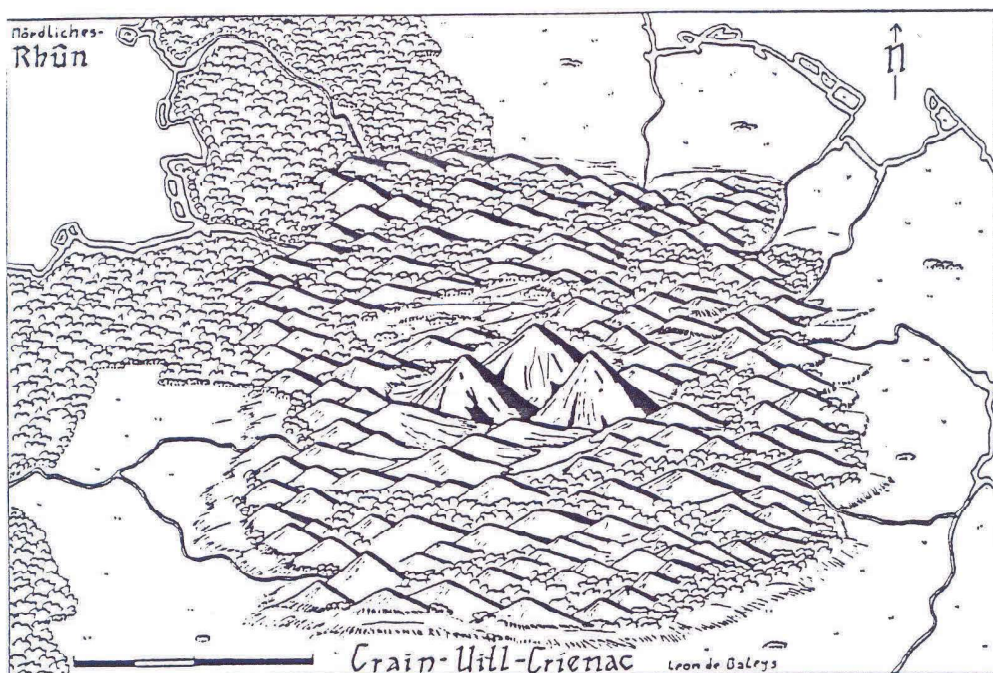


seinen besonderen Zauber und seine eherne Ursprünglichkeit bewahrte. Hier sind noch viele Zeugnisse der ersten Zeitalter der Welt erhalten und manche warten bis heute auf ihre Wiederentdeckung. Andere sind wohl verschlossen und behütet durch die Herren von Crain-Vill-Crienac.



Die Berge von Crienac

—Die Höhen der Zauberer und Ungeheuer—

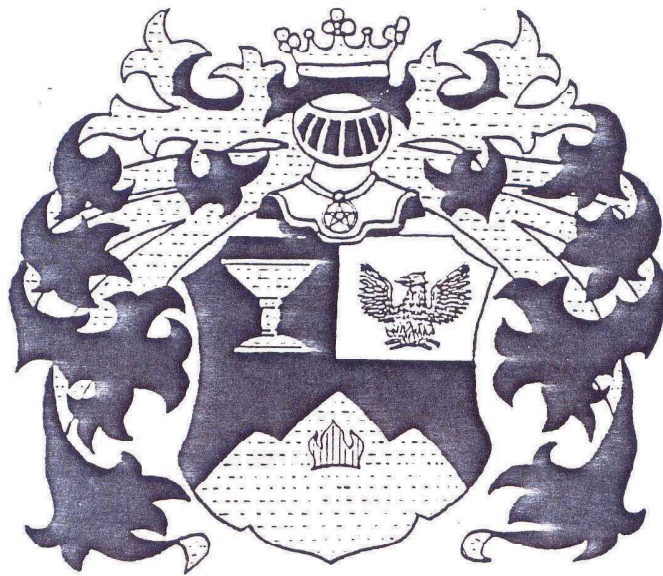
Wer seine Schritte in den Norden Rhöns lenkt, wird nicht an den Bergen des Crienac vorbei reisen ohne vor der drohenden Düsterniss dieses fast provinz-großen Mittelgebirges zu erschauern. Der Crienac ist die geographische Zentralerhebung des Reiches von Crain-Vill-Crienac. Aus einem Tafelhochland, das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

