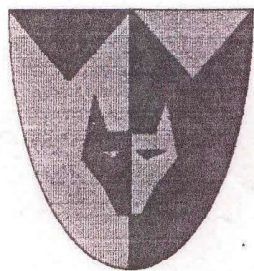


wurden schwächer. Als er in die Zivilisation zurück kehrte, ging er zu seinem Herrscher, dem König von Kharas Mithril, Grimbart Bolzenschneider, und bat ihn um eine Gunst: Die Jagd auf Wölfe zu verbieten!

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



Rhyon yar Tach

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

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

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

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

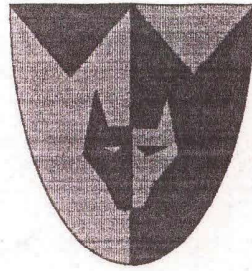
Er war damit einem Schamanen gleichzusetzen. Er ist der Träger des Geistes und kann im Gegenzug dafür die Kräfte des Totems anzapfen. So kann er zum Beispiel seine Reaktion steigern, seine Sinne verbessern und wie der Geist meint, mit viel Übung eines Tages eine Wolfsform annehmen können.

Das Klima im Stamm ihm gegenüber besserte sich jedoch kaum.

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

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

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



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

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

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

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

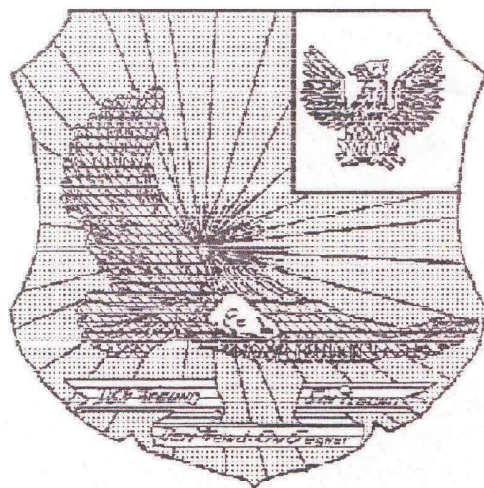
Als Schmuck bevorzugt er Silberketten und -reifen.

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

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

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

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



Aus dem Reiche Yaromo

פחמפ. דדד חמע דדד חנפפ

LEIDER GAB ES NICHT IMMER GLÜCKLICHE ZEITEN IN LAND YAROMO. EIN KRIEG WURDE HERAUFBESCHWOREN. DER FÜRCHTERLICHE KAMPF GING UM DIE UMSTRITTENE INSELGRUPPE XANTRUTHIR. DAS EHEMALIGE OGERRECH BZW. DIE VEREINIGTEN KÖNIGREICHE UM DJABALAR SOWIE



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

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

WAS GESCHAH DERWEIL IN XERIA

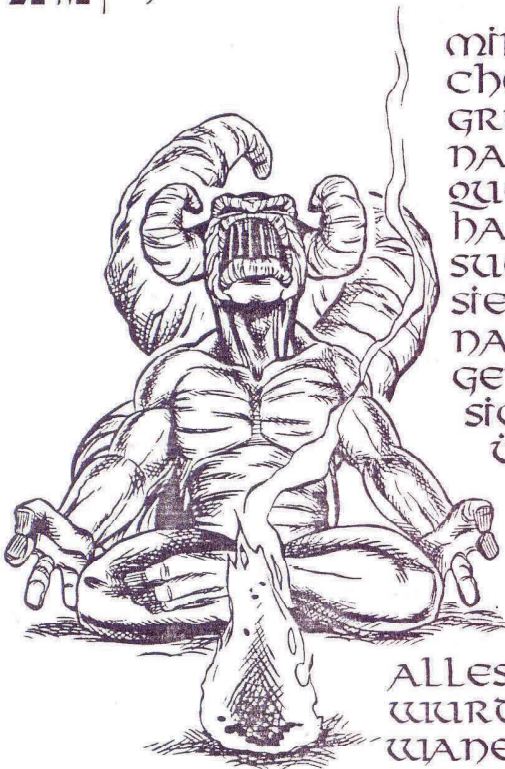
פדחמת קד לדיחחטע נפנשפטן פפי

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

verletzungen geringfügig waren, genossen die Festivitäten im königlichen Palast. So auch ein Ritter aus Rhun, der von einem Eunuchen des Ferret al Dos im Harempalast mit der Prinzessin Samira al Almadi gesehen wurde. Die ehrbaren Absichten des Phillip Fitzdasar wurden alsbald bekannt, da er um Audienz mit dem Herrscher bat. Ferret al Dos empfing ihn mit aller Würde, wo der Ritter Phillip Fitzdasar um die Hand der Prinzessin Samira anhielt. Die Hochzeit wurde für das kommende Jahr im Sommer anberaumt, damit genügend Zeit für die Vorbereitungen blieb. Die Verlobungsfeier findet bereits im Winter statt.

Nach vier Tagen Aufenthalts in dem königlichen Palast, zogen die Helden mit einem Sandgleiter aus, um den Bitten von Ferret al Dos nachzukommen, die verschollenen Karawanen des Reiches zu suchen. Dieser Sandgleiter wurde von einer erfahrenen Mannschaft von Wüstenschiffern geführt. Nach einer beschwerlichen Reise von 7 Tagen stieß die Hohepriesterin Saris be Khan zu ihnen, um einen Helden aus Avalon zu heilen, der seine Wunden nicht ganz auskuriert hatte. Bei dieser Gelegenheit überreichte Saris be Khan dem treuen Ritter Rashid al Shaban ibn Mirlam Khan ein Talisman zum Schutze seiner und der anderen Helden. Danach entschwand Saris genauso wie sie kam. [hurtig, hurtig] an der Oase, wo die Helden ihre Lager aufschlugen, waren die Quellen durch ein höllisch heißes Feuer versiegt [war da wohl wieder der Feuer-gott zu Gange????]. Das Feuer kam [aber] von einem Xantruthir, dessen verbrannter Kadaver in der Sonne dörrete. Durch intensives Untersuchen des Kadavers eines Helden aus Avalon, wurden diverse Edelsteine im Panzer des toten Untieres gefunden. Während der eifrigen Suche nach den Edelsteinen, wurden die Krieger allerdings von einem Tmuk (des Feuergottes Lieblingskinder) überrascht, der mit seinen Krakenarmen versuchte einige der Abenteurer zum Hauptmenü seiner Speisekarte zu machen. Ein Kampf auf Leben und Tod entbrannte, bei dem die vereinigten Helden Erkenfara's Sieger blieben. Währenddessen versuchte der Sohn der Wüste Rashid al Shaban ibn





