

Seid begrüßt, Ihr Edlen des Phoenix und Adlige Erkenfaras!

Zur Wintersonnenwende des Jahres 2 der dritten Aera erreicht Euch hiermit das diesjährige, "große" Erkenfara-Rundschreiben, zu dem ich Euch gleich einige verbindliche Worte mitteilen möchte:

Zur Erinnerung: Jedes Jahr um etwa diese Zeit wird ein derartiges Rundschreiben von mir verschickt, das die bis dahin erarbeiteten Kulturen beinhaltet. Beiträge, die ich also bis Ende September nicht habe, werden immer erst 12 Monate später veröffentlicht. Dies bedeutet ferner, daß ich jederzeit Kulturbeiträge von Euch entgegen nehme!

Ferner beinhaltet dieses "große" Rundschreiben Spielstatistiken und alle anderen spielbezogenen Informationen der jeweils im selben Jahr durchgeführten Spielzüge und Aktivitäten. Es ist also die Informationsquelle Nr.1 unserer Welt!

Durch den Umfang dieses Rundschreibens kann es mit DM 10,- nicht kostendeckend erstellt werden, so daß ich zu zweierlei Dingen gezwungen bin. 1. Es muß gedruckt werden (Auflage: 50 Exemplare). 2. Der Preis muß ein wenig nach oben korrigiert werden. Daraus ergeben sich für Euch folgende Konsequenzen:

1. Jeder Mitspieler sollte den Obulus für dieses Rundschreiben und die damit verbundenen Informationen aufbringen; das Rundschreiben also kaufen. 2. Ich werde im kommenden Jahr einen kleinen finanziellen Nachschlag auf dieses Rundschreiben erheben müssen, um das von mir ausgelegte Geld wieder hereinzuholen. (Sonst wird der Umfang dieses Rundschreibens künftig von Euren finanziellen Beitrag bestimmt sein!)

Bezüglich Eurer Kulturbeiträge muß ich dieses Jahr die Reiche **Northeim, Rhön und Theostelos** besonders lobend erwähnen, stammen doch über 100 Seiten Kultur alleine von diesen drei Reichen!

Die Reiche **Vir Vachal, Dynastie und Eoganachta** (ehemals **Waranag**), von denen ich noch gar nichts erhalten habe, sind hiermit aufgefordert, sich hinnen der kommenden 10 Monate deutlich mehr Mühe zu geben, bzw. den Anschluß nicht zu verpassen und mir Kulturergänzungen zuzuschicken! Denn grundsätzlich betrachtet werden die Wünsche der Spieler, deren Interesse und Mitarbeit am größten

ist, langfristig auch am meisten berücksichtigt. Nur so kann nämlich den wirklich Interessierten etwas geboten werden. Besonders das Reich **Eoganachta** ist aufgefordert, bis spätestens März 1992 einen kompletten Kulturabriß seines Reiches bei mir abzulefern, da sonst ernsthafte Regressionen drohen!

Seit unserem Treffen erhielt ich diverse Vorschläge und Wünsche von einigen von Euch, die ich an dieser Stelle erwähnen will, damit Ihr Euch alle darüber einige Gedanken machen könnt.

1. Das Zugsystem soll in der schriftlichen Abfassung vereinfacht werden!

Aus dem Reiche **Northeim** kam die dringliche Bitte, die Züge als reinen Folienzug abzufassen. Da ich jedoch jederzeit die aktuellen Stärken und Heerespositionen

in meinen Unterlagen haben möchte (auch während des Spielbetriebes), kann der von Welt der Götter praktizierte Folienzug so nicht übernommen werden. Denkbar wäre jedoch, die Heeresstärkenblätter vom Schreibaufwand her zu vereinfachen. Diesbezüglich bitte ich Euch, mir bis März 1992 Vorschläge zuzuschicken, damit wir schon im kommenden Jahr ein für Euch einfacheres Zugsystem (vom Schreibaufwand her gesehen) einführen können.

2. Es sollte ein größeres Spielzelt für die Karte gemietet werden!

Aus dem Reiche **Rhön** erreichte mich die Bitte, ein größeres Zelt zu mieten. Nach Rücksprache mit **Mali (Arientir Daub, Wasserelementar)** und **Werner (Meaghynn Feuerelementar)** mußte ich leider erfahren, daß das nächst größere Zelt schon den doppelten Mietpreis hat. D. h., würden wir ein größeres Zelt mieten, käme der Eintrittspreis für alle Spieler ca. 8,- DM teurer - und ob das nun zumindest die Mehrheit von Euch zu zahlen bereit ist, steht noch in Frage. Daher erbitte ich auch hierzu eine Antwort von Euch, die mich bis spätestens März 1992 erreicht haben sollte.

An dieser Stelle geich noch etwas zur Organisation des Brettspiels und der dazu gehörenden Rundschreiben: Ihr erhaltet jedes Jahr 2 Rundschreiben zwischen den Spielkampagnen (diese Saison sogar 3).

Das 1. RS hat immer **September Redaktionsschluß** und enthält Kulturer-gänzungen und Statistiken. Ferner sollen hier alle Vorschläge und Wün-sche von Euch publiziert und zur Abstimmung gestellt werden. Es ist sozusagen die wichtigste Informationsquelle der Welt Erkenfara!

Das 2. RS hat immer im **März Redaktionsschluß** und enthält nur aktuelle Kurzinformationen über das kurze Zeit später stattfindende Treffen, die Euch nochmals wach rütteln sollen. Hier werden auch die letzten

offenen Fragen beantwortet, aber keine Statistiken und Ähnliches mehr veröffentlicht.

Grundsätzlich sind alle Beiträge an mich zu schicken, es sei denn, es handle sich um Rollenspiel-interne Fragen, die ich nur weiterleiten könnte.

Neue Wappen von Reps oder Reichen sind künftig an **Leon de Belays, Omni Magus des Reiches Rhön** und **HEROLD Erkenfara**s zu schicken! Denn Leon hat sich angeboten, sein heraldisches Wissen und seine Fingerfertigkeiten dazu zu nutzen, um neue Wappen unter den Gesetzmäßigkeiten der Heraldik nachzuarbeiten und sie dann überarbeitet an mich zu schicken. Diese Funktion hatte er schon in den letzten Monaten erfolgreich inne und ihm sei an dieser Stelle schon einmal gedankt. Ferner bietet Leon de Belay allen an, eine **WAPPENROLLE** für sein(e) Wappen zu erstellen. Also eine Art Urkunde, die alles über das entsprechende Wappen und seinen Träger enthält. Da so eine Wappenrolle nicht nur mit Arbeit, sondern auch mit Geld (Material) verbunden ist, wird so ein Wunsch natürlich nicht gratis erfüllt. Preise für Art und Umfang solcher Wappenrollen sind noch nicht klar definiert und momentan nur bei Leon de Belays zu erfragen.

Und noch etwas wichtiges zum Thema **Wappen**: Da es bisher nur mündlich verbreitet wurde, hier nochmals schriftlich für alle:

Wir sind der eindeutigen Auffassung, daß sich ein **Adliger durch das Führen eines persönlichen Wappens** auszeichnet. Das heißt, wer kein Wap-pen führt, ist kein Adliger, sondern Zivilist im Sinne der Regel! Den wenigen Nachzählern unter Euch, deren Wappen ich bis dato noch nicht habe gebe ich hiermit eine allerletzte Frist bis Anfang März 92, mir das entsprechende Wappen nachzureichen. Ansonsten hat der betref-fende Rep so lange nur 6 Gutpunkte, bis ich das Wappen erhalten habe! Gleiches gilt für künftige neue Reps in Euren oder neuen Reichen.

Zur Organisation des Treffens: Im kommenden Jahr werden wir das Phoenix-Lager auf dem Fußballfeld aufbauen, da dort mehr Platz vorhan-den ist. Denn einige Reiche würden gerne ein größeres Reichslager er-stellen, als es dieses Jahr der Fall war. Und es wird von Seiten der Spielleitung befürwortet, diese Reichslager zu fördern. So wollen wir Euch im kommenden Jahr auch pro Reich je eine Steckdose für Licht-anschluß zur Verfügung stellen. Da die Hauptsicherung des Platzes begrenzt ist, dürft Ihr aber nur eine Lampe für eins, Eurer Zelte (reichsinternes Kartenzelt) an den Stromanschluß hängen und solltet entsprechendes Verlängerungskabel und eine Lampe (möglichst niedrige Watt-Zahl) bitte selbst mitbringen. Der gebotene Stromanschluß wird vom Spielzelt ausgehen, in dessen Nähe Ihr ja wieder Euer Lager aufbau-en werdet (oder wollt Ihr abends wieder im Dunkeln planen?).

Obrigens haben Saris-Be-Khan und ich in diesem Jahr einige Fotos vom Treffen gemacht, die wir im kommenden Jahr zwecks Nachbestellungen (gegen Vorkasse!) ausstellen wollen. Es ist also sinnvoll, ein paar Mark extra mitzubringen. Ich wollte Euch eigentlich diesem Rundschrei-ben je 2 Fotos beilegen, komme aber preislich nicht mit den DM 10,- kostendeckend hin.

Nun noch etwas in eigener Sache bezüglich Redaktion: Wie Ihr vielleicht am Schriftbild des Rundschreibens erkennt, habe ich das System gewechselt und arbeite seit Jahresbeginn 1991 mit einem **Amiga-2000**. Das heißt, es wäre nett, wenn die Amiga-User unter Euch mir ihre künftigen Kulturbeiträge und Ergänzungen auf Diskette (Ascii-Format) zuschicken würden, wäre es für mich eine enorme Arbeitserleichterung. Ich hätte dann mehr Zeit für grafische Gestaltung und ähnliches. Doch nun zu den spielbezogenen Daten der bisher durchgeführten Spiel-züge:

Vor längerer Zeit verschickte ich ja schon eine Auswertung der kor-

rigierten Züge, die als verbindlich zu betrachten ist. Aus dieser Auswertung resultiert beiliegende Segmentkarte mit den entsprechend stratifizierten Reichsgebieten.

Die Einnahmen waren bisher wie folgt verteilt:

Reich:	4. Zug	8. Zug	12. Zug
Northeim	152.700 GS	274.900 GS	351.000 GS
Avallon	145.900 GS	223.600 GS	285.700 GS
Vir Vachal	136.500 GS	258.500 GS	324.000 GS
Dynastie	167.550 GS	252.900 GS	275.400 GS
Yaromo	197.400 GS	288.100 GS	318.800 GS
Theostalos	146.200 GS	247.900 GS	297.100 GS
Eoganachta	125.300 GS	208.200 GS	250.600 GS
Rhon	165.900 GS	282.500 GS	347.900 GS

Statistik des 12. Zuges:

Das zweitgrößte Kriegerheer Erkenfaras:	9.940 Krieger
Das zweitgrößte Reiterheer Erkenfaras:	5.262 Reiter
Die zweitgrößte Flotte Erkenfaras:	137 Schiffe

Zählt man die Stärken des jeweils stärksten Heeres zusammen, so ergibt sich daraus ein Durchschnitt wie folgt: 7.439 Krieger
3.345 Reiter
91 Schiffe

Bei den Gesamtstärken pro Reich ergeben sich folgende Daten:

	2. meisten	Durchschnitt	2. wenigsten
Krieger:	30.740 Krieger	24.413 Krieger	15.305 Krieger
Reiter:	24.661 Reiter	16.025 Reiter	9.002 Reiter
Schiffe:	197 Schiffe	148 Schiffe	98 Schiffe
Heerführer:	76 HF	61 HF	46 HF

Auf Erkenfara bewegen sich zur Zeit insgesamt 222 Heere, von denen ein Reich mit 38 Heeren die meisten Heere hat, ein anderes Reich mit 20 Heeren die wenigsten Heere befehligt.

Die Truppen setzen sich zusammen aus insgesamt: 195.302 Krieger
128.203 Reiter
1.182 Schiffen
487 Heerführer
10 LKP's
27 Zauberer A
1 Zauberer B

Insgesamt gibt es auf Erkenfara derzeit 24 Wälle, von denen alleine 13 einem einzigen Reich gehören; desweiteren insgesamt 25 Straßen, von denen alleine 10 Straßen einem Reich gehören; desweiteren insgesamt 12 Brücken, 12 Burgen, 15 Städte (+ Audvacar), 9 Festungen und 8 Hauptstädte.

Die Reichsgrößen bewegen sich von mindestens 291 Gemarken bis 423 Gemarken pro Reich. Insgesamt sind bisher 2930 Gemarken erobert, also liegt die durchschnittliche Reichsgröße bei derzeit 366,25 Gemarken.

Weitere Daten möchte ich hier nicht veröffentlichen, um den Spielreiz durch mehrere Unbekannte zu erhalten. Aber die bisher genannten Daten dürften jeden von Euch eine grobe Einordnung seines Reiches in die Machtverhältnisse unserer Welt erlauben und Euch damit vielleicht auch bei der anstehenden Neuausstattung eine kleine Orientierungshilfe sein. Übrigens solltet Ihr ein paar Goldstücke für die Ausrüstung Eurer Repts, die jetzt ins Rollenspiel gehen, aufheben. Doch dazu später mehr.

Nachstehend nun eine aktuelle Bauwerksliste und Repliste:

Northeim:
Herrscher: Narajana (HF)
Dietmar Untersweg, Walserweg 49, A-6700 Bludenz

Festungsherr: Helvegr
 Günter Jursnik, Rübblingweg 3, 8000 München -45

Stadthalter: Kavonar
 Armin Lenz, Riedbachstr. 1, 7972 Isny im Allgäu

Burgherr: Der Warger
 Gerhard Warger, Im Lug 3, A-6700 Bürs
 (Wappen aller Adligen vorhanden)

Hauptstadt: 1203/11 Herdfeste Standardgelände: Gebirge
Festung: 1303/01 Dun-Durlus-Helvegr
Stadt: 1202/21 Cathair Na Kavonar
Stadt: 1103/41 Cara-Droma-Ruingh
Burg: 1104/21 Dun Calstean An Warger
Burg: 1003/22 Cathair Na Mart
Brücke: 1203/05 nach 1203/10
Wall: 1104/28 nach 1103/35
Straßen: 1103/42 (von 1103/41 nach 1103/48)
 1103/48 (von 1103/42 nach 1203/16)
 1203/16 (von 1103/48 nach 1203/10 und 17)
 1203/17 (von 1203/16 nach 1203/18 und 24)
 1203/18 (von 1203/17 nach 1203/19 und 11)
 1203/19 (von 1203/18 nach 1203/20)
 1203/20 (von 1203/19 nach 1203/14)
 1203/24 (von 1203/17 nach 1203/31)
 1203/31 (von 1203/24 nach 1104/15)
 1104/15 (von 1203/31 nach 1104/21)

Avallon:
Herrscher: Tschierchill Brancreac von Camelot, Elevator (HF)
 Karsten Tschierschke, Beethovenplatz 4, 6000 Ffm.- 1

Festungsherr: Lancelod Maccreac von Dunsinane, Kalkulator
 Fabian Rohde, Am Königsberg 8, 6239 Eppstein/Ts.

Stadthalter: Kardamon Pancreac von Suffer, Vibrator
 Thomas Kreutz, Flandernring 1, 6364 Florstadt/Staden

Burgherr: Akopats Bollcreac von Klappsolk, Castrator
 Harald Romacker, Alt-Eschersheim 42, 6000 Ffm.- 50

Heerführer: Palaver Perceac von Cornfall, Ventilator-Alligator
 Henning Theisen, Königsteinerstr. ?, 6238 Hofheim/Ts

Heerführer: Tristan von Kelloggs, Alligator
 Martin Walter, Taunusstr. 40, 6239 Eppstein/Ts. - 2

Zauberer A: Huga Nocreac von Stonedhedge, Simulator
 Melanie Koch, Wasgaustr. 32, 6230 Ffm.- 80

Zauberer A: Isolde von Wuetebix, Simulator
 Astrid Witzmann, Flurscheideweg 20, 6230 Ffm.- 80
 (Wappen fehlt noch von: Akopats!)

Hauptstadt: 1204/21 Camelot Standardgelände: Tiefland
Festung: 1105/33 ???
Festung: 1403/44 ???
Stadt: 1204/25 ???
Burg: 1104/39 ???
Brücke: 1304/03 nach 1304/04
Wälle: 1104/39 nach 1104/32 1303/11 nach 1303/10
 1303/11 nach 1303/05 1303/11 nach 1303/06
 1303 12 nach 1303/06 1104/28 nach 1104/20
 1104/28 nach 1104/21
Straßen: 1204/26 (von 1204/25 nach 1204/27)

1204/27 (von 1204/26 nach 1204/28)
 1204/28 (von 1204/27 nach 1204/21)
 1403/38 (von 1403/44 nach 1403/31)
 1403/31 (von 1403/38 nach 1403/23)
 1403/23 (von 1403/31 nach 1304/01)

Vir Vachal:

Herrscher: Hochlord Al'chios Daha (HF)
 Peter Huber, Warseaue 8, 4400 Münster

Festungsherr: Lord Dur'chal Talvas, Li'vannh der Rhuor
 Dirk Schröder, Heriburgstr. 6b, 4400 Münster

Stadthalter: Fürst Vriyen, Ehal der ReyUn
 Sven Kaiser, Immelmannstr. 88, 4400 Münster

Burgherr: Graf Mirur Hee'sa, Lord der Melam Kel
 Till Sauerbrey, Wasserweg 191, 4400 Münster

Hauptstadt: 1206/18 Melam Kel Standardgelände: Wald
 Festung: 1008/05 ???
 Stadt: 1405/10 ???
 Stadt: 1107/03 ???
 Burg: 1307/27 ???
 Burg: 1207/24 ???
 Brücken: 1206/17 nach 1206/18
 1405/25 nach 1405/32

Straßen: 1206/17 (von 1206/16 nach 1206/18)
 1206/16 (von 1106/48 nach 1206/17)
 1106/48 (von 1106/47 nach 1206/16)
 1106/47 (von 1107/03 nach 1106/48)
 1405/17 (von 1405/10 nach 1405/25)
 1405/25 (von 1405/17 nach 1405/32)
 1405/32 (von 1405/25 nach 1405/39)
 1405/39 (von 1405/32 nach 1405/45)
 1405/45 (von 1405/39 nach 1406/02)

Dynastie:

Herrscher: (HF) Steinschlag-Ogerus Oe gich Ka'laal Gromoeg, Tyrannus
 Mario Kowalski, GabelsbergerStr.15, 3300 Braunschweig

Festungsherr: Nakenbeißer Uulkau Domus, Ante Imperator
 Lars Hochheim, Grünstr. 9, 3300 Braunschweig

Stadthalter: Grimhard Bolzenschneider Domus,
 Oberster Tutor der Akademie Mechanika, Praetoris Urhl
 Horst Oppermann, GoslarscheStr.19a, 3300 Braunschweig

Burgherr: Lord Armath Ar'darn Domus, Treva Praetor
 Mark Stubba, Gaußweg 4, 3306 Wendhausen

Heerführer: Oberron Firlefanfz Hraagrung Domus
 Jürgen Preiß, Celler Heerstr. 27b, 3300 Braunschweig

Hauptstadt: 1009/14 Athibulus Standardgelände: Wlato
 Festung: 908/01 ???
 Stadt: 909/35 ???
 Stadt: 1109/02 ???
 Burg: 1207/33 ???
 Burg: 909/04 ???
 Brücke: von 1208/25 nach 1208/26
 Wälle: Insel auf 909/35 und 909/27 kompl.zur Küste abgewallt
 908/01 nach 907/44 908/01 nach 807/30
 908/01 nach 908/05

Yaromo:

Herrscher: Ferret-Al-Dos
Yoshi Picard, Goethestr. 134, 6115 Münster

Festungsherr: Hal-Ash-Akabar (ohne Wappen)
Hendrik Klemmer, Lindenstr. 6, 6800 Mannheim-Käfertal

Stadthalter: ???

Zauberer A: Hohepriesterin Saris-Be-Khan
Susanne Cechak, Goethestr. 134, 6115 Münster

Hauptstadt: 508/48 Xeria Standardgelände: Wüste
Festung: 709/28 Xixa
Stadt: 708/22 Xolvia
Stadt: 408/22 Xetin
Burg: 609/03 Xavia
Burg: 609/13 Xarstein
Brücke: 307/20 nach 307/21
Wille: 608/47 nach 608/42 608/47 nach 608/48
609/04 nach 608/48

Theostélos:

Herrscher: (HF) Kaiser Kahar Takim, Oberhaupt d.Bruderschaft d.Kreises
Ulrich Roos, Königsberger Weg 44, 6238 Hofheim/Ts.

Festungsherr: Kugellocke der Harmlose, König von Camoth
Andy Kother, Frankfurterstr. 3, 6238 Hofheim/Ts.

Stadthalter: Fürst Innozent 93. von Askatia, Reichstadthalter
Daniel Eckermann, Ublerstr. 2, 6238 Hofheim/Ts.

Burgherr: Don Rodriguez El Valdes, Herzog zu Talima
Christian Garrido Maisch, Str. ???, 6238 Hofheim/Ts.

Heerführer: Wondra Kahim
Thies Theißen, Rossertstr. 21, 6238 Hofheim/Ts.

Heerführer: König Hartim von Maringola,
militärischer Berater des Kaisers u.d.R. Theostélos
????? !!! ?????

Zauberer A: Hochelfen-Magier Dolfin, Hofnekromant zu Theosophia
und Wahrer der 12 Bücher der Magie
????? !!! ?????

Zauberer A: Toikon, Druid
????? !!! ?????

Heerführer: Santro de la Gaster
????? !!! ?????

Hauptstadt: 406/29 Theosophia Standardgelände: Wald
Festung: 607/33 Morageb
Stadt: 707/23 Askatia
Stadt: 406/17 ???
Stadt: 204/37 Nuvidad
Burg: 306/25 ???
Brücken: 306/36 nach 306/37 406/27 nach 406/28

Eoganachta:

Herrscher: Tanfana B.
Alexander Garcia, Kastanienallee16, 3300 Braunschweig

Festungsherr: Varian Arr
Peter Wehmann, Eichhagen 3, 3300 Braunschweig

Stadthalter: ???
 Burgherr: ???
 Rep-Wappen und Kultur fehlen noch!!!
 Hauptstadt: 404/40 Caer Brayghan
 Stadt: 304/08 ???
 Burg: 302/25 ???
 Rhön:
 Herrscher: Albanac, Hochkönig von Rhön (ZB)
 Helge Moog, Nordstr. 44, 3300 Braunschweig
 Festungsherr: König Conchobor von Oranadag, Reichsmarschall
 Harald Osterling, Sachsenhäuserstr. 25, 3540 Korbach
 Stadthalter: Königin Angharad von Goldenhand, Reichskanzler v. Rhön
 Tanja von Werner, Schwanenallee 27, 3550 Marburg
 Burgherr: Philip Fitzdasar, König von Tirnan'Og,
 Seneshall von Rhön, Träger der magischen Zündkerze
 Reinhard Ziegler, Geschw.-Scholl-Str.11, 3550 Marburg
 Heerführer: Alric Cleadheamhor von Caer Apenac,
 Paladin und Schwertträger des Hochkönigs
 Zauberer A: Leon de Baleys von Crain-Uill-Crienac, Omni Magus,
 Zeremonienmeister von Rhön, Herr der 1000 Sprüche,
 Herold der Welt Erkennara
 Olaf Mühle, Beckstr. 6, 3100 Celle
 Zauberer A: Thomas O'Dugain von Mahre, Mantiker,
 Reichsmagier von Rhön, Herr der 1000 Schriften
 Peter Dippmann, Goerdeler Str. 6, 3100 Celle
 Heerführer: Königin Ariand Dunkelaug v. Atalan, Seekönigin v. Rhön
 Iris Adrian, Schwanenallee, 3550 Marburg
 Heerführer: Brian de Brojgilbert, Baron de Borag, Herold von Rhön
 Ramin Poursali, Rimbergstr. 18, 3550 Marburg
 Heerführer: Fin Uap Gareint von Cranfouldh,
 Kriegsheerführer von Rhön, Lehensträger von Oranadagh
 Sven Albrecht, Agnes Migel Str. 7, 3100 Celle
 Zauberer A: Varkas Skelleftea von Amelond, Mantiker, Auge v. Rhön,
 Herr der 1000 Träume
 Thoretan Kalkul, Im Märchenwald 3, 3100 Celle
 Hauptstadt: 503/28 Enangor Standardgelände: Hochland
 Festung: 605/19 ???
 Festung: 504/24 Garlon (?)
 Stadt: 403/12 ???
 Stadt: 603/46 ???
 Burg: 804/01 ???
 Burg: 605/30 ???
 Brücken: 402/27 nach 402/28 504/09 nach 504/15

Soweit zu den derzeit aktuellen Daten. Wie Ihr unschwer erkennen könnt
 fehlen in verschiedenen Reichen noch Namen für ihre Rüstorte, die ich
 hoffentlich demnächst einmal nachgereicht bekommen werde.
 Besonders schön wäre eine Reichskarte mit Benennung der Landschaften,
 wie Ihr sie in diesem Rundschreiben in der Kultur des Reiches Northelm
 finden werdet. Oberhaupt dürften die teils sehr detaillierten Kulturen
 in diesem Rundschreiben eine gute Anregung für Euch sein.

Leon de Belays, der dieses Jahr durch besonders viele Produktivitäten angenehm aufgefallen ist, hat übrigens unter anderem eine komplette Erkenfara-Karte gezeichnet, die Alle Reichswappen, Hauptstädte und, soweit benannt, Landstriche und Inseln namentlich enthält. Dieses Prunkstück ist inzwischen schon so gut wie ausverkauft. Leon de Belays bittet alle Adligen dieser Welt, für die Neuauflage eventuell zu berücksichtigende Änderungen und Eränzungen an ihn zu schicken. Und ich würde mich freuen, wenn die Neuauflage alle Namen für Inseln, Gebirge, Flüsse, ect. enthalten würde. Grundsätzlich gilt bei der Namensgebung: wer zuerst kommt, mahlt zuerst!

Philip Fitzdasar hat sich ja bereit erklärt, im kommenden Jahr ein Wagenrennen auszutragen und mich gebeten, dazu folgenden Text zu veröffentlichen:

Die Rennen von Audvacar

Am Rande von Audvacar, wo sich ein flacher, friedlicher Strand erstreckt, liegt das Haus der Pferde. Hier trainieren täglich Männer und Frauen aus ganz ERKENFARA. Der Besucher sieht schwere Streitwagen aus RHM und Theostelos, kräftige und ausdauernde Rösser aus Yaromo, sowie farbenprächtige Geschirre aus Vir Vachal.

Die wöchentlich stattfindenden Rennen von Audvacar sind ein beliebter Sport und die kleine Arena am Rande des Hauses der Pferde ist regelmäßig gefüllt.

Einmal im Jahr aber strömen Bürger und Fremde, Händler und Bettler, Krieger und Priester in das große Hippodrom, das nur als das MARANIUM bekannt ist, um dem großen Rennen Audvacars beizuwohnen. In diesem Rennen streiten acht Wagenlenker um den Titel VALANOR, was soviel wie "der pferdeköpfige" bedeutet. Das Rennen geht auf eine alte Tradition zurück, in der des Streites zwischen dem Centauern Orwan und der Göttin Isatnr gedacht wird.

Einmal in jeder Sternkonjuktion aber erstrahlt Audvacar im Glanze der heiligen Rennen. Zu diesem Rennen entsenden die Reiche Erkenfaras je einen Lenker. Während des Rennens herrscht ein heiliger Friede, der durch das Konzil (der Magier) überwacht wird.

Zu Beginn des Rennens wird die "Fahne", die Trophäe der Sieger in das Maranium getragen. Anschließend werden die Namen der vorangegangenen Sieger verlesen. Danach tritt Stille ein.

Nun erhebt sich der König der Tirnar'og, der Veranstalter und Schirmherr des Rennens. Er ruft die einzelnen Lenker auf und stellt sie vor. Anschließend begeben sie sich zu ihrer Startposition und das Rennen beginnt.

Obwohl der Ehrenkodex der Lenker empfiehlt, keinen Teilnehmer zu töten, herrscht kein Gesetz in der Rennbahn und schon oft ist ein Lenker geschleift und schwer verletzt worden.

Auch diese Sternkonjuktion wird wieder ihren Höhepunkt finden, wenn der Ruf erschallt: JAGT DEN SCHATTEN ORWANS!

Gespielt wird nach den Regeln von "Circus Maximus", das Startgeld kostet 5.000 Goldstücke. Die Hälfte der Summe aller Startgelder ergibt die Siegesprämie; die andere Hälfte bleibt in der Stadt der Händler, in Audvacar hinterlegt.

Der Sieger hat das Recht, Name und Reich auf die zuvor beschriebene Fahne zu sticken und sich somit in diese Trophäe zu verewigen. Für die Dauer des jeweiligen Treffens wird die Fahne das Zelt des Siegers zieren. D. h., die Fahne ist vor Ort zu besticken - dann wird in einer kleinen Zeremonie das gewonnene Geld überreicht.

Tötet ein Lenker einen Kontrahenten regelwidrig, so verliert er 1 "W6" Gutpunkte und wird für 4 Monate in Audvacar inhaftiert, bevor er dann gemäß der Phoenix-Regel von seinen Truppen wieder abgeholt werden kann.

Im Anschluß findet Ihr die wesentlichen Regeln des Erkenfara-Rollenspiels, sowie die Kuturrellen Berichte mit den zur Zeit noch nicht straffierten Wappen sämtlicher Adligen.

Ich wünsche Euch noch einen guten Rutsch (gehabt zu haben?) und freue mich auf das Wiedersehen zu Frohnleichnam in der Welt des Phoenix.

Rollenspiel auf Erkenfara

Mitspielen dürfen alle, die als REP's gerüstet sind, den Charakterbogen mit Aufstellung rechtzeitig eingeschickt haben, eine bemalte 25mm Zinnfigur ihres Charakters dabei haben und in Gewandung erscheinen. Es gibt kein Limit pro Reich oder Kontinent, sondern nur das Maximum von vier Spielgruppen mit jeweils maximal sieben Spielern. Sollte wieder erwarten eine größere Mitspielerzahl sich finden, entscheiden wir wer mitspielt und wer nicht.

Gespielt und ausgewürfelt wird nach der Midgard Regel von Klee, berücksichtigt werden nur die ersten beiden Boxen und keine Regeln aus den Gildenbriefen. Im Folgenden werden die Unterschiede zum konventionellen Auswürfeln erklärt.

Teilnehmen dürfen an REP's Zauberer A, Burgherren und Heerführer, Zauberer und Burgherren fangen auf dem 2. Grad an, sie haben also 200 bis 240 GFP, Heerführer fangen auf Grad 1 an. Die GFP wurden durch Lernen erreicht und zwar mit einem 2/3 an Goldstücken. Man hat also zwischen 1320GS und 1600GS zu zahlen. Das Lernen erfolgt ohne den Besitz von Spruchrollen.

Jede Eigenschaft hat den Wert 75, d.h. St75, Ge75 usw. bis zum Aussehen. Die persönliche Ausstrahlung errechnet sich wie folgt:
 $pA = 75 - 40 + In/2 + Au/4$

Die Selbstbeherrschung ist ebenfalls 75, Assassinen, Beschwörer und Druiden addieren 30, Spitzbuben ziehen 10 ab.

Man kann nun um eine Eigenschaft zu erhöhen, eine andere verringern. Für die Werte von 76 bis 95 wird im Verhältnis 1:2 erhöht und verringert (d.h. um eine Eigenschaft von 75 auf 76 zu erhöhen, muß man eine andere Eigenschaft um 2 verringern), für die Werte von 96 bis 100 wird im Verhältnis 1:3 erhöht und verringert.

Ausgewürfelt werden auf dem Treffen vor unseren Augen die Werte für HGW, RW, AP, LP, B und die angeborenen Fähigkeiten.

Die Gestalt wird entsprechend der eigenen gewählt (selbstkritisch!) und die eigene Körpergröße verwendet. Der Stand und der Glauben ist frei wählbar.

Für die Berufsfähigkeiten, Waffenfähigkeiten und Allgemeinen Fähigkeiten stehen 27 Punkte zur Verfügung, diese sind frei verteilbar. Für die Zaubersprüche stehen 9 Punkte zur Verfügung. Damit ist das Mindestalter auf 22, 25 oder 28 festgelegt, die Spielfiguren dürfen freiwillig, mit Begründung, älter sein.

Die Ausrüstung wird gekauft und zwar alles, d.h. auch die Rüstung, Kleidung, Pferde, Falken, Musikinstrumente usw.

Es gibt keine magischen Gegenstände, die man zu Beginn erwerben oder erhalten kann. Sonderanfertigungen und silberne Waffen entsprechen der Spielregel.

Die Charakterblätter entsprechen denen der Midgard Box. Die Aufstellung zur Berechnung der Eigenschaften, der Fähigkeiten und der Ausrüstung hat auf separaten Blättern nachvollziehbar zu erfolgen und vor dem Treffen (ca. Anfang März) bei Andree zu sein und zwar zusammen mit den Charakterblättern.

Wir würden uns freuen, wenn wir eine Hintergrundgeschichte zu den Charakteren erhalten würden, aber bitte kein Buchformat sondern eine kurze Information über den Charakter. Diese Hintergrundgeschichte führt nicht zu regeltechnischen Besonderheiten. Es gibt keine Gefolgsleute eines Charakters, diese werden falls erforderlich von den Spielleitern eingeführt.

Der Geldverkehr zwischen Rollenspiel und Spielbrett ist eine Einbahnstrasse, es kann nur Geld aus dem Rollenspiel in das Brettspiel fließen. Die einzige Ausnahme ist die Charaktererschaffung.

Falls magische Gegenstände im Rollenspiel zu finden sind, so werden sie in ihrer Wirkung von Andree, Werner und Michael vorher festgelegt und zwar in Bezug auf das Rollenspiel und das Brettspiel.

Nun zu den Abenteuern, die ihr erleben wollt (überleben wollt). Wir haben für die ersten Abenteuer schon Ideen, aber auch diese werden uns irgendwann ausgehen, deshalb ein Vorschlag an die Reiche, überlegt euch doch Abenteuer, die die Gruppen in euren Reichen erleben können. Arbeitet Aufträge für sie aus! Wie wäre es mit der Suche nach einem verschollenen magischen Relikt aus grauer Vorzeit? Einem Schwert, einem Banner, dem magischen Feldherrenhügel, dem verschollenen Bruder des Herzoges, der Brautschau für den Herrscher usw.

Der Tod des Gerome Fitzdasar

Der erste Tod eines Adligen auf Ekenafara

Im siebten Monat des ersten Jahres der dritten Aera auf Ekenafara fiel in einer Schlacht um die Festung Gariont der Stadthalter des Reiches Khün: Gerome Fitzdasar. Zwar eroberten Khün's Truppen erfolgreich die Festung Soganachta's; doch der erste Tod eines Adlen ist zu beklagen. Hierzu komponierte und schrieb der Sohn des Verstorbenen, Phillip Fitzdasar folgende Ballade:

Vom Tode Gerome Fitzdasar

Er war so ein stolzer Krieger,
zog zum Kampf hinaus,
Ruhm und Ehre wollt er ernten,
kommt nie mehr nach Haus.

Goldnen war sein Wehrgehänge,
eisern war sein Schwert,
herrlich war der Helm von Silber,
herrlich war sein Pferd.

Als er kam zum Stadtestore,
wartet sie auf ihn,
gab ihm noch ein goldnes Kettchen,
sprach: "vergiß mich nie".

Schnel ging's mit den anderen Kriegern,
sie zogen auf den Berg,
zu belagern die Stadt des Feindes,
zu tun ihr blutiges Werk.

Lange hat der Kampf gedauert,
zu stark war die Stadt,
Mancher vor ihr niedersank,
hinein ins kühle Grab.

Doch dann kam der Tag des Sieges,
Er schritt vorne an,
Er war als erster auf der Mauer,
als erster auf dem Kamm.

Ja er fühlt den Sieg in Händen,
Dann ein tiefer Schmerz,
Tot brach er in sich zusammen,
eine Lanze stach im Herz.

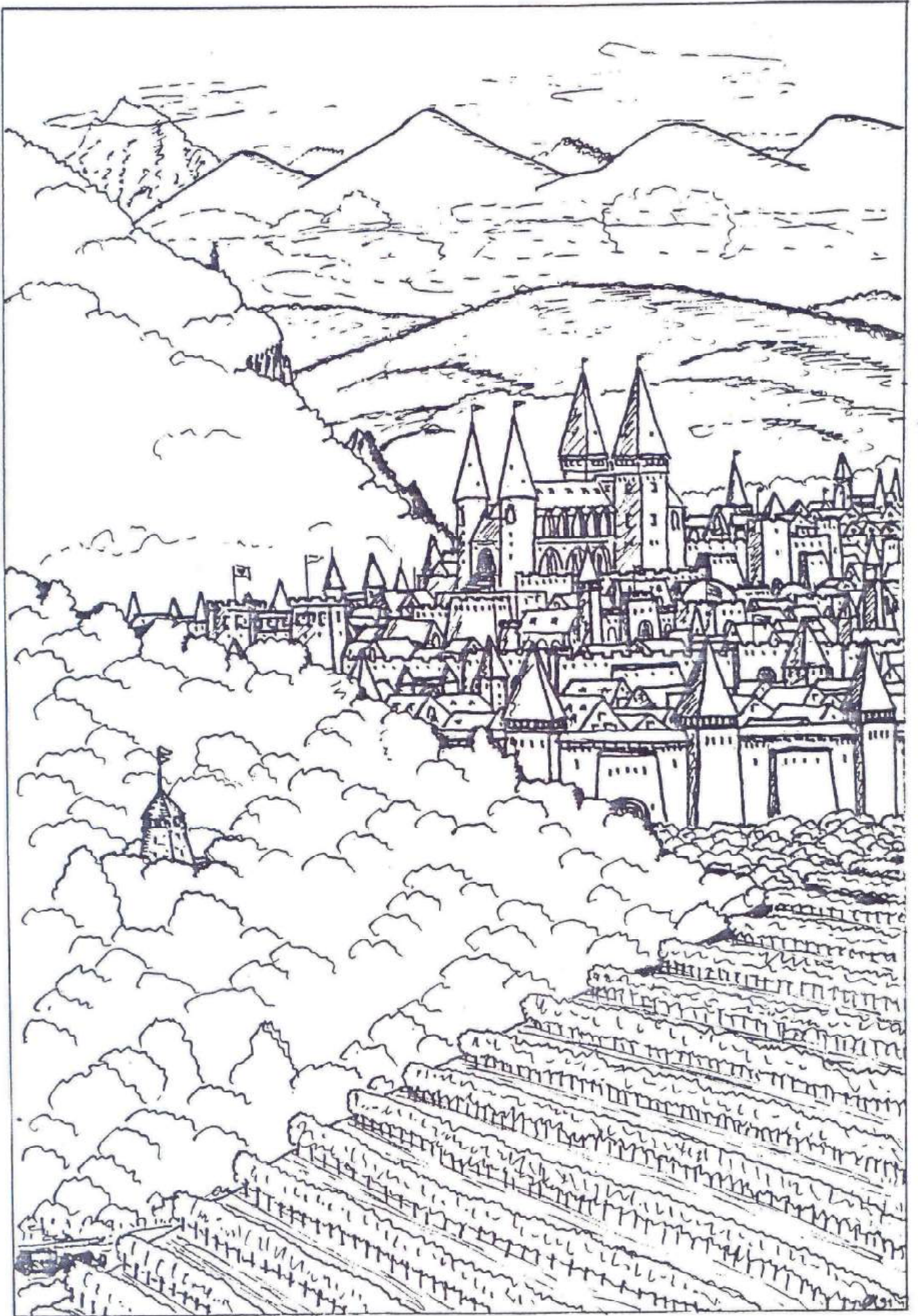
Und nachdem die Schlacht vorüber,
brach die Nacht herein,
Da lag der Jüngling auf der Mauer,
bleich im Mondenschein.

Fern von seiner alten Heimat,
legt man ihm ein Grab,
Ja er mußte so lang kämpfen,
bis er ruhmreich starb.

Nie mehr wird sein Auge sehen,
was es so sehr liebt,
Sie hat nur das goldne Kettchen,
Das ist alles, was ihr blieb.

Leider wurde dieser erste Meilenstein der Geschichte Erkenfara's nicht näher von den beteiligten Adligen beschrieben. So daß hierzu keine weiterer Text folgt. Nachfolgend sind aber Zeichnungen der Feuerbestattung des Gerome Fitzdasar und der eroberten Festung abgebildet, die uns vom Reiche Rhün übermittelt wurden.





Audvacar, die Stadt der Händler Aus der Geschichte

Audvacar blieb während des gesamten Zweiten Zeitalters ob seiner Lage und später auch aufgrund seiner Machtfülle unbehelligt von den Vernichtungskriegen der Völker. Und so wird es verständlich, daß die Händler diese Zeit gut nutzten um einen bedeutenden Teil der Geheimnisse der Wissenschaft und Magie zu lüften. Nicht nur das Wissen um die Gesetze der Natur und des Kosmos erlangten sie, nein, auch in die Räume zwischen den Welten müssen sie vorgedrungen sein, da heute die Existenz von Weltenorten und die Anwesenheit von Individuen und Objekten anderer Welten als bewiesen angesehen werden muß.

Als im letzten Drittel des Zweiten Zeitalters ein Heer von Söldnern und Piraten, die sich zur Plünderung der Überreste der alten Imperien zusammengerottet hatten, einen Überfall auf Audvacar durchführte, wurde die ganze Macht der Händler (sie werden in Rhun heute respektvoll **Audrudair** genannt) deutlich. Nebel zog auf über der Region – und als sich das Wetter besserte gab es keine Spur mehr von der großen Streitmacht der Freisegler, wie sich die Plünderer selbst genannt hatten. Einige Zeit später trieben an allen Küsten Erkenfaras monatelang zerfetzte Trümmer der großen Flotte an. Es muß also davon ausgegangen werden, daß Audvacar nicht nur äußerst wehrhaft, ja unangreifbar sondern, wie sich bei einem Vulkanausbruch in Nachbarschaft der eigentlichen Stadt zeigte, sogar unzerstörbar ist.

Anlagen und Bauten die für solcherlei Schutz verantwortlich sein könnten, sind selbst bei genauesten Untersuchungen, die zudem recht gefährlich werden können, nicht auffindbar. Zudem sind mehrere Regionen dem Besucher verboten. Diese Gegenden verfügen darüber hinaus über einen wirksamen Selbstschutz wie beispielsweise die **Uagehgeneerküste**, oder die **Solpurob-Sümpfe**. Das innere Hafenbecken ist ausschließlich nur für Seeschiffe der Audrudair erreichbar, da sie als einzige die Geheimnisse des gigantischen **Mahlstroms** vor der **Riffzahsteilküste** kennen und ihn durchfahrend auch ungeschoren den **Korridor der Finsterais** passieren können.

Dieser sogenannte Korridor besteht vermutlich aus einem Tunnel an dessen Ein- und Ausgang je ein steinerner Dämonenkopf mit weit geöffnetem,

zahnbespicktem Fang die Einfahrt bildet. Besucher der Insel pflegen dieses Bauwerk gerne zu betrachten aber niemand außer den Besitzern ist je hineingefahren und wieder hinausgekommen – außer zwei vorwitzigen Kriegerern, die den Korridor als sabbernde Idioten verließen und alsdann vom Mahlstrom verschlungen wurden. Was wirklich in jener Tunneldurchfahrt lauert ist niemanden bekannt.

Gestalt und Besonderheiten

Wer "Stadt der Händler" anläuft, der ankert an den Küsten von Tandsee oder Tandspitz, die meist von einigen der umliegenden Nationen mit Billigung Audvatars besetzt gehalten werden. Von hier aus gelangt man auf dem Landwege oder mit tragbaren Booten über die schiffbaren Flußläufe bis in die Noegata-See. Mit besonderer Erlaubnis ist es dann auch möglich, in das innere Hafenbecken zu Füßen der eigentlichen Stadt Audvatar zu gelangen. Aber auch an den Außenküsten und denen der inneren See gibt es zahlreiche Orte die angelaufen werden und als Hafen und Handelsplätze dienen.

