wehren, wenn auch vergebens...

Doch kehren wir zurück zu den Untoten. Eine interessante Tatsache leitete ich aus den folgenden zwei Dokumenten ab. Bei dem einen handelte es sich um die Meldung eines versprengten Teiles des O'Harschen Heeres an die Kriegsführung, bei dem anderen um eine Eintragung in das Tagebuch (auch ein interessanter Punkt, sie schreiben Tagebücher) eines O'Harschen Mästas:

... Meldung des 32. Diäga Feind vernichtet, aber hohe Verluste. Drei Kommandierende wurden verloren, wir haben Schwierigkeiten die telepathische Kontrolle über die Szornä aufrechtzuerhalten. Brauchen dringend Unterstützung...

...

Miknon, 23. Ein weiterer Tag ist vergangen, und wieder bin ich lange am Festungseingang gestanden und habe die untergehende Sonne beobachtet. Der Krieg verläuft zur Zeit nicht besonders gut, aber auch nicht schlecht genug, um sich Sorgen zu machen. Aber ein weiteres Problem zeichnet sich ab: Wir sind zu wenige. Während die Schlachten uns täglich neue Szornäs geben,

ist von uns Mästa kaum noch einer übrig, um sie zu führen. Unsere Hauptanstrengung muß auch weiterhin bleiben, diejenigen von uns zu finden, die irgendwo im Verborgenen liegen und sie für unsere Seite zu gewinnen. Ein starker Zwiespalt. Einerseits brauchen wir jeden verfügbaren Mästa auf dem Schlachtfeld, um die Truppen zu führen, andererseits sind nur wir dank unseres Bewußtseins in der Lage, die Suche erfolgreich durchzuführen. Immerhin kommen die Experimente voran. Mittlerweile können wir schon soviel des Geistes der Szornä reaktivieren, daß diese selbständig auf gewisse Reize reagieren. Gestern haben wir es sogar geschafft, einen Szornä erfolgreich durch das Labyrinth zu schicken, er konnte sich nachher sogar an den Weg erinnern! Nachdem die Versuche, lebende Pferde an Szornä-Reiter zu gewöhnen bisher kläglich gescheitert sind, ist es uns jetzt immerhin gelungen, erste untote Pferde zu schaffen. Unsere Möglichkeiten steigen wieder. Vielleicht können wir schon in einem Torg (etwa 29 Monate) unseren wohlverdienten Schlaf wieder antreten.

Wie hieraus zu schließen ist, gibt es also mindestens zwei völlig von einander verschiedene Arten von Untoten: die Mästa und die Szornä. Während die Mästa über freien Willen verfügen und dementsprechend für die verantwortungsvolleren Aufgaben des Reiches eingesetzt werden, scheinen die Szornä über keinerlei Eigeninitiative zu verfügen. Sie werden vielmehr auf telepathischem Wege durch die Mästa gelenkt. Meine weiteren Nachforschungen ergaben, daß es sich bei den Szornä um diejenigen handelt, die aufgrund der Überfüllung der Vorhallen zu Untoten geworden sind. (Szornä bedeutet »die Gezwungenen« in der Sprache der Alten) Sie scheinen die Herrschaft der Mästa auf einer Art instinktiven Ebene anzuerkennen, weil diese, so die Theorie der Mästa selbst, die einzigen sind, die dafür sorgen können, daß sie ihren verdienten Schlaf endlich antreten können. Die Mästa hingegen sind diejenigen, die mit einem bestimmten Ziel auch nach dem Ende ihres Lebens an ihrer Existenz festgehalten haben. Sie sind das, was in unseren Legenden und Geschichten immer wieder auftaucht - als Geister, Vampire, Mumien, Liche und viele andere »Schauergestalten«. Sie haben über den Tod hinaus ihre Intelligenz bewahrt und führten die Heere während der Kriege. Ich weiß nicht, wieviele Mästa es auf Phoenix gibt, aber aufgrund meiner Nachforschungen glaube ich, daß es nicht viele sind, vielleicht fünfhundert alles in allem. Ich bin zwar auf viele Hinweise auf Menschen, die zu Mästa wurden, gestoßen, doch sind diese interessanterweise alle mindestens zweitausend Jahre alt, was mich vermuten läßt, daß irgendwann vor zweitausend Jahren etwas passiert ist, das verhinderte, daß weitere Mästa entstanden (was erstaunlicherweise genau der gleiche Zeitpunkt gewesen zu sein scheint, seit dem keine Khor-Drachenjungen mehr geschlüpft sind). Das macht die Mästa zu den Ältesten, bekannten Geschöpfen dieser Welt (mit Ausnahme der schon erwähnten Khor-Drachen im Norden und des legendären Phoenix' selbst).

Der älteste Mästa, der mir bisher in meinen Nachforschungen begegnet ist, war über zweiunddreißigtausend Jahre alt! Grob gesehen gibt es zwei Arten, auf die Mästa entstanden sind. Einerseits aus eigenem Antrieb, wenn ein Wissensdurst oder das Verlangen etwas bestimmtes zu tun über den Tod hinaus weiterlebte, und andererseits - und das scheint der weitaus größere Teil zu sein - wenn ein Unrecht zu ahnden war (hier war auch sehr oft Verrat im Spiel). Wie im Beispiel eines der berühmtesten Kriegsherren von O'Har, Sakkar el-Muir. Ich wurde Sakkar aufmerksam, als ich einige Prozeßberichte fand, unter denen sich auch sein Fall befand: »Im Jahre Deioginas 324 erklärt das heiligste Gericht, geleitet durch seine Würde, Kiar min Tanei, und erleuchtet durch die drei Monde der Gerechtigkeit, den Angeklagten, Sakkar el-Muir, ehemaliger Befehlshaber der Streitkräfte zu Loran, für schuldig des schmachlichsten Verrates an seinem Land und allen, die auf seinen Schutz vertrauten. Der Angeklagte ist binnen dreizehn Zyklen durch die Streckbank aus dem Leben geführt zu werden. Fürderhin sei bekannt, daß keine Erde seine Leichnam aufnehmen soll, sondern daß er verbrannt werde und die Asche der See überantwortet. So sei es.« Ich suchte weiter zu dem Thema, und fand den Namen el-Muir auch in einigen anderen Dokumenten, so z.B. in einer Bekanntgabe an die Bevölkerung:

... Hiermit sei kundgetan, daß Sakkar el-Muir, Hochverräter und zur Streckbank verurteilt, durch böse Magie dem Gefängnis entronnen ist, und sich nunmehr auf der Flucht befindet. Wer ihn ergreift und seinen Leichnam dem Gerichtshof präsentiert, kann mit einer hohen Summe reinsten Goldes als Belohnung rechnen.....

In einem Tagebuch eines Generals des Landes Kural, über dreitausend Kilometer von Loran entfernt, fand ich schließlich den nächsten Hinweis auf Sakkar:

.... Duran, 25. Heute erschien ein Fremder zu Hofe, der in die Streitmächte eintreten wollte. Er sagte, sein Name sei Sakkar el-Muir, und er sei mit dem Kriegshandwerk wohlvertraut. Ich prüfte ihn lange und eindringlich, und er scheint wirklich Können zu beweisen. Woher er es hat, will er jedoch nicht verraten. Ich werde ihn zur Probe in die Streitkräfte aufnehmen.... Taran, 12. Die Feinde weichen zurück, dank unseres Freundes Sakkar. Ich weiß nicht was mit ihm los ist, denn er kämpft mit der Verbissenheit eines Verrückten, ohne jemals Rücksicht auf sein eigenes Leben zu nehmen. Was hat diesen Mann nur so verbittert? ... Tolos, 2. Ich bin heute zu Sakkars Gemächern gegangen um einige Dinge zu klären, doch er war nicht dort. Im Schlafgemach lag ein stickiger Verwesungsgeruch. Ich fand schließlich nach einigem Suchen in einem Schrank seine Mahlzeiten der letzten Wochen, völlig verdorben. Es ist, als habe er seit Wochen nichts gegessen. Schließlich fand ich einige Schminkartikel, in Hautfarbe, darunter hing ein Fetzen Haut, menschliche Haut... Ich weiß nicht was passiert ist, aber ich habe das Gefühl ich werde Sakkar nie wiedersehen. Wo er auch sein mag, ich werde sein Angedenken halten. Leider kann ich ihm jetzt nicht mehr dafür danken, daß er mir damals im Krieg das Leben gerettet hat. Ohne ihn hätte mich das Schwert von Csarak enthauptet. Und ohne ihn hätten wir niemals die zwanzig Jahre Frieden genossen. Und auch er scheint seinen inneren Frieden gefunden zu haben. Aber dennoch... seit einigen Tagen sah er zunehmend Älter und schwächer aus, beinahe wie ein laufender Toter... Aber das ist absurd. Oder vielleicht nicht?....

Schließlich fand ich, mit Hilfe eines Magiers, den ich mit dem letzten bißchen Geld, das ich noch besaß bezahlte, den Beweis für Sakkars Unschuld:

...Darkola, es wird wieder Zeit, daß du einen kleinen Dienst für mich tust. Nimm den kleinen Brief und verstecke ihn in den Sachen von Sakkar el-Muir, während er beim König zu Gast ist. Dann gib den Zettel dem Kapitän der Wache. Die Bezahlung findest du wie üblich.

T.A.

Sakkar wurde also durch Betrug aus seinem Lande vertrieben, und es war wohl auch dieser ungerächte Betrug, der dafür verantwortlich war, daß Sakkar nicht ins Totenreich eingehen konnte, wie es die Natur vorgesehen hatte.

Wir sehen also, die Kultur von O'Har ist wesentlich interessanter, als man auf den ersten Blick meint. Wenn meine angeschlagene Gesundheit es zuläßt, werde ich meine Untersuchungen fortführen, und noch weitere Dokumente zu tage fördern, so daß die volle Wahrheit schließlich offenbart werde.

