Erkenfara

1993

Hofheim

Seid gegrüßt, Ihr Edlen des Phoenix und A dlige Erkenf aras!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Auch zur Spielorganisation hier noch ein paar grundsätzliche Worte:

1. sind Erkenfara-bezogene Wünsche, Bitten und Vorschläge nur an mich zu richten. Erst durch mich wird entsprechendes Anliegen offiziell zur Diskussion gestellt und dann vor der einfachen Mehrheit entschieden.

2. sind Wünsche hinsichtlich der Organisation an den Veranstalter des Treffens zu richten und liegen außerhalb meines Ermessens, haben aber mit Erkenfara inhaltlich dann auch nichts zu tun.

3. sind geplante Zeremonien und Ähnliches, bei denen die Anwesenheit aller erwünscht sind, vor dem Treffen bei mir »anzumelden«, damit ein realisierbarer Programmablauf erstellt werden kann.

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

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

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

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

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

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

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

Auch zum Thema Regelhandhabung hier noch ein paar allgemeine Informationen:

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

Wenn ich also beispielsweise die Lehensaufteilung eines Reiches nicht erhalten habe, sind die Lehen entsprechend den Kulturbeiträgen bindend. Ist weder noch vorhanden, gilt Spielsituation gemäß Stärkenblatt, wobei die ranghöchsten 4 Charktere immer einen ihrem Stand entsprechenden Rüstort besitzen.

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

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

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

Ich wünsche Euch nun noch eine angenehme Wintersonnenwende und einen guten Rutsch ins neue Jahr.

Thurr-Orxam,
alias Andy

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

I. Grundgedanken der Regeländerung:

Den Charakterkampf zu modifizieren und die Gutpunkteregeln realistischer zu gestalten.

II. Regelvorschlag

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

Hinter Fluß	30 GP
Hinter Wall	30 GP
Burg	50 GP
Stadt	100 GP
Festung	150 GP
Hauptstadt	220 GP
Festungshauptstadt	270 GP

III. Vermutliche Auswirkungen:

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

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

Seid gegrüßt,
Ihr Edlen Erkenfaras,

wie Thurr-Orxam anfangs schon gesagt hat, kümmere ich mich nun um das Outfit unseres Erkenfara-Rundschreibens. Dazu möchte ich eineiges erklären:

1. Grundsätzlich schickt Ihr weiterhin alle Beiträge an Andy, damit er die Redaktion und Koordination übernimmt. Außerdem werden dann nicht Reichsinterne Geheimnisse an die große Glocke gehängt! Denn ich erhalte von Andy nur den zu veröffentlichen Text oder Bekanntmachungen der einzelnen Reiche.

2. Um die Arbeit für mich etwas zu erleichtern - dann brauche ich nicht alle Texte nochmal abzutippen - schickt sofern es in Euren Kräften steht, Eure Beiträge im PC-Format (falls die Beiträge mit einem »Computer« (komische magische Dinger, die man nicht so einfach erklären kann) erstellt) an Andy.

3. Wenn Ihr dazu Bilder habt, die Ihr in dem Rundschreiben veröffentlichen wollt. Schickt sie entweder als Ausdruck, Original oder als »PCX«- Bild an Andy.

4. Und wenn Ihr keinen PC sondern einen Amiga oder ähnliches besitzt. Speichert den Text im ASCII-Format auf eine DOS-Formatierte Diskette. Dann braucht sich Andy damit auch nicht mehr rumärgern.

5. Liefert auch, der besseren Kontrolle wegen, einen Ausdurck des von Euch zu veröffentlichen Teiles. Also fast wie bisher!

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

Als erstes kommt der Senf von unserem Erdelementar Thurr-Orxam. Das nächste Kapitel befaßt sich mit den Charakterlisten und Heerespositionen etc. Diese wird jedes Jahr neu gemacht und bedarf keiner größeren Erklärung.

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

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

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

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

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

Bis Bald,
Saris-Be-Khan
alias Susy

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

Konzilsabhängig - Parteilich - Zensiert

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

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

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

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

Adressen:

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

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

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

Auch zum Thema Regelhandhabung hier noch ein paar allgemeine Informationen:

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

Wenn ich also beispielsweise die Lehensaufteilung eines Reiches nicht erhalten habe, sind die Lehen entsprechend den Kulturbeiträgen bindend. Ist weder noch vorhanden, gilt Spielsituation gemäß Stärkenblatt, wobei die ranghöchsten 4 Charktere immer einen ihrem Stand entsprechenden Rüstort besitzen.

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

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

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

Ich wünsche Euch nun noch eine angenehme Wintersonnenwende und einen guten Rutsch ins neue Jahr.

Thurr-Orxam,
alias Andy

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

I. Grundgedanken der Regeländerung:

Den Charakterkampf zu modifizieren und die Gutpunkteregeln realistischer zu gestalten.

II. Regelvorschlag

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

Hinter Fluß	30 GP
Hinter Wall	30 GP
Burg	50 GP
Stadt	100 GP
Festung	150 GP
Hauptstadt	220 GP
Festungshauptstadt	270 GP

III. Vermutliche Auswirkungen:

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

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

Seid gegrüßt, Ihr Edlen Erkenfaras,

wie Thurr-Orxam anfangs schon gesagt hat, kümmere ich mich nun um das Outfit unseres Erkenfara-Rundschreibens. Dazu möchte ich eineiges erklären:

1. Grundsätzlich schickt Ihr weiterhin alle Beiträge an Andy, damit er die Redaktion und Koordination übernimmt. Außerdem werden dann nicht Reichsinterne Geheimnisse an die große Glocke gehängt! Denn ich erhalte von Andy nur den zu veröffentlichen Text oder Bekanntmachungen der einzelnen Reiche.

2. Um die Arbeit für mich etwas zu erleichtern - dann brauche ich nicht alle Texte nochmal abzutippen - schickt sofern es in Euren Kräften steht, Eure Beiträge im PC-Format (falls die Beiträge mit einem »Computer« (komische magische Dinger, die man nicht so einfach erklären kann) erstellt) an Andy.

3. Wenn Ihr dazu Bilder habt, die Ihr in dem Rundschreiben veröffentlichen wollt. Schickt sie entweder als Ausdruck, Original oder als »PCX«- Bild an Andy.

4. Und wenn Ihr keinen PC sondern einen Amiga oder ähnliches besitzt. Speichert den Text im ASCII-Format auf eine DOS-Formatierte Diskette. Dann braucht sich Andy damit auch nicht mehr rumärgern.

5. Liefert auch, der besseren Kontrolle wegen, einen Ausdurck des von Euch zu veröffentlichen Teiles. Also fast wie bisher!

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

Als erstes kommt der Senf von unserem Erdelementar Thurr-Orxam. Das nächste Kapitel befaßt sich mit den Charakterlisten und Heerespositionen etc. Diese wird jedes Jahr neu gemacht und bedarf keiner größeren Erklärung.

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

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

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

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

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

Bis Bald,
Saris-Be-Khan
alias Susy

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

Konzilsabhängig - Parteilich - Zensiert

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

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

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

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

Adressen:

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

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

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

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

Auf Erkenfara stehen derzeit unter Waffen:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ZUWACHSRATEN IN PROZENT:

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

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

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

NORTHEIM

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

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

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

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

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

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

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

Wälle

Zwischen

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

Brücken

Zwischen

1103/26	&	1103/34
1203/05	&	1203/10
1401/40	&	1401/45

KAIANLAGEN

Zwischen

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

Strassen

Zwischen

1003/22	&	1102/05
1003/30	&	1103/11
1103/05	&	1103/17
1103/11	&	1103/26
1103/18	&	1103/34
1103/26	&	1103/41
1103/41	&	1103/48
1103/42	&	1203/16
1203/31	&	1104/21
1202/35	&	1202/21
1202/43	&	1202/28
1202/46	&	1202/35
1203/35	&	1202/48
1203/02	&	1202/41
1202/42	&	1203/04
1203/05	&	1203/02
1203/01	&	1202/46
1202/48	&	1203/09
1203/10	&	1203/01
1203/04	&	1203/14

1203/16	&	1203/05
1203/09	&	1203/21
1103/48	&	1203/17
1203/16	&	1203/18
1203/17	&	1203/19
1203/18	&	1203/20
1203/19	&	1203/14
1203/20	&	1203/14
1203/21	&	1302/44
1203/17	&	1203/31
1203/24	&	1104/15
1302/27	&	1302/22
1302/21	&	1401/44
1302/34	&	1302/28
1302/27	&	1302/21
1302/40	&	1302/27
1302/45	&	1302/34
1203/22	&	1302/45
1302/44	&	1302/40
1302/22	&	1401/45
1401/44	&	1401/40

AVALLON

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

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

1104 / 39
1204 / 25
1403 / 44
1105 / 33
1104 / 39
1105 / 06
1206 / 21
905 / 30
1402 / 40

1402 / 40
1104 / 34
1204 / 21
1006 / 15
805 / 14
1005 / 02

1304 / 30
905 / 40
1105 / 34
905 / 32

905 / 32
1403 / 44
1105 / 33
1005 / 31
1204 / 21
905 / 40
905 / 41
905 / 47

KAIANLAGEN

Zwischen

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

Wälle

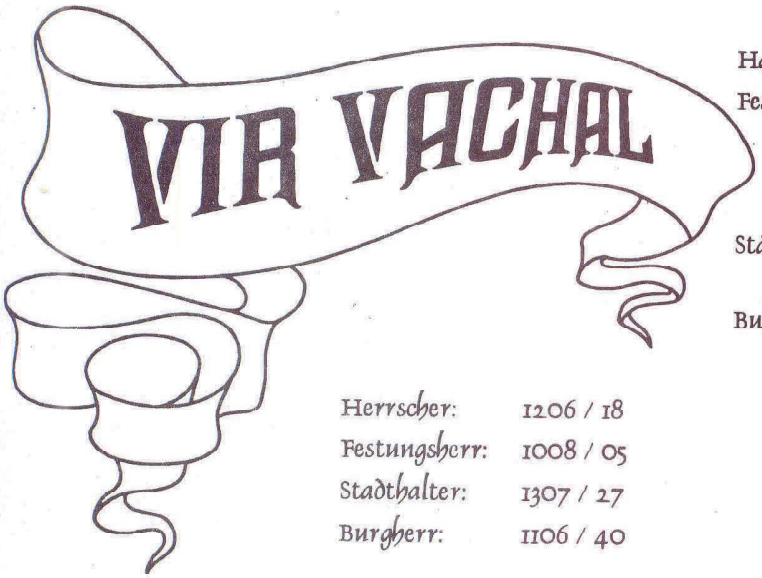
Zwischen

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

Strassen

Zwischen

1204/25	&	1204/27
1204/26	&	1204/28
1204/27	&	1204/29
1204/28	&	1204/30
1204/29	&	1304/01
1204/30	&	1304/02
1304/01	&	1304/03
1304/02	&	1304/04
1304/03	&	1403/23
1304/04	&	1403/31
1403/23	&	1403/38
1403/31	&	1403/44
1303/44	&	1104/25
1104/25	&	100438
1004/39	&	1004/45
1104/25	&	1005/06
1005/33	&	1005/08
1005/06	&	1005/19
905/02	&	905/31



Hautpstadt	1206 / 18	Melam Kel
Festungen	1008 / 05	Feudarl Kentrethan
	1405 / 10	Tsolei Ksarul
	1006 / 32	Ellil
	1007 / 16	Bannoth
Städte	1307 / 27	Pilrana
	907 / 35	Khauchrach
Burgen	1406 / 28	Lyr Hairon
	1207 / 24	Lyr Kaitar t´Xoth

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

1206 / 18
1108 / 05
1107 / 03
1405 / 10
1307 / 27
1207 / 24
1006 / 32
907 / 35
1007 / 16
907 / 15
1207 / 16

1008 / 05
1405 / 10
1106 / 40
1006 / 32
1307 / 27
1406 / 28
1007 / 16

1106 / 24
1404 / 48
907 / 43
1205 / 39
1107 / 02
1405 / 05
1305 / 01
1006 / 33
1206 / 11
1007 / 45