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

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

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

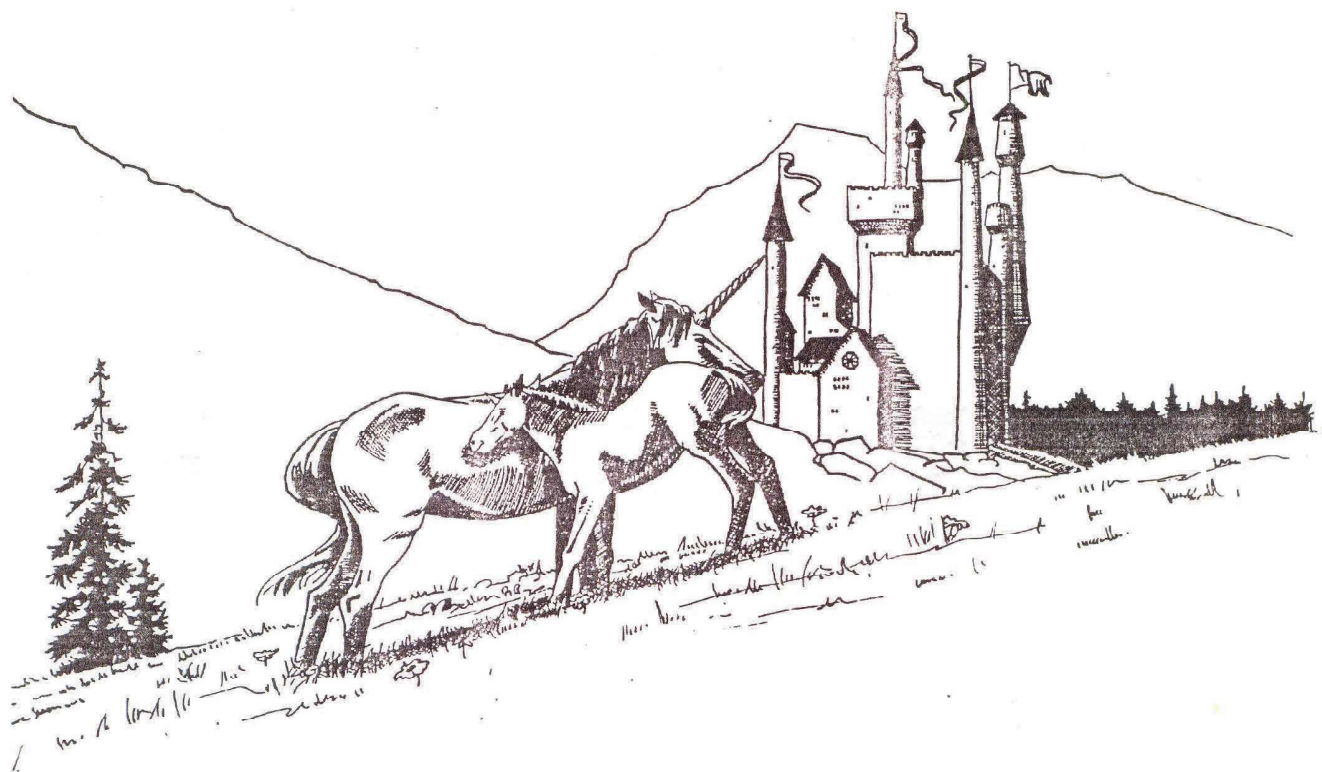
DIE GEISTERSTADT XULARIA

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

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



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

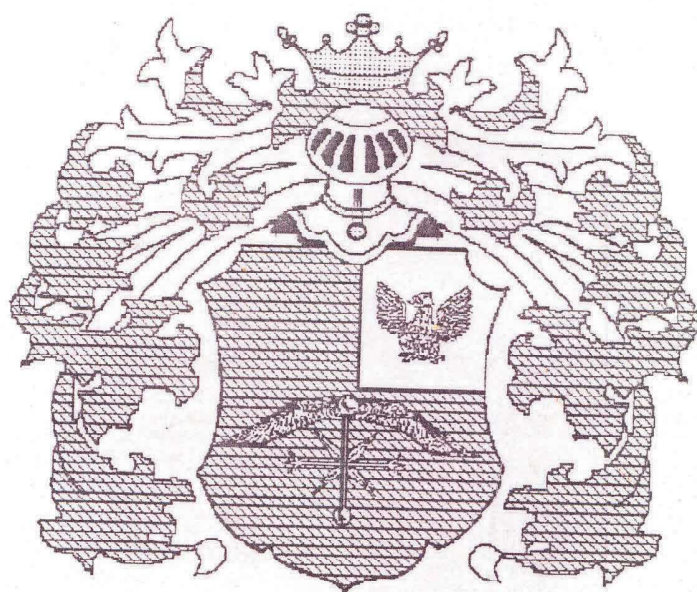


Die VERLOBUNGSFEIER

Die feierlichkeiten wurden im hause rhun abgehalten und waren wie erwartet, ein besonderers ereignis in der geschichte erkenfara's. selbst einer der elementare, thur orxam hat den weiten weg gemacht, um dieser festivitt zu frhnen. nur ein unerwartetes ereignis bei ankunft der gste trubte die allgemeine heiterkeit. denn alle edlen aus rhun schienen den palast verlassen zu haben. noch nicht einmal dienstpersonal war anwesend. das alles bei eisiger klte. bei stundenlangen warten auf die gastgeber, wurde alter traditionen entsprechend, derweil in dem provisorischem lager, ein kleines mahl zu sich genommen und dem landesgetrnk xeth zugesprochen. selbst thur orxam, das erdelementar, war dem nicht abgetan. doch nach nichtallzulanger zeit, gelang es den gastgebern, sich durch die kltestrme in den kniglichen palast zu kmpfen. man begrute sich und wrmte derweil die erkalteten knochen. etwas spter als sich die gemter erwrmt hatten, wurde das zuknftige brautpaar der ffentlichkeit vorgestellt. danach beging man ein frstliches mahl bestehend aus den landesblichen zutaten. im anschlu begann der gemtliche teil der festivitt. man unterhielt sich sehr gut bei musik bis in die frhen morgenstunden.

so geschehen im jahre iiii der 3.aera

פּוּבּלִישׁט דער בּוּכּ פּוּבּלִישׁט דער



Aus dem Reiche Theostelôs

Neues aus Theostelos

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

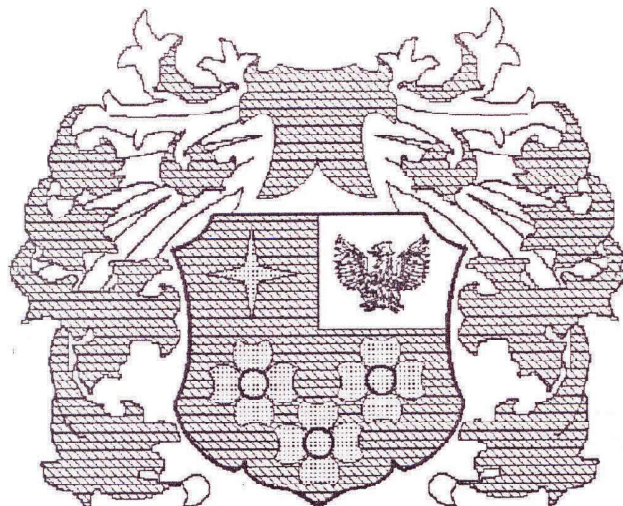
Mögen die Weisen und Edlen wahrhaft leuchtende Beschlüsse fassen,