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

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

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

Andor Mc Teth, Historiker zu Cranfouldh



Crain-Vill-Crienac

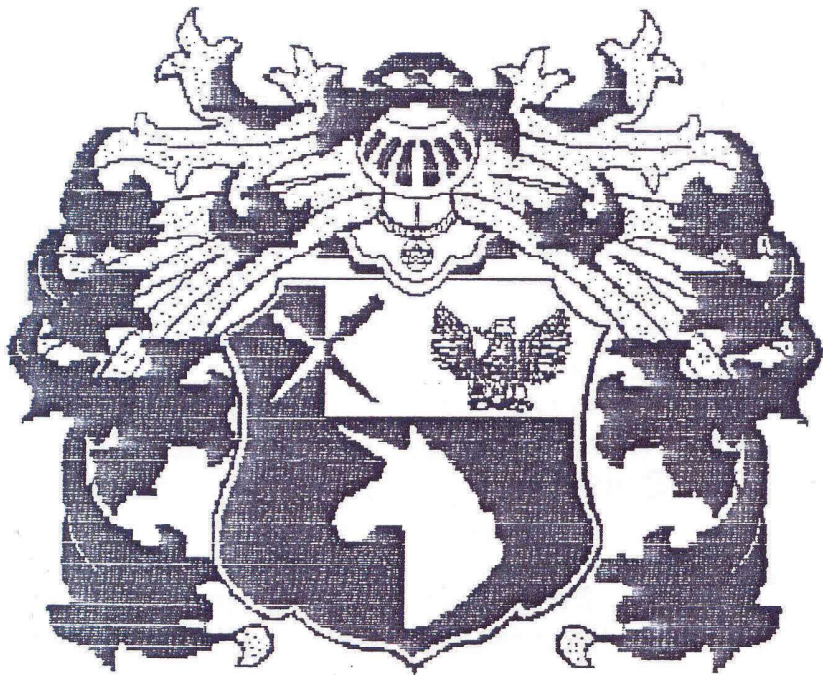
—Verzaubertes Reich des Nordens—

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

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

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

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



Finn Vab Garriat — die Verheißung —

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

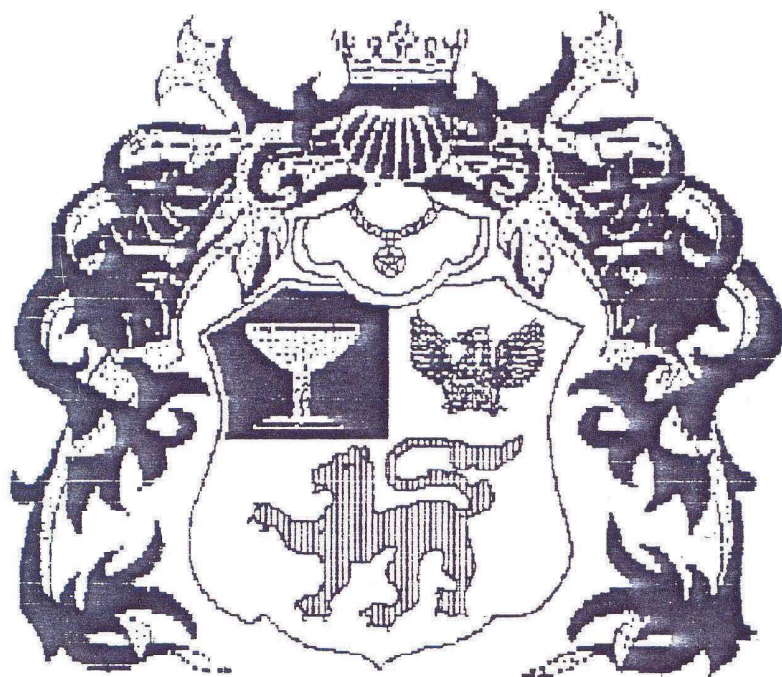
Einmal gelang es den Truppen des tapferen Baranagh die wilden Horden der Wahren in der Schlacht in der Ebene von Timas vernichtend zu schlagen. Zusammen mit weiteren Truppen aus Garionath schloß er Thorstwell ein. Schon sah es so aus, als ob die Wahren eine Provinz der Rhüner werden würden. Aber in der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

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

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

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

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



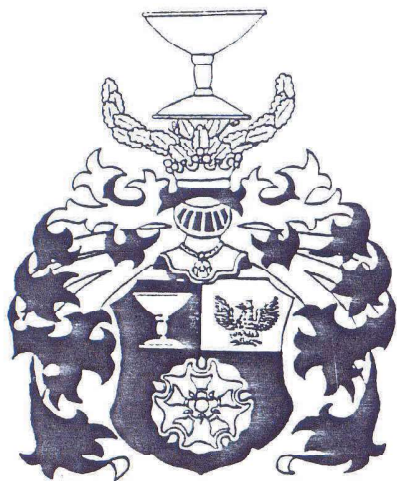
Aus dem Reiche Khân Tirnan Og

Ich, Derman Ogtragor, Abt des Klosters Corna, werde nun auf Befehl des mächtigen Phillip Fitzbasar, König von Tirnan Og, Seneshall von Khân, die Geschichte des Landes niederschreiben, damit sie jedermann wisse und sie niemals in Vergessenheit gerate.