**Tijola Mandrafus, Chronologist seiner Majestaet**

# Die Führer des Reiches O'Har

Ich habe bereits zu früherer Stunde über die Kultur des Reiches O'Har geschrieben. Diesmal will ich mich mit den Führern dieses Reiches befassen:

Sakkar el-Muir habe ich bereits erwähnt. Sakkar war Kriegsherr von Loran, eines Reiches, das meinen Berechnungen nach weit im Norden, im heutigen Katar, entstanden war. Hier wurde er durch die Ränkespiele eines Mannes (oder einer Frau?) der/die mir nur als T.A. bekannt ist, als Hochverräter angeklagt und verurteilt. Es gelang ihm jedoch zu entkommen. Nach langer Wanderschaft gelangte er schließlich ins Reich Kural, im Süden der heutigen Provinz Narta-Ruhn. Dort schloß er sich den Streitkräften des Königs an, der gerade in einen bitteren Krieg mit den Torgars verwickelt war. Dank Sakkars überlegenen taktischen und strategischen Kenntnissen gelang es Kural, den Feind zurückzudrängen. Kural genoß daraufhin eine fast zweihundertjährige Periode des Friedens und blühte regelrecht auf. Sakkar jedoch verschwand etwa zwanzig Jahre nach Ende des Krieges, es gibt jedoch einige deutliche Hinweise, daß das die Zeit war, in der er zum Untoten wurde. Interessanterweise tauchte zweihundert Jahre später, als Kural von dem gewaltigen Horden des Schwarzen Thorns bedroht wurde, dort wieder eine einzelne Figur auf, die sich als Sakkar bezeichnete und behauptete, ihrem Volk helfen zu wollen. Sie wurde von den durch den langen Frieden abgestumpften Räten von Kural ausgelacht und als Ketzer bezeichnet. Verbittert wandte Sakkar sich ab und verließ seine einstige Heimat um sich in Isolation zu begeben. Drei Wochen später fiel Kural-Thar, die Hauptstadt von Kural unter dem Ansturm des Feindes. Alle Ratsmitglieder wurden gekreuzigt.

Später hat man nichts mehr von Sakkar gehört, bis zu dem Ausbruch der Khan-Kriege, als er einige Mitteilungen an andere Mēsta entsendete, die diese zu einer Sitzung bezüglich der Situation der Lebenden einluden.

Ein weiterer Krieger, der zum Untoten wurde, ist Zartan Kara Chaeron. Seine Geschichte weist viele Parallelen zu der Sakkars auf, und ist doch im Werdegang gänzlich verschieden.

Zartan war Kriegsherr des Reiches Belaxe, einer hochentwickelten Kultur, die bis vor etwa zwölftausend Jahren dort gelebt hatte, wo heute Pilkota liegt. Belaxe war ein sehr kriegerisches Reich und befand sich oftmals mit mehreren anderen Reichen gleichzeitig im Krieg, ein Umstand, der schließlich auch zu seiner Vernichtung führte. Zartan führte die Streitkräfte im Norden gegen das Reich Tschorn, und konnte bald schon den Sieg davontragen. In der Zwischenzeit erging es den Truppen im Südosten unter dem Befehl von Torak-May im Kampf gegen die Reiter von Taal jedoch nicht so gut, also ging der Befehl an Zartans Truppen, ihren Brüdern beizustehen.



Auf dem Weg dorthin stolperten Zartans Truppen über eine Gruppe Magier aus Taal, die den Truppen Belaxes in den Rücken fallen wollten. Zartan stellte die Magier im Kampf und konnte sie schließlich unter starken Verlusten besiegen, doch die Giftwolken, die diese beschworen hatten, forderten ihren Preis. Keiner von Zartans Männern erreichte die eigenen Truppen.

Ohne die Verstärkung erlitt Torak-May herbe Verluste und der Angriff schlug fehl. Ein Prozess wurde geführt und Zartan wurde in seiner Abwesenheit zum Verräter gestempelt und zum Tode verurteilt. Vielleicht war es aus diesem Grund, vielleicht waren es auch die gewaltige magische Konzentration in der Stunde seines Todes, die ihn in dieser Welt hielt: Zartan wurde ein Untoter, verbittert und wütend.

Seine Wut gab ihm Energie, und er begann, die geheimen Künste zu studieren, die damals für seinen Tod verantwortlich waren und wurde schließlich selbst ein

potenter Magier. Als sich über elf Jahrtausende später die Situation in den jungen Königreichen zuspitzte, folgte er dem Aufruf seines alten Freundes Sakkar und beobachtete weiter. Als schließlich der Krieg ausbrach erklärte er sich sofort bereit, dabei zu helfen, die Sache der Untoten zu vertreten, falls nötig mit Gewalt.

Einer der Repräsentanten des Reiches O'Har während der Khan-Kriege war Milek Tjorgor, ein weiterer Zauberer. Milek war vor knapp zwölftausend Jahren Hofmagier im Reiche Taal und diente seinem Herrscher lange Jahre. Dennoch konnte auch seine Magie ihn nicht ewig am Leben erhalten. Und so



richtete er sein Augenmerk auf neue Aufgaben: die Erlangung der Unsterblichkeit. Nach vielen Mühen gelang es ihm schließlich, die Formel zu vervollständigen, die ihn in ein höheres Wesen verwandeln sollte.

Doch die Formel hatte einen Fehler. Anstatt Unsterblichkeit zu erlangen, verlor Milek sein Leben. Er wurde ein Lich, ein seelenloser, untoter Magier des Schattenreiches. Wut und Verzweiflung schienen ihm fast den Verstand zu rauben, aber er hielt stand und setzte seine Studien fort. Und als die Khan-Kriege mit aller Gewalt über das Land tobten erklärte er seine Bereitschaft, als Fürsprecher für das Reich O'Har zu gelten.

Der vierte im Kreis der Führer O'Hars ist Anghschapoar, ebenfalls ein Beherrscher der geheimen Künste, auch er studierte sie bereits vor seinem Übergang in die Schattenwelt. Anghschapoar war ein Einzelgänger, der so zurückgezogen lebte, daß es mir bis heute nicht gelungen ist, herauszufinden, woher er ursprünglich stammt. Auch ist es mir bisher nicht gelungen aufzudecken, wann er zum Untoten wurde. Laut den bruchstückhaften Aufzeichnungen, die ich von ihm besitze, war seine Faszination für die Kräfte der Magie so groß, daß er darüber hinaus alles vergaß. Und so stellte er irgendwann fest, daß sein Körper seine Stofflichkeit verloren hatte. Er war ein Geist geworden. Zuerst war Anghschapoar entsetzt über diese Feststellung, doch er sah schnell die Vorteile seiner neuen Existenz: er brauchte nun noch weniger Dinge zu tun und konnte noch mehr Zeit mit seinen Studien verbringen.

Durch seine Verbindung zur Geisterwelt war er auch der erste, den die verlorenen Seelen der Khan-Kriege aufsuchten. Er fühlte sich empfindlich in seiner Ruhe gestört, und als die Toten nicht nachließen, machte er ihren Kampf zu seinem. Als erstes begann er, den bereits Verstorbenen neue Körper zu schaffen, Skelette, Steinstatuen, Körper aus reiner Magie. Dann sorgte er dafür, daß die Seelen, die von ihrem Körper getrennt wurden und nicht in die Nachwelt weiterreisen konnten, in ihre Körper zurückkehren konnten. So konnten die Geister als Szornō weiter Einfluss nehmen auf die weltlichen Geschehnisse. Schließlich fand Anghschapoar heraus, daß er nicht der einzige war. Es gab noch andere Mēsta, und er begann diese aufzusuchen und sich mit ihnen zu verbünden.

**Tijola Mandratuf, Chronologist seiner Majestaet**



## FRAUEN AM STEUER

Gedanken des Firlefanzen während des 4. Wagenrennens von Audvakar

Gleich wird das vierte Wagenrennen von Audvakar gestartet. Mein treuer Lehensmann Harry Plattfußens meint, daß die hohen Geschwindigkeiten, die hier gefahren werden, schlecht für die Gesundheit sind. Deshalb hat er mir einen Haltegriff an den Rattenexpress gebaut.

### Kann man machen, muß man aber nicht!

Dieses Jahr nehmen sogar zwei Fahrerinnen am Wagenrennen teil. Nun ja, die Männer aus Rhûn und Nordheim müssen wohl gerade Wehrdienst leisten. Schade, daß Felis Ardanwen mit ihrem Drachengespann diesmal nicht am Wagenrennen teilnimmt.

Doch genug geträumt; nun erfolgt der Start! Los geht's.... Verdammt, wer hat mir eine Bremse in meinen Wagen eingebaut. Harry, wenn ich dich nach dem Rennen erwische! Was soll's, nun muß ich halt Staub schlucken.

Athanagild von Themiskyra aus Rhûn scheint schon beim Start die Kontrolle über Wagen und Gespann zu verlieren. Die schlingert ganz schön rum. Fast wäre sie mir in die Ratten gefahren, doch als ein erfahrener Wagenlenker kann ich natürlich ausweichen. Ja, ja; Frauen am Steuer!

### Kann man machen, muß man aber nicht!

Und weiter geht die Fahrt. Vor der ersten Kurve kann ich mich gerade so an Gerome de Balzac von der Gilde vorbeimogeln. Doch der Zweite des letzten Rennens kontert und zieht mit seinem Gespann an mir vorbei.

Aber er scheint zuviel Fahrt aufgenommen zu haben. Sein Wagen schlingert stark. Fast wäre er mir über meine Ratten gefahren! Doch als erfahrener Wagenlenker kann ich auch hier ausweichen. Vor mir überschlägt sich der Wagen von Gerome und er wird von seinem Gespann durch die Rennbahn geschleift.

An mir zieht auch das Gespann aus Northeim vorbei. Doch die Wagenlenkerin überschätzt wohl die Geschwindigkeit und fährt lieber auf eine äußere Bahn. Dabei scheint sie aber Gerome nicht zu bemerken. Wie blind überfährt sie ihn. Sie hätte vielleicht ihre Brille aufsetzen sollen.

### Kann man machen, muß man aber nicht!

Doch ich sag nur: Frauen am Steuer!