1207 / 24
1006 / 32
1008 / 05
1106 / 40
1007 / 16
907 / 43
1007 / 45

Brücken

Zwischen
1206/17 & 1206/18

Wälle

Zwischen
1305/16 & 1305/17
1305/24 & 1305/17
1305/24 & 1305/25

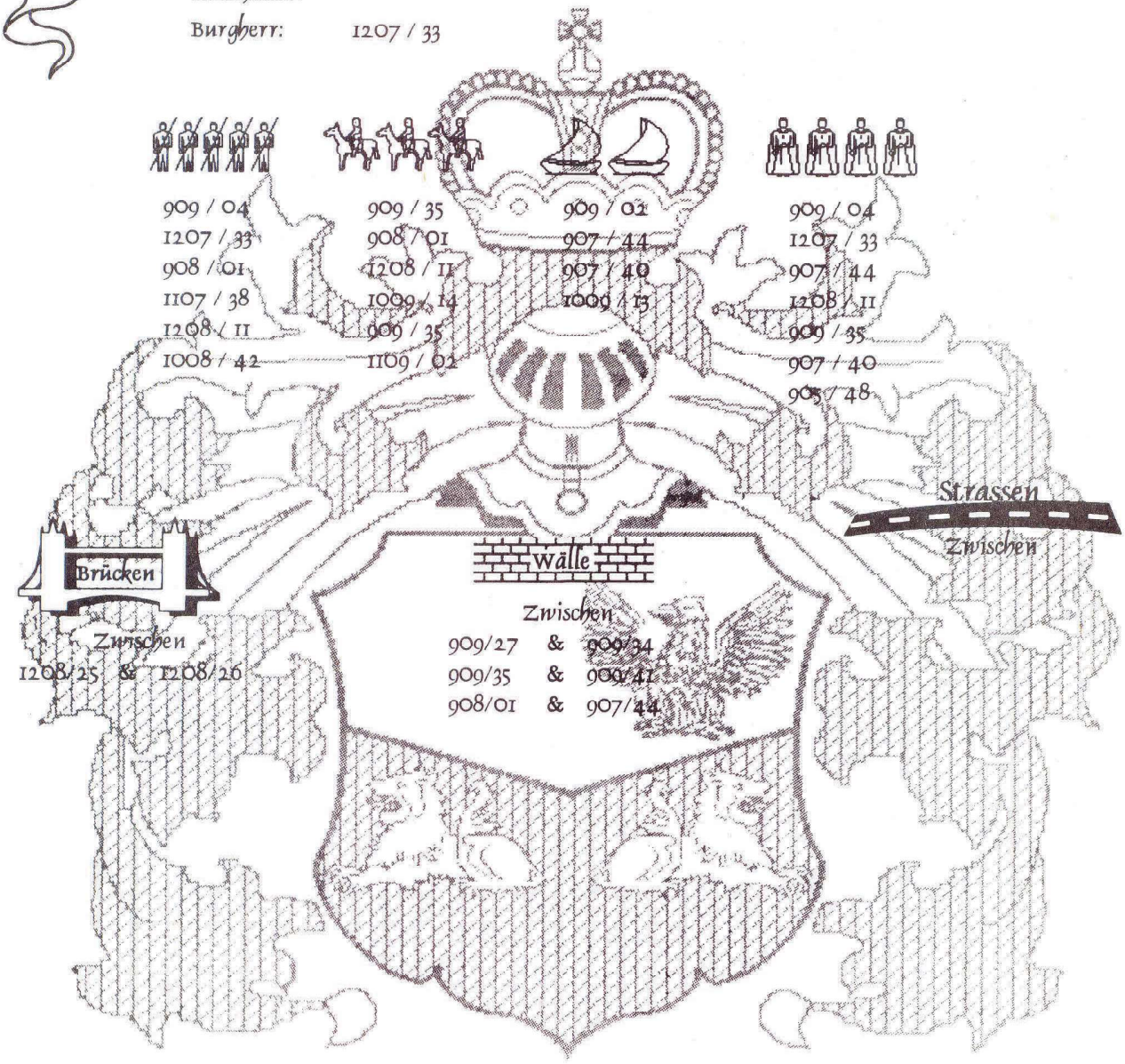
Strassen

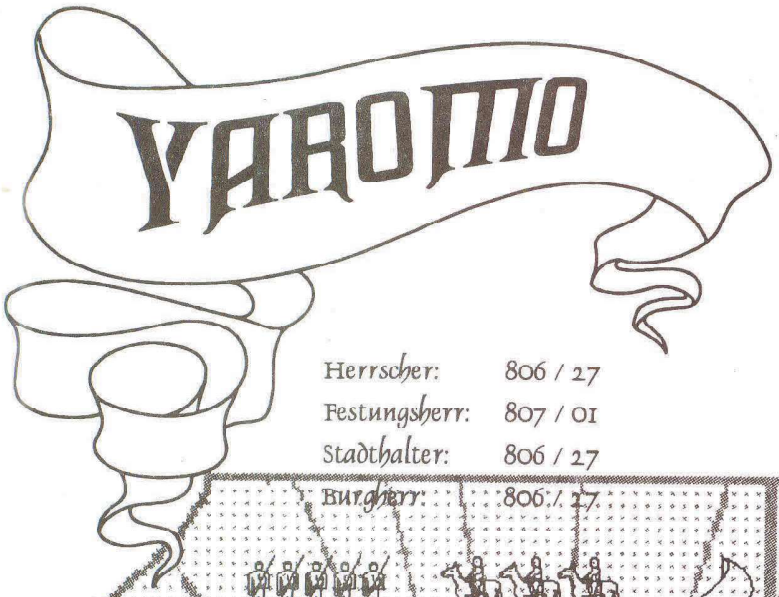
Zwischen
1107/03 & 1106/48
1106/47 & 1206/16
1106/48 & 1206/17
1206/16 & 1206/18
1206/18 & 1206/13
1206/12 & 1206/14
1206/13 & 1206/15
1206/14 & 1305/38
1206/15 & 1305/39
1305/38 & 1305/40
1305/39 & 1305/41
1305/40 & 1305/42
1305/41 & 1305/43
1405/10 & 1405/25
1405/17 & 1405/32
1405/25 & 1405/39
1405/32 & 1405/45
1405/39 & 1406/02
1405/45 & 1406/07
1406/02 & 1406/13
1406/07 & 1406/20
1406/13 & 1406/28
1305/42 & 1405/10

U.K. V. DJABALAR

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

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





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

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

709 / 28
508 / 48
708 / 22
609 / 13
609 / 03
408 / 22
308 / 29
207 / 07
408 / 22
608 / 45
509 / 47
806 / 27

911 / 32

806 / 27
609 / 09
807 / 01

709 / 28
709 / 30
808 / 38
709 / 22
808 / 44
609 / 09
708 / 22
609 / 13
608 / 45

Brücken

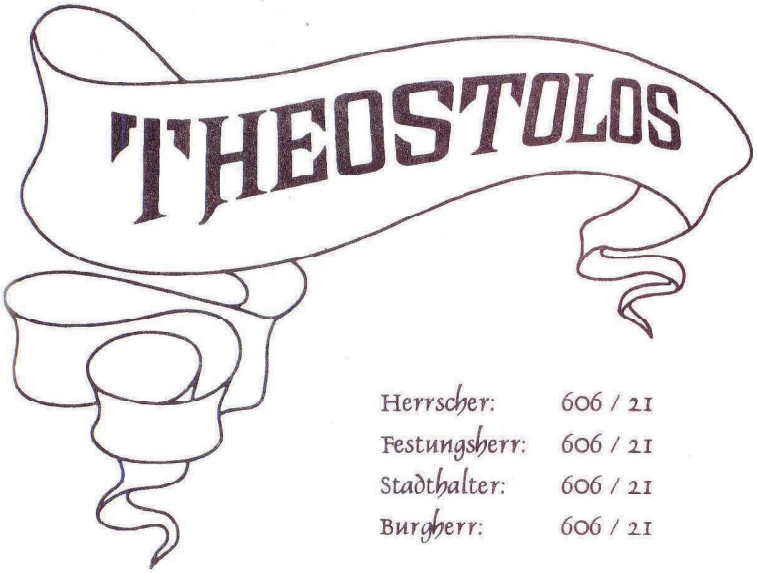
Zwischen
307/20 & 307/21

Wälle

Zwischen
608/10 & 608/11
608/17 & 608/11
608/18 & 608/12
608/16 & 608/12
608/47 & 608/48
609/03 & 608/46
609/04 & 709/23
708/21 & 708/28
708/22 & 708/15
708/29 & 708/37
807/38 & 807/39
807/45 & 807/46
808/02 & 807/46
608/33 & 608/46
608/45 & 609/02
609/13 & 609/14