Die Stadtteile

Audvatar ist die größte und in ihren Wurzeln älteste Stadt Erkenfaras. Nichts was man hier nicht finden oder erwerben könnte so man den Preis bezahlen kann. Angehörige aller Völker Erkenfaras und offenkundig noch einiger anderer Welten und Ebenen beleben das abwechslungsreiche und über alle Maßen vielfarbige Stadtbild. Diese Vielschichtigkeit findet sich auch in den Baustilen und Anlagen des Hafens und der Unterstadt wieder. Enge, verwinkelte und verruchte Gassen voller Basare und düsterer Nischen wechseln scheinbar willkürlich mit ausgedehnten Gärten und breiten, schattigen Alleen oder sonnenhellen Plätzen. Viele gewagte Brückenbögen überspannen den Khuul, dessen Wasser die Stadt in der Mitte teilt und im Bereich der Oberstadt häufig durch Kanäle und künstliche Grotten unter den Prachthäusern der Audrudnar durchlaufen. Der Khuul speist auch die Wasserversorgung und Abwasserführung der ganzen Stadt, die in mehreren, geradezu genial angelegten Leitungsnetzen jeden Winkel und jedes Haus erreichen.

An der Grenze zu Ober- und Unterstadt liegen in Flußnähe die Arenen und Sportstätten, wo die berühmten Wagenrennen und athletischen Wettkämpfe stattfinden. Hier befindet sich auch der einzigartige und universelle Zoologische und Botanische Garten in dem man die seltsamsten und fremdartigsten Dinge und Wesen besichtigen kann. Ein besonderer Ort ist dort auch das

große Orakel. Ein quaderförmiges Gebäude von erheblicher Größe, das im Inneren absolut ohne Licht ist. Wer sich dort hinein wagt und einen ihm genannten Lohn, zum Teil etwas seltsamer Natur, entrichtet, erhält auf eine Frage eine grund-wahrhaftige Antwort die häufig genug sehr unverständlich erscheint. So betrat einst ein berühmter Philosoph das Orakel mit der Frage nach dem Leben, dem Universum und allem und erhielt die seltsame Antwort: zweiundvierzig! All die übrigen und nicht minder erstaunlichen Attraktionen des großen Palmenparks von Audvacar aufzuzählen würde jeden hier erlaubten Rahmen sprengen. Darum sei dem müßigen Reisenden empfohlen sie sich selbst zu betrachten.

Die Oberstadt ist nun das Juwel aller Baukunst. So wunderbar, daß nicht einmal die leuchtenden Türme und hohen Bauten des etwas jüngeren **Saxgor** mit ihr konkurrieren könnten. Säulenhalle reiht sich hier an Säulenhalle und Terrassen auf Terrassen türmen sich übereinander von lieblichen Gärten und Hainen bedeckt und bewachsen. Überall bieten Springbrunnen, Wasserspiele und romantische Teiche unter schattigen Bäumen Kühlung und laden zum Verweilen und sinnieren ein. Eifersüchtig hüten die Audrudnir ihre Oberstadt, wo sie an den Hängen der Berge ihre raffinierten Villen und Atrien bewohnen; oder in großen, weiträumigen Palästen Rat halten. Nur wenigen Vertretern der Völker **Erkenfaras** wird hier und dann auch nur auf Einladung, Einlaß gewährt. Dann aber ist Gastfreundschaft und Bewirtung vollkommen, so daß kein Wunsch offen bleibt.

Die Krone der Oberstadt ist das große Amphitheater. Es dient nicht nur der kulturellen Erbauung, sondern ist auch Tagungsstätte des Altrat. Ihm gehören die von den Audrudnir nach einem hochkomplizierten Körverfahren erwählten regierenden Vertretern der Stadt an. Im Rat findet man die hervorragendsten Köpfe Audvacars und manch schicksalhafte Entscheidung wurde in diesem Rund beschlossen.

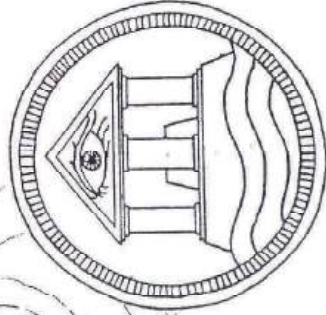
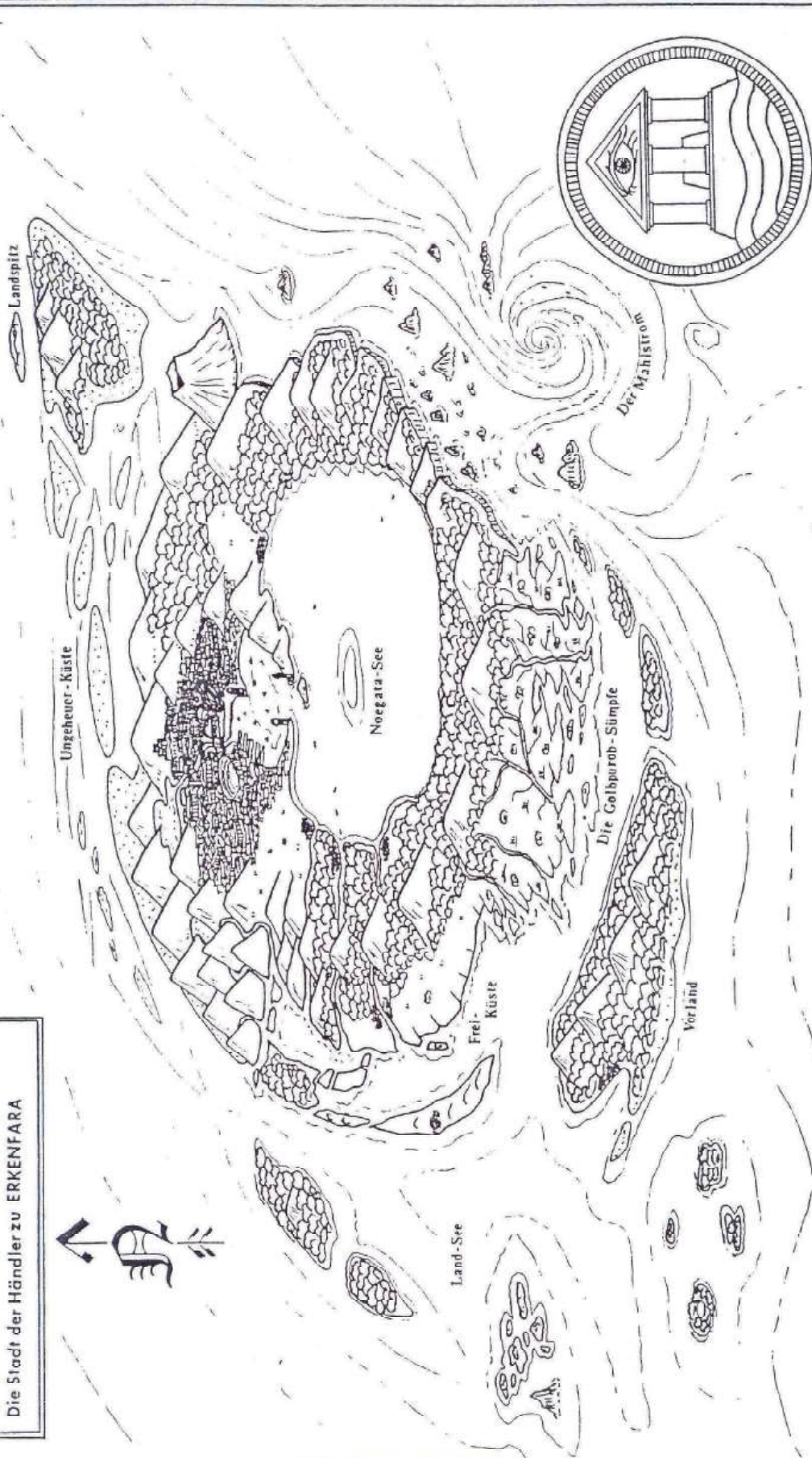
Audvacar ist heute mehr denn je als ein zentraler Punkt unserer Welt anzusehen und bietet eine unabsehbare Vielzahl an Möglichkeiten; auch – und insbesondere für den Fortbestand und die Entwicklung aller Völker.

*Leon de Belays, Omai Blagus,
Herr der tausend Sprüche*

MARE - LEJANDELOND

ADVACAN

Die Stadt der Händler zu ERKENFARA



»Die tiefe See«

Bericht des Mantikers Edmund de Carley
zum Erscheinen der Burg der Elemente am 7. Tage
des Hawar im Jahre 2 der dritten Aera

Die graue Burg

Wahrhaftig, ich sollte nicht hier sein. Nebelumfangene Gipfel sind die Kulisse und schneidende Winde und die Einsamkeit der eisigen Gebirge sind meine Komparsen.

Sicher, Leon de Belays ist ein mächtiger und vor allen Dingen unmeßbarer Faktor in der Gleichung der Mächtigkeiten in Crain-Vill-Crienac. Aber berechtigt die Ehrfurcht (oder Furcht) vor dem Omni Magus des Reiches zur Bereitschaft zu solchen Horror-Exkursionen. Ja, es sei erwähnt, Master Thomas hatte mir beste Instruktionen mit auf den Weg gegeben; insbesondere die, weder Leon zu enttäuschen noch der hohen Frau der goldenen Hand in selbige Arme zu laufen.

So kennt meine Dankbarkeit kaum Grenzen. Aber nun, inmitten des Reiches Gariond, an den Grenzen Erkenfaras, da ist mir nun doch nicht wohl. Mein Auftrag gemahnt mich, und die Erinnerung an den Stab des Master Thomas gibt mir die Motivation zur rechten Aufmerksamkeit.

Kälte und Nässe bringen mir trotz wärmender und schützender Formeln und Beschwörungen eisig in den Leib. Und der Nebel vereint mit übermüdeter Einbildungskraft des vom Wetter und der Wacht gemarteten Geistes lassen seltsame Erscheinungen durch die einsame, stille Gebirgswelt schweben.

Ein Beben, nicht von dieser Welt, ermahnt mich der Wachsamkeit. Und das Bild, welches sich mir bietet, einschließlichs des Sturmes der über mich hinwegbraust und alle Nebelschwaden vertreibt, beweist mir die Weltlichkeit dessen, was von unsereins belächelt, im Oktagon errechnet wurde.

Ein Anblick bot sich mir, der in meinem Gedächtnis seinesgleichen suchte und nicht fand. Unversehens stand sie da, wie vor Äonen in den steilen Fels gemeißelt, von Titanen erbaut und von Göttern bewohnt. Eine hochaufragende, mächtige Burg, der Erscheinung nach wie direkt aus den Knochen der Erde geschnitzt. Mauer auf Mauer, Dach über Dach und Turm auf Turm, sodas der höchste von allen schon in den Wolken darüber zu verschwinden drohte.

Aber nicht das war es, was mir schier den Atem raubte. Von all dem ging eine derartige machtvolle Kraft aus, daß jenes, so mytische Bauwerk auf magischer Sichte ebene schillerte und strahlte wie die Korona der

Sonne und tausend Nordlichter dazu. Das gesamte Spektrum magischer Kraft waberte tosend um die Burg und darin sogar einige Farben, die selbst mir nicht bekannt waren.

Plötzlich aber war Ruhe. Eine solch vollkommene Stille, daß es einem in den Sinnen schmerzte. Ruhig, ja fast gelassen erscheinend lag sie da. Zum ersten male im dritten Zeitalter war sie erschienen: **Fomlughl Zonauer**, die Festung der Elemente, die Burg der Macht. Die Sterne hatten nicht gelogen.....



Die Burg der Elementare

Sh Edle Völker und Herren von Erhensfara

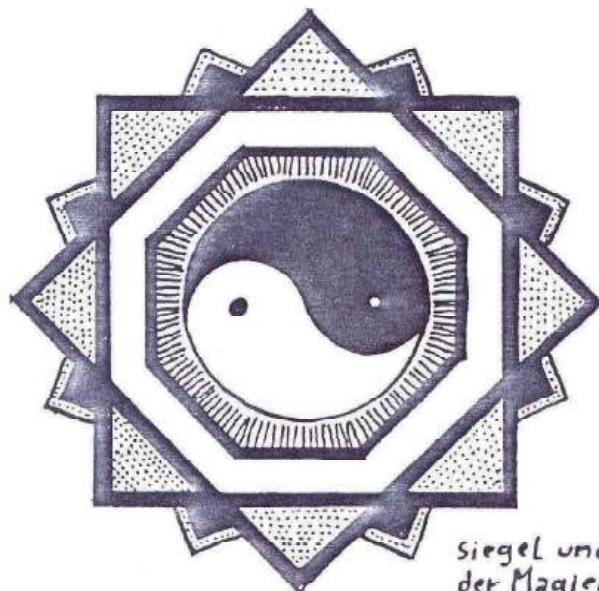
- Vor langer Zeit geschah es, das der Phoenix sich aus der Asche erhob. Und Macht erfüllte Funken stoben durch die Welt.
- Diese Gemmen der Macht wahren und sind es, die diesen Weltenkreis mit Magie erfüllen.
- Solange der Odem des Zaubers über die Ebenen und Höhen Erhensfaras weht ist auch das Land jung und in ständiger Erneuerung begriffen.
- Wie alles machtvolle und kreative im Universum, sind die Kräfte der Magie von Gegensätzen durchzogen wie kunstvolles Flechtwerk.
- Und der Kundige erkennt das wahre Muster. Jene aber die blind sind, gegen die göttliche Vollkommenheit des Universums, sehen einzig schwarz und weiß.
- Wir, die wir anstreben höchstes Wissen zu erkennen, sind uns unserer Verantwortung für das Gleichgewicht bewußt.
- Aus diesen Gründen nun haben wir uns entschlossen ein Konzil zu bilden, das der Ausübung der Zauberei vernünftige Grenzen und Regeln auferlegt.
- Alle Zauberer Erhensfaras sind an einem Tage im Jahr zum großen Konzil der Magier aufgerufen um miteinander Rat zu halten.
- Die herrscherhäuser aber bitten wir, abwechselnd Unterkunft für diese Versammlung zu bereiten, auf das sich ihr Ruhm veredle.
- Darüber hinaus sei aller Welt verkündet das die hohen Herren der leuchtenden Sphären, die göttlichen Beherrscher von
Feuer und Wasser
Zheenan Yerdrugar Ahrienthier Daus

- zu den Schutzherrn der Zauber Kunst erhoren, und zu den Schirmherren des Konzils gewährt sind.
- Es sei darum ein Becher guten Weines zu beider belebenden Erquickung vom Konzil während der Versammlung bereit zu halten.
- Möge der Funken des Phönix lange Zeit leuchten und der Welt das Leben gewähren.

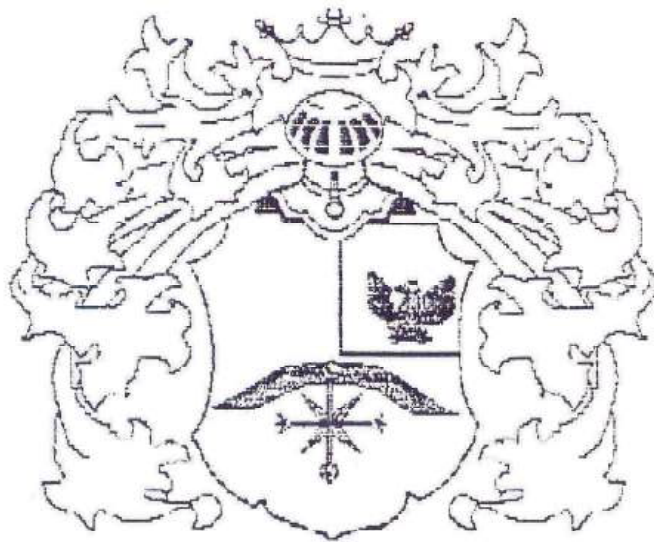
so gegeben in Audvacar der Stadt
der Händler zu gewählter Stunde
am 42. Tag des Larn im Jahre -2-
der dritten Ära der Welt Erkenfara.

im Auftrag des Konzils der Magier von Erkenfara vortragen
vor den Vertretern aller Völker dieser Welt durch:

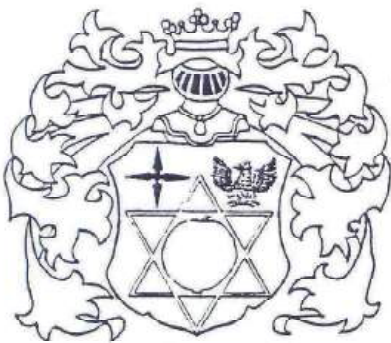
Leon de Baleys omni Magus von Crain-Will-Criehac
Konzilar im Jahre 1 der dritten Ära.



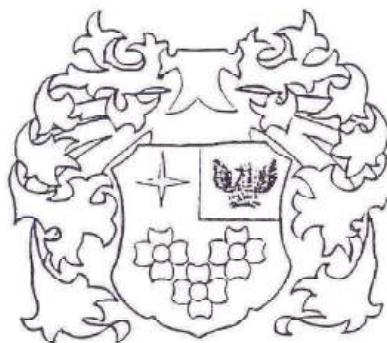
Siegel und Wappen des Konzils
der Magier von Erkenfara.



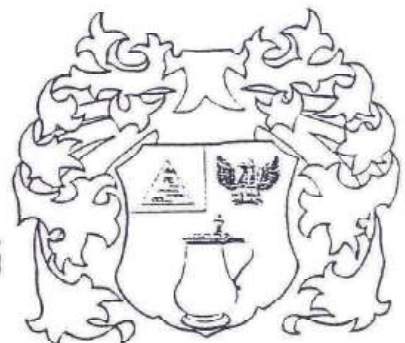
Reichswappen von Theostêlos



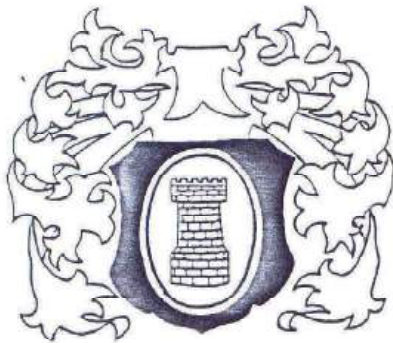
Kaiser Kahar Takim



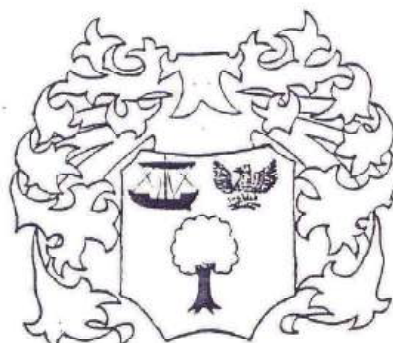
Fürst Innozent 93.



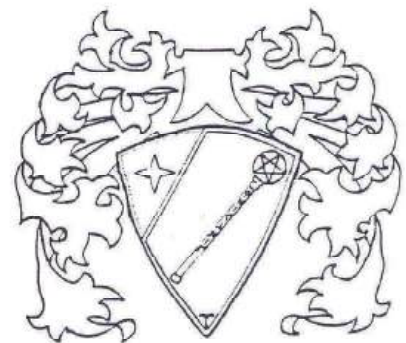
Kugellocke der Harmlose



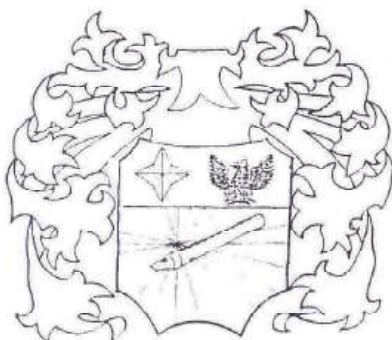
Wondra Kahim, Heerführer



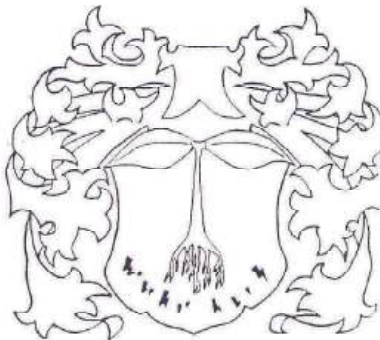
Don Rodriguez el Valdez



Dolfin



Sandro de la Gaster



Toikon

Aus dem Reiche Theostelos Das Ende des Khans

Erkenfara war eine fruchtbare und friedliche Einheit gewesen bevor der Phoenix das Leben auf ihr zum großen Teil zerstörte und den Großkontinent in vier Fragmente zerbersten ließ, die schon bald Kontinente genannt werden sollten. Das Gefühl der Zusammengehörigkeit, welches die Bevölkerung von Erkenfara vor der Landung des Phoenix miteinander verbunden hatte verschwand aus den Herzen der Menschen und aller anderen Kreaturen; es wurde ersetzt durch andere, völlig fremdartige Gedanken wie z. B. Machtstreben, Expansionstrieb und Kriegslust. Sogar auf den vier Kontinenten konnte keine politische Einheit hergestellt werden; auch hier bildeten sich verschiedene Fraktionen aus, mit unterschiedlichen Sprachen, Riten, Kulturen und natürlich Interessen! Von diesen Gruppen gab es unendlich viele auf jedem Kontinent, doch waren nur acht dieser Völker entschlossen und mutig genug, um ihre Reiche zu vergrößern und die neue Welt zu erkunden. Der Zufall wollte es, daß sich jeweils zwei dieser großen und mächtigen Völker auf einem Teilstück des zerstörten Kontinentes Erkenfara's befanden. Hier also die Geschichte eines dieser Völker, welches heute durch göttlichen Willen zu meinem Volk geworden ist, zum Volk von **Theostelos**.

In den Jahren der Regeneration und des Wiederaufbaus hatten sich einige hunderttausend Menschen rund um die Hafenstadt **Shon Ai** versammelt. Sie besiedelten vor allem waldiges Gebiet und ernährten sich vom Wild des Waldes und von den Früchten des Meeres und der Felder. Der Fischfang aber war der wichtigste Teil der Nahrungslieferung. Man konnte bald von einem richtigen Staat reden und die Bevölkerung errichtete weitere Dörfer rund um die Stadt **Shon Ai**, welche sie zur Hauptstadt machten. Zum Herrscher wurde **Tumadschia Khan** erwählt, ein großer Krieger und ein gerechter wie weiser Regent. Ihm und seinem Freund **Fujibatsu Sake-Moto** gehorchten die Reiterhorden des Landes aufs Wort; die kleine Armee und ihre Führung waren froh darüber, daß einer aus ihren Reihen Herrscher geworden war. Doch das Unglück, welches von Anfang an die Wege des Khans begleitet hatte, zeigte sich bald nur allzu deutlich. Es begann, als der Khan sich mit Beraterinnen umgab, welche schlechten Einfluß auf ihn ausübten. Diese Beraterinnen waren **Cashinetash** Meisterin vom Stuhl der Händlergilde und **Sizana Ni Broaghain**, Vorsteherin der größten Magierschule der Stadt. Der

Tumadschin Khan vertraute den beiden Weibern bald mehr als seinem Freund und Waffengefährten Fuzibatsu Sake-Moto. Er vernachlässigte das Militärwesen gänzlich, ließ Handelshäuser errichten, das Volk ausbeuten und gab eine große Handelsflotte in Auftrag ohne auch nur ein einziges Kriegsschiff zu besitzen. Außerdem hing er der Schule der schwarzen Magie an, welches sich in den perversten Menschenopfern äußerte. Böse Gerüchte besagen, daß diese Rituale in engen Zusammenhang mit einem geheimnisvollen Auswanderer aus dem Lande Soganachta standen....

Die durch und durch rechtschaffende Natur des Fuzibatsu Sake-Moto ließ ein längeres Mitansetzen dieser Scheußlichkeiten nicht zu. Von der Aufgabe getrieben, den Staat zu retten, das Volk zu erlösen und seinen Freund aus dem Bann der Hexen zu befreien, versammelte er eine Gruppe völlig entschlossener Männer um sich. Zu dieser Gruppe gehörte der Druidenälteste Kar, der Meisterdieb Xentho, Fürst Sanozent 93. von Askatia, der Großmagier der weißen Magieschule Dolfin, sowie meine eigene Person. Ich war damals Hohepriester der Glaubensgemeinschaft des Gottes Kalisti und Führer der Bruderschaft des Kreises.

Unsere Runde schmiedete also einen Plan um die Mißstände abzustellen. Hinter uns standen große Teile des vernachlässigten Militärs, des geplagten Volkes und glücklicherweise die Götter ebenfalls, wie sich herausstellen sollte. Wir schlichen uns durch die Fähigkeiten des Xentho unbemerkt in den herrschaftlichen Palast und öffneten die Tore. 150 Freiwillige aus der Reiterstaffel des Fuzibatsu Sake-Moto und 50 askatische Kreisritter unter der Führung ihres Fürsten stürmten den Palast und überwältigten die Leibwache des Khans. Der Großmagier Dolfin forderte die Hexe Sianna Ni Broaghain zum Zauberduell heraus. Dieses Duell dauerte annähernd eine Stunde und endete erst, als die völlig erschöpfte Zauberin zusammenbrach. Man nahm ihr Sprüchebuch in Gewahrsam und steckte die völlig machtlose Frau in den Wanderzirkus. Dort wird sie in einem Käfig sitzend, dem geplagten Volke vorgezeigt. Auf einem ehernen Schilde am Käfig befestigt aber steht zu lesen: "Gebrochen der Wille, gebrochen der Mensch, arme Kreatur." Doch auch Cashindetash die Meisterin vom Stuhle der Händlergilde wurde gefangen genommen und von uns zur Zwangsarbeit auf einer Kriegsgaleere verurteilt. Die in Auftrag gegebene Handelsflotte wurde natürlich nie gebaut; statt dessen verfügt der neu errichtete Staat über eine der größten Kriegsflotten, was auch immer das zu bedeuten hat. Der Tumadschin Khan wurde vom Druidenältesten Kar für einige Zeit mitgenom-

men in den Wald des Vergessens, was auch immer dieser Name zu bedeuten hat.....

Der zurückgekehrte Khan dankte ab und trat in den Orden des Gottes Kalisti ein. Er hat sich den Göttern Kalisti, Horus, Nuit und Marilith, der Wahrheit des Kreises, sowie meiner geistlichen und weltlichen Autorität unterworfen.

Aber nicht nur das, er setzte mich als neuen Herrscher des Landes ein und leistete mir und meinen Nachfolgern den Treueid auf alle Zeit. Genauso taten es alle Offiziere und Mitputschisten. Das Volk jubelte mir zu, das Militär ebenso und meine Ordensbrüder konnten sich, wohl selbst Nacht witternd, vor Freude gar nicht mehr recht beruhigen. Allein ich wollte noch nicht so recht; das Ganze roch nach Arbeit, Regentenmord, Putschgefahr und undankbaren Untertanen. Ich bot deshalb dem Initiator des Aufstandes an, an meiner Statt Herrscher zu werden, doch Fujibatsu Sake-Moto winkte ab, schwor mir die Treue und begab sich mit seinem Waffengeführten Tumadschin auf Wanderschaft, was auch immer....

Ich hoffe sehr, daß der geneigte Leser die Abfolge der Ereignisse wenigstens in Umrissen nachvollziehen konnte. Auch mir fiel es anfangs schwer alles Geschehene zu glauben. Nachdem ich nun die heute bereits lange zurückliegenden Ereignisse geschildert habe, sollte ich vielleicht auf jene eingehen, welche in die Zeit meiner Tätigkeit als Herrscher von Theostêlos fallen. A propos Theostêlos: zu den ersten Amtshandlungen gehörte es, unserem Land einen prächtigen und symbolischen Namen zu geben. Hierbei wählte ich Theostêlos als Reichs- und Theosophia als Hauptstadtnamen aus. Theostêlos bedeutet "Ziel Gottes" oder auch "Gottes Ziel", was darauf hinweisen soll, daß unsere Ziele mit denen des Gottes Kalisti übereinstimmen, aber auch wir Zielk Gottes sind, da Kalistis Auge auf unserem Reiche ruht und uns vor üblen Mächtschaften schützt und warnt.

Land und Leute von Theostêlos

In der Hauptsache sind die Menschen Bauern und Fischer, doch sind auch alle anderen Berufe bei uns anzufinden. Unsere "Zerlniker", was so viel wie Arzt in der Gemeinsprache bedeutet, sind Spezialisten im Heilen durch Verinnerlichung und Meditation. Ein besonders verschmähter Beruf ist der des Künstlers, da jene Menschen von den hart arbeitenden Leuten als Faulenzler und Drückeberger bezeichnet werden. Kunst ist nur dort anzutreffen, wo sich reiche und unabhängige Menschen befinden. Jene verbringen ihre Zeit zu gerne damit, seltsame Reime zu

machen und noch seltsamere, sogenannte Gemälde zu erschaffen. Auch ich selbst neige hin und wieder dazu der "Kunst" oder wie es in unserer Sprache heißt, der Falze nachzugehen.

Der Aufbruch

Nachdem ich, **Kabar Takim**, die Macht übernommen hatte und der Regent vieler tausend Menschen geworden war, mußte ich mein Leben völlig umstellen. Bislang hatte ich ruhig innerhalb unseres Ordens dahermeditiert und um die Belange meiner wenigen Schäfchen gekümmert. Die **Bruderschaft des Kreises** zählte damals nur 14 Mitglieder, welche allerdings alle adliger Herkunft waren. Unser Orden hatte nur zwei Tempel und einen sehr geringen Bekanntheitsgrad. Eines der bekanntesten Mitglieder war **Innozent 92. von Askatia** gewesen, welcher sich niemals dem **Cumadschin Khan** unterworfen hatte. Sein Sohn **Innozent 93. von Askatia** ist heute überzeugter Anhänger der **Bruderschaft des Kreises**, sowie einer meiner treuesten Fürsten. **Innozent 93.** hatte nicht unentscheidend am Putsch gegen den **Khan** Anteil. Seine **Kreisritter** verdienen es auch in diesen Zeilen Erwähnung zu finden. Während der ersten Jahre meiner Regentschaft sammelte ich möglichst viele Informationen über die mich umgebenden Länder und Völker. Ich versammelte eine Gruppe von Männern um mich, welche mir mit Rat und Tat zur Seite standen. Wir schmiedeten Pläne und verwarfen sie wieder; wir beratschlagten und diskutierten lange Jahre. Während dieser Zeit war **Theostelos** ein sehr kleines Land geblieben und war nicht größer als 400 Kilometer in der Breite und Länge; ca. 350.000 Menschen bewohnten die großen Wälder des Landes. Nachdem die von mir ausgesandten Späher zurückgekehrt waren konnten wir uns endlich ein Bild von unseren Nachbarn und deren militärischer Stärke machen. Im Norden waren große Waldgebiete gefunden worden, die von Menschen ohne einheitliche Führung bewohnt wurden. Nordöstlich vom Kontinent befindet sich die Insel **Askatia**, welche von **Innozent 93.** regiert wurde. 100 Tagesreisen in Richtung Süden befand sich die Festung **Morageh**, welche Stammsitz eines Königs war, des Königs von **Carmoth**, genannt **Tallita**. Im Westen entdeckten meine Kundschafter die Stadt **Mankees**, welche unbürokratisch von einem **Hauptbürger** regiert oder besser verwaltet wurde. Noch weiter westlich soll zu diesem Zeitpunkt ein Krieg zwischen einem Tyrannen und dem legitimen Herrscher der Gegend stattgefunden haben. Viele tausend Kilometer in Richtung Süden, hinter den großen Gebirgen muß ein großer Wüstenkrieger viele Reiter um sich versammelt haben, doch dies war so unsicher, daß wir unsere

Strategie nicht davon abhängig machen konnten. Ich entschloß mich dazu, ein großes Reiter- und Kriegerheer aufzustellen, um mein Reichsgebiet zu erweitern. Das Aufstellen dieser Streitmacht und das Bauen einer Kriegsflotte bestimmten die nächsten Jahre, in deren Verlauf ich erneut Reiter in alle Richtungen des Windes entsandte. Diesmal schickte ich aber kleine Gruppen los, welche ich als Botschafter propagierte. Eine jede Gruppe hatte die Aufgabe die Herrscher des Kontinents zu einem Reichstag einzuladen, um ihnen dort Vorschläge und Angebote unterbreiten zu können. Ich war gerade im 7. Jahr meiner Regentschaft, als das Heer aufgestellt, die Flotte gebaut und die Einladung an alle überbracht war.

8000 Reiter standen nun unter meiner Fahne, bereit dazu in alle Richtungen des Windes aufzubrechen, um die Macht des Reiches zu vergrößern. Ich mußte nicht lange warten und der Reichstag stand vor der Tür. Der Nachfolger des unter seltsamen Umständen verstorbenen König Callita, genannt **Fugellocke der Harmlose** kündigte sein Kommen genauso an, wie **Martin**, Herrscher der westlichen Lande. Auch der treue und tapfere **Innozent 93**, wollte erscheinen. Viele Abenteuerer wurden angelockt und waren sehr willkommen. Der "Hauptbürger" von **Mankees** konnte nicht selbst erscheinen, schickte aber seinen Stellvertreter zu den Gesprächen.

Im Ganzen waren 2 Könige, mehrere souveräne Monarchen mit anderem Titel, ungezählte Stammesfürsten und Dorfschulzen, sowie viele Dutzend Abenteuerer, Wissenschaftler, Reiche und Wichtige anwesend. Nachdem alle Regenten zu Wort gekommen waren und die meisten unmißverständlich zum Ausdruck gebracht hatten, daß sie auch weiterhin souverän zu bleiben gedachten, kam ich als letzter an das Rednerpult heran getreten. Hier meine Rede:

"Edele Herren des südwestlichen Teilstücks des zerborsteneu Kontinents **Erkenfara**. Hört meine Worte und die der Götter von denen ich weiß und an die Ihr zu glauben gewöhnt seid. Der Zeitpunkt der Entscheidung ist gekommen, die Zeit ist reif, die Welt hat sich wieder gefangen, der **Phoenix** ist zur Ruhe gekommen und der Mensch hat überall begonnen zu schaffen. Noch gibt es viele Völker und Kulturen, doch bald werden sich acht dieser Völker aufmachen, um die anderen zu unterwerfen und Macht anzuhäufen und Kriege zu führen gegen die anderen Völker. Es wird ein Wettrennen geben, welches die Vorstellungskraft eines jeden Menschen übersteigt. Die Göttin **Marilith** spricht hierzu, daß niemand diese Dinge aufhalten oder gar abändern kann, nicht einmal die Götter

selbst. Ich weiß, daß meine überlegenen Waffen Euch nicht schrecken, denn Ihr seid stolz; ich weiß, daß meine Götter Euch nichts bedeuten, denn Ihr habt die Euren. Doch ich sage Euch, daß es kein Wählen gibt, kein Zögern geben darf. Mit mir zur Stärke und Pracht oder gegen mich und damit in die Versklavung. Nicht meine 8000 Reiter werden Euch mit Krieg überziehen. Nein, die Horden anderer Herrscher werden Euch zerreißen wie die Schafe. Einer nach dem anderen wird die Waffen strecken müssen und dem Tod ins Auge sehen. Ich frage Euch nicht, ich flehe nicht um Euren Eid, denn weder ich noch diese Rede kann Euch dazu zwingen, nur das Schicksal allein.

Doch höret meinen göttlichen Auftrag! Erohere! Horus ist mit Dir. Verehere mich mit Feuer und Blut, verehere mich mit Schwertern und Speeren, laß Blut in meinem Namen fließen, stampf die Heiden nieder, sei auf ihnen, oh Krieger. Fürchte nichts, weder Menschen noch Schicksale noch Götter, noch irgend etwas. Geld fürchte nicht, noch das Gelächter des närrischen Volkes, noch irgendeine Macht im Himmel oder auf der Erde oder unter der Erde. Schläge hart und tief und zur Hölle mit ihnen, herrsche!"

Nach diesen Worten endete meine Ausführung und wurde abgelöst von einer unheimlichen, vollkommenen Stille. Sie dauerte und dauerte, bis ein unbedeutender Abenteuerer anfang mit seinem Speer gegen sein Schild zu schlagen, dieses leise Geräusch war in allen Räumen meines Palastes zu vernehmen und in der großen Versammlungshalle brach sich das Echo von allen Wänden. Das Klopfen wurde nun ergänzt vom Klatschen eines Dorfschulzen und dem Stampfen eines Zwergenhäuptlings. Nach wenigen Minuten stampfte, klatschte, schlug und lobte der gesamte Saal. Worte hätten niemals mehr ausdrücken können, als die nächsten Minuten, die ich mein Leben nicht vergessen werde. Ich war nun Herrscher eines Reiches, welches sich über 5000 Kilometer in der Länge sowie 2000 Kilometer in der Breite erstreckte. Es war allen Anwesenden im Stillen klar, daß eine neue, glorreiche Epoche angebrochen war. Ein klammes Gefühl machte sich in den Herzen breit, ein Gefühl, welches seit der Wandung des Phoenix verloren ward, das Gefühl der Zusammengehörigkeit und der territorialen Größe.

Ich hatte erreicht, was ich niemals zu träumen gewagt hatte, ich hatte eine Einheit geschaffen welche politischer, wirtschaftlicher, emotionaler kurz wunderbarer Natur war. Die gesamte nördliche Hälfte des Kontinents ward von nun an Theostêlos genannt.

Nachdem ich also zunächst das Reich von Theostêlos innerhalb der letzten sieben Jahre mit einem Straßennetz

überzogen hatte, weitere Dörfer errichten ließ, das Heer modernisierte und für all die anderen wichtigen Dinge einer gut funktionierenden Infrastruktur gesorgt hatte, mußte ich nun einsehen, daß diese Arbeiten nichts waren im Vergleich zu den nun vor und liegenden Schwierigkeiten, welche sich durch die Größe des neuen Großreiches ergaben. Zunächst versammelte ich all jene Menschen um mich, die mir während des Reichstages ins Auge gefallen waren. Hierzu gehörten die Könige von Carmoth und Maringola. Diese beiden völlig unterschiedlichen Edlen zeichneten sich beide aus, durch den ihnen eigenen Humor und Witz. König Hartim von Maringola ist ein 23 Jahre alter, tapferer Krieger, der bereits mit seinen jungen Jahren über einen großen Grad von Reife verfügt. Er wollte so früh wie möglich heimkehren ins Land seiner Väter, welches erst vor vier Monaten von der blutigen Herrschaft des "Mannes aus dem Westen" befreit werden konnte. Meine kaiserlichen Kartographen hatten inzwischen die exakten Grenzen des Kontinents auf verschiedenen Karten eingezeichnet. Hartim und Kugellocke, der Harmlose forderten jeweils, daß sie ihre bisher souveränen Königreiche auch weiterhin innenpolitisch eigenverantwortlich regieren dürfen. Dies gestand ich ihnen natürlich zu, da ich niemanden für besser geeignet hielt diese Gebiete zu regieren, denn diese beiden. Ich zog mit aller von mir aufzubringender Gerechtigkeit die Grenzen zwischen Lehensgebieten und dem Kaiserland. Beide Könige waren damit einverstanden, daß ich der oberste Befehlshaber der Streitkräfte blieb und im Kriegsfall auch alle Truppen der Lehensherren mir unterstehen sollten. Die gesamten Steuereinnahmen der beiden Königslehen werden mir zur Verfügung gestellt, fließen jedoch größtenteils zurück in die beiden Königtümer, wo sie zum Bau von Straßen, Brücken, Wällen, Flotten und natürlich zum unterhalten einer Streitmacht verwendet werden. Damit der geneigte Leser sich ein besseres Bild von den beiden Königreichen machen kann, wollen wir doch die Könige selbst zu Wort kommen lassen:

**Kugellocke, der Harmlose, König von Carmoth,
Reichskanzler des Reiches Teostelos**

Nun ist es an mir, meinen langen, glücklichen Weg zur Herrschaft über Carmoth zu erklären. Ich war ein typische BAUer, so wie ein weibliches Wesen eine BAUsie ist. In anderen Ländern bedeutet das etwa Bürger oder Bürgerin. Mein Beruf war der des BAUarbeiters und ich arbeitete auf einem ganz normalen (Hanf-)Feld. Wir BAUten was das Zeug hielt, und durch einen glücklichen Zufall stieß ich beim BAUen der Anlage auf einen Krug.

Es war ein sehr alter Krug, aber doch sehr brauchbar... Als "Entdecker des Kruges" wurde ich berühmt und es war nur eine Frage der Zeit, bis ich eine Einladung in die Festung des Herrschers bekam; und dort wurde ich der erste BA-Arbeiter-Mundschenk. Das ist natürlich ein sehr begehrter Posten, hat man doch Zugang zu den riesigen Bierkellern, den Lagerhallen voll mit BAUbaren Sachen... Zu meinen Pflichten gehört außer dem Kosten des Bieres für den König auch das Füllen seines Kruges (oder Fasses?). Nun begab es sich, daß der vielfache Blutsbruder des seeligen Callita, Schnetzel, wieder einmal auf ein paar Fässchen und Tülen vorbeikam und als beide (wieder einmal) reichlich platt waren, wollten sie ihre Blutsbrüderschaft wieder erneuern. Aber dieses Mal lief etwas schief: Ich war auch schon relativ fertig (wieder einmal), da ich ja alles vorher an- und austesten mußte und ich wollte gerade den 4,23 Liter-Krug meines Königs füllen, als er meine Hand ergriff und bevor ich überhaupt etwas wahrnahm waren wir Blutsbrüder. Der König und ich, ein BA-Arbeiter! Wir haben es auch eigentlich gar nicht gemerkt, aber der Anführer der Leibwache, war und ist der einzig nüchterne Mann am Hofe; ein **Kreisritter** aus Askatia, dem nichts entging, was um den König herum vorging. Und da seine Ehrlichkeit über jeden Zweifel erhaben war, wurde ich am nächsten Morgen so geweckt, wie es sich für einen Bruder des Königs gehört: Bier, Tüte, Blädels!

Das tägliche Blutsbrüderschaftstrinken meines Vorgängers stand offenbar am nächsten Tag unter keinem guten Stern. Denn dieses Mal schnitt er etwas zu tief ein und verblutete. Und wie der Zufall es wollte, hatte Callita keine direkten Angehörigen, woraufhin ich als jüngster Blutsbruder zum rechtmäßigen Herrscher von Carmoth gekrönt wurde.

Das Land Carmoth

Der typische männliche Bewohner Carmoth' ist ca. 1,80 Meter groß, breit gebaut und hat eine helle Haut. Üblich ist ein Bart, ein Lopf und ein Bierkrug. Einige Individuen wurden auch ohne diese Accessoires gesehen. Die weibliche Bevölkerung ist zumeist groß, schlank und von großer Schönheit. Alle Carmothaner sind stolz auf ihre Haare, aber es ist Sitte, daß nur Frauen ihre Haare offen tragen.

Die Gesellschaftsstruktur Carmoth' setzt sich aus dem König-Hohepriester, der Priesterschaft (5 %), den BAUer und BAUis (10 %) und den "Freiwilligen Arbeiter" (85 %) zusammen. Die Freiwilligen Arbeiter übernehmen sämtliche Berufe, typisch ländliche wären z.B. Ackerbau,

Viehzucht und Jagd. Die Freiwilligen Arbeiter sind durchaus auch geschickt und intelligent genug für Gewerbe wie Alchemie, Medizin, Architektur und Kunst. Die BÄWer übernehmen wichtige Pflichten wie z.B. Bierbrauen, Weinkeltern, ect.. Die Kinder werden von beiden Eltern erzogen, oft mit geistlicher Leitung der Priester. Die Ehe hat eine eher untergeordnete Rolle, es ist allgemeine Meinung, daß Treue und Liebe keiner zusätzlichen Bekräftigung bedürfen.

Der König ist automatisch Hohepriester, d.h. er muß auf keinen Fall irgend etwas konstruktives tun, was ihm ermöglicht sich auf das Wesentliche zu beschränken. Der Rat der drei ist das Organ, welches beratende Funktion auf den König ausübt. Häufig werden diese Ratschläge auch angenommen und durchgeführt. Dieser Rat setzt sich aus 2 Freiwilligen Arbeitern und einem BÄWer zusammen; alle Mitglieder des Rates werden regelmäßig per Gesichtsehen auf ihre Tugendhaftigkeit hin kontrolliert. Der König ist oberster Richter und Führer aller stationierten Reichstruppen zu Zeiten des Friedens.