Weiter vorn gibt es ein Kopf-an-Kopf-Rennen zwischen Mirur Hee'sa und Hadschi Halef Omar Ben Hadschi Abdul Abas Ibn Jadschi David Al Gossara.

Auf der Zielgeraden bremst Mirur Hee'sa sein Gespann etwas ab, so daß bei gleicher Geschwindigkeit die bessere Peitsche den Sieg bringen soll.

### Kann man machen, muß man aber nicht!

Lohn dieser Ritterlichkeit ist, daß beide Kopf-an-Kopf über die Ziellinie fahren. Somit gibt es diesmal zwei Sieger des Wagenrennens von Audvakar.

Ich selber komme als Fünfter und Vorletzter ins Ziel. Direkt vor mir Athanagild von Themiskyra; hinter mir das Gespann aus Northeim.

Hoffentlich ist Felis mit ihren Drachen nächstes Jahr wieder dabei. Dann fährt beim nächsten Wagenrennen wieder eine Lady mit.

Und ich lasse keinen mehr an meinem Rattenexpress rumbasteln. Denn so etwas

**KANN MAN MACHEN,  
MUSS MAN ABER NICHT!**

## Ich, Armath Ardan

Viel ist in meinem bisherigen Leben geschehen und oft frage ich mich selbst ob all diese Erlebnisse nicht nur ein Traum waren. Heute sitze ich in meinem Arbeitszimmer am Kamin und wenn ich nach rechts aus dem Fenster schaue, sehe ich den klaren Sternenhimmel dieser Winternacht. Das leuchten der

### Die Neuordnung

*Ich stand im Palastgarten;  
und der Morgenwind brachte die Veränderung.  
Ich sah das Feuer rot und mächtig;  
und Asche bedeckte mein Gesicht.  
Ich hörte die Schreie unseres Volkes;  
und der Lärm erstarb.  
Ich fiel tiefen und tiefen;  
und es wurde dunkel.  
Ich erhob mich aus den Trümmern;  
und fühlte den Phoenix in mir.*

Sternewirkt auf mich, wie der Blick der mich tröstete, streichelte, wenn Miriel bei mir war. Doch das ist sehr lange her und Miriel meine Jugendliebe ist seit dem Tag der Neuordnung, als der mächtige Phoenix über das Land, über die Welt flog, verschwunden. Wir auch viele andere aus meinem Volk starben oder verschwanden, so daß ihre toten Körper nicht gefunden werden konnten. Ich hoffe, daß ihre leuchtenden Seelen die Hallen der Ruhe erreicht haben.

Ich merke langsam wie mich die Sterne behutsam überreden mein bisheriges Leben aufzuzeichnen. Erst will ich nach meinem Schreiber rufen, doch zu so später Stunde wird er sich schon in seine Gemächer zurückgezogen haben. Er gehört schließlich zu der geringen Anzahl von Sterblichen, die ich an meinem Hof beschäftige und diese benötigen mehr Schlaf als wir Elfen. Also gehe ich zu meinem Schreibtisch, tauche den Federkiel in das kleine silberne Tintenfaß, welches von den Zwergen in Kahraz-Mithriel gefertigt wurde und beginne mit meiner Geschichte:

Ich wurde in Carion der einstigen Hauptstadt von Mel Celebea geboren. Nein, nicht in dem Mel Celebea welches heute bekannt ist, sondern in dem das vor dem »Flug des Phoenix« bestanden hat. Ich war der zweitgeborene und meine Geburt brachte großes Leid mit sich, denn meine Mutter Linthalia verstarb bei der Niederkunft. Mein Vater Fürst Golan Ardan liebte mich um so mehr, da es in mir das letzte Geschenk seiner Gattin sah. Während mein älterer Bruder Aglaril Ardan auf die Pflichten als Thronfolger von Mel Celebea vorbereitet wurde, durfte ich tun und lassen was ich wollte. So entdeckte ich die Malerei, Dichtkunst, Jagd und andere Arten des Zeitvertreibs für mich. Leider hatte ich dadurch wenig Kontakt mit meinem Bruder, und so herrschte zwischen Aglaril und mir immer eine große Leere.

### Melorn der Baum der Liebe

*Melorn der Baum der Liebe,  
welcher immer grün,  
Wurzeln aus Vertrauen und Verständnis,  
die niemals verdorren.  
Ein Stamm aus Kneigung und Treue,  
der in keinem Sturm verbirgt.  
Kneige die voller Begierde und Lärlichkeit  
im Winde treiben.  
Blätter auf denen Träume wohnen,  
wie der Morgentau beim ersten Sonnenstrahl.  
Der Baum der Liebe,  
welcher immer grün.*

Von frühester Jugend an begleitete mich Miriel, die Tochter des Hofzaubers überall hin. Erst waren wir Spielgefährten, dann Freunde und später sogar ein Liebespaar. Insgesamt wirkt meine Jugend wie ein längst vergangener Traum, der wie durch das Erwachen am Morgen, durch den Phoenix beendet wurde.

### Von mir und den Meinen

*Es hieß, daß wir diese Welt verlassen; wenn ...  
... wir unsere Heimat sterben schon,  
doch ich bin geblieben.  
... unsere Träume am Meer verschellen,  
doch ich führte mein Volk.  
... unsere Fliesen zerbrechen,  
doch ich kämpfte für ein Morgen.  
... unsere Seele leer ist,  
doch gehöre ich noch zu meinem Volk.*

Dabei begann dieser Morgen mit einem wunderschönen Sonnenaufgang, doch dann kam ein Sturm auf, der die Bäume entwurzelte. Alle gerieten in Panik, ein Beben ließ mit zunehmender Stärke die Erde erzittern und der Wind übertönte die Schreie der Schutzsuchenden. Ich entdeckte gerade ein flammendes Strahlen am Horizont, als mich ein Ast zu Boden schlug.

Wahrscheinlich war ich mehrere Stunden ohne Bewußtsein und als ich wieder erwachte, hatte die Welt ihr Antlitz verändert, nichts war mehr wie vorher. Langsam befreite ich mich von dem Ast und konnte das volle Ausmaß der Zerstörung überschauen. Carion meine Heimatstadt war nicht mehr und das Vagar-Gebirge im Norden war auch verschwunden; langsam und ängstlich ließ ich meinen Blick über die Umgebung schweifen, verspürte Zorn, Schmerz

und ein Teil von mir starb genau wie meine Heimat gestorben war. Schließlich entdeckte ich eine kleine Gruppe von Elfen. Mit zittrigen Schritten gelangte ich zu ihnen und sah, daß mein Vater zwischen den Elfen aufgebahrt war. Er war tot, sein Körper zerschmettert, geschunden und meine Augen voller Tränen. Wir bestatteten ihn und ich schwor an seinem Grab, daß ich zusammen mit Aglaril eine neue Heimat für unser Volk suche und aufbauen wollte. Danach suchten wir nach anderen Überlebenden. Wir fanden viele, aber weder Aglaril noch Miriel waren unter ihnen. Schließlich befahl ich die Suche abzubrechen und mit der Suche nach einer neuen Heimat zu beginnen.

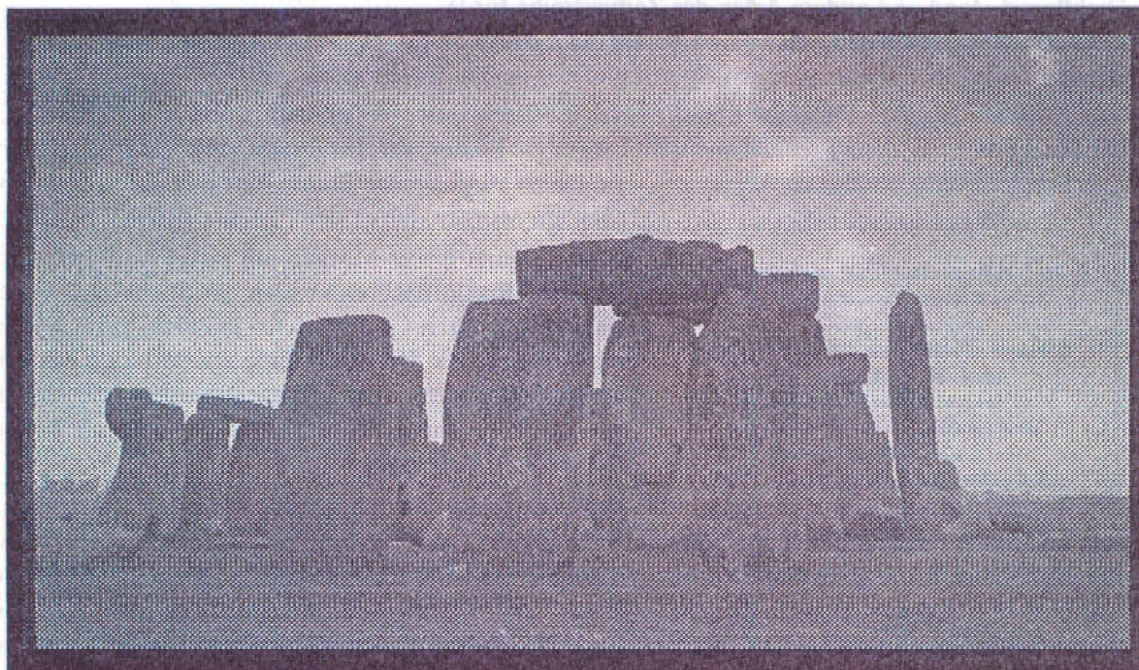
Heute weiß ich, daß alleine meine Entschlossenheit viele meines Volkes davon abhielt den leichten freien Weg zu den Hallen der Ruhe anzutreten. Nach mehreren Monaten der Wanderschaft erreichten wir die Wälder die heute zu meinem Fürstentum Mel Celebea gehören. Ich beschloß damals, daß diese unsere neue Heimat werden sollte. Doch schon bald bemerkten wir das Böse im Land - es versteckte sich hinter dem Namen Dynastie und wollte mein Volk versklaven. Ich merkte aber, daß die Dynastie auch die anderen freien Völker unterjochen wollte und so suchte ich die Zwerge, Kobolde und Menschen auf, um mich mit ihnen zu beraten. Wir kannten einander kaum und groß war das Mißtrauen zwischen uns, schließlich erhoben wir uns aber wie ein Volk und stürzten die Dynastie in einem blutigen und verlustreichen Krieg. Heute ist der Name Dynastie aus fast allen Analen Erkenfaras verschwunden. Mein tapferes Volk besiegte in diesem Krieg die Dunkelelfen. Kurz vor unserem Sieg kämpfte ich gegen einen Offizier der verhaßten Alben und erschlug ihn. Nach dem Kampf mußte ich feststellen, daß es mein Bruder Aglaril war den ich erschlagen hatte. Heimlich schaffte ich seinen toten Körper vom Schlachtfeld, dabei verspürte ich kein einziges Gefühl, da ich nicht wußte, ob ich ihn hassen oder betrauern sollte. Nach unserem Sieg setzten sich die Herrscher der Lichtvölker zusammen und beschlossen sich nach außen wie ein Reich zu präsentieren. Ich selbst herrsche über Mel Celebea, bin der Admiral der Seestreitkräfte, Ritter des Phoenix und oberster Diplomat der Unabhängigen Königreiche. Durch mein Handeln in den Tagen nach der Neuordnung, dem Tage des Phoenix, betrachtet mein Volk mich wie eine lebende Legende und scheint all die unglücklichen und verlustreichen Jahre vergessen zu haben. Doch ich habe nicht einen Augenblick dieser Zeit vergessen, nicht einen einzigen Tod der meinen Weg säumte vergessen und nur die Notwendigkeit mein Volk zu behüten hält mich von der letzten großen Fahrt ab, der Fahrt die jeder Elf irgendwann antreten muß:

*Mel Celebea,  
oder das Gesetz des Phoenix*

*Einmal stolz und mächtig,  
nun Asche und Rauch.  
Einmal schön und prächtig,  
nun nur noch ein Traum.*

*Einmal nur noch ein Traum,  
bald schön und prächtig.  
Einmal Asche und Rauch,  
bald stolz und mächtig.*

der Fahrt zu den Hallen der Ruhe.



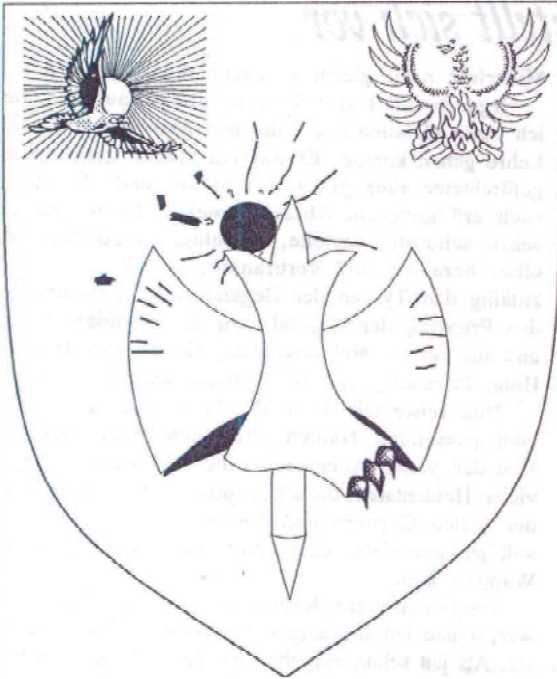
*Legenden & Geschehnisse  
aus dem Reich  
Yaromo*



Legenden & Geschichten  
aus dem Kreis  
Sonneberg



0  
0



So geschehen im 4. Jahr der III. Aera

ԲՇԻՇԳԼ ԻՐԻ ԻՐՅՈՐԻ ԵՂՅՐԾ ԻՐՅԻ

չվե՛լ Լի՛րն յսո՛ւ պԹԵ՛ ԵՍ ԻՐԻ

ԵՅԻՐԱՅԼՅՅ Է՛ճԵ՛

ԼՅՅ ԻՐՅ 10000 ՉՎԵ՛՛

ԵՂ ԿՐԾ ԵՍՅՅ ԻՐ ԲՅՅՅ

ՅՂ ԵՂՅՐԻ ԿՐ ԼԵՍ ԻՐԻՆ ԿՐԻՆ ԵՂՅՐԻՆ

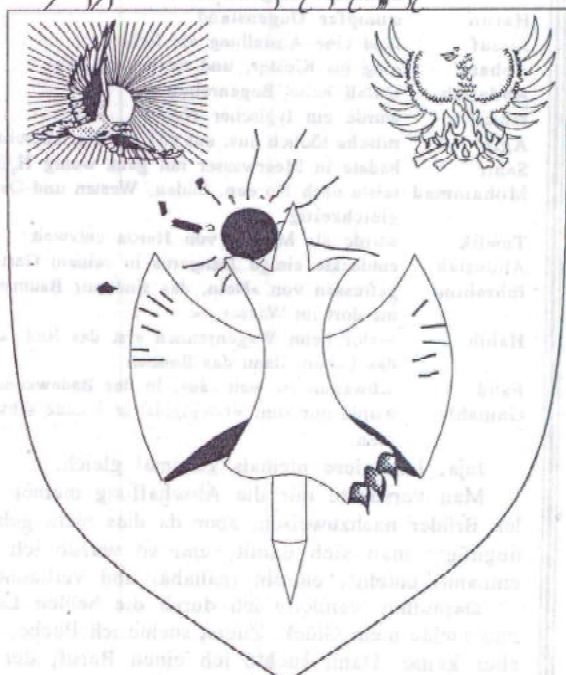
ԵՂՅ՛ ԼԻ՛ ԻՐՅ ԵՂՅ՛ Է՛Ղ ԻՐԻ՛ ԻՐՅՐԻ՛

*Plötzlich und unerwartet verstarb unser*

*Schah Hadad Ibn Jalal Al Din  
Festungsherr zu Xolvia  
Herr der 10.000 Schiffe*

*Er gab immer sein bestes.  
Wir verlieren mit ihm einen guten Freund.  
Möge ihn der Adler zur Sonne tragen.*

Յ՛ԿՅՎԵԼԻ՛Ն Ե՛Ս Կ. ԿՐԼՅ ԻՐՅ ԵՂՅ՛



## Ein Priester stellt sich vor

Ich wurde vor ca. ...hüstel... Jahren in einem kleinen unbedeutendem Kalifat mit reichen Bodenschätzen, die keiner haben wollte, als 42. Sohn des einflussreichen und völlig unbekanntem Kalifen Shegivaras Sukahara, G.u.n.G., und seiner Frau Wis Kas geboren. Mein Geburtsname ist leider in Vergessenheit geraten worden, so daß ich später gezwungen war, mir einen neuen zu suchen. Ich wuchs glücklich und zufrieden auf, meine Eltern nahmen sich richtig Zeit für mich, also an jedem 42. Tag.

So hatte ich genug Zeit, mich mit den wichtigen Dingen des Lebens allein vertraut zu machen: Frauen, Gesöff, Lebensunterhalt. Ich absolvierte mit höchster Auszeichnung eine Lehre als Inhuminator. Als mein Vater dann in das Alter kam, in dem ich mir um seinen Nachlass Gedanken machen mußte, antwortete er mir auf meine Frage nach meinem Erbteil, daß das Kalifat eine Größe von 4.398.046 km<sup>2</sup> habe, und es sei genug für jeden Sohn da. Jeder Sohn bekommt halb soviel Land wie der davor geborene Sohn.

Nun wird der geneigte Leser bemerken, daß mein Vater, Allah habe seine verdammte Seele selig, nicht gerade der größte Mathematiker nach Mohammed war. Mir bliebe da doch tatsächlich ein Stück Land, auf dem ich gerade mal 12 Erdbeeren pflanzen könnte, wenn ich denn wüßte, was Erdbeeren sind, also 1x2 Meter. Um das Land zu vergrößern, nahm ich mir eine kleine Änderung in der Erbfolge vor:

Hassan	vergiftete Feigen
Ali	Schlangenbiß
Achmed	stolperte (von der Klippe)
Akim	verlor den Kopf
Haris	vom Eselskarren überfahren
Hadschi	irgendwas mit Shanghai und ehrenwerten Seefahrern mit schwarzer Flagge
Alef	spielte im Treibsandkasten
Aleppo	»Was'n das für'n Messer in meinem Bauch...?«
David	legte sich mit Goliath an, aber ich hatte seine Schleuder ausgeliehen...
Harun	stumpfer Gegenstand
Jussuf	fand eine Anstellung als Sklave
Abbas	ging ins Kloster, und wurde Äbtissin
Abdallah	Unfall beim Bogenreinigen
Ismail	wurde ein typischer Noplis
Agip	rutsche tödlich aus, auf 651 kg Bananenschalen
Sahir	badete in Meerwasser mit ganz wenig H <sub>2</sub> O
Mohammed	reiste nach Norden, Süden, Westen und Osten, gleichzeitig
Tewfik	wurde als Mörder von Harun entzweit
Abdullah	entdeckte einige Dangers in seinem Garten
Ibrahim	gefressen von »Nein, das sind nur Baumstämme dort im Wasser...«
Habib	verlor beim Wagenrennen erst das Rad, dann das Leben, dann das Rennen
Fahd	schwamm zu weit raus, in der Badewanne
Gamah	wurde mir zum Verhängnis: er konnte schwimmen.

Jaja, inhumiere niemals zweimal gleich.

Man versuchte mir die Abschaffung meiner vielen Brüder nachzuweisen, aber da dies nicht gelang, begnügte man sich damit, und so wurde ich nur entnamt, entehrt, enterbt (hahaha) und verbannt.

Daraufhin wanderte ich durch die heißen Lande und suchte mein Glück. Zuerst suchte ich Rache, fand aber keine. Dann suchte ich einen Beruf, der bei

Mißerfolg nicht gleich so nachhaltige Folgen hat.