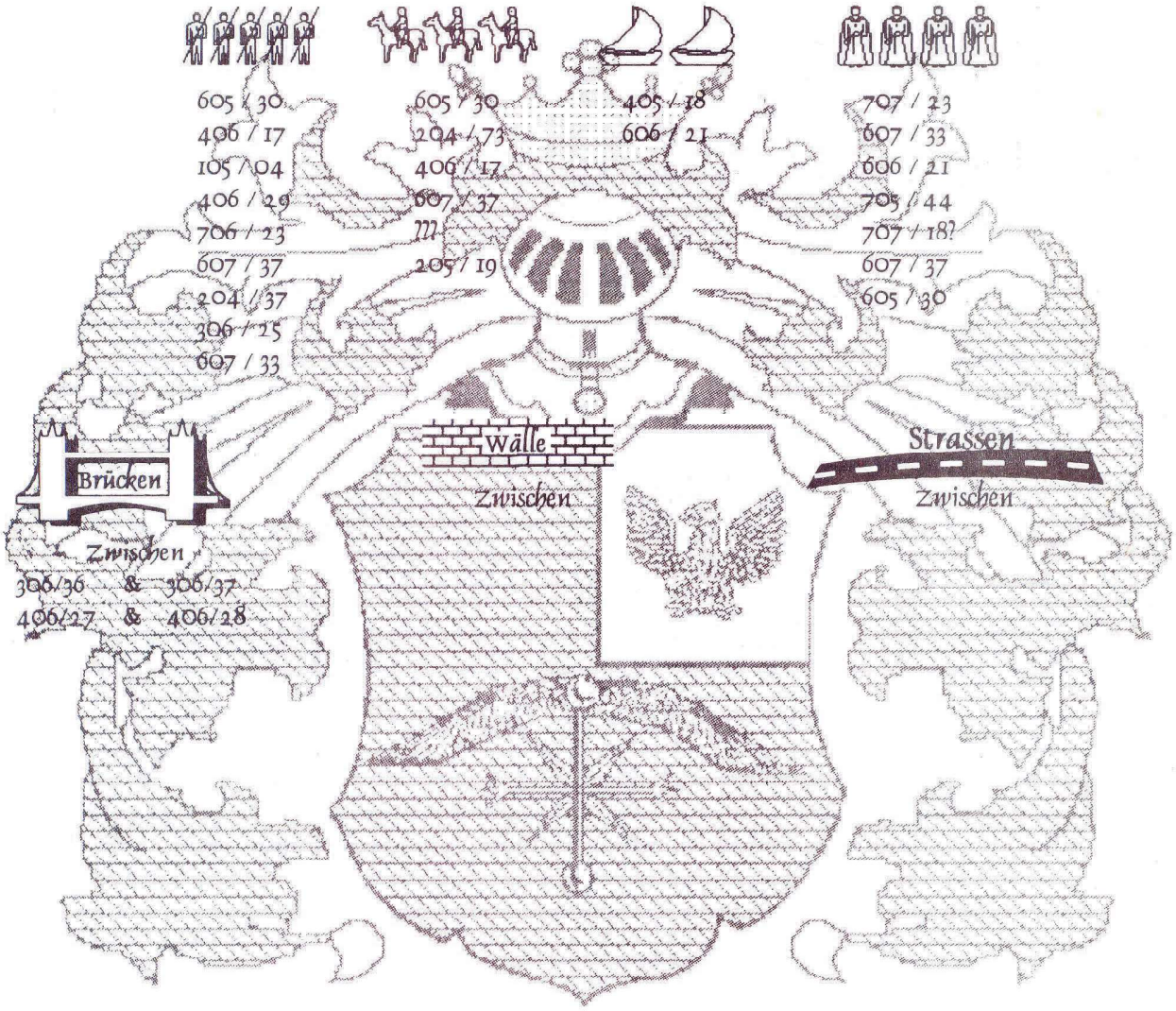
Strassen

Zwischen
508/48 & 408/22
508/48 & 608/45



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

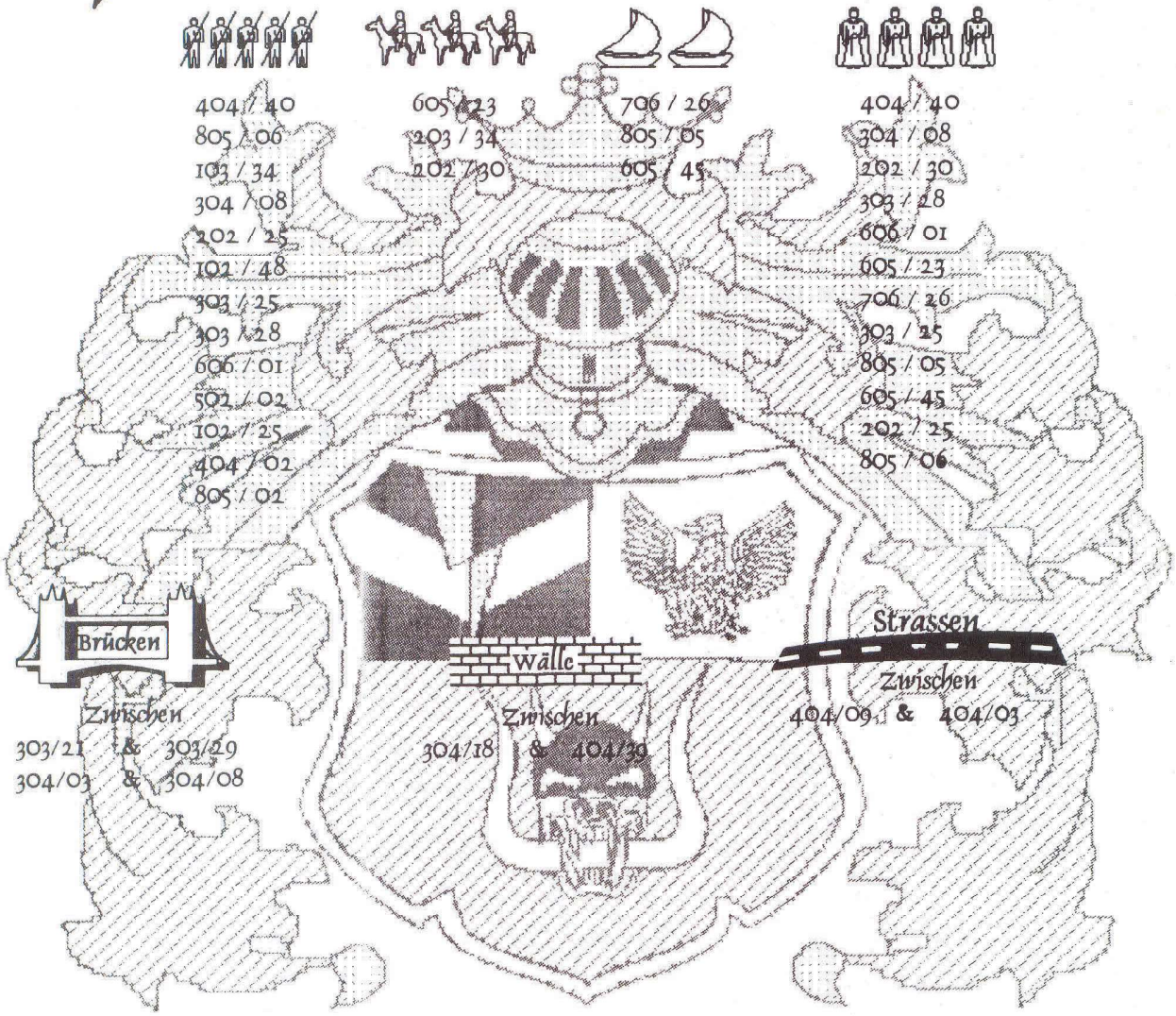
Herrscher:	606 / 21
Festungsherr:	606 / 21
Stadthalter:	606 / 21
Burgherr:	606 / 21

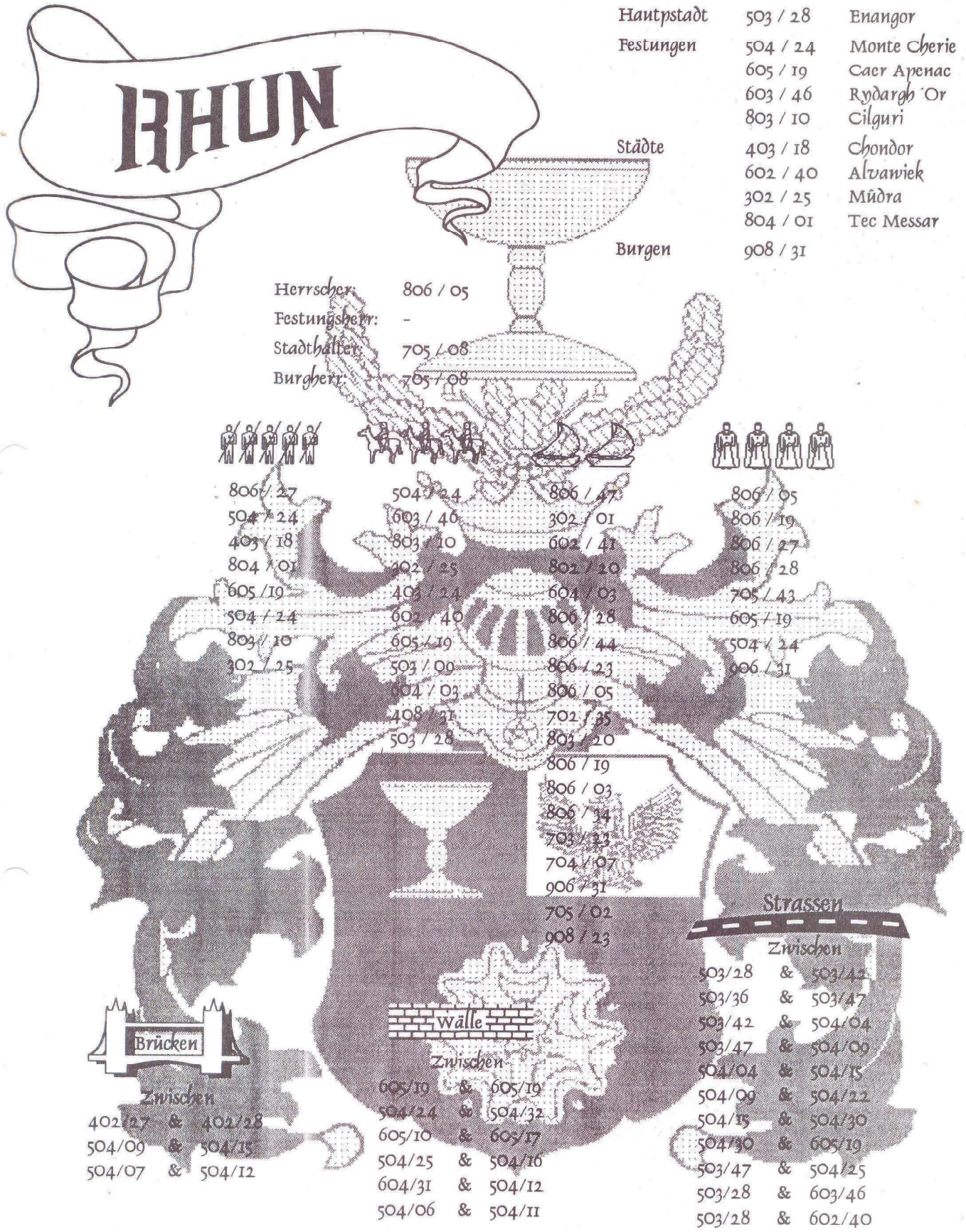


EOGANACHTA

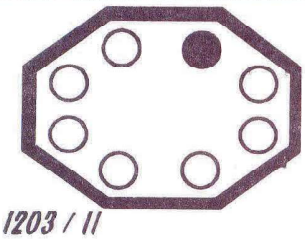
Herrscher: 805 / 05
Festungsherr: 605 / 45
Stadthalter:
Burgherr:

Hautpstadt	404 / 40	Caer Brayghan
Festungen	304 / 08	Caer Arr
	606 / 01	Caer Nosferglor
	202 / 25	Caer Droughtier
Städte	303 / 25	Caer Laeberock
Burgen	102 / 48	Caer ...?




RHUN
Hauptstadt 503 / 28 Enangor
Festungen 504 / 24 Monte Cherie
605 / 19 Caer Apenac
603 / 46 Rydargh 'Or
803 / 10 Cilguri
Städte 403 / 18 Chondor
602 / 40 Alvawiek
302 / 25 Mûdra
804 / 01 Tec Messar
Burgen 908 / 31
Herrscher: 806 / 05
Festungsherr: -
Stadthalter: 705 / 08
Burgherr: 705 / 08
806 / 27
504 / 24
403 / 18
804 / 01
605 / 19
504 / 24
803 / 10
302 / 25
504 / 24
603 / 46
803 / 10
302 / 25
403 / 24
602 / 40
605 / 19
503 / 09
604 / 03
408 / 31
503 / 28
806 / 47
302 / 01
602 / 41
802 / 20
604 / 03
806 / 28
806 / 44
806 / 23
806 / 05
702 / 35
803 / 20
806 / 19
806 / 03
806 / 34
703 / 23
704 / 07
906 / 31
705 / 02
908 / 23
806 / 05
806 / 19
806 / 27
806 / 28
705 / 43
605 / 19
504 / 24
906 / 31
Brücken
Zwischen
402/27 & 402/28
504/09 & 504/15
504/07 & 504/12
Wälle
Zwischen
605/19 & 605/19
504/24 & 504/32
605/10 & 605/17
504/25 & 504/16
604/31 & 504/12
504/06 & 504/11
Strassen
Zwischen
503/28 & 503/42
503/36 & 503/47
503/42 & 504/04
503/47 & 504/09
504/04 & 504/15
504/09 & 504/22
504/15 & 504/30
504/30 & 605/19
503/47 & 504/25
503/28 & 603/46
503/28 & 602/40

Lage des Reiches:

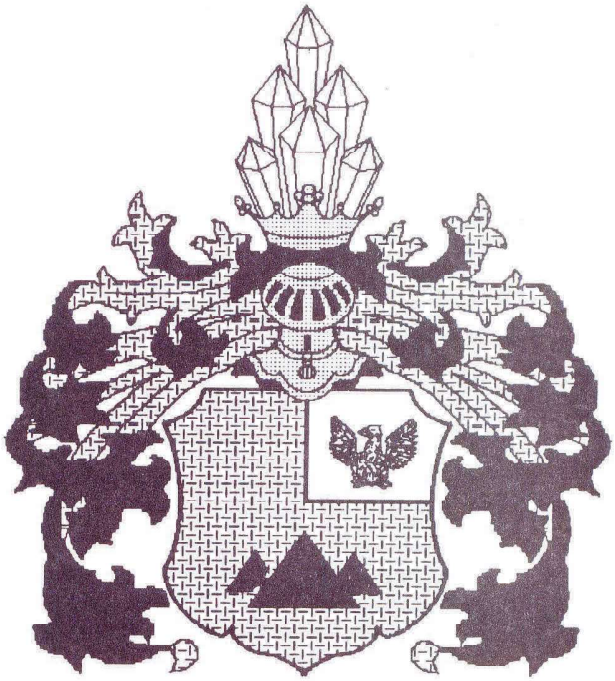


Position der Hauptstadt: 1203 / II

Name der Hauptstadt: Herdfeste

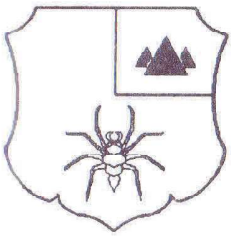
Wappen des Reiches Hortheim

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

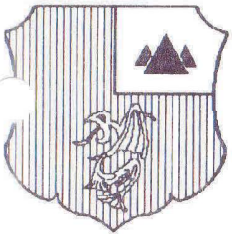


Kultur:

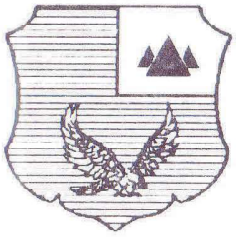
Religiös geprägtes Reich, von Edlen einer Bruderschaft um magische Zirkel, deren Kern Herzsteine sind, geführt. Zentrumsorientiert und auf die vereinigenden Steine konzentriert.