auf daß das Wohl und der Glanz unseres stolzen Reiches und Volkes
sich mehren solle.

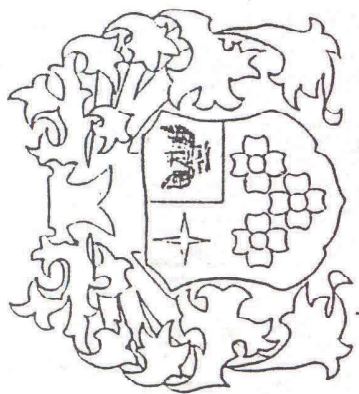
Ehre sei Kalisti und den Göttern

- Kahar Takim K.T.

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

Kultur der Provinz Askatia





Theostelos im Nord-Osten:
Die Provinz Askania



Theostelos im Nord-Osten: Die Provinz Askatia

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

treten kann. Das Abkommen zwischen den Meeresvölkern und dem Fürsten besteht darin, daß im Gebiet von Lor-Tan nur eine kleine, festgelegte Anzahl von Menschen leben darf, und die Seevölker brauchen keine Zölle zu entrichten. Als Gegenleistung kultivieren sie einen nahrhaften Seetang, von dem sie einen gewissen Anteil den Witwen und Waisen von Fischern und Seeleuten zukommen lassen. Nördlich des Rückenmassivs breitet sich eine weite Tiefebene aus, die von ihren Bewohnern die Spill-Marschen genannt werden. Dieses Volk, das den reichen Boden der Marschen intensiv bearbeitet, ist bekannt für seinen Gemüseanbau. Trotz der großen Menge an Gemüse werden aus den Spill-Marschen große Getreidelieferungen in das gesamte Reich verschifft, ebenso wie reiche Rinderherden. Dort ernähren sie die Bevölkerung der großen Städte des Reiches. Und doch werden die Spill-Marschen immer wieder heimgesucht von großen Sturmfluten, die den Reichtum und die Arbeit von vielen Jahren vernichten. Der Meeresgott Kasson wird besonders intensiv verehrt, und die Ehrfurcht vor dem Wasser ist hier besonders groß. Die Menschen hier sind alle groß gewachsen. Sie haben eine besondere Art von Humor. Sie nehmen Fremde nur zögerlich auf, doch Freundschaft und Gastfreundschaft ist etwas heiliges. Und eher wird ein Bewohner der Spill-Marschen eine Kuh verkaufen als einen guten Freund in Stich zu lassen. Es sei noch anzumerken, daß die Bewohner der Marschen zum Kampf die gleiche Einstellung haben, wie die Bewohner im Süden der Insel.

Das Wappen v. Fürst Innozent 93.