Irgendwann traf ich einen alten Zauberer, dem ich einen Gefallen tun sollte und dann bei ihm in die Lehre gehen konnte. Er war ein allseits geliebter und gefürchteter alter grausamer Mann, und als ich ihn nach erfolgreichem Abschluß meiner Lehre aus versehen schubste, fesselte, erschlug, vergiftete, vierteilte, beraubte und verbrannte, wurde ich, da ich zufällig den Tyrann der Gegend enttyrannisierte, von den Priestern der Gegend zum Ehrenpriester ernannt und aus der Gegend vertrieben, als ich zum Dank die Hohe Priesterin und die Kollekte nahm.

Nun reiste ich durch die Lande, suchte nach einem passenden Namen und nach einem Wappen. Von den vielen Abenteuern, die ich erlebte, von den vielen Heldentaten, die ich ... nun ... äh ... tat, und von den vielen Gegnern und Bestien, die ich inhumierte, will ich gar nicht reden. Nur noch, wie ich zu dem Wappen kam.

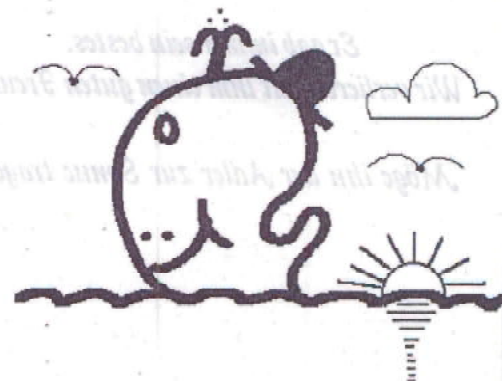
Nachdem mein Kamel an einer Axt gestorben war, reiste ich tagelang ohne Wasser durch die Wüste. Als ich schon aufgeben wollte, hörte ich das Meer rauschen. Eine letzte Düne überwand ich noch, und da lag es vor mir: Blau, naß, salzig, kristallklar, voller Algen, glitzernd in der untergehenden Sonne und mitten drauf schwamm ein riesiger Fisch, ich nenne ihn mal Wal. Und wie ich da so lag und schaute, denn es war der erste Wal den ich sah, ... also, ich schwöre, bei allem Geld anderer Leute, was mir heilig ist, der hatte einen Hut auf, rülpste und sang Sauflieder mit schottischem Akzent, was immer das auch sein mag. Das war für mich ein Zeichen, und da ich nicht erkennen konnte, was für eins, malte ich es auf mein Schild, damit ich daran erinnert würde, falls es mal wichtig wäre.

Die Geschichte, wie ich zu meinem Namen kam, würde jetzt zu lange dauern, also die Kurzfassung:

Das „le“ bezeichnet mein Lieblingsgesöff, wenn es jemand aus Gallien ausspricht, wo immer das auch sein mag. Das „Tschack“ beschreibt das Geräusch, welches ertönt, wenn man einen gefesselten Frosch mit einem Eisen 8 aus dem Bunker am 7. in Richtung Grün Chippt; und das „Krhk“ beschreibt das Geräusch, wenn er statt auf dem Grün zu landen in dem von Allah verdammten und von Mohammeds Pferd zugesch...-cnem Gestrüpp hängenbleibt.

Wenn ich nur wüßte, was das zu bedeuten hat...

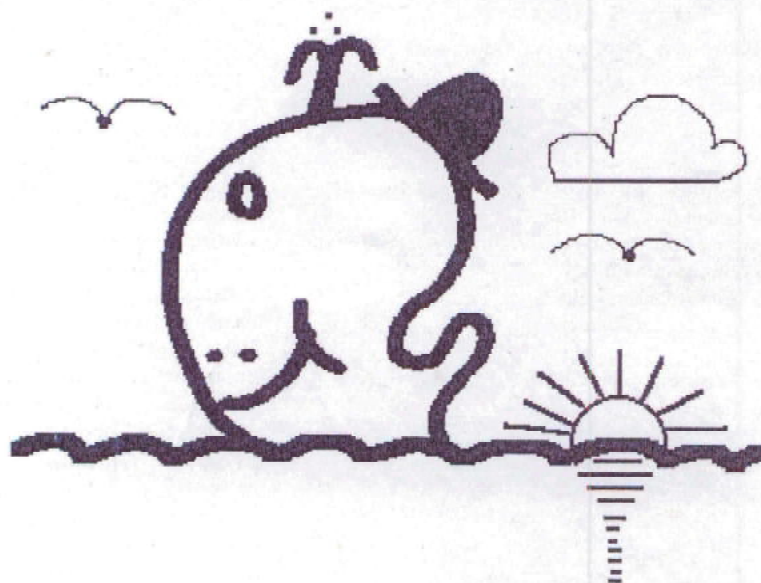
*Tschack le Krhk*



*Aufzucht,  
Hege und Pflege  
von Drachen  
für jedermann und jederfrau*

Während meiner Lehrjahre bei dem alten Ka' ' Jiamaad, Erxmagier seines Reichens, war es mir vergönnt, von ihm unter anderem zu lernen, wie man mit Drachen umgeht und wie man sich seinen eigenen Drachen aufzieht. Nun, da ich ein selbständiger Magiker des Reiches Yaromo bin, habe ich mir die Freiheit genommen, eine kleine Drachensiebel zu verfassen, die ich mir erlaube, im Folgenden zu veröffentlichen.

1. Warnung !!! \_\_\_\_\_ Seite 19
2. Drachenarten \_\_\_\_\_ Seite 19
3. Altersstufen, das Altern und Lebenszyklen \_\_\_\_\_ Seite 20
4. Die Ei-Beschaffung \_\_\_\_\_ Seite 21
5. Das Brüten \_\_\_\_\_ Seite 21
6. Die Nahrung \_\_\_\_\_ Seite 22
7. Krankheiten \_\_\_\_\_ Seite 23
8. Die Haltung \_\_\_\_\_ Seite 24
9. Das Erlernen von Drachen- u. anderen Fertigkeiten \_\_\_\_\_ Seite 24



## 1. Warnung !!!

Als erstes muß ich leider den Titel etwas korrigieren: Für jeden Magier!!! Nichtmagisch voranlagte sollten da lieber die Finger von lassen, oder sehr mutig und zäh sein. Als zweites muß ich jedoch eine Warnung aussprechen. Mit erwachsenen Drachen umzugehen ist eine sehr gefährliche Angelegenheit, aber auch der Umgang und die Aufzucht kleiner Drachen ist nicht gerade ein Zuckerschlecken. Wenn ich mich daran erinnere, wie ich meinem kleinen Zögling das fliegen beigebracht habe.... Aber dazu später. Über eines muß sich jedoch jeder im klaren sein: So ein Drache, egal welcher Farbe und egal, wie clever und intelligent, ist kein Haustier und auch kein Babysatz. Er wird zu einem Freund und Gefährten, auf den man sich verlassen kann, und der sich auf uns verlassen können muß, oder er wird unser Feind, wenn wir ihn schlecht behandeln. Und glaubt mir, wenn man einen Drachen aufzieht, und der uns nicht mag, uns haßt, und uns töten will, weil wir nicht den Schokopudding mit ihm teilen, dann wird's ein spannendes Leben, bis einer tot ist. Alle hier niedergeschriebenen Anleitungen und Vorgehensweisen müssen auf eigene Gefahr durchgeführt werden. Der Autor, also ich, hafte nicht für irgendwelche Folgeschäden. Sollten sich auf irgendeine Weise Druckfehler eingeschlichen haben, die zu Unfällen führen, so bedauere ich dies sehr, und bitte eventuelle Erläuterungen und Forderungen direkt an mich zusenden, damit auch ich was zu lachen habe. Ich bin gerne bereit, Kollegen und anderen mutigen Personen bei ihrem neuen Leben mit einem Drachen mit Rat und Tat beiseite zu stehen. Auch meinem Drachenfreund, Ashaba Trenahes Nocturnus Pennak of Tschak le Krkh, Son of Tamarand, Foe of Cyan Bloodbane, genannt Ashaba, wird es ein Vergnügen sein, einem kleinen Schlüpfing ein wenig unter die Flügel zu greifen, falls dies erwünscht ist.

Ashaba wurde mir von Tamarand, einem Goldenen Great Wyrm, zum Dank für einen Gefallen, den ich ihm tat, überlassen. Er hat mir während der Aufzucht viel Freude und Arbeit bereitet, und im Laufe der Jahre wurde er mir ein guter, wahrer Freund. Er schwor mir ewige Freundschaft und Treue, und ich tat ihm gleich. Er ist jetzt ein Junger; Er wird mich überleben, aber ich hoffe wir haben noch eine lange gemeinsame Zeit. Bald wird er sich um eine Lebensgefährtin kümmern, Drachen sind Monogam, und darauf freue ich mich schon. Vor allem auf die vielen Kleinen.

## 2. Drachenarten

Es gibt einige verschiedene Arten von Drachen, die ich hier in tabellarischer Form darstellen werde.. Dabei werde ich die verschiedenen Arten mit Namen nennen, deren bevorzugte Gebiete und Gepflogenheiten und Gesinnungen erläutern. Alle Drachen werden in großen Obergruppen zusammengefaßt, als da wären: Gute Drachen, Böse Drachen und Neutrale Drachen.

Zum Aufziehen eignen sich besonders die Guten, die Neutralen gerade noch. Von der Aufzucht eines bösen Drachen muß ich mit Nachdruck abraten, gleich welcher Gesinnung der Züchter hat. Böse Drachen neigen dazu, ihre Eltern, also auch den Züchter, solange zu attackieren, bis die Grenzen abgesteckt sind. Da wir nicht die Konsistenz eines Drachen besitzen, führt so etwas bei Nichtdrachen unweigerlich zum Tode.