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



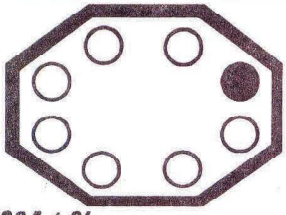
Festungsherr: Helvegr
Günter Jursnik
Röblingweg 3
80937 München
Tel.:



Stadthalter: Kvonar
Armin Lenz
Riedbachstrasse 1
88316 Isny im Allgäu
Tel.: 0 75 62 - 46 70

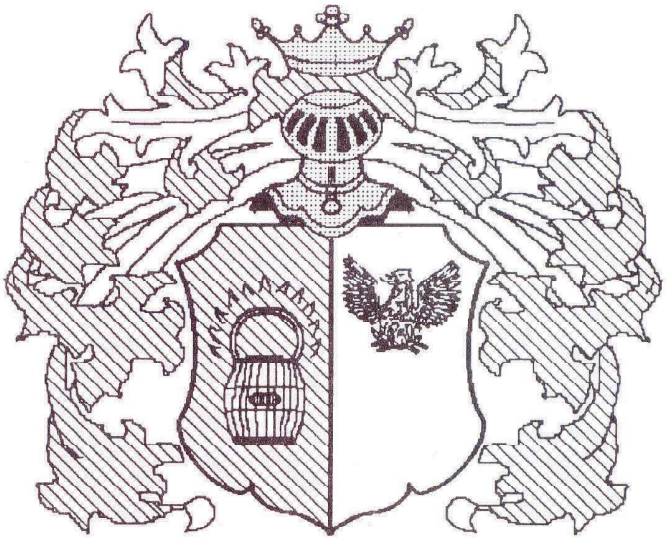
Burgherr: Der Warger
Gerhard Warger
Im Lug 3
A-6700 Bludenz
Tel.:

Lage des Reiches:



Position der Hauptstadt: *1204 / 21*

Name der Hauptstadt: *Calemot*

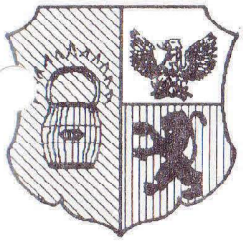


Wappen des Reiches *Avallon*

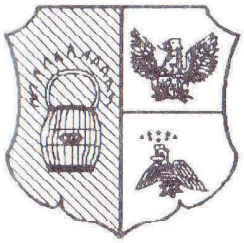
Wappenfarbe	:	*Hellgrün*
Helmdecke außen	:	*Hellgrün*
Helmdecke innen	:	*Silber*
Wappensymbol	:	*Das Heilige Faß*
Symbol	:	-
Motto	:	*Forever Bright*
Deutung	:	*Ohne Worte...*

Kultur:
Periolierte Artusgemeinschaften unter dem Alkoholverstärkten Einfluß des Herrn der Augenringe

Herrscher: *Tschierchill Brancreac von Camelot, Elevator*
Karsten Tschierschke
Breitlacher Strasse 67
60489 Frankfurt am Main
Tel.: 0 69 - 78 92 463



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

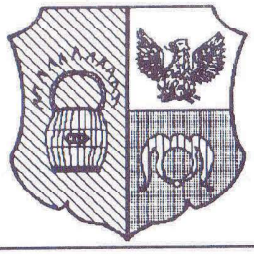


Stadthalter: *Kardamon Pancreac von Suffer, Vibrator*
Thomas Kreutz
Flandernring 1
61197 Florstadt / Staden
0 60 35 - 73 72

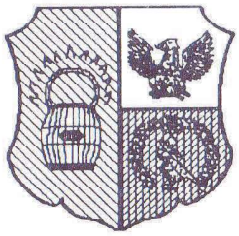
Wappen FEHLT!!!

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

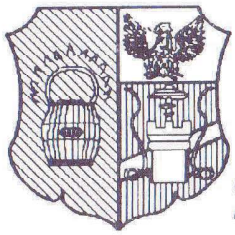
Name des Reiches:	Name der Hauptstadt:
Avallon	Calemot



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



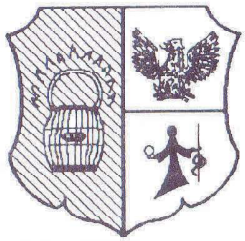
Heerführer: Tristan von Kellogs, Alligator
Martin Walter
Taunusstrasse 40
65817 Eppstein / Ts.
Tel.: 0 61 98 - 89 73



(Wappen so nicht astrein, wird nich nachgearbeitet)

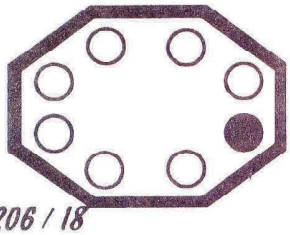
Heerführer: Hightower, Alligator
Rudolf Wietschorke
Sudetenstrasse 2 a
61389 Schmitten
Tel.:

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



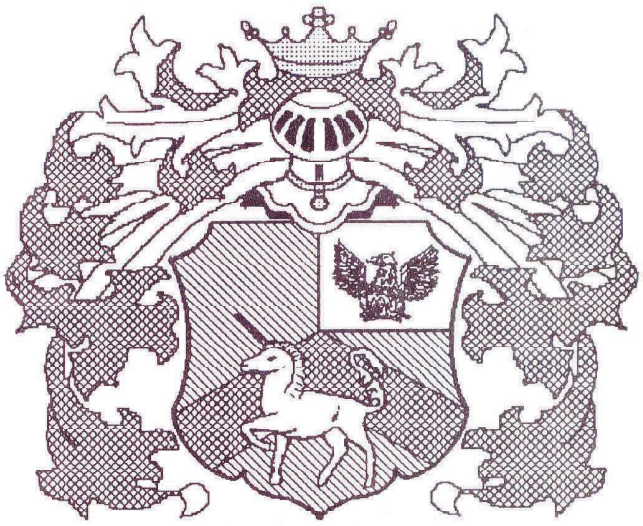
Zauberer: Huga Kocreac von Stonedhedge, Simulator
Melanie Koch
Wasgaustrasse 32
60489 Frankfurt am Main
Tel.:

Lage des Reiches:



Position der Hauptstadt: 1206 / 18

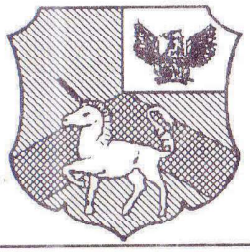
Name der Hauptstadt: Melam Kel



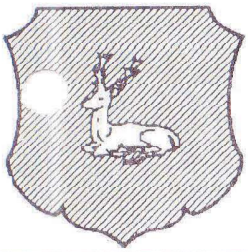
Wappen des Reiches: Vir Vachal

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

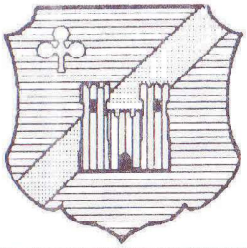
Kultur:
Menschenreich mit stark ausgeprägter Stämmekultur. Drei Stämme von denen der mächtigste (Städtestamm) den Hochlord stellt. Die anderen (Baum- und Erdstamm) stellen Lords. Feudale Struktur. Bewohner stark ihren Lebensräumen angepaßt.



Herrscher: Hochlord DaÖhre Uriyen
Sven Kaiser
Immelmannstrasse 88
48157 Münster
Tel.: 02 31 - 32 51 69



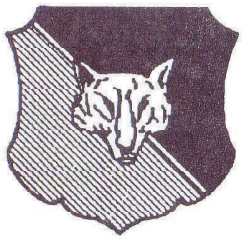
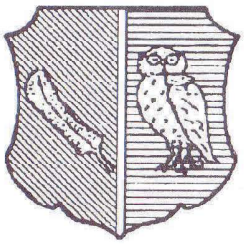
Festungsherr: Lord Dur´chai Talvas, Li´vannh der Rhuor
Dirk Schröder
Heriburgstrasse 6 b
48157 Münster
Tel.: 02 51 - 32 43 02



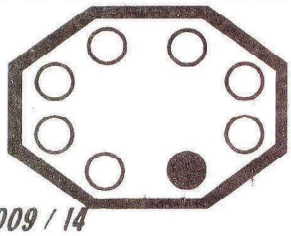
Stadthalter: Fürst Mirur Hee´oa, Lord der Melam kel
Till Sauerbrey
Weingartenstrasse 43
77654 Offenburg
Tel.: 07 81 - 3 63 49

Burgherr:

Name des Reiches:	Name der Hauptstadt:
Uir Uachal	Melam Kel

	Heerführer:	Baron Rukike Takryn, Kerak´ku der Rhuor Benjamin Sauerbrey Wasgenstrasse 75 Haus 19 Ji 102 14129 Berlin Tel.:
Wappen FEHLT!!!	Heerführer:	Ruth Kaltermann Sandbrink 25 48157 Münster Tel.:
Wappen FEHLT!!!	Zauberer:	Ljula Takryn Birgit Pohl Nordstrasse Tel.:
		Al´chios Daka Peter Huber Wrseaue 8 48157 Münster Tel.:
Wappen FEHLT!!!		Hrais Malchairan Jan Keltermann Sandbrink 25 48157 Münster Tel.:

Lage des Reiches:

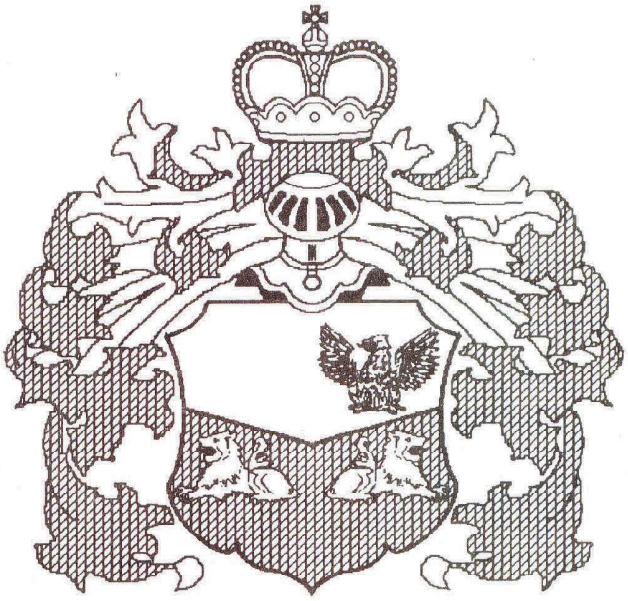


Position der Hauptstadt: 1009 / 14

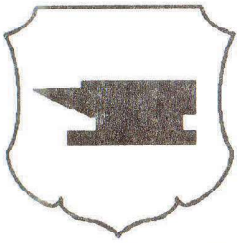
Name der Hauptstadt: Atkibulus

Wappen des Reiches U.K.v.Djabalar

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



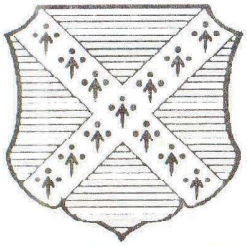
Kultur:
Bündnis mehrer kleiner Königreiche in einer Vielvölkerkultur. Feudales Regierungssystem.