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

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

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

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

Näheres zur Kurienranke:

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

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

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

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

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

Briefe aus der Provinz

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

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

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

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

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

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

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

Religion: von der Fastenzeit:

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

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

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

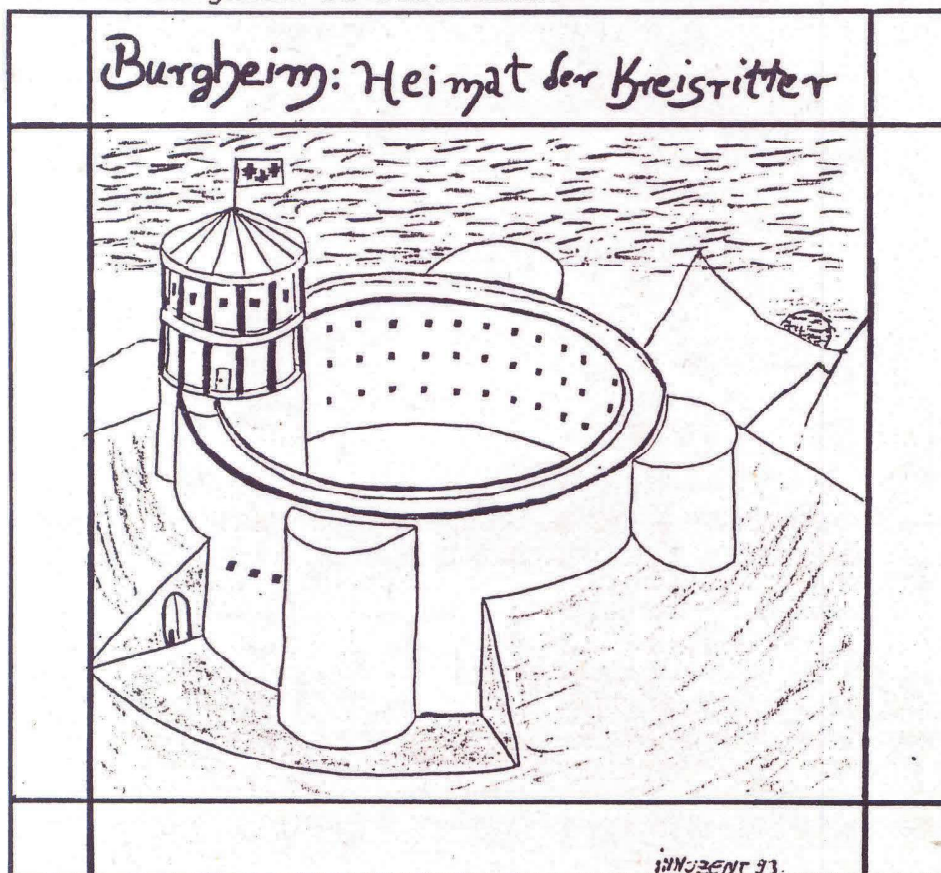
Jeder guter Gläubige bekommt im Laufe der drei Wochen eine oder mehrere Visionen, in denen sich der Kreis offenbart. Schreiber notieren alle wichtigen Orakelsprüche (natürlich nur die der Priester) zur späteren, mystischen Auswertung.

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

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

Burgheim - die Heimat der Kreisritter

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



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

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

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

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

zweier Nachbarn schlichten.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Der Fremde

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

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

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

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

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

Doch nun zur zweiten Frage:

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

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

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

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

Die Urgeschichte des Landes Carmoth

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Das verloren gegangene Beiboot des Kaisers

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

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

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

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

Eines Nachts verkündete der Kaiser und Prophet der Götter:

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

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

Seid begrüßt, Ihr Edelen Erkenfaras.

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

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

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

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

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

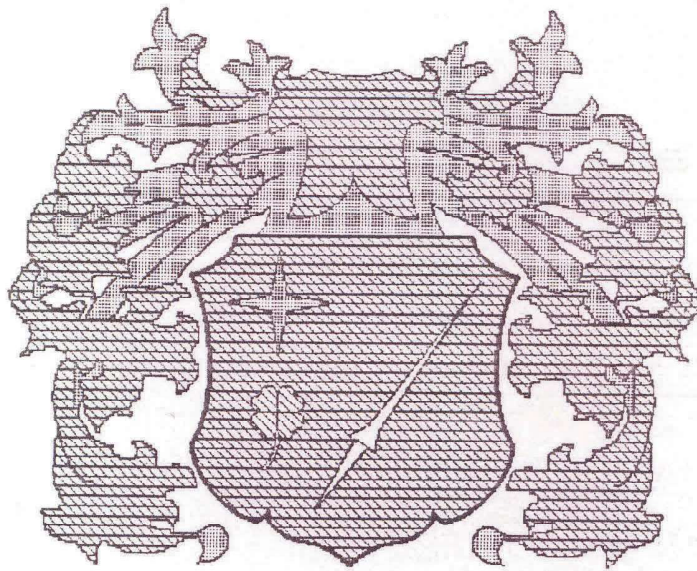
Vor etwa 13 - 14 Jahren erreichte ein Bote aus dem Staat Theostelos den Hof meines Vaters und bat ihn zu einem Reichstag, zu dem alle Adligen und Herrscher nördlich des Zentralmassivs und südlich des Salotonischen Kanals zu kommen. Ein junger Kaiser, der Kahar Takim genannt wurde, hielt dort eine fesselnde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

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

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

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

Brios, Fürst von Santanien



Ashidba

die unkämpfte Insel



Konzil: Magie - Erfahrungsaustausch - Erlebnisberichte

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

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

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

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

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

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

Magie spricht anders!

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

Magie läßt sprechen!

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

Magie läßt sich lenken!

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

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

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

Verführer und Entfremder zum versteinerten Lebensmutes ?