Der oberste Drache, der König sozusagen, der Gesinnungsgattungen, also Böse, Neutral und Gut, ist ein einmalig vorkommender Drache:

Bei den Bösen Drachen ist dies der Chromatische D., meistens bekannt unter dem Namen TIAMAT

Bei den Neutralen Drachen ist dies der Rubin D., SARDIOR PRINCE OF NEUTRAL DRAGONS

Bei den Guten Drachen ist dies der Platin D., meistens bekannt unter dem Namen BAHAMUT

Der Führer aller Drachen ist »HIS RESPLENDANCE LARETH, KING OF JUSTICE«

Die am weitesten bekannten Drachen sind folgende:

Farbe	Fachspezifischer Name	Gesinnung	Vorkommen in
Blau:	Draco electricus	Böse	trockene Steppen und Wüsten
Bronze:	Draco gerus bronzo	Gut	tropische und subtropische See- und Meeresküsten
Feendrache:	Draco fidibus nonsensus komicus	Neutral	warme, tropische o. subtropische Wälder
Gold:	Draco orientalus sino dux	Gut	Überall
Grün:	Dr. chlorinous nauseous respiratorus	Böse	subtropische u. warme Wälder u. Höhlen
Kupfer:	Draco comes stabuli	Gut	trockene u. warme Hügel und Berge
Messing:	Draco impudentus gallus	Gut	Wüsten und Steppen
Rot:	Draco conflagratio horribilis	Böse	tropische, subtropische und warme Hügel und Berge
Schwarze:	Draco causticus sputem	Böse	subtropische Dschungel u. Sümpfe
Silber:	Draco nobilis argentum	Gut	tropische, subtropische und warme Berge und Nebel
Weiss:	Draco rigidus frigidus	Böse	arktische Gegenden und Höhlen

Weniger bekannte Drachenarten:

Farbe	Gesinnung	Vorkommen in
Amethyst	Gut	isolierte Hochlandplateaus
Astral	Neutral	Hölle, Nirvana, etc.
Braun	Böse	Dürre- und Wüstengebiete
Cobra	Böse	tropische u. subtropische Höhlen etc.
Demon	Böse	in vulkanischen Gebieten
Emerald	Gut	erloschene Vulkane
Erd	Neutral	tropische u. subtropische Savannen
Fluß	Gut	tropische u. subtropische Seen und Flüsse
Gelb	Böse	Wüsten
Grau	Böse	arktische Gegenden und Höhlen
Jacinth	Neutral	Wüsten u. Steppen
Jade	Neutral	tiefe, dichte Wälder
Kristall	Gut	Höhlen in unbewohnten Wüsten und Steppen
Meer	Neutral	tropische u. subtropische Ozeane
Mercury	Gut	warme u. subtropische Berge, meist Vulkane
Mini	Neutral	in allen Sümpfen und Wildnissen
Nebel	Neutral/Böse	Wasserfälle, Nebelwälder, Meeresufer, etc
Obsidian	Jede	arktische u. sehr kalte Gegenden
Papier	Gut	Bibliotheken mit magischen Büchern etc.
Perl	Neutral	Felsige Küsten und Klippen
Phantom	Neutral	Zwielicht- und Schatten gegenden
Rudiant	Jede	große unbewohnte Gegenden
Regenbogen	Böse	Ruinen und Höhlen in heißen Wüsten etc.
Rosa	Neutral	Überall
Saphir	Gut	Tiefe Höhlen bei Ores und Zwergen
Schatten	Neutral	friedliche, schattige Wälder und Höhlen
See	Böse	tropische u. subtropische Meere u. Seen
Stahl	Gut	warme Städte, Höfe, Hügel und Wälder
Topaz	Gut	kahle, windige, felsige Meeresküsten
Typhoon	Böse	tropische u. subtropische Ozeane
Wolken	Neutral	Himmelsbewohner

### 3. Altersstufen, das Altern und Lebenszyklen

Das Alter der Drachen wird in 2 Einheiten gezählt, in Jahren und in Altersstufen. Diese Altersstufen sind bei allen Drachenarten gleich:

Stufe	Bezeichnung	Alter in Jahren
1	Schlüpfling	0-5
2	Sehr Junges	6-15
3	Junges	16-25
4	Jugendlicher	26-50
5	Junger Erwachsener	51-100
6	Erwachsener	101-200
7	Reifer Erwachsener	201-400
8	Alter	401-600
9	Sehr Alter	601-800
10	Ehrwürdiger	801-1.000
11	Wurm	1.001-1.200
12	Great Wurm	1.201 +

Drachen wachsen bis zum 1.200ten Jahr. Zwischen dem 1.700ten und dem 1.900 Jahr erreichen sie ihren Lebenshöhepunkt. Je 100 Jahre nach diesem Zenit fliegen sie um 3% langsamer.

Die Flughöchstgeschwindigkeit liegt bei 108 Miles/hr oder 180 km/h. Je 200 Jahre über dem Zenit verlieren sie 10% ihrer Seekraft.

Theoretisch gibt es kein Limit, wie lange ein Drache leben kann. Praktisch ist so ein Drache, wenn man o.g. Restriktionen berücksichtigt, 2.400 Jahre nach dem Zenit, also mit 4.100 bis 4.300 Jahren, Flug- und Bewegungsunfähig ( Wenn er denn die ganzen Abenteurer-Gruppen und Kriege und Machtkämpfe überlebt hat). Aber die Realität kennt einige so alte Drachen, die jedoch meistens in ihren Nestern, auf ihren Horten dahin vegetieren und von jüngeren gepflegt werden. Ihr Rat und ihre Meinung ist jedoch sehr gefragt unter alle Weisen, Drachen, Menschen und andere.

Drachen werden im Alter nur zu 5% senil, jedoch Roten ist die Gebrechlichkeit im Alter ein Grauen, so daß sie meist vorher im Kampf den Freitod suchen. Auch andere farbige neigen zum Suizid-Tod. Das ist ganz einfach, denn sie können einfach sterben, wenn sie wollen. Das geht sehr schnell, und ist völlig Schmerzlos.

Wenn ein betagter Drache dies tun will, so lädt er all seine Verwandten und Freunde, oft auch lebenslange Feinde ein. Der Vorgang ist unter den Drachen als »Die letzte Audienz« bekannt, ein Ritual, das von Respekt, Liebe, Frieden und Spaß, immerhin hat er ein langes und volles Leben hinter sich, geprägt ist. Alle Streitigkeiten und Feindschaften werden bei diesem Ritual beiseite gelegt und, soweit es den Sterbenden betrifft, für immer beigelegt, damit er in Frieden sterben kann. Bei den Metallischen ist dies weniger ausgeprägt, so daß die ältesten Drachen meist Goldene, Silberne und Bronzene sind, jedoch auch einzelne uralte Rote wurden schon gesehen.

Drachenleben unterteilen sich in bestimmte Zyklen und Unterzyklen. Unterzyklen sind frei selbstbestimmte Fasten- und Fress-Zeiten. Der Lebenszyklus ist in 2 Phasen unterteilt, die Aktive Phase und die Schlaf Phase, die in etwa dem Winterschlaf von Nagetieren entspricht, aber wesentlich länger dauern kann und nicht von der Jahreszeit abhängig ist. Die Phasen sind sehr extrem: während ihrer Wachphase sind sie mitunter ständig ohne Schlaf aktiv, über viele Jahre hinweg. Genauso kann ihre Schlafphase Dekaden dauern. Während dieser Schlafphasen, die die Drachen in ihren Nestern bzw. auf ihren Horten verbringen, schützen sich die Wesen durch Magie, Monsterhorden, große Felsbrocken vor den Eingängen, Illusionen etc.

Die Farbendrachen zeigen hier längere Phasen als die Metalldrachen. So schlafen etwa die Grünen bis zu 30 Jahre (was sehr schreckliche Folgen für in der Zwischenzeit hier wohnhaft gewordene Siedler haben kann), die Roten jedoch maximal 10 Jahre. Bei den Metallischen schlafen die Bronze- und Messingdrachen mit 5-6 Jahren am längsten, während Kupfer-, Silber- und jüngere Goldene Drachen maximal 2 Jahre schlafen. Goldene Drachen brauchen im Altstadium 5 Jahre Schlaf, bis zum Großen Wurm, der 25 Jahre Schlaf braucht. Die Wachphasen sind immer in etwa solange wie die Schlafphasen, außer bei den Goldenen Drachen, hier können die Wachphasen 100 oder mehr Jahre währen. Wann diese Phasen beginnen, und wie lange sie dauern, ist bei den Metallischen Drachen bei jedem Wesen individuell. Bei den farbigen ist dies in gewisser Weise genauso, aber im Laufe der Jahrhunderte gleichen sich diese Phasen immer mehr an, bis sie dann irgendwann mal synchron sind. In solchen Phasen gibt es dann weit und breit keine bösen Drachen oder eine »Böse-Drachen-Plage«!! Wenn diese Phase perfekt synchron ist, kommt es zu dem Phänomen des Drachenfluges: Schwärme von mehreren Hundert Bösen Drachen fallen, aus dem Norden kommend, über die Siedlungen der Menschen und Menschenähnlichen herein. Hierbei machen die Drachenhorden keinen Unterschied in der Gesinnung der Bewohner, und zerstören und fressen alles, was sich bewegt. Der letzte Drachenflug fand im Jahr des Wurms statt, und wurde bekannt durch die Zerstörung hunderter Ansiedlungen, Dörfer und Städte, wobei über 150.000 Siedler und 1 Million Vieh ums Leben kam.

#### 4. Die Ei-Beschaffung

Um einen Drachen großzuziehen, ist es unumgänglich, bei dem Ausschlüpfen dabei zu sein, da das Neugeschlüpfte das erste Wesen, welches es zu Gesicht bekommt und von dem es Körperwärme bekommt, als seinen Vater oder als seine Mutter ansieht. Aber dazu später mehr. Also, um beim Schlüpfen dabei zu sein, sollte man sich also ein Ei eines Drachen besorgen. Hier ergeben sich mehrere Möglichkeiten, manche sind machbar, andere Selbstmord und wieder andere absoluter Schwachfug.