Die Religion in Carmoth

Der einzig lokale Gott ist Widolt mit den zwei Gesichtern. Das eine ist das gütige, das lächelnde; das andere ist das kalte, ernste Gesicht. Beim täglichen Gebet offenbart sich Widolt den Gläubigen, indem er ihnen sein Gesicht zeigt. Die Priester sind im Deuten zusätzlicher Erscheinungen sehr präzise und tatsächlich kann jeder geweihte Priester das Gesicht Widolt's in jedem Geiste lesen, sollte er das Verlangen danach haben. Diese Gabe wird jedoch nur begrenzt und dann kontrolliert eingesetzt, da es ein sehr privates Ritual ist, welches der Betroffene mit seinem Gott teilt. Wer schlechtes tut, muß das kalte Gesicht des Gottes so lange ertragen, bis er Wiedergutmachung geleistet hat. Das "Gesicht-Sehen" wird de facto nur bei schweren Fällen in der Justiz verwendet. Widolt ist sowohl Gott der Fruchtbarkeit als auch der Herrschaft. Das Volk ist sehr gläubig, da es praktisch täglich Kontakt zu seinem Gott hat. Versuche andere Religionen in Carmoth zu verbreiten werden mit schwerem Mißtrauen beobachtet. Arbeit ist der einzige Weg, um im Leben nach dem Tod glücklich zu werden (außer man ist hochgeboren oder Priester). Das Volk ist zufrieden, denn da Widolt ein Befürworter des Lichtes ist und extrem viel Wert auf Ehrlichkeit legt, ist Carmoth' Verbrechensrate sehr gering. Wer könnte es schon ertragen, Tag für Tag das kalte Gesicht seines Gottes zu erblicken? Sobald ein Kind geschoren wird, ist es dem Gott Widolt geweiht und steht

mit ihm in Verbindung. Das Kopfschere ist ein Zeichen der Demut und Ehrfurcht, denn kein normaler Carmothaner würde freiwillig seinen Kopf scheren lassen. Und dies wird bei den meisten auch kein zweites Mal geschehen! Außerdem ist das Antlitz Widolts ein Ansporn für jeden Freiwilligen Arbeiter des Lehens.

Währung, Maße und Gewichte

Das Lehen Carmoth ist nicht berechtigt eigene Münzen zu prägen; der Vereinfachung der Handelsbeziehungen zwischen den einzelnen Lehens des Reiches wegen. Die Goldmünze mit dem Bildnis des Kaisers und der Hauptstadt Theosophia wird in Carmoth **Kohle** genannt, nach dem berühmten Produkt des großen Meisters Meiler. Die Silbermünze wird hier **Flocke** genannt, nach dem Brauch das Filetsteak mit einer Flocke Kräuterbutter zu garnieren. Und die kleinste Münze, das Kupferstück heißt **Piepen**, ein anderes Wort für Pfeife.

Gewichtseinheiten:

1 Mischung	=	1	Gramm
1 Glas	=	150	Gramm
1 leerer Krug	=	400	Gramm
1 voller Krug	=	1	Kilogramm
1 kl. Faß	=	20	Kilogramm
1 gr. Faß	=	70	Kilogramm
1 Megafaß	=	200	Kilogramm

Längenmaße:

1 Finger	=	8	cm
1 Elle	=	30	cm
1 Katzenwurf	=	30	m

Flächenmaße:

1 Hundehütte	=	2	Quadrat-Elle
1 Hütte	=	16	Quadrat-Elle
1 Feld	=	220	Quadrat-Elle

Heerwesen, Handwerk und Kultur Carmoth

Jeder junge "Freiwillige Arbeiter" wird im 16. Lebensjahr zu einem sechsmonatigen Aufenthalt in einem Trainingscamp einberufen und dort je nach Begabung geschult. Es gilt als Prestigeerwerb, wenn der Junge nach Ablauf der 6 Monate in eine Einheit eingegliedert wird. Mädchen steht der selbe Weg offen, alternativ dazu können sie in den Sanitätsdienst gehen. Die normale Bewaffnung besteht aus einem fast 7 Ellen langen Speer, großem Schild, Langschwert, Bogen und Dolch.

Die Braukunst steht im Mittelpunkt des Handwerks. Das Carmothaner Bier der "Dimbing Brauerei" ist weltbekannt für seine würzige Frische; ein weiteres Augen-

merk liegt auch auf den sagenumwobenen Kaffeesaufhallen, die zu den besten ihrer Art weltweit gehören.

Musik ist ein wesentlicher Bestandteil im Gesellschaftsleben Carmoth'. Ein jeder Bewohner beherrscht mindestens ein Instrument. Besonders populär sind solche Gruppen, die Saiten-, Schlag- und Blasinstrumente kombinieren.

Das wichtigste Kunsthandwerk ist die Töpferkunst. Es gilt als besondere Ehre von jemanden einen selbstge-
töpferen Krug geschenkt zu bekommen. Weitere wichtige Künste sind die Bildsauererei und Holzkummelei.

Die wichtigsten und weitverbreitetsten Sportdisziplinen sind Katzenweitwurf, Weittrinken, Tauziehen, Damen-
ringen in Schlammflöchern, und ähnliches.

Speisen und Getränke: Die üblichen Landesgerichte sind Kartoffeln, Schnitzel (auch genannt Schnetzsel, nach dem Blutsbruder des verstorbenen Herrschers Tallita), Rippchen mit Kraut, Steak, Blumenkohl, Rosenkohl und Salat. Die Lieblingsgetränke der Carmothaner sind der Reihenfolge nach: Bier, Wasser, Milch, Tee und Frucht-
saft.

Das Reichsleben und Königtum Carmoth

Man unterscheidet generell die Küstenregion, das sogenannte "Ausruhland" vom Landesinnern, dem "Streng-
enland". Die Küstenregion, zu der auch die reichen Tiefländer im Norden gehören, ist reich. Hier leben zumeist ältere "Freiwillige Arbeiter", während die jungen und starken sich dem Gebirge des Strengenslands aussetzen. Auch klimatisch bestehen große Unterschiede zwischen den Landstrichen. Am Meer ist der Sommer recht warm und der Winter mild; in den Bergen ist der Sommer kurz und der Winter streng. Die Wälder sind meist lichte Laub-
wälder mit nur wenigen wilden, gefährlichen Stellen. Die meist schneebedeckten Berge sind von wilder, rauher Schönheit.

König Hartim von Maringola möchte über sein Land keine großen Worte machen. Sein Volk ist es gewöhnt hart zu arbeiten und mußte innerhalb der letzten 23 Jahre unter der Schreckensherrschaft eines geheimnisvollen Mannes leiden, der nur als der "Mann aus dem Westen" bekannt war. Hartim und sein Verbündeter, der "schwarze Reiter" konnten den Tyrannen zum Kampfe stellen und aus dem Lande vertreiben. Der Vertriebene schwor seinen Beswingern sogar noch Freundschaft und Dankbarkeit, da sie ihn nicht getötet hatten. So gelobte er dem Lande Maringola zu Hilfe zu eilen, wenn es seine Hilfe nötig haben sollte und verschwand. Dies ist eben 4 Monate her

und dem jungen Hartim noch gut im Gedächtnis. Er be-
richtete mir von seinem Gott Moribulus, welcher der einzige
Gott seines Landes ist. Dieser Gott des Krieges hat eine
recht einfache Botschaft: Alles Böse und Schlechte kann
sich ins Gute wenden, wenn Du o Krieger nur darum
kämpfst.

Kultur der Provinz Askatia

Das dem Reich von Theostelos in geographischer und
kultureller Hinsicht am nächstehendste Land ist Askatia,
welches heute von Innocent 93., dem Ordensbruder Kahar
Takims, regiert wird und seit vielen Jahrhunderten eng
mit der Geschichte der Herrscher von Shan Ai verbunden
war. Auch heute ist Askatia aufs Engste mit der Zukunft
des Reiches Theostelos verknüpft.

Die Provinz Askatia setzt sich zusammen aus zwei
Teilen: zum einen das Inselreich, zum anderen der kon-
tinentale Teil der Provinz, der meistens schlicht und
einfach Westprovinz genannt wird. Westprovinz deshalb,
weil es die westliche Hälfte der Gesamtprovinz Askatia
ist, obwohl es im Osten Theostelos liegt. Ein weiterer
Punkt, der bei ausländischen Reisenden und Kriegsherrn
oft für Verwirrung sorgt: Es gibt die Provinz Askatia,
wie oben beschrieben, und die Stadt Askatia. Deshalb bitte
ich bei Postsendungen das Wort "Stadt" hinzuzufügen,
damit bei der Reichspost keine Verwirrung auftritt. Die
Stadt Askatia ist auch die Hauptstadt. Die der Provinz
zwar nur, aber dafür für beide Teile.

Das Leben ist ruhig in Askatia (der Provinz), wäre
da nicht die Reichsarmee, die die Bevölkerung mit ihren
Manövern ständig auf Trab hält. Und die, die lesen und
schreiben können, informieren sich durch den "Götterbote"
- der Zeitung Askatias (der Provinz und der Stadt) mit
seiner Auflage von etwa 20.000 Exemplaren plus einem
Exemplar für den Fürsten.

Der beliebteste Sport innerhalb der Provinz ist das
sogenannte "Kreissspiel". Bei diesem Spiel wird das
Spielfeld in vier kleine und einen großen Kreis unterteilt.
Es kämpfen zwei Mannschaften mit jeweils 11 Spielern
daran, möglichst viele Tore beim Gegner zu erlangen.
Schlagender Körperkontakt während des Spieles ist er-
laubt und normal.

Die zweitheliebteste Sportart ist im Inselreich und an
der Küste der Westprovinz eine Kampfsportart bei der
ein, oder mehrere Schwimmer in einem Becken gegen einen
oder mehrere Kampffische kämpfen.

Am wichtigsten für alle Bauern und Fischer ist das
berühmte Orakel von Wele'esath in der Westprovinz; ge-

geündet von der Gouderschafft des Kreises unter Innocent 92. Diese ausgesuchten Wahrsayer und Göttermeyden haben sich zum Ziel gesetzt, das Wetter vorherzusagen zu können. Ihre Fehlerquote ist aber noch Opfer mancher Flüche und Witze. Hier nur kurz das Beispiel des Abtes Altostrotus der auf dem Weg zu einer Regenbeschwörung wegen einer Dürre unversehrt in eine Überschwemmung geriet und fast ertrank.

Die Stadt Askatia

Die Stadt Askatia, gelegen im Südwesten des Inselreiches, ist eine sehr junge, aufstrebende Stadt. Am Anfang, das heißt vor der Reichsgründung, befand sich nur ein kleines Fischerdorf mit einem befestigten Fischerhaus in der Mitte. Die Bevölkerung mußte um das Überleben kämpfen und hatte wenig Zeit für Politik. Als das Reich Theostêlos sich weiter ausdehnte, landeten schließlich die Kreisritter an genau jenem Punkt, wo sich das Dorf befand. Die Soldaten ließen die Bevölkerung weitestgehend in Ruhe und befreiten sie sogar von ihren alten Dorfschulzen und Geldverleihern. Darüber waren die Fischer so erfreut, daß sie willig mit den neuen Herren zusammenarbeiteten. Innerhalb weniger Monate wurde aus dem kleinen Fischerdorf ein Versorgungsposten der Armee. Schließlich wurde die wichtige, unter Umständen kriegsentscheidende Position dieses Vorpostens von den Strategen des Reiches entdeckt. Ein größeres Hafenbecken wurde ausgehoben, eine Burg erbaut und schließlich eine Mauer darum gezogen.

Damit begann die neue Zeitrechnung der Dorfbewohner, die nun die Soldaten als wichtigsten Absatzmarkt für ihren Fisch entdeckten. Die Soldaten wiederum holten ihre Familien nach, die ihrerseits Händler anzogen. Der Kreis war ihnen hold. Die Netze der Fischer waren voll, die Geschäfte der Händler reichlich und die Sorgen der Strategen beträchtlich. Die Erkenntnis setzte sich schnell durch, daß das einstige Dorf der Insel nur unzureichenden Schutz im Falle eines Krieges bieten würde. Deshalb beschlossen die weitsichtigen Strategen von Theostêlos die Burg weiter zu befestigen. Die Freude über diese Erkenntnis war groß und das Geld floß. Ein weiteres Hafenbecken wurde ausgehoben und die neuen Ansiedlungen außerhalb der alten Mauer wurden mit einer großen, neuen Mauer umgeben. Die gesamte Siedlung wurde völlig neu konzipiert. Dabei blieben alle Verwaltungsgebäude und militärisch benutzten Gebäude innerhalb der alten Mauer, während der Handelshafen und die meisten Wohnhäuser innerhalb der neuen Stadtmauer errichtet wurden. Das

Leben ist vielfältig geworden in Askatia (der Stadt). Die Landwirtschaft hat die Fischerei auf Platz zwei verdrängt.

Den größten Einfluß in der Stadt haben nach der Kreispriesterschaft aber noch immer die Seesterne. Die Gemeinschaft der Seesterne ist eine Organisation, in der alle seefahrenden Berufe vertreten sind. Da sind natürlich die Fischer, die größte Gruppe innerhalb der Seesterne, da sind die Kapitäne, die Lotsen, die Matrosen und, als besonderes, die Fischmenschchen. Die Fischmenschchen sind aber nicht sonderlich interessiert an der Reichspolitik und lassen sich meistens von den Lotsen vertreten.

Nicht ganz soviel Einfluß hat die Organisation der Steineichen, oder der Landratten, wie sie von den Seesternen genannt werden. In den Steineichen sind alle Fährtenmacher, Köhler und Waldarbeiter vereinigt. Sie versuchen ständig, den Wald zu schützen. Diese Organisation stützt sich weniger auf die Anzahl der Mitglieder, sondern mehr auf die ständig wachsende Sympathie in der Bevölkerung.

Als vorletzte Organisation wäre da noch die Bruderschaft der Schuhläufer. Die Gemeinschaft der Bauern, Müller und Fuhrleute. Gullerspucker werden sie genannt von den Seesternen und Kindviecher von den Intellektuellen.

Das führt uns zur Organisation der Nerdlinge, einer extrem kleinen Gruppe von Intellektuellen, hauptsächlich Alchemisten, Lehrer, Zauberer und arbeitslosen Künstlern.

Die Situation zwischen den Organisationen ist im Prinzip sehr einfach. Die Seesterne und die Steineichen beschimpfen sich gegenseitig. Zu zweit bekämpfen sie die Schuhläufer und alle drei zusammen hetzen gegen die Nerdlinge.

Zur Person von Innozent 93.

Ich, Innozent der 93., stamme aus einem alten Adelsgeschlecht. Der Stammbaum läßt sich bis zu den Ogerkriegen zurück verfolgen. Mein Urahn Blodus Crassus, genannt der Beleuchte, seines Zeichens Palladin und Vorbild der heutigen Kreisritter, tat sich hervor als genialer Taktiker und gewann den Krieg. Aufgrund dieses und seiner vorherigen Heldentaten wurde er vom damaligen Herrscher geadelt. Zunächst nur höherer Beamter konnte er sich immer weiter heraufarbeiten. Der große Kreis war ihm hold und so wurde er schließlich zum Fürsten über die heutige Westprovinz gekrönt. Aus diesen Tagen stammt unser Familien Wdikt, der sagt: "Jeder Crassus soll von nun an dem großen Kreis vertrauen und die Götter

verehren!"

In den nächsten Generationen verehrte unsere Familie den großen Kreis und der Fürst wurde jeweils zum Obersten Priester der Provinz. Mit Ernennung zum Hohepriester nahm ein jeder gleichzeitig einen neuen Glaubensnamen an. Schon der erste Nachkomme des B. Crassus nannte sich Innozent. Alles ging gut während der nächsten Dekaden. Durch geschickte Intrigen, Heiraten, Diplomatie und ehrenvollen Verdiensten wurde der Familienbesitz erheblich vergrößert bis zum heutigen Umfang der Westprovinz. Doch dann unter Innozent 29., genannt der Quadratische, befiel eine Katastrophe nach der anderen das Land. Ein Innozent nach dem anderen fiel der aufgebrachten Menge oder einer Katastrophe zum Opfer. Diese Jahre werden auch einfach "die große Katastrophe" genannt. Schließlich schenkte Innozent der 79. dem Familienedikt wieder Beachtung. Er wurde zum überzeugten Anhänger des großen Kreises und Verehrer der Götter. Innozent der 82., in Erinnerung an die große Katastrophe, gründete dann das Orakel von Metesath, damit sich solche verheerenden Katastrophen nie wieder ereignen können.

Doch dann begab es sich unter Innozent 92., daß Cumadschin Khan an die Macht kam. Auf Betreiben seiner Berater wurde die Religionsfreiheit in der Provinz eingeschränkt. Innozent 92., mein Vater, protestierte in aller Öffentlichkeit und verstarb einige Monate später auf mysteriöse Weise bei der Jagd.

Ich, Innozent 93., der ich der Nachfolger meines Vaters bin, ließ mich innerhalb von nur einer Woche zum neuen Hohepriester der Provinz weihen. Meine erste Handlung war, die Ritterschaft des Kreises zu gründen. Sie sollte eine Schutzeinheit für mich bilden. Zu diesem Zwecke wurden (und werden noch immer) jedes Jahr 200 Jugendliche in Religion und Kampf ausgebildet. Die Anwärter werden nach ihren Fähigkeiten ausgesucht. Der Stand spielt für sie keine Rolle.

Als es dann zum Putsch kam, erkannte ich die Chance mich zu rächen. Ich schloß mich den anderen Putschisten an. Um dem Nachdruck zu verleihen, setzte ich meine Kreisritter in Bewegung. Die eine Hälfte führte das aufgeregte Volk an, daß sämtliche Reichsbehörden außer Kraft setzte und die Reichsgarnison dem Bodboden gleich machte. Die andere Hälfte der Kreisritterschaft schickte ich zur Unterstützung meiner Glaubensfreunde in die Hauptstadt Shon Si's, wo sie ihren Beitrag zur Befreiung des Reiches lieferten.

So wurde Cumadschin Khan entmacht. Mein Glau-

hengbruder und das Oberhaupt der Bouderschafft des Kreises, Kahar Takim, wurde zum neuen Herrscher ernannt. Ich zog meine Kreiskrieger zurück und rekrutierte mein eigenes Heer. Nominell war meine Provinz Bestandteil des Reiches, de facto aber unabhängig. Selbst die Steuereinnahmen blieben im Land.

Dies änderte sich schlagartig im Jahre 8 nach dem Nutsch. Kahar Takim, unser geistiges Oberhaupt, rief einen Reichstag ein. Dort berichtete er von der Gefahr die uns allen drohen würde, wenn wir weiterhin gegen die Reichseinigkeit verstoßen würden. Und tatsächlich berichteten Kundschafter vom Auferstehen neuer Mächte im Norden, Süden und Osten der Welt. Mein Alptraum war ausgebrochen: ein Reisender brachte uns Kunde vom Auferstehen des dunklen Tetraeders, die Personifizierung des Bösen. In Anbetracht dieser Gefahren hielt ich es für notwendig, das Steuerrecht und den Oberbefehl über alle Truppen nun doch dem Herrscher zu übertragen.

Ich schloß mich so dem Kampf gegen das Böse an. Viele meiner Kreiskrieger habe ich in die Welt geschickt um den Tetraeder der Dunkelheit zu finden und zu zerstören.

Religion in der Provinz Askatia

In der Provinz werden alle Götter des Reiches verehrt. Besonders wichtig ist natürlich der Gott Kasson. Kasson ist der Gott des Meeres. Dabei ist es ganz natürlich, daß er besonders in den Küstenregionen verehrt wird, denn er ist auch der Beschützer aller Fischer und Seeleute.

Auf Reliefs wird er dargestellt wie ein geschuppter, geschmeidiger Mann mit einer Rückenflosse. Er fährt auf einem Boot und läßt sich von Delphinen ziehen. In seinem Gefolge befindet sich ein Fischmensch (für Schönheit), ein Hai (für Wildheit), eine Schildkröte (für Ruhe), ein Hering (für Fruchtbarkeit) und zuletzt eine Blöwe (für die richtigen Winde). Jeder im Gefolge drückt eine Eigenschaft des Meeres aus.

Das heilige Tier des Kasson ist der Delphin. Wird er von Fischern gefangen, so müssen sie ihn ins Wasser zurück bringen. Wer einen Delphin tötet, der ist verflucht und sollte möglichst wenig auf dem Wasser reisen. Es gibt zwei heilige Tage des Kasson, die regional unterschiedlich sind. Der erste ist, wenn der erste Fischer mit vollen Netzen nach den Winterstürmen in den Hafen einläuft. Dann wird ein Hering und eine Blöwe geopfert, um Kasson freundlich zu stimmen. Dies ist ein fröhliches Fest. Meistens finden Schwimmwettbewerbe statt und danach gibt es ein Festessen.

Der zweite Feiertag findet statt, wenn der erste Herbststurm einbricht. Dies ist ein besinnliches Fest. Es werden rituelle Waschungen durchgeführt und gefastet.

Am populärsten in der Provinz ist aber das Mysterium des Großen Kreises. Die Priester nennen sich Priester des Kreises und alle Zeremonien werden in Kreis Häusern abgehalten. Bei diesem Mysterium geht es darum, das alle Götter Bestandteil des großen Kreises sind und eine Einheit bilden, bei dem alle mehr oder weniger gleichberechtigt nebeneinander stehen. Bei einer Zeremonie wird deshalb außer dem Kreis auch allen anderen Göttern gehuldigt. Von Religion zu Religion verschieden werden auch einige Götter noch ganz besonders verehrt. Doch im großen und ganzen versucht die Bruderschaft des Kreises und ihre Anhänger sich mit allen der Reichsgötter gut zu stellen (es kann ja nicht schaden). Im Mittelpunkt steht jedoch der Große Kreis als Symbol für die Ewigkeit, Einheit, Einfachheit. Es steht für in sich selbst geschlossene Komplexität in kompakterster Form. Natürlich steht es auch für Licht (runde Sonne) und deshalb für Gerechtigkeit.

Das wichtigste Artefakt ist das große Kreisbuch. Dieses besteht aus vielen Tonscheiben. Diese Tonscheiben sind beidseitig mit einer alten Technik bedruckt. Auf einer Scheibe kommt jeweils ein Kapitel unter. Die Strophen sind spiralförmig um das Zentrum herum aufgedruckt. Hierzu ein Ausschnitt aus der Predigt eines Kreis-priesters:

... und deshalb laßt Euch sagen, meine liebe Gemeinde; ich kümmerge mich nicht im geringsten darum, was all diese neumodischen Gelehrten, Alchemisten und Zauberer sagen, aber Erkenfara ist und bleibt rund! So rund wie der Große Kreis! Sollen sie es doch erstmal beweisen, daß Erkenfara eckig ist! Das Große Kreisbuch sagt, Erkenfara ist rund wie eine Scheibe. Laßt mich kurz zitieren, liebe Gemeinde: Das Große Kreisbuch, Kapitel 1:

1) Am Anfang war die Idee, und die Idee wurde zum Gedanken, und der Gedanke wurde zur Tat. 2) Die Tat formte den Kreis, denn Idee erschuf ihn und der Gedanke hieß ihn gut. 3) Weil der Kreis gut war, wurde er zur Scheibe des Lichts. 4) Dann erschuf die Idee das Vieleck, aber der Gedanke hieß es nicht gut, doch die Tat formte auch dies. 5) Und weil das Vieleck schlecht war, wurde es zur Decke der Dunkelheit. 6) So entstand Leben auf der Scheibe des Lichts, weil es gut war, doch Tod auf der Decke der Dunkelheit, weil es schlecht war. 7) Und das Licht kämpft mit der Dunkelheit, Tag für Tag, jeden Monat und jedes Jahr. 8) Wenn aber die Idee, der Gedanke

und die Tat sich wieder einig sind, wird der Gedanke die Idee gutheißen und geformt werden durch die Tat. 9) Die Scheibe des Lichts und die Decke der Dunkelheit werden verschmelzen; es wird entstehen eine neue Scheibe des Lichts, ohne Dunkelheit. 10) An diesem Tage werden alle Ideen, Gedanken und Taten des Lichts, die im Einklang stehen, auferstehen zu Leben.

Das große Kreisbuch sagt also: "So entstand Leben auf der Scheibe des Lichts." Dies ist der eindeutige Beweis, daß Erkenfara rund ist. Und wenn wir schon in diesem Kapitel sind, liebe Gemeinde, so laßt mich euch sagen: habet gute Ideen und Gedanken und tuet gute Taten, so wie es euch das Kreisbuch befiehlt, denn nur so werdet ihr nach dem Tode auferstehen zu einem Leben im ewigen Licht. Und noch wichtiger: versucht alle, eure Ideen, Gedanken und Taten in Einklang zu bringen, denn nur so, an dem Tag wenn alle s Leben des Lichts diese drei Dinge in Einklang bringt, kann sich die große Idee, der große Gedanke und die große Tat wieder vertragen. An diesem Tag werden Licht und Dunkelheit, Gut und Böse, Kreis und Viereck, Leben und Tod, sich vermischen. Und alle, die im Einklang lebten werden neu auferstehen und ein ewiges, perfektes Leben führen. Doch damit dies eintritt, müssen alle in Einklang leben. Ihr, liebe Gemeinde, ihr müßt mit gutem Beispiel voran gehen. Erzählt allen Unwissenden die Geschichte vom Großen Kreis, damit auch sie im Einklang leben, so daß der große Tag näher kommt! Und auch deshalb sage ich euch...

Erwähnt in der Predigt wurde nur ein Kapitel. Dieses beschreibt Erschaffung und Ende der Welt. Alles was zwischen diesen beiden extremen liegt, wird in den folgenden Kapiteln beschrieben. So geht zum Beispiel die Schöpfungsgeschichte Erkenfaras weiter:

Das Große Kreisbuch, Kapitel 2:

1) Auf der Scheibe des Lichts entstanden die Götter und auf der Decke der Dunkelheit die Giganten. 2) Auch diese bekämpften sich und schließlich erhoben sie die Waffen gegeneinander. 3) So formten sie die Welt Erkenfara. 4) Die Scheibe des Lichts und die Decke der Dunkelheit schallten gegeneinander und wurden zu Tag und Nacht. 5) Die Senken und Schluchten entstanden, als die Blitze der Götter und die Waffen der Giganten ihr Ziel verfehlten und der Boden sich darunter verformte. 6) Die Flüsse und Bäche entstanden aus dem Blut verwundeter Giganten, die Meere und Seen aus den Tränen der Götter. 7) Berge und Hügel sind die eisigen Teichen der Taten, die vor Trauer zu Stein erstarrten. 8) Aus den Wunden der Giganten wurden alle Kreaturen der Nacht, alle Geschöpfe des Tages

wurden aus dem Blut der Götter. 9) Dort, wo sich das Blut beider vermischt, entstanden durch den Willen der Götter die Menschen, in denen Gut und Böse vereint wurde. 10) Doch der Kampf geht weiter!

Die Kreisritterschaft der Provinz

Gegründet wurde die Kreisritterschaft der Provinz Askatia im Jahre 14 vor dem Putsch. Sie wurde durch Innocent 93. der gegenol zur Reichsarmee des damaligen Herrschers Tumadschin Khan in der Provinz. Sie spielte eine nicht unerhebliche Rolle während des Putsches.

Jedes Jahr werden in der Provinz 200 Kinder im Alter von etwa 10 Jahren zum Orden der Kreisritter geschickt. Sie werden zu 80 % nur nach ihren Fähigkeiten ausgewählt. Während der ersten acht Jahre werden sie geübt in Lesen & Schreiben, Religionslehre, Rhetorik, Poesie und Rechtskunde. Sie lernen den Kampf mit Waffen und Rüstung, Reiten, Streitwagen führen, Schwimmen und Kampftaktiken.

Nach diesen acht Jahren sind etwa die Hälfte ausgeschieden. Die, die übrig geblieben sind, müssen nun vier Jahre auf Wanderschaft und sich bewähren im Kampf ebenso wie im Charakter.

Alle, die es geschafft haben, können weiter auf Wanderschaft gehen, sich in den Dienst von anderen Fürsten begeben, oder sie werden zum Offizier in der Reichsarmee. Doch werden sie alle auf ihren Fürsten eingeschworen und müssen ihm gehorchen, solange er sie davon nicht entbindet.

Der Orden der Kreisritter befindet sich im Bergland der Westprovinz. Hoch oben auf einem Berg, mit der Küste in Sichtweite. Hier leben die Kreisritter und vor allem die Novizen. Hier treffen sich alle vier Jahre alle Kreisritter, um Neuigkeiten auszutauschen oder auch um zu beraten.

Es ist den Kreisrittern verboten, sich als Söldner zu verdienen. Sie dürfen auch keinen Handel treiben und Reichtümer anhäufen. Sie müssen den Hilfsbedürftigen helfen und die Gesetze achten. Dafür können sie von jedem (innerhalb der Provinz) Unterkunft und Verpflegung verlangen. Oft schlichteten sie auch Streitigkeiten zwischen Dorfbewohnern.

Poesie und Epik der Provinz Askatia

Dieser Helden epos wurde geschrieben von Blodius Crassus dem Beleuchteten, ein Palladin des Großen Kreises und der Götter. Es beschreibt seine Heldentaten die er im Laufe seiner Wanderschaft vollbrachte.

Ein Palladin lag in der Nacht,
 und ist ganz plötzlich aufgewacht.
 Er stand auf und horcht in sich:
 Hör zu, ich erleuchte Dich,
 sprach ein göttlich Stimm,
 spring in den Fluß und schwimm,
 bis Du kommst zu einer Diegung;
 dann komm heraus voller Schwung.
 Geh zu einem mondbeschienen Hügel
 mit einer Eule völlig ohne Flügel.
 Dort findest Du Dich selbst,
 ohne daß Du geistig fällst!
 Gesagt getan, jedoch ohne Wahn!
 Er suchte und suchte, solange bis er fluchte,
 dann legte er sich auf dem Hügel nieder,
 dachte über alles nach, immer wieder.
 Plötzlich kam ein geist'ges Licht;
 er sprach: Danke Gott, ich bedanke mich!
 So zog er am nächst Morgen von dann
 und ward von nun an ein kluger Mann.

Er ritt der Palladin in ein Dorf,
 umgeben von einem Sumpfe voller Dorf.
 Dort im Dorfe kam ein Mann,
 schnell geschritten an ihn heran.
 Er lud ihn ein zu einem großen Turniere,
 gab dafür auch Gold, deren vierhundertviere.
 Er folgte ihm also in das Schloß,
 um zu warten auf den Boss.
 Er wartet lang, das stehen wurde schwer,
 doch als der Fürst endlich kam, sprach er:
 "Ich bin ein erleuchteter Glaubenskrieger!
 Ich sag: mit dem falschen Glauben nieder.
 Sollte es hier einen Priester geben,
 er sollte zu seinem Gotte schweben!
 Ich komme aus dem göttlich Imperium,
 habe schon gesehen viele Krieger um!"
 Am Nachmittag kam der große Augenblick;
 sein Helm machte beim Schließen klick.
 Der Palladin ritt sein trautes Ross,
 es tru ihn wie ein unbekannt Geschoss.
 Er nahm seinen langen Speer,
 wurde schneller, immer mehr.
 Dann kam plötzlich der Zusammenstoß,
 im Staube fragte man: was passiert da bloß?
 Der Palladin ward getroffen,
 doch seine gute Haltung ließ noch hoffen,
 sein Ross strauchelte und kam aus dem Tackt,

so kann er nicht treffen, das war ein Akt!
In der zweiten Stunde nahm er wieder Anlauf.
Er war immer noch mutig, aber nicht mehr wohltauf.
Wieder bracht er seinen Speer in Position,
wie davor begann wieder die Angriffssaktion.
Noch diesmal zielt er auf besser,
wurde schmerzhaft wie ein Messer.
Als der Palladin seinen Gegner traf,
ward dieser fast wehlos wie ein Schaf.
Dann macht er ein letztes glücklich Thut,
und der Gegner ward durchlöcherst wie ein Sieb.
Nach des großen Turnieres Spaß,
ein jeder beim Orgien feiern saß.

Wir vergelten zu einer Insel Strand,
legten dort an und gingen an Land.
Dort saßen an die 60 Piraten
bei einem Essen von 95 Braten.
Er sprach mit sich selbst, um sich zu fragen,
werde ich es schaffen, werde ich sie schlagen?
Doch er nahm sein tödlich Schwert,
erschmiedet an einem göttlich Herd,
sprang auf und lief zu ihnen
geleitet von göttlich Schienen.
Die großen Götter waren ihm hold,
Sie gaben ihm Stärke reich wie Gold.
Er schlug den nächsten Übeltäter,
dann tötete er einen alten Verräter,
sein Schwert hieb krachend ein Schild satzwei,
für den Gegner sah es schlecht aus, ohweil!
Blut seiner Lanze nahm er einen Anlauf.
Die Lanze stieß auf einen Bauch drauf.
Er zog ruhig seinen göttlichen Bogen,
um zu schießen in die menschlichen Wogen.
Die Schwertes klickten,
die vielen Pfeile sirschten,
einer nach dem anderen kam in die Unterwelt,
doch der Palladin war nun ein Held!

Nach einem glorreichem Turniere zogen wir,
gleich einem Schwans in der Not,
gerufen vom großen Kaiser schier
in Schlacht und vermeindlich Tod.
Wir zogen in die Oggerschlacht
in Passon's Rücken zum Kampf bereit.
Wir hielten viele Tage Wacht
tapfere Krieger waren von Angst befreit.
Ich hiel vier Kompanien im seitlich Hügeland

und weiter sechs im langsamen Trichter,
 ein Freund mir gegenüber auch im Bergessand
 in der Luft der geflügelte Todesrichter.
 Und auf der weiten Steppe war der dritte
 er führte etwa 30 Kompagnien im Keil,
 die Oger entfernt mehr als 1000 Schritte
 doch sie kamen schnell näher. Weil um Weil.
 Aber der Kreis war mit uns lange,
 ich zog die meinen Stund um Stund näher
 in einer langen, ordentlichen Schlange,
 uns voraus im Wald uns so besten Späher.
 Der Keil löste sich schnell auf,
 eine Hälfte schloß zu den meinen
 unter ihnen war auch "Jau drauf".
 Wir brachten die Oger schon zum weichen.
 Die Pferdetruppen bildeten eine lange Front,
 zwischen westlich Hügel und östlich Berg.
 Die Fußtruppen kamen und kämpften gekonnt,
 das war des Nordes und Crassus Werk.
 Unterdessen mußten auch die Oger im Osten
 kämpfen mit Pferdetruppen in einer Welle.
 Die Kaiserlichen verloren auf Kaisers Kosten.
 Nachschub war jedoch unterwegs zur Stelle.
 Sie kam von Blauer und langsamen Trichter,
 verhalfen den Kaiserlichen zum Siege
 und zu Ruhm so stark wie 1000 Trichter,
 eine neue Glorie in der menschheits Riege!

Es folgen nun einige Gedichte von unbekanntem
 Verfasser:

Das Land

Das Licht erhellt den Tage
 es scheint so schön wie nie.
 In der verschieden Tage
 sich, mein Freund, oh sieh!

Dort hinter diesem Berge,
 Dort ist das Feindesherr,
 es sind gar viele Zwerg
 und werden deree mehr!

Heut Abend sind sie da,
 zu töten alles Fremde.
 Der Sieg ist ihrer, ja.
 Es fällt in ihre Hände!

Doch es kommt des Feindes Heer,
 es ist zum Sieg imstande,

*sieh da, die Zwerge sind nicht mehr,
gerettet sind die Lande!*

Der Wald

*Am Morgen kamen wir in einen Wald
und sahen wunderbares in einer Richtung.
Wir gingen über Gräser, es war noch kalt,
und erreichten bald eine sonnige Richtung.*

*Es gab keinen Tauf in dieser natürlichen Stille,
glänzender Tau hing an Zweigen und Laub,
und als herrschte des Waldes Ordnung und Wille,
tanzte in den Strahlen der Sonne der Staub.*

*Dann sahen wir gar liebliche Feen
mit ihren zart schillernden Libellenflügeln.
So unbeschwert ließen sie sich gehen,
und verschwanden in des Waldes Hügeln.*

Ein Brief aus der Provinz Aiskatia

Erschließend hier noch ein Brief eines Dorfpriesters,
der die Welt nicht mehr versteht, an seinen alten Wanders-
gefährten: "Lieber Codus, sei gegrüßt aller Freund. Der
Kreis sei mit Dir!

Es schmerzt mich über Deinen Verlust zu hören, doch
heutzutage gibt es so unendlich viele schlechte Menschen
auf den Wegen unserer Dörfer. Ich sehne herbei die alten
Zeiten, als wir alle friedlich in unseren kleinen, beschaul-
ichen Dörfern lebten, ohne Bedrohung von außen.

Gewiß, das Leben war hart zu unseren Zeiten und wir
waren um vieles ärmer als heute. Doch früher mußten alle
zusammenhalten um zu überleben, und man half seinen
Nachbarn, und alle waren freundlich zu ihren Mitmenschen.
Aber die Zeiten wechseln so schnell heutzutage. Unserer
kann kaum noch Schritt halten. Alle diese Soldaten mit
ihren Sitten aus fremden Gegenden! Sie verderben unsere
Jugend mit ihren Erzählungen von entfernten Ländern und
ihren ausschweifenden Dingen. Nicht daß ich der Meinung
bin, unsere Truppen wären überflüssig. Im Gegenteil. Ich
bin der Meinung, daß unsere Truppen eine patriotische
Aufgabe erfüllen. Aber ein Land ist nur so stark wie
seine Armees. Darüber sind die guten alten Zeiten, als
derartige Ausschweifungen mit dem Tode bestraft wurden.
Ich sehe Kezischen von Dekadens in unseren Truppen. Ich
glaube an den Großen Kreis und weiß, daß er uns alle
erretten wird. Doch bin ich besorgt um die Zukunft, denn
ich sehe kein Ziel. Grüße mir Deine Familie, Codus, und
sei auch weiterhin ein gutes Oberhaupt...

**Don Rodriguez el Valdez, Herzog zu Talima
und Reichsthan von Theostelos**

Ich wuchs auf **Aschidba**, der nördlich von **Aubvacar** liegenden Insel auf, und hätte es durchaus nicht nötig gehabt mein Leben aufs Spiel zu setzen, um ein angesehenes und wohlhabendes Dasein zu führen. Mein Vater von adliger Herkunft und außerdem ein wahrer Meister im Ausbeuten von Sklaven auf unseren Feldern und Plantagen, die schon immer im Besitz der **Valdez** waren. Doch damit nicht genug; er besaß außerdem eine sehr einflußreiche Stelle in der Bruderschaft der **Nuvidads**, die es sich zur Aufgabe gemacht hatten, im Zuge der Missionierung möglichst viel Land, Gold und Sklaven zu erbeuten, welches dann von der Bruderschaft aufgeteilt wurde.

Kleinere Kriegsheere und Kriegsflotten wurden sogar aufgestellt, um sich noch ein bißchen mehr auszudehnen, um auf den damals noch recht unbekanntem Kontinenten Fuß zu fassen und den dort ansässigen Völkern dieser Landstriche auch ein wenig Kultur beizubringen. Ich sollte in dieser Bruderschaft meinen Weg gehen, und alles wäre so weiter gegangen, hätte mir ein Gönnner nicht den Vorschlag gemacht, den kaum ein kluger und aufgeschlossener junger Mann, der voller Abenteuerlust steckt, kalt gelassen hätte:

Das Kommando eines Kriegsschiffes zu übernehmen und im Namen der **Nuvidadz** Jagd auf die Piraten zu machen und in eigener Sache zu missionieren. Danach fuhr ich zur See und begann meine Erkundungsfahrten. An den Küsten und auf den Inseln, wo immer ich auftauchte, brachte ich missionierte Völker oder Verderben. Meine Mannschaft wurde genauso schnell reich wie ich. Ich kannte kein Erbarmen und konnte nicht verzeihen. Ich missionierte, beschlagnahmte, brandschatzte und brachte so manchen Pirat zur Strecke. Eines Tages verließen mich meine Gefährten. Während eines Sturmes wurde ich an die Küste von **Theostelos** geworfen. Dort war ich nun, völlig mittellos, wanderte in die große Stadt **Theosophia** und bot dem Kaiser **Kabar Takim** meinen Dienst an. Der Kaiser hatte schon so manche heroische Geschichte von mir gehört und wollte deshalb nicht auf einen Conquisiteur meiner Art verzichten, sowie auf die Befahrungen, die ich auf meinen Seefahrten gesammelt hatte. Er erhob mich deshalb schon bald in den Rang des Reichsstadthalters des gelobten Reiches **Theostelos**. Dies, wie sich zeigte zurecht, denn nach einigen Monaten unserer Ausdehnung verschwand unser Kaiser **Kabar Takim** mit einer mir unbekanntem

Dame für einige Zeit und ich übernahm seine Geschäfte Vertretungshalber. Auch an der Rückeroberung von Teilen der Insel Askatia und an der Operation "Dolchstoß" zur Befreiung der nordwestlichen Inseln über Theostêlos war ich maßgeblich beteiligt. Ich riskierte bei den Vorschlägen und Überredung dieser Pläne Kopf und Kragen, denn der Kaiser war anfangs ein wenig skeptisch. Dies gab mir übrigens auch im Reiche den Namen eines Kriegshetzers.

Eine traurige aber nicht zu vergessene Geschichte war die Rückstufung zum Reichsthan, die ich wohl den anderen machtgerigen Adligen des Reiches zu verdanken hatte. Diese versuchten und versuchten weiterhin hinter meinem Rücken mich beim Kaiser anzuprangern und als potentiellen Putschisten darzustellen. Trotz allem vertraute mir der Kaiser den Nordwesten des Reiches Theostêlos als Lehen an und ich gründete das **Herzogtum Talima**.

Zu dieser letzten Geschichte ist von Seiten des Herrschers nichts weiter hinzuzufügen, da alle Erklärungsversuche in einem Nicksack von Peinlichkeiten enden würden. Doch ist es richtig, daß ich Don Rodriguez vom Reichsstadthalter zum Reichsthan degradierte; dies allerdings aus taktischen und nicht aus persönlichen Beweggründen.

Don Rodriguez el Valdez hat nach wie vor mein uneingeschränktes Vertrauen und mein Glaube in sein strategisches Talent ist ungebrochen. Verdanke ich schließlich ihm, daß die Insel Askatia gesamtheitlich dem Reiche Theostêlos angehört. Ohne sein diplomatisches Geschick wäre es sicherlich nicht gelungen, die dort gelandeten Truppen Bogasachts ohne jedes Blutvergießen zum Rückzug zu bewegen. Hierfür möchte ich der Person des Don Rodriguez el Valdez alle Dankbarkeit zollen, die ihm gebührt.

Ich lernte Don Rodriguez el Valdez als mittelosen, an meine Küste gestrandeten Abenteurer kennen, und machte ihn nachdem ich mich während vieler gemeinschaftlich verbrachter Abende von seinen Fähigkeiten überzeugt hatte zum dritt mächtigsten Mann des Reiches Theostêlos. Diese Tatsache allein dürfte verdeutlichen, daß mich, dem Kaiser und diesen Mann eine Freundschaft verbindet, welche auf gegenseitiger Bewunderung und Akzeptanz begründet ist. So frage ich dennoch die Geschichte: Habe ich es verdient, daß dieser Mann von mir enttäuscht ist? Von mir, der ihn aus dem Staube der Nichtigkeit zu solchem Glanz emporgehoben hat? Sollen die Götter darüber entscheiden.

