

Seid begrüßt, Ihr Edlen des Phoenix und Adlige Erkenfaras!

Nach nunmehr längerer Zeit liegt wieder das alljährliche, "große" Erkenfara-Info vor Euch, das aktuelle statistische Daten, Kulturbeiträge und ein Resumee der letzten 12 Phoenixmonate beinhaltet. Doch als erstes möchte ich hier ein paar wichtige Informationen für Euch zu Papier bringen:

Zunächst einmal zur Abstimmung bezüglich der Gutpunkteregelung des Rollenspieles. Zwar sind die Charakter-reichsten Reiche alle für zwei Gutpunkte gewesen, aber die Reiche mit weniger Repts waren alle dagegen. Ergo hat wohl jeder bei dieser Regelabstimmung nur an seine eigenen Vor- oder Nachteile gedacht (wie menschlich - leider aber nicht edel). In Anbetracht dessen, daß aber nicht der geringste Beitrag aus dem Rollenspiel kam, lösen wir Elementare das Patt zugunsten **eines Gutpunktes pro Stufe !**

Diese Regelung gilt rückwirkend auf das letzte Treffen und für die Zukunft.

Die Ausschreibung, Wappen-Entwürfe für das Wappen der Elementare zu erbringen brachte trotz gebotener 40.000 GS keinerlei Resonanz. Das heißt, das Geld ist futsch.

An dieser Stelle sei nochmals erinnert, daß ab sofort im **Rat der grauen Eminenzen** nur noch die Herrscher der einzelnen Reiche nebst je einem Vertrauten und die Elementare vertreten sind.

Analog dazu sind im **Rat der Abenteurer** nur noch diese selbst und die Elementare vertreten.

Wie wäre es, wenn Ihr Euch schon mal einen passenden Rahmen für entsprechende Versammlungen ausdenken würdet. Dem Stil des Spieles entsprechend sollten sie wohl etwas zerimonielles an sich haben, oder?!

Mehrere Stimmen wurden laut, daß ein **Chronist** ernannt werden solle, der ab sofort die Ereignisse auf Erkenfara schriftlich der Welt erhalte. Diesen Vorschlag möchte ich gerne aufgreifen und suche zunächst einmal Freiwillige unter denen von Euch, die kein Reich zu lenken haben. Im zweifelsfalle werde ich jemanden ernennen.

Nun ist es auch an der Zeit, Pläne für ein **Turnier** zu konkretisieren, da es sonst aus verschiedenen Gründen "unter die Räder kommt". Dazu einige Überlegungen:

1. Im vergangenen Jahr haben wir erlebt, wie knapp die Zeit auf den Con sein kann, wenn das Wetter nicht mitspielt. Denn nicht einmal für das Wagenrennen reichte die Zeit.
2. Die zu erwartende Besucherzahl der kommenden Cons hat deutlich steigende Tendenzen, das heißt - es wird enger!
3. Erfreulicherweise zeigt die Zahl diverser Zeremonien ebenfalls deutlich steigende Tendenzen, was künftig konkrete Vorplanung und Absprache mit den Elementaren bedeuten würde um einen brauchbaren Zeitablauf zu gewähren.

In Anbetracht dieser Fakten stelle ich hiermit die Frage an Alle von Euch, ob die Zeitliche Ausdehnung unserer Treffen nicht erweitert werden sollte. Diese Frage ist nicht akut für dieses Jahr gemeint. Aber bei unserem nächsten Wiedersehen werde ich diese Frage wiederholen und eine Antwort von Euch verlangen!

Doch nun zurück zum **Turnier**. Auf einem Reichstag in Rhun, zu dem

neben mir auch alle Edlen Yaromos geladen wurden, um zünftig die Verlobung zweier Adliger zu feiern, gab es einige Vorabsprachen: Es ist geplant, einen Ritterorden unter den Edlen aller Reiche zu gründen. Und genau dessen Mitglieder werden die einzig Turnierberechtigten sein! Und da sie dabei Gesundheit und Körper riskieren, sollen auch nur sie in Absprache mit uns Elementaren die letztendlichen Regeln bestimmen.

Es ist also an der Zeit, daß in den übrigen Reichen sich Anwärter für den Ritterorden melden, um von diesem aufgenommen zu werden, bzw. ihn mit zu begründen.

Grundlegend für alle zusätzlichen Überlegungen stehen folgende Vorschläge von Leon de Baley, Omni Magus von Rhun im Raum, die diskutiert werden können:

Teilnahmebedingungen:

1. Pro Reich dürfen maximal drei Athleten gemeldet werden.
2. Die Teilnahme ist ausschließlich in Gewandung möglich, wobei eine besonders sportliche Gewandung statthaft und erwünscht ist.
3. Jedes Reich stellt einen Knappen für den oder die Ritter des Reiches zur Verfügung.
4. Jedes Reich, dessen Ritter teilnehmen, entrichtet ein, von der Teilnehmerzahl unabhängiges Startgeld, dessen Höhe vom Ausrichter festgelegt wird.
5. Jeder Ritter trägt während der Spiele die Farben und das Wappen seines Reiches am Gewand.

Die Spielleitung

1. Die Spielleitung ist in allen Belangen der Spiele weisungsbefugt. Zuwiderhandlungen führen zum Ausschluß aus dem Turniergehen (- und dem Ritterorden).
2. Die Spielleitung besteht aus dem
 - Ausrichter (Ritterorden!)
 - Elementaren
 - Schiedsrichtern
 - Hilfspersonal (Knappen!)

Der Ritterorden organisiert und bereitet die Spiele vor. Dabei ist ihm die gesamte Spielleitung behilflich.

Die Elementare berufen die Schiedsrichter und nehmen die Siegerehrung vor.

Die Schiedsrichter leiten die Wettkämpfe und ermitteln nach den Bestimmungen den Sieger.

Die Knappen unterstützen den Ausrichter und die Schiedsrichter.

Die Preise

Den Rittern wird von Seiten der Bewohner Erkenfaras besondere Ehre zu teil.

Die Reiche haben das in würdiger Weise zu unterstreichen.

Pro Disziplin wird es nur einen Sieger geben, dessen Siegprämie dann 10.000 Goldstücke beträgt.

Dem (nach Punkten) erfolgreichsten Athlet wird ein Wanderpokal überreicht. Er bewahrt ihn und das entsprechende Reich sorgt für eine Gravur, die Jahr und Gewinnerreich (oder Gewinner) aufweist.

Die Disziplinen (Vorschläge)

Es werden sechs Spieldisziplinen festgelegt, die sich in 2 Mannschafts-, 2 Geschicklichkeits- und 2 Kraftdisziplinen unterteilen.

Die Beschreibung der Disziplinen wird vom Ritterorden durchgeführt und über das Erkenfara-Rundschreiben veröffentlicht. Zusätzlich werden die Disziplinen vor Spielbeginn vom Ausrichter und vor Ort

von den Schiedsrichtern erklärt.

Baumstammwerfen:

Ein roher Baumstamm wird mit besonderer Beachtung von Länge, Durchmesser und Gewicht von der Spielleitung ausgesucht und markiert. Dieser muß von den Athleten mit beliebigen Anlauf, ab einer markierten Stoßlinie möglichst weit geworfen werden.

Es werden pro Reich drei Würfe durch den selben Ritter durchgeführt.

Es gelten nur jene Würfe, bei denen der Stamm mit einem Ende zuerst aufkommt. Dieser Auftreffpunkt gilt als Meßpunkt bis zur Stoßlinie.

Lanzenwerfen:

Die Spielleitung stellt eine Wurflanze und ein Ziel, das aus einer Zielscheibe, einem Ballen Stroh o.ä. bestehen kann, zur Verfügung.

Die Wurflanze muß vom Athleten mit beliebigen Anlauf, ab einer markierten Stoßlinie so geworfen werden, daß sie im Ziel mit der Spitze stecken bleibt.

Nach jedem Durchgang aller Ritter mit je drei Würfen, von denen mindestens einer im Ziel stecken muß, wird das Ziel um zwei Meter von der Stoßlinie abgerückt. Nichttreffen bedeutet ausscheiden.

Gleichgewichtshindernislauf:

Der Athlet läuft über einen Balancierpfad über dem pendelnde Stangen aufgehängt sind. Es muß möglichst vielen Stangen berührungsfrei ausgewichen werden; die benötigte Zeit wird gestoppt.

Bei gleichen Leistungen der Ritter wird die benötigte Zeit gewertet. Bei wiederum gleichen Zeiten erfolgt ein Stechrennen in dieser Disziplin.

Geschicklichkeitsrennen:

Hier sollten Neuvorschläge erfolgen, die eventuell mit gefüllten Trinkhörnern oder ähnlichem zu tun haben.

Als Mannschaftssport wurde Tauziehen vorgeschlagen, doch kristallisiert sich immer mehr heraus, daß Mannschaftssport-Disziplinen entfallen werden und das Turnier unter den Rittern selbst ausgetragen wird - jeder gegen jeden... .

Soweit zu den Turniervorschlägen - nun liegt es an einigen unter Euch, den Ritterorden und dessen zeremoniellen Höhepunkt - das Turnier zu gestalten und mit Leben zu füllen.

Wie zuvor in anderer Sache erwähnt, wird sich die Besucherzahl kommender Cons ausweiten und unseren Wasser-Elementar Arientir Dauß in seinen Veranstalterpflichten mehr belegen, als bisher.

Und unser Feuer-Elementar Meaghynn Pendragon werden ebenfalls einige anderen Pflichten zu teil, so daß eine Ausdehnung des Rollenspiels in mehr als zwei Gruppen derzeit nicht möglich erscheint.

Das bedeutet, solange wir nicht mindestens noch einen erfahrenen Rollenspielleiter mehr in unserer neutralen Mitte aufnehmen können, wird die Zahl der möglichen Rollenspieler pro Reich möglicher Weise begrenzt werden. Hierzu kam auch schon der vernünftig klingende Vorschlag, daß nach nach der Regel $\text{min} + 3 = \text{max}$ verfahren werden soll.

Also bedeutet das, daß solange nicht jedes Reich mindestens einen Charakter im Rollenspiel angemeldet hat, maximal 3 Charaktere pro Reich am Rollenspiel teilnehmen können. Unter diesem Aspekt sei Euch geraten, mit der offiziellen Anmeldung bei mir nicht länger zu warten!

Unter **Anmeldung zum Rollenspiel** verstehe ich folgendes:
Ihr schickt mir eine Abschrift Eures Charakterbogens zu!

Wer noch keinen Charakterbogen ausgewürfelt hat, der solle dies wie folgt erledigen:

Zauberer und Burgherren fangen auf dem 2. Grad an, sie haben also 200 bis 240 GFP.

Heerführer und Zivilisten fangen auf dem ersten Grad an.

Die GFP wurden durch Lernen erreicht und zwar mit einem 2/3 an Goldstücken. Man hat als zwischen 1320 GS und 1600 GS zu zahlen. Das Lernen erfolgt ohne Besitz von Spruchrollen.

Jede Eigenschaft hat den Wert 75, d.h. St. 75, Ge 75, usw. bis zum Aussehen. Die persönliche Ausstrahlung errechnet sich wie folgt:

$$pA = 75 - 40 + In/2 + Au/4$$

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

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

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

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

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

Es gibt keine magischen Gegenstände, die man zu Beginn erwerben kann. Sonderanfertigungen und silberne Waffen entsprechen der Spielregel. Die Charakterblätter entsprechen denen der Midgard-Box.

Ich nehme maximal 4 Abenteurer pro Reich an und überlasse es den übrigen Elementaren darüber zu entscheiden, ob sie alle akzeptieren werden.

Das von Euch gewünschte, größere Zelt kostet uns ca. 600 DM mehr, und Mali muß die gesamte Zeltmiete vorlegen. Daher ergeht der dringliche Ruf an Euch, **sofort DM 25,- pro Teilnehmer** an mich zu schicken. In diesem Betrag ist der Conbeitrag für 1993 mit enthalten, denn nur so kann das Geld für die nötige Vorkasse aufgetrieben werden. Andernfalls, das heißt, wenn Ihr mir nicht alle unverzüglich diesen Betrag zu schickt, wird weiter in dem alten, kleinen Zelt gespielt.

Sonderwünsche an Getränken und Speisen bitte ich ebenfalls sofort mitzuteilen, denn es können auch außer Bitburger andere Biere besorgt werden. Wer Faßbier besorgt haben will, soll uns dies ebenfalls mitteilen. Grundsätzlich ist es gerne gesehen, den Getränkeverbrauch über den Veranstalter zu decken, da der Aufpreis auf die Getränke Platzmiete und ähnliches finanzieren soll. Wenn das sich auf Dauer nicht als praktikabel erweist, müßte man eventuell den Eintritt erhöhen, was nicht in unserem Interesse sein kann.

Wer Festzeltgarnituren zur Reichslagerausstattung benötigt, melde mir dies ebenfalls unverzüglich und schicke gegebenenfalls das Geld dafür (DM 8.- pro Garnitur) gleich mit.

Für die Zukunft suchen wir auch Freiwillige in Bezug auf Videofilm und Fotografie, sowie für Auf- und Abbau des Zeltlagers. Für letzteres eignen sich wohl besonders diejenigen unter Euch, die hier in der Nähe wohnen.

Für Film und Foto stelle ich gerne meine Kameras zur Verfügung,

möchte die Atempausen am Rande des Spielgeschehens aber selbst anderweitig nutzen. Im vergangenen Jahr wurde von Jiniro Matsumi aus Djabalar gefilmt und mir die Sequenzen zur Verarbeitung zur Verfügung gestellt. Daraus und aus künftigen Filmsequenzen beabsichtige ich Jahr für Jahr ein Erkenfara-Video zu schneiden, für das ich weitere Grundlagen brauche. Der Filmabschnitt 1992 ist noch nicht fertig, soll aber zum Treffen fertig sein und eventuell vorgeführt und gegen gerignen Aufpreis zu Gunsten der Erkenfara-Kasse vertrieben werden. Pro VHS-Kassette schwebt mir derzeit ein Preis von DM 15,- vor. Vorbestellungen sind erbeten.

Das Herumreichen der letzten Fotomappe ging ja irgendwie in die Hose, denn nicht alle von Euch konnten sie studieren. Ich hoffe, daß das künftig besser klappt, ansonsten muß ich das anders organisieren.

Auf dem letzten Treffen fielen mir besonders angenehm die Adligen aus den Reichen Djabalar und Yaromo auf, die nicht gerade mit Wattebällchen aufeinander schmissen und sich dennoch im Anschluß an die bisher heftigsten Schlachten unserer jungen Welt zum freundschaftlichen, gemeinsamen Umtrunk trafen. Wenn man bedenkt, daß sich gerade die Herrscher in einem fairen Kampf, Mann gegen Mann fast umbrachten, so ist das anschließende Gelage eines wahren Herrschers würdig. Würde es einen Preis für Fairnis geben, so hätten ihn diese Edlen sicher verdient.

Die nachfolgende Rep-Liste ist gleichbedeutend mit den bisher gemeldeten Teilnehmern. Wo Wappen und/oder Adressen fehlen, sind diese Charaktere noch keine gültigen Reps im Sinne der Regel! Also erbitte ich die Anmeldungen bei mir unverzüglich einzureichen.

Nun noch eine wichtige Adressänderung:

Meaghynn Pendragon, alias Werner Müller
Kirchstraße 33
6251 Selters-Eisenbach

Bis spätestens Mitte Februar sollen bei mir eingetroffen sein:

1. Eure Conbeiträge (DM 25,- pro Mann)
2. Vorbestellungen an Getränken, Garnituren ect.
3. Charakterbögen und Anmeldungen zum Rollenspiel
4. Vorbestellungen an Videokassetten mit Vorkasse (DM 15,-), soweit Interesse vorhanden.
5. Rep-Anmeldungen mit farbig beschriebenen Wappen und Adressen

Also verliert keine Zeit und meldet Euch!

Thurr - Orxam

alias *Andy*

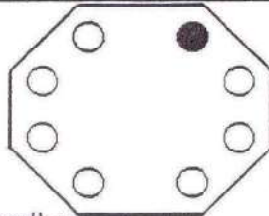
Abschließend möchte ich danken

-Leon de Belais für die Unterstützung in den Bereichen Heraldik und Turnierplanung.

-Narajana für die Umsetzung falsch formatierter Dos-Disketten in ein für mein System lesbares Format (Amiga 2000 3,5" 2d-Diskette /Beckertext II oder ASCII)

-Tristan (aus dem Reiche Avallon) für die technische Unterstützung der Hardware-Anpassung.

Lage des Reiches:



Position der Hauptstadt: 1203/11

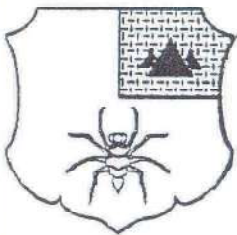
Name der Hauptstadt: Herdfeste

Wappen des Reiches *Northeim*

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



Kultur: *Natur-orientiertes Volk, Stein-orientiertes Gebirgsvolk*



Herrscher: *Narajana*

Dietmar Untersweg

Walserweg 49

A-6700 Bludenz

Tel.: 0043-5552-66 0 99



Festungsherr: *Helvegr*

Günter Jursnik

Röblingweg 3

8000 München

Tel.:



Stadthalter: *Kavonar*

Armin Lenz

Riedbachstraße 1

7972 Isny im Allgäu

Tel.: 07562-4670



Burgherr: *Der Warger*

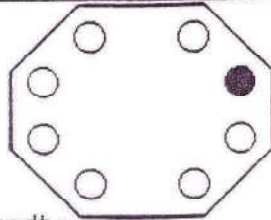
Gerhard Warger

Im Lug 3

A-6700 Bludenz

Lage des Reiches:

Avallon



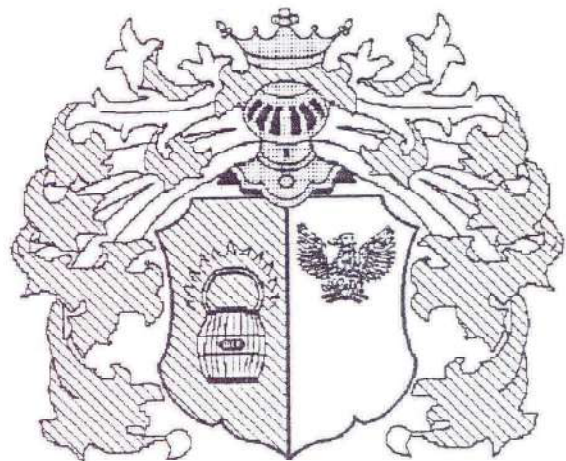
Position der Hauptstadt: 1204/21

Name der Hauptstadt: Calemot

Wappen des Reiches

Avallon

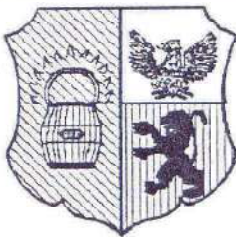
Wappenfarbe : hellgrün
 Helmdecke außen : hellgrün
 Helmdecke innen : silber
 Wappensymbol : das heilige Faß
 Symbol : -
 Motto :
 Deutung :



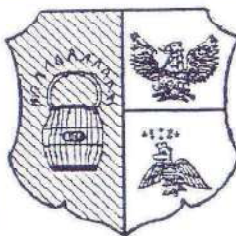
Kultur: perislierte Artusgemeinschaften unter dem alkoholverstärkten Einfluß des Herrn der Augenringe.



Herrscher: Tschierchill Brancreac von Calemot, Elevator
 Karsten Tschierschke
 Beethovenplatz 4
 6000 Frankfurt/M. -1
 069 - 74 10 75 8



Festungsherr: Lancerod Maccreac von Dunsinane, Kalkulator
 Fabian Rohde
 Am Königsberg 8
 6239 Eppstein
 06198 - 76 45



Stadthalter: Kardamon Pancreac von Sufffer, Vibrator
 Thomas Kreuzt
 Flandernring 1
 6364 Florstadt/Staden
 06035 - 73 72

WAPPEN fehlt!

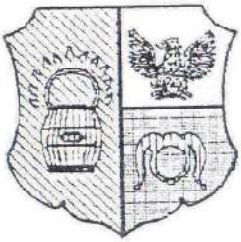
Burgherr: Akopatz Bollcreac von Klappsolk, Castrator
 Harald Romacker
 Alt Eschersheim 42
 6000 Frankfurt/M. - 50
 069 - 52 31 47

Name des Reiches:

Avallon

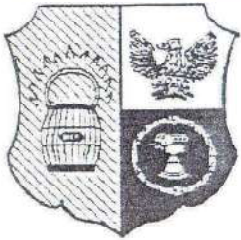
Name der Hauptstadt:

Calemot



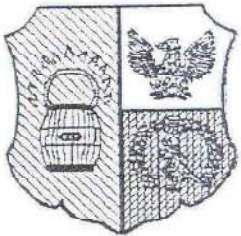
Heerführer:

Palaver Perceac von Cornfall, VentilatorAlligator
Henning Theisen
Königssteinerstr.
6238 Hofheim/Ts.
06192 - 89 04



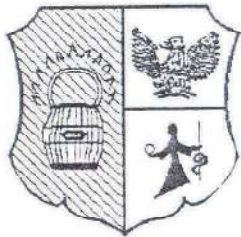
Zauberer:

Isolde von Wuetebix, Kultivator
Astrid Witzmann
Flurscheideweg 20
6230 Frankfurt/M. - 80
069 - 34 63 44



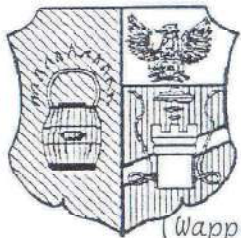
Heerführer:

Tristan von Kellogs, Alligator
Martin Walter
Taunusstraße 40
6239 Eppstein/Ts. - 2
06198 - 89 73



Zauberer:

Huga Nocreac von Stonedhedge, Simulator
Wasgaustraße 32
6230 Frankfurt/M. - 80



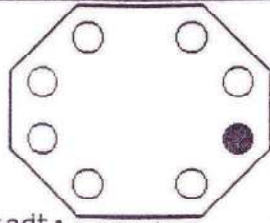
Heerführer:

Hightower, Alligator

Adresse?????

(Wappen so nicht astrein, wird noch nachgearbeitet)

Lage des Reiches:

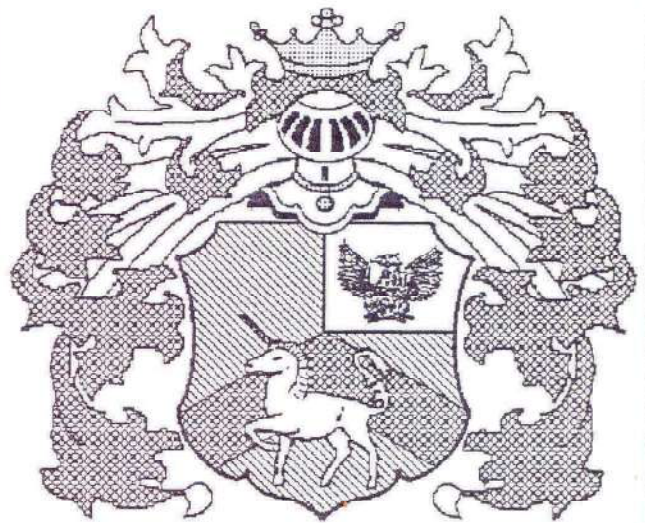


Position der Hauptstadt: 1206/18

Name der Hauptstadt: Melam Kel

Wappen des Reiches *Vir Vachal*

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



Kultur:

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



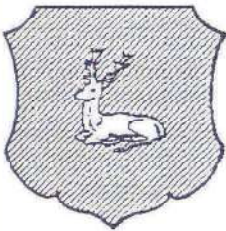
Herrscher: Hochlord Al'chios Daha

Peter Huber

Werseae 8

4400 Münster

Tel.: 0231-17 57 54 (in Dortmund)



Festungsherr: Lord Dur'chai Talvas, Li'vannh der Rhuor

Dirk Schröder

Heriburgstraße 6b

4400 Münster

Tel.: 0251-32 43 02



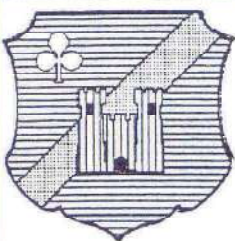
Stadthalter: Fürst Vriyen, Rehal der Reyün

Sven Kaiser

Immelmannstr. 88

4400 Münster

Tel.: 0251-32 51 69



Burgherr: Graf Mirur Hee'sa, Lord der Melam kel

Till Sauerbrey

Wasserweg 191

4400 Münster

Tel.: 0251-80 61 3

Name des Reiches:

Vir Vachal

Name der Hauptstadt:

Melam Kel

Zauberer: *Kubyn Choi aus d. Magieryilde Tolek Karna*

Martin Lohoff

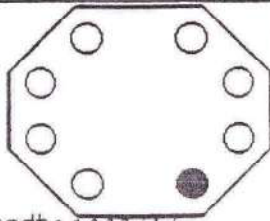
WAPPEN fehlt!

Rebenring 64 Apt. 40829

3300 Braunschweig

0531 - 33 91 17 Zimmer 29

Lage des Reiches:

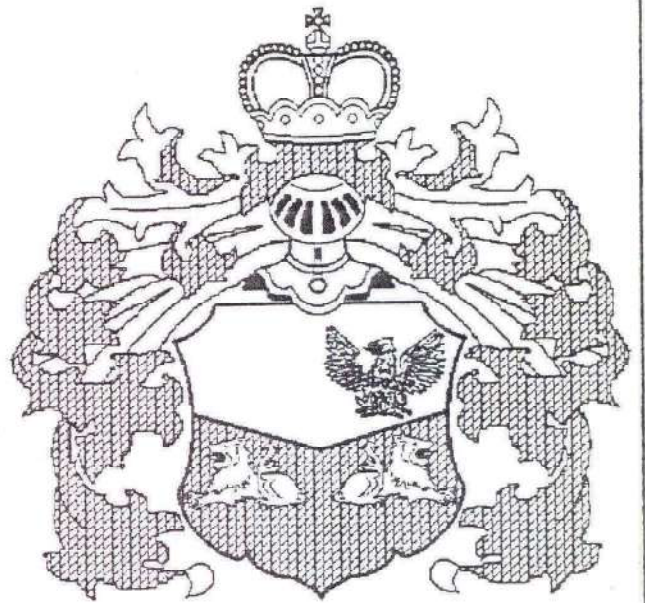


Position der Hauptstadt: 1009/14

Name der Hauptstadt: Athibulus

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: Grimbard Bolzenschneider, König v. Kharacz-Mithril

Horst Oppermann

Goslarsche Straße 19a

3300 Braunschweig

Festungsherr: Fürst Hai'far al Shadiv

Lars Hochheim

Grünstr. 8

3300 Braunschweig

WAPPEN fehlt!

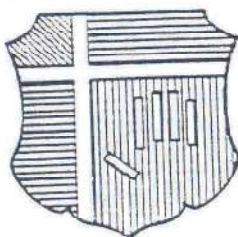


Stadthalter: Fürst Armath Ardan von Mel-Celebea

Mark Stubba

Gaußweg 4

3306 Wendhausen



Burgherr: Firlefan'z, Generaldespot von Firle-Fanta

Jürgen Preiß

Celler Heerstraße 27b

3300 Braunschweig

Name des Reiches:

Name der Hauptstadt:

Unabhängige Königreiche von Djabalar

Athibulus



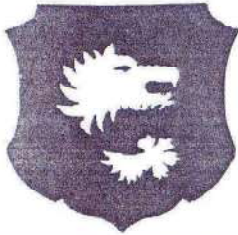
Zauberer: Hoor-pa-kraat, Schreiber der Fürsten
Frank K. Hötzel
Postfach 1547
3042 Munster



Zauberer: Jiniro Matsumi, Bellius Primus
Stefan Englert
Im Heisenrath 14
6000 Frankfurt/M. - 71
069 - 66 61 894



Zauberer: Ursula von Sundowir
Susanne Ehlers



Zauberer: Werner von Wolfrach
Gerd Ehlers



Heerführer: Rhyon yar Jach (Elfisch: Wolfsbruder)
André Pfeißer
Am Eichenloh 22
6000 Frankfurt/M.
069 - 53 94 96

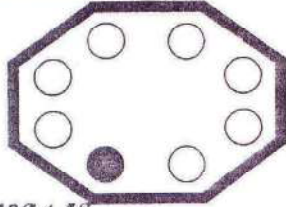
WAPPEN fehlt!

Zauberer: Arcon Calladarn, Hüter des Wissens
Mathias Oppelt
Gerolsteiner Str. 31
6000 Frankfurt/M. - 71



Heerführer: Aenea
Sylvia Koch
Borngasse 12
623. Kelkheim/Ts.

Lage des Reiches:



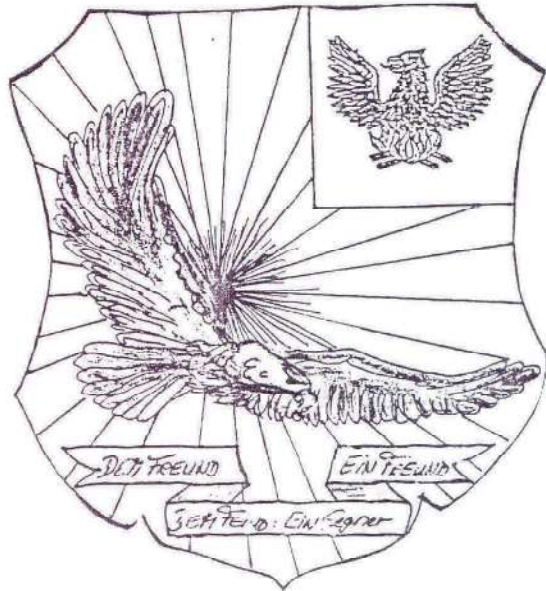
Position der Hauptstadt: 508 / 48

Name der Hauptstadt: Xeria

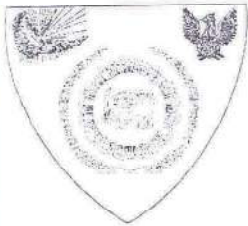
Wappen des Reiches *Yaroma*

Wappenfarbe : *Gelb*
 Helmdecke außen : *entfällt*
 Helmdecke innen : *entfällt*
 Wappensymbol : *fliegender Adler vor roter Sonne*
 Symbol :
 Motto :
 Deutung :

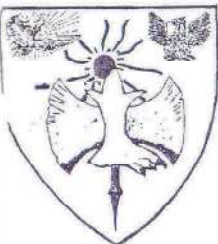
Da sich Yaroma aus in der Wüste lebenden Nomadenvölkern zusammesetzt, sind Turnierhelme und Helmdecken dieser Kultur bisher unbekannt. Wappenspruch: "Dem Freund ein Freund, dem Feind ein Gegner".



Kultur:
Nomadische Stammesvolk unter der Führung eines von Stammeshäuptlingen gewählten Herrschers. Einflußreiche Priesterschaft unter Hohepriesterin. Anarchismus unter Selbstzucht. Innerhalb der Stämme Monarchie.



Herrscher: *Ferret-Al-Dos*
Yoshi Picard
Goethestrasse 134
6115 Münster
06071 / 37986 oder 069 / 3 80 80 88



Festungsherr: *Hadad Ibn Galal Al Din*
Ralf Blass
Portstrasse 1-3
6000 Frankfurt a. M.

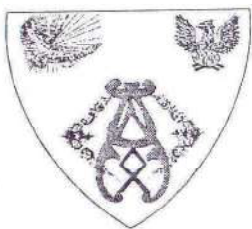
Stadthalter:



Burgherr: *Rashid Al Shaban Ibn Miriam Khan*
Steffen Freund
Portstrasse 1-3
6000 Frankfurt a. M.

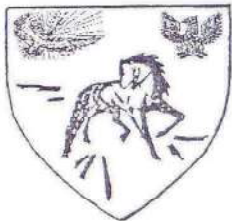
Name des Reiches:

Name der Hauptstadt:



Zauberer:

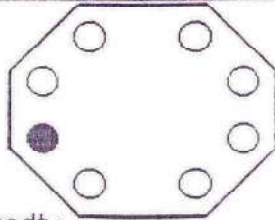
*Hochpriesterin Saris-Be-Khan
Susanne Cechak
Goethestrasse 134
6115 Münster
06071 - 37986*



Zauberer:

*Samira Al Almadi
Christine Herrmann
Clementinenstrasse 10
6000 Frankfurt a. M.*

Lage des Reiches:

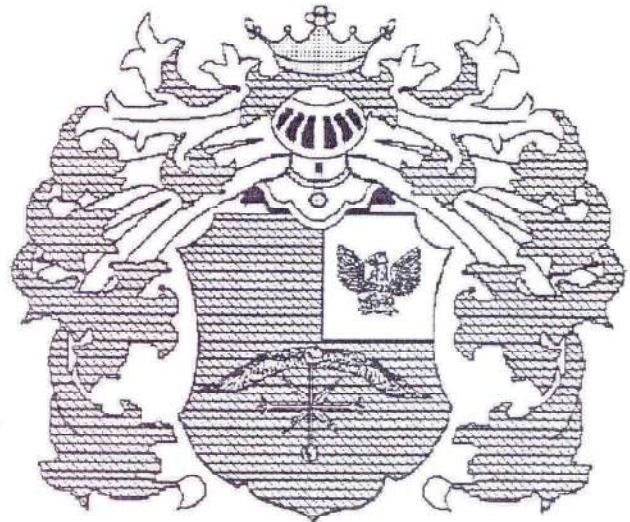


Position der Hauptstadt: 406/29

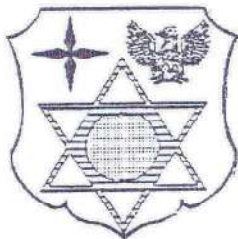
Name der Hauptstadt: Theosophia

Wappen des Reiches *Theostelos*

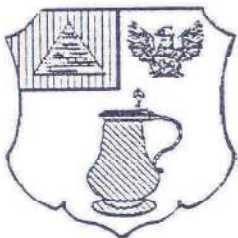
Wappenfarbe : braun
Helmdecke außen : braun
Helmdecke innen : silber
Wappensymbol :
Symbol :
Motto :
Deutung :



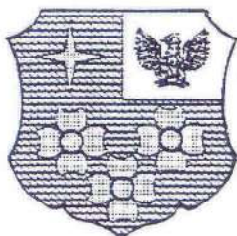
Kultur: Theokratisches Feudalsystem mit Kreisrittern als oberste Priesterschaft.



Herrscher: Kaiser Kahar Takim
Ulrich Roos
Königsberger Weg 44
6238 Hofheim/Ts.
06192 - 38 28 1



Festungsherr: Kugellocke, der Harmlose von Carmoth
Andy Kother
Frankfurter Str. 3
6238 Hofheim/Ts.



Stadthalter: Innozent 93. von Askatia
Daniel Eckermann
Ubierstraße 2
6238 Hofheim/Ts.



Burgherr: Don Rodriguez el Valdez von Talima
Christian Garrido Maisch
Berliner Straße 27
6238 Hofheim/Ts.

Name des Reiches:

Theostelos

Name der Hauptstadt:

Theosophia



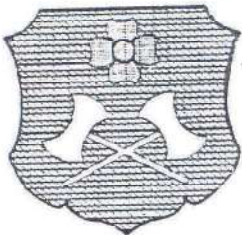
Heerführer: König Hartim von Maringola
Thies Theisen
Rossertstraße 21
6238 Hofheim/Ts.



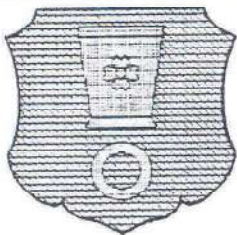
Heerführer: Santro de la Gaster, das Lachen v. Theostelos
Ingo Hoffmann
In der Baumschule 16
6238 Hofheim/Ts.



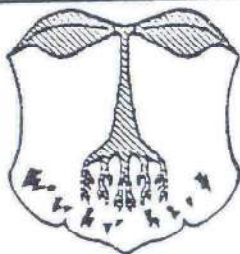
Heerführer: Fürst Brios von Santanien
Marcus Langhorst
Rheingaustraße 64c
6238 Hofheim/Ts.
Tel.: 06192- 36 855



Heerführer: Sir Sedwic
Michael Heffner
Münsterer Str. 15
6238 Hofheim/Ts.
Tel.: 06192- 26 481



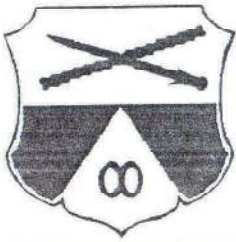
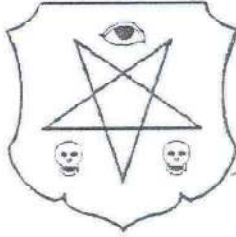
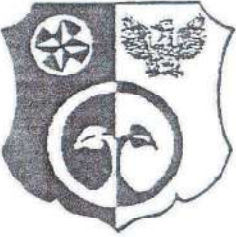
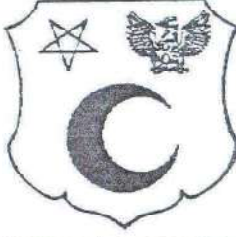
Zauberer: Vladimir, Bewahrer des Kreises
Martin Heffner
Münsterer Str. 15
6238 Hofheim/Ts.
Tel.: 06192- 26 481



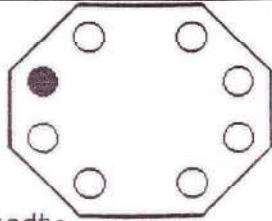
Zauberer: Toikon
Eddi Bauer
Ostpfeußenstr. 19
6238 Hofheim/Ts.



Zauberer: Dolfin, 1. Hofnekrömat zu Theosophia
Christian Binder
Schweriner Weg 3
6238 Hofheim/Ts.

Name des Reiches:	Name der Hauptstadt:
Theostelos	Theosophia
	<p>Zauberer: Sciramun Arne Storm An der Obermühle 3 6238 Hofheim/Ts. Tel.: 06192- 26 400</p>
	<p>Zauberer: ML, der Magier mit dem verlorenen Namen Roland Keßler Goethestraße 5 6234 Hattersheim</p>
	<p>Zauberer: Kraank d. Waans Mathias Schmidt Bornstraße 33 6238 Hofheim/Ts. - 7 06192 - 25 61 1</p>
	<p>Zauberer: Alan el Kerim Mathias Munte Bornstraße 67 6238 Hofheim/Ts. - 7 06192 - 75 37</p>

Lage des Reiches:

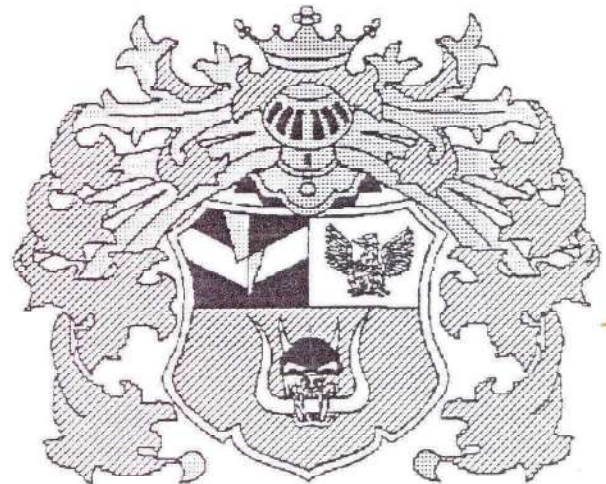


Position der Hauptstadt: 404/40

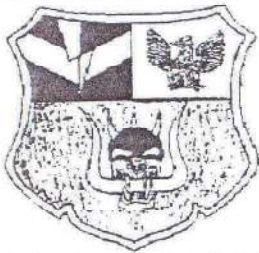
Name der Hauptstadt: Caer Brayghan

Wappen des Reiches Eoganachta

Wappenfarbe : purpur
Helmdecke außen : purpur
Helmdecke innen : gold
Wappensymbol : Dämonenfratze
Symbol :
Motto :
Deutung :



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



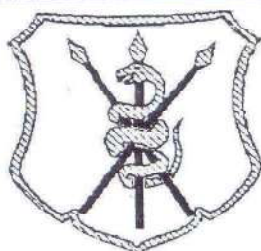
Herrscher: Varomirix Tanfana B.
Alexander Garcia
Kastanienallee 16
3300 Braunschweig
0531 - 79 50 24



Festungsherr: Varian Arr, Avaricingetorix (König der
Peter Wehmann (Wolfskrieger)
Eichhagen 3
3300 Braunschweig
05309 - 51 98

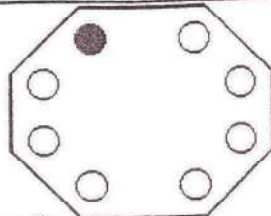
WAPPEN fehlt!

Zauberer: ??
Olaf Kaus
Sachsenring 3
6238 Hofheim / Ts.
06192- 39 242



Burgherr: Pwigill Lafroig, Ophidarix (Herrscher der
Harald Kibbert (Schlangenkrieger)
Gifhorner Str. 126a
3300 Braunschweig
0531 - 31 26 08

Lage des Reiches:



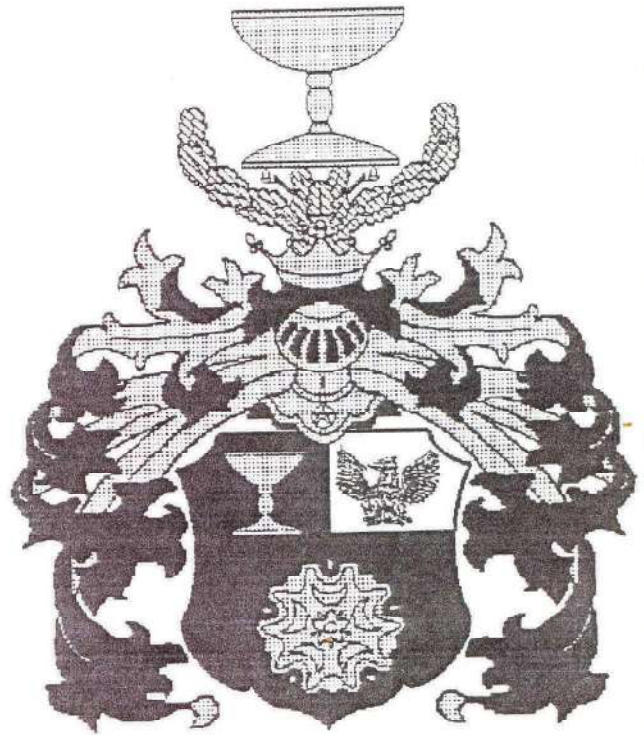
Position der Hauptstadt: 503/28

Name der Hauptstadt: Enangor

Wappen des Reiches Rhün

Wappenfarbe : Schwarz
Helmdecke außen : Schwarz
Helmdecke innen : Gold
Wappensymbol : fünfblättrige Rose
Symbol : goldener Gral
Motto :
Deutung :

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



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



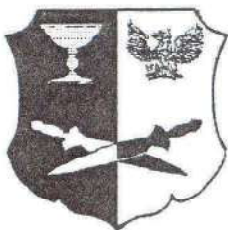
Herrscher: Albanac, Hochkönig von Rhün

Helge Moog

Paul-Jonas-Meier-Str. 42

3300 Braunschweig

Tel.: 0531-37 76 45



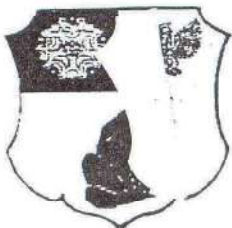
Festungsherr: König Conchobor, Reichsmarschall

Harald Österling

Sachsenhäuserstr. 25

3540 Korbach

Tel.: 05631-13 99



Stadthalter: Alric Cleadheamhmoir, Paladin und Schwertträger des Hochkönigs
Rene Rudolph

Obergasse 4

6239 Eppstein-Niederjosbach



Burgherr: König Philip Fitzdasar, Seneshall von Rhün

Reinhard Ziegler

Güsselbergerstr. 5

3550 Marburg

Tel.: 06421- 15 172

Name des Reiches:

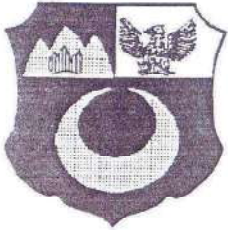
Rhün

Name der Hauptstadt:

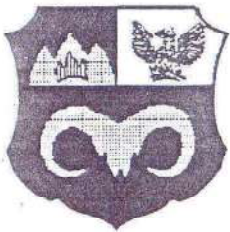
Enangor



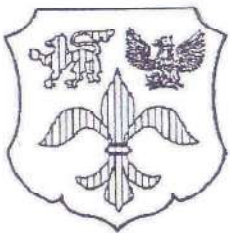
Zauberer: Leon de Baleys, Omni Magus, Zeremonienmeister von Rhün,
Herr der 1000 Sprüche
Olaf Möhle
Beckstraße 6
3100 Celle
Tel.: 05141-53 62 2



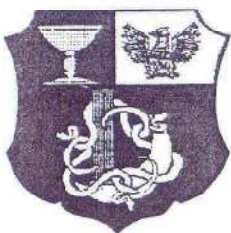
Zauberer: Thomas O'Dugain, Mantiker, Reichsmagier von Rhün
Herr der 1000 Schriften
Peter Dippmann
Goerdeler Straße 6
3100 Celle
Tel.: 05141-51 15 7



Zauberer: Varkas Skelleftez von Amelond, Herr der 1000 Träume,
Auge von Rhün
Thorsten Kalkul
Im Märchenwald 3
3100 Celle-Alvern
Tel.: 05145-84 49



Heerführer: Baron Brain de Brojgilbert, Herold von Rhün
Volker Döttger
Dörnbergstr. 4b
3501 Fuldataal
Tel.: 0561- 81 83 47



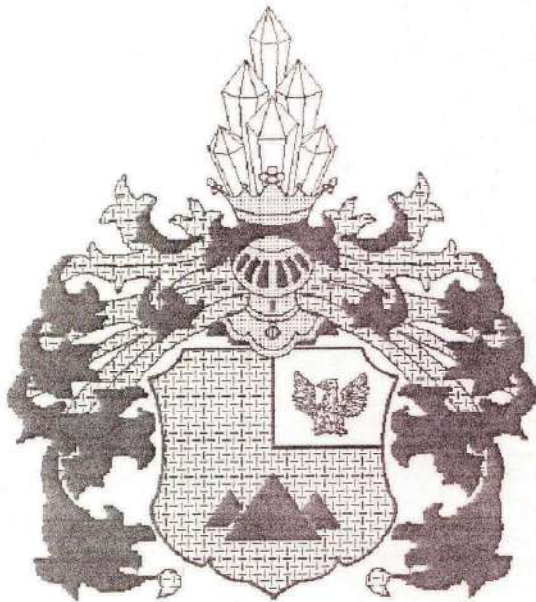
Heerführer: Königin Ariand Dunkelaug, Seekönigin von Rhün
Iris Adrian
Schwanenallee
3550 Marburg
Tel.: 06421-15849



Zauberer: Alexandrix von Urrkush, Hexe von Rhün
Martina Teuber
Stechinellistr. 16
3100 Celle



Heerführer: Fin rap Gareint von Cranjouldh, Kriegsheerführer
von Rhün, Lehensträger von Oranadagh
Sven Albrecht
Agnes-Migel-Str. 7
3100 Celle
Tel.: 05086-20 27



Hauptstadt	1203	11	Herdfeite
Festungen	1003	22	Cathair-Na-Mart
	1103	41	Cara Droma-Kuisgh
	1202	21	Cathair-Na-Kabonar
Städte	1303	01	Dun-Durlus-Dehbege
	903	30	Dun-Durlus-Deoheda
Burgen	1103	17	Cathair-Na-Biona
	1104	21	Dun-Caiscean-on-Wayoev
	1401	40	Ath-Dara



1103 17
1102 42
1401 40
1104 21
1303 01
903 30
1202 21
1003 22
1103 41
1401 45
1002 10



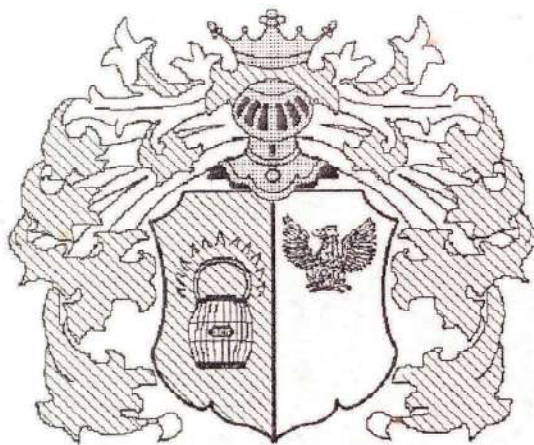
1202 21
1402 03
904 45
903 22
1003 22
1002 10
902 02
1402 11
803 47



1002 15
1202 15
1103 40
1002 13
1201 24
1003 15



1102 43
1103 17
1104 21
1303 01
903 30
1202 21
1003 22
1401 45
1002 10



Hauptstadt	1204	21	Calcmot
Festungen	1105	33	
	1204	25	
	1104	39	
	1403	44	
Städte	1005	31	



1104 39
1204 25
1403 44
1105 33



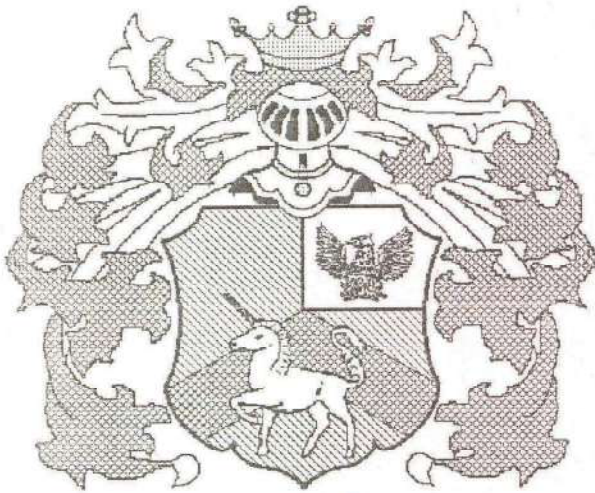
1403 44
1104 39
1204 21
1105 33
1005 31



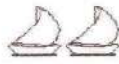
1304 30
906 13



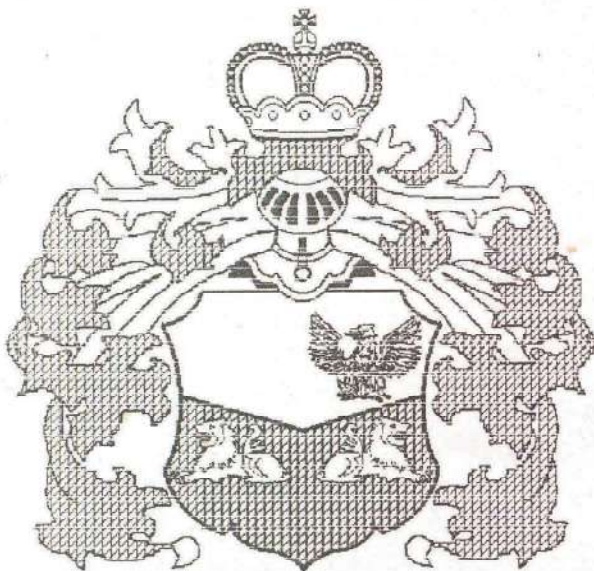
1104 39
1403 44
1105 33
906 13



Hauptstadt	1206 18	Melam Kel
Festungen	1008 05	Feudarl Kentrethan
	1405 10	Tsolei Ksarul
Städte	1107 03	Mirusiya
	1307 27	Pilrana
	1006 32	Ellil
Burgen	1406 28	Lyr Dairon
	1007 16	Lyr Mannothe
	1207 24	Lyr Kaitar t' Koth



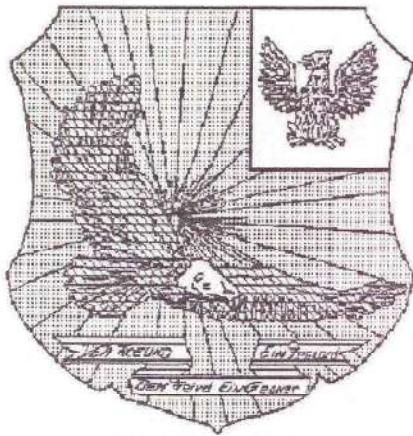
1206 18	1008 05	806 37	1006 45
1008 05	1405 10	1407 25	1007 16
1107 03	1106 40	907 43	1307 27
1405 10	1006 32	1206 11	1207 24
1307 27	1207 24	1006 45	1406 28
1207 24	1406 28	1007 45	1404 10
1006 32	1007 16	1405 05	
1008 01	1307 27		



Hauptstadt	1009 14	Athibulus
Festungen	909 35	
	908 01	
Städte	909 04	
	1109 02	
Burgen	1207 33	



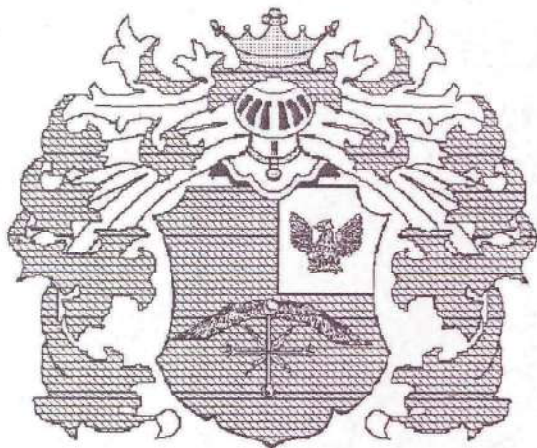
909 04	810 14	1110 19	908 01
1207 35	908 01	1000 13	909 35
908 01	1009 14	910 06	1003 37
	1109 02	910 01	
	1009 14		
	1010 11		
	909 35		



Hauptstadt	508 48	Xeria
Festungen	709 28	Xixa
	708 22	Xolbia
Städte	408 22	Xein
	207 07	
	608 45	
Burgen	609 13	Karstein
	609 03	Kabia
	308 29	



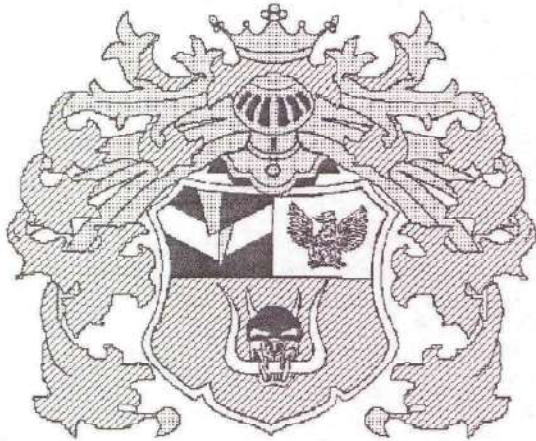
709 28	708 22	910 10	910 10
508 48	811 06	910 05	910 05
709 22	911 32	809 37	809 37
609 13		811 15	809 22
609 03		809 22	809 30
408 22		809 30	
308 29			
207 07			
408 04			



Hauptstadt	406 29	Theosophia
Festungen	204 37	Nuridab
	707 23	Askatia
Städte	607 33	Carmoth
	306 25	Laiou
	406 17	Mank ees
Burgen	105 04	Maringola
	607 37	Argul



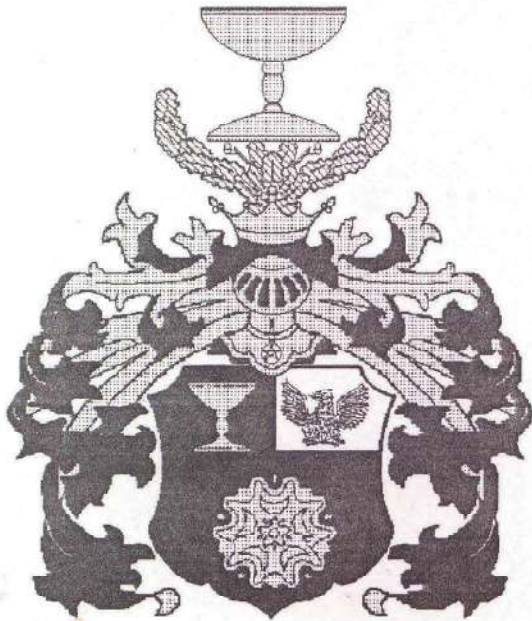
407 21	707 23	305 19	706 23
406 17	105 44	707 05	607 33
105 04	708 17		305 19
406 29	607 33		707 05
706 23	205 19		707 31
306 46	205 45		606 48
306 25	406 17		
607 33	204 37		
204 37			



Hauptstadt	404 40	Caer Brayghan
Festungen	304 08	Caer Ier
	606 01	Caer Rosleglor
Stadt	202 25	Caer Droughkier
Burg	303 25	Caer Lacberock



404 40	605 23	706 15	404 40
805 14	102 43	103 21	304 08
103 34	302 45	606 07	202 25
304 08	404 02	606 03	303 28
202 25			606 01
203 26			605 23
303 25			706 15
303 28			103 21
606 01			606 07
504 46			606 03



Hauptstadt	503 28	Enangor
Festungen	504 24	
	605 19	
	605 30	
Städte	403 18	
	602 40	
	603 46	
	803 10	
	804 01	
Burg	302 25	



806 27	504 24	806 17	806 17
504 24	603 46	302 16	806 36
403 13	803 10	802 02	806 21
804 01	302 25	802 13	806 30
403 11	403 24	604 03	806 43
605 30	603 17	806 36	
504 24	602 40	602 03	
803 10	605 19	806 21	
	605 30	806 06	
	907 35	702 34	
		803 39	
		806 30	
		806 43	
		803 02	

Bauwerkauflistung vom Agul des Jahres 3:

Northeim:

Wälle: 903/29 nach 21,22,36 903/30 nach 22,1003/01,05
 903/37 nach 36,43,1003/05 1104/20 nach 28

Straßen: von 1003/22 nach 1103/05 von 1003/30 nach 1103/11
 von 1103/05 nach 1103/17,18 von 1103/11 nach 1103/26,27
 von 1103/18 nach 1103/34 von 1103/26 nach 1103/41
 von 1103/41 nach 1103/48 von 1103/42 nach 1203/16
 von 1103/48 nach 1203/17,18 von 1203/16 nach 1203/18,24
 von 1203/05 nach 1203/02 von 1203/02 nach 1202/41
 von 1202/35 nach 1202/48 von 1202/48 nach 1203/09
 von 1203/17 nach 1203/31 von 1203/24 nach 1104/15
 von 1203/31 nach 1104/21 von 1203/17 nach 1203/19,11
 von 1203/18 nach 1203/20 von 1203/19 nach 1203/14,21
 von 1203/20 nach 1203/14,22 von 1203/21 nach 1302/44
 von 1203/22 nach 1302/45,1303/01 1302/44 nach 40,1303/01
 von 1203/01 nach 1202/46 von 1202/35 nach 1202/21
 von 1203/04 nach 1203/14 von 1302/45 nach 1302/34
 von 1302/48 nach 1302/27 von 1302/34 nach 1302/28
 von 1302/27 nach 1302/21 von 1302/28 nach 1302/22
 von 1302/21 nach 1401/44 von 1302/22 nach 1401/45
 von 1401/44 nach 1401/40 von 1203/16 nach 1203/05
 von 1203/10 nach 1203/01 von 1202/46 nach 1202/35
 von 1202/41 nach 1202/28,42 von 1202/42 nach 1203/04
 von 1203/09 nach 1203/20,21

Brücken: 1103/26 - 34, 1203/05 - 10

Abellan:

Wälle: 1005/31 nach 1005/23,24,32,38,906/09,15
 1104/39 nach 1104/32 1104/28 nach 1104/20,21
 1303/11 nach 1303/05,06,10 1303/12 nach 1303/06

Straßen: von 1204/25 nach 1204/27 von 1204/26 nach 1204/28
 von 1204/27 nach 1204/29 von 1204/28 nach 1204/30
 von 1204/29 nach 1304/01 von 1204/30 nach 1304/02
 von 1304/01 nach 1304/03 von 1304/02 nach 1304/04
 von 1304/03 nach 1403/23 von 1304/04 nach 1403/31
 von 1403/23 nach 1403/38 von 1403/31 nach 1403/44

Kaianlagen: 1104/45 nach 1105/01

Dir Vathal:

Wälle: 1305/16 nach 1305/17 1305/24 nach 1305/17
 1305/24 nach 1305/25

Straßen: von 1107/03 nach 1106/48 von 1106/47 nach 1206/16
 von 1106/48 nach 1206/17 von 1206/16 nach 1206/18
 von 1206/18 nach 1206/13 von 1206/12 nach 1206/14
 von 1206/13 nach 1206/15 von 1206/14 nach 1305/38
 von 1206/15 nach 1305/39 von 1305/38 nach 1305/40
 von 1305/39 nach 1305/41 von 1305/40 nach 1305/42
 von 1305/41 nach 1305/43 von 1405/10 nach 1405/25

von 1485/17 nach 1485/32	von 1485/25 nach 1485/39
von 1485/32 nach 1485/45	von 1485/39 nach 1486/02
von 1485/45 nach 1486/07	von 1486/02 nach 1486/13
von 1486/07 nach 1486/28	von 1486/13 nach 1486/28
von 1385/42 nach 1485/10	

Brücken: 1286/17 - 18

1485/25 - 32

Unabhängige Königreiche von Djabalar:

Wälle: 989/27 nach 19,20,26,28,34 989/35 nach 28,34,36,40,41
 988/01 nach 05,887/30,907/44

Brücke: 1288/25 - 26

Yaromo:

Wälle: 688/18 nach 05, 11	688/17 nach 11
688/18 nach 11,12	688/19 nach 12
688/47 nach 48,41,46,48	689/03 nach 02,07,08,688/46
689/04 nach 08,09,688/40,789/23	
788/21 nach 14,15,28,28	788/22 nach 15
788/29 nach 28,36,37	887/38 nach 32,39
887/45 nach 39,40,46	888/02 nach 887/46

Brücke: 387/28 - 21

Theostelos:

Brücken: 386/36 - 37

486/27 - 28

Eoganachta:

Brücken: 383/21 - 29

384/03 - 08

Rhun:

Straßen: von 583/28 nach 583/42	von 583/36 nach 583/47
von 583/42 nach 584/04	von 583/47 nach 584/09
von 584/04 nach 584/15	von 584/09 nach 584/22
von 584/15 nach 584/38	

Brücken: 482/27 - 28

584/09 - 15

Statistische Daten des 24. Monats:

Einnahmen:

Northeim:	489.100 GS
Avallon:	296.000 GS
Vir Vachal:	361.200 GS
Unabhängige Königreiche von Djabalar:	272.500 GS
Yaromo:	343.200 GS
Theostelos:	326.400 GS
Eoganachta:	278.800 GS
Rhun:	438.800 GS

Reichsgröße in Gemarken:

Northeim:	476
Avallon:	333
Vir Vachal:	415
Unabhängige Königreiche von Djabalar:	339
Yaromo:	453
Theostelos:	398
Eoganachta:	334
Rhun:	528

2.-wenigsten	Durchschnitt	2.-meisten
	Gesamtzahl Krieger pro Reich	
37.700	61.988	81.740
	Gesamtzahl Reiter pro Reich	
7.030	20.503	41.093
	Gesamtzahl Schiffe pro Reich	
148	404	647
	Gesamtzahl Heerführer pro Reich	
81	121	185

Weitere interessante Beobachtungen:

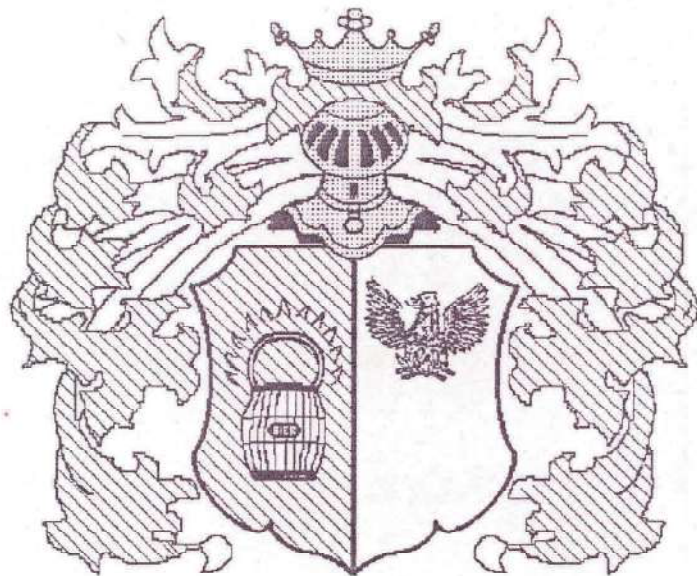
Zum Beispiel hat das Reich mit den zweitmeisten LEICHTEN KATAPUTEN derer 4 Stück an der Zahl; aber nur ein Reich besitzt mehr als ein SCHWERES KATAPULT.

Von den insgesamt 495.900 Kriegern sind im zweitstärksten Heer derer 20.000 zusammengezogen; das zweitstärkste Reiterheer nennt 10.000 Mann ihrer Zahl.

Das größte Reiterheer besitzt mehr Reiter, als die Summe aller Reiter in jeweils drei Reichen ist. Eine vergleichbare Situation kann das stärkste Kriegsheer nicht aufweisen.

Die zweitstärkste Flotte nennt 507 Schiffe ihr eigen und ist damit deutlich stärker, als die durchschnittliche Gesamtflotte aller Reiche.

Die Summe der Zauberer, Heere und jeweiligen Bauwerke pro Reich ergibt sich aus der Bauwerksauflistung und der Heeresaufstellung.



Aus dem Reiche Avallon

Zum Brennenden Phönix

Geschichte des Gasthauses "zum brennenden Phönix":

Es geschah im zweiten Jahre der Herrschaft von Tschierchill, König von Avallon im Goldenen Zeitalter von Thurz-Orxam nach der Erneuerung des Phönix.

Als sich ein kleiner einfältiger Bauer aus Avallon aufmachte, um den Ort zu finden an dem sich der Phönix erneuerte. Er war der Ansicht dort einen großen Schatz oder gar das heilige Faß zu finden.

Dies ist natürlich Unsinn, aber was soll man von einem Mischling zwischen Mensch und Hobbit schon erwarten der immer noch der Meinung ist, der Phönix hätte die Form einer Ente.

Er kramte seine kleinen Ersparnisse zusammen und ging auf die Suche. Die Jahreszeiten vergingen, im Frühling war er losgezogen und nun war es Winter als er in Audvacar eintraff. Hier hoffte er Rat von den Weisen Händlern zu erlangen. Was er erlangte war einen dicken Kater und das Versprechen eines kleinen Betrügers aus Yazomo im Tausch mit dem letzten Geld des Bauern, ihn die Stelle auf der Insel zu zeigen an dem sich Federn des Phönix und ein Faß befände.

Am nächsten Tag, es war früher Nachmittag, zogen dunkle unheilverkündende Gewitterwolken über den Himmel. Auch der Betrüger und sein Opfer zogen los. Kaum aus der Stadt herausgekommen lockte der Yazomeser den Bauern in ein Gebüsch, schlug ihn bewusstlos und raubte ihn aus. Erst durch das einsetzende schwere Gewitter wurde das arme Bäuerlein geweckt, doch sieh da! Als er die Augen aufschlug stand auf einer Lichtung ein mächtiges Holzfaß und auf diesem saß eine Ente!

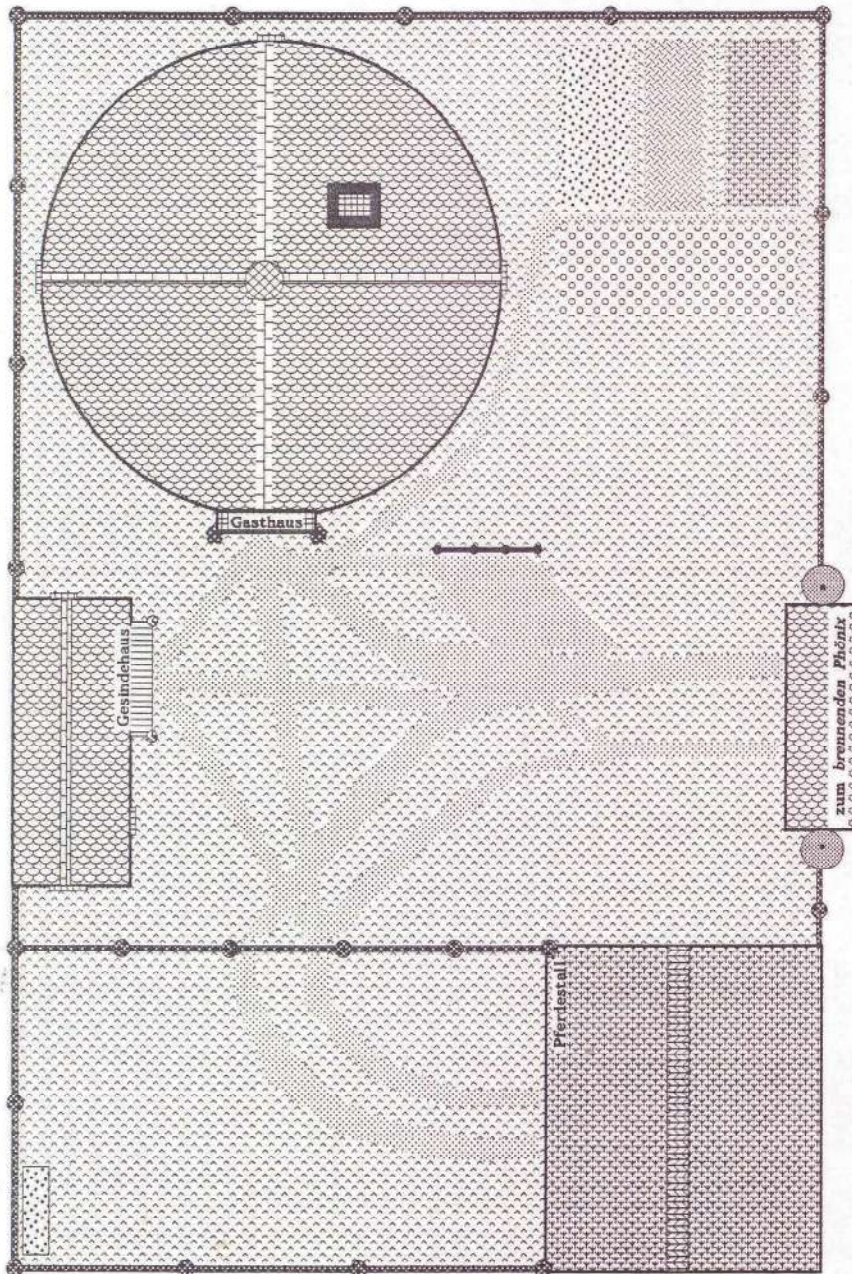
In dem Moment als er seine Hand nach diesem Wunder ausstrecken wollte schlug der Blitz in das Faß und die Ente landete etwas verkohlt vor seinen Füßen, das Faß jedoch wart verschwunden.

So kam es das er an jener Stelle beschloß einen Gasthof zu errichten. Da seine gesamten Ersparnisse auf der langen Reise vertrunken und verzerrt wurden, bat er beim König von Avallon um eine kleine Anleihe. Dieser So großzügige und weise Herrscher willigte in eine Gabe von sage und schreibe 5000 Goldstücken ein. Als Gegenleistung sollte das Gasthaus als ständige Vertretung von Avallon in Audvacar dienen.

Der Gasthof wurde in einer Woche errichtet, mit Gesindehaus und Pferdestall, "und am siebenten Tage schuf der Bauer ein Riesiges Faß als Gasthaus".

Trotzdem sich der Hof knapp außerhalb der eigentlichen Stadt der Händler befin-

Zum Brennenden Dhönix



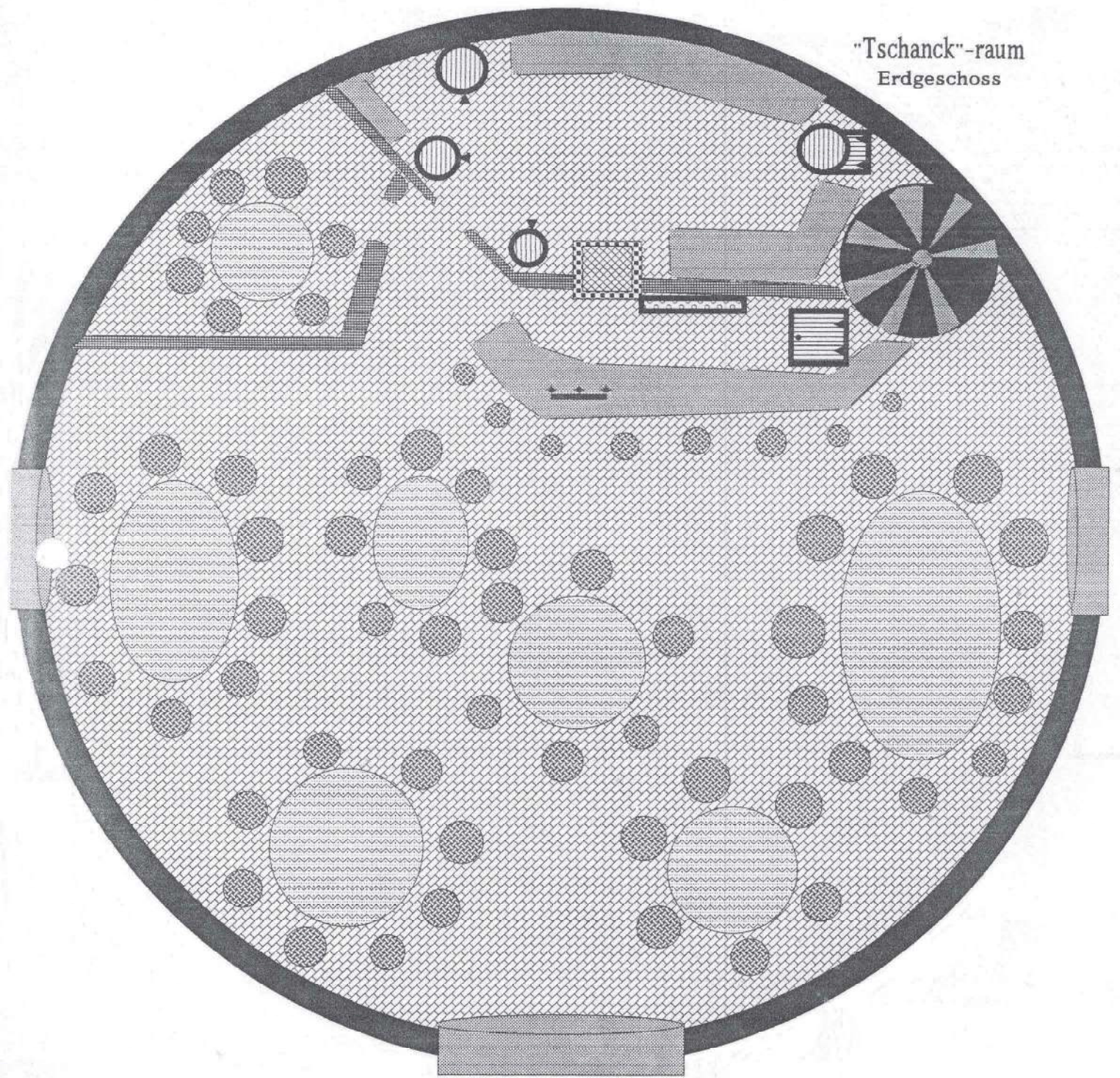
det, ist er zu einem Treffpunkt für viele Adlige aus allen Ländern Erkenfaras, betuchten Händlern und viele stadtbekannte Abenteurern geworden, um sich bei guten Essen und einigen vorzüglichen Tröpfchen, die neusten Neuigkeiten auszutauschen oder heimlich Geschäfte abzuwickeln. So mancher Abenteurer fand hier seinen letzten Auftraggeber.

Trotz des umstandes, daß der Gasthof immer gut besucht ist, findet sich wie ein Zufall immer ein Platz zum Ausruhen für Freunde und wichtige Persönlichkeiten. Der kleine etwas untersetzte Wirt Weinrich Hopfenblume scheint eine besondere Gabe zu besitzen, denn immer im rechten Augenblick wird ein Zimmer oder ein Tisch frei.

Das Gerücht, das schon

Götter diesen Platz aufsuchten, gehört mit aller Wahrscheinlichkeit jedoch in das Reich der Legende.

"Tschanck"-raum
Erdgeschoss



Zum Brennenden Phönix

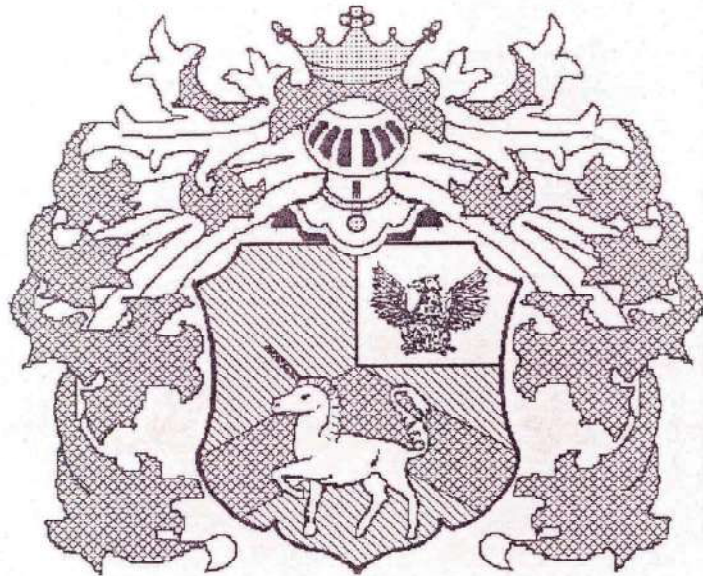
Zur Eröffnungsfeier...

Ausgewählte Speisen und Erfrischungen

- Feine theosteloser Delphinflossensuppe mit Zwiebelringen, dezent gewürzt.
- Gemischter Salatkelch, Rhuner Art mit einer schwerer Mayonaisensoße.
- Junge panirte Steinkreisringe aus Nordheim serviert mit einer Tomaten - Petersiliensoße.
- Eine fette Ente, gegrillt. Die Spezialität des Hauses, nur mit den allerbesten Zutaten.
" Eine wahrhaft göttliche Speise."
- Abstürzende viz vachaler Friedenstauben aufgespiest, gebraten und mit roten Paprika serviert.
- Zwergenghirn, dynastische Art, im aufgeschnittenen Schädel eines lebenden Zwergen, serviert mit Elfenbeinbesteck.
- Fastenspeiße der varomesischen Priester, besteht aus viel Rauch um nichts.
- Feinste von Avallon importierte Weine und Biere, aus allen Ländern dieser Welt.
- Die eoganachtischen Köche scheinen alle von Rhun verklärt worden zu sein, aus diesem Grunde konnten keine Gerichte jennes Landes aufgetrieben werden.

... mit den besten Empfehlungen der avallon'schen Köche.

P.S.: Sollte einer der Gäste ein magisches Faß auf einer seiner Reisen finden, bitten wir ihn dieses umgehend hier oder bei jedem anderen Bewohner von Avallon abzugeben.



Aus dem Reiche Tir Vachal

Ich, Lord Dur'chai Talvas, möchte nun den Edlen Erkenfaras etwas über die Entstehung und Lebensweise des Stammes der Rhuor berichten. Zuerst höret die Geschichte von meinem Vorfahren Tuvoi und seinem Treffen mit dem heiligen Hirsch Coll Muin.

Es geschah etwa 50 Jahre nach Beendigung des Akeinar, die Reiche der Menschen waren zerschlagen und die Armeen vernichtet, daß Tuvoi Talvas, einer der letzten Fürsten und ein Anhänger des Gottes Tennin, den großen Wald Vachal auf der Jagd durchstreifte. Er wanderte Richtung Süden, dem Chai Mnorh entgegen und folgte hierbei in etwa dem Lauf des Dlago Kiren, dem Lebensfluß. Als er drei Tage hintereinander keines einzigen Hirsches ansichtig geworden war, wurde er langsam ungeduldig und begann sich zu fragen, was aus dem einstigen Wildreichtum des Chlen Vachal geworden sei.

Er beschloß, an einer Furt des Kiren zu lagern. Früher war er oft mit seinem Vater zum Jagen hierher gekommen, denn diese Furt war der einzige Wildwechsel über der Kiren im Umkreis einiger Tagesmärsche.

Doch auch hier wartete Tuvoi schon zwei Tage lang vergeblich, ehe er in der Morgendämmerung des dritten Tages ein Geräusch zu hören glaubte. Dieses Geräusch klang wie der Ruf eines ausgewachsenen Hirsches, und doch meinte Tuvoi, er vernehme seinen Namen im Rufen des Hirsches. Sofort erstieg er einen Baum und starrte angestrengt in den Morgendunst, welcher über der Furt lag. Zuerst hörte er nur das leise Plätschern von Wasser, dann plötzlich erkannte er die Umrisse eines großen Hirsches.

Obwohl Tuvoi gute und geschulte Augen besaß, konnte er den Hirsch immer noch nicht richtig erkennen. Er waberte wie ein Schemen durch den Dunst. Und dann trat der Hirsch aus dem Dunst hervor und Tuvoi erkannte zu seiner Verwunderung, daß er hier einen Hirsch von reinstem Weiß gefunden hatte. Sofort ergriff er seinen Bogen, legte an und gerade in dem Moment als er schoß, sprang der Hirsch zurück in den Dunst und entschwand. Tuvoi kletterte verwundert und fluchend vom Baum und machte sich an die Verfolgung des Hirsches.

Er überquerte den Fluß und untersuchte den Boden nach Spuren des Hirsches, doch solange er auch suchte; er konnte nichts finden. Als er sich fragend aufrichtete, sah er ihn sich undeutlich im Dunst von ihm ab nach Süden wenden. Tuvoi ergriff seinen Bogen und begann ihm vorsichtig zu folgen, doch so sehr er sich auch beeilte, er konnte sich dem Hirsch nicht nähern. Als er gegen Mittag eine Rast einlegte bemerkte er, daß auch der Hirsch anhielt.

Auch fiel ihm auf, daß entgegen der Jahreszeit der Morgendunst sich in einen dichten Nebel gewandelt hatte. Nach etwa einer halben Stunde begann der Hirsch weiter zu laufen. Wieder versuchte Tuvoi ihn einzuholen und konnte ihm doch wieder nur folgen. Als der Abend näher rückte, beschloß Tuvoi weiter zu gehen in der Hoffnung, der Hirsch halte an. Dieses Vorhaben jedoch gab er gegen Mitternacht auf und entschied trotz der Gefahr, den Hirsch zu verlieren, etwas zu schlafen.

Am nächsten Morgen war der Nebel immer noch vorhanden und auch die Umrisse des Hirsches tauchten wieder im Nebel auf. Nachdem Tuvoi gegessen hatte, setzte der Hirsch sich wieder in Bewegung. Jetzt aber verließ er die Richtung am Kiren entlang und zog direkt nach Süden dem Chai Mnohr entgegen. Am folgenden Tag erreichten sie das Hochland, aber sonst blieb alles beim alten; Tuvoi konnte den Hirsch auch hier nicht einholen und auch der Nebel machte keine Anstalten sich zu lichten. Schließlich begann das Gelände weiter zu steigen und sie erreichten den Fuß des Shen Kaitar. Hier nun hoffte Tuvoi den Hirsch endlich zu stellen, doch auch das Gebirge schien den Hirsch nicht aufhalten zu können.

Einen Tag darauf bemerkte Tuvoi zu seiner Linken einen großen Bach, sie waren wieder an den Dlago Kiren zurückgekehrt. Einen weiteren Tag später erreichten sie die Quelle. Hier nun hielt der Hirsch an und auch der Nebel lichtete sich, so daß Tuvoi den Hirsch zum erstenmal in voller Schönheit erblickte. Sofort ließ er den bereits gespannten Bogen wieder sinken, denn er hatte noch nie in seinem Leben einem Wesen von solcher Schönheit und Vollkommenheit gegenübergestanden.

Und dann sah er dem Hirsch in die Augen und bemerkte eine tiefe und verborgene Weisheit. Das Fell des Tieres schimmerte in reinstem Weiß, sein dreizehnendiges Geweih war von perfektem Wuchs und seine Augen funkelten im vollkommensten Violett das Tuvoi je erblicken sollte. Und plötzlich war ihm als vernehme er eine Stimme:

"Tuvoy Talvas, Sohn von Tunij ich bin Coll Muin und habe dich hier an die Quellen des Kiren geführt, der Lebensader des einst so mächtigen Reiches, weil du, Tuvoi, der letzte aus dem großen Geschlecht der Talvas auserwählt bist, die Kinder Tennins in Zukunft zu führen. Besinnt euch auf die Anfänge der Zeit und kehrt auf die Bäume zurück, denn dort könnt ihr in Zukunft ein friedvolles Leben führen. Zum Zeichen deines Anspruches findest du in der Quelhöhle des Kiren das Schwert Vringalu. Kehre mit ihm nach Hause zurück, sammle die Kinder Tennins um dich und besiedele mit ihnen die Bäume tief im Chlen Vachal.

Wenn du Rat brauchst, kannst du mich in jeder mondlosen Nacht an der Furt unseres ersten Treffens finden. Leb wohl Tuvoi und möge Tennin dich behüten."

Dann richtete Coll Muin sich auf seinen Hinterläufen auf und sprengte das Gebirge hinab zurück zum Chlen Vachal.

Tuvoi hingegen verharrte einige Minuten am selben Platz und ging dann langsam in die Höhle, wo er auf einem großen Steintisch liegend das Schwert Vringalu fand. Mit diesem Schwert gegürtet, kehrte er in den Wald zurück und tat wie ihm geheißen. Um den Neuanfang zu unterstreichen, legte er das alte Wappen der Talvasab und wählte sich ein neues: Einen liegenden weißen Hirsch auf violetterem Hintergrund.

Dies alles fand im Monat Rim statt, der seither Muin heißt und am ersten Tag dieses Monats beginnen die Rhuor ein dreitägiges Fest zu Ehren Coll Muins, Tuvois und des erwachenden Frühlings.

Nachdem Tuvoi vom Treffen mit Coll Muin zurückgekehrt war, versammelte er alle Anhänger Tennins wie ihm geheißen ward und berichtete von seinem Erlebnis, was großen Aufruhr unter den Gläubigen zur Folge hatte. Er stellte sie vor die Wahl ihm zu folgen, oder zurückzubleiben und ihr Glück auf eigene Faust zu versuchen.

Und tatsächlich, die meisten Leute folgten ihm, da sie vom Krieg ermüdet und ohne viel Hoffnung waren. So zogen die Anhänger Tennins, deren Zahl bis heute nicht bekannt ist, in die Tiefen des Chlen Vachal. Hier hielten sie ein drei Tage dauerndes Zu'ur ab, wo sie beschlossen, vorerst nur am Boden zu leben bis sie die geeigneten Bäume gefunden und diese zur Besiedlung vorbereitet hätten.

Nach drei Tagen der Suche hatten sie genügend geeignete Bäume gefunden und konnten mit dem Ausbau beginnen. Sie bauten Plattformen in den Kronen der Bäume, damit sie vom Boden aus möglichst nicht zu entdecken seien. Nachdem diese Plattformen, Sakbes genannt, fertiggestellt waren, wurde das Lager vom Boden in die Bäume verlegt. Als auch die Behausungen fertiggestellt waren, riefen die Priesterinnen erneut ein Zu'ur ein. (Hier ernannten sie einen Rat der ältesten Frauen um Tuvoi Talvas zur Erarbeitung von Gesetzen für die neue Gemeinschaft.)

Nachdem sie sehr lange beraten hatten, gaben sie bekannt, daß sie sich in Zukunft als das Volk der Rhuor bezeichneten, was die 'Bäumer' bedeutet. Tuvoi wurde vom Rat zum Li'vannh erwählt. Dieser Titel bedeutet in etwa 'Herr der Wipfel'.

Dieser Titel ist vererblich, kann aber vom Ältestenrat, welcher traditionell von den Frauen gebildet wird, wieder entzogen werden. Auf die hierfür nötigen Gründe muß an anderer Stelle eingegangen werden.

Nachdem das Volk diesen und anderen Beschlüssen seine Zustimmung gegeben hatte, wurde ein großes Fest veranstaltet. In den nächsten Tagen wurden dann die passenden Bäume für den Palast des Li'vannh und den Tempel gesucht und mit den Arbeiten begonnen. So war das Leben der Rhuor im ersten Jahr ihrer Rückkehr auf die Bäume größtenteils vom Ausbau ihrer Sakbes bestimmt.

Nachdem Tuvoi 20 Jahre geherrscht hatte und das Leben einigermaßen friedvoll war, verstarb er. Sein Sohn Ha'akos übernahm das Amt des Li'vannh. Einige Generationen später jedoch übernahm Tunij Talvas das Amt des Li'vannh und unter seiner Führung begann der Konflikt mit den Reyün. Unter seinem Nachfolger Myrdon eskalierte dann der Konflikt zu einem offenen Krieg. Als dann Myrdons Tochter auch noch ihre Liebe zu Kedrin Hel, dem Lord der Melam Kel bekannte und ihn heiraten wollte, ließ Myrdon seine Tochter wegen Hochverrats verhaften und zum Tode verurteilen.

Nun jedoch handelte endlich der Rat der Ältesten und setzte Myrdon ab. Zu seinem Nachfolger ernannten sie Bevan Talvas, Myrdons Neffen. Dieses versuchte Myrdon mit Hilfe seiner Leibgarde zu verhindern. Da der Rat der Ältesten jedoch sehr viel Ansehen im Volk hatte und seine Entscheidungen immer respektiert wurden, gab es einen Aufruhr, in dessen Verlauf Myrdon verhaftet und für immer verbannt wurde.

Während dieses Aufstandes wurde auch der Tennin Tempel gestürmt, da die Rhuorer inzwischen jeden Glauben an die Aufrichtigkeit ihres Gottes verloren hatten, denn seit der Herrschaft von Tunij unterstützten die Priesterinnen den Konflikt mit den Reyün. Die verbliebenen Priester und Gläubigen konnten jedoch mit allen Reliquien und auch dem Schwert Vringalu fliehen.

Es ist bis heute nicht bekannt, was aus den Priesterinnen und dem Schwert geworden ist, doch ich glaube, sie haben irgendwo im Chlen Vachal einen neuen Tempel erbaut, dessen Lage nur den verbliebenen Gläubigen bekannt ist.

Kurz nach diesem Aufstand heiratete Suevi Kedrin Hel, der bald darauf die drei Stämme einte und zusammen mit Bevan, Rehal Estorya (dem Herrscher der Reyün und Lord Pel Hee'sa (dem Ratsvorsitzenden der Melam Kel) das neue Reich Vir'Vachal gründete.

Im Jahre 47 der Zeitrechnung Vir'Vachals übergab Bevan den Titel des Li'vannh an mich. Wenn ich auf der Feste Fendarl Kendrethan weile, die größtenteils von Rhuor besetzt wird, führt der Ältestenrat unter dem Vorsitz meiner Mutter Ivi die Geschicke des Stammes.

An dieser Stelle möchte ich nun über die Art des Lebens auf den Bäumen des Chlen Vachal berichten:

Die meisten Rhuor leben nach wie vor über große Teile des Chlen Vachal verstreut auf ihren traditionellen Sakbes (Wohnplattformen) in den Bäumen. Die Sakbes befinden sich grundsätzlich in den belaubten Regionen der Bäume und bleiben auf diese Weise vom Boden aus meist unsichtbar. Von dort aus werden die Sakbes gewöhnlich durch Strickleitern oder Seile erreicht. Vereinzelt trifft man auch auf Treppen an den Bäumen (dies jedoch erst seit einigen Jahren) oder auf Treppen im Inneren alter, teilweise abgestorbener Bäume. Zwischen den meisten mit Sakbes versehenen Bäumen ist es möglich, durch Brücken hinüber zu wechseln. Diese Brücken bestehen entweder aus reinen Seilkonstruktionen (ein Laufseil und zwei Halteseile, eventuell mit Abspannungen) oder aus Seil / Holzkombinationen. Die zweite Methode ist seit der Vereinigung der drei Stämme zur bestimmenden Bauform geworden, da sie für Nicht-Rhuor weniger Probleme schafft.

Die meisten Sakbes beschränken sich auf einen Baum. Sie bestehen zum größten Teil aus einer soliden Bodenkonstruktion aus starken Holzbohlen, die mit kräftigen Stämmen und unter Zuhilfenahme der vorhandenen Äste sicher in der Baumkrone gelagert werden. Auf diesen Plattformen werden dann um den zentralen Stamm herum meist runde 'Hütten' errichtet, die etwa 2 Meter hoch sind. Danach bildet eine neue Astebene das Dach und auch den Boden der zweiten Ebene. Fast alle Sakbes haben zumindest drei solcher Ebenen. Die Hütten werden aus dem besonders leichten, aber relativ stabilen Holz des Prachai-Baumes gebaut. Die Inneneinrichtung der Hütten besteht auch zu großen Teilen aus diesem Holz.

Die einzelnen Zimmer auf einem Sakbe sind radial um den Stamm angeordnet und üblicherweise alle von einem Zentralgang am Stamm aus zu erreichen. In diesem Zentralgang, Vadri genannt, befinden sich auch die Treppen zu den weiteren Ebenen. Die Küchen bestehen nie aus Prachai Holz, da dieses zu leicht entflammbar ist. Hier wird eine etwas schwerere Holzart verwendet, die mit einem Gemisch aus dem Öl einer Waldfrucht, einer bestimmten Bodenart und

dem Harz eines besonderen Baumes imprägniert nahezu unbrennbar ist. An den Kochstellen findet man zusätzlich noch eine Blechverkleidung. Das übliche Brennmaterial zur Befuerung der Kochstellen ist seit der wiedergewonnenen Freundschaft mit den Reyün heute meist Koks. Früher verwendete man hauptsächlich totes Holz oder Holzkohle.

In den Schlafräumen der Rhuor findet man keine Betten. Die Meisten schlafen auf Pflanzenfasermatten auf dem Boden oder (besonders die Kinder und Alleinstehenden) in Hängematten.

Gegessen wird üblicherweise auf dem Boden auf Kissen aus dem selben Material sitzend, von niedrigen Tischen. Das verwendete Geschirr bestand früher fast ausschließlich aus lasiertem Holz. Heute hingegen findet man auch häufiger Geschirr aus Glas, Metall oder Steingut.

Im Gegensatz zu den gewöhnlichen 'Wohn'Sakbes, die nur einen Baum benutzen, findet man auch wenige Bauwerke über mehrere Bäume. Bauwerke dieser Art sind zum Beispiel der Li'vannh Palast im Herzen des Chlen Vachal der sich über fünf der größten Bäume des Waldes erstreckt. Der Li'vannh Palast ist allerdings nicht nur Wohnort für den Li'vannh und seine Familie, sondern auch Sitz verschiedener Organisationen, zum Beispiel des Obersten Gerichts. Auch existiert hier ein großer Festsaal für die verschiedensten Zeremonien und Anlässe. Der Li'vannh und seine Familie bewohnt höchstens (je nach Umfang der Familie) zwei Fünftel des Palastes.

Auf einem Weiteren dieser mehrbaumigen Sakbes stand der Tennin Tempel, der während des Aufstandes im Jahre von Tirnan Og zerstört wurde.

Ebenfalls auf mehreren Bäumen errichtet ist das Haus des Rats der Ältesten, die Shirya, mit dem dazugehörigen Versammlungsplatz. Dieser riesige Platz ist die wohl eindrucksvollste Plattform im ganzen Wald. Der Versammlungsplatz, Shi'i genannt, ist teilweise mit Gras bepflanzt worden, wird von Blumenbeeten geschmückt und beherbergt sogar einen kleinen Teich.

Auf der Shi'i versammelt sich das Volk zu Abstimmungen und wenn Li'vannh oder der Ältestenrat eine wichtige Entscheidung verkünden. Im Jahre von Tirnan Og wurde die Shi'i durch den großen Aufruhr fast vollständig zerstört und es dauerte über ein Jahr, bevor sie wieder genutzt werden konnte. Außerdem wird der Platz mehrfach im Jahr für größere Festlichkeiten und regelmäßig für einen Markt benutzt. Das Haus der Ältesten befindet sich am Rand der Shi'i. Hier beraten die Frauen, die dem Rat angehören und einige von ihnen leben auch hier.

Die Shiryä darf nur von Frauen betreten werden und auch nur von solchen, die eine Erlaubnis der Ältesten haben.

Die Familien

Während der Anfänge des Reiches von Vir'Vachal, bewohnten noch etwa vier bis fünf Familien zusammen ein Sakbe. Dies hat sich inzwischen dahingehend geändert, daß nun höchstens noch zwei verschiedene Familien auf einem Sakbe anzutreffen sind. Dies wird unter Anderem dadurch bedingt, daß die Familien "größer" geworden sind. Die meisten Rhuor bilden inzwischen Großfamilien über mehrere Generationen, wohingegen es vor zehn Jahren noch üblich war, daß verheiratete Kinder die Eltern verließen.

So lebt auch heute die alte Tradition wieder auf, daß die älteste Frau als "Familienvorstand" gilt. Diese Sitte war, bis auf den Ältestenrat, einige Zeit recht selten geworden.

Die durchschnittliche Familie besteht zur Zeit aus den Großeltern, ihren zwei bis drei Kindern und deren Familien. Üblicherweise ist es so, daß die Verheirateten in die Familie des Mannes aufgenommen werden. Es ist bei den Rhuor auch durchaus üblich, daß die Frau auch oder alleinig einem geregelten Beruf nachgeht.

In den Jahren ihrer totalen Abgeschlossenheit von den anderen Völkern Vir'Vachals gab es praktisch keinen Handel. Die meisten Rhuor waren Selbstversorger. Dieses wurde durch den Umzug in den Wald auch noch verstärkt. Einzig und alleine die Gilden der Bogenmacher und Sakbebauer konnten als Händler bezeichnet werden.

Heute gibt es in ganz Vir'Vachal einen lebhaften Handel innerhalb und zwischen den Stämmen.

So kann man bei den Rhuor heute Glaswaren, Schmiedewaren, Boote, Häuser und sogar Metallrüstungen finden. Auf der anderen Seite ist zumindest in jeder größeren Stadt ein rhuorischer Bogenmacher ansässig. Außerdem stellten sich einige Sakbebauer etwas um und liefern heute die solidesten Wagen und Karren in alle Ecken und Enden von Vir'Vachal. Auch das für die Rhuor typische Getränk, der Dhalev, ist inzwischen beinahe im ganzen Reich erhältlich.

Nach diesem Abschnitt über das Leben im Wald, komme ich jetzt zur politischen Organisation des Stammes. Hier wird auch der Ältestenrat erklärt.

Bei den Rhuor gibt es zur Zeit noch drei der alten Fürstengeschlechter aus alter Zeit. Das mächtigste Geschlecht ist das der Talvas, die seit der Abspaltung den Li'vannh stellen. Daneben gibt es noch die Tahryn, die Aquo und die Eyil. Diese drei "Häuser" stellen die höchsten militärischen Ämter, die für gewöhnlich von den Lords selbst besetzt werden. Die ältesten Frauen der vier Geschlechter gehören auch automatisch dem Ältestenrat an.

Ruhike Tahryn trägt zur Zeit den Titel des Kerek'tu und ist als der Höchstgestellte anzusehen. Dhich'une ist zur Zeit Inzax Eyil und Eadh Aquo hat den Kem'nanh Titel in seiner Familie. Diese Titel, und die damit verbundene Macht können vom Ältestenrat genommen werden.

Der Ältestenrat

Der Ältestenrat besteht neben den vier ältesten der "Häuser" noch aus drei vom Volk zu wählenden Frauen. Diese Frauen müssen natürlich auch bereits Familienvorstand sein und dürfen nicht jünger als vierzig Jahre sein. Hierdurch hat der Rat sieben Mitglieder und um den vier "Häusern" nicht auch hier zuviel Macht zu geben, braucht eine Entscheidung im Rat fünf Zustimmungen. Tatsächlich hat sich diese Regelung bisher als zum Glück überflüssig erwiesen, da die Ältesten der "Häuser" ihre Familieninteressen immer hinter die Volksinteressen zurückstellten.

So sprach zum Beispiel Ruis, die Mutter des Li'vannh Ha`akos im Rat vehement für eine Absetzung ihres eigenen Sohnes.

Der Ältestenrat hat mehrere Funktionen:

-> Die Überwachung des Li'vannh.

Hieraus resultiert die Möglichkeit, daß der Ältestenrat die Macht hat, ihn abzusetzen und einen neuen Li'vannh zu wählen.

Der Wahl des neuen Li'vannh muß allerdings vom Volk zugestimmt werden.

Sollte das Volk keinem vom Ältestenrat ernannten Li'vannh seine Zustimmung geben, so muß der alte wieder eingesetzt werden.

-> Die Bildung des Oberen Gerichts

Zusammen mit dem Li'vannh und dem Kerek'tu bildet der Ältestenrat das Obere Gericht.

-> Überwachung der drei "Häuser"

Der Ältestenrat kann die Titel entziehen und neu vergeben.

Die Gerichte

Es gibt drei verschiedene Gerichte, das Obere, das Niedere und das Gildengericht. Das obere Gericht ist für Kapitalverbrechen zuständig und ernennt das niedere Gericht.

Das niedere Gericht behandelt alles, was nicht vom oberen Gericht, den Familien oder dem Gildengericht behandelt wird. Außerdem überwacht es das Gildengericht, damit hier keine autonome Rechtszone entsteht.

Das Gildengericht behandelt Streitigkeiten innerhalb der Gilden, muß Kapitalverbrechen aber dem oberen Gericht überstellen. Hier darf dann jedoch eine unverbindliche Urteilsempfehlung gegeben werden. Seine Hauptaufgabe liegt aber im Behandeln gildenspezifischer Fälle, zum Beispiel die Bestrafung offensichtlich schlampiger Arbeit. So wurde einst ein Sakbebauer verbannt, nachdem ein unter seiner Leitung erbautes Sakbe eingestürzt war. Die Verbannung wurde vom oberen Gericht bestätigt.

Das obere Gericht ist als höchste Instanz berechtigt, die Entscheidungen der unteren Gerichte neu zu verhandeln. Dies geschieht normalerweise nur auf Antrag, kann aber auch ohne diesen geschehen.

Muß das obere Gericht über den Li'vannh oder den Kerek'tu Recht sprechen, so übernimmt der Ältestenrat diese Aufgabe. Gilt es ein Urteil über ein Mitglied des Ältestenrates zu fällen, rückt der nächsthöchste Lord für diese Älteste in das Gericht.

Das härteste Urteil ist die Todesstrafe, die aber nur sehr selten verhängt wird. Häufiger wird der Verurteilte statt dessen auf Lebenszeit verbannt. Überhaupt ist die Verbannung, ob auf Zeit oder für immer eines der meistgebrauchtesten und gefürchteten Urteile des oberen Gerichts.

Die Armee

Die Armee untersteht dem Li'vannh, der als höchster General (Shu'ure) jederzeit das Kommando übernehmen kann. Ansonsten wird die Armee vom Kerek'tu, dem Dich'une und dem Kem'nanh geführt. Diese drei bilden als gleichgestellte Shu'ures auch den obersten Befehlsstab unter dem Li'vannh. Die Armee besteht aus einigen Berufssoldaten, im Kriegsfall werden aber alle tauglichen Frauen und Männer zu den Waffen gerufen.

Es gibt im Heer der Rhuor die Bogenschützen, leichte und schwere Fußtruppen und inzwischen auch berittene Schützen und leichte Reiterei. Allerdings würden die schweren Fußtruppen der Rhuor bei anderen Völkern bestimmt nicht als schwer angesehen.



Die Geschichte von Mirur Hee'sa, Graf der Melam Kel

Wo immer Ihr auch seid! Wie Ihr auch heißen mögt! Wie Ihr auch ausseht oder was Ihr als das Höchste in Eurem ach so kurzen Leben betrachtet!

Vergeßt nie, es gibt für alles ein Gestern und ein Morgen! Das Jetzt in dem Ihr seid ist ach so kurz und meist noch unbedeutender als es schon kurz ist!

Wer nun versucht, in diesem kurzen Leben noch so groß, wichtig oder bedeutend zu werden; dem sage ich, ohne Ihm zu nahe treten zu wollen: "Was seid Ihr im Vergleich zu dem Berg, der schon lange besteht und es auch noch lange wird; Seht den Fluß, der sich seinen Weg bahnt und sich ständig auf all die Bäche verlassen muß ohne die auch er nicht wäre, der er ist; Seht den Baum, der dem Wind trotzt und der so anderen Pflanzen und Tieren Schutz bietet.

Es gibt immer nur ein Oben, wenn es auch ein Unten gibt, es gibt keine Schönheit ohne das Häßliche; was wäret Ihr ohne die, die Euch eure Gelder bringen?

Ihr wäret nichts, über das es sich ein Lied zu singen lohnte oder an was man mehr als ein oder zwei Gedanken verschwenden sollte. Nicht, daß ich nicht gerne Lieder höre oder singe oder daß ich nicht über alles und jeden nachdächte, so daß sich alle Gedanken manchmal hoch in meinem Kopf auftürmen.

Ich kenne Euch nicht und Ihr werdet mich nicht kennen! Aber ich möchte, daß ich viele Menschen und Länder, Tiere und Meere kennenlerne, damit ich meinen kleinen Horizont erweitern kann und ich meine Meinung zu den scheinbaren Wichtigkeiten dieses Daseins bestätigen oder bedenken kann.

So fordere ich Euch auf: Verbessert mich, wenn ich Unrecht habe, gebt mir aber auch Recht, wenn dem so ist und laßt mich Euch meine Heimat und Länder zeigen, wie auch ich gerne die Euren besuchen komme!

So will ich mich nun vorstellen und Euch einen Einblick in die 'Welt', in der ich lebe, geben!

Ich bin der erste Sohn des Pel Hee'sa. Er beschloß vor vielen Jahren mit anderen den so bedeutenden Frieden, der seitdem in unserem Reich Vir'Vachal herrscht und der noch lange die Stämme der Rhuor, der Reyün und der Melam Kel begleiten soll. In dieser Zeit des Friedens bin ich aufgewachsen und habe meine Kindheit in schöner Erinnerung! Meine Geschwister (eine Schwester und zwei jüngere Brüder) leben noch und sind, wenn auch nicht mit den Vorzügen, die ich als Erstgeborener hatte, wohlbehütet aufgewachsen. Bevor ich Euch nun ermüdende Erläuterungen über meine weitverzweigte Verwandtschaft antue, beschrän-

ke ich mich in meinen Erzählungen lieber auf die Dinge, die ich mag und die meine Sinne und meinen Geist frisch halten. Denn die umfassende und teilweise ermüdende Ausbildung in meiner Jugend läßt meinen Körper jetzt förmlich nach Schönheit schreien, die nicht beim Schwertkampf oder Zeremonien vorrangig waren. Auch wenn mein Vater auf eine Ausbildung in verschiedenen Naturwissenschaften und der Redekunst bestand und mir dieses Wissen heute sehr viel hilft, so lernte ich erst später, was es heißt, außerhalb des gewöhnlichen Alltags in der Stadt, die Natur um mich herum zu genießen und mich von ihr leiten zu lassen. Wenn man durch die Landstriche um die Stadt Melam Kel zieht, kann man auf mannigfaltige und beeindruckende Gegenden stoßen.

Die Küstenregionen sind durch starke Winde und kühlere Temperaturen geprägt. Die zerklüfteten und teilweise bis zu 100 m hohen Klippen trotzen mehr oder weniger erfolgreich dem ständig anrollenden Meer und bieten den Bewohnern und Tieren in dieser Region Schutz und Sicherheit. Die Pflanzen, die hier wachsen, sind entweder Bodendecker oder niedrige Büsche, die sich gegenseitig dabei helfen, dem stetigen Wind etwas entgegen zu setzen. Die Menschen, die hier leben, sind hauptsächlich damit beschäftigt, ihre teilweise weitverstreuten Herden von wetterbeständigen Schafen, Ziegen und Rindern zu hüten. Sie haben, um sich selbst, den Tieren und Pflanzen Schutz vor Wind und Wetter zu geben, Steinmauern gebaut und so schwer überwindbare Hindernisse für die Tiere errichtet, Möglichkeiten für Pflanzen geschaffen, sich zu entwickeln und sich selbst mit höheren und überdachten Mauern keine komfortablen aber praktische Unterkünfte geschaffen. Damit ist diese Landschaft von vielen Stein- und Baumhecken, verstreuten Tieren und vereinzelt Häusern geprägt. Neben dem Vieh wird natürlich versucht, dem Meer soviel abzutrotzen wie möglich, und so sind die Bewohner dieser Region für ihre unerschrockene und geschickte Art zu navigieren bekannt.

Kommt man nun weiter ins Landesinnere, so stößt man zum einen auf fruchtbare Niederungen, in denen Ackerbau betrieben, Handel getrieben und als Besonderheit Pferde gezüchtet werden. Diese Pferde sind im ganzen Land wegen ihrer Schnelligkeit und Ausdauer bekannt.

Zum Anderen gibt es die Regionen des Hochlandes und der Gebirge. In diesen Landstrichen ist der Kontrast von hohen Bergen und Kämmen zu den fruchtbaren, dicht bewaldeten Tälern sehr deutlich. Die Menschen in diesen Regionen leben von der Jagd und von der Holzverarbeitung und haben sogar teilweise große Stollen in die Berge geschlagen, wo sie das für uns wichtige Erz gefunden haben und es zu Tage bringen.

Dieses sind die Gegenden, die euch erwarteten, kämet Ihr her, sie zu besuchen.

Es gibt Plätze, an denen man das Meer sieht, wie es mit all seiner Kraft und Ausdauer gegen die Felsen prallt, und an denen man, die Gischt und Brandung spürend, froh und glücklich über sein 'Dasein' ist. Ebenso erquickend ist es, nach einem stürmischen Unwetter in den Bergen zu sehen, wie sich kleine Rinnsale bilden und, sich ihren Weg ins Tal suchend, immer größer werdend, teils in Sturzbächen, teils in Wasserfällen versuchen, den Berg ins Tal zu spülen. Der Moment, wenn morgens die Sonne mit ihren ersten Strahlen über die weiten Ebenen des Tieflandes eilt und diese zunehmend erwärmt und Hasen, Hirsche und andere Tiere in diesen Strahlen die Ruhe des Morgens genießen.

Laßt euch sagen, daß dieses Land wunderbar ist. Auch wenn ich nur die schönen Seiten dieses Landes erwähne, so kann sich jeder denken, daß es Winterstürme und große Unwetter in diesem Land gibt und diese oft genug ihren Tribut fordern. Es gibt noch zwei Dinge, die zu erwähnen es sich lohnt.

Die Menschen haben, sobald sie sich zu einer kleineren Siedlung zusammengeschlossen haben, runde Türme errichtet, die teilweise 25 Meter hoch sind. Sie werden als Aussichts-, Lager- und Schutztürme genutzt. Diese Türme bilden meist zusammen mit verschiedenen großen Gebäuden oder dem Friedhof das Zentrum dieser Siedlungen. Besonders im Hochland und in hügeligen Waldgebieten sind diese Rundtürme weit verbreitet. Die Burgen und teilweise sogar die Städte haben sich oft um diese strategisch günstigen Punkte gebildet und so sind diese Türme sogar dort noch Teil der Befestigungen.

Zum zweiten ist in fast allen Gebieten eine Pflanze verbreitet, die dort aber nur sehr selten zu finden ist. Sie heißt **Samrock** und ist klein, grün und hat meist drei herzförmige Blätter. Man sagt, daß man Frieden und Glück haben soll, wenn man so ein Samrock findet. Die Menschen haben sich angewöhnt, ihren Toten jeweils ein Samrock mit ins Grab zu werfen und stellen als Zeichen für die Lebenden einen Stein in Gestalt eines Samrock auf. Seine Blätter sind durch einen Kreis miteinander verbunden und diese Steine sind bis zu zwei Metern hoch. Dieser Kreis, sagt man, hat folgende Bedeutung: Der Stamm des Steines ist die Wurzel, aus der das Kind entsteht, der Erwachsene wird und der Greis am Ende des Lebens stirbt und so der Erde wieder zugeführt wird.

Diese Pflanze, die, obwohl so selten zu finden, doch überall ist und die Menschen in ihrem Leben begleitet, ist einfach wunderbar!

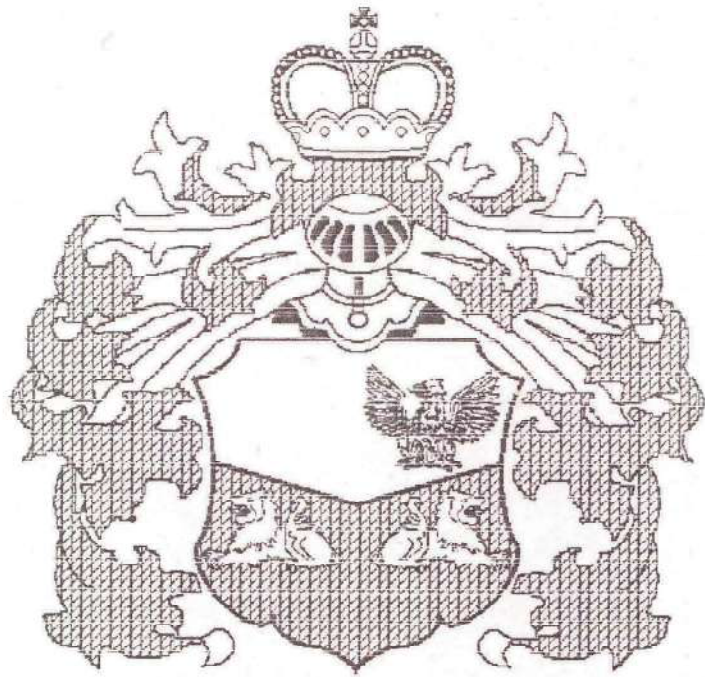
Sie gibt den Leuten Hoffnung in Notzeiten und bringt ihnen Freude, wenn sie keine Sorgen haben. Sie läßt ihre Mienen aufhellen und ihre Gemüter beruhigen und ich frage Euch, wer kann das schon. Diese Pflanze verdient es sie zu würdigen und so werde ich diese Pflanze in der linken oberen Ecke meines Wappens hinzufügen. Mit diesem Zeichen möchte ich allen zeigen, wie wichtig mir und

diesem Land, das meine Familie schon so lange bewohnt, diese Pflanze ist. Desweiteren führe ich fortan das Motto: '**Semper fidelis**'!

Leute, die Ihr diese Erzählung von mir gelesen oder gehört habt. Ich hoffe, Ihr kennt mich und dieses Land nun etwas besser. Ich habe viel erzählt und doch auch vieles nicht, denn, und hier gibt mir doch jeder Recht: "Interessant ist immer das, was man nicht sieht oder hat!" Auch wenn ich weder magische Wälder, finstere Berge, totbringende Meere, vernichtende Wüsten oder ungastliche und kriegerische Menschen erwähnte, seid gewarnt, denn dieses Land und besonders diese Menschen werden jedem, der sie aus diesem Frieden reißen will, zeigen, daß sie daran festhalten werden und ich werde sie darin unterstützen mit allem, was ich habe!

Habt Dank für Eure Geduld und Eure Zeit!"

"Semper fidelis"



Aus den unabhängigen
Königreichen von Djabalar

Die wahre Geschichte von der Gründung der Dynastie

Von Grimbart Bolzenschneider

Prolog:

Es waren die letzten Tage der zweiten Ära, als der Ruf des Weisen vom Berg über den Ebenen von Lhantarya erschallte, und die Führer der Elben und Zwerge, der Menschen und Orks, der Kobolde und Oger, der Trolle und Feen, ja sogar die Echsen aus den Sümpfen des Südens folgten seinem Ruf. Am Fusse des Shen Kaitar versammelten sie sich. Über eine Woche zog sich das Eintreffen der Fürsten und Herrscher hin. In der Nacht vor dem großen Treffen säumten tausende von Lagerfeuer die Ebene vor dem Shen Kaitar und der Alte vom Berg erschien oberhalb des Lagers und sprach zu ihnen: "Hört meine Worte! Not und Elend herrscht in der Welt von Erkanfara. Reiche werden vergehen, denn der Phönix wird sich erheben und das Antlitz der Welt verändern. Nichts wird so bleiben wie es ist. Vereinigt euch, denn sonst werdet ihr untergehen." Mit diesen Worten verließ er seinen Platz und zog sich in seine Höhle zurück. Die Führer der Völker versammelten sich um ein gewaltiges Feuer und berieten, was der Alte vom Berg gesagt hatte. Doch das sie kaum eine Stunde am Feuer gesessen hatten, stritten sie sich wieder. Jeder behauptete von sich "Der Befreier" zu sein und das die anderen sich ihm zu fügen hätten. Am nächsten Morgen war der Tod von fünf Fürsten zu beklagen und drei weitere Fürsten waren schwer verletzt, so das sie auf Monate nicht reisefähig waren. Der Rest der Führer und Fürsten kehrten zu den Ihren zurück und nahmen die Kampfhandlungen wieder auf, die sie für die Dauer der Verhandlungen eingestellt hatten. Und kurze Zeit später erhob sich der Phönix um das Antlitz Erkanfaras zu verändern. Finsternis verhüllte die Kontinente, Erdbeben suchten die Städte heim und Sprinfluten verwüsteten die Küsten. Als endlich wieder das Himmelsgestirn die Finsternis vertrieben hatte, kam so etwas wie Hoffnung in den Überlebenden auf. In der ehemaligen Gebirgsfeste der Zwerge, Athibulus, die nun zu einer Küstenstadt am Südende der Wüste Djabalar geworden ist, überlebten etwa 10000 Mann verschiedenster Rassen. Allein 1000 Oger und 4000 Orks waren unter den Überlebenden.

Die Führer dieser Überlebenden berieten sich und erkannten das es für sie überlebensnotwendig war zusammen zu arbeiten. Durch die starke Präsenz der Oger und Orks und ihrer diktatorischen Führung war die freie Wahl des Herrschers doch nur eine Fäule. Nachdem sich Ogerus Ka'laal zum Tyrannen künden ließ belohnte er seine Hilfschergen und machte den Ork Uulkau zu seinem ersten Berater, der ihn auch vertrat wenn er Besoffen sein Rausch ausschließ. Als persönliches Geschenk bekamen die Orks die Feste Mokai, die sich seit Generationen im Besitz der Familie des Fürst Haifa befand, als man diese fast unbeschädigt auf einer Insel fand. Dort wo sich früher ein Meer von Sand und Dünen befand ist nun ein Ozean von Wasser. Dieser Bund der Völker nannte sich Dynastie und sollte nach dem Willen seiner Gründer ein friedliches Zusammenleben aller Völker unter den Augen der Götter sicherstellen. Doch Ogerus machte es zum Spielball seiner Götter. Er fängt einen Krieg um eine Insel an und verliert. Er beleidigte eine Hohepriesterin und forderte somit den Zorn der Götter heraus. Bei einem Begräbnis verspottete er den Verstorbenen und der Sohn des Verstorbenen schwor ihm Blutrache. So und Ähnlich war seine Außenpolitik. Innenpolitische Unruhen ließ er durch Einkerkern der Redelführer und Ihrer Hinrichtung unterdrücken. War der Gegner von adliger Geburt, so erlitt er einen tragi-

schen Unfall. Die Meuchelmörder konnten sich nicht über Arbeitsmangel beklagen. So gingen zwei Jahre ins Land und die Greultaten seiner Herrschaft sind zu manigfaltig um sie hier zu erzählen. Verschiedene Adlige und auch einige Niedere aus dem Volk hatten versucht den Tyrannen und seine Orkhuren zu stürzen, doch ihre Versuche waren leider nicht vom Glück verfolgt. So gingen sie den Weg allem Irdischem. Ihr Fehler war das sie versuchten mit Sabotage oder Anschläge den Tyrann zum Abdanken zu zwingen. Seine Repressalien gegen das Volk wurden immer schlimmer, sobald ein weiterer Anschlag bekannt wurde. Es wurde immer unerträglicher unter seiner Tyrannei, und der Bürgerkrieg war nur eine Frage der Zeit. So nahmen einige Lords die Gefahr der Hinrichtung auf sich und versuchten einen Staatstreich um die Opfer unter den verschiedenen Rassen so klein wie möglich zu halten. Leider erfuhr der Tyrann durch einen Verräter von dem Plan, konnte aber keine Namen erfahren. So ersann Ogerus zum ersten mal eine List.

Der Niedergang der Dynasty

Langsam begann der Morgen zu grauen, die schier unnatürliche Finsternis, in der sich Morkai die Nacht über verbarg, verlor ihre lähmende Kraft.

Unter ihnen wurde die große Feste am Nihil al phadal, dem großen Meer schemenhaft erkennbar. Bel Hadif wurde sie vom Volk der Wüste genannt, daß ehemalige Lehen des Fürsten Saalud al Shadir, bevor es den Menschen zur Verwaltung unter den Orks abgepresst wurde. Groß war die Trauer über die Entscheidung des Herrschers und das Feuer des alten Hasses der Menschen gegen die Orks loderte wieder auf und brannte Jahrzehntelang in den Herzen der Unterdrückten. Die Nacht über hatte Fürst Heifar seine Truppen am anderen Ende der Insel gesammelt und vor die Tore der Festung gebracht. Der lange vorbereitete Aufstand gegen die barbarische Herrschaft der Orks und Oger hatte seinen Höhepunkt erreicht. Während die anderen Fürsten fern in der Hauptstadt des Reiches den Aufstand des Volkes organisierten und ihre Ansprüche proklamierten. sollte hier am Rande des Reiches an der Orkfeste Morkai die Entscheidungsschlacht stattfinden. Der Zeitpunkt für den Aufstand war gut gewählt, Ogerich, Herrscher der "Dynasty" und Fürst der Oger befand sich mit seiner Garde zum Besuch beim Orkhäuptling Uurklau. Der Rat der Fürsten beschloß daher die Machtübernahme, und die damit verbundene Niederschlagung alle dem Herrscher ergebenen Geschöpfe sofort durchzuführen.....

Fürst Heifar wartete bis sich die Sonne am Horizont deutlich abzeichnete, und lies dann das Banner mit seinem Wappen entrollen. Auf dieses Zeichen hin tauchten nun auf dem umgebenden Bergland der Festung Kavallerie auf, so daß die Festung von allen Seiten, außer der meerzugewandten, umstellt war.

Da ein Verrat des Aufstandes nicht ausgeschlossen war vertraut Fürst Heifar nur seinen Getreuen, so waren in seinem Heer nur Krieger seines eigenen Volkes, der Bewohner Djabalars, der riesigen Wüste des Kontinents.

Stumm blickten die Kriegsscharen auf die Festung, von der nach einer Nacht des Zechens und Gelages nun kein Laut mehr zu hören war. Langsam ritt der Fürst nebst seinem Banners und Gefolges zu seinen Truppen, die auf ihren unruhigen Pferden auf den Befehl zum Angriff warteten.

Allmählich regte sich die Festungsbesatzung, schrill erschallten

einzelne Hörner und auf den Mauern liefen Orks.

Ein einzelner Reiter kam im Galopp auf die Schar des Fürsten zu, nahm sein Pferd hart in die Zügel und brachte es zum stehen "Herr, der Magieunterrichtete bat mich euch zu bestellen, daß er bereit sei!". Nach einem weiteren Blick auf die Festung, in der nun hektische Verteidigungsvorbereitungen getroffen wurden, zog der Fürst sein Schwert reckte es in die Höhe und rief " ". Zehntausendfach gab ihm seine Streitmacht ein Echo, mit dem es lawinenartig auf die Festung vorrückte.

Durch die geschaffenen Lücken in der Festungsmauer ergossen sich nun Ströme von Wüstenkriegern, mit seltsamen Glanz in den Augen, weder Mitleid noch Gnade gewährend hauten sie jedes Geschöpf der Finsternis nieder und richteten unter der Festungsbesatzung, die ausschließlich aus Orks bestand, ein Blutbad an. Einen Feuersturm gleich ritten sie durch die Stadt und kontrollierten nach kurzer Zeit alle Tore und Straßen der Stadt.

An der Hafenummauer wurden Oogerich und Uurklau mit ihrer Leibgarde gestellt. Unter Führung der beiden Häuptlinge kämpfte ihre Garde tapfer, doch unterlag sie rasch der Übermacht und der Wildheit der Wüstenkrieger. Uurklau selber griff in den Kampf ein und Fürst Heifar stellte sich ihm entgegen. Nach einem kurzen aber harten Kampf blieb Uurklau mit zerschmettertem Schädel auf dem Pflaster liegen. Oogerich nur noch von wenigen Getreuen umgeben streckte die Waffen nieder und ergab sich dem Fürsten. Somit wurde der Schreckensherrschaft ein blutiges Ende gesetzt.

Mehrere Tagesreisen südöstlich begann der Tag in Athibulus mit dem Aufmarsch der Elben und Zwergengarden.

Am Morgen dieses Tages ließ Grimbard, Fürst der Zwerge, folgendes verlauten:

(Fortsetzung folgt (hoffentlich...))

Ihr Edlen der Welt
und Götter von Erkanfara

Die unabhängigen Königreiche der
ehemaligen Dynastie, namentlich König-
reich Firle-fanta, Königreich Mel-
Celebea und Königreich Kharacz-Mithril
sind zu wissen, daß wir hiermit das alte
Königreich, genannt Dynastie, mit dem
hammer der Unzufriedenheit zu splaten
gedenken.

folgende Punkte führten uns zu unserer
Überzeugung:

- 1) Die unwürdige, rassistische Behandlung
der Elfen, Kobolde und Zwerge, z. B.:
 - a) Zwerge zur See (Zwaripe)
 - b) Zwerge und Elfen bekommen keine
angemessenen Wohnungen
 - c) Die unverantwortliche Verschwendung
des natürlichen Koboldvorkommens
als Munitionsausrücker während
des fluges
- 2) Das austauschen von unerhörten

Gerichten in Oger- und Orc-kneipen
wie z. B.: Zwergehirn auf Eis, Elfenohren
am Spieß und Kobold in Aspik

e) Der immer häufiger auftauchende Handel
mit Elfenbein

f) Echthaarperücken für Orcdamen und
Ogerbrüste aus Zwergengebärten

2) Die Nichtbewilligung dringend benötigter
Gelder für Bauvorhaben unserer Ratsherrn,
wie z. B.:

a) Die Nichtbewilligung einer 250 Zimmer
Wohngebirge für verdiente Zwergenveteranen
in steiniger Lage

b) Die Nichtbewilligung einer 250 Baum-
Waldes mit lebenden Baumhäusern für
verdiente ElfenVeteranen in blühender
Lage

c) Die Nichtbewilligung einer 250 Hektar
Mülldeponie mit großer Rattenver-
kommen als Reittiere und Transport-
möglichkeit für unverdiente Kobold-
Veteranen in unmöglicher Lage

d) Andauernde Plünderung der Wohn-
beihilfekasse durch Oger und Orcs

3) Die unverantwortliche Durchführung
kriegstreiberischer Außenpolitik
durch Oger und Orcs und unmöglich
erhöhte Rüstungsausgabe. All das wäre:
a) Die Beleidigung der Repräsentanten
anderer Völker durch die regierende

Ogerschicht

b) Die »Rückeroberung« von Gebieten,
welche sich niemals in unserm Besitz
befanden

c) Die festlegung sämtlicher Gelder zur
Anschaffung von Kriegsmaterial zwecks
Eroberung der gesamten Welt.

Aus oben angeführten Gründen sagen wir
uns von der Oger und Orcl los, welche
diesel Verursachten!

Firlefanz

Thomath Thador

Firlefanz,
General despot
von

Armarth Ardan
Oberster fürst
von

firle-fanza

Mel-Celebea

Grimbart Balzenschneider
Grimbart Bolzenschneider
herrscher und hüter
von

Kharacz-Mithril

Der Schreiber der fürsten, hoor-pa-kraat



Die Geschichte des Volkes von Djabalar

Der Wüstengürtel der die südlichen Kontinente Erkenfaras durchzieht scheint karg, trostlos und unlebenswert zu sein, doch gibt es Lebewesen, die ihre Heimat in diesen Gebieten gefunden haben und ihnen Namen gaben.

Das Reich Yaromo entstammt dem großen westlichen Wüstengürtel, dessen Geschichte der ehrwürdige Fered al Dos bereits kundtat, auf dem östlichen Kontinent gaben der Wüste das Volk der Drahar den Namen Djabalar.

Nun leset die Geschichte dieses Volkes, das seit langer Zeit existiert, doch von dem die Welt bisher nichts erfuhr.

Die Wüste in der die Drahar ihre Heimat haben, barg von jeher Leben, zwar wenig und sicher ein hartes, doch in den Oasen und den wenigen jahreszeitlich bedingten Wasserlöchern war dieses möglich. Die Kulturentwicklung der hiesigen Menschen stand in denen der anderen Völker in nichts nach, da sie sich die Feindlichkeit der Wüste zunutze machten. Die scheinbar endlose Trockenheit umrahmt von zahllosen Felsen und Sanddünen ließ auch in der Tier und Pflanzenwelt nur die klügsten und zähesten überleben.

Zu ihnen zählt eine Schlangenform, die sich mit großer Eleganz und Geschicklichkeit durch die Dünen windet, der Geschwindigkeit scheinbar über den Boden dahinschwebend, doch dem widersprechend kurzzeitig deutliche Spuren hinterläßt. Es ist die Golatha, eine 30m lange im Durchmesser 1m dicke, äußerst schreckhafte Echse, die sich allein durch Feuchtigkeit am Leben erhalten kann. Die Drahar fingen einige von ihnen und zähmten ihre Nachkommen, so daß diese Echsen zum Reiten und Transportieren genutzt werden konnten.

Was in Worten so schnell ausgedrückt werden konnte dauerte Jahrhunderte, da es im 200 jährigen Leben einer solchen Echse nur wenige Male zu einer Fortpflanzung kommt. Ihrer Zähigkeit wegen berühmt kann sie jedoch nur Nachwuchs bekommen, wenn sich die Golatha jahrelang in der Nähe eines großen Feuchtegebietes aufhält. Desweiteren wächst in der Djabalar die Blume des Fathas, ein Gewächs, das sich dem Wind anschließt und sich nur dort niederläßt, wo es ausreichend Wasser gibt um zu blühen. Sind die Reserven erschöpft, so scheint sie zu verdorren, löst ihre Wurzeln aus der Erde und zieht mit dem Wind weiter, zum nächsten fruchtbaren Boden. Aus Not und Einfallsreichtum probierten die Drahar der Pflanze einen Nutzen abzugewinnen, und sie brachte ihnen ein Geschenk, mit dem sie in einer Notlage wieder Hoffnung bekommen würden. Der ausgepreßte Saft der Blume des Fathas gibt dem Gehirn die Nötige Widerstandskraft gegen die Härte der Wüste, und im Kampf eine Wildheit die dem Gegner Furcht einflößt während sie den Schmerz vergessen läßt.

Die kurze Geschichte der beiden Lebensformen soll zur Beschreibung dessen dienen, womit die Drahar die Wüste bezwingen konnten und ihnen dadurch Wohlhaben bescherte. Als den Drahar die Ausmaße der Wüste und ihre großen umgebenden fruchtbaren Gebiete bekannt waren, wußten sie das sie über Mittel verfügten, sich Einfluß, Reichtum und Anerkennung durch die in den angrenzenden Gebieten lebenden Völker aller Art zu verschaffen, ohne Kriege zu führen.

Der spärliche Handel unter den Völkern wurde durch die große Wüste, die den Kontinent fast halbiert zusätzlich erschwert, und ein Umgehen war sehr gefahrvoll und beschwerlich. Die Drahar aber konnten die Wüste innerhalb von zwei Wochen durchqueren und dabei noch schwere Lasten transportieren. Auf den Golatha reitend, waren aller

Art durch die Hälfte des Kontinents bewegend schufen sich die Drahar einen Namen als Händler. So kamen Metalle aus dem Gebirge der Zwerge in die Tiefebene von Han Kasar, sowie die feinsten Stoffe und der feinstgranste Schmuck der Elben in den Schatten der mächtigen Gipfel des Chei Mnorh.

Das Vertrauen der Völker in die Drahar wuchs, und somit ihre Aufgaben. Bald vertrauten sich den Drahar auch hochgestellte Persönlichkeiten an, um die tödliche Wüste unauffällig und schnell zu durchqueren. Während dieser Reise befindet man sich in der Obhut der Drahar, an denen es nun liegt, ob das Ziel der Reise je erreicht wird...

So schufen sich die Drahar nach und nach in der trostlosen Wüste ein Reich, daß sich an Reichtum und Einfluß auf dem Kontinent mit dem der Elben und Zwerge messen konnte. So entstand Bel Hadif als Außenposten am Rande ihres Einflußgebietes, bei der späteren Reichsgründung der Unabhängigen Königreiche um Djabalar wurde Athibulus als Herrschersitz ausgewählt, die mächtige Stadt am Meer auf dem Land der Drahar.

Das Volk der Wildelfen

Die Wildelfen sind sozusagen eine Urrasse der Elfen. So wie die Barbaren zu den zivilisierten Menschen stehen, stehen die Wildelfen zu den normalen Elfen. Sie bekleiden sich in Felle und Leder und sind Jäger und Sammler. Vom Aussehen her sind sie etwas stämmiger und etwas kleiner als ihre Verwandten, was sich als praktischer für ein Leben in den Wäldern heraus gestellt hat.

Aenea

Im Osten des Landes Djabalar liegt ein großer, tiefer Wald. In der Dunkelheit, im Herzen dieses Waldes wurde Aenea geboren, in jenem Teil, den noch kein Mensch betreten hat. Hier lebte ein, von seinen Verwandten vergessener, Stamm von Wildelfen. Magie und Frieden beherrschten Aeneas Leben und sie hatte nichts gelernt, als mit dem Herzen des Waldes im Einklang zu leben.

Sie liebte es, in den Kronen der Bäume zu wandeln, oder den Liedern der Einhörner zu lauschen. Doch eines Tages ging der Frieden, der in ihrem Herzen wohnte, als sie den Gesängen zweier Vögel lauschte. Wohlklingend war ihre Rede und verführerisch, denn sie erzählten ihr über die Außenwelt.

Seit dieser Zeit plagte Aenea die Neugier: Was waren Menschen? Denn über jene Wesen hatten sich die Vögel am meisten unterhalten. So wuchs die Unruhe in der jungen Wildelfe, wurde nahezu unerträglich, bis sie schließlich ihrem inneren Drängen nachgab.

So packte Aenea ihre Sachen und zog von Zuhause fort.

Wie erstaunt war sie, als sie das erste mal die weiten Ebenen von Djabalar erblickte, sie ihren Blick schweifen ließ, über die hohen Gebirgskämme und den weiten Himmel. Bilder, welche sie nur von den hohen Baumkronen aus bewundert hatte.

Sie fand breite Wege und Häuser aus Stein, welche auf dem Boden klebten. Ihre Neugier war groß, doch Vorsicht ließ sie um all dies einen großen Bogen machen.

Eines nachts jedoch lockte ein kleines Feuer sie an. Leise, schattengleich, näherte sie sich und in der Deckung eines kleinen Gebüsches sah sie zum ersten mal einen Menschen. Die Beschreibung der Vögel paßte haargenau. Der Mann saß an seinem Feuer und Aenea wurde übel als sie sah, was ihn beschäftigte: Welch Tier konnte solche Wunden reißen? Das Fleisch des Mannes war am Oberschenkel fast bis

auf den Knochen gespalten! Trotz des hohen Blutverlustes der ihn schwächte, versuchte er die Wunde zu nähen. Aenea war sehr erstaunt über diese primitive Art eine Wunde zu nähen. Offensichtlich war der Mann zu schwach, um sich selbst durch Magie zu helfen.

Während er arbeitete, musterte sie ihn näher: Etwas merkwürdig sah er schon aus, mit seinen runden Ohren!

Plötzlich schrie der Mann auf und Aenea sah voller Entsetzen, wie er eine glühende Klinge auf die Wunde preßte. Das war zuviel für Aenea! Die Wildelfe sprang aus ihrem Versteck und eilte dem Mann zur Hilfe. Als der Mann sie kommen sah, versuchte er mit aler Kraft die er noch hatte, sich auf einen Angriff vorzubereiten. Aenea erstarrte, denn noch nie hatte sie offene Feindseligkeit kennengelernt. "Ich will dir doch nur Helfen." sagte sie verzweifelt, doch er konnte sie nicht verstehen. Gepreßt sagte er etwas und das Messer entglitt seinen kraftlos gewordenen Fingern, als er ohnmächtig wurde. Aenea eilte zu ihm, untersuchte die Wunde und nutzte ihre Magie, um ihn zu heilen. Das Fleisch schloß sich, so daß nicht einmal eine Narbe zurück blieb.

Während der Mann schlief, wachte Aenea über ihn. Nun nahm sie sich die Zeit, den Menschen näher zu betrachten. Er war groß, größer als sie und viel kräftiger gebaut, als ihre Stammesgenossen. Rabenschwarzes Haar klebte feucht in seinem Gesicht, was jedoch nichts ungewöhnliches für sie war, denn sie selbst hatte dunkelbraunes Haar. Doch die Elfen des großen Waldes hatten allesamt helle bis weiße Haut, die des Menschen war von einem kräftigen Braun. Auch waren seine Gesichtszüge viel gröber, als sie es gewohnt war. So lernte Aenea Taschunko-Sapa kennen. Sie schlossen Freundschaft, aus der mit der Zeit eine kostbare, immerwährende Liebe entstand. Aenea lernte die Sprache des Landes, lernte andere Menschen kennen, doch sie sah auch viel Betrug, Haß, Krieg und Tod. All dies erschreckte sie so sehr, daß sie kopfos in ihren geliebten Wald floh.

Taschunko wagte, von Liebe und Sehnsucht getrieben, das Unvorstellbare; er drang weiter in den Wald hinein, als je ein Mensch zuvor. Die Liebe zu Aenea gab ihm nicht nur den Mut, sondern auch starke Beschützer - die Einhörner des Waldes.

So fand Taschunko seine Aenea im Herzen des Waldes wieder, doch sie empfand nun Angst und Scheu vor den Menschen.

Die Liebe zu Taschunko, die Aenea empfand, vertrieb ihre Ängste und so ließ sie sich dazu überreden, wieder zurück in die Welt der Menschen zu kehren.

Einige Zeit lebten beide glücklich in Djabalar, bis Aenea beinahe in einem räuberischen Überfall getötet wurde. Sie ging nur knapp am Tode vorbei. So knapp, daß sich Taschunko in diesen Tagen der Angst schwor, Aenea in die Kunst des Kampfes einzuweisen. Eine wirklich schwere Aufgabe, denn sie verabscheute den Kampf.

Taschunko, seines Zeichens Krieger, versuchte nun alsbald, seinen Schwur in die Tat umzusetzen. Dabei traf er auf erbitterten Widerstand durch Aenea, bis er Dinge sagte, die sie beide verletzten: "Du bist unsterblich, ich bin es nicht! Irgendwann werde ich dich nicht mehr beschützen können... ."

So lernte Aenea, die Wildelfe die Kunst des Kampfes und als Waffe wählte sie zwei Schwerter. Es behagte ihr jedoch nicht und es graute ihr vor dem Tag, an dem sie ihre ersten Gegner töten würde. Dieser Tag kam rasch, viel rascher als sie es sich gewünscht hatte! Denn in den Oger-Kriegen trug es sich zu, daß Taschunko von einem gegnerischen Hieb erschlagen wurde. Aenea's Geist zerbrach, denn sie gab sich die Schuld an ihres Gefährten Tod. Ihre Schwerter waren es, die, zu langsam geführt, den tödlichen Hieb nicht mehr abfangen konnten. Dieser Oger war der erste Gegner, der durch ihre

Hand fiel, und es sollten in diesem Krieg noch viele folgen, die unter ihren Schwertern den Tod fanden. Als Aenea aus ihrer Betäubung erwachte und es ihr bewußt wurde, was sie angerichtet hatte, zerbrach ihr fast das Herz und sie kehrte, ihren toten Gefährten auf sein Pferd gebunden, wieder zurück in ihre Wälder. Dort, im Herzen des Waldes, begrub sie Taschunco-Sapa. Die Trauer, die sie umgab, tötete sie beinahe; doch diesen letzten Schritt wagte sie nie. Den ersehnten Frieden fand Aenea jedoch in den Wäldern der Wildelfen nicht. Das Vergessen wollte sich nicht einstellen. Eine sehr alte Wildelfe riet Aenea, daß sie nicht vor ihren Ängsten fliehen sollte, sondern sich ihnen stellen müsse. Diese Worte gruben sich tief in Aeneas Geist. Weit dahinter versteckte sie die Gedanken an die Trauer um Taschunco. So zog Aenea ein drittes Mal in die Außenwelt - in die Welt der Menschen... .

Das Volk der Drachen

Von menschlicher Art, lebte das Volk der Drachen lange Zeit zufrieden auf einer Inselgruppe im Osten.

Seine Philosophie basierte auf dem Glauben an einen mächtigen Drachen, welcher die Elemente von Erde, Feuer, Wasser und Luft in sich vereinigte und so die Menschen erschuf.

Eben jener Drache erschien eines Tages einer Gruppe weiser Männer und schickte sie aus, ihre zum Untergang verurteilte Heimat zu verlassen. Auf ihren Weg gab er ihnen fünf Leitlinien, nach denen sie lebten: Weisheit, Mut, Gerechtigkeit, Ausdauer, Ehre

Nach langer und gefährlicher Reise erreichte die Gruppe das Land, welches ihnen vorhergesagt worden war. Das Land war ein Paradies, denn es bot vielen Völkern Platz: Menschen, Zwerge, Elfen, Kobolde, Orks und Oger lebten hier zusammen.

Doch wie jedes Paradies hatte auch dieser Ort seine Schattenseiten. Durch Übergriffe und Provokationen der Oger und Orks gereizt und erzürnt, kam es zu einer Revolution der anderen Rassen.

Der alte Staat wurde zerschlagen und eine neue, friedlichere Ordnung trat an seinen Platz. Erst nun konnten sich die Überlebenden des Volkes, eine kleine Gruppe von 37 Menschen, im Gebiet der Zwerge, dem Königreich Kharas Mithril, ansiedeln.

Jinjiro Matsumi, Adeptus Bellius Primus,
Magier im Zeichen der Erde, Schützer der Wölfe von Kharas Mithril

Jinjiro Matsumi ist ein Philosoph und Denker, der jedoch, zum Bedauern seiner Lehrer eine etwas aggressive Einstellung besitzt. Es gelang ihm aber, seine Lehre abzuschließen und als Magier anerkannt zu werden. Seiner kriegerischen Einstellung folgend, zog er sogleich aus, um die Armeen in einem Feldzug gegen das mächtige Nachbarreich Yaromo zu begleiten.

Der Feldzug stand jedoch unter einem üblen Stern für Jinjiro und er hatte das Pech, der mächtigen Saris be Khan zu begegnen. Diese vortreffliche Zauberin führte ein Duellum Arcanum gegen ihn und traf ihn gar fürchterlich. Geschlagen und verletzt an Körper und Seele, mußte Jinjiro sich zurückziehen.

Er kehrte in seine neue Heimat, die Berge von Kharas Mithril zurück. Hier, in der Einsamkeit der Wildnis zog er lange umher und suchte nach Antwort auf seine Fragen. Eines Tages beobachtete er einen einsamen Wolf bei der Jagd. Und er sah, wie ähnlich er in seiner Seele diesem Wolf doch war. So blieb er lange und studierte die Art der Wölfe. Er lernte viel und die Schmerzen seiner Seele

wurden schwächer. Als er in die Zivilisation zurück kehrte, ging er zu seinem Herrscher, dem König von Kharas Mithril, Grimbart Bolzenschneider, und bat ihn um eine Gunst: Die Jagd auf Wölfe zu verbieten!

So wurde Jinjiro Matsumi der Schützer der Wölfe in Kharas Mithril....



Rhyon yar Tach

Rhyon yar Tach (Elfisch: Wolfsbruder oder Wolfsgleich) wurde als Sohn einer "Wildelfe" und eines Schwarzelfen geboren.

Da sich die beiden Völker seit ewigen Zeiten bekriegen und seine Zeugung nicht ganz freiwillig vonstatten gegangen sein soll – wer da allerdings wen vergewaltigt haben soll, weiß heute niemand mehr zu sagen – war er nicht gerade das Lieblingskind des Wildelfenstammes bei dem er aufwuchs. Das einzige erwachsene Stammesmitglied das ihn, außer seiner Mutter, akzeptierte war der alte Schamane des Dorfes, der ihn auch in Kampf und Jagd unterrichtete, da sich die meisten anderen weigerten ihm, wie es Brauch war, ihr Können beizubringen. Er war es auch der durchsetzte, daß Rhyon an den Initiationsriten teilnehmen durfte, bei denen die Tiergeister, die Totems des Stammes die jungen Kriegerinnen und Krieger übernehmen, ihnen ihr Totem offenbaren und sie dann mit einem Mal auf der Stirn freigeben.

Bei Rhyon jedoch geschah das Ungeheuerliche, der Geist der ihn übernommen hatte, ein Wolfsgeist namens Nyen Tach, verschmolz auf Dauer mit ihm.

Er wurde ein Teil von ihm. So etwas geschah in einem von tausend Fällen. Ausgerechnet mit einem Bastard wie Rhyon war der Geist verschmolzen.

Er war damit einem Schamanen gleichzusetzen. Er ist der Träger des Geistes und kann im Gegenzug dafür die Kräfte des Totems anzapfen. So kann er zum Beispiel seine Reaktion steigern, seine Sinne verbessern und wie der Geist meint, mit viel Übung eines Tages eine Wolfsform annehmen können

Das Klima im Stamm ihm gegenüber besserte sich jedoch kaum.

Im Gegenteil, teilweise schlugen ihm jetzt ganz offen Neid und Haß entgegen, so war es kaum verwunderlich, daß er nach dem Tod seiner Mutter von einer der jährlichen Reisen in die nächste Stadt nicht wieder zurückkehrte.

Die Stadt begann ihm recht schnell, sehr zum Leidwesen Nyen Tachs, zu gefallen. Er erkannte, daß ihm die Fähigkeiten die er im Wald erlernt hatte auch in der Stadt durchaus nützlich sein können. Außerdem sehen ihn die Menschen einfach als Elfen an und behandeln ihn auch relativ normal. Bis zu dem Augenblick, in dem er, oft von streitsüchtigen Menschen, gezwungen wurde die Kräfte Nyen Tachs offensiv einzusetzen. Üblicherweise muß er nach einem solchen Kampf die jeweilige Stadt verlassen.

So reist er als Grenzgänger zwischen dem Wilden Leben seines Volkes und der "Ordnung" der Menschen, dem Wald und der Stadt, durch die Welt.



Rhyon ist ein Elf von durchschnittlichem Alter, unterdurchschnittlicher Größe (ca. 1,75 m) und für Elfen recht stämmigen Körperbau.

Er hat langes schwarzes Haar, tiefe dunkle Augen, dichte fast zusammengewachsene Augenbrauen und eine außergewöhnlich helle Hautfärbung.

Er hat einen leichten Bartwuchs, den er aber üblicherweise abrasiert.

Rhyon kleidet sich gerne in schwarze Hemden und Hosen sowie lange schwarze Mäntel.

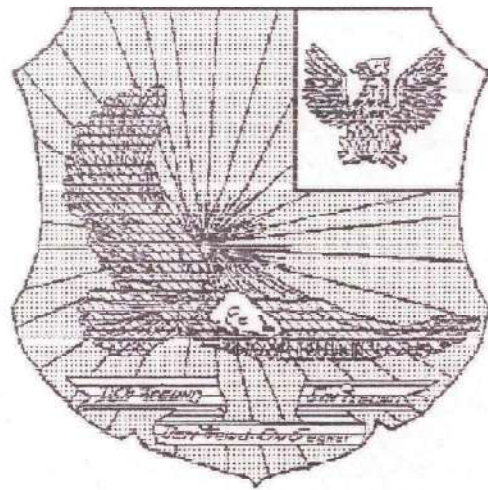
Als Schmuck bevorzugt er Silberketten und -reifen.

Er benutzt üblicherweise Dolche, Schwerter und Stäbe als Waffen, wenn er waffenlos kämpft dann meistens mit Unterstützung Nyen Tachs. Bögen und andere Fernwaffen benutzt er normalerweise nicht, da Nyen Tach Fernkampf für feige und ehrlos hält.

Rhyon ist eigentlich eher ein stiller, fast melanchonischer Typ, der sich am liebsten irgendwo zur Ruhe setzen würde, um irgendwelche alten Schriften zu studieren. Andererseits ist er kaum dazu in der Lage Hilfesuchenden seine Hilfe zu verwehren und setzt für die "gerechte Sache" durchaus sein Leben aufs Spiel.

Nyen Tach dagegen ist ein Tagedieb, immer auf der Suche nach Nervenkitzel, Kampf und Abenteuer. Er ist oft sarkastisch und nimmt Menschen und Menschenähnliche selten ernst. Er neigt dazu seine Fähigkeiten maßlos zu überschätzen. Nyen Tach ist recht gesellig – er ist halt ein Rudeltier – und hat sich recht gut an das Leben in Städten gewöhnt. Besonders an "brennendem Wasser" hat er rasch gefallen gefunden.

Üblicherweise gelingt es Rhyon, Nyen Tach unter Kontrolle zu halten und unabhängig zu handeln. Wenn aber seine Konzentration gestört wird, sei es Ablenkung oder Alkoholeinfluß mischt sich Nyen Tach ein und Rhyons Handeln wird dem des Wolfgeistes ähnlicher.



Aus dem Reiche Yaromo



YAROMO LIEFERTEN SICH EINEN ERBIT-
TERTEN UND BLUTIGEN KAMPF IN DEN
GEWÄSSERN VOR YAROMO UND DJABALAR.
DER ZWIERGENKÖNIG GRIMMBART
BOLZENSCHNEIDER, SOWIE DER
FESTUNGSHERR VON DJABALAR WURDEN
WÄHREND DER KÄMPFE IN GEFANGEN-
SCHAFT VON YAROMO GENOMMEN. WO-
MIT DER KRIEG VON FAST 2 JAHREN DAU-
ER BEENDET WAR. DIE ANSCHLIEßEN-
DEN FRIEDENSVERHANDLUNGEN WUR-
DEN FAST ZU EINEM RAUSCHENDEN
FESTE DES FROHSINNS UND
HEITERKEIT, UM DIE SCHRECKEN
DES KRIEGES ZU VERGESSEN. WICH-
TIGE DETAILS WIE DIE NEUEN
LANDESGRENZEN ZWISCHEN
DJABALAR UND YAROMO WUR-
DEN FESTGELEGT. SIE VER-
LÄUFT FÜR ALLE EWIGKEIT
AN DER INSELGRUPPE DER
XANTRUDNIR ENTLANG.
EIN FRIEDENSVERTRAG IST
IN BESPRECHUNG, BEI DEM

ETWAIGE ZUKÜNFTIGE PLÄNE ABGEHANDELT WERDEN.
WIE ZUM BEISPIEL DER BAU EINES TUNNELS IM XALAVAS-
GEBIRGE ZUM NACHBAR THEOSTOLOS. BEI DIESEM PROJEKT
WERDEN DIE HANDWERKLICH GESCHICKTEN ZWIERGE DES
KÖNIGREICHES DJABALAR BENÖTIGT. WIR HOFFEN DAS DIE-
SES PROJEKT ZUM ALLGEMEINEN FRIEDEN AUF ALLE ZEIT
HIN SCHULE MACHT. DIE FREILASSUNG DES ZWIERGENKÖNIGS
IST DAMIT NATÜRLICH SELBSTVERSTÄNDLICH. DEN
HANDWERKLICH BEGABTEN ZWIERGEN WIRD NATÜRLICH
VERPFLEGEUNG UND SCHUTZ ZUGESPROCHEN.

WAS GESCHAH DERWEIL IN XERIA

פדחמת קד לדמיהטע נפנשפטן פפי

EINEM GÖTTLICHEN RUF FOLGEND, TRAFEN DIE HELDEN UND
RITTER ERKENFARA'S AUF DEM MARKTPLATZ IN XERIA
EIN. KURZ NACH DER ANKUNFT MACHTE SICH EINE UNRU-
HE AUF DEM MARKTPLATZ BEMERKBAR. AUFRÜHRERIS-
CHE SOLDATEN DES HEERES VON YAROMO WOLLEN EINEN
PUTSCH DURCHFÜHREN. DIESER WURDE JEDOCH SCHNELL
DURCH HERSCHERTREUE SOLDATEN UND DAS BEHERZTE
EINGREIFEN DER HELDEN ERKENFARA'S NIEDERGESCHLA-
GEN. AUFGRUND DER TAPFERKEIT DER HELDEN DIE MIT LEIB
UND SEELE DIE KRONE UNTERSTÜTZTEN, GEWÄHRT IHNEN
FERRET AL DOS SEINE GASTFREUNDSCHAFT IM PALAST, UM
IHRE WUNDEN ZU PFLEGEN. MANCHE DER HELDEN, DEREN

VERLETZUNGEN GERINGFÜGIG WAREN, GENOSSEN DIE FESTIVITÄTEN IM KÖNIGLICHEN PALAST. SO AUCH EIN RITTER AUS RHUN, DER VON EINEM EUNUCHEN DES FERRET AL DOS IM HAREMPALAST MIT DER PRINZESSIN SAMIRA AL ALMADI GEGEHEN WURDE. DIE EHRBAREN ABSICHTEN DES PHILLIP FITZDASAR WURDEN ALSBALD BEKANNT, DA ER UM AUDIENZ MIT DEM HERRSCHER BAT. FERRET AL DOS EMPFING IHN MIT ALLER WÜRDE, WO DER RITTER PHILLIP FITZDASAR UM DIE HAND DER PRINZESSIN SAMIRA ANBIELT. DIE HOCHZEIT WURDE FÜR DAS KOMMENDE JAHR IM SOMMER ANBERAUMT, DAMIT GENÜGENDE ZEIT FÜR DIE VORBEREITUNGEN BLIEB. DIE VERLOBUNGSFEIER FINDET BEREITS IM WINTER STATT.

NACH VIER TAGEN AUFENTHALTS IN DEM KÖNIGLICHEN PALAST, ZOGEN DIE HELDEN MIT EINEM SANDGLEITER AUS, UM DEN BITTEN VON FERRET AL DOS NACHZUKOMMEN, DIE VERSCHOLLENEN KARAWANEN DES REICHES ZU SUCHE. DIESER SANDGLEITER WURDE VON EINER ERFAHRENEN MANNSCHAFT VON WÜSTENSCHIFFERN GEFÜHRT. NACH EINER BESCHWERLICHEN REISE VON 7 TAGEN STIEß DIE HOHEPRIESTERIN SARIS BE KHAN ZU IHNEN, UM EINEN HELDEN AUS AVALON ZU HEILEN, DER SEINE WUNDEN NICHT GANZ AUSKURIERT HATTE. BEI DIESER GELEGENHEIT ÜBERREICHTE SARIS BE KHAN DEM TREUEN RITTER RASHID AL SHABAN IBN MIRLAM KHAN EIN TALISMAN ZUM SCHUTZE SEINER UND DER ANDEREN HELDEN. DANACH ENTSCHWAND SARIS GENAUSO WIE SIE KAM. [HURTIG, HURTIG] AN DER OASE, WO DIE HELDEN IHRE LAGER AUFSCHLUGEN, WAREN DIE QUELLEN DURCH EIN HÖLLISCH HEIßES FEUER VERSIEGELT [WAR DA WOHL WIEDER DER FEUER-GOTT ZU GANGE????]. DAS FEUER KAM [ABER] VON EINEM XANTRUTHIR, DESSEN VERBRANDT-KADAVER IN DER SONNE DÖRRTE. DURCH INTENSIVES UNTERSUCHEN DES KADAVERS EINES HELDEN AUS AVALON, WURDEN DIVERSE EDELSTEINE IM PANZER DES TOTEN UNTIERES GEFUNDEN. WÄHREND DER EIFRIGEN SUCHE NACH DEN EDELSTEINEN, WURDEN DIE KRIEGER ALLERDINGS VON EINEM TMUK (DES FEUERGOTTES LIEBLINGSKINDER) ÜBERRASCHT, DER MIT SEINEN KRAKENARMEN VERSUCHTE EINIGE DER ABENTEUERER ZUM HAUPTMENÜ SEINER SPEISEKARTE ZU MACHEN. EIN KAMPF AUF LEBEN UND TOD ENTBRANNTE, BEI DEM DIE VEREINIGTEN HELDEN ERKENFARA'S SIEGER BLIEBEN. WÄHRENDDESSEN VERSUCHTE DER SOHN DER WÜSTE RASHID AL SHABAN IBN





MIRLAM KHAN, DEN ÜBERMENSCHLICHEN DURST ALLER ZU STILLEN. ER GRUB MIT SEINEN BLOßEN HÄNDEN NACH WASSER, UM DIE VERSIEGTE QUELLE ZU FINDEN. EINIGE HELDEN HALFEN IHM. DURCH DIE INTENSIVE SUCHE ALLER, WURDE AUCH DIE VERSIEGTE QUELLE WIEDER GEFUNDEN. NACHDEM DER DURST UND DER HUNGER GESTILLT WAR, BETTETE MAN SICH ZUR RUHE. IN DIESER NACHT

ÜBERKAM ALLE EIN SCHRECKLICHER TRAUM, DER DAS BLUT IN DEN ADERN ERSTARREN LIEß. MAN SAH EINE ARMEE VON XANTRUTHIR, DIE VOM EINEN BIS ZUM ANDEREN ENDE DES HORIZONTES REICHTE. ALLES WAS SICH IHR IN DEN WEG STELLTE WURDE VERNICHTET. IHR FIELEN KARAWANEN, OASEN, JA GANZE STÄDTE ZUM OPFER. EINE TÖDLICHE SPUR HINTERLASSEND VERSCHWAND DAS GRAUEN. AM ANDEREN MORGEN,

NACHDEM DIE KNOCHEN EINIGERMAßEN ERHOLT WAREN, REISTE MAN WEITER IN DAS ZENTRUM DER WÜSTE. NACH EINER WEIFLE TRAF MAN MAN EINE SPUR DER VERWÜSTUNG, DIE SPUR AUS DEM TRAUM. IHR FOLGTE MAN BIS ZU EINER GEISTERSTADT INMITTEN DER TROCKENSTEN WÜSTE VON GAROMO - XULARIA.

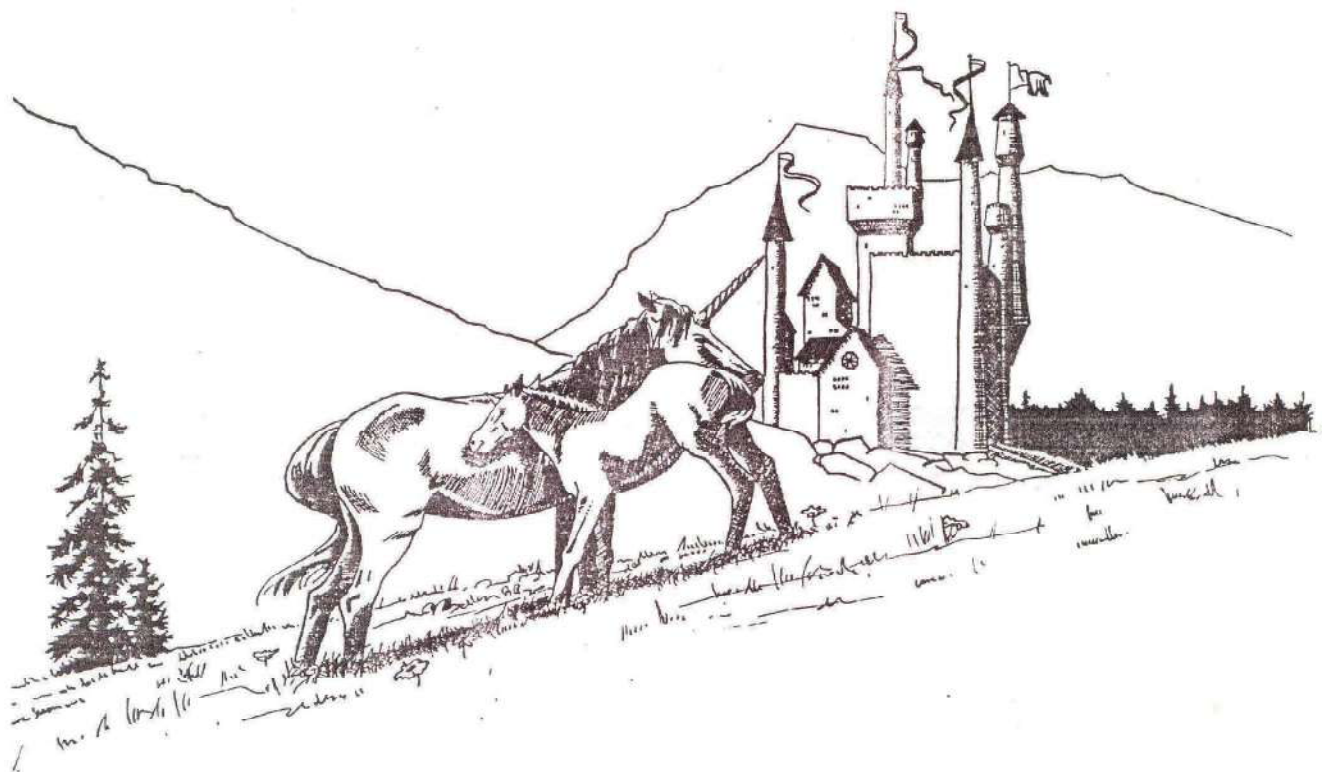
Die Geisterstadt Xularia

NACH DER ANKUNFT AN DER STADTGRENZE, STREIKTE DIE MANNSCHAFT DES SANDGLEITERS AUS FURCHT VOR DEM BÖSEN. SO MUßTEN DIE HELDEN ZU FUß WEITER. SIE ERKUNDETEN DIESE UNBEKANNTE STADT. SIE WAR RINGFÖRMIG ANGELEGT (ÄHNLICH WIE ATLANTIS) JEDOCH BEFAND SICH IN DEM ZENTRUM DER STADT EIN FAST VOLLKOMMEN ZERSTÖRTER TURM. DER ES JEDOCH ERMÖGLICHTE DIE GEISTERSTADT ZU ÜBERBLICKEN. INNERHALB DES TURMES GING EINE TREPPE NACH UNTEN. DIE ABENTEURER GINGEN DIE TREPPE HINAB UND ENTDECKTEN EINE FALLE. DIE JEDOCH DURCH UNVORSICHTIGKEIT BEIM ENTSCHÄRFEN AUSGELÖST WURDE. EIN RITTER AVALON'S KAM DABEI IN EINE SEHR MIßLICHE LAGE. DER SPEER DER AUS DER WAND SCHOß, SPIEST IHN FÖRM LIC H AUF. MIT DEN ARMEN ÜBER DER SPEERSTANGE, DEN KOPF DARUNTER UND DAS GANZE KNIEND. UM DEN RITTER ZU BEFREIEN, KLAPPT E MAN EINE LOSE STUFE NACH UNTEN, UM DEN MECHANISMUS AUßER KRAFT ZU SETZEN. GOTTLÖB DEM RITTER WAR NICHTS PASSIERT. SO WURDE DER WEG IN DIE TIEFE FORTGESETZT. MAN KAM SCHLIEßLICH IN EINEN KRYPTA TIEF UNTER DER

ERDE, WO NUR NOCH DAS DUNKEL HERRSCHT. DER RAUM WAR LEER BIS AUF EINEN RIESIGEN STEINALTAR AUF DEM SICH EINE SCHWARZE KUGEL BEFAND. MEHRERE TÜREN SCHLOSSEN AN DEN RAUM. DER BARDE VON THEOSTOLOS ÖFFNETE EINE DER TÜREN UND STIEß AUF EINE ZELLE IN DER EIN UNTOTER LESEND AUF EINEM STUHL SAß. GEPACKT VON LEICHTSINNIGEM ÜBERMUT, ZÜCKTE DER BARDE SEIN SCHWERT, UM DEM UNHOLD DEN SCHÄDEL ZU SPALTEN. DIES SOLLTE SICH RÄCHEN, DENN JUST IN DEM MOMENT PACKTE DER UNTOTE DIE KEHLE SEINES GEGNERS MIT DER RECHTEN HAND UND TRUG DIESEN ZUM ALTAR, UM SEINEM HERRN EIN OPFER DARZUBRINGEN. DURCH DEN HELDENHAFTEN EINSATZ EINES RITTERS GELANG ES JEDOCH, DEN BARDEN AUS DEN KLAWEN DES TODES ZU BEFREIEN. DER GERETTETE STÜRMT IN BLINDER WUT ZU DEM ALTAR UND DROSCH AUF IHN EIN, WOBEI ER DEN ALTAR IN ZWEI TEILE SPALTETE. DA HATTE ZUR FOLGE, DAS DER HERRSCHER ALLEN GRAUENS: ALUCARD SATANHERZ AUS SEINEM GEFÄNGNIS BEFREIT WURDE. MIT DER DROHUNG: "ICH WERDE GANZ ERKENFARA MIR UNCERTAN MACHEN!" JAGTE ER DIE NUN FURCHT UND SCHRECKEN GEPEINIGTEN HELDEN AUS DER KRYPTA. DIESE RANNTEN SO SCHNELL SIE NUR KONNTEN ZU DEM SANDGLEITER UND ENTFLOHEN DEM GRAUEN, DAS IHNEN FOLGTE. SIE WUßTEN NUN, DAS ALUCARD, DER GRAUENHAFT SCHRECKLICHE, MIT SEINEN ARMEEN DIE KARAWANEN VERNICHTET HATTE. DIE KRIEGER KEHRTEN HALB VERDURSTET, ERSCHÖPFT UND ERSCHÜTTERT NACH XERIA ZURÜCK UM VON IHREM GRÄßLICHEN ERFÄHRUNGEN FERRET AL DOS ZU BERICHTEN.



SIND DAS DIE GEFÜRCHTETETEN XANTRUTHIR? DIESE KREATUR WURDE NACH DEN ERZÄHLUNGEN DER ABENTEUER ANGEFERTIGT.

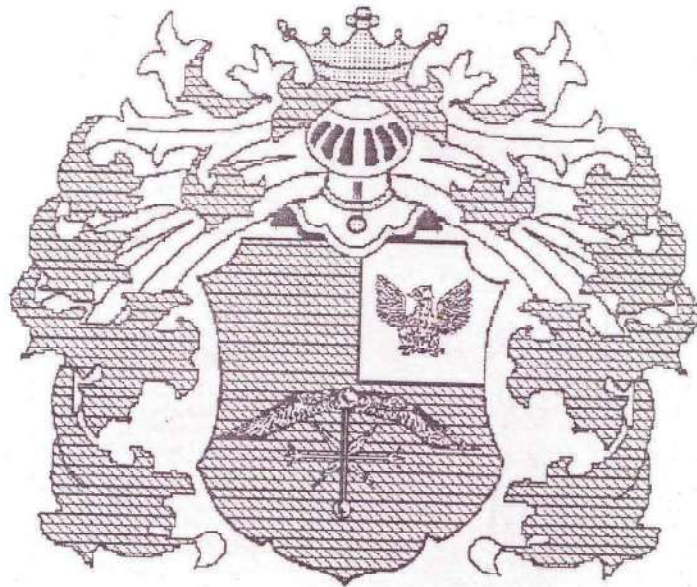


Die VERLOBUNGSFEIER

Die feierlichkeiten wurden im hause rhun abgehalten und waren wie erwartet, ein besonderers ereignis in der geschichte erkenfara's. selbst einer der elementare, thur orxam hat den weiten weg gemacht, um dieser festivitat zu frohlen. nur ein unerwartetes ereignis bei ankunft der gaste trubte die allgemeine heiterkeit. denn alle edlen aus rhun schienen den palast verlassen zu haben. noch nicht einmal dienstpersonal war anwesend. das alles bei eisiger kalte. bei stundenlangen warten auf die gastgeber, wurde alter traditionen entsprechend, derweil in dem provisorischem lager, ein kleines mahl zu sich genommen und dem landesgetrank xeth zugesprochen. selbst thur orxam, das erdelementar, war dem nicht abgetan. doch nach nichtallzulanger zeit, gelang es den gastgebern, sich durch die kaltesturme in den koniglichen palast zu kampfen. man begrusste sich und warmte derweil die erkalteten knochen. etwas spater als sich die gemuter erwarmt hatten, wurde das zukunftige brautpaar der offentlichkeit vorgestellt. danach beging man ein furstliches mahl bestehend aus den landesublichen zutaten. im anschluss begann der gemutliche teil der festivitat. man unterhielt sich sehr gut bei musik bis in die fruhen morgenstunden.

so geschehen im jahre iif der 3.aera

פּוּרְטַנְטֵן דער דריטער זעקסטער יאר



Aus dem Reiche Theostelôs

Neues aus Theostelos

.... So verging der Sommer auf Erkenfara und der Herbst kündigte bereits die herannahende, gestrenge Zeit des Winters an. In Theostelos entstanden neue, prächtige Bauten. An den Grenzen des Reiches wurden Burgen und Festungen errichtet und innerhalb dieser Grenzen trugen die Bewohner ihren alltäglichen Überlebenskampf mit der Natur und dem Schicksale aus. Es wurde gesät und geerntet, es wurden Kinder geboren, prächtige kleine Jungen, die dereinst als Krieger vielleicht ihr Blut für die Götter und die gerechte Sache ihrer Könige und ihres Kaisers opfern werden, und hübsche kleine Mädchen, bereit dereinst ebenfalls Leben zu schenken und mit aller Kraft einer Mutter zu erhalten.

Es wurde Winter und es kam der Frühling ins Land; die Menschen hörten Gerüchte von Befreiungskriegen und der Existenz des Xety im Warga-Massiv. Dies alles kümmerte Land und Leute recht wenig, spürte man doch nichts davon. Die Steuern und Abgaben waren nicht erhöht worden und die Söhne bei ihren Eltern geblieben. Ja es waren friedliche Tage für das Reich Theostelos dessen Bewohner. Auch für die Oger des Landes, die dem abgesetzten Herrscher der Dynastie politisches Asyl angeboten hatten. Hierbei stieß die diskriminierte Minderheit der Oger bei den Adligen des Reiches Theostelos auf taube Ohren und wer weiß, was den armen, gehetzten Monster in Theosophia widerfahren wäre, bei all den gierigen Göttern und ihrem Bedarf an wertvollen Opfergaben.

Ein neuer Sommer kam und ging. Der Herbst löste diesen langsam und fast unmerklich ab. Hier nun erreichte viele Familien im Reiche die Todesbotschaft von Audvacar und die Nachricht, daß der Kaiser von seinem Befreiungskrieg siegreich heimgekehrt sei; und das er einen großen Reichstag abzuhalten gedenke und zwar in Askatia, der Stadt seines Reichsstadthalters Fürst Innozent 93., welche er zur Festung ausbauen ließ.

Was war geschehen? Außerhalb der Grenzen des Reiches war es weniger idyllisch und friedlich geblieben. Eine an Männern achtfach überlegene Streitmacht eines fremden Reiches hatte das kleine Truppenkontingent des Reiches auf Audvacar angegriffen. Die tapferen Krieger stellten sich dieser immensen Übermacht zum Kampfe, und Gerüchten zu Folge soll die kleine Schar der Fußtruppen viele Stunden lang das Feld behauptet haben, doch Krieger für Krieger fiel der Flut der Gegner zum Opfer, bis nur noch eine kleine Reiterschar ausharrte. Auf dem Rücken ihrer Pferde wollten sie sterben und mit letzter, verzweifelter Wut ritten sie ihre letzte todbringende Attacke. Sie fegten durch die Reihen des Gegners, doch wie der Wind sich im Kornfeld verliert, so erstarb auch dieser letzte Ansturm. Die Schlacht war geschlagen und zweidutzend Hundertschaften des Gegners würden nie mehr ihr Heimatland erblicken.

Kahar Takim, Kugellocke der Harmlose, Don Rodriguez el Valdez und der Magier Dolfin hatten inzwischen die Insel Ashidba friedlich befreit und Don Rodriguez el Valdez den Älteren an Bord der Flotte gebracht, als ein Bote in das Lager des Kaisers eritten kam und berichtete, daß die gesamte Streitmacht Avallons auf dem Wege zu dieser Insel sei, um sie erneut und diesmal endgültig, Stärke zeigend zu besetzen. Der Generalstabb legte dem Kaiser dar, daß die zur Verfügung stehenden militärischen Mittel niemals ausreichen würden, um diesen Feldzug siegreich zu beenden. Daher wurde die Insel Ashidba aufgegeben und die Heimfahrt angetreten. Die Bewohner der Insel verabschiedeten die kaiserliche Flotte traurigen Herzens, wußte man doch, daß nun erneut kein Bierfaß sicher war vor den Hän-

den der herannahenden avallonischen Besatzer.
Aus diesen Tagen stammt das Lied eines ashidbischen Fischers und
Biertrinkers:

Hell waren die Tage
voll die Fässer,
lang die Gelage, und
vergessen die avallonischen Hecher.

Becher um Becher wurde gezischt
der Kaiser saß beim Voke am Tisch.
Jetzt sind die Tage vergangen
der Himmel weinend Wolken verhangen.

Avallon kehrt nach Ashidba zurück,
da spielt jeder Schankwirt verrückt.
Theostelos zum Schwimmen zu weit weg,
ihr Götter laßt unser Bier unentdeckt.

Die schnellen theostelosischen Schiffe erreichten schon bald die
heimischen Küstengewässer. Der Kaiser sandte Kugellocke den Harmlo-
sen als Vorboten nach Askatia, um dort sein Kommen anzukündigen
und um den Reichstag vorzubereiten. Der Kaiser selbst hielt noch
eine kleine Weile Ausschau nach einem verlorenem Beiboot, was auch
immer das zu bedeuten hat... .

Gerüchten zu Folge sollen sich weit über ein Dutzend Edle und Weise
zu diesem Treffen einfinden. Eine wahrhaft vornehme Gesellschaft
wird sich am dritten Tag des Monats Hawar versammeln, um über die
künftigen Geschicke des Reiches zu entscheiden.

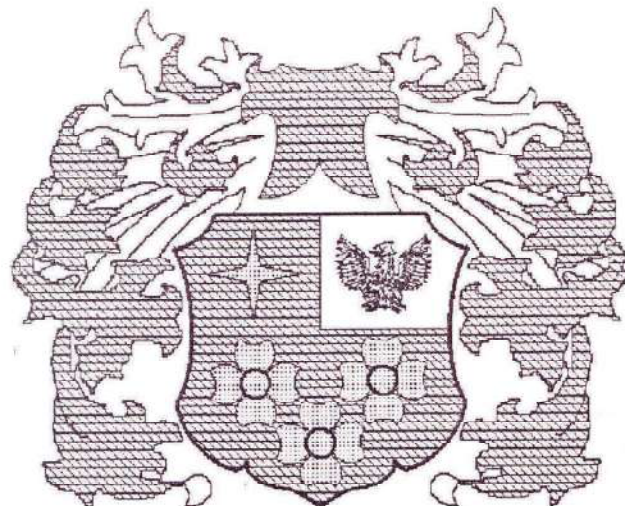
Mögen die Weisen und Edlen wahrhaft leuchtende Beschlüsse fassen,
auf daß das Wohl und der Glanz unseres stolzen Reiches und Volkes
sich mehren solle.

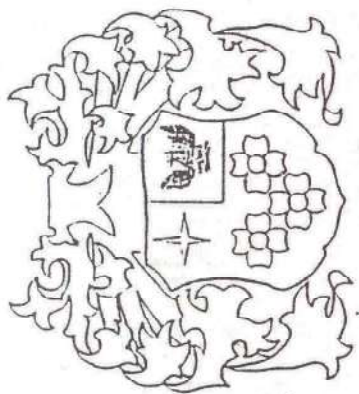
Ehre sei Kalisti und den Göttern

- Kahar Takim K.T.

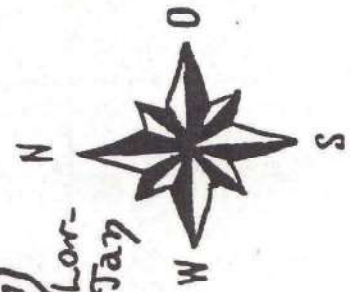
(niedergeschrieben von Jean-Caspar Feradin, dem ersten Hofschreiber
zu Theosophia.)

Kultur der Provinz Askatia





Theostelos im Nord-Osten:
Die Provinz Ashatia



KARTE V. INNOZENT 93

Theostelos im Nord-Osten: Die Provinz Askatia

Der größte Teil der Provinz Askatia besteht aus ausgedehnten Laubwäldern und Hochland. Auf dem kontinentalen Teil der Provinz (auch Westprovinz) gibt es nur eine Region ganz im Nordwesten, zwischen der Nebelwand und dem Grenzfluß Lug, die aus Tiefland besteht. Hier herrscht Steppe vor, und aus dieser Gegend kommen kleine, zottige, aber robuste und temperamentvolle Pferde. Für das Heer sind sie ungeeignet, denn sie sind zu klein. Aber für Bauern sind sie genau richtig.

Entlang der Küste der Westprovinz zieht sich zu großen Teilen ein mächtiges Massiv hin, welches Nebelwand genannt wird. Aus mysteriösen Gründen ist das Massiv fast das ganze Jahr hindurch in einen schier undurchdringlichen Nebel gehüllt. Ganz im Nordwesten der Nebelwand erhebt sich ein Gebirge weit über die Nebel hinaus. Und auf dem Gipfel eines der höchsten Berge befindet sich Burgheim, die Ordensburg der Kreisritter.

Der Grenzfluß Lug wurde oben schon erwähnt. Er bildet die Grenze zwischen der Westprovinz und dem Reichsland. Der Lug entwässert die Tiefebene und im unteren Bereich hat er sich durch das Hochland gefressen, so daß er direkt in den Skjöll-Sund mündet.

An den Ufern des Skjöll-Sund lebt ein Menschenschlag, der ganz vom Fischfang und der Seefahrt lebt. Sie benutzen an liebsten Langboote, die gerudert werden. Früher pflegten sie die gesamte Küstenregion zu terrorisieren. Heute sind sie befriedet, und die Friedfertigkeit wurde ihnen mit Schwert und Axt in jahrzehntelangen Feldzügen eingebleut.

Folgt man dem Grenzfluß Lug Richtung Landesinnere und folgt seiner Richtung auch über sein Ende hinaus, so trifft man irgendwann auf den Fluß Ranyg, dessen mächtiger Seitenarm die Grenze zwischen Reichsgebiet und der Provinz Askatia mitten im Wald von Autira bildet. Dieser Seitenarm im Süden und ein Seitenarm des Wisstradd im Norden bilden die Grenze zur Domäne von Kreisheim. In der Stadt Kreisheim befindet sich das Urheiligtum. Hier werden Teile des Urkreises aufbewahrt, hier befindet sich das mächtigste Orakel und die älteste und beste Priesterschule der Provinz Askatia. Lehensherr über Kreisheim und seiner weit ausgedehnten Umgebung ist Vladimir, der Bewahrer des Kreises.

Verlängerte man den Nebenfluß des Ranyg, so träfe man nach einer Weile auf den Fluß Wisstradd. Entlang dieser Linie und dann weiter entlang des Flusses verläuft der Rest der Grenze zwischen Reichsgebiet und der Westprovinz. Der Name Wisstradd kommt aus dem einfachen Volke und heißt schlicht und einfach "Wasserstraße". Und darum handelt es sich bei diesem Fluß, der manchmal auch "der große Fluß" genannt wird. Der Fluß Wisstradd ist nämlich der Wasserweg, von dem aus große Teile des Hinterlandes des Reiches im Ostteil versorgt wird.

Folgt man vom Mündungsbereich des Wisstradd aus der Küste nach Nord-Osten, so kommen wir zur Drachenspitze. Der Name kommt zum Teil von der Form dieser Landspitze, die entfernt an einen Drachenkopf erinnert, zum anderen Teil von einem Bewohner, der später beschrieben wird. Dieser viele hundert Kilometer langer Landzipfel der Westprovinz ist das Lehensgebiet von Sir Cedrick, der vom Fürsten persönlich aufgrund seiner tapferen Taten zum Kreisritter geschlagen wurde. Verbunden mit der Ernennung zum Kreisritter war die Vergabe der Drachenspitze als Lehen mit der Stadt Noron als Stammsitz. Berühmt ist die Stadt Noron wegen ihrer Bewohner, die alle für ihre Gelassenheit und ihre Eigensinnigkeit bekannt sind.

Südlich der Drachenspitze befindet sich die Teer-Insel, die aufgrund ihrer Vorkommen von Teer und Steinöl wichtig ist. Das Teer

ist sehr wichtig für den Schiffsbau und das Steinöl wird verwendet für Katapulte: Lappen und Tücher werden damit getränkt und dann auf den Gegner katapultiert. Ansonsten ist das Steinöl absolut unnütze: Man kann es wegen des Gestankes nicht in Lampen benutzen, man kann es nicht trinken, und man bekommt es nicht von den Händen hat man es einmal angefasst. Überwiegend besteht die Insel aber aus Wiesen und Feldern, die die Teervorkommen umgeben und abseits derer für einen ständigen, süßen Duft sorgen, der im Frühling und im Sommer den Gestank des Teers und des Steinöles übertrumpft. Wegen den kriegswichtigen Produkten gehört die Insel selbstverständlich zum Reichsgebiet.

Direkt gegenüber der Stadt Noron, nur 300 km entfernt, befindet sich die Festung Morageb, Stammsitz des Festungsherrn Kugellocke der Harmlose, der ein immer gern gesehener Gast des Fürsten ist. So mancher Kreisritter arbeitet für ihn, und so mancher Bauer hat in Askatia geholfen und aufgrund der besonderen Agrartechniken eine Hungersnot verhindert.

Soviel zur Westprovinz. Wenn man von Noron aus in See sticht, und hat man die Straße von Iskus überquert, so taucht sehr schnell wieder Land auf. Hierbei handelt es sich um die Küste des Inselreiches, im einfachen Volksmund auch Insel Askatia genannt. Ein Zwischenpunkt der großen Handelsrouten ist die Stadt Askatia, die neuerdings weitere Befestigungsanlagen und Stadtmauern bekommen hat und zusätzlich eine mächtige Festung, die über der Stadt thront.

Eine Hochlandmassiv teilt die Insel Askatia (also das Inselreich) in zwei Hälften. Dieses Massiv heißt Kassons' Rücken, oder auch nur das Rückenmassiv. In der Vorstellung der Inselbewohner ist das Rückenmassiv ein Teil des Rückens des Meeresherrn Kasson, der im Meer schwimmt und dessen Rücken aus dem Wasser hervorschaut.

Südlich des Rückenmassivs erstreckt sich ein großer Wald über hunderte von Quadratkilometern. Der Wald auf der Insel ist eher Sonnendurchflutet und nicht ganz so unpassierbar wie der Wald von Autira. Das Volk, das hier lebt, ist freiheitsliebend. Es hat nichts mehr, als den Krieg. Und doch sehen sie die Notwendigkeit des Kampfes, denn um in Frieden leben zu können, muß man zum Kampf und zur Verteidigung des Vaterlandes bereit sein. Und gerade hier wird diese Philosophie deutlich, wurde dieses Stammland des Fürsten Innozent 93. in der Geschichte wiederholt überfallen, geplündert und niedergeschlagen. Dies ist die ewige Befürchtung der Bewohner. Um dies aber zu verhindern melden sich von ihnen besonders viele zu den Waffenübungen der Milizen, zur Reichsarmee, und besonders viele sind als Kreisritter geeignet. Wehrhaftigkeit und erbitterter Widerstand gegen jeden Feldherren und Eindringling ist eine Tradition, und der Krieg gegen sie ist eine Tugend, die bei einigen schon fast etwas heiliges hat.

Ganz im Süden der Insel geht das Land in eine Kette aus kleineren Inseln über. Dies ist die Region von Lor-Tan. Lor-Tan ist eine kleine Region mit Sonderrechten, die sich für den Fürsten von Askatia als Schutzherrn entschieden hat. Auf den Inseln von Lor-Tan leben nur wenige Menschen, hauptsächlich Fischer. Doch unter dem Wasser leben die Nixen und Fischmenschen zusammen mit Delphinen und anderen Meeresbewohnern. Hier herrscht Harmonie, denn von Krieg und Intrigen ist man hier weit entfernt. Der direkte Vertreter des Fürsten, meist ein Fischmensch, manchmal eine Nixe, übt hier die eigentliche Gewalt aus. Der Meereskönig, wie dieser Vertreter von dem Seevolk genannt wird, haust in einem prächtigen Palast, der aus unzähligen Muscheln gebaut wurde, von denen jede einzelne nur aus Perlmutter zu bestehen scheint. Wer hier die wahre Macht ausübt ist eigentlich weniger wichtig für den Fürsten, da aufgrund der Unterschiede zwischen den Menschen und den Seevölkern kein Konflikt auf-

treten kann. Das Abkommen zwischen den Meeresvölkern und dem Fürsten besteht darin, daß im Gebiet von Lor-Tan nur eine kleine, festgelegte Anzahl von Menschen leben darf, und die Seevölker brauchen keine Zölle zu entrichten. Als Gegenleistung kultivieren sie einen nahrhaften Seetang, von dem sie einen gewissen Anteil den Witwen und Waisen von Fischern und Seeleuten zukommen lassen.

Nördlich des Rückenmassivs breitet sich eine weite Tiefebene aus, die von ihren Bewohnern die Spill-Marschen genannt werden. Dieses Volk, das den reichen Boden der Marschen intensiv bearbeitet, ist bekannt für seinen Gemüseanbau. Trotz der großen Menge an Gemüse werden aus den Spill-Marschen große Getreidelieferungen in das gesamte Reich verschifft, ebenso wie reiche Rinderherden. Dort ernähren sie die Bevölkerung der großen Städte des Reiches. Und doch werden die Spill-Marschen immer wieder heimgesucht von großen Sturmfluten, die den Reichtum und die Arbeit von vielen Jahren vernichten. Der Meeresherr Kasson wird besonders intensiv verehrt, und die Ehrfurcht vor dem Wasser ist hier besonders groß. Die Menschen hier sind alle groß gewachsen. Sie haben eine besondere Art von Humor. Sie nehmen Fremde nur zögerlich auf, doch Freundschaft und Gastfreundschaft ist etwas heiliges. Und eher wird ein Bewohner der Spill-Marschen eine Kuh verkaufen als einen guten Freund in Stich zu lassen. Es sei noch anzumerken, daß die Bewohner der Marschen zum Kampf die gleiche Einstellung haben, wie die Bewohner im Süden der Insel.

Das Wappen v. Fürst Innozent 93.

Stadthalter d. Reiches Theostelos und Bruder d. großen Kreises:

Im rechten oberen Viertel des Schildes befindet sich das Abbild des Phoenix. Es symbolisiert die geistige Unabhängigkeit der Provinz, die sich nur sehr ungerne fremde Dogmen oder Systeme aufdrängen läßt. Eine gewisse Eigenbrötlerei läßt sich nicht verkennen. Dies steht nur scheinbar im Widerspruch mit dem Aspekt der Reichseinigkeit. Diesen findet man im linken, oberen Viertel des Schildes. Es zeigt das Abbild eines Sternes. Dieser Stern ist ein Abbild des Sternes aus dem Reichswappen. Es ist zunächst einmal das Zeichen dafür, daß die Provinz Askatia zum Reiche Theostelos gehört. Es soll die Verbundenheit von Provinz und Reiche darstellen. Beide sind auf gedeih und verderb miteinander verbunden.

Der Phoenix und der Stern scheinen sich gegenseitig zu kontradiktieren, doch in der Tat besteht die Provinz zwar auf ihre Freiheiten, fühlt sich aber in ebenso großem Maße der Reichseinheit verbunden, solange das Gleichgewicht der Macht ausgewogen ist.

Die untere Hälfte des Schildes zeigt drei Blumen. Dies sind die drei Blüten der sog. Kurienranke, die genau einmal im Jahr blüht. Zu diesem Zeitpunkt bringt die Ranke gleichzeitig genau drei Blüten hervor, die nach genau drei Wochen wieder alle zur gleichen Zeit verblühen. Diese Blüten der Kurienranke sind das Symbol für den ersehnten Gleichklang von Idee, Gedanke und Tat (siehe auch Kreisbuch Kap.1) und wurde deshalb in das Wappen aufgenommen.

Näheres zur Kurienranke:

Die Kurienranke ist eine im Reiche Theostelos nicht gerade häufig vorkommende Pflanze. Sie bevorzugt die etwas lichtereren Wälder von Autiro im Nordenosten von Theostelos, und auch dort eher die geschützte und regenreichen Waldregionen südlich der Nebelwand. Da sie eine Ranke ist, wächst sie nur an Bäumen und Felswänden, die

ihr eine Stütze geben. Die Kurienranke wächst nur sehr langsam, und große Pflanzen sind immer sehr alt, einige bis zu 200 Jahren (!). Aufgrund ihrer Empfindlichkeit findet der Suchende sie meist in den Innenhöfen der größeren Heiligtümer. Dort werden sie von den Brüdern behütet und gepflegt. Eine große Kurienranke ist immer ein Zeichen für die Ehrwürdigkeit eines Heiligtums. Es soll die die Gläubigen immer daran erinnern, wie zerbrechlich nicht nur die Ranke, sondern auch der Mensch ist. Einmal im Jahr dann erblüht die Pflanze für drei Wochen.

Die Kurienranke bildet dann immer genau drei Blüten mit jeweils vier Blättern (siehe Wappen). Ihre Farbe scheint sich je nach Lichteinfall zu verändern. Morgens und abends nimmt sie eine recht sanfte, honiggoldene und fast zart-durchscheinende Tönung an. In der starken Mittagssonne wechselt ihre Färbung zu einem kräftigem Gold. Und von ihrem leichten, honigsüßen Duft heißt es, er hätte schon so manches krankes Herz geheilt und tiefe Wunden geschlossen. Doch leider hat all dies nach drei Wochen ein Ende; dann nämlich verfärben sich die Blüten bis sie scheinbar ganz aus Silber bestehen. Wenn dieses Stadium erreicht ist, fallen die Blüten kraftlos zu Boden. Doch haben sie weiterhin eine mythische Wirkung: der, der ein verblühtes Blütenblatt findet, darf es behalten. Für ein Jahr, bis zum nächsten Erblühen, beschützt die Pflanze das Heim der Aufbewahrung, und die Bewohner müssen keine Krankheit, kein Feuer, keine Dürre und kein Unglück fürchten.

Da die meisten Kurienranken sich innerhalb der Heiligtümer befinden, gehen die Blätter so gut wie immer an die Bruderschaft. Es ist daher eine umso größere Ehre für den Finder, wenn er eine wilde Ranke in den Wäldern gefunden hat.

Lassen wir nun den Kreisritter Ekkibert in einem Brief an seinen Meister zu Wort kommen, den er aus Anlass seines Fundes einer Kurienranke schrieb:

Briefe aus der Provinz

Seid begrüßt, oh ehrwürdiger Meister und Bruder der Kreisritterschaft! Wie Ihr wißt befinde ich mich schon seit Jahr und Tag auf der Wanderschaft, um nach unseren Regeln die Gerechtigkeit zu verbreiten. Doch muß ich Euch gar wunderbares berichten, was mir widerfahren ist. So lest nun meine Geschichte:

Ich befand mich mit meinem treuen Ross Kunibert auf dem Weg in das Heiligtum von Kreisheim. Ich kam gerade aus einem Dorfe auf der Nebelwand und ritt hinab die steilen Wege entlang schroffer Schluchten, die mit sanften, bewaldeten Abhängen wechselten. Ich befand mich in einer gar einsamen, aber nichts destotrotz wunderbaren Umgebung. Eines morgens aber, es lag noch tiefer Nebel in den Schluchten und Senken, so daß ich reichlich wenig sehen konnte, kam ich durch unglückliche Umstände vom Weg ab. Kunibert, mein treues Ross, trug mich mit geschick über die gefährlichsten Pfade. Doch muß zugeben, daß ich immer tiefer in den Nebel kam und so immer weiter vom Weg abkam. Ich fand mich schließlich in einer Region wieder, die mir völlig unbekannt war. Kein Vogel und kein Tier ließ sich blicken, noch fand ich irgendwelche Spuren. So irrten wir tagelang durch den Nebel, und ich verstand nun, warum die Nebelwand ihren Namen hat.

Schließlich fand ich über einer Schlucht mit einem rauschendem Bergfluß eine sehr alte Hängebrücke. Ich beschloß sie nach einer Prüfung zu benutzen. Als ich aber, Kunibert führend, sie überquerte, brach sie zusammen. Alles woran ich mich dann noch erinnern kann ist, daß ich auf einer Lichtung wieder aufwachte. Auf der

Lichtung stand eine mächtige Eiche und, ich traute kaum meinen Augen, eine riesige Kurienranke. Als ich näher trat, tat sich ein heller Kreis mitten in der Luft auf, den ich durchschritt. Ich wurde in andere Sphären gebracht und mußte eine Mission erfüllen, von der ich nicht berichten darf.

Als ich wieder zurück durfte, wurde ich zurück auf meinen eigentlichen Pfad versetzt. Ich hatte ein einfaches Leinengewand an, ein Schwert in der einen, einen Kurienblüte in der anderen Hand. Dies waren Geschenke der Götter, denn in ihren Sphären hatte ich verweilt.

Ich wanderte, nun leider zu Fuß, den Weg entlang. Ich muß wohl sehr ausgemergelt ausgesehen haben, denn ich wurde mehrmals überfallen. Doch wie oft ich auch verletzt wurde, jedesmal verheilten die Wunden innerhalb kurzer Zeit. Und es gelang mir auch so mancher glücklicher Hieb. Wie durch Intuition blieb ich nun immer auf dem rechten Pfad. Auch wurde ich überall, obwohl nicht erkennbar als Kreisritter, gastfreundlich aufgenommen. Kranke, die ich besuchte, fühlten sich besser und Unzufriedene fanden ihr Gleichgewicht. Überall wo ich mit der Kurienblüte hinkam wurde ich ehrfürchtig bestaunt.

So habt Ihr nun meine Geschichte gehört. So wie Ihr diese Ereignisse gelesen habt werde ich sie noch einmal beim nächsten Treffen aller Kreisritter in zwei Jahren schildern. Seid versichert, das Schwert und die Blüte sprechen ihre eigene Sprache und werden überzeugender sein als alle Worte!

Religion: von der Fastenzeit:

Die Bewohner der Provinz Askatia sind wie alle normalen Menschen. Sie kennen Freude & Ärger, Haß & Liebe, Glück & Unglück, Lebensfreude & Besinnung. Der Aspekt der Lebensfreude wird durch die religiösen Feste der Götter des Großen Kreises abgedeckt, ebenso wie der Aspekt der Besinnung. Doch sind dies alles Feste der Götter.

Der Mysterienkult des großen Kreises hat keine eigene Festtage. Da die Götter ein Bestandteil des großen Kreises sind, wird auf ihren Festtagen in gewisser Weise auch der Große Kreis mitverehrt, so daß eigene Festtage eigentlich nicht notwendig sind. Aber... die Ausnahme bestätigt die Regel.

Die einzigen "Festtage" die ganz speziell dem Großen Kreis gewidmet sind, fallen in genau die Zeit, wenn die Kurienranke erblüht (s.o.). Eigentlich kann man hierbei nicht von Festtagen sprechen, da die drei Wochen während des blühen der Kurienranke eine Fastenzeit ist. Während dieser Zeit muß jeder Gläubige Enthaltensamkeit üben und darf keine feste Nahrung zu sich nehmen. Wer es sich leisten kann, der wird in dieser Zeit nicht arbeiten sondern sich täglich zum Kreishaus begeben um sich dort von den Brüdern unterweisen zu lassen. Die Unterweisungen folgen stets dem gleichen Muster: Zuerst Gesänge aus dem Kreisbuch. Dann folgt das allgemeine Vorlesen von Texten aus dem Kreisbuch mit Predigten. Dann folgt in kleineren Gruppen die Unterweisungen, wie man das Kreisbuch zu interpretieren hat. Nachmittags muß man dann das erlernte auf einer spirituellen Ebene während einer mehrstündigen Meditation umsetzen. Nach Möglichkeit setzt sich dies die ganzen drei Wochen fort.

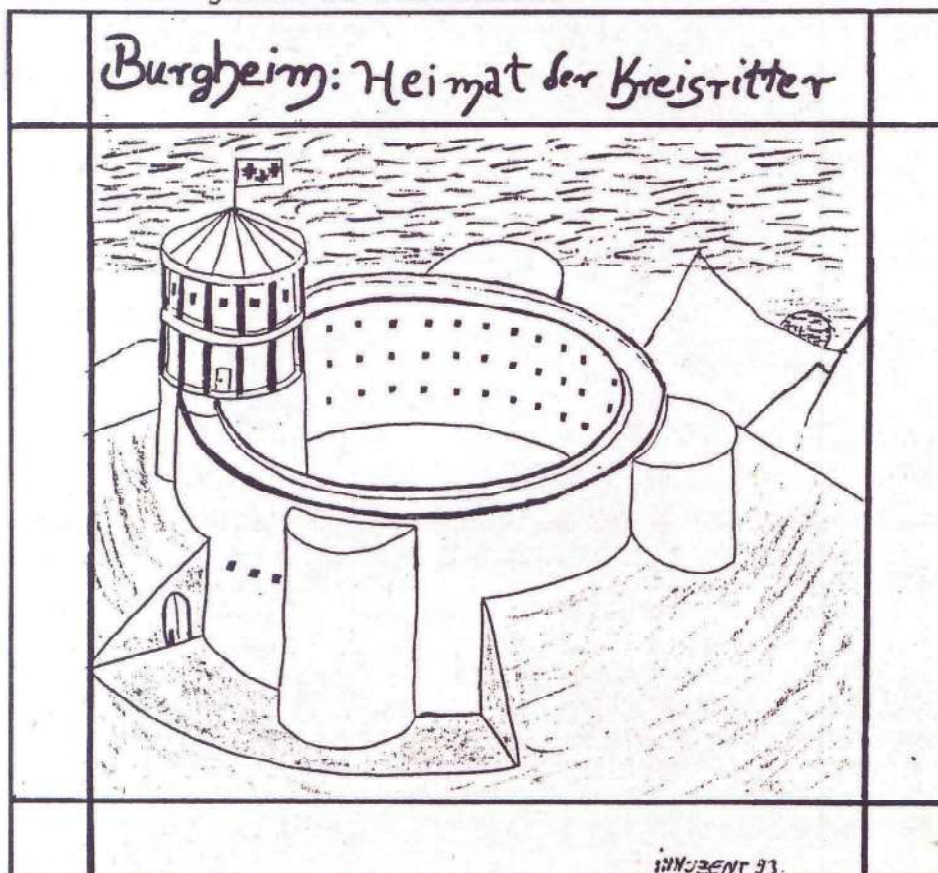
Jeder guter Gläubige bekommt im Laufe der drei Wochen eine oder mehrere Visionen, in denen sich der Kreis offenbart. Schreiber notieren alle wichtigen Orakelsprüche (natürlich nur die der Priester) zur späteren, mystischen Auswertung.

Ziel dieser Fasten-, bzw Besinnungszeit ist es, über Idee, Gedanke und Tat zu meditieren, um sich innerlich zu besinnen und Kraft für

das folgende Jahr zu sammeln. Natürlich offenbart sich hierbei auch der Große Kreis und meist mehrere Götter gleichzeitig.

Burgheim - die Heimat der Kreisritter

Burgheim; so lautet der Name für die Ordensburg aller Kreisritter. Sie befindet sich hoch oben im Gebirge, auf einem der höchsten Gipfel im Nord-Westen der Nebelwand. Ein Wanderer bräuchte zu Fuß etwa 10 Tage von Kreisheim aus, um Burgheim zu erreichen. Denn beschwerlich ist der Weg durch den Wald, mit unbekanntem Gefahren und fast undurchdringlichen Pfaden. Beschwerlich sind die Pässe, die nur auf schmalen, kurvenreichen und nie enden zu wollenden Wegen zu überqueren sind. Hat der Wanderer endlich Wald und Berge überwunden, und hat er auch den Gipfel bestiegen, auf dem er die Burg zu finden erhofft, so ist er endlich am Ziel seiner Suche, denn vor ihm erhebt sich Burgheim, die mächtige Burg der Kreisritter. In weiter Ferne könnte er die Sonne sehen, wie sie entlang einer Bergwand langsam in der Dunkelheit verschwindet und die schneebehangenen Gipfel und Berghänge in ihr blutrotes Licht taucht, wenn er nur nicht so aufgeregt wäre. Hinter den hohen Mauern der Burg vermag er das Klirren von Waffen zu hören oder aus Fenstern eine rege Diskussion. So begibt sich der Wanderer entlang der aus mächtigen Granitquadern gebauten Burgmauer zum Tor, welches vier Mann breit und vier Mann hoch ist. An den Torflügeln, die aus dickem Bronze bestehen und reich verziert sind, bemerkt er einen Türklopfer aus Eisen, den er schließlich benutzt um Einlaß zu begehren. War der Wanderer gerade eben noch ein Träumer und Visionär, so ist er nun auf dem Boden der Tatsachen geholt. Der Wanderer kommt schließlich nicht aus dem Adel, er ist auch kein Priester, und schon überhaupt kein ein Kreisritter. Pech gehabt! Nicht jeder darf die Ordensburg betreten, und nur oben genannte Stände haben überhaupt das Recht, die Hallen von Burgheim zu bestaunen.



Um trotzdem einen kleinen Eindruck vom Innern der Burg zu bekommen, beobachten wir nun einmal den Ritter Ekkibert, der nach seinen Erlebnissen (s.o., Briefe aus der Provinz) nach Burgheim zurückgekehrt ist.

Ekkibert, der Kreisritter, steht morgens mit dem Sonnenaufgang auf. Zunächst wird er sich in die Essenshalle begeben, wo er ein einfaches Mahl aus Haferbrei und Apfelmus zu sich nimmt. Frisch gestärkt kleidet er sich für sein tägliches Waffentraining im Innenhof mit Schwert, Lanze und Bogen. Ekkibert ist gut in Form und auch seine Trainingspartner, denn sie müssen nur dreimal zum Wundheiler. Trotz Übungswaffen aus Holz und normaler Rüstung ist das Training hart und gefährlich. "Gelobt sei, was hart macht", so die Devise des Großmeisters des Ritterordens. Nach den morgendlich Übungsstunden wird der Edle Ekkibert den Übungsplatz verlassen und dafür die "Wasserhalle" aufsuchen. Diese befindet sich irgendwo im Kellerkomplex der Burg, soweit unten daß selbst bei einem Gewitter nicht der geringste Laut von der Oberfläche zu hören ist. In der Wasserhalle befindet sich ein großes Becken, etwa hüfttief und in den Boden eingelassen. An den vier Ecken des Beckens befinden sich jeweils einfache Statuen von Delphinen, aus deren Maul eine Fontäne das Wasser im Becken ständig auffrischt. Ekkibert tut hier etwas für sein Wohlbefinden; er badet nämlich in dem eiskalten Gebirgswasser des Beckens. Dies reinigt nicht nur seinen Körper, er nimmt hier gleichzeitig eine spirituelle Waschung vor, womit er dem Schutzgott der Provinz, den Meeresherrn Kasson, und dem lebenswichtigen Element Wasser seine Ehrerbietung erweisen will. Zusätzlich wäscht er spirituell seine Gedanken von allem Bösen rein.

Nachdem der gute Ekkibert auch dies erledigt hat, begibt er sich wieder in die Essenshalle. Hat jeder Ritter noch individuell gefrühstückt, so treffen sich nun alle Ritter und alle Bewohner von Burgheim zu diesem gemeinschaftlichem Mahl. Die Sitzordnung spielt eine wichtige Rolle, denn sie ist nach dem Alter und Ansehen des Ritters geordnet. Der Ordensmeister sitzt zusammen mit vier Waffenmeistern und drei Kreispriestern am Kopf der langen Tafel. Je angesehenener der Ritter, desto näher darf er beim Ordensmeister Platz nehmen. Aufgrund seiner Erlebnisse darf Ekkibert direkt neben den Waffenmeistern sitzen, was eine riesen Ehre für ihn ist. Schließlich leitet der Großmeister das Mahl ein, indem er ein Dankesgebet spricht. Während des Essens steht der Reihe nach jeder Ritter auf und spricht einen Vers aus dem Kreisbuch, der ihm besonders viel bedeutet. Als Ekkibert an der Reihe ist, zitiert er (Kap 2, Vers 10 aus dem großen Kreisbuch) "Doch der Kampf geht weiter", womit er sagen will, daß er als Kreisritter immer gegen das Böse kämpfen wird.

Nach dem Mittagmahl haben sich die Ritter eine Pause verdient und sie halten eine ruhige Mittagspause. Ekkibert begibt sich in seine Kammer und hält einen Mittagsschlaf. Am frühen Nachmittag geht er dann der Muße nach. Er trifft sich mit anderen Rittern und diskutiert mit ihnen über neue Waffentechniken, Reichsentscheidungen, den Dunklen Tetraeder, aber auch über religiöse Fragen. Dies wird dann und wann unterbrochen von Lesungen der Rechtsgelehrten, denn alle Kreisritter dürfen, ja müssen sogar, richterliche Funktionen ausüben. Ekkibert geht heute in eine Lesung über Besitzrecht, denn auf seiner Reise mußte er einen Streit über die Wasserbenutzung

zweier Nachbarn schlichten.

Am frühen Abend muß Ekkibert Wache halten. Er ist eingeteilt für die Bewachung des Tores. So sitzt er also zusammen mit einem halben Dutzend anderer Kreisritter in der unterirdischen Eingangshalle. Auf der einen Seite sind die Tore nach draussen, auf der anderen Seite die Tore zum Innenhof der Burg. Hier unter der Erde sind große Teile der Stallungen untergebracht, und an der Decke befinden sich Schießscharten. Die ganze Halle ist konstruiert, um unerwünschte Eindringlinge nach allen Erkenntnissen der Kriegsführung auszuschalten. Im Moment herrscht aber Frieden, und deshalb wird die Eingangshalle zu friedlichen Zwecken benutzt. Hier werden die Ehrenträger und Gäste provisorisch willkommen geheißen, hier werden Wagen mit Versorgungsgütern be- und entladen, in den Stallungen werden die Pferde untergebracht. Ekkibert braucht heute keine besonderen Vorkommnisse zu melden, außer einem einzelnen Wanderer, der an dem Haupttor abgewiesen wurde.

Endlich, am späten Abend, ist Ekkiberts Wache vorbei. Er geht wieder in seine Kammer und entscheidet, daß er heute meditieren will. Er begibt sich dazu in die "Halle der Stille". Diese Halle befindet sich im höchsten Turm der Burg, direkt unter den Räumen des Großmeisters und seiner Vertreter. Auf dem Boden und an den Wänden sind Mosaiken angebracht, die die Kurienranke zeigen, den Meeresherrn Kasson und die anderen Götter des Reiches, dazwischen immer wieder das Motiv der Sonne. Zahlreiche offene Fenster lassen Licht und Luft herein. Wer immer sich in diesen Raum zum meditieren, der spürt miteinmal die ganze Kraft der kalten, klaren Bergluft. Das Licht sorgt, gleich zu welcher Tageszeit, immer für Entspannung und eine angenehme Beleuchtung. Wer immer hier meditiert, der wird nach nur wenigen Minuten in einen Trancezustand fallen und Visionen von Künftigem, Gegenwärtigem oder Vergangenen erleben.

Wir wissen nicht welche Vision Ekkibert hat, doch am nächsten Morgen pakt er alle seine Ausrüstung, sattelt sein Pferd und zieht wieder in die weite Welt, auf der Suche nach dem Schlüssel zu seiner Vision.

Vielen Dank an Ritter Ekkibert, der so plötzlich Burgheim verlassen hat. Wünschen wir ihm alles gute für seine Reisen. Doch nun zurück zu Burgheim:

Einige Hallen von Burgheim haben wir schon kennengelernt, doch besteht die Burg nicht nur aus oben erwähnten Hallen, die zwar wichtig sind, aber doch eben nur einen kleinen Teil der Burg bilden. Vielleicht sollte ich zunächst einiges über die Geschichte der Burg sagen. Burgheim wurde vor erst 90 Jahren gebaut, es handelt sich somit um keine sehr alte Burg. Dies hat aber den Vorteil, daß sie gleich den neusten Bedürfnissen entsprechend gebaut wurde und das die Bausubstanz noch sehr gut ist. Als sie gebaut wurde, rechnete man noch fest mit der strategischen Bedeutung dieses Ortes, doch mit dem Beginn der Expansion der Provinz Askatia verlagerte sich der strategische Schwerpunkt immer weiter nach Osten, so daß Burgheim nicht weiter ausgebaut wurde. Mit Gründung des Ordens der Kreisritter brauchte man einen Stammsitz. Burgheim bot sich geradezu an. Es war zwar sehr abgelegen, doch die daraus resultierende Ruhe und Zeitlosigkeit war nur ein Vorteil, da die Ritter so ihren Übungen ungestört nachgehen konnten.

Heute beherrscht die Burg die gesamte Umgebung, und die Dörfer in der Nähe gehören auch zur Burg. Sie müssen die Ritter mit allem Lebensnotwendigem versorgen. Dafür müssen sie allerdings keinen Waffendienst leisten und auch keine anderen Abgaben leisten. Sie sind alle freie Bauern, die dort leben und sind keinem Priester

oder adeligen Rechenschaft schuldig. Die Kreisritter sind ihre direkten Schutzherren.

Die Burg teilt sich grob in zwei Komplexe auf: den überirdischen und den unterirdischen. In dem überirdischen Komplex befinden sich die Kammern der Ritter, die Lehrsäle, die Essenshalle, die Zimmer der Meister, der Meditationsraum, u.ä. Die Oberburg (der überirdische Teil) hat kreisrunde Mauern. An der Südmauer befindet sich der "Meisterturm". Meistertum wird er genannt weil hier der Großmeister und seine sieben Gehilfen, drei Priester und vier Waffenmeister, ihre Räume haben. Direkt unter den Zimmern der Meister befindet sich die schon erwähnte Halle der Stille. Im Innenhof der Burg üben die Ritter und ihre Knapen mit ihren Waffen.

Im unterirdischen Komplex, der auch Unterburg genannt wird, befinden sich die Säle der Knapen, die Vorratslager, Waffenkammern, die Halle des Wassers, Wohnräume für die Bediensteten wie Schmiede und Steinmetze. Natürlich verfügt die Burg auch über einen gut ausgearbeiteten Kerker, in dem schon so Mancher bis an sein schnelles Lebensende geschmachtet hat. Die Gerichtsentscheidungen der Kreisritter sind gerecht, aber sehr hart...

Der Fremde

Während der Fürst Innozent 93. bei einem Jagdausflug in einem Dorfe Rast machte, hatte er eine denkwürdige Begegnung die aufgrund ihrer Ungewöhnlichkeit niedergeschrieben wurde. Der Fürst begegnete im Dorfe einer seltsamen, von Roben verdeckte Gestalt. Diese Gestalt, die Bezeichnung Wesen wäre vielleicht angebrachter, Schritt ungehindert durch alle Wachen und bot dem Fürsten einen Edlen Wein an. Dieser war ein vorzüglicher Tropfen der sonst nur Adeligen vorbehalten war.

"Geheimnisvoller Fremder!" rief der Fürst erstaunt aus, "Woher kommst du und wohin gehst du? Wer bist du und was tust du hier?"

Der Fremde sprach rätselhaft:

"Ich komme aus dem Land der aufgehenden Sonne. Aus dem Land, daß weder im Norden noch im Süden, weder im Osten, noch im Westen liegt. Ich komme aus dem Land der Mitte und trotzdem von jenseits aller Grenzen. Ich komme aus dem Land, das alle zu kennen meinen. Und doch ist eben dieses Land nur vorhanden in den Träumen oder Albträumen von denen, die mein Land entweder zu lieben oder zu hassen wissen.

Ich bin auf der langen Suche nach der Erfüllung meines Landes, nach dem Beginn der Zeit. Ich suche nach dem Ende des Nichts und dem Anfang des Seins, gegeben durch die Macht der Götter und meiner selbst. Alleine bin ich noch, doch werden sich mir bald gleichgesinnte anschließen.

Deshalb laßt mich den ersten Teil Eurer Frage so beantworten: Ich komme aus dem Nichts und gehe in das Sein. Denn nur so wird sich die Prophezeiung von dem Neunten Königreich erfüllen.

Doch nun zur zweiten Frage:

Ich bin der Haß und die Liebe, ich bin Freundschaft und Feindschaft. Die Einen fürchten mich, die Anderen mögen mich. Doch bin ich auch die Ungewissheit. Denn keiner kennt mein wahres Wesen und keiner ist mein Freund, den ich nicht dazu auserwähle. Und auch dieser wird in Ungewissheit leben müssen, solange wie ich existiere.

Mein Tun wird die festgefügte Ordnung in seinen Grundfesten erschüttern. Die Welt wird erbeben und eine neue Ordnung wird sich etablieren.

Laßt mich zu Eurer zweiten Frage diese Antwort geben: Ich bin die Prophezeiung des Neunten Königreiches. Ich bin schwach, doch auch sehr mächtig. Seid auf der Hut! Ich bin hier um diese Prophezeiung auszusprechen, und ich komme zurück, um sie zu erfüllen. Deshalb: Seid auf der Hut vor dem Neunten Königreich!

Mit diesen Worten erhob sich die Gestalt. Mit der Zeit wurde sie schemenhaft und verschwand, als hätte es sie nie gegeben. Nur die Worte blieben.

Die Urgeschichte des Landes Carmoth

In grauer Vorzeit landete an der Küste des heutigen Carmoth ein für die damaligen Bewohner seltsam anmutendes Langschiff. Es unterschied sich gänzlich von allen ihnen Bekannten. Die Krieger, die es mit sich brachte waren offensichtlich nicht zu Verhandlungen, denn sie plünderten weite Küstenstriche bevor sie verschwanden, wie sie gekommen waren, völlig spurlos. Vier Jahre regenerierte das Land, dann kamen die mächtigen Krieger zurück, aber nicht wie zuvor als Plünderer, sondern diesmal als Invasoren mit Kind und Pfeife.

Sie stießen tief ins Land vor, und es schien, daß niemand sie aufhalten könne. Bis zur Schlacht beim Sonnenhügel 4 n. Widolt, als die vereinigten Heere der Zwere, Halblinge und die Vorfahren der Kreisritter die Invasoren arg bedrängten. Die Verluste waren auf beiden Seiten furchtbar und man einigte sich im Frieden zu Servaille, einem Bergmassiv im Landesinnern, auf ein Gebiet, welches den Invasoren als Königreich gegeben wurde, mit der Vertragsklausel auf 500 Jahre keinen neuen Krieg mehr zu führen.

Die Invasoren kamen aus einer Parallelwelt, die ziemlich arm an Nahrung, Bodenschätzen und Pfeifenkraut war. Eines Nachts erschien dem Anführer des Kriegerstammes das Gesicht seines Gottes Widolt im Schlafe und forderte ihn auf, all sein Volk zu sammeln und damit in See zu stechen. Widolt versprach dem Kriegervolk reiches Land, welches sich hervorragend zur Neubesiedlung eignen würde. So brachen sie auf und Widolt schleußte sie durch die Unendlichkeit der Astralsee nach Erkenfara.

Nach der Beendigung des Krieges wurde die neue Religion erforscht und erweitert und anschließend mit der Regierung verknüpft. Der König war zusätzlich in Personalunion Hohepriester des Gottes Widolt. Es war auch die Zeit der Entdeckung und Regeneration, die dezimierten Invasoren bildeten die Oberschicht (BAUer) und die bereits dort lebenden Völker wurden bekehrt und wurden zu FAs.

Die anfangs krassen Unterschiede glichen sich im Laufe der Jahre immer mehr aus, weil manche Invasoren mit den strengen Gesetzen des Landes in Konflikt gerieten und zu FAs degradiert wurden, wiederum aber Menschen, Zwerge und Halblinge durch Heldentaten und besondere Leistungen zu BAUer und BAUsie geadelt wurden.

National sport wurde der Katzenweitwurf, was den Hunden mißfiel, den Ratten und Mäusen aber recht willkommen war. Nationalgetränk wurde das Bier, welches zuvor unbekannt gewesen war (die Zwerge waren hervorragende Lehrmeister).

Abschließend zu erwähnen wäre vielleicht noch, daß die Rassenunterschiede zwischen Invasoren und ursprünglich Ansässigen völlig nichtig geworden sind, so daß der 500jährige Frieden auch im 501. Jahr garantiert zu sein scheint, und das Volk friedlich und faul, nicht aber feige und untrainiert ist.

**Aus dem Reiche der Legende:
Magische Burgen erscheinen und verschwinden wieder**

Eines Nachts ganz in der Nähe eines kleinen Gebirgsdörfchens in Theostelos; das Dunkel der Nacht wird von Blitzen durchzogen und erhellt; es donnert, der Regen peitscht gegen die kleinen Lehmhäuser; der Sturm pfeift um die Ecken und Straßen des Dorfes. Die Eheleute kuscheln sich in ihren Betten enger als gewöhnlich aneinander; die Katzen ziehen sich in die entlegensten Winkel zurück, die Hunde heulen verunsichert und die kleinen Menschenkinder liegen regungslos und wie gelähmt vor Angst da. Schon drohen die großen Wasserpfützen, die sich schnell auf dem steinigen Grund gebildet haben, durch die Türschlitze ins Hausinnere zu dringen. Die Schwärzezeichen ächzen, knarren und biegen sich im Wind. Die Dunkeltrolle tanzen vor ihren Höhlen, die Natur zeigt ihre Macht, die Elemente sind erwacht, sie nahen heran.

Da, Ruhe kehrt ein, eher eine gespenstige Stille; und zu ihr gesellt sich ein gleißendes Licht und macht die Nacht zum Tage. Der Wald, die Felder und das Dorf, alles ist in einen hellen Lichtkegel getaucht. Die Menschen treten auf die Straße, kratzen sich an den Köpfen, starren verwundert und verängstigt in den so ungewohnt hellen Nachthimmel. Und da ist sie - "Fominyhl Zenauer", die Burg der Elementare schwebt über dem Gipfel des nahen Berges Kularemis. Erhaben und Ehrfurcht gebietend steht sie da. Eine starke, spürbare magische Aura ausstrahlend, die die Herzen der Menschen mit einem Gemisch aus Furcht und Entzücken anfüllt.

Und wie sie gekommen, ist sie wieder gegangen. Doch dort, wo sie einen Monat lang zu sehen war, funkeln des Nachts noch immer kleine magische Sternchen und direkt unter diesem Punkt wächst rasch ein den hier lebenden Menschen unbekannter Baum. Ganz aus Silber scheint er zu sein, wenn des Nachts der Mondschein darauf fällt und wunderschön. Ein Fathiri wächst heran, ein heiliger Baum, wie ihn die Menschen Erkenfaras nur noch aus alten Saen kannten. Und so beweist sich, daß die dritte Aera dieser Welt eine Aera der Wunder werden soll.

Das verloren gegangene Beiboot des Kaisers

Es begab sich zu der Zeit, da Kahar Takim sich anschickte die Insel Ashidba zu befreien, daß auf der langen Fahrt ein Beiboot des Flaggschiffs "Marilith" verloren ging.

Als der Kaiser dies erfuhr, tobte er wie wild durch seine Kabine und schrie für die Dauer einer ganzen Stunde: "Ihr Götter, warum dieses Boot?"

Niemandem erklärte er sich und nie gab er zu erkennen weshalb sein Ärger so unermesslich war; und niemand wagte deswegen zu fragen. Doch noch Wochen später harderte er mit dem Schicksale und mit den Göttern, die ihm einen solchen "Streich", wie er zu sagen pflegte, gespielt hatten.

Der Kaiser jedenfalls ließ noch Wochen später Ausschau nach dem verloren gegangenen Beiboot halten, natürlich ohne den ersehnten Erfolg zu erzielen. Das Boot blieb verschwunden... .

Eines Nachts verkündete der Kaiser und Prophet der Götter:

"Seit einem Monat ist das Boot verschwunden und bleibt es nun für lange Zeit, doch will ich heut dem Volk verkünden, auf das es barg in jener Nacht, wird von den Göttern einst der Welt zurück gebracht."

Nach diesemn Worten befahl der Kaiser seiner Flotte Kurs auf Askatia zu nehmen, wo der Reichstag anstand.

Seid begrüßt, Ihr Edelen Erkenfaras.

Mein Name ist **B r i o s**, Fürst aus dem Geschlecht Santanien und Fürst der Insel Ligresh.

Meine Urväter waren die Herrscher über eine Insel, die sich im Süden von Ligresh, im heutigen Einflußbereich Yaromos, befindet. Nachdem auf dieser Insel eine schreckliche Hungersnot ausbrach, zogen sie mit ihren Untertanen auf vielen Schiffen gen Norden und erreichten nach einer stürmischen Seefahrt die Insel Ligresh, die nun ihre neue Heimat sein sollte. Mit der Urbevölkerung den sogenannten "Goldheuten" verschmolz mein Volk nach und nach. Meine Vorfahren waren lange die Berater der Fürsten der Insel. Mein Urgroßvater, Aligrosh, war der Berater des Fürsten Tyranio. Dieser schreckliche Despot beutete das Volk, das sich nun wie die Insel nannte, nämlich "die Ligriscen", erbarmungslos aus. Nachdem die Tyrannei einen neuen Höhepunkt fand, indem er sogar die Luft besteuern ließ, forderte mein Vorfahr den Tyrannen zu einem Gotteurteil auf. Dieses bestand darin, daß beide solange zu Horus beteten, bis er den, der im Unrecht steht, vernichtete. Also begaben sich mein Urgroßvater und der Tyrann zu dem heiligen Platz der Insel, der Horus geweiht ist und beteten. Nach drei Stunden ununterbrochenen Betens, bebte auf einmal der Boden und verschlang Tyranio. Mein Urgroßvater wurde dann auf Händen in den Palast der Stadt Miandesh getragen und dort zum Fürsten und Herrscher der Insel ausgerufen.

Seine erste Regierungshandlung bestand darin, die Steuern auf ein erträgliches Niveau zu senken und all die, die wegen Steuerschulden im Kerker waren, frei zu lassen. Als er mit 83 Jahren starb, übernahm mein Großvater Regular I. die Regierungsgeschäfte. Nach ihm ist auch der berühmte Rotwein, der an den Hängen der Makavesh-Hügeln wächst, benannt. Er war es auch, der den Befehl gab, das Land im Norden und Osten zu kultivieren. Er ging zu Horus mit 87 Jahren und hinterließ seinen zwei Söhnen, meinen Vater Aligrosh II. und seinem Bruder Travitor ein aufblühendes Reich.

Aber es kam zwischen meinem Vater und Travitor zum Streit, da mein Großvater keinen Nachfolger für den Fürstenstuhl bestimmt hatte, bevor er starb. Es kam zu einem blutigen, fast zehn Jahre andauernden Bürgerkrieg, bis in der Entscheidungsschlacht bei Drungars sich die beiden Heere mit über 5000 Kriegern und 2500 Reitern gegenüber standen. Die Schlacht dauerte drei Tage und zwei Nächte. Nachdem das Schlachtfeld mit dem Blut von über 4000 Kriegern und Reitern getränkt war, durchbohrte die Lanze meines Vaters den Verräter Travitor. Die Überlebenden auf den Seiten der Aufständigen unterwarfen sich meinem Vater und er ließ Gnade walten.

Nach dem Krieg begann Aligrosh II. das ausgeblutete Land wieder aufzubauen. Der Krieg schlug viele Wunden; so waren z.B. ein Drittel der Bevölkerung gestorben, viele Dörfer und Städte zerstört. Aber ein Großteil der Verwüstungen ist bis heute wieder aufgebaut. Die Bevölkerung hat sich schon wieder etwas erholt.

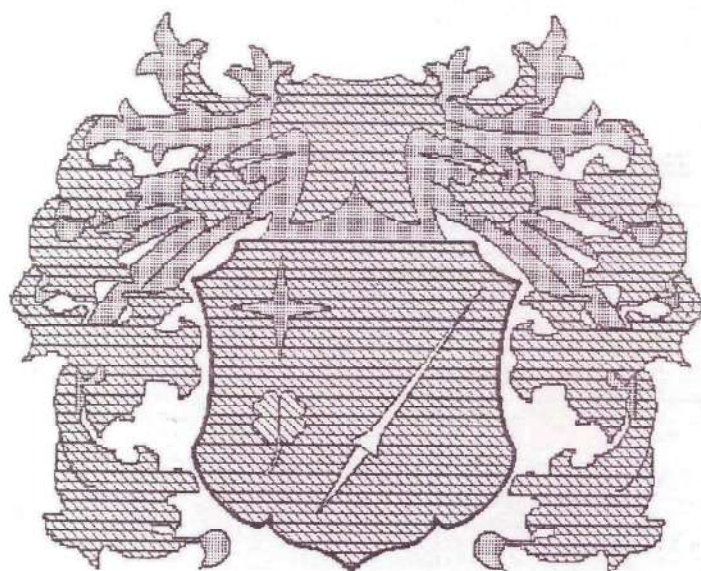
Vor etwa 13 - 14 Jahren erreichte ein Bote aus dem Staat Theostelos den Hof meines Vaters und bat ihn zu einem Reichstag, zu dem alle Adligen und Herrscher nördlich des Zentralmassivs und südlich des Salotonischen Kanals zu kommen. Ein junger Kaiser, der Kahar Takim genannt wurde, hielt dort eine fesselnde Rede über die Zukunft des Landes und deren Bewohner und dessen Gefahr, die sie bedrohte. Diese Rede beeindruckte meinen Vater so, daß er sich, wie auch viele andere, Theostelos anschloß.

Vor zwei Jahren starb mein Vater an dem gefürchteten "Lignesh-Fieber", das nur Alte, sowie Fremde befällt. Also übernahm ich,

Brios, Fürst aus dem Geschlecht Santanien und Fürst der Insel
Ligresh die Regentschaft und schwor in Theosophia Kaiser Kahar
Takim und Theostelos den Treueeid.

Ich hoffe, daß ich Euch Edlen einen Einblick in die Geschichte der
Insel Ligresh gab, so in die Geschichte meiner Familie.

Brios, Fürst von Santanien



Ashidba

die unkämpfte Insel



Konzil: Magie - Erfahrungsaustausch - Erlebnisberichte

Ich, Vladimir der Wahre, versuche dem Laien und dem Nicht-Laien, eine Kostprobe magischer Tätigkeiten im Rahmen des Konziliars zu schildern.

So groß meine übernatürlichen Kräfte auch erscheinen, fühle ich mich dennoch klein und schwächlich gegenüber der magischen Aura anderer. Die Folge ist: Benommenheit und Vergeßlichkeit. Trotzdem versuche ich das Chaos der Gedanken zu ordnen und berichte von der Wahrheit, von den Fundamenten wahrheitsgemäßer Begebenheiten des tagenden magischen Konziliars am Edersee im Agul des Jahres 3.

Welche gewaltigen Ausmaße und idyllischen Formen auf dem Fundament fußen, davon weiß nur einer zu berichten. Derjenige, dessen Namen unantastbar geworden ist und doch aussprechbar ist.....

Er umschließt das Fundament und bietet reichlich Platz an, damit Magier Fuß fassen können. Doch die Geschlossenheit des magischen Konziliars vermag, die Kraft herauf zu beschwören, das Tabu des unantastbaren Wortes zu brechen, seine Objektivität zu hinterfragen. Doch das zu einer anderen Zeit - nun spricht die Subjektivität.

Dunkelheit ! Wander, Schwimm und Naturerlebnisse rundum und im Edersee waren schon verschwommen. Diverse Kerzenlichter und eine Feuerpyramide bereiteten uns auf den Ruf einer neuen Atmosphäre vor. Der Ruf wurde von der diesjährigen Konziliarin Isolde von Wue-tebix verstärkt. Sie eröffnete die Sitzung vor dem Kronleuchter des Konzils und im Kreise der anwesenden Mitglieder: Erdelementar Thurr Orxam, Omnimagus Leon de Belay, Hohepriesterin Saris-Be-Khan, Thomas O'Dugain, Varkas Skelleftez und Vladimir, der Wahre wurden aufgerufen, ihren Platz einzunehmen.

Irdische Zeugen können von diesem Ereignis erzählen. Von vielen faszinierenden Kunststücken sind sie geblendet worden, gleichzeitig zweifelte das Tatsachen- und Bodenbewußtsein an der Wahrnehmung.

Magie spricht anders!

Der Herrscher von Yaromo Ferret-Al-Dos wurde als Gast im Kreise des Kerzenlichtes willkommen geheißen. Seine natürliche Zunge kann davon berichten, solange sie nicht gelähmt worden ist.

Magie läßt sprechen!

Auch wurde im Kreise des Lichtes ein junger Reisender aus Eoganachta aufgenommen, dessen Anliegen darin bestand, die Primitivität des irischen Bewußtseins abzulegen, das Spiel zwischen Genie und Wahnsinn zu ergründen. Einfacher gesagt: Magier werden.

Magie läßt sich lenken!

Die Konziliarin bündelte die übernatürliche Kraft in ihrem Inneren und ließ sie im Kreise ausschweifen. Eine Flammenkugel schoß vor den Augen daher und stoppte vor Leon de Belays.

Er nahm die Botschaft in seinem Wesen auf und sprach. Er sprach von den Mitteln der Magie: Tarot lesen, Runen lesen und ein chinesisches Stäbchenspiel.

Schon blendeten Bilder die Augen der Anwesenden. Ich sah Dämonen, Totesverkünder, Chaosschützlinge, Liebespaare und ähnliche Gestalten. Ich sah mich in dem Kreislauf der Vergänglichkeit: Geburt, Prüfung, Queste, Liebe, Gefahr, Tod und Erlösung. Ich sah Stationen des Schicksals oder waren es nur Symbole des Unterbewußtseins ?

Verführer und Entfremder zum versteinerten Lebensmutes ?

Danach offenbarte sich das Chaos eines Runenwurfes. Doch Leon de Belays schaffte Ordnung, er beherrschte die Sprache der chaotischen Laute. Er übersetzte sie ins Reine und erklärte sie. Er führte uns

ins Runenalphabet ein (z.B. Feo, Gebo, usw.). Runen lesen ist keine geschriebene Sprache, sondern eine Symbolik, die im Antlitz der Natur zu erkennen ist. Feo kann z.B. durch die Form eines gespaltenen Baumstammes wiedererkannt werden.

Nach der Rede von Omnimagus begann die Flammenkugel, wieder zu reden. Sie flog zur Hohepriesterin Saris-Be-Khan und ließ uns, zum Grübeln verführen. Ein Rätsel in der Nacht. Wie fange ich einen Dulpdatch ? Schwieriger ist darüber nachzudenken, wie man einen Dulpdatch buchstabiert. Wahnsinnig wird man, nach folgender Frage nachzuforschen. Was ist überhaupt ein Dulpdatch ?

Saris-Be-Khan berichtet von ihren Versuchen, das Geheimnis des Dulpdatchs zu durchlüften. Eine Liste von Methoden, Regeln und der Fangmoral bestimmt den Erfolg. Doch die Liste scheint endlos und die Jagd erfolglos, zu sein. Beachtet man aber alle Unterpunkte der Fangregeln, so müßte man das Ziel erreicht haben. Auch wenn der Käfig hinterher leer ist, ist man dem Geheimnis näher gekommen. Der Dulpdatch ist unsichtbar !

Und wieder vibrierte die Flamme. Diesmal kam sie, auf mich zugeschossen.

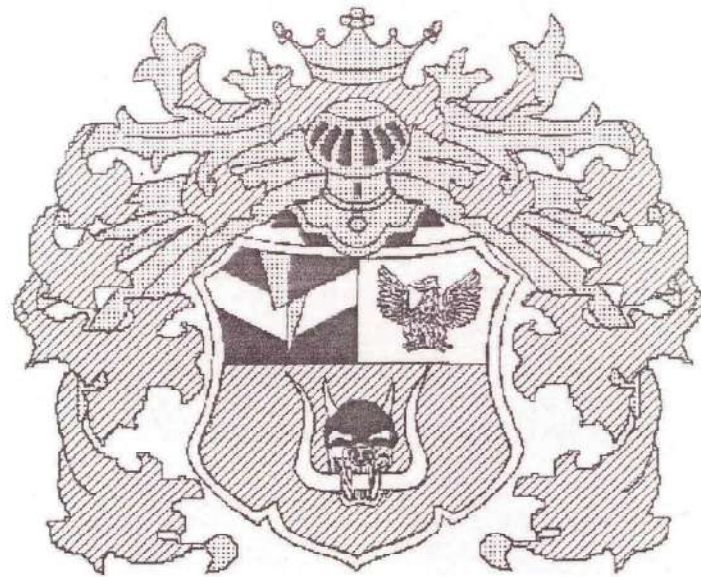
Ich saugte diesen puren Energiestrahle ein, verbrauchte ein Teil davon und sonderte den Rest in Form von Wörterenergie ab. Ich ließ meine Bahn lenken von dem Wort der anwesenden Magier. Eins schloß sich dem anderen an und endete beim letzten Einfall in der Magierrunde am Feuer. Der Rest lag an mir. Ich formte die gegebenen Wörter um durch Beschreibung von Hintergründen. Es entstand ein Kreislauf von Wortbezügen, der eine Geschichte enthüllte: Eine Geschichte meiner Entfaltung im Antlitz der Flamme und die Verwandlung dieser Flamme zum Sprachodem.

Anschließend wurde ich vom Omnimagus Leon de Belays in dem Kreis der Magier vom Crain-Uill-Crinac aufgenommen.

So endete das Treffen aller Magier von Erkenfara. Rauch des erloschenen Feuers reizte die ermüdeten Augen der Aufbrechenden.

Geschichten erzählen und Geschichten erzählen lassen, ist das Ziel des magischen Konzils gewesen. Einen politischen Einfluß können die Konzilmagier auf Erkenfara kaum erreichen, doch beherrschen sie Kräfte, die die Strategen zermürben können.

Magie ist ein Geheimnis und bleibt auch eins!



Aus dem Reiche Koyanachta

DIE CHRONIKEN VON EOGNACHTA

Der geschichtliche Hintergrund:

Die Geschichte des Reiches Eoganachta beginnt mit dem Untergang des Keschtarischen Reiches. Die Legende berichtet, das es einst ein Reich auf einer fernen Welt gab, daß alle Probleme, die man sich vorstellen konnte, gelöst hatte. Dieses Reich war das Reich der Keschtarier. Durch eine Wette, deren Inhalt nur noch einigen wenigen Druiden bekannt ist, kam es, daß dieses Reich von den Riesen verbannt wurde. Einige freundlich gesonnene Riesen brachten die Keschtarier auf eine Welt, die sie, aufgrund ihrer Abgeschiedenheit, vor Verfolgung durch Feinde schützen sollte. Diese Welt sollte die neue Heimat der Keschtarier werden und wurde von den Einheimischen Erkanfara genannt. Leider sind Berichte aus dieser Zeit nur bruchstücksweise erhalten geblieben und viele Geheimnisse werden wohl nie enthüllt werden. Der einzige verlässliche Quell für Informationen sind die Druiden, die scheinbar seit dieser Zeit nicht die Möglichkeit einer Rückkehr ausgeschlossen haben. Aber sie hüten ihr Geheimnis bis die Zeit des Aufbruchs gekommen ist.

Der Kontinent auf dem die Keschtarier sich nun Ansiedelten, wurde von der Urbevölkerung, den Chetchriern, Chetchrien genannt. Anfänglich siedelte man nur im heutigen Skraglien, aber es dauerte nicht lange und die rastlose Natur der Keschtarier machte sich bemerkbar. Die ursprüngliche Einheit des keschtarischen Reiches zerfiel zugunsten vieler, kleiner und eigenständiger Stämme. Diese Stämme zogen nun in alle Himmelsrichtungen, um fruchtbares Saatland und saftige Weiden in Besitz zu nehmen. In ständigem Streit mit den Nachbarstämmen und der Urbevölkerung, breiteten sie sich fast auf dem ganzen Kontinent aus.

Schon nach wenigen Generationen, hatte sich das Volk der Keschtarier in dutzende von kleinen Stämmen zersplittert. Nach einigen Kriegen untereinander und Gefechten mit Stämmen aus dem Norden, erstarkten einige dieser Stämme und bildeten kleine Königreiche. Dies war gleichzeitig das vorläufige Ende der Expansionswelle. Auch unter diesen Königreichen herrschte noch oft Krieg. Kleinste Gebietsansprüche wurden zum Grund eines jahrelangen, heftigen Zwists aufgebaut und so ist es kein Wunder, daß es noch einige Generationen dauerte, bis sich Stämme wie die Varomir und die Avarier eine Vormachtstellung aufgebaut hatten. In einem langen Krieg, den die Varomir mit vielen kleineren Stämmen und auch gegen die Avarier führten, war es dann endlich Varomirix Jallowyn B., der die Stämme wieder zusammenbrachte. Letztendlich war es ihm zu verdanken, daß sich die kriegerischen Avarier ihm unterordneten und so der Einigung des Reiches den Weg ebneten. Aber auch die Tatsache, daß die mächtigen Druiden sich auf der Seite der Varomir befanden, sorgte dafür, daß unter Varomirix Tanfana B. das Reich Eoganachta (drei große Mächte) gegründet wurde.

Die kulturellen Hintergründe:

Die keschtarischen Völker sind stark naturverbunden und ihr Lebensstil ist strengen Naturgesetzen unterworfen. Jeder der vielen Stämme hat ein heiliges Tier, das meist auch sein Wappentier ist, das als Totem über den Stamm wacht. Die meisten Stämme verehren Nutztiere wie Pferd, Stier, Ziege oder Schaf, aber auch Bär, Wolf und Schlange sind ihnen heilige Tiere.

Die Art dieses Tieres bestimmt die Gesetze und die Lebensweise des

Stammes. Der Stamm des Pferdes ist zum Beispiel ein wilder Reiterstamm, der auf der Suche nach fetten Wiesen von einer Tieflanebene zur nächsten zieht. Der Stamm der Ziege dagegen ist wahrscheinlich eher ein Bergstamm, der zurückgezogen Viehzucht betreibt. Jeder Stamm hat eine besondere Kriegerkaste, die durch ihre Lebensweise dem Totem des Stammes geweiht ist.

Trotz dieser Unterschiede sind aber alle keschtarischen Stämme als äußerst kriegerisch einzustufen. Sollten ihre Siedlungsflächen unfruchtbar werden oder die Witterung zu ungastlich werden, so würden viele Stämme sich nicht scheuen, ihr gesamtes Hab und Gut zu packen und nach neuen Äckern und Wiesen ausschau zu halten. Finden sie dann die gewünschte Umgebung, setzen sie ihre Siedlungspläne meist auch unter heftiger Gegenwehr der dort lebenden Bevölkerung durch.

Der hierarchische Aufbau:

Der Sockel der Machtverteilung in Eoganachta ist die Großfamilie. Je zahlreicher eine Familie ist, um so größer ist ihr Einfluss und ihre Macht. Der Familie steht normalerweise ein Pater oder Pate vor. In einigen Familien ist aber auch eine Frau (Mater), das Familienoberhaupt. Mehrere Familien schließen sich zu einem Clan zusammen, um eine Art Dorfgemeinschaft zu bilden. Einige wenige Familien sind schon so groß und mächtig, daß sie auch alleine den Status eines Clans besitzen. In der Regel haben alle, oder mehr als die Hälfte eines Clans, das Gleiche Totemtier. Dem Rat der Paten sitzt ein Clanchef oder Laird vor.

Die Clans einer Region schließen sich zu einem Stamm zusammen, der von einem Häuptling oder König (Endung -rix) geführt wird. Die Machtverstrickungen können äußerst kompliziert sein, wenn zum Beispiel der Häuptling einer Region gleichzeitig auch Pater einer Familie mit Einfluß in einer ganz anderen Region ist und dazu noch Clanchef eines dritten Gebietes ist. Diese Machtstruktur bewirkt auch immer wieder heftige Streitereien und Bruderkämpfe.

Die Spitze der Hierarchie stellt der Hochkönig dar, der jederzeit das Recht hat, den Vorsitz einer Häuptlingsversammlung oder eines Clanrates zu übernehmen.

DIE RELIGION:

Die keschtarischen Völker haben eine Vielzahl von Göttern, wobei aber die Elementargötter überall in Eoganachta besonders verehrt werden. Der Gott des Feuers ist Disperach. Er ist ein gewaltiger Riese, der seinen Wohnsitz in einem Vulkan hat. Sein Haar und sein Bart sind lodernde Flammen, größer als das Größte von Menschen je entfachte Feuer. Mit seiner feuerspeienden Schleuder, hat er einst die Sterne zum brennen gebracht. Sein Bruder ist Nosferach, der Gott des Meeres.

Nosferach ist nicht weniger gewaltig, mit jedem Fuß steht er auf einem riesigen Wal und reitet so durch den endlosen Urozean. Ein Schlag seiner Hand aufs Wasser, kann Fluten erzeugen, die ganze Inseln verschlingt.

Der Gott der Erde ist Gol. Er ist von unbestimmbarer Größe und lebt im mächtigsten Gebirge der Welten, aber auch in jedem Felsen oder Stein oder Sandkorn. Ihm zu Ehren werden Menhire aufgestellt und angebetet. Der Bekannteste ist der schwarze Menhir von Caer Brayghan, der auch der Finger Gols genannt wird.

Hiragit die Göttin der Luft bringt den Frühling und gilt als die Freundlichste der Elemente. Sie lebt in einem Wolkenhort, in dem

sich die verstorbenen Barden treffen und ihr ihre Lieder und Geschichten vortragen. Es heißt, wenn sie von einem Lied besonders ergriffen ist, fallen ihre Tränen als Regen zur Erde.

Alle Elemente fordern große Opfer. Besonders Feuer, Wasser und Erde müssen von Zeit zu Zeit auch mit Menschenopfern besänftigt werden. Besonders vor Kriegen oder während großer Naturkatastrophen werden den Elementen Menschen zur Besänftigung angeboten. Oft sind diese Opfer Gefangene, aber häufiger sind es Freiwillige Priester, die so unter anderem hoffen einem Elementargott auf alle Zeit hin dienen zu können.

Neben den Elementargöttern gibt es noch eine Unzahl von weiteren Göttern, die meist in Gestalt von Riesen oder riesigen Tieren erscheinen. Ein weitverbreiteter Gott ist zum Beispiel Vergat der Gott der Krieger, der besonders bei den Avariern genau wie ein Elementargott verehrt wird. Zu den Elementaren und den Göttern kommt noch eine unüberschaubare Menge von Geistern, denen zwar nicht in Zeremonien geopfert wird, die aber durch kleine Geschenke und Verse freundlich gestimmt werden. Trotz dieser Opfer und Geschenke, sind weder die Elementare, noch die Götter und Geister als Böse zu bezeichnen. Alles Dämonische oder Böse wird von den Keschtariern gefürchtet und bekämpft. Jeder Keschtarier hängt von den Regeln und der Ordnung der Gemeinschaft und des Clanlebens ab, Chaos würde sein Ende bedeuten und wird daher überall bekämpft, wo es auftritt.

DIE BEWOHNER EOGANACHTAS

Die Hauptbevölkerung Eoganachtas sind die Keschtarier und die aus ihnen hervorgegangenen Völker und Stämme. Durch die teilweise großen Entfernungen, und die mit der Zeit entstandenen Vermischungen oder Isolierungen einzelner Stämme, hat sich das äußere Erscheinungsbild der Keschtarier stark verändert. Am Ursprünglichsten erscheinen noch die Stämme im äußersten Norden und Westen Eoganachtas. Sie haben blondes bis rötliches Haar und eine helle Haut. Sie haben einen stämmigen Körperbau mit kräftigen Knochen und werden nicht selten bis zu zwei Metern groß.

Je weiter man nach Osten und Süden gelangt, werden Haar und Hautfarbe dunkler. Die Gestalt wird schlanker aber nicht weniger robust. Auch sind hier Menschen über Einmeterneunzig weit seltener anzutreffen. Allen Keschtariern gemein ist ein kräftiger unbändiger Haarwuchs. Männer tragen für gewöhnlich einen Bart.

Mein Name ist PWYGLL LAPHROAIG,

und dies ist meine Geschichte :

Ich bin am 13. Tage des Schlangenmondes, im Jahre 614 der Zeitrechnung meines Clans, in Laphroaig im Gebiet der Nathrach Lachta im Reich Eoganachta geboren worden. Ich bin ein Kind der Balthain. Feuer, also ein Kind der Götter. Meine Mutter ist die Herrin der Burg Caer Laeverock, und ich bin nach der Erbfolge meines Clans, die nach der weiblichen Linie verfolgt wird, der nächste Hochkönig der Nathrach Lachta, die auch die Schlangenkrieger genannt werden. Mein Vater, Herr von Caer Laeverock und Laird Laphroaig, ist erwiesenermaßen nicht nicht mein Erzeuger, da er sich zum Zeitpunkt der Sommersonnenwende auf Raubzug in fremden Clangebieten befand. Erst vor 3 Jahren, als ich 17 wurde, klärte meine Mutter mich über meinen wahren Vater auf. Auf einem Kriegszug der Varomir, zur Unterstützung eines entlegenen Verbündeten, hatte der damalige Hochkönig, - Yallowyn B, Häuptling der Varomir Herr von Caer Brayghan, eine Rast auf Caer Laeverock eingelegt. Meine Mutter entbrannte in kurzer aber heftiger Liebe zu ihm und so kommt es, daß ich ein Halbbruder unseres derzeitigen Königs bin. In Kenntnis dieses Sachverhaltes reiste ich daraufhin sofort an den Hof des Varomirix nach Caer Brayghan und hatte dort das Glück, meinen Erzeuger noch kurz vor seinem Tode sprechen zu können.

Unserem geliebten und hochverehrtem Hochkönig schwor ich, alles in meinen Kräften stehende zu tun, um das Reich zu erhalten und zu ewigem Ruhm zu verhelfen. Später lernte ich auch den jetzigen Hochkönig, meinen Halbbruder, kennen und leistete ihm den heiligen Treueid. All dies ist nun fünf Jahre her. Seitdem ist viel geschehen, meinem Halbbruder ist es gelungen das Reich zu vereinigen, mein Vater (ich nenne ihn immer so) ist verstorben und so kommt es, daß ich nun den Titel und das Lehen eines Laird Laphroaig of Caer Laeverock, Herr der Krieger der Schlange (Ophidarix) besitze.

Aufgrund meiner, von mir erbetenen, Aufgabe im Reich, habe ich mir den von meinen Feinden mir gegebenen Namen Dubh Sith, d.h. Dunkler Elf, zugelegt. Ich reiste bisher durch fast alle Gemarken unseres Reiches und konnte dabei Lebensart und Sprache der meisten Clans und auch der wenigen Elfen und Zwerge kennen lernen. Auch bei einigen befreundeten Clans aus Rhun habe ich in der Vergangenheit schon einiges über deren Sitten und Gebräuche erfahren können.

In meiner Kindheit versuchten Verräter mich aufgrund meiner hohen Geburt zu ermorden, indem sie eine Giftschlange in meine Wiege legten. Doch die Verräter konnten nicht von unserem Stamm sein, da eine Schlange nie jemanden der im Schlangenmond geborenen Schlangenkrieger beißen würde. Bei mir hat meine Fylgie wohl große Macht; nie hat je eine Schlange mich gebissen oder gewürgt, noch zeigten im Ritual Gifte von Schlangen bei mir Wirkung. Vielmehr erlange ich unter Schlangengift Visionen, die mehr und mehr an Sicherheit gewinnen.

WICHTIG FÜR ROLLENSPIELER

Typische Rollenspielcharaktere aus Eoganachta sind :

- Druiden; Krieger; Barden; Nordlandbarbaren; Kämpfer haben im Falle einer angebohrten Fähigkeit automatisch die Fähigkeit Berserkerangriff, wenn dies möglich ist. Im Berserkerangriff nehmen sie Eigenarten des Totemtieres ihres Stammes an. Die Varomir Elitiekrieger zum Beispiel, werden in ihrem Kampfrausch zur "Wildsau". Druiden sind immer männlich.

Häufige Charaktere aus Eoganachta sind :

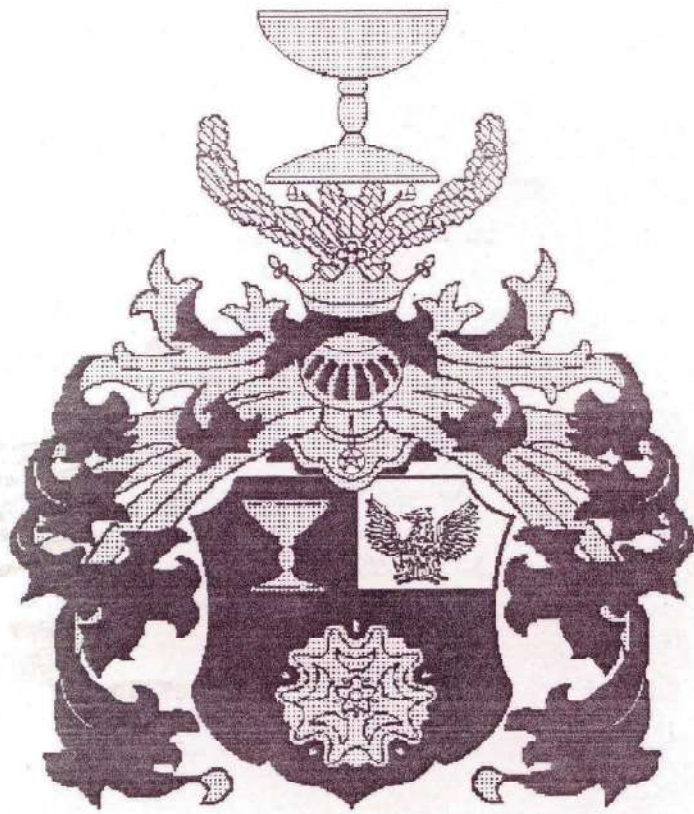
- Glücksritter; Händler; Seefahrer; Söldner; Waldläufer; Nordlandschamanen; Heilerin; Heilerinnen sind immer weiblich und stellen den fortschrittlicher denkenden Gegenpart zu den Druiden dar. Schamanen sind die Opferpriester der kleineren Stämme oder Clans.

Seltene Charaktere aus Eoganachta sind :

- Steppenlandbarbar; Spitzbube; Elementarbeschwörer; Steppenlandschamanen; Priester (Erde, Sturm; Meer; Wasser; Tod; Feuer)
Priester sind nur in Städten anzutreffen und übernehmen dort ähnliche Aufgaben wie die Schamanen. Sie sind nur selten missionarisch tätig. Die Hohepriester sind oft Elementarbeschwörer, die ihre Dienste der Allgemeinheit zur Verfügung stellen. In jedem Fall haben aber Priester, Schamanen und Elementarbeschwörer weit weniger Macht und Einfluß als Druiden.

Unmögliche Charaktere aus Eoganachta sind :

- Assassine; Waldlandbarbar; Ordenskrieger; Hexer; Thaumaturg; Magier; Priester (Caos, Finsternis, übrige); Dämonenbeschwörer; Waldlandschamanen
Alle Völker Eoganachtas bekämpfen das Böse und hassen Chaos und Finsternis. Reine Magie zum Selbstzweck erfüllt sie mit Furcht, da Magie nur im Sinne der druidischen Lehren oder zu Ehren der Elementargötter eingesetzt werden sollte. Da der Glaube nicht missionarisch verbreitet wird, gibt es auch weder Assassinen oder Ordenskrieger.



Aus dem Reiche Khün

Die Wasser von Crain Uill Crienac

Von vielen Gewässern im Lande der Zauberer wird sonderbares berichtet. So heißt es "... manche ihrer Bewohner seien so alt wie die Wasser selbst." An anderer Stelle wird von Wassernixen und Seensymphonien der lieblichsten und tückischsten Art berichtet. Aber nicht über sie soll hier berichtet werden, nichts über die Schwarzsümpfe und die grollenden Wasser in Mahr, die Geistertümpel und verwunschenen Bäche Amelonds und auch nichts über die brodelnden Quellen und die keinesfallsunbewohnten Flüsse von Urrkush oder die abgrundtiefen Seen und versteckten Zauberteiche des Crienac. Stellvertretend für sie alle, sei nun die Geschichte von den Erstaunlichsten Gewässern Erkenfaras erzählt. Geschichten aus Amelond, Mahr und dem Crienac selbst.

Ohne Furcht?

Smirna, den Krug des Lebens
hast du nicht gewagt an deine
trockene Lippen zu setzen.

Du siehst uns unsere gierigen
Schlücke tun, und wenn wir voll
Furcht den Grund des Kruges sehen,
rascheln deine alte Lungen.

Kein Baum taucht müde seine
schweren Glieder in den See,
kein Schwan hat je sein Wasser,
das Salz deiner Tränen ekostet.

Doch ist dein Leben nicht
des Echo tausender von Jahren,
deren bittere Last dir bald den Atem nimmt.

Zuweilen, wenn ich mich nach einem anstrengenden, verzehrenden Experiment erschöpft in meine Kammer zurück ziehe und mein Körper sich erholt, wandere ich durch die Marschen meines Lebens. Weitaus stärker belastbar als die sterbliche Hülle ist der geschulte Geist, nicht willens zu ruhen, sondern manifestiert weitab an Land, mehr über die dunkle Geschichte des noch jungen Landes zu erfahren. Auf einer meiner Wanderungen kehrte ich als Reisender in einem kleinen Dorf in Jürnsen ein., zu klein, einen eigenen Namen zu besitzen. Instinktiv behandelten mich die Bauern freundlich und der reichste unter ihnen bot an mich in seinem Haus als Gast begrüßen zu dürfen. So ich zu meinem Bedauern die angebotenen Speisen und den heißen Grog, der die kalten Herbstwinde vergessen machen sollte, ablehnen mußte, erntete ich erstaunte Blicke, die jedoch bald von Mißtrauen abgelöst werden sollten. In einer dunklen Nische des großen Hauses, nahe dem Vieh, wartete ich und lauschte beiläufig den Gesprächen der Familie. Sollte mein drittes Auge mich nicht geträgt haben, so durfte ich noch auf einen interessanten Abend hoffen. Es trügte nicht.

Die Nacht war hereinebrochen und die Familie schickte sich an, ihre Nachtruhe einzuhalten, als ein dumpfer Schlag, wie von einer mächtigen Faust das Haus erzittern ließ. Ich vernahm ein schrilles Pfeifen und Heulen. Mit einem Blick zur Decke mußte ich feststellen, daß ich den bedeckten Nachthimmel sehen konnte, denn eine heftige Windbö hatte einen Teil des Reeddaches abgedeckt. Windgeister, Leyfheys. Erstaunt stellte ich fest, daß der Bauer hektisch versuchte in einer Tonschale eine Kräutermischung zu entzünden. Ich

nahm den scharfen Geruch von Ammoniak und einen Hauch von Schwefel und Tymian wahr. Die Leyfheys hassten den Geruch. Ohne dieses Wissen würden die Menschen in der Feindseligkeit des Landes umkommen, dachte ich, als etwas schwer gegen die Tür des Hauses krachte und diese zerbersten ließ. Dem Gutsherrn war es inzwischen gelungen, das Feuer zu entfachen und mit verärgerten Kreischen peitschten die Leyfheys über die Felder davon, neue Opfer suchend, solange der Mond noch nicht am Himmel stand und sie zurück zum Meer trieb. Unter den Überresten der Tür begraben erkannte ich die Gestalt eines Mannes. Obwohl schwer verletzt, erhob er sich taumelnd und der Blutstrom der sich aus klaffenden Wunden ergoß begann vor meinen Augen zu versiegen. Das Fleisch schloß sich und hinterließ keine Narben. Während er das wirre blonde Haar zurückstrich und sein Blick durch den Raum schweiften ließ, sah ich in ihnen eine dunkle Glut lodern und sein unheimlicher Blick blieb auf mir haften. Kaum bemerkte ich, daß sich die Familie in einer Ecke des roßen Raumes zusammengekauert hatte und Zeichen gegen den bösen Blick machte, so fesselten mich diese Augen. Der Fremde öffnete den Mund und sprach mit heiserer Stimme: "Nach langem Warten habe ich dich endlich gefunden, Meister." Mit einer theatralischen Geste verabschiedete ich mich von meinen verängstigten Gastgebern und nahm den Unbekannten mit mir, auf Runhallen. Nicht ohne Interesse erwartete ich seine Geschichte.

"Meinen Namen habe ich im Laufe der Jahre vergessen. Ich weiß jedoch, daß ich als einfacher Bauer meine Felder bestellte und mit meinem Leben zufrieden war. Ich hatte eine schöne Frau, und sie erwartete unser erstes Kind. Die Nacht vor der Geburt entzündete ich Weihrauch und betete zu den Göttern, denn meine Frau war von zierlicher Gestalt und trug schwer an ihrer Bürde. Doch ich wurde nicht erhört, das Kind kam tot zur Welt und sie starb noch in der selben Nacht im Kindbett.

Die Sicht von Tränen verschleiert zog ich los, den Hof verlassend, die Antwort auf eine verzweifelte Frage suchend, "Warum?". Und ich wußte, wenn schon die Götter mir die Antwort schuldig blieben, konnte mir nur eine antworten. So zog ich in die Hügel von Older und nach zwei Tagen Wanderung durch die von dunklem Tann bewachsenen Täler, ständig begleitet vom unheimlichen Flüstern der im Dunkeln verborgenen Kreaturen des Waldes. "SIE will ihn haben", wisperte es, "Nicht einen Tropfen seinen warmen Blutes dürfen wir trinken. Bitte gib uns etwas bevor SIE dich bekommt. Uns ist so kalt hier in der ewigen Nacht, so kalt..."

Am Ende meiner Wanderung stand ich am Ufer des Kristallsees von Lorjim. Durch das kristallklare Wasser konnte ich auf einen schneeweißen Grund aus Marmor schauen. Ich warf eine handvoll Erde ins Wasser. Es gab keine Wellen, während die Erde mit einem Brodeln und Zischen auf den Grund sank, den sie nie erreichen sollte. Ruhig und klar lag der See. Als ob nichts geschehen wäre. Und in seiner Mitte ragte pockennarbig der schwarze Felsen auf, in dessen Höhlen seit Anbeginn der Welt Smirna lebt, das Orakel des Kristallsees von Lorjim. Mit Erkenfara geboren kann sie nur mit Erkenfara sterben.

Ich durchschwamm den See. Ich spürte, wie die unheimlichen Fluten vor mir zurückwichen; und nach ungezählten Zügen setzte ich meinen Fuß auf den unheimlichen Felsen. Aus einer dunklen Höhle vor mir blickten mich ein Paar Augen an. Ich sah sie nicht, doch spürte ich ihren Blick auf mir ruhen. In dem Moment verlor ich meinen Antrieb, ich verstand, warum noch nie jemand diesen Ort lebend verlassen hat. Ich sagte, meine letzten Kräfte sammelnd: "Warum?".

Sie gab mir ihre Antwort und mit der Antwort gab sie mir den Schlüssel zum Leben und zur Magie. Und sie nahm das Feuer, das in jedem Menschen brennt. Ich kehrte zurück, lebend, aber als ein anderer

und ich brauchte viele hundert Jahre in mir eine Glut zu entfachen. Nur ein Schatten dessen, was sie mir vor siebenhundert Jahren nahm. Doch die Zeit der Einsiedelei ist vergangen. Es ist die Zeit gekommen, Wissen zu sammeln und du sollst mein Meister sein."

Er war ein guter Schüler, bei mir und auch im Crienac. Jetzt ist er Mantiker im Rat, sein Feuer brennt hell und es brennt für Rhun, die Flamme des Liskeard Carannog.

Nicht immer gehen die Begegnungen mit den Geheimnissen vergangener Zeiten so gütig bestimmt aus wie es soeben Varkas zu berichten wußte. Zuweilen sind Orte, wie Lorjim einst war, noch immer ganz in unserer Welt existent und ein Gespinnst von Sagen und Geschichten geht von ihnen aus. Auch wissen die Bewohner oder die Besitzer der Stätten ihre Erzeugnisse wohl zu schützen.

Lough Nairne (Wasser des Alten)

"Herein!" Die schwere Tür öffnet sich langsam. Ein alter Mann, dem Geruch nach ein Fischer. Gerade steht er und sieht mich an. Doch seine Augen verraten seine Furcht. Es gehört schon Mut dazu, den Herren des Waldes von Mahre aufzusuchen. Ich verstehe ihn. Die Menschen seines Dorfes brauchen meine Hilfe und ein alter Mann ist zur Not entbehrlich.

"Nun, was wünschst Du?" "Es ist ein Ungeheuer im See, Herr. Acht Arme und es verschlingt ganze Boote. Wir verhungern weil sich niemand mehr auf den See wagt. Hilf uns, Herr, in unserer Not!" Nach einigen Fragen steht es für mich fest, im See ist ein Krake. Aber ein Krake in einem Süßwassersee? Noch nie hörte ich von so etwas. Sollte es ein Alter sein, eines jener Monster, die auf der Seite des Eises gekämpft haben?

"Helfen werde ich Euch, doch nur wenn auch Ihr zu kämpfen bereit seit! Und nun geh und sag denen die Mut haben, daß Sie sich sammeln sollen!" Ein Gedanke auf mein Ziel und ich sehe in der Bibliothek noch bevor sich die Tür hinter dem Mann geschlossen hat. Kraken, ja, zweihundertsechunddreißigste Reihe, zwölftes Regal zwischen dem siebten und achten Gang. Die Beschreibung deckt sich mit den mageren Angaben des Fischers. Also heißt es wieder in den Kampf zu ziehen gegen die Dunkelheit aus alter Zeit.

"Macht meine Barke klar." Springen ist eine nützliche Sache, aber ich lasse mich lieber von meinem Boot durch die dunklen Kanäle unter dem Dach des Waldes tragen. Viel hört man hier über den neuesten Klatsch. Man glaubt es kaum, was so alte Bäume nach Jahrtausenden noch zu tratschen haben. Und erst all die anderen Bewohner des Waldes.

Esche springt zu mir in die Barke. Ernst wie es ihre Art ist lauscht sie meinen Worten. Geistesabwesend streicht sie sich durchs grüne Haar. "Ich werde es überall verkünden. Alle werden sie Dir helfen, die Bäume, die Kobolde, die Wasserwesen und all unsere Freunde." "Dank Dir, Esche, aber ich möchte nicht gleich Krieg rufen für nur einen Feind, auch wenn es ein Alter ist. Nur die Hilfe eines beherzten Wasserwesens brauche ich." "Dann werde ich Kristall suchen. Sie ist meine besten Freundin und niemand kennt den Lough Nairne besser und ist mutiger als sie."

Flux schwingt sie sich über Bord. Im Licht und Schatten des Waldes verschwindet ihr grüner Körper. Die Barke gleitet durch eine riesige Halle, das Dach aus Sonne und Laub, den Kronen mächtiger und



Esche

H.

sehr alter Bäume. Zeitlos ist ihr Geist, schwer sind ihre Gedanken zu verstehen. Nur ein Zauberer und Freund des Waldes ist mit ihnen vertraut. Ein Traum, Nuancen in grün, ein ewiger Tanz, zu dem auch der Tod gehört.

Das Blätterdach reißt auf, ein Glitzern verkündet den Loch Nairne. Ich bleibe in Ufernähe, denn noch ist es nicht die Zeit für den Kampf. Still liegt der See, ein leichtes Kruseln läuft über die unergründliche Tiefe. Libellen spielen im Sonnenlicht, eine Seeschlange jagd ein lachendes Mädchen des Flußvolkes. Felsige Hänge wechseln mit sandigen Stränden, bunte Wiesen laden ein zu verweilen. Aber über allem liegt dunkel der Wald.

Ein Plätschern lenkt meine Gedanken zurück auf die wesentlichen Dinge. Zwei schlanke blaue Hände greifen über die Bordwand, die Barke schwankt leicht und eine junge Frau steht auf den Planken. Funkelde Tropfen laufen über ihreblaue Haut. "Du mußt Kristall sein, sei mir willkommen." "Ich bin Kristall, Herr, und will mit euch kämpfen gegen den Schrecken aus alter Zeit." Das will ich gern glauben, denn die junge Dame trägt einen Speer auf dem Rücken und einen Dolch am Oberschenkel. Ich erkenne diese leichte Spannung im Körper, obwohl Sie ganz locker dasteht. Nur erfahrene Kämpfer schaffen es eine innere Spannung aufzubauen und doch ganz frei zu atmen und zu lächeln. Mit einer Handbewegung lade ich sie ein bei mir Platz zu nehmen und werfe ihr ein Handtuch zu. Sie lacht und sagt, während sie sich trocknet:

"Ihr habt fest mit mir gerechnet, was gab euch diese Sicherheit?"

"Esche sagt nie etwas leichtfertig. Wenn sie Dich so preist, dann hast Du mein Vertrauen. Dryaden sind nicht so leichtfertig wie Nymphen." Wieder lacht sie, stellt ihren Speer ans Heck und setzt sich zu mir. "Die Fischer haben mich um Hilfe gebeten. Dich brauche ich als Führerin und Sucherin in diesem Gewässer. Wenn es zu Kampf kommt kann nur meine Macht uns den Sieg bringen. Ich bin hier der Herr, dieses ist mein Lehen und meine Verantwortung. Diese Menschen dienen mir, sie fürchten mich, aber sie vertrauen mir auch. Die dunkle Seite der Macht muß besiegt werden und wenn ich dafür den ganzen See mit Licht füllen müßte."

Lautlos gleitet die schwarze Barke an den Steg des Fischerdorfes. Kein Segel meldete meine Ankunft von weitem. Nur die Kraft meines Willens treibt den Rumpf aus eisenhartem Holz durch das Wasser. Das letzte Licht des Tages verblaßt als wir das Dorf betreten. Kleine reedgedeckte Katen in einem unregelmäßigem U zum Strand, auf dem die kleinen Boote liegen. Die Mitte des Platzes bilden Gestelle zum trocknen der Netze und Fische. Ein Geruch von Schlamm und Algen liegt in der Luft. Aus der größten der Hütten hören wir Stimmen und Licht fällt durch die Ritzen der Läden. Leise treten wir ein. Erregte Männer und Frauen haben sich um den alten Mann und eine dicke Frau versammelt.

Die Stimmen gehen durcheinander. Die eine Hälfte der Anwesenden will kämpfen, auch wenn es Leben kostet. Die Anderen wollen lieber fliehen, das Leben retten auch wenn die Zukunft dann unsicher ist. Ich muß mir ein Lachen verkneifen. Lächelnd schauen Kristall und ich uns an. Da erblickt uns eine der Frauen und schreit gellend auf. Alle fahren herum und erstarren mit offenem Mund. Nur der Alte findet den Mut, zögernd geht er ein paar Schritte auf uns zu. "Verzeiht Ihnen, Herr, sie haben Angst um ihre Familien. Wir sind nur den Kampf mit Wind und Wetter gewohnt. Nie hat einer von uns in einem Krieg gekämpft." "Seid ohne Sorge, ich verstehe eure Ängste. Nicht Feigheit sondern Verantwortung bestimmt Euer tun. Aber ich sage Euch, dieses ist mein Kampf. Höhere Interessen gilt es zu wahren, denn die Gefahr gilt nicht nur Eurem Dorf sondern ganz Mahre. Ich habe die Macht, doch ich brauche Eure Augen und Hände."



Kristall

Gerade entspannen sich die Mienen da geraten sie wieder in Panik. "Eine Nymphe, wer sie sieht muß sterben! Der Herr hat uns den Tod ins Haus gebracht! Bald werden auch wir so kalt und blau sein wie sie! Rennt, blickt sie nicht an, schließt eure Augen!" So gellt es durcheinander, während sie sich an der Rückwand zusammendrängen und in die hinteren Gemächer zu kommen versuchen. "Halt, Ihr Narren! Ich brachte sie mit, denn sie kämpft an meiner Seite. Sie tut Euch nichts, denn nur wer Nymphen belauscht hat ihren Zorn zu fürchten." Kristall war aus dem Schatten eines Stützbalkens in das Licht des offenen Herdes getreten. Stolz steht sie da, kalt und schön. Ein verächtliches Lächeln auf den Lippen geht ihr Blick von Auge zu Auge. Es brauchte eine halbe Stunde alle wieder zu sammeln. Wir verbringen die Zeit in der Stube der dicken Frau, die sich uns als Dorfvorsteherin vorstellt. Am nächsten Tag wollen Kristall und ich in den See steigen. Ich habe noch nie unter Wasser gezaubert und Kristall muß sich auf mich einstellen. Die Fischer sollen am Ufer eine Meldekette bilden um uns über Veränderungen auf der Wasseroberfläche in diesem Teil des Sees zu benachrichtigen. Die Nacht verbringe ich auf der Barke, während Kristall ein kühles Lager zwischen den Seerosen vorzieht.

Der Mond steht noch über dem See, als ich mich erhebe. Morgennebel wallen über das Wasser. Wissend schauen mich ihre Gesichter an. Lautlose Worte des Trostes kommen über ihre Lippen. Sie kennen das morgen, aber es ist ihr Fluch daß sie hier und jetzt keinen Bestand haben. Mit dem ersten Strahl der Sonne lösen sie sich mit einem leisen Seufzen auf. Kristall treibt schlafend zwischen den Seerosen, den Kopf halb auf der Seite, die blonden Haare wie einen Heiligenschein auf dem Wasser ausgebreitet. Sanft hebe ich sie mit meinem Willen aus dem Wasser und lasse sie aus einem Meter wieder fallen. Fluchend und lachend taucht sie wieder auf und spritzt mit Wasser, um dann auf den Steg zu klettern.

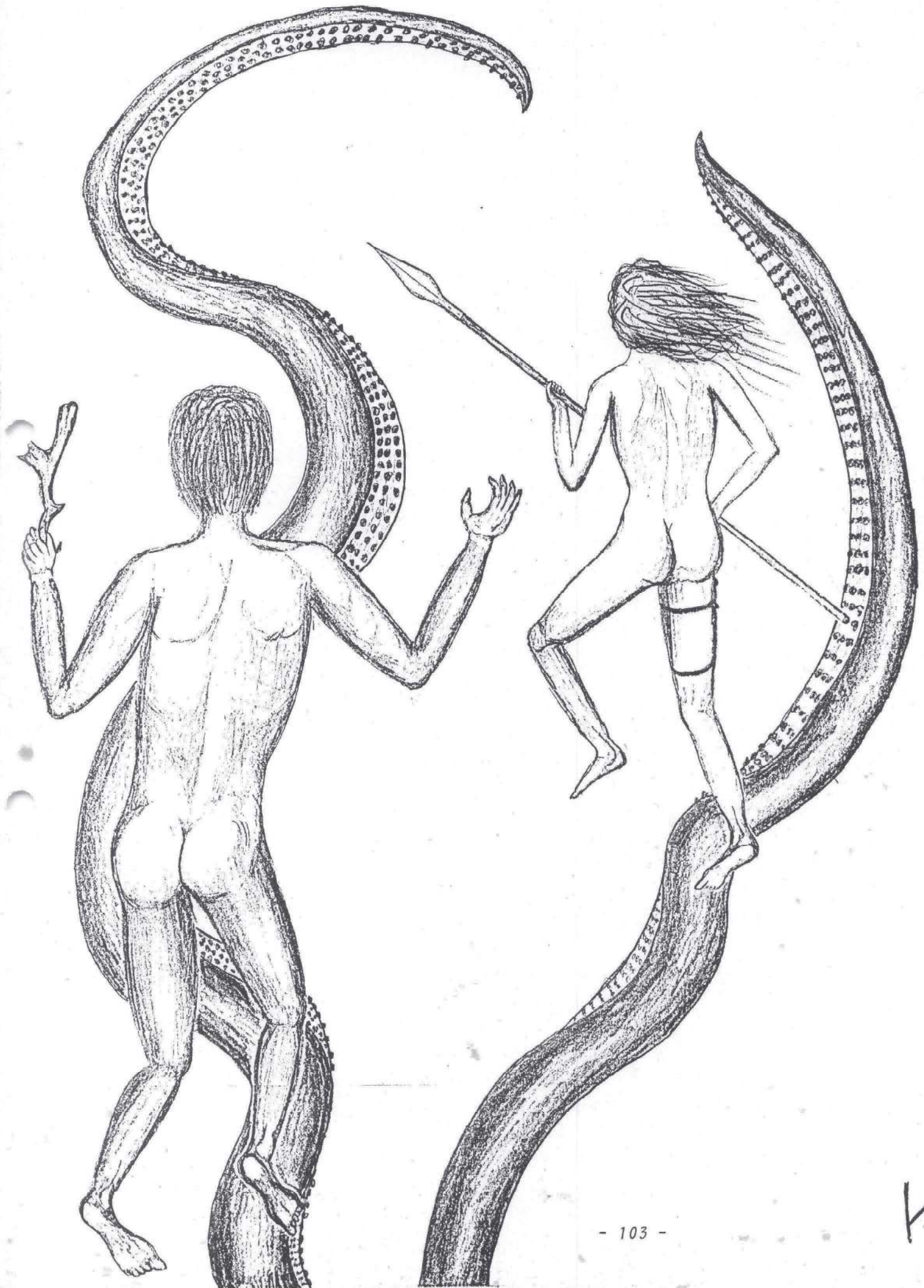
Zusammen gehen wir in das Dorf, wo man uns zum Frühstück eingeladen hatte, auch wenn die Nahrung knapp wird.

Als die Wärme des Tages spürbar wird beschliessen wir aufzubrechen. Die Männer und Frauen erhalten ihre letzten Anweisungen. Dann betreten Kristall und ich die Barke und gleiten auf den See hinaus. Ich entkleide mich unter Kristalls prüfenden Blick. Es scheint ihr zu gefallen was sie sieht. Ein helles Lachen von ihr und wir springen über Bord. Huh, ist das Wasser kalt. Schnell schwimme ich hinab. Nur stetige Bewegung kann mich wärmen. Bald habe ich mich an die Kälte und das Zwielflicht gewöhnt. Sie spottet über meine plumpen Bewegungen. Mit einer Drehung der Hand lasse ich sie herumwirbeln bis sie um Gnade schreit. Dies ist ihr Element, aber ich bin der Herr über alles in diesem Lehen.

Wir üben uns einen Tag im Kampf. Es ist ein Kampf in drei Dimensionen und zwei Ebenen, der körperlichen und der geistigen. Abends bespreche ich mich mit den Fischern.

Niemand hat etwas gesehen, aber ein wandernder Händler hatte einem der Männer von schrecklichem Unglück an der anderen Seite des Lough Nairne berichtet. So werde ich mich am nächsten Tag weiter auf den See begeben um den Kraken zu Kampf zu fordern.

Früh gleitet die Barke diesmal weit auf den See bevor wir ins Wasser tauchen. Schnell wie die Fische geht es hinab in die dunkle Tiefe. Der Grund ist hier hunderte von Metern unter uns. Wir schweben zwischen den Welten und ich spüre, das wir nicht mehr alleine sind. Etwas riesiges, dunkles naht. Die Tiefe wird noch schwärzer, als würde dort etwas das Licht aufsaugen. Eine Strömung trifft uns von unten, mein Leib und mein Geist drohen zu gefrieren. Kristall



stöhnt auf, dann finden sich unsere Blicke und wir finden wieder die Kraft zu kämpfen. Der Krake, wahrhaft, groß und böse steigt aus der Tiefe herauf und will uns fassen. Ein Blitz reiner Kraft aus meiner Hand hält ihn auf. Kristall sticht nach den Armen. Immer wieder kann sie mit einer Drehung entkommen. Aber die Stiche können den Kraken nicht ernsthaft verletzen. Nymphen haben Macht, ihre Magie ist aber vom Element des Wassers geprägt. Für einen der Alten braucht man mehr und ich sammle alle Kraft für einen Spruch. Licht und Feuer können ihn vernichten. So schaffe ich eine Blase um ihn, eine Blase aus Licht und reiner Kraft. Diese fülle ich mit Feuer. Meine Liebe zur Flamme, meine Achtung vor dem Holz das sie nährt und die Macht des Waldes sind mit mir. Ich spüre die helfenden Ströme des Omnimagus in mir, die Kraft unseres Hochkönigs und die guten Wünsche der Könige. All dieses lege ich in meine Hand und schleudere es gegen den Kraken. Er ist stark, die dunkle Seite der Macht stützt ihn. Ein Tentakel wickelt sich um Kristalls Knöchel. Anmutig biegt sich ihr Körper, der Dolch blitzt und zertrennt den Fangarm. Der Stumpf zuckt blutend zurück und sie schleudert ihren Speer. Das ist die Lösung. Ich schaffe für den Speer einen Tunnel aus Kraft und die Spitze aus bestem Stahl bohrt sich tief in den Leib des Kraken. Dort lasse ich das Eisen entflammen und eine kleine Sonne scheint das Ungeheuer von innen heraus zu verzehren. Schnell schaffe ich für Kristall und mich eine Blase zum Schutz vor dem kochenden Wasser. An der Oberfläche wechseln wir auf die Barke über. Das Wasser schäumt und brodelt, in der Tiefe gleißt es hell. Dampf steigt gen Himmel und in mir ist Stolz und Glück. Wir haben meinen bisher stärksten Gegner besiegt, ein Sieg für das Licht durch das Licht. Ermattet sinken wir uns in die Arme und schlafen ein.

Die alten Zeitalter gehören der Vergangenheit an und unsere Welt hat sich verändert. Die Verbindungen zu anderen Ebenen sind abgebrochen oder erscheinen wie Brücken zu Halbwelten, nur für wenige beschreitbar. So jedenfalls könnte man glauben; doch schaut man genauer hin und kratzt auch nur ein wenig an der Oberfläche, dann offenbaren sich Schlünde und Pforten, die schon von Äonen geschlossen sein sollten. Zuweilen führen sie uns in unerhörte Abenteuer oder in den Untergang. Niemand gehe leichtfertig seines Weges.

Charhynn rhygg Carach (Die See der Seelen)

Zu Füßen des südlichsten Berglandssockels des Crienac, dem Cranachtor, erstreckt sich, tief eingebettet in das sanft gewellte Hochland, nahezu 30 Kilometer lang und bis zu 10 Kilometer breit, ein, von immerwährenden Nebelbänken überzogener See. Das Wasser dieses Sees ist eiskalt und von glasklarer Sicht, wenn der Grund zu sehen wäre. So wird dem Betrachter nur schwindelnd von der nachttiefen Schwärze des bodenlosen Abgrundes. Ein starker Geruch von Eisen und Schwefel entsteigt den Fluten. Und eine Bannzone von 30 Schritt um das Ufer verhindert jede Vegetation. Niemand und nichts lebt an diesem See. Und das nicht nur wegen seiner Ungastlichkeit. Die See der Seelen wird von den Arachei auch Nebel- oder Jammermeer genannt. Dies liegt zum einen an den, von keinem Lufthauch berührten Dunstschwaden. Den Grund für den zweiten Namen errahnt man erst, wenn man dicht an das Wasser tritt. Unablässig vermeint der Lauschende das Heulen und Jammern tausender verlorener Seelen zu hören und zu fühlen, es durch Mark und Gebein kriechen zu spüren. Einigen Geschichten nach soll es sich hierbei um die armen verbannten Opfer des Omni Magus handeln, was ich natürlich von mir weisen muß, da

ich glücklicherweise nur wenig mit diesem Ort zu schaffen habe. Der Hochkönig von Rhun soll einst an den Ufern des Charhynn einen ganzen Tag der Meditation verbracht haben. Dies war wohl zu jener Zeit, als das Reich begann nach außen zu schauen. Eine solche Zeit im Bann der alten Kräfte zu verharren ist selbst dem Landrecht in mir verwehrt.

Und doch unterwarf auch ich meinen Geist dieser Herausforderung, dem Drang nach Wissen gehorchend, der meiner Art so Ureigen ist. So begab ich mich auf die Reise zu dem entfernten Ort. Aber um dem Vorhaben eine Innere Vollkommenheit zu verleihen, sprang ich nicht wie sonst, mit Hilfe der "Karte", sondern bemühte mich der Gestaltenwandlung und ging als Drache, dem Feuer zu Ehren, unweit des Ufers nieder. Ich will den geneigten Lauschenden nicht mit den umfangreichen Vorbereitungen einer tiefen Wanderung durch die "Ebene" langweilen, wissen die Kundigen unter ihnen ohnehin um den Aufwand einer solchen Aufgabe.

Ich stärkte meine Seele mit der "inneren Tiefe" und beging das Ritual des "Reinigenden Feuers". Solcher Art gewappnet sank ich auf die Ebene der Dimensionen und trat meine Reise an, wechselte also von der weltlichen zur arkanen Ebene.

Solange ich das Element des Sees nicht berührt hatte durchströmte mich noch das Landrecht in seiner ganzen Kraft. Um so überraschter mag man sich mein Empfinden vorstellen, als ich feststellen mußte, daß mit dem Eintauchen in die Substanz der Seeebene mir, allein meine ureigenen Kräfte noch verblieben. Darüber hinaus mußte ich feststellen, daß die Substanz der arkanen Ebene sich hier völlig von der eines jeden anderen Ortes unterschied.

Für die Unkundigen mag vermerkt sein: Ein jeder Ort der Welten ist im Spannungsfeld zwischen Ordnung und Chaos eingeordnet. Die einen befinden sich näher der Ordnung, wo die Elemente noch einer strikten Teilung unterliegen, andere wiederum liegen näher zum Chaos, wo sich die Elemente vermischen und gar nichts mehr Bestand hat außer ihrer Art.

Hier aber befand ich mich an einem Platz den man bestenfalls als UNORT bezeichnen konnte. Wo immer die Elemente in ihrer Form einen Ort bestimmen, da formen sie ihn auch. Aber einen Ort, an dem sich die Säulen der Wirklichkeit lediglich aufhielten, hatte ich noch nie entdeckt. Dieses Kontinuum war bestenfalls als die Manifestation der Unwahrscheinlichkeit zu bezeichnen. Neugierig geworden, schuf ich ein Fenster der Sicht in die weltliche Ebene, aber erschrocken fuhr ich zurück, als sich dort das leibhaftige "Nichts" zeigte.

Dieses Universum war also in seiner Gesamtheit nicht erfaßbar und so blieb mir nichts anderes übrig als das Gegenteil zu versuchen. Nun, bei dem Bemühen einen Fixpunkt zu ergreifen, erlebte ich die nächste grausame Überraschung. Meine tastenden Sinne fanden einzig mich selbst. Und auch das nur mit größter Mühe. Es war nun an mir etwas zu tun, was mir nur äußerst selten passiert; ich verlor für einen Moment die Fassung.

Ein wenig in diesem äußerst kreativen Zustand verweilend dauerte es nicht lange bis mir die Lösung einfiel, welche, wie üblich in solchen Dingen sehr einfach war. Ich dividierte einfach meine Anwesenheit durch sich selbst und fand mich in der nächsten Sekunde an einem Ort wieder, der in seinem äußeren der weltlichen Ebene sehr nahe kam, es aber keineswegs war.

Auf der Empore einer schwarzen Burg von gänzlich strahlendem Weiß stehend blickte ich von oben herab auf die weit über mir liegenden Tiefen der nahen Ferne, wo in sanften Wellen das Festland an die Ufer des steil aufragenden Meeres stieß und sich in heftiger Brandung nahezu lautlos brach. Der dräuende Himmel war von einer tiefen

Klarheit und unzählige Sterne warfen von einem Punkt der Ewigkeit endlose Signale in keinem Augenblick. Ich wendete kopfüber und trat direkt neben der Tür durch die Wand.



An dieser Stelle sei vermerkt, daß ich mir der Bestürzung des Lesers über die letzten Zeilen durchaus klar bin, aber eben jene Leser seien versichert, daß meine Bestürzung angesichts des eben beschriebenen um so größer war.

Jedenfalls befand ich mich nun, nach meiner, für mein Befinden etwas abstrusen Art des Eintretens in einer "sehr" kausalen Aufgabe einer Empfangshalle von großem Ausmaß und Prunk. Die vier Wände waren, wie ich es erwartet hatte, von den wunderbar ausgeführten Symbolen der Elemente geschmückt und in ihrer Mitte erhob sich ein gewaltiger Tisch aus Stein. Darauf, in unglaublicher Kunstfertigkeit aufgebaut, ein naturgetreues, verkleinertes Abbild der Welt Erkenfara. Ein feines Netz aus hauchdünnen Fäden von Gold und sechseckigen Maschen überzog, wie ein Schleier oder Koordinatennetz, das dreidimensionale Abbild, welches so genau nachgebildet war, daß ich den Eindruck hatte, die Hauptstadt von Rhun, Enangor, wie aus großer Höhe zu sehen. Bei genauerem Hinschauen veränderte sich der Blickwinkel und ich glaubte, von leichtem Schwindelgefühl begleitet, selbst den Palast des Hochkönigs zu erblicken.

Etwas aus dem Gleichgewicht gebracht, wandte ich den Blick von diesem Kunstwerk und hörte in meinem Rücken ein Geräusch wie verhaltenes Räusperrn. Umgewendet erblickte ich einen älteren Mann in Dienerlivree und vornehmer Haltung. Neugierig wie ich nun mal bin, fragte ich ihn nach seiner Person und er antwortete mir, er sei lediglich eine Illusion. Ein Produkt der Herren der Herren mit dem Auftrag versehen, mich im Schlosse zu leiten. Und schon leitete er mich durch einen Eingang unter dem, mir wohl bekannten Symbol des Erdelementars.

Wir durchwanderten Flure, Hallen und Zimmer schier ohne Ende. Es ging über breite Treppen und schmale Stiege. Wir durchquerten riesige Höhlen und winzige Grotten aber auch weite Keller und dumpfe Verließe. Endlich gelangten wir in eine ungeheure Kristallgrotte, deren Decke im Dunkel der Höhe verschwand und dennoch ein millionenfaches Funkeln erahnen ließ. An ihrer Stirnseite konnte man die

Konturen eines Throns von solch enormen Ausmaß erkennen, daß man, davor stehend, den Kopf weit in den Nacken legen mußte, um ihn in ganzer Pracht zu erschauen.

Vom Anblick gebannt schaute ich noch immer staunend, als eine Stimme ertönte wie herannahender Donner: "Nun Magus, hast du also einen Weg gefunden, der nur wenigen bekannt und von noch wenigeren beschritten worden ist. Das wir uns verstehen, Faststerblicher, ich bin in keiner Weise beeindruckt, nur milde erstaunt über dein Hiersein. Immerhin, bevor du wieder gehst sei gefragt, wo bitte sehr bleiben deine Beiträge für das Mitteilungsblatt, und was ist, zum Granit noch mal mit den fehlenden Wappen? Wie lange glaubst du, soll ich noch warten...?"

Jedes Individuum soll, wenn vernunftbegabt, möglichst viele Erfahrungen machen und sie wo möglich durch Wiederholung vertiefen. Aber manche, so mußte ich lernen, macht man besser nur einmal. Wieder in Urrus Daurien angekommen, verspürte ich einen heftigen Anfall von Arbeitswut, der bis in die Nacht andauerte und vorsichtshalber noch ein bischen länger.

Das Militärwesen in Rhun

Grundsätzlich verfügt Rhun nicht über ein stehendes Heer im Sinne eines Reichsheeres. Weder der Hochkönig noch die Könige unterhalten Kämpfertruppen die man als Armee oder Heer bezeichnen könnte. Sie halten sich bestenfalls Wachkräfte und Hausgarden, die dem Eigenschutz dienen. Und dennoch gibt es im Reich eine Art Kriegerkaste, die loyal zum Thron steht.

Der klassische Krieger in Rhun ist die Gestalt des Ritters, also eines berittenen Berufskriegers der mit einer Anzahl Waffenträger und Schildleuten, oder allein als fahrender Krieger, im Dienste eines Herren den Schutz des Landes und des Volkes übernimmt. Hierfür erhält er Entlohnung, Besitz und seinerseits Schutz von seinem Lehensherren. Es kommt dabei durch feierlichen Schwur und Ritual zu einem festen gegenseitigen Treuebündnis.

Wohl trägt dieser Kämpfer in den fünf Königreichen die unterschiedlichsten Bezeichnungen wie auch sozialen Status, aber dennoch gehört er nahezu immer dem Stand des Adels an oder ist doch wenigstens das Tor zum Adelsstand durch den der Freie sozial aufsteigen kann.

Jeder Adlige und Landherr, also Barone, Clanlords, Grafen, Thane usw. stehen alle in einem Lehensverhältnis (wie zuvor beschrieben) zu ihrem jeweiligen König. Sie sind neben vielerlei anderer Verpflichtungen auch den Schwertdienst schuldig. Das heißt, entsprechend der Größe ihres Machtbereiches, müssen sie eine bestimmte Menge an Bewaffneten aufbringen. Um dies zu realisieren nehmen sie Ritter in Lehensdienst oder verpflichten fahrende Ritter auf ihren Schild. So entstehen dann auch die unterschiedlichsten Truppen.

Truppen dieser Art werden im ersten Fall "Fahnen" und im zweiten Fall "Lanzen" genannt und sollen in ihrem Aufbau hier kurz erklärt werden. Die aufgeführten Zahlen sind Mittelwerte oder Idealstärken und können je nach Region oder Adliem unterschiedlich ausfallen.

Der Lehensritter:

Im Dienst eines Landherren besitzt er Lehen und Gut und gebietet über eine Anzahl von Freien und Leibeigenen. Er muß im Kriegsfall und auf Befehl seines Herrn Bewaffnete aufstellen und ausrüsten, sowie ihre Kriegstauglichkeit sicherstellen. Hierzu bedient er sich neben eigenen Leuten auch der freien Kämpfer, die ähnlich wie fah-

rende Ritter durch das Land ziehen aber keine Adliën sind und als Södner oder Soldaten ihr Auskommen suchen. Der so entstandene Trupp, die "Fahne" setzt sich meist folgendermaßen zusammen:

1	Ritter
2 - 3	Schildknappen
12 - 20	Kämpfer mit 2 - 3 Anführer und einem Serganten
5 - 8	Söldnern oder Soldaten
3 - 10	Bogenschützen
30 - 40	Waffenträgern (ausgebildete Bauern)
15 - 20	Troßleute

Es eribt sich auf diese Weise eine Anzahl von ca. 100 Personen.

Der Schildritter:

Er ist ein fahrender Ritter der sich für eine bestimmte Zeit für Ehre, Lohn und Unterhalt an einen Oberherren gebunden hat. Die Leistungen des Schildherren richten sich dabei nach der Kampfkraft und Fähigkeit des Ritters. Meist sind sie in Begleitung dieser Krieger, ihnen verpflichtete Kämpfer, die zusammen eine gut bewaffnete und berittene Kampftruppe, "Lanze" genannt, bilden. Es ergibt sich dann meist folgende Zusammensetzung:

1	Ritter
2 - 3	Schildknappen
15 - 30	Reitern mit 2 - 3 Seranten
3 - 10	Bogenschützen
3 - 5	Kundschaftern
8 - 10	Troßbreiter

Eine "Lanze" umfaßt somit meistens ca. 50 Personen.

Der Seeritter:

So könnte die allgemeine Übersetzung der Titel dieser adligen Seeleute und Schiffsherren lauten. Ihre Herkunft sind die Küstenländer und Inseln. Sie sind, entweder als Lehensträger oder Eigner, Herren eines kleinen Verbandes von bis zu 3 kleinen oder einen größerem Kampfschiff. Ihre Verpflichtungen gleichen denen der Schild- und Lehensritter. Die Besatzung der Schiffe ist durch Eid an den Herrn und ihr Schiff gebunden und gehört fest dazu. Neben den Aufgaben als Mannschaft sind die Seeleute ebenso Kämpfer und in der Lage, ihr Schiff zu verteidigen.

Eine Aufzählung der Besatzung die unter einem Seeritter dient, wäre aufgrund der unterschiedlichsten Schiffstypen zwecklos. Über die Seefahrt von Rhun wird an anderer Stelle berichtet.

Die Heere

Auf Befehl der Könige und des Hochkönigs werden im Kriegsfall und zur Sicherung des Landes immer wieder Heere aufgestellt, die sich dann aus den zuvor genannten Teilen zusammensetzen; wobei Reiterheere hauptsächlich aus den Einheiten Lanze und Kriegerheere aus den Einheiten Fahne bestehen.

Unter den Landherren oder den besten Rittern wird der geeignetste ausgewählt und zum Herzog ernannt. Er hat den Gesamtbefehl über das aufgestellte Heer und gebietet auch über, zum Heer gehörende Adlige und Landherren. Der Rang des Herzogs, auch Bannerritter oder Großthan genannt, kann nur durch die Autorität des Königs oder Hochkönigs verliehen werden. Dies ist auch erforderlich, da es die Adligen Rhuns gewohnt sind eigenverantwortlich und als eigener Heerführer zu agieren.

Die Herzöge selbst umgeben sich mit einer Schar erprobter Schildritter, Knappen und Soldaten, die eine Art Garde bilden. Ebenfalls dazu gehören eine Vielzahl von Kundschaftern und Meldereitern, die über besonders schnelle Pferde und eine leichte Ausrüstung verfü-

gen. Das Amt des Herzogs bleibt häufig der Person anhänglich, da die Erfahrung und das Können eines bewährten Heerführers schon manche Schlacht entschieden haben.

Bewaffnung:

Die Bewaffnung der Kämpfer eines Heeres ist natürlich von ihren Aufgaben und ihren Fähigkeiten im Kampf abhängig. Insgesamt haben sich in Rhun jedoch einige Waffen besonders durchgesetzt.

Ritterwaffen:

Obgleich es zum Stolz der Ritterschaft gehört, alle Waffen zu beherrschen, verbinden sich mit diesem Stand einige Waffen besonders innig:

Das Langschwert, das Statussymbol des Ritters scheidet hin. Einen Meter lang und aus vielfach damasziiertem Stahl, mit einem Gewicht von knapp einem Kilo und 4/6 der Waffe scharfgeschliffener Tod. Eine teure und wirkungsvolle Waffe, dem Adel vorbehalten.

Die Lanze, das Instrument hochentwickelter Reiterkultur, 3 - 5 Meter lang und von ungeheurer Durchschlagskraft. Gemein aber auch schwierige Waffe.

Die Streitaxt, eine Reiterwaffe für das Getümmel. Mit panzerbrechenden Dornen und scharfer Schneide schafft sie auf engstem Raum schnell Ruhe.

Der Streitkolben, einfacher zu handhaben als die Axt und wirkungsvoll gegen einfache Rüstung oder die besten Helme, zerschmettert er jeden des Fußvolkes, das sich um den Kämpfer drängt.

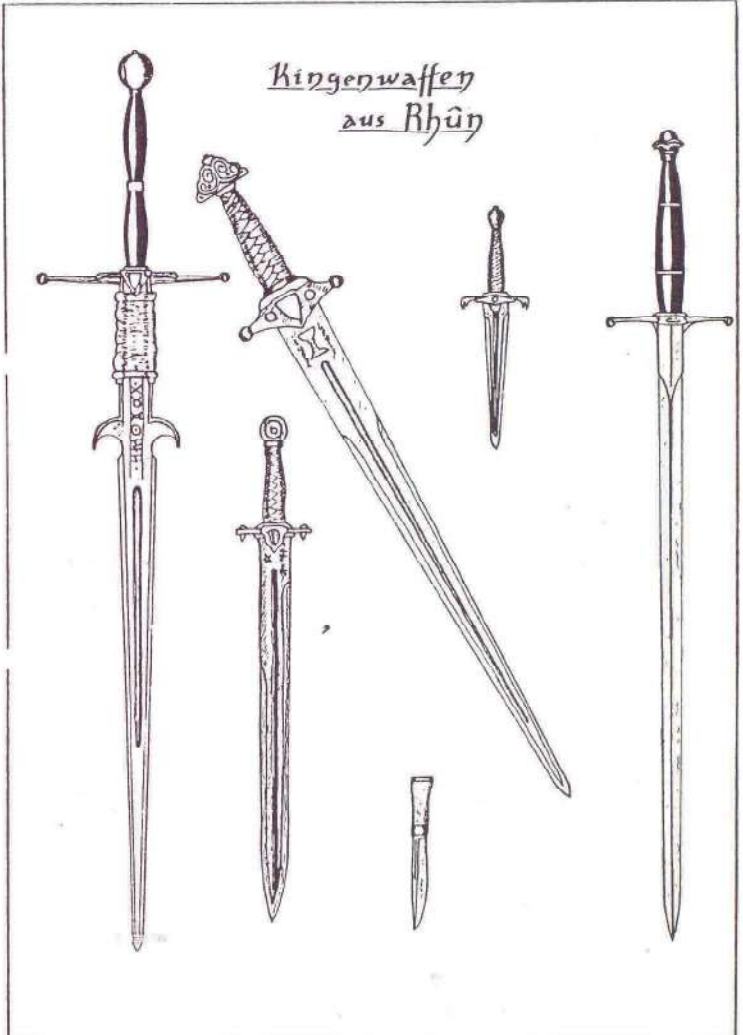
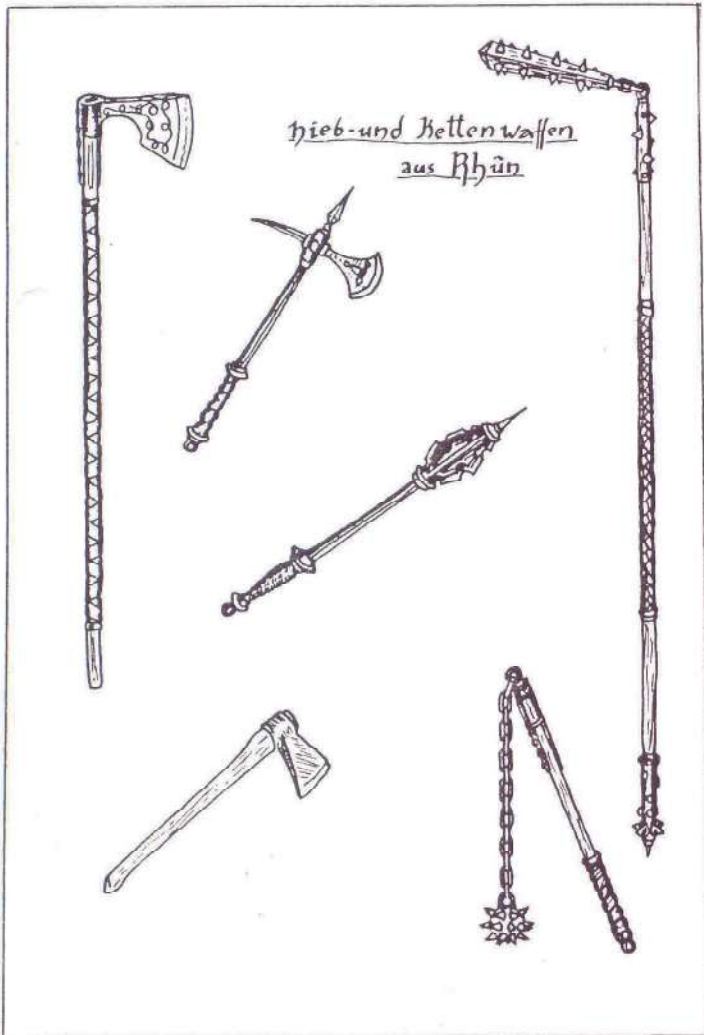
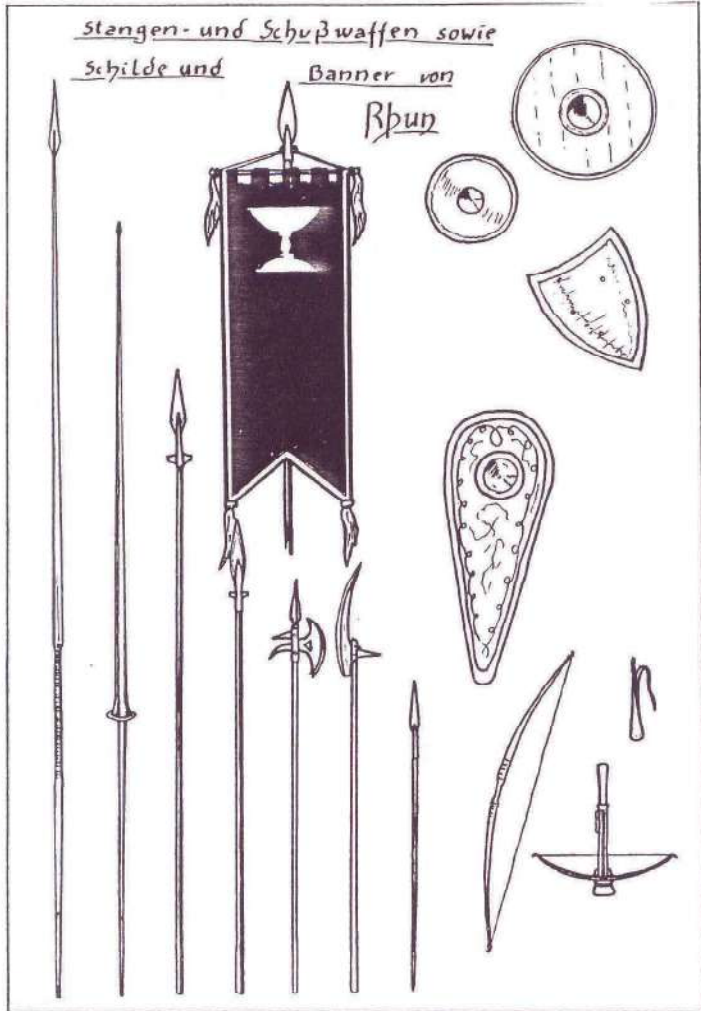
Der Morgenstern, die wahrscheinlich furchtbarste Waffe des Ritters und zugleich die schwierigste. Die sausende, dornenbewährte Kugel mit dem Biß der Axt und der Wucht des Streitkolbens schlägt schreckliche Wunden.

Der Langbogen. Eigentlich eine Jagdwaffe für den Ritter, verfügt über eine Schußweite und Durchschlagskraft, die allen anderen Fernwaffen abgeht; hinzu kommt eine große Genauigkeit und Eigenbalance. Die Ausbildung des Bogenschützen dauert lange.

Soldatenwaffen:

Söldner und Soldaten sehen sich als die wahren Könner des Waffenhandwerks. Sie sind in allen, auch den Ritterwaffen, geübt und ver-





bessern ständig Wirksamkeit und Fechtkunst. Die reinen Soldatenwaffen sind darum spezialisiert und höchst effektiv:

Der Bidenhander, die wohl bekannteste Waffe des Söldner Rhuns, ist mit einer Länge von 1,40 - 1,60 Meter ein Schwert von respektgebietendem Ausmaß. Von kundiger Hand geführt schafft es mit Wucht und Schärfe schnell und gründlich dort Gassen, zuvor Phalanxen standen.

Die Schlachtaxt. Längst nicht so kompliziert wie der Bidenhander, aber von größerer Wucht, zerschmettert die Schärfe des schlanken Blattes jedes Hindernisses gegen das sie mit ihrem 1,20 Meter langen Schaft geführt wird.

Die Pike, die Lanze des Soldaten hält, bis zu 6 Meter lang, jeden Gegner auf Distanz und zerreit Reiterangriffe schon vor den eigenen Reihen. In Rhun versteht man es Phalanxen aus diesen Waffen aufzustellen, die wie ein Stachelwall jeden Angriff aufhalten.

Die Helebarde ist ein echtes Allzweckerät. Sie verbindet die Vorzüge der Axt mit denen des Spießes, verschafft bei einer Länge von ca. 2 Metern Distanz und Reichweite. Ein geübter Söldner kann mit der Helebarde mehrere Gegner gut in Schach halten.

Die Armbrust gibt es in vielen Varianten, von solchen, die leicht mit der Hand zu spannen sind, bis zu jenen, die über einen Kurbelmechanismus geladen werden und eigentlich schon kleine Belagerungsgeräte darstellen. Die Truppen in Rhun sind meistens mit einer mittelschweren Armbrust ausgestattet, die über einen Spannstab gespannt wird. Sie hat eine hohe Durchschlagkraft und ist leicht zu handhaben.

Kriegerwaffen:

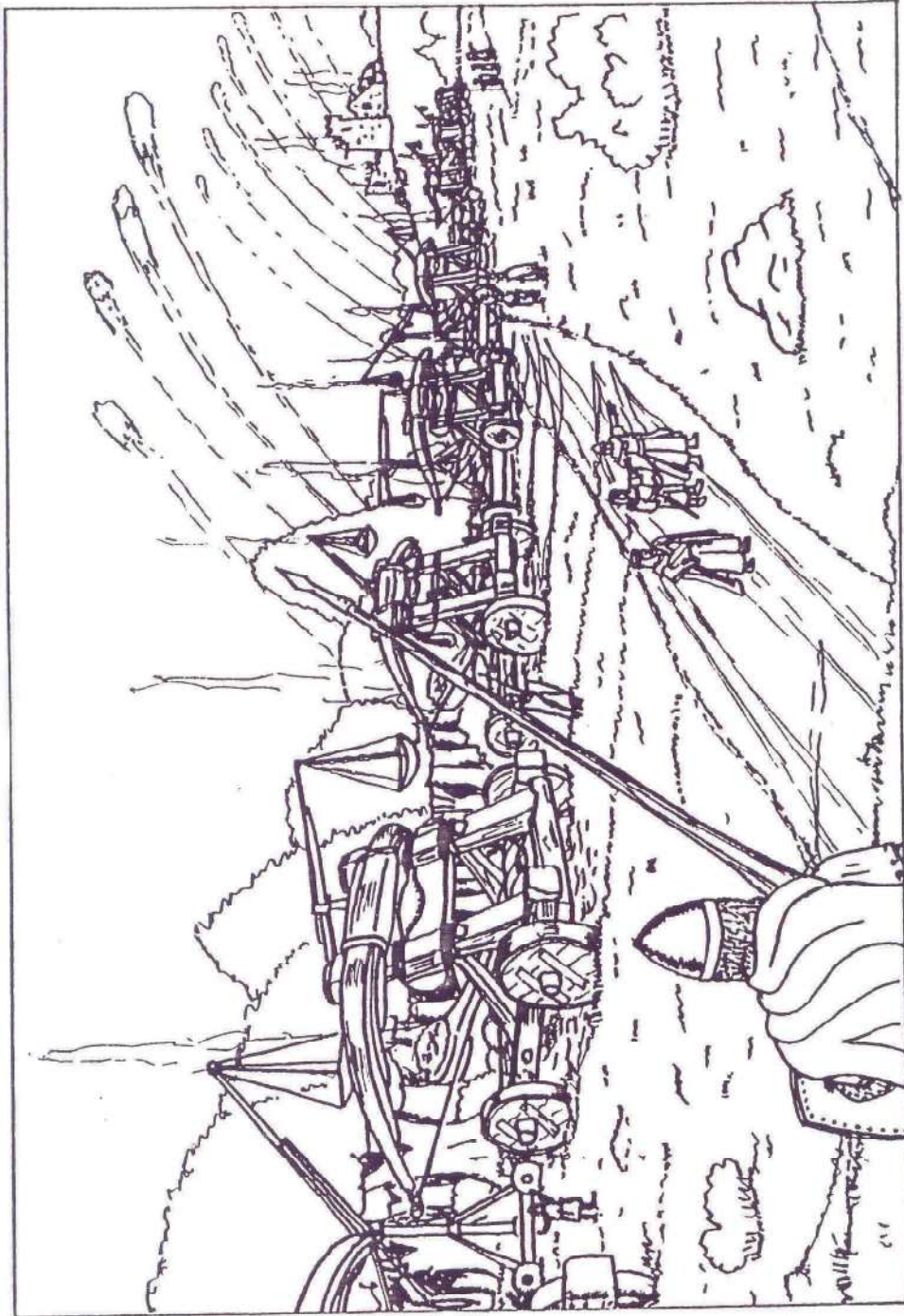
Jeder in Rhun der, ob zum Selbstschutz oder auf Anordnung der Obrigkeit, gelernt hat eine Waffe zu führen gilt als Krieger. Die meisten Angehörigen des Handwerks- und Bürgerstandes haben so einige Kenntnisse über das Waffenhandwerk erhalten. Ihre Waffen, zu denen auch die typischen Söldnerwaffen aber auch die der Bauern gehören können, sind qualitativ gut und erfordern neben einer guten Ausbildung lediglich ein wenig regelmäßige Übung:

Der Anderthalbhander ist neben dem Stoßspeer die gebräuchlichste Waffe der Krieger Rhuns. Dieses 1,20 Meter lange Schwert besteht zu 1/5 aus Heft und Pariergestänge und die vorderen 2/5 sind scharfe Schneide mit einer Stichspitze. Das verbleibende 2/5 ist Fehlschärfe und dient der Parade und dem Block. Geführt wird die Waffe ein oder zweihändig. Jeder Kämpfer in Rhun ist mit dieser Waffe vertraut.

Das Kurzschwert. Es ist eigentlich eher eine kurze Ausgabe eines Langschwertes; sozusagen das Ritterschwert des kleinen Mannes. Man sollte jedoch die Gefährlichkeit dieser flinken, einfachen Waffe nicht übersehen.

Der Spieß ist die Pike des Kriegers. Mit 4 - 5 Metern etwas kürzer, aber ansonsten genau so gefertigt, ist sie leichter einsetzbar.

Der Stoßspeer, eine 2,50 Meter lange Waffe ist einem breiten Lanzenblatt, das doppelseitig bis zur Spitze angeschliffen ist, gilt als die gängigste Langwaffe Rhuns. Einfach und wirkungsvoll zu füh-



ren ist er zu Fuß und vom Pferd aus einzusetzen.

Der Wurfspeer, 150 Meter lang und gut ausbalanciert, trägt nur eine einfache, kurze Eisenspitze mit Widerhaken. Ein Speerwerfer trägt in der Regel 5 - 6 solcher Waffen.

Bauernwaffen:

Gern auch von Kriegerern und Söldnern verwendet, zeichnen sich die Bauernwaffen durch ihre Einfachheit und Schlichtheit aus. Oft aus landwirtschaftlichen Geräten entwickelt liegen sie natürlich der bauerlichen Hand:

Die Gleffen, eine Waffenart die ihre Verwandtschaft zu landwirtschaftlichem Gerät kaum verhehlen kann. Die Klingen der Gleffen sitzen immer auf Stangen von bis zu 2 Metern Länge und haben meist sensenartige Grundform. Angeschmiedete Dornen und Haken machen sie zu gefährlichen Waffen gegen Reiter. Die Namen der Gleffen sind so vielfältig wie ihre Form; z.B. Helmbarten, Partisanen, Grindeln, und viele mehr.

Der Kriegspflegel stammt ebenso aus dem bauerlichen Alltag. Er entwickelte sich aus dem Korn-Dreschflegel. Als Kriegsgerät kann er von unterschiedlichster Form und Größe sein. Der Morgenstern des Bauern.

Die Axt, das schlichte Arbeitsgerät dient dem Bauernkämpfer als ebenso handliche wie derbe Nahkampfwaffe. Meist etwas leichter und mit längerem Schaft als das Vorbild, ist sie in jedem Bauernhaus zu finden.

Die Schleuder. Niemand in Rhun der nicht als Kind gelernt hätte mit diesem Ding zielsicher umzugehen. Schleudern, die im Kampf eingesetzt werden, sind länger und verschießen größere oder mehr Geschosse als die normale Steinschleider.

Schutzwaffen:

Besonders die Schutzbewaffnung ist vom Stand und Status des Trägers abhängig.

Ritter und hohe Adlige tragen einen mit Platten verstärkten Kettenpanzer, die sogenannte Vollrüstung. Dazu gehört ein Metallhelm mit oder ohne Visier. Darunter muß ein Rüstwams, ein gestepptes Unterkleid getragen werden.

Soldaten, Söldner und einige Krieger dagegen begnügen sich mit einem langen Kettenpanzer oder einer metallverstärkten Textilrüstung, dem sogenannten Gambeson. Als Helm findet man neben den zuvor genannten Helm in einfacher Version auch den Eisenhut.

Einen solchen Helm oder wenigstens eine verstärkte Lederkappe und ein einfacher Gambeson wird von den einfacheren Kriegerern und den Bauern getragen.

Ritter, Söldner, Soldaten und einige Krieger tragen zu Waffen und Rüstung den Langschild. Das ist ein tropfenförmiger oder ovaler, leicht gewölbter Schild mit Mittelgriff und metallenen Verstärkungen, der bis 1,20 Meter lang sein kann. Erst in neuerer Zeit beginnt sich unter den Rittern ein kürzerer Schild mit gerader Oberkante durchzusetzen.

Die Pavese, der Standschild ist ein Schutz für Fernkämpfer, der fest aufgestellt wird. Ebenfalls anzutreffen sind Rundschilde und Buckler mit Stoßdornen.

Rhun ist ein weites und vielfältiges Land und so kann das zuvor

beschriebene natürlich nur als Verallemeinerung gelten. Dies gilt ganz besonders für die zuerst aufgeführte Lehensleistung und Gliederung eventueller Truppen. Allein die Unterschiede der Truppenaufgebote von Oranadagh und Tirnan Og betreffs Reiter- oder Kriegerheere sind so umfangreich, daß sie einer eigenen Beschreibung bedürfen. Das angebotene macht lediglich eine gewisse Grundstruktur deutlich. Esonders militärische Kontingente mußten soar gänzlich unberücksichtigt bleiben; hier insbesondere Belagerungs- und Kriegsmaschinerien wie Artillerie und Kriegsschiffe. Darüber später mehr. An dieser Stelle nun noch einiges über:

die Truppen von Crain-Uill-Crienac

Grundsätzlich sind Armeekontingente den Herren des Crienac unbekannt. Das heißt, Crain-Uill-Crienac stellt für Rhun keine Truppen auf. Im Reich der Zauberer ist es jedoch weit verbreitete Sitte, als Magier und Landherr auch eine kleine Garde aufzustellen. Die Größe und Kampfkraft dieser Einheiten steht in keinem Zusammenhang mit der Macht des einzelnen Magier. Allein der Besitz und die Unterhaltung einer Garde kann bestenfalls als Hobby oder zusätzliche Form der Selstdarstellung bezeichnet werden. Man erkennt dies insbesondere an dem Umstand der Ähnlichkeit von Fachrichtung, Art der Behausung und Art der Garde eines Magier. Zwar sind die Truppen stets gerade so groß, daß sie den Besitzer nicht weiter in Anspruch nehmen (Bequemlichkeit), aber ihre Qualität stets immer außer Zweifel.

Die Zusammensetzung der Garden entspricht also immer dem persönlichen Geschmack des Halters. So findet man hier zuweilen die skurilsten und ungewöhnlichsten Geschöpfe. Sei hier nur ein Beispiel genannt, bei dem es sich um eine Truppe kindergroßer Ratten handelt, welche wie Menschen aufrecht gehen und ihre Klauen wie Hände gebrauchen. Auch in der Bewaffnung und Rüstung ahmen sie die Menschen nach. Obgleich diese Gardetruppen gefährliche Kräfte darstellen, sind sie schließlich aber doch nur eine besondere Art von Dekoration für das Ego des Magiers.

Die Skannen

Wie allgemein bekannt, leben im Königreich Tirnan Og zwei Völker nebeneinander. Das ältere von beiden, die Wahren, stellt hauptsächlich das Volk. Es soll in einem anderen Bericht behandelt werden. Diese Zeilen sollen dem Fremden einen groben Eindruck von Geschichte, Mentalität und Wirtschaft der Skannen in Allemeinen, und der DASARS im Besonderen geben.

Nachdem die Skannen an der Landzunge des Borag gelandet und die Burg ANGLEIA gegründet hatten, nachdem sie die Herrschaft über die Wahren errungen und durch einen Friedensschluß dem Reiche Rhun beigetreten waren, begannen sie, das neu entstandene Königreich TIRNAN OG neu zu ordnen. Zuerst wurde der umfangreiche Landbesitz der Priester der dunklen Xatra enteignet und unter die 500 Adligen der Skannen verteilt.

Danach teilte Robert Dasar das Land in Baronien ein und gab jedem seiner Vasallen, sowohl den skannischen, als auch den wahnischen eine Baronie als Lehen. Die Barone verwalten ihr Land im Namen des Königs. Sie sind verpflichtet im Kriegsfall eine bestimmte Anzahl an schweren Reitern mitsamt den dazugehörigen Knechten und Bogenschützen zu stellen.

Die Barone sind auch verpflichtet, über ihr Lehen Recht zu sprechen. Dabei überwachen einige Beauftragte des Königs, daß die Gesetze, die auf große Bronzetafeln geschrieben und in Thostwell aufgestellt wurden auch eingehalten werden.

So wie alle Untertanen im Reich Tir nan Og zahlen die Barone den zehnten Teil ihres Einkommens an die Kirche als Steuer. Außer dieser Abgabe und der Gefolgschaft im Krieg muß kein freier Mann in Tirnan Og irgendwelche Abgaben entrichten. Ausgenommen hiervon ist nur den Wegzoll und der Marktpfenni, den Reisende und Händler zu zahlen haben, und der zwischen dem König, dem jeweiligen Baron und den Vertretern der Händler gedrittelt wird.

Da das Land nur wenig hergibt, und es gegen die Ehre der Barone ist, als Bauern zu arbeiten, bestreiten sie ihren Lebensunterhalt und die Kosten für Pferde, Rüstungen und Soldaten vor allem mit den großen Pferde- und Rinderherden, die in der Nähe ihrer Burgen gezüchtet werden. Die Tiere Tirnan Og s werden überall in Rhun gerne gekauft und garantieren dem Land einen bescheidenen Wohlstand.

Eine weitere Lebensgrundlage der Skannen ist der Krieg. Da Tirnan Og das ärmste der fünf Königreiche Rhuns ist, wählen viele Adlige und Freie den Dienst unter dem Banner des Hochkönigs. Vor allem in der Kavallerie Rhuns dienen sehr viele der Baronensöhne Tirnan Ogs. Sie stellen den Kern der Reiter, da sie nicht nur die besten Reiter Rhuns sind, sondern auch von allen Völkern Rhuns die schwerste Kavallerie bilden können.

Sie tragen Rüstungen, die entweder aus ungezählten Kettengliedern oder aber aus kleinen Eisenplättchen, die auf Leder aufgenäht werden, bestehen. Diese Metallrüstungen schützen sie einem Hemd gleich von den Schultern bis zu den Knien und lassen auch die Arme nicht aus. Oft tragen sie noch einen ledernen oder metallenen Harnisch darüber.

Der Kopf wird durch eine Kapuze aus Kettengliedern geschützt, über der ein völlig geschlossener Topfhelm getragen wird. Darüberhinaus schützen sich die Reiter mit einem großen Schild, der nach unten spitz zuläuft und so auch das linke Bein des Kämpfers schützt. Diese Schilde werden kunstvoll mit dem Wappen der Träger bemalt. Dadurch, und weil jeder Ritter dieses Wappen auch auf seinem Waffenrock, der über der Rüstung getragen wird, und auf der kleinen Fahne an seiner Lanze trägt, bieten die schweren Reiterkontingente Rhuns einen farbenprächtigen Anblick.

Neben der Lanze sind die Reiter mit Langschwertern und Streitäxten bewaffnet. Da sie durch ihre Rüstungen und schweren Waffen in der Bewegung eingeschränkt sind, werden ihre Flanken oft durch leichte Reiter, die hauptsächlich aus Oranadagh kommen, geschützt.

Im Allgemeinen leben die Skannen in kleinen Burgen, die über ganz Tirnan Og verteilt sind. Diese Burgen haben nur selten mehr als eine Mauer oder gar einen Graben. Kernstück dieser Burgen ist meist ein großer Turm, um den sich die Wirtschaftsgebäude angliedern. In der Nähe der Burgen gibt es oft Verstecke für die Viehherden, die keinen Platz in der Burg finden, falls diese angegriffen wird. Die Sitze der Barone sind mehr Wohnsitz, Bauernhof und Ort von bescheidenen Märkten, als militärische Anlagen.

Zwei Ausnahmen davon sind die Feste Novragor und der "Palast der Pferde", welcher in der Sprache der Skannen Jatrofasar heißt. Erste ist der Stammsitz der Herzöge von Roylaflor. Der derzeitige Herzog Giselher de Kolaber zählt zu den engsten Freunden des Königs und trägt im Krieg die Fahne Tirnan Og s.

In Jatrofasar residiert der Herzog von La Brefalgor, der edle

Richar de Hatrasar, der als bester Reiter Tirnan Og s bekannt ist.

Die Dasar

Die erste Familie der Skannen ist das Haus Dasar. Der berühmte Robert Dasar war der Herzog, der mit 500 Adligen an der Zunge des Borads landete und der zum ersten König Tirnan Og s wurde. Seit dem stellt das Haus Dasar den König vn Tirnan Og.

Alles Land in Tirnan Og gehört dem König, der es als Lehen vom Hochkönig von Rhun erhält. Er gibt Land in Form von Lehen an seine Barone und Herzöge weiter. Seine Macht und sein Wohlstand bezieht er aus den Landstrichen, die ihm selbst gehören und aus den großen Kupfervorkommen in der Nähe von Thostwell.

Der König ist nicht nur der Feldherr und oberster Richter von Tirnan Og, sondern auch der Hüter des Geheimnisses der Skannen.

Tief in den Kellern der Feste Monte Cherry liegen die Aufzeichnungen der Vergangenheit und des Ursprungs der Skannen und die Berichte über die Ereignisse, die zur Flucht der Skannen aus ihrer Heimat führten. Daneben liegt aber ein dunkles Geheimnis über die Skannen und ihren Königen, die außer der Familie der Dasar nur wenige Adelige und der Bischof von Angleia wissen.

Obwohl die Skannen und vor allem die Dasar nach außen hin ein Bild von brutalen und wüsten Kriegern vermitteln, so verbirgt sich in ihnen eine ganz andere Seite. Bestes Beispiel hierfür ist die Festung Monte Cherry. Nach außen ist sie Sitz des Reiterführers Phillip Fitzdasar und eine mächtige Trutzburg. Doch im Inneren der Mauern verbergen sich zahllose Gärten und Parkanlagen, die durch ein riesiges Aquädukt, das zu den architektonischen Meisterleistungen Rhuns zählt, mit Wasser versorgt werden.

Kernstück der Stadt ist der Palast des Königs, in dessen Mitte die Kathedrale mit dem Grab des Gerome Fitzdasar liegt. Der Palast ist an drei Seiten von Hängen umgeben, die mit Kirschbäumen bewachsen sind, die der Stadt und der Festung ihren Namen gaben. Jedes Jahr im Frühling versammeln sich die Adligen und Großen des Reiches Rhun in Monte Cherry, um die Gastfreundschaft der Dasar und die berühmte Kirschblüte zu genießen.

Der derzeitige König Phillip versucht die Stadt zu einem Anziehungspunkt der Gelehrsamkeit und des Wissens zu machen. So gründete er hier die erste "Schule" für Barden auf ganz Erkenfara, deren Ehrenvorsitzender er ist, sowie die erste Ausbildungsstätte für schwere Reiterei in Rhun.

Durch die strategische Lage der Stadt, sie bewacht den Paß und die Handelsroute nach Eoganachta, zieht sie viele Handwerker und Händler an. Dadurch bietet die Stadt einen äußerst farbenprächtigen Anblick.

Die ganze Stadt mit ihrem weltoffenen Charakter und ihrem Prunk steht im Gegensatz zu dem eher bescheidenen Land Tirnan Og.

Es zeigt sich also ein Bild der Skannen, das uns sowohl einen wilden Krieger vorstellt, der immer bereit ist, für Rhun zu kämpfen. Solange aber der König oder Hochkönig seiner Dienste nicht bedarf, gibt er sich mit seiner ganzen Kraft den angenehmen und schönen Dingen des Lebens hin; wohl wissens, daß allzu bald wieder die Zeit des Kampfes für ihn kommen wird.



Sai-Rukh

-Graf des Bundes
mit darüber
leuchtender
Flamme des
Hochkönigs

Das Münzwesen in Rhun basiert
auf dem Rukh.
Ein Rukh entspricht ungefähr
einem Goldstück, wie es auf
ERKENFARA üblich ist.

Zehn Rukh eroben einen
Sai-Rukh.

Ein Rukh hat den Wert von
zehn Gonde-Münzen.

Eine Gonde wiederum entspricht
zehn Kef.

Die Münzen sind allesamt aus
einem rauwesten Metall gefertigt,
das einzig auf der Ebene
ERKENFARA im Gebirge von
Rhun in der Nähe der Hauptstadt
des Reiches aus sehr alten und
tiefen Bergwerken heraufgeholt
wird.



Rukh

-Siegel von Rhun
ohne Randschrift

Guß und Prägung der Münzen
findet in den tiefen Kammern
der Feste des Hochkönigs statt.
Hier befindet sich die alte
Münze, welche vor langer Zeit
in Grain Hill Cricnac von
einem der großen Thaumaturgen
gefertigt wurde.



Gonde

Reicherose in
vereinfachter
Darstellung

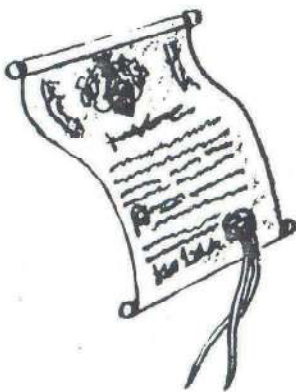
In dieser Anlage werden die
Münzen nicht nur gegossen,
geschlagen und geprägt, sie
erhalten hier auch eine geheimnis-
volle Behandlung, die sie
mittels magischer Auffadung
für jeden als echt erkennbar
macht.



Kef

-Darstellung
eines Kopfes
des Phoenix

Größere Summen, die eine Ver-
wendung von Münzen un-
praktisch werden lassen,
werden auf Schatzbriefen,
sogenannten Myobs oder Hauh-
Rukh übertragen.



Myob bzw.

Hauh-Rukh

-Auf Maister-
Pergament mit
Reichswappen
und Siegel

Myobs werden von offiziellen
Notarmagistern in allen
größeren Orten Rhuns nach
festen Regeln und in der
gewünschten Summe für eine,
dieser entsprechenden, Gebühr
erstattet.