1. Kann man natürlich in den ersten besten Kramladen oder Inkredenzienladen gehen, und ein Drachenei verlangen, aber wer kann schon auf Anrieb ein Gipsei oder ein Straußenei von einem echten Drachenei unterscheiden?
2. Finden kann man sie eigentlich nicht, die liegen nicht einfach so rum...
3. Man kann sie suchen gehen. Dazu sucht man sich am besten eine Gegend, in der Drachen vorkommen. Dann sucht man eine Höhle, die ein Drachenhort und Nest beinhaltet, und dann nimmt man ein Ei aus dem Nest... Äh,... dabei ist darauf zu achten, daß sich kein Elternteil in unmittelbarer Nähe, ca. 30 km, befindet, denn sonst ergeben sich gewisse Probleme.
4. Clevere Drachenei-haben-woller engagieren sich eine kleine Horde Abenteurer, die ein Ei für ein geringes Entgelt beschaffen.
5. Man kann einen Drachen fragen, ob man ein Ei haben kann. In der Regel sollte man diese Bitte nicht persönlich übergeben. Per Postbote ist nicht schlecht, da gibt's eh genug von....
6. Manchmal schenken Drachen einem anderen Wesen, zu dem sie eine Art Freundschaft aufgebaut haben, ein Ei. (So bin ich zu meinem Drachenei gekommen...) Dies ist die allgemein sicherste Methode.

#### 5. Das Brüten

Wie andere Eier auch, muß dieses Drachenei ausgebrütet werden. Das Ei muß durchgehend einer konstanten Temperatur ausgesetzt sein. Ein Schlüpfling merkt übrigens, ob das Brüten von einem Lebewesen oder nicht vorgenommen wird: an Bewegungen, Herzschlag etc. Tun Sie sich einen gefallen, und wärmen sie das Ei sooft wie möglich, der Kleine wird es Ihnen danken. Um die Haltbarkeit des Eis brauchen Sie sich keine großen Sorgen machen. Nur in den ersten 2-4 Wochen nach dem Legen ist die Eihaut dünn und verletzlich. Bis ca. zur 8. Woche ist die Eischale lederig weich, bis zur 12. Woche ist sie wie hartes, dickes Leder, danach bis zur Schlupf je nach Art, metall-ähnlich oder steinern, auf jeden Fall äußerst stabil. Bei einigen Drachenarten gibt es Ausnahmen in der Beschaffenheit der Eischale. So ist z.B. die Schale des Kristalldrachens aus klarem Kristall, ca. 6 cm dick. Bei den Edelstein-Drachenformen ist die Schale immer aus dem Material, wie der Name schon

sagt. Die Eier bestehen innen aus einer lederartigen Substanz, der mystische Fähigkeiten nachgesagt werden. Wahr ist, eine Rüstung aus diesem Leder gemacht, ist wesentlich haltbarer als eine normale Lederrüstung. Normalerweise schlüpfen alle Küken innerhalb 1 Stunde. Temperatur und Brutzeit entnehme man bitte nachstehender Tabelle:

Farbe	Eierzahl	Brutzeit in Tage	Temperatur
Schwarz	6	200	35
Blau	4	250	30
Bronze	3	300	60
Kupfer	4	260	55
Messing	4	270	50
Gold	2	320	70
Grün	6	210	24
Rot	4	270	60
Silber	3	280	25
Weiß	7	195	10

Eierzahl plusminus 1-2

## 6. Die Nahrung

Nach dem Schlüpfen entwickeln die kleinen sofort einen gewaltigen Hunger. Hierfür kommt bis auf einige Ausnahmen nur rohes Fleisch, nach 6-8 Wochen nur noch lebende Nahrung (Ratten, Mäuse, Schlangen, etc.) in Frage. Wenn man sich Mühe gibt, und Geduld hat, kann man seinen Drachen auch zur Abwechslung Früchte, Gemüse und Obst geben. Aber maximal 10% der Nahrung. Sonst ist die Gefahr zu groß, daß der Kleine Blähungen bekommt, und das führt unweigerlich zum Rülpsen und Furzen. Da, wie wir wissen, Drachen über Odenwaffen verfügen, kann man sich denken, daß Rülpsen nicht gerade nett ist. Außer, man hat einen kleinen Roten, hier ergibt sich eine neue Variante des Tischfeuerzeuges...Furzen führt meist zu neuen Bodendekorationen.

Etwa ab dem 6. Lebensjahr sollte man dem Kleinen das Jagen beibringen. Keine Sorge, in der Regel reicht es aus, ihm ein frisches totes Exemplar der Beute vorzuhalten. Wenn die Beute nicht fliegen kann, lernt der Kleine sehr schnell. Das Jagtverhalten eines Drachen ähnelt in gewisser Weise der einer Katze beliebiger Größe. Die Nahrungsmenge, die ein Drache am Tag braucht, hängt von dessen Größe ab. Eines muß uns dabei klar sein, obwohl die Verwertung der Nahrung im Körper recht gut ist, benötigen sie eine ziemliche Menge Nahrung, vor allem, wenn sie mal fliegen gelernt haben. Die Nahrungsmenge ist auch Abhängig von ihrem Zyklus (Siehe Abschnitt Lebenszyklen).

Auf der Höhe ihres Aktivitätszykluses braucht ein junger Drache bis zu 10% seines eigenen Gewichtes pro Tag, bei Grünfütter entsprechend mehr. Während seiner Ruhephasen brauchen sie keine Nahrung, ähnlich wie Winterschlaf. Die 10% werden geringer, um so älter der Drache wird. Ein Erwachsener Drache benötigt nur noch 5%, ein großer Wurm etwa nur noch 1% seines Gewichtes pro Tag, und auch nur auf der Höhe seines Zykluses.

Nun kommt die Frage auf, wieviel so ein Drache wiegt. Obwohl so ein Drache ziemlich effektive Knochen (Hohlbauweise) und Flügel (ziemlich dünn und stabil) besitzt, sind die Viecher verdammt schwer, wobei es Unterschiede von Rasse zu Rasse, ja sogar von Individuum zu Individuum gibt. Als Faustregel kann folgende Tabelle herangezogen werden:

Körper-Länge ohne Schwanz in m	Gewicht in KG
3,30	275
6,60	1.350
13,20	2.500
26,40	17.500
33,00	32.500
50,00	100.000

Hier nun 2 Beispiele, beide Drachen auf der Höhe ihres Zykluses

Beispiel A Ein junger Roter ist 13,20 m ohne Schwanz lang und wiegt 2.5 Tonnen. Er muß also 10%, also ca. 250 kg pro Tag essen (z.B.: 3 Ritter und ein großer Oger)

Beispiel B Ein goldener Großer Wurm, 50 m lang, 100 Tonnen, braucht 1%, also 1 Tonne Nahrung pro Tag (z.B.: ein großer Ochse, oder 10 mittlere Barbaren)

Nun frißt so ein Drache aber in der Regel nicht jeden Tag, er legt dagegen mitunter ziemlich lange Fastenzeiten ein. Wenn nun z.B. der junge Rote für 20 Tage fastet, so braucht er dann 20x250 kg zu fressen am Ende der Fastenzeit (z.B.: eine große Abenteurer-Gruppe inklusive Ausrüstung), oder der goldene Große Wurm bräuchte 20 Tonnen Nahrung (z.B.: Eine kleine Kuhherde oder 200 Soldaten incl. Ausrüstung) Das hört sich recht heftig an, aber 20 Tage sind auch eine ziemlich kurze Fastenzeit...

Die einzigen Drachen, auf die diese Fressweise nicht zutrifft, sind die Messingdrachen. Irgendwie ernähren sich diese Spezies vom Morgentau, den sie mit ihrer langen, sensitiven Zunge von den Pflanzen schlürfen. Niemand kann erklären, wie diese Wesen es schaffen, so ohne Nahrung zu existieren. Einige Zyniker jedoch

behaupten, die Messings würden, wenn sie Hunger bekommen, sich in Schwarze oder Blaue verwandeln, dann ordentlich rumhause, und dann die Schuld auf die anderen schieben. Nun, der Kommentar der Messings dazu ist nicht parafierbar.

## 7. Krankheiten

Ja, natürlich können Drachen auch von Krankheiten und Viren erwischt werden. Diese reichen, wie bei uns, von normalem Schnupfen bis hin zu fatalen, unheilbaren Krankheiten. Hier sind Drachen, die die Fähigkeit des Heilens, magisch oder nicht, haben, im Vorteil; Drachen, die diese Fähigkeiten nicht besitzen oder sich weigern, Hilfe bei anderen Drachen zu suchen, müssen ziemlich aufpassen, sich nichts einzufangen. Menschliche Heilkunst, magisch oder nicht, wirkt nicht auf Drachen. Drachen sind sich der Krankheiten, die sie befallen können, und deren Übertragungsweisen bewußt. Die meisten der Krankheiten werden durch Körperflüssigkeiten übertragen, wie z.B. Blut (es ist keine gute Idee, in einen kranken Drachen zu beißen), während nur ein paar durch die Luft übertragen werden. Üblicherweise isolieren sich kranke Drachen, um die Ausbreitung der Krankheit zu unterbinden. Hier sind nur die Weißen die Ausnahme. Wenn sie krank sind, neigen sie dazu, so viele andere Drachen wie möglich zu treffen. (Auch eine Art, die Population gering zu halten) Manche Drachen benutzen ihre Krankheit auch als Waffe.