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

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

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

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

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

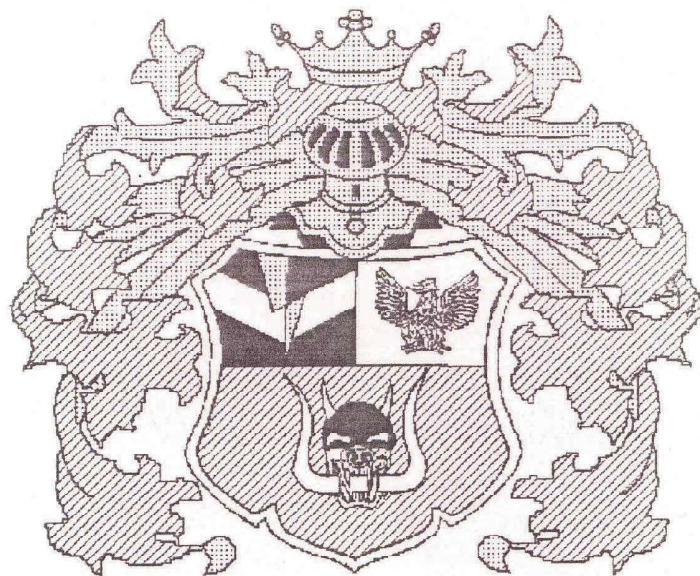
Ich saugte diesen puren Energiestrahle ein, verbrauchte ein Teil davon und sonderte den Rest in Form von Wörterenergie ab. Ich ließ meine Bahn lenken von dem Wort der anwesenden Magier. Eins schloß sich dem anderen an und endete beim letzten Einfall in der Magierrunde am Feuer. Der Rest lag an mir. Ich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

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

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

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

Magie ist ein Geheimnis und bleibt auch eins!



Aus dem Reiche Kogyanachta

DIE CHRONIKEN VON EOGNACHTA

Der geschichtliche Hintergrund:

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

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

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

Die kulturellen Hintergründe:

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

Die Art dieses Tieres bestimmt die Gesetze und die Lebensweise des

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

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

Der hierarchische Aufbau:

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

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

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

DIE RELIGION:

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

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

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

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

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

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

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

DIE BEWOHNER EOGANACHTAS

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

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

Mein Name ist PWYGLL LAPHROAIG,

und dies ist meine Geschichte :

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

Unserem geliebten und hochverehrtem Hochkönig schwor ich, alles in meinen Kräften stehende zu tun, um das Reich zu erhalten und zu ewigem Ruhm zu verhelfen. Später lernte ich auch den jetzigen Hochkönig, meinen Halbbruder, kennen und leistete ihm den heiligen Treueid. All dies ist nun fünf Jahre her. Seitdem ist viel geschehen, meinem Halbbruder ist es gelungen das Reich zu vereinigen, mein Vater (ich nenne ihn immer so) ist verstorben und so kommt es, daß ich nun den Titel und das Lehen eines Laird Laphroaig of Caer Laeverock, Herr der Krieger der Schlange (Ophidarix) besitze. Aufgrund meiner, von mir erbetenen, Aufgabe im Reich, habe ich mir den von meinen Feinden mir gegebenen Namen Dubh Sith, d.h. Dunkler Elf, zugelegt. Ich reiste bisher durch fast alle Gemarken unseres Reiches und konnte dabei Lebensart und Sprache der meisten Clans und auch der wenigen Elfen und Zwerge kennen lernen. Auch bei einigen befreundeten Clans aus Rhun habe ich in der Vergangenheit schon einiges über deren Sitten und Gebräuche erfahren können.

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

WICHTIG FÜR ROLLENSPIELER

Typische Rollenspielcharaktere aus Eoganachta sind :

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

Häufige Charaktere aus Eoganachta sind :

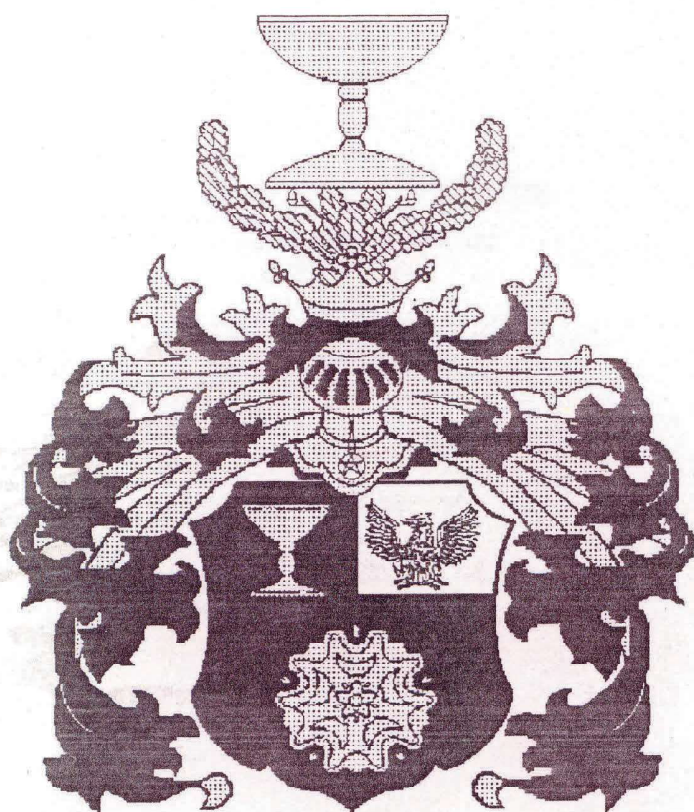
- Glücksritter; Händler; Seefahrer; Söldner; Waldläufer;
Nordlandschamanen; Heilerin;
Heilerinnen sind immer weiblich und stellen den fortschrittlicher denkenden Gegenpart zu den Druiden dar.
Schamanen sind die Opferpriester der kleineren Stämme oder Clans.

Seltene Charaktere aus Eoganachta sind :

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

Unmögliche Charaktere aus Eoganachta sind :

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



Aus dem Reiche Khûn

Die Wasser von Crain Uill Crienac

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

Ohne Furcht?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Lough Nairne (Wasser des Alten)

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

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

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

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

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

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



Esche

H.