**Dolfin, Hofnecromant zu Theosophia
und Wahrer der 12 Bücher der Magie**

Doch auch mein kaiserlicher Ratgeber und Hofmagier

Dolfin hat sich für das Reich verdient gemacht, war es schließlich die Gewalt seiner Sprüche und Zauber, welche die Hexe Sianna Ni Broaghain besiegte. Aus Bescheidenheit lehnte der weise und kluge Mann ein von mir angebotenes großes Lehnen ab und begnügte sich mit einem Stück Gebirge in der Mitte des Kaiserreiches. Dies tat er auch, um sich mein absolutes Vertrauen zu bewahren, welches er besitzt und ihn nach eigenen Worten zum glücklichsten Elfen unter der Sonne macht.

Diese 5 Männer waren es, welche meinen Weg in den letzten 12 Monaten mit mir gingen. Nachdem wir also über exakte Karten des Kontinents und der benachbarten Länder verfügten, machten wir Pläne zur Ausweitung unseres Machtbereiches.

Wir stellten ein Dutzend Heere auf, welche in alle Richtungen des Windes aufbrachen, um überall die Flagge des Reiches Theostêlos zu präsentieren. Gemark für Gemark wurde durchritten und überall wurde die Macht des Kaisers anerkannt und sein Name gelobt. Einige Einheiten mußten tausende von Kilometern zurücklegen, um auch in die entlegendsten Winkel des Reiches vorzudringen und dort den Menschen vom Kaiser, der heiligen Stadt Theosophia und dem Reiche Theostêlos zu erzählen. Der König Hartim von Maringola kehrte genauso in seine Heimat zurück, wie *Fanozent 93.* und *Kugelloche der Harmlose.* Bald umfaßte das Reich Theostêlos die gesamte nördliche Hälfte des Kontinents "Kalayas" im Südwesten Erkenfaras. Vereinzelt trafen die kaiserlichen Truppen auch auf Streitkräfte des Herrschers der südlichen Hälfte Kalayas, Ferret Al Dos. Von diesem Krieger und seinem Volke hatten wir stets neue Gerüchte gehört, welche immer wilder wurden. Wir hörten von erbitterten Kämpfen auf fernen Inseln und von vielen Tausend Steppenreitern, welche im Namen ihres Herrschers über das Land zogen und es unterwarfen. Durch eine glückliche Fügung des Schicksals kam es an keiner Stelle zu kriegerischen Auseinandersetzungen zwischen den Heeren der beiden Reiche.

Ich selbst befinde mich während ich dies niederschreibe an Bord des kaiserlichen Flaggschiffs *Marilith*, ungefähr 2000 Seemeilen von der Heimat entfernt, westlich der Insel Askatis. In meinem Gefolge befindet sich auch der Reichschan und Herzog zu Talima, Don Rodriguez el Valdez. Unsere Reise hat vor vielen Monaten begonnen und ihr Ende ist noch nicht abzusehen.

Um zu einem vorläufigen Ende zu gelangen muß ich noch zwei Bereiche der theostêlosischen Kultur näher beschreiben. Da ist zunächst die bereits mehrfach erwähnte

Bruderschaft des Kreises, welche von mir gegründet wurde, als ich noch der unbedeutende Hohepriester eines recht unbedeutenden Gottes war. Damals hatte die Bruderschaft des Kreises 14 Mitglieder, welche sich zweimal im Jahr trafen um miteinander über Politik, Wissenschaft, Kultur und Sex zu reden, natürlich diskutierten wir recht lebhaft die Quadratur des Kreises und andere mathematische Probleme. Alle Mitglieder dieser Bruderschaft waren adliger Herkunft und mußten sich keinerlei Gedanken über ihren Lebensunterhalt machen. In diesen Jahren war die Bruderschaft des Kreises eine Art "Männerverein", ohne wirkliche Pläne oder gar politische Absichten. Doch nachdem ich zum Kaiser geworden war, mußte ich erkennen, daß jedes Volk seinen eigenen Glauben hatte und sich diesen nicht nehmen ließ. Um dennoch die Einheit des Glaubens im gesamten Reich zu bewahren, benötigte ich einen in allen Religionen gemeinsamen Punkt. Ich fand diesen Punkt im Glauben an das Leben, die Unendlichkeit des Universums und das Zusammenspiel der Elemente, Dinge und Gedanken. Das Symbol des Kreises war für diese Punkte ideal. Die Bruderschaft des Kreises wurde erweitert um alle Hohepriester der verschiedenen Glaubensrichtungen. Heute gehören neben dem Kaiser und Innozent 93, auch Kugellocke der Harmlose, Hartim von Maringola, Don Rodriguez el Valdez, die Hohepriester der verschiedenen Götter der verschiedenen Landesteile und die 12 anderen Gründungsmitglieder der Gemeinschaft an. Neben dem Gott Kalisti sind noch die Götter Nuit, Horus und Marilith durch mich als Hohepriester repräsentiert. Kugellocke der Harmlose ist Hohepriester des Gottes Widolt, Hartim vertritt die Gebote des Gottes Moribulus, Innozent 93, von Askatia ist Hohepriester der Glaubensgemeinschaft der Kreisanebeter, usw.. Alle Götter wurden von mir zu Göttern des Reiches Theostelos gemacht und dürfen überall öffentlich verehrt werden.

Die 12 Gebote der durch Sabar Takim vertretenen Götter

Die 5 Gebote des Kalisti:

- 1) Tue was Du willst; sei all Dein Gesetz
- 2) Liebe ist das Gesetz, Liebe unter Willen
- 3) Meine Diener sollen wenige sein, sie werden die vielen regieren
- 4) Ich bin und da ist kein anderer Gott wo ich bin, weil ich der unendliche Raum bin und die Sterne darin.
- 5) Das Wort des Gesetzes ist Thelema

Die 3 Gebote der Nuit

- 1) Gehorchet meinem Propheten! Befolget die Urteile

meines Wissens! Suchet nur mich! Dann werden die Freuden meiner Liebe euch von allem Schmerz erlösen. So ist es. Ich schwöre es bei der Wölbung meines Leibes.

- 2) Rufet mich an unter meinen Sternen. Mein Weihrauch ist aus harzigen Hölzern und Harzen, und es gibt kein Blut darin.
- 3) Ihr sollt kostbare Güter sammeln und Vorrat an Frauen und Gewürzen, ihr werdet kostbare Juwelen tragen, ihr werdet die Völker an Glanz und Stolz übertreffen, singt mir das leidenschaftliche Liebeslied! Verbrennet mir Parfümes! Tragt für mich Juwelen! Trinkt mir zu, denn ich liebe euch!

Die 3 Gebote des Horus

- 1) Erohere! Du Prophet selbst sollst Gefahr und Blühe haben. Horus ist mit Dir. Verehere mich mit Feuer und Blut, verehere mich mit Schwertern und Speeren. Die Frau sei vor mir mit einem Schwert gegürtet, laß Blut in meinem Namen fließen. Stampf die Heiden nieder, sei auf ihnen oh Krieger.
- 2) Fürchtet überhaupt nichts. Fürchtet weder Menschen noch Schicksale, noch Götter, noch irgend etwas. Geld fürchtet nicht, noch das Gelächter des närrischen Volkes, noch irgendeine Macht im Himmel oder auf der Erde oder unter der Erde.
- 3) Gnade laß beiseite! Verdammt die Mitleidigen! Tötet und quält, schont nicht! Auf sie!

Das Gebot der Marilith

Ja! Rechnet nicht mit Veränderungen. Ihr sollt sein wie ihr seid und nicht anders. Deshalb sollen die Könige Erkenfaras Könige für immer sein, die Sklaven sollen dienen. Es gibt niemanden der erhoben oder gestürzt werden wird, alles ist wie es war. Schlage hart und tief und zur Hölle mit ihnen, herrsche!

Nach diesen Geboten handelte ich und werde ich weiter handeln. Meine Devise lautet: "Ehre und Dankbarkeit dem Treuen und Tapferen, Tod und Verdammnis dem Verräter und Feigling."

Weiterhin sei verfügt, daß mein folgender Wille und Befehl ab dem ersten Tage des Monats Hel in Kraft tritt und die nötigen Maßnahmen durchgeführt werden sollen.

Ich verfüge, daß mein Stellvertreter Kugellocke der Harmlose, König von Camoth und Festungsherr zu Morageh, ab sofort Reichskanzler genannt werden soll, und diesen Titel solange führen darf, als ich es für richtig erachte. Sein Lehensgebiet soll von bisher 58

Gemarken auf 86 erweitert werden. Zu den neuen Gemarken zählen die Inseln Groß- und Klein-Tyresh, sowie das Gebirgsmassiv westlich seines Stammsitzes.

Ich verfüge, daß Fürst Innozent 93. von Askatia, Herr der nördlichen Provinz und Stadthalter zu Askatia, ab sofort den Titel des Reichsstadthalters tragen soll, und den Titel solange führen soll, wie ich es für richtig erachte. Sein Lehensgebiet soll von bisher 44 Gemarken auf 59 Gemarken erweitert werden. Zu den neuen Gemarken zählt die gesamte nördliche Hälfte der Insel Askatia.

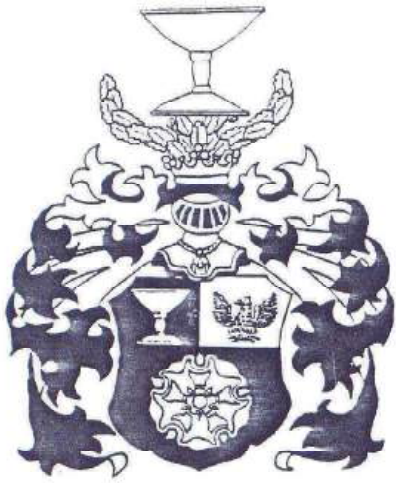
Ich verfüge, daß Don Rodriguez el Valdez, Herzog zu Talima und Herr der Stadt Nubidad, ab sofort den Titel des Reichsthans tragen soll, und diesen Titel solange führen soll, wie ich es für richtig erachte. Sein Lehensgebiet soll von bisher 12 Gemarken auf 37 Gemarken erweitert werden. Zu den neuen Gebieten zählen die großen Waldgebiete im Nordwesten des Reiches.

Ich verfüge, daß König Hartim von Maringola und Heerführer der kaiserlichen Truppen, ab sofort den Titel tragen soll, 1. militärischer Berater des Kaisers und des Reiches Theostêlos, und diesen Titel solange führen soll, als ich es für richtig erachte. Sein Lehensgebiet soll von bisher 23 auf 37 Gemarken erweitert werden. Zu den neuen Gebieten zählt in der Hauptsache der heilige Wald von Adonai.

Ich verfüge, daß der Hochelfen-Magier Dolfin, welcher der Wahrer der 12 Bücher der Magie ist, ab sofort den Titel des Ersten Hofnekromanten und des kaiserlichen Ratgebers tragen soll, und diesen Titel solange führen soll, als ich es für richtig erachte. Auch er soll ein Lehensgebiet erhalten, welches eine Gemark umfaßt.

So ergangen im Jahre 2 der dritten Ära, auf dem Flugschiff der kaiserlichen Kriegsflotte, Marilith.

Gezeichnet im Namen Kalistis und der Götter, Kahar Takim, Kaiser des Reiches Theostêlos.



Reichswappen von Rhin
und Hochkönig Albanac



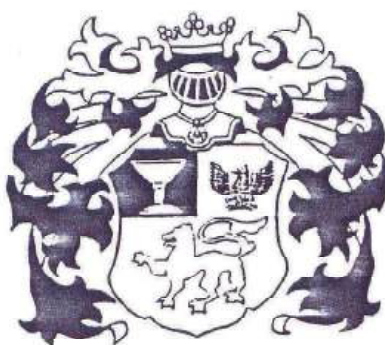
Conchobor von Oranadagh



Omni Magus Leon de Belays



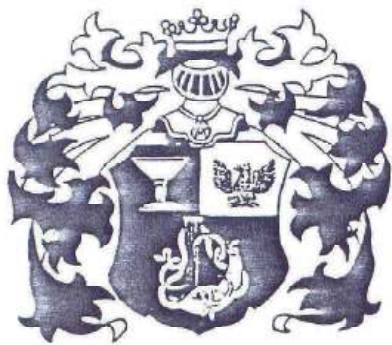
Anghharad von Goldenhand



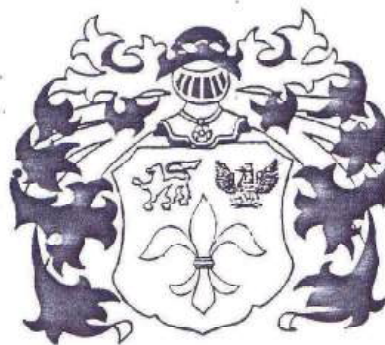
Philip Fitzdasar



Thomas O'Dugain



Ariand Dunkelaug



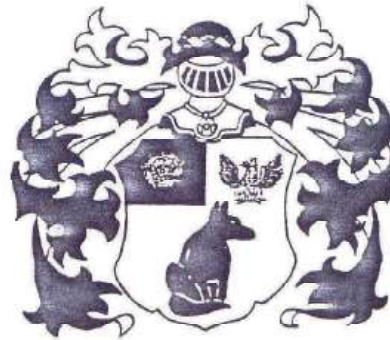
Brian de Brojgilbert



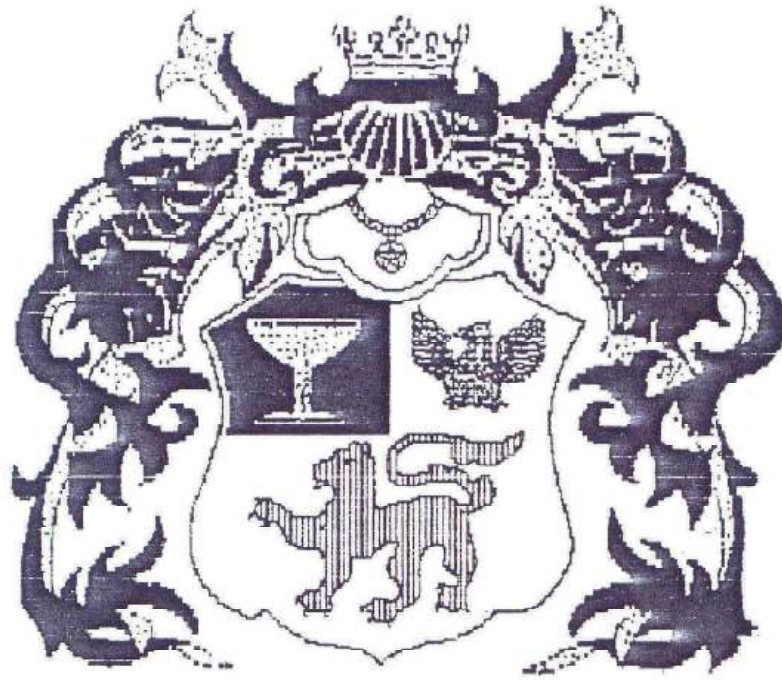
Varkas Skelleftea



Fin Uap Gareint



Alric Cleadheamhor



Aus dem Reiche Khün Tiran Og

Ich, Derman Oytregor, Abt des Klosters Corna, werde nun auf Befehl des mächtigen Phillip Fitzdazar, König von Tiran Og, Seneshall von Khün, die Geschichte des Landes niederschreiben, damit sie jedermann wisse und sie niemals in Vergessenheit gerate.

Seit Menschen über die Erde Berkenfaras gehen wurde Tiran Og vom Volk der Wahren bewohnt. Diese robusten Menschen lebten ihrem unbändigen Freiheitswillen folgend in lockerer Sippen- und Clanverbänden zusammen, deren einziger Zusammenhalt in familiären Bindungen bestand.

Ohne von einem König oder auch nur von einer Versammlung der Häuptlinge regiert zu werden lebten sie in der Nachbarschaft des mächtigen Khün. Die Macht und die Fähigkeiten der Zauberer von Cozia-Vill-Crieanat fürchtend fielen einzelne Gruppen immer wieder in Oranadagh ein, um abgelegene Höfe zu plündern oder einfach nur ihre ungezügelte Kampfeslust auszutoben. Vor allem die Eisenwaffen der Khüner stellten eine hohe Anziehungskraft dar, weil die Wahren nur Bronzewaffen und Geräte herstellen konnten.

Regelmäßig unternahmen die berittenen Bogenschützen des Königs von Oranadagh Vergeltungszüge in das Land der Wahren. Nur wenn diese Vorstöße so bedrohlich wur-

den, daß die Wahren fürchteten unterworfen zu werden, gelang es ihnen, sich zusammenzuschließen.

An der Stelle, wo der Fluß Meagon in die Bucht von Kifa fließt liegt die Stadt Thostwell. In dieser Stadt lag der Tempel der schrecklichen und blutrünstigen Göttin Natra. Die Priesterschaft dieser Fruchtbarkeits- und Kriegsgöttin war das einzige verbindende Element der Wahren. Deshalb wurde der Hohepriester der Natra in Zeiten der Bedrohung zum Anführer bestimmt und organisierten Kampf gegen die Rhüner.

Einsmal gelang es den Truppen des tapferen Baranagh die wilden Horden der Wahren in der Schlacht in der Ebene von Timas vernichtend zu schlagen. Zusammen mit weiteren Truppen aus Garionath schloß er Thostwell ein. Schon sah es so aus, als ob die Wahren eine Provinz der Rhüner werden würden. Aber in der Nacht vor dem letzten Angriff beschworen die Priester der Natra einen schrecklichen Dämonen. Dieser drang in das Zelt Baranagh's ein und tötete ihn. Danach schlüpfte er in den Körper des Kriegers und durchheilte das Lager. In Panik versetzt durch den grausigen Anblick ihres Führers, aus dessen Augen sich Würmer zu bilden schienen, flüchteten die Rhüner.

Noch sicherlich wären die Wahren früher oder später durch ihre eigenen Streitereien so geschwächt worden, daß sie untergegangen wären; wenn nicht ein unvorhersehbares Ereignis den Lauf ihrer Geschichte geändert hätte.

Vor 286 Jahren erschienen am Horizont fremde Segel. Eine Art von Schiffen, die niemand kannte. An Bord dieser Schiffe waren fremdartige Männer in metallenen Rüstungen, die eine klangvolle aber unverständliche Sprache sprachen. Diese Schiffe landeten an der Zunge des Borag. Als erstes verbrannten sie ihre Schiffe und errichteten einen Altar. Bei diesen Männern handelte es sich um 500 Adlige aus dem Volk der Skannen mit ihrem Gefolge. Da sie zu Hause gegen ihren Herrscher rebelliert und verloren hatten, waren sie von ihren heimatlichen Gestaden aufgebrochen um der Vernichtung zu entgehen.

Ausgehungert und voller Verzweiflung sandten die Führer der Skannen Botschafter zum Herren des Waldes von Mahre. **Thomas O-Dugain** bat den Wald den Flüchtigen Hilfe zu gewähren. So gelang es den Skannen dort eine Siedlung zu errichten und eine Burg zu bauen, der sie zu Ehren ihres Gottes den Namen Angleia gaben.

Nachdem sich die Skannen von den Strapazen ihrer Flucht erholt und sich in Angleia etabliert hatten, begannen sie eine Straße an der Küste der Bucht von Kifa zu bauen. Nachdem diese fertig war kamen sie in näheren

Kontakt mit den Wahren. Wie auch die Ureinwohner von Tirnaa Og gaben sich die Skannen einer hemmungslosen Liebe zum Kampf hin. So dauerte es nicht lange und Skannen und Wahren waren in häftige Kämpfe verwickelt. Aber trotz ihrer zahlenmäßigen Unterlegenheit behielten die Skannen dank ihrer Metallwaffen und ihren 500 adligen schweren Reitern die Oberhand.

Nach und nach gelang es ihnen einige Clans und Sippen unter ihren Einfluß zu bringen und somit ihre Truppenstärke aufzustocken. Schließlich sahen sich die Wahren gezwungen, wieder einmal einen Zusammenschluß unter dem Hohepriester der Natra zu bilden, um die Skannen zu vernichten.

Es gelang den Skannen aber, die Truppen des Hohepriesters in der Ebene zu stellen. Da sie mittlerweile einige ihrer wahnischen Vassallen zu Reitern ausgebildet hatten, verfügten sie über ein genügend großes Kavalleriekontingent, um die Flanke der Wahren zu umgehen. Durch einen geballten Angriff auf das Lager des Hohepriesters verursachten sie eine solche Verwirrung, daß viele Wahren einfach das Schlachtfeld verließen.

Die Truppen der Skannen verfolgten die Priester der Natra bis nach Thorstwell. Wieder versuchten die Wahnepriester durch Beschwörung eines Dämonen den Anführer ihrer Feinde zu töten. Aber der Herzog der Skannen Robert Dasar erinnerte sich des Schicksals von Baranagh und er befahl seinen Priestern die ganze Nacht zu wachen. Als der schreckliche Dämon dann versuchte, das Zelt des Dasar zu betreten, entbrannte ein furchtbares Zauberduell mit dem Bischof von Angleia. Gestärkt durch die Macht Gottes gelang es ihm aber den Dämon zu bezwingen und er bannte ihn in den Beckenknochen eines Schweines, der zufällig noch vom Nachtmahl des Herzogs neben dem Zelt lag.

Am nächsten Morgen stürmten die Skannen Thorstwell und in ihrer Wut erschlugen sie fast alle Priester der Natra. Nach diesem Sieg gelang es den Skannen eine Führungsstellung innerhalb Tirnaa Og's zu errichten. Auch der Kult der Natra wurde weitgehendst verdrängt und die Wahren bekannten sich zu Gott.

Noch während die Skannen Thorstwell belagerten, sammelte der Reichsmarschall von Bhün, der mächtigste Sephoa auf Befehl des Hochkönig ein Heer, um den Unruheherd an der Grenze ein für allemal zu befrieden. Thees Priesterführers beraubt verfielen die Wahren in eine lähmende Panik. In dieser Situation berief Robert Dasar die mächtigsten und angesehensten Häuptlinge der Wahren zusammen und sie wählten ihn zum König.

Unter dem Banner des Hauses Dasar zogen die Wagnen zum erstenmal geeint in die Schlacht. Als sich die beiden Heere auf den grünen Ebenen Tirnan Og's gegenüber standen, sah sich Sephon mit weit mehr Kriegern konfrontiert, als erwartet. Auch hatte niemand mit dem Erscheinen von schweren Kavallerieeinheiten gerechnet.



Aber auch Robert Dasar erkannte, daß er auf Dauer der Macht Rhün's nicht gewachsen war. Deshalb trafen sich die beiden Heerführer in der Mitte des Schlachtfeldes um zu verhandeln. In Laufe diese Verhandlungen kam man darüber überein, daß Friede geschlossen wird und Tirnan Og vertreten durch einen König aus dem Haus Dasar in den Reichsverbund Rhün's aufgenommen wird.

Da die Rhüner aber dem wilden Temperament und der blauen Kampfeslust der Tirnauer nicht recht trauten, und diese auch bis auf den heutigen Tag nicht tun, wurde vereinbart, daß der König Tirnan Og's nur den Rang eines Burgherrn begleiten darf.

Da die Skannen über eine sehr effektive, schwere Kavallerie verfügen wurde der König von Tirnan Og zum Reiterheerführer ernannt und führt den Titel Seneschall von Rhün.

Die Bewohner Tirnan Og's sind auf den ersten Blick wilde, unerschrockene Gesellen. Von einer inneren Ursache getrieben eignen sie sich nur schlecht zum Bauer oder Handwerker. Deshalb leben die meisten Familien in den

weiten Ebenen von der Aufzucht von Bindern und Schafen. Da das Klima rau und der Winter hart ist, leben die meisten Menschen sehr bescheiden.

Auch an der Küste, wo neben der Viehzucht auch Fischfang betrieben wird, reicht das erwirtschaftete nur für einen bescheidenen Wohlstand. Da das Königreich nur über zwei größere Ansiedlungen verfügt, über die Stadt Chostwell und die Burg Angleia, gibt es kaum Handwerk. Deshalb müssen viele Waren und auch Getreide aus anderen Teilen Rhân's eingeführt werden.

Da das Königreich über keine Bodenschätze verfügt, können seine Bewohner nur mit Textilien und den Fellen der Jäger bezahlen. Manchmal gelingt es einem Clan eine kleine Herde zu verkaufen. Das Reich ist in Baronien eingeteilt, die in einem Lebensverhältnis zum König stehen. Die Barone wohnen in kleineren Burgen und leben hauptsächlich von der Pferdezucht. Vereinzelt trifft man in diesen Burgen auch Schmiede, aber das ist die Ausnahme.

Anziehungs- und Höhepunkt des Königreichs ist die Stadt Costwell. Hier haben sich Händler, Handwerker und Gelehrte, Abenteurer, Zauberer und Söldner aus ganz Erkensara eingefunden. Vielleicht erscheint dies aber auch nur dem Tirnanern so und jemand der die Welt gesehen hat wird beim Anblick Chostwells nichts besonderes entdecken.

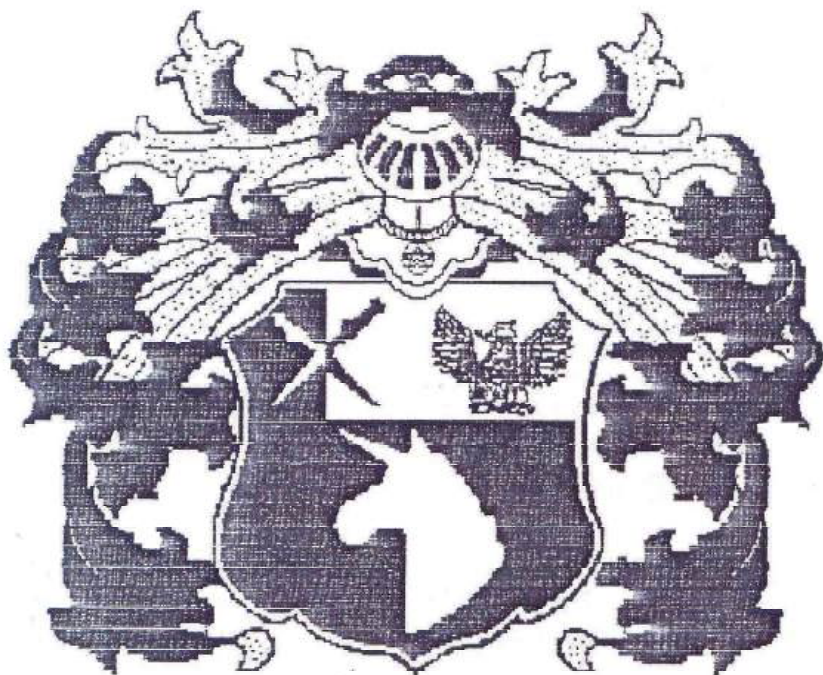
Die Stadt wird von drei größeren Gebäuden beherrscht. Das erste ist der Palast des Königs, in dem der Stadthalter wohnt und wo der König absteigt, wenn er in der Stadt ist. Gleich daneben liegt das Areal des Klosters Torna mit der Kathedrale. Am Westende der Stadt, auf einem Hügel über dem Fluß Meadon liegen die Ruinen des alten Tempels der Natra. Gerüchte besagen, daß es unter dem Tempel ein geheimes Netz von Gängen und Kammern gibt, in dem die letzten Priester der Natra ihre finsternen Kulte ausüben. Diese Gerüchte wollen auch von einer Gruppe von Muechelmördern wissen, die zu Ehren Natra Menschen töten.

Neben dem Stadthalter und dem Abt von Torna liegt noch ein guter Teil der Macht und des Einflusses von Chostwell beim Rat der Händler, Handwerker und Schiffseigner von Chostwell.

Die meisten Menschen in Tirnan Og sind im Umgang mit Waffen einigermaßen geübt. Die einzigen, die Magie ausüben sind die Priester Gottes, die darauf achten, daß die Gesetze eingehalten werden. Neben diesen Priestern gibt es in den weiten des Landes noch einige Heiler und Druiden, aber ihre Zahl nimmt ständig ab. Vor allem am Hofe des Königs, der oft im Streit mit den Priestern

liegt, da sein lockerer Lebenswandel die Priester und deren Nachtauspruch den König stört, wird Magie von Zarden ausgeübt.

Da dem König die ewigen Intrigen in Chostwell und die Nörgeleien des Priesters zu nervig sind, und er den mangelnden Luxus bedauert, hat das Haus Dazar die ihm neu übertragene Festung Monte de Cerie zu seinem Sitz erwählt. Dort entsteht neben dem Grabmahl des Gerome Fitzdazar der neue Palast seines Sohnes Phillip.



Finn Vab Garaint — die Verheißung —

Der Wind tost über das zerklüftete Hochland und umweht das weiße Einhorn, Camerryn, der Herr der Wälder, schaut hinab auf die Ebene von Cranfouldh. Dort unten sind die Farmer und Viehhirten, die bescheiden genug sind mit dem zu leben, was ihnen dieses unfruchtbare Land bietet. So weit das Auge reicht erstrecken sich Teppiche roter Erika, nur unterbrochen von den riesigen Schafherden, die hier weiden.

Ein Hirte schaut auf und sieht das Einhorn. Er legt die geballte Faust an die Stirn und grüßt so seinen Gott. Er weiß das sich sein Leben jetzt ändern wird, denn es heißt in der alten Schrift "wer einmal das heilige Einhorn hat geschaut, der nimmer zu hungern oder dürsten braucht." Das Einhorn wendet sich ab und schaut hinauf in die Berge. Dort oben steht die Burg von Finn Vab Garaint,

dem Laird von Cranfould. Jung an Jahren kam er zu der Würde der Lairdschaft, als ihm gelang was keinem Menschen vorher erlaubt war zu tun: Er berührte das heilige Einhorn.

Wie ein Lauffeuer verbreitete sich diese Kunde im ganzen Land, denn einer alten Sage gemäß soll ein Fürstensohn kommen, der das Einhorn berühren kann und seine Familie soll fortan das Land für lange Zeit mit glücklicher Hand regieren. So bleibt es denn auch zu hoffen für die Menschen in diesem mehr als unfruchtbarem Land.

Andor Mc Teth, Historiker zu Cranfouldh



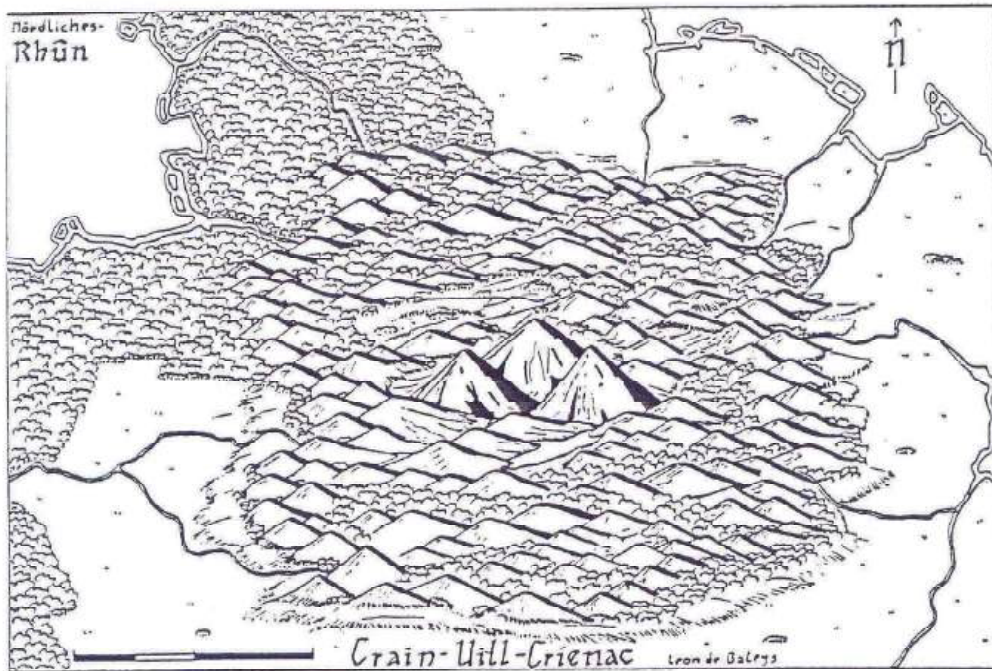
Crain-Vill-Crienac

—Verzaubertes Reich des Nordens—

Wenn man annimmt, und das darf man ohne Zweifel, daß das Land Rhün eines der vielfältigsten Reiche von Erkenlara darstellt, so sollte man solches auch von jenem Königreich sagen, das als eines der ältesten im Bund des Reiches besteht. Crain-Vill-Crienac, das nördlichste der Königreiche, von drei Seiten durch die See umgeben und im Süden an Tirnan Oy und Oranadagh grenzend. Oft bezeichnet als "Das kühle nördliche Blatt der Rose". Vier Landschaften von unterschiedlichem Reiz. Das Zentrum des Landes bilden die Berge von Crienac, umgeben im Nordwesten vom Wald von Mare, im Nordosten von den Marschen Amelonds, im Süden von der Ebene der stehenden Steine.

Ein Land das immer schon vom Geschlecht der Magier beherrscht wurde und so nicht zuletzt durch ihr Einwirken

seinen besonderen Zauber und seine eiserne Ursprünglichkeit bewahrte. Hier sind noch viele Zeugnisse der ersten Zeitalter der Welt erhalten und manche warten bis heute auf ihre Wiederentdeckung. Andere sind wohl verschlossen und behütet durch die Herren von Crain-Vill-Crienac.



Die Berge von Crienac

-Die Höhen der Zauberer und Ungeheuer-

Wer seine Schritte in den Norden Rhüns lenkt, wird nicht an den Bergen des Crienac vorbei reisen ohne vor der drohenden Düsterniss dieses fast provinz-großen Mittelgebirges zu erschauern. Der Crienac ist die geographische Zentralerhebung des Reiches von Crain-Vill-Crienac. Aus einem Tafelhochland, das bis zu 1200 Metern ansteigt, erheben sich wie eine gigantische Krone drei ausgedehnte Berglandhöhen mit Gipfelspitzen bis zu 3000 Metern Höhe.

Nicht nur die bedrückende Kompaktheit und mächtige Erscheinung des, bereits in seinen Ausläufern hoch aufragenden Blassivs sorgt für seine unheimliche Ausstrahlung. Über der gesamten Region liegt eine dünne, aber finstere Wolkendecke, und zwar derart niedrig, daß sich die drei Gipfel des Crienac wie sonnenbeschienene Inseln daraus erheben. Darüber hinaus ist die Bewölkung vielfach durchbrochen und Sonnenstrahlen, die wie Strahlenspeerer dort einfallen, zaubern zudem noch seltsame Licht und Schattenbilder über die finsternen Täler und Höhenzüge. Die alles überragenden Gipfel jedoch liegen bei Tage

ständig in dem Glanz des strahlenden Sonnenlichts. Ein Glanz der noch verstärkt wird von fast das ganze Jahr über bestehenden Schneekappen. Des Nachts und zuweilen auch bei Tage sieht man Unwetter und plötzliches Wetterleuchten in den Wolken über den Hoch- und Berglandhängen toben und Blitze zucken von dort hinab in die finsternen Schluchten des Crénac.



Die meisten Flächen der Hänge und Höhen sind mit Heide, Strauch und Buschwerk bewachsen. Nur hin und wieder ziehen sich Forste von niedrigen Kiefern oder Birkenhaine wie Flecken und Wucherungen darüber. Anders die Täler und Schluchten; sie sind ausgefüllt mit finsternem Tannholz und farabedeckten Niederungen. Darunter hervorragen plätschernde Bäche und manchmal kleine Flüsse der Ebene aus dem Gebirge entgegen. Zu Zeiten der Schneeschmelze oder im Herbst während der großen Regenfälle verwandeln sie sich aber blitzartig in reißende Wildwasser. Weiter oben sind einige Täler zu stillen Bergseen aufgefüllt, teilweise versteckt im dichten Wald oder aber wie große funkelnde Spiegel eingebettet in den Schoß der Berge. Manche der niedriggelegenen Seen sind alt und verlandet oder zu tiefen Sümpfen verwittert. Die darin lebenden Geschöpfe sind nicht selten ebenso alt wie ihre Gewässer.

Dort, wo das Hochland in das hochaufschießende Bergland übergeht, herrschen Wind und Wetter über das gepötschte und zerrissene Fels- und Geröllterain. Nur Büsche und Sträucher und hier und dort eine geschützt stehende

Tiefer halten hier oben bei 3000 Metern noch stand. Hier wächst das zähe Berggras und bedeckt den wenigen, kargen Boden, der noch nicht abgetragen oder fortgespült wurde. Noch höher hinauf finden sich dann nur noch Moos und Flechten. 200 Meter unterhalb des Gipfels hält sich dann keine Pflanze mehr und nackter, zum Teil vereister Fels und Geröll bestimmen das Landschaftsbild.

Die Magier von Crienat

—Die Herren der Elemente und Geister—

Gene, die verbohrt genug sind sich hier näher an die Berge heran zu wagen, ja diese sogar versuchen zu ersteigen, werden bald über die Aussichtslosigkeit ihres Unterfangens fluchen. Im entscheidenden Moment führt der Weg in die falsche Richtung oder endet an einem Abgrund und zwingt zur Rückkehr. Oder aber die Schritte führen durch eine verwirrende Anzahl von Schluchten und über Hänge und schließlich steht man plötzlich dort, wo man sich vor Stunden anschickte aufzusteigen. Wem es dennoch gelingt, in das Hochland vorzudringen, der wird je nach Charakter von einer brennenden Wut oder tiefer Schwermut gegenüber allem um sich herum erfaßt. Die Folge ist eine oft einfallreichere Form von Selbstmord.

Der Grund für diese Geschehnisse ist eine magische Zone, welche die Herren des Crienat mit vereinten Kräften um das Mittelgebirge gelegt haben und vor dem nur seine Bewohner, sowie jeder Zauberkundige und die Träger bestimmter Amulette geschützt sind. Diese Herren sind auch zum Teil verantwortlich für die seltsame Wolkendecke und sicherlich für die Existenz manch einer seltsamen Kreatur und vieler noch seltsamerer Erscheinungen und Geschehnisse in den Bergen und Hochlandtälern des Crienat. Zudem sind da aber auch Höhlen und Schluchten in denen immer schon Wesen und Dinge lebten; über die auch keiner von ihnen Macht hat, ja sich sogar vor ihnen scheut.

Einige Ergebnisse dieser Experimente leben heute als Diener und Hofstaat der Zauberer in deren Wohnstätten. Viele der von Grund auf mißtrauischen und eigenbrödlerischen Magier leben jedoch völlig allein. Die Wohnstätten sind so unterschiedlich und einmalig wie ihre Bewohner. Die, stets mit magischen Mitteln errichteten, Häuser sind in der Regel ein wenig burgartig und meist von erheblicher Größe. Ihre Form ist immer eine Auspielung auf den Wissenszweig des Eigentümers. So gibt es welche in Form eines riesigen Schneckenhauses oder einer ebenso dimensionierten Sanduhr. Einige sind unterirdisch, andere oberirdisch, im, unter oder auf dem Wasser schwimmend, niedrig schwebend oder gar hoch in der Luft. Es gibt

Heimstätten, die nur aus einer Tür zu bestehen scheinen und solche, die man gar nicht sieht. Manche sind gigantische Pflanzen und ein Heim ist soar im Innersten eines großen, lebenden Sauriers.

Die Arachai

—Das Volk von Crienat—

Wie zuvor beschrieben, sind die Höhen und Niederungen des Crienat keineswegs ein Paradies. Darum ist er nur sehr dünn besiedelt. Erst in direkter Nähe von Ansiedlungen bemerkt man überhaupt, daß es eine Bevölkerung gibt. Und da sie nicht großartig umher reist finden sich auch nur wenige Wege, die man als Wanderer auch besser nicht verläßt.

Stets leben in der Nähe der Magierschlösser kleine Bauerngemeinschaften in Gemeingütern oder Dörfer in Frohnabhängigkeit und somit auch unter dem Schutz Derselben. Die wenigsten Magier sind als Herren übermäßig sozial eingestellt; sie betrachten die ihnen diehrenden eher als Besitz und notwendiges Übel, um ihre bequemliche Lebensführung zu erhalten. Allerdings sind Ungerechtigkeit und unmäßige Willkür ebenfalls eine äußerste Seltenheit. Die Zauberer von Crain-Vill-Crienat sehen sich als höhere Wesen und blicken auf alle anderen Rassen mit einiger Geringschätzung herab.

Im Dienst der Zauberer befinden sich Abkömmlinge der verschiedensten Rassen. So gibt es Dörfer die von Menschen, Gnomen, Halblingen und vielen anderen bewohnt sind. Die Magier bevorzugen aus verschiedenen Gründen solche Rassen, die seit jeher von den Menschen nicht gern als Nachbarn gesehen werden. Also leben in den Bergen auch Trolle, Alben, Kobolde, allerlei Wesen die von den Menschen bereits in das Reich der Sagen verwiesen wurden und sogar einige kleine Orkstämmen.

Man braucht aber nun nicht zu denken alle diese Wesen lebten nun in bester Eintracht miteinander; aber allein schon aus Furcht, die Herren in ihrer Ruhe zu stören, bewahren alle untereinander einen weitgehenden Frieden. Insbesondere aber auch durch die stricteste räumliche Trennung. Will ein Arachai reisen, was selten vorkommt, so erbittet er bei seinem Herren wie bei allen Dingen um Erlaubnis — und manchmal erhält er sie auch.

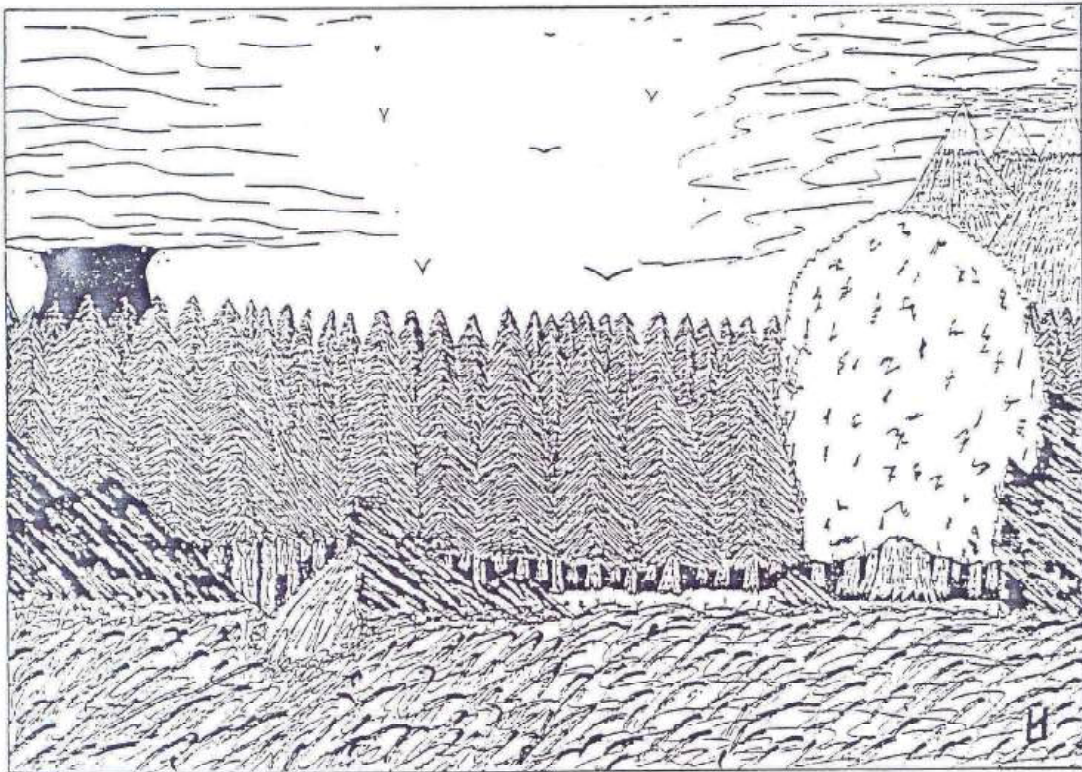
Der Wald von Mahre

—heimaisvoller Tana—

Sei mir gegrüßt, einsamer Wanderer! Du näherst dich dem großen Wald von Mahre. Lieblich liegt er vor dir, mit mächtigen sonnendurchfluteten Laubbäumen.