**Oft vorkommende Krankheiten und eventuelle Behandlungsmöglichkeiten(nicht magische)**

- Schnupfen** Atemwege mit leicht bis mittel ätzenden Gasen reinigen.
- Grippe/Fieber** (hoffentlich keinen Husten...) kalte Kompressen am ganzen(!) Körper, Kräutertee, Zwergbrot mit flüssigem Stickstoff
- Durchfall** (Ohje...) 1. Raus mit dem Drachen, sonst ist der Teppich hin, und das Parkett auch, wobei ich auch den Dingen im Keller keine gute Chance gebe, von Grundwasser will ich gar nicht sagen... Hier ist aus gegebenen Anlaß Eile geboten. Normalerweise reichen 1,5 kg Holzkohle für 10 kg Drache, in kleinen Stücken (wie beim Grillen), mit einer Kohlen-schütte in den Magen zu schütten. Bei hartnäckigeren Leiden hilft nur ein spezieller Spezialbrei: Für 1 Einheit (1 Einheit pro 10 kg Drache, lieber aufrunden) brauchen wir 16 Blätter vom wilden Brennnichtstrauch, 2 Früchte des Löschtallesbaums, 20 Gramm Diamantstaub, 0,75 Liter Natronlauge, 0,3 Liter Salzsäure (75%), 0,3 Liter Kamelpis... Kamelurin, 0,1 Liter Elefantensperma oder Rapps-Honig. Alles schön durchmischen, und rein in den Patienten.... (Viel Glück!! Wenn das auch nicht hilft, sollten sie die Gegend ohne ihn verlassen. Denn wenn er platzt, sieht's hier nicht gut aus.)
- Schuppenflechte** Befallene Körperstellen mit Drahtbürste und Benzin säubern.
- Hämophilie** 10% der Nahrung in Kirschen, Erdbeeren, Himbeeren, etc. Für ca. 1 Jahr
- Wachstumsanomalien, z.B. kranke Knochen, Gelenke, etc.**  
Am Besten hat sich hier die Zufütterung von ca. 5% Kalk, Gips, Zement und Sand bewährt. Sollte das jedoch nach ca. 1 Jahr keine Wirkung zeigen, so hilft eventuell die Verfütterung von 2-3 Skeletten und 1 Ritter pro Tag.
- Blindheit und Taubheit**  
Vorübergehende Symptome kann man mit Augen- oder Ohrensülen mit Salpetersäure oder Taraskenblut. Geburtsfehler dieser Art sind nur magisch heilbar
- Allergien** kommen zwar sehr selten vor, aber es gibt unter Drachen alle Arten von Allergien, wobei nur die Allergie gegen den eigenen Odem oder gegen Menschen tragisch ist. Ersteres ist meist tödlich für den Kleinen, letzteres eher für Sie Odemkontrollprobleme, z.B. beim Rülpsen, Schluckauf nicht alles zu demolieren. Hier hilft nur Selbstkontrolle üben. Könnte allerdings teuer werden.
- Deformationen, Behinderungen und Verunstaltungen**  
(Bei den Bösen und Neutralen werden solche frisch geschlüpften sofort getötet, die Guten versuchen sie zu schützen und geben ihnen eine Chance im Leben, jedoch die meisten erreichen nicht das erwachsenen Alter). Keine Heilung möglich. Suchen sie sich ein neues Ei, und töten sie dieses Tier.
- Geistige Behinderungen:**  
siehe oben
- Größenwahn, Eitelkeit, Narzismus, Melancholie**  
Psychiater aufsuchen, der die Herausforderung annehmen möchte Generell sollten sie das Selbstbewußtsein und das Sozialverhalten des Kleinen fördern und stärken.
- Menschenhass** Den wollen wir doch nicht wirklich aufziehen, oder???

## 8. Die Haltung

Da der geschlüpfte Drache das erste Wesen, welches er nach dem Eischlupf zu Gesicht bekommt, und von dem es Körperwärme zu spüren bekommt, für Mami hält, muß der Kleine, bis er das Heim verläßt, immer bei „Mami“ sein.

Daraus folgert: Keine Unterbringung im Garten, Zwinger oder Keller, sondern im Schlafzimmer, im Bett oder in direkter Nähe. Drachenjunge sind in der Regel sehr einfach davon zu überzeugen, ihr „Geschäft“ draußen, sehr weit vom Haus entfernt zu verrichten. Denn: erstens riecht der Kot und der Urin schlimmer als dreißig regennasse Kamele in südjemenitischem Männerbordel, und zweitens sind ihre Ausscheidungen recht aggressiv zu Teppichen, Fußböden aller Art und Füßen. Diese Dinge begreift auch der Kleine recht schnell. Naja, so 2 bis 3 Tage dauert das schon, vielleicht sollte man solange bei einem Freund gastieren, den man sowieso loswerden will, oder so... Sie sollten den Kleinen einen Namen geben, mit dem Sie ihn rufen. Und kommen Sie nicht auf die Idee, ihm irgendeinen lustigen Kosenamen zu geben, wie Schnuffi, Purzel, Fiffi oder so. Suchen Sie einen kurzen, aber Würdevollen Namen. Später, wenn er das Schlüpfing-Alter hinter sich gelassen hat, wird er sich selbst einen Namen geben.

Wenn der Kleine dann größer geworden ist, als das Haus verkraften kann, sollten sie ihm ein eigenes Heim besorgen. Hierfür eignen sich besonders gut Höhlen und Ruinen in der Nähe. Sollte so was nicht in der Nähe sein, so können sie auch was geeignetes Bauen. Achten sie darauf, daß die neue Unterkunft geeignete Spiel- und Versteckmöglichkeiten bietet. Also ein Wald, Felsen, Kliffe, etc. sollten schon in unmittelbarer Nähe sein. Auf jeden Fall sollten sie auf jeden machbaren Wunsch ihres kleinen Freundes zum Bau seiner Unterkunft eingehen. Schließlich soll er sich ja wohl fühlen, und nicht irgendwann von zu Hause fort rennen, weil ihm die Decke auf den Kopf fällt. Ich habe meinem Kleinen Freund und mir ein gemeinsames neues Domizil gesucht. Das Reich Yaromo hat mir netter Weise eine Burg zur Verfügung gestellt, in dem wir beide eine Menge Platz haben und uns ausgesprochen wohl fühlen.

## 9. Das Erlernen von Drachen- und anderen Fertigkeiten

Laufen kann der Kleine eigentlich in den meisten Fällen von Geburt her. Wenn nicht, nun, dann dauert es nicht lange, bis man ihm das beigebracht hat. Eigentlich schaut er sich die Fertigkeiten bei seiner „Mami“ ab. Das ist beim Laufen nicht so schlimm, beim Fliegen schon eher... Aber dazu später.

Sprechen, lesen und schreiben lernen die Drachen in den Jahren 5-10 nach Geburt. Man muß sich daran erinnern, daß Drachen eigentlich als Hochintelligent eingestuft werden, also lernen sie durch abschauen und durch vorlesen, vorschreiben, etc. sehr schnell.

Das Erlernen der Magie ist ähnlich einfach. Der Drache wird merken, wann er Magie wirken kann. Das entwickelt sich von selbst. Ein Magiker kann dem Drachen dann Magiesprüche beibringen.

Wie der Kleine seinen Odem einsetzen kann, lernt ein Drache wie ein Hund das bellen lernt. Vielleicht ziehen Sie mit dem Kleinen in dieser Phase seines Lebens, etwa 4-6 Wochen ab dem 6. Lebensjahr, einfach in den Urlaub. Zelten und so... Häuser brennen so schnell ab, Nachbarn und Haustiere werden schnell zu Opfern. Ja, ..., das Fliegen.

Nun müssen wir uns mal erinnern. Ein Drache hat ein ziemlich zähes Leben. Jeder, der während seiner Abenteuerzeit mal einen getroffen hat, wird davon erzählen können. Außerdem fliegen Drachen nicht durch Flügelschlagen, wie ein Vogel, sondern teils gleiten sie wie ein Albatross, teils fliegen sie durch Magie. Aber wie zeige ich einem Drachen, wie das geht?

Ich bin ja weder ein Albatross, noch kann ich magisch gleiten. Nein, hier werden wir etwas Brutal. Da ein Drache so etwa mit dem 6. Lebensjahr das Fliegen lernen sollte, hat sich der Kleine ja schon an uns gewöhnen können, und sollte Vertrauen zu uns haben. (Man sollte also darauf achten, während der Aufzucht den kleinen weder aus versehen treten, irgendwo mit dem Kopf ansemmeln, nicht den Herd-Test („Schau mal, wenn Du mit der Pfote auf die Herdplatte doppelst, das ist heiß!!!) machen. Nicht die kleine Drachenpfote in einer Tür einklemmen, nicht zu heiß baden und nicht in den dunklen Keller schicken.

Sachen wie „Komm schon, das Wasser ist gar nicht tief, hehehe...“ oder „Komm, ich helfe Dir auf dem Baum, runterkommst Du schon allein!“ oder „Ja, es ist eine stürmische Nacht, und es Gewittert, aber ich bin in einer Stunde zurück“ - und es werden 3 Wochen, oder Geschichten vom Bösen Werwolf, von RvAG's, von Vampiren etc., müssen wir uns schon verkneifen. Dafür gibt's ja Kinder...)

Also, nehmen wir mal an, der Kleine hat echtes Vertrauen zu einem (ob's stimmt, werden wir gleich sehen...), dann suchen wir uns einen Felsvorsprung, ein Kliff, oder ähnliches steiles. Dort oben stellen wir uns an den Rand, sagen dem Kleinen, er soll die Flügel spreizen, zeigen es ihm, sagen ihm, er soll an die kleinen Vögelein denken, und... und werfen ihn hinunter. Nun, der Kleine ist in diesem Alter etwa so groß wie ein Schimpnase (Schampinse? Schpimanse?... Na, sie wissen schon...). Irgendwann wird er merken, wie das geht. Bis dahin, nun, der Kleine wird sich schon nix brechen, und wenn er es dann geschafft hat, das Fliegen meine ich, wird er es Ihnen danken.

### Bemerkungen am Ende

Diese kleine Drachenaufzuchtfeibel ist nicht vollständig. Sie soll nur ein Leitfaden, eine kleine Übersicht sein. Die meisten Einzelheiten ergeben sich aus dem Fall heraus. Sollten Probleme auftauchen, mit denen Sie nicht fertig werden, so wenden Sie sich vertrauensvoll an mich. Und wenn der Kleine denn in ein paar Jahren aus dem Größten raus ist, und Sie es überlebt haben, werden Sie über die kleinen Unfälle und über die größeren Katastrophen genau so lachen, wie Ihr Drache und ich.

Denn es werden auf jeden Fall viele Dinge nicht so laufen, wie Sie es gerne hätten, und manches geht auch schief, manchmal werden Sie auch haarscharf dem Tode entrinnen oder andere lustige Dinge erleben. Aber denken Sie immer daran:

Drache gut, alles gut.

Viel Glück bei der Aufzucht wünscht Ihnen, und vielleicht kommen Sie mal mit dem Kleinen vorbei,

Euer

Tschack le Kritch

Magiker und Drakologe

Dienstlich unterwegs

irgendwo in Yaromo