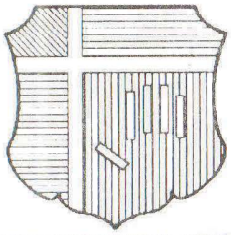
Herrscher: Grimmbart Bolzenschneider, König v. Kharacz-Mithril
Horst Oppermann
Goslarsche Strasse 19 a
38118 Braunschweig
Tel.:

Festungskerr: Fürst Haifar al Shadiv
Lars Hockeim

Tel.:



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

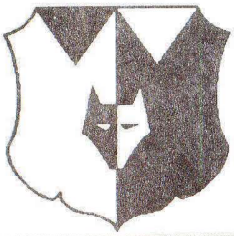


Burgherr: Burgherr: Firlefanz, Generaldespot von Firle-Fanta
Jürgen Preiß
Celler Heerstrasse 27 b
38114 Braunschweig
Tel.:

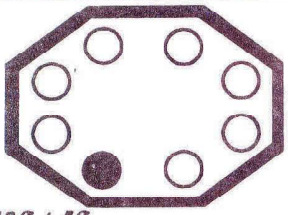
Name des Reiches:	Name der Hauptstadt:
Unabhängige Königreiche von Djabalar	Athibulus

	Heerführer:	Rübennase Ulrich Heine Paracelsusstrasse 50 38116 Braunschweig Tel.:
	Zauberer:	Hoor-pa-kraat, Schreiber der Fürsten Frank K. Hötzel Postfach 29633 Munster Tel.:
	Zauberer:	Jinjiro Matsumi, Bellius Primus Stefan Englert Im Geisenrath 14 60529 Frankfurt am Main Tel.: 0 69 - 6 66 18 94
	Zauberer:	Ursula von Sundowir Susanne Ehlers ? Tel.:
	Zauberer:	Werner von Wolfrach Gerd Ehlers ? Tel.:
	Zauberer:	Thorgrim Orkspalter, Träger des Schlachtheils »Glaubensbringer« von Karas Mirtel Frank Himstedt Große Strasse 14 b 38116 Braunschweig Tel.:
	Zauberer:	Aglartilsan Ralf Zeise St. Wendel Strasse 43 38116 Braunschweig Tel.:

Name des Reiches:	Name der Hauptstadt:
Unabhängige Königreiche von Djabalar	*Atkibulus*

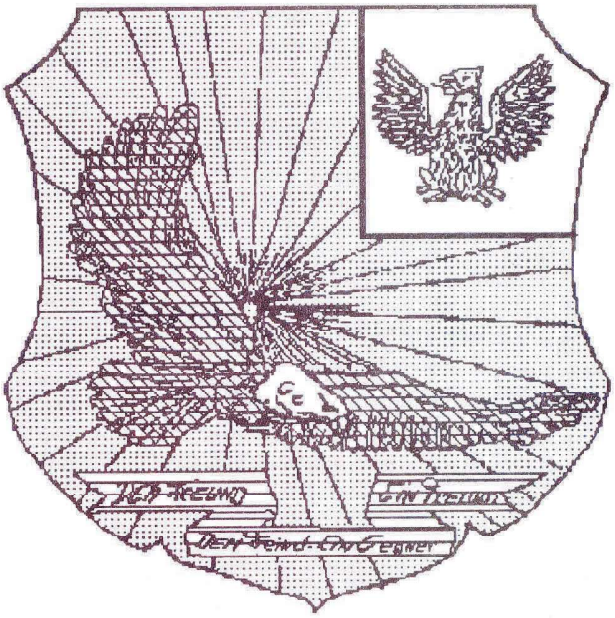
	Zivilist:	*Aenea* *Sylvia Koch* *Borngasse 12* *65779 Kelkheim / Ts.* *Tel.:*
	*Zivilist:*	*Rhyon Yar Jack (Elfisch: Wolfsbruder)* *André Pfeiffer* *Am Eichenloh 22* *60431 Frankfurt am Main* *Tel.: 0 69 - 53 94 96*

Lage des Reiches:



Position der Hauptstadt: *508 / 48*

Name der Hauptstadt: *Xeria*



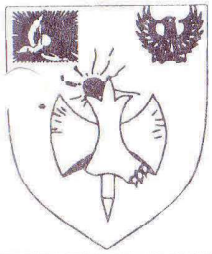
Wappen des Reiches *Yaromo*

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

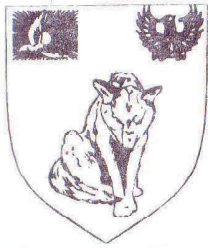
** sich Yaroma aus in der Wüste lebenden Nomadenvölkern zusammensetzt, Turnierhelme und Helmdecken dieser Kultur bisher unbekannt.*

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

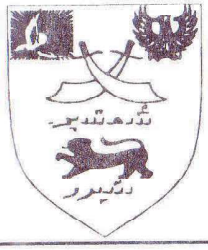
Herrscher: *Ferret Al Dos*
Yoshi Picard
Goethestrasse 134
64839 Münster
Tel.: 0 60 71 - 3 79 86 oder 0 69 - 50 40 71



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

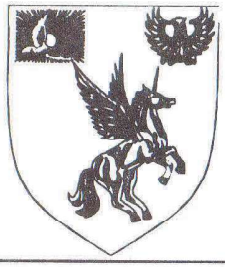
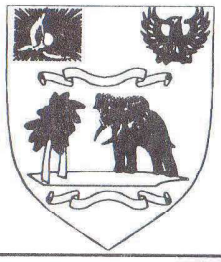
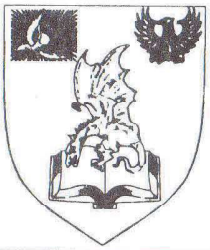
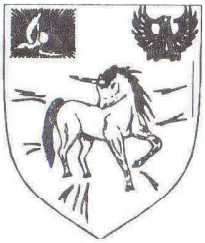


Stadthalter: *Alric Cleadheamhor, 1. Paladin Yaromos*
Rene Rudolph
Obergasse 4
65817 Eppstein
Tel.: 0 61 98 - 3 45 28

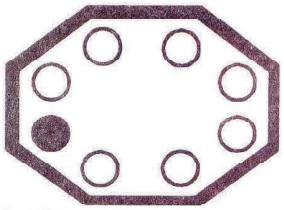


Burgherr: *Rashid Al Shaban Ibn Mirlam Khan*
Steffen Freund
Porthstrasse 1 - 3
60435 Frankfurt am main
Tel.: 0 69 - 54 93 68

Name des Reiches:	Name der Hauptstadt:
Yaromo	*Xeria*

	*Heerführer:*	*Hadschi Halef Omar Ben Hadschi Abdul Abas Ibn Jadschi David Al Gossara* *Ralf Böhmig* *Waldallee 33* *65817 Eppstein - Brehmtal* *Tel.: 0 61 98 - 3 21 73*
	*Heerführer:*	*Phaedra ad Elbarra* *Emmi Städing* *Rohrbachstrasse 20* *60389 Frankfurt am Main* *Tel.: 0 69 - 4 69 22 27*
	*Zauberer:*	*Saris Be Khan, Hohepriesterin* *Susy Ceckak* *Goethestrasse 134* *64839 Münster* *Tel.: 0 60 71 - 3 79 86 oder Fax: 0 60 71 - 3 40 19*
	*Zauberer:*	*Samira Al Almadi* *Christine Herrmann* *Clementinenweg 10* *60385 Frankfurt am Main* *Tel.: 0 69 - 4 90 92 74*

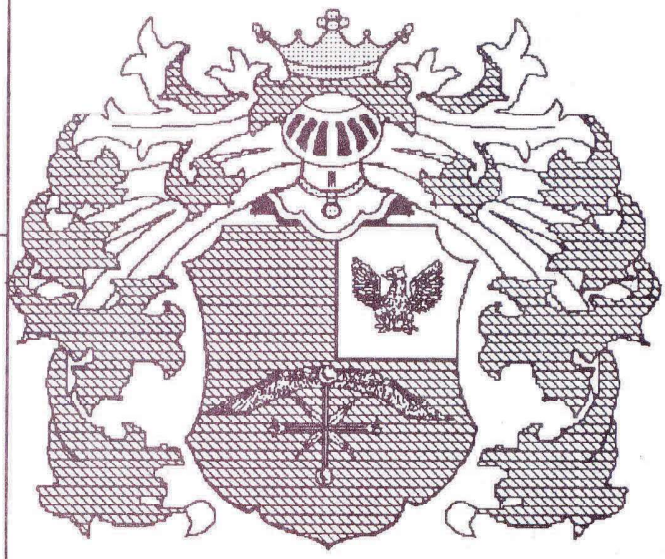
Lage des Reiches:



Position der Hauptstadt: *406 / 29*

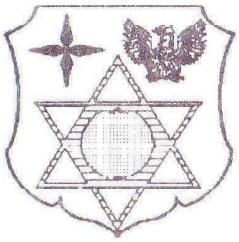
Name der Hauptstadt: *Theosophia*

Wappen des Reiches *Theostolos*

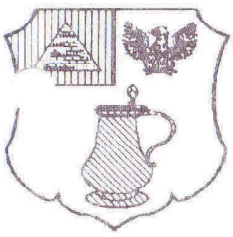


Wappenfarbe	:	*Braun*
Helmdecke außen	:	*Braun*
Helmdecke innen	:	*Silber*
Wappensymbol	:	-
Symbol	:	-
Motto	:	-
Deutung	:	-

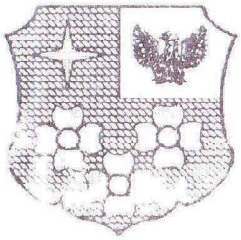
Kultur:
Theokratisches Feudalsystem mit Kreisrittern als oberste Priesterschaft.



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



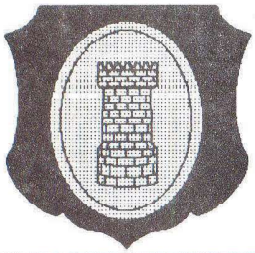
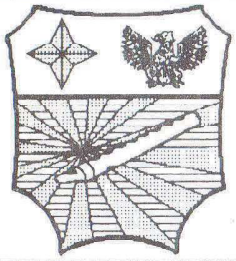
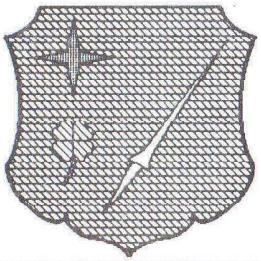
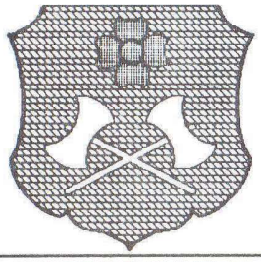
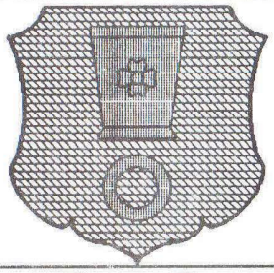
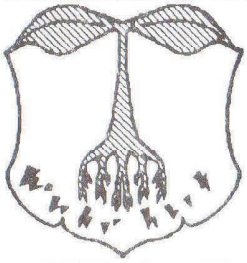
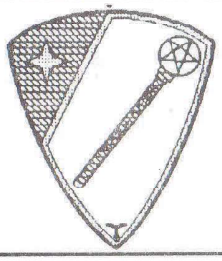
Festungsherr: *Kugellocke, der Harmlose von Carmoth*
Andy Kother
Frankfurter Strasse 3
65719 Hofheim / Ts.
Tel.:



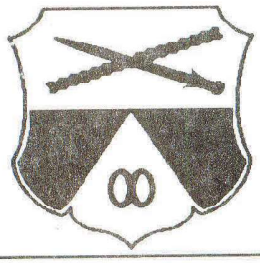
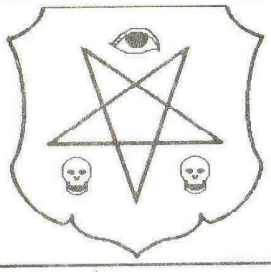
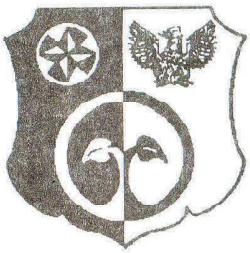
Stadthalter: *Innozent 93. von Aokatia*
Daniel Eckermann
Ubierstrasse 2
65719 Hofheim / Ts.
Tel.:

Burgherr: *Don Rodriguez el Valdez von Talima*
Christian Guido Maisch
[illegible]
[illegible]
Tel.