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

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

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

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

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

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

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



Kristall

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

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

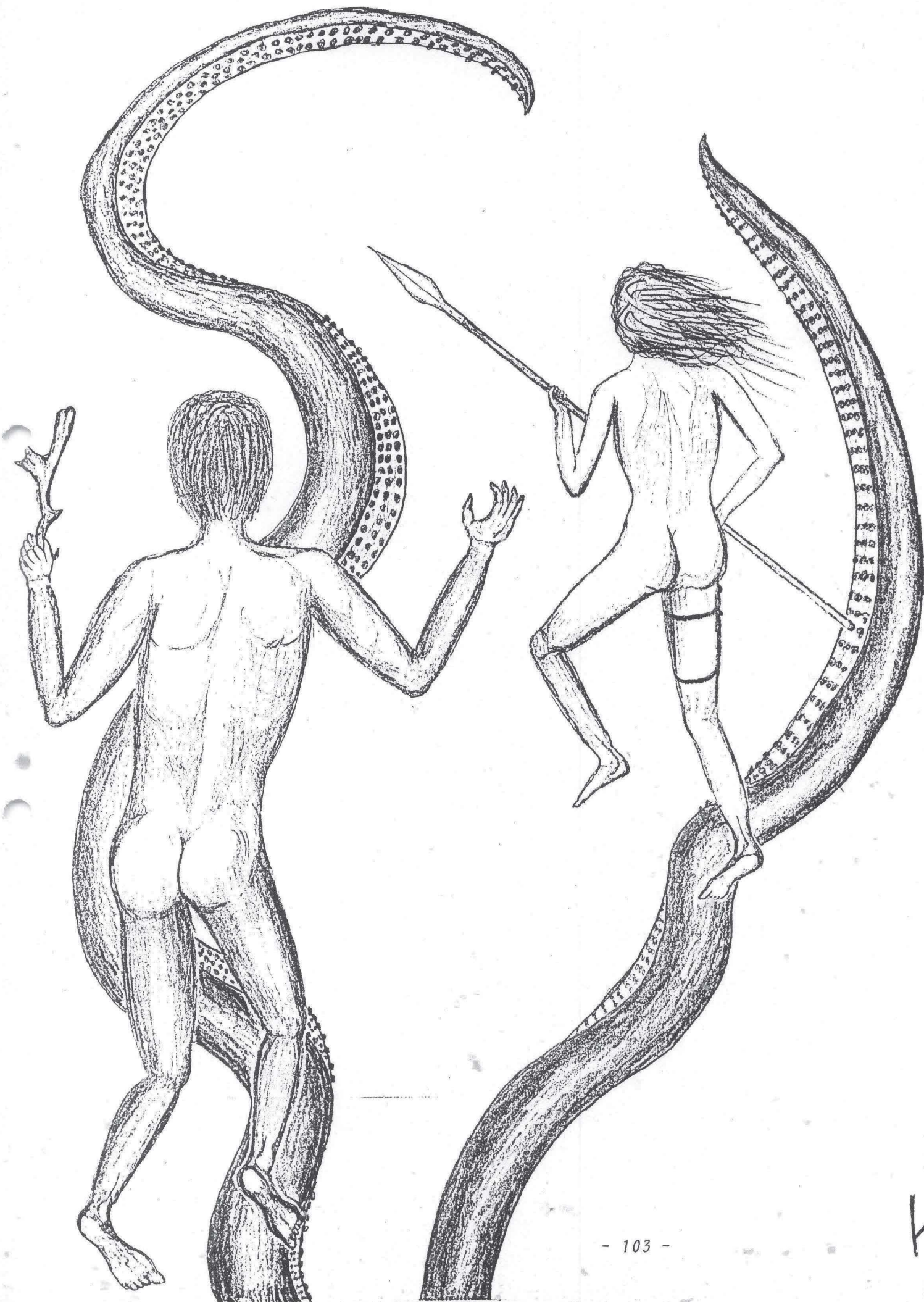
Zusammen gehen wir in das Dorf, wo man uns zum Frühstück eingeladen hatte, auch wenn die Nahrung knapp wird.

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

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

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

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



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

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

Charhynn rhygg Carach (Die See der Seelen)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

Das Militärwesen in Rhun

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

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

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

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

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

Der Lehnssritter:

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

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

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

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

Der Schildritter:

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

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

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

Der Seeritter:

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

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

Die Heere

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

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

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

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

Bewaffnung:

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

Ritterwaffen:

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

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

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

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



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

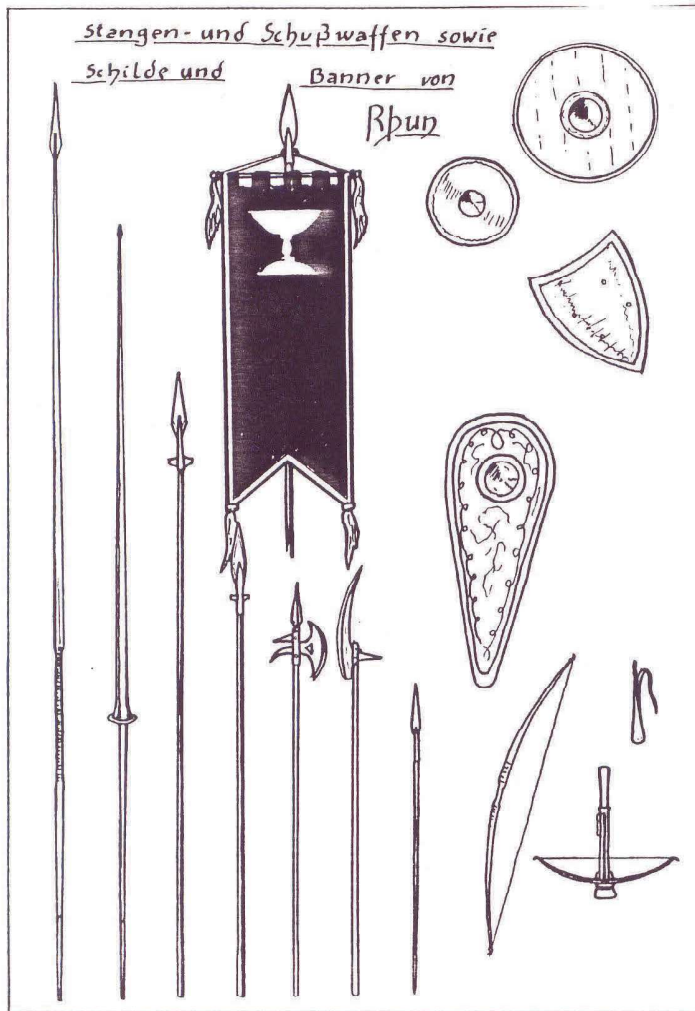
Der Morgenstern, die wahrscheinlich furchtbarste Waffe des Ritters und zugleich die schwierigste. Die sausende, dornenbewehrte Kugel mit dem Biß der Axt und der Wucht des Streitkolbens schlägt schreckliche Wunden.