Du fühlst ein fernes Sehnen in dir und betrittst den herrlichen Wald. Ein Singen liegt in der Luft, wie du es noch nie gehört hast. Wie in einem Traum wandelst du weiter und weiter. Da machst du plötzlich auf und findest dich in einem Dornengebüsch wieder. Pech, denn entweder erbarmt sich dir ein Bewohner dieses Waldes, oder du wirst ein weniger dekorativer Teil dieses Fleus. Nichts nützt es dir zu zucken und zu strampeln, denn bald sind deine Kräfte am Ende und du siehst dich um! Das Bleiche dort neben dir entpuppt sich als ein früherer Gast, der wohl schon seit Jahren nicht von diesem Fleu lassen kann. Aber vielleicht hast du in deinem nächsten Leben mehr Glück.

Genug der leichten Unterhaltung. Kommen wir nun zu den wirklich ernsthaften Dingen: Der Wald von Blaher. Was man von Osten sieht, konnte man eben lesen. Kommt man über das Meer von Norden oder Westen, sieht man eine dunkle Küste aus Nadelbäumen und schwarzem Basalt. Hier traut man sich kaum zu landen und das ist auch besser so. Denn wer nicht eingeladen wurde, sollte auch nicht kommen.



Nur auf der Landspitze im Westen liegt eine Burg. Diese Feste gehört zu Tirnan Og und wird vom Wald geduldet, da Thomas O'Dugain ihn darum bat. Ein Nachschubweg verbindet die Burg mit ihrem Reich. Aber weith

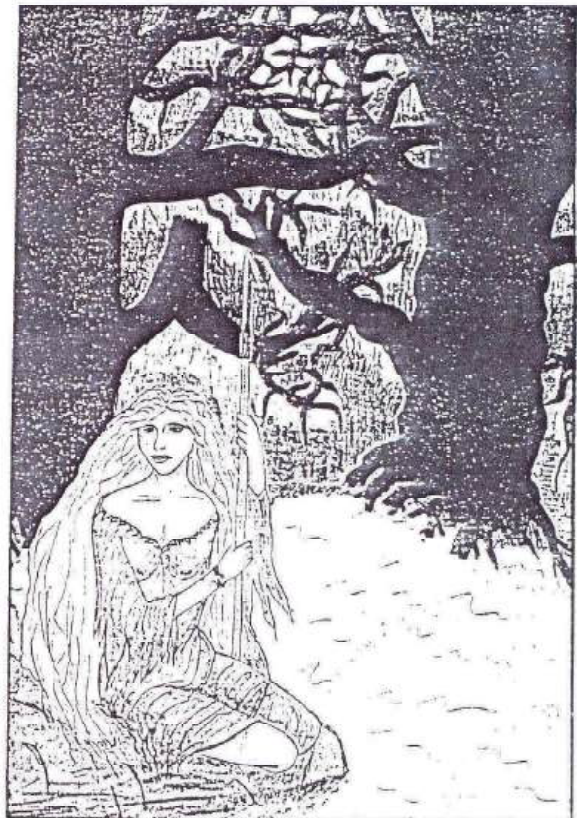
besser nicht vom Weg ab, was dich auch immer lockt.

Erreicht man den Wald aus dem Süden, so wohl kaum durch den Crain-Vill-Crienat. Wer von dort zu mir kommt, kennt mich und den Wald. Also näherst du dich wohl aus der südlichen Ebene und siehst wieder den lieblichen, sonnedurchfluteten Wald. Auch wenn überall sonst Regen fällt, was dich doch etwas stutzig machen sollte. Daran erkennt man auch, daß man mehr, als nur einen einfachen Wald vor sich hat.

Nehmen wir an, daß du die Straße außer acht läßt und weiter in den Wald vordringst. Eventuell triffst du auf ein kleines Bauerndorf oder auf eine Föhlerhütte. Diese Menschen haben die Erlaubnis von mir und dem Wald hier zu siedeln. Dafür dürfen sie sogar einige, bestimmte Bäume fällen. Aber wehe, du hackst ohne Erlaubnis einen Stamm ab. Schon hörst du ein starkes Rauschen in den Kronen, obwohl kein Lüftchen weht. Du darfst ruhig flüchten, die Baummächter holen dich trotzdem ein.

Plötzlich siehst du in jedem Baum ein Gesicht und jeder Ast greift nach dir. Entweder wird aus dir eine Salbe um die Rinde zu heilen, oder die Baummächter bringen dich zurück an den Ort deines Frefels.

Dort liegt ein wunderschönes Mädchen mit grüner Haut und traumhaft blonden Haar mit dunklen Strähnen. Blut an ihrer Wade lenkt den Blick auf die Wunde, die du ihr schlugst. Da Dryaden sehr sanfte Wesen sind, verzeiht sie dir hoffentlich. Sollte sie aber bewußtlos sein oder gar sterben, so ist dein Schicksal besiegelt. Die mächtigen Baummächter greifen mit ihren Ästen nach dir und du wünschst, du hättest nie etwas von Holz gehört. Sollte Dir aber plötzlich etwas fehlen, zum Beispiel deine Kleidung, die Waffen oder nur das Leben, so lausche, ob du leise Reime hörst. Kobolde erlauben sich einen Schabernack. Mit echt scheußlichen Reimen, grauen-



sigen Geschichten und widerlichen Versen lassen sie

Selbst den stumpfsinnigsten Troll erschauernd die Flucht ergreifen. Man weiß nicht, was schlimmer ist, die schlechten Scherze oder die furchtbaren Vierzeiler.

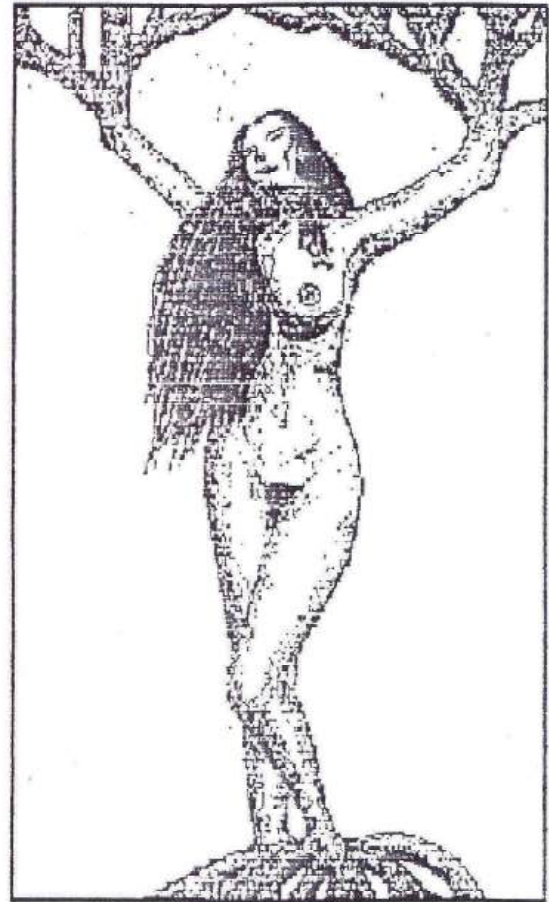
Es gibt aber auch schöne und friedliche Wesen in diesem Wald. Einhörner in allen Farben, winzige leuchtende Zwölfen, bunt schillernde Libellen von beachtlicher Größe mit niedlichen Reiterinnen auf ihren Rücken, edle Feen in zarten Blattgewänder und Quellnymphen ganz ohne Gewänder. Ist auch nicht sehr ratsam, wenn man in einer Quelle lebt. Ständig nasse Klamotten könnten zu einer Lungenentzündung führen; oder sollte ich besser Nierenentzündung sagen...

Du wandelst durch Blumen, vorbei an stillen Seen und Weihern. Wild in Fülle bietet dir Wahl, verfeinert mit Beeren und Pilzen. Vögel singen in den Zweigen und folgst du dem schönen Gesang, siehst du wunderschöne Frauen mit prächtigen Flügeln. Sie zwinkern dir zu, aber das leise Klackern der schimmernden Krallen ist eine deutliche Warnung. Wanderst du weiter, an den murmelnden Bächen siehst Sathyre und Nymphen bei fröhlichem Treiben.

Kommst du noch tiefer in den Wald, wird es immer finsterner um dich herum. Mehr dunkler Tau, kleinere Lichtungen und Stämmen, die bis in den Himmel zu ragen scheinen.

Einige der Stärkeren scheinen bewohnt zu sein. Doch sollte es niemand wagen, in diese dunklen Öffnungen zu treten. Manche dieser Bewohner sind von weniger angenehmen Charakter und außerdem warten sie nur auf unvorsichtige Besucher. Sei es ein Kaninchen, ein Bär oder eine Mücke, keiner erscheint wieder im Licht.

Du fühlst dich bald wie in einem Tempel. Wie eine riesige Halle mit mächtigen Säulen spannen sich die Kronen über dir. Kaum ein Sonnenstrahl erreicht den Boden und ist dort auch nicht immer erwünscht. Von Ranken und Moos halb verdeckt, erkennt man an einigen



Stellen eindrucksvolle Ruinen aus der Zeit des ersten Zeitalters. Chetehrien hieß damals dieser Kontinent und so nennen wir auch heute das Volk, das diese Städte erbaute. Obwohl ohne Mörtel kann man kein Messer zwischen die Steine schieben, so passgenau wurden die Mauern errichtet. Man kennt den Namen, aber seine genaue Aussprache und die Kultur dieses Volkes verschwanden im Dunkel der Zeit. Wer weiß, was die Zukunft von uns berichtet...

Erreichst du die Ufer des Shin, Carron oder des Oykell, spannen sich riesige Baumrücken über den Strom. Eichen bilden die Brückenportale und lassen dich ob deiner Winzigkeit schauern. In den Wipfeln wohnen Menschen von kleinem und schlankem Wuchs. Amutige Fachwerktürme haben sie in die Wipfel gebaut und durch Äste verbunden. So erab sich eine kleine Stadt in den Kronen.

Nast du am Anfang noch eine gewisse Fernsicht, so siehst du bald nur noch mächtige Stämme um dich herum. Überall raschelt und wispert es, aber niemand ist zu sehen. Geh um die nächste Wurzel herum und alles sieht genauso aus wie eben zuvor. Wo ist Norden, wo Osten oder Westen? Stunden werden zu Tagen und immer noch irrft der einsame Wanderer umher und sucht seinen Weg. Er hört leises Lachen aus den Wipfeln oder boshaftes Gekicher unter den Wurzeln. Der Boden wird feuchter, das Gehen durch Luftwurzeln, morsche Äste und morderndes Laub behindert. Flechten hängen wie Bärte von den Zweigen und schrumplige Rinde erinnert dich an Greisengesichter. Mücken und Egel beginnen dich auszusaugen, in der Nacht auch Fledermäuse oder Schlimmeres. Du siehst die Spuren mächtiger Wildschweine im aufgewühlten Boden, stolperst in große Schlammrinnen, siehst die Kratzspuren von Bären hoch über deinem Kopf an den Stämmen und fragst dich ängstlich, was für Wesen die weiteren Spuren hinterlassen haben. Kratzt du die juckenden Stellen, findest du am nächsten Morgen Blasen in der Wunde. Riesige Tausendfüßler zwingen dich zum Ausweichen, Spinnennetze mit armstarken Seilen beflügeln deine Fantasie und du rennst vor dem Ergebnis davon, nur um festzustellen, daß du in einem riesigen Sumpfwald stehst.

Verlichter tanzen einen Reigen über schwarzem Gewässer, wie Geister treiben Nebelfetzen über dem Moor. Geschichten über Hexen und Basilisken fallen dir ein und du beginnst deinen verrosteten Schild blank zu putzen. Die Luft ist feucht und schwer, ein Gestank von Moder und Verwesung bringt Gedanken an Tod und Verdammnis mit sich. Die Gewänder werden klamm und beginnen zu

faulen. Nach einer Nacht findest du Pilze auf deiner Haut und ein grüner Schleim hat deinen linken Stiefel aufgelöst, zusammen mit deinen Zehennägeln. Würmer bohren sich durch Stoff und Leder, während die Metallteile sich langsam aber unaufhaltsam auflösen. So gelangst du in Lumpen gekleidet in das Herz des Waldes. Während Würmer und Maden sich in eitrigen Beulen winden, siehst du über einem leuchtenden Nebel die Ureiche, den Sitz des Thomas O' Dugain. Finster wirkt sie, die Baumfestung Arak Noe, ewig und zeitlos.

In seiner unendlichen Güte läßt es der Herr des Waldes um dich dunkel werden und du erwachst im hellen Teil des Waldes. Kichernde Nymphen waschen deine Wunden und kühlen deine brennende Stirn, während Wichtel deine Lumpen wieder in Kleidung verwandeln. Waldgeister heilen deine Wunden, Dryaden spenden dir Schatten und Feen bringen dir Nahrung. Du errötest ob soviel Schönheit und Liebe und gelobst, nie wieder einen Baum achtlos zu verletzen. So ziehe denn heim und denke immer an die Herrlichkeit und den Schrecken des großen Waldes von Mahoe.

Die Marschen von Amelond

—Dreiklang von Himmel, Land und Meer—

Die Küste Amelonds. Eine langgestreckte Region, ein unsicherer Lebensraum, von Sturmfluten zerstükkelt, die tief ins Land eindringen. Doch die Menschen dieser rauhen, sturmgepeitschten Landschaft haben dem Meer, den urgemaltigen Fluten, den Krieg erklärt. Tag um Tag, Jahr um Jahr haben sie immer neues Land gewonnen, den schäumenden Wellen Deiche entgegengestellt und so ein Land der See abgerungen, das sie Amelond genannt haben. Ein Name, der soviel bedeutet wie "unser Land".

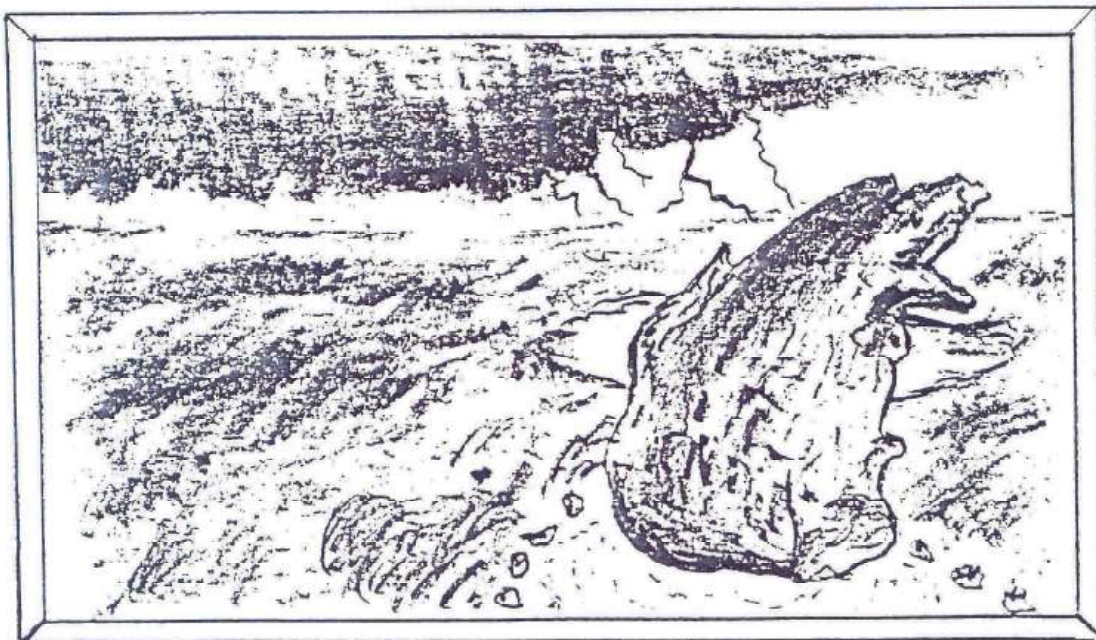
Das Volk, welches dies vollbracht hat, die Tronden, sind ein freies Volk ohne Lehnswesen. Es ist nur einen Herren, den sie akzeptieren. Dies ist der Herr von Burg Runhallen. "Unsmert", wie der Verwalter des Landes Amelond von den Tronden betitelt wird, ist, so war es immer und so wird es immer sein, ein Mantiker aus den Bergen des Coienac kommend. Ein Zauberer, dessen Aufgabe es ist, das Land zu einen, ein Band zu flechten zwischen den starren und eigensinnigen Menschen Amelonds. So berichtet eine der vielen melancholischen Weisen der Küstenbewohner von Aetan Hoamar, ein Magier, der die sagenumbobene schwebende Burg bezog, die kalten Mauern mit neuer Wärme erfüllte und von dort aus den Menschen zeigte wie man gegen das Meer kämpft, der

sie vor Sturmfluten warnte und aus vielen einzelnen Sippen ein Volk schuf.

Die Tonden weiden ihr Vieh auf den saftigen Wiesen der Marschen. Rinder, die Milch und Fleisch liefern, und Schafe, aus deren Wolle sie ihre im ganzen Reiche Rhün begehrten Tücher weben. Sie bebauen das Land und fahren reiche Ernten an Flachs und Getreide ein. Es ist ein unvergeßlicher Anblick, die weiten Flächen goldgelben Getreides im peitschenden Wind wogen zu sehen; ein leuchtender Kontrast zum meist grauen Himmel. Doch ebenso trostlos ist der Anblick im Winter, wenn sich über kahlen Flächen das Pfeifen des Windes und das Heulen der Möwe zu einer melancholischen Melodie vereint.

Der Fisch- und Krabbenfang, die Jagd auf den Seehund und den Wal, die gelegentlichen Beutezüge in benachbarten Ländern sind das einträgliche Geschäft, das die Bewohner der Inseln und Halligen betreiben. Mit ihren dickbauchigen Schiffen, den Cogs, fahren die Männer auf See, während ihre Frauen in schwarze Gewänder gehüllt auf ihre Heimkehr warten.

Trotz seiner zugegebenermaßen nicht besonders gastfreundlichen Bevölkerung (Fremde, so heißt es, sollen sie gelegentlich kurzerhand ertränken, was sie in ihrer eigenartigen Sprache "Quabbeldrank" nennen. Schiffbrüchige machen sie zu Sklaven, egal welchen Standes sie sind.) und all den anderen Unannehmlichkeiten, die Besucher fernhalten und an der die an anderer Stelle noch ausführlicher eingegangen werden soll, sind die Beziehungen zu anderen Ländern und Völkern nicht völlig abgebrochen.



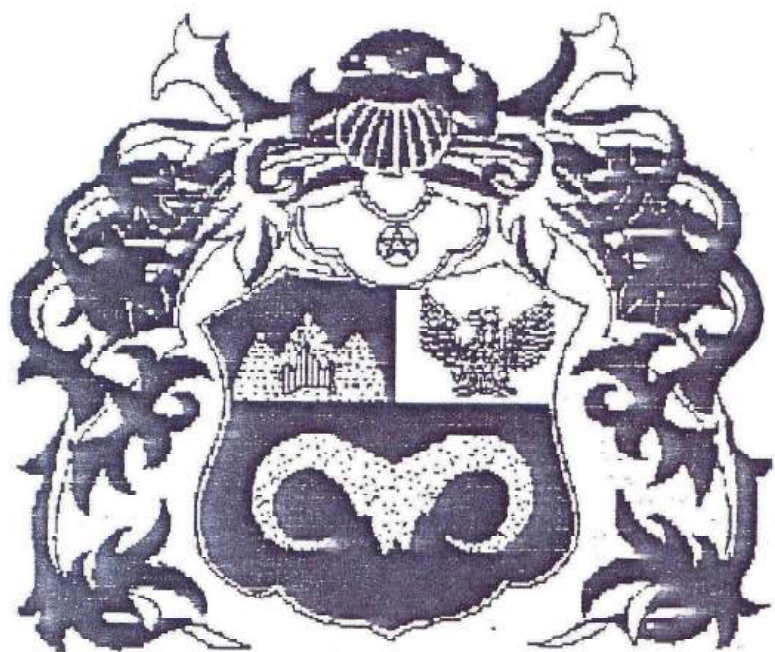
Es ist eine der wichtigsten Aufgaben des Lehsträgers Amelonds, den Handel in Schwung zu halten. Von ihm eingesetzte Verwalter sorgen so gut es geht, für eine reibungslose Abwicklung der Handelsgeschäfte. Diese Verwalter leben zumeist etwas abgeschieden und kleiden sich in weite, wallende Gewänder, die ihre Gesichter und Gestalten weitestgehend verhüllen. Die Tronden wahren eine gewisse Distanz zu ihnen, fürchten sie doch, was sich wohl unter den stofflichen Hüllen verbergen mag. Man raunt, daß "Uaxwert" Wesen aus fremden Welten geschickt hat, für die es ein leichtes sein soll, mit ihrem Herren auf Burg Runhallen jederzeit Kontakt aufzunehmen.

Das Hinterland Amelonds, welches an die Höhenzüge des Crienars grenzt, bietet ein Landschaftsbild, geprägt von weiten Ebenen, kniehoch mit Gras bewachsen; durchbrochen von sanft ansteigenden Hügeln und einigen dichten, unheimlichen Wäldern, die das Holz für den Bootsbau und die Häuser liefern. Einsam und abgeschieden, meist im Schatten des dunklen Tanns eines nahegelegenen Waldes errichtet, befinden sich kleine Ortschaften: Bauerndörfer und Gehöfte. Große Städte sucht der Wanderer vergeblich.

Im Süden des Landes gibt es ein Gebiet, in dem mächtige Plantagen von Obstbäumen bis zum Horizont reichen, Birnen, Äpfel, Kirschen, die vielgepriesenen und weit über die Grenzen Amelonds hinaus bekannten Pfirten. Einer pflaumengroßen Frucht mit silberweißer samtweicher Schale und einem blutroten Kern, deren klares, von kleinen Äderchen durchzogenes Fruchtfleisch sehr delikat schmeckt. Solcherlei und vieles mehr wird dort angebaut. Die Menschen dort sind die Reichsten im ganzen Land und es ist wohl auch die gastlichste Region.

Der Widderkopf, das Wappensymbol des Landes, ist nicht nur ein Symbol, es ist eine Lebensphilosophie. Der Widder ist die Verkörperung der Menschen, der Tronden: frei und unabhängig, störrisch und stolz. Es soll hier nur als Essenz wiedergegeben werden, was der Widder für die Menschen ist, als Extrakt aus Balladen und Sagen. Als das Land noch wild und menschenleer war, fand es der Widder und seine Herde. Sie begrasteten die saftigen Wiesen und zogen frei als Herren durch das Land. Doch schon bald kam das Meer. Und die Götter der See wühlten die Fluten auf, nahmen vom Land, fraßen gierig die Weiden des Widders und nahmen ihm seine Kinder. Mit dem Meer kamen die Stürme und die Götter des Himmels fuhren als finstere Schatten mit den Sturm-

winden über das Land, mit donnergrollenden Kampfes-
 rufen und blitzenden Speeren fielen sie ein, verlusteten
 und töteten. Der Widder erwehrt sich ihnen, drängt das
 Meer zurück, und vertrieb die Sturmwolken. Beide jedoch
 kehrten immer wieder zurück, wollten das Land, von dem
 sie gekostet hatten, ganz vernichten. Und so währt der
 ewige Kampf bis heute.



So hüte dich Fremder, wenn du dieses Land be-
 trittst und in der Ferne stiehst du den Schemen eines
 großen gehörnten Tieres, in dessen Augen der erhärtete
 Gram eines jahrtausende währenden Kampfes gegen un-
 erwünschte Eindringlinge wie ein tiefschwarzes Wasser
 voll unerklärbarer Traurigkeit steht.

Der Herr der tausend Träume

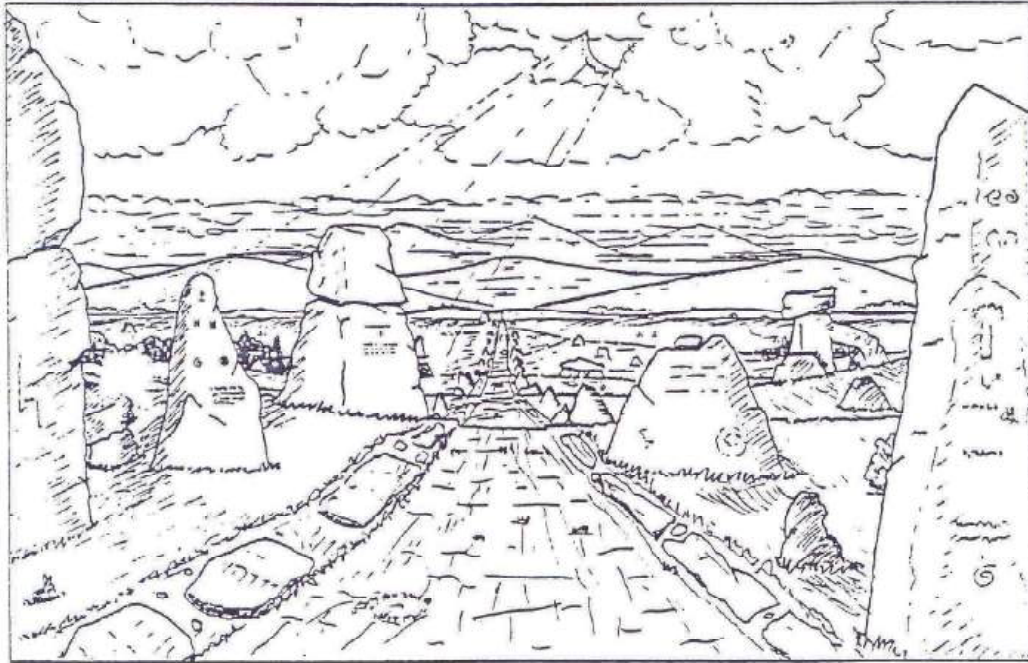
Ueckusch

— das Land der stehenden Steine —

Der Süden des Landes, eine weite hügelige Ebene,
 immer wieder von lichten Hochwäldern unterbrochen, rie-
 sige Flächen bedeckt mit wogendem Gras, mit dem der
 immerwährende Wind wie mit Meereswogen spielt. Überall
 sieht man auch bunte Felder und weit verstreut die klei-
 nen Bauerndörfer ohne Zahl. Wohl streicht schon mal der
 Blick der fleißigen Landleute voll Unbehagen die nebligen
 Höhen im Norden oder den dunklen Schatten von Mähre,
 aber die wärmende Sonne hellt die Blicke bald wieder auf.

Die Menschen leben glücklich, hier in der Korukammer Crain-Vill-Crienac's. Neben dem Handel mit den Bauern und Fischern von Ameload hat man traditionell auch ein gutes Verhältnis zu den Völkern von Tirnan Og und Oranadagh. Man betreibt üppigen Ackerbau und Viehzucht und da die Vermeser vom Crienac zwar streng, aber zurückhaltend im Wesen sind, hält sich auch die Furcht vor diesen dunklen schweigenden Wesen in Grenzen und hat sich vielerorts mit den Jahren in Respekt verwandelt.

Aber auch dieses Land ist nicht ohne Geheimnisse. Überall finden sich riesige Dolmenbauten aus Findlingen und über das ganze Land verstreut erheben sich riesige, aufrecht stehende Findlingmonolithen aus der schwarzen Erde. Das erstaunlichste aber ist die ungeheure Felsstraße, die sich vom Süden bis zum Fuße des Crienac erstreckt. Seit langem erforschen die Mantiker diese Hinterlassenschaft früherer Zeitalter und stoßen auf immer neue Überraschungen.



Das Oktagon

— vom System der Macht —

Obgleich die Magier von Crain-Vill-Crienac völlig zurückgezogen und ganz für sich allein leben und arbeiten, verbindet sie dennoch das Band der Gemeinschaft und damit auch gewisse Gesetze derselben. Für Außenstehende unmerklich, besteht unter den Zauberern eine feste, strenge Hierarchie.

Zuerst einmal gibt es drei Gruppen in dem Oktagon, innerhalb derer ein Auf- oder Abstieg möglich ist.

- Die Akluthen sind am Anfang ihrer Magierkarriere. Sie sind als Lehrlinge und Studenten im Dienste der Magier und entwickeln so ihre Fähigkeiten. Innerhalb der Akluthen gibt es bestimmte Leistungsstufen:

Der **Lehrling** wird von einem Magier ausfindig gemacht und aufgenommen. Er arbeitet zuerst als Hausgehilfe und erlernt erste Handgriffe.

Der **Praktikus** wird in die handwerklichen Grundkenntnisse, wie Grundlagen der Chemie und Physik, eingeweiht und unterstützt den Gehilfen.

Der **Studius** widmet sich ganz den theoretischen Grundlagen der Magie. Er verbringt einige Zeit im Oktagon und wird dort intensiv ausgebildet.

Der **Gehilfe** wendet unter Anleitung sein erworbenes Wissen an um dem Lehrer und den Adepten zur Hand zu gehen. Er bereitet selbständig Arbeiten der Adepten vor.

Der **Adept** schult seine magischen Fähigkeiten nach Veranlagung und unter der Anleitung des Lehrers. Nach angemessener Zeit beginnt er sich ein Hauptgebiet zu suchen.

Die **Magiker**, auch **Hexer** genannt, sind von ihrem Lehrer nach Jahren des Studiums und Erlangung aller Grundfähigkeiten entlassen und widmen sich neben der Ausbildung neuer Akluthen hauptsächlich den Forschungen in ihrem Fach. Da es innerhalb der Magiker keinerlei Graduierungen gibt, ist es schwer die Fähigkeiten der Magiker einzuschätzen. Manche sollen mächtiger sein als die Meister, sind aber so mit sich selbst beschäftigt, daß sie jedes Interesse am Oktagon verloren haben. Alle Magiker tragen eine eigene Version des Amulett, "Lumen" genannt.

Die **Mantiker**, auch **Meister** genannt, bilden die dritte Gruppe und gleichzeitig den Kopf des Oktagon. Sie sind gleich jenen Zauberern, die als freie Magier überall auf Bekentara anzutreffen sind und oft im Dienste der verschiedenen Völker stehen. Die Mantiker haben es in ihrem Fach zu wahrer Meisterschaft gebracht und vermögen darüber hinaus ganze Gemarken in ihrer Gewalt zu halten. Mantiker tragen eine starke Ausstrahlung, die je nach Machtfülle ihren Grad verdeutlicht. Es gibt acht Meistergrade, wobei der achte gleich dem niedrigsten Zauberer A ist. Nach dem ersten Grad beginnen die Hochgrade vom ersten Zauberer Z D bis unbegrenzt und alte Schriften berichten von mytologischen Hochgradmagiern, die im ersten, ja sogar im zweiten Zeitalter über die Welt geschritten seien.

Allein aber die Hoffnung, dereinst einen Mantiker fünften oder vierten Meistergrades hervorzubringen, treibt das Oktagon voran auf dem Wege der Magischen Forschungen. Und dieser Weg ist alles andere als gefahrlos. So trauerte man schon um manch Kollegen, die in das Nichts des Nimbus gerissen wurden. Ein weiterer Antrieb ist aber auch der Konkurrenzkampf innerhalb der weltweiten Magischen Zunft. Wer wollte da nicht der ruhmreichste, weiseste und mächtigste sein. So gerieten weitere hoffnungsvolle Zauberer in den Mahlstrom des jenseitigen Nichts.

Trotz aller Individualität haben sich die Magier dennoch entschlossen, sich selbst eine oberste Instanz zu geben. Ihr entspringt eigentlich der Name "Oktagon", den in diesem Rat der Acht sind die mächtigsten Magier, keineswegs alles Mantiker, der derzeit acht mächtigsten Fachgebiete der Magie versammelt. Sie tragen den Titel Großmeister und einer von ihnen ist der **Omai Magus**, der Hochmeister der Magie von Crain-Vill-Crienac.

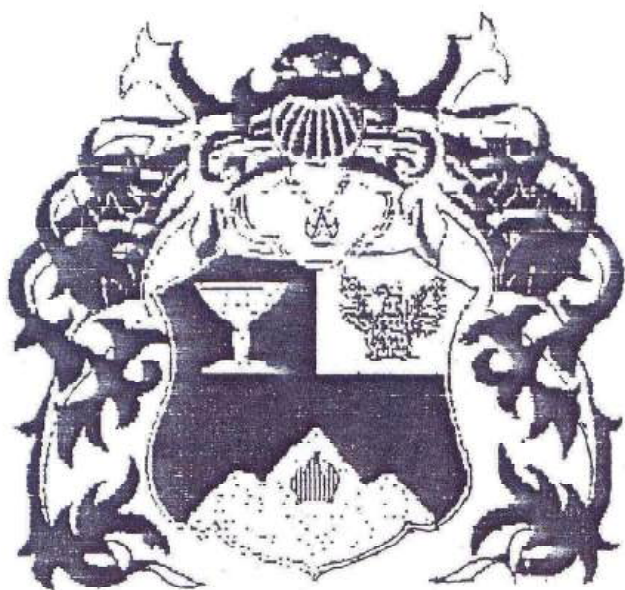
Der Rat der Acht, kurz Oktagon genannt, regelt Fragen der generellen Ausbildung neuer Adepten, schlichtet Streitfälle und kontrolliert die Einhaltung der Duellregeln. Das Oktagon entsendet Kuriere und Botschafter für Crienac und nimmt nach außen hin dessen Interessen war. Dem Oktagon obliegt es aber auch, Maßnahmen gegen Magier zu ergreifen, die aus der Gemeinschaft ausbrechen und gegen das Geflecht der umfassenden Abmachungen, Rechte und Pflichten der Zauberer von Crienac verstoßen. Ohne diese Abmachungen und Regeln ist das Überleben einer derart komplizierten, komplexen und divergenzierten Gesellschaft unmöglich.

Der Omai Magus

— der Hochmeister von Crain-Vill-Crienac —

Obgleich das Oktagon in seiner Besetzung wandelbar ist, verbleibt einer der acht immer im Kreis. Crain-Vill-Crienac ist eines der fünf Könishäuser von Rhün. Und somit trägt ein Abkömmling des Volkes das mystische Geheimnis des Landrechts in sich. In der Geschichte des Crienac offenbarte sich der Träger dieser Kraft nach Abtreten seines Vorgängers immer auf gleiche Weise: Plötzlich vom Licht des Landrecht erfüllt, überwand er alle Sperren, erklimmte den Gipfel des Crienac und ließ sich im Oktadrom auf dem Hochsitz des Omai Magus nieder. Dann erst schien der so neu intronisierte sein Bewusstsein wieder zu finden. Frauen und Männer, manchmal erst im Kindesalter, trugen das Amt ohne regelmäßige Verteilung und für wechselnde Dauer. Das längste Regnum hatte nach

alten Aufzeichnungen eine Zauberin namens "Byghar" inne.
Sie herrschte 300 Jahre.



Keineswegs ist der
Omni Magus immer der
mächtigste der Magier von
Crain-Vill-Crienac. Es ist
das Landrecht, das ihn er-
hebt. Kein Zauberer wurde
versuchen, seinen Platz ein-
zunehmen, denn die Chance,
daß die Kraft gerade auf
ihn überfließt, ist denkbar
klein. Allerdings berichtet
die Geschichte von Koaliti-
onen der Zauberer gegen
einige Omni Magus die
gänzlich vom Wege abge-
kommen waren und sich an-
schickten, Tyrannen zu
werden. So folgte nach
kurzer Zeit des Chaos und
Interregnums bald wieder
eine Zeit der Ordnung. So-
lange aber das Bestreben
des Magus dem Land, dem
Hochkönig und Bhün folgt,
scheint er unüberwindlich.



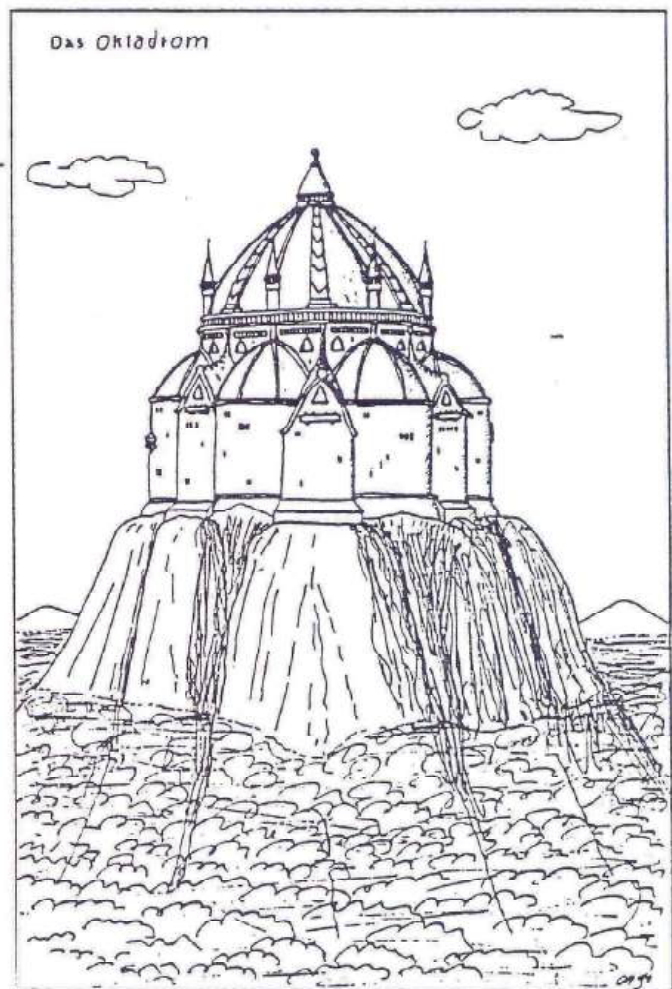
Seit nunmehr sechs Generationen fällt das Amt wieder und wieder an das Haus "de Belays". Simon der Dämoniker gründete diese Stammlinie, ein bei den Magikern eigendlich seltenes Angehen. Und nicht nur das, sein Sohn und dessen Sohn (es gab seltsamer Weise immer nur einen Nachkommen) beschäftigten sich ebenfalls mit dem Magischen Gebiet der Dänologie. Selbst das illusionäre Erscheinungsbild aller de Belays blieb das gleiche, so daß lediglich die Namen wechselten. Der zweite Sohn der Stammlinie verließ dann den alten Stammsitz und ergriff Besitz vom Urrus Daurien (über ihn später mehr). Leon de Belays schließlich war es, der dem alten Bund der Magier, welcher jahrhunderte stagniert und nahezu bedeutungslos geworden war, zur heutigen Bedeutung verhalf.

Das Oktadrom — Hort der Erkenntnisse —

Auf dem höchsten der drei Crienac-Gipfel erhebt sich ein uraltes, in seiner Größe und Wucht bedrückend wirkendes Gebäude aus graubraunem Fels. So kunstfertig errichtet, daß man glauben mag, es sei in einem Stück aus den Knochen der Berge geschnitten. Insgesamt ähnelt es einem gewaltigen katedralen Kuppelbau um den, als Seitenbeuten sechs ebensolche kleinere Kuppeln angebaut sind.

Im Inneren befindet sich exakt im Zentrum des Baues die riesige achteckige Ratschalle. Um diese Halle herum befindet sich in unzähligen Räumen verteilt die große Bibliothek. Hier ist der Ort des Studiums wo die Studenten sich zwischen Schriftrollen, Tafeln und Büchern ihrem Studium widmen.

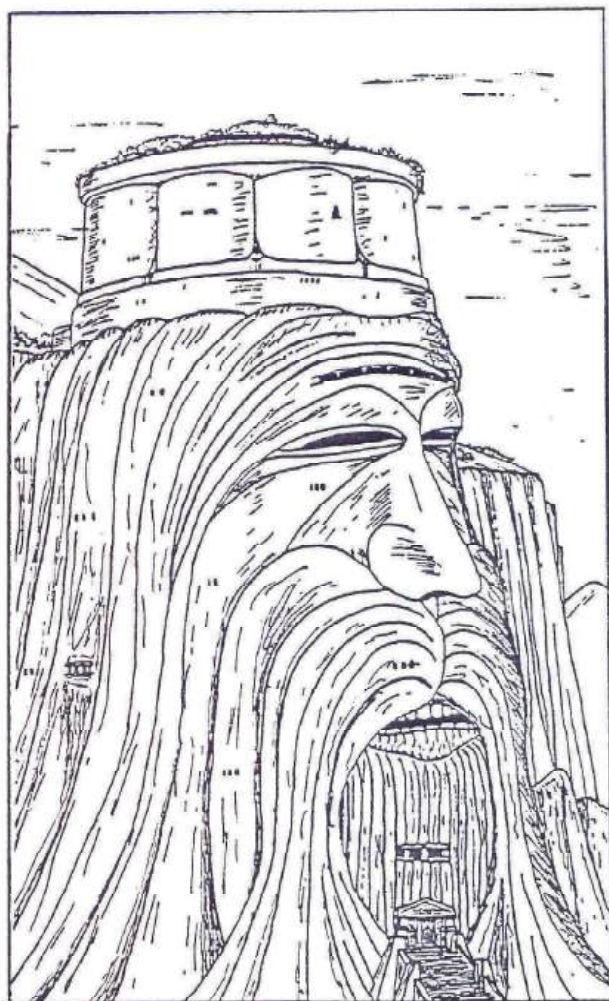
Im großen Ratsaal sind die Erkenntniszeichen des Oktagons als dreidimensionale Bilder in ihren Hochsitzen versammelt. Aus schon beschriebenen Gründen kann aber niemand sagen ob die acht nun gerade anwesend sind, oder



nicht. Hier in diesem Saal ist es auch, wo die Adepten ihre Freisprechung erhalten. Eines der feierlichsten Feste auf dem Eriencat. Das Oktadrom beinhaltet neben der Bibliothek noch Laboratorien, Sternwarten, Werkstätten und Tagerräume, die zum Teil schon vor Jahrhunderten aus bestimmten Gründen verschlossen und versiegelt worden sind. Manches gäbe es noch über dieses wunderliche Gebäude zu sagen, aber das würde den Umfang dieser Beschreibung sprengen.

Der Ursuss Daurien - steinernes Haupt der Rätzel -

Am Nordosthang des Eriencat, dem nördlichsten der drei Gipfel, liegt an seiner Basis ein Hochplateau, dessen Stirn aus einer massiven Felsmasse bestehend eine fantastische Bildhauerarbeit von wahrhaft titanischem Ausmaß trägt. Ein 60 Meter hohes steinernes Haupt schaut mit grimmigen Blick gen Nordosten. Es trägt eine Krone aus sechs starken Felsäulen, die eine Burg bilden, deren Eingang aber ein prachtvolles Stufenportal zu Füßen des Bildnisses ist. Es verschwindet scheinbar im langen Barthaar des Riesen.



Das ganze Gebilde ist eine burgartige Anlage, die tief in den Fels reicht und über deren Geschichte allgemein nicht viel bekannt ist. Außer daß es im zweiten Zeitalter angeblich vom Himmel fiel und sich tief in den Eriencat grub.

Andere Erzählungen berichten, es sei ein vom ersten Omni Magnus niedergestreckter Halbgott, der versucht hatte, die Menschen zu versklaven. Eines aber ist sicher, der Ursuss Daurien birgt uralte Geheimnisse und er ist der persönliche Sitz der Omni Magi seit mehr als fünf Generationen.

Immer wenn der Phoenix sich verjüngt, dann verbleibt an Ort und Stelle seine Asche. Aber während der Geburt jagen glühende Funken Kometen gleich, und mit den elementaren Energien geladen, durch die Welt. Meist zerplatzen sie in tausende von Einzelteilen und fallen dann zur Erde. An solchen Orten geschieht es häufig, daß Neugeborene seltsame Kräfte haben und manchmal auch behalten. Hier finden Kundige die Quellen der Kraft und seltsame Dinge gehen vor an solchen Stellen. Man sagt, daß alle Magier der Welt ihre Fähigkeiten diesen Orten zu verdanken haben. Andere Theorien sprechen davon, daß diese Stellen lediglich die Kräfte wecken, die in allen Wesen schlummern. Egal, welche Theorie nun stimmt, in den Tiefen des Crain-Vill-Crienat liegt ein solcher Urfunke der offenkundig nicht zerplatzt, sondern den Kern des später dort entstandenen Mittelgebirges bildet. Sein Feuer ist verantwortlich dafür, daß gerade hier so viele magische Begabungen entstehen. Und diese mächtige Ausstrahlung reicht bis in die entferntesten Winkel von Crain-Vill-Crienat. Nun aber, wie bei allen Dingen ist zuviel des Guten eben zu viel. Die Magier, welche hier das Licht der Welt erblicken, sind in der Regel mißgestaltet und oft genug sogar völlig verändert. Die Abartigkeiten können mit der Zeit sogar stärker werden, oder dann erst auftreten, wenn der Betreffende schon einige Jahre alt ist.