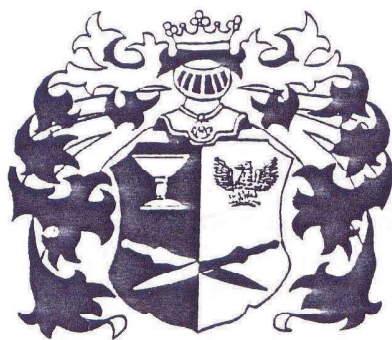
Seit Menschen über die Erde Eckenfaras gehen wurde Tirnan Og vom Volk der Wahren bewohnt. Diese robusten Menschen lebten ihrem unbändigen Freiheitswillen folgend in lockerer Sippen- und Clanverbänden zusammen, deren einziger Zusammenhalt in familiären Bindungen bestand.

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

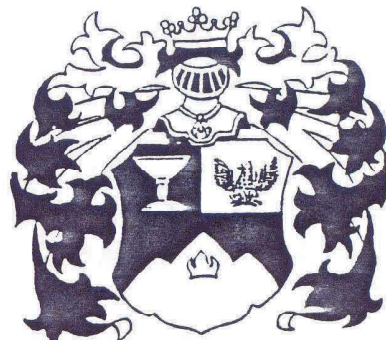
Regelmäßig unternahmen die berittenen Bogenschützen des Königs von Oranadagh Vergeltungszüge in das Land der Wahren. Nur wenn diese Vorstöße so bedrohlich wur-



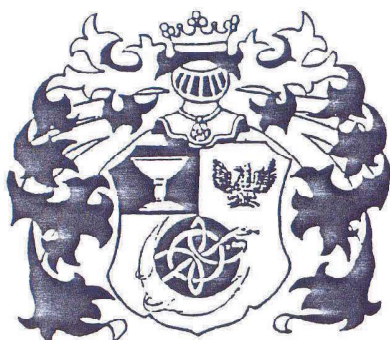
Reichswappen von Rhün
und Hochkönig Albanac