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

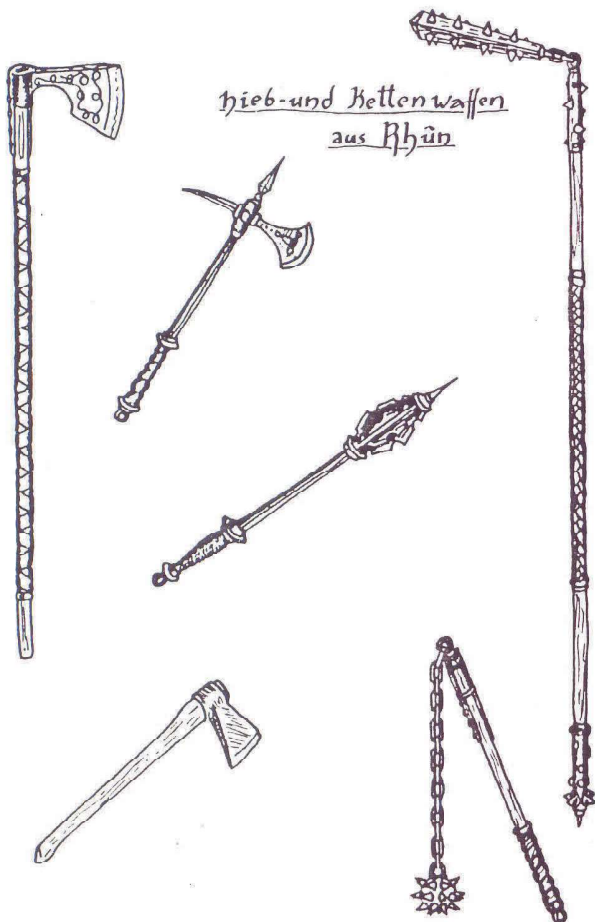
Soldatenwaffen:

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

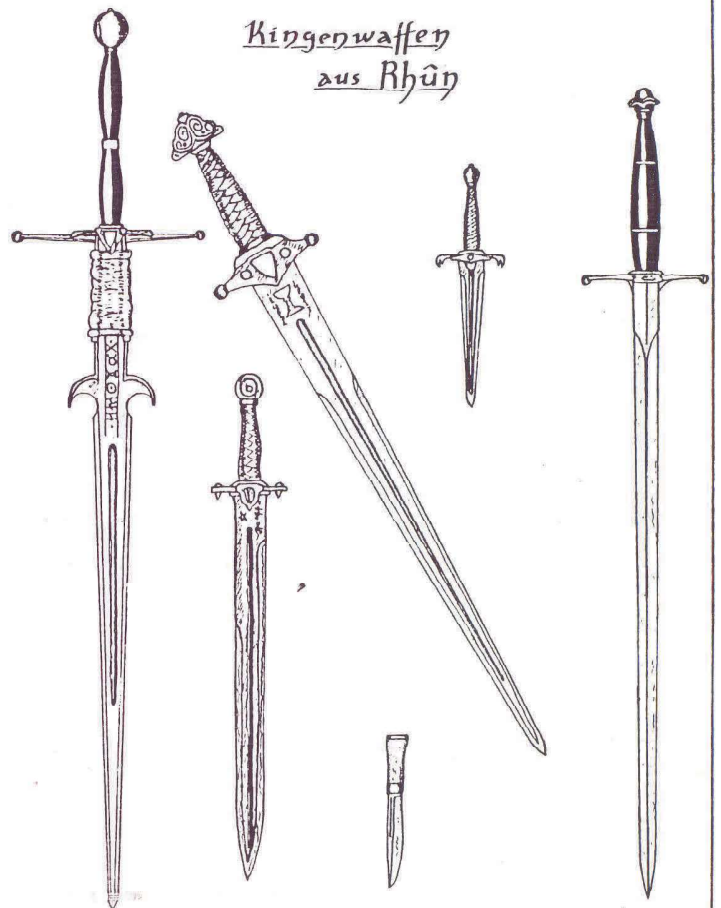
Stangen- und Schußwaffen sowie
Schilde und Banner von
Rhün



Hieb- und Kettenwaffen
aus Rhün



Klingenwaffen
aus Rhün



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

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

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

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

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

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

Kriegerwaffen:

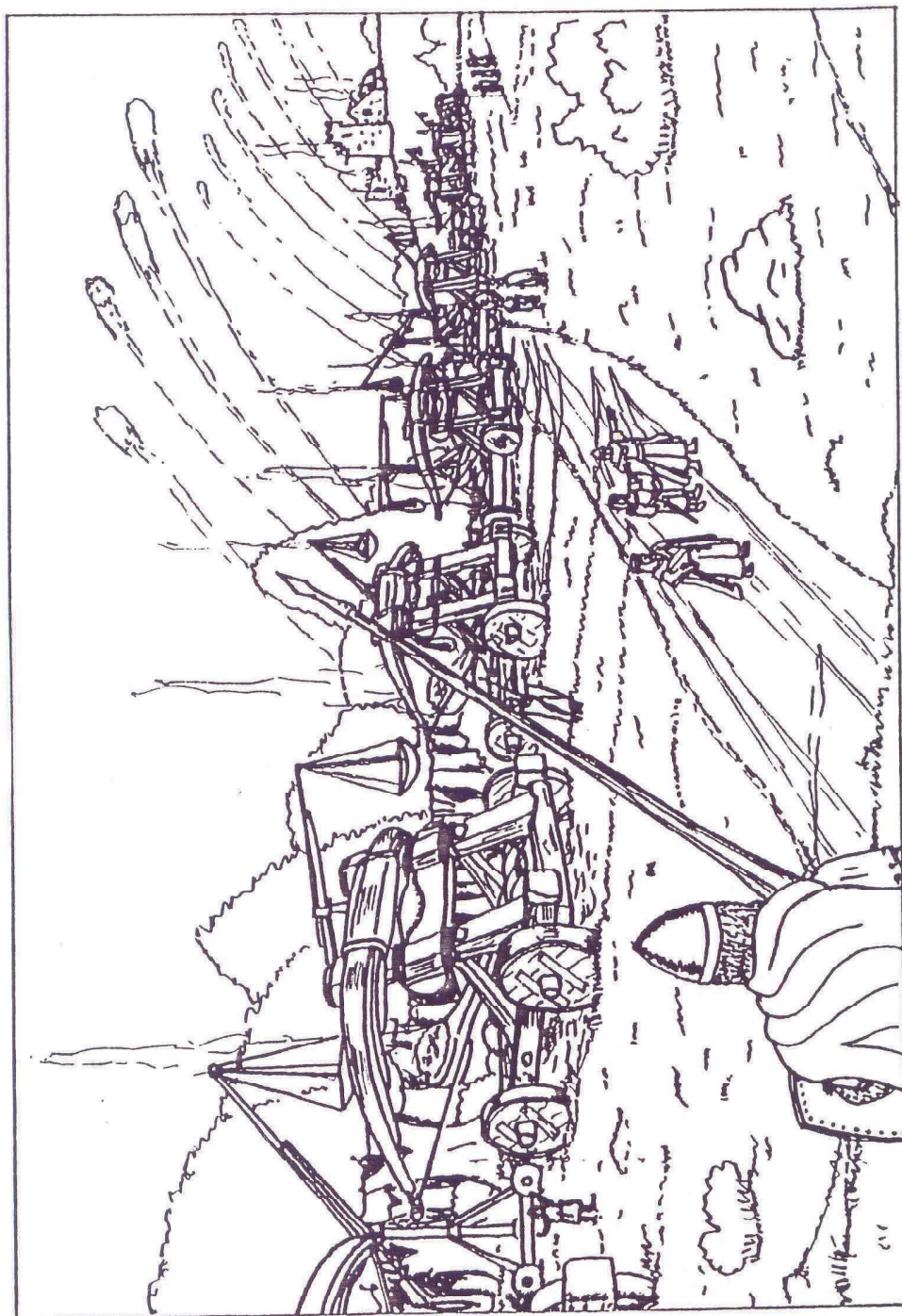
Jeder in Rhun der, ob zum Selbstschutz oder auf Anordnung der Obrigkeit, gelernt hat eine Waffe zu führen gilt als Krieger. Die meisten Angehörigen des Handwerks- und Bürgerstandes haben so einige Kenntnisse über das Waffenhandwerk erhalten. Ihre Waffen, zu denen auch die typischen Söldnerwaffen aber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

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

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

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

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



ren ist er zu Fuß und vom Pferd aus einzusetzen.

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

Bauernwaffen:

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

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

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

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

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

Schutzwaffen:

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

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

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

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

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

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

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

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

die Truppen von Crain-Uill-Crienac

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

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

Die Skannen

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

In Jatrofasar residiert der Herzog von La Brefalgor, der edle

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

Die Dasar

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

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

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

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

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

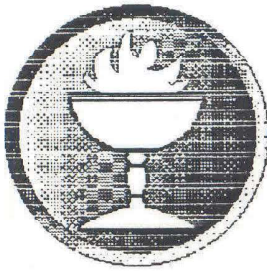
Kernstück der Stadt ist der Palast des Königs, in dessen Mitte die Kathedrale mit dem Grab des Gerome Fitzdasar liegt. Der Palast ist an drei Seiten von Hängen umgeben, die mit Kirschbäumen bewachsen sind, die der Stadt und der Festung ihren Namen gaben. Jedes Jahr im Frühling versammeln sich die Adligen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

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

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

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

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



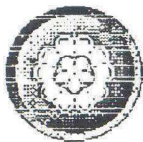
Sai-Rukh

-Graf des Bundes
mit darüber
fluchtender
Flamme des
Hochkönigs



Rukh

-Siegel von Rhun
ohne Randschrift



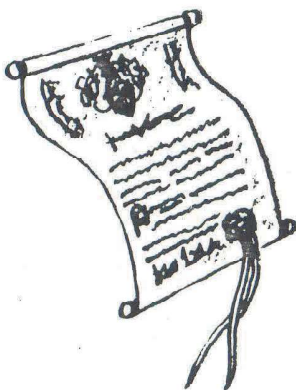
Gonde

-Reichrose in
vereinfachter
Darstellung



Kef

-Darstellung
eines Kopfes
des Phoenix



Myob bzw.

Hauh-Rukh

-Auf Maister-
Pergament mit
Reichswappen
und Siegel

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

Zehn Rukh ereben einen
Sai-Rukh.

Ein Rukh hat den Wert von
zehn Gonde-Münzen.

Eine Gonde wiederum entspricht
zehn Kef.

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

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

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

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

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