Die Einwohner des Königreiches haben große Angst vor den Mißgebildeten, ohne jedoch nur im entferntesten zu ahnen, welche Fähigkeiten in ihnen stecken. Oft genug werden diese Kinder ausgesetzt oder getötet. Ebenso oft erfährt die Bevölkerung wie ihre Herren, die Zauberer, diese Kinder abholen. Man hört dann von den Mißgestalteten nie wieder etwas, was bei den Dorfbewohnern zu den wildesten Vermutungen führt.

Diese bedauernswerten Geschöpfe werden von den Zauberern aufgezogen und gemäß ihren Veranlagungen ausgebildet. Denn die ganze Rasse ist so entstanden. Anfangs aus den Überlebenden der Verfolgung und später durch eben beschriebene Aufnahme. Die neuen Magier erlernen bald ihre zum Teil wahrhaft skurile Gestalt unter Illusionen zu verbergen und schauen später mit Verachtung manchmal sogar Hass auf die normalen Sterblichen herab.

Die wahrhafte Gestalt eines Magiers von Crain-Vill-Crienat hat wohl kein Mensch bisher gesehen, denn sie lieben es, sich mit Illusionen zu tarnen. So trifft man sie, wenn überhaupt, in verstellter, oft skuriler und phantasievoller Gestalt. Diese Erscheinung halten sie in der Regel

permanent aufrecht. Denn sie hassen es, nicht erkannt, oder schlimmer noch, verurteilt zu werden. Da die Zauberer nur sehr ungern Reisen unternehmen, entsenden sie ihre Illusionsgestalt zusammen mit einem Gutteil an magischer Präsenz an den Ort einer eventuellen Zusammenkunft oder den Zielort einer notwendigen Anwesenheit. Innerhalb des Crainat geht dies jedoch nur mit Erlaubnis der dort zuständigen oder anwesenden Magier. Außerhalb des Königreiches ist ein solcher Transfer nur mit Erlaubnis des entsprechenden Königs möglich und jenseits des Einfluß des Hochkönigs kam eine solche Reise noch nicht vor.

Die Herren von Crain-Vill-Crainac sind seltsame Zeitgenossen und von ihrer Individualität geradezu besessen. In höheren Kreisen Rhûns sagt man, nichts hasse ein Magier mehr, als Besuch zu bekommen. Selbst ihr Kontakt untereinander ist selten und weitgehend ritualisiert. Jeder von ihnen ist Wissenschaftler und beschäftigt sich mit seinen Forschungen um ein festes Wissensgebiet herum. Da sie allesamt Magier und ein wenig Versprochen dazu sind, machen sie sich um die Ergebnisse ihrer Experimente nach Gebrauch derselben nur soweit Gedanken, daß sie die Kollegen nicht tangieren und keine Auswirkungen auf Gebiete außerhalb ihres eigenen Herrschaftsbereich haben.

Einzig die Jäger, besondere Geschöpfe der Magier, sind in der Lage, sich frei über das Zaubererreich zu bewegen. Sie sind geschaffen worden um Entkommene Geschöpfe oder unliebsame Eindringlinge zu stellen und je nach Auftrag zu töten oder gefangen zu nehmen. Die Gestalt der Jäger ist vielfältig und oft auf bestimmte Spezialisierungen getrimmt.

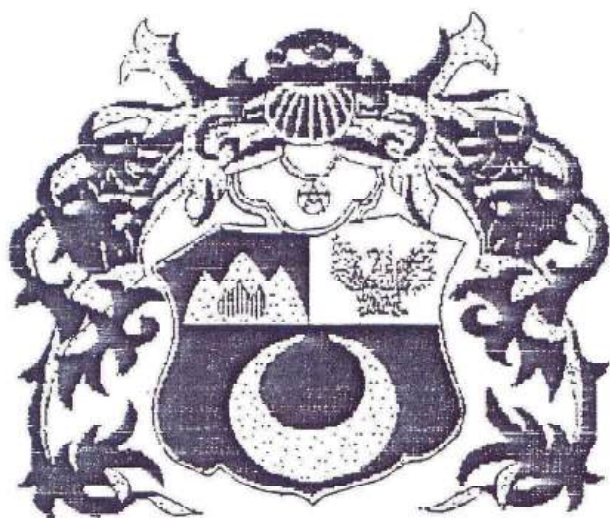
Das Wappen von Crain-Vill-Crainac

Wie es die Heraldik von Rhûn vorsieht, besteht das Wappen des Königreiches Crain-Vill-Crainac, und damit auch des Amtes Omni Magus, aus den Grundelementen des Wappen von Rhûn. Da Crain-Vill-Crainac aber nur eines der fünf Königreiche ist, entfällt hier die fünfblättrige Rose und an ihrer Stelle tritt das eigene Symbol. Es ist der Crainac selbst, der hier als goldener Dreiber dargestellt wird und in seiner Mitte, als rote Flamme gezeichnet, das magische Feuer des Phoenixfunken trägt. Das Wappen des Landes ist aus alter Tradition auch das des Omni Magus.

Der Herr der tausend Schriften

Der Reichsmagister von Rhûn war schon von je her der Großmeister Thomas O'Dugain. Jetzt fragt man sich natürlich, warum schon von je her? Mitnichten! Dem ersten

Thomas O'Dugain folgte vor langer Zeit ebenfalls ein Thomas O'Dugain! So zieht es sich durch die Jahrtausend.



Es gab auch viele Frauen mit diesem Namen oder soll man schon Titel sagen? Trotzdem scheint es keine Vererbung zu sein, denn einige lebten asketisch. Gleichwohl war bei ihrem Tode ein wohlausgebildeter Reichsmagister mit diesem Namen zur Stelle, um die Chronik von Rhûn weiterzuführen.

Der momentane Reichsmagister zeigt sich als großer Mann mit dem üblichen schwarzen Gewand und purpurnem Mantel. Das Buch von Rhûn und sein klingender Stab kennzeichnen seine Stellung. Dieser Thomas ist ein ruhiger Mann mit viel schwarzem Humor und seltsamen Ideen.

Die Baumfestung Arak Nor

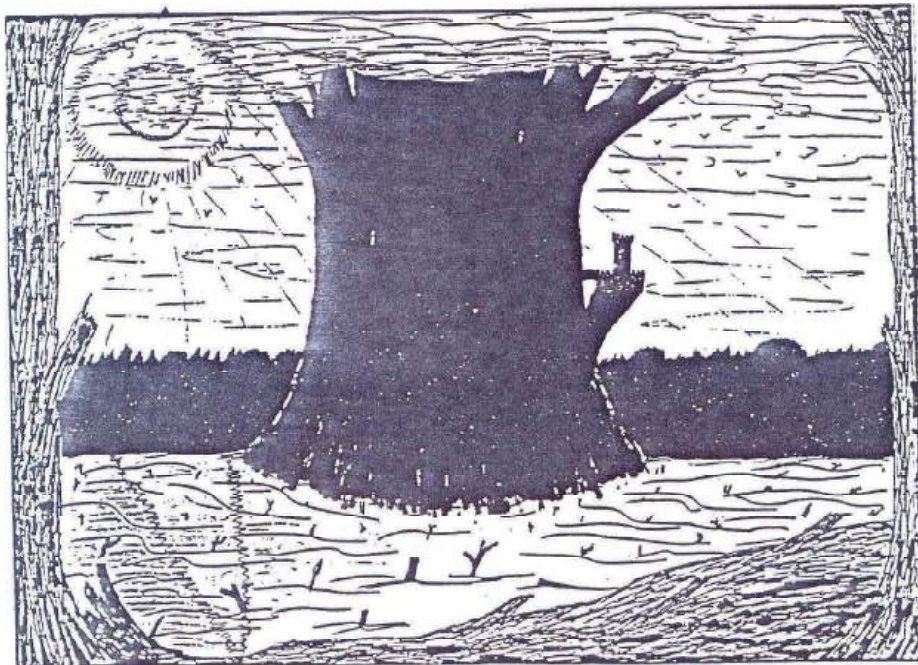
Der Stammsitz der Thomas O'Dugain ist die Baumfestung Arak Nor. Im Herzen des Waldes von Mare steht die mächtige Urliche in der Mitte einer großen Sumpflichtung im dunklen Forst. Ein leuchtender Nebel wallt über dem Sumpf. Es scheint als gebe es keinen Weg oder Steg, um lebend und trockenen Fußes zur Feste zu gelangen. Nur wenn es dem Herrn Arak Nors gefällt, erscheint eine stabile Brücke aus dem Nichts. Oder teilte sich nur der Nebel? Steht man dann am Fuß der Baumfestung, so sieht man eine Straße, die sich hinter dem Portal in Serpentina nach oben windet. Teils auf dem Holz des Baumes, teils auf Stein reitet man aufwärts. Auf kleineren Ästen

stehen Wälle und Türme, während man die großen Äste über sich nur schemenhaft in den Wolken sieht.

Hier und dort fällt Licht aus Fenstern und Erkern, während andere Spalte und Öffnungen in ahnungschwere Dunkelheit liegen. So mühsam fühlt man sich während man weiter reitet um schließlich durch ein weiteres großes Tor in den Baum zu gelangen. Man gelangt in die große Empfangshalle. Gänge führen an den Seiten in die Wirtschaftsräume. Eine große Freitreppe führt in der Mitte nach oben in die Gemächer des Reichsmagisters. In den Gastgemächern könnte man Einwohner einer Stadt unterbringen. Steigt man noch höher, erreicht man die große Bibliothek. Staunend wandelt man an den Reihen der hohen Bücherregale entlang. Der Blick schweift in die Ferne und sucht ein Ende der Reihen, aber er verliert sich im Dunkeln.

Viele Generationen ließen hier ihr Wissen und ihre Erfahrungen speichern. Es gilt als das größte Hobby des Reichsmagisters, Wissen zu sammeln. Keine Frage die er nicht stellt, keine Geschichte, die er nicht aufzeichnet.

Die Laboratorien um neues Wissen zu suchen und zu finden, liegen tief in den Gemäßen von Atrak Nor. Es werden sich im Wald von Blahre zahlreiche Schauergerichten hinter vorgehaltener Hand über diese Gänge und Räume erzählt. Es heißt, dort werde Wissen um jeden Preis gesucht. Ähnlich wie im Oktadrom gibt es auch hier verschlossene Räume, die nie wieder geöffnet werden dürfen.



Um die wahre Ausdehnung dieser Gänge zu erfassen muß man dort gewesen sein. Es heißt, ein Thomas O'Du-

gain habe mal eine Geliebte verloren, als er sie in das "Rote Zimmer" schickte. Seither sucht sein Geist verzweifelt nach diesem Baum und in hellen Mondnächten kann es einem passieren, daß man von einem durchsichtig erscheinenden Herrn nach dem Roten Zimmer gefragt wird. Muß man dann bedauern, entfernt er sich wehklagend.

Auf keinen Fall sollte man selbst anfangen zu suchen. Es gibt Bewohner in diesem Baum, die nicht einmal der Hausherr kennt. So kann hinter jeder Tür eine wie auch immer geartete Überraschung auf einen warten. Nie hat jemand die Tiefe dieser Keller festzustellen versucht, beziehungsweise kam nie jemand zurück, um darüber zu berichten.

Ein Fürst, der einst bei einem früheren Thomas zu Gast war, bat diesen um die Erlaubnis, eine Expedition eine der Treppen hinabsteigen zu lassen. Zwölf Mann mit Vorräten für eine Woche begannen den Abstieg in die Wendeltreppe. Nach elf Tagen kamen zwei Mann die Treppe hinaus. Halb verdurstet und dem Wahnsinn nahe. Nachdem sie sich etwas erholt hatten, berichteten sie:

Die ersten drei Tage waren sie nur von Schlafpausen unterbrochen in die Tiefe gestiegen. Stufe um Stufe, immer im Kreis. Endlos wand sie sich im Schein der Öllampen. Da stolperte der hinterste Mann im Halbschlaf und riß im Nu alle anderen mit. Die Öllampen zerschellten und in der Finsternis ging es über und über die Treppe hinab. Als man endlich zur Ruhe kam und Fackeln entzündet hatte, mußte keiner wieviel Zeit vergangen war und wie tief man gestürzt war. Die Ölvorräte waren ausgelaufen und hatten sich mit den Wasservorräten vermischt. Aber einige Feldflaschen schienen die Treppe hinabgerollt zu sein. Was tun? Drei Männer hatten sich bei dem Sturz Knochen gebrochen und mußten getragen werden.



Da man sich nicht trennen wollte, stiegen alle zusam-

men den Feldflaschen nach. Zeit wurde bedeutungslos, denn Stundenkerzen wurden durch den Luftzug beim Marschieren ungenau und die Sanduhren waren zerbrochen. Aber sie fanden nichts, die Flaschen waren verloren.

Man beschloß zurückzukehren. Stufe um Stufe quälte man sich zurück. Durst gaukelte einem bald huschende Bewegungen und tappende Geräusche vor. In den Ruhepausen mußten die Fackeln gelöscht werden, um sie aufzusparen. Völlige Finsternis und absolute Stille. Die Nerven begannen zu vibrieren. Es gab die ersten Schreikrämpfe. Einer sprang auf und rannte brüllend die Treppe hinab. Keiner wollte ihm folgen und so wartete man lange. Das Geschrei wurde immer leiser, dann war wieder Stille, nur von leisem Weinen unterbrochen. Es ging weiter aufwärts. Einer der Verwundeten erlag seinen Verletzungen. Dann der furchtbare Moment, vor dem alle Angst hatten: die letzte Fackel erlosch. Man tastete sich weiter. Nach der nächsten Ruhepause stellen sie fest, daß einer den Verwundeten die Kehle durchgeschnitten hatte. Aber in der Dunkelheit fand man den Täter nicht. So ging es weiter, der Durst und die Erschöpfung nahmen zu. Jemanden gingen die letzten beiden verloren. Keiner suchte sie. Nur weiter nach oben, zum Licht. So ging es ewig weiter im Kreis. Fuß vor Fuß. Stumpfsinn, völliges Abschalten. Zwei erreichten die Tür...

In der Krone von Arak Nor findet man die Sternwarte und die Ställe für die fliegenden Zubringer. Geflügelte Wesen aller Arten und Größen finden hier das Passende. Feuerfest, Säurefest, Kratz- und Bissfest sind diese Räume. Auch Werkstätten für alles, was die Luft betrifft findet man hier.

Zu einem der Wunder der Baumfeste gehören zwei Quellen in der Krone. Die eine warm, die andere kalt und klar. Durch Hohlräume fließt das Wasser in Bäder und Küchen. Einer der Schächte im Inneren muß tief in die Erde reichen, denn Dampf entströmt ihm. Dieser wird in Saunen und als Kraft zum Heben kleiner Bodenflächen in senkrechten Schächten genutzt. Ein geschicktes Hebelwerk gestattet sanftes Steigen und Fallen, um in andere Stockwerke zu gelangen. Ein Netz aus Kaminen leitet den Rauch ab und erzeugt immer leichten Nebel rund um die Krone.

Der Weinkeller ist natürlich auch sehr, sehr reichhaltig. Es gibt halt nichts, was dem Herrn von Arak Nor nicht interessiert. Ein großes Heer von Agenten bringt ihm Informationen aus ganz Erkenfara. So gehen die Thomas O'Dugain's ihren Leidenschaften nach, zum Wohle von Crain-Vill-Crienac und Rhûn.

Die Grotte der Erinnerungen

Eventuell bist Du einer von diesen Narren, die nach der Grotte der Erinnerungen suchen. Als Anreiz hier eine kleine Beschreibung des Einganges. Wenn man aus dunklem Tann auf die Lichtung tritt, wird man meistens vom Wächter der Grotte, dem "Grottesk" angesprochen. Er sieht aus wie ein kleiner harmloser Wicht, aber das ist nur Illusion. Fürchte die Wahrheit, denn ich bekam einen kleinen Einblick auf das wahre Wesen und mehr möchte selbst ich nicht über ihn wissen. Nur soviel sei gesagt: Wenn er dich packt, spürst du mehr Zähne und Krallen als du zählen kannst. Du darfst ihn aber auch nicht töten, denn ohne seine Zustimmung siehst du nur den Felsen, der Eingang bleibt geschlossen. Hast du seine Neugierde gestillt, läßt er dich ein oder auch nicht.

Den weiteren Weg im Stein kenne ich nicht und keine Macht Eckenfaras kann mich bringen, dort hinein zu gehen. Nur Gerüchte hört man und diese will ich hier gern wiedergeben. Zurückgekommen ist geistig gesund noch keiner und das Gestrammel der Schwachsinnigen gab Grund für vielerlei Geschwätz.

Öffnet sich einem endlich der Felsen, so folge man einem langen Gang in die Tiefe. Der Weg den du siehst ist nicht immer der Weg den du gehen mußt. Die Grotte der Erinnerungen hat ihren Namen zu recht und sie wirkt auch auf ihr Umfeld. Der Weg erinnert sich an andere Wege, der Fels selbst träumt und schafft so dunkle Realitäten. Traue keinem und nichts. Erinnerungen können töten.

Doch auch der schlimmste Traum hat mal sein Ende und es beginnt die noch schlimmere Realität. Du suchst eine Grotte und findest erstmal eine Halle. Aufeinander zuwachsende Säulen aus feucht glänzenden Mineralien und Kalk. Von den Weisen unserer Welt Stalakmiten und Stalaktiten genannt. Stalakmiten, oh oh, was für ein hastiges Wort für etwas, was schon solange wächst wie unsere Welt estalt angenommen hat.

Die Bäche von Taba scheinen etwas durchsichtig, dieses Trugbild überzeugt dich nicht. Du gehst hindurch und beginnst zu fluchen, denn der eiskalte Höhlenbach hat deine Stiefel mit kühlem Schwall gefüllt. Nun denn, welchen der tausend Schlünde erwählst du? Den breiten direkt vor dir, den Schacht nach oben, das Loch im Boden oder dem Spalt dort drüben? Nehmen wir an du hast den richtigen Weg gefunden. Schwarz wie die Nacht, der Tod oder mein Kaffee ist der Fels. Ja er scheint das Licht selbst zu schlucken. Der Gang führt langsam aufwärts, am Scheitelpunkt ein Tor. Der Kopf eines Dämons das Tor, sein

schreckliches Maul der Durchgang und der Fels selber scheint sein Leib zu sein. Aus Spalten und Löchern heult der Wind durch dieses Tor, streicht kreischend um die Zähne im Maul. Es klingt wie Folter und Todesangst. So manchen hat es um den Verstand gebracht, wohl jeder war danach in Schweiß gebadet.

Nun geht der Weg wieder bergab. Die Luft wird feuchter, von Drogennebel geschwängert umstreicht sie dich warm und liebkosend. Selig fühlst du dich, vom Glück durchströmt, in höchste Höhen getragen. Jeden Wurm siehst du an der Wand, jede Spinne an der Decke; du glaubst zu schweben, nur gehalten von den Bohrwurzeln in deinem Leib. Das Klackern der Kiefernzangen wird zu einem Rauschen, einem Inferno, einem gigantischen Chor des Todes.

Wer all diesen Gefahren getrotzt hat und noch immer mit seinem Geist klar kommt, sieht endlich das ersehnte Ziel vor sich. Ein See so groß, daß, obwohl von manns-großen leuchtenden Pilzen am Strand beschieden, man das gegenüber liegende Ufer nicht sieht. Ist es der See oder sind die Sporen der Pilze an den rauschhaften Träumen schuld? Leicht Dämpfe steigen aus dem dunkelroten Wasser und verbinden sich mit den Ausdünstungen der weißen Luftwurzeln. Rauh wallt aus Spalten in den Wänden und ab und zu gibt es im See Gaseruptionen. Heftig schäumt dann das Wasser, große Brecher rauschen den Strand hinauf und umspülen die Wurzeln der grünlichen Pilze. Darauf folgt dann ein wahrer Sporensturm. Atmest du sie ein, trägst du zur Verbreitung der Art bei, denn du wirst den Jungpilzen jahrelang als Nährboden dienen.

Ich fand es nicht Mühen und Kämpfe wert, mein Gehirn und meinen Leib für die Erinnerung an alles was war, ist, oder sein wird, zu riskieren. Aber vielleicht bist du ja anderer Meinung. Also such selber den Weg dorthin und hinein. Um den Rückweg brauchst du dich eh nicht zu sorgen.

Ruhsallen

- Burg der Winde -

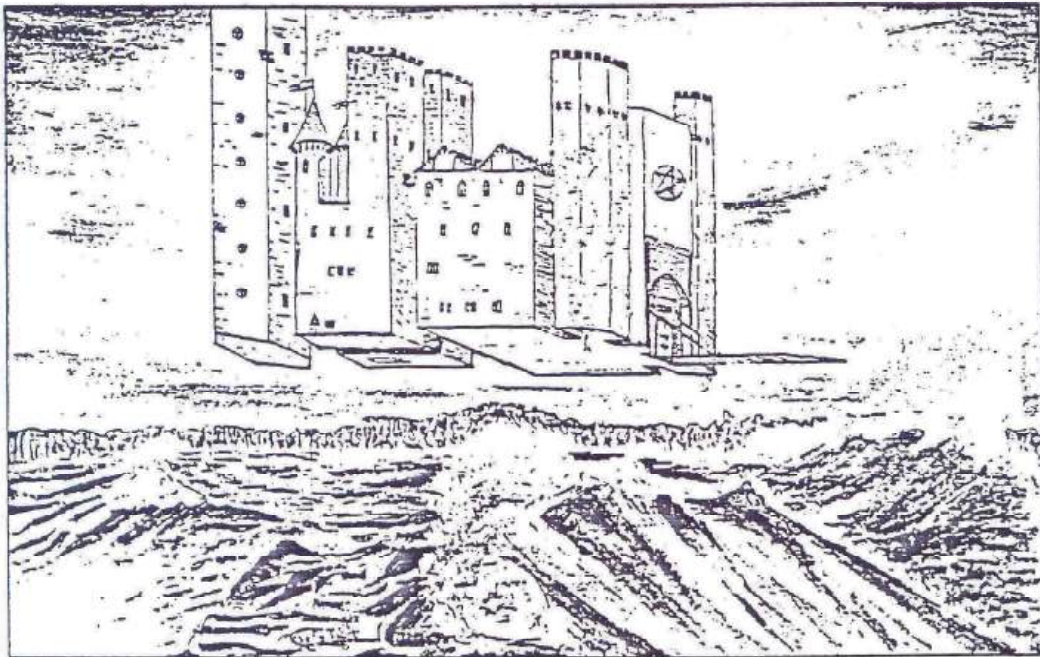
"Vergangenheit und Zukunft, Vergehen und Kommen, wie ein weit schwingender Glockenschlag wirkt das Gesetz dieser Welt."

Dieser Spruch steht über den Eingangstoren der Burg Ruhsallen. Über dieses Bauwerk ist schon viel geschrieben und noch mehr gerätselt worden. Doch ist vieles nur Dichtung und der blühenden Phantasie so manchen Verfassers entsprungen.

Der Wahrheit am nächsten scheint das Werk des Aftan Hoamar, der sich bei seinen Forschungen von den Augen-

märchen der Landbevölkerung nicht hat beeinflussen lassen. Doch wer sich mit der Materie ausreichend beschäftigt hat, kann sich des gefühls nicht erwehren, daß das volle Wissen über das Geheimnis von Runhallen das Ende der eigenen Existenz bedeuten würde. Doch dem neugierigen Leser sollen einige Auszüge aus den umfangreichen Werken des zuvor Genannten nicht vorenthalten werden.

"Bei meinen Wanderungen durch die kasskalten Keller der noch unerforschten Burg stieß ich aus Zufall (mancher möchte wohl sagen es sei Bestimmung, doch will ich an dieser Stelle nicht erklären, was ich mit dem Wort Zufall meine. Interessierte verweise ich an eines meiner früheren Werke, vorzulinden in der Bibliothek des Thomas O'Du-gain) auf eine im Gemäuer verborgene Tür, hinter welcher schmale steinerne Stufen weiter in die Tiefe, dem kalten Herz der Feste entgegen, führten. Mein Stab leuchtete mir den Weg, als ich ins Dunkel hinab stieg; und erhellte nach ungezählten Stufen eine Kammer, erfüllt von einem solch drückenden Schweigen, daß ich meinte, durch die Stille die Stimmen der Verstorbenen aus der Anderswelt zu mir sprechen zu hören.



Später trug ich in meine Pläne am warmen Kaminfeuer oben in meinem Studierzimmer diesen Raum als "Totenstillenkammer" ein. Ein schmaler Gang führte mich weiter in eine kleine Gruft. Ein lange vergessenes Grab, dessen einzige Totenstätte ich zu meinem Bedauern leer (oder verlassen) vorfinden mußte. Doch war meine Freude groß, als ich alte Schriftzeichen fand, die in die granitene Deckplatte des steinernen Sarges eingemeißelt waren.

Nach etlichen Jahren ausdauernden Forschens ist es mir endlich gelungen, die geheimnisvolle alte Gruft zu entziffern. Und die vor etlichen Zeitaltern niedergeschriebenen Erzählungen über den Seelord und Sturmfürsten Sahalt, auf dessen Wicken wohl die Verschaffung dieser Burg zurückzuführen ist, ein letztes Zeugnis seiner unermesslichen Macht, zu übersetzen. Doch scheint es, als ob sein Leben in den letzten großen Kriegen des zweiten Zeitalters nicht ganz ausgelöscht worden ist. Ein Teil von ihm lebt fort und wartet auf den Tag, an dem er wiederkehren kann. Es ist mir der Gedanke an diese Wiederkehr jedoch zutiefst zuwider. So meine ich doch nach all meinen Forschungen sagen zu können, daß die Herrschaftszeit Sahalt's keine Zeit der frohen Jahre und munteren Feste gewesen ist. Und daß er selbst auch nur ein Werkzeug war, von weitaus größeren, besser ungenannten Mächten."

Heute ist die Burg, die im Jahresrythmus die Küste Amelond's entlang zieht, der Sitz des Landesverwalters. Zweimal im Jahr, immer wenn die graue Burg am Horizont zu erkennen ist, feiern die Bauern und Fischer ihr Reichfest zu Ehren ihres "Unswert". Und immer dann, und nur dann, wenn ein neuer Herr die Burg besetzt, zeigt sie Flagge, den gehörnten Schädel des Widders. In dem einen Jahr, in dem die Burg beflaggt ist, hält der Burgherr Brautschau und am Ende seines ersten Jahres in Amelond findet die Vermählung in feierlichem Rahmen auf Burg Ruohallen statt. So ist es alter Brauch. Der Bund zwischen der Bevölkerung und dem neuen Landesverwalter wird somit fest und unlösbar bis zum Tod geschlossen.

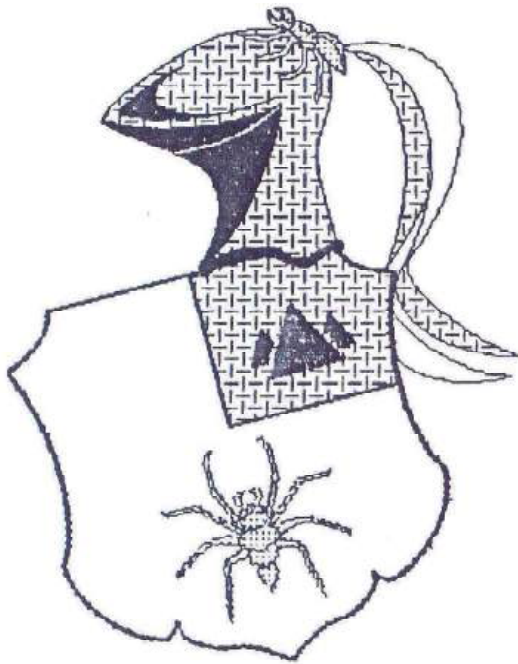
Epilog - Wunder sieht nur der Reisende -

Crain-Vill-Crienac ist kein Land des Reichtums und des Müßiggangs. Die Wesen die hier ihr Leben fristen, müssen hart arbeiten für ihr täglich Brot. Und wenn der Eindruck entstanden ist, sie, die Bevölkerung sei im Foth der Magier, so stimmt das nur zum Teil. Denn wie sich besonders in diesem nördlichsten Lande Rhäns zeigt, ist auch der Herr nur wiederum ein Sklave.

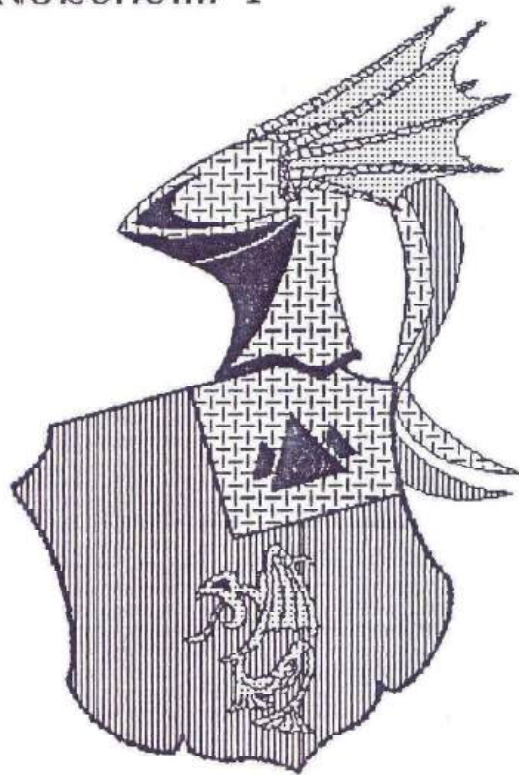
Weiterhin sei beachtet, viel war zu lesen über das eigenwillige Land und seine Bewohner und über die Macht der Zauberer. Aber wie die Blüte ohne Pflanze, vergeht auch die Macht des Omni Magus und seiner Mantiker vor dem ungestümen Uralten, das in den Tiefen der Wälder, Schluchten und Hügeln oder den Steinen von Urrusch schlummert. Wenn da nicht die Kraft des landrechts wäre, jene Macht, die alle fünf Königreiche von Rhän untrennbar verbindet, und so erst bestehen läßt.

Leon de Delays, Omni Magus, Ceremonienmeister von Rhän

WAPPEN NORTHEIM 1

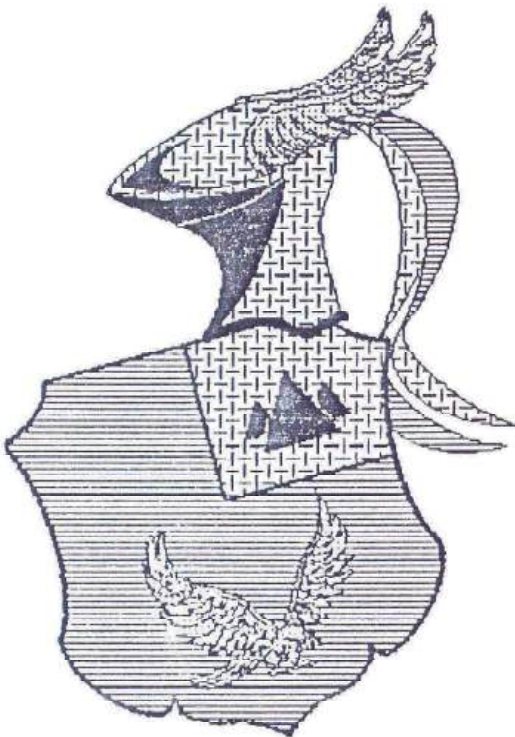


NARAYANA (Herrscher)

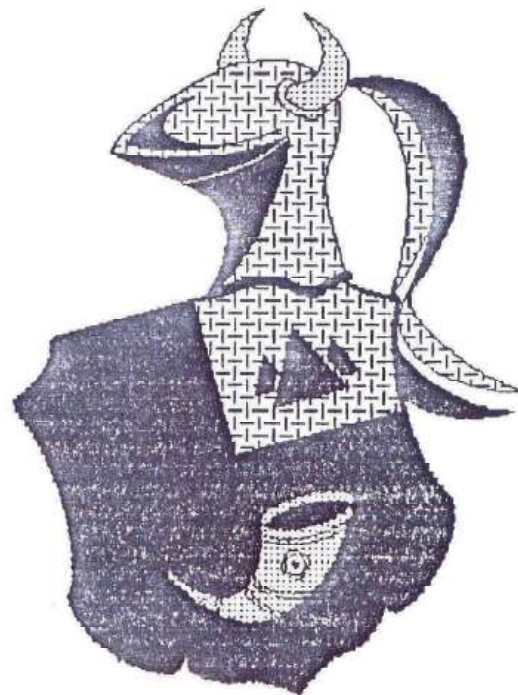


HELVEGR (Festungsherr)

WAPPEN NORTHEIM 2



KAVONAR (Stadtherr)



DR'WARGER (Burgherr)

Aus dem Reiche Northheim

Der Leidensweg des Kabonar im Reiche Northheim

1. Rekrutierung oder die Überzeugungskraft des Narayana

Die Sonne stand hoch am Himmel. Senkrechte Schatten kündeten von der Mittagszeit. Ein laues Lüftchen wehte und milderte die Hitze, die nahe dem Berggipfel gerade noch erträglich war. Ein Mann, eingehüllt in einen kuttentartigen Sack, nach oben mit einer Kapuze begrenzt, kam zwischen Steinblöcken herauf und beobachtete mißtrauisch die Umgebung. Ein Glitzern weckte sein Interesse — ein blitzblank polierter Schild lag auf dem Weg. Narayana sah den Schild kurz an... "So ein Bild hätte ich auch weggeworfen". Vor sich hin murmelnd ging er weiter.

Wenig später saß er auf einem Steinquader und bemühte sich, Scharfen aus seinem Schwert zu schärfen. "Ich hätte den letzten Wandersmann nicht so stark befrieden sollen", murmelte Narayana, "der Helm hat Spuren hinterlassen." Sein majestätischer Blick umfaßte die Gipfel und Steine in der Umgebung, über die er herrschte und er spürte, daß es gut war. Schwer trug er an der Verantwortung und es gab nur eine Möglichkeit, die anstehenden Arbeiten und Aufgaben in einer erträglichen Weise zu bewältigen: diese Plageerei zu delegieren!

Unweit mühte sich ein Fußgänger, die unwirtliche Gegend möglichst schnell hinter sich zu lassen. Unbemerknet und ohne Argwohn stiefelte er durch die Ramaendra-Berge, von Thurr-Oexam und dem Schicksal verlassen, denn eine Stimme erscholl: "Fremder, wohin des Weges? Setze Dich einen Augenblick zu mir!" "Wo denn, wer denn, warum denn?" "Über Dir, auf dem Steinquader thronen ich."

Eine kurze Anstrengung später stieg der Fremde auf den Steinquader und sah sich die seltsame Gestalt an: "Wer bist Du?" "Ich bin Narayana, Herrscher und unbeschränkter Regent über Northheim." "Na ja..." "Narayana", stellte Narayana richtig. "Mann und Frau nennt mich Kabonar, und ich bin auch nicht beschränkt." Narayana hatte zwischenzeitlich seine menschenfreundliche Arbeit beendet und reinigte die Schwertklinge mit einem Lumpen. "Wo hast Du denn den her?", erkundigte sich Kabonar mißtrauisch. "Ach, der wollte mich überfallen, da habe ich ihn einfach mitgenommen! Willst Du in meine Arme eintreten und Herr einer Stadt werden?" Kabonar sah sich mißtrauisch um. Immer noch das gleiche Bild: Berge und Steine. "Hast Du das öfters? Verträgst Du die Sonne nicht?", erkundigte

er sich freundlich. "Nein. Bisher habe ich diese Verantwortung erst einem angeboten. Morituri te salutant. Mein Reich hat eine Größe erreicht, bei der ich es alleine nicht mehr führen kann." Kabonar überlegte kurz. "Wie lange habe ich Bedenkzeit?" "Keine Bedenkzeit!" Narayana unterstützte dies mit ein paar bezeichnenden Bewegungen des Schwertes. "Na ja, dann...". "Narayana", erinnerte dieser.

2. Die Verbreitung der Gedanken Narayana's

Das Rauschen des Windes wurde vom Magenknurren Narayana's übertönt, der sich weiter das Betrachten Northeims zur Aufgabe gemacht hatte. "Hier werde ich eine Statue aufstellen, damit ein jeder meiner angesichtig werden kann und die von meinem Ruhm und meinen Taten kündigt. Kabonar überlegte kurz. "Dann wäre Holz das angebrachte Material." "Warum?" "Holz arbeitet!"

Narayana dachte kurz über den Sinn der Worte nach. Seufzend erhob er sich. "Nicht mal ein Mittagsschläfchen gönnt Du mir, dabei hätte ich die Ruhe dringend nötig. Immerhin habe ich heute nach dem Frühstück bereits zwei Bewerbungsgespräche geführt." Kabonar blickte sich um. "Wo ist denn der Zweite?" "Wir konnten uns bei den Lohnverhandlungen nicht einigen." "Ach ja, was zahlst Du denn?" "Willst Du wissen, was ich dem ersten Bewerber geantwortet habe", brummelte Narayana, liebevoll sein Schwert anblickend. "Äh, nein... Wann gehen wir zu den Truppen?" "Truppen?" "Na, zu den Truppen Deines Reiches." Narayana blickte auf Kabonar. "Mit Truppen bräuhete ich doch keinen, der mich unterstützt. Du wirst diese Truppen requirieren und ausbilden, Dir dann eine Stadt suchen und diese für mich einnehmen." "Edler und großzügiger Narayana, Deine Gunst ehrt mich." "Nicht wahr?", freute sich Narayana und schaute, wie sich die Sonne in der Schwertklinge spiegelte. "Doch Du wirst nicht alleine sein: Helweg der Grünberockte und Der Wager, Jünger der Gläubigen Föhrenburgs sind mit Dir!" "Und mit Deinem Geiste...!!!", murmelte Kabonar.

Narayana dehnte sich zu seinem ganzen Durchmesser aus und griff hinter sich. "Kabonar, von heute an hast Du mich zu ehren und zu schützen, bis das der Tod uns scheidet!" "Das ist die falsche Formel, fürchte ich", entgegnete Kabonar. "Trotz allem - mir gefällt Sie." "Wer ist Sie?" "Sie ist - aber was geht Dich das an! Hier also nimm die Tafeln auf denen meine Weisungen geritzt stehen." Kabonar wankte leicht, als er die Last der 10 Granitplatten spürte. "Hätte man nicht auch ein anderes Material nehmen können?" Narayana sah nachdenklich aus. "Die Bedeutung dieser Worte hätte Holz glatt zerdrückt."

Kabonar legte die Platten ab, besah sich beide Seiten sorgfältig und wandte sich an Narayana. "Ehabener Narayana, gib mir die Weisheit, dieses zu verstehen." Narayana schien schockiert. "Kannst Du nicht lesen?" "Doch." "Vielleicht hilft es, wenn Du die Tafeln herumdrehst?", bemerkte Narayana zuvorkommend. "Ach ja, jetzt geht es besser... 3 Hammel, 5 Ochsen, 10 Schweine... soll das alles in die Armee?" Narayana wurde blaß und zitterte. "Mein Einkaufszettel, den habe ich glatt vergessen. Und jetzt ist Wochenende." "Ich kenne das, so eine Frau habe ich auch daheim.", nickte Kabonar verständnisvoll.

Narayana warf sich in die Brust. "So müssen wir jetzt doch die nächste Stadt einnehmen, ich kann mich ohne die Vorräte zuhause nicht sehen lassen!"

3. Gedanken über Krieg und Frieden

Narayana überquerte den Berggipfel und kam langsam zu einer Ebene, die mit dem Begriff Steinmüste nur unzureichend beschrieben werden konnte. "Geht's noch?", erkundigte Narayana fürsorglich bei Kabonar, der unter dem Gewicht von 10 Granitplatten hinter ihm herkrochte. "Gestern ging's noch, aber mit den Platten..." "Ich helfe Dir", meinte Narayana und nahm eine Steinplatte, "ganz schön schwer, so ein Plättchen."

So näherte sich der Zug einem Haus. Je näher sie kamen, desto vorsichtiger wurde Narayana. Immer wieder horchend, ging er auf die Tür zu. "Narayana!", "Sei still, wir sind in Feindesland!" "Ich denke wie sind in Northeim?", wunderte sich Kabonar und legte die Platten ab. "Am, schon, aber hier wohne ich und vielleicht ist meine Frau daheim. Und ohne die Einkäufe habe ich einen sehr schlechten Stand bei einer Diskussion." Vorsichtig durch ein Fenster spähend, beruhigte sich Narayana. "Die Luft ist rein, niemand da."

Im Haus angekommen, ließ sich Narayana auf einer Bank nieder, die sich unter ihm seiner herrscherlichen Gewalt beugte. "Na gut, dann setze ich mich auf den Stuhl!" Vorsichtig den Stuhl testend, ließ er sich nieder. Als ein Knirschen nicht zu vernehmen war, atmete er auf. "Alles selbst gezimmert", meinte Narayana stolz. "Und so grundsolide gefertigt", bewunderte Kabonar die Trümmer der Bank. Getroffen von einem Blick, aus dem eine ganze Rede Churr-Oxams sprach, verstummte er wieder.

"Edler Kabonar, hier nun meine Überlegungen: Northeim ist zu klein, um die Ausmaße meiner Berühmtheit auch nur andeuten zu können. Wir müssen es daher vergrößern und uns neuen Lebensraum im Norden, Westen, Süden und Osten suchen. Nur so können wir uns auf den

Stand begeben, der mir gebühet." "Narayana, willst Du die steinigen Ebenen und abschüssigen Täler mit Krieg überziehen? Denkst Du auch an die Eltern, deren Söhne im Krieg verletzt werden - wenn nicht sogar getötet? Berücksichtige die Krankheiten und die Seuchen, die sich ausbreiten können!" "Gut", nickte Narayana, "dann bleibe ich ein Stückchen weiter im Hinterland, damit mir an der Front nichts passiert." Kabonae schien ratlos. "Wie willst Du Dein Volk mehren, wenn das dafür notwendige Erbgut auf den Schlachtfeldern zerstückelt wird?" Narayana bekam leuchtende Augen. "Mir würde da schon etwas einfallen. Tröster der Witwen und Waisen - klingt doch gut, oder?"

Narayana stand auf und stöberte in einer Ecke herum. Zum Vorschein kam ein Weinfäß, aus dem es herausstaubte und ein kleiner Käfig mit einem possierlichen Tierchen darin. Kabonae schien begeistert. "Mittagessen!!!" Narayana seufzte. "Nein, sondern der Wächter des Hauses. Es ist ein northeimischer Zwergdrachenhamster. Sehr gefährlich, das Vieh. Erst kürzlich hat er ein komplettes Schwein vernichtet, als ich nicht aufpaßte!" "Wie hat er es denn besiegen können?". Kabonae sah sehr bedenklich aus. "Was heißt besiegen, der Zwergdrachenhamster hat es von meinem Teller geholt, nachdem es gebraten war. Deswegen mußte ich ja einkaufen gehen, damit das Tierchen wieder etwas zwischen die Beisserchen bekommt." Kabonae nickte verstehend. "Deswegen also die Ausweitung des Reiches!" "Nicht nur, aber auch."

4. Die Reichsleitung trifft sich

Einige Zeit war vergangen als es an der Tür klopfte. Hinter dem Schemel ließ sich Narayana vernehmen. "Schau nach, wer es ist!" Kabonae öffnete die Tür und sah sich einer Gestalt gegenüber, grau gemauert, mit bleichem Gesicht. Eine Kapuze zierte ihr Haupt. "Betteln und Hausieren verboten, kannst Du nicht lesen!". Damit schloß Kabonae die Tür wieder. "Leuten treiben sich herum, man glaubt es kaum. Narayana, Du kannst wieder herkommen, es war nicht Deine Frau." Wieder klopfte es. "Der ist aber hartnäckig", wunderte sich Kabonae. Diesmal öffnete Narayana und sah sich einer Gestalt gegenüber, grau gemauert und mit rotem Gesicht. "Tritt herein, Du kommst zu spät!" Die Gestalt betrat den Raum und sah sich mißtrauisch um. "Wo ist der Pförtner, damit ich ihn kürzen kann?" Narayana ergriff das Wort. "Daß ich vorstellen: Helwege, Festungsherr Northeims. Dort drüben ist Kabonae, Stadtherr Northeims." Helwege wurde wieder bleich. "Stadtherr?????" Kabonae schaute sich Helwege von oben bis unten an. "Kannst Du mit dem Spießchen an Deiner Seite

den ungehen, ohne Dich zu verletzen?", fragte er Helwege. Dieser lächelte sein Angesicht wieder rot. "Interessant, so ein Farbspiel. Kennst Du noch andere Farben?" Neugierig blickte ihn Kabonac an. Das Rot wurde einen Ton dunkler. "Haltet mich, oder ich bringe diesen Wicht um!", platzte Helwege heraus und versuchte sein Schwert zu ziehen. "Wirst Du wohl aufhören, die Möbel!!!", beschwichtigte Narayana, "Ruhe jetzt!" "Als ob das noch etwas ausmachen würde", bemerkte Helwege mit einem Blick auf die ehemalige Bank. Alsdann holte er Feuerstein und ein Röllchen aus seiner Kutte. Nach dem Aufklaumen des Röllchens schwelgte er sichtlich daran. Kabonac musterte ihn interessiert. "Praktisch, so eine kleine Taschenfreudenspeife."

Bevor Helwege antworten konnte, klopfte es abermals. Diesmal öffnete Narayana selber. Eine ebenfalls eingekuttete Gestalt lehnte an der Tür und fiel beim Öffnen mit dieser ins Haus. "Wer wird denn gleich mit der Tür ins Haus fallen", brummte Narayana. "Alles von Narayana selbst gezimmert", seufzte Helwege. "Und so grundsolide gefertigt", bewunderte Kabonac die Trümmer der Tür. Getroffen von einem Blick, aus dem eine ganze Rede Thurr-Oxams sprach, verstummte er wieder.

Zu den Anwesenden gewandt, stellte Narayana vor: "Der Warger, Burgherr Northeims!" Schieres Entsetzen kennzeichnete die Mienen von Kabonac und Helwege. Auch Der Warger hatte ein Röllchen am Qualmen, eine dickbauchige, löcherne Flasche in der Hand. "Cass Kaff!" Helwege nickte verständnislos, Kabonac war nahe am Schlaganfall. Narayana strahlte. "Da wir nun versammelt sind, halten wir Kriegsrat." "Aber", wandte Helwege ein, "Der Warger schläft ja schon!" "Nacht nichts, dann ist er auch nicht dagegen, wenn wir etwas beschließen."

Narayana baute sich vor den Unterhäuptlingen Northeims auf.

"Nach detaillierter Auswertung der mir durch die Götter gegebenen relevanten quantitativen Informationen und Restriktionen habe ich qualitativ komplexe Alternativen realisiert und penibelst auf der Basis multifunktionalen brain-stormings auf die Zielloptimierungswahrscheinlichkeit durchleuchtet. Als finalen Schluß präsentiere ich unter Berücksichtigung eventuell auftretender desillusionierender Divergenzen in temporaler, intensiver und dimensionaler Hinsicht:... Können Sie mir folgen?" Helwege nickte begeistert. "Nein!" Kabonac suchte auf seinen Granitplatten nach einer Erklärung des soeben Gehörten.

Narayana setzte sich vor den Unterhäuptlingen Northeims nieder.

"Im, also ich habe geschaut, wie wir am besten meine Bedeutung durch die Vergrößerung Northeims zeigen können. Im Osten ist unser Ziel Faiz, als Grenze hierbei habe ich den Sligeach vorgesehen. Im Westen sollten wir bis zur Faizh-Ros, im Norden bis zur Faizh Airne kommen. Als Zeit habe ich etwa 24 Monate eingeplant, dann sollte dieses Gebiet uns gehören und abgesichert sein." Helbegr strahlte. "Und dann gehen wir in den Süden, wo es schön warm ist!" Narayana winkte ab. "Ach, lassen wir doch das Palaver!"

5. Der Versuch, ein Heer aufzustellen

Kabonar schaute auf seine Befehlsgranitplatten. Es waren 4 Kriegerheere, 10 Reiterheere, Flotten und Magier zu beschaffen. Helbegr plante in der Zwischenzeit seine Festung. Der Waeger schlief noch. Narayana merkelte emsig an einer neuen Bank und richtete die Türe wieder her.

"Ich gehe dann mal die Truppen ausheben, wo finde ich denn die Hauptstadt, großer Narayana?" "Wenn Du um den Berg gehst, siehst Du sie vor Dir liegen, Kabonar." "Ist gut. Ah, um welchen der vielen Berge?" "Wenn Du aus dem Haus kommst links, dann die Geröllhalde hinunter und kurz vor der Steinlamine rechts."

Ausgerüstet mit einem ganzen Arsenal guter Argumente trat Kabonar vor die Türe, wandte sich nach links und erreichte schließlich unerwarteter Weise sein Ziel. Eine Stadt lag in der Sonne, prachtvoll anzusehen, fast ganz aus Stein gefertigt und durch eine massive Mauer gut geschützt. Vor dem Tor eine Zugbrücke über einen Graben. Zwei massive Türme schützten das Stadttor. Kabonar klopfte ans Tor. Ein grimmiger Soldat schaute über den Wall nach unten. "Mittagspause, mein Alter. Von 13.00 Uhr bis 15.00 Uhr halten wir Siesta. Du bist neu hier in der Gegend?" "Woran siehst Du denn das so schnell", erkundigte sich Kabonar. "Nun, es wird kein Ortskundiger die Stadt durch das Tor betreten. Dort hinter den Büschen endet die Mauer, laufe einfach dort herum, dann brauche ich nicht aufzumachen." "Aber wofür ist dann die Mauer?" "So unterscheiden wir Freund und Feind - und außerdem ist eine kurze billiger als eine lange Mauer!"

Die Hauptstadt lag in der Sonne wie ausgestorben. An jeder Straßenecke brachte Kabonar Aufrufe an, sich zu den Waffen zu melden - eine geniale Idee Narayana's selbst. Die Meldung sollte bei Kommandierenden der Stadt erfolgen. Gerade am fünften Straßenzug angekommen, klickte es hinter Kabonar verdächtig. Sich umdrehend, gewahrte er eine Abordnung der Stadtwache, die interessiert seinem Tun zusah. Kabonar war beglückt. "Seid

gegrüßt! Ihr könnt mir helfen. Nehmt diese Aufforderungen und befestigt sie an den Straßenecken." Mit diesen Worten lud er dem Truppführer die Hälfte der Aufrufe auf und wandte sich ab. Wisiges Schweigen...

Kabonar drehte sich wieder um. Wie vorher Helvegr hatte nun auch der Truppführer eine andere Farbe angenommen. "Was, Fremder, soll das hier bedeuten?" "Kannst Du nicht lesen? Alle Freiwilligen sollen sich zu den Waffen melden – und wenn es nicht genügend Freiwillige werden, suchen wir uns noch ein paar." Der Truppführer überlegte. "Zu welchen Waffen?" "Sag mal, hast Du was am Helmständer?", fragte Kabonar mißtrauisch. "Ich habe wo was?" Der Truppführer wurde immer fassungsloser. "Am Helmständer – *Ka-ob-pe-ef!*", erklärte Kabonar geduldig. Der Truppführer verstand. "Waaaachheeee!"

Kurze Zeit später stand Kabonar vor dem Stadtkommandanten, der bereits vom Truppführer informiert worden war. Dieser deutete auf einen übergroßen Anschlag Plakatieren verboten im Stadtgebiet. Bettler und Hausierer unerwünscht. Eltern hatten für Ihr Kinder! "Hast Du das gelesen?" "Nein." "...Hast Du es jetzt gelesen?" "Ja." "Und was sagst Du dazu?" Kabonar stutzte. "Ist dies nicht mit dem Namenszeichen Narayana's versehen?" Der Stadtkommandant nickte. "Gewiß." Kabonar forschte weiter: "Und nachdem auch die Generalmobilmachung von Narayana unterzeichnet ist, folgt daraus, daß ich Beauftragter von Narayana bin und mit Sonderbefehl handle." "Um, ja." "Da Du mir aber ausdrücklich verboten hast, hier meinem Befehl nachzugehen, wirst Du es selber tun müssen. Hier hast Du den Krempel, verziere damit die Straßen." Mit diesen Worten übergab Kabonar alles dem Kommandanten. "Waaaachheeee!"

5. Planung, Koordination und Chaos

Narayana saß auf der neuen Bank und starrte ins Leere. "Wo bleibt Kabonar nur? Es ist doch ein leichtes, Anhänger zu finden, die für Ruhm und Ehre bereit sind, für das Wohl des Landes zu streiten." Helvegr grinste vergnügt. "Was hast Du nur, die Leere, die Kabonar hier hinterlassen hat, ersetzt ihn ausgezeichnet. Vielleicht ist auch die Aufgabe schwierig. In Zeiten wie diesen geht es Landesknechten neben Ruhm und Ehre auch um Goldstücken und Beute. Wir hätten doch eine Bezahlung Deiner Truppen in Erwägung ziehen sollen." "Bist Du verrückt!" Narayana wurde bleich. "Wenn Du den kleinen Finger gibst, dann gründen sie noch eine Gewerkschaft mit Forderungen nach geregelter Arbeitszeit, Überstundenausgleich und Urlaubsanspruch. Es wird doch Männer geben, die

nicht nur Ihren Geldsack vergrößern wollen!" "Wen?"

Es klopfte.

Kabonar betrat den Raum, die Türe sehr vorsichtig öffnend. "Hier bin ich wieder!" "Prima, wo sind die Truppen?", freute sich Narayana. "Die Stadtwache hat jeden Freiwilligen zur Rekrutierung aufgefordert, manche sogar zweimal. Es ging wirklich nicht schneller. Aber nun habe ich immerhin etwa 10.000 Leuten. Nur die Flotten machen noch kleine Schwierigkeiten, aber wir werden sie auch zum Meer bringen." Helwege atmete hörbar aus. "Du hast aber keine Schiffe in der Hauptstadt bauen lassen? Die kommen nie ans Meer!" "Im, dann machen wir eine Marineschule daraus. So was macht sich immer gut, wir fördern damit die geistige Infrastruktur." Helwege blickte auf Kabonar. "Die was bitte?" "Geistige Infrastruktur... oder Intelligenz, wenn Du das erste nicht verstehst." Helwege schüttelte den Kopf. "Also davon habe ich wirklich noch nichts gehört geschweige denn mitbekommen."

Narayana klopfte auf den Tisch. "Ruhe jetzt. Wie geplant, setzt Ihr beiden 5 Kriegerheere und 10 Reiterheere zusammen, die Heerführer ein und dann gehts sofort los. Weckt auch noch Den Warger."

Bereits fünf Tage später wälzte sich der größte und bisher einzige Heermurm, den die Berge je gesehen hatten, Richtung Norden, Süden, Westen und Osten. Blitten auf einer Ebene hielt Narayana vor einem kleinen Bach an. "Chronist!" Ein kleines Mäanchen mit Schreibgerät kam angewuselt. "Ja Chef?" "Was ist denn das für ein Umgangston?" "Schreibe auf: Nach 3 Tagen überschreiten unsere sieggewohnten Truppen die Grenze und beginnen mit Eroberung uneroberten Gebietes. Alea jacta est. Ich, Narayana, werde den ersten Schritt über die bisherige Grenze machen und das Reich Northheim für immer vergrößern. Es ist ein kleiner Schritt für mich, aber ein großer Schritt für uns alle."

Narayana griff zu Schild und Schwert und befahl seiner Garde: "Gebt mir Deckung!" "Hier, mitten auf der Ebene?" "Der Feind schläft nicht!" Mit diesen Worten schickte sich Narayana an, die Grenze zu überschreiten. Helwege tippte ihm auf die Schulter. "Es würde sich empfehlen, die Brücke dort zu benutzen, sonst säufst Du vielleicht ab." Narayana überlegte kurz. "Alles unauffällig über die Brücke folgen."

Am zweiten Tag der Feldzuges wurden die ersten Bäuern gesichtet und dem Heer einverleibt. Ein rollendes Hauptquartier wurde gebildet, federführend Narayana. Ihm stand als Beratersteam Helwege und Kabonar zur Seite. Zur Befehlsverteilung mehrere Stafettenläufer. Die Auf-

teilung klappte vorbildlich. Narayana plante, Helwege dachte und Kabonar versuchte, als einziger wenigstens den Überblick zu behalten.

Ein Heerführer betrat das Hauptquartier und grüßte zackig. "Wo bitte, steht mein Heer?" "Einheit, Bezeichnung?" "Reiterheer 203." Kabonar prüfte die Marschbefehle. "Dein Heer ist hier am Sammelplatz." "Nein, dieses Heer heißt jetzt 205. Wo ist 203?" Kabonar und Narayana grübelten. "Narayana, kann es sein, daß da ein Irrtum vorliegt?" "Hum, ja. Schicke den Heerführer zu 205 und sage ihm, daß es jetzt wieder 203 ist."

Ein abgemagerter Soldat wankte ins Bürozelt. "Melde mich wegen Heeresverlegung." Kabonar schaute entgeistert. "Du hast Dein Heer verlegt?" "Schlamperer", schimpfte Helwege, "woher kommst Du?" "Ich war im Westen bei 208, dort wurde mir mitgeteilt, daß 208 im Osten ist. Ich bin sofort aufgebrochen und seit acht Tagen unterwegs." Kabonar und Helwege grübelten. "Kann es sein, daß hier ein Irrtum Narayana's vorliegt?" "Narayana irrt nicht, er verliert nur ab und an die Übersicht. Schicke den Heerführer wieder in den Westen und sage ihm, sein Heer sei auch bald da." Dankbar kroch der Heerführer aus dem Bürozelt.

Der Warger kam kurz herein. "Ist schon was los?" Narayana winkte ab. "Gut, dann suche ich mir etwas zu trinken."

"Stellt euch vor, was mir widerfahren ist. Thure - Oxam ist mir erschienen." Mit diesen Worten betrat Narayana die Organisationsetzke des Bürozeltes. Helwege nickte. "Ja, es ist wirklich sehr heiß draußen." Narayana ignorierte die Bemerkung. "Er hat sogar zu mir gesprochen." Nach diesem letzten Aufplackern von Lebensfreude und Energie krachte Narayana auf einem Stuhl nieder. "Unser kartografischen Verungenschaften sind falsch. Es ist alles viel kleiner!"

Begriff und Notwendigkeit des Glaubens

Glauben im Sinne der Hohen heißt, alles für wahr halten, was die Herzssteine geoffenbart haben und durch den Erben uns zu glauben vorstellt. Der Glaube also ist ein sicheres unbesweifeltes Fürwahrhalten, nicht ein bloßes Meinen oder eine Sache des Gefühles, sondern eine feste Überzeugung.

Dieser Glaube ist ein vernünftiger Glaube, den er stützt sich auf die Herzssteine und den Erben. Das es aber die Hohen waren, die zu uns durch den Erben gesprochen haben, das erkennen wir mit den natürlichen Kräften unseres Verstandes. Der Glaube ist zum töten

unumgänglich notwendig, denn ohne Glauben, sagt der Erbe, ist es unmöglich, den Hohen zu gefallen. Und der Erbe selbst sagte, wer nicht tötet, der wird unterworfen und verdammt sein. So ist es nicht den einzelnen überlassen, ob sie glauben wollen oder nicht, und was sie glauben wollen, sondern der Erbe hat uns gelehrt: Wer nicht glaubt, der ist schon gerichtet. Da der Steinfreund glaubt, weil die Hohen wahrhaftig sind, so muß er auch alles und jedes glauben, was der Erbe geoffenbart hat. Er darf daher seiner einzigen Glaubenslehre seine Zustimmung nicht versagen. Sein Glaube muß vollständig sein. Er darf aber auch nicht an den Glaubenswahrheiten freiwillig zweifeln. Sein Glaube muß fest sein, für seine Überzeugung Opfer zu bringen, ein paar Ungläubige ihr Leben beenden zu lassen. Sein Glaube muß standhaft sein. Dann ist es auch notwendig, daß er den Glauben bekenne – "Ich glaube, also töte ich" – er muß mit den wahren Mächtigen sagen können, wir können unmöglich unterlassen, was wir an Ungläubigen gesehen oder gerochen haben, zu töten. Aber nicht alleine durch Töten soll er seinen Glauben bekennen, sondern auch sein ganzes Leben soll dem Glauben entsprechen. Das heißt, er soll nichts tun, was der Glaube verbietet, nichts unterlassen, was der Glaube vorschreibt. Sein Glaube soll lebendig sein.

Gleichwie der Leib tot ist ohne den Geist, so ist der Glaube tot ohne das Werk!

Aus der Glaubenslehre

In den Offenbarungen lesen wir die Mahnung, die an das Volk der Steinfreunde gerichtet wurde.

"Wir erkennen deine Werke, dein Blühen und dein Dulden. Aber wir warnen dich, du hast deine erste Sorge nicht mehr! Bedenke, von welcher Höhe du herabgesunken bist! Kehre um zu deinen früheren Werken. Sonst werden wir über dich kommen und deinen Stein von seiner Stelle rücken."

Auch wenn wir Sie verzeihen, vergehen wir uns oft an ihnen. Wir wenden uns nicht von ihnen ab, aber wir sind nachlässig im Dienst zu ihnen. Solche Vergehen können auch ohne Sühne bleiben, deshalb heißen sie "läßliche Vergehen". Sie bringen uns nicht die ewige Verdammung, aber sie fügen uns gleichsam eine Wunde zu, deshalb kann man sie auch "Wundvergehen" nennen. Man begeht ein läßliches Vergehen, wenn man sich in einer weniger wichtigen Sache vergeht.

Manche vergehen sich zwar in einer wichtigen Sache, aber sie erkennen nicht klar, daß es sich um eine wichtige Sache handelt, oder sie willigen nicht voll ein. Auch sie

begehen nur ein läßliches Vergehen.

Die läßlichen Vergehen sind verschieden groß, wie es auch große und kleine Wunden gibt. Ein läßliches Vergehen ist umso größer, je klarer wir es erkennen und je bereitwilliger wir zustimmen. Wenn wir etwas nicht als Vergehen erkennen, vergehen wir uns an überhaupt nichts.

Aber alles bleibt ein Unrecht gegen die Unendlichen. Sie sind eine Nachlässigkeit und ein Uadank gegen Sie. Darum sollten wir uns bemühen, auch die läßlichen Vergehen zu meiden. Auch läßliche Vergehen schaden uns. Besonders wenn wir sie mit Überlegung begehen. Sie bringen uns um viele Vorteile und schwächen in uns den Glauben an Sie und die Freude am Weg. Sie bringen uns in Gefahr, eines Tages auch "schwere Vergehen" zu begehen.

Die läßlichen Vergehen ziehen zeitliche Strafen mit sich. Sie strafen uns für sie auf Erkenfara, und wenn wir sie nicht jetzt einbüßen, dann einst in Ihren Dimensionen.

Warum sollen wir die läßlichen Vergehen nach Kräften meiden? Wir sollen sie meiden - Weil sie ein Unrecht gegen Sie sind. Weil sie uns um viele Vorteile bringen. Weil sie Ihre Strafe nach sich ziehen. Weil sie nach und nach zu noch viel schmerzern Vergehen gegen Sie führen.

Sie wollen nicht, daß wir in unseren Vergehen sterben. Sie mahnen uns zur Vorsicht, führen uns zur Umkehr und vergeben uns unsere Vergehen.

Sie verlangen in göttlichem Großmut danach, daß alle sich Vergangenen zu Ihnen zurückfinden. Sie wollen, daß wir uns von unseren Vergehen abwenden und zu Ihnen, unsere Herzssteine, hinwenden. Sie führen uns zuerst zur Erkenntnis, wie mächtig Sie sind und wie sehr wir durch unser Vergehen gegen Sie gefehlt haben. Nur wer etwas von Ihrer Größe, Macht und Gerechtigkeit begreift, der erkennt, wie schlimm sein Vergehen ist, daß er auch gegen sich selbst begeht.

Sie wollen, daß wir unsere Vergehen berichtigen. Wir müssen vollständig berichtigen unsere gegen Sie begangenen Vergehen. Wir müssen ernstlich wünschen, diese Vergehen nie begangen zu haben. Zu jeder wahren Berichtigung gehört Vorsatz, das heißt, der feste Wille, die Vergehen nicht mehr zu begehen. Ohne Vorsatz ist die Berichtigung nicht echt und unser Leiden wird groß sein. Wenn wir unsere Vergehen berichtigen, sollen wir von Ihnen Anerkennung erfliehen. Ihnen, außer denen es keinen gibt, die Lebendigen, die Ewigen.

Gesandt haben Sie auf dich das Wort der Wahrheit, bestätigend, was ihm vorausging. Und herab sandten Sie die Pein und den Gram, zuvor als eine Leitung für das

Volk der Steinfreunde und Sie sandten die Unterscheidung.

Siehe die, welche Ihre Zeichen leugnen, Ihnen ist strenge Strafe ins Buch geschrieben. Und Sie sind mächtig, sind Bächer.

Siehe, nichts ist Ihnen verborgen, kein Ding auf Erdenfara und in den Räumen.

Sie sind's, die euch wachsen lassen in den Mutter-schößen, wie Sie wollen. Es gibt keine Höhen außer Ihnen, den Mächtigen, den Weisen!

Sie sind's, die auf dich sandten das Wort. Der Klang Ihrer Stimme ist unendlich. Diejenigen nun, deren Herzen in die Erde gehen, die folgen dem Mehrdeutigen in Ihnen, im Trachten nach Spaltung und im Trachten nach Ihrer Deutung, die zu groß ist, um von sterblichen Wesen verstanden zu werden. Die Deutung ist in Ihnen selbst. Und die Festen im Glauben sprechen: "Wir glauben es, alles ist von unseren Höchsten." Aber nur die Verständigen beherrsigen es.

Unsere Herzsteine, laßt unsere Herzen nicht mehr irregehen, nachdem Ihr uns leitet, und gebt uns von Buch. Siehe, Ihr seit die Geber.

Unsere Herzsteine, sehet, Ihr versammelt die Wesen an einem Tage, an dem kein Zweifel ist, sehet, brecht nicht das Wort, wie auch wir unser Wort nicht brechen werden.

Es ward uns ein Zeichen gegeben! Einer der Unseren wurde auserwählt und anerkannt. Der, welche die Prüfungen bestand, welcher Buch leiten wird. Und Sie stärken mit Ihrer Hilfe, wenn Sie wollen.

Und die Herzsteine schauten ihren Diener, welcher zu Ihnen sprach: "Meine Höhen, sehet, ich glaube — darum gebt mir Stärke und sendet mir, dem Erben Euerer Macht als Zeichen Eurer Anerkenntnis! Ich habe mein Angesicht ergeben in Buch, und so, wer mir nachfolgt!"

Beseugt haben die Herzsteine, daß es keine Höhen gibt außer Ihnen und die Steinfreunde und die wahren Gläubigen, stehend in Ihrer Machtfülle, verkünden: "Es gibt keine Höhen außer Buch, den Mächtigen, den Weisen!"

Siehe, der Wahre Glaube an die Herzsteine ist bei den Steinfreunden. Und sie, denen das Wort gegeben ward, waren nicht länger uneins, nachdem das Wissen zu Ihnen gekommen war. Und so sie wahre Gläubige sind, sind sie geleitet, kehren sie sich jedoch ab, so obliegt es dem Erben, nur sie zu opfern, auf daß sie im Tod zu den Höhen finden und Ihnen dienen können.

Siehe, jene, die nicht an der Höhen Zeichen glauben, und die Propheten schimpfen, und von den Wesen lästern,

welche Ihnen den wahren Glauben befehlen - Ihnen verkünde schmerzliche Strafe. Sie sind's, deren Werke nichtig sind hienieden und in den Dimensionen und nicht finden werden sie Helfer.

Siehe, hierin ist wahrlich eine Lehre für die Verständigen!

Der Name des Erben

Der von den Höhen gesandte Steinfreund ist der Erbe Northheim's. Erbe Northheim's bedeutet: Der einzig wahre Erbe.

Nicht zufällig erhielt der Steinfreund diesen Namen, sondern auf Befehl des Schicksales. "Siehe, du wirst empfangen die Steine der Macht und zuletzt die Krone erlangen". Ebenso geboten die Höhen dem Erben Northheim's den Namen Narayana anzunehmen. Narayana bedeutet "Ruhestätte aller Lebewesen" (zusammengesetzt aus "Nara" - Lebewesen und "Nayana" - Ruhestätte). Es ist ein Ehrenname, den die Altväter den Mächtigen beilegte, die mit dem Blut, dem Sinnbild der inneren Kraft und Stärke, gespeist wurden. Narayana, der einzig wahre Erbe, besitzt die Fülle der göttlichen Kraft im Geiste der Höhen. Als Narayana in die Zeit kam, übernahm er die Ämter.

Er ist das Zentrum. Er ist das Zentrum den der Geist der Höhen ist mit ihm, darum, weil er mit Blut gespeist wurde, den Sanftmütigen den wahren Glauben und Schmerz zu predigen. Er ist Steinfreund. Er ist Steinfreund in der Ewigkeit nach der Ordnung des Chaos.

Er ist der einzig wahre Erbe. Er wird im Hause Northheim in Ewigkeit regieren und seines Reiches wird kein Ende sein.

Als Narayana unter den Völkern Erkenfaras erschien, kam er nicht unvorbereitet. Jahrtausende hindurch hatten die Höhen die Völker über den wahren Erben unterrichtet und ihn so genau bezeichnet in seiner Aufgabe und seinen Taten, daß es den Völkern leicht sein mußte, in dem Erschienenen den wahren Erben zu erkennen. Er war vorher verkündet worden durch Erzählungen und Weissagungen. Durch Erzählungen des Leidens und Todes, seines Wandels. Durch Weissagungen und Erzählungen des Rituals des Steinfreunde. Aber auch die jüngsten Taten zeigen deutlich den wahren Erben. In den Gesichtern der Überlebenden ließt man die Geschehnisse.

Seine Anspruchstellung, sein Aufbruch, die Bekehrung von Herdfeste, die Bestrafung der Abtrünnigen und Ungläubigen, die Einigung des Volkes der Steinfreunde, die Errichtung des Reiches Northheim. Die Verheißungen erfüllen sich. Und ein Fluch begleitet ihn.....

"Ich sah Narayana, den roten Schlächter
 Erbe Northheim's, Unheil bestimmt
 Ob der Steinfreunde Bete gewandt
 Die Steine der Nacht, mächtig und rot
 Ihm ward die Krone, die lang verlohren
 zum herben Pfand, noch nicht verliehn
 Und die *Hoben* lachten laut,
 Um Erkennaras Ende wißt ihr mehr
 Wieder werden die wundersamen
 mächtig roten Steine sich finden
 die seit Urzeiten *Ihr* Eigen waren
 Er wird sie tragen
 Gutes wird böse, Narayana kehrt heim
 Einen Saal sah ich, schwarz wie die Nacht
 Blit Tod gefüllt, zum Himmel hin
 Wohnen werden dort wackere Scharen
 Der wahre Erbe wird walten in fernste Zeit"

Grundsätzliche Begriffe in Northheim,
 die hiermit durch Helvege, Oberster Herr der Zwinge
 Dun-Durlus-Helveger / Herrenhöhe klargestellt werden.

- Abbitten:** Die Grundlage für künftige Blissetaten zu legen.
Abdankung: Freiwilliger Verzicht auf etwas, dessen man
 zuvor gewaltsam beraubt wurde.
Abenteuergeschichte: Dichtung, die dem Gott der Dinge wie
 sie sind keine Rechenschaft schuldet.
Abirrung: Jede Abweichung eines anderen von meinen Ge-
 wohnheiten und Ansichten.
Abkömmling: Jegliche Person, die etwelchen Grades von
 jedweden Vorfahren abstammt.
Absicht: Das Empfinden des Verstandes dafür, daß eine
 Gruppe von Einflüssen über eine andere dominiert.
Abstammung: Bekannter Teil der Strecke von einem auf
 Bäumen lebenden Ahnen mit Schwimmblase zum Blöchtgeren
 und Anhänger der dümmlichen Gutmütigkeit.
Abzurdität: Das Argument eines Widersachers.
Affe: Klettertier, haust mit Vorliebe auf Stammbäumen.
Amateur: Hält Neigung für Fähigkeit und verwechselt sein
 Wollen mit seinem Können.
Aszässig: Unfähig, abzureisen.
Aschwärzen: Einen anderen böswillig lästerlicher Taten
 bezichtigen die zu begehen man selbst nicht fähig ist.
Auslöschung: Rohstoff, aus dem der Glaube die Zukunft
 schafft.
Begehren: haben wollen, was der Besitzer in seiner Ge-
 häßigkeit nicht hergibt.
Begünstigen: Jemanden einen Gefallen erweisen, dabei die

- Fundamente** für künftige Erpressung legen.
- Sehagen:** Gemütszustand, der durch betrachtung der Unpäßlichkeiten eines Nachbarn bewirkt wird.
- Seidhändig:** Fähig, mit jeder Hand zu plündern.
- Selehren:** Seinem Nachbarn einen Irrtum aufdrängen, der anders und besser ist als jener, welchem anzuhängen er für förderlich gehalten hat.
- Seredsamkeit:** Methode, Narren zu überzeugen.
- Besitz:** Vorteil, der sich für A daraus ergibt, das B das Recht aberkannt wird das Eigentum von C an sich zu nehmen.
- Betrügen:** Den Vertrauensvollen Belehrung und Erfahrung vermitteln.
- Bettler:** Einer, der sich auf die Hilfe seiner Freunde verlassen hat.
- Bewundernswert:** Klein Wert im Gegensatz zu deinem Wert.
- Herzlos:** Vermöge innerer Kraft befähigt, Plagen zu ertragen, die einen anderen befallen
- Hoffnung:** Fusion von Gier und Erwartung.
- Intelligent:** Meiner Meinung.
- Irenen:** Etwas glauben oder tun, was meinem Glauben oder Tun widerspricht.
- Knäppel:** Medizin zur äußerlichen Anwendung auf Kopf und Schultern eines Ubelehrbaren.
- Krieg:** Nebenprodukt der Friedenskünste.
- Leichenraub:** Einer, der den Totenraum beraubt.
- Mithewerker:** Schuft, der begehrt, was ich haben will.
- Nutzen:** Vater aller Tugenden.
- Pfählen:** Tötung durch gewaltsame Einführung eines aufrechten spitzen Pfahles in den Körper, wobei das Opfer in einer sitzenden Stellung verharre.
- Plündern:** Jemandes Eigentum an sich nehmen, ohne die geziemende und übliche Zurückhaltung des Diebstahls zu beachten.
- Primitiv:** Leute, die glauben, ehrlich währe am längsten.
- Räuber:** Vulgäre Bezeichnung für einen, der sich erfolgreich den Besitz anderer aneignet.
- Schlacht:** Methode, mit den Zähnen einen politischen Knoten zu lösen, der der Zunge nicht nachgeben wollte.

Bedeutung der Namen in der Karte von Northein:

Siedlungen und Gebäude:

Herd-feste:

Hauptstadt (Herd-feste) des Reiches Northein und Sitz des Erben und Herrschers Narayana.

Dun-Durlus-Helwegr

oder Herrenhöf:

Festung (Zwinge) und Sitz des Festungsherren Helwegr. Bedeutung des Namens: Starke Berg-feste des Helwegr

Cathair-na-Kavonar

oder Kavonars Nest:

Stadt (Herd) und Sitz des Stadtherren Kavonar. Bedeutung des Namens: Steinfort des Kavonar

Dun-Caisieua-an-Warger

oder Wargers Wacht:

Burg (Splitter) und Sitz des Burgherren Warger. Bedeutung des Namens: Bergburg des Warger

Cava-Droma-Kuisgh:

Stadt (Herd) der Urbevölkerung der eroberten Gebiete, im Jahr 2 der 3. Ära zur Zwinge ausgebaut. "Wehrsiedlung am sumpfigen Streifen"

Ath-Dava:

Stadt (Herd) der Urbevölkerung der eroberten Gebiete, im Mündungsgebiet des Doir-each gelegen. "Eichbaum-Furt"

Cathair-na-Mart:

Burg (Splitter), im Jahre 1 der 3. Ära zur Kontrolle der Verkehrswege zwischen Arda-Kath und den nördlichen Inseln angelegt, im Jahre 2 der 3. Ära zum Herd erhoben.

. Cairn-Bleaghyn:

Aus Anlaß des Erscheinens des Splitters des Bleaghyn errichtete Kultstätte. "Steinkreis des Bleaghyn"

Fazeln, Kontinent, Gebirge

Arda-Rath:	"Erdböhe", Name des Kontinentes
Arb-More:	"Große Auhöhe", Ursprungsgebiet der Steinfreunde
Na-Ceuartha-Duba:	"Die Schwarzen Berge", Gebirge im Osten Northeimes
Coirinn:	"Steiniger Platz", Gebirge an der Grenze zu Avalon
Na-Rosa:	"Vorgebirge", Bergformation zwischen Sliagach und Dunach
Blitaechain:	"Kleine Berge", Fazelsbergformation, die sich aus An-Bhlarna erhebt.
Cnoc-Fala:	"Blutige Berge", Erhebung auf Faish-Cnoc, die durch die intensive Rottfärbung ihres Steines auch der Fazeln ihren Namen gegeben hat.
Faish-Airne:	"Schlehdorwinself", nördlichste Besetzung Northeims
Faish-Coirthe:	"Felseninsel", an der Grenze zu Rhun gelegen.
Faish-Dara:	"Waldinsel"
Faish-Ard:	"Fazeln der Hügel"
Faish-Bluigh:	"Ebene Fazeln"
Faish-Ros:	"Fazelnwald"
Faish-Cnoc:	"Blutige Fazeln", wegen der Cnoc-Fala so genannt
Faish-Ailthe:	"Klippen-Fazeln", auf dieser Fazeln erfolgte die erste Begegnung mit Boten Rhun's, welche die Klippen ebenso beanspruchten.
Faish-Barn:	"Fazeln des Barn" - nach dem sie entdeckenden Heerführer benannt.
Faish-Droma:	"Sumpfige Fazeln" - der Name wurde nach dem ersten Eindruck vergeben, obwohl sich später herausstellte, das fruchtbare Ebenen auf ihr anzutreffen sind.
Faish-Dun:	"Fazeln im Dun", liegt der Meerenge von Dun vorgelagert

Gewässer

- Biona:** "Spring-Quelle", ein einzigartiges Naturschauspiel auf Benbulbin. Nur hier ergießt sich aus der steil abfallenden Wand von Ard-More am Fuße von Herdfeste ein Wasserfall von beeindruckender Schönheit und Größe bis in die Ebenen des Buisgh.
- Kristallfluß:** Der Fluß, welcher in der Biona entspringt.
- Fubhear-Mor:** "Weite Flußmündung", Bucht, welche der Mündung des Kristallflusses vorgelagert ist
- An-Coireean:** "Kleiner Strudel" - Meerenge zwischen Arda-Bath und Inish-Droma
- Ard-Coireean:** "Großer Strudel" - Meerenge zwischen Inish-Droma und Inish-Ailthe
- Dun:** Meerenge im Norden Arda-Bath's, an deren Mündung der Herd Cathair-na-Badonar liegt.
- Doireach:** "Eichenbestandener Fluß" - zieht sich von seinem Quell in den Na-Cruacha-Duba durch das Gebiet des Doire, um bei Ach-Dara mit einem Delta ins Östliche Meer zu münden.
- Sligeath:** "Muschelreicher Fluß" - Von den südlichen Ausläufern der Na-Cruacha-Duba zieht sich dieser an den Ausläufern der Na-Rosa zum östlichen Meer hin. Er wird auf voller Länge von Northain und Avalon als Grenzfluß akzeptiert.
- Dunearch:** "Bergfluß" - Er entspringt im Boirinn um sich dann in die fruchtbaren Ebenen von Avalon zu ergießen.

Gebiete

Der Bergkristall

Ich grüße Dich
Harmonische Quelle der Seelen
Klarer Kristall
Aus dem das neue Reich
Der Steinfreunde gewonnen wird

bergkristall
bei deinem anblick verlieren sich meine augen
in der gläsernen kühle
wie erstarrt und erfroren
bleibt die gegenwart stehen
wie in einem spiegelsee
im morgenlicht
tauchen die erinnerungen auf
leben vereiste träume der vergangenheit
zart wie ein hauch am kalten glas
zerbrechlich wie glitzerender reif
der erste schnee wie engelshaar
so leicht wie die ersten jahre
blaue eiszapfen
von der sonne geschliffen
die erste schlittenfahrt
reise in die weiße atemlosigkeit
die dünn knisternde eisdecke
über der kindlichen neugierde
das spiel mit den grünen glasperlen
blicke in das bleikristall
das die zeit verschluckt

bergkristall
in deinem herzen brennt nicht das feuer
des diamanten
wie das mondlicht in wolkenloser nacht
zieht das reine licht
durch dich hindurch
selbstlos

bergkristall
deine kühle und deine klarheit
möchte ich an meine schläfe pressen
in dunklen stunden
dein ruhiges und angenehmes licht
malt lebende eisblumen
auf meine angst

bergkristall
licht und schatten

zeichnen im wechselfpiel
zarte kompositionen
aus formen und flächen
winkeln und kanten
kristalline klänge
die säule stamm eines lichtbaumes
türpfosten im sternendom
gletscherzähne im morgenraun
regendach und sternenzelt
das dreieck ein dreiklang der kräfte
schlußfolgerung
bewegung und drang
das viereck das rechteck das quadrat
sich festlegen und beharren
vier blätter einer windrose
kreuzigung
das sechseck ein schwebeszustand im kreis
aufgehängt an sechs punkten
bienenwabe lichtgefüllt
die kanten eine gratwanderung
trennen und verbinden
die winkel ein gleichmaß
vorhersagbarkeit und zuverlässigkeit

bergkristall
an deiner klaren form
zerreißen die schleier
meiner schmerzhaft
meiner ungewißheit
meiner verwirrung
meiner verblendung

bergkristall
auf den matt schimmernden flächen
schlanker quarzkörper
auf den eisgipfeln ruht die stille
die zeit bleibt stehen
es ist die ruhe der bergwelt
der schweigende kristallhimmel
das flüstern gläserner meere
wie die harte des windes
wären meine augen in der lage
die harte lichtgestalt zu durchdringen
eine atemberaubende welt
würde aus dem stummen mineral auftauchen
aus dem weichen mondlicht
zeichnen sich fest strukturen ab
die augen sinken tiefer und tiefer

durchdringen kristallgitter ungeahuter präzision
milliarden kleiner nie gesehener welten
ich dringe noch tiefer ein
vorbei an tanzenden welten
musik namenloser
die reise fliegt näher zum kern
eine stumme und ohrenbetäubende kraft
endlose reise meiner phantasie in die teilbarkeit
welt der bewegung und kräfte
unruhe im kristall

bergkristall
in deine ruhe möchte ich eintauchen
um dort die unruhe meiner sehnsucht zu finden
von deiner bewegungslosigkeit
möchte ich mich bewegen lassen
in deine stille hinein möchte ich tanzen
und singen
lieder über fremde welten

bergkristall
durchblick und einblick
fenster in unsichtbare welten
dein lichtkörper ist stoff aus reinem quarz
durchsichtig bis auf den grund der welt
kieselsäure zu licht geronnen
ein größteil unserer welt ist
aus deinem lichten stoff
unsichtbar und für die augen keine falle
unbegrenzter übergang und überschreitung
durchgang
tritt nicht in erscheinung
und ist doch harte wirklichkeit
und hält die welt zusammen
was die sinnen begreifen und ins auge springt
ist nur der schnee auf dem gebirge
schaufenster dunkler rätsel

bergkristall
lehre meine augen
mauern und wände zu durchdringen
wenn sie mich daran hindern
fenster zu brechen
um einen blick über meine grenzen zu werfen
lehre mich die kräfte wahrzunehmen
die ich noch nicht begreifen kann
bewahre mich davor
jenen schwarzen vogel nachzuahmen

Der im blinden Flug
am fels erschellt
Der verblutet an der unsichtbarkeit

bergkristall
vielleicht
ich wünsch' es mir
vielleicht
bist du der
stein der weisen

Der Blutsstein

Gesegnet seist Du
Gefahrvolle Materie
Gewalttätiges Meer
Unzählbare Leidenschaft
Du, der uns verschlingst
wenn wir dich nicht anketten

schmerblütig ist meine art
rostbraun meine haut
hart sind meine entschlüsse
unverkennbar meine handschrift
eine rotelzeichnung wie ein blutbild
ich bin das eisenetz
man nennt mich roteisenstein
helvete das heißt blutsstein

ich bin das bluteisen
und bevor ich zu blauem stahl geschmolzen
möchte ich zu euch sprechen
denn das eisernes herz in mir
schwimmt im blut
im schwarzen blut der wehmut
die mich überfällt
wenn ich daran denken muß
wer ich bin
ein gewaltiger riß
spaltet meine ziele
und ich war und ich bin und ich werde sein
ein stein mit zwei feindlichen herzkammern
brutstätte ewiger widersprüche
die eine herzkammer ermöglicht das leben
die andere löscht es aus
die eine gibt
die andere nimmt

als roter farbstoff in euerem blut
binde ich den lebensstoff
den odem
aber zur waffe geschmiedet
lasse ich euer leben ausbluten
ich bin euer anfang
und euer ende

ich bin der eisenstein
schon früher setzte ich mich eisern durch
aus meinem eiserne mark
errichteten euere urahnen den grossstein
zwischen stein- und eisenzeit
meine äußere gestalt und form sind so schillernd
wie der metallene glas in meinen augen
meine erscheinung ist so bizarr
wie die eisenblüte
die ich manchmal treibe

ihre findet mich wieder
in der pflugschar
im spaten und der sichel
im säbel im schwert
in der lanze
ich bin der nagel der kreuzigung
und das messer der mundheiler
ich bin überall
ob in der eisernen fessel
im eisernen kerker
oder in den eisernen grundsätzen
einmal bin ich die nagelprobe
ein andermal lasse ich dich über die klinge springen
spiele die rolle des drahtziehers
lasse ins offene messer rennen
oder stelle die dinge auf des messers schneide
ich bin hammer und amboß zugleich
meine seele ist aus stahl
und meine gedanken messerscharf
ich besitze stählerne nerven
und meine stahlblauen augen senden kalte blicke
die alles zerschneiden können
ich lebe im pfeilhagel
und lasse mich oft bewundern
im eisernen kreuz der gefäuschten
ich bin die kandare der verschüchterten
selbst im verrosteten und verrotteten
bin ich noch in der lage
neue pläne zu schmieden

als blutstein
bin ich mitten in euerem herzen
ein herzstein
in den blutströmen bewegt sich meine seele
wie der wind
federleicht setze ich die atmung auf den weg
und die roten ströme tragen pausenlos
selber atemlos
den lebensstoff bis an die schwelle des todes
der erste und der letzte atemzug
sind an meine bereitschaft gebunden
die schlagader wird zur eisenader
die blutarmut geht mit der eisenarmut
hand in hand
und blutleer wirkt euer gesicht
wenn ich gehe
kommt der schmerz
ohne mich kein atemzug
ohne mich kein laut
ohne mich keine sättigung

der weg ins leben
wird ein weg in den tod
wenn mein herz zur stählernen klinge wird
die blutspende wird zum aderlaß
die blutsfreundschaft weicht der blutrache
denn ich bin als blutstoff
blutsverwandt mit todesschweiß und tränen
mit drohung und gewalt
demütigung und erpressung
ich werde zum blutfleck der schande
und meine hände werden blutig
wenn ich vergesse
wer ich bin
wer ich sein möchte
grundstein des lebens
ich bin der stoff der niederreißt
der stoff des grauens
der stoff des schwertes

der grundstein ist gelegt
es liegt in eurer hand
mein leben zu verändern
aus meinem stoff werde ich
die großen pläne schieben
wenn alle waffen eingeschmolzen sind
schmiedet mich um zu ketten

und ich halte euere maßlosigkeit in schach
ich lähme euere hochheit
und ich lege euere dumheit in eisen
schmiedet mich um zu nägeln
und hämmert mich
in den schuarm euerer worte
wenn ihr von gerechtigkeit redet
damit sie nicht in die ablage kommen
macht aus meinem herzen
nägel mit köpfen

schmiedet mich um zu pflug und spaten
und ich grabe eueren vorurteilen
das wasser ab
und ich lasse aus eueren wüsten
wälder wachsen
und mache aus euerer trostlosigkeit
einen garten der sättigung

ich bin das heiße eisen
unter den steinen
solange ich warm bin
schmiedet mich zum werkzeug euerer hoffnung
behaltet mich im blut
als waffe tötet mich
denn ich bin für euch das leben
ein leben in fülle

Das Steinsalz

aus dem wasser geboren
zieht es das wasser an
das salz
steinsalz
weißer lebensstrang
glasglänzendes würfelspiel
gelegentlich ein blaues leuchten
farbiges gedächtnis uralter meere
im salzstock schäumt noch der gischt
im salzber rauschen noch die wellen
verdunsten ausfällen kristallisieren absetzen
sanfte prozesse so sanft wie das leben
das aus dem meer entstiegen

salz
hausein des lebens
keine lebensäußerung ohne salz
salzquellen begehrte lebensheimat

salzstraßen uralte lebensader
salzopfer magischer lebenskraft
salz im feuer und im gemeihten wasser
lebensschutz
salz auf lippen des täuflings
lebenserneuerung
salz im toten meer es trägt das leben
damit es nicht untergeht
salz und brot als geschenk
an der schwelle einer neuen gemeinschaft
lebensnotwendig
was die not mündet
salz aus liebe lebende kraft
salz achtlos verschütten
so sagt eine alte ahnung
sieht unglück an und tränen nach sich
salz bewahren bewahrt davor
leben zu vergeuden
glück zu verschütten

steinsalz
weißer stoff
der am leben hält
wachsames mineral
das speisen konserviert
lebensmittel frisch hält
damit sie nicht zerfallen verderben verwesen
damit sie bestand haben

leben erhalten heißt mit veränderung rechnen
bedeutet tränen in den augen
was zurück bleibt ist salz
leben erhalten heißt mit anstrengung rechnen
bedeutet schweiß auf der stirn
was zurückbleibt ist salz
leben erhalten heißt mit bedrohungen rechnen
bedeutet angstschweiß im nacken
was zurück bleibt ist salz

salz der liebe
hält uns am leben
stützen wärmen verstehen
das salz der rücksicht
zulassen achten dulden
das salz der ehre
offenbleiben arm sein
phantasie haben
zuordnen und einordnen können

in einem salzbund
verliehen Sie dem Erben und seinen Söhnen
die krone über northheim
das salz
das speisen haltbar macht
festigt den bund
und drückt bereitschaft aus
ihn einzuhalten
stein der freundschaft und treue
bundesstein

steinsalz
der geschmack der zunge
eine unverwechselbare empfindung
kraft des besonderen
anregung und aufmerksamkeit
auf dem langen wey der wahrnehmung
angenehme erinnerung an
meeresfrüchte salzkartoffel
salzbrezel salzgebäck
abwechslung und interesse
höhepunkt und ereignis
reiz und würze
auf der straße des allfäglichen
ansporn und angebot
oase der wüste
stachel und widerstand
wellenschlag gegen den strom
wachsbarkeit und auseinandersetzung

steinsalz
du verhinderst
das wir geschmack finden
an der geschmacklosigkeit
steinsalz
du verhinderst
das wir interesse finden
an der interesselosigkeit
ohne salz werden wünsche schal
werden hoffnungen fade
erwartungen blaß und sehnsüchte welk
widerstände glatt und fragen stumpf
antworten leer

steinsalz
in maßen genommen
und das leben bleibt im fluß
steinsalz

im übermaß genommen
und das leben erstarrt
steinsalz eine waage unter den steinen

steinsalz
die menschen streuen es ins wasser
damit es nicht vereist
sals ein frostschutz
die menschen streuen es auf vereiste wege
damit sie auftauen
sals eine sicherheit
die menschen schütten es auf schmutz und flecken
sals als lösungsmittel als reinigungsmittel
sals als auflösung

steinsalz
in die herzen der menschen gestreut
keine angst mehr vor der eizeit
kein frost in der beziehung
kein kältetod der gefühle
taumetter für die hoffnung

steinsalz
auf die wege der menschen gestreut
und die wahrheit faßt wieder festen fuß
die läge wird stumpf
die arglosigkeit rutscht nicht mehr aus
glatte fassaden werden aufgerauht

steinsalz
auf die gewohnheiten der menschen geschüttet
harte verkrustungen brechen auf
zähe vorurteile werden zersetzt
barrieren aufgelöst
und alte schuld getilgt

Der Amethyst

Gesegnet seist Du
Machtvolle Materie
Unwiderstehliche Evolution
Immer neu geborene Wirklichkeit
Die du in jedem Augenblick
unseren Rahmen sprengst
uns zwingst
die Wahrheit immer weiter zu verfolgen

amethyst
geheimnisvoller fremder stein

ultraviolett
abgebrochen vom gipfel des sichtbaren
kristallrasen
getränkt und gesättigt
mit dem schmeren blut des regenbogens
im quarzgarten
das wiegenlied der blumen
der schlaf der herbstzeitlosen
der traum der veilchen
auf den bergesspitzen
blumenduft

amethyst
vielleicht war es die farbe
des schmeren meines
die die menschen im alten land
veranlaßte
den violetten stein
als amulett zu tragen
wenn sie ein weinfest besuchten
sie nannten ihn amethystos
stein der nicht betrunken macht
stein der nicht berauscht
stein der nicht betört

amethyst
stein der wirklichkeit
stein der nüchternheit
anker dem ertrinkenden
signal dem gefährdeten
einen klaren kopf behalten
vorsichtig sein
keine flucht vor der wirklichkeit
sich nichts vormachen
die dinge sehen wie sie sind

amethyst
stein im amulett
wachsamer kristall für alle menschen
die sich berauschen
an belanglosigkeiten
maßlosigkeiten
uferlosigkeiten
für alle die sich betrinken
mit billigem trost
hochprozentigen lügen
selbstgebrannten ausreden

amethyst
stein im amulett
wachsamer kristall für alle menschen
die sich mästen
mit macht und anmaßung
schlechtem gewissen
guten vorsätzen
für alle die sich betäuben lassen
vom lärm und dem geschwätz
von zulagen und sicherheiten
vom schein und ritual

amethyst
stein im amulett
wachsamer kristall für alle menschen
die die wahrheit nicht ertragen
die wahrheit verkaufen
oder die wahrheit gepachtet haben
für alle die auf der flucht sind
vor der verantwortung
der entscheidung
und vor sich selbst

amethyst
die farbe violett
eine harmonie zweier farben
eine ehe zwischen rot und blau
purpurrot und himmelblau
stein der liebe, stein der treue
ich liebe und kann treu sein
ich bin treu und kann lieben
ich liebe und bleibe mir treu
ich bleibe mir treu und liebe

amethyst
die farbe violett
die gleichheit zweier kräfte
die einander dienen
ergebnis eines wunderbaren vorganges
die farben rot und blau wirken so behutsam
aufeinander ein
gehen so vorsichtig aufeinander zu
das jede farbe der anderen den vortritt läßt
beide farben im vordergrund erscheinen
und doch im hintergrund bleiben
daß jede farbe sich auf die andere einläßt
stein der rücksicht der ehrfurcht und demut

amethyst
die farbe violett
die farbe des fastens
die farbe atmet besinnung und umkehr
ermutigt zur hinwendung
spricht vom erbarmen
im blauen kristall die hoffnung
im roten kristall die liebe
im violetten kristall
das aufflackern der kraft

amethyst
die farbe violett
die farbe der kreiszeit
die farbe bedeckt die stille
singt gesänge der zübersicht
weckt den schlafenden
im blauen kristall die zukunft des menschen
im roten kristall die sehnsucht der getäuschten
im violetten kristall das licht der letzten tage

amethyst
die farbe violett
auf dem wege die farbe des friedens
die farbe lächelt auf umhängen
kämpft ohne blut
siegt ohne waffen
im blauen kristall spiegelt sich der himmel
im roten kristall ruft das blut der gefallenen
im violetten kristall wächst die hoffnung
wider alle hoffnung

amethyst
die farbe violett
vom lila bis zu roten blau
vom ersten morgenrot bis zum tiefen herzschat
ein edelstein
geschliffen und in gold gefaßt
ein schmuckstein an den händen
ein schatz im tempel
göttliche worte der wege zur wahrheit
kristalltropfen am goldenen kelch
blut des steines
blut das nicht herauscht
blut das wieder zurückführt
ins herz aller dinge

Das Urgestein

Schande für dein eigenes haus
bringt dein entschluß,
viele völker auszuroffen
und du verspielst dein leben,
dann der stein aus der mauer
schreit auf
und vom gebälck gibt der sparren
ihm antwort

Das urgestein
von anfang an dabei

ich habe geträumt
so hell geträumt von schwarzen tagen
dann werden alle harten schweigen
die vögel werden nicht mehr singen
die bäume keine früchte bringen
der mond wird sich zur erde neigen
am tag an dem die steine klagen

wir sind die alten grauen steine
das urgestein
ihr sterne schaut uns an
blaue gipfel eurerer zukunft
splitter eurerer hoffnung
die verstummt
wie das herz eines kindes
das kaum geboren wieder sein leben verliert
ihr sterne schaut uns an
geborstene pfeiler einer brücke
voller kraft gewölbt
von den steilen ufern der milchstraße
über das graue meer der wandlung
bis hin zum strand des lebens
das dem meer entstieg
und nun im meer der träume versinkt
ihr sterne schaut uns an
wir sind die stumpfen zähne
im aufgerissenen mund der erde
die ihr leben beweint
einen verlorenen schatz
um den das weltall sie beneidet
wir sind die alten grauen steine
das urgestein
wir waren dabei

von anfang an dabei
und sahen
das erste grün der algen
wiesen hecken bäume
eferanken moos und gräser
palmenhain und tannenhälder
kornblumenblau ährengold und roten rohn
weiße rosen löwenzahn und llieder
beeren knospen früchte
muschelwerk und blätterdach
weizenkorn und trauben

wir waren dabei
von anfang an dabei
und sahen
gelbe tannen kranke wälder
verbrannte wiesen
äste wie verdorrte stümpfe
blätter eingerollt vor schmerzen
blumen zwischen unrat und Finsternis
blei im brot und gift im wein
und auf dem müll ein strahlender berg

wir sind die alten grauen steine
das urgestein
wir waren dabei
von anfang an dabei
und hörten
den herzschatz der ersten tiere
den ersten schrei der adler
den flossenschlag der fische
den gesang der nachtigall
wolfsgeheul und raubtierschrei
bienensummen kröschequaken
liebeslieder grauer wale
zwitschern zirpen läuchen brüllen
bahmenschrei und kuckucksruf

wir waren dabei
von anfang an dabei
und hörten
den letzten flügelsschatz des pelikan
bevor er im schmerzen öl versank
den schmerzensschrei geschälter robben
die grelle ohnmacht jeder kreatur
den stummen tod des letzten drachen
den grabgesang der raben

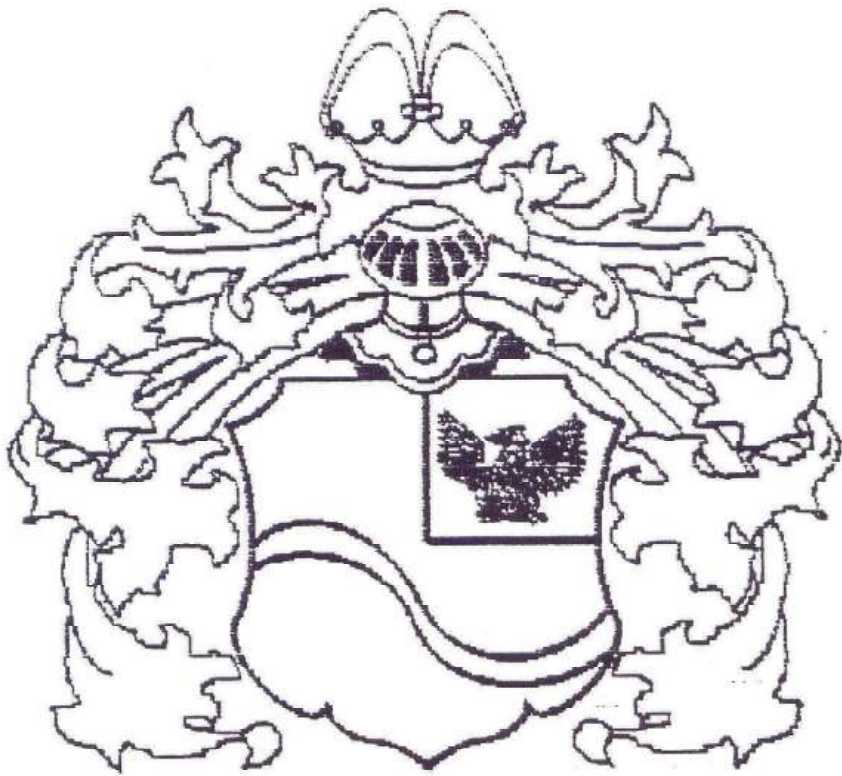
wir sind die alten grauen steine
das urgestein
wir waren dabei
von anfang an dabei
und staunten
über das erste du des menschen
wie er seine sprache fand
wie das werkzeug wuchs in seiner hand
wir staunten über das spiel der kinder
über dichter zänger musikanten
über mut verstand und weisheit
künste wissenschaft und schönheit
dörfer städte metropolen
ihre sehnsucht ihre hoffnung ihre fragen

wir waren dabei
von anfang an dabei
und staunten
über das krebsgeschwür ihrer wünsche
den abgrund zwischen arm und reich
wie maßlosigkeit grenzen vermischte
machtdurst aus der bahn geriet
wie verwirrung giftige blüten
und der wahnsinn tödliche fruchte trieb

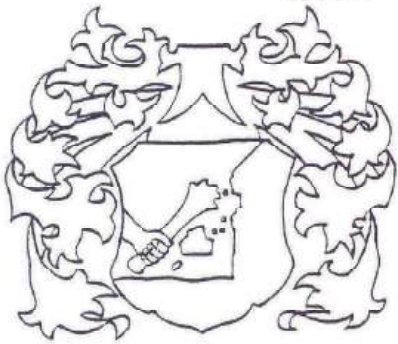
wir sind die alten grauen steine
das urgestein
wir waren dabei
von anfang an dabei
beim wahnsinn ohne gleichen
du glaubst es kaum
es ist zu steinerweichen
was die natur aus licht gebracht
in tausend mal tausend und abertausend stunden
der mensch hat es zerstört
in wenigen sekunden
in wenigen sekunden

ich habe geträumt
so hell geträumt von schwarzen tagen
dann werden alle harten schweigen
die vögel werden nicht mehr singen
die bäume keine fruchte bringen
der mond wird sich zur erde neigen
am tag an dem die steine klagen

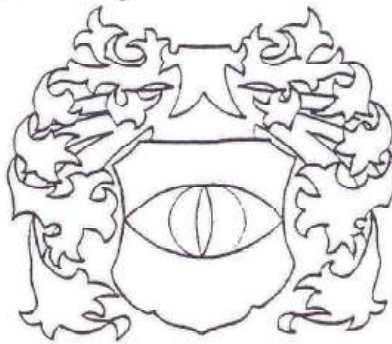
ich weiß ich habe geträumt
nur geträumt, geträumt von schwarzen tagen



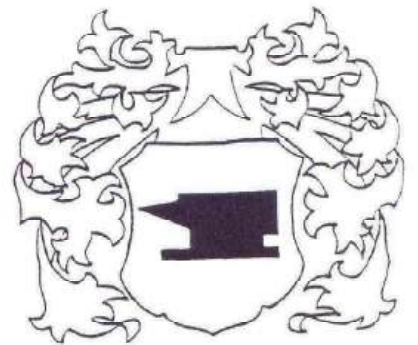
Reichswappen der Dynastie



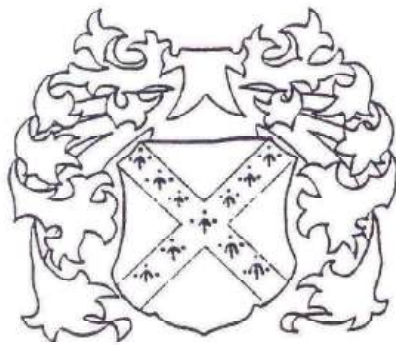
Steinschlag Ogerus



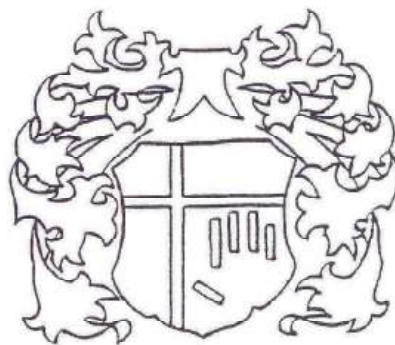
Nakenbeißer Uulkau



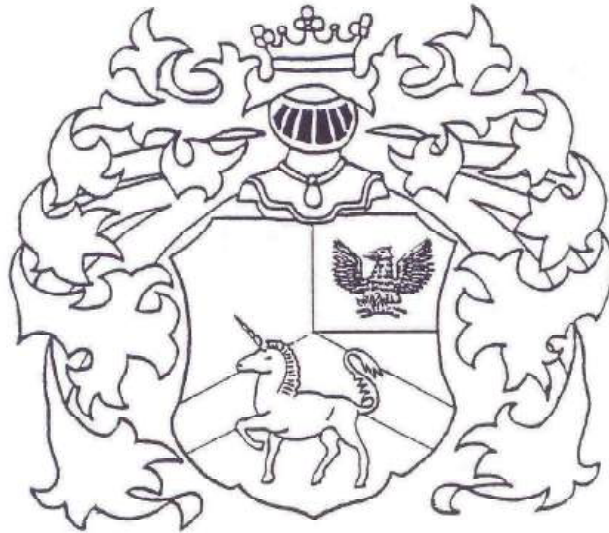
Grimbard Bolzenschneider



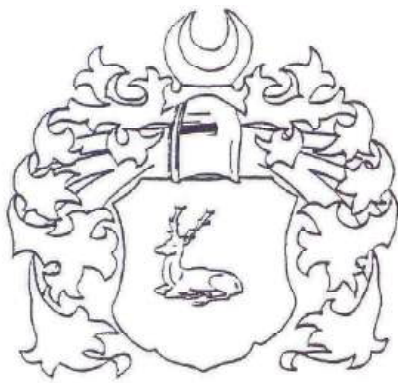
Armarth Ar'darn



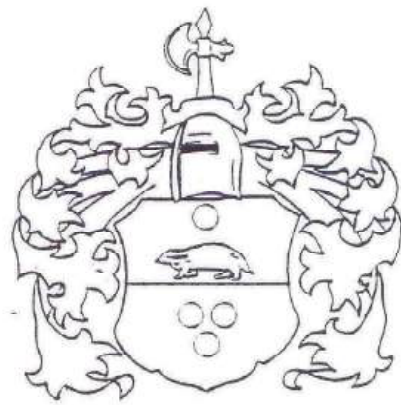
Oberon Firlefan



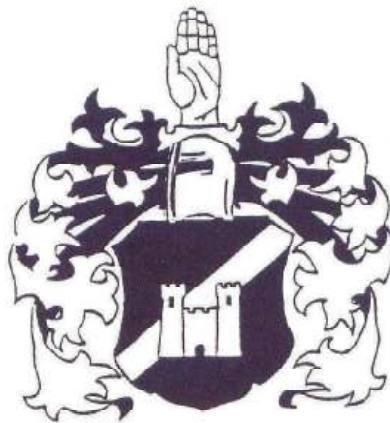
Reichswappen von Vir Vachal
und Wappen von Al'chios Daha



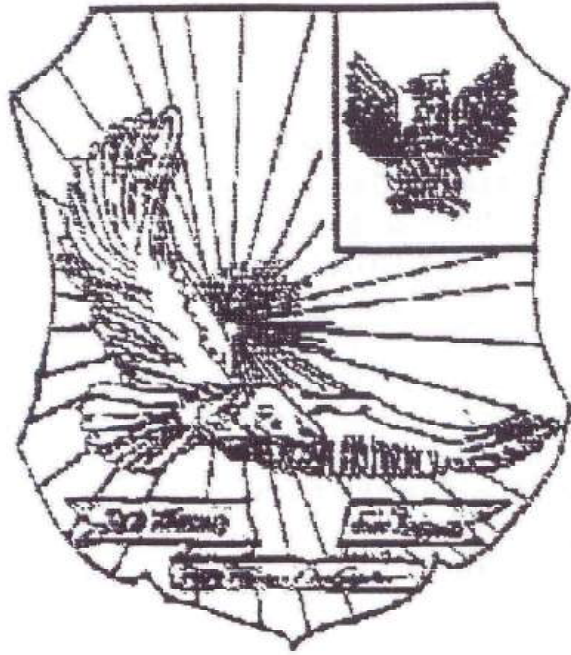
Dur'chai Talvas



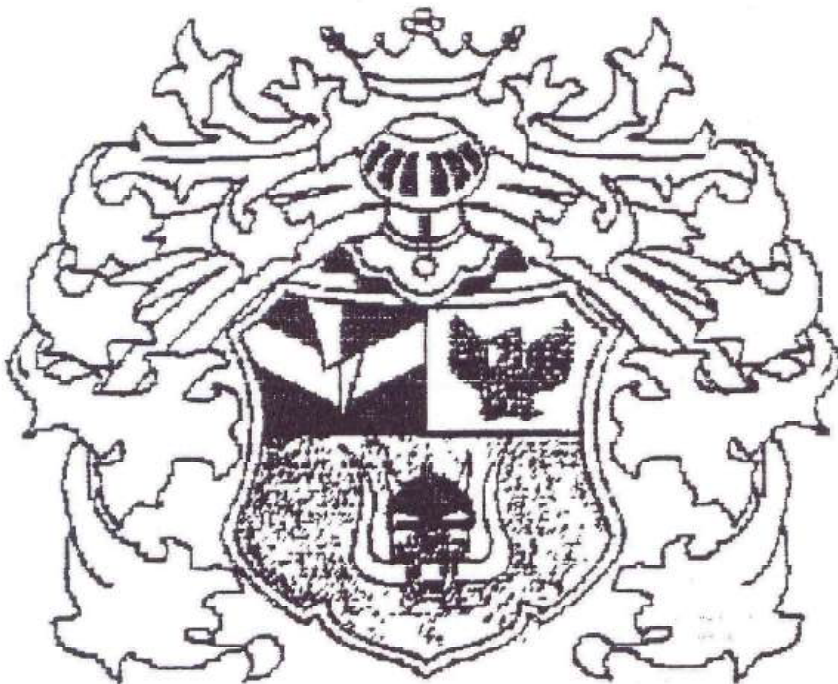
Fürst Vriyen



Mirur Hee'sa



Reichswappen von Yaromo



Reichswappen von Eoganachta

Die Geschichte der Yaroner

Jahr 0 der 3. Ära

Nach dem großen Unheil sammelten sich die verbliebenen Nomadenstämme des Landes an der großen Oase **Neria**. Es waren die Völker der **Yabasi**, der **Kotauer** und **Blomsara**. Sie lebten eine Weile zusammen an dieser Oase, als sie einen Rat der Stammesfürsten zusammenriefen, um über einen Zusammenschluß der Völker zu bestimmen.

Jahr 1 der 3. Ära

Am Tage der großen Versammlung beschloß man, einige Heere auszusenden, um das Land zu erforschen und neue Verbündete zu finden. So zogen 26 Reiterheere aus und entsandten einzelne Kundschafter, um das Land zu erforschen. Man erkannte, daß die große Wüste **Karabia** – die die Hauptstadt **Neria** umfaßt – sich weit gen Norden und Westen ausbreitet, aber dennoch nicht endlos ist, wie man immer dachte. Denn je näher man der Küste kam, desto grüner wurde es um einen herum. Dunkle Wälder; weite, saftige Wiesen und wunderschöne Strände. So war es auch in Richtung Westen; immer grüner wurde es, vereinzelt kleinere Wüstengebiete traten überall auf. Man benannte sie wie folgt:

südliche Wüste: **Kill**

südwestliche Wüste: **Nyria**

und die westliche Wüste: **Nahara**.

Um nach **Nahara** zu kommen liegt ein beschwerlicher Weg vor einem: schwer durchdringlicher Wald und weites Tiefland des Ganteils **Karbi**. Aber die Natur erstrahlt immer wieder mit jedem Sonnenaufgang in neuem Licht und ist immer wieder unvergleichlich. Man entdeckte sogar einen reißenden Gebirgsfluß, den man **Nassia** nannte. Um ihn zu überqueren wurde eine Brücke erbaut, da der Strom an weiten Stellen nicht zu überqueren war. Dem Fluß stromaufwärts folgend, stand man vor einem majestätisch anzublickenden Gebirge, das **Kalabas** benannt wurde. Dort oben in luftigen Höhen traf man auf andere Menschen. Das Volk von **Theostelos** sandte ebenfalls seine Kundschafter aus. So setzte man sich an einem großen Feuer zusammen und sprach über gemeinsame Ziele und eigene Ideale, Kultur und ähnliches. Man trennte sich friedlich und schickte sich an, das Gebirge weiter zu bezwingen.

Sommer wieder entsandte man einen Kundschafter nach **Neria** zurück, um die Gesamtkarte zu vervollständigen. In der Hauptstadt wurden die besten Architekten beauftragt, um neue Städte zu erbauen. Die Stadt **Netin** errichtete man im Hinterland um Kundschaftern eine feste Basis zu schaffen, welche das Land näher erkundeten.

Um die Hauptstadt vor eventuellen Feinden besser zu verteidigen, erbaute man an der Buchseinfahrt die Burgen **Karstein** und **Nabia**. **Nabia** liegt auf einer kleinen Insel direkt vor der Bucht.

Um auch andere Länder zu erforschen, entsandte man drei Schiffe. Das erste Schiff landete auf einer großen Insel, die östlich der Hauptstadt gelegen ist. Die Insel wurde nach dem großen Krieg **Kantrudair** genannt. Der große Krieg hat folgende Erklärung:

Im Volk der **Yaromo** besagt eine Legende, daß die **Kantrudair** ein kriegerisches Volk sei, dem kein menschen-ähnliches Verhalten zugesagt werden kann. Diese Wesen sahen dem Volk der der Dynastie sehr ähnlich. In der Panik, die durch diese fremde Welt begünstigt war, zerschlug das Heer der **Yaromo** mit Hilfe der **Hohepriesterin Sariz-Be-Kan** ein Heer der Dynastie. Der Fehler wurde aber schnell erkannt und man ließ die übrigen Heere der Dynastie friedlich von der Insel ziehen.

Seither ist die gesamte Inselgruppe benannt nach den **Kantrudair**. Die vielen kleinen Inseln werden lediglich durch ihre Lage benannt. (Südliche Insel **Kantrudair** etc.). Nur die größte Insel auf der dieser schreckliche Krieg stattfand, heißt **Kantrudair**. Dort wurde auch die **Festung Nahie** zu Ehren der Götter von **Calgon** errichtet.

Jahr 2 der 3. Aera

Die Grenzen unseres Reiches kristallisieren sich immer mehr heraus. **Theostelos** hat mit uns eine feste Grenze festgelegt, die von beiden Seiten eingehalten wird. Der **Kontinent Larima** kann einer ruhigen Aera entgegen sehen.

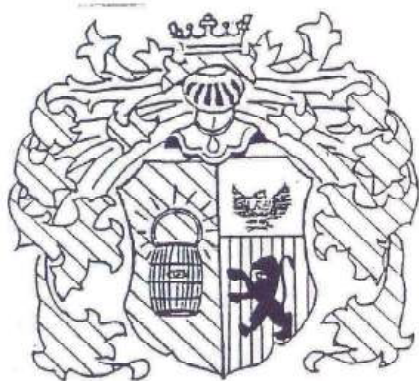
Dadurch hat unser Volk die Ruhe, sich der bildenden Kunst, sowie der Poesie sich hinzugeben. Feste werden gefeiert. Über den Sieg auf der Insel wird viel gemunkelt. Gerüchte gehen umher, daß **Sariz-Be-Kan** die Priesterschaft niederlegen wollte, aufgrund des Krieges mit der Dynastie. Aber das sind Gerüchte!

Die Struktur festigt sich und die allgemeine Versorgung wird besser, aufgrund des fruchtbaren Landes im Westen des Kontinents. Man findet mystische Plätze in denen die Magie besonders stark vertreten ist. Es wird vermutet, daß nach oder während des großen Unlücks diese Plätze entstanden sind. Man weiht sie dem großen Schutzgott **Bek**. Es werden Tempel errichtet und Blessen gehalten.

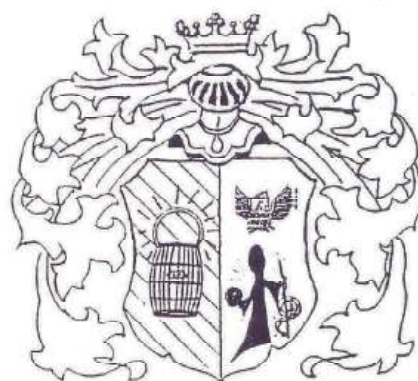
Durch die **Hohepriesterin Sariz-Be-Kan** wurde im Land verkündet, das alle Magier/innen und Priester/innen des Reiches **Yaromo** die Möglichkeit haben, in einem **Konzil**

der Magier zusammen zu treffen. In diesem Konzil treffen sich alle Magier/innen und Priester/innen Erkenfara's, um Kommunikation und Magiestudien zu ermöglichen. Die Hohepriesterin Saris-Se-Kan trat in den Kreis der Magier ein. Sie wird die Sprecherin dieses Konzils im Jahre 3 der 3. Aera sein.

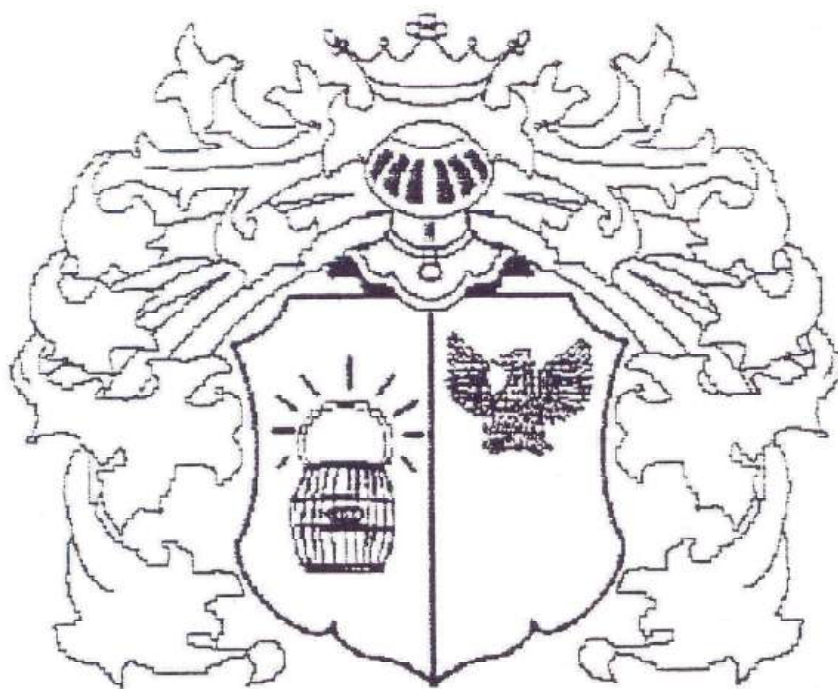
Feret-Al-Dos berät sich mit den Vertretern der Völker Yabasi, Kotraer und Glomsara über künftige Wege des Reiches.



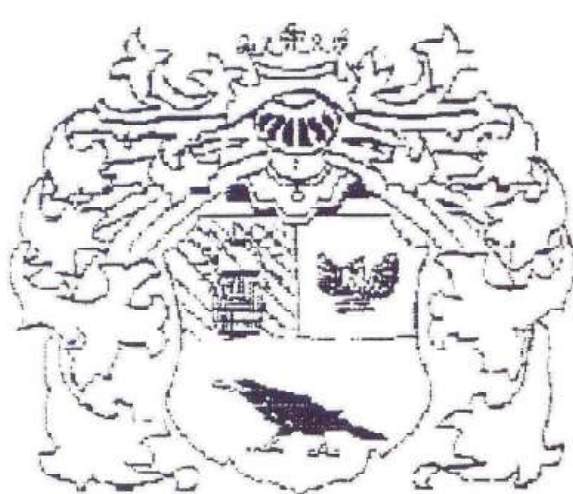
Lancelod Maccreac
(Avallon)



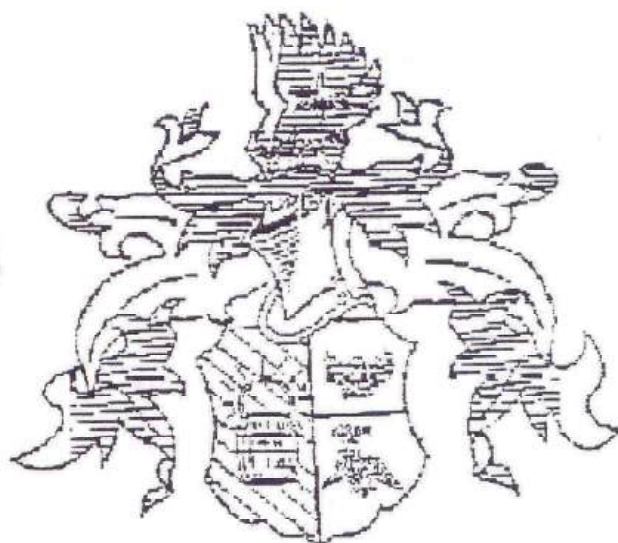
Huga Nocreac
(Avallon)



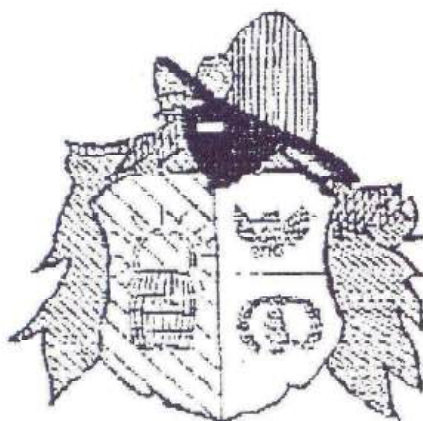
Reichswappen von Avallon



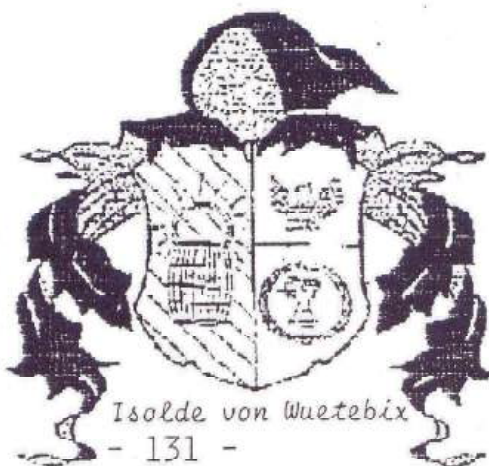
Tschierhill Brancreac



Kardamon Pancreac



Tristan von Kellogs



Isolde von Wuetebix

Neues aus Avalon

Lange hatten die Ausschüsse getagt, alles war besprochen, Pläne waren geschmiedet und verworfen worden oder im Planfeststellungsverfahren in den Gängen der Behörden verhungert.

Tschirchill, inzwischen Großer Vorsitzender des zentralen Komitees zur Koordination der Ausschussarbeit, hatte ein Gegengutachten zu einem Gutachten über den Verlauf der Sicherstellung verdächtiger Fäßer durch geeignete Personen dem runden Tisch erläutert.

Palaver: "Ääh, Teute, ääh wer issen überhaupt ne geeignete Person?" **Tschirchill**: "Palaver, ich würde dich bitten nicht ständig am Thema vorbei zu diskutieren. Sicherlich wäre es sinnvoll darüber mal ein Gutachten zu bestellen, aber überlaß das erstmal den zuständigen Ausschüssen. Gegenwärtig sind wir dabei über die Sicherstellung zu reden! Sygendwelche Beiträge zum Thema?"

Akopatz: "Wie wärs denn wemä des Vass erste'ma hädde?"

Tschirchill: "Akopatz, du als Sprecher des Delegiertenrates solltest wissen, daß uns blinder Aktionismus hier nicht weiterführt. Auf der Tagesordnung steht immer noch das Gutachten!" (Zwischenrufe: Was soll das?! / Taten! usw.) "Teute, wenn wir hier weiterkommen wollen müssen wir schon einigermaßen diszipliniert diskutieren. Bitte haltet euch doch an die Redner-Tanenliste und bleibt bei der Tagesordnung!" **Kardamon**: "Dees blöde Gelaber bringt uns doch kehn Stückchen weiter, wir müssen endlich konkret werden! Ääkschen!!" **Tschirchill**: "Gute Idee vielleicht sollten wir die Frage an einen Unterausschuß verweisen. Wir können ja erstmal unser Bewußtsein ein Stückweit erweitern." usw., usw., usw.

So ging es immer wieder. Letzendlich war nichts getan und die Reden und Redaktionen des Wartens und Redens endgültig müde. Das ging so lange gut, wie das Dope reichte.

Angesichts der immer kritischer werdenden Versorgungslage sprachen die ersten schon von Putsch. Im Volk ting es an zu gären: Worte wie "Revolution" und "ist der Wein eigentlich schon alle" waren zu hören. (Palaver: Was gären, gibts wieder Bier?!)

Tschirchill: "Also Teute die innenpolitische Lage ist im Moment ziemlich angespannt. Hat jemand Vorschläge?" **Kardamon**: "Was sagt eigentlich der Innenausschuß dazu?" **Tschirchill**: "Das erfordert einigen Überblick. Huga, du bist in allen Ausschüssen Beisitzerin - was meinst du?" **Huga**: "Die Lage in Avalon schreit in der Tat inzwi-

schen danach, daß etwas passiert. Wir finden das Faß nicht, indem wir Gutachten erstellen lassen und wir können kein Dope kaufen, weil wir kein Geld haben. Wir müssen uns endlich darauf besinnen, was unsere Stärke ist. Holen wir uns, was wir brauchen!!!"

Die ganze Runde wird jäh durch drei Gongschläge unterbrochen. Das Menü wird aufgetragen.

Auszug der Speisenfolge:

- Feine Suppe aus den Flossen edler Delphine
- Gratiné Delphinause
- Zart gebratenes Delphinsteak in Weinschaum
- Mousseau Delphine

Nach dem Festschmaus war sämtlicher Aktionismus hinüber und die Runde verfiel wieder in blinde Lethargie.

Just nachdem das Gelage sein Ende erreicht hatte, betrat ein Bote die Runde.

Er sah nicht eben gut aus, hatte staubige Flamotten am Leibe und hatte sich wohl lange nicht rasiert. Man hätte meinen können er käme geradewegs aus **Neria**.

"Mahlzeit!" sprach er und setzte sich auf einen freien Stuhl. Das allgemeine Gemurmel verstummte langsam, verwundert sah man ihn an.

"Hört mich an, Edle von **Avallon**...." "Bringt ihm Wein!" unterbrach ihn **Palaber** und füllt auch meinen Becher" "Ah, also, hört mich an..." "So wartet wenigstens bis der Wein kommt," jetzt **Kardamon** "ich habe auch noch keinen." "Nun, ah, es ist dringend..." "Aber nicht so einfach," unterbrach ihn diesmal **Tschirchill**, "es muß alles seine Ordnung haben, und der Wein ist auch noch nicht da." **Hugha** grinste. Zwischenruf von unter dem Tisch: "In vino veritas."

Eudlich kam Wein.

Palaber: "Komm hoch die Wahrheit zwingt sich im Glase." **Bote**: "Ah, nun, einfach ist es in der Tat nicht. Der Freund eines Bruders meines Schwippschwagers kannte einen Helden, dessen Eichenfaß im Kampf des Helden mit "einer" Bate" **Tschirchill**: "Baten und Eichenfässer sind in meinem Reich sensible Themen. Wir sollten das gründlich machen. Wähle er seine Worte mit bedacht, die Götter hören alles!" **Hugha** grinste.

Tschirchill: "Wir sollten einen Ausschuß damit befassen." Zwischenruf von unter dem Tisch: "Wenn du nicht mehr weiter weißt, bilde einen Ausschußkreis!"

Palaber: "Komm hoch, oder soll ich die Wahrheit unter den Tisch kehren." **Bote**: "Jedenfalls fiel das Faß in das Blut von der Bate...." **Tschirchill**: "Wenn die Bate blutet

gasse er auf!" Zwischenruf von unter dem Tisch: "Das Blut ist heilig, die Götter habens eilig!" Palaber: "Bindet ihn an einen Baum, knebelt ihn!"

Bote: "Dem Fasse ist seitdem nicht beizukommen, allerdings geht die Sage, daß ein Buchenblatt ein Spuntloch freihielt." Zwischenruf von unter dem Tisch: "Suche die Suche, weiche die Fische!"

Hugha: "Ein Zapfhahn, so spricht das Orakel von Delphia, wird die Fische weichen und eine Maid mit Namen Isolde wird die Stelle bezeichnen!"

Tschirchill: "Es ist so einfach nicht, die Lage ist ernst, wir sollten alle Buchen fällen, alle Fischen dazu... wir sollten vielleicht erst einmal einen Ausschuß damit befragen. Wir brauchen ein Gutachten darüber, wie wir an das Faß kommen!"

Zwischenruf von unter dem Tisch: "Die Fässer werden mehr, doch alle mer'n sie leer!" Bote: "Mein Held aber..." Zwischruf von unter dem Tisch: "Ja?" Bote: "Der lange mit der Bute kocht, er schlug sie in die Flucht (sie blutete ein wenig) hat selbst den Kampf kaum überstanden."

Palaber: "Aber was ist mit dem Faß?" Zwischenruf von unter dem Tisch: "Das Faß ist da, aber wer kommt damit klar?" Tschirchill: "Wer sitzt unter dem Tisch? Wache!"

Tristan (auftauchend): "Moment, ihr seid vom Socken. Ich bleibe nicht hier hocken, schickt die Wache wieder heim, darauf hab ich keinen Reim. Ich bin ja selber hier, heiße Tristan, bringt mir Bier." Tschirchill: "Nun da bist du! Aber wo ist das Faß?"

Tristan an dieser Stelle, entschuldigte sich kurz und kehrte nicht viel später ein Faß vor sich herrollend in die Runde zurück. "Da isses" sagte er kurz und stand mit verschränkten Armen vor dem Faß. Palaber: "Und diese Isolde?" Tristan: "Steht draußen vor der Tür!"

Zwischenruf von unter dem Tisch: "Das ist zu einfach." Tschirchill: "Aber die Lösung."

Palaber: "Wer ist denn jetzt schon wieder unter dem Tisch?" Tristan: "Jedenfalls ich nicht." Akopatz: "Schon gut, ich komme ja schon." Tschirchill: "Die Lösung schon, aber das falsche Problem!" Akopatz: "Aber richtiger Alkohol!"

Die Sitzung wurde wenige Stunden später, weiterhin ergebnislos, abgebrochen, da das Blut-Alkoholverhältnis der anwesenden Personen eine Weiterführung aus gesundheitlichen Gründen nicht zuließ.

Der Morgen graute...

(Das war ein typischer Tag in Avalon. Churr-Oxnam)