

Erkenntnara

1993



Hofheim

Seid begrüßt, Ihr Edlen des Phoenix und Adlige Erkenfaras!

Sobwohl alle Beiträge für dieses Erkenfara-Info pünktlich eingegangen sind, konnte ich mir dieses Jahr nicht viel Zeit für ein neues Layout oder ähnliches nehmen. Denn ich wurde im letzten Halbjahr anderweitig ziemlich gefordert und hatte für Erkenfara leider keine Zeit. Dennoch findet Ihr in diesem Info wie gewohnt wieder Kulturbeiträge, Statistiken und andere spieltechnische Daten.

Wie Euch sicher auf den ersten Blick gleich aufgefallen ist, hat sich das Layout deutlich gebessert. Doch diese Leistung ist nicht mir zu verdanken, sondern Saris-Be-Khan, der Hohepriesterin aus Yaromo. Ihre magischen Fähigkeiten hinsichtlich Mediengestaltung liegen deutlich über den von mir beherrschten Grundfähigkeiten und dank der von Ihr geopfert Zeit und Energie konnte sich schon das Outfit dieses Exemplars zu diesem Ergebnis steigern.

Um keine weiteren Mißverständnisse aufkommen zu lassen sei an dieser Stelle leich bemerkt, daß für das Info auch künftig alle Beiträge an mich zu schicken sind, da die verantwortliche Redaktion weiterhin durch mich repräsentiert wird. Ich welcher Form die Beiträge am günstigsten abzugeben sind, wird Saris-Be-Khan im Anschluß selbst mitteilen.

Auch was Spielverständnis und Regelhandhabung betrifft, muß ich hier ein paar klärende Worte veröffentlichen, da es in diesem Jahr so manche Turbulenzen gab:

Grundsätzlich ist Phoenix ein Spiel (!) und zwar ein Life-Rollenspiel mit strategischem Schwerpunkt, der durch Karte, Figuren und Spielzugabfassung repräsentiert wird.

Durch den umfangreichen Spielrahmen kann, wie in diesem Jahr geschehen, Spiel und Wirklichkeit vermengt, zuweilen sogar verwechselt werden.

Die sichtbarste Trennung kann einfach so vollzogen werden, daß Charaktere in Gewandung grundsätzlich auch mit Ihrem Charakternamen anzusprechen sind, und geführte Wortwechsel als Spielbestandteil also Life-Rollenspiel zu verstehen sind!

Im Gegensatz dazu ist eine zivil gekleidete Person mit ihrem zivilen Namen anzusprechen und geführte Wortwechsel sind dann kein Bestandteil des Spieles, sondern ein persönliches Gespräch. Ergo bedeutet das, daß Handlungen grundsätzlich je nach Art der Kleidung Spielbestandteil sind oder nicht.

Desweiteren hört das Spielfeld grundsätzlich vor Euren Zelten auf und damit ist auch die Verantwortlichkeit einfach geregelt.

Abschließend zu diesem Thema nur noch eine dringliche Bitte an Euch alle:

Übertragt spielbezogene Streitigkeiten bitte nicht ins Privatleben und schon gar nicht umgekehrt! Nehmt Euch ein Beispiel an Ferret-Al-Dos und König Grimbarð Bolzenschneider, die sich vor zwei Jahren fast gegenseitig getötet hatten, am selben Abend zusammen aber ein Gelage feierten, das erst im Delirium ein Ende fand.

Auch zur Spielorganisation hier noch ein paar grundsätzliche Worte:

1. sind Erkenfara-bezogene Wünsche, Bitten und Vorschläge nur an mich zu richten. Erst durch mich wird entsprechendes Anliegen offiziell zur Diskussion gestellt und dann vor der einfachen Mehrheit entschieden.
2. sind Wünsche hinsichtlich der Organisation an den Veranstalter des Treffens zu richten und liegen außerhalb meines Ermessens, haben aber mit Erkenfara inhaltlich dann auch nichts zu tun.
3. sind geplante Zeremonien und Ähnliches, bei denen die Anwesenheit aller erwünscht sind, vor dem Treffen bei mir »anzumelden«, damit ein realisierbarer Programmablauf erstellt werden kann.

Um hier eine Trennung für die Zukunft zu schaffen wird es künftig zwei verschiedene akustische Signale geben:

Die Euch vertraute Glocke wird kundgeben, daß es für alle Interessierten etwas neues gibt - Anwesenheit ist freiwillig.

Ein Gong wird künftig erklingen, wenn etwas Offizielles passiert, das Euch alle betrifft - Anwesenheitspflicht für alle Charaktere.

Auch zur Regelhandhabung hier noch ein paar Worte, damit wir einem reibungslosen Spielablauf erreichen.

Wie sich in diesem Jahr erneut zeigte, sind auch Elementare nur Menschen; also vor Fehlern nicht gefeit. Gerade auf dem Treffen habe ich weder Zeit, noch Ruhe, um garantiert fehlerfrei allen Anforderungen gerecht zu werden. Gerade bei auszuführenden Schlachten sind von mir gemachte Fehler besonders bedeutend und peinlich. Denn sie können, wie in diesem Jahr geschehen zu falschen Rückschlüssen und entsprechenden Verhandlungen führen.

Daher hier offiziell die Bitte an alle Beteiligten, die bisweilen geführten Verhandlungen unter den neuen Aspekten neu aufzunehmen. Und für die Zukunft an

alle die Bitte, bei Kämpfen die Berechnung der Gutpunkte und Kampfstärken der eienen Truppen SOFORT zu kontrollieren, noch bevor der Kampf zum Endergebnis ausgewürfelt wird. Reklamationen, die am nächsten Tag oder gar noch später kommen, bringen nur wieder ein heilloses Chaos mit sich. Und Reklamationen nach dem Treffen können beim besten Willen nicht mehr berücksichtigt werden, da kein ausreichendes Beweismaterial mehr vorhanden ist. Durch diese Maßnahme werden Kämpfe dann zwar etwas länger dauern, aber die Fehlerquote wird deutlich minimiert.

Auch zum Thema Regelhandhabung hier noch ein paar allgemeine Informationen:

Hinsichtlich Putschisten-Regel und Regelauslegung überhaupt sind für mich, soweit nicht anderes vorhanden, die Kulturen der Reiche bindend.

Wenn ich also beispielsweise die Lebensaufteilung eines Reiches nicht erhalten habe, sind die Lehen entsprechend den Kulturbeiträgen bindend. Ist weder

noch vorhanden, gilt Spielsituation gemäß Stärkenblatt, wobei die ranghöchsten 4 Charaktere immer einen ihrem Stand entsprechenden Rüstort besitzen.

Abschließend noch der einzige Beitrag zur Regeldiskussion bezüglich der möglichen Neugestaltung der Gutpunkteregelung.

Als einziger Vorschlag dient er bis jetzt der kommenden Diskussion im Rat der Grauen Eminenzen.

Abschließend möchte ich Euch alle bitte, Euch rechtzeitig über Vorbestellungen von Festzeltgarnituren und Getränken Gedanken zu machen und derartige Dinge nicht erst kurz vor dem nächsten Wiedersehen zu bestellen.

Ich wünsche Euch nun noch eine angenehme Winter-sonnenwende und einen guten Rutsch ins neue Jahr.

Thurr-Orcam,
alias Andy

PS: Ein weiterer Punkt zur Abstimmung ist der Charakterkampf der Ritter. Seht bitte bei dem Kapitel »Die Ritter des Phoenix« wegen der Vorschläge für eine künftige Regelung. Aus Platzgründung wird hier nicht näher darauf eingegangen

I. Grundgedanken der Regeländerung:

Den Charakterkampf zu modifizieren und die Gutpunktregeln realistischer zu gestalten.

II. Regelvorschlag

1. Nur noch der Ranghöchste Charakter ist der Armeeführer pro Gemark. Alle Truppen die sich in dieser Gemark befinden erhalten die Gutpunkte des Charakters.
2. Jeder weitere adlige Charakter, der sich in der Gemark befindet, fungiert als Berater und addiert als FSH 4GP, als SHH 3GP, als BuH 2 GP und als HF 1GP zu den GP des Ranghöchsten Charakters.
3. Nur die Ranghöchsten Charakter pro Gemark, tragen einen Charakterkampf aus.
4. Stirbt oder flieht ein Charakter beim Charakterkampf, erhalten alle weiter Anwesende Charakter nur die GP als Berater.
5. Die Steigerung der GP durch Midgard reduziert sich auf 1GP pro Grad und wird nicht zu den Berater GP hinzuaddiert.
6. Pro 10 Schiffe oder 1.000 Krieger oder 500 Reiter darf maximal 1 Heerführer bei der Truppe sein.
7. Die Höchstgrenze der Armeegröße wird auf 500 Schiffe oder 50.000 Krieger oder 25.000 Reiter reduziert.
8. Die GP der Bauwerke reduziert sich wie folgt:

Hinter Fluß	30 GP
Hinter Wall	30 GP
Burg	50 GP

Stadt	100 GP
Festung	150 GP
Hauptstadt	220 GP
Festungshauptstadt	270 GP

III. Vermutliche Auswirkungen:

1. Aufgliederung der Charaktere auf mehr als eine Armee.
2. Aufgliederung der Armeen auf mehr als eine »Superstreitmacht«, durch senken der Truppenobergrenze und einer erzwungenen Aufteilung der Armeen.
3. Höhere Verluste bei Kämpfen, durch geringere Anzahl an GP.
4. Aufwertung von Katapulten, durch eine relative Anhebung der Effektivität von Schiffen, Kriegern und Reitern.
5. Erhebliche Aufwertung von Magier, durch die Beibehaltung der Gutpunkteregel dieser und der relativen Aufwertung von Schiffen, Kriegern und Reitern.
6. Durch die reine Erhöhung der Truppenzahl verlängert sich auch die Zeit die ein Reich pro Zug braucht.
7. Durch die Erhöhung der Truppenzahl, wird bei Kriegen eine wesentlich höhere Anzahl an Kombinationen der Truppen erreicht, was zu einem längeren Zug pro Spielzug führt.
8. Mehraufwand für den Spielleiter, durch die Erhöhung der Truppenzahl und der Kämpfe.

Eine Umgestaltung der Gutpunkteregel und des Charakterkampfes führt zu einer vollkommen neuen Spielweise, fast sogar zu einem neuen Spiel.

**Seid begrüßt,
Ihr Edlen Erkenfaras,**

wie Thurr-Orcam anfangs schon gesagt hat, kümmerne ich mich nun um das Outfit unseres Erkenfara-Rundschreibens. Dazu möchte ich einige erklären:

1. Grundsätzlich schickt Ihr weiterhin alle Beiträge an Andy, damit er die Redaktion und Koordination übernimmt. Außerdem werden dann nicht Reichsinterne Geheimnisse an die große Glocke gehängt! Denn ich erhalte von Andy nur den zu veröffentlichen Text oder Bekanntmachungen der einzelnen Reiche.
2. Um die Arbeit für mich etwas zu erleichtern - dann brauche ich nicht alle Texte nochmal abzutippen - schickt sofern es in Euren Kräften steht, Eure Beiträge im PC-Format (falls die Beiträge mit einem »Computer« (komische magische Dinger, die man nicht so einfach erklären kann) erstellt) an Andy.
3. Wenn Ihr dazu Bilder habt, die Ihr in dem Rundschreiben veröffentlichen wollt. Schickt sie entweder als Ausdruck, Original oder als »PCX«-Bild an Andy.
4. Und wenn Ihr keinen PC sondern einen Amiga oder ähnliches besitzt. Speichert den Text im ASCII-Format auf eine DOS-Formatierte Diskette. Dann braucht sich Andy damit auch nicht mehr rumärgeren.
5. Liefert auch, der besseren Kontrolle wegen, einen Ausdruck des von Euch zu veröffentlichen Teiles. Also fast wie bisher!

So, das war jetzt eine kleine Erklärung nun kommt die große! Da viele von Euch auf dem letzten Treffen sich über die Aufteilung des Rundschreibens beschwert haben, habe ich mir Gedanken über eine bessere Möglichkeit gemacht. Die wird nun im folgenden erklärt. (Außerdem wird es nun schon so gehandhabt.)

Als erstes kommt der Senf von unserem Erdelementar Thurr-Orcam. Das nächste Kapitel befaßt sich mit den

Charakterlisten und Heerespositionen etc. Diese wird jedes Jahr neu gemacht und bedarf keiner größeren Erklärung.

Das nächste Kapitel (diesmal zum erstenmal) ist die Chronik Erkenfaras - eine Zusammenfassung der Geschehnisse des Treffens in einer Übersicht. Diese wird jedes Jahr fortgesetzt und soll praktisch immer im Anschluß an die vorangegangene Chronik weitergehen.

Im nächsten Kapitel gibt der Herold bekannt, was er zu sagen hat. Dies wird auch immer fortgesetzt, so daß selbst daraus ein kleines Buch entsteht. Dazu ist zu sagen das jedes »Buch« mit einem eigenen Deckblatt beginnt, so daß alle nachfolgenden Berichte des Herolds immer hinten angehängt werden kann.

So ziehen sich die einzelnen Kapitel oder Sonderbeiträge (z.B. Das Rennen von Audvacaar, Die Ritter des Phoenix etc.) fort bis zu Euren Kulturbeiträgen. Bei den Kulturbeiträgen habe ich mir überlegt, das auch hier ein kleines »Buch« entstehen soll. Das fängt beim Deckblatt (das wird das Reichswappen sein) und hört bei Euren Beiträgen auf. Ihr könnt das eventuell beim Schreiben Eurer Beiträge berücksichtigen.

Desweiteren biete ich Euch die Möglichkeit Euer eigenes Layout / Outfit für Euren Kulturbeitrag auszusuchen und mit mir zu besprechen. Grundsätzlich gilt, so wie Ihr es bereits sehen könnt: Zweispaltiger Satz mit Kopf und Fußzeile, sowie durchnummerierter Seiten. Das ermöglicht Euch einen guten Überblick, wo Ihr gerade beim lesen seid oder Ihr könnt es einfacher den Reichen zuordnen.

Falls ich Euch jetzt total verwirrt habe (was sicherlich passiert ist), könnt Ihr mich auf dem nächsten Treffen ja auseinander nehmen. (Versucht's ruhig). Thurr-Orcam und ich, Saris-Bekhan wollen Euch die Möglichkeit einer Art Sammlung der ganzen Beiträge ermöglichen - bisher war das fast unmöglich, da die Seiten schlecht auseinander zu reißen sind. Ich hoffe es kommt bei Euch an. Ansonsten erwarte ich konstruktive Kritik, die der Verbesserung des Rundschreibens dienen kann.

Bis Bald,
Saris-Bekhan
alias Susy

Darauf haben wir gewartet (hoffentlich) - Eine **Fanzine** für Euch - (Das hat uns noch gefehlt)



Konzilsabhängig - Parteilich - Zensiert

Wir haben uns überlegt, ein zweimal im Jahr erscheinendes Mitteilungsblatt / Fanzine zu machen. Der Inhalt dieser Zeitung besteht aus:

- Beiträge von anderen Rollenspieltreffen
- Spielebesprechungen
- Witzecke
- Infos etc. - Natürlich auch über Erkenfara

Dazu möchten wir gerne auch Gerüchte aus Erkenfara und auch andere Beiträge von Euch veröffentlichen.

Der Preis dieser Zeitung wird bei etwa 3,50 DM liegen. Zusendungen und Interessenten wenden sich bitte an Olaf oder an Susy. Die RED.

Adressen:

Bereich Süd: Susanne Cechak, c/o Hexenkessel, Goethestrasse 134, 64839 Münster

Bereich Nord: Olaf Möhle, c/o Hexenkessel, Beckstrasse 6, 29229 Celle

alle die Bitte, bei Kämpfen die Berechnung der Gutpunkte und Kampfstärken der eienen Truppen SOFORT zu kontrollieren, noch bevor der Kampf zum Endergebnis ausgewürfelt wird. Reklamationen, die am nächsten Tag oder gar noch später kommen, bringen nur wieder ein heilloses Chaos mit sich. Und Reklamationen nach dem Treffen können beim besten Willen nicht mehr berücksichtigt werden, da kein ausreichendes Beweismaterial mehr vorhanden ist. Durch diese Maßnahme werden Kämpfe dann zwar etwas länger dauern, aber die Fehlerquote wird deutlich minimiert.

Auch zum Thema Regelhandhabung hier noch ein paar allgemeine Informationen:

Hinsichtlich Putschisten-Regel und Regelauslegung überhaupt sind für mich, soweit nicht anderes vorhanden, die Kulturen der Reiche bindend.

Wenn ich also beispielsweise die Lebensaufteilung eines Reiches nicht erhalten habe, sind die Lehen entsprechend den Kulturbeiträgen bindend. Ist weder

noch vorhanden, gilt Spielsituation gemäß Stärkenblatt, wobei die ranghöchsten 4 Charaktere immer einen ihrem Stand entsprechenden Rüstort besitzen.

Abschließend noch der einzige Beitrag zur Regeldiskussion bezüglich der möglichen Neugestaltung der Gutpunkteregelung.

Als einziger Vorschlag dient er bis jetzt der kommenden Diskussion im Rat der Grauen Eminenzen.

Abschließend möchte ich Euch alle bitte, Euch rechtzeitig über Vorbestellungen von Festzeltgarnituren und Getränken Gedanken zu machen und derartige Dinge nicht erst kurz vor dem nächsten Wiedersehen zu bestellen.

Ich wünsche Euch nun noch eine angenehme Winter-sonnenwende und einen guten Rutsch ins neue Jahr.

Thurr-Orcam,
alias Andy

PS: Ein weiterer Punkt zur Abstimmung ist der Charakterkampf der Ritter. Seht bitte bei dem Kapitel »Die Ritter des Phoenix« wegen der Vorschläge für eine künftige Regelung. Aus Platzgründung wird hier nicht näher darauf eingegangen

I. Grundgedanken der Regeländerung:

Den Charakterkampf zu modifizieren und die Gutpunktregeln realistischer zu gestalten.

II. Regelvorschlag

1. Nur noch der Ranghöchste Charakter ist der Armeeführer pro Gemark. Alle Truppen die sich in dieser Gemark befinden erhalten die Gutpunkte des Charakters.
2. Jeder weitere adlige Charakter, der sich in der Gemark befindet, fungiert als Berater und addiert als F&H 4GP, als SIH 3GP, als BuH 2 GP und als HF 1GP zu den GP des Ranghöchsten Charakters.
3. Nur die Ranghöchsten Charakter pro Gemark, tragen einen Charakterkampf aus.
4. Stirbt oder flieht ein Charakter beim Charakterkampf, erhalten alle weiter Anwesende Charakter nur die GP als Berater.
5. Die Steigerung der GP durch Midgard reduziert sich auf 1GP pro Grad und wird nicht zu den Berater GP hinzuaddiert.
6. Pro 10 Schiffe oder 1.000 Krieger oder 500 Reiter darf maximal 1 Heerführer bei der Truppe sein.
7. Die Höchstgrenze der Armeegröße wird auf 500 Schiffe oder 50.000 Krieger oder 25.000 Reiter reduziert.
8. Die GP der Bauwerke reduziert sich wie folgt:

Hinter Fluß	30 GP
Hinter Wall	30 GP
Burg	50 GP

Stadt	100 GP
Festung	150 GP
Hauptstadt	220 GP
Festungshauptstadt	270 GP

III. Vermutliche Auswirkungen:

1. Aufgliederung der Charaktere auf mehr als eine Armee.
2. Aufgliederung der Armeen auf mehr als eine »Superstreitmacht«, durch senken der Truppenobergrenze und einer erzwungenen Aufteilung der Armeen.
3. Höhere Verluste bei Kämpfen, durch geringere Anzahl an GP.
4. Aufwertung von Katapulten, durch eine relative Anhebung der Effektivität von Schiffen, Krieger und Reitern.
5. Erhebliche Aufwertung von Magier, durch die Beibehaltung der Gutpunkteregel dieser und der relativen Aufwertung von Schiffen, Krieger und Reitern.
6. Durch die reine Erhöhung der Truppenzahl verlängert sich auch die Zeit die ein Reich pro Zug braucht.
7. Durch die Erhöhung der Truppenzahl, wird bei Kriegen eine wesentlich höhere Anzahl an Kombinationen der Truppen erreicht, was zu einem längeren Zug pro Spielzug führt.
8. Mehraufwand für den Spielleiter, durch die Erhöhung der Truppenzahl und der Kämpfe.

Eine Umgestaltung der Gutpunkteregel und des Charakterkampfes führt zu einer vollkommen neuen Spielweise, fast sogar zu einem neuen Spiel.

**Seid gegrüßt,
Ihr Edlen Erkenfaras,**

wie Thurr-Orcam anfangs schon gesagt hat, kümmerge ich mich nun um das Outfit unseres Erkenfara-Rundschreibens. Dazu möchte ich einige erklären:

1. Grundsätzlich schickt Ihr weiterhin alle Beiträge an Andy, damit er die Redaktion und Koordination übernimmt. Außerdem werden dann nicht Reichsinterne Geheimnisse an die große Glocke gehängt! Denn ich erhalte von Andy nur den zu veröffentlichen Text oder Bekanntmachungen der einzelnen Reiche.
2. Um die Arbeit für mich etwas zu erleichtern - dann brauche ich nicht alle Texte nochmal abzutippen - schickt sofern es in Euren Kräften steht, Eure Beiträge im PC-Format (falls die Beiträge mit einem »Computer« (komische magische Dinger, die man nicht so einfach erklären kann) erstellt) an Andy.
3. Wenn Ihr dazu Bilder habt, die Ihr in dem Rundschreiben veröffentlichen wollt. Schickt sie entweder als Ausdruck, Original oder als »PCX«-Bild an Andy.
4. Und wenn Ihr keinen PC sondern einen Amiga oder ähnliches besitzt. Speichert den Text im ASCII-Format auf eine DOS-Formatierte Diskette. Dann braucht sich Andy damit auch nicht mehr rumärgern.
5. Liefert auch, der besseren Kontrolle wegen, einen Ausdruck des von Euch zu veröffentlichen Teiles. Also fast wie bisher!

So, das war jetzt eine kleine Erklärung nun kommt die große! Da viele von Euch auf dem letzten Treffen sich über die Aufteilung des Rundschreibens beschwert haben, habe ich mir Gedanken über eine bessere Möglichkeit gemacht. Die wird nun im folgenden erklärt. (Außerdem wird es nun schon so gehandhabt.)

Als erstes kommt der Senf von unserem Erdelementar Thurr-Orcam. Das nächste Kapitel befaßt sich mit den

Charakterlisten und Heerespositionen etc. Diese wird jedes Jahr neu gemacht und bedarf keiner größeren Erklärung.

Das nächste Kapitel (diesmal zum erstenmal) ist die Chronik Erkenfaras - eine Zusammenfassung der Geschehnisse des Treffens in einer Übersicht. Diese wird jedes Jahr fortgesetzt und soll praktisch immer im Anschluß an die vorangegangene Chronik weitergehen.

Im nächsten Kapitel gibt der Herold bekannt, was er zu sagen hat. Dies wird auch immer fortgesetzt, so daß selbst daraus ein kleines Buch entsteht. Dazu ist zu sagen das jedes »Buch« mit einem eigenen Deckblatt beginnt, so daß alle nachfolgenden Berichte des Herolds immer hinten angehängt werden kann.

So ziehen sich die einzelnen Kapitel oder Sonderbeiträge (z.B. Das Rennen von Andvacaar, Die Ritter des Phoenix etc.) fort bis zu Euren Kulturbeiträgen. Bei den Kulturbeiträgen habe ich mir überlegt, das auch hier ein kleines »Buch« entstehen soll. Das fängt beim Deckblatt (das wird das Reichswappen sein) und hört bei Euren Beiträgen auf. Ihr könnt das eventuell beim Schreiben Eurer Beiträge berücksichtigen.

Desweiteren biete ich Euch die Möglichkeit Euer eigenes Layout / Outfit für Euren Kulturbeitrag auszusuchen und mit mir zu besprechen. Grundsätzlich gilt, so wie Ihr es bereits sehen könnt: Zweispaltiger Satz mit Kopf und Fußzeile, sowie durchnummerierter Seiten. Das ermöglicht Euch einen guten Überblick, wo Ihr gerade beim lesen seid oder Ihr könnt es einfacher den Reichen zuordnen.

Falls ich Euch jetzt total verwirrt habe (was sicherlich passiert ist), könnt Ihr mich auf dem nächsten Treffen ja auseinander nehmen. (Versucht's ruhig). Thurr-Orcam und ich, Saris-Bekhan wollen Euch die Möglichkeit einer Art Sammlung der ganzen Beiträge ermöglichen - bisher war das fast unmöglich, da die Seiten schlecht auseinander zu reißen sind. Ich hoffe es kommt bei Euch an. Ansonsten erwarte ich konstruktive Kritik, die der Verbesserung des Rundschreibens dienen kann.

Bis Bald,
Saris-Bekhan
alias Susy

Darauf haben wir gewartet (hoffentlich) - Eine **Fanzine** für Euch - (Das hat uns noch gefehlt)



Konzilsabhängig - Parteilich - Zensiert

Wir haben uns überlegt, ein zweimal im Jahr erscheinendes Mitteilungsblatt / Fanzine zu machen. Der Inhalt dieser Zeitung besteht aus:

- Beiträge von anderen Rollenspieltreffen
- Spielebesprechungen
- Witzecke
- Infos etc. - Natürlich auch über Erkenfara

Dazu möchten wir gerne auch Gerüchte aus Erkenfara und auch andere Beiträge von Euch veröffentlichen.

Der Preis dieser Zeitung wird bei etwa 3,50 DM liegen. Zusendungen und Interessenten wenden sich bitte an Olaf oder an Susy. Die RED.

Adressen:

Bereich Süd: Susanne Cechak, c/o Hexenkessel, Goethestrasse 134, 64839 Münster

Bereich Nord: Olaf Möhle, c/o Hexenkessel, Beckstrasse 6, 29229 Celle

Nun zu den statistischen Daten, die Euch sicher wieder eine kleine Orientierung sein dürften. Alle Daten beziehen sich auf den 36. Spielzug.

Reich	Größe	Einnahmen
Northheim	477 KF	419.100 GS
Avallon	281 KF	301.500 GS
Vir Vachal	416 KF	366.200 GS
Djabalar	290 KF	274.700 GS
Yaromo	453 KF	343.700 GS
Theostelos	399 KF	331.400 GS
Eoganachta	342 KF	285.000 GS
Rhyn	521 KF	436.500 GS

Auf Erkenfara stehen derzeit unter Waffen:

808.381 Krieger, also durchschnittlich	101.048 Krieger pro Kultur.
209.054 Reiter, also durchschnittlich	26.132 Reiter pro Kultur.
7.053 Schiffe, also durchschnittlich	882 Schiffe pro Kultur.
23.075 Pferde, also durchschnittlich	2.884 Pferde pro Kultur.
1.917 Heerführer, also durchschnittlich	240 Heerführer pro Kultur.

Desweiteren gibt es insgesamt 71 Zauberer der Stufe A,
37 leichte Katapulte und 23 schwere Katapulte auf unserer Welt.

Insgesamt 118 Wälle, 131 Straßen, 9 Brücken und 7 Kaianlagen wurden bisher erbaut.

Das Reich mit den zweitmeisten Kriegern hat 124.000 Krieger unter Waffen;
das zweitgrößte Kriegerheer umfaßt 26.417 Krieger.

Das Reich mit den zweitmeisten Reitern hat 50.093 Reiter unter Befehl;
das zweitgrößte Reiterheer umfaßt 25.000 Reiter.

Das Reich mit den zweitmeisten Schiffen hat 1.058 Schiffe auf See;
die zweitgrößte Flotte dagegen umfaßt 880 Schiffe.

Die zweitmeisten Heerführer eines Reiches betragen 317 an der Zahl,
dagegen die zweitwenigsten nur 117 Ihresgleichen.

Die zweithöchste Summe aller leichten Katapulte beträgt 14,
die zweitniedrigste 0.

Die zweithöchste Summe aller schweren Katapulte beträgt 5,
die zweitniedrigste ebenfalls 0.

Nur ein Reich hat weniger als 80.015 Krieger unter Waffen, nur ein Reich weniger als 9.805 Reiter und
nur ein Reich weniger als 675 Schiffe.

Das größte, einzelne Kriegerheer, das im internationalen Vergleich das zweitkleinste ist, umfaßt
13.500 Krieger. Analog sind 2.976 Reiter das »größte Reiterheer« einer Kultur und 345 Schiffe »die
größte« Flotte eines Reiches.

ZUWACHSRATEN IN PROZENT:

In den vergangenen 12 Monaten veränderten sich die \emptyset der Gesamtzahlen pro Reich wie folgt:

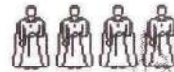
Krieger	+ 63 %	Reiter	+ 27 %
Schiffe	+ 118 %	Heerführer	+ 98 %

Schiffe waren also der Renner der Saison, dicht gefolgt von den ebenso beliebten Heerführern.



Herrscher: 1203 / 18
 Festungsherr: 1303 / 01
 Stadthalter: 1103 / 17
 Burgherr: 1104 / 21

Hauptstadt 1203 / 11 Herdfeste
 Festungen 1003 / 22 Cathair-Na-Mart
 1103 / 41 Cara-Droma-Ruisgh
 1202 / 21 Cathair-Na-Kavonar
 1303 / 01 Din-Durlus-Helvegr
 903 / 30 Din-Durlus-Drohea
 1103 / 17 Cathair-Na-Biona
 1401 / 40 Ath Dara
 1002 / 10 Din-Caistean-Ard
 1004 / 37 Din-Caistean-Nayr
 1005 / 28 Din-Caistean-Ani
 1104 / 21 Din-Caistean-Wargr



1103 / 17
 1102 / 42
 1401 / 40
 1104 / 21
 1303 / 01
 903 / 30
 1202 / 21
 1003 / 22
 1103 / 41
 1104 / 37
 1002 / 10
 1004 / 28

1202 / 21
 1402 / 03
 904 / 45
 903 / 22
 1002 / 10
 1402 / 11
 803 / 47

901 / 45
 1202 / 15
 1103 / 24
 1003 / 45
 1002 / 4
 1003 / 15
 1004 / 29
 1103 / 40

1303 / 01
 1103 / 17
 1401 / 40
 1104 / 21
 903 / 30
 1202 / 21
 1003 / 22

1103 / 41
 1104 / 37
 1002 / 10
 1004 / 28
 901 / 45
 1003 / 45

Wälle

Zwischen

Strassen



Zwischen

1103/28 & 1103/34
 1203/05 & 1203/10
 1401/40 & 1401/45

KANALLAGEN

Zwischen

1003/22 & 1003/15
 1103/17 & 1103/24
 1103/41 & 1103/40
 1202/21 & 1202/14
 1401/40 & 1401/33

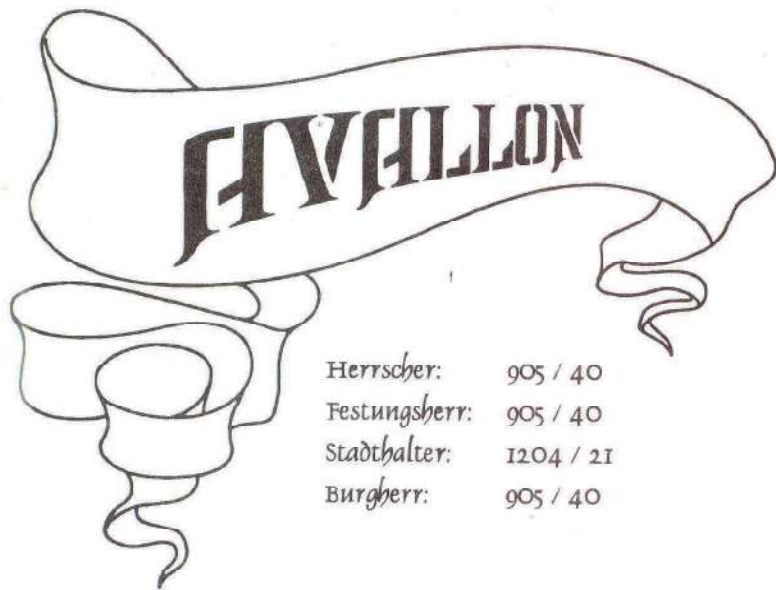
903/29 & 903/21
 903/29 & 903/22
 903/29 & 903/36
 903/30 & 903/22
 903/30 & 1003/01
 903/30 & 1003/05
 903/37 & 903/36
 903/37 & 903/43
 903/37 & 1003/85
 1002/10 & 1002/05
 1104/20 & 1104/28
 1004/37 & 1004/30
 1004/37 & 1004/29
 1004/37 & 1004/36
 1004/37 & 1004/43
 1004/37 & 1104/10
 1004/37 & 1104/05
 1004/28 & 1004/20
 1004/28 & 1004/21
 1004/28 & 1004/27
 1004/28 & 1004/29
 1004/28 & 1004/35
 1004/28 & 1004/36



Zwischen

1003/22 & 1103/05
 1003/30 & 1103/11
 1103/05 & 1103/17
 1103/11 & 1103/26
 1103/18 & 1103/34
 1103/26 & 1103/41
 1103/41 & 1103/48
 1103/42 & 1203/16
 1203/31 & 1104/21
 1202/35 & 1202/21
 1202/43 & 1202/28
 1202/46 & 1202/35
 1203/35 & 1202/48
 1203/02 & 1202/41
 1202/42 & 1203/04
 1203/05 & 11203/02
 1203/01 & 1202/46
 1202/48 & 1203/09
 1203/10 & 1203/01
 1203/04 & 1203/14

1203/16 & 1203/05
 1203/09 & 1203/21
 1103/48 & 1203/17
 1203/16 & 1203/18
 1203/17 & 1203/19
 1203/18 & 1203/20
 1203/19 & 1203/14
 1203/20 & 1203/14
 1203/21 & 1302/44
 1203/17 & 1203/31
 1203/14 & 1104/15
 1302/27 & 1302/22
 1302/21 & 1401/44
 1302/34 & 1302/28
 1302/27 & 1302/21
 1302/40 & 1302/27
 1302/45 & 1302/34
 1203/22 & 1302/45
 1302/44 & 1302/40
 1302/22 & 1401/45
 1401/44 & 1401/40



Herrscher: 905 / 40
 Festungsherr: 905 / 40
 Stadthalter: 1204 / 21
 Burgherr: 905 / 40

Hauptstadt 1204/21 Camelot
 Festungen 1105 / 33 Dunsinane
 1204 / 25 Truro
 1104 / 38 Camelfort
 1403 / 44 Tinayel
 1005 / 31 Ballantin
 905 / 02 Tullamore
 Burg 1402 / 40 Finteré



1104 / 39	1402 / 40	1304 / 30	905 / 32
1204 / 25	1104 / 34	905 / 40	1403 / 44
1403 / 44	1204 / 21	1105 / 34	1105 / 33
1105 / 33	1006 / 35	905 / 32	1005 / 31
1104 / 39	805 / 14		1204 / 21
1105 / 06	1005 / 02		905 / 40
1206 / 21			905 / 41
905 / 30			905 / 47
1402 / 40			

KANLAGEN

Zwischen

1004/45 & 1005/01
 1005/06 & 1005/01

wälle

Zwischen

1005/31 & 1105/38
 906/09 & 906/15
 1104/39 & 1104/32
 1104/28 & 1104/21
 1303/11 & 1303/10
 1303/12 & 1303/06
 1303/44 & 1204/30
 1303/45 & 1304/01
 905/02 & 904/46
 1005/06 & 1005/01
 1004/45 & 1005/01

Strassen

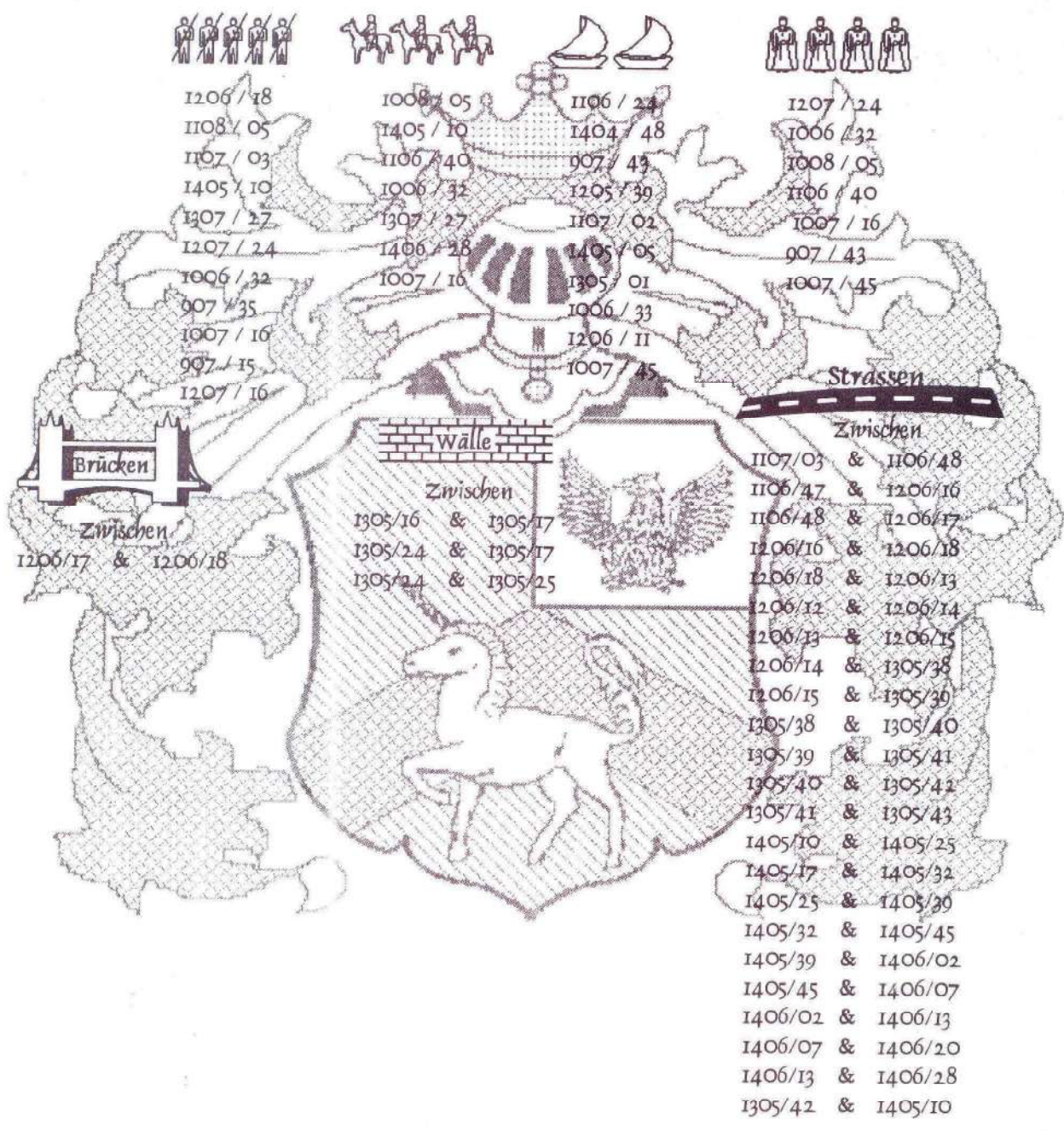
Zwischen

1204/25 & 1204/27
 1204/26 & 1204/28
 1204/27 & 1204/29
 1204/28 & 1204/20
 1204/29 & 1304/01
 1204/30 & 1304/02
 1304/01 & 1304/03
 1304/02 & 1304/04
 1304/03 & 1403/23
 1304/04 & 1403/31
 1403/23 & 1403/38
 1403/31 & 1403/44
 1303/44 & 1104/25
 1104/25 & 1004/38
 1004/39 & 1004/45
 1104/25 & 1005/06
 1005/33 & 1005/08
 1005/06 & 1005/19
 905/02 & 905/31



Hauptstadt	1206 / 18	Melam Kel
Festungen	1008 / 05	Feudarl Kentrethan
	1405 / 10	Tsolei Ksarul
	1006 / 32	Ellil
	1007 / 16	Bannoth
Städte	1307 / 27	Pilrana
	907 / 35	Khauchrach
Burgen	1406 / 28	Lyr Hairon
	1207 / 24	Lyr Kaitar t'Xoth

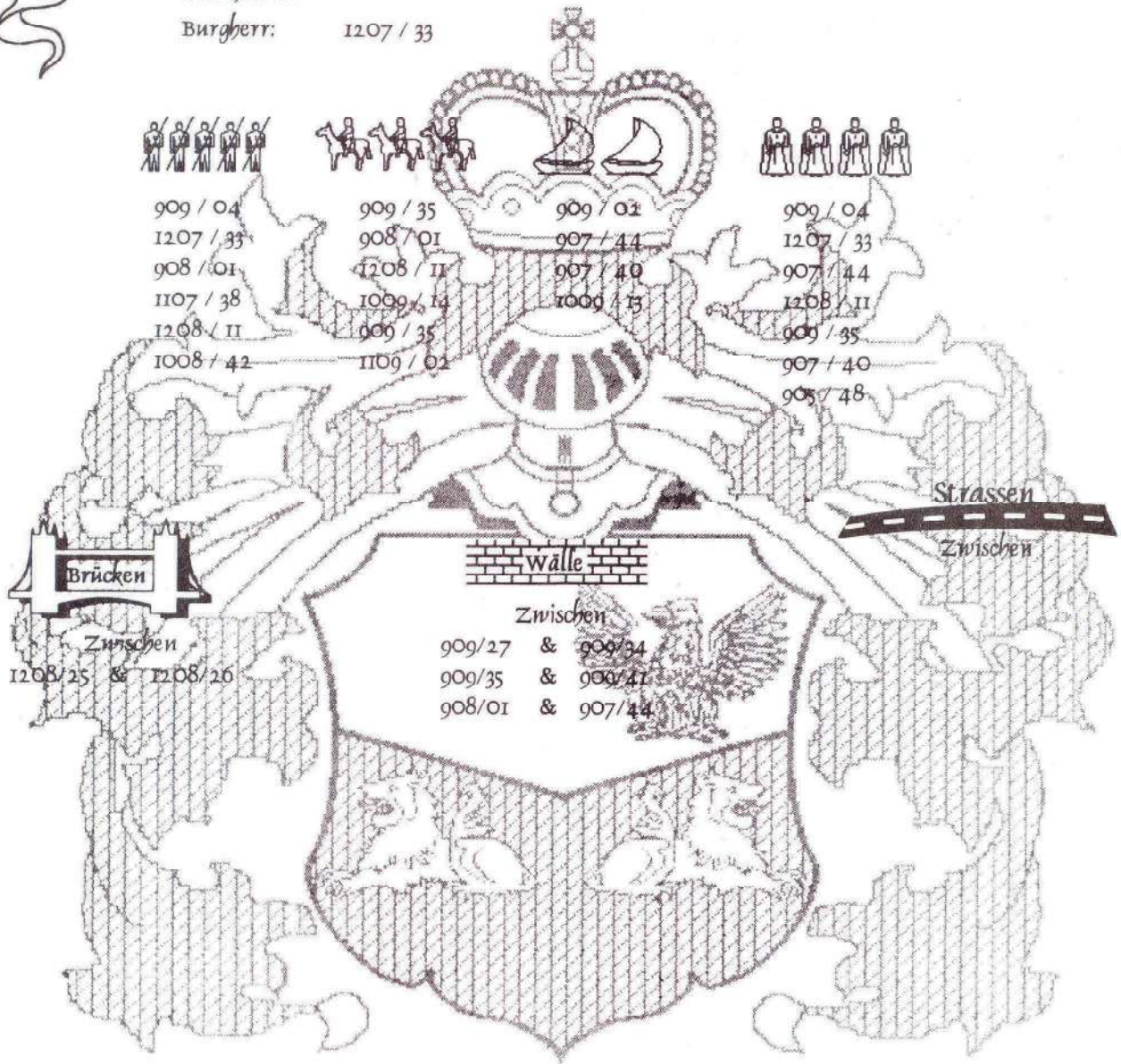
Herrscher:	1206 / 18
Festungsherr:	1008 / 05
Stadthalter:	1307 / 27
Burgherr:	1106 / 40





Hauptstadt	1009 / 14	Athibulus
Festungen	909 / 35	Tarantuga
	908 / 01	Morkai
Städte	909 / 04	Dir Nakaan
	1109 / 02	Thruethal
	1208 / 11	
Burg	1207 / 33	Firle-Fanta

Herrscher: 907 / 40
 Festungsherr: 908 / 01
 Stadthalter:
 Burgherr: 1207 / 33

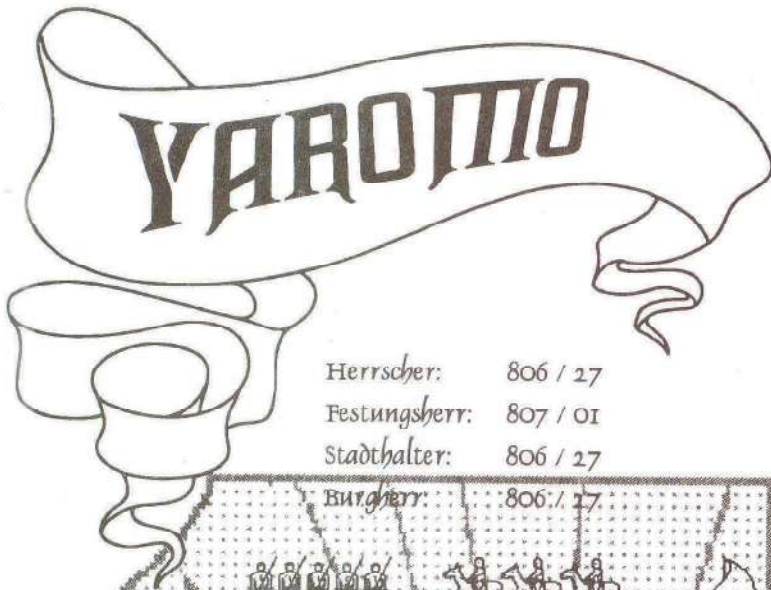


909 / 04	909 / 35	909 / 02	909 / 04
1207 / 33	908 / 01	907 / 44	1207 / 33
908 / 01	1208 / 11	907 / 40	907 / 44
1107 / 38	1009 / 14	1009 / 15	1208 / 11
1208 / 11	909 / 35		909 / 35
1008 / 42	1109 / 02		907 / 40
			905 / 48

Brücken
 Zwischen
 1208/25 & 1208/26

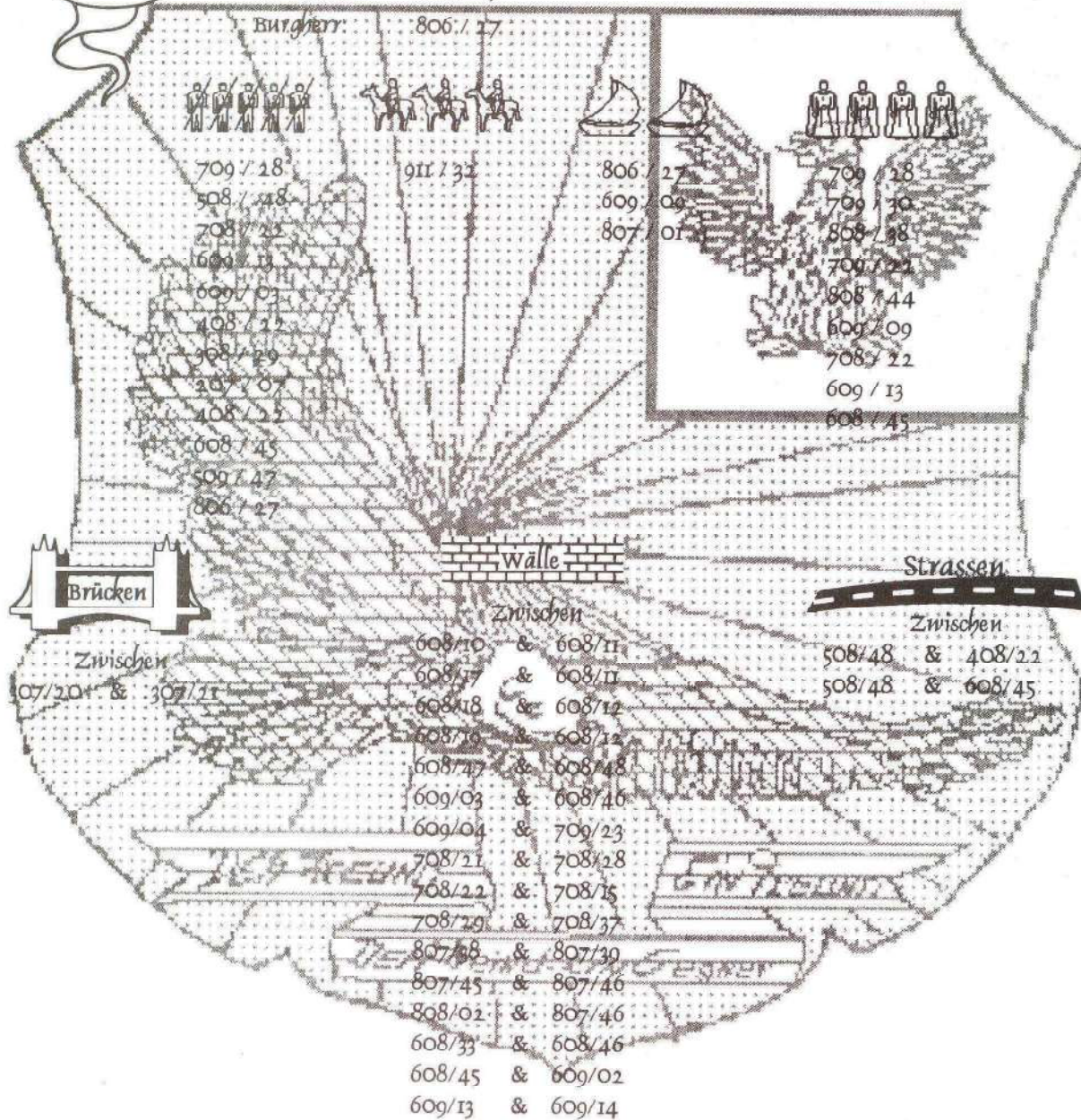
Wälle
 Zwischen
 909/27 & 909/34
 909/35 & 909/41
 908/01 & 907/44

Strassen
 Zwischen



Hauptstadt	508 / 48	Xeria
Festungen	709 / 28	Xixa
	708 / 22	Xolvia
	608 / 45	Xandy
Städte	609 / 13	Xarstein
	408 / 22	Xetin
	207 / 07	Xedoxil
Burgen	609 / 03	Xavia
	308 / 29	Xantippe
	509 / 47	Xox

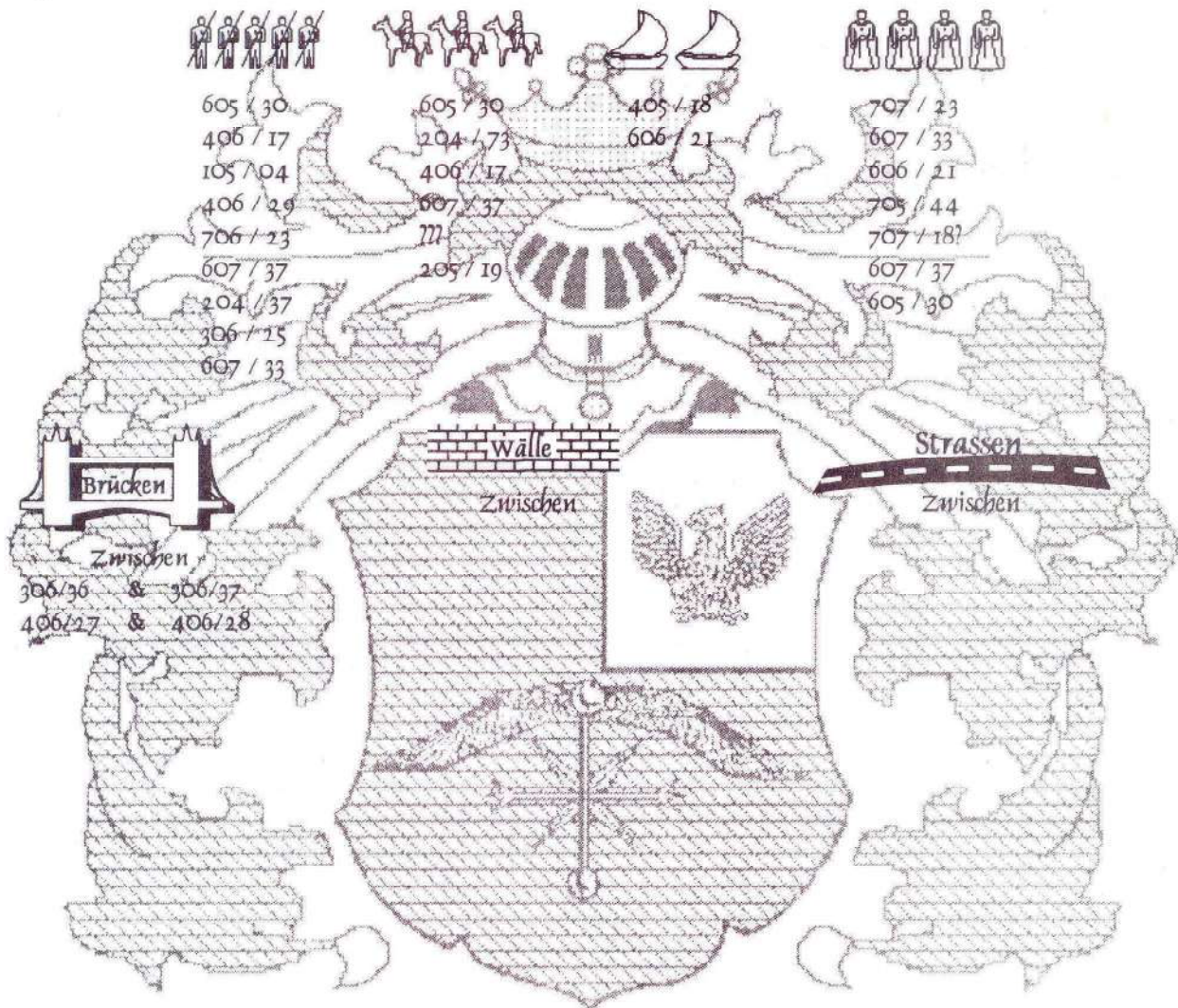
Herrscher: 806 / 27
 Festungsherr: 807 / 01
 Stadthalter: 806 / 27
 Burgherr: 806 / 27





Herrscher: 606 / 21
 Festungsherr: 606 / 21
 Stadhalter: 606 / 21
 Burgherr: 606 / 21

Hauptstadt	406 / 29	Theosophia
Festungen	204 / 37	Nuridad
	707 / 23	Askatia
	607 / 33	Carmoth
	605 / 30	Neu-Theosophia
Städte	306 / 25	Laion
	406 / 17	Mank Ees
Burgen	105 / 04	Maringola
	607 / 37	Argul
		Morayeb
		Zigresh
		Thies





Hauptstadt	503 / 28	Enangor
Festungen	504 / 24	Monte Cherie
	605 / 19	Caer Apenac
	603 / 46	Rydargh Or
	803 / 10	Cilguri
Städte	403 / 18	Chondor
	602 / 40	Alvaniek
	302 / 25	Müdra
	804 / 01	Tec Messar
Burgen	908 / 31	

Herrscher	806 / 05
Festungsherr	-
Stadthalber	705 / 08
Burgherr	705 / 08

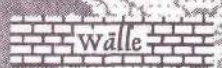


806 / 27	504 / 24	806 / 47	806 / 05
504 / 24	603 / 46	302 / 01	806 / 19
403 / 18	803 / 10	602 / 41	806 / 27
804 / 01	302 / 25	802 / 20	806 / 28
605 / 19	403 / 24	604 / 03	705 / 43
504 / 24	602 / 40	806 / 28	605 / 19
803 / 10	605 / 19	806 / 44	504 / 24
302 / 25	503 / 00	806 / 23	906 / 31
	604 / 03	806 / 05	
	408 / 31	702 / 35	
	503 / 28	803 / 20	
		806 / 19	
		806 / 03	
		806 / 34	
		703 / 33	
		704 / 07	
		906 / 31	
		705 / 02	
		908 / 23	



Zwischen

402 / 27	&	402 / 28
504 / 09	&	504 / 15
504 / 07	&	504 / 12



Zwischen

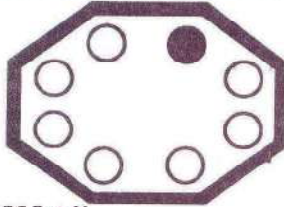
605 / 10	&	605 / 19
504 / 24	&	504 / 32
605 / 10	&	605 / 17
504 / 25	&	504 / 16
604 / 31	&	504 / 12
504 / 06	&	504 / 11



Zwischen

503 / 28	&	503 / 42
503 / 36	&	503 / 47
503 / 42	&	504 / 04
503 / 47	&	504 / 09
504 / 04	&	504 / 15
504 / 09	&	504 / 22
504 / 15	&	504 / 30
504 / 30	&	605 / 19
503 / 47	&	504 / 25
503 / 28	&	603 / 46
503 / 28	&	602 / 40

Lage des Reiches:

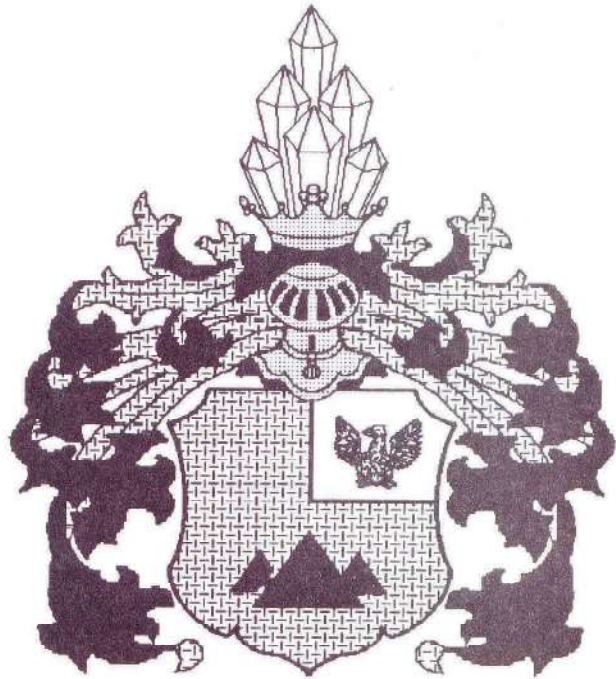


Position der Hauptstadt: 1203 / 11

Name der Hauptstadt: *Herdheste*

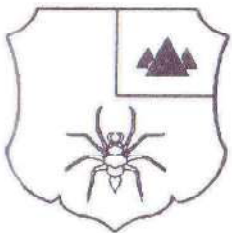
Wappen des Reiches *Hartheim*

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

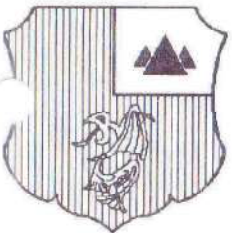


Kultur:

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



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



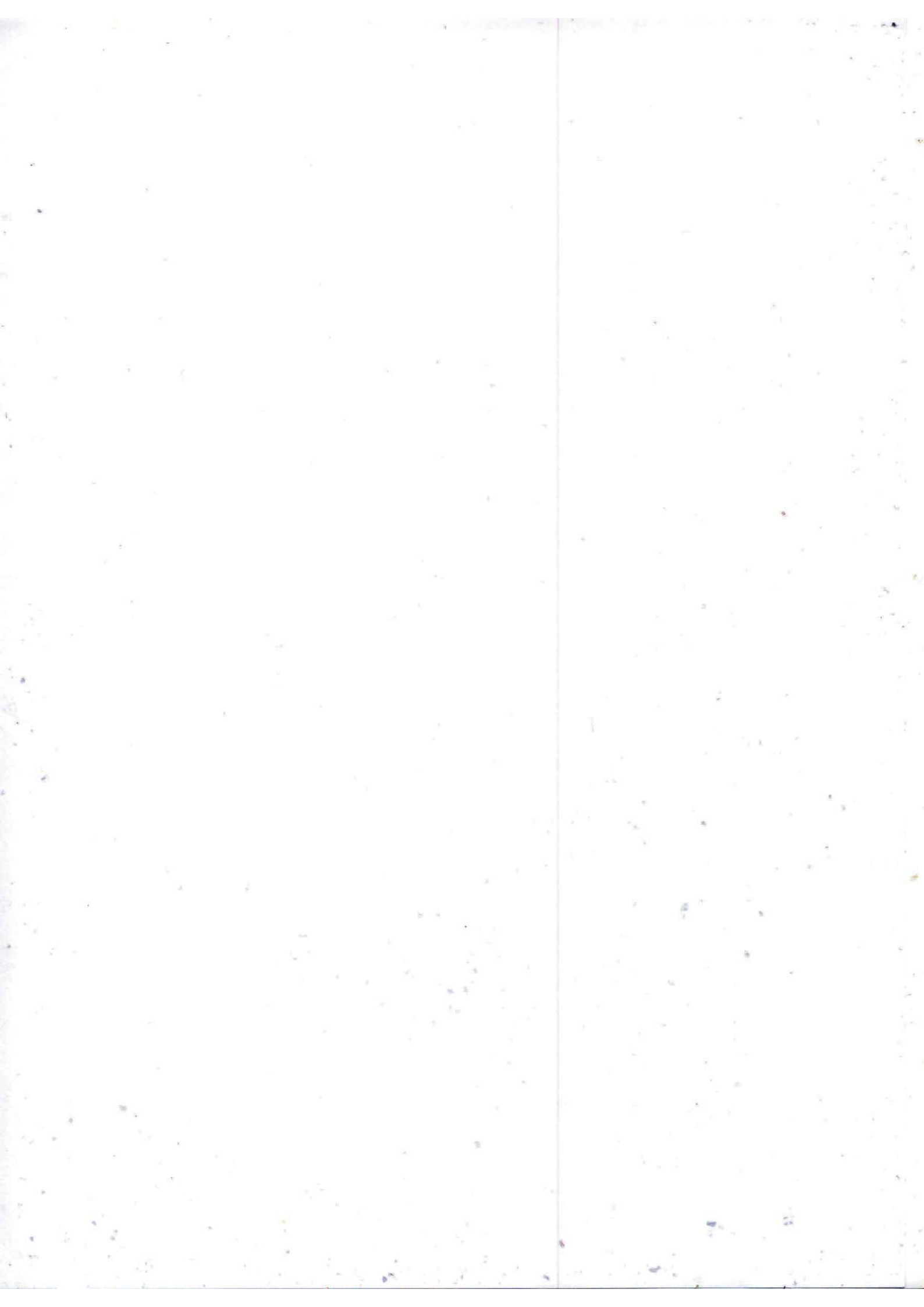
Festungsherr: *Helvegr*
Günter Jursnik
Röblingweg 3
80937 München
Tel.:



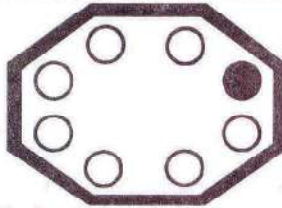
Stadthalter: *Kuonar*
Armin Leng
Riedbachstrasse 1
88316 Jony im Allgäu
Tel.: 0 75 62 - 46 70



Burgherr: *Der Warger*
Gerhard Warger
Im Lug 3
A-6700 Bludenz
Tel.:



Lage des Reiches:

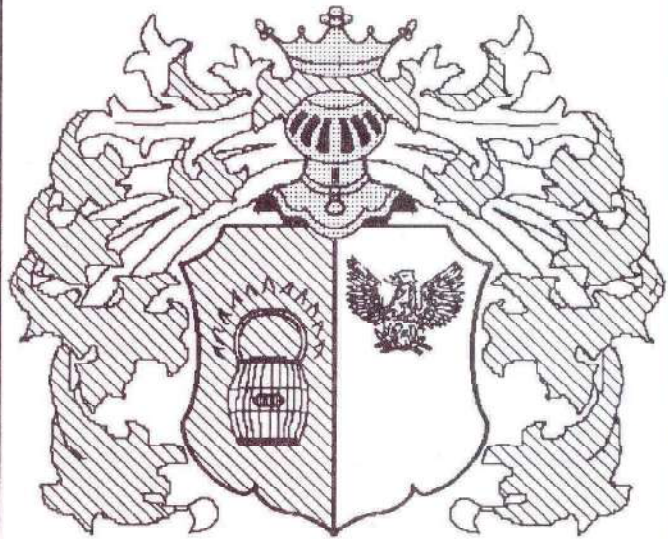


Position der Hauptstadt: 1204 / 21

Name der Hauptstadt: *Camelot*

Wappen des Reiches *Avallox*

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



Kultur:

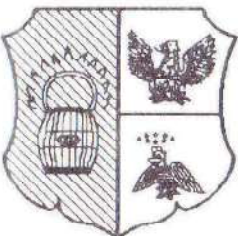
Periolierte Artusgemeinschaften unter dem Alkoholverstärkten Einfluß des Herrn der Augenringe



*Herrscher: Tochierhill Braucreec von Camelot, Elevator
Karsten Tochierschke
Breitlacker Strasse 67
60489 Frankfurt am Main
Tel.: 0 69 - 78 92 463*



*Festungsherr: Lancerod Waccreac von Dunsinane, Kalukulator
Fabian Rhode
Am Königsberg 8
65817 Eppstein
Tel.: 0 61 98 - 76 45*



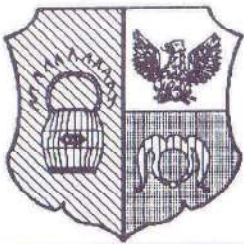
*Stadthalter: Kardamon Pancreac von Suffex, Vibrator
Thomas Kreutz
Flanderwring 1
61197 Florstadt / Staden
0 60 35 - 73 72*

*Burgherr: Akopatz Ballcreac von Klappoolk, Castrator
Harald Romacker
Alt Eschersheim 42
60433 Frankfurt am Main
Tel.:*

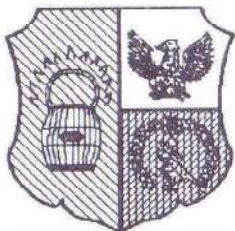
Wappen FEHLT!!!

Name des Reiches:
Avallox

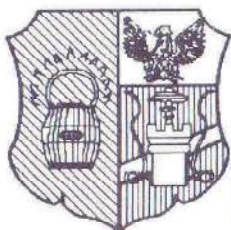
Name der Hauptstadt:
Calemot



Heerführer: *TPalaver Perceac von Cornfall, Ventilator-Alligator*
Henning Theisen
Königsteinerstrasse 21
64719 Hofheim / Ts.
Tel.: 0 61 92 - 89 04



Heerführer: *Tristan von Kellogs, Alligator*
Martin Walter
Tannusstrasse 40
65817 Eppstein / Ts.
Tel.: 0 61 98 - 89 73

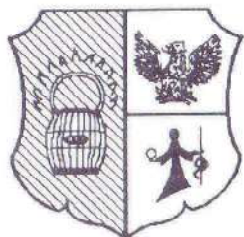


*(Wappen so nicht abtrein,
wird nick nachgearbeitet)*

Heerführer: *Hightower, Alligator*
Rudolf Wietzschonke
Sudetenstrasse 2 a
61389 Schmitten
Tel.:

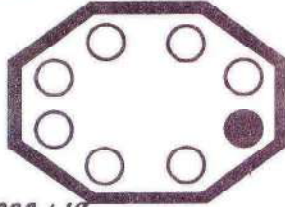


Zauberer: *Isolde von Wuetebix, Kultivator*
Astrid Witzmann
Flurscheideweg 20
65936 Frankfurt am Main
Tel.: 0 69 - 34 63 44



Zauberer: *Huga Kocreac von Stonedhedge, Simulator*
Melanie Koch
Wasgaustrasse 32
60489 Frankfurt am Main
Tel.:

Lage des Reiches:

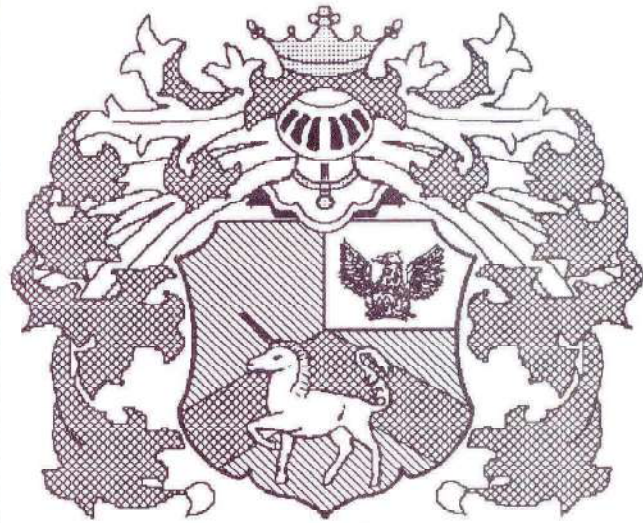


Position der Hauptstadt: 1206 / 18

Name der Hauptstadt: *Melam Kel*

Wappen des Reiches *Uir Uachal*

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



Kultur:

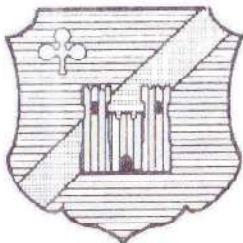
Menschenreich mit stark ausgeprägter Stammekultur. Drei Stämme von denen der mächtigste (Städtestamm) den Hochlord stellt. Die anderen (Baum- und Erdstamm) stellen Lords. Feudale Struktur. Bewohner stark ihren Lebensräumen angepasst.



*Herrscher: Hochlord Da'kre Uriyen
Sven Kaiser
Immelmannstrasse 88
48157 Münster
Tel.: 02 31 - 32 51 69*



*Festungsherr: Lord Dur'chai Talvas, Li'vanuk der Rhuon
Dirk Schröder
Heriburgstrasse 6 b
48157 Münster
Tel.: 02 51 - 32 43 02*



*Stadthalter: Fürst Mirur Hee'oa, Lord der Melam kel
Till Sauerbrey
Weingartenstrasse 43
77654 Offenburg
Tel.: 07 81 - 3 63 49*

Burgherr:

Name des Reiches:

Uir Uackal

Name der Hauptstadt:

Melam Kel



*Heerführer: Baron Ruhike Takryn, Kerak tu der Rkuor
Benjamin Sauerbrey
Wasgenstrasse 75 Haus 19 Zi 102
14129 Berlin
Tel.:*

Wappen FEHLT!!!

Heerführer:

*Ruth Kallermann
Sandbrink 25
48157 Münster
Tel.:*

Wappen FEHLT!!!

Zauberer:

*Ljula Takryn
Birgit Pohl
Nordstrasse*

Tel.:

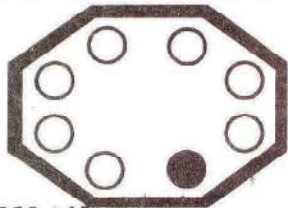


*Al'chios Daka
Peter Huber
Wraseau 8
48157 Münster
Tel.:*

Wappen FEHLT!!!

*Hrais Malchairan
Jan Kellermann
Sandbrink 25
48157 Münster
Tel.:*

Lage des Reiches:

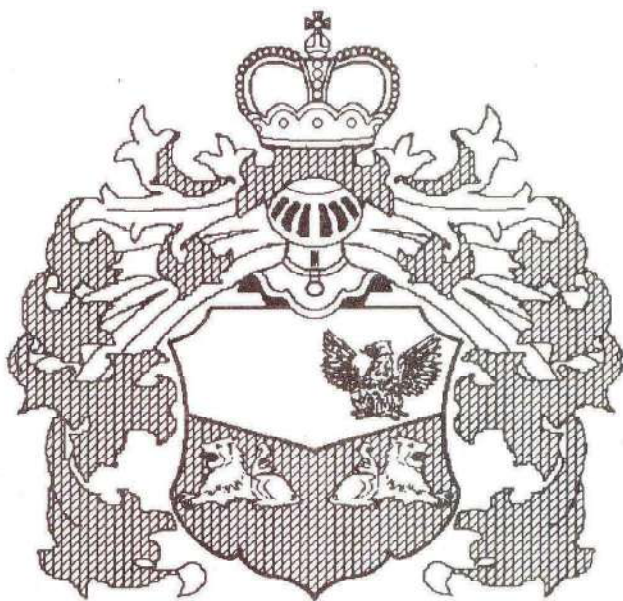


Position der Hauptstadt: 1009 / 14

Name der Hauptstadt: *Atkibulus*

Wappen des Reiches *U. K. v. Djabalar*

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



Kultur:

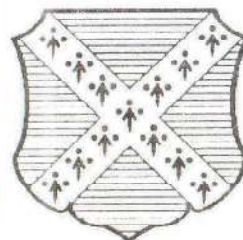
Bündnis mehrerer kleiner Königreiche in einer Vielvölkerkultur. Feudales Regierungssystem.



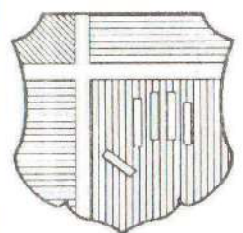
*Herrscher: Grimmbart Bolzenschneider, König v. Kharacz-Mithril
 Horst Oppermann
 Goslarische Strasse 19 a
 38118 Braunschweig
 Tel.:*



*Festungsherr: Fürst Haifar al Shadin
 Lars Hacheim
 Tel.:*



*Stadthalter: Fürst Armath Ardak von Mel-Celebea
 Mark Stubba
 Gaußweg 4
 38165 Wendhausen
 Tel.:*



*Burgherr: Burgherr: Firlefang, Generaldespot von Firle-Fanta
 Jürgen Preil
 Celler Heerstrasse 27 b
 38114 Braunschweig
 Tel.:*

Name des Reiches:

Unabhängige Königreiche von Djabalar

Name der Hauptstadt:

Atkibulus



Heerführer: *Rübennase
Ulrick Heine
Paracelsustrasse 50
38116 Braunschweig
Tel.:*



Zauberer: *Hoar-pa-krant, Schreiber der Fürsten
Frank K. Hötzel
Postfach
29633 Munster
Tel.:*



Zauberer: *Jinjiro Matsumi, Bellius Primus
Stefan Englert
Im Geisenrath 14
60529 Frankfurt am Main
Tel.: 0 69 - 6 66 18 94*



Zauberer: *Urula von Sundowir
Susanne Ehlers*

?

Tel.:



Zauberer: *Werner von Wolfrack
Gerd Ehlers*

?

Tel.:



Zauberer: *Thorgrim Orkspalter,
Träger des Schlachtbeils »Glaubensbringer« von Karas Mittel
Frank Himstedt
Große Strasse 14 b
38116 Braunschweig
Tel.:*



Zauberer: *Aglartilvan
Ralf Zeise
St. Wendel Strasse 43
38116 Braunschweig
Tel.:*

Name des Reiches:

Unabhängige Königreiche von Djabalar

Name der Hauptstadt:

Atkibulus



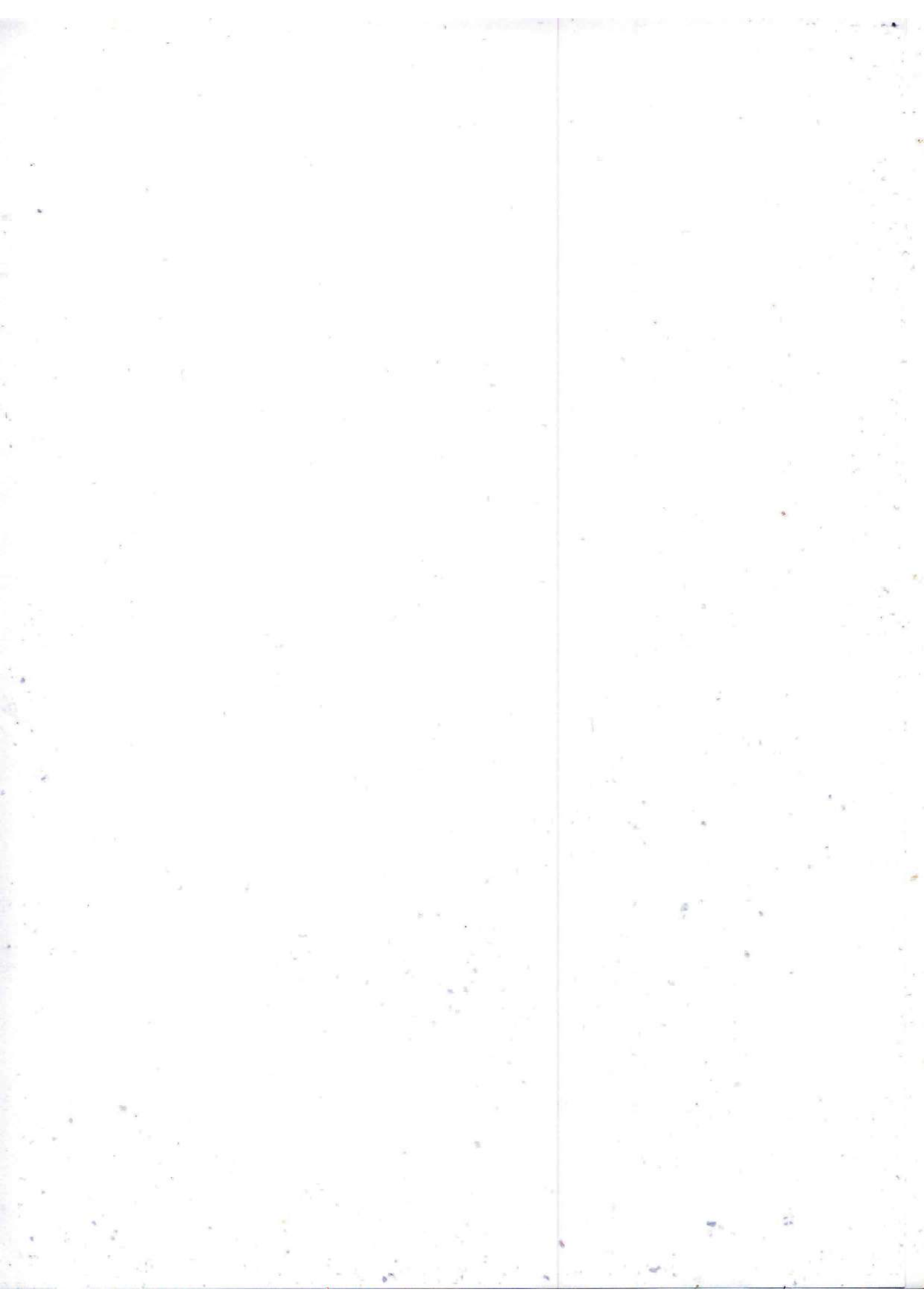
Zivilist:

*Aenea
Sylvia Koch
Börngasse 12
65779 Kelkheim / To.
Tel.:*

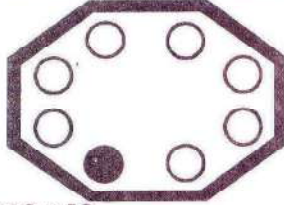


Zivilist:

*Rhyon Yur Jack (Elfisch: Wolfsbruder)
André Pfeiffer
Am Eichenloh 22
60431 Frankfurt am Main
Tel.: 0 69 - 53 94 96*



Lage des Reiches:

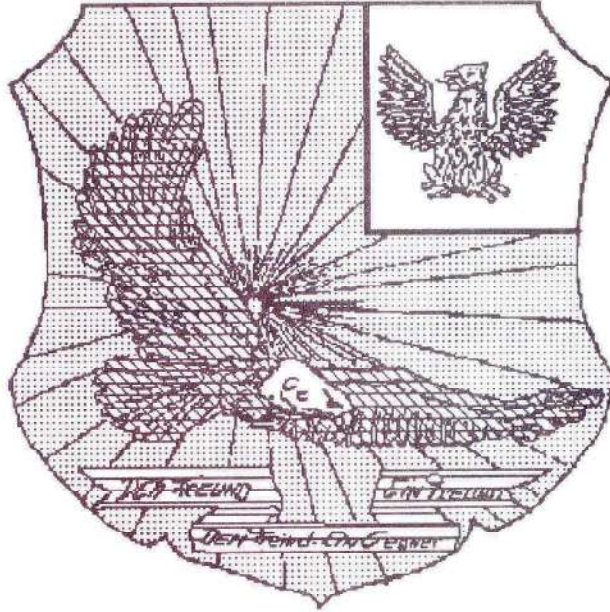


Position der Hauptstadt: 508 / 48

Name der Hauptstadt: Xeria

Wappen des Reiches *Yaroma*

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



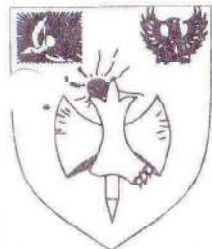
Die sich Yaroma aus in der Wüste lebenden Nomadenvölkern zusammensetzt, Turnierhelme und Helmdecken dieser Kultur bisher unbekannt.

Kultur:

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



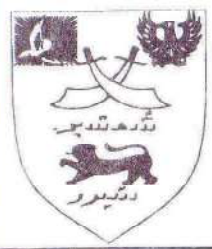
*Herrscher: Ferret Al Dos
 Ynski Picard
 Goethestrasse 134
 64839 Münster
 Tel.: 0 60 71 - 3 79 86 oder 0 69 - 50 40 71*



*Festungsherr: Hadad Ibn Jalal Al Din
 Ralf Blass
 Flutgraben 5
 60435 Frankfurt am Main
 Tel.: 0 69 - 54 60 88*



*Stadthalter: Alric Cleadheamkor, 1. Paladin Yaromos
 Rene Rudolph
 Obergasse 4
 65817 Eppstein
 Tel.: 0 61 98 - 3 45 28*



*Burgherr: Raahid Al Shaban Ibn Mirlam Khan
 Steffen Freund
 Porthstrasse 1 - 3
 60435 Frankfurt am main
 Tel.: 0 69 - 54 93 68*

Name des Reiches:

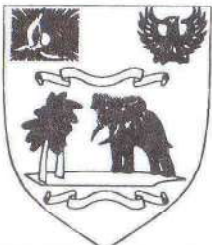
Yaroma

Name der Hauptstadt:

Xeria



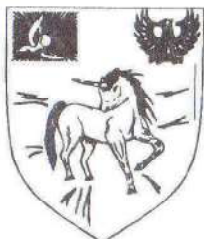
*Heerführer: Hadschi Halef Omar Ben Hadschi Abdul Abas Ibn Jadschi
David Al Gossara
Ralf Böhmig
Waldallee 33
65817 Eppstein - Brexmtal
Tel.: 0 61 98 - 3 21 73*



*Heerführer: Phaedra ad Elbarra
Emmi Städing
Rohrbachstrasse 20
60389 Frankfurt am Main
Tel.: 0 69 - 4 69 22 27*

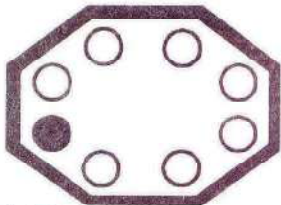


*Zauberer: Saris Be Khan, Hakepriersterin
Susy Cechak
Goethestrasse 154
64839 Münster
Tel.: 0 60 71 - 3 79 86 oder Fax: 0 60 71 - 3 40 19*



*Zauberer: Samira Al Almadi
Christine Herrmann
Clementinenweg 10
60385 Frankfurt am Main
Tel.: 0 69 - 4 90 92 74*

Lage des Reiches:

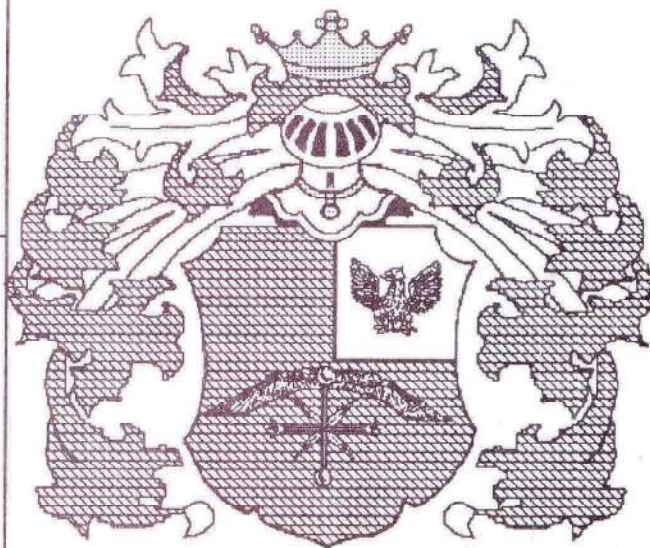


Position der Hauptstadt: 406 / 29

Name der Hauptstadt: *Theosophia*

Wappen des Reiches *Theostolos*

Wappenfarbe : *Braun*
Helmdecke außen : *Braun*
Helmdecke innen : *Silber*
Wappensymbol : -
Symbol : -
Motto : -
Deutung : -



Kultur:

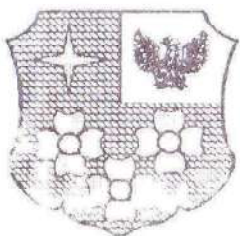
Theokratisches Feudalystem mit Kreisrittern als oberste Priesterschaft.



Herrscher: *Kaiser Kahar Takim*
Ulrich Raos
Königsberger Weg 44
65719 Hofheim / To.
Tel.: 0 61 92 - 3 82 81



Festungsherr: *Kugellocke, der Harmlose von Carmath*
Andy Kothler
Frankfurter Strasse 3
65719 Hofheim / To.
Tel.:



Stadthalter: *Inngent 93. von Aokatia*
Daniel Eckermann
Uhierstrasse 2
65719 Hofheim / To.
Tel.:

Engkerr: *Dnn Rodriguez el Valdez von Talima*
Christine Gonside Waisch
65719 Hofheim / To.
Tel.:

Name des Reiches:

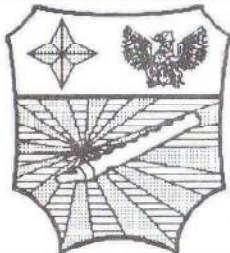
Theostalos

Name der Hauptstadt:

Theosophia



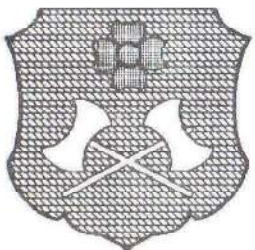
Heerführer: *König Hartim von Maringola*
Thies Theisen
Rosertstrasse 21
65719 Hofheim / Ts.
Tel.:



Heerführer: *Sandro de la Gaster, das Lachen von Theostalos*
Inga Hoffmann
Im der Baumockule 16
65719 Hofheim / Ts.
Tel.:



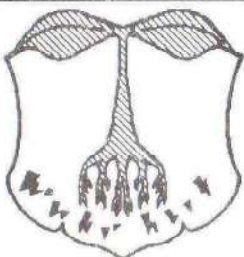
Heerführer: *Fürst Briss von Santanien*
Marcus Langhorst
Rheingaustrasse 64 c
65719 Hofheim / Ts.
Tel.: 0 61 92 - 3 68 55



Heerführer: *Sir Sedwic*
Michael Heffner
Münsterer Strasse 15
65719 Hofheim / Ts.
Tel.: 0 61 92 - 2 64 81



Zauberer: *Uladimir, Bewahrer des Kreises*
Martin Heffner
Münsterer Strasse 15
65719 Hofheim / Ts.
Tel.: 0 61 92 - 2 64 81



Zauberer: *Toikon*
Eddi Bauer
Ostpreußenstrasse 19
65719 Hofheim / Ts.
Tel.:



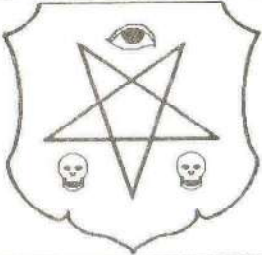
Zauberer: *Dalfin, 1. Hofnekromat zu Theosophia*
Christian Binder
Schweriner Weg 3
65719 Hofheim / Ts.
Tel.:

Name des Reiches:
Theocolos

Name der Hauptstadt:
Theosophia



Zauberer: Sciramun
Anne Storm
An der Obermühle 3
65719 Hofheim / To.
Tel.: 0 61 92 - 2 64 00



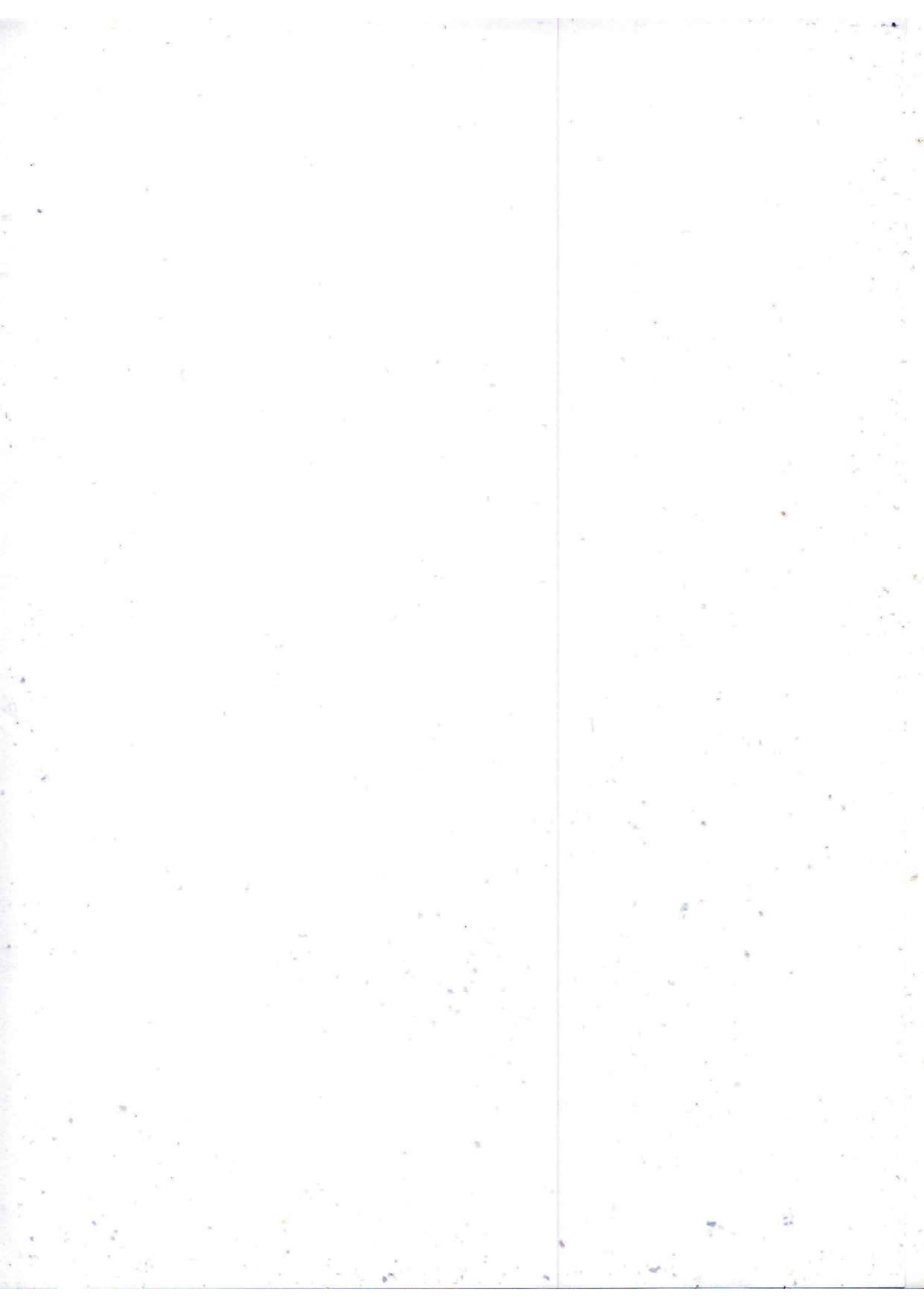
Zauberer: H.C. der Magier mit dem verlorenen Namen
Roland Kehler
Goethestrasse 5
65795 Hattersheim
Tel.:



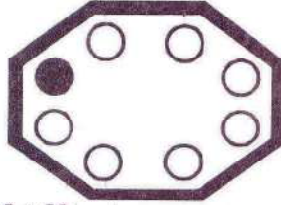
Zauberer: Kraank d. Waans
Mathias Schmidt
Bornstrasse 33
65719 Hofheim / To.
Tel.: 0 61 92 - 2 56 11



Zauberer: Alan el Kerim
Mathias Munte
Bornstrasse 67
65719 Hofheim / To.
Tel.: 0 61 92 - 75 37



Lage des Reiches:

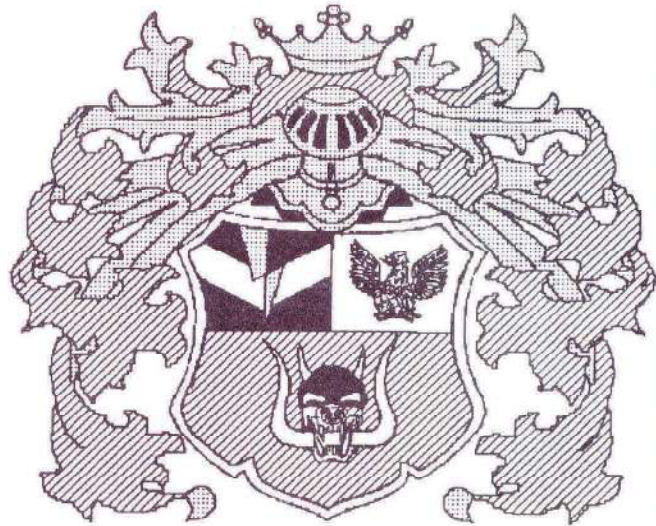


Position der Hauptstadt: 404 / 40

Name der Hauptstadt: *Caer Brayghan*

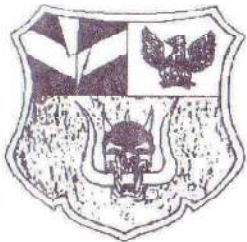
Wappen des Reiches *Eoganackla*

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



Kultur:

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



*Herrscher: Uaramirix Tanhana B.
Alexander Garcia
Kastanienallee 16
38102 Braunschweig
Tel.: 05 31 - 79 50 24*



*Festungsherr: Uarian Arr, Avarieingetorix (König der Wolfskrieger)
Peter Wknemann
Eichagen 3
38108 Braunschweig
Tel.: 0 53 09 - 51 98*

Stadthalter:



*Burgherr: Pwigill Lafroig, Ophidarix (Herrscher der Schlangenkrieger)
Harald Kibbert
Gifhorner Strasse 126 a
38112 Braunschweig
Tel.: 05 31 - 31 26 08*

Name des Reiches:

Eoganackla

Name der Hauptstadt:

Caer Brayghax



Heerführer:

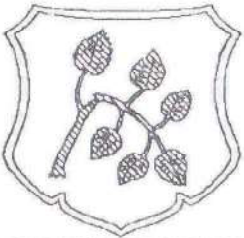
Felis Ardanwen von Rahain (Herrscherin der Drackkrieger)

Judith Voce

Parthustrasse 1-3, Zi. 711

60435 Frankfurt am Main

Tel.: 0 69 - 5 48 64 75



Zauberer:

??

Olaf Kaus

Sackoerring 3

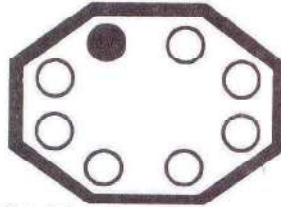
65719 Hofheim / Ta.

Tel.: 0 61 92 - 3 92 42



??

Lage des Reiches:



Position der Hauptstadt: 503 / 28

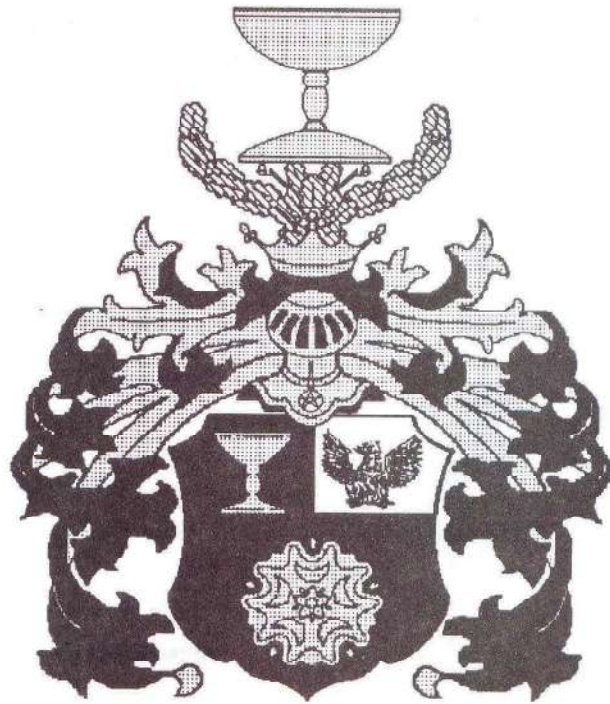
Name der Hauptstadt: *Enxangor*

Wappen des Reiches

Rhün

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

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



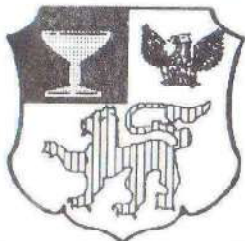
Kultur:

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

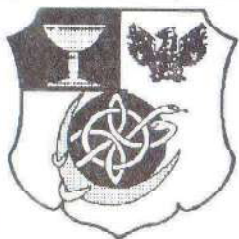


*Herrscher: Uarkas Skellefleg von Amelond, Hochkönig von Rhün,
Herr der 1000 Träume, Auge von Rhün
Thronort Kalkul
Im Märchenwald 3
29633 Celle-Alvern
Tel.: 0 51 45 - 84 49*

Festungsherr:



*Stadthalter: König Philip Fitzdasar, Seneschall von Rhün
Reinhard Ziegler
Gisselbergerstrasse 5
35037 Warburg
Tel.: 0 64 21 - 1 51 72*



*Burgherr: Athanagild von Themiskyra, Großherzogin von Athalan,
Meisterin des Paradoxon, Hüterin der schimmernden Flamme,
Caroline Diery
Radestrasse 10
35037 Warburg
Tel.: 0 64 21 - 1 58 49*

Name des Reiches:

Rhün

Name der Hauptstadt:

Enanger



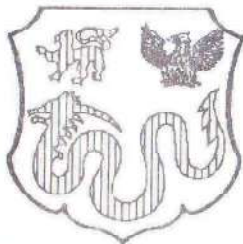
*Heerführer: Conchabor, König von Oranadagh, Reichsmarschall von Rhün
Harald Österling
Sachsenhäuserstr. 25
34497 Korbach
Tel.: 0 56 31 - 6 17 09*



*Heerführer: Arianrhod Dunkelauge, Königin von Abkalan,
Seekönigin von Rhün
Iris Adrian
Schwanenallee 27
35037 Marburg
Tel.: 0 64 21 - 1 58 49*



*Heerführer: Fin rap Garaint, Laird von Cranfauld Ritter vom Einhorn
Sven Albrecht
Agnes-Migel-Strasse 7
29229 Celle-Scheuen
Tel.: 0 50 96 - 20 27*



*Heerführer: Inissan Cla Gashin, Than der Wahren, Than von Pythor,
Leard von Lochnagar
Mark Riesel
Kantstrasse
35039 Marburg
Tel.:*



*Zauberer: Leon de Belays, Omni Magus von Crain Uill Crienac,
Jeremonienmeister von Rhün, Herr der 1000 Sprüche, Herald
von Erkenfara
Olaf Wähle
Beckstrasse 6
29223 Celle*



*Zauberer: Thomas O Dugain, Herr von Mahre, Reichsmagister von Rhün,
Herr der 1000 Schriften
Peter Dippmann
Kronestrasse 20
29221 Celle
Tel.: 0 51 41 - 90 72 99*



*Zauberer: Alexandrie, Hegfrue von Urkkush, Erzhexe von Rhün, Herrin
der 1000 Tränke
Martina Teuber
Stecknellistrasse 16
29221 Celle
Tel.: 0 51 41 - 2 29 35*

Name des Reiches:
Rhein

Name der Hauptstadt:
Enxanger



Zauberer: *Clemens au Dor, Herzog von Raylaher,*
Phylakos, Bishop von Angleia
Volker Döttger
Dörnberger Strasse 46
34233 Springhausen / Fuldaatal
Tel.: 05 61 - 81 83 47

Zivilist: *Albanac von Uo*
Helge Moog
Paul-Jonas-Meier-Strasse 42
38104 Braunschweig
Tel.: 05 31 - 37 76 45

Zivilist: *Tila Braun*
Langasse 7
35037 Marburg
Tel.:



Der Herold von Erkenfara



Höret, ihr Edlen und Herrscher den Ruf des Herold von Erkenfara

Niederum wende ich mich an Euch um Bedürfnisse der Heraldik Erkenfara's zu erfüllen. Zuerst einmal einige Erinnerungen. In meinem letzten Schreiben und auf dem Phoenixtreffen in Hofheim, stellte ich die Idee einer Wappenrolle vor, mit der Bitte, Euch eine Meinung zu bilden und diese dann auch mitzuteilen, und zwar mir. Sicherlich werde ich hierzu demnächst noch Eure Depeschen erhalten.

Ein zweites Thema, welches von mir in gleicher Weise dargestellt wurde, war der Reichsherold. Zur Erinnerung: meine Empfehlung ging dahin, daß ein jedes Reich einen Herold erwählt, der dann als fachliche Autorität die Adligen seines Reiches in heraldischen Dingen berät und in enger Zusammenarbeit mit mir weitergehende Fragen erörtern und Projekte bearbeiten kann. Schließlich bot ich den zukünftigen Herolden ein beratendes Treffen an.

Nun stand im letzten Spielleiter-Rundschreiben folgendes zu lesen:

c.) Ab dem kommenden Jahr wird jedes Reich einen Herold des Reiches benennen, der gemäß seiner Funktion als Turnierwächter, Kriegs- und Friedensbote tätig ist.

Hierzu ist einiges zu sagen. Zuerst einmal meinen Dank an Thurr Orxam für den

Einsatz und die Unterstützung die er meinen Ideen zukommen läßt. Aber an dieser Stelle muß ich dringend relativieren. Der von mir erbetene Zuarbeiter sollte tatsächlich lediglich nur die von mir zuerst genannten Aufgaben übernehmen und man glaube mir, damit hat dieser, neben seiner Funktion im Spiel weitaus genug zu tun um sich die Achtung der Adligen Erkenfara's zu verdienen (schließlich muß er sich ja mit Leon de Belays auseinandersetzen). Wenn wir pro Reich zwanzig oder mehr Personen hätten, wäre es überhaupt kein Problem ein Multitalent mit ausreichend Freiraum (und Zeit) zu finden, um einen echten Herold nicht nur darzustellen, sondern auch dessen vielfältige Aufgaben zu übernehmen.

Ein weiteres Problem ist, das bereits einige Charaktere in den Reichen jetzt schon Heroldsaufgaben wahrnehmen und zudem eine Menge anderer auch. Welche ja dann an den Herold fielen (oder diese arbeiten 48 Stunden am Tag und machen den Herold noch eben mit). Wer aber wollte auf die fesselnden Kriegserklärungen eines Fitzdasar oder die flammenden Reden des schönsten und schnellsten, des edlen Graf Mirur Hee'sa verzichten. Allerdings möchte ich hier keinesfalls einem der Edlen diese Darstellungsmöglichkeit verschließen. Wer will der tue.

Eine weiterer Punkt ist die Funktion des Turnierrichters, ich denke wir sollten es dem Ritterorden überlassen, wie er die Turniere organisiert. Dabei ist dieser durchaus aufgerufen, in geeigneter Art die Herolde mit einzuplanen. Ich könnte mir vorstellen, daß der Orden dankbar über jede Hilfe sein wird und ganz fähig ist, dem Turnier mittels der Herolde noch mehr Glanz zu verleihen.

Abschließend hierzu bitte ich nun mehr die Adligen und Herrscher der Reiche sowie den Ritterlichen Orden vom Phoenix und Thurr-Orxam meine Darstellungen zu überdenken und konstruktiv Stellung zu nehmen, hierfür im voraus Vielen Dank. Nichts desto trotz erwarte ich mit Spannung die Anschreiben dersicherlich längst bestellten Herolde.

Nun mehr zu eben diesen. Ich möchte zuerst einmal auf das Erscheinungsbild eines Herolds eingehen. Zeichen seiner Würde war der Heroldstab. Es handelt sich hierbei um einen weißen armlangen Holzstab, dessen Enden verziert sein konnten. Der Amtshöchste Herold eines Reiches durfte eine kleine Krone an der Spitze seines Stabes tragen. Als weiteres Zeichen trug er eine besondere Amtstracht, den Wappentappert. Dies war ein besonderes Übergewand in den Farben und Zeichen des Herrschers, den er zu vertreten hatte. Gleichermaßen lauteten ihr

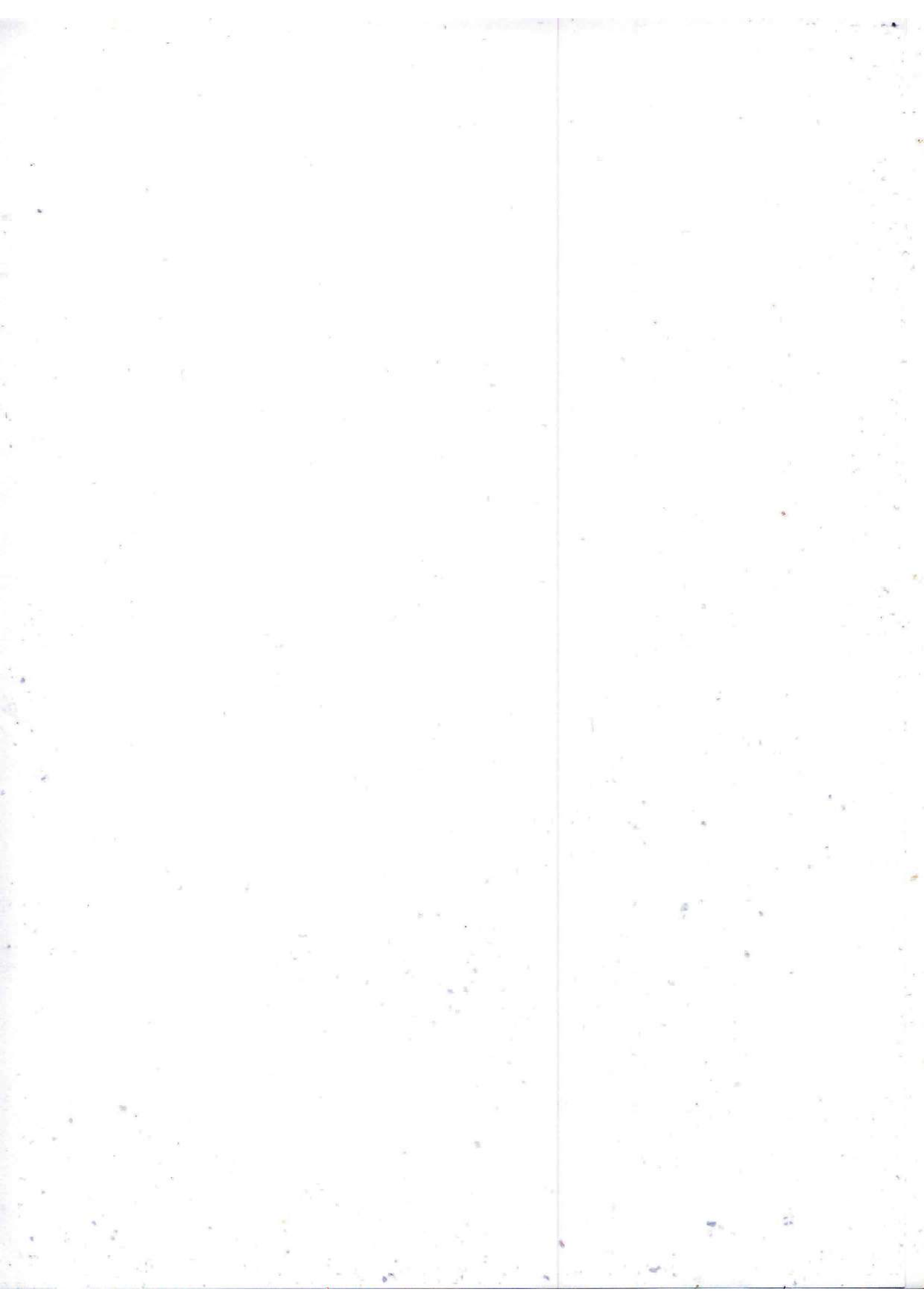
Amtsnamen so z.B.: »Ulster«, »Richmond« oder »Lord Lyon«.

Ihre Aufgaben waren, wie schon angedeutet, vielfältig. Sie hatten Wappenrollen über den Adel ihrer und fremder Reiche anzulegen, mußten darüber hinaus die wichtigsten Wappen kennen und blasonieren (in einer besonderen Fachsprache beschreiben) können und über die Turnierfähigkeit der Wappenträger Bescheid wissen. Tatsächlich waren Herolde die offiziellen Boten in Krieg und Frieden; genossen den Immunitätsstatus und galten den Turniervesellschaften und Ritterorden als Schieds- und Kampfrichter. Häufig waren sie aber auch Organisatoren von Staatsaktionen, Hochzeiten und anderen Feierlichkeiten fürstlicher Höfe. Herolde waren also auch im weitesten Sinne Dirigenten des höfischen Zeremoniells und wurden in Frankreich zu den Zeremonienmeister.

Soweit nun ein kleiner Einblick. Es wird schnell klar, daß wie auf Erkenfara die Stellung des Herolds wohl bedenken müssen, und zwar erstens in personeller Hinsicht und zweitens natürlich in kultureller Hinsicht. Ich denke ein Herold aus Yaromo wird gänzlich anders aussehen und andere Funktionen haben, als ein Herold aus Northeim. Ich hoffe, ich konnte ein wenig informieren und auch Klarheit schaffen.

Leon de Belays

Herold von Erkenfara



Die ERKENFARA-Chronik

Hawar des 4. Jahres bis Larn des 5. Jahres der dritten Ära

Vorwort

Im Sommer des 5. Jahres der dritten Aera Erkenfara's (Erkenfara Samstag) erschien Thurr-Orxam zuerst Grimbart Bolzenschneider und dann mir. Er fragte mich, ob ich die Chronik für dieses Treffen schreiben würde. (Ihm hatte wohl meine Charakter-Darstellung gefallen) Mit dem Einwand, daß die Bitte etwas spät kam und dem Hinweis, daß ich die Hilfe der anderen Reiche benötigen würde, sagte ich schließlich zu. (Wer widerspricht schon einem Elementar) Ich ging also durch das Lager; und aus jedem Reich kam die Zusage, mir Material zukommen zu lassen.

Wunderbar!

Am Sonntag überreichte mir Tschierhill höchstpersönlich eine grobe Zusammenfassung der Geschehen im Reiche Avallon.

Wunderbar!

Knapp zwei Wochen nach dem Treffen erreichte mich eine gut ausgearbeitete und witzige Chronik aus Theostolos, verfaßt von Innozent 93.

Wunderbar!

Doch dann kam nichts mehr und ich schickte den Ratten-Express auf Reisen. Prompt kam eine Karte von Narajana aus Northheim und deren gut ausgearbeitete Chronik über Thurr-Orxam zu mir.

Wunderbar!

Mitte August erreichte mich auch noch ein Schreiben von Phillip Fitzdasar mit einer groben Aufstellung der Ereignisse aus Rhün.

Das war's!

In den letzten zwei Wochen vor Redaktionsschluß des Erkenfara-Rundschreibens arbeitete ich mit Grimbart-Bolzenschneider (Daten aus den Unabhängigen Königreichen im Djabalar) die Chronik Erkenfara's aus. Dabei schlug auch der gefürchtete Dateienkiller mehrmals zu. Da die Beiträge aus Theostolos und Northheim wahnsinnig gut und mit viel Liebe gemacht sind, will ich diese den Völkern Erkenfara's nicht vorenthalten. Ich übernehme sie daher in die Chronik Erkenfara's.

Viel Spaß beim Lesen!

Winter, Hawar des 4. Jahres der III. Aera

In Andvacar wird das Gasthaus »Zum Brennenden Phoenix« mit großem Pomp von Weinrich Hopfenblume aus dem Land Avallon eröffnet. Doch schon am nächsten Tag geht das Gerücht durch Andvacar's Straßen, daß es wahrscheinlich doch nur eine Schenke, wie alle anderen werden wird. Denn die Adligen Erkenfara's und die Diplomaten aus den verschiedenen Reichen, werden wohl bis auf weiteres fernbleiben. Es sei denn, das Reich Rhün ändert diesbezüglich seine Politik.

Geologen aus Theostolos entdecken auf der Insel Groß Likresch ein gewaltiges Granit Vorkommen, was die Baumeister dazu veranlaßt, die Burg Santanien zur Stadt auszubauen.

In Northheim wird auf der Insel Inish-Ard mit den Bauarbeiten zur Burg Dun-Caistean-Ard begonnen. Diese Wachburg hat nach Worten Narajanas die Aufgabe, den Norden des Reiches frühzeitig vor einfallenden Seevölkern zu warnen. Die bei der Burg Ath-Dara in den Wäldern des Doire im Delta des Doireach angelegte Siedlung wird zur Stadt erhoben und erhält die Erlaubnis, sich mit Mauern zu umgeben. Um eine weitere Erschließung des Doire und der Inis-Ebene und damit eine Anbindung an das northheimische Straßennetz zu erleichtern, wird eine Brücke über den südwestlichen Arm des Doireach beschlossen. Im Verlauf des Monats kommen jedoch Meldungen der damit beauftragten Baumeister an den Hof. Sie besagen, daß man, bei allem Respekt vor dem zivilisatorischen Ehrgeiz der herrschenden Schicht, nun doch langsam diverse Fragen über die Sinnhaftigkeit seines Tuns satt habe, wenn neben der Baustelle ein unablässiger Strom von Menschen die bestehende Straße trockenen Fußes benutze. Da nun offensichtlich kein Wasser ist, wo ein Fluß sein sollte, konsultiert man die Priester des Reiches. Die Konsultation des großen Thurr-Orxam ihrerseits ergibt, daß die Schöpfung an jener Stelle zwar einen Fluß vorsah, der Elementar des Wasser jedoch das vorgesehene Naß im 3. Jahr der dritten Aera anderweitig verwendet habe. Zufrieden mit der eines Gottes würdigen Auskunft beschließt man die Verlegung der Bauarbeiten an den südlichen Arm des Doireach (wenn das Baumaterial schon mal da ist) Auf Inish-Cnoc wird derweil

in den Bergen der Cnoc-Fola der Ausbau der Stadt Dindurlus-Drohea zur Höhen-Festung beschlossen. Die Stadt Cathair-Na-Biona, die an der strategisch wichtigen Küstenstraße zwischen Cathair-Na-Mart und Caradroma-Ruisg im Cean Saille-Gebiet liegt, wird zur See-Feste ausgebaut.

Vir Vachal versucht derweil erfolglos, mit einer Flotte nach Andvacar zu gelangen. Der an Bord befindliche Zauberer kann die von Rhün's Zauberern aufgestellten magischen Wände nicht beseitigen. Gerüchte besagen, daß die Adligen Vir Vachals nun auf diplomatischem Wege eine Einigung mit Rhün erzielen wollen.

Frühling, Naliv des 4. Jahres der III. Aera

Vir Vachal und Rhün haben sich auf diplomatischem Weg geeinigt. Somit kann Vir Vachals Flotte ungehindert nach Andvacar gelangen und dort eine Botschaft errichten.

Spione aus Rhün bringen in Erfahrung, daß der Diplomat aus Vir Vachal ein Heer in seinem Gepäck versteckt. Da dies aus Rhün's Sicht gegen die Abmachung mit Vir Vachal verstößt, wird das Heer kurzerhand beschlagnahmt. Dabei kommt es zu einem Kampf, den das Heer Rhün's klar gewinnt.

Sommer, Larn des 4. Jahres der III. Aera

Theostolos startet einen Feldzug gegen Rhün, der unter dem Decknamen »Operation Nußknacker« geführt wird. Unter Führung von Kaiser Kahar Takim und seinem Gefolge wird mit Tausenden von Krieger und Reitern die rhünische Festung Akanan berannt. Vor dem eigentlichen Sturm auf die Festung kommt es neben gegenseitigen Katapultbeschuß auch zu einem Zauberduell. Die Mannschaften bestanden aus Clemens Au D'Or (Rhün) und nach Angaben Rhün's sechs Zauberern aus Theostolos. Theostolos hingegen meldet nur vier Zauberer im Aufgebot, nämlich Dolfin, Vladimir und Alan El Kerim und Magiefix. Die Zauberer aus Theostolos gehen als klarer Punktsieger aus diesem Duell hervor. Dieser Sieg versetzt die Truppen aus Theostolos in Euphorie, daß sie Akanan ohne größere Probleme erobern. Sofort nach der Erstürmung wird die Festung in Neu-Theosophia umbenannt.

Die Antwort aus Rhün läßt allerdings nicht lange auf sich warten. Erzürnt über die Umbenennung ihrer Festung

schiffen sie ein Heer vor der Festung aus, um diese zu erobern. Die Verteidiger aus Theostolos haben zu diesem Zeitpunkt noch keinen Sonderurlaub vom Kaiser erhalten und sind dementsprechend sauer. Sie lassen ihre Wut an den Angreifern aus Rhün aus, die auch prompt geschlagen werden. Doch Rhün kämpft nicht nur zu Land. Ein Flotte unter Alric Cleadheamor und Philip Fitzdasar greift die Schiffe aus Theostolos an. Diese Seeschlacht spielt sich in Sichtweite von Neu-Theosophia ab. Von dort wird beobachtet, wie die Flotte Rhün's siegreich aus diesem Kampf hervorgeht. Überlebenden Matrosen aus Theostolos zufolge soll Philip Fitzdasar während der Schlacht eigenhändig sein Schiff versenkt haben. Hilfreiche Hände haben ihn dann vor dem Ertrinken bewahrt, so daß Rhün der Tod eines zweiten Fitzdasar erspart bleibt. Die nach dieser Doppelschlacht einsetzenden Verhandlungen zwischen Theostolos und Rhün konnten schlimmere Auseinandersetzungen verhindern und einen Waffenstillstand bewirken.

Wiederholte Meldungen von zahlreichen beladenen Flotten Rhün an den Gewässern zu Northeim führen zur Mobilmachung von deren Nord-Flotte. Diese sticht mit dem Auftrag zur Wachsamkeit, ohne jedoch provokativ zu wirken, in See. An Bord befindet sich ein Expeditions-Corps Bhlarnaischer Reiterei. Diplomaten eines am anderen Ende der Welt gelegenen Reiches erscheinen am Hof in Herdfeste und berichten von Plänen einer rhünschen Invasion auf Inish Ailthe. Helvegr fordert daraufhin die sofortige Einschiffung größerer Truppenkontingente. Narajana sieht der Entwicklung mit Sorgen entgegen, ist doch das Reich (nach eigenen Angaben) auf einen offen ausgetragenen Seekrieg nicht vorbereitet. Die Lage entspannt sich jedoch im Laufe des Monats.

Meldungen erreichen den Hof, daß eine große Streitmacht aus Theostolos eine Festung Rhün's berannt und dank hervorragender Führung eingenommen hat. Diplomaten aus Rhün, in direktem Auftrag von Philip Fitzdasar geschickt, treffen in der Festung Cathair-Na-Mart mit Vertretern Northeims zu Gesprächen zusammen. Sie lassen verlauten, man habe die Bewegung der northheimischen Flotte mit Sorge verfolgt. (Die Flottenparade sah wohl doch etwas provokativ aus.) Sie warnen außerdem vor einem Eingreifen in den rhünschen Konflikt mit den Theokraten. Die Vertreter Northeims verweisen wiederum auf die gesichteten Flotten Rhün's direkt an der Grenze, was auf eine Bedrohung durch Rhün hinweise.

Mitten in die Gespräche platzt die Nachricht von einer gewaltigen Seeschlacht, in welcher fast der gesamte Adel Rhün's umgekommen sei. Unter diesem Eindruck trennen sich die verhandelnden Parteien mit der Versicherung Northeims, die nachbarschaftlichen Beziehungen im bisherigen Maße weiterzuführen.

Am Tag der Sommersonnenwende findet das große Wagenrennen in Audvacar statt. Philip Fitzdasar ließ mir über einen Boten die Nachricht zukommen, daß er einen Bericht darüber in die Sportseite des Erkenfara-Rundschreibens schreiben will.

Da ich, Firlfanz, selber an diesem Rennen mit meinem Ratten-Gespann teilgenommen habe, werde ich an dieser Stelle nur ein paar Warnungen an die Fahrer zukünftiger Rennen geben. Direkt vor dem Start solltet ihr Meditation, Gebete und Gesänge unterlassen. Ihr könntet sonst, wie Innozent 93. aus Theostolos, das Startsignal überhören und im weiteren Verlauf des Rennens dann Staub schlucken. Weiterhin ist es äußerst gefährlich, während der Fahrt in der Fan-Kurve Autogramme zu geben, wie Varkas Skelleftez von Amelond aus Rhün erfahren mußte.

Ganz abzuraten ist von dem Gewinn dieses Wagenrennens! Mirur Hee'sa aus Vir Vachal springt nach seinem Sieg wie eine verliebte Fee durch die Auen und brabbelt ständig:

»Ich bin der Größte.
Ich bin der Schönste.
Ich bin der schnellste!«

Die fähigsten Heiler aus Vir Vachal können seinem verwirrten Geist bis auf weiteres nicht helfen.

In Yaromo wurde mit einem traditionellen Fest der Mann aus Yaromo Hadað Ibn Jalal Al Din über seinen zweiten Platz beim Wagenrennen, sowie der Sieg Vir Vachal's, bis in die frühesten Morgenstunden gefeiert. Der »Xet« und das flüssige Gold »Xier« floß in Strömen in die durstigen Kehlen der Krieger Yaromo's.

Sommer, Hel des 4. Jahres der III. Aera

Auf der Northheimischen Insel Inish-Ard führt der starke Zuzug aus den Wäldern der Insel zur Höhen-Burg Dun-Caistean-Ard zur Verleihung des Stadtrechtes. Die Bevölkerung wird angewiesen, Stadtmauern zu errichten. Unter dem Eindruck der den Palast erreichenden Meldung, daß Avallon eine Burg in den Na-Rosa-Bergen erbaut, betreibt Helvegr den weiteren Ausbau der Stadt Ath-Dara zur Festung. Womöglich ist hier das erste Beispiel einer bilateralen Aufrüstung zu sehen. Zur Sicherung des See-Handelsweges längs des An-Coirreach wird in den Wäldern der Ros Fola an der Küste mit der Errichtung einer Befestigung namens Dun-Castelan-Nayr begonnen.

In den Elfenwäldern des Königreiches Mel-Celebea, welches im Süden der U.K. um Djabalar liegt, werden die ersten Setzlinge eines Hains gepflanzt. Die daraus entstehenden Bäume sollen den Elfen als Heimstadt und Armath Ardan als Regierungssitz dienen. Da dieser gerade als Gast in Yaromo weilt, wird Aglar Tilsarn mit der Aufsicht der Pflanzungen betraut. Nachdem die Setzlinge alle in den Waldboden gepflanzt sind, vollzieht Aglar Tilsarn das Ritual der Wachstumssprüche, denn der Hain soll in einem Jahr zur vollen Größe gewachsen sein.

Derweil spitzt sich auf der Insel des Fürsten Haifar die Lage merklich zu, als eine Flotte aus Vir Vachal den Bau einer Burg auf der rhünschen Austauschgemark stoppt. Da die Adligen der U.K. um Djabalar von Rhün nicht von diesem Bau unterrichtet wurden, zweifelt man nun sehr an den guten Absichten von Rhün. Da sich auch Vir Vachal durch diese entstehende Burg bedroht sieht, finden diplomatische Verhandlungen zwischen den U.K. um Djabalar, Rhün und Vir Vachal statt. Man kommt schließlich zu der Einigung, daß Vir Vachal gegen ein Entgelt die Burg von Rhün übernimmt und den Bau vollendet. Rhün bekommt eine Austauschgemark der Unabhängigen Königreichen im Süden von Haifars Insel. Da sich nunmehr drei Reiche auf einer Insel befinden, sind meines Erachtens nach, erneute Unstimmigkeiten um diese Insel, nur eine Frage der Zeit. Ich hoffe, die anderen Parteien werden nicht vergessen, daß diese Insel den Unabhängigen Königreichen um Djabalar gehört.

Spione berichten, daß das Reich Eoganachta soeben aus seinem Winterschlaf erwacht ist, in dem es ein Halbes Jahr lang lag. Über die Träume der Adligen ist jedoch nichts in Erfahrung zu bringen.

Nach langer Seefahrt ist eine Flotte aus den Unabhängigen Königreichen um Djabalar an die Küste von Yaromo gelandet. Die Fracht bestand aus einem Bautrupps von Zwergen, da sie die Kunst der Steinarbeiten am besten ausüben können. Sie sollen an dem Mammut-Projekt, des Baus eines Tunnels im Xalavas-Massiv, die Leitung übernehmen.

Herbst, Jawan des 4. Jahres der III. Aera

Die Adligen des Reiches Eoganachta sind noch gar nicht so richtig wach, da klopfen schon Truppen des Reiches Avallon an seine Tore. Sie sind, wie immer, auf der Suche nach dem heiligen Faß. Als ein Zauberer aus Eoganachta noch schlaftrunken »Schert Euch zum Teufel«, murmelt, wird er kurzerhand in einem Zauberduell besiegt.

Ein weitere Zauberertreffen fand an der Küste Theostolos' statt. Zwei Magier Yaromo's forderten einen mutigen Magier aus Theostolos auf, sich in einem Duell zu messen. Angesichts der Tatsache, eines ungerechten Verhältnis (2:1) glaubten die beiden Magier aus Yaromo nicht an ein Duell, aber man sollte die Magier aus Theostolos nicht unterschätzen. Ein Magier griff ohne große Vorreden an und verlor. Die Macht der beiden Magier aus Yaromo hatte er wohl doch unterschätzt. Aber nach diesem Vorfall, wollte kein anderer Magier ein weiteres Duell mit den Magiern aus Yaromo ausfechten.

Herbst, Lud des 4. Jahres der III. Aera

Avallon führt die Suche nach dem heiligen Faß im Reich Eoganachta weiter durch. Dabei kommt es zu einem Kampf mit einem Heer der Einheimischen, das jedoch besiegt werden kann.

Winter, Agul des 4. Jahres der III. Aera

Eoganachtas Zauberer sind nun richtig wütend. Sie können den Zauberer aus Avallon in ein Duell verwickeln. Nachdem sich der Qualm der Feuerkugeln gelegt hat, erklären die Elementare Eoganachtas Zauberer zum klaren Punktsieger.

Da die Suche nach dem heiligen Faß in Eoganachta nicht so recht fruchten will, wendet sich die Flotten Avallons gegen zwei Flotten aus Rhün. Sie bemerken, daß auf einem Schiff eine ziemlich wichtige Ladung sein muß. Ohne Vorwarnung werden beide Flotten überfallen und versenkt. Dabei fällt den Seeleuten Avallons Steinschlag-Ogerus Oe gich Ka'laal in die Hände. Dieser war gerade auf dem Weg in die Verließe des Philip Fitzdasar. Avallon weiß noch nicht so recht, was es jetzt mit dem Oger anfangen soll. Vorläufig wird er jedoch in sichere Verwahrung genommen.

Philip Fitzdasar ist auf das äußerste erbost über den Verlust seines Ausstellungsstückes und legt einen scharfen Protest bei den Diplomaten auf Audvacar ein.

Die Setzlinge in den Elfenwäldern von Mel-Calebea im Süden der Unabhängigen Königreiche um Djabalar gedeihen prächtig. Doch erreicht die Elfen eine Besorgnis erregendes Gerücht: Elfenfürst Armath Ardan, der immer noch als Gast in der Obhut des Reiches Yaromo weilt, soll dort seiner Oma ihr klein Bäumchen versoffen haben.

Winter, Hawar des 5. Jahres der III. Aera

Um die Position Northeims im Norden Erkenfaras weiter zu stärken, wird der Ausbau der Stadt Dun-Caistean-Ard zur Höhen-Festung beschlossen. Dun-Castelan-Nayr entwickelt sich wie erwartet aufgrund des starken Handelsverkehrs prächtig. Sie hat eine Bevölkerungszahl erreicht, die eine Stadt-Erhebung angemessen erscheinen läßt. Somit ergibt der Auftrag von Narajana, die Stadt mit Mauern zu schützen. Entgegen einer starken Fraktion, welche zur Befestigung der Insel Inish-Ailthe rät, setzt sich der Stadthalter Northeims, Kanovar, welchem der Handel auf den Seestrassen obliegt, durch. Er will kein Mißfallen unter der Bevölkerung von Inish-Ailthe hervorzurufen, die inzwischen stark von der Kultur Rhüns geprägt ist. Statt dessen gründet er auf der Nachbarinsel Inish-Droma die Burg Dun-Caistean-Ann.

Verärgert über den Überfall der avallonschen Flotte trifft Rhün Gegenmaßnahmen. Flottenverbände werden dem Gegner entgegen geschickt. Allen voran tritt der Hochkönig von Rhün, Albanac, in Aktion. Er fordert die Zauberer Avallons zum Duell heraus! Nach tagelangem, ermüdendem Kampf gibt Albanac sich jedoch eine Blöße, wird besiegt und muß fliehen. Der Gegenschlag Rhüns, welcher die Flotte Avallons versenken soll, ist ein Schlag ins Wasser. Rhün verliert die Schlacht.

Frühling, Rim des 5. Jahres der III. Aera

Diplomaten Avallons erscheinen in Northeim am Hof der Herdfeste und tragen den Wunsch nach dem Erwerb einer Gemarkung der Insel Inish-Droma vor. Dieser wird von Helvegr aufs schärfste zurückgewiesen. Diener berichten, er habe im stillen Kämmerlein gesagt: »Wenn das so weitergeht, befinden sich Northeim in einigen Jahren gänzlich im Besitz diese schwatzhaften Volkes!«

Frühling, Naliv des 5. Jahres der III. Aera

In weiteren Verhandlungen Northeims mit den Gesandten Avallons kann ein Kompromiß gefunden werden, welcher beide Seiten befriedigt. Der aufgebrachte Helvegr wird insofern versöhnt, als das im nächsten Bereich seiner Festung Dun-Durlus-Helvegr, auch Herrenhöf genannt, zwei Gemarkungen von Avallon an Northeim

wechsell. Damit wird seinem etwas übertriebenen Sicherheitsbedürfnis Rechnung getragen. Helvegrs Ausspruch: »Nun kann man endlich wieder frei durchatmen!« ist allerdings nicht verbürgt.

Die Flotten von Yaromo erreichen nach langen Monaten endlich die Insel der Händler. Die Truppen des Reiches landen friedvoll auf Audtuacar. Als ein Zeichen ihrer Gastfreundschaft haben sie den Gefangenen in ihrer Obhut befindlichen Elfenfürsten Armath Ardan zur Insel mitgenommen. Unbestätigten Gerüchten zufolge, war er nicht von den Xet-Fässern fernzuhalten und mußte zwangsläufig mitgenommen werden. Der Bautrupps aus U.K. um Djabalar ist nach einem sieben monatigen Marsch durch die weiten der Xarvi-Wüste ohne größere Verluste an dem Xalavas Massiv angekommen, um dort mit dem Bau des Tunnels zu beginnen. Die Ankunft wurde nach alter Yaromoscher Tradition ordentlich gefeiert.

Sommer, Larn des 55. Jahres der III. Aera

Von Vertretern Northeims am Hofe zu Camelot in Avallon wird von Plänen einer Befestigung auf der Insel Inish-Droma berichtet, welche Avallon zu errichten gedenkt. Diese Botschaft führt beim northeimschen Stadtherren Kavonar zur Äußerung: »Ich habe doch geahnt, daß da was im Hauf ist!« Er brüstet sich gegenüber Helvegr mit seinen Vorahnungen, durch welche er im Monat Hawar den Bau-Beginn einer northeimschen Befestigung eben dort initiiert hatte. Was Helvegr seinerseits zu den Worten verleitet: »Von dem bescheuerten Platz aus kann man die Baustelle noch nicht mal beschießen, was nur einem (naserümpfend) Stadtherren passieren kann!« Der darauf folgende Tumult zieht sich noch ein paar Stunden hin. Es kommt aber niemand ernsthaft zu Schaden und ein glücklicher Innenarchitekt freut sich, wegen eines guten Auftrags.

Derweil geht Avallons Suche nach dem Heiligen Faß in Eoganachta weiter. Im Vorbeigehen wird ein Heer Eoganachtas mit Katapulten beschossen. Das Angst verbreitende Gerücht, man habe das heilige Faß getroffen und zerstört, erweist sich jedoch als falsch.

Die Setzlinge, die vor einem Jahr in den Wäldern von Mel-Celebea im Süden der Unabhängigen Königreiche um Djabalar gepflanzt wurden, sind zu einem prächtigen Hain heran gewachsen. Auf die Namensgebung dieser Elfenstadt wird zunächst verzichtet, da diese von Fürst Armath Ardan selber vorgenommen werden soll.

In diesem Zusammenhang möchte ich, Firlefanaz, Generaldespot von Firle-Fanta, noch einmal Grimbart Bolzenschneider, Herrscher und Hüter von Kharacz-Mithril und obersten König der Unabhängigen Königreiche um Djabalar an ein Versprechen erinnern:

Du hast mir die Bewilligung einer 250-Hektar-Mülldeponie für unverdiente Koboldveteranen in unmöglicher Lage zugesichert. Bisher habe ich aber weder eine Baugenehmigung, noch finanzielle Mittel von dir gesehen. Ich weiß ja, daß die Unabhängigen Königreiche sich von ihrem Krieg gegen Yaromo erst einmal erholen müssen, aber dieser Krieg liegt nun eineinhalb Jahre zurück. Langsam kommt mir der Gedanke, du zählst inzwischen heimlich deine Dividenden.

Nachschlag

Am Tag der Sommersonnenwende des 5. Jahres der III. Aera fand dann auch noch eine Hochzeit statt. Phillip Fitzdasar will dieses Ereignis in seiner Funktion als Barde würdigen, worauf ich sehr gespannt bin.

Auch fand neben dem Spiel ein Minnewettbewerb statt. Er hat mir als Teilnehmer sehr viel Spaß gemacht (den Zuschauern wohl auch). Im Verlauf des Samstagabend, als alle schon das Hochzeitsmahl genossen, verkündete das Minne-Gericht in einer Zeremonie (die leider keinen der Hochzeitsgäste interessiert hat) die Sieger des Minnewettbewerbs (sie waren zudem noch die einzigen Teilnehmer) zu Ehren:

Sandro de la Gastor (Theostolos)

Mirur Hee'sa (Vir Vachal/ Der Größte, der Schönste, usw.)

Firlefanaz (U.K. um Djabalar / myself)

Die wegen des Schmachliedes von Phillip Fitzdasar kurzerhand gegründete Gilde der Beutelschneider wurde im Verlauf des Treffens von den Elementaren geächtet. Sie zeigten mit drohendem Zeigefinger auf die 2(+1) Mitglieder und verurteilten die Verletzung des Erkenfara-Bürokratismus. (Die Gilde kann immerhin nachträglich angemeldet werden!)

Das zum Zeitpunkt des letzten Rundschreibens für das Minnegericht noch keine Anmeldung vorhanden war (ich hab jedenfalls keine gesehen), erregt offensichtlich nicht den Ärger der Elementare. Vielleicht werden ja Einige von den Elementaren bevorzugt.

Zu der Gilde der Beutelschneider möchte ich noch folgendes sagen: Als ein Gründungsmitglied neben Palaver (& Avarell van Dotter) sah und sehe ich die Sache als Spaß an,

den man mal für ein Treffen machen kann. Ich habe nach dem Treffen Henning zweimal mit einer Ausarbeitung zur Gilde angeschrieben. Auch habe ich mehrmals versucht, ihn telefonisch zu erreichen. (Ich weiß, ich bin auch sehr schwer per Telefon zu erreichen!) Da die Gilde Hennings Einfall ist, wollte ich keinen Alleingang diesbezüglich unternehmen. Bis jetzt kam allerdings noch kein Lebenszeichen von Henning zu mir durch, was mich zu Folgendem veranlaßt:

Ich distanziere mich von zukünftiger Aktivitäten der Gilde der Beutelschneider (wenn sie jemals gegründet werden sollte). Die Geschehen auf dem Letzten Erkenfara-Treffen sehe ich als einen Spaß an, den man sich einmal erlauben kann.

(Anmerkung der RED.: Avarell van Dotter betreibt mit Sicherheit weiterhin die Gilde der Beutelschneider...)

Ich möchte mich an dieser Stelle noch einmal bei all denen bedanken, die mir ihre Reichs-Chronik zugeschickt haben; speziell bei Innozent 93. und Narajana. Da drei Reiche nichts von sich Hören ließen, vermute ich, daß:

– Yaromo sich vom Krieg gegen die Unabhängigen Königreichen um Djabalar erholen muß und/oder die Post in U.K. um Djabalar fürchterlich langsam/unzuverlässig ist !!!!!

– Eoganachta nach dem Erwachen aus dem Winterschlaf doch noch nicht so richtig wach ist!!!!

– Vir Vachals Adlige viel zu sehr mit der Heilung von Mirur Hee'sa beschäftigt waren.

Diese Chronik ist natürlich Subjektiv!

Für zukünftige Treffen möchte ich Thurr-Orcam raten, einen Chronisten noch vor dem ersten Spielzug zu finden und nicht erst am Samstag, wenn fast alles vorbei ist.

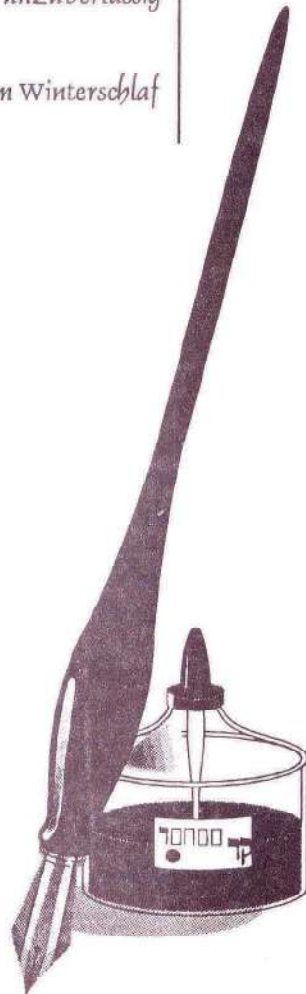
Auch sollten die Treffen und Zeremonien der einzelnen Gruppen (Reichsverkundungen, Magierkonzil, Minne-Gericht, usw. besser koordiniert werden. Es war halt alles etwas gedrängt auf einen Tag gelegt.

Ferner sollten die Elementare Vergehen gegen die Erkenfara-Bürokratie gleich behandeln. (Nicht nur den erhobenen Zeigefinger gegen eine einzige unangemeldete Gruppe.)

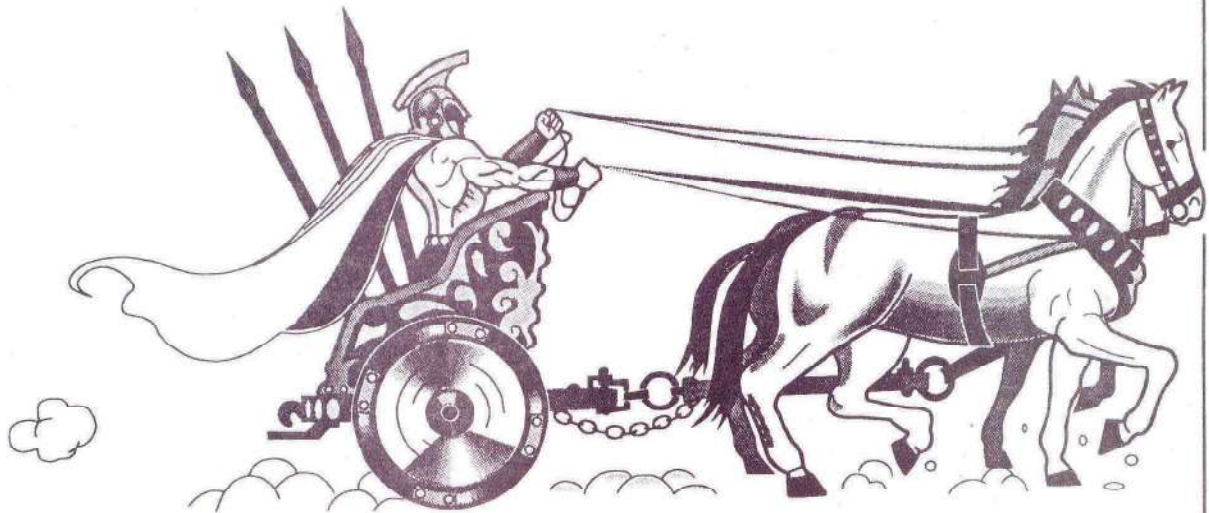
Ansonsten hat mir das Treffen sehr gefallen und die Arbeit als Chronist viel Spaß gemacht, auch wenn ich die Chronik unter den Voraussetzungen des letzten Treffens nicht mehr schreiben werde.

Ende und Aus

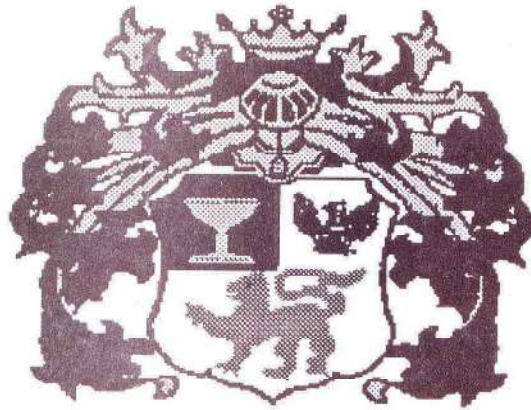
Jürgen



Das Wagenrennen



Von
Audvucar



Ich, Phillip Fitzdasar, König von Tirnan Og, Stadtherr und Seneshall von Rhün, Träger des ewigen Funken und Träger der goldenen Klampfe, erster Barde Erkenfaras

ergreife hiermit das Wort und die Gelegenheit um den Edlen Erkenfaras über die Ereignisse des diesjährigen großen Wagenrennens von Audvacar Kunde zu geben.

Unter den Klängen der Fanfaren fuhren die einzelnen Gespanne der sieben Teilnehmenden Reiche in die Arena ein. Als erster fuhr der allgemein anerkannte Favorit Kardamon Pancreac von Suffer auf seinem, von stolzen Rössern gezogenen Wagen in die Kampfbahn. Hinter ihm fuhr der unbekannt und unbeachtete Graf Mirur Hee'sa auf seinem Weidengeflechtwagen herein. Offensichtlich rief er der Menge etwas zu, was Augenzeugen als Lobpreisung seiner Körperbaus erkannten. Dann ging ein Raunen durch die Menge!

Anstatt eines neuen Wagens, wurde die Arena von einer Horde Ratten überflutet, die an scheinbar wirrlos zusammengefügte Seilen angebunden waren. Nachdem circa fünfundzwanzig dieser eigenwilligen, possierlichen Renntiere die Arena betreten hatten, wurde deutlich daß sie ein interessant aussehendes »Etwas« zogen, was der Kenner als einen windschnittigen Rennwagen aus Firléfanta indentifizieren konnte, auf dem in stolzer Siegerpose der edle Firléfanz gar selber stand.

Dann donnerte die Erde. Als die stolzen Rosse des edlen Hadad Ibn Jalal Al Din das Feld des Geschehens betraten. Ein Raunen ging durch die Menge und Rufe der Bewunderung wurden laut. Noch nie hat die Welt ein solch herrliches Gespann gesehen, welches als leuchtendes Vorbild für all jene dienen möge, die davon träumen einmal an den großen

Rennen teilnehmen zu dürfen.

Direkt hinter ihm fuhr der Stadtherr von Theostolos, Innozent 93., von Ascatia, der auf der Plattform seines Streitwagens kniete, sich mit einem dornenbewehrten Flagulum geißelte und unaufhörlich Gebete murmelte.

Dann betrat ein mysteriöses Gespann die Arena. Ein unbekannter ohne Wappen, der offensichtlich nicht von Adel war, lenkte dieses Gespann, welches lediglich aufgrund der Bemalung des Wagens und der Decke auf den Pferden, welche Purpur war, und an die schillernden Sümpfe von Caer Brayghan erinnerte, als zum Reiche Eoganachta zugehörig erkennbar schien. Die Identität der Person, die ein Mann zu sein schien, war ebenfalls verborgen, da er eine purpurne Maske trug. Ich würde mich freuen, wenn das Eoganachta mir wenigstens nachträglich Namen und Rang des Betreffenden mitteilen könnte.

Das Schlußlicht dieser edlen Aneinanderreihung von tapferen Wagenlenkern bildete der vor sich hinträumende Varkas Skellevtea aus Rhün.

Nachdem nun die edlen Recken versammelt waren zuckte ein greller Blitz über den Himmel und es erschien Meaghynn Pendragon, der Meister des Feuers. Auf meine Bitte hin hatte er sich gnädiglich bereit erklärt, das Rennen und die Lenker zu weihen und alle Anwesenden zu segnen.

Daraufhin eröffnete ich das große Rennen von Audvacar. Unter dem tosenden Geschrei der Menge, die ihre fiebernde Begeisterung

nicht länger zurückhalten, konnte, schossen die Wagen auf die erste Gerade. Das Gespann des Favoriten Cardamon Pancreac wurde von zwei anderen Wagen in einem gewagten Manöver ausmanövriert, so daß der aufgewirbelte Staub dem edlen Lenker ins Gesicht geschleudert wurde.

Daraufhin geriet der kühne Recke dermaßen außer sich, daß er wie ein Besessener mit seiner Peitsche um sich schlug. Und wilde Drohungen ausstieß. Auch meine ermahnen- den Worte vermochten ihn nicht zu beruhigen. Erst als Meaghynn Pendragon, der Feuerelementar mäßigend auf ihn einwirkte, besann er sich darauf, sich besser auf das Rennen zu konzentrieren.

Dieses hatte sich seinem ersten Höhepunkt genähert. Der unerfahrene Varkas Skellevtea jagte im Geschwindigkeitsrausch unbedacht in die erste Kurve. Zusehends bekam er Schwierigkeiten seinen Wagen auszubalancieren. Obwohl es ihm zweimal gelang den Wagen vor dem Umkippen zu bewahren, wurde er gegen die Außenwand der Arena geschleudert und sein Wagen zerbarst.

Unter den entsetzten Augen der Anwesenden wurde der edle Varkas von seinen Pferden durch den Staub der Arena geschliffen. Voller Sorge betrachtete auch ich zusammen mit meiner geliebten Samira und meinen treuen Freunden Clemens und Rashid, von meiner Loge aus, das Schicksal des edlen Varkas. Doch dieser bewies, daß er auch in kritischen Situationen überlegt handeln kann.

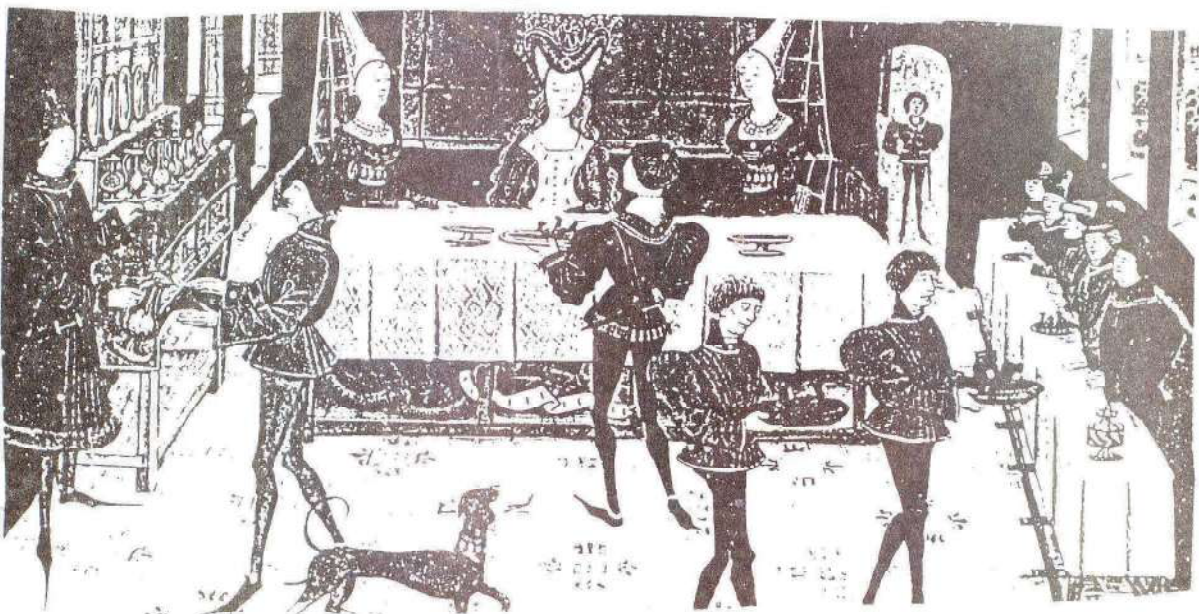
In aller Seelenruhe zog er seinen Dolch und durchtrennte die Lederriemen seiner Zügel. Allerdings was das Rennen für ihn damit gelaufen.

Unterdessen wendete sich die Aufmerksamkeit des Publikums einer anderen Begebenheit zu. Wie ein besessener peitschte der Generaldespot von Firlesanta auf seine Zugtier ein, was den Effekt hatte, daß wenn andere Gespanne Ausdauer verloren, er Ratten verlor. Was das äußerliche Erscheinungsbild seines Gespannes einer ständigen Wandlung unterwarf.

Während all dieser Ereignisse war es dem Lenker auf Vir Vachal gelungen, sich eine günstige Position im Mittelfeld zu erkämpfen. Aus dieser Position gelang es ihm, sich an die Spitze neben Hadad Ibn Jalal Al Din zu schieben.

Der Rest des Rennens wurde durch ein spannendes Duell dieser beiden Gespanne bestritten. Letztlich machte sich aber doch die leichtbauweise des Weidengeflechts vorteilhaft bemerkbar und der Graf Mirur Hee sa gewann zur völligen Überraschung Erkenfaras deutlich und souverän das Rennen.

Es sei durch Wort und Schrift allen Edlen des Phoenix bekannt gegeben und kund getan, daß durch meinen Wunsch und durch den Willen des allmächtigen Thurr-Oroxam auch für das nächste Jahr folgende Regeln gelten werden.



⚔ ⚔ Jedes Reich hat das Recht und die ehrenvolle Verpflichtung ein Gespann zum Rennen zu schicken.

⚔ ⚔ Als Ausdruck der Verehrung und als bescheidene Gabe, die den Schutz im Rennen erleiht, opfert jeder Wagenlenker bei seinem Eintreffen in Audvacar 5.000 GS im Tempel der Elementare.

⚔ ⚔ Das Rennen selbst erfolgt nach den hinlänglich vorgestellten Regeln des Circus Maximus.

⚔ ⚔ Der Sieger erhält als Trophäe die eingezahlten Stargelder

⚔ ⚔ Der Sieger erhält weiterhin, als Ausdruck der Ehre und Anerkennung ein Banner ausgehändigt, welches er zum nächsten Rennen mitzubringen hat. Fürchterliche und gar gräßliche Strafen und Torturen werden denjenigen Frevler treffen, welcher in gar törichter und

gedankenloser Weise vergessen sollte, dieses zu tun.

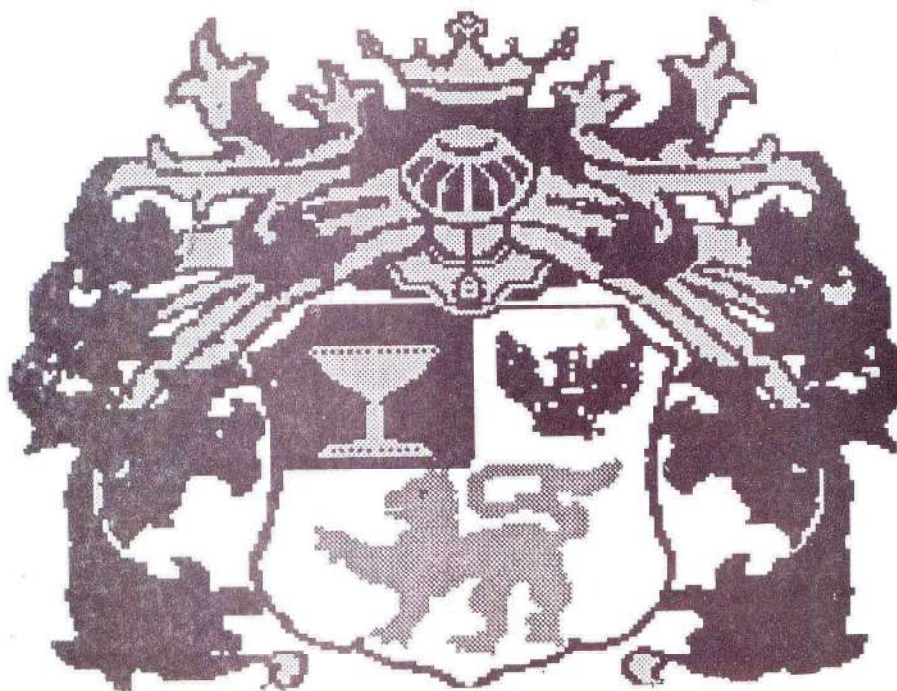
⚔ ⚔ Dem Sieger entsteht die Verpflichtung, seinen Namen und seine Reichszugehörigkeit noch während des gemeinschaftlichen Beisammenseins auf das Banner zu sticken.

⚔ ⚔ Es sei angemerkt, daß, obwohl ich an die ritterliche Ehrenhaftigkeit der einzelnen Streiter appelliere, es keinerlei Gesetz in der Arena gibt. Neben dem Ruhm ist auch die Gefahr groß und den edlen Lenkern angemessen.

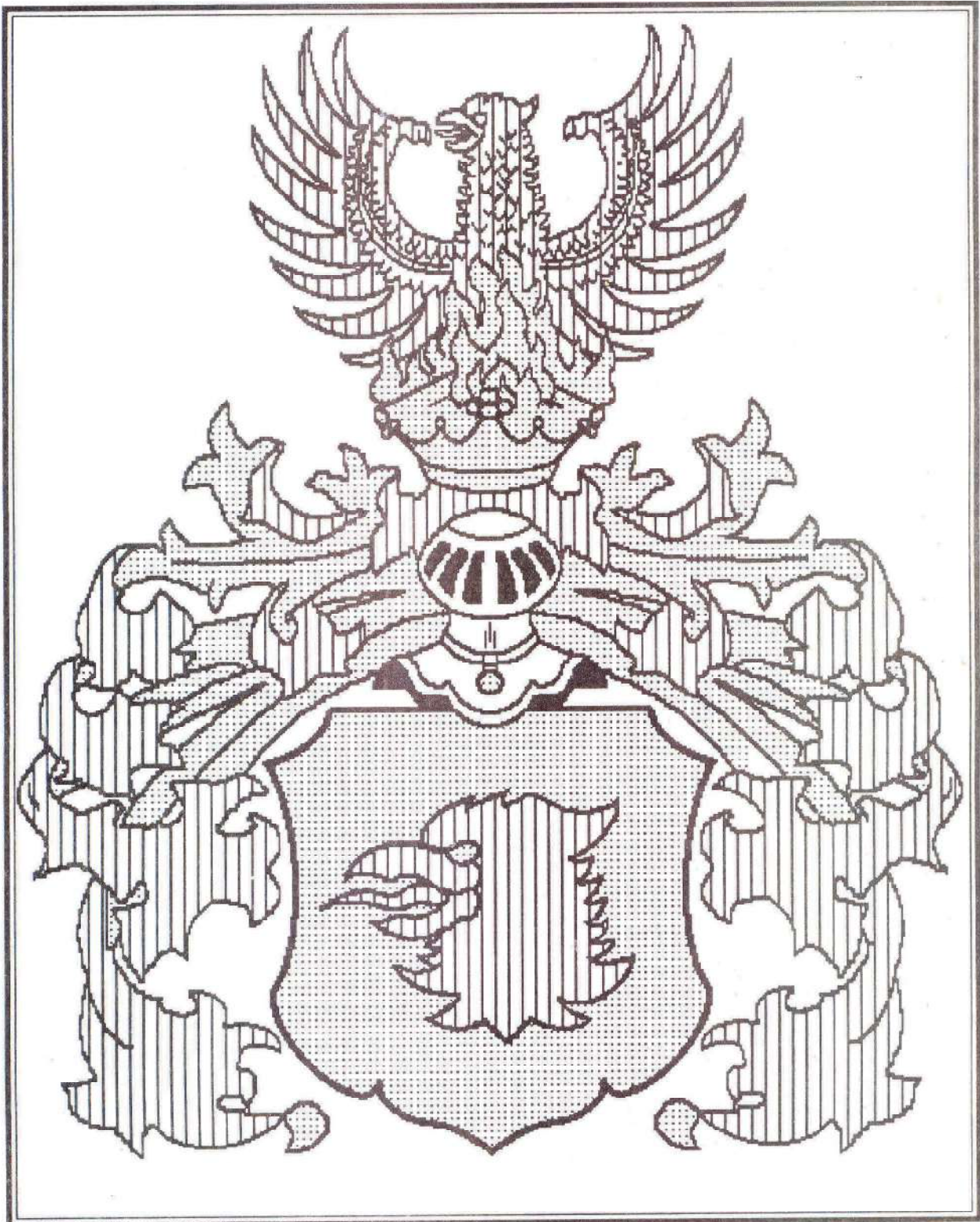
⚔ ⚔ Jedes Reich wird aufgefordert, bis zum nächsten Rennen ein würdiges und passendes Gespann zu stellen (Zinnmodell im 25mm Maßstab), welches der Kultur entsprechend ausgewählt und bemalt sein sollte. Die Ausstattung der Gespanne, wird von Ihrem äußeren Erscheinungsbild abhängig sein.

Selbstredend wird es vor dem Rennen ein feierliches Zusammentreffen geben, welches allen die Gelegenheit geben wird, eventuelle Unklarheiten zu beseitigen. Allerdings hoffe ich, daß sich jeder Lenker selbst, wenn möglich, um die Aneignung der Spielregeln bemüht. Sollten allerdings dennoch Fragen auftauchen, die keinen Aufschub dulden, so bitte ich die Edlen Erkenfara mir dies mitzuteilen.

Onweiterer Erwartung von aufregenden und anspruchsvollen Rennen grüße ich Euch.



Ihr Kämpfer & Helden Erkenfaras



Der Name des ersten wahren Ritterordens auf Erkenfara sei von jetzt auf immerdar

Orden der Ritter des Phönix

Der Orden führt vorangestelltes Wappen Erkennungszeichen. Keine anderen Personen außer den Ordensrittern dürfen es benutzen.

Der Orden der Ritter des Phönix ist streng hierarchisch gegliedert. Den Vorsitz führt der »Wachende Rat«, der aus den Gründungsmitgliedern

Innozent 93 von Askatia

Philipp Fitzdasar, König von Tirnan Og

Rashid al Shaban Ibn Mirlam Khan

besteht.

Der Wachende Rat ist das oberste Gremium und trifft alle Entscheidungen über die Aufnahme in oder den Ausschluß aus dem Orden und verhängt Strafen bei Verstößen gegen die Ordensregeln. Er benennt jedes Jahr einen Ordensmeister, der den

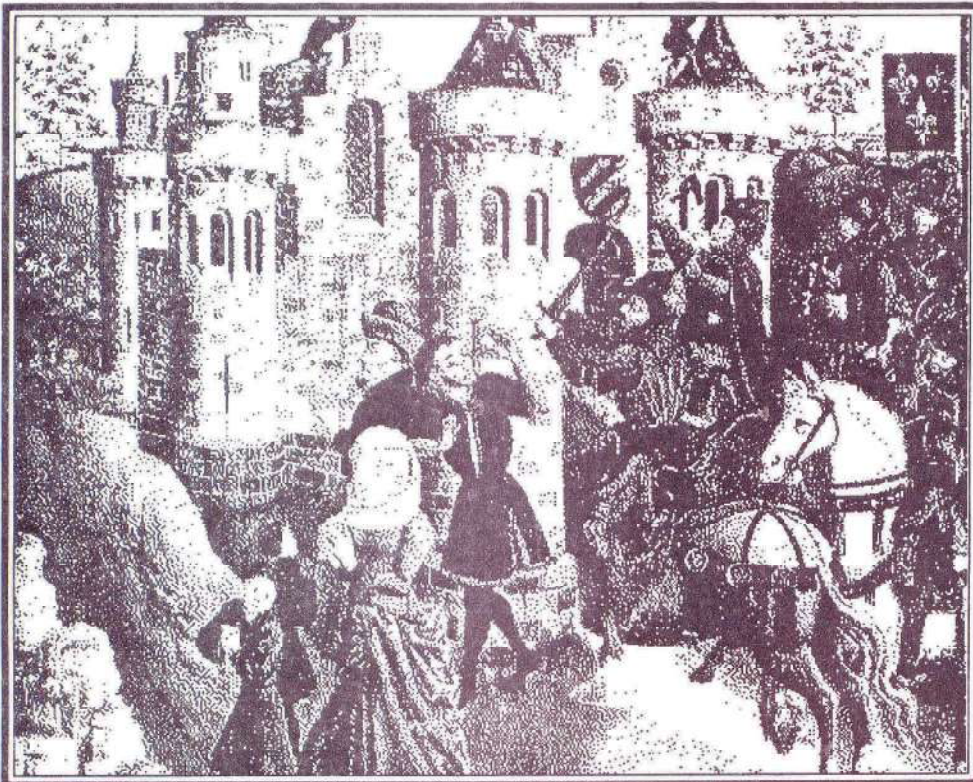
Orden nach außen repräsentiert und dem alle Ritter Respekt schuldig sind. Dieser verkündet die Entscheidungen des Wachenden Rates und nimmt Aufnahmegesuche sowie Anfragen zu den Ordensregeln und Beschwerden entgegen.

Alle Krieger, ob Mann oder Frau, die adlig sind (das heißt mindestens den Rang eines Heerführers tragen), ehrenhaft in ihrem Tun, sich zum Ritter berufen fühlen und bereit sind sich diesen Regeln zu unterwerfen, können die Mitgliedschaft im Orden, mündlich oder schriftlich, unter Angabe ihrer Beweggründe beim Ordensmeister beantragen. Der Wachende Rat berät und entscheidet dann darüber. Ein Zivilist der den Ritterstand anstrebt, muß zuerst ein Jahr als Knappe bei einem Ritter seines Reiches dienen und sich dabei bewähren, bevor der Wachende Rat über ihn entscheidet.

Der Wachende Rat behält sich das Recht vor

Krieger, die durch besonders ritterliche Taten Aufsehen erregt haben, anzusprechen und aufzufordern dem Orden beizutreten.

Der Beitritt zum Ritterorden verpflichtet außerdem zu angemessenem Verhalten. Keiner der Ritter soll es an Höflichkeit und Ehrbarkeit fehlen lassen und jeder soll sich bemühen eine Zierde der Ritterlichkeit zu sein. Dies heißt, ein Ritter sollte immer



bedächtig und wohlüberlegt reden und handeln, und keine überstürzten Dinge tun, auf daß sein Wort in jeder Beratung gern gehört werde und seine Hilfe gern gesehen sei. Im Streit soll er mutig seinen Mann stehen und nicht mit eingezogenem Schwanz vom Schlachtfeld rennen. Dem Besiegten gegenüber aber soll er barmherzig sein wenn dieser Barmherzigkeit verdient. Ein Ritter soll sich nach besten Kräften um die Minne bemühen, auf daß das andere Geschlecht an ihm Gefallen finde.

Das Ehrenwort eines Ritters ist für ihn bindend, einer der sein Ehrenwort bricht verdient den Ritterstand nicht. Meuchler, Diebe, Scharlatane und andere hinterlistige Individuen, die sich Tätigkeiten wie stehlen, meucheln, Gift mischen und anderem unehrenhaften Tun und Streben befleißigen, die auf Erkenfara zu Verstößen gegen Landesübliche Gesetze, zum Verfall der guten Sitten und zur allgemeinen Empörung beitragen und denen Ehrenhaftigkeit nichts gilt, haben kein Recht auf Aufnahme in den Orden.

Den Rittern des Ordens ist die Ausübung jeglicher Art von Magie strengstens untersagt. Zauberern, Priestern und Hexern die sich mit Magie befassen und diese ausüben, bleibt die Mitgliedschaft im Orden verwehrt. Ausgenommen sind hier die Banngesänge der Barden und die Magie der Ordenskrieger (Midgard), sofern diese zur Verfolgung ritterlicher Ziele dienen. Trotzdem wird der Ritterorden ein freundschaftliches Verhältnis zu den Zauberern pflegen, ihnen Respekt zollen und den Rat der Weisen des Konzils gerne annehmen und berücksichtigen.

Will ein Ritter im Charakterkampf gegen einen anderen Ritter oder Krieger kämpfen, so hat er ihn öffentlich zum Zweikampf herauszufordern. Dieser Zweikampf findet vor der eigentlichen Schlacht statt, indem der Ritter vor die Reihen seiner Heere tritt und seinem Gegner die Herausforderung entgegen ruft. Hierbei darf aber nur der Rangniedrigere den Ranghöheren fordern, denn es ist ein Zeichen von Feigheit, wenn ein Ranghöherer (und somit auch Gutpunktstärkerer) den Schwächeren herausfordert, da der Stärkere bessere Siegeschancen hat. Bei Ranggleichheit fordert der Gutpunktschwächere. Wird ein Ritter von einem Ritter gefordert, so muß er die Herausforderung

annehmen, sonst gilt er als Feigling und zieht allgemeinen Spott und die Strafe des Ordens auf sich.

Auch Nichtritter dürfen auf diese Weise einen



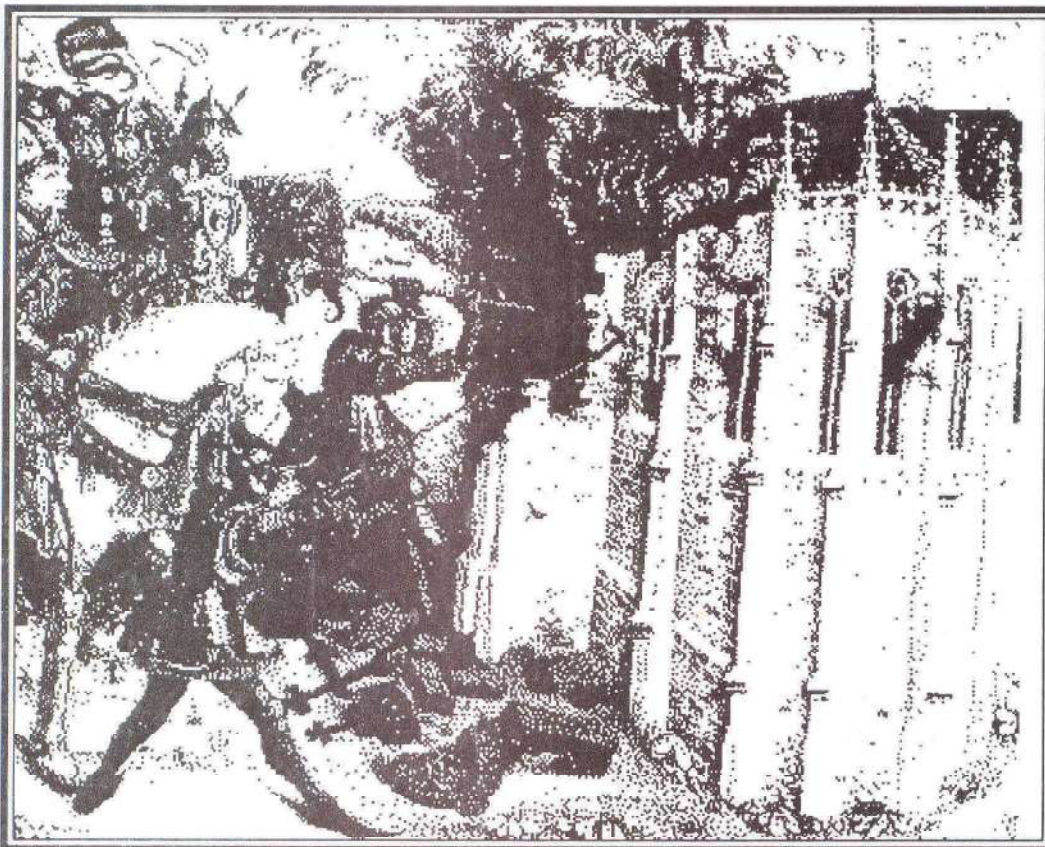
Ritter fordern, allerdings braucht dieser die Forderung nicht anzunehmen, da er von der Ehrenhaftigkeit eines Nichtritters nicht ausgehen braucht.

Für den Zweikampf gelten die Regeln des Charakterkampfes mit der Ausnahme, daß der im Zweikampf besiegte nicht tot, sondern Gefangener des Siegers ist. Der Sieger zieht dann mit voller Gutpunktzahl in die Schlacht. Gewinnt in dieser Schlacht die Partei des Besiegten, so ist der Gefangene wieder frei und der Sieger des Zweikampfes darf unbehelligt ziehen. Gewinnt die Partei des Siegers auch die Schlacht, so ist der Gefangene gegen ein angemessenes Lösegeld wieder freizugeben.

Der Ritterorden wird jedes Jahr ein gar prächtiges Turnier veranstalten an dem jeder Krieger Erkenfaras teilnehmen darf und soll. Allerdings ist jeder Teilnehmer dazu verpflichtet ritterlich, fair und ehrenhaft zu kämpfen und die Entscheidung

der Schiedsleute zu akzeptieren. Eine Mißachtung dieser Regeln hat den Ausschluß vom Turnier zur Folge. Das Turnier wird aus drei Wettkämpfen bestehen, von denen einer die Kraft, einer das Geschick und einer den Geist des Recken prüfen wird. Krieger die im Jahr zuvor wegen Regelmißachtung ausgeschlossen wurden und Magier dürfen nicht am Turnier teilnehmen.

Die Ritter des Ordens unterwerfen sich freiwillig den vorstehenden Regeln und sind ihnen auf das strengste verpflichtet. Wird dem Wachenden Rat eine Mißachtung der Regeln seitens eines Ritters bekannt, so wird man über den Missetäter zu Gericht sitzen und ihn einer gerechten Strafe zuführen. Die Stafen können, von einer einfachen Entschuldigung über Bußstaten, anschlagen an den Pranger, Aberkennung von Beinamen, bis hin zu einer Bußqueste reichen. Die Höchststrafe ist der Ausschluß aus dem Orden. Eine genauere Auflistung von Vergehen und Strafen folgt.



Das Konzil von Erkenfara



Die Zeichen Der Elementare

Nur zu verständlich mag es erscheinen, daß die Zeichen der Elementare nicht gleich jenen sind, welche die gewaltigen, ja zum teil sagenhaftigen Adligen der Ebene Erkenfara auf ihren Wappenschilden tragen. Nein, diese Symbole sind nicht von Menschenhand geschaffen!

Selbst die Andhrudniert, die Nachfahren jener sagenhaften Cafthrudnier, beschreiben die Herkunft dieser Symbole als

»Solche, von fern unserer Welt und unserer Zeit!«

Die Zeichen der Elementare setzen sich aus Symbolen zusammen, wie sie in verschiedenen Wissenschaften gleichfalls gebraucht werden. Heraldischen Farben und Symbole finden also keine Anwendung, es liegen somit rein arkane Symbole vor. Diese Symbole haben gleichfalls stellvertretende Wirkung und werden deshalb niemals leichtfertig verwendet!

Wichtig ist anzumerken, daß die Erscheinung der Elemente auf unserer Ebene nur subjektiv empfunden wird, also keinesfalls in ihrer Ganzheit erfaßt werden kann. Die ist natürlich auch der Grund für die Namensgebung der Elemente. So war z.B. die einzige objektiv erfahrene Wirkung des Elementes Luft der Wind bzw. der Sturm usw. Diese Charakteristiken der Erlebniswelt zusammen mit einer geschlechtlichen Zuteilung ergaben schließlich die Bezeichnung. Nähere Bezüge wie Causalkomponenten, symoathetische Entsprechungen und astrische Analogien entstanden erst im Laufe der Geschichte. Sogar diese Begrifflichkeiten selbst sind Ergebnisse der Konzile gegen Ende des letzten Zeitalters. Darüber hinaus sei verdenkt, daß der Vermerk der Causalkomponente

(weiblich-männlich) nichts mit dem Erscheinungsbild der Elementare zu tun hat. Die Elementare erscheinen uns lediglich als willentliche Personifizierung der Elemente, sie sind deren Charakterisierung auf unserer Ebene und somit bestimmt vom Willen der formgebenden Macht. Nur so ist es einem Aspekt des jeweiligen Elementes möglich durch diese Ebene zu wandeln und in dessen Macht zu wirken.

Zwangsläufig erhebt sich dem arkan Gebildeten die Frage, ob die Elementare, wenn schon die Elemente nicht, den Göttern der Völker gleich sind. Allein die Tatsache der Abhängigkeit der Götter von ihren Gläubigen und deren Quantität und Qualität, in Bezug auf der Götter Macht, beweist die Artverschiedenheit der Mächte. Der Extremfall macht die Tatsache deutlich:

Dominiert ein Gott durch Mengen an Gläubigen gegenüber allen anderen Mächten das Gefüge des Arkanos, so gewinnt er die Ebene vollständig. ((das entsprechende Reich (Team) hat das Spiel gewonnen)).

Man sagt, daß einige der Elementare, Herrscher und Adlige auf diese Weise ihre Wirklichkeit auf dieser Ebene gewonnen haben. Eine reizvolle Vorstellung, wenn man nunmehr das Charakteristikum der bekannten Elementare, Würdenträger und Adligen Erkenfaras in genaueren Betracht zieht.

So seien nunmehr hier die allgemein bekannten »ZEICHEN DER ELEMENTARE« illustriert dargestellt, von den Studien des Thomas O'Dugain kommentiert, wie es die Regeln des Konzils der Magier von Erkenfara zulassen:

Wasserelementar

Element:	☉	Wasser
Causalelement:	▽	Weiblich
Sympathetik:	☉	Mond, Silber
Astrische Elemente:	♋	Krebs
	♊	Fische
	♏	Skorpion

Das Haus des Mondes im Krebs, die sinkende Sonne, die Verborgenheit des Skorpions, die kürzer werdenden Tage, die Dunkelheit der Nacht vom Mond im weichen Silberlicht erhellt zeigen die deutlichen wirkende Macht der Weiblichkeit. Das Zeichen des Wasserelementars zeigt das Symbol der Fische als Mahnung der Neuschöpfung, wie der Skorpion die Symbolik der Geschlechtlichkeit markiert. Das auf der Spitze ruhende Dreieck erinnert an die weibliche Scham und zugleich das Tor unserer Weltlichkeit.

Erdelementar

Element:	☉	Erde
Causalelement:	▽	Weiblich
Sympathetik:	☉	Mond, Silber
Astrische Elemente:	♉	Stier
	♍	Jungfrau
	♋	Steinbock

Die Mischung des alchemistischen Symbols für Quecksilber aus dem gehörnten Kreis und dem Spiegel der Venus offenbart, auch als Symbole der Erdmuttervorstellung die machtvolle Kraft der weiblichen Erde, dem Werden und Vergehen, dem alles unterliegt. Stier und Jungfrau zeichnen für die ungestüme Kraft des Wachstums, das Zeichen der drei Ähren bringt die Frucht. Der Steinbock schließlich endet den Kreislauf, Symbol für das Eingehen in den Urgrund. Die Kraft der Sonne ist gering.

Luftelementar

Element:	☉	Luft
Causalelement:	△	Maennlich
Sympathetik:	☉	Sonne, Gold
Astrische Elemente:	♎	Waage
	♊	Zwilling
	♏	Wassermann

Das Zeichen mit der Spitze aufwärts kennzeichnet das Männliche im Element Luft. Die Waage zeigt uns das Ausgleichsbestreben des Elementes und es wiegt die Frucht, welche erbracht wurde. Die Frucht der Vereinigung im Frühjahr, welche uns die Zwillinge als urgeigenste Macht bescheren. Die steigende Sonne bescheint dies mit länger werdenden Tagen, welche Licht zum Wachsen laßt. Der Wassermann als Jüngling mit dem Krug nie endender Fülle, der das Leben speist verdeutlicht die treibende Kraft des Elementes.

Feuerelementar

Element:	☉	Feuer
Causalelement:	△	Maennlich
Sympathetik:	☉	Sonne, Gold
Astrische Elemente:	♈	Schuetze
	♈	Widder
	♌	Loewe

Der Pfeil. Symbol der männlichen Zeugungskraft und zugleich als Speer. Zeichen des Herrn der wilden Jagd, abgesandt von Vishnu, der als Rikmensch die dunklen Kräfte in die Flucht schlägt oder als Widder, einem starken aufrecht stehenden Mann mit dem Stab der hellen Gerechtigkeit in der Hand. Symbol für den Sonnengott. Der Löwe ist sein eigen und majestätisches Geschöpf, als Bild des Sieges der Sonnenkraft, der Macht im Haus der Sonne. Schild und Whr unbändiger Tatkraft.

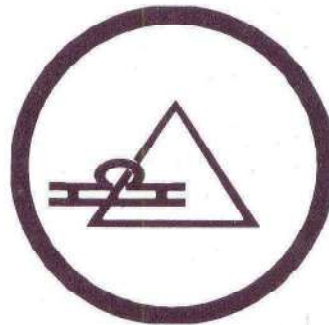
Runenelementar

Element:		Magie
Causalelement:	Y	Dualtaet: männlich-weiblich
Sympathetik:	☉	Sonne, Gold
Astrische Elemente:	♁	Drache
	♂	Einhorn
	☉	Kelch

Der Sechsstern als Zeichen der Ganzheit aus den Elementen Wasser (weiblich) und Feuer (männlich). Symbol zur Abwehr des Bösen: Der Kreis für die Ebene mit ihrem Zentrum, ein Punkt, zugleich für Gold, dem Stoff der Reinheit: Im Triumvirat der Drache für den Willen, das Einhorn für die Kraft und der Kelch für die Kunst. Ausdruck für das magische Wirken des Allerhöchsten. So zeigt sich der Dualismus als Einheit der Gegensätze, als Symbol jener schöpferischen Kraft, welche allein sinngebend, über die pure Existenz hinaus, verständlich ist.

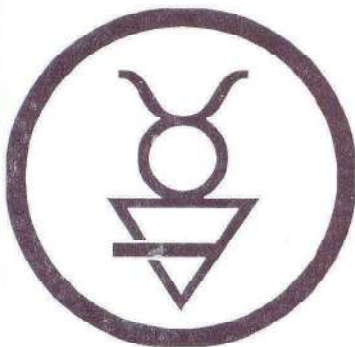


Feuer

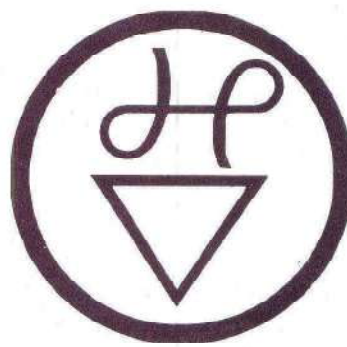


Luft

Magie

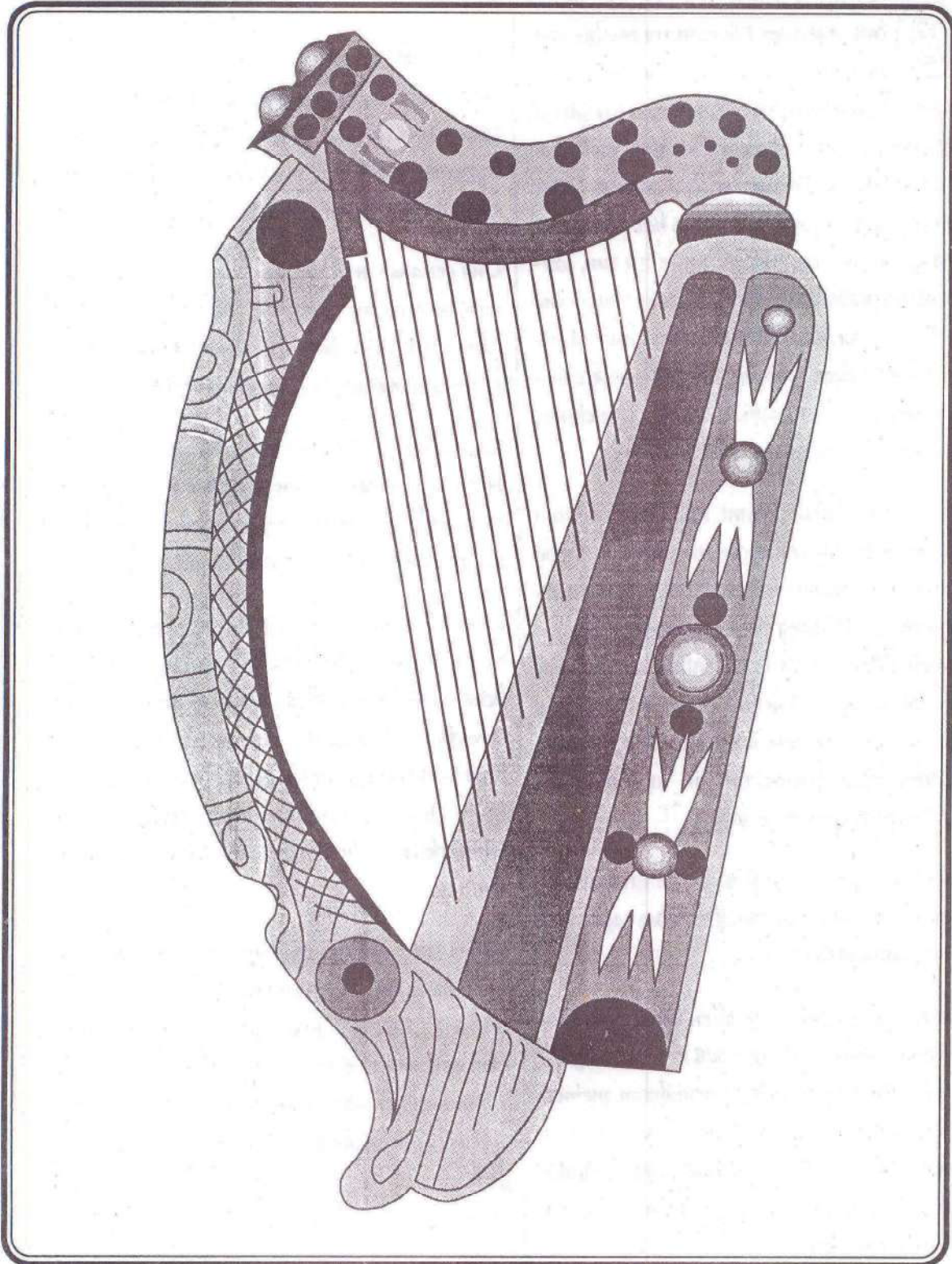


Erde




Wasser

Der Klang Der Laute



Ich Philip Fitzdasar, König von Tirnan Og, Stadtherr und Seneschall von Rhün, Träger des ewigen Funkens, und Träger der goldenen Klampfe, Erster Bode Erkenfara's,

abe auf eigenen Wunsch und durch den Segen der Elementare beschlossen, in den Blättern Erkenfara's ein Forum zu schaffen, in welchen die Taten und Ereignisse der letzten 12 Monate beschreiben und gewürdigt werden soll. Diese Forum soll den Namen »Der Klang der Laute« tragen, denn es hat nichts mit den Mitteilungen des Reiches Rhün zu tun, sondern entsprang dem Wunsch die vielen Taten und Einzelleistungen von Edlen Frauen und Männern zu würdigen und die unzähligen kleinen Begebenheiten und Geschichten aufzuzeichnen, um sie dem vergessen zu entreißen.

Es sei auch nochmals betont und deutlich kund getan, daß diese Mitteilungen als meine Aufgabe als Barde verstanden werden sollen, und nicht als persönliche Belobigung oder Beleidigung. Fortan mögen die Edlen der Welt Erkenfara aber wissen und sich bewußt sein, daß ihre Taten, in Guten wie in Bösen, im Edlen wie im Schändlichen meine Aufmerksamkeit finden und in angemessener Weise dargestellt werden sollen.

Das bedeutendste und aufwendigste Ereignis der letzten 12 Monate, war zweifellos das sagenumwobene Minnegericht.

An dieser Stelle möchte ich allen beteiligten Damen, die so zahlreich waren, daß es nicht möglich ist sie hier alle namentlich zu erwähnen, meinen Dank dafür übermitteln, daß sie sich so begeistert auf dieses Minnegericht einließen und es durch ihre Kreativität und ihren Anmut zu etwas sehr besonderem machten.

In Absprache mit den Elementaren sei hier der ganzen Welt Erkenfara kund getan, daß alle beteiligten Damen von nun an und immerfort das Recht haben, den Titel »Frouwe« zu tragen. Dies sei Ausdruck ihrer Erhabenheit und Zeichen des Respektes den die Welt ihnen entgegenbringt.

Aber auch die edlen Minnehelden sollen nicht unerwähnt bleiben. Denn sobald die Nachricht vom Minnegericht in der Welt verbreitet war, begannen die Edlen Männer überall in der bekannten Welt ihre Dame zu umwerben.

Und genauso groß wie die Zahl der schönen Damen, so groß war auch die Zahl ihrer Verehrer. Allerdings sollen doch zwei besonders hervorgehoben und namentlich erwähnt werden.

Zum einen sei dies der leichtfüßige Graf Mirur Hee'sa, Lord der Melam Kal, der nicht nur den verschollenen Schatz wiederbeschaffte, sondern auch als der Edelste Minneheld gilt.

Zum anderen sei dies Firlefanz, Generaldespot von Firle-Fanta, der ebenfalls durch sein beharrliches und ideenreiches Werben großen Ruhm erreicht hat. Seinen strahlenden Höhepunkt aber fand das Minnegericht in der Zeremonie, in der die Edlen Helden Erkenfara's die wiederbeschafften Schmuckstücke den einzelnen Damen zuordnen mußten.

Dieses Ereignis ist deshalb besonders erwähnenswert, da es eine der wenigen Gelegenheiten war bei der ALLE Edlen Erkenfara's friedlich zusammen saßen und eine ausgelassene und fröhliche Stimmung herrschte. Möge die Minnen auch in Zukunft solche mächtige Zaubertaten vollbringen!

Nach dieser Zusammenkunft der Edlen wurde zur letzten Prüfung gebeten - Einen Wettlauf. Dieser wurde, wie konnte es anders sein, von Graf Mirur Hee'sa, dem Lord der Melam Kel gewonnen. Leider erwies es sich, daß auch unter den Ehrbaren Minnestreitern ein Schwarzes Schaf verborgen war, das in Schändlicher Weise den

Weg abzukürzen. Gerechterweise wurde es aber von den wachsamem Augen der Edlen Damen und ihren Helfern erkannt und mußte zur Strafe den Spott und das Gelächter der Schönen über sich ergehen lassen. Möge dies allen eine Warnung sein.



Dann kann ich auch nicht umhin die anwesenden Damen ein weiteres mal zu loben. Nicht nur, daß sie gar prächtig gekleidet waren, sie hatten auch mehrere Gewandungen in ihrem Gepäck. Diese leuchtende Beispiel regte mich zu der Idee an, im nächsten Jahr diejenige Dame zu ehren, die das »schönste« Gewand hat. Dabei soll nicht der Reichtum beeindrucken, sondern zwei Fragen werde ich mir stellen. Erstens ist es wichtig, daß das Gewand dem Charakter der Dame entspricht und zweitens sollte es die Kultur aus der sie kommt widerspiegeln.

Leider muß im Zusammenhang mit der Gewandung der Edlen noch ein Ärgernis angesprochen werden. Obwohl wir nun schon in das vierte Jahr gehen, haben es einige Edle immer noch nicht geschafft, sich eine Gewandung zu beschaffen, die diesen Namen auch verdient!

Ich zitiere aus der uns zugrunde liegenden Regel, die Gesetz ist, aus dem Kulturellen Teil, Kapitel 2, Seite 4:

»Zur Landeskultur gehört eine entsprechende Kleidung (Gewandung genannt), die Kleidungsstücke der heutigen Realzeit nicht oder nur verdeckt enthalten darf.«

Es braucht sich niemand in den finanziellen Ruin zu stürzen. Aber ich bin mir sicher, daß einige »Gewandungen« nur Gleichgültigkeit zum Ausdruck bringen. In der Welt Erkenfara gibt es genügend gute Beispiele, wie man mit etwas Fan-

tasie und Kreativität passende und schöne Gewänder bekommen kann.

Da ich der Meinung bin, das uns die Welt Erkenfara verpflichtet mindestens das Gesetz des Phoenix zu befolgen, werde ich im nächsten Jahr auch auf die Nicht-Gewandeten-Charaktere achten! (Anmerkung der RED: Charaktere ohne Gewandung sind nicht existent!!!)

Doch zum Schluß soll die Sprache noch einmal auf etwas erfreuliches kommen. Die Hochzeit zwischen der schönen Prinzessin Samira Al Almadi, Herrin von Xamany, in Yaromo und mir selbst wuchs sich zu einer Feierlichkeit auf ganz Erkenfara aus. Ich möchte hier all diejenigen danken, die sich bemüht haben, diesen Abend zu gestalten. Wir sollten so etwas wiederholen, als Ausdruck, das wir alle zusammen »spielen«.

Meinen besonderen Dank möchte ich an dieser Stelle aber der Edlen Saris Be Khan, Hohepriesterin von Yaromo und Herrin zu Xixa, für die Organisation und die wunderbare Hochzeitszeremonie und meinem Freund Rashid Al Shaban Ibn Mirlam Khan, Amir zu Xetin, der »Standhafte«, für die viele Arbeit und Mühe, die er sich um den Hochzeitsbraten machte, aussprechen.

Ich hoffe, auch im nächsten Jahr haben sich einige Edle Gedanken zur kulturellen Bereicherung Erkenfara's gemacht und sehne schon den nächsten Flug des Phoenix herbei.

Legenden & Geschehnisse aus dem Reich Avallon



Zum Brennenden Phoenix

Die Zeit verging wie im Fluge, viel ist Geschehen im letzten Jahre. Reisende Händler und Abenteuer/innen trafen sich in meinem Gasthaus.

Nachrichten und Gerüchte machten die Runde, glaubwürdiges und unglaubwürdiges wurde erzählt, viel gäbe es zu sagen, doch nur vom Reiche Avallon möchte ich schreiben, da mir von seinem edlen König Tschierchill dies aufgetragen wurde.

Vom Ritter ohne Namen schreibe ich, der Ritterlichkeit predigt, aber zu feige ist seinen Worten Taten folgen zu lassen und es versäumt ritterlich den Handschuh zur Fehde zu werfen.

Das Konzil und auch Avallon beklagt ihre Opfer, so geschah es dann, daß Hughu von Stonedhedge etwas eingenebelt von den süßen Düften der göttlichen Pflanzen Cannes und Nah-bis, welches zu hauf auf der Insel Aschisch angebaut wird, sich auf ein Duell auf Leben und Todeinlieb und dies zu aller Überraschung verlor.

Die Gilde der Diebe und (Hals) - äh - Beutelschneider wurde von edlen Recken aus Avallon, Yaromo und anderen Reichen gegründet. Böse Zungen glauben zu wissen, das die Werte dieser Gilde mehr zulauf und Anhang finden, als die Tugenden der Ritter.

In diesem Zusammenhang läßt Herrscher zu Camelot mitteilen, daß die Bauern aus Yaromo keine Diebe und Strolche sind, und daß es nur ein infames

Gerücht ist, wonach Adlige dieses Reiches versuchten die Reichsinsignien zu stehlen.

Die Gleichsten unter den Gleichen im Reiche Avallon trafen sich um eine Kreuzfahrt im Mare Rhunikum zu feiern. Aufgeschreckte rhunsche Flotten und deren Matrosen schlossen sich der Kreuzfahrt an, froh endlich den strengen Riten zu entkommen und mit der Aussicht einige Monde in ungezwungener Atmosphäre den Annehmlichkeiten avallonscher Lebenskultur zu fröhnen.

Es gab allerdings auch Stimmen die meinten, das man die avallonsche Kultur auch mit Piraterie vergleichen könnte.

Diese Kritiker verstummten jedoch sehr schnell, wenn sie von der sagenhaften Abschlußparty hörten, zu der sich sogar, man höre und staune, der Hochkönig von Rhun einfand.

Lange währte der Abend, viel wurde getrunken und geraucht, viel gesungen und geredet. Einer stellte sich schon als Hochkönig von Erkenfara vor, dieser kleine vermessene Scharbarac wurde dieser Person jedoch schnell verziehen, als er sich bereit erklärte, ein großes Feuerwerk zu Ehren von Avallon und seiner Edlen zu veranstalten. Dieses Feuerwerk wird wohl noch lange in Erinnerung bleiben, die Begeisterung kannte keine Grenzen. Immer mehr forderten die Matrosen, der Hochkönig lief in Topforn auf, doch irgendwann zeigte der Alkohol seine Wirkung.

die Kräfte des Hochkönigs schwanden dahin, bis er schließlich zusammenbrach und in windeseile auf ein Lazarettschiff von Rhun gebracht wurde. Einige der Matrosen wollen gehört haben, wie er kurz vor dem Zusammenbruch sagte:

»Uichh lüeebee eüch ahhllee - Ihr gönnd vohn mir ahllées habben, wahs ühr wohlld.«

Amer Hochkönig, wie die Mediziner feststellten, war das letzte Bier, das er getrunken hatte, schlecht gewesen, was natürlich die Vermutung nahelegt, daß er ein Importbier zu sich nahm, obwohl er dies gar nicht wollte. Die Folgen dieses Genusses spürte er am nächsten Tag, als er aufwachte und mit seinem Kopf nicht durch die Tür paßte, durch die er seinen Thronaal erreichen wollte. So mußte der Thron denn leer bleiben.

Einige Gemarken Urwald auf Aschisch wurden von der zurück kehrenden Kreuzfahrtgesellschaft in

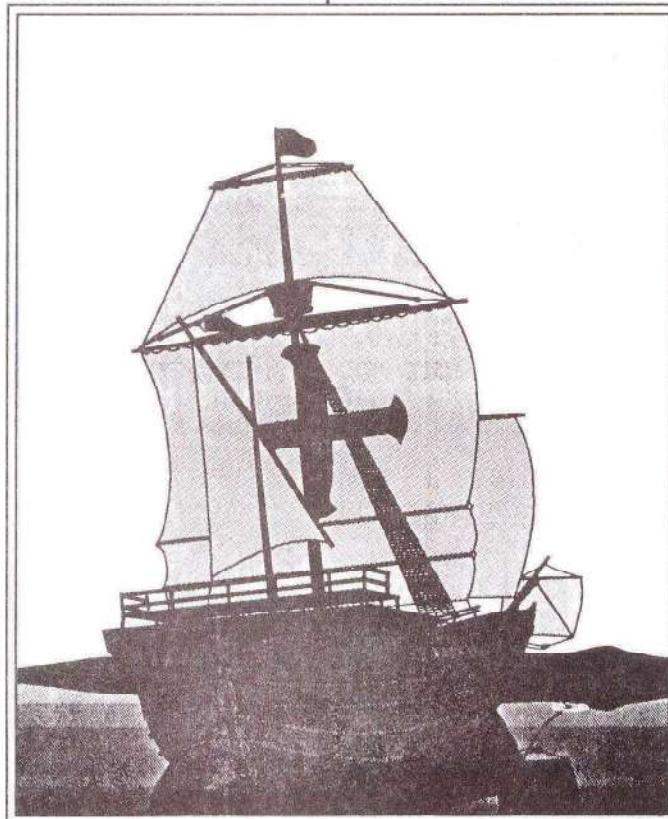
die Steinzeit zurück gebomt. Nach bisher unbestätigten Meldungen sollen sich auf diesen stark umkämpften Gemarken ein paar Krieger von Eoganachta befunden haben. Überbleibsel dieser Truppen konnten nicht gefunden werden.

Im Angesicht der nachrückenden avallonschen Krieger übergaben sich weitere Armeen Eoganachtas den glorsichen Truppen.

Geschrieben zu Audvacaar, von

Weinrich Hopfenblume

PS.: Ein großes Dankeschön im Namen aller Adligen des Reiches Avallon an die Reiche Yaromo und Rhun, für die Einladung zum Hochzeitsgelage und für die Köstlichkeiten, die hierbei ausgeschenkt wurden.





Legenden & Geschehnisse aus den Unabhängigen Königreiche um Djabalar



Etwas Lebenserfahrung

von Firlé Janz

Lach nur über mich, Mensch.

Lach nur über meine Körpergröße von 85 cm, über meine zerbrechliche Gestalt und über meine Augen, deren Pupillen bei Nacht rot werden. So sieht das Volk der Kobolde halt aus. Und mir wächst genauso ein Bart wie dir.

Du sagst, mich könnte ein Windhauch davontragen, Krieger. Ich habe schon so manchen Sturm der Zeit heil überstanden und dabei Kreaturen deines Schlages sterben sehen. Damals, bei der großen Zusammenkunft der Völker am Fuße des Shen Kattar, starb mein König; ich überlebte. Ich überlebte das Chaos, als der Phoenix das Anlitz Erkenfara's veränderte.

Mein Volk machte mich danach zu seinem König.

Als ich meine Burg Firlé-Fanta im ersten Jahr der dritten Ära errichten ließ und zum Generaldespoten ernannt wurde, töteten mich auch nicht die neidischen Blicke.

Jaja, rassel nur mit deinem Schwert. Ich habe erfolgreich ohne Schwert Widerstand gegen die Herrschaft der Oger und Orks geleistet. Da habe ich Zeichen der Hoffnung gesetzt, nicht nur durch mein Verbot der Sklaverei.

Blicke nur Hochmützig auf mich herab, Kurzlebiger. Wenn du erst so alt bist wie ich, werde ich vielleicht auf dich herab blicken. Mit meinen 68 Jahren habe ich schon auf manchen Gräbern getanzt.

Warum nicht auch auf deinem? Ich werde mich wohl noch des Lebens freuen, wenn man sich an dich nicht mehr erinnert. Vielleicht werde ich mich in ein paar Jahrhunderten mit deinem Geist unterhalten, wer weiß.

Raffe nur so viel Gold wie du kannst, Habgieriger. Horte all dein Wissen, Zauberer. Bange um deine Macht, Herrscher. Du kannst nichts davon mitnehmen, wenn deine Stunde schlägt.

Warum lachst du nicht mehr?

Sag nur, ich sei ein Narr. Sind sie nicht auch Narren, die Männer von Ehre?

Waren Girtmbart Bolzenschneider und Armath Ardan auch Narren, als sie in ehrenvollem Kampf einzeln gegen Ferret-Al-Dos kämpften und dadurch die Schlacht verloren?

Du hättest wahrscheinlich erbarmungslos und brutal deinen Vorteil genutzt und gewonnen.

Es wäre aber kein Sieg von Dauer gewesen.

Doch es gibt wohl Dinge, die ihr Menschen wohl nie verstehen werdet.

Du lächelst, wenn ich das Wort "Ehre" in den Mund nehme. Da bist du nicht allein. Selbst andere, langlebige Rassen lächeln darüber.

Es gibt sogar Dinge, die sie noch immer nicht verstehen können.

Und es gibt Dinge, die ich nie verstehen werde!

Ja, jetzt lachst du wieder.

Doch diesmal ist es nicht das hämische Lachen von vorhin.

Lach ruhig dein herzhaftes, freundliches Lachen!

Es gehört zu den Dingen, die in letzter Zeit selten geworden sind.

Der Umsturz

von Firle Janz

Ein schöner Herbsttag heute. Warme Sonnenstrahlen erhellen diese Welt, die sich in diesen Tagen etwas bunter gibt als sonst. Von meinem Fenster aus, kann ich das muntere Treiben auf Firle-Fanta beobachten. Geräusche aus Schmelde, Stall, Küche und Schreinererei mischen sich mit den Kommandos der Soldaten, dem Felschen der Händler und dem kleinen Schwatz unter Freunden. Es liegt eine gelöste, fröhliche Stimmung in der Luft.

Doch das war nicht immer so.

Gleich nach der Errichtung dieser Bürgerrechte mich durch den Ratten-Express eine traurige Nachricht: Angehörige meines Volkes wurden als Zielmarkierungen zur Einstellung von Kartapullen benutzt!

Fast gleichzeitig mit dem Bedauern der Regierung, daß einige Kobolde beim Test einer neuen Waffe gestorben seien, tauchte in den Kneipen der Oger und Orks die Speise "Kobold in Aspik" auf. Meine Protestbriefe an den Regenten blieben allerdings ohne Antwort und Wirkung.

Statt dessen lobte man meinen Burgbau als heroische Tat zur Verteidigung der Dynastie und Erhaltung ihrer Kultur. Als Auszeichnung wurde ich zum Generaldespoten ernannt.

Wenig später wurden Bewohner meines Lehensgebietes zur "Befriedigung der Bedürfnisse von Ogern und Orks" abberufen. Viele sah ich nie wieder. Von einem, der Monate später wieder in seine Heimat gelangte, erfuhr ich von seiner Versklavung, seinen Leiden und seiner Flucht.

Nun war das Maß übertoll!

Bis dahin hatte ich nur einen Teil der Lieferungen, die für die Regierung bestimmt waren, umgeleitet und der Bevölkerung zurückgegeben. Meiner Bitte um mehr Soldaten zur Bekämpfung von Räuberbanden, war nachgekommen worden.

Nun aber entschloß ich mich, ein Bündnis mit Zwergen und Elfen zum Sturz der Regierung einzugehen! Bevor es allerdings zu einem Treffen mit Grimbart Bolzenschneider und Armath

Ardan kam, hatte ich noch einige Zeichen zu setzen. Ich verbot per Erlaß die Sklaverei in meinem Lehen, ließ die Verbindungsmänner zur Regierung verhaften und falsche Depeschen an die Regierung schicken, damit diese nicht mißtrauisch wurde. Dabei war es Vorteil, daß Angehörige meines Volkes Zugang zu wichtigen Informationen der Oger und Orks fanden. Ebenso konnten Kobolde wichtige Verteidigungspunkte in der Hauptstadt Athibulus auskundschaften.

Und der Ratten-Express funktionierte tadellos.

Dann erst machte ich mich auf, um mit Grimbart Bolzenschneider und Armath Ardan einen Plan zum Sturz der Regierung zu schmieden. Als Treffpunkt war eine drittklassige, heruntergekommene Schenke ausgewählt worden. Auf dem Weg dorthin verriet ich jeden Kontrakt mit der Bevölkerung, um unser Unternehmen nicht schon im Ansatz zu gefährden.

Als ich an der Schenke ankam und das Hinterzimmer betrat, war Grimbart Bolzenschneider und Armath Ardan schon anwesend. Sie standen vor einem grob gezimmerten Tisch, auf dem die Karte der Dynastie lag. Die Karten der Nachbarreiche befanden sich auf dem umstehenden Schemeln und Bänken. Nachdem ich das Zimmer verschlossen hatte, erklärte mir Grimbart Bolzenschneider den derzeitigen Stand der Truppen.

Danach berieten wir, wie wir den Umsturz in die Tat umsetzen wollten.

Eines war uns ziemlich schnell klar: Der Umsturz mußte möglichst bald und sehr schnell erfolgen. Vielleicht hatten die Riche, die sich von der Außenpolitik der "Dynastie" beleidigt sahen, schon einen Feldzug gegen uns in Vorbereitung. Wir durften also unsere Truppen gar nicht in einem Bürgerkrieg ausbluten lassen, da unser Land dann möglicherweise von fremden Heeren überannt worden wäre.

Es mußten also möglichst gleichzeitig Stein-schlag-Ogerus Oe gich Ka'laal und Nackenbetler Uulkau auf Eis gelegt werden und ihre Verbindungen zu den Heeren unterbunden werden.

Weiterhin mußten wir im Falle des Erfolges schnell die Kunde vom Sturz der Regierung verbreiten.

Somit begann der Plan des Umsturzes!

"Die Zwerge- und Elfengarden werden die Reichshauptstadt Athibulus einnehmen!", verkündeten Grimbart und Armath im Gefühl des sicheren Sieges. Ich verwies jedoch darauf hin, daß ein Sturm auf Athibulus bei vorbereiteter Verteidigung selbst für die Zwerge- und Elfengarden reinen Selbstmord wäre. Vielmehr wollte ich versuchen, unsere Truppen unter Nutzung der Informationen meines Volkes einen Zugang in die Hauptstadt zu verschaffen. Oder zumindest einen Schwachpunkt in der Verteidigung herbeizuführen.

Weiterhin galt es herauszufinden, wann sich Ogerus und Uukau zu einer "Unterredung" treffen, die ihre Aufmerksamkeit durch Alkoholeinfluß mindern würde. Umso besser, wenn dies außerhalb von Athibulus geschah.

Während ich mich also um die verteidigenden Truppen von Athibulus kümmerte, stellten Grimbart und Armath ihre Truppen auf und sahen sich nach weiteren Verbündeten um. Mit diesen Plänen in unsren Köpfen und Freundschaft in unseren Herzen, gingen wir auseinander.

Auf meinem Weg nach Firse-Fanta ging ich zwar jedermann aus dem Weg, wäre aber beinahe von einem Trupp Orks gefangen worden, der im Hinterhalt lauerte.

Glücklich in Firse-Fanta angekommen, sandte ich sofort Briefe mit dem Ratten-Express nach Athibulus. Die Kobolde, die diese Briefe erhielten, sollten die Hauptstadt und ihre Verteidigung ausspionieren.

Nach knapp einer Woche erhielt ich die gewünschte Informationen. Es wurde ein zweites Treffen mit Grimbart und Armath vereinbart. Als Ort diente wieder das Hinterzimmer jener heruntergekommenen Schenke, deren Namen ich nicht nennen will, um den Besitzer vor ubelgelaunten Ogern und Orks zu schützen.

Wieder vermied ich auf dem Weg zum Treffpunkt jede Begegnung mit der einheimischen Bevölkerung.

Diesmal war ich der Erste. Grimbart Bolzenschneider und Armath Ardan kamen erst am darauf folgenden Tag. Sie brachten jedoch jemanden mit.

Er stellte sich als Fürst Haijar vor. Seine Heimatstadt war von den Orks übernommen und zur Festung ausgebaut worden. Seitdem befand sich seine Sippe mit den Orks im verdeckten Krieg. Er wollte die Gunst der Stunde und des Schicksals nutzen und verbündete sich mit uns.

Außerdem hatte er herausbekommen, daß Ogerus und Uukau sich in näherer Zukunft treffen wollten.

"Der Kopf des Orks gehört mir!", sagte er grimmig. "An der Spitze meiner Truppen werde ich den Oger und den Ork in ihrem Bau erledigen."

Nun gut; das Problem hatte er uns somit abgenommen.

"Die Elfengarden stehen bereit, um gemeinsam mit den Kriegern der Zwerge Athibulus zu erobern.", sagte Armath voller Stolz.

Grimbart verkündete: "Die Zwergenkrieger sind bereit für die Aufgabe, das Land von der Herrschaft der Oger und Orks zu befreien."

"Und ich werde euch mit Hilfe meines Volkes die Tore von Athibulus öffnen. Dann können sich Grimbart's Zwerge und Armath's Elfen mit den Verteidigern herumschlagen und beweisen, daß sie das Wert sind, was ihre Könige von ihnen behaupten."

Diese Bemerkung konnte ich mir nicht verkneifen und ich erntete die abwertenden Blicke von Armath und Grimbart.

"Mach du uns erst mal die Tore auf!", meinte Armath. "Wenn du das überhaupt zustande bringst."

"Keine Sorge!", meinte ich beleidigt.

"Wenn es mir nicht gelingt, könnt ihr euch immer noch an den Stadtmauern die Schädel einschlagen lassen!"

"Wir werden eine offene und ehrliche Schlacht austragen, und nicht wie ihr Kobolde in das nächste Versteck eilen." Die Worte von Grimbart hatten einen verächtlichen Unterton.

"Ich werde meinen Teil zu der Eroberung von Athibulus beitragen und damit viele eurer Krieger am Leben erhalten. Ich werde euch den Weg in die Stadt öffnen. Sorgt ihr mit euren Truppen dafür, daß Athibulus erobert wird!"

Ich war nun meinerseits zornig.

Das Volk der Kobolde wird auch von den langlebigen Völkern der Elfen und Zwerge nicht für gleichwertig gehalten.

Nun gut, ich kann damit leben. Sollen sich doch die stolzen Elfen und Zwerge mit den Ogeren und Orks herumschlagen. Wenn sie so scharf darauf sind, sich selber umzubringen. Ich werde sie nicht davon abhalten.

Wir besprachen noch einige andere Angelegenheiten und setzten einen Zeitpunkt fest, an dem Athibulus angegriffen werden sollte.

Dann gingen wir unserer Wege. Sobald ich in Firle-Fantia ankam, scharte ich einige meines Volkes um mich. Einigen davon gab ich Anweisungen, die sie im Falle der Niederlage der Verschwörung befolgen sollten. Mit dem Rest machte ich mich auf den Weg Athibulus, der Hauptstadt.

In unserem Gepäck befanden sich neben unserem eigenen Proviant, auch die Schlüssel zu so manchen Weinkeller in Athibulus, ein paar Hundert kleine Fähnchen und ein paar Schriftbändern, auf denen "Hoch den Unabhängigen Königreichen!" stand.

Nach einigen Tagen voller Strapazen und unruhiger Nächte erreichte ich mit meinem Gefolge Athibulus. Es gelang uns, ungesehen in die Stadt einzudringen.

Während der nächsten Tage gelang es uns, den Wein- und Biervorrat von so manchem Keller zu verringern. Doch diese Getränke waren nicht für uns bestimmt. Mit ihnen jüllten wir die Wachtuppen der Ogeren und Orks in der Nacht vor dem Angriff der Elfen und Zwerge auf Athibulus ab.

Außerdem ließ ich in der Stadt die mitgeführten Fähnchen an die Bevölkerung verteilen. Ich ließ den Leuten erzählen, das morgen ein Feiertag sei, an dem die Zwerge und Elfen eine große Parade abhalten würden, die schon in den frühen Morgenstunden beginne. Kurz vor Sonnenaufgang, die Stadt erwachte gerade zum

Leben, begab ich mich mit den Angehörigen meines Volkes zum Haupttor. Die Wachen dort schliefen erwartungsgemäß. Das lag nicht allein am übermäßigen Alkoholgenuß. Ihre Getränke hatte ich vorsorglich mit etwas Schlaftröpfchen gestreckt. Sie würden nicht einmal erwachen, wenn man das Tor vor ihnen mitsamt der Mauer abreißen würde.

Ein Blick nach draußen zeigt, daß die Zwerge- und Elfengarden schon auf Athibulus zumarschtierten.

Es verlief alles nach den traditionellen Regeln: Ein "Was wollt ihr?" der wachhabenden Orks auf der Mauer wurde mit einem Pfeilhagel aus Elfenbögen und Zwergenarmbrüste beantwortet. Das darauf folgende Alarmgeschrei ließ die trunkenen Orks und Ogeren auf die Mauer rennen, um den einsetzenden Sturm auf Athibulus abzuwehren.

Es begann der Kampf um Athibulus.

Die Torwache bekam von all dem nicht das geringste mit. Inzwischen hatte sich auch schon eine große Anzahl Menschen bei dem Tor versammelt.

Während draußen der Kampf um die Stadtmauer immer unerbittlicher wurde, ließ ich die Bürger sich in Reihen zu beiden Seiten der Straßen aufstellen.



Als die erste Angriffswelle ernsthafte Verluste zu erleiden drohte, ließ ich noch einmal das Schwanken der Fähnchen proben. Die Zwergen- und Elfenkrieger zogen sich gerade von der Mauer zurück, als ich das Tor öffnen ließ.

Verdutzt blickten sowohl Elfen als auch Zwerge, Oger wie Orks auf die jubelnde Masse, die aus dem offenen Tor herausströmte. Schlagartig hörten alle Kämpfe auf. Ich eilte Grimbart und Armath entgegen, denen die Verwunderung immer noch anzumerken war.

"Was soll das denn?", fragte Grimbart erstaunt.

"Zivilisten haben bei einer Schlacht nichts zu suchen", bemerkte Armath.

"Und warum jubeln die denn? Das passiert doch immer erst, wenn die Schlacht vorbei ist." Grimbart konnte das soeben Geschehene nur schwer begreifen.

"Die Schlacht ist vorbei!", verkündete ich. "Und wir haben gewonnen."

"Aber das entspricht gar nicht den traditionellen Regeln!" Grimbart und Armath sprachen die Worte wie aus einem Mund.

"Das ist doch vollkommen egal!", brüllte ich. "Jetzt seht zu, daß ihr die verteidigenden Oger und Orks gefangen nehmt. Die kommen sonst noch auf die Idee, weiter zu kämpfen. Und seht zu, daß ihr eine ordentliche Parade zustande kriegt. Das erwarten die Leute jetzt von euch."

"Da müssen sich meine Leute aber erst noch die Rüstungen reinigen.", meinte Grimbart.

"Von einem sauberen Äußeren und der Haarpflege ganz zu schweigen.", fügte Armath hinzu.

"Dazu ist jetzt keine Zeit. Allerhöchstens nur Rüstungen gerade rücken und mit den Fingern durchs Haar fahren. Aber zuerst solltet ihr den Verteidigern die Waffen abnehmen!" Es schien mir dazu Eile geboten.

Es gelang den beiden Königen ziemlich schnell, ihre Truppen einzuweisen. Während ein Teil sich zu einer Parade aufstellte, verhaftete der andere Teil der Truppen die verteidigenden Orks und Oger. Diese hatten immer noch nicht die Lage durchschaut und ließen sich in dem Glauben in die Kerker werfen, sie hätten die Schlacht durch einen dummen Zufall verloren.

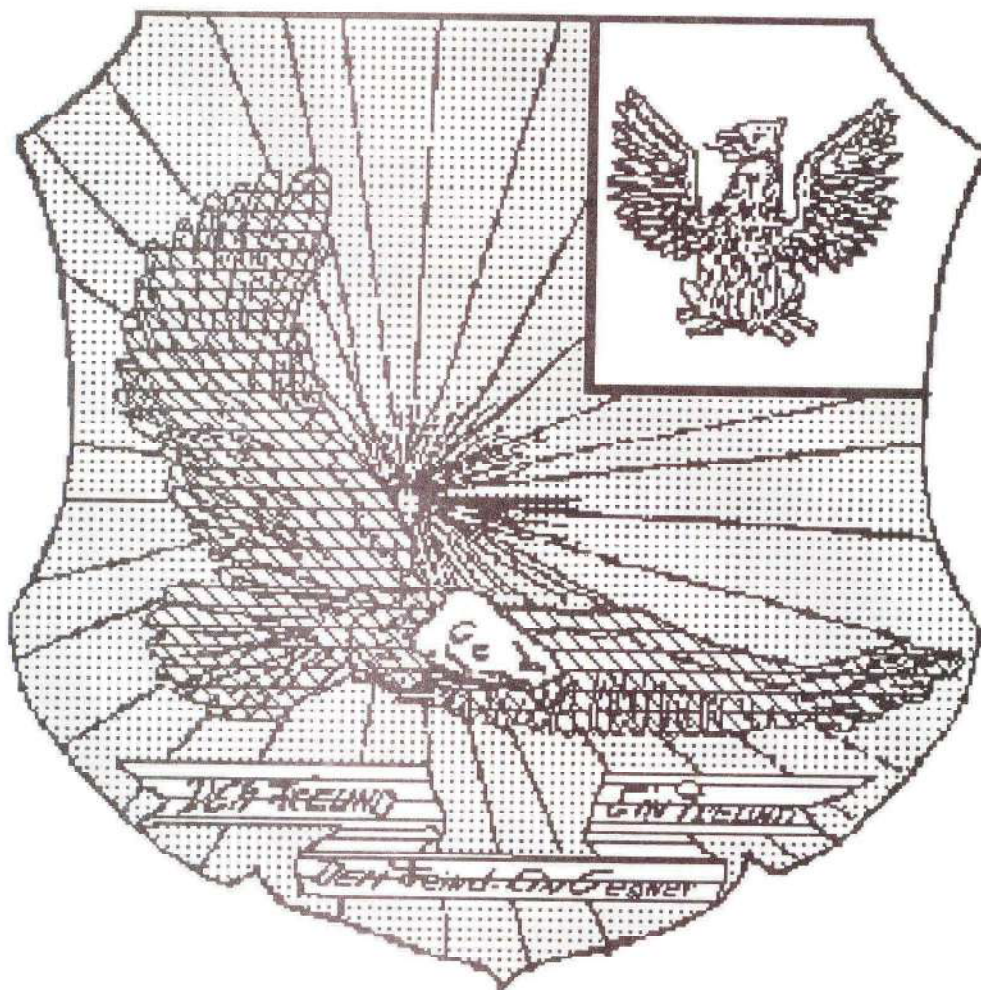
Derweil zogen Grimbart, Armath und ich an der Spitze von Zwergen- und Elfenkrieger und dem Koboldtrupp in einer großen Parade durch die Straßen von Athibulus. Das Volk jubelte uns zu.

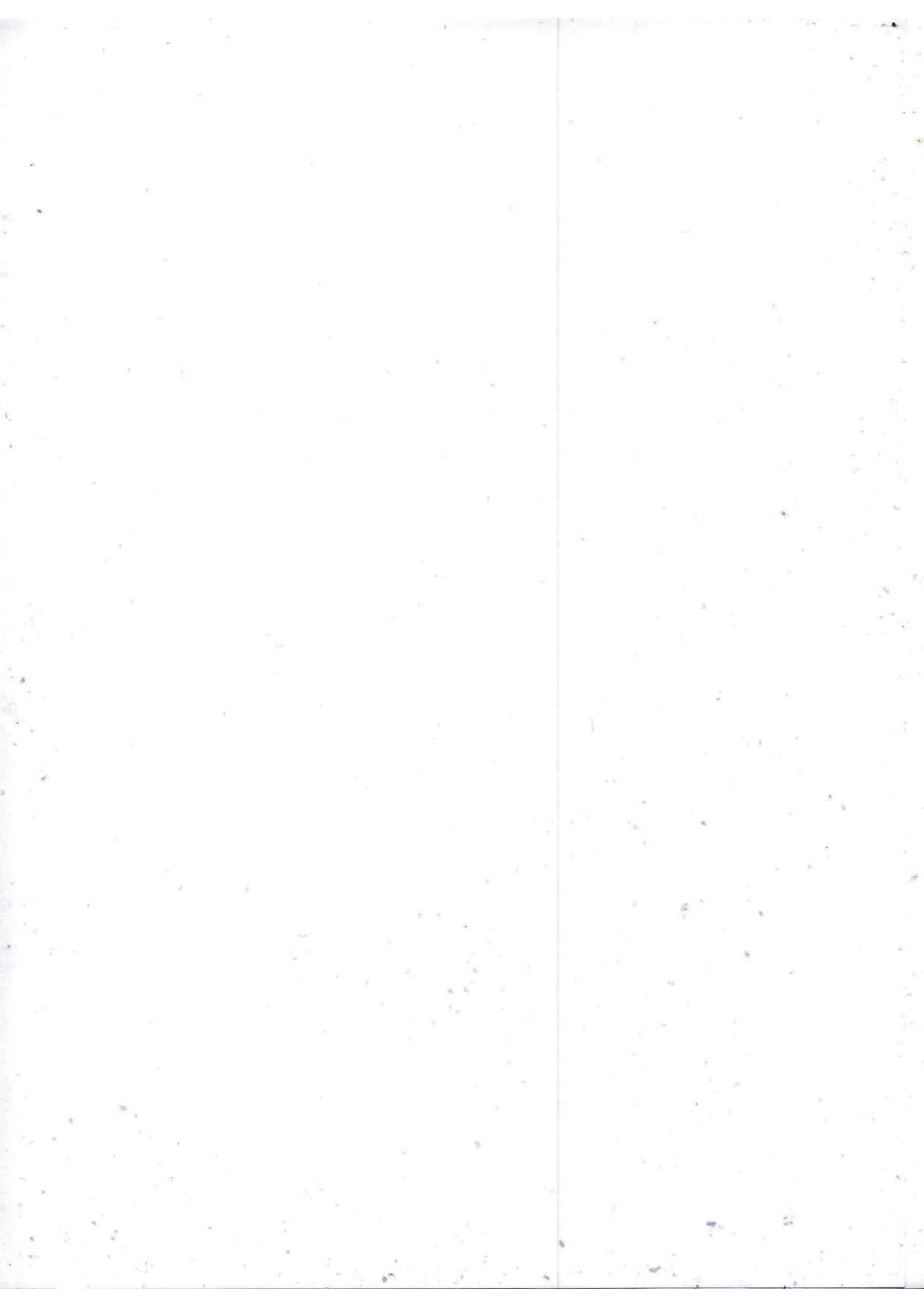
Am Nachmittag erreichte uns ein Bote mit der Nachricht, daß man Haijar Wulkau erschlagen und Ogerus gefangen hatte. Nun kannte der Jubel und die Freude keine Grenzen mehr.

Unsere Sache hatte gestegt!

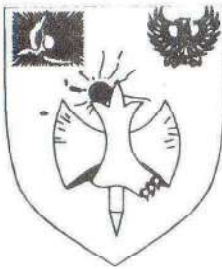


Legenden & Geschehnisse aus dem Reich Yaromo





Die WAPPEN VON YAROMO



Schah Hadad
Ibn Jalal Al Din
Festungsherr zu Xoivia
Herr der 10.000 Reiter



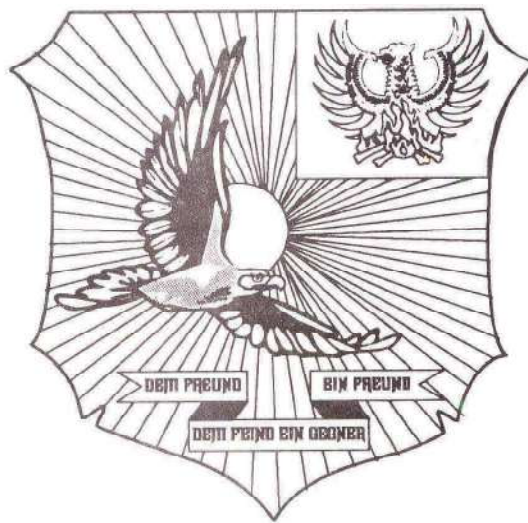
Padischah
Ferret Al Dos
von Yaromo
Residenz in Xerla



Scheich
Alric Cleadheamhor
Stadthalter
in Xox



Herrführer
Phaedra ad Elbarra
1. Heerführerin von
Yaromo



Amir
Rashid Al Shaban Ibn
Mirlam Khan, der
Standhafte
Burgherr zu Xetlin



Hohepriesterin
Saris Be Khan
Herrin zu Xixa
Bewahrerin der
Geschichte



Priesterin
Samira Al Almadi
Prinzessin zu Xamany



Heerführer
Hadschi Halef Omar
Ben Hadschi Abdul
Abas Ibn Jadschi
David Al Gossara



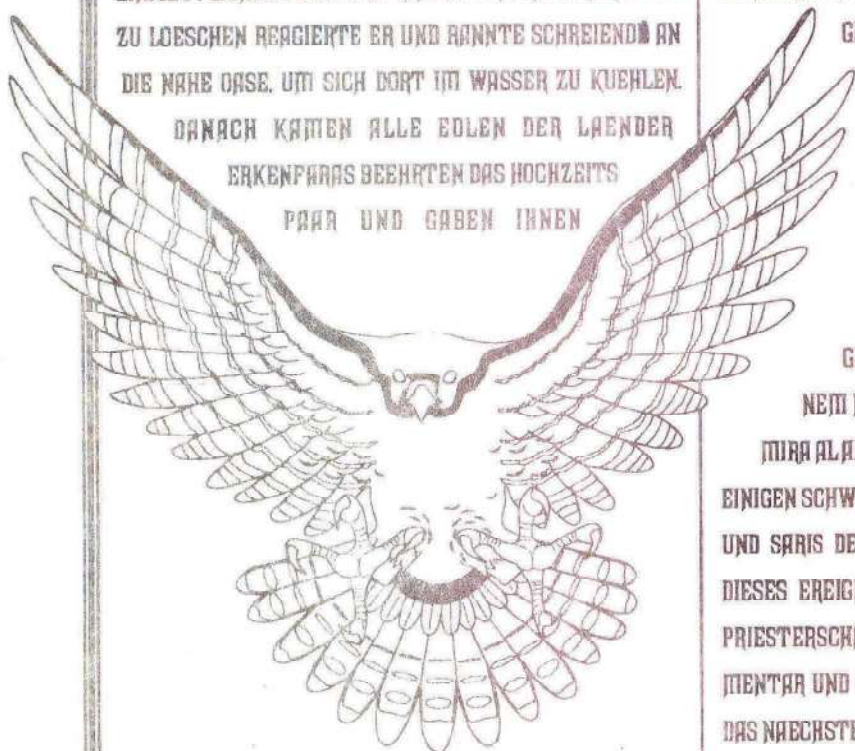
Hund
Avarell van Dotter
1. Wurstlieb von Yaromo

תשנ"ג ינואר 1993

DAS HEISSE LAND YAROMOS HATTE DIESES JAHR EIN BESON-
DERES EREIGNIS. AN DEM ALLE LAENDER ERKENFARAS TEIL
NAHM. DIE HOCHZEIT ZWISCHEN PRINZESSIN SAMIRA AL
ALMADI UND PHILIP FITZ DASARR. DIE ZEREMONIE FAND AN
DER OASE UND HAUPTSTADT XERIA STATT. IM RAHMEN DER
FEIERLICHKEITEN WURDEN AUCH DREI ELEMENTARE
ERKENFARAS THURR OXAMI, ERDELEMENTAR GERUFEN
VON DEM MAGIER JINJIRO MATSUMI; ARIENTIER OXUS,
WASSERELEMENTAR GERUFEN VON DER HOHEPRIESTERIN
SARIS BEKHAN, DEM ELEMENTAR DER AHUNEN GERUFEN VON
DEM BISCHOF BRAIN DE BROJILBERT HERBEI GERUFEN, UM
DIE TRAUUNG ZU VOLLZIEHEN UND DEN GOETTLICHEN SEGEN
ZU GEBEN.

NACH VOLLZOGENER TRAUUNG WURDE ZU EINEM KOESTLICHEN
MÄHL AN EINEM GROSSEN LAGERFEUER GERUFEN. DAS
SPANFERKEL WURDE VON UNSEREM HAUS UND HOFKUCH
RASHID AL SHABAN AUFS BESTE BETREUT. ER MEINTE ES
SOGAR SO GUT, DAS ER SICH IM EIFER DER KOCHKUNST
SELBST GRILLTE. SELBST NACH MEHRMALIGEN ZURUFEN
GELANG ES DEN ZUSCHAUERN KAUM, IHN DAVON ZU UEBER-
ZEUGEN, DAS ER LICHTERLOH BRANNT. NACHDEM ABER
EINIGE PFLICHBEWUSSTE ZU IHM EILTEN, UM SEINEN FUSS
ZU LOESCHEN REAGIERTE ER UND RANNT SCHREIEND AN
DIE NAHE OASE, UM SICH DORT IM WASSER ZU KUEHLEN.

DANACH KAMEN ALLE EDELEN DER LAENDER
ERKENFARAS BEEHRTEN DAS HOCHZEITS
PAAR UND GABEN IHNEN



GLUECKWUENSCHEN, SOWIE SPEZIALITAETEN AUS DEN EIN-
ZELNEN REICHE MIT AUF DEM GEMEINSAMEN WEG IN DIE
ZUKUNFT. NATUERLICH WURDE WIEDER NACH ALTER YA-
ROMOSCHER TRADITION GEFEIERT¹⁾. EIN GANZ BESONDERER
ANLASS WAR DANN UM MITTERNACHT EIN MAGISCHES
WUNDERWERK, DAS DER MAGIER JINJIRO HAT ENTFLAMMT
LASSEN. VIELE HAAS UND OHNS WAREN ZU HOEREN. DANN
WURDE WIEDER VIEL GELACHT UND WICHTIGE POLITIK BE-
TRIEBEN. DAS FRIEDLICHE ZUSAMMEN SEIN ALLER LAENDER,
LIESS DEN STRESS DES KRIEGS UND ODER HERRSCHER-
ALLTAGS FLUGS VERGESSEN. ES WAR EIN BLEIBENDES FEST
IN DER ERINNERUNG.

AN DIESER STELLE MOECHTEN WIR UNS GANZ HERZLICH BEI
JEDEM EINZELNEN BEDANKEN. DIE DIESES FEST SO WUN-
DERVOLL HABEN WERDEN LASSEN. DURCH AUSGELASSENE
FROELICHKEIT ODER SONSTIGEN BEITRAEGEN, DIE DEM
PAAR ENTGEBENGEBRACHT WURDEN. DAS WAR WIRKLICH
SPITZE!!!!

AUCH HAT YAROMO DIESES JAHR EINEN NEUEN STADTHALTER
AN DER SEITE VON FERRET AL DOS ZU VERKUEUNDEN. ^{הרר}
^{הרר} WIRD DIE STADT XOX^{הרר} SIE LIEGT ETWA
20KM WESTLICH DER STEPPE XILL ~~הרר~~. SEIN NAME
SEI HIER NUR IN UNSERER HEIMATLICHEN SCHRIFT NIEDER

GELEGT. DAMIT DAS GROSSE GEHEIMNIS NUR
DEM JENIGEN ZUGAENGLICH IST. DIE UNSE-
RER SCHRIFT MAECHTIG SIND. ER WAR BE-
REITS ZUGEHEN UND HIELT SICH KRAEFTIG
AN UNSEREN BRAUCH²⁾. DAMIT HAT ER DEN
EINSTIEG GESCHAFFT. DER HEEFUEHRER
HADSCHI HALEFOPIARETC. WAR AUCH ZEU-
GE EINES MAGISCHEN DUELLES ZWISCHEN EI-
NEM HERAUSFORDERER AUS THEOSTOLOS UND SA-

MIRA ALALMADI UND SARIS BE KHAN AUS YAROMO. NACH
EINIGEN SCHWEREN SCHLAEGEN GELANG ES JEDOCH SAMIRA
UND SARIS DEN ANDEREN MAGIER NIEDER ZU STRECKEN.
DIESES EREIGNIS WURDE NACH ALTER TRADITION³⁾ DER
PRIESTERSCHAFT MIT EINER EHRUNG AN DEN ERDELE-
MENTAR UND DEN FEUERELEMENTAR GEWUERDICT.

DAS NAECHSTE EREIGNIS LIESS AUCH NICHT LANGE AUF SICH

¹⁾ Feiern bis in die frühen Morgenstunden!

Die Heirat der Hoheiten

Prinzessin Samira al Almadi

und

Phillip Fitz Basaar

Phillip Fitz Basaar spricht

Kriege waren im Norden und Drachen flogen in den Lüften,“ Nun ist die Zeit der Weisheit,“ sagt der Weise und der fast Weise. “Hier im Herzen der Schlacht, die Zeit der Tapferkeit ist gekommen. Nun sind viele Dinge größer als das Versprechen von Mann zu Frau.”

Aber Du und Ich, inmitten der verbrannten Erde, inmitten der Dunkelheit, versichern der Welt, seiner Menschheit, dem Himmel aus dem wir kommen, der Luft, die wir atmen, dieser heiligen Stätte, an der wir stehen und all diesen Dingen, die größer werden, durch das Versprechen von Mann zu Frau.

Prinzessin Samira al Almadi spricht:

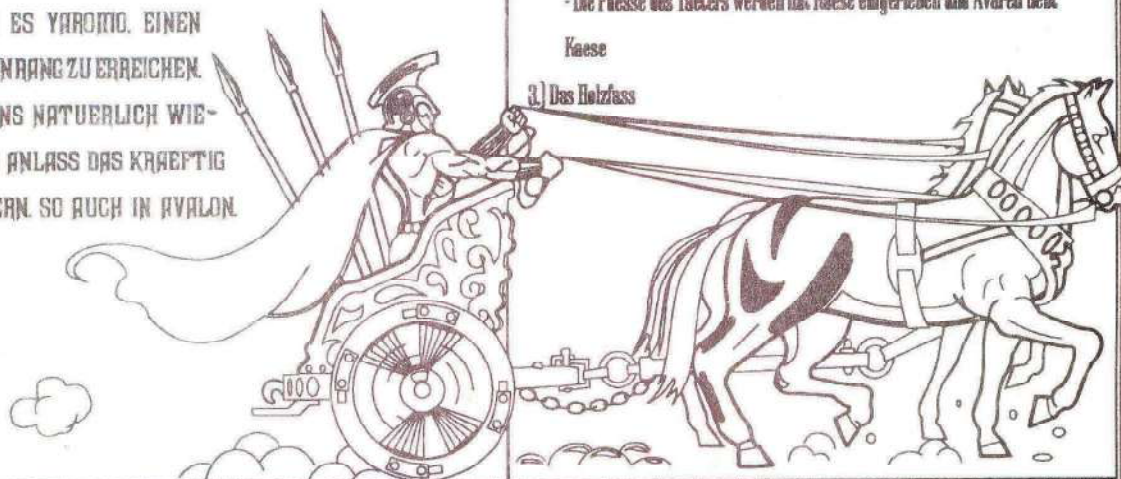
Hier in der flirrenden Hitze des Sommers, wo Boden und Himmel rot sind, hier im Herzen des schlafenden Sandes, ist die Zeit gekommen. Ja zum heimenden Kederholzbaum zu sagen, der in der Grünen Aue steht, denn diese Dinge sind weitaus größer als eines Mannes Wort zu seiner Braut.

Durch diese Versprechen, die wir geben, geschmiedet in der Länge der Nacht, versichert durch die Anwesenheit von Helden und des zaghaften Frühlings-Lichtes, werden die Kinder die Sterne und den Mond sehen können, wo jetzt der Drache fliegt und einfache Dinge werden bedeutend durch eines Mannes Wort zu seiner Braut.

WARTEN. IM LETZTEN JAHR WURDE EIN FRIEDENSVERTRAG MIT V.K. UM DJABALAR VEREINBART. IN DEM AUCH UNTER ANDEREM FESTGEHALTEN WURDE, DASS EIN ERFAHRENER BAUTRUPP ZU UNSEREM GEBIRGE GESANDT WIRD, UM DORT EIN JAHRHUNDERTBAUWERK ZU BEGINNEN DEN BAU DES TUNNELS IM XALAVAS GEBIRGE. EINE VERBINDUNG ZWISCHEN THEOSTOLOS UND YAROMO AUF DEM KONTINENT. DURCH DIE STUERMISCHE SEE GELANGTE SCHLIESSLICH DER BAUTRUPP VON AUSGESUCHTEN BAUWERKSMEISTERN DER ZWERGE AN DIE KUESTE VON XARVI. DIES WURDE NACH ALTER YAROMOSCHER TRADITION "GEWUERDIGT. AM FOLGENDEN TAG BEGANN DIE BESCHWERLICHE REISE DURCH UNSER LAND. SO GUT ES GEHT WIRD DIE TRUPPE NACH YAROMOSCHER TRADITION VERPFLEGT.

THEOSTOLOS RIEF KURZ DARAUF UM HILFE, SO EILTEN VIELE EDLE UND ABENTEUERER ERKENFARA'S DORTHIN, UM IHNEN BEISEITE ZU STEHEN. AUCH WAREN ZWEI ABGESANDTE AUS YAROMO - PRINZESSIN UND MAGIERIN SAMIRA AL ALMADI, ZU XAMANY UND DER EDLE AMIR RASHID AL SHABAN IBN MURLAM KHAN - MIT VON DER PARTIE. ES GING DARUM, DIE VERLORENEN KINDER WIEDER ZU BRINGEN. SOWEIT ES NACH XERIA DRANG, GELANG DIESES ABENTEUER IN DEN WEITEN DER WEINHALTIGEN PROVINZ IN THEOSTOLOS.

ABER AUCH EIN WEITERER AUF ERHIELTE DAS KOENIGSHAUS XERIA. ES WURDE EIN WAGENRENNEN AUSGERUFEN. ZU DEM ALLE ERFAHRENE WAGENLENKER AUFGERUFEN WURDEN, UM IN EINEM WETTSTREIT DEN BESTEN ZU ERMITTELN. DAS RENNEN WAR SEHR HART UND TOEDLICH FUER EINIGE UNSCHULDIGE TIERE. ABER TROTZ ALLER SCHWIERIGKEITEN GELANG ES YAROMO, EINEN ZWEITENRANG ZU ERREICHEN. FUER UNS NATUERLICH WIEDER EIN ANLASS DAS KRAEFTIG ZU FEIERN. SO AUCH IN AVALON.



SIE VERSUCHTEN EIN FASS ANZUSTECHEN UND NICHTHOWER MACHTE SEIN GLUECK UND ES SPRUDELTE NUR SO. VIELE HOERNER WURDEN GEFUELLT UND AUCH GELEERT.

Inzwischen:

WIR HABEN NUN WIEDER EIN NEUES JAHR VOR UNS. ES GESCHEHEN NOCH ZEICHEN UND WUNDER IN YAROMO. EINE KRIEGERIN VOM STAMME DER MOMSARU HAT SICH BEREIT ERKLART EIN GROSSES HEER DER STREITMACHT VON FERRET AL DOS ZU FUHREN. IN KUENFTIGE BELANGE DES REICHES. SIE STELLTE SICH DEM RAT DER FÜRSTEN ALS PHAEDRA AD ELBARRA VOR. MAN SOLLTE SICH DIESEN NAMEN MERKEN. DENN SIE IST EIN VIELVERSPRECHENDER KÄMPFER. T.JY. DAMIT IST DIE KATZE AUS DEM SACK. IN YAROMO HERRSCHT DIE GLEICHBERECHTIGUNG. HIER KOMMT JEDER AN DEN GALGEN, DER FOLGENDE REGELN DIE UNSER REICH BETREFFEN. MISSACHTEN SOLLTE:

- 1.) Missbrauch von Wasser & Xet oder Xier - nusser zum Trinken und Feiern.
- 2.) Unrechtmässige Bereicherung am Gemeinschaftsgut oder dem persönlichen Eigentum der Edlen Yaromos (sprich alles was im Privat-Zeit liegt bleibt dort)
- 3.) Dem Reinheitsgebot von Xet zu umgehen versucht, in dem man ausser Wasser, Hefe & Honig andere Stoffe dazu verwendet. Dies wird von unseren Geschmackstestern sofort geprüfelt und schlimm geahndet. Ebenso gilt dies fuer Xier.

DAFUER GELTEN FOLGENDE STRAFEN. DIE DANN JEWEILS DER SITUATION ANGEPASST WERDEN. SIE WURDEN IM STAMMIERAT BESCHLOSSEN IM 3. JAHR DER 3. AERA:

- 1.) Das Joch - Eine Holskrouse bestehend aus dem Holz der Wochler in Xamany
- 2.) Die Bestrafung durch einen Hund
- Die Fucasse des Taeters werden mit Kaese eingerieben und Avarad licht Kaese
- 3.) Das Holzfass

1) Feiern bis in die frühen Morgenstunden!

- Ein Fass aus den Holzern aus dem Kalavas Massiv wird mit dem Taeter einen Abhang hinunter gerollt.

4.) Handabhacken

- Eine der Schwerten Bestrafungen in Yaromo. Hierbei wird eine Hand so festgebunden, dass sie nicht zu gebrauchen ist. Falls er ein zweites mal erwischt wird, wrden beide Haende fest verbunden.

5.) Die Steinigung

- Der Taeter wird mit Tennisbällen beworfen bis er lacht.

6.) Die Eselmetze

- Der Täter bekommt eine Eselmetze aufgesetzt und muss sie die ganze Zeit ueber tragen.

7.) Avarell van Dotter geht strafrei aus

WELT ERKENFARAS DEN BEINAMEN: I. WURSTDIEB ERKENFARAS.

NUN NOCH DIE PERSOENLICHE MEINUNG VON MIR, SARIS BE KHAN. ICH FINDE DIESE GILDE GENAUSO EHRENHAFT WIE DIE RITTER DES PHOENIX. ES GIBT GENUEGEND BUECHER UEBER DIE VERSCHIEDENEN GILDEN DER WELTEN. MAN BRAUCHT EIGENTLICH NUR DEN CHEF DER DIEBESGILDE ZU KENNEN. DIESER SOLLTE EHRENHAFT GENUG SEIN. ZUZUGEBEN. WENN EINER SEINER MITGLIEDER DER DIEBESGILDE ETWAS ENTWENDET HAT. DIES AUCH ZUZUGEBEN. DAS HEISST. DAS DER GESUCHTE GEGENSTAND NICHT IRGENDWO ABHANDEN GE-

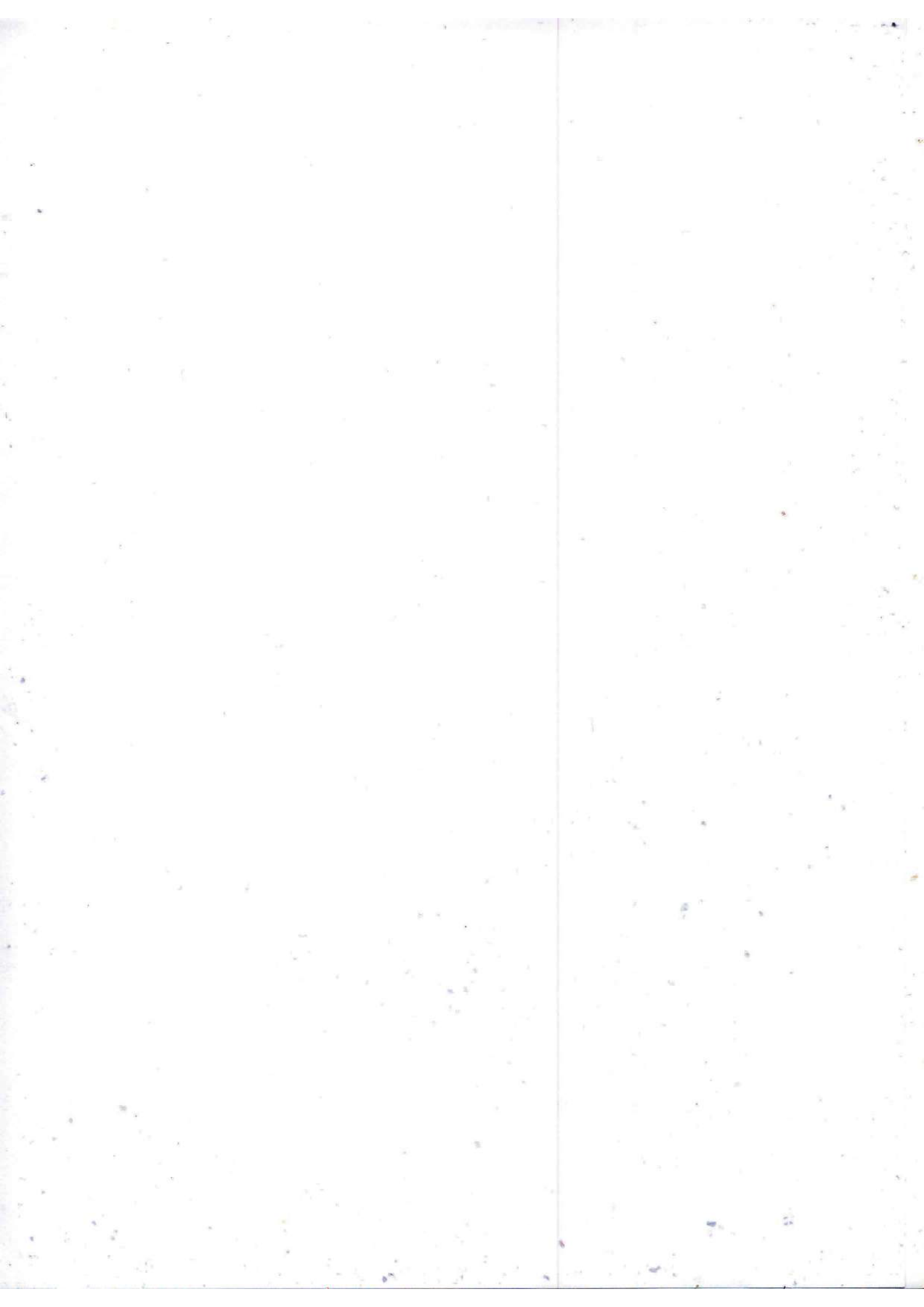
Das Land von Yaromo



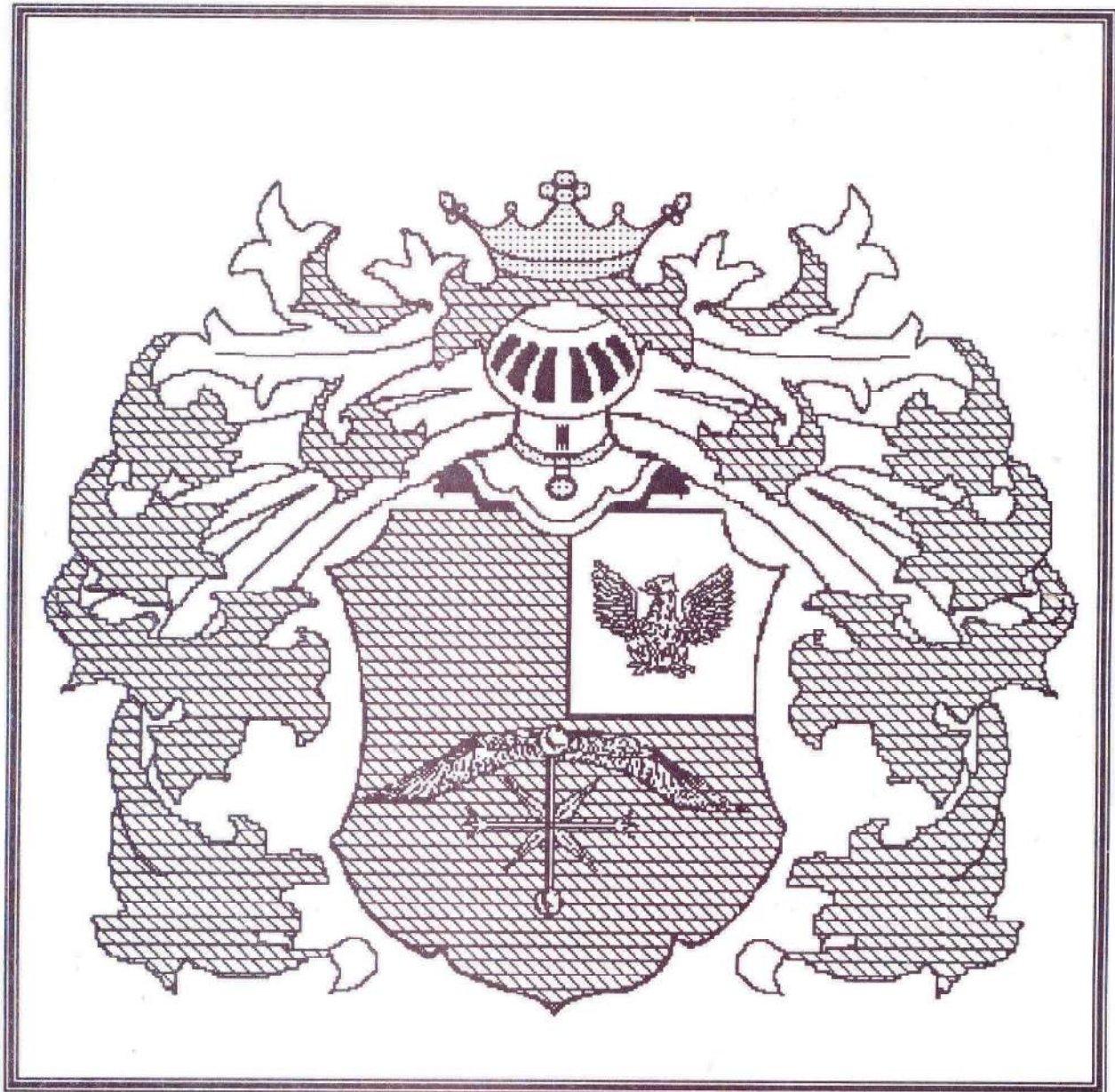
DIESE GESETZE WURDEN ENTWORFEN. DAMIT EIN JEDER DER UNRECHTES TUT AUCH DEJMENTSPRECHEND BESTRAFT WERDEN KANN. SPEZIELL IST DIES EINE GEGENMASSNAHME ZUR DIEBESGILDE. DIE UNSERER MEINUNG NACH RUHIG GEBILDET WERDEN KANN. DA SIE ZUR "BELUSTIGUNG" ODER "BERICHERUNG" DIESER WELT BEITRAGEN KANN. WIR IN YAROMO DENKEN DAUEBER POSITIV. DA JA AUCH EIN MITGLIED UNSERES VOLKES SEIT ANBEGINN DAMIT BESCHAEFTIGT IST. AVARELL VAN DOTTER DENN ER TRAECHT SEIT ANBEGINN DER

KOMMEN IST. SONDERN DAS ER SICH IMMER NOCH IN DER NAEHE DES EIGENTUEMERS BEFINDET. WO ER IST. SOLLTE ALLERDINGS DER EIGENTUEMER SELBST HERAUSFINDEN. SICHER IST ES AERGERLICH WENN ETWAS VERSCHWINDET. ABER WENN MAN WEISS WEN MAN ZU FRAGEN HAT. IST DAS MEINES ERACHTENS KEIN PROBLEMT. WIE GESAGT. ICH DENKE ES TRAECHT ZUR ABWECHSLUNG AUF ERKENFARA MIT BEI UND MAN SOLLTE ES NICHT MIT VERACHTUNG STRAFEN.

Saris Bekhan



Legenden & Geschehnisse
aus dem Reich
Theostolos



Poesie und Epik in der Provinz Askatia

Zur Epik gehört auch das gespielte Drama. Theater wird nur von Wandersleuten gespielt die meistens auf der Straße spielen, manchmal aber auch von Adeligen an ihre Gehöfte geholt werden. Hier soll ein Stück vorgestellt werden, das durchaus umstritten ist. Es heißt »Tag der Dämmerung«. Die Hohenpriester würden dieses Stück liebend gerne auf die Liste der verbotenen Bücher setzen, bis jetzt ist vom Fürsten allerdings kein Urteil über das Stück verlautet worden. Böse Stimmen haben schon behauptet, es käme vom Fürsten selber, aber dies wurde bisher weder bestätigt noch abgestritten. Das Stück ist umstritten, da es zwar zum Teil obrigkeitskritische Elemente hat, andererseits aber auch sehr religiös orientiert ist. »Tag der Dämmerung« ist mehr ein Stück mit philosophischen Aussagen, als mit einer konkreten, durchgehenden Handlung. Der Einfachheit halber möge der geneigte Leser sich das Stück selber durchlesen und eine eigene Meinung darüber bilden.

Tag der Dämmerung

(Verfasser unbekannt)

Personen: 3 Wachen, 1 Mönch, 1 Kreisritter, 1 Händler

Es ist kurz nach der Dämmerung. Die Bewohner der Stadt der Handlung sind zur Ruhe gekommen, das Stadttor hat nach der Dämmerung schon geschlossen. Drei Stadtgardisten halten dort Wache. Nebel zieht auf, es ist kalt.

1. Wache: Ich muß schon sagen, gar unheimlich wird es nun. Seht ihr diesen Nebel? Ich spüre es, verschlucken will er uns!

2. Wache (verängstigt): Schweig! Du redest zuviel! Es gehen schon genügend Gerüchte um.

3. Wache: Doch recht hat er. Dieser Nebel wird immer dichter, und Gerüchte sind es nicht, die umgehen. Wahrhaftig, die Handelsleute haben es auch mir erzählt, Kreaturen aus dem Walde kriechen hervor und Gewürm aus den Sümpfen ziehen Reisende in die Tiefe! Hast du nicht die Berichte aus den Bergen, weit, weit entfernt gehört? Erdbeben erschüttern das Land, und Fluten verschlingen die Küsten.

2. Wache (verängstigt): Schweig, du machst mir Angst!

1. Wache: Doch es stimmt, und gerade gestern wurde mir erzählt, der Erddrache hätte sich aus seinem tausendjährigen Schlaf erhoben, und die Giganten in ihren Unterirdischen Gefängnissen befreiten sich aus ihrer Wut. Es ist so, wie im Kreisbuch beschrieben!

2. Wache (verängstigt): Schweigt! Das Kreisbuch sollen andere auslegen, die es besser kennen als ihr. (Aus der Ferne hört man ein Donnern. Nach einer Weile hört man ein langsames Pochen am Tor.)

1. Wache: Da war etwas am Tor!

3. Wache: Nach dem Donnern, da habe auch ich etwas am Tor gehört!

2. Wache: Da war nichts. Dies ist kein gutes Omen. Der Nebel wird immer stärker, man sieht kaum die Hand vor den Augen.

3. Wache: Und wenn da doch etwas war, eine Kreatur aus dem Wald? Wir sollten uns kampfbereit machen!

1. Wache: Und wenn es ein Gewürm aus dem Sumpf war? Gegen sie hilft keine Waffe dieser Welt. Sie sind bereits Tot, man kann sie nicht töten!

neut, diesmal energischer.

3. Wache: Da war es wieder!

1. Wache: Schweigt und laßt uns hören!

2. Wache: Ich hole Verstärkung! (Es pocht zum dritten mal, undeutliche Worte dringen durch das Tor.)

3. Wache: Es ist ein böser Hexer aus dem Walde!

1. Wache: Es ist ein Schatten aus dem Sumpf!

2. Wache (zieht Schwert und geht zu Guckloch): Ich sehe eine undeutliche Gestalt! Sie sieht aus wie ein Mensch. (Zu Gestalt) Wer ist da?

Mönch: Ich!

2. Wache: Wer, ich?

1. und 3. Wache (panisch): ER! Er ist es!

2. Wache: Wer, ich? Freund oder Feind? Sprecht geschwind!

Mönch (Stimme kommt näher): Ich bin, der ich bin. Kein Name der Welt würde ausreichen, mich zu benennen, und die Zeit des Universums würde nicht ausreichen, mich zu beschreiben. Ich bin, der ich bin. Ich bin einsam, müde und durstig. Ich bitte euch, laßt mich eintreten, es soll euer harm nicht sein.

2. Wache (irritiert): Aha! Aber was ist, wenn ihr nicht der seid, den ihr vorzugeben scheint? Nicht alle Dinge sind so, wie sie zu sein scheinen. Und vor allem heute müssen wir vorsichtig sein in dem, was wir tun!

Mönch: Ihr habt recht in euren Worten, ich würde an eurer Stelle nicht anders denken. Leider kann ich euch keinen unwiderlegbaren Beweis für die Wahrheit geben. Ihr müßt einzig meinen Worten vertrauen, in der Hoffnung. Aber vielleicht lasset ihr mich fortfahren, in der Absicht euch zu überzeugen.

2. Wache: Nur zu.

Mönch: Ich sagte es bereits; ich bin der, der ich bin, der ich immer war und immer sein werde. Ich bin alleine. Ihr seid zu dritt. Damit seid ihr in der stärkeren Position, denn ihr bildet die Einheit, die alles schlägt, die in Harmonie die Vollendung bildet. Betrachte ich aber das Bild, das sich mir ergibt aus euren Reden, so erfahre ich, daß bei weitem nicht alles so harmonisch ist, wie es sein sollte.

2. Wache (ironisch): Ihr beliebt zu scherzen!

Mönch: In der Tat bildet ihr keine Einheit, sondern einen Kontrast, von dem Jede Seite im Widerspruch zur anderen steht, und doch könntet ihr eine Einheit bilden, dachte man sich selber auf eine außenstehende Position, euch umgeben sehend durch ein Band, welches ihr zu schaffen bereit sein müßtet.

2. Wache: Ihr habt nicht meine Frage beantwortet!

Mönch: Doch, ich habe! Ihr seid nur zu ungeduldig, um die Antwort zu erfassen. Betrachtet ihr euch selber als Eckpunkt dieser Einheit, so seht mich als den gleichen Eckpunkt der gleichen Einheit, denn ein solcher bin ich. Ich bin auf der Suche nach der perfekten Harmonie, doch meine Freunde sind nicht bei mir, bin ich in der einen Ecke, so fehlt mir die andere. Habe ich einen Freund gefunden, so verliere ich ihn sobald ich den letzten sehe! Doch keiner von ihnen ist hier, ich spüre es. Der Gedanke ist nicht voll genug, und so muß ich weiterziehen. Der Gedanke bleibt im Geiste, und deshalb ziehe ich weiter! Oh Einsamkeit und Verlassenheit, oh Trauer und Sehnsucht! Wo führt ihr mich hin? Hat das Leiden niemals ein Ende? Sind wir alle dazu verdammt, ewig weiter zu suchen, nach den beiden Freunden die man manchmal nur ein einziges mal im Leben trifft?

Lebt wohl, ich ziehe weiter in die Welt.

2. Wache: Geht nicht, ich weiß er ihr seid. Nun verstehe auch ich mich selber besser. Führwar, ihr habt die Wahrheit gesagt!

Mönch: Was nützt mir das? Ich bleibe doch alleine, ich und meine Gedanken. Was könnte ich erreichen mit meinen zwei Freunden; die Welt könnten wir aus den Angeln heben.

2. Wache: Erlaubt uns eine Frage, Ehrwürdiger: Steht uns das Ende der Welt bevor, so wie im Kreisbuch beschrieben?

Mönch: Das Ende der Welt? Ist die Welt nicht schon längst zum Stillstand gekommen? Das kommt erst, wenn ich meine zwei Freunde gefunden habe.

2. Wache: Dann erklärt uns, was haben all die Erdbeben und Katastrophen zu bedeuten, die uns heimsuchen? Sind sie vom dunklen Tetraeder gesandt?

Mönch: Der dunkle Tetraeder braucht nichts zu senden. Denn er weilt direkt unter uns. Die Dunkelheit nimmt verschiedene Formen an. Sie springt dich an wie der Löwe, sie verführt dich wie ein schönes Mädchen, sie ist lautlos wie ein Meuchelmörder. Die wahre Dunkelheit ist in uns, deshalb müssen wir uns selber erhellen. Doch ihr seht des anderen Dämmerung, und nicht eure eigene Dunkelheit! (Mönch geht ab. Noch lange hört man hohle Schritte durch den Nebel.)

2. Wache: Dies war ein weiser Mönch. Nur ein Mönch kann so reden und so vollendet denken, nur ein solcher hat Zeit und Muße, sich mit derartigen Dingen auseinanderzusetzen. Ich fühle mich so klein, denn ich spüre die Bedeutung dieser Worte. Warum haben wir ihn nicht hereingelassen, obwohl er darum bat? Durch unsere Ängste und Gefühle haben wir uns leiten lassen, und der Gedanke starb dabei. Wann wird er wieder zu leben erwachen?

II. Akt

Wache: Gar unheimlich ist es hier noch immer. Dieser Nebel nimmt kein Ende, er wird sogar noch dichter.

2. Wache: Keine Sorge!

3. Wache: Dieser Nebel will die Stadt verschlucken, so scheint es. Doch sie ist zu groß, zu mächtig, zu gewaltig, um verschluckt zu werden.

1. Wache: Selbst nicht vom Erddrachen in seiner Mächtigkeit?

2. Wache (provokierend): Auch nicht von den Göttern selber?

3. Wache (versunken): Ich lebe hier nun schon mein ganzes Leben lang. Ich könnte mir nicht vorstellen, nicht in dieser großen Stadt zu leben. Und sagt selbst: Ist sie nicht prächtig mit ihren reichen Kontoren, mit dem Rathaus und den Gildenhäusern? Ist sie nicht mächtig mit ihrer Stadtmauer und der Reichsgarnison? Wo sonst sind Leute so reich und so frei wie bei uns? Auf dem Lande vielleicht? Bestimmt nicht! (Hufgeklapper dringt bis zu den Wächtern vor. Eine Gestalt die auf einem Pferd reitet löst sich aus dem Nebel. Als sie näher kommt erkennt man sie als einen Ritter mit Lanze in der Hand. Das Wappen auf dem Schild weist ihn als Kreisritter aus.)

3. Wache (respektvoll): Was dürfen wir für euch tun, hoher Herr?

Ritter: Ich begehere Durchlass! öffnet das Tor!

3. Wache: Sofort, edler Herr! Wohin geht ihr zu so später Stunde?

Ritter: Ich ziehe in den Krieg, natürlich!

2. Wache (leise und spöttisch): Natürlich!

Ritter: Ihr spottet, doch was wißt ihr vom Krieg? Aus Dir spricht die Unkenntnis, die allen Sterblichen zu eigen ist. Was wißt ihr wirklich vom Krieg? Wie oft habt ihr euren Bruder von Schwert oder Speer tödlich getroffen zu Boden sinken gesehen? Ich habe meine besten Freunde verloren, auf dem Feld der Tapferkeit. Ich habe nun keine Freunde mehr, aus Angst, ich könne auch sie verlieren. Das Leben ist ohne Freunde, denn es ist schmerzlich wenn man sie verliert. Anfangs, noch mit Begeisterung ist man dabei, doch später dann, wenn man solange lebt, kommt die Erkenntnis. Ich sage euch, sie ist schmerzhaft.

3. Wache: Hört nicht auf meinen Freund!

Ritter: Dein Freund! Ich frage euch: Was bedeutet der Tod? Die alte Frage nach dem WARUM. Ist der Tod Zufall oder Vorhersehung, ist er gerecht oder ungerecht? Er ist Erlöser im Winter, und die Qual im Frühjahr. Doch egal ob gerecht oder ungerecht, die Dinge gehen doch ihren Weg. Egal wie die Antwort heißt, wir können nichts daran ändern.

3. Wache: Es wundert mich, euch so reden zu hören! Bislang war ich überzeugt, ein Ritter sei ein Mann der Ehre, der Kraft und der Waffen, ein Mensch der Gerechtigkeit bringt.

Ritter: Fürwahr, ein Ritter ist Mann der Ehre. Aber was ist Ehre? Was ist Kraft, und was ist Gerechtigkeit? Ehre heißt nicht, möglichst viele Gegner zu töten. Ein Ritter ist ehrenhafter, wenn er die Waffe nicht zuviel benutzt. Das ist ein wahrer, großer Krieger: er muß wissen, wann er keine Waffen gebrauchen darf. Dieses Wissen, wann die Waffe mehr Schaden als Nutzen anrichtet. Und wenn ein Ritter einen Gegner und Besiegten in seiner Niederlage nicht einfach demütigt, sondern ihn so in Ehre behandelt, wie er selber behandelt werden möchte, so handelt er ehrenvoll. Kraft bedeutet nicht nur, stark mit Muskeln zu sein. Kraft bedeutet auch die Selbstdisziplin, die Selbstbeherrschung. Denn wer sich im rechten Moment selber beherrscht, der kommt weiter als der Nachbar, der sich nicht beherrscht. Die Gerechtigkeit sieht jeder anders. Was für den Einen gerecht erscheinen mag, ist für den Anderen nicht notwendigerweise ebenso gerecht. Wir Ritter können allerhöchstens versuchen, gerecht zu sein. Wenn wir über andere richten, müssen wir uns dieses immer vor Augen halten. Da wir Menschen sind, machen auch wir unsere Fehler. Aber einer muß über andere richten. Da wir Ritter auch als fahrende Richter durch das Land ziehen, sind wir aber in Rechtsfragen geschult, besser als alle anderen.

2. Wächter: Warum hört ihr euch so resigniert an? Müßt ihr nicht kämpfen ohne Pause für eure Ideale, für eure Ziele? Was nützen euch all die Reden über Ehre und Gerechtigkeit, und alles andere, wenn sie nur Reden bleiben, aber nicht in die Tat umgesetzt werden?

Ritter: Fürwahr! Ich sehe die Ideale, und ich sehe die Menschen. Meine Ideale stehen hier auf der einen Seite. Und die Realität, die Natur des Menschen, steht dem gegenüber auf der anderen Seite. Wenn ich es anders ausdrücken sollte, würde ich sagen, daß Gut und Böse, Licht und Dunkelheit sich unmittelbar gegenüber stehen.

3. Wächter: Und wie handelt ihr nun?

Ritter: Ich bekämpfe das Böse, sei es im wörtlichen oder im übertragenen Sinne. Sei es mit dem Schwert, dem Wort, oder einem Gedanken. Doch im Angesicht der stetig größer

werdenden Flut des Bösen komme ich manchmal fast zur Resignation, denn der Kampf scheint sinnlos zu sein. Und doch erhebe ich mich immer wieder, weil ich doch noch an das Gute im Menschen glaube. Doch genug der Rede. Laßt mich nun endlich durch, denn unsere Zeit ist knapp. Die Bestien aus den Sümpfen erheben sich.

3. Wache: Lasst ihn durch!

Die Wächter öffnen geflissen das Tor. Der Ritter reitet ab. Schnell schließen die Wächter das Tor und wachen weiter. Für lange Zeit fällt kein Wort.

2. Wache: Ganz schön viel los, heute Nacht!

3. Wache (nach langem warten): Jau!

2. Wache (nach langem warten): Ich glaube, der Nebel bleibt!

3. Wache (nach langem warten): Jau!

2. Wache (nach langem warten): Ich habe Hunger, und mir ist kalt!

3. Wache (nach langem warten): Jau!

1. Wache (nach langem warten): Dann hole dir etwas zum essen!

3. Wache (nach langem warten): Bring mir was mit!

2. Wache (nach langem warten): Ich glaube, ich habe doch keinen Hunger.

III. Akt

Nach einiger Zeit ist von dem Wege vor dem Tor Hufgeklapper und Räder zu hören, zwischendurch ein Peitschenknall und das Scheppern wie von einer hingefallenen Bratpfanne. Schon von weitem ist eine Stimme zu hören.

Händler: Macht das Tor auf. Schnell, ich werde verfolgt von grauenhaften Bestien. Sie trachten nach meinem Leben, vielleicht sogar nach meiner Ware! Ich bitte euch, ich bin ein Händler und stehe damit unter dem Schutz des Kaisers persönlich!

3. Wächter: Na und?

Händler: Ich stehe unter dem Schutze des Kaisers persönlich! Wenn mir ein Leid unter euren Augen geschieht, werdet ihr alle gefoltert und hingerichtet! Meine Angehörigen in der Stadt erwarten mich schon!

2. Wächter: Es könnte eine Falle sein!

Händler: Der Schwager meines Kousins ist im Gildenrat der Stadt. Er ist mächtig und wird euch bestrafen!

3. Wächter: Vielleicht, vielleicht auch nicht!

Händler (panisch): Es ist eure Aufgabe Leute wie mich zu beschützen, dafür werdet ihr bezahlt!

2. Wächter: Bezahlt? Kleiner Scherz am Rande!

1. Wächter: Ich vertraue ihm!

3. Wächter (grinsend mit gezogenem Schwert): Ich auch!

Die Wächter machen das Tor auf. Der Händler kommt auf seinem Wagen hereingefahren und hält erschöpft an. Währenddessen schließen die Wächter das Tor wieder.

Händler: Ich befürchte, ich muß euch danken dafür, daß ihr mich doch noch hineingelassen habt!

1. Wächter: Was hat euch denn so in Angst und Schrecken versetzt?

Händler: Es waren die Blutbestien aus den Wäldern und Sümpfen.

2. Wächter: So so, Blutbestien. Wie kommt es, daß sie

ausgerechnet euch verfolgt haben?

Händler: Ich komme aus dieser Stadt. Die Neugierde hat mich in die Fremde getrieben, die Neugierde und das Verlangen nach Gold hat mich dazu bewogen, auf die Suche zu gehen nach dem Land hinter der Welt.

2. Wächter: So so, Land hinter der Welt.

1. Wächter: Ruhe! Laßt ihn reden!

Händler: Nach monatelanger Irrfahrt kam ich in eine neue Welt. Als Schiffsbrechiger strandete ich an der Krste des Landes ohne Namen. Ein tristes, graues Land. Dort herrschten Zauberer, die mit Magie die Gedanken der Menschen lasen. Jeder, der sich gegen ihre Tyrannei auflehnen wollte, wurde so frühzeitig entdeckt und durch alchemistischen Experimenten hingerichtet.

3. Wächter: Na und? Das ist doch gang und gebe, wenn hierzulande auch andere Mittel angewandt werden und unter anderen Voraussetzungen.

Händler: Ja, aber in dem Land ohne Namen wurden die Leute Tag und Nacht beobachtet, alles durch Schwarze Magie. Bestraft wurden die Leute auch nicht für ihre Auflehnung gegen die Tyrannei, sondern alleine für die Idee, für den bloßen Einfall. Die Straftat war die Idee an sich, nicht der Plan oder die Ausführung.

1. Wächter: Das ist unfair! Wie kann man für etwas bestraft werden, das einem plötzlich einfällt, und das sich als Idee und Gedanke im Kopf befindet? Die Gedanken sind frei! Waren die Zaubertyrannen denn so schwach, daß sie eine Idee fürchten mußten? Stand ihre eigene Rechtfertigung denn auf so schwachen Beinen?

Händler: Dieses System der Kontrolle, die Monotonie des Landes, die erzwungene Gedankenleere. Auch ich wurde gefangen genommen, konnte aber glücklicherweise fliehen. Irgendwie schaffte ich es, ein anderes Land zu erreichen und von dort aus in die Heimat zurückzukehren.

3. Wache: Wie seid ihr zu all diesen fremden Waren gekommen?

Händler: Durch meinen Einfallsreichtum verstand ich es, hier und dort zum Handel anzuhalten, diesen fremden Gegenstand gegen einen anderen einzutauschen. Und durch taktisches Vorgehen konnte ich konstant den Wert meiner Ware erhöhen. Das ging solange gut, bis Räuberbanden auf mich aufmerksam wurden.

2. Wache: Und was hat das jetzt mit den Blutbestien zu tun?

Händler: Die Blutbestien, ich habe ihre Existenz übrigens nie glauben wollen, sind magische Kreaturen. Sie leben in den Sümpfen und irgendwie wittern sie Lebenskraft und Vitalität. Aber nicht solche, wie sie von ausgemergelten und erschöpften Bauern ausgestrahlt wird, die seelisch abgestumpft sind in ihrem täglichen, harten Kampf um ein karges Dasein. Nein, ich spreche von den Leuten mit immer neuen Ideen, die kreativ sind, die mutig im Leben vorwärts stürmen. Diese werden von den Blutbestien gewittert, verfolgt und bis zum Tode gehetzt, weil sie wissen, daß ihre Existenz bedroht wäre, wenn sie die Kreativität, den Mut im Leben etwas neues aufzubauen, passieren lassen würden!

3. Wache (sarkastisch): Wie gut! Dann haben wir ja nichts zu befürchten!

1. Wache: Was weißt denn du? Ist es denn nicht schon etwas Neues, wenn wir uns darüber Gedanken machen? So könnten vielleicht auch wir bald zu Opfern der Blutbestien werden.

2. Wache: Schon wenn wir darnüber nachdenken? Ich

glaube fast, die Zaubertyrannen des Landes ohne Namen und die Blutbestien sind die gleichen Dinge.

Händler: Ihr habt es erfasst. Darauf wollte ich hinaus. Nicht alles ist so, wie es zu sein scheint! Ich und meinesgleichen, wir haben dies realisiert. Wir hatten eine Idee, für die wir dann verfolgt wurden. Und doch sind wir es, die den Fortschritt bringen: Wir entdecken neue Länder, wir eröffnen neue Handelswege, wir finden Möglichkeiten, alte Dinge besser zu machen. Und deshalb werden wir von den Blutbestien gehetzt, obwohl jeder von uns davon profitiert.

3.Wache: Ich profitiere nicht davon!

1. und 2.Wache: Halt die Luft an!

Die 3. Wache zieht sich beleidigt zurück. Von weitem ist ein unwirkliches Kreischen zu hören. Der Händler, eben noch in Gedanken versunken, schreckt auf.

Händler: Da! Habt ihr gehört? Flieht, rennt, flüchtet, rettet euer Leben und noch wichtiger, euer Hab und Gut!

Der Händler entfernt sich schnell. Die Geräusche verstummen. Bald kommt die 3. Wache zurück.

IV. Akt

Es ist noch immer tief in der Nacht. Der Nebel zieht schwer durch die Straßen und es riecht nach Holzfeuer. Wieder ist ein Donnern in weiter Entfernung zu hören. Dazu kommt ein gelegentliches Aufblitzen wie von einem Wetterleuchten. Zu allem überflutet ist wieder Wolfsgeheul zu hören.

2.Wache: Hört, Freunde! Die Wölfe besingen den Vollmond! Mit ihnen kommen auch die Blutbestien!

3.Wache: Macht euch bereit zum Kampf. Wenn wir angegriffen werden, mag es von Wölfen aus den Wäldern oder gar Blutbestien aus den Sümpfen sein, so müssen wir dieses Tor mit unserem Leben verteidigen!

2.Wache: Haßt Du schon vergessen, was der Ritter gesagt hat?

1.Wache: Wie wäre es, wenn wir im Falle eines Angriffes mit dem Köpfchen vorgehen? Könnte uns vielleicht das Leben retten!

3.Wache: Dann mach einen Vorschlag, du kluger Kopf. Aber paß auf, daß er nicht rollt, dein Kopf!

2.Wache: Das ist eine gute Idee! Über einen Plan muß auch ich einmal nachdenken.

1.Wache: Anstatt mit dem Schwert in der Hand zu kämpfen könnten wir uns der Armbrüste bedienen und uns hinter den Kisten dort verschanzen. So gehen wir nicht das Risiko eines Nahkampfes ein!

2.Wache: Eine gute Idee, aber was, wenn auch der Gegner über Armbrüste verfügt?

3.Wache: Eine schlechte Idee. Ihr beide seid so schlechte Schützen, ihr würdet doch keinen Drachen aus dreißig Fuß Entfernung treffen! Und davon abgesehen haben wir überhaupt keine Armbrüste!

2.Wache: Hmmm ... und was machen wir dann?

3.Wache: Kämpfen, so wie es sich eines Kriegers gehört. Was soll das lange gerede? Lasset uns zur Tat schreiten!

2.Wache: Wir können uns viel Kummer ersparen wenn wir nur ein wenig nachdenken.

3.Wache: Alles nur reden!

1.Wache: Wie wäre es, wenn wir ganz einfach nach Verstärkung rufen?

2.Wache: Das würde zu lange dauern. Die Garnison ist auf der anderen Seite der Stadt. Und bis alle aufgewacht, sich bereitgemacht haben und wieder bis hierher gekommen sind, sind die Restlichen von uns schon niedergemetzelt. (Das Heulen wird lauter, es ist nur noch weniger als einen Kilometer entfernt. Durch den Nebel hört sich alles gedämpft. Im Hintergrund leuchtet eine Glocke dreimal.)

1.Wache: Dann laßt uns Öl und Wasser siedern, daß wir auf unsere Gegner schütten.

2.Wache: Die notwendigen Materialien befinden sich im Torhäusschen.

3.Wache: Ich gehe an besten und los hole alles.

1.Wache: Ja, bereite schon einmal das Öl vor, ich werde währenddessen das Tor zusätzlich verriegeln.

2.Wache: Wir können zusammen höchstens drei Kessel mit Öl zum Sieden bringen. Alles darüberhinaus hält uns mehr auf, als daß es uns Nutzen bringt.

3.Wache: Ich werde das Öl vorbereiten. (Zur 1.Wache) Du verriegelst das Tor und du (zur 2.Wache) gehst auf die Mauer und hältst Ausschau!

Es entwickelt sich hektische Geschäftigkeit. Die 3. Wache holt alles aus dem Torhäusschen und fängt an, das Öl zum Kochen zu bringen. Die 2. Wache zieht ihr Schwert und geht auf die Mauer, um von dort aus die Umgebung zu beobachten. Die 1. Wache verriegelt das Tor mit zusätzlichen Balken. Kaum ist das Öl am Sieden, hört man von der anderen Seite des Tores ein Fauchen. Alle drei transportieren nun gemeinsam die Kessel mit dem Öl auf die Stadtmauer und entleeren es auf ihre Gegner. Das Fauchen wechselt zu einem Jaulen. Nach nur wenigen Ölladungen entfernt sich das Jaulen. Die Wachen sind verschwitzt und atemlos.

3.Wache: Glück gehabt!

2.Wache: Gute Arbeit!

1.Wache: Sauber!

2.Wache: Wir drei haben zusammengehalten, und deshalb haben wir die Blutbestien zurückgeschlagen. Wir haben im kleinen das geschafft, was der Mönch nicht geschafft hat. Wir haben zusammen gekämpft. Nicht alleine und einsam wie der Ritter in der Schlacht. Wir haben die Blutbestien besiegt, vor denen selbst der wagemutige Händler geflohen ist. Das kommt durch die richtige Idee, angebracht im richtigen Moment. Denn ohne die richtige Idee im richtigen Moment kann der Gedanke nicht gefasst werden, der dazu führt, die Handlung, also die Tat, zu ergreifen.

3.Wache: Die Handlung kann nur Sinn machen, wenn sie zuvor durchdacht wurde. Da die Handlung auch das ist, was die Nächsten von uns erleben, ist es um so wichtiger, die Tat, die man begeht, zu durchdenken, da sie unser Innerstes spiegelt und nur der Ausdruck unserer selbst ist.

2.Wache: Ein sinnvoller Gedanke wird erst dann gut, wenn es eine Idee gibt, die vor dem Gedanken steht. Denn der Gedanke nimmt die Idee auf, ordnet und verarbeitet sie, so daß aus der Gedanke in eine Tat umgeformt werden kann.

1.Wache: Die Idee ist der Ausgangspunkt. Für einen guten Gedanken ist eine gute Idee notwendig. Die Idee steht am Anfang der Kette. Doch steht die Idee dem Gedanken und der Tat gleichberechtigt gegenüber, denn das eine folgt aus dem anderen. Wird die Idee als Anfang der Kette betrachtet, so muß man wissen, daß eine Kette nur so stark ist, wie ihr schwächstes Glied. Deshalb sind alle Glieder der Kette gleichberechtigt.

2.Wache: Wir haben die Kette geeinigt, indem wir Idee, Gedanke und Tat zu einer funktionierenden Kette aneinan-

erreichten. Das eine konnte auf dem anderen aufbauen und so zum Erfolg führen. Der wahre Grund aber, warum wir erfolgreich waren, ist der, daß wir eine Ausnahme sind. Wir drei Wächter an dem Tor der kleinen Stadt, die überall und irgendwann sein könnten, sind ein Wunsch, der Zeigen soll, was möglich ist.

3. Wache: Während wir nur ein Beispiel für das mögliche sind, sind der Mönch, der Ritter und der Händler real, und deshalb pessimistisch. Denn die Welt ist so, und nicht so, oder so. Es könnte so sein, aber in Wirklichkeit ist so. Und

stellt man sich das mögliche neben der Realität vor, so muß man sich fragen: Warum ist es so, wie es ist? Und warum werden die Träume von der Realität zerstört?

1. Wache: Doch was kann man tun? Man muß Träume akzeptieren, ja man muß sie sogar realisieren! Und wenn dieses geschieht, dann sind Idee, Gedanke und Tat vereinigt. Und wenn dies nur einen winzigen Moment anhält, so schöpft man doch daraus die Kraft, um weiter um das Überleben zu kämpfen. Deshalb: Verwirklicht Eure Träume und laßt Eure Ideen, Gedanken und Taten eins werden!

Der Minnegesang

Die meisten Ritter Askatias gehören dem niederen Adel an. Aufgrund dessen ist es ihnen verwehrt, mit Frauen eines höheren Standes eine Beziehung einzugehen. Um sie dennoch zu verehren und ihre Gunst zu erwerben, bedienen sich einige poetisch-begabte Ritter des Minnegesanges. Dieser spricht meist von einer fiktiven, abstrakt-idealisierten, Liebe. Hier sei nun ein eher trauriges Stück erwähnt, welches die Unerreichbarkeit jener angebeteten beklagt.

Schöne, ferne Maid

Oh holde, liebliche Maid,
du unerreichbare Freundin,
wir kennen einander, oh Maid,
doch weißt auch du davon?

Oh ferne, unerreichbare Maid,
du bist immer mein Gedanke,
du bist gar lieblich, schöne Maid,
in Wort und Tat, in der Seele!

Oh ferne, wunderbare Maid,
wann werd ich dich jemals sehen?
Ich denke an dich, oh Maid,
verlass mich nicht, du Hoffnung!

Oh du schöne, goldne Maid,
meine Träume von dir wecken mich,
ich Schlaf nicht ein vor Sehnsucht,
und ruhelos ziehe ich umher.

Oh Maid, Oh ferne Maid,
so bleibt mir nur das eine,
weiter zu ziehen in die Welt,
auf der Suche nach dir, oh Maid!

Oh ferne, liebliche Maid,
du machst mich krank vor Sehnsucht,
doch du bist mir unerreichbar,
ein Lächeln von dir gibt mir Mut.

Oh unnahbare, wunderbare Maid,
ich will tun was du willst,
und soll es mein Schicksal sein,
nur schenk mir deine Liebe!

Oh hohe unnahbare Maid
und tust du es dann nicht,
vor Kummer werde ich vergehen,
wenn die Wahrheit ich erkenne.

Oh schöne, fröhliche Maid,
es wäre zu schön gewesen,
wir beide alleine zusammen
zu schön um wahr zu sein.



Von dem heiligen Zahlenverhältnis

In Kreisheim gibt es seit altersher die besten Propheten, die besten Philosophen, die besten Theologen, die weisesten und klingsten Männer der Provinz. Obwohl die Geisteswissenschaften den größten Stellenwert bei den Studien der Weisen aus Kreisheim haben, ist auch die Sternendeutung, die Erforschung des Wetters und selbstverständlich die Erforschung der Magie und der Alchemie ein wichtiger Teil des geistigen Lebens. Kreisheim ist seit jeher ein Hort des Wissens. Hier gibt es unzählige Universitäten, in denen die neuen Priester ausgebildet werden, hier gibt es mehr Tempel als woanders, es gibt ein berühmtes Orakel. Jeden Priester mit Ruf kann man hier treffen. Besonders hier in Kreisheim sind die Leute extrem religiös. Alle Tempel werden zB. in Kreisform gebaut mit einem runden Innenhof. Deshalb werden sie auch Kreishäuser genannt. Aufgrund der Dreierlehre des Mysterienkultes des Kreises werden die Innenräume der Kreishäuser in drei gleichgroße Bereiche unterteilt. Pilger, die nach Kreisheim kommen, müssen nun dreimal den Innenhof umrunden, wenn sie ein Kreishaus betreten. Dies gilt aber nicht für die Priester, die vom Eingang immer gleich direkt zum gegenüberliegenden Eingang zu den Innenräumen gehen dürfen.

Es begab sich vor nicht all zu langer Zeit, daß der Abt Altostratus zu Besuch aus Methe'osath kam. Wie einigen vielleicht schon bekannt, ist Altostratus ein bekannter Wetterprophet, der speziell die Wetterdeutung erforscht. Aufgrund seiner hohen Fehlerquote bei der Wetterprophetie wurde er von den meisten seiner Kollegen mit Gelächter empfangen. Die meisten seiner Kollegen, die er in Kreisheim besuchen wollte, ließen ihn erst einmal lange warten, bevor er bei ihnen vorsprechen durfte. Einem Wirrkopf macht es nämlich nichts aus, lange warten zu müssen, so die Meinung seiner Kollegen. Er verbrachte also lange, einsame Stunden und Tage beim Warten. Und da er meist nichts Besseres zu tun hatte, beobachtete er das geschäftige Hin und Her auf den Höfen der Kreishäuser. Pilger umrundeten in Scharen die Innenhöfe der Kreishäuser und Priester eilten mehr oder weniger hektisch von Tür zu Tür. Aber eines Tages ereignete sich etwas, das die Geschichte verändern sollte. Es schien eine eher normale Gegebenheit zu sein, die sich an einem Abend begab, als kaum noch Besucher und Priester im Kreishaus weilten. Außer einem alten, blinden und lahmen Pilger und einem Priester mit Krücken, der sein Bein gebrochen hatte. Beide bewegten sich mit ähnlichen gleichen schleppenden Schritten. Der Pilger begann also den Innenhof zu umrunden, während der Priester zum Eingang humpelte. Beide konnten natürlich nicht wissen, daß die Tür zum Innenraum längst abgeschlossen war. Aber Altostratus hatte halt einen recht subtilen Sinn für Humor und klärte beide nicht auf. Die beiden schleppten sich also langsam vorwärts. Und als der Priester die Tür erreichte, hatte der lahme Alte genau ein Drittel des Umfangs des Innenhofes zurückgelegt. Altostratus nahm dies zunächst nicht richtig auf. Als der Priester aber enttäuscht von der verschlossenen Tür zurückging und wieder den Ausgang erreichte, hatte der Alte wiederum ein Drittel seines Weges zurückgelegt. Doch dieses Verhältnis von 1:3 erschien ihm aufgrund der Zahlenmystik doch interessant genug, um es zu überprüfen. Während weiterer, tagelanger Wartezeiten beobachtete er immer wieder, das die Pilger etwa dreimal so lange brauchten, den Innenhof einmal zu umwandern, wie die Priester zum durchqueren brauchten.

Sein Ehrgeiz war angespornt. Er reiste zurück nach Methe'osath um dort seinen Studien nachzugehen. Und auch dort bestätigte sich immer wieder das Verhältnis 1:3.

Doch Kunde von Altostratus' Experimenten kam an die Ohren der Hohenpriester. Was tat er dort? War 1:3 etwas heiliges oder unheiliges? Hatte all dies vielleicht sogar etwas mit der Quadratur des Kreises zu tun? Um dies zu entscheiden (und damit auch über das Schicksal von Altostratus) wurde er nach Kreisheim berufen. Dort berieten die Hohenpriester der Provinz und Altostratus wurde angehört. Nach langen Bangen, Wochen der Beratung, des Disputs und der Meditation wurde entschieden, daß noch zu wenig über 1:3 bekannt sei. Damit wurde Altostratus mit der weiteren Erforschung dieser Zahl beauftragt.

Motiviert durch sein noch immer ungewisses Schicksal forschte er weiter. Durch reinen Zufall kam er darauf, daß man statt der Zeit, die ein Pilger und Priester zum Durchqueren eines Innenhofes braucht, auch die entsprechenden Strecken in Relation setzen kann. Von nun an maß er den Umfang eines Innenhofes und dessen Durchmesser. Dies machte er bei verschiedenen Kreishäusern. Als er einige Astrologen und Zahlenkundler zu Rate zog, fiel ihm auf, das man wiederum ein Verhältnis bilden könne, und dies war wiederum etwa 1:3. Nach monatelangen Forschungen und Studien kam er dann zu dem Erkenntnis, daß man mit diesem bekannten Verhältnis ausgehend von dem Durchmesser eines Hofes auch dessen Umfang ermitteln konnte. Man mußte den Durchmesser nur mit Drei multiplizieren.

Erneut berieten die Hohenpriester, ob das Verhältnis 1:3 heilig oder unheilig sei. Einerseits war die Zahl drei heilig, andererseits konnte man nun mit einer geraden Strecke einen runden Kreis beschreiben. Dies stank förmlich nach der Quadratur des Kreises! Um den Disput zu schlichten einigten sich die Hohenpriester auf ein Gottesurteil: Sie befahlen Altostratus, das Verhältnis 1:3 an dem Urkreisbuches (welches ja bekanntlicherweise rund ist) zu überprüfen. Wäre das Verhältnis göttlich, so würde Altostratus nichts passieren. Sei es aber unheilig und ein Weg zur Quadratur des Kreises, so würde Altostratus von einem göttlichen Blitz getroffen werden oder auf eine andere, göttliche Art sterben. Motiviert durch die Beschreibung der Folterkammern für den Fall, daß er sich weigern sollte, das Experiment durchzuführen und durch die Vorstellung eines wahrhaftig göttlichen Todes machte sich Altostratus also an sein Werk. Tage später verkündete er freudestrahlend, das Verhältnis sei auch hier 1:3. Da Altostratus das Gottesurteil überlebt hatte, bestätigten die Hohenpriester, daß 1:3 heilig sei, da es am Urkreisbuch bewiesen worden war.

Die Nachricht von dem neuen, heiligen Verhältnis verbreitete sich wie ein Lauffeuer in der ganzen Provinz und ganz Theostelos. Die Theologie und Philosophie erhielt so völlig neue Impulse. Alte Streitfragen konnten nun zur Befriedigung aller gelöst werden, es tauchten aber auch neue auf. Altostratus bekam eine lebenslange Rente zugesichert, und seine Forschungen auf dem Gebiet der Wettervorhersage haben durch Geldzuwendungen auch neue Impulse bekommen (obwohl die Fehlerquote noch immer sehr hoch ist). Die Hohenpriester konnten nun erneut einen unwiederbringlichen Beweis ihrer Unfehlbarkeit erbringen, hatte Altostratus seine erfolgreichen Forschungen doch ausschließlich ihnen zu verdanken. Zum Schluß bleibt noch anzumerken, daß die Vereinigung der Intellektuellen Aska-

tias kritisiert hat, daß soviel Geld in rein theoretische Forschung gesteckt wird, andererseits aber arbeitslose Künst-

ler, Lehrer, Zauberer und andere sozial benachteiligte Randgruppen unter dem Existenzminimum leben müssen.

Operation Nußknacker

- eine Geschichte mit vielen Haken

Wir befinden in Theosophia, der Hauptstadt des Reiches Theostelos und nomineller Stammsitz des Kaisers Kahar Takim, der zugleich auch von vielen einfach nur der »Prophet« genannt wird. Dies zwar nicht immer, aber doch immer öfter, vor allem wenn seine Prophezeiungen von rauschenden Festen eintreffen. Doch soll dies nicht unbedingt das Thema sein, geht es hier doch um die »Operation Nußknacker«.

Zeitlich gesehen befinden wir uns am Ende des 3. Jahres in der 3. Ära, nach dem Ausbruch des Phoenix (was immer das bedeuten mag). Ein ereignisreiches Jahr lag zurück: Es brachte die Eroberung der Insel Ashidba, an der teilweise bis zu 4 (in Worten: vier) Parteien (besser: Reiche) gleichzeitig interessiert waren, die sich die Insel irgendwie aufteilten. Durch Verrat mußte sich ein Reich von der Insel zurückziehen, nämlich das Reich Theostelos.

Doch dem nicht genug, hielt es ein anderes Reich, das zwar jeder kennt, dessen Name aber nicht genannt werden soll, es für taktisch sinnvoll, eine feste Abmachung verletzend, das sich zurückziehende Theostelos dort anzugreifen, wo es an wenigsten damit rechnete, nämlich auf der neutralen Stadt der Händler. Womit wir auch schon beim zweiten großen Ereignis des Jahres wären, nämlich beim Kampf um die Stadt Audvacar.

Da große Truppenteile nach Ashidba abgezogen waren, blieb hier nur eine kleine Stammenschaft zurück. Diese Mannschaft hatte gerade einen Tempel des großen Kreises für Gläubige aus ganz Erkenfara fertiggestellt. Obwohl offen für alle Gläubigen, schien sich der Angreifer gerade durch diese Offenheit bedroht, aus welchen Gründen auch immer. So beschloß besagtes Reich den Angriff und fegten die Stammenschaft aus Theostelos davon. Nachdem auch der letzte Kreisritter erschlagen wurde, kam es zum Sturm auf den Tempel. Die Gläubigen, die sich dort noch verängstigt befanden wurden ausgeraubt. Der Tempel wurde geplündert, die Überlebenden eingeschlossen und mitsamt dem Tempel niedergebrannt. Von offizieller Seite des Angreifers hieß es, man habe auf eine aggressive Missionierungspolitik reagiert.

Wie dem auch sei, Ashidba und nun auch Audvacar waren verloren, beide male durch Verrat. In Theostelos herrschte natürlich Katerstimmung. Trotz allem prophezeite Kahar Takim ein neues Fest, das natürlich auch eintraf. Alle Adeligen sann auf Rache für die Schmach von Audvacar, und übertrafen sich mit Beschimpfungen des Gegners. Da sprach der Kaiser: »OK, Jungs! Jetzt haben wir den Gegner beschimpft. Aber wie können wir uns revanchieren?« »Hol' mal jemand 'ne Karte, dann suchen wir uns irgendeinen schönen, fetten Brocken von denen aus, den wir angreifen!« rief Don Rodriguez El Valdez, Herzog zu Talima. »Prima Idee. Wie wäre es, wenn wir einfach diesen riesigen Brocken von Insel nördlich der Insel Askatia angreifen? Die sieht doch nett aus. Außerdem hätten wir dann gleich eine Burg miterobert. Und zu dem ist sie nicht zu weit entfernt.« bemerkte Fürst Innozent 93 und Bruder des großen Kreises.

»Du nichtsnutz,« meckerte Don Rodriguez, »hast du noch immer nicht mitbekommen, daß die ihre Burg zur Festung ausgebaut haben? Schussell!« »Selber Schussel. Pass bloß auf, oder ich fordere dich zum Charakterkampf!« »AusgeBAU? BAUen ist gut. Wenn die da geBAU haben, muß es da auch BAUer und BAUsie geben, und das wiederum heißt, das ich deren Chef bin. Und das heißt, das ich da hin muß. Also ich bin dafür!« stellte Bruder Kugellocke der Harmlose, König über die Provinz Carmoth fest. Doch der Kaiser dürstete nach mehr Informationen. »Dolfin Schatzi, mein Hofzauberer, hol doch mal dein Kristallkugeln und sag uns, wieviel Krieger der Gegner dort stationiert hat!« »Bist du heute warm, oder wie? Mein voller Name ist Dolfin, Hochelfenzauberer und Hofnekromant des Kaisers. Und so wünsche ich auch genannt zu werden, Kahar Takimchen!« »Schon gut, Dolfin Mause, jetzt sei brav und hol endlich die Kristallkugel!«

Nach einiger Zeit und mehreren Bankettgängen: »Kahar Takim, ich sehe nur den Namen der Festung.« »Wie ist der?« »60530« »Ähhhhhh?« »60530« »Ein seltsamer Name. Vielleicht ist das der IQ der 80000 Bewohner der Festung!« Allgemeines Gelächter folgte auf diese boshafte Unterstellung. »Wenn das so ist, bin ich auch für einen Angriff.« stimmte Don Rodriguez zu. »Ich finde es auch gut wenn wir, die lieben netten Mönche von nebenan, dort einmal nach dem rechten sehen. So wie die ständig Tempel niederbrennen, müssen wir denen doch mal ein wenig Benimm beibringen. Bei der Gelegenheit könnten meine Kreisritter mal wieder etwas in Übung kommen.« stimmte nun Fürst Innozent zu. »Kreisritter! Pah! Alles nur Nichtsnutze. Meine Inquisition und Conquestadore sind doch viel effektiver als deine Waschlappen.« behauptete Don Rodriguez. »Willst du einen Charakterkampf mit mir als Stadthalter und dir als Burgherren?« fragte Innozent 93, aggressiv. »Denen werden wir schon zeigen, wie man gutes Bier braut!« sagte Kugellocke der Harmlose. »OK. Jungs, wir werden denen mal einen Besuch abstatten, aber mit einigen zehntausend Mann, die unser kommen ankündigen!« ließ sich der Kaiser bereitwillig überzeugen. Und wieder allgemeines Gelächter. »Aber sagt noch keinem Menschen davon. Keiner darf es erfahren bis wenige Wochen vor dem Angriff. Ich rufe euch zusammen und werde euch meine unendlich geniale Strategie vorstellen, wie wir diese Nuß knacken werden!« »Wollen wir nicht einfach die Festung 60530 in Monte Nut umbenennen? Wenn denen kein Name einfällt, dann halt uns!« »Genau!« »So sei es!«

Kaum zwei Monate später hatte es sich in ganz Theostelos herumgesprochen, daß etwas großes, ja sogar etwas sehr großes im Gange war. Und noch einmal zwei Monate später hatte es sich nicht nur in Theostelos, sondern plötzlich auch in Yaromo und Eoganachta herumgesprochen, und Avalon folgte wieder einen Monat später. Und alles hätte sich auch in Vir Vachal herumgesprochen, wenn diese nicht so beschäftigt mit dem einreißen magischer Wände, progressiver Kriegsreden und dem Erbauen von Baumhäusern gewesen wären. Andere Reiche, wie Djaballar hatten ent-

weder genügend eigene Probleme, oder überhaupt keine, so wie Northeim, das wie immer derartig mit Unauffälligkeit glänzte, daß es bei der Planung schlichtweg vergessen wurde. Trotz zahlreiche Kontakte zum Reiche Rhun wurde dieses selbstverständlich nicht informiert. So kam es, daß zwar halb Erkenfara von der »Operation Nußknacker« wußte, teilweise aber nicht einmal die wichtigsten Adelige aus Theostelos selber.

Da ursprünglich absolutes stillschweigen vereinbart wurde, begannen einige Adelige zu versuchen, sich gegenseitig mit mißtrauischen und undurchsichtigen Andeutungen über das Geplante, über die anderen hervorzuheben. Und dies, obwohl eben jene zwar Informationen aus erster Hand bekamen, aber eben selber an keinerlei Planung und wichtigen strategischen Gesprächen beteiligt waren. So machte sich auch ein Hauch von Mißgunst, Intrigen und Eifersucht über Theostelos breit. Dazu kam noch eine Prise von Putschgerüchten auf der einen Seite und von Rücktrittsdrohungen des Herrschers auf der anderen Seite, die aber allesamt wohl nicht sehr ernst gemeint waren und bloß Mittel im politischen Miteinander darstellen sollten.

Nach langer Zeit, es waren indessen viele Monate vergangen, trafen sich mal wieder viele Adelige aus Theostelos zu einem Reichstag, der wohl wieder mal ins Wasser gefallen wäre, wenn nicht der Fürst Innozent 93. persönlich seine Boten ausgeschickt hätte, um alle Gefolgsleute an den Hof zu rufen. Muß man doch anmerken, daß die Adelige aus Theostelos sehr vielbeschäftigte Leute sind mit breitgefächerten anderen Aufgaben, wie zum Beispiel dem Müßiggang auf Orgien und Festen, die natürlich weitaus interessanter sind als Reichstage. Wie dem auch sei, es erschien immerhin die Hälfte der Adelige.

Und so trafen sich die Adelige am Hofe des Kaisers und Propheten, dessen Vorhersagen noch immer zutrafen, was das Feiern betraf. »Also, ich habe beschlossen, daß wir die Festung Monte Nut angreifen. Stimmen wir einmal ab, wer mir alles zustimmt!« befahl der Kaiser und Prophet, Kahar Takim. »Also, ich hätte da ja mal was zu sagen!« unterbrach ihn ungeniert König Hartim von Maringola, »ich versteh ja nichts von Strategie und Planung, aber ich finde, der Angriff ist nur unüberlegter Aktionismus!« »Nö, stimmt ja gar nicht! Das ist doch alles gut überlegt von mir. Ich habe über ein Jahr lang daran geplant!« entgegnete der Kaiser mißmutig. »So'n Angriff ist doch viel zu gefährlich. Was machen wir denn, wenn die zurückschlagen?« beschwerte sich König Hartim. »Tja, also ... daran habe ich auch gedacht. Ich habe da so'n paar diplomatische Übereinkünfte gemacht.« »Taugen die auch was? Ich finde, wir sollten keinem vertrauen!« »Tja also, finde ich schon. Außerdem, wer außer Rhun sollte uns schon angreifen wollen?« sagte der Kaiser und Prophet. »Wir sind halt die lieben netten braven Mönche von nebenan. Wer will uns schon was tun?« fügte Innozent 93. ironisch hinzu.

»Also, wer ist denn jetzt dafür, das wir angreifen?« fragte der Kaiser und Prophet erneut. Eine Zählung der Stimmen ergab, daß fünf von acht Stimmen für die »Operation Nußknacker« waren. Die restlichen drei Stimmen waren Enthaltungen, so daß der Kaiser und Prophet nun auch

formell bei seiner Entscheidung bestätigt war. »OK Jungs, das wichtigste ist getan. Gibt es noch andere Wünsche und Forderungen?« fragte der Kaiser die Versammelten. »Ja. Wie sieht es mit dem Methandel aus? Werden die Methändler jetzt endlich von allen Steuern befreit oder nicht? Außerdem sollten wir ein paar Fässer auf unseren Feldzug mitnehmen!« forderte König Hartim von Maringola. »Punkt ist angenommen!« bestätigte der Kaiser und Prophet.

In den folgenden Monaten liefen die Vorbereitungen auf Hochtouren, selbst der Feldzug gegen Ashidba war wie eine Prozession von Lahmen gegen diesen Feldzug. Zehntausende von Kriegern schifften sich ein, begleitet von tausenden von berittenen Rittern. Es dauerte drei Monate, bis die Truppen auf den Schiffen in Angriffspositionen waren. Und dann kam der große Moment auf den alle so lange und so sehnhlich gewartet hatten: Der große Angriff auf Monte Nut. Die »Operation Nußknacker« befand sich in ihrer Endphase. Die Truppen erstürmten die Festung Monte Nut nach kurzer Belagerung. Die Verluste waren zu verkraften.

Die Zauberer aus Theostelos hatten erfolgreich einen mächtigen Zauberer aus Rhun im magischen Zweikampf besiegt. Eine Notteleportation konnte ihn gerade noch in Sicherheit bringen. Nach der kurzen Schlacht kehrte Ruhe ein. Die Verletzten wurden gepflegt und die Toten begraben. Der Kaiser und Prophet beschloß, die Festung Monte Nut nun umzubenennen, und zwar in das symbolträchtige aber nichts destotrotz weniger rätselhafte »Neu Theosophiea«.

Kaum war die Kunde vom Fall der Festung Monte Nut (bzw. Neu Theosophiea) in Rhun angekommen, wurde schon eine Flotte mit Truppen für Vergeltungsmaßnahmen ausgeschickt. Heimlich wurde ein Heer an Land ausgeschifft. Das Landheer griff von Land her an und wurde auf der Seeseite von der Flotte unterstützt. Während die zweite Schlacht um Monte Nut auf vollen Touren lief, konnte man vom Palast der Adelige aus die Schlacht der Flotten aus Rhun und Theostelos beobachten, die sich nur wenige Kilometer von der Küste entfernt abspielte. Die zweite Schlacht um Monte Nut wurde wieder von Theostelos gewonnen. Die Seeschlacht um Monte Nut wurde allerdings von Rhun gewonnen, auch wenn diese unter sehr schweren Verlusten litten. Auch diese beiden Schlachten wurden ausgefochten unter dem Schatten zweier Zauberer im Duell. Dieses Zauberduell wurde von den Zauberern aus Theostelos gewonnen. Vielleicht ein Wille der Götter und des Kreises? Wie dem auch sei, Diplomatie ersetzte nun das Schwert, und ein Waffenstillstand wurde vereinbart, zum Wohle beider Parteien, die sich von den Wirkungen der »Operation Nußknacker« erst erholen mußten.

Denn während Theostelos seine Flotte verlor, verlor Rhun ein riesiges Heer. Obwohl das letzte Wort mit Sicherheit noch nicht gesprochen ist, und Fernbeben noch auf Jahre hinaus den Frieden auf die eine oder andere Weise erschüttern mag, so soll mit dem Waffenstillstand auch die »Operation Nußknacker« beendet werden, die mit dem Niederbrennen eines Tempels in Audvacar begann und mit der erfolgreichen Einnahme einer für uneinnehmbar gehaltenen Festung und dem Sieg über ein bis dato unbesiegtes Heer endete.

Hyrrwagorr, Legende und Schrecken

Im Osten der Westprovinz Askatias zieht sich das Festland des Kontinents über viele hundert Kilometer in das Meer und umschließt so mit der gegenüberliegenden Seite des Kontinentes das Binnenmeer. Diese Landspitze, auf der sich die Ausläufer des Waldes von Autira befinden, erinnert in ihrer Form entfernt an einen Drachenkopf. Das ist auch der Grund, warum dieser Teil der Westprovinz »Drachenspitze« genannt wird.

Von dem anderen Grund wissen alte und fast vergessene Sagen zu berichten. Ein Neugieriger, der auf der Suche nach alten Aufzeichnungen ist, mag in Kreisheim fündig werden, dort wo es die ältesten Tempel, die weisesten Männer und die umfangreichsten Bibliotheken gibt. In einer der hintersten Ecken einer der zahlreichen Bibliotheken, dort, wo seit Äonen kein Mensch mehr nach Schriften gesucht hat, dort mag ein Neugieriger fündig werden. Vielleicht findet er hier ein uraltes Buch mit alten, vergilbten Seiten unter dem Staub der Jahrhunderte. Und vielleicht schlägt er auch das Kapitel auf, das vom Schrecken der Drachenspitze berichtet, eine Legende schon zur Entstehungszeit des Buches. Der Neugierige, so er die alte, fast vergessene Schrift entziffern kann, wird folgende Legende lesen:

Die Welt Erkenfara entstand aus dem Kampf zwischen Gut und Böse, aus dem Kampf zwischen der Scheibe des Lichts und der Decke der Dunkelheit. Aus dem Guten entstanden die Götter und aus dem Bösen die Giganten. Und der Kampf setzte sich fort zwischen den Göttern und den Giganten. Aus dem Blut der Götter entstanden alle Kreaturen des Lichts und aus den Maden der Giganten alle Wesen der Finsternis.

Aus einer der Maden der Giganten entstand Nardir, der Urdrache, der Vater aller Drachen. Von ihm stammten alle anderen Drachen ab. Nardir war sehr mächtig, denn er war so groß wie ein Berg, so schnell wie ein Falke, so schlau wie ein Fuchs, so mutig wie ein Löwe, so verschlagen wie ein Wolf und doch so weise wie eine Eule. Wurde er müde und legte er sich zur Ruhe, so mochten Menschen ihn für einen Berg halten und auf seinem Rücken siedeln und für Jahrhunderte in Frieden leben. Doch eines Tages würde er sich wieder regen und seinen schicksalhaften Flug fortsetzen, und keiner konnte sagen, ob er hungrig war oder nicht. Auf seinem Weg konnte er kein Hindernis. Er zermalmte die Erde, er verpestete die Luft, er durchschnitt die Wasser, und er ignorierte die Feuer.

Doch Nardir begann sich einsam zu fühlen. Er begann nach einem anderen Drachen zu suchen, doch Nardir war der einzige seiner Art. Er flehte die Elemente an, ihn aus seiner Einsamkeit zu erlösen. Und sie stimmten ihm zu, doch forderten sie ihren ihnen zustehenden Tribut. So schnitt jedes Element ein Stück Fleisch aus seiner Seite und formte daraus ein Ebenbild Nardirs. Und jedes der Elemente flößte einem der Ebenbilder Leben ein. So war Nardir nicht mehr alleine, und er war der Vater aller Drachen. Doch waren sie nicht seine Söhne, denn die Elemente rächten sich dafür, daß Nardir sie mißachtet hatte. Seitdem gab es fünf Drachen auf der Welt: Nardir, den Urdrachen, Tamur, den Drachen des Feuers,

Wussar, der Drache des Wassers, Warder, der Drache der Erde, und schließlich Jaworr, der Drache des Windes. Aus den vier Drachen der Elemente entstanden die Feuerdrachen, die Erddrachen, die Wasserdrachen und die Luftdrachen. Aber sie alle haßten Nardir, denn er gehörte zu keinem Element. Und sie – die vier – schlossen sich zusammen, um Nardir zu bekämpfen. Denn so, wie Nardir einst die Elemente bekämpft hatte, so bekämpften die Drachen der Elemente nun Nardir. Vor Groll darüber zog sich Nardir aus der Geschichte der Welt zurück. Nur manchmal, bei einem Erdbeben, einem Vulkanausbruch, einer Überflutung oder einem Wirbelsturm heißt es, Nardir würde erneut mit den Elementen kämpfen.

Aus den Drachen der Elemente aber entstanden alle Drachen, die wir heute kennen. Die Kinder Tamurs liebten besonders die Wüsten und die Vulkane der Welt. Die Kinder Wussars ließen sich in den tiefsten Stellen der Meere nieder. Alle Nachkommen Warders leben in tiefen Höhlen unter



der Erde und im Schlamm der Sümpfe, während die Kinder Jaworrs sich gerne auf Windumtosten Berggipfeln niederlassen. Und dies seien auch die Merkmale der heutigen Drachen, denn jeder gehört zu einer dieser Linien.

Tamur, der Feuerdrache, ließ sich in einem alten Vulkan nieder. Und aus ihm ging die Linie der Feuerdrachen hervor. Einer dieser Feuerdrachen war Hyrrwagorr. Tamur

schickte Hyrrwagorr aus, für immer und ewig nach Nardir zu suchen und zu töten. So kam es, daß Hyrrwagorr in die Welt zog, getrieben vom Haß auf Nardir. Er folgte den Spuren des Urdrachen. überall, wo Nardir sich einmal niedergelassen hatte, tauchte auch Hyrrwagorr auf. An diesen Stellen begann er zu suchen, und er verheerte die Gegend mit seinem Feuerodem, selbst wenn Nardir sich dort schon lange nicht mehr befand. War die Gegend unbewohnt, so war Hyrrwagorr genauso wütend, als wenn sie von Menschen besiedelt war. In beiden Fällen zerstörte er das Land, bis nichts als die nackte, verbrannte Erde zurückblieb und alles, Mensch wie Getier, tot war. Manchmal quälte er auch intelligente Wesen, um von ihnen eine neue Spur von Nardir zu erfahren.

So kam es, daß er nach Jahrhunderten seiner Suche zu einer Landspitze kam, die sich heute die Drachenspitze nennt. Und Hyrrwagorr sprte, daß sich Nardir hier besonders lange aufgehalten hatte. Denn Nardir ließ sich hier nieder nach einem schweren Kampf um seine Wunden zu

heilen. Und die Menschen siedelten auf seinem Rücken, der so fruchtbar war wie ein Ascheboden. Auch Hyrrwagorr ließ sich hier nieder, um die Menschen zu bestrafen, daß sie von Nardirs Fleisch gelebt hatten. Dafür, daß sie auf Nardirs Rücken gute Ernten hatten, zerstörte er die Dörfer der Bewohner, er verbrannte das Getreide auf den Feldern, er fraß das Vieh auf den Weiden und er versklavte die Menschen. Er verheerte das Land und die Menschen verfluchten den Tag ihrer Geburt. Vielleicht wäre er noch immr auf der Drachenspitze, dabei das Land und die Menschen zu knechten, wenn die Elemente selber Hyrrwagorr befohlen hätten, seine Suche fortzusetzen.

Diese Knechtschaft mehrer Generationen von Menschen hat sich so in das Gedächtnis eingebrannt, daß es keiner wagt, von Drachen zu reden. Die Bewohner der Drachenspitze nennen ihr eigenes Gebiet einfach nur »das Land«. Erst in weiterer Entfernung, dort wo die Menschen etwas weniger Angst vor den Drachen haben, nennen sie dieses Gebiet die »Drachenspitze«.

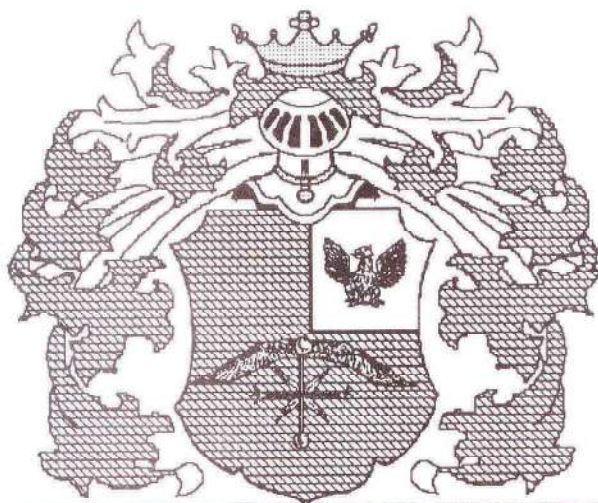
Bekanntmachungen des Fürsten

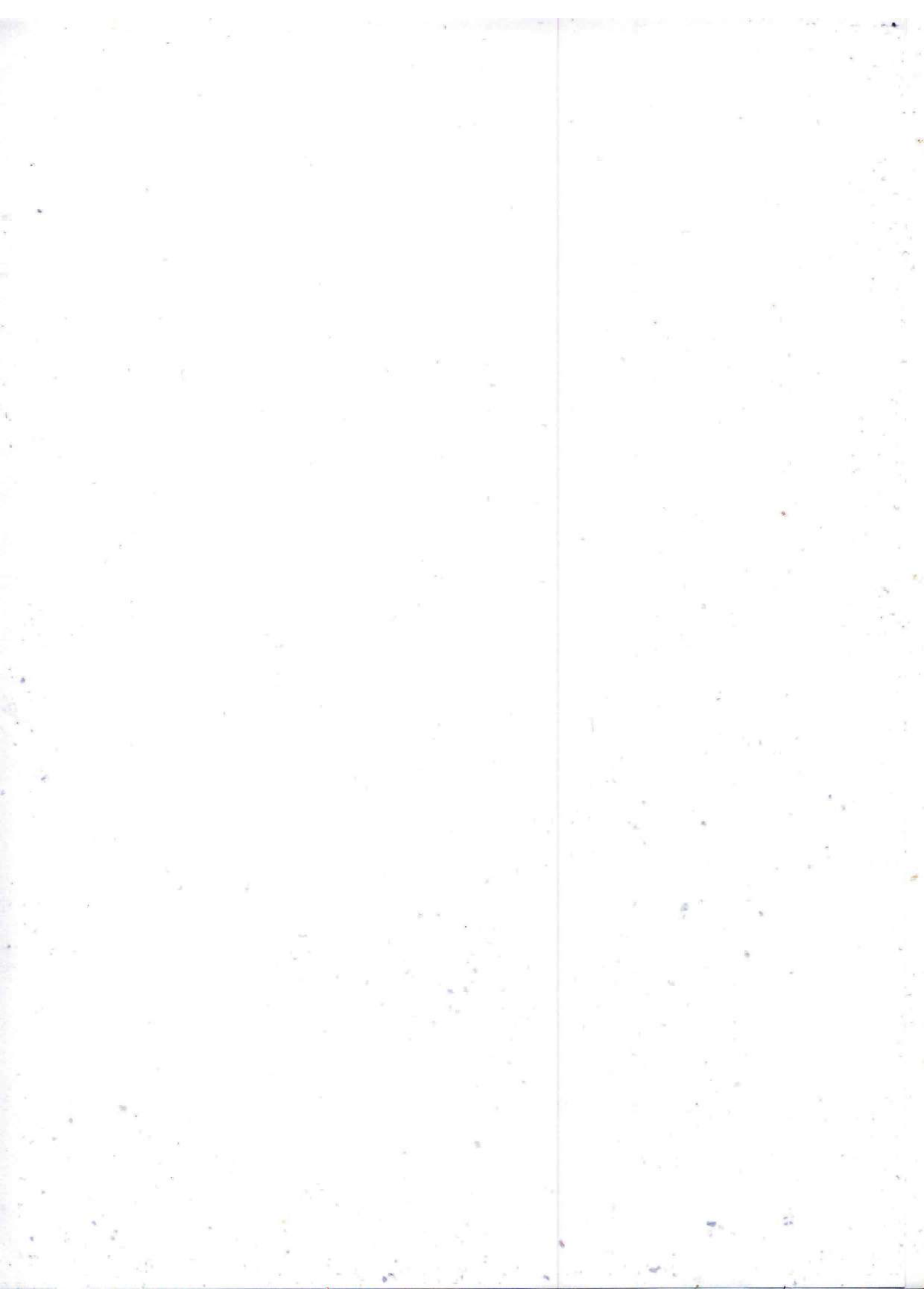
1.) Entgegen aller Gerüchte wird der Fürst auch im nächsten wieder zum Wagenrennen von Audvacar antreten. Er wird die Pferde dann allerdings nicht mehr mit dem »Meditationsgesang« anspornen, so wie dieses Jahr, sondern mit dem »Kriegsgesang«, was dann hoffentlich besser wirken wird!

2.) Ab sofort soll jeder Apfelwein von der Steuer befreit werden. Weiterhin soll von diesem Jahr an ein Apfelweingut angelegt werden, damit bei Festen der Fürst unabhängig von Bier-, Wein-, Apfelwein-, und Metlieferungen aus anderen Provinzen ist!

3.) Durch eine Indeskretion ist bekannt geworden, daß die Baumeister von Burgheim die Baupläne für die Burg der Kreisritter nicht selber entworfen haben, sondern anscheinend von einem älteren Vorbild abkopiert haben. Die Schuldigen werden noch gesucht!

4.) Der Fürst gratuliert Vladimir, Bewahrer des Kreises und Abt von Kreisheim, zu seiner Ernennung als Konzilar des Konzils der Magier. Möge er seine Aufgaben zur Zufriedenheit Aller bewältigen!





Legenden & Geschehnisse aus dem Reich Rhân



Auf Befehl des Hochkönigs und im Namen des gesamten Adels von Rhün sollen die wundersamen und herrlichen, die furchtbaren und schrecklichen Ereignisse aufgezichnet werden, die in den letzten zwölf Monaten im Reiche Rhün und in ganz ERKENFARA geschehen sind.

*Uns ist in alten murren
von helden lobebaeren
von freuden, höchgezeiten,
von kuener recken striten*

*wunders vil gesett
von gräzer arebeit,
von weinen und von klagen
mugel ir nun wunder hoerensagen.*

Als die Nacht von zuckenden Blitzen erhellt wurde, als sich der Phönix aus der Asche erhob und seine Wiedergeburt den Beginn eines neuen Zyklus des Streitens der Reiche ankündigte, da saßen die Edlen Rhüns zusammen und berieten über wichtige Entscheidungen.

Da der tapfere Conchobar zur Meditation bei den Drachen in den Bergen weilte, und sein Gefolgsmann, der edle Finn, seinem Minneamt auf das äußerste diente, weil die Seekönigin von Atalan in Arbeit versank und selbst der legendäre Leon de Baleys mit einem Berg von Arbeit kämpfte, mußten Ämter neu besetzt und Aufgaben neu verteilt werden.

Und so kam es, daß der Paladin des Hochkönigs, Alric Cleadheamhor zum Festungsherrn befördert wurde, während der König von Tirnan'og, Philipp Fitzdasar in den Stand des Stadtherren erhoben wurde. Die Dame Athanagird erhielt Amt und Titel einer Burgherrin. All dies wurde von den Edlen des Reiches Rhün auf dem VII. Reichstag zu Arak-Nor beschlossen.

Es scheint aber auch angebracht, den Edlen der Welt ERKENFARAS auch noch einen anderen Beschluß dieses Reichstages bekannt zu machen, da die Ereignisse sich so entwickelten, daß es zum Streit zwischen dem Paladin Alric Cleadheamhor und dem Reiche Rhün kam.

Da die Edlen Rhüns schon seit längerem mit Ärger aber auch Mißtrauen beobachtet haben, daß sich der Paladin des Hochkönigs sehr

seitsam verhielt, weder zu Reichstagen erschien, noch sich entschuldigte, und selbst im Angesicht der Welt ERKENFARAS kaum zum Ausdruck brachte, daß er sich als Adeltiger Rhüns und Schwertträger des Hochkönigs verstand, wurde öffentlich Anklage gegen Alric Cleadheamhor erhoben.

Ergebnis dieses Verfahrens war ein Kompromiß, der besagte, daß die Edlen Rhüns nicht mehr verlangten, daß sich Alric Cleadheamhor den Maßstäben des höfischen Protokolls in Rhün anpassen müsse. Er wurde von der Verpflichtung entbunden, auf Reichstagen zu erscheinen und sich angemessen zu kleiden und aufzutreten. Einzige Auflage, die an ihn gestellt wurde, war die Ermahnung, daß er öffentlich in ERKENFARA nichts unternahme, was deutlich zeige, er fühle sich nicht zum Reiche Rhün gehörig.

All dies sei kundgetan, damit die Welt die Zusammenhänge verstehe, wenn die Chronik zu den Ereignissen vor der Hochzeit des Königs Phillip Fitzdasar mit der schönen Prinzessin Samira Al Almadi kommt.

Es geschah aber, daß eine Flotte aus dem Reich Vir Vachal in Richtung Audvacar segelte und mit den Schiffen eines reisenden Magiers des Craíl Uill Crienac zusammenstieß.

Da das Reich Rhün jede Konfrontation mit anderen Reichen vermeiden will, hatte dieser Magier vom Herrn des Crienac, dem mächtigen Leon de Baleys den strikten Befehl bekommen, den Kriegern aus Vir Vachal nichts zu Leide zu tun.

Als sich die Flotte Vir Vachals aber in bedrohlicher Weise den wenigen Schiffen Rhûns näherte, da blendete der Zauberkundige die Matrosen mit schillernden Illusionen, so daß sie nicht weiter fahren konnten.

Daraufhin erhob sich ein furchtbares Geschrei und ein Wehklagen der Adeltigen Vir Vachals, da sie sagten, diese Schiffe seien unterwegs nach Audvacar, um einen Gesandten zu bringen, der dort den Elementaren huldigen wollte.

Natürlich war dies nur ein Vorwand, da die Elementare nirgendwo in ERKERFARA manifestiert sind, sondern vielmehr sind sie allgegenwärtig. Und wenn man einen Ort sucht, an dem die Elementare besonders präsent sind, dann kann dies wohl nur die magische und wundersame Burg der Elementare sein.

Da die Gesandten Vir Vachals aber gar schauerlich baten und da das Reich Rhûn seinen guten Willen bekunden wollte, wurde den Schiffen Vir Vachals gestattet, die magischen Illusionen Rhûns zu passieren, da das Reich Vir Vachal geschworen hatte, es wolle keine Krieger anlanden, sondern lediglich einen Gesandten ausschiffen, der den Elementaren huldigen wollte.

Groß war die Überraschung, als hinter dem Gesandten schwerbewaffnete Krieger aus den Schiffen strömten und zugleich eine Insel vor Audvacar besetzten und anfangen, sie zu befestigen.

In diesem Moment zeigte Vir Vachal sein wahres Gesicht. Durch Lüge und Verrat hatte es sich Zugang zu Audvacar verschafft, den sie kriegerisch niemals hätten erzwingen können.

Als aber das Reich Rhûn die Welt ERKERFARA aufforderte, zu verurteilen, daß ein Reich sich unter Vertäuschung kultureller Zeremonien militärische Vorteile erschwindeln wollte, da zeigten die Reiche dieser Welt ihr Gesicht.

Nur die Herrscher Nordhelms und Theostelos' erkannten die Schändlichkeit dieser Tat. Die anderen Reiche waren entweder nicht fähig, die Ungeheuerlichkeit dieses Vorganges zu begreifen, oder aber sie akzeptierten sie aus reinem Neid dem Reich Rhûn gegenüber.

Unverzüglich griffen die Truppen Rhûns an und schlugen die Krieger Vir Vachals.

Glücklicherweise kam es daraufhin zu Gesprächen mit Vir Vachal. Diese leiteten weitreichende Verhandlungen ein und Rhûn und Vir Vachal konnten sich über alle Unstimmigkeiten einigen. Insbesondere die Anlage eines Handelskontor auf einer Insel Djabalar, die die Rhûner "Das Sandkorn" nennen, war ein Stachel im Sicherheitsbedürfnis Vir Vachals.

So kam es zu einer Konferenz, an der die Reiche Rhûn, Vir Vachal und Djabalar teilnahmen und auf der alle Fragen zu friedensstellend geklärt werden konnten.

Während all dieser Ereignisse wartete der Hof zu Enangor auf das Eintreffen der Boten Theostelos'. Wie sich die Edlen ERKERFARA erinnern, hatte der große Albanac nach dem Sieg über die Truppen des Kaisers befohlen, daß 100 weise und gelehrte Männer in das Reich Theostelos gesandt werden, um sich dort mit Sitten und Religion des Landes vertraut zu machen. Dies war ein Teil der Friedensabmachungen.

Obwohl das Reich Rhûn diese Männer schon vor geraumer Zeit auf die Reise schickte, und obwohl sie einen Brief des mächtigen Hochkönigs Albanac mit sich führten, war noch keine Antwort aus Theosophia eingetroffen und ist es bis heute nicht!

Deshalb dachten die Wächter auf den Türmen der Festung Akanan, als sie Schiffe von Theostelos am Horizont auftauchen sahen, daß es die Gesandten des Kaisers, mit der Antwort auf unser Schreiben seien. Sie konnten nicht ahnen, daß Theostelos beschlossen hatte, uns mitten im Frieden ohne Grund oder Vorwand anzugreifen.

Zuerst flogen elliſche Magier und Hexer auf Akanan zu. Zwar versuchte der Bischof von An-fela, der fromme Clemens ou d'Or noch tapfer diesen Angriff abzuwehren, aber er hatte keine Chance gegen diese Übermacht und teleportierte nach Caer Apenac.

Und so sprangen wilde Krieger aus den Schiffen und ein erbitterter Kampf entbrannte. Da sich eine große Menge Krieger in Akanan befanden, war der Ausgang der Schlacht ungewiß.

Aber plötzlich warfen die Männer aus Theostelos kleine Stäbchen auf den Boden und durch die Macht des Erdelementars Thurr-Oxam entsprangen unverwundbare Dämonenkrieger aus dem Boden, die dem Gesetz des Phönix nicht unterworfen waren.

Sie rissen die Mauern von Akanan nieder und massakrierten die Garnison. Schreckliche Greuelthaten wurden von den Dämonen an den wehrlosen Bürgern Akanans begangen und die Elementare wandten ihr Gesicht ab.

Sofort rüstete Rhûn zum Gegenschlag und eine gewaltige Flotte wurde unter dem Befehl des Festungsherrn Alric Cleadhambor und dem Stadtherrn Phillip Fitzdasar entsandt. Diese Schiffe trugen auch ein mächtiges Ritterherr nach Akanan.

Rhûn plante, in einer gewaltigen Doppelschlacht den Kaiser zu vernichten. Und während die Schiffe um die Landzunge von Akanan segelten und die Flotte von Theostelos angriffen, stürmten die Ritter Rhûns gegen die Festung.

Aber sie wurden verraten. Den Informationen des Erdelementars Thurr-Oxam zufolge mußte Rhûn davon ausgehen, daß sich noch etwa 2000 Männer in Akanan befanden, die einfach überrannt worden wären.

Aber die Dämonenkrieger, von deren Existenz bis dahin niemand wissen konnte, schlachteten die Reiter Rhûns einfach ab, wie Schafe und wieder wandten die Elementare ihren Blick ab.

In der Zwischenzeit zerstörten die schnellen Kriegsschiffe Atalans die Flotte des Kaisers. Und während Schiff um Schiff der Aggressoren sank, stieg die Ungeduld im brennenden Herzen des Dasaren.

Schließlich befahl er seinem Schiff direkt in das Hafenbecken Akanans zu segeln. Dort hatte er das Banner des Kaisers gesehen und er wollte mit ihm kämpfen. Er mußte damit rechnen, daß seine Retter die Festung mittlerweile erobert hatten.

Während er in den Hafen einfuhr und einige kleinere Transportschiffe Theostelos in Brand schoß, dachte der Kaiser Kahar Takim, seine Flotte hätte gesiegt und der Dasar wäre auf der Flucht.

Plötzlich nahmen die Katapulte der Festungstürme das Schiff des Königs von Tirnan'ogunter Beschuß und Phillip Fitzdasar landete mit einigen Skannen auf einer Hafenhöhle unweit des Kaisers. Zwar konnten sie noch einige Soldaten Theostelos erschlagen, wurden dann aber umstellt.

In der Zwischenzeit hatte Kahar Takim aber bereits befohlen, den Dasar zu retten, von dem er dachte, er sei ein ertrinkender Flüchtling.

Vom Edelmut des Kaisers beeindruckt, übergab Phillip Fitzdasar Kahar Takim sein Schwert und gelobte niemals mehr gegen ihn persönlich zu kämpfen.

In diesem Moment aber stießen weitere Kriegsschiffe der Rhûner in das Hafenbecken nach und der Dasar bestieg eines und segelte davon.

Als sich offenbarte, daß Rhûn einen großen Seesieg errungen hatte, da sandte Kahar Takim dem Phillip Fitzdasar sein Schwert zurück. Im Gegenzug schrieb der erste Barde ERKENFARAS dem Kaiser von Theostelos ein Gedicht und erneuerte seinen Schwur.

Nun sah die Situation aber folgendermaßen aus. Zwar hatte Theostelos Akanan erobert, aber durch den Seesieg Rhûns war der Kaiser

von jeglichem Nachschub abgeschnitten, während etwa 20.000 Retter aus den fünf Königreichen Rhûns darauf brannten, nach Theostefos übergesetzt zu werden und das Heimatland *Kahr-Tokimsine-Triimmerwüste* zu verwandeln.

Außerdem hätte Rhûn in aller Ruhe Katakulte zusammenziehen und den Kaiser unter einem Berg von Steinen begraben können.

Deshalb kam es zu Verhandlungen und es wurde Frieden geschlossen zwischen Rhûn und Theostefos.

Und so verbrachte das Reich Rhûn die nächsten Monate mit den Vorbereitungen für die prächtige und bedeutsame Hochzeit zwischen dem König Phillip Fitzdasar und der schönen Prinzessin Samira Al Almadi.

Doch dieses freudige Ereignis wurde von dunklen Wolken überschattet.

Noch während sich der edle Phillip Fitzdasar zusammen mit seinem treuen Gefolgsmann Clemens au d'Or, dem tapferen Rashid Al Shaban Ibn Miriam Khan und der schönen Samira Al Almadi im Auftrag der Elementare eine heilige Mission erfüllte, wurde er von Mitgliedern der neu gegründeten Diebesgilde schändlich bestohlen.

Diese Missetaten hatten solche Ausmaße, daß sich die Elementare gar selbst gezwungen sahen, dem Herold Leon de Baleys au fzutragen, ihren Unwillen und ihr Mißfallen an diesen Taten zum Ausdruck zu bringen.

Daraufhin sah sich der Übeltäter Palaver Pereac von Cornfall genötigt, sich beim König von Tirnan'og zu entschuldigen.

Er nutzte diese Gelegenheit gleichzeitig, um Phillip Fitzdasar Fehde zu erklären. Da dieser aber nun jede Eskalation vermeiden wollte, bot er dem ersten Beutelschneider an, die Sache auf sich beruhen zu lassen. Dieser hertel sich kurz mit dem Reiche Avalon, was schon deutlich macht, aus welcher Richtung und Motivation diese Fehde kam, und bekräftigte seine Erklärung.

In diesem Augenblick stellte sich der Paladin des Hochkönigs, Alric Cleadheamhor neben den Palaver und reihte sich in die Adelligen von Avalon ein.

Eigentlich wäre es jetzt an dem edlen Albanac gewesen, den Paladin zur Ordnung zu rufen. Denn weder kann der Paladin des Hochkönigs ein Dieb sein, noch war sein Handeln mit den Beschlüssen des VII. Reichstages zu vereinbaren.

Da aber der Hochkönig zögerte ergriff der König von Tirnan'og, der sich in Übereinstimmung mit dem Adel von Rhûn wahrte, das Wort und forderte Albanac auf, sein Versprechen von Arak-Nor nun einzulösen.

Doch zur großen Überraschung der meisten Adelligen versuchte der Hochkönig, das Verhalten seines Paladins zu entschuldigen.

Daraufhin blieb dem König von Tirnan'og nun nichts mehr übrig, als seinen Gefolgschaftseid, der auf Schutz durch den Hochkönig beruht, aufzukündigen.

Dies tat er in der den Skannen üblichen übertrieben theatralischen Form.

Natürlich mußte es nach diesem Aufeinanderprallen zweier Adelligen eine Entscheidung geben.

Da aber der Hochkönig diese Entscheidung nicht herbeiführen konnte, mußte das Landrecht, daß immer das Wohl von Rhûn manifestiert auf einen anderen übergehen, der diese Entscheidung treffen konnte.

Und so kündigte Albanac an, daß er für ein Jahr, einen Monat und einen Tag in seine Heimat Is gehen wolle. In dieser Zeit solle der edle und weise Parkas Skellevea von Amelond Träger des Landrechtes sein.

Daraufhin versuchte Albanac noch, den Streit zwischen Alric Cleadheamhor, Palaver Pereac und Phillip Fitzdasar zu schlichten, indem er sie zwang, gemeinsam aus einem Methorn zu trinken.

Aus Freundschaft zu Albanac und um weiter Streitereien zu vermeiden, trank dann der König von Tirnan'og als erster aus dem Horn.

Daraufhin versammelte sich der Rat aller Adeltigen Rhûns und nacheinander sprachen die Edlen. Und da zeigte sich, daß das gesamte Reich Rhûn die Handlungsweise des Alric Cleadhaemhor verurteilte. Sieben der zehn anwesenden Edlen kündigten an, daß Reich Rhûn zu verlassen, wenn Alric Cleadhaemhor nicht verbannt würde.

Da Alric Cleadhaemhor nicht das letzte blühende Würde warte und selber ging, wurde er öffentlich von neuen Hochkönig Varkas Skellevtea aller Ämter und Würden enthoben und außer Landes geschickt.

All dies geschah in den letzten zwölf Monaten und wurde auf den Befehl Varkas Skellevtea, Hochkönig von Rhûn aufgezeichnet und bekannt gegeben.



Der Speer von TIRNAN'OG

Einmal war es so, dass ein König mit seinem Hof in einem Wald umherzogen war. Da sah er einen Speer, der in einem Stein steckte. Der Speer war so stark, dass er nicht zu brechen war. Der König nahm den Speer mit sich und brachte ihn nach Hause. Er zeigte den Speer seinen Leuten, aber keiner konnte ihn aus dem Stein ziehen. Der König gab den Speer seinem Sohn, der ihn auch nicht ziehen konnte. Der Speer wurde so berühmt, dass alle Menschen wollten ihn haben. Der König gab den Speer schließlich einem Mann, der ihn ziehen konnte. Dieser Mann war ein Held, der den Speer in einem Kampf gegen einen Ungeheuer benutzte. Der Speer wurde so berühmt, dass er heute noch in TIRNAN'OG zu sehen ist.



Langsam kehrt nun wieder Ruhe in meinen Mauern ein. Die letzten Gäste des Reichstages haben Monte Chery verlassen und gerade sehe ich noch die Banner der schönen Königin Arianrhod Dunkelaugam Horizont verschwinden. Da ich nun einige Stunden für mich habe, werde ich mich nun in meine Gemächer zurückziehen, und die Ereignisse der letzten Tage, so wie sie sich mir darstellten, aufschreiben.

Sicherlich stützt auch der gute Clemens schon eifrig über seinen Tagebüchern. Ich sah ihn

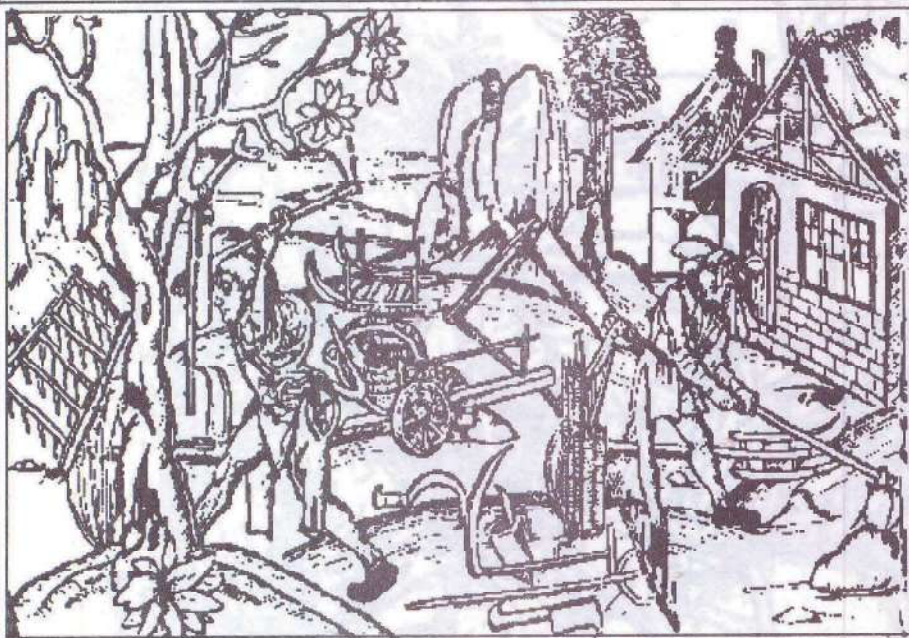
Hadad Ibn Jasal Al Din war als Vertreter ihrer Verwandten anwesend und gab sein Einverständnis und seinen Segen zu der Verbindung. Meine Heirat mit der edlen Wüstenprinzessin wird unser Verhältnis zu Yaromo sicherlich verbessern. Aber, obwohl ich in jedem Fall meiner Verpflichtung dem Wohle des Reiches Rhûns zu dienen nachkomme, bin ich doch überglücklich, die Frau meiner Liebe heiraten zu können. Sicherlich wird der Glanz unseres Glückes ganz ERKERFARA bescheinen.

Doch es gab noch andere wichtige Dinge, die mich tief bewegten. Vor allem das fürstliche Geschenk meines Freundes Leon de Baleys erfüllen mich mit Ehre und Freude. Aber auch das Geschenk der viel zu seltenen Anwesenheit meines Freundes in meinem Hause machte mich glücklich.

Noch viel seltener war die Anwesen-

heit des mächtigen ALBANAC selber. Der edle Hochkönig von Rhûn gab meinem Haus die Ehre und mir das Vergnügen, unter uns zu weilen.

All diese mächtigen und edlen Adligen ERKERFARAS und vor allem die Anwesenheit des erhabenen THURR ORXAM gaben mir die Gelegenheit, einen schon länger geflüsterten Vorwurf gegen mich und eine in fame



vorhin in seiner Bibliothek verschwinden.

Alles in allem muß ich mit dem Reichstag sehr zufrieden sein. Meinem Hause wurde der Segen und die große Ehre zuteil, das der mächtige Erdelementar THURR ORXAM zu Gast war und mich mit seinem Lob segnete.

Auch die Anwesenheit des gesamten Hochadels von Yaromo rechne ich mir zur Ehre an. Nun endlich ist es offiziell. Ich bin mit meiner geliebten Samira verlobt. Der edle

Beleidigung gegen mein Geschlecht zu entkräften. Seit einiger Zeit grassiert die Lüge, die Dasars wären nur durch Betrug an die Königskrone von TIRNAN'OG gekommen.

Zusätzlich zu den von elenden Lügneren aufgebrauchten Verleumdungen sorgte auch ein Bote aus Vir Vachal für Verwirrung. Schon vor einigen Monaten ließ der edle Hochlord Alchtos Daha anfragen, ob ich ihm bei der Lösung folgenden Rätsels behilflich sein könne?

Obwohl die Welt ERKENFARA den Namen Tirnan'og im Zusammenhang mit einem Königreich von Rhün kennt, so ist doch verbürgt, daß das Reich Vir Vachal auf einer Lichtung mit genau dem selben Namen gegründet wurde. Selbstverständlich besteht kein Zweifel daran, daß der edle Alchtos Daha mit der Verleumdungskampagne gegen mich und meinen Namen nichts zu tun hat. Aber seine Anfrage, aus ehrlichem Bemühen dieses Rätsel aufzuklären entstanden, wurde alsbald von den Lügneren und Blendern aufgegriffen. Ich habe deshalb befohlen, aus den Archiven der Dasars Schriftstücke und Akten hohlen zu lassen, um den wahren Hergang der Ereignisse darstellen zu können.

Ich rufe die Adligen der Reiche RHÜN und YAROMIO, sowie den mächtigen THURROXAM als Zeugen an, daß ich all das nun folgende bereits am Reichstag zu Monte Chery verkündet habe, und dies keine Reaktion auf den Kulturbericht diesen Jahres aus Vir Vachal ist.

Vor langer Zeit, als die Skannen an der Zunge des Boraggelandes waren und versuchten ein Lager zu errichten, passierte es, daß sie am Tage die Bäume fällten und das Unterholz verbrannten, um einen freien Platz für ihre Burg zu schaffen. In der Nacht aber drängte

der Wald wie von Zauberhand auf die Lichtung und überdeckte alles wieder mit Pflanzen.

Lange kämpften die Skannen vergeblich gegen den Wald und viele glaubten schon, es wäre besser, wieder weiterzuziehen. Da faste der Herzog der Skannen, der berühmte Robert Dasar den Entschluß, allein in den Wald zu retten, um dem Spuk ein Ende zu bereiten.

Obwohl seine Barone ihm rieten, in eiserner Rüstung und mit vielen Kriegern los zu ziehen, ritt er ganz allein in den Wald, nur mit einer Lederrüstung gewappnet und nur mit seinem Schwert und seinem Jagdspeer gerüstet. Außerdem trug er noch ein altes Zauberamulett bei sich, daß er aus der Heimat der Skannen gerettet hatte, und was ihn vor Magie schützen sollte. Er vertraute ganz auf die Kraft und Ausdauer seines treuen Pferdes ΜΟΧΗΤΕΟ, welches kein gewöhnliches Tier war, sondern dem die Skannen Wunderkräfte nachsagten.

Als nun die Sonne über dem Wald von Mahr aufging, ritt Robert Dasar in das immer dichter werdende Unterholz. Bald schon war er den Augen, der am Strande wartenden Skannen entschwunden, und bedrückende Dunkelheit umfing ihn.

Nun möchte ich kurz einschleichen, wie es sich mit dem Landrecht und der Hoheit im Wald von Mahr und der Zunge des Borag verhält.

Im gesamten Wald von Mahr herrscht das Landrecht von Craff Ull Crienac und der Thomas O'Dugain regiert als Lehnsmann des Königs des Crienac. Vor langer Zeit aber kam es zu einer Verbindung zwischen Mahr und dem Elfengeschlecht der Valchim, welche über Tirnan'og herrschten, in der Zeit als es noch nicht zu Rhün gehörte.

Nachdem sich nun die Valachim immer mehr aus der Welt der Menschen zurück zogen, und nachdem sie angefangen hatten, ein zweites, magisches, imaginäres Tirnan' Og zu schaffen, welches halbhinter, halb über dem Tirnan' Og der Menschen liegt zu schaffen, erlaubte der Thomas O'Dugain den Valachim, die Zunge des Borag zu nutzen, um dort ein Tor zu schaffen, was die beiden Welten miteinander verbinden sollte.

Seit dem ist diese Gegend von besonderer magischer Atmosphäre erfüllt, da sich dort die Landrechte von Tirnan' Og und von Mahr überschneiden und weil dort der Eingang zur Elfenwelt der Valachim liegt.

In diese Atmosphäre von Magie und Machtvakuum ritt nun der tapfer Dasar. Zwar bemerkte ihn der weise Thomas O'Dugain sofort, aber er dachte sich, diese Angelegenheit den Valachim zu überlassen. So geschah es bald, daß ein Waldgnom im Auftrag der Valachim den Dasar mit seinen Zaubersprüchen angriff. Sicherlich hätte er den Recken vernichtet, aber die fremde Magie des alten Shannenamulett schützte Robert vor allen Angriffen.

Schließlich gelang es dem Dasar seinen Speer dem Waldgnom tief in die Brust zu stoßen.

Als der kleine Mann todwund zu Boden sank, begann der Wald den Retter samt Pferd

einzuschließen. Aber Machtes gelang es immer wieder über die Dornen und Äste des Unterholzes zu springen.

Da beschlossen die Valachim den Eindringling tief in den Wald zu locken und ihn an einer Quelle zu töten.

Plötzlich tauchte vor dem Dasar ein mächtiger weißer Hirsch auf. Robert erkannte sofort, daß er dieses Tier töten mußte, um das wunder-same Vordringen des Waldes zu stoppen.

Und so begann eine wilde Jagd durch den tiefen Wald, bis sie schließlich an eine Quelle gelangen, wo eine alte Hexe auf den Ritter wartete.

Sofort entbrannte ein wilder und erbarmungsloser Kampf, aber auch die böse Alte konnte die Macht des Amulettes nicht brechen.

Als der Hirsch sah, wie der Dasar der Hexe den Kopf abschlug, floh er und versuchte, sich in die Zauberwelt der

Valachim zu retten.

Robert Dasar aber ließ nicht ab von seiner Beute und setzte dem Tier nach. Stunde um Stunde rannten sie durch den Wald, sprangen über Büsche und Gräben und flogen durch das Unterholz.

Sicherlich hätte der Hirsch jedes normale Pferd abgehängt, aber Machtes folgte ihm durch den ganzen Wald.



Schließlich kamen sie zu der Stelle, an der sich das Tor zwischen den Welten befindet. Dieses Tor ist nur so breit, wie die Klinge eines Rasiermessers und man kann es nur in dem Moment durchschreiten, indem die auf- oder untergehende Sonne mit ihren letzten Strahlen den Horizont berührt. Und auch dies ist nur an zwei ganz bestimmten Tagen im Jahr möglich.

Und in dem Moment, da die Sonne ihre letzten Strahlen auf die Welt warf, da sprang der Hirsch und wechselte in eine andere Welt.

Doch auch der Dasar auf seinem treuen Pferd sprang durch den schmalen Spalt und gelangte in die Welt der Valachim.

Dort angekommen war er zunächst geblendet von der Schönheit dieser Gegend. Er befand sich auf einer grünen Wiese und in kurzer Entfernung vor ihm spiegelte sich die Abendsonne in einem lieblichen Teich.

Da von dem Hirsch weit und breit nichts zu sehen war und der Recke auch sonst niemanden erblickte, ritt er zu dem Wasser und Raß und Retter löschten ihren Durst an dem kühlen Naß.

Dieser See war aber nicht von gewöhnlicher Natur und so erlangten sowohl das Pferd, als auch sein Retter wie durch Zauberhand ihre Ausdauer und ihre Kräfte wieder.

In der Zwischenzzeit war aber Akallabeth, Königin von Tirnan'og und Herrscherin der Valachim von dem Hirsch unterrichtet worden. Sofort befahl sie ihren drei Kriegern Roch, Sereg und Tathar den unverschämten Eindringling zu töten, während sie Boten aussandte, ihren Gemahl Telperton, der weit fort war, zu holen. Gewaltig bebte die Erde, als Roch, ein mächtiger Zentaur über die

Ebene donnerte. Er führte einen schrecklichen Bogen und schon von weitem schoß er seine tödlichen Pfeile auf den Dasar ab.

Dieser geriet nun in arge Not und wünschte sich er hätte seinen großen Schild nicht so leichtsinnig zurückgelassen. In seiner Bedrängnis sprang er in den See, tauchte und verbarg sich im Schilf.

Als der Zentaur herangaloppiert war und den Sterblichen nicht fand, da glaubte er, daß der Mensch von seinen Pfeilen zu Tode getroffen wohl gar in den See gestürzt sei.

Groß war seine Schrecken, als der Todglaubte plötzlich neben ihm aus dem Schilf sprang. Noch bevor Roch seine große Keule schwingen konnte, trennte ihm Robert mit einem fürchterlichen Schlag den Kopf mit dem rechten Arm vom Körper, so daß der Zentaur, einer gefällten Eiche gleich, donnernd zu Boden fiel.

Der Dasar aber hatte keine Zeit zu verschmaufen, denn schon nahte sein zweiter Gegner.

Auf einem stattlichen Fuchsis sprengte Sereg daher. Er war ein furchterregender Krieger, der in eine rote Rüstung gekleidet war und eine gebogenes Schwert über seinem Kopf schwenkte.

An seinem Sattel sprangen und hüpfen viele grausige Köpfe hin und her, denn es war seine Art, seinen Feinden das Haupt abzuschlagen und es so zu bearbeiten, das es nicht verwese und er es an seinen Sattel hängen könne.

Doch dieser Gegner, wie er so hinter seinem Schild gedeckt auf den Dasar zuritt schreckte den Recken nicht, da er schon so oft gegen einen solchen Feind gekämpft.

Deshalb wartete er auch ruhig und gelassen und als der Reiter ganz nahe war, da schleuderte er seinen Jagdspeer dem Fuchs des Seleg tief in die Brust.

Als das Pferd stürzte wurde Seleg in hohem

könne. Da entschloß er sich, den Dasar wie einen reudigen Hund zu erschlagen.

Er machte sich unsichtbar und drosch mit seinem langen Druidenstab auf den Löwen ein.



Dieser versuchte zwar sich zu decken, war aber den Angriffen eines unsichtbaren Gegners nicht gewachsen und bald sank er entkräftet zu Boden.

Da stellte sich der Druide über ihn und holte zu einem gewaltigen Schlag aus, um dem Liegenden das Genick zu brechen. In diesem Moment

Bogen nach vorne, vor die Füße des Dasar geschleudert, der ihm sein Schwert mit aller Kraft in die Brust steiß.

Doch nun geriet Robert in arge Bedrängnis, denn der letzte Gegner war ein mächtiger Druide.

Tathar verwandelte sich in einen unscheinbaren Baum und bewarfd den Dasar mit gräßlich Zaubersprüchen. Obwohl ihn das Amulett vor dem Schlimmsten bewahrte, so wurde dem Helden doch heftig zugesetzt und es erging ihm schlecht.

Aber bald merkte der grimmige Hexer, daß er den Schutz des Amulettes nicht brechen

aber sprang der Μοχητες über seinen erschöpften Herrn und zertrümmerte dem Tathar mit seinen Hufen den Schädel.

Völlig erschöpft bestieg Robert sein Pferd und irrte hilflos durch die Ebene, nach einem Ort suchend, wo er seine müdes Haupt zum Schlafen legen könne.

Da sah er in der Ferne eine kleine Hütte und trieb Μοχητες zur Eile an.

In dieser Hütte aber wohnte die liebliche Akallabeth. Als sie den Eindringling kommen sah, da erkannte sie, daß alles verloren war, und daß der Fremde ihre Krieger erschlagen hatte.

Sie trat ihm also entgegen und bat um einen schnellen Tod. Doch der Dasar dachte nicht daran eine wehrlose Frau zu töten und versprach ihr, ihr nichts zu Leide zu tun.

Dies rührte die edle Dame so sehr, daß sie seine Wunden pflegte und ihn die Nacht über in ihrer Hütte schlafen ließ.

Nach vor Morgengrauen weckte sie den Dasar und beschrieb ihm den Weg zur verborgenen Pforte. Auch verrät sie ihm den Mechanismus, die Welten zu wechseln.

Letztlich salbte sie ihn noch mit einem wundersamen Puder, das ihn unverwundbar gegen alle Gefahren machte.

So machte sich der Dasar auf den Weg zurück zu den seinen, als der mächtige Telperion auf einem Drachen fliegend zum See bei der Pforte kam.

Dort fand er die Leichen seiner Krieger und der Hirsch berichtet ihm von dem fremden Recken und dessen Zauberamulett.

Zornentbrand flog der Elfenfürst dem Sterblichen entgegen und schon von weitem schloß er den Dasar und den treuen Machtes in den Feuerhauch seines Drachen ein.

Gar schrecklich war dieser Feuersturm und Robert wäre sicherlich verbrannt, da die Macht des Elfen so gewaltig war, daß das Amulett des Skannen verglühte. Jedoch der Schutzzauber der edlen Akallabeth schützte den Recken.

Das treue Pferd hingegen verbrannte bei lebendigem Leib und bezahlte so für seine Dienste.

Tränen der Trauer und des Zornes rannen dem Dasar von den Wangen, als er sich aus der Wolke von Rauch und Feuer erhob.

Da Telperion nicht damit gerechnet, daß ein Sterblicher seiner Macht widerstehen könne, war er für einen Moment unachtsam. In diesem Augenblick schlug Robert mit seinem Schwert nach dem Flügel des Drachen.

Er konnte ihn zwar nicht schwer treffen, aber es reichte immerhin, den Elfen zur Landung zu zwingen.

Neugierig, wer seiner Macht trotzte kam dieser mit blankem Schwert auf den Dasar zu und ein schrecklicher Kampf entbrannte.

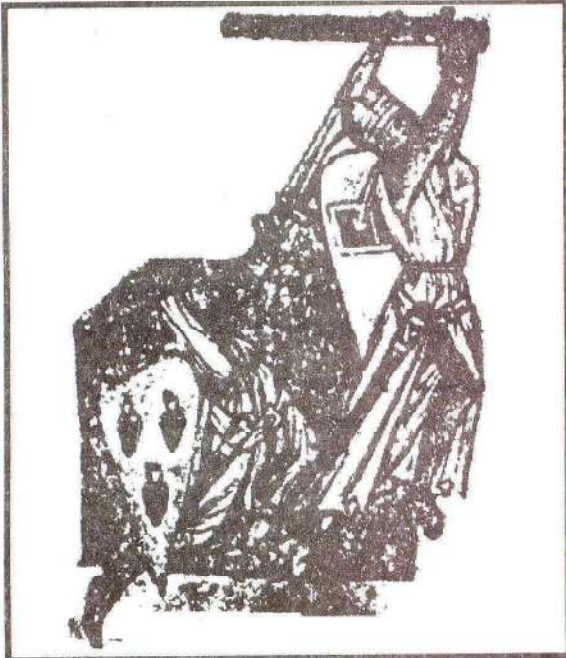
So oft Telperion aber den Menschen traf, so oft schlossen sich dessen Wunden wie von Zauberhand und da Robert den Elfen nicht verletzen konnte, dauerte der Kampf an. Schließlich jedoch holten beide zu einem gewaltigen Schlag aus und als sich ihre Schwerter trafen, zerbarsten beide Klingen. Da ergriff der Elfenkönig einen eigenartigen Speer. Diese Waffe war nur wenig länger als einen Meter und mit fremdartigen magischen Zeichen versehen. Dieser Speer aber ist das Symbol des Landrechtes über Tirnan'og und wer ihn besitzt, der besitzt auch das Landrecht.

Robert aber hatte keine Waffe mehr. Da er nun erkannte, daß er verloren sei, schlug er dem Elfen vor, da sie bis jetzt unentschieden gekämpft hatten, sollten sie ihren Streit durch einen Wettkampf lösen.

Er behauptete, daß er einen Speer einhundert Schritt weit werfen könne, und diesen dann noch im Fluge inhalen und fangen könne. Der Elf an seiner Ehre gepackt dachte nicht darüber nach, daß kein Sterblicher solches vermag, sondern schleuderte seinen Speer mit aller Macht und jagte ihm hinterher.

Es gelang ihm auch tatsächlich, daß verlangt zu vollbringen und voll Hochmut warf er

dem Dasar seinen Speer zu, ihn auffordernd es ihm gleich zu tun.



Robert aber dachte nicht im Traum daran, daß Unmögliche zu versuchen. Sobald er den Speer in der Hand hatte schwang er sich in den Sattel des Drachen und befahl ihm davon zu fliegen

Zu spät erkannte der Elf, daß er überlistet worden war und es blieb ihm nichts mehr übrig, als sein Geschick zu beklagen.

Telperton und die unglückliche Akallabeth sammelten ihre verbliebenen Getreuen und

verließen Tirnan'Óg. Sie durchzogen die Welt, bis sie einen Platz fanden, der ihrer verlorenen Heimat gleich.

Dort ließen sie sich nieder und benannten die Lichtung Tirnan'Óg, da sie dieser Platz an zu Hause erinnerte. So geschah es, daß das Reich Vir Vachal auf einer Lichtung gegründet wurde, die den gleichen Namen trägt, wie ein Königreich in Rhün.

Beweis für diese Gegebenheit mag dem Zweifler sein, daß in beiden Ländern, unabhängig von einander, eine Sage entstand, welche die Gründung des Landes mit einem weißen Hirsch in Verbindung bringt.

Robert Dasar aber flog zurück in die Welt der Menschen und in den Wald von Mahr.

Da er nun im Besitz des Speeres und des Landrechtes über Tirnan'Óg war, geleitete ihn der Wald zu Thomas O'Dugain.

Dieser bat den Wald um Hilfe für den Dasar und die seinen, welche der Wald dem Landrechtsträger nicht verweigerte.

Es zeigt sich also deutlich, daß mein Vorjahr durch List und Mut, nicht aber durch Betrug oder Verrat an die Krone und das Landrecht von Tirnan'Óg kam. Mögen die Gerechten in Frieden mit uns leben, die Lügner aber unter unseren Schwertern fallen!



Auszug aus dem Tagebuch von Clemens au d'Or

... Ich habe es geschafft, das Experiment ist gelungen. Nach tagelangen Versuchen ist der Trank seines Namens wert. Dem Lärm auf dem Hof nach trifft gerade die Delegation aus Yaromo ein. Ich bin überrascht, wer sich alles in dieser Delegation befindet. Das sich neben Samira Al Almadi, der Verlobten meines Freundes und Lehnsherren, auch Hadad Ibn Jalal Al Din, ihr Vetter dritten Grades und Festungsherr in Nixa auf Xandos und Rashid Al Shaban Ibn Miriam Khan, Burgherr zu Xetin in Yaromo und Freund von Phillip Fitzdasar eingefunden haben, war ja zu erwarten, aber das auch Ferret Al Dos, der Herrscher von Yaromo, Saris Be Khan, Hohepriesterin von Yaromo und Avarell van Dotter uns mit ihrer Anwesenheit beehren überrascht mich doch. Die stark verschleierte Person dort in der Sänfte wird wohl die Verlobte von Phillip sein. Umgeben von einer zehnköpfigen Leibwache ist sie sicher eine sehr wichtige Persönlichkeit Yaromos. Wie ich hörte soll sie den magischen Künsten zugewandt sein. Ich werde es sicher Morgen erfahren.

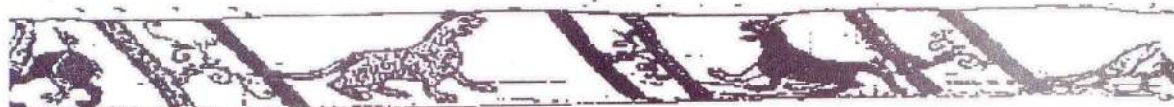
Der VI. Reichstag von Rhûn

Vormittag - Fast alle sind eingetroffen. Der Hochkönig ist noch spät in der Nacht angekommen. Die Herren von Craill Uill Erienac erschienen, wie es von Magiern (oder waren es Mantiker?) nicht anders zu erwarten war, somit nichts dir nichts mitten im Thronsaal. Fehlten nur noch zwei der anderen Könige.

Gerade ist ein Eilbote aus Oranadach eingetroffen. König Conchobar, Reichsmarschall von Rhûn, läßt sich entschuldigen. Drei Tagesreisen von Monte Chery entfernt sei eine Achse der Karosse gebrochen und eine Reparatur sei in der Kürze der Zeit nicht rechtzeitig zu erledigen. So versuche er es mit dem Reitpferd noch rechtzeitig einzutreffen.

Mittag - Dann war es soweit. Der VI. Reichstag von Rhûn begann. Einzelnen wurden wir in folgender Reihenfolge vor Phillip Fitzdasar, König von Tirnan'og, gebeten.

- ⊗ Albanac - Hochkönig von Rhûn
- ⊗ Ferret Al Dos - Der Löwe, bestimmter Herrscher von Yaromo, Regent von Xeria, Herr der Wüste, Diener von Meaghynn Pendragon, Thurr Orxam, Arlientier Daus
- ⊗ Saris Be Khan - Hohepriesterin von Yaromo, Herrin der Festung Nixa, Bewahrerin der Geschichte
- ⊗ Hadad Ibn Jalal Al Din - Die Pranke des Löwen, Festungsherr in Xalvia auf Xandos, Herr der 10.000 Reiter, Herr unzähliger Sandkörner, Erschaffer und Verbraucher des Xet, Meister des Stehens in Trunkenheit
- ⊗ Samira Al Almadi - Prinzessin zu Xamany, Rose von Yaromo
- ⊗ Rashid Al Shaban Ibn Miriam Khan, - Das Schwert des Löwen, Burgherr in Yaromo, Herr über Xedoxil
- ⊗ Avarell van Dotter - Kasper Erkenfaras, 1. Wurstdieb und Pfoterich, oberster





Plenzer und 1. Sechund des Jahres
11 der 3. Aera,

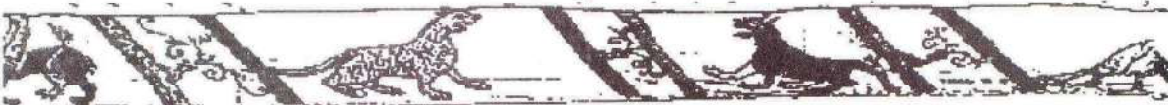
- ⊗ Leon de Balays - Omni Magus von Craif
Ull Crtenac, Herr der 1000 Sprüche
- ⊗ Varkas Skellevten - Auge von Rhün, Herr
der 1000 Träume, Unswert von
Ameland
- ⊗ Thomas O'Dugain - Magister von Rhün,
Herr der 1000 Schriften, Unswert
von Mahne
- ⊗ Clemens au d'Or - Baron von Crann Tarith,
Bischof von Angleta

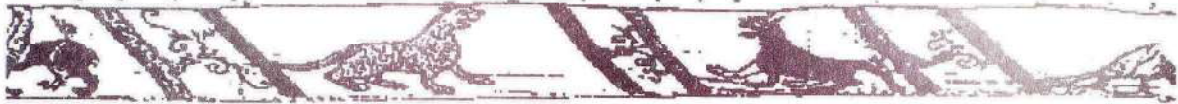
Ich hatte mich kaum an den mir bestimmten Platz begeben, als plötzlich eine Erschütterung der Feste durchfuhr - als seien zwei Riesen im Ringkampfe -. Wir hatten uns kaum von diesem Schrecken erholt, als der Boden des Festsaales aufbrach. Ein kurzes Aufflackern von glühender Erde und das Loch im Boden verschwand. Dafür erhob sich eine Gestalt in Erdfarbener Kleidung an dessen Stelle. Ein kurzes Raunen ging durch den Saal. Der Seneschall erhob seine Stimme und sprach "Veneigt Euch vor Thurr Orxam dem Elementar der Erde". Wieder ging ein Raunen durch den Saal. Der Hochkönig veneigte sich vor dem Elementar der Erde und bat ihn an der Tafel Platz zu nehmen. Bevor man das Essen auftrug wurde ein jedem von uns ein wertvolles Geldstück von Ferret Al Das durch die Hand Thurr Orxams überreicht. Im Anschluß bat ich alle Anwesenden die vor ihnen auf dem Tisch stehenden Kerzen zu entzünden um, den von mir und meinem Freund und Lehnsherren, angebeteten Katw, den Herrn des Feuers, zu ehren. Zu meinem Erstaunen entzündete selbst Thurr Orxam die vor ihm stehende Flamme, vielmehr sie flackerte ohne die nötigen Hilfsmittel auf und erstrahlte. Danach wurde für mehrere Stunden gespelst.

Abend/Nacht - Nach dem Mahle ließ ich jedem Gast einen magischen Stab übergeben, welche wir dann gemeinsam zu Ehren des Trägers des ewigen Funkens (niemand anders als Phillip Fitzdasar) in einem Meer aus Funken verbrannten. Danach eröffnete der Hochkönig das heilige Ritual in dem jeder in der Reihenfolge seines Ranges vor ihm trat und einige Schlucke aus dem heiligen Grale trinken durfte, welche von Schwüren, Eiden und frommen Gebeten begleitet wurden. Wie der Zufall oder eine andere Macht es wollte, erschien genau zu dem ihr bestimmten Zeitpunkt Artanrhod Dunkelauge - die Königin von Atalan mit ihrem Gefolge - Athanagild von Thariskyra - Großherzogin von Atalan, Meisterin des Paradoxums. Damit waren alle noch erwarteten Gäste und Würdenträger des Reiches eingetroffen.

Der Omni Magus erheischte die Aufmerksamkeit des Publikums um Phillip eine magische Laute zu überreichen, da Phillip auf seinen Reisen ja kaum Platz hätte um sich mit einer Normalen abzuschleppen. Aus diesem Grunde ist diese von solcher Winzigkeit, daß ihr Gewicht kaum stören wird. Das magische Wort um die Laute auf normale Größe zu bekommen verriet der Omni Magus Phillip in einer stillen Minute (ich hoffe es zumindest, denn was nützt uns eine Laute, auf der man keine Musik machen kann, und sei sie noch so klein). Im Austausch dafür versicherte Phillip dem Omni Magus die Dienste eines Ritters. Danach schenkte ich jedem, dem danach gelüstete einen Schluck von meinem Tranke ein, den ich, wie erwähnt, in der letzten Nacht fertiggestellt hatte.

Nun trugen die Mantiker eine längere Geschichte vor, was ihnen in letzter Zeit so





passiert ist, in deren Verlaufe sie erzählten, wie sie in ein altes Gewölbe eindringen und einige Gegenstände zu Tage brachten. Da die Gegenstände mehr oder weniger magisch (und die Mantiker sehr neugierig) sind wurden sie unter den Würdenträgern des Reiches verteilt. Der Hochkönig bekam eine Miniatur eines Retters auf einer Eiswaelt überreicht. Außerdem wurde ihm kommissarisch das Schwert der Gerechtigkeit übergeben (höchstwahrscheinlich für den Paladin des Königs) Phillip Fitzdasar wurde mit einer magischen Axt beehrt, da die Axt das Zeichen des Hausherrn und Phillip der Burgherr (Hausherr) des Reiches ist. Conchobar der König von Oranadagh wurde als Marschall des Reiches mit einem Marschallstab geehrt. Diesen Gegenstand hat solange Phillip in Verwahrung. (Wir werden Conchobar zum Jahreswechsel damit überraschen.) Ariarhod, der Königin von Atalan, wurde eine Krone überreicht, auf der eine große Geschichte liegt. Die ganze Erzählung werden wir sicher noch in ausführlicher und schriftlicher Form bekommen. Damit war der offizielle Teil der Ratsversammlung beendet und es wurde mehr oder weniger den alkoholischen Getränken zugesprochen. Ich kam im Laufe der Nacht mit Rashid ins Gespräch. Die Geschichten die er und Phillip

im letzten Jahr erlebt haben sind sehr interessant. Plötzlich und unerwartet stand Rashid auf und erhob seine Stimme. Er verkündete, daß er sich Anlässlich der Verlobung seines Freundes Phillip Fitzdasar als Beschützer des Paares ausrufe. Somit hat sein Beiname (das Schwert des Löwen) eine doppelte Bedeutung gewonnen. Daraufhin sah ich mich gezwungen, als langjähriger Freund von Phillip, ebenfalls als Beschützer des Paares auszurufen, da das Paar erst durch das Schild richtig geschützt würde.

Für mich ist jetzt klar, daß ich das junge Glück auf seinen Reisen begleiten werde. Ich bin ja mal gespannt, was da so passiert.

Der größte Augenblick des Abends war für mich die Verleihung eines eigenen Wappenschildes.

Phillip Fitzdasar kam auch seiner Funktion als erster Barde Erkenjaras nach und brachte einige Stücke zum Besten. Unter anderem ein Minnelied an seine Angebotte und ein Lied der Ehre für die Elemente. Der Rest der Nacht versinkt für mich in Dunkelheit. Selbst bei größten Überlegungen kann ich mich nicht mehr daran erinnern, was den Rest der Nacht geschah





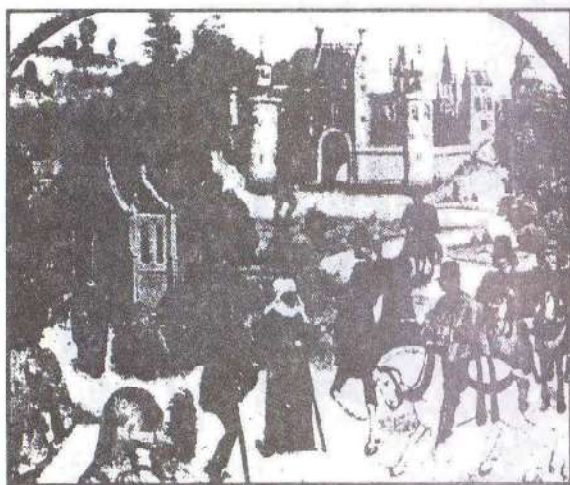
Dasarion



Ich, Philipp Fitzdasar, König von Tirnan'og, Burgherr und Seneschall von Rhin, Träger des ewigen Funkens und Träger der goldenen Klampfe, erster Barde Erkenfaras, habe beschlossen, eine Geschichte meines Geschlechtes und meines Volkes zu schreiben. Dies erscheint mir wichtig, damit die großen Taten und Ereignisse der Vergangenheit nicht vergessen werden.

“ Die vor Zeiten groß waren, von denen sind die meisten klein geworden;
und die groß sind zu meiner Zeit, waren früher klein.
Und da ich nun weiß, daß der Menschen Glück nie stille steht,
werde ich beider gedenken in gleicher Weise”.

So habe ich beschlossen und befohlen, daß die vielen Berichte in den Archiven der Skannen gesammelt und überarbeitet werden. Nach und nach sollen sie ediert werden und zu einem Gesamtwerk, dem Dasarion zusammengefaßt werden, damit die Welt um die Taten der Skannen und der Dasar weiß. Diese Berichte sollen jedes Jahr allen Edlen Erkenfaras bekannt gemacht werden. Außerdem soll man sie sammeln und in den Archiven der Dasar aufbewahren. Nachdem sich dieses Jahr schon die Notwendigkeit ergab, der Welt die Ereignisse, die zur Übernahme der Königswürde meiner Familie in Tirnan'og führten zu berichten, gedenke ich der Welt noch mitzuteilen, warum die Skannen ihre alte Heimat verließen, was sie auf dem Meer erlebten und wie sie nach Erkenfara kamen. Zusammen mit dem Bericht "Der Speer von Tirnan'og" und den bereits bekannten Geschehnissen, sollten die Edlen Erkenfaras einen ausreichenden

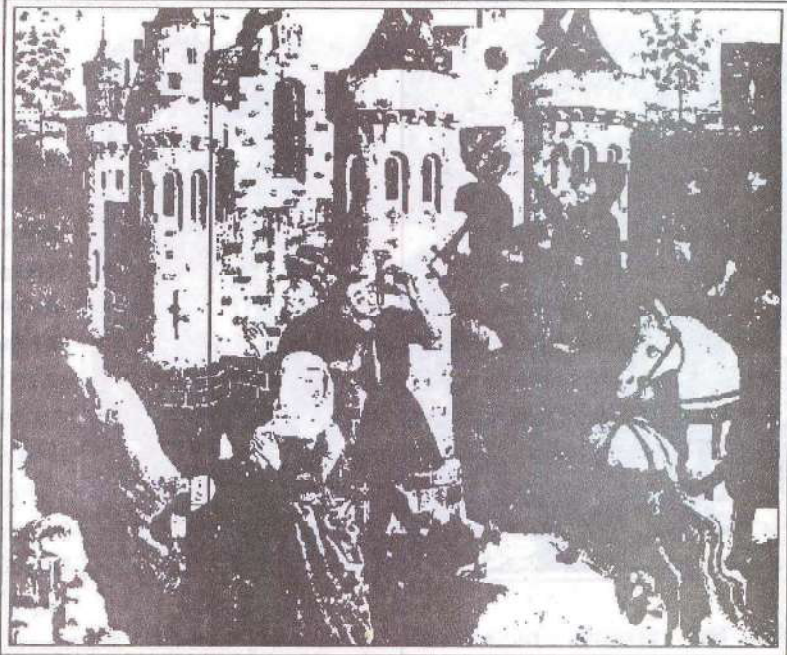


Überblick, über die Anfänge meines Geschlechtes und der Skannen haben.

Vor 271 Jahren lebten die Skannen in einem fernen Land, das sie selber Erlond nannten. Sie bildeten einen Stamm der Haterer, welche dem Kaiser von Thelamon unterstanden. Thelamon war eine große Halbinsel, über die der Kaiser Kotepiotos III, genannt die Spinne, herrschte. Als nun der Fürst der Haterer, Harabold der Widder starb, entstand ein Streit zwischen seinen Herzögen um die Nachfolge, da er keinen Erben hatte. Die drei Herzöge der Skannen, Wilhelm Wiscardi, Tankred der Drache und Robert Dasar beschlossen, daß einer aus ihrer Mitte der neue Fürst der Haterer werden sollte. Es gelang ihnen auch die Führer der Walirier und der Talamarer, die neben dem Geschlecht Harabold's der Gater die Haterer bildeten für ihren Plan zu gewinnen. Da aber die Familie Harabolds und die Gater ihre Führungsrolle nicht verlieren wollten, riefen sie Katertotos um Hilfe an. Dieser entsandte 10.000 schwer bewaffnete Ritter, die den Anspruch Ricarmonds, des Neffen Harabolds durchsetzen sollten. Die Skannen kamen überein, zum Schein Ricarmond auf den Schild zu heben, planten aber im Geheimen, sich gegen Thelamon zu erheben. So gingen die Skannen unbewaffnet zur Krönung und schauten voller Haß auf die schwer gerüsteten Krieger der Thelamoner. Doch in der Nacht des Gastmahles fielen die Söhne der Skannen mit ihrem Gefolge in den Hof des Ricarmond ein und erschlugen viele Männer der Gater.

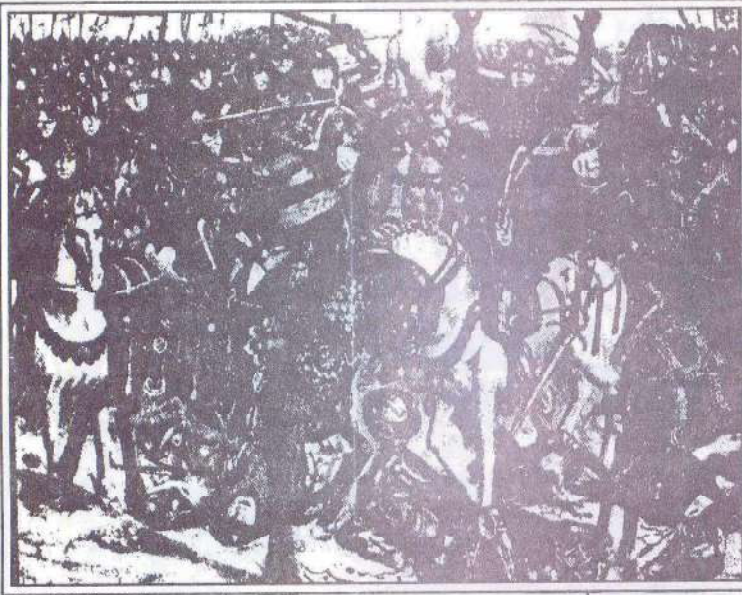
Bur gleichen Zeit sprang Tankred, der ein kurzes, breites Schwert unter seinem Mantel verborgen hatte neben Ricarmond und stieß ihm tief in die Brust. Sterbend verfluchte der Gater die Skannen niemals wieder in Eriond zu Hause zu sein oder innerhalb eines Jahres zu sterben. Im allgemeinen Durcheinander begannen die Skannen nun mit ihren Dolchen viele der Adligen der Gater zu erstechen. Gleichzeitig drangen ihre Krieger in die Halle und töteten die Thelamonier. Als der Morgen kam waren die Thelamonier und die meisten der Gater tot. Während die Skannen, Walirier und Talamarer Wilhelm Wiscardi zum neuen König von Eriond ausriefen, ritt Tankred mit den Kriegern der Skannen zu der Stadt Mehlon, wo der Gesandte des Kaisers residierte. In der Ebene vor der Stadt kam es zur Schlacht zwischen Tankreds Reitern und der schweren Infanterie des Helodion, der von vielen Kriegern der Gater und einer Abteilung Armbruster unterstützt wurde. Als sich der Tag seinem Ende zuneigte, waren alle Thelamonier und Gater tot. Die Truppen des Tankred drangen in Mehlon ein. Die Stadt wurde geplündert und alle Einwohner erschlagen.

Nach die Thelamonier reagierten schneller als erwartet und schon einen Monat später fiel ihr Feldherr Sergion mit einem großen Heer in Eriond ein. Sofort zog ihm Tankred mit seinen Männern und einem großen Kontingent Talamarer entgegen. Aber Sergion hatte seinen Gegner gut studiert. Der ungestüme Reiterangriff der Skannen stieß ins Leere und die Armbruster des Kaisers richteten ein Massaker unter den Skannen an. Als Tankred der Kopf abgeschlagen wurde begann die allgemeine Flucht. Viele Edle der Skannen und Talamaren fan-



den bis zum Einbruch der Nacht den Tod. Drei Tage nach der Niederlage ergaben sich die übriggebliebenen Talamaren dem Sergion. Nun drohte den Skannen ein Zangenangriff der Thelamonier, deren Flotte sich rasch näherte. Da die Skannen selber keine Schiffe hatten, waren sie auf die Unterstützung der Walirier angewiesen, welche aber schon planten, zu den Thelamonier überzulaufen. In ihrer Not beschloßen die Skannen jetzt Robert Dasar mit 500 Adligen und deren Gefolge in die Hauptstadt der Walirier zu schicken, um sich deren Flotte und Treue zu versichern, während Wilhelm sich mit den restlichen Streitkräften dem Sergion entgegenstellte. Robert erreichte Torbat und requirierte sofort die Schiffe der Walirier. Nun wartete er Tag für Tag, aber kein Bote Wilhelms kam.

Als sich die Schiffe der Thelamonier schon bedenklich genähert hatten, befahl er Frauen und Kinder nach Torbat zu bringen und schickte einen Boten zu Wilhelm. In der Nacht bevor die Thelamonier Robert in Torbat einschließen konnten, kehrte der Bote zurück und berichtete, daß alle Männer, die mit Wilhelm gekämpft hätten, tot seien. Da befahl Robert, die Schiffe zu besteigen und die Skannen führen auf die

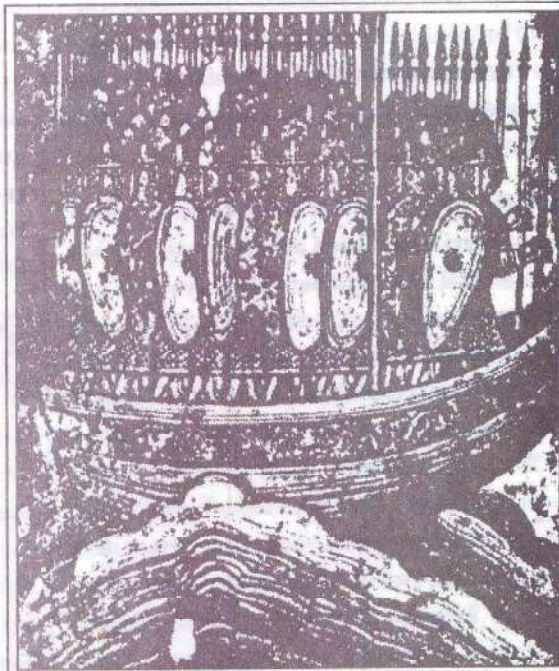


dunkle See, einem ungewissen Schicksal entgegen. Um der Rache der Thesamonier zu entkommen, segelten die Skannen nicht die Küste entlang, sondern wählten einen Kurs auf das offene Meer, ihr Schicksal dem mächtigen Kaiw anvertrauend. Und so segelten sie Tag um Tag durch die dunkle See und Sturm und Regen waren ihre ständigen Begleiter.

Nachdem sie aber 13 Tage und Nächte gesegelt waren und immer noch kein Land in Sicht war, da gingen die Vorräte an Wasser und Proviant zur Neige zu gehen und Angst befiel die Skannen. Und je größer ihre Angst wurde, um so intensiver flehten sie zu Kaiw um Rettung. Am 15. Tag aber gelangten sie zu einer winzigen Insel und Robert Dasar, sein Kaplan Bohemund au d'Or und 50 Krieger gingen an Land. Dort fanden sie ein verfallenes kleines Häuschen. Als sie es betraten entdeckten sie einen kleinen Steinaltar, auf dem ein riesiger Fisch und eine liebliche Frau aus Elfenbein geschnitzt standen. Robert wollte, da es sich offenbar um keinen Tempel des Kaiw handelte, das Haus niederreißen lassen. Sein Kaplan aber gab ihm den Rat, die fremden Gottheit nicht zu erzürnen. Und so legten die Skannen ihre letzten Früchte auf den Altar und reparierten das Dach. Daraufhin setzten sie die Segel und fuhren weiter. Bald darauf

sahen sie einen gewaltigen Fisch auftauchen und auf die Flotte zukommen. Als sie seinen mächtigen Körper und seinen alles zerstörenden Schwanz sahen, fürchteten sich die Skannen sehr. Schon sahen sie sich auf dem Grund des Meeres, als Fischfutter liegen und sie beklagten ihr Schicksal. Jetzt verfluchten sie die Idee des Bohemund, der fremden Gottheit zu huldigen, und sie waren sicher, daß es sich bei diesem Fisch um die Rache des Kaiw handelte. Doch als der Fisch ganz nahe an das Schiff des

Dasaren gekommen war, da öffnete er seinen Schlund und heraus kam eine zierliche Gestalt, die zum Herzog der Skannen sprach. Sie sagte ihm, daß sie ihm zur Dankbarkeit verpflichtet sei, da er ihren Tempel geehrt habe. Sie prophezeite ihm auch, daß er dazu verdammt sei, niemals wieder nach Hause zurück zu kehren und immer ein Fremder zu sein. Gleichzeitig sagte sie ihm aber auch voraus, daß er große Taten vollbringen und der Begründer einer neuen Dynastie und eines neuen Königreiches sein werde. Sie weissagte ferner, daß die Skannen in einem





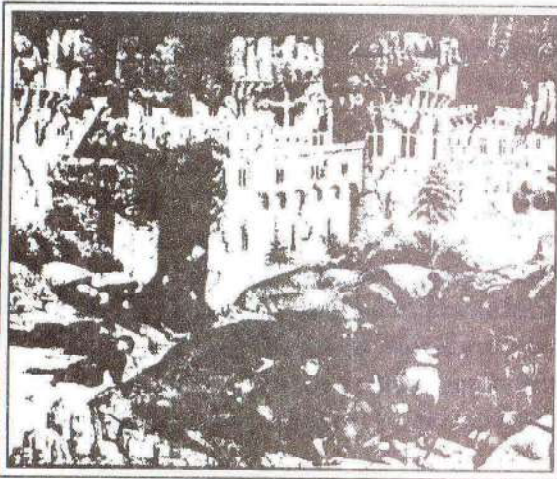
fernen Land zu Macht und Ansehen kommen würden, daß sie aber immer Fremde setzen sollen, in diesem Lande. Erst wenn ein Kind geboren wird, das ein Mal auf der rechten Schulter trägt, das die Form eines Löwen hat, werden sie in ihre Heimat zurück kehren können. Nachdem die Meeresnymphe dieses gesagt hatte, tauchte sie in die Tiefen des Ozeans und hinter dem Walfisch tauchte eine grüne Insel auf. Dort konnten die Skannen ihre Vorräte auffrischen und sich erholen. Sie konnten jagen und fischen und ihre Schiffe ausbessern. Danach segelten die Skannen weiter, Tag um Tag, Woche für Woche. Aber nie mehr mußten sie unter Hunger oder Durst leiden, da sie immer, wenn sich ihre Vorräte dem Ende neigten eine fruchtbare Insel fanden. Immer wenn sie an Land gingen errichteten sie dort zwei Altäre. Einen weihten sie dem mächtigen Kaiw. Den anderen aber weihten sie jener unbekanntenen Meeresnymphe.

Auch Sturm oder Regen suchte sie nie mehr heim. So segelten sie bei herrlichem Wetter und guten Winden immer weiter gen SIs, ihrem vorbestimmten Weg folgend.



Eines Tages gelangte die Flotte der Skannen an eine riesige Insel. Sie war fruchtbar und reich, aber als die Skannen landeten, war niemand zusehen. So folgten sie dem Verlauf der Küste. Bald sahen sie eine Stadt am Horizont auftauchen und sie warfen im Hafen Anker. Als niemand kam, sie zu begrüßen, sandte Robert Dasar einige Krieger in die Stadt. Das Bild, was sie dort sahen, war erschreckend. Die Stadt war eingenommen und geplündert worden. Überall lagen die zerstückelten Leichen von Frauen und Kindern herum und selbst die hartgesotenen Skannen mußten sich von der bestialisches Szenerie abwenden. Die Skannen setzten ihre Reise an der Küste fort. Sie fanden noch mehrere Städte, die aber alle auf die gleiche, schreckliche Art geplündert worden waren. Dann aber kamen sie in eine Stadt, in der sie noch Lebende fanden. Es waren komisch gekleidete Männer in fremdartigen Rüstungen. Sie hatten kurze, gebogene Bögen, und auch ihre Schwerter und Dolche waren gebogen.

Die Männer waren erschöpft und abgekämpft. Sie baten die Skannen, sie zu schützen und erzählten ihnen die Geschichte ihres Landes. Auf ihrer fruchtbaren Insel herrschte einst ein mächtiger König. Er hatte eine große Flotte und ein mächtiges Heer. Zu Beginn seiner Herrschaft entmachtete er eine einflußreiche Priestersekte, die einem blutrünstigen Gott huldigte. Aber der König wurde alt und die geflahenen Priester



begannen im Geheimen gegen ihn zu hetzen. Als der alte König starb und sein verweichlichter Sohn die Regentschaft übernahm, brachen bald überall im Lande Unruhen und Aufstände aus, die von Priestern angeführt wurden.

Die Adligen und Würdenträger des Reiches warteten auf den jungen König, damit er sie gegen die Aufrührer führe, aber der blieb in seinem Palast und verbrachte seine Zeit mit ausschweifenden Orgien. Und so wuchs die Macht der Priester von Stunde zu Stunde, und da das Volk dumm und ungebildet war, folgten sie ihrem Aufruf zur Errichtung eines Gottesstaates. Erst als ein großes Heer unter der Führung des Oberpriesters eine Stadt eroberte und den Onkel des Königs erschlug, erwachte der Jüngling aus seiner Lethargie. Die nun ausbrechenden Kämpfe stürzten das Land in einen grausamen Bürgerkrieg.

Aber da die Führungsschicht und der König feige und verweichlicht waren, wurden die königlichen Truppen überall geschlagen. Unter den geschlagenen Kriegern, die vor den Skannen standen war auch ein Prinz. Dieser trat vor und flehte die fremden Krieger an, ihn zu retten. Er stellte sich als Wanda Fischkelion vor. Er war von kleiner, etwas dicklicher Statur, aber da er sehr höflich auftrat, täuschte er die Skannen über seine wahre Natur und sie willigten ein, ihn und seine Leute mitzunehmen. Und so verließen die Skannen die unglückselige Insel, nicht wissend, was sie

sich aufgeladen hatten. Aber schon bald offenbarte sich die wahre Natur des Wanda Fischkelion. Er war verzogen, egozentrisch und eingebildet. Dazu kam noch, daß er anmaßend und überheblich war. Bald verlangte er den Befehl über einige Schiffe, obwohl er nicht segeln konnte und auch nichts von Astronomie oder Navigation verstand. Ein andern Mal beehrte er die besten Krieger und Feldherren der Skannen, ohne jemals selbst ein Schwert geführt, oder Truppen befehligt zu haben. Er beleidigte viele gute Männer durch seine Arroganz. Er stiftet Unfrieden und Zwietracht unter den Skannen und fing bald an, sich den jungen Skannen auf unsittliche Art zu nähern. Trotz all dieser Dinge waren die Skannen aber freundlich zu ihm und duldeten ihn in ihrer Mitte. Noch lange dauerte die Irrfahrt der Skannen über das weite Meer und viele Abenteuer und merkwürdige Dinge geschahen. Eines Tages aber erblickten die müden und abgekämpften Seefahrer eine breite und grüne Küste. An einer weit in die See springenden Landzunge landeten sie. Von dort aus breitete sich ihre Macht aus und sie wurden Herren über Tírnan'Óg. Sie betraten die Welt Erkenfara und bald durchdrangen die Nachrichten von ihren Taten die Länder und Königreiche.

Aber elende Wanda aber begann nun eine Verschwörung anzuzetteln, um den König der Skannen zu stürzen. Er fand auf seinen ausgedehnten Zügen eine Hexe, die er zu seiner Metze machte. Gemeinsam verleumdete sie die Skannen und Dasar, und bezichtigte sie sogar des Verrates an Rhûn. Als er aber erkannte, daß die Edlen Rhûns ihm nicht glaubten und als er erkannte, daß er immer nur ein Diener sein würde, da er über keinerlei Fähigkeiten verfügte, da floh er mit seiner Metze in den Sumpf und lebte dort wie ein wildes Tier.

Die Skannen aber begannen mit der Rodung des mystischen Waldes um an diese Stelle eine mächtige Burg errichten. Von dort aus begannen sie ihre Kultur und ihre Macht auszubreiten.



Auszug aus dem Tagebuch von Clemens au d'Or

Koio-set-dank, wir sind in Arak-Nor angekommen. Der Wald von Mahre ist doch um einiges dusterer, als ich aus den alten Geschichten entnommen habe oder aus meinen Reisen durch den Wald von Angleia nach Thostwell erfahren habe. Ich, für meinen Teil, lege keinen Wert darauf uneingeladen durch den Wald von Mahre zu reisen. Dieses Rascheln, Knistern, Rauschen und Knacken, für Tage keinen Moment der Ruhe, und dann, Stille. Tagelang keinen einzigen Ton. Auch dieses Huschen von diversen Tieren, oder was auch immer sie sind, einfach schrecklich. Und dann eines Tages, ich weiß nicht mehr wieviele es sind, nachdem ich von Angleia aufbrach, öffnet sich der Wald zu einer riesigen Lichtung in deren Mitte Arak-Nor steht. Im Innern von Arak-Nor erkennt man fast nichts mehr davon, daß man sich innerhalb eines Baumes befindet. Mein Gemach ist einfach prachtvoll. Im Laufe des Tages trafen noch andere Teilnehmer für den VII. Reichstag ein.

Der VII. Reichstag von Rhûn

Am Abend konnte Thomas O'Dugain folgende Personen begrüßen:

- ⊗ Albanac - Hochkönig von Rhûn
- ⊗ Leon de Balays - Ornni Magus von Craff Ull Crénac, Herr der 1000 Sprüche
- ⊗ Phillip Fitzilasur - König von Tirnan'Og, Seneschall von Rhûn Träger des ewigen Fun-

ken, Träger der goldenen Klampfe, erster Barde Erkenfaras

⊗ Athanagild aus Thariskyra - Großherzogin von Atalan, Meisterin des Paradoxum, Hüterin der schwimmenden Flamme

⊗ Varkas Skellesten - Auge von Rhûn, Herr der 1000 Träume, Unswert von Amelond

⊗ Clemens au d'Or - Baron von Crann Tarith, Bischof von Angleia

Das Mahl bestand aus, nach Rind schmeckenden, Fleisch eines Tieres aus dem Walde von Mahre und diversen Knollen, Wurzeln und Fruchtständen, ebenfalls aus diesem Walde (jedenfalls glaube ich, daß es sich um diese Speisen handelt). Als Nachspeise gab es Früchte aus dem fernen Yaromo, offenbar ein Geschenk der Edlen Samira Al Almadh, und das Innere einiger kleiner pelziger Tiere mit grünem Blute.

Nach dem Mahle ging es zum formalen Teil der Zusammenkunft über. Phillip brachte zwei Punkte zur Sprache.

Erstens: Als Thronerbe brach er auf in den Wald von Gwythortthost auf, um sich dort dem Test der Könige zu stellen (zu dem sich jeder stellen kann, aber nur einer ihn bestehen wird). Nach dem Test wurde er von allen anwesenden Häuptlingen zum König gekrönt.





Zweitens: brachte er eine Anklage gegen Alric Cleadhearnmor, den Paladin und Schwerträger des Königs, vor. Er klagte Letzteren an, es an den Mindestmaßen der Höflichkeit und Loyalität gegenüber den Edlen Rhünsermangeln zu lassen. Als Strafe schlug er die Enthebung aus allen öffentlichen Ämtern vor.

Um den Anwesenden es zu ermöglichen frei zu reden, zogen Phillip und ich uns zurück. Nach Ablauf einer Stunde kamen wir zurück um den Richtspruch des Hochkönigs zu erfahren. Der Richtspruch viel zur vollen Befriedigung von Phillip aus. Alric wird sich während der nächsten Zusammenkunft vor allen Edlen entschuldigen und wird sämtlicher Ämter, außer dem des Schwerträgers des Königs, enthaben.

Danach überreichte Phillip einem jeden ein Gedicht. Diese Gelegenheit nutzte ich aus und übergab dem Thomas O'Dugain ein Gastgeschenk in Form eines Spruches, den ich in einem Buche fand, das von Menschen in anderen Ländern als wichtig und heilig angesehen wird. Der Spruch scheint mir wie gemacht für den Wald von Mahr

Im Anschluß daran nahm der Hochkönig Phillips Treueid entgegen. Zu meiner Überraschung rief Phillip anschließend mich auf. Was konnte er nur von mir wollen? Höchst wahrscheinlich wollte er nun den Treueid von mir. Aber es kam ganz anders. Er machte mich zum Herzog von Royalflor und verlangte er keinen Lehnseid von mir, da, wie Phillip meinte, Taten mehr wie Worte sprachen. Ich war wie vom Donner gerührt. Diese Ehre hatte ich nicht erwartet. Außerdem

dürfe ich jetzt den Beinamen Fylakas tragen, was soviel wie "Der Bewacher" heißt, ließ Phillip verlauten.

Anschließend forderte Leon de Belay den Treueid von seinen Untergebenen Thomas O'Dugain und Varkas Skellevtea ein und brachte dem Hochkönig seinerseits den Treueid entgegen.

Als Abschluß des offiziellen Teiles des Abends wurde die Hohe Zeremonie des Reiches durchgeführt. Im Anschluß daran brachten diverse Barden einige Stücke zum Besten. Allen voran Phillip Fitzdasar der Erste Barde Erkenfaras. Auch war reichlich für allerlei Kurzweil gesorgt.

Während eines Gespräches mit Leon de Belay erfuhr ich eine interessante Neuigkeit, nämlich daß an den Küsten Amelonds das Wrack eines Schiffes gefunden wurde, welches mit dem Zeichen ΚΟΙΩΣ versehen war. Nach einer eingehenden Untersuchung hat Leon de Belay bereits das nötigste veranlaßt, um das Schiff von einigen Titanen auf einem Fluß nach Angleia bringen zu lassen.

Kronender Abschluß des Abends war das Abbrennen eines gigantischen Feuers, welches vom Hochkönig persönlich entfacht wurde.

Der Rückweg nach Angleia war einfacher und schneller zu bewältigen, als ich es von der Anreise her erwartet hätte. Offensichtlich wurde der Bitte des Omni Magus mir freieren Durchlaß zu gewähren, wenn ich auf dem Weg zu einem der Herren Crail Ull Crinacs, oder von ihnen zurück sei, bereits durch den Thomas O'Dugain entsprochen.



Poetikum



Ich Phillip Fitzdasar, König von Tirnan'Óg, Seneschall und Burgherr von Rhûn, Träger des ewigen Funken, Träger der goldenen Klampfe und erster Barde Erkenfaras habe beschlossen, die Werke der in Monte Chery versammelten Barden und Dichter der Welt zugänglich zu machen.

Da im Laufe eines Jahres allerhand wunderbares und gar köstliches an Balladen, Gedichten und Minne in ERKENFARA entsteht, sollen die Adeligen und Edlen des Phoenix an dieser Pracht teilhaben. Es soll aber auch gleichzeitig der Versuch unternommen werden, diese erlesenen Schätze der menschlichen Kultur in ERKENFARA dem Vergessen und dem Dunkel der Zeit zu entreißen. Deshalb habe ich die Anfertigung eines Buches befohlen, in dem alle Minnewerke der Welt ERKENFARA gesammelt werden sollen. In diesem POETIKON sollen alle die Werke verzeichnet werden, die irgendeine Bedeutung in ERKENFARA haben. Dazu

möchte ich auch die Dichter und Barden überall in der Welt aufrufen, ihre Werke nach Monte Chery zu schicken, damit sie in diesem Buch der Dichtung und Minne erscheinen. Ich habe beschlossen und befohlen, daß vor jedem Gedicht oder Lied eine kurze Beschreibung zu lesen sein wird, die etwas über das Lied, seine Entstehung und Bedeutung erzählt. Mit den folgenden Werken möchte ich den Auftakt machen und den diesjährigen Beitrag für das POETIKON leisten. Mögen jedes Jahr die Blätter der Elementare angefüllt sein mit den Werken der Barden und Dichter ERKENFARAS und mögen möglichst viele Länder und Edle ihren Beitrag leisten.

Ehre und Schande

Unter diesem Titel sollen die Balladen und Gedichte zusammengefasst sein, die die Taten eines Edlen der Welt ERKENFARA beschreiben. Da ich mich als der Barde verpflichtet fühle, nicht nur die edlen Taten der stolzen Recken zu preisen, sondern auch die besonders schätzbaren Taten von Adligen rügen will, sollen an dieser Stelle Ruhmeshymnen und Spottlieder aufgezeichnet werden. Dieser Art von Liedern gibt es bis jetzt drei.

Zuerst möchte ich hier nochmals die Hymne auf meinen berühmten Vater Gerome Fitzdasar aufführen. Dies geschieht der Vollständigkeit wegen, und um sein ruhmvolles Ende zu würdigen. Als die Truppen des mächtigen Rhûn in die Berge von Liüzè eindrangen, kam es bei der Feste Monte Chery zur Schlacht. Es gelang dem glorreichen Albanac zwar die feindlichen Truppen zu bannen, aber ein Krieger entging seinem Zauber. In einer glänzenden Rüstung kam ein stattlicher Recke aus der Festung und es kam zum Zweikampf zwischen Gerome Fitzdasar und dem Festungsherrn von Eoganachta, Varian Arr. Ein wahrlich seltenes Ereignis, denn obwohl ihm freier Abzug gewährt werden sollte, und obwohl er wusste, daß die Schlacht verloren war, wich Varian Arr nicht von seinem Posten. Nach langem und hartem Kampf gelang es ihm, meinen Vater schließlich mit einem gewaltigen Schlag niederzustrecken. Danach ergab er sich den Truppen Albanacs. Beim anschließenden Begräbnis meines Vaters rühmte ich seine Taten in der ersten Ballade ERKERFARAs zu Ehren des ersten toten Adligen dieser Welt.

Als zweites folgt ein Lied des Ruhmes, ebenfalls für einen der fünf Könige von Rhûn. Die Ballade zu Ehren des Heraldes von ERKERFARA wurde von mir zu der Melodie des berühmten Heinrich VIII. gedichtet und aus Anlaß der Wappenbesserung des edlen Leon de Belays, Omni Magus, Zeremonienmeister von Rhûn, Herr der tausend Sprüche, Herald von ERKERFARA, vorgelesen. Nach Ratschlag der Elementare und auf Geheiß des THURR-ORKAM, wurde dem Leon de Belay dieses Jahr eine Wappenbesserung für seine vielen Verdienste um ERKERFARA und seine unermüdete Arbeit für die Wappen aller Edlen des Phoenix verliehen.

Als Drittes soll hier noch ein Lied des Spottes verzeichnet werden. Wegen seines unwürdigen Verhaltens den Elementaren gegenüber, wegen seines Diebstahls von Beute der Midgardabenteurer und wegen des Bruches eines heiligen Eides, soll der nichtswürdige Palaver Perceac von Cornfall, seinen verdienten Lohn bekommen. Als Barde ERKENFARAs verleihe ich ihm den Titel

„Der erste Beutelschneider ERKERFARAs“

und widme ihm die gleichnamige Ballade.



DIE BALLADE VOM TODE DES GEROME FITZDASAR

Er war so ein stolzer Krieger,
Zog zum Kampf hinaus.
Ruhm und Ehre wollte er ernten,
Kam niemehr nach Haus!

Golden war sein Wehrgehänge,
Eisern war sein Schwert,
Herrlich war der Helm von Silber,
Herrlich war sein Pferd!

Als er kam Städtetore,
Wartet Sie auf ihn.
Gab ihm ein goldenes Kettchen,
Sprach, vergiß mich nie!

Schnell ging es 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 in das kühle Grab!

Doch dann kam der Tag des Sieges,
Er schritt vorne an.
Er war als Erster auf der Mauer,
Als Erster auf dem Kamml!

Ja, er spürt den Sieg in Händen,
Dann ein tiefer Schmerz.
Tot brach er in sich zusammen,
Eine Lanze steckt im Herz!

Und nachdem die Schlacht vorüber,
Brach die Nacht herein,
Da lag der Jüngling auf der Mauer,
Bleich im Mondesschein!

Fern von seiner alten Heimat
legt man ihn in's Grab!
Ja, er mußte so lang kämpfen,
Bis er Ruhe hat!

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



DIE BALLADE ZU EHREN DES HEROLD VON ERKENFARA

LEON DE BELAYS

Wir sind heut' versammelt, zu Ehren einen Mann,
Der die Welt geprägt, seid **Erkenfara** begann.
Ein König gar mächtig, lebt auf einem Berg,
Gewaltig in Taten und in Werk.

Flieg, flieg über das weite Land,
Geh zu Jedem hin, mach es allen bekannt.
Ein Feuer brennt heute so hell und klar,
Zu Ehren den Herold von **Erkenfara!**

Den Mann, den ich besinge, Ihr alle kennt,
Leon de Belays, er sich weithin nennt.
Er dient seinem Herrscher, doch auch dieser Welt,
Zum Herold hat man ihn dafür bestellt.

Flieg, flieg über das weite Land,
Geh zu Jedem hin, mach es allen bekannt.
Ein Feuer brennt heute so hell und klar,
Zu Ehren den Herold von **Erkenfara!**

Er kämpft mit Magie und er kämpft mit dem Schwert,
Die Edlen über ihr Wappen er belehrt.
Er ist furchtbar im Kampf und fröhlich im Fest,
Sein Trinkspruch die Welt erzittern läßt.

Flieg, flieg über das weite Land,
Geh zu Jedem hin, mach es allen bekannt.
Ein Feuer brennt heute so hell und klar,
Zu Ehren den Herold von **Erkenfara!**

Sein Geist gibt Ideen, wunderbar,
Seine Hand reicht reichlich Gaben dar.
Er weder Freund noch Feind je vergißt
und Jedem das Seine zumisst.

Flieg, flieg über das weite Land,
Geh zu Jedem hin, mach es allen bekannt.
Ein Feuer brennt heute so hell und klar,
Zu Ehren den Herold von **Erkenfara!**



DIE BALLADE VOM BEUTELSCHNEIDER

In Kalk, noch ungelöscht, in Eisenbrei,
 In Salz, Salpeter, Phosphorgluten,
 In Schlangengift und in Altweiberspei,
 In Rattenschiß und Wasser aus den Badewannen,
 Im Saft von einem Krötenbauch und Drachenblut,
 In Wolfsmilch und dem sauren Rost der Rotweintonnen,
 in Ochsen-galle und Latrinenflut:

IN DIESEM SAFT SOLL MAN DEN
 BEUTELSCHNEIDER SCHMOREN !!!

In eines Katers Hirn, der nicht mehr fischt,
 Im Geifer, der aus den Gebissen
 Toller Hunde träufelt, mit Affenpiß vermischt,
 Mit Stacheln einem Igel ausgerissen,
 Im Regenfaß, drin schon die Würmer schwimmen,
 Krepierete Ratten und der grüne Schleim,
 Von Pilzen, die des Nachts wie Feuer glimmen,
 In Pferderotz und heißem Leim:

IN DIESEM SAFT SOLL MAN DEN
 BEUTELSCHNEIDER SCHMOREN !!!

In dem Gefäß, drin alles reingerät,
 Was so ein Medikus herausholt aus den schwieren
 Gedärm an Eiter und verpestetem Sekret,
 In Salben, die sich in den Schlitz sich schmieren,
 Die Hurenmenscher, um sich kalt zu halten,
 In all den Schmodder, den die Lust
 Zurückläßt in den Spitzen und den Spalten:
 (Wer hätte nicht durch solchen Schiet hindurchgemußt ?)

IN DIESEM SAFT SOLL MAN DEN
 BEUTELSCHNEIDER SCHMOREN !!!

Ihr Brüder packt all die sauberen Sachen,
 Gehn sie in den verfaulten Kürbis nicht hinein,
 In Eure Hosen, um den Bottich voll zu machen,
 Schlagt die Nachgeburt von einem Schwein hinein,
 Und hat's neun Wochen lang gegoren:

IN DIESEM SAFT SOLL MAN DEN
 BEUTELSCHNEIDER SCHMOREN !!!



Die Werke des Reichstages zu Monte Chery

In diesem zweiten Abschnitt sollen drei Werke verzeichnet sein, welche zum erstenmal vorgetragen wurden, als sich die Edlen Rhüns, die Adeltigen Yaromas und der mächtige THURR-ORXAM aus Anlaß des VI. Reichstages von Rhün und wegen meiner Verlobung mit der lieblichen Samira Al Almadi auf meiner Festung Monte Chery befanden.

Da diese Jahr den Elementaren Wappen vom Herrn des Waldes von Mahre, dem mächtigen THOMAS O'DUGAIN entworfen und geschenkt bekommen, habe ich zu diesem Anlaß eine Ballade auf die Elementare von ERKERFARA gedichtet. Um meinen hohen Gast schon auf dem Reichstag zu ehren, und um meine Gäste zu erfreuen, wurde diese besondere Lied vorgetragen.

Es soll die Elementare in ihrer ach so unterschiedlichen Wesenheit beschreiben und ihre Verdienste um ERKERFARA preisen und würdigen.

Das zweite Lied trug ich vor, um meiner Verlobten die ihr gebührende Minne zu zollen. Obwohl es das schönste Liebestied in ganz ERKERFARA ist, vermag es doch weder die Schönheit der edlen Lady Samira, noch meine Liebe zu ihr angemessen darstellen.

Das dritte Stück dar zu bieten, ist mir eine besondere Freude. Denn es ist das einzige Gedicht in ERKERFARA, was seinen Ursprung nicht bei Barden hat.

Als Zeichen des Dankes und der Verehrung dichtete mein getreuer Freund Clemens au d'Or dieses Gedicht und widmetet es mir.



DIE BALLADE DER ELEMENTARE VON ERKENFARA

Von Herren will ich singen
Herrschen über ERKENFARA.
Genannt die Elemente,
Ja, Götter sogar!

Von Erde und Wasser,
Von Feuer und Wind.
So lauscht Ihren Taten,
Die der Barde besingt!

Der mächtige Thurr Orxam
Wurde zum Herrscher ernannt.
Er stellte auf die Gesetze
Und er erschaffte das Land!
Er lebt in allen Dingen,
Er gibt allen seinen Geist.
Ihn fragen die Herrscher,
Jede Antwort er weiß!

Arientier Daus,
Ich als zweites besing.
Er spendet uns Leben,
Feuchten Segen er uns bringt!

Er gibt den Recken Gesetze,
Er wählt aus jeden Held.
Doch wenn wir ihn erzürnen,
Ertränkt er die Welt!

Meaghyinn Pendragon,
Herr des Feuers genannt.
Mächtig im Zorn,
So manchen hat er schon verbrannt!

Er ist furchtbar wie die Flamme,
Und ewig wie die Glut.
Doch er spendet uns Wärme,
Sein Anblick gibt uns Mut!

Die Letzte, eine Göttin,
Hat noch keiner gesehen.
Doch wir spüren ihre Hände,
Wenn sie über uns wehen!

Sie hat keinen Körper,
Ihren Namen keiner weiß.
Doch sie lebt in uns allen,
Ist ERKENFARAS Geist!

Von Herren wollt ich singen,
Die ach so mächtig sind.
Ihr Ruhm, der wird bleiben,
Auch wenn das Lied verklingt!



IN MEINEM GARTEN

DIE BALLADE DER SCHÖNEN SAMIRA

In meinem Garten, in meinem Garten,
wuchs ein blauer Rittersporn.
Zwischen dem Unkraut in meinem Garten,
zwischen Geröll in meinem Garten,
Wo die anderen Blumen verdorren,
anderen Blumen verdorren.
Unter meinem schäbigen Dache
bant ein Rabe sich sein Nest.
Unter dem zerfallenen Dache,
unter meinem schäbigen Dache,
Wo der Wind durch die Balken bläst,
wo der Wind durch die Balken bläst!

In meinem Leben, in meinem Leben,
Hat sie sich zu mir verirrt.
Und sie nahm Platz in meinem Leben,
Platz in meinem engen Leben,
Und hat meine Gedanken verwirrt,
Gedanken verwirrt.
Was ich besaß hab ich ihr gegeben,
an Vernunft und an Verstand,
Meine Seele und mein Leben,
ja die hab ich ihr gegeben.
Weil ich sonst nichts zu schenken fand,
weil ich sonst nichts zu schenken fand!

In meinem Garten, in meinem Garten,
Goß ich meinen Rittersporn,
Jätete Unkraut in meinem Garten,
hackte Geröll in meinem Garten.
Doch die Blume verwelkte im Zorn,
verwelkte im Zorn.
Für den Raben in meinem Dache,
setzt ich Ziegeln Stück für Stück,
Wo es Löcher gab im Dache,
doch in das Nest unter dem Dache,
Kehrt der Rabe nie wieder zurück,
Kehrt der Rabe nie wieder zurück!

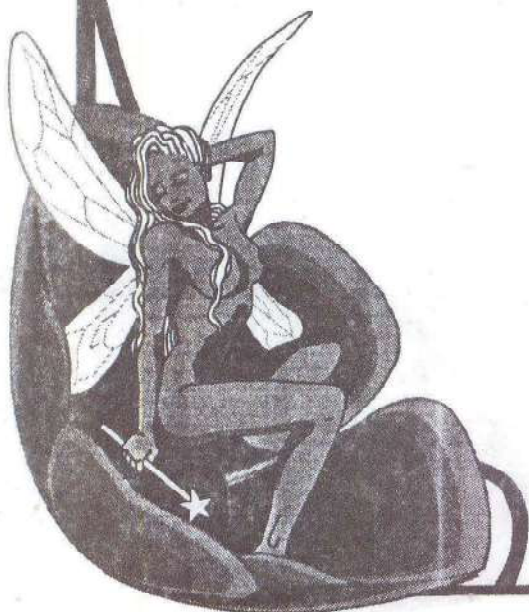
Seit jenem Tage, an dem der Rabe
Sein geschütztes Nest verließ,
An dem die Blume ich trug zu Grabe,
meine Ruhe ich nicht mehr habe,
Hoffe ich, daß sie nicht auch von mir geht,
nicht auch von mir geht.
Denn ging sie fort, dann ging auch mein Leben,
und das ist kein leeres Wort,
Was ich besaß, habe ich ihr gegeben,
meine Seele und mein Leben,
Und die nähme sie mit sich hinfort,
und die nähme sie mit sich hinfort!



ZU EHREN AUF MONTE CHERY EINEN MANN

Verfaß ich ein Gedicht, so gut ich es kann.
 Musik, da mit Geräusch verbunden,
 wird oft als störend sie empfunden.
 Das es auch anders geht macht er uns klar,
 so ganz ohne Tamtam und viel Trara.
 Er brachte uns ein Lied zum Unterhalt,
 welches uns gefiel gar wohlgestalt.
 Ein Lied der Ehre brachte er dar,
 nber die Elementare für wahr.
 Ein Lied der Minne wurde dargestellt,
 für die schönste Blume der Welt.
 Nur ein Lied des Spottes das blieb er bar,
 ich hoffe, wir hören es im nächsten Jahr.
 Zu schreiben dies Gedicht konnt' ich nicht warten,
 Zu ehren **ERKERFARAS** ersten Barden !

¹ Diese Zeilen wurden beim bekannten Dichter Guillaume Boison entliehen



Der Codex von Arak-Nor

Anläßlich des VII. Reichstages von Rhûn in der Baumfeste Arak-Nor im Walde von Mahre habe ich

Phillip Fitzdasar, König von Tirnan'og, Burgherr und Seneschall von Rhûn, Träger des ewigen Funkens, Träger der goldenen Klampfe und erster Barde Erkenfaras jedem der Adeltigen des mächtigen Rhûns ein Gedicht¹ gewidmet.

Diese Gedichte habe ich noch mit dem Lied
"Der kleine Herr Ranunkel"² versehen
und zum Codex von Arak-Nor zusammengefaßt.
Dieser Codex ist dem Herrn von Mahre,
Thomas O'Dugain, gewidmet.

Das Lied vom kleinen Herr Ranunkel verbindet die Reiche Mahre und Tirnan'og miteinander. Es handelt sich bei diesem Barbier um eine volkstümliche Sagen-gestalt, die aus dem Wald von Mahre kam und in der Stadt Thostwell lebte.

¹ Diese Gedichte habe ich leider nicht selber verfaßt, sondern von den großen Dichtern des Mittelalters abgeschrieben, hauptsächlich von Walter von der Vogelweide.

² Auch dieses Lied entsprang leider nicht meiner Kreativität, sondern ist vom genialen Francois Villon.

Ich möchte den geneigten Leser noch darauf hinweisen, daß die Gedichte sehr genau zu der Person, oder zu meinem Verhältnis zu ihr passen, der sie gewidmet sind, und daß sie den Anschein erwecken, als ob sie einzig und alleine für das Reich Rhûn und seine Edlen gedichtet worden wären.

Alle diese Gedichte sind aber von Männern verfaßt worden, die schon nber 500 Jahre tot und begraben sind, und mit denen uns auf den ersten Blick nichts mehr verbindet.

Deshalb soll der Codex von Arak-Nor auch Beweis dafür sein, daß Lyrik und Minne nicht etwa eine Angelegenheit von minderer Bedeutung oder Aktualität sind. Er soll die Barden und Dichter in ganz ERKERFARA auffordern und

ermutigen, selber tätig zu werden.

Gegeben und gestiegelt in Arak-Nor vor allen anwesenden Adeltigen von Rhûn.

Im folgenden sind nun die einzelnen Gedichte aufgeführt. Es würde sicherlich den Rahmen dieses Werkes sprengen, sollte zu jedem Gedicht, zu jeder Person etwas ausgeführt werden, und so sollen die Verse für sich sprechen.



FÜR ALBANAC DEN HOCHKÖNIG VON RHÂN

Was Hohes fügt,
Macht Niederes erträglich;
Was Götter rügt
Und Lallenden noch säglich;
Woran das Glück und auch das Leid erblindet;
Das Tote mit dem Lebenden verbindet:

Es ist das Maß - in seinem großen
Verhängnisvollem Duft von Rosen!

FÜR ALRIC CLEADHEAMHOR, PALADIN DES HOCHKÖNIGS

Wollte ich mich gegen den wenden, der mir wehe tut,
So hätte ich Grund, mein eigener Feind zu sein.
Ich bin und verhalte mich sehr unbeständig,
Das hat mein Mißerfolg offenbar gemacht.
Meine Herrin fragt nicht nach mir,
Daran bin ich selber schuld.
Da Verständigkeit und feine Bildung allein Erfolg verheißen,
Ihm Gegenteil jedoch ein beständiges Glück verhindern,
Bin ich, wenn meinem Dienst rechte Verständigkeit
Und Bildung fehlen,
Am Mißlingen ganz und gar allein schuldig.

FÜR DEN OMNI MAGUS

TEUFELSMINNE

Was ist Minne?
Minne schmerzt!
Wissen, was sie kann.
Alles aber ist: Die Minne
Tut's der Minne an.

Was ist Minne?
Sie sagt ja
Meinem Glück und Leid.
Teufelsminne läßt alleine dich,
Schickt dir Nein und Leid.

Da ist Minne
Wie ein Fluch:
Täuschung. Satansbrot
Schlangeliebe. Netz aus Freiheit.
Goldgewirkter Tod.



FÜR DEN KLUGEN VARKAS

TRÄUMEREI

Es träumte - das ist manches Jahr -
 Zu Babylon - und das ist wahr -
 Gott Baal: " es wird so dunkel in den Reichen,
 Die jetzt schon voller Dämmerung sind;
 Das Böse zeugt noch böses Kind ".
 Wem kann die Träumerei den gleichen ?
 Dem Teufel nicht, dem frommen Wicht,
 Der Sonntags transzendentes spricht.
 So schlecht ist nur die Menschenfrucht.
 Sei solcher Menschen Schwanz verflucht !

FÜR DIE UNBEKANNTE HERRIN VON URKUSCH

Als ich Dich preisen hörte,
 Da hatte ich Verlangen, Dich kennenzulernen.
 Deine vielen Vorzüge zu erkunden,
 Zog ich immerfort prüfend einher,
 Bis ich Dich sah.
 Daß ich dich nun gesehen habe,
 Das kümmert Dich allerdings nicht.
 Der ist in seinem Wert erhoben,
 Dem Du, Herrin Deine Neigung schenkst.
 Du bist die Allerbeste,
 Das muß man Dir mit Recht zuerkennen.
 Gepriesen seien Deine Augen !
 Die können, wen sie nur wollen,
 sehr freundlich anblicken.

FÜR DIE SCHÖNE SEERÖNIGIN

Oben auf der Linde,
 Da sang ein kleines Vögelein.
 Vor dem Wald erhob es seine Stimme.
 Da schwang sich mein Herz erneut an eine Stätte
 An der es früher war.
 Ich sah dort Rosenblüten stehen,
 Die gemahnen mich an viele Gedanken,
 Die sich auf eine Dame richten.



FÜR DIE UNBEGREIFLICHE HERRIN DES PARADOXUMS

Sah jemand die Herrin,
 Die man dort sehen kann,
 Wie sie am Fenster steht?
 Die überaus Schöne,
 Die befreit mich von allen Sorgen, die ich habe.
 Sie leuchtet wie die Sonne am strahlenden Morgen.
 Zuvor war sie verdeckt,
 Da mußte ich mich sorgen,
 Doch die Sorge will ich nun lassen.

FÜR MEINEN FREUND, DEN EDLEN CONCHOBAR

Ich bin in rechter Beständigkeit einem edlen Ritter ergeben.
 Wie wohl tut es mir, wenn ich ihn in meinen Armen halte.
 Wer sich mit vielen Eigenschaften
 Bei aller Welt beliebt macht,
 Der darf wohl stolzen Sinnes sein.
 Sie alle können mir den nicht nehmen,
 Den ich mir seit langem getreulich im Herzen erwählt habe
 Und der mich so viele Freude erfahren läßt.
 Und wenn sie vor Leid tot umfielen,
 So werde ich ihn doch immer im Herzen tragen.
 Alle ihre Anstrengungen sind vergeblich.

AN DEN TAPPEREN FINN

Bis Damantia wohlgegangen
 ist Dir's. Komm nun Heim.
 In mir ist des Freundes Bangen:
 Glück geht Tod leicht auf den Leim
 Glocken läuten Dir entgegen!
 Ruhm tanzt vor Dir her.
 Minne will Dich hegen.
 Stolz ist durch Dich schwer.
 Vergib dem freundschaftlichen Zutrunke
 Fünfzig tropfen Neid:
 Ach wie gerne lehrt ich selber
 Heidinnen die Christenheit.



FÜR MEINE GELIEBTE SAMIRA

Noch mächtiger als mächtig bin ich immer dann,
 Wenn die edle Frau so huldreich bei mir liegt.
 Sie hat mich mit ihrer Vollkommenheit von allem Leid befreit.
 Seit ihrer Jugend war ich niemals mehr fern von ihr,
 Ohne daß mein beständiges Herz
 Nicht immer in ihrer Nähe geliebt wäre.

FÜR MEINEN FREUND CLEMENS

MEIN KÖNIG

Ich hab mein Lehen!
 Alle Welt! Ich hab mein Lehen!
 Jetzt fürchte ich nicht den Hornung an den Zehen.
 Und keiner von den Herrn hört mich noch flehen.
 Mein guter, milder König hat mich ausgestattet,
 Zieht mir Sommers Wind, im Winter Wärme an.
 Für alle Neider bin ich nun ein edler Mann.
 Und eines Tages werde ich mit Ruhm bestattet.

DER KLEINE HERR RANUNKEL, AUS BARABANDT

Ihr sagt, er war wie ich ein Bösewicht.
 Ich aber sage euch, daß gibt es nicht,
 Daß noch ein anderer so berühmte sein kann wie ich.
 Ihr tut ihm Unrecht, dem Barbier.
 Er war in jedem Fall ein Edelmann,
 Und gab statt drei Dukaten lieber vier,
 Wenn er an einem Mädchen seine Freude fand.
 Der kleine Herr Ranunkel, aus Barabandt!

In seiner Jugend, da hatte er nur das,
 Was er beim Baden sah, im Spiegelglas.
 Im Sommer war der Wald sein Nachtquartier,
 Ernährte ihn mit Wurzelwerk und Tau.
 Und auch im Winter, da war es ihm egal,
 Ob im Fuchsloch, oder im Ziegelbau,
 Er für sein Haupt ein warmes Lager fand.
 Der kleine Herr Ranunkel aus Barabandt!



An einem breiten Strom, da sah er ein Schiff,
 Gestrandet, wie auf einem Felsenriff.
 Das hat er flott gemacht,
 Und wollte gleich auf das weite Meer hinaus.
 Er fand sie nie, die grüne Insel auf dem großen Teich,
 Nur Wind, der wild nach seinem Leben schrie,
 Weil er den Kniff beim Segeln nicht verstand.
 Der kleine Herr Ranunkel aus Barabandt !

Auch das begriff er früh, das in der Stadt,
 Nicht jeder gleich ein stolzes Reitpferd hat.
 Da wurde er der letzte Knecht im Stall
 Und hat sich den Betrieb erst einmal angesehen,
 Und konnte gleich dem ersten Sündenfall
 In seiner armen Haut nicht widerstehen,
 Weil er das Stehlen ganz natürlich fand.
 Der kleine Herr Ranunkel aus Barabandt.

Und als er immer kühner wurde und
 Auch mit dem Messer stach, der freche Hund,
 Da hat der Club zum Hauptmann ihn erwählt,
 Da wurde er, wohl nur zum Schein,
 Ein hurtiger Barbier,
 Und hat die Männer alle abgekehlt,
 Die man am Fluß mit leeren Taschen fand.
 Der kleine Herr Ranunkel aus Barabandt !

Und als er seinen Lohn dafür bekam,
 Und hängen sollt, am Platz vor Notre Dame,
 Da haben sich die Frauen aus der Stadt,
 Zum Bürgermeister auf den Weg gemacht,
 Und taten schließlich auch das Feigenblatt noch ab,
 Und sagten, daß er jede Nacht bei ihnen war,
 Der da beim Henker stand.
 Der kleine Herr Ranunkel aus Barabandt !

Da hat der Rat ihm nur das Fleisch verbrannt,
 Mit einem Schimpf und in den Wald verband.
 Doch wenn Ihr glaubt, daß er dort verhungert ist,
 Habt Ihr noch nicht gemerkt,
 Daß man im Wald auch ohne Augenlicht,
 Die Haselnüsse pflücken kann,
 Zumal er diese Liebe noch viel schöner fand.
 Der kleine Herr Ranunkel aus Barabandt !





Reisebericht über die gefährlichen Unternehmungen einiger abenteuerlustiger Adliger Erkenfaras

verfaßt von Clemens au d'Or

Es begann damit, daß eines Morgens mit einem, mir bis dato noch nicht bekannten, unbeschreiblichen Gefühl aufwachte. Beim gemeinsamen Frühstück mit Phillip sprach dieser: "Ich weiß nicht, aber mir ist so wie beim letzten Mal, als die Burg der Elementare erschien. Ich habe vorsichtshalber die Order erlassen, unsere Sachen zu verpacken, die wir auf die diesjährige Exkursion mitnehmen." Und so kam es auch. Genau in dem Moment, als die Sonne hinter den Horizont sank schien es, als ob sie noch einmal all ihre Kraft sammeln und erstrahlen lassen wollte um sich von uns für immer zu verabschieden und einige Sonnenstrahlen mit solcher Heiligkeit, daß die gerade im erleuchten begriffenen Sterne wieder verblaßten, durch die bunten Fensterscheiben in den Thronraum von Monte Chery schienen. Sekunden später aber war der Zauber vorüber und es kam uns vor wie finstere Nacht. Nicht ein Stern war am Himmel zu sehen. Als wir auf die Balustrade hinaus gingen ersahen wir auch den Grund dafür: Ein riesiges Bauwerk schwebte über den Feldern vor der Feste, die Burg der Elementare. Kurze Zeit später öffnete sich ein riesiges goldenes Portal und wie unter einem Zwang begab ich mich zusammen mit Phillip und unserer Ausrüstung zur Burg der Elementare. Wir wurden dort von gesichtslosen humanoiden Wesen begrüßt und in unsere Unterkünfte gebracht, wo wir die Nacht verbrachten. Als wir uns am Morgen zum gemeinsamen Frühstück in der Halle trafen war das Hallo groß; saßen da doch

bereits Samira Al Almadi, die Anverlobte meines Freundes und Königs Phillip und Rashid al Shuban ibn Miriam Khan, der Freund und Kampfgesährte Phillips. Beide kommen natürlich aus Yaroma. Kaum hatten wir uns gesetzt, als sich eine andere Tür öffnete und die Delegation von Avalon eintrat: Isolde von Wuetebix und Palaver Perceac von Cornfall.

Kurze Zeit später traf Firlifanz, Generaldespot von Firlifantia in Begleitung von Aenea, einer wunderschönen Elfin, ein. Diese beiden kamen aus den Unabhängigen Königreichen von Djabalar. Damit waren wir komplett. Am Nachmittag wurden wir von den Dienern der Burg höflich aber bestimmt aufgefordert unsere Ausrüstung aufzunehmen und die Burg zu verlassen. Das goldene Portal öffnete sich und wir schauten auf Weinberge und ein Dorf. Hier lag also der Startpunkt unseres Abenteuers. Vor uns auf dem Marktplatz hatte sich offenbar die ganze Dorfbevölkerung versammelt. Nach einer nochmaligen Aufforderung der Dienerschaft der Burg traten wir also aus derselben heraus. Da wir nicht wußten, was uns erwartete war unser Auftreten ziemlich zurückhaltend, nur Phillip zeigte mit seiner versilberten Plattenrüstung und seiner ihm eigenen Arroganz für Aufsehen. Furchtvoll drängte sich das Volk zusammen. Das gab sich aber schnell, da Firlifanz die Situation auflockerte, indem er einige Früchte jonglierte. Schon war er ein Liebling der Massen, ganz





besonders der Kinder. Das ging sogar soweit, daß Firlefanz unter einer Traube von Kindern verschwand und diese Traube sich langsam aber sicher sich vom Marktplatz entfernte. Phillip und Palaver sprangen auf ihren Pferden zur Rettung von Firlefanz hinter der Meute her, aber bevor man sich versah wurde aus der Verfolgungsjagd ein lustiges Treiben der Dorfjugend, denn jeder der wollte, und natürlich wollten alle, durfte eine Runde auf den Pferden auf dem Marktplatz retten. Während dessen kamen wir, hauptsächlich Aenea und Rashid, mit dem Dorfvorstand ins Gespräch. Dieser erzählte uns eine Geschichte von einem Dorf, daß nur alle einhundert Jahre erscheint und von dem aus das Böse die Welt zu übernehmen versucht. Doch weiteres würden wir von der Seherin zu hören zu bekommen. Daraufhin wurden wir zu einem kreisrunden Haus gebracht. Auf dem Weg dorthin kam uns ein ziemlich dicker Mann entgegen geeilt (ich würde sagen, wäre er schlanker, wäre er gerannt): "Warum hat mir keiner was gesagt! Das hätte man mir doch sagen müssen!", waren seine Worte, die laut über den Platz schallten.

Recht unterbietigbot er uns seine Dienste an. Phillip gab ihm die Order ein passendes Fahrzeug für die nicht Berittenen und Proviant zusammen zustellen, damit wir schnellst möglich nach Theosophia weiterreisen konnten. Denn, wie wir inzwischen erfahren hatten, waren wir in Phrankhes einem Dorfe rund zwei Tagesritte von Theosophia entfernt "abgeladen" worden. Wir waren also in Theastelos. Das Innere dieses Hauses übertraf all unsere Erwartungen, die durch das Äußere des Hauses zugegebenermaßen nicht sehr hoch waren. Aber selbst die höchsten Erwartungen wären übertroffen worden. Das Haus bestand nur aus einem Raum, der

zwar schlicht eingerichtet war aber von solcher Eleganz, und diese Ruhe. Als wenn wir die Welt hinter uns gelassen hätten. In diesem Raum gabes zwei Dinge, die für uns von Interesse waren. Zum einen ein einfaches Bett, in der eine sehr alte Frau lag und ein Tisch auf dem ein, von einer Klaue umgebener, Flakon stand. Aenea und ich begaben uns zu der alten Seherin, während Phillip zum Tisch ging um die Klaue und den Flakon in Augenschein zu nehmen. Die Anderen hielten sich im Hintergrund. Wie ich später erfuhr hatte Palaver das Haus gar nicht betreten, sondern ein kleines Zwischenspiel mit dem Schmied eingelegt. Es ging da wohl darum, wer mehr zu Trinken verträgt. Auch Rashid war nicht heretn gekommen, er hatte sich bereits als berittener Bote nach Theosophia bereitgestellt, um die Kaiser von unserer Ankunft zu unterrichten und um eine Eskorte für uns zu beordern. Doch zurück zu uns im Haus. Ein kurzer Blick auf die alte Seherin sagte mir, daß ich hier nicht mehr helfen konnte, darum überlies ich die alte Frau ganz der Fürsorge Aeneas, die sich rührend um die Seherin kümmerte. Wie wir später von Aenea erfuhren, erzählte die Seherin ihr die Geschichte eines Turmes in der Nähe des Dorfes und eines Magiers der unter dem Deckmantel des Guten sich hier niederließ. Und das geflügelte Dämonen das Dorf heimsuchten und den Turm zerstörten. Nachdem Phillip den Flakon von der Klauenhand befreite, entdeckte er, an dem, von einer dicken Wachsschicht umgebenen, Etikett und nachdem er ein wenig des Wachses entfernt hatte, den Schriftzug "Leon...". Da sich beim lösen des Wachses der Flakon erwärmte, übergab Phillip mir diesen mit der Bemerkung, daß hier Magie im Spiele sei und ich als der Magiebegabter da doch bessere Voraussetzungen mitbrachte, das Etikett zu





entziffern. Mit den mir von Katw gegebenen Kräften gelang es mir einen Großteil des Wachses zu entfernen, ohne die magischen Schutzkräfte des Flakons zur Zerstörung des selben zu veranlassen. Das Etikett trug unter anderem wie erwartet, den Namenszug Leon de Belays und den Titel ELEXIER FRAC... Was hat Leon de Belays mit dieser Sache zu tun? Plötzlich ging ein Flimmern durch den Raum und mit einem Male entsprach das Aussehen des Raumes seinem Äußeren. Aenea erhob sich mit Tränen in den Augen. Soeben war die Seherin verstorben. Auch wurden wir von einem Schrei nach draußen gerufen. Als wir das Haus verließen hörten wir das Geräusch ledriger Flügel in der Luft. Über dem Dorf flatterte ein geflügeltes Wesen dessen Aussehen sich mit der Beschreibung die uns Aenea gab, und der Klauenhand am Flakon deckte. In seinen Klauen trug ein kleines Mädchen. Er flog in Richtung des zerstörten Turmes. Samtra schickte ihren Falken hinter her, ab er wurde von einer unsichtbaren Barriere gehindert. Wir nahmen zu Fuß oder zu Pferd, je nach dem ob wir ein Reittier besaßen oder nicht, die Verfolgung auf. Isoldes Sumpfkatten versuchten so wild hinter dem Dämonen her zu kommen, daß sie sich sogar von ihren Leinen befreiten. Philipp versuchte einen Pfeil auf den Dämonen abzuschießen, aber auch hier unterband die Barriere eine Annäherung des Pfeiles. Schlimmer noch, der Pfeil ging in Flammen auf. (Welch Glück für Samtras Falken.) Dies mußte aber der Kreatur doch Schmerzen bereitet haben, den sie stieß einen Schrei aus und ließ offensichtlich aus versehen das Kind fallen, das auf dem Boden aufschlug. In der Zwischenzeit waren die Katzen an den Dämonen herangekommen. Auf einem Hügel Versuchten sie an die Kreatur heran zu kommen.

Der Dämon krallte nach einer der Katzen und obwohl er ungefähr fünf Meter von ihr entfernt war und er sie nicht traf, stieß letztere einen jämmerlichen Schmerzensschrei aus und brach zusammen. Die zweite Katze wurde vom Dämon im Sprung erwischt und erhielt eine todbringende Wunde. Danach schwang sich die Kreatur in den Himmel und verschwand am Horizont. Bei den Katzen angekommen versuchten Aenea und ich das schlimmste zu verhindern, denn für das Mädchen kam jede Hilfe zu spät. Als wir mitten im Heilungsvorgang waren, kam auch endlich Tirsefanzan. Er trug mit beiden Händen eine glühende Eisenstange aus der Schmiede herbei. Laut rufend: "Solche Wunden muß man Ausbrennen!", versuchte er mich von der Katze abzudrängen und die Eisenstange dem armen Tier in die Wunde zu stoßen. Es gelang mir gerade noch diesen Teil seines Vorhabens zu unterbinden und ihn weit von den Katzen weg zustoßen. Isalde brachte es dann fertig, den Kobold von ihren Katzen fern zu halten. Aenea erzählte uns, daß das Mädchen mit ihr während unserer Ankunft in Phran kies gesprochen hatte. Es hatte etwas davon gesagt, daß wir "ihm" nicht glauben dürften. Bei dem Kind fand Philipp eine Kette mit einem merkwürdigen Anhänger, offensichtlich hatte der Dämon diesen fallen lassen. Nachdem wir hier alles erledigt hatten, was zu erledigen war brachen wir mit der bereitstehenden Fahrgelegenheit auf. Einige Stunden später kam uns Rashid mit einer Eskorte entgegen. Er hatte sich und sein Pferd wahrlich nicht geschont. Zwei Tage später erreichten wir Theosophia. Dort wurden wir sofort zum höchsten anwesenden Würdenträger gebracht. Dieser stellte sich uns als Innocent 83. vor. Wir hätten es nicht besser treffen können, handelte es sich doch bei ihm um einen Freund von Philipp



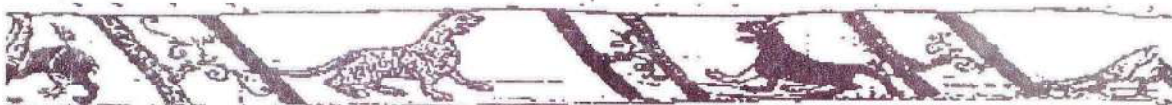


und Rashid. So wurden wir aufsköniglicheste Bewirtet und untergebracht. Doch eins nach dem anderen. Wir zeigten Innocent die abgetrennte Klauenhand und erzählten von den Vorkommnissen in Phiran'khes. Als die Klauenhand Innocent überreicht wurde verfärbte sich dessen Schwert schwarz.

Innocent erzählte uns, daß das Böse sich alle 100 Jahre in einem bestimmten Ort zu einer bestimmten Zeit manifestierte, was Rashid zu der Äußerung veranlaßte, daß das Böse seinen Ursprung in Theostelos habe. Katw-sei-Dank faßten es alle als Scherz auf, was es ja auch war. Innocent versprach uns am nächsten Morgen in die Nähe dieses Ortes zu bringen. Isalde stellte außerdem, mittels einer Kristallkugel, eine Verbindung zu Leon de Belay her, da wir wissen wollten, was es mit diesem Flakon auf sich habe und wie er in diesen Fall verwickelt sei. Da nur Zauberkundige über diese Kugel mit Leon de Belay in Kontakt treten konnten verlangte dieser, als er von Isalde erfuhr, das ich in Besitz dieser Flakons sei, mit mir zu sprechen. Natürlich wollte er sein Eigentum zurück haben und der Inhalt dieses Flakons ginge uns nichts an. Im Austausch dafür sollten wir einen Schlüssel bekommen, der uns helfen würde. Außerdem sollten wir den Flakon über Nacht gut bewachen, da der Feind noch immer Interesse an diesem Gegenstand hat. Daraufhin teilten wir die Gruppe für die Nacht ein. Da wir vier Kämpfer und vier Zauberkundige waren wurde in jeder Gruppe ein Kämpfer und ein Zaubernder eingeteilt. Ich war zusammen mit Rashid al Shaban ibn Mirfam Khan auf der zweiten Wache, als auf einmal an der Wand ein merkwürdiges Schillern auftrat. Sofort riefen wir laut Alarm. Bis zu dem Zeitpunkt, an dem der Rest der Gruppe (mehr oder minder Gerüstet)

bei uns eintraf, hatten sich schon etliche Dämonen durch dieses Tor Zugang zu unserer Welt verschafft. Sie versuchten die Kiste, in die wir den Flakon gelegt hatten, an sich zu nehmen. Wir hatten die Kiste aber mittels einer Kette am Boden verankern lassen. So war die Mühe der Dämonen aber vergebens. Philipp versuchte den Dämonen mittels des gefundenen Medaillons seinen Willen aufzuzwingen und sie wieder verschwinden zu lassen. Dazu begab er sich in den Raum und wurde von acht Dämonen umzingelt. Es sah so aus, als ob Philipps Versuch erfolgreich wäre, als die Dämonen plötzlich alle Angriffen. Phillip schlug, einen Kampfschrei ausstoßend, in die Masse der Dämonen ein und mit lautem Knall platzten drei dieser Kreaturen.

Die anderen aber brachten Philipp mehrere tiefe Wunden bei, die ihn an den Rande des Todes brachten. Sofort als die Dämonen zuschlugen sprangen Rashid und ich in die Menge und schafften es einige dieser Kreaturen zu töten und die Restlichen von Philipp abzulenken, damit die Damen sich seiner annehmen konnten. Während des Kampfes, bei dem jeder von uns ziemlich schwer verletzt wurde, öffnete sich in der Mitte des Raumes ein Hitze ausstrahlendes Tor, in welches die Kiste gezogen wurde. Auch die Dämonen wurden in dieses Tor gezogen. Wir verließen den Raum, um nicht in diesen Sog zu geraten. Palaver mußte aber hinter einem der Dämonen her springen, da dieser sich seines Dolches bemächtigte und wurde so vom Sog erfaßt und verschwand. Die Hitze im Raum wurde immer größer und die Kette fing an zu glühen. Mit einem heftigen Knall verschwand das Tor, aber die Kiste war Katw-sei-Dank noch da. Außerdem lag in der Mitte des Raumes, dort wo das Tor war,



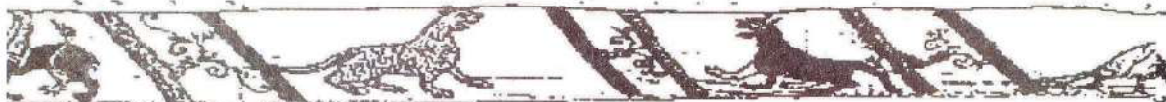


ein verbranntes Etwas. Nach näherer Untersuchung stellte sich dieses Etwas als Palaver heraus, der auf wundersame Weise dies überlebt hatte. Seine erste Tat allerdings war, nachdem er von uns geheilt wurde, nicht uns zu Danken, sondern den Inhalt seiner verbrannten Kleidung zu durchsuchen. Offensichtlich waren dort einige Wertgegenstände verborgen. Die Heiler des Palastes flichten uns so gut es ging zusammen und wir konnten den Rest der Nacht getrost schlafen. Am nächsten Morgen gingen wir in den Park, um den Boten Leon de Belays zu erwarten. Dieser kam in der Gestalt eines Gnomes auf einem Schwanz angeschwommen. Im Austausch für den Flakon bekamen wir von ihm den Schlüssel, in Form eines Amulettes, überreicht, das wir sofort von den Thaumaturgen des Kaiserhofes untersuchen ließen. Dieses Amulett war ein Tor aus dieser Welt und gleichzeitig ein Bannkreis. Danach wurden wir von Innocent 83. zu dem Tal gebracht, an dem sich das Böse zu materialisieren pflegt. Nach zwei Tagen erreichten wir das Tal, wo sich unsere Eskorte von uns verabschiedeten. Nun waren wir also auf uns allein gestellt.

Nach einiger Zeit kamen wir an ein Dorf, in dem wohl gerade eine Art Fest stattfand. Alles war müßig der Arbeit und verbrachte den Tag mit Tanzen, Singen und sonstigen Verlustigungen. Wir schauten uns im Dorf um. Merkwürdiger Weise wurden wir vollkommen ignoriert. Mit einem Male hörten wir das Schlagen einer Glocke. Aber wir fanden im ganzen Dorf keine Kirche oder ähnliches, wo wir eine Glocke erwarteten. So gingen wir dem Klang nach und kamen in einen Wald. Der Pfad, der durch diesen Wald führte, wurde mit der Zeit immer schmaler und immer mehr umwuchert. Auf einmal

meinte Aenea, die sich an das Gespräch mit dem kleinen Mädchen erinnerte, daß wir dem Bösen nicht trauen sollten. Mit einem Male hörte sich der metallische Klang nicht mehr wie eine Glocke an, sondern wie das Schlagen eines Hammers auf einen Amboss. Daraufhin kehrten wir um und gingen wieder ins Dorf, welches wir jetzt genauer untersuchten. Im Hause des Ortsvorstehers fanden wir dann auch endlich etwas. Nämlich ein altes Buch, in dem Aenea, nach einiger Zeit, auf einen "Altar des Ostens" stieß. So gingen wir nach Osten. Wo wir nach zwei Stunden an einen Tempel kamen, in den ein goldenes Portal führte. Philipp und Rashid gingen als erste hinein. Wie sie uns später erzählten, wurden die Gefahren, je weiter sie in das Innere des Tempels vordrangen, immer größer. Als nach einiger Zeit nur Rashid zurück kam, rechneten wir mit dem Schlimmsten. Er bat um Hilfe, da Philipp gelähmt war. So ging dann Aenea hinein, der Isalde und ich nach zwei Minuten folgten. Welch ein Anblick, der sich uns bot. Anstelle der Räumlichkeiten, die wir aus Rashids Erzählung erwarteten, kamen wir in ein mehr oder minder natürliches Höhlensystem, an dessen Wänden Korallen wuchsen, die je weiter wir kamen immer dichter wucherten. Aenea, die uns voraus war, kam an eine Stelle, an der die Koralle alles überwucherte. Dort sah sie dann auch Philipp stehen. Als sie sich Philipp nähern wollte wurde sie plötzlich auf geistiger Ebene angegriffen. Nach einem harten psychischen Kampf bestieg Aenea den unsichtbaren Gegner.

Mit einem Male starben alle Korallen ab. Sollte der Gegner die Koralle gewesen sein? Und wenn die Koralle nach dem Zauberduell starb was wäre geschehen, wenn Aenea ver-





loren hätte? Ich wage es nicht, daran zu denken. Nichts desto weniger war der Durchgang durch das Höhlensystem jetzt frei und wir kamen auf einem Plateau heraus. Inzwischen war es mitten in der Nacht. Weit entfernt unter uns sahen wir ein Licht. Darauf gingen wir zu. Je näher wir diesem kamen, um so mehr konnten wir erkennen. Auch hörten wir wieder den vertrauten metallischen Klang. Das Licht kam aus einer alten Schmiede, die von den schrecklichsten Wesen umlagert wurde. Als wir die Schmiede betraten war dort, wie erwartet, der Schmied aus Phiran'khes bei der Arbeit. Ohne aufzusehen sprach er: "Ich habe Euch schon früher erwartet, hattet ihr Probleme unterwegs?" Philipp drückte ihm als Antwort das Amulett, welches wir von Leon de Belay erhalten hatten, auf die Stirn. Mit einem Knall war der Schmied verschwunden, aber Philipp sprach: "Ihr meint, es sei so einfach, da habt Ihr Euch getäuscht." Und er griff an. Ich versuchte Philipp mit meinem Morgenstern am Helm zu treffen, um ihn Ohnmäch-

tig zu schlagen, da ich mir sicher war, daß er vom Schmied (wer immer auch das war) besessen war. Das gelang mir auch, aber Philipp versank nicht betäubt zu Boden, sondern er griff weiter an. Palaver sah seine Chance und forderte ihn heraus. Nach einem heftigen Kampf ging Philipp zu Boden und über ihm materialisierte sich ein Balrog. Palaver traf diesen mit einem letzten Schlag, der offenbar Philipp geegolten hatte, der aber zu Boden gesunken war. Mit einem schwefeligen Gestank und einem lauten Knall verschwand der Balrog. Und mit dessen Verschwinden veränderte sich auch die Umgebung. Wir standen am Eingang des Tales und nach zwei Tagen waren wir wieder in Theosophia, wo wir verkündeten, daß der Fluch vom Dorf genommen und das Böse am betreten dieser Welt verhindert worden war. Am Abend erschien in den lieblichen Auen vor Theosophia die Burg der Elementare, welche uns sicher und schnell nach Hause brachte, wo immer wir auch herkamen.