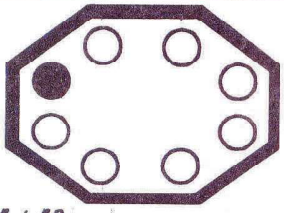
Name des Reiches:	Name der Hauptstadt:
Theostolos	Theosophia

	Heerführer:	König Hartim von Maringola Thies Theisen Rossertstrasse 21 65719 Hofheim / Ts. Tel.:
	Heerführer:	Santro de la Gaster, das Lacken von Theostolos Ingo Hoffmann In der Baumschule 16 65719 Hofheim / Ts. Tel.:
	Heerführer:	Fürst Brios von Santanien Marcus Langhorst Rheingaustrasse 64 c 65719 Hofheim / Ts. Tel.: 0 61 92 - 3 68 55
	Heerführer:	Sir Sedwic Michael Heffner Münsterer Strasse 15 65719 Hofheim / Ts. Tel.: 0 61 92 - 2 64 81
	Zauberer:	Vladimir, Bewahrer des Kreises Martin Heffner Münsterer Strasse 15 65719 Hofheim / Ts. Tel.: 0 61 92 - 2 64 81
	Zauberer:	Toikon Eddi Bauer Ostpreußenstrasse 19 65719 Hofheim / Ts. Tel.:
	Zauberer:	Dolfin, 1. Hofnekromat zu Theosophia Christian Binder Schweriner Weg 3 65719 Hofheim / Ts. Tel.:

Name des Reiches:	Name der Hauptstadt:
Theostolos	Theosophia

	Zauberer:	Sciramun Anne Storm An der Obermühle 3 65719 Hofheim / Ts. Tel.: 0 61 92 - 2 64 00
	Zauberer:	MC, der Magier mit dem verlorenen Namen Roland Keßler Goethestrasse 5 65795 Hattersheim Tel.:
	Zauberer:	Kraank d. Waans Mathias Schmidt Bornstrasse 33 65719 Hofheim / Ts. Tel.: 0 61 92 - 2 56 11
	Zauberer:	Alan el Kerim Mathias Munte Bornstrasse 67 65719 Hofheim / Ts. Tel.: 0 61 92 - 75 37

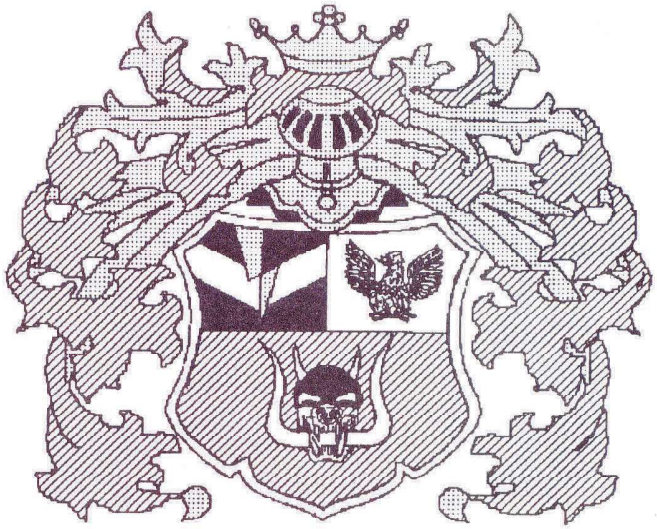
Lage des Reiches:



Position der Hauptstadt: 404 / 40

Name der Hauptstadt: Caer Brayghar

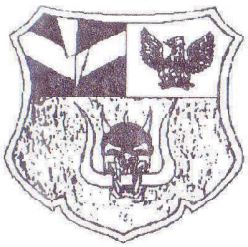
Wappen des Reiches Esganachta



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

Kultur:

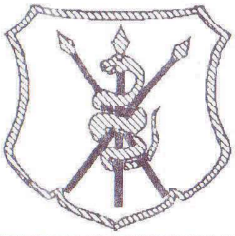
Barbarisch, anarchistische, naturverbundene Kultur, deren Ursprung das Volk der Keschtarier ist.



Herrscher: Varomirix Tanfana B.
Alexander Garcia
Kastanienallee 16
38102 Braunschweig
Tel.: 05 31 - 79 50 24

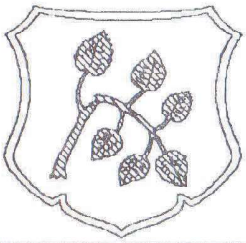
Festungsherr: Varian Arr, Avaricingetorix (König der Wolfskrieger)
Peter Wrnemann
Eichagen 3
38108 Braunschweig
Tel.: 0 53 09 - 51 98

Stadthalter:

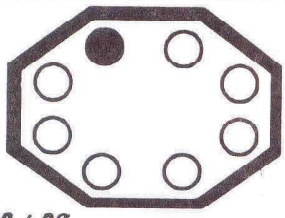


Burgherr: Pwigill Lafroig, Ophidarix (Herrscher der Schlangenkrieger)
Harald Kibbert
Gifhorner Strasse 126 a
38112 Braunschweig
Tel.: 05 31 - 31 26 08

Name des Reiches:	Name der Hauptstadt:
Eoganachta	*Caer Brayghan*

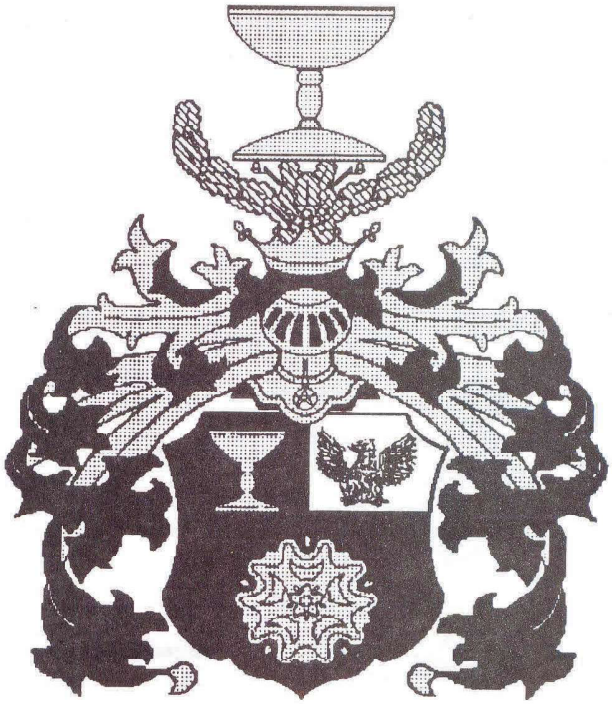
	Heerführer:	*Felis Ardanwen von Rahain (Herrscherin der Drachkrieger)* *Judith Voce* *Porthstrasse 1-3, Zi. 711* *60435 Frankfurt am Main* *Tel.: 0 69 - 5 48 64 75*
	*Zauberer:*	*??* *Olaf Kaus* *Sachsenring 3* *65719 Hofheim / Ts.* *Tel.: 0 61 92 - 3 92 42*
		??

Lage des Reiches:



Position der Hauptstadt: *503 / 28*

Name der Hauptstadt: *Enangor*

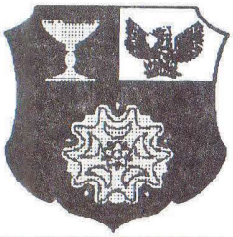


Wappen des Reiches *Rhûn*

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

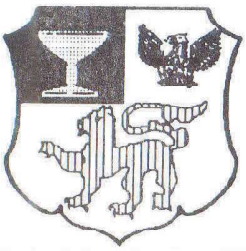
Die fünfblättrige Rose stellt den Hochkönig dar, der seine fünf Königreiche um sich versammelt hat.
Der Gral steht für das Land und die Vereinigung der Bruder-volker von Rhûn.

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

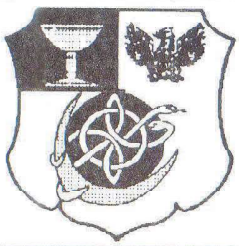


Herrscher: *Varkas Skellefteg von Ameland, Hochkönig von Rhûn, Herr der 1000 Träume, Auge von Rhûn*
Throsten Kalkul
Im Märchenwald 3
29633 Celle-Alvern
Tel.: 0 51 45 - 84 49

Festungsherr:

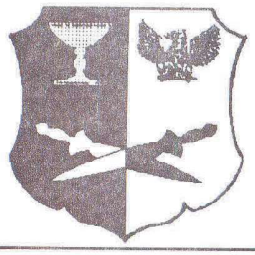
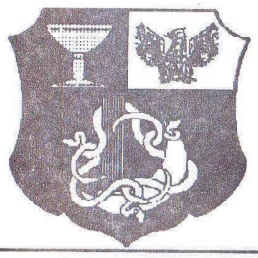
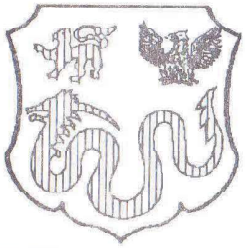
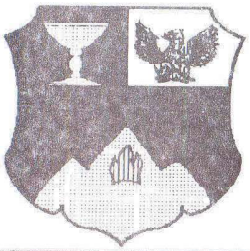
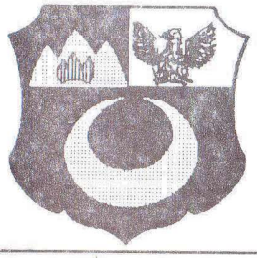
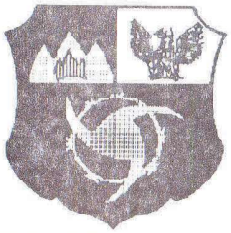


Stadthalter: *König Philip Fitzdasar, Seneschall von Rhûn*
Reinhard Ziegler
Gisselbergerstrasse 5
35037 Marburg
Tel.: 0 64 21 - 1 51 72

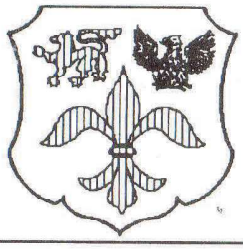


Burgherr: *Athanagild von Themiskyra, Großherzogin von Athalan, Meisterin des Paradoxon, Hüterin der schimmernden Flamme,*
Caroline Diery
Radestrasse 10
35037 Marburg
Tel.: 0 64 21 - 1 58 49

Name des Reiches:	Name der Hauptstadt:
Rhûn	Enangor

	Heerführer: Conchobor, König von Oranadagh, Reichsmarschall von Rhûn Harald Österling Sachsenhäuserstr. 25 34497 Korbach Tel.: 0 56 31 - 6 17 09
	Heerführer: Ariannrhod Dunkelauge, Königin von Athalan, Seekönigin von Rhûn Iris Adrian Schwanenallee 27 35037 Marburg Tel.: 0 64 21 - 1 58 49
	Heerführer: Fin rap Garaint, Laird von Cranfould Ritter vom Einhorn Sven Albrecht Agnes-Migel-Strasse 7 29229 Celle-Scheuen Tel.: 0 50 96 - 20 27
	Heerführer: Irissan Cla Gaskin, Than der Wahnen, Than von Pythor, Leard von Lochnagar Mark Rösel Kantstrasse 35039 Marburg Tel.:
	Zauberer: Leon de Belays, Omni Magus von Crain Uill Crienac, Zeremonienmeister von Rhûn, Herr der 1000 Sprüche, Herold von Erkenfara Olaf Möhle Beckstrasse 6 29223 Celle
	Zauberer: Thomas O´Dugain, Herr von Mahre, Reichsmagister von Rhûn, Herr der 1000 Schriften Peter Dippmann Kronestrasse 20 29221 Celle Tel.: 0 51 41 - 90 72 99
	Zauberer: Alexandriee, Hegfrue von Urrkhush, Erghexe von Rhûn, Herrin der 1000 Tränke Martina Teuber Steckinellistrasse 16 29221 Celle Tel.: 0 51 41 - 2 29 35

Name des Reiches:	Name der Hauptstadt:
Rhûn	Enangor



Zauberer:	Clemens au Dór, Herzog von Roylafor, Phylakos, Bishop von Angleia Volker Döttger Dörnberger Strasse 46 34233 Fringshausen / Fuldatal Tel.: 05 61 - 81 83 47
Zivilist:	Albanac von Us Helge Moog Paul-Jonas-Meier-Strasse 42 38104 Braunschweig Tel.: 05 31 - 37 76 45
Zivilist:	Tilo Braun Langasse 7 35037 Marburg Tel.:

Der Herold von Erkenfara

Höret, ihr Edlen und Herrscher

den Ruf des Herold von Erkenfara

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

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

Nun stand im letzten Spielleiter-Rundschreiben folgendes zu lesen:

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

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

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

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

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

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

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

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

Leon de Belays

Herold von Erkenfara

Die ERKENFARA-Chronik

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

Vorwort

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

Wunderbar!

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

Wunderbar!

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

Wunderbar!

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

Wunderbar!

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

Das war´s!

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

Viel Spaß beim Lesen!

Winter, Hawar des 4. Jahres der III. Aera

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

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

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

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

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

Frühling, Naliv des 4. Jahres der III. Aera

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

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

Sommer, Larn des 4. Jahres der III. Aera

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sommer, Hel des 4. Jahres der III. Aera

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

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

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

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

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

Herbst, Jawan des 4. Jahres der III. Aera

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

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

Herbst, Lud des 4. Jahres der III. Aera

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

Winter, Agul des 4. Jahres der III. Aera

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

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

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

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

Winter, Hawar des 5. Jahres der III. Aera

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

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

Frühling, Rim des 5. Jahres der III. Aera

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

Frühling, Naliv des 5. Jahres der III. Aera

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

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

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

Sommer, Larn des 55. Jahres der III. Aera

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

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

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

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

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

Nachschlag

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

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

Sandro de la Gastor (Theostolos)
Mirur Hee´sa (Vir Vachal/ Der Größte, der Schönste, usw.)
Firlefanz (U.K. um Djabalar / myself)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Diese Chronik ist natürlich Subjektiv!

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

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

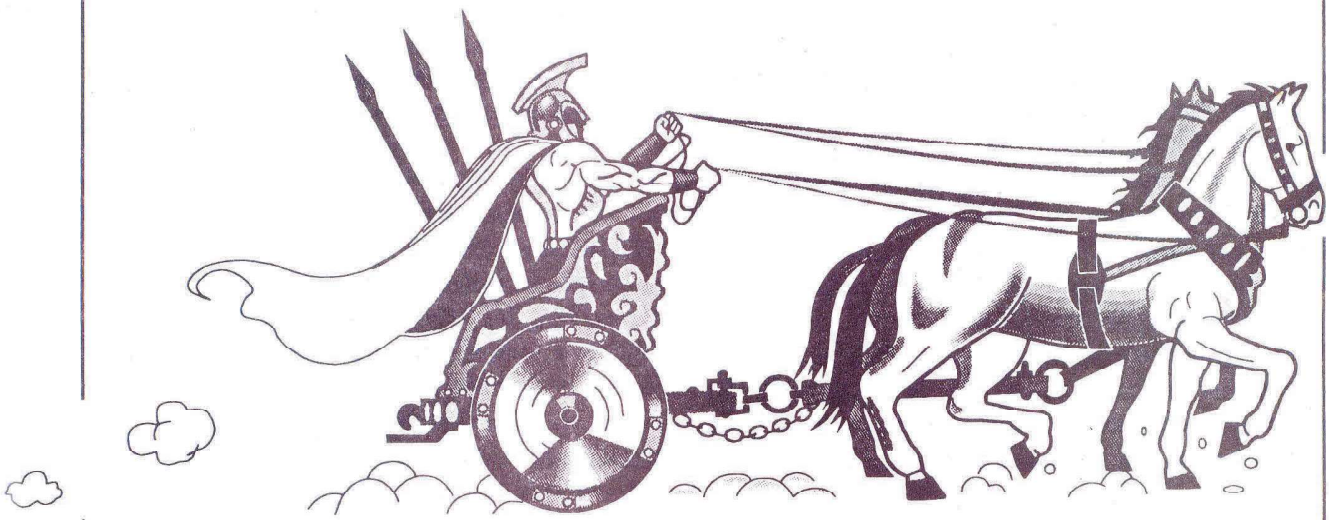
Ferner sollten die Elementare Vergehen gegen die Erkenfara-Bürokratie gleich behandeln. (Nicht nur den erhobenen Zeigefinger gegen eine einzige unangemeldete Gruppe.)

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

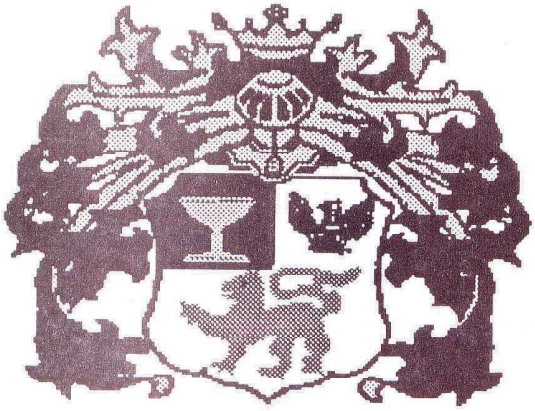
Ende und Aus

Jürgen

Das Wagenrennen



Von Audvacar



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

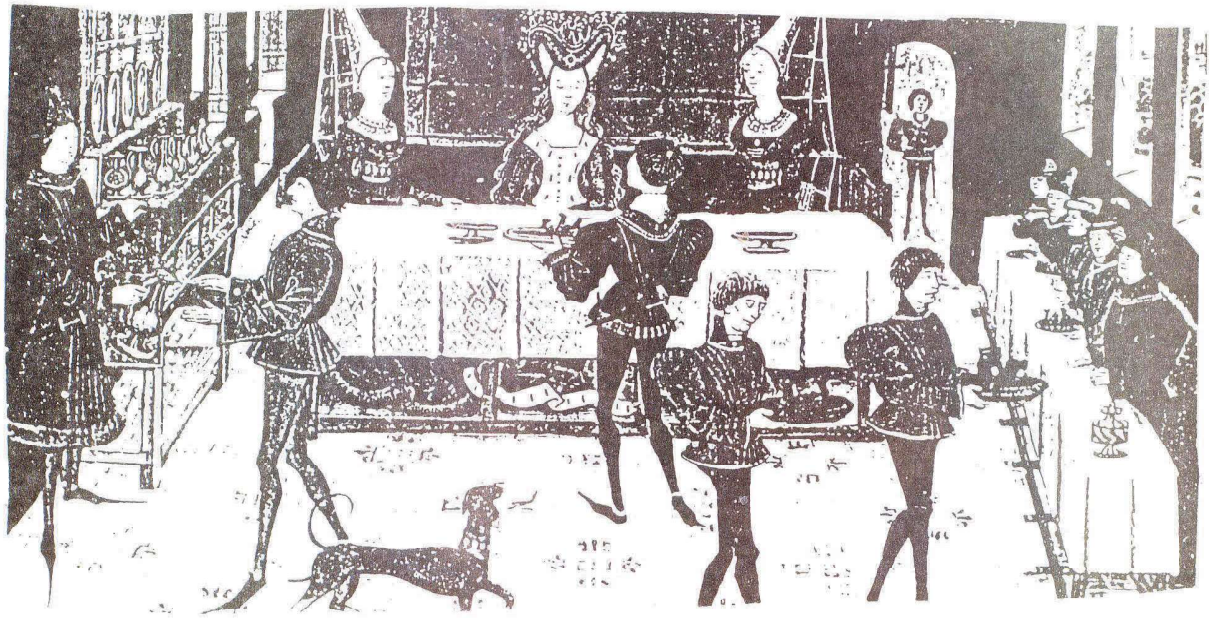
Unter den entsetzten Augen der Anwesenden wurde der edle Varkas von seinen Pferden durch den Staub der Arena geschliffen. Voller Sorge betrachtete auch ich zusammen mit meiner geliebten Samira und meinen treuen Freunden Clemens und Rashid, von meiner Loge aus, das Schicksal des edlen Varkas. Doch dieser bewies, daß er auch in kritischen Situationen überlegt handeln kann. In aller Seelenruhe zog er seinen Dolch und durchtrennte die Lederriemen seiner Zügel. Allerdings was das Rennen für ihn damit gelaufen.

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

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

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

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



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

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

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

Der Sieger erhält als Trophäe die eingezahlten Stargelder

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

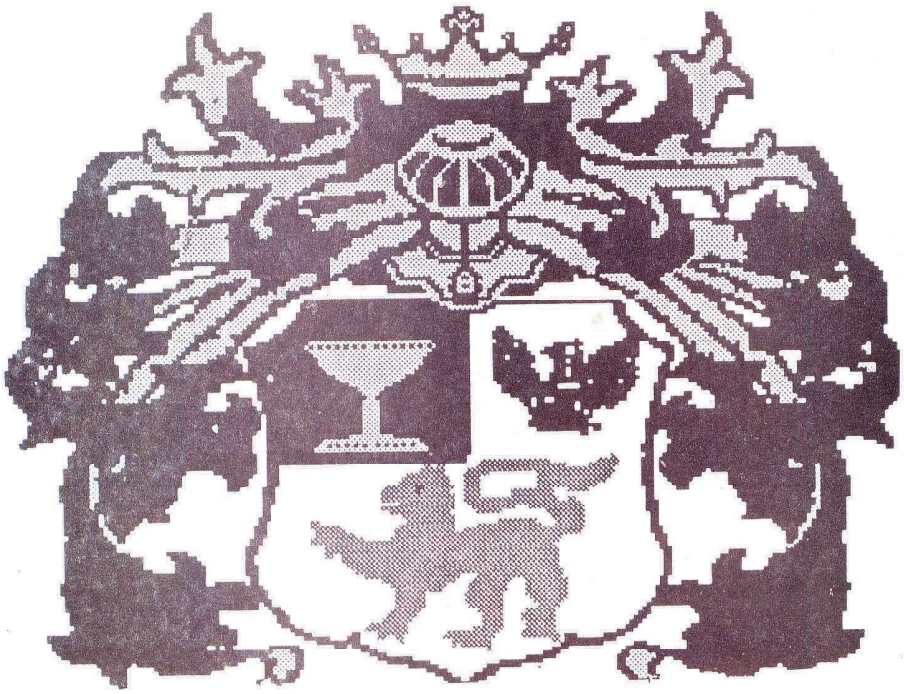
Dem Sieger ensteht die Verpflichtung, seinen Namen und seine Reichszugehörigkeit noch während des gemeinschaftlichen Beisammenseins auf das Banner zu sticken.

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

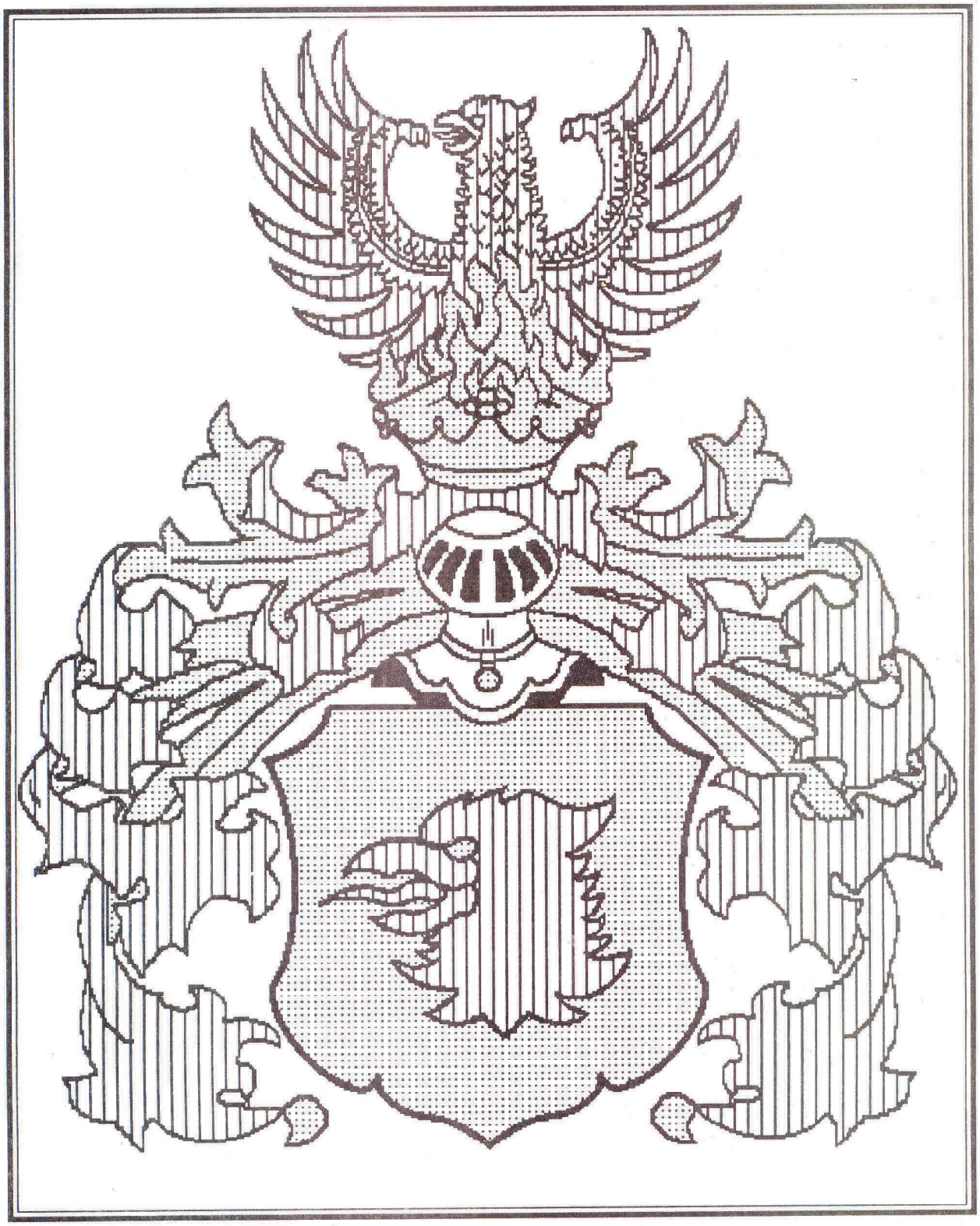
Jedes Reich wird aufgefordert, bis zum nächsten Rennen ein würdiges und passendes Gespann zu stellen (Zinnmodell inm 25mm Maßstab), welches der Kultur entsprechend ausgewählt und bemalt sein sollte. Die Ausstattung der Gespanne, wird von Ihrem äußeren Erscheinungsbild abhängig sein.

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

Inweiterer Erwartung von aufregenden und anspruchsvollen Rennen grüße ich Euch.



Ihr Kämpfer & Helden Erkenfaras



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

Orden der Ritter des Phoenix

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

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

Innozent 93. von Askatia

Philipp Fitzdasar, König von Tirnan Og

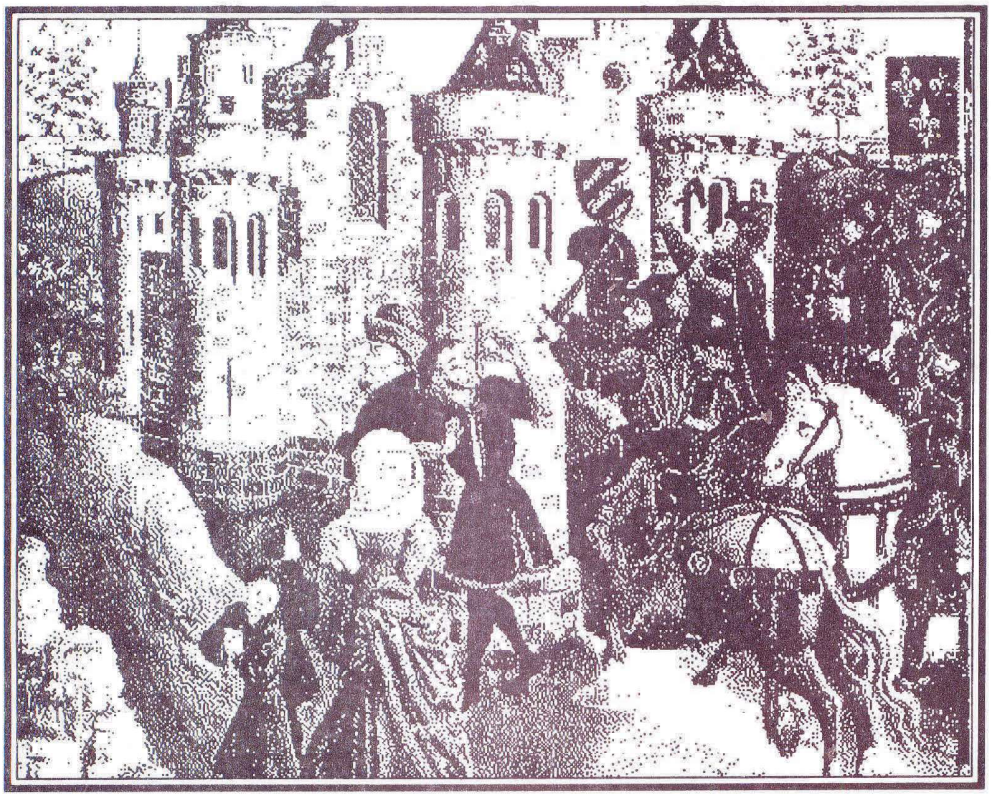
Rashid al Shaban Ibn Mirlam Khan

besteht.

Der Wachende Rat ist das oberste Gremium und trifft alle Entscheidungen über die Aufnahme in oder den Ausschluß aus dem Orden und verhängt Strafen bei Verstößen gegen die Or-densregeln. Er benennt jedes Jahr einen Ordensmeister, der den Orden nach außen repräsentiert und dem alle Ritter Respekt schuldig sind. Dieser verkündet die Entscheidungen des Wachenden Rates und nimmt Aufnahmegesuche sowie Anfragen zu den Ordensregeln und Beschwerden entgegen.

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

Der Wachende Rat behält sich das Recht vor Krieger, die durch besonders ritterliche Taten Aufsehen erregt haben, anzusprechen und aufzufordern dem Orden beizutreten.



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

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

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

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

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

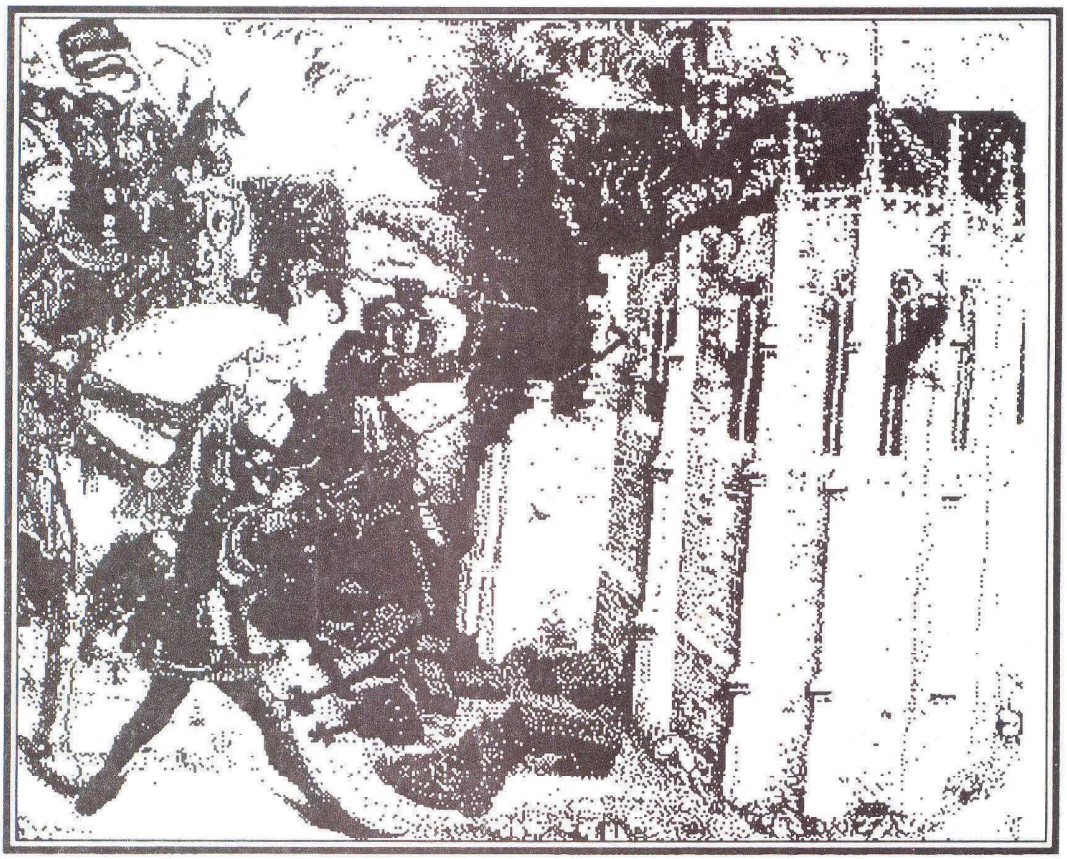
Auch Nichtritter dürfen auf diese Weise einen

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

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

Der Ritterorden wird jedes Jahr ein gar prächtiges Turnier veranstalten an dem jeder Krieger Erkenfaras teilnehmen darf und soll. Allerdings ist jeder Teilnehmer dazu verpflichtet ritterlich, fair und ehrenhaft zu kämpfen und die Entscheidung der Schiedsleute zu akzeptieren. Eine Mißachtung diesr Regeln hat den Ausschluß vom Turnier zur Folge. Das Turnier wird aus drei Wettkämpfen bestehen, von denen einer die Kraft, einer das Geschick und einer den Geist des Recken prüfen wird. Krieger die im Jahr zuvor wegen Regelmißachtung ausgeschlossen wurden und Magier dürfen nicht am Turnier teilnehmen.

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



Das Konzil von Erkenfara

Die Zeichen Der Elementare

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

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

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

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

Wichtig ist anzumerken, daß die Erscheinung der Elemente auf unserer Ebene nur subjektiv empfunden wird, also keinesfalls in ihrer Ganzheit erfaßt werden kann. Die ist natürlich auch der Grund für die Namensgebung der Elemente. So war z.B. die einzige objektiv erfahrene Wirkung des Elementes Luft der Wind bzw. der Sturm usw. Diese Charakteristiken der Erlebniswelt zusammen mit einer geschlechtlichen Zuteilung ergaben schließlich die Bezeichnung. Nähere Bezüge wie Causalkomponenten, symoathetische Entsprechungen und astrische Analogien entstanden erst im Laufe der Geschichte. Sogar diese Begrifflichkeiten selbst sind Ergebnisse der Konzile gegen Ende des letzten Zeitalters. Darüber hinaus sei verdeutlicht, daß der Vermerk der Causalkomponente (weiblich-männlich) nichts mit dem Erscheinungsbild der Elementare zu tun hat. Die Elementare erscheinen uns lediglich als willentliche Personifizierung der Elemente, sie sind deren Charakterisierung auf unserer Ebene und somit bestimmt vom Willen der formgebenden Macht. Nur so ist es einem Aspekt des jeweiligem Elementes möglich durch diese Ebene zu wandeln und in dessen Macht zu wirken.

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

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

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

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

Wasserelementar

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

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

Luftelementar

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

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

Erdelementar

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

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

Feuerelementar

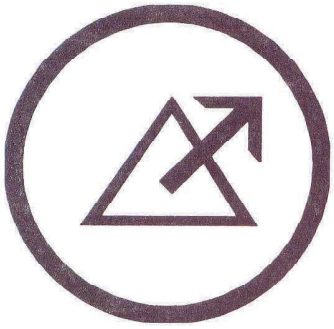
Element:		Feuer
Causalelement:	△	Maennlich
Sympathetik:	⊙	Sonne, Gold
Astrische Elemente:	♐	Schuetze
	♈	Widder
	♌	Loewe

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

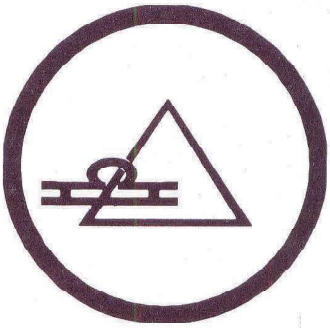
Runenelementar

Element:		Magie
Causalelement:	Y	Dualitaet: männlich-weiblich
Sympathetik:	⊙	Sonne, Gold
Astrische Elemente:		Drache
		Einhorn
		Kelch

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