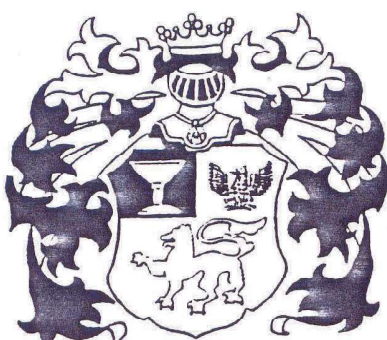
Conchobor von Oranadagh



Omni Magus Leon de Belays



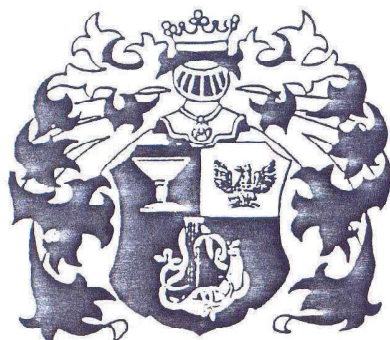
Anghharad von Goldenhand



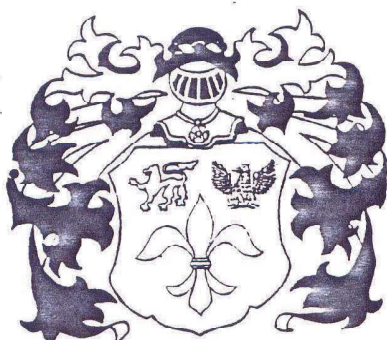
Philip Fitzdasar



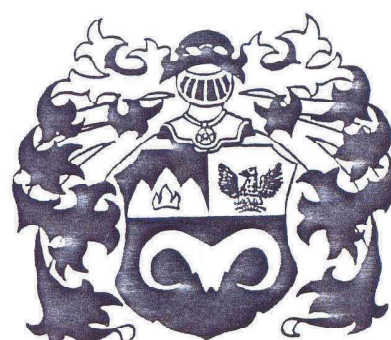
Thomas O'Dugain



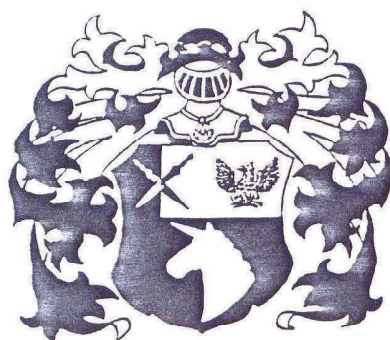
Ariand Dunkelaug



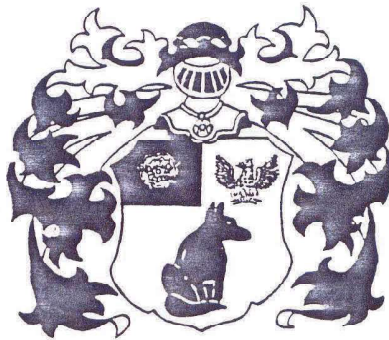
Brian de Brojgilbert



Varkas Skelleftea



Fin Uap Gareint



Alric Cleadheamhor

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Die 3 Gebote des Horus

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

Das Gebot der Marilith

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

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

Weiterhin sei verfügt, daß mein folgender Wille und Befehl ab dem ersten Tage des Monats Hel in Kraft tritt und die nötigen Maßnahmen durchgeführt werden sollen. Ich verfüge, daß mein Stellvertreter Kugellocke der Harmlose, König von Camoth und Festungsherr zu Morageh, ab sofort Reichskanzler genannt werden soll, und diesen Titel solange führen darf, als ich es für richtig erachte. Sein Lehensgebiet soll von bisher 58

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

Die 12 Gebote der durch Kabar Takim vertretenen Götter

Die 5 Gebote des Kalisti:

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

Die 3 Gebote der Nuit

- 1) Gehorchet meinem Propheten! Befolget die Urteile

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Dolfin, Hofnarr und Hofmagier zu Theosophia
und Wahrer der 12 Bücher der Magie**

Doch auch mein kaiserlicher Ratgeber und Hofmagier

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

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

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

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

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

Der Wald

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

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

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

Ein Brief aus der Provinz Aschatis

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

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

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

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

Es folgen nun einige Gedichte von unbekannten
 Verfassern:

Das Land

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

Dort hinter diesem Berge.
 Dort ist das Feindesheer,
 es sind gar viele Zwerge
 und werden deree mehr!

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

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

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

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

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

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

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

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

Die Kreisritterschaft der Provinz

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

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

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

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

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

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

Poesie und Epik der Provinz Askatia

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

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

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

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

Das Große Kreisbuch, Kapitel 2:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Religion in der Provinz Askatia

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

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

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

verehren!"

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

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

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

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

So wurde Tumadschin Khan entmachtet. Mein Glau-

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

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

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

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

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

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

Zur Person von Innozent 93.

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

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

Die Stadt Askatia

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

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

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

Kultur der Provinz Askatia

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Das Reichsleben und Königtum Carmoth

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

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

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

Währung, Maße und Gewichte

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

Gewichtseinheiten:

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

Längenmaße:

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

Flächenmaße:

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

Heerwesen, Handwerk und Kultur Carmoth

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

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

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

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

Die Religion in Carmoth

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

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

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

Das Land Carmoth

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Der Aufbruch

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

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

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

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

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

Land und Leute von Theostêlos

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

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

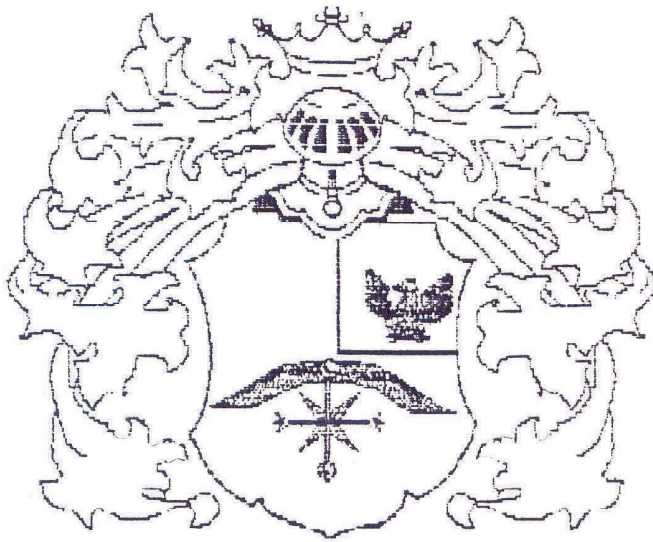
Die durch und durch rechtschaffende Natur des Fuzibatsu Sake-Moto ließ ein längeres Mitansetzen dieser Scheußlichkeiten nicht zu. Von der Aufgabe getrieben, den Staat zu retten, das Volk zu erlösen und seinen Freund aus dem Bann der Hexen zu befreien, versammelte er eine Gruppe völlig entschlossener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

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

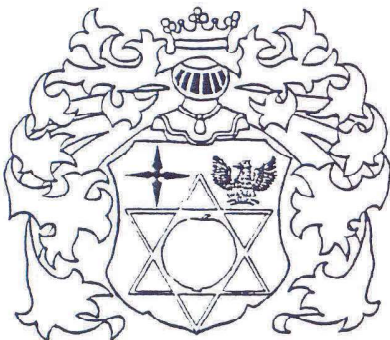
Aus dem Reiche Theostêlos Das Ende des Khans

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

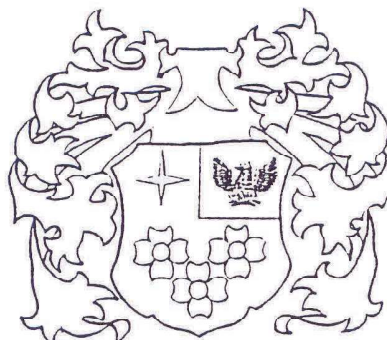
In den Jahren der Regeneration und des Wiederaufbaus hatten sich einige hunderttausend Menschen rund um die Hafenstadt **Shon Ai** versammelt. Sie besiedelten vor allem waldiges Gebiet und ernährten sich vom Wild des Waldes und von den Früchten des Meeres und der Felder. Der Fischfang aber war der wichtigste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



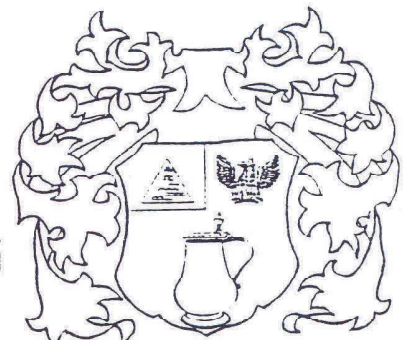
Reichswappen von Theostêlos



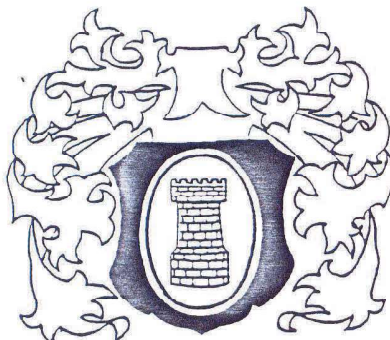
Kaiser Kahar Takim



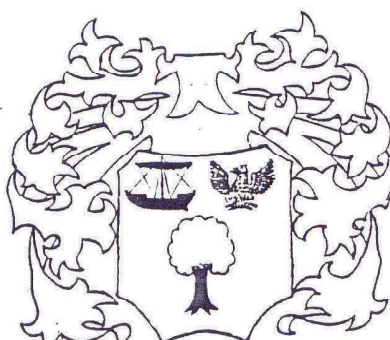
Fürst Innozent 93.



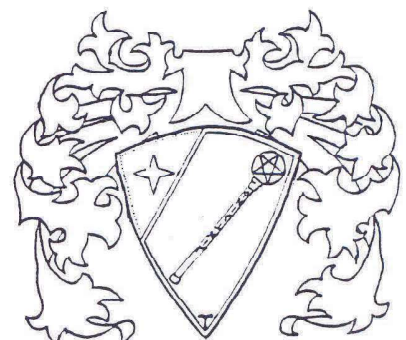
Kugellocke der Harmlose



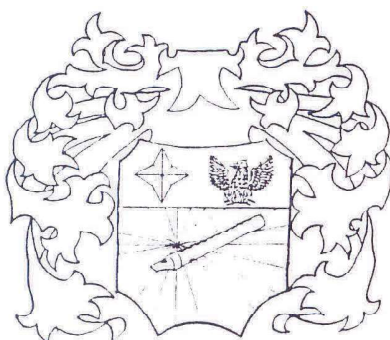
Wondra Kahim, Heerführer



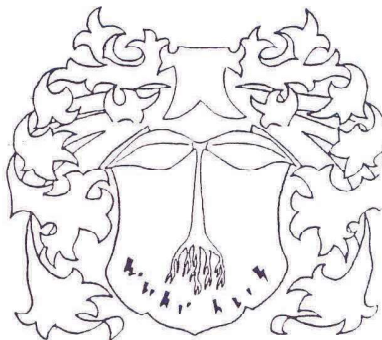
Don Rodriguez el Valdez



Dolfin



Sandro de la Gaster



Toikon

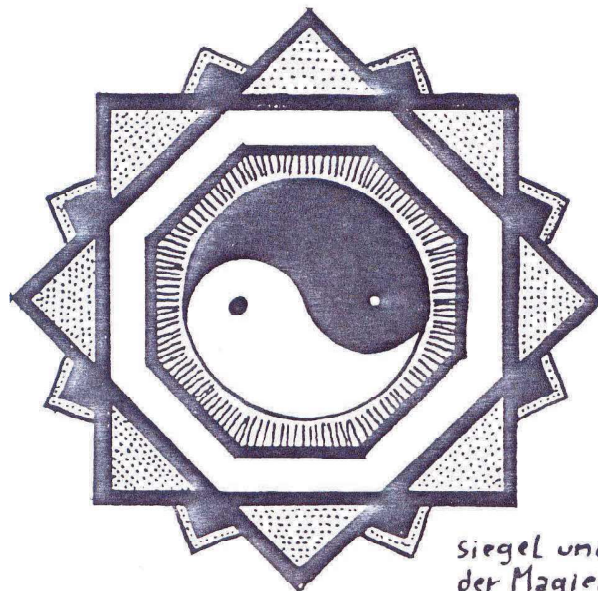
- Zu den Schulzherren der Zauber Kunst erhoren, und zu den Schirmherren des Konzils gewährt sind.
- Es sei darum ein Becher guten Weines zu beider belebenden Erquickung vom Konzil während der Versammlung bereit zu halten.
- Möge der Funken des Phönix lange Zeit leuchten und der Welt das Leben gewähren.

so gegeben in Audvacar der Stadt
der Händler zu gewählter Stunde

am 42. Tag des Larn im Jahre -2-
der dritten Ära der Welt Erkenfara.

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

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



Siegel und Wappen des Konzils
der Magier von Erkenfara.

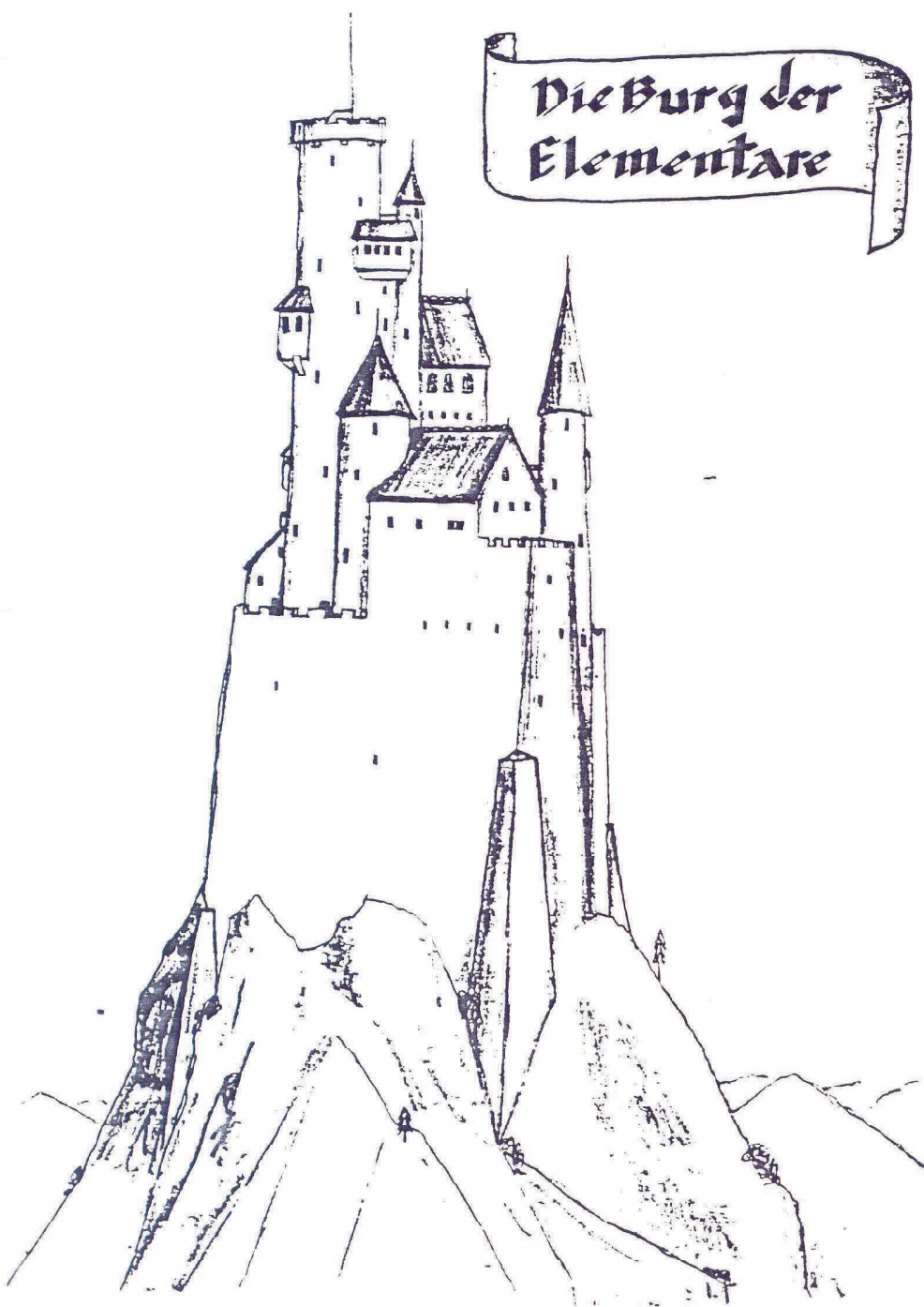
h Edle Völker und Herren von Erhenfara

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

Feuer	und	Wasser
Zheenan Yerdrugar		Ahrienthier Daus

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

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



Die Burg der Elementare

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

Die graue Burg

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

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

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

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

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

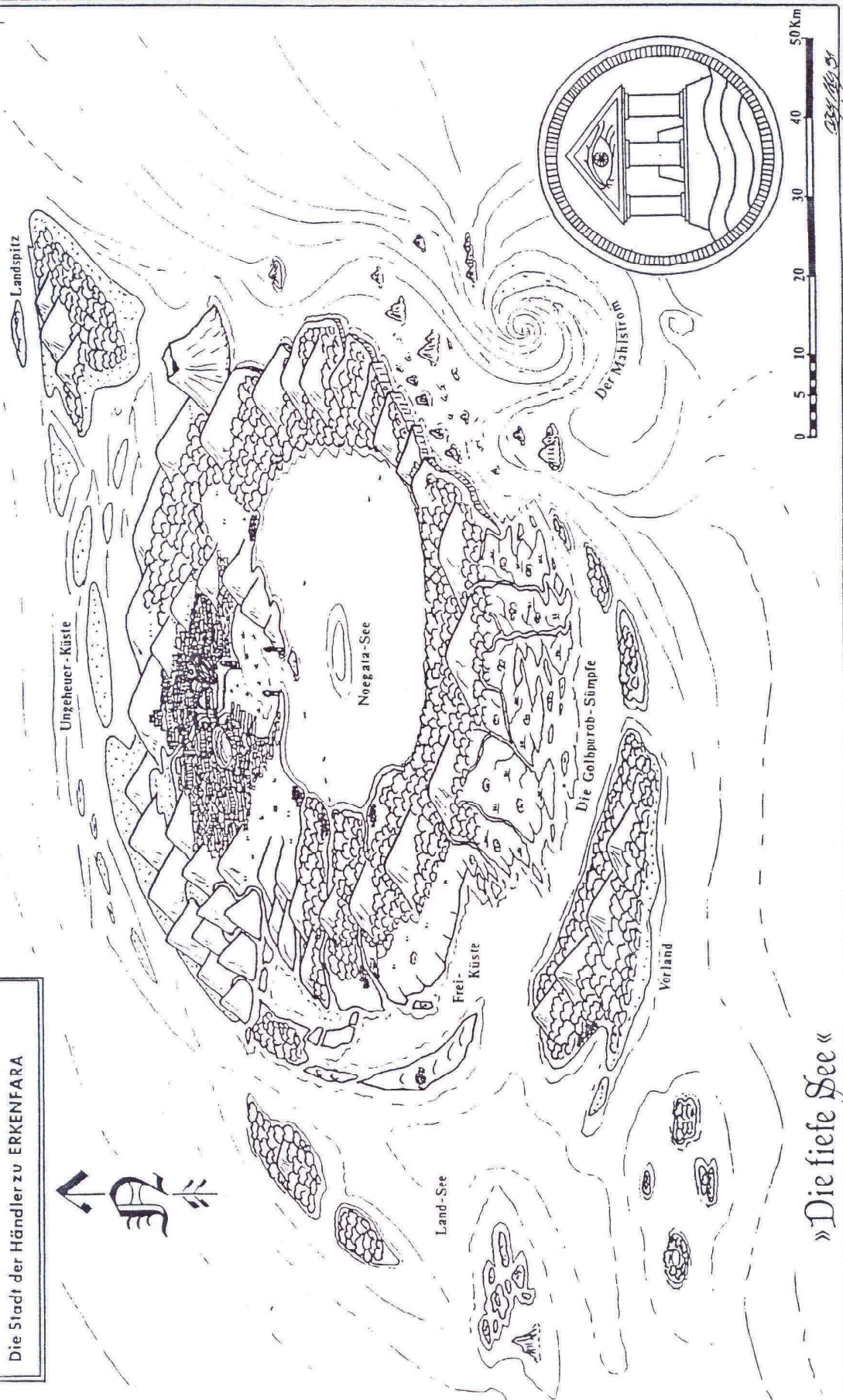
Ein Anblick bot sich mir, der in meinem Gedächtnis seinesgleichen suchte und nicht fand. Unversehens stand sie da, wie vor Äonen in den steilen Fels gemeißelt, von Titanen erbaut und von Göttern bewohnt. Eine hochaufragende, mächtige Burg, der Erscheinung nach wie direkt aus den Knochen der Erde geschnitzt.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

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

ADVANCAR

Die Stadt der Händler zu ERKENFARA

MARE - LEJENDELOND



»Die tiefe See«

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

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

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

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

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

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

Gestalt und Besonderheiten

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

Die Stadtteile

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

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

Audvacar, die Stadt der Händler Aus der Geschichte

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

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

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

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



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

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

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

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

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



Der Tod des Gerome Fitzdazar

Der erste Tod eines Adligen auf Eckenfara

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

Vom Tode Gerome Fitzdazar

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

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

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

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

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

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

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

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

Rollenspiel auf Erkenfara

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

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

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

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

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

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

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

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

Für die Berufsfähigkeiten, Waffenfähigkeiten und Allgemeinen Fähigkeiten stehen 27 Punkte zur Verfügung, diese sind frei verteilbar. Für die Zaubersprüche stehen 9 Punkte zur Verfügung.

Damit ist das Mindestalter auf 22, 25 oder 28 festgelegt, die Spielfiguren dürfen freiwillig, mit Begründung, älter sein.

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

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

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

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

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

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

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

Die Rennen von Audvacar

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Stadthalter: ???
 Burgherr: ???
Rep-Wappen und Kultur fehlen noch!!!
 Hauptstadt: 404/40 Caer Brayghan
 Stadt: 304/08 ???
 Burg: 302/25 ???

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

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

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

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

Stadthalter: ???

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

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

Theostelos:

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

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

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

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

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

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

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

Zauberer A: Tolkon, Druid
????? !!! ?????

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

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

Eoganachta:

Herrscher: Tanfana B.
Alexander Garcia, Kastanienallee 16, 3300 Braunschweig

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

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

Vir Vachal:

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

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

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

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

Hauptstadt: 1206/18 Melam Kel Standardgelände: Wald
 Festung: 1008/05 ???
 Stadt: 1405/10 ???
 Stadt: 1107/03 ???
 Burg: 1307/27 ???
 Burg: 1207/24 ???
 Brücken: 1206/17 nach 1206/18
 1405/25 nach 1405/32
 Straßen: 1206/17 (von 1206/16 nach 1206/18)
 1206/16 (von 1106/48 nach 1206/17)
 1106/48 (von 1106/47 nach 1206/16)
 1106/47 (von 1107/03 nach 1106/48)
 1405/17 (von 1405/10 nach 1405/25)
 1405/25 (von 1405/17 nach 1405/32)
 1405/32 (von 1405/25 nach 1405/39)
 1405/39 (von 1405/32 nach 1405/45)
 1405/45 (von 1405/39 nach 1406/02)

Dynastie:

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

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

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

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

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

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

Yaromo:

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

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

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

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

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

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

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

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

Heerführer: Palaver Perceac von Cornfall, Ventilator-Alligator
 Henning Theisen, Königsteinerstr. 2, 6238 Hofheim/Ts.

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

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

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

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

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

Die Einnahmen waren bisher wie folgt verteilt:

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

Statistik des 12. Zuges:

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

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

Bei den Gesamtstärken pro Reich ergeben sich folgende Daten:

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

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

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

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

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

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

Nachstehend nun eine aktuelle Bauwerksliste und Repliste:

Northheim:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Seid begrüßt, Ihr Edlen des Phoenix und Adlige Erkenfaras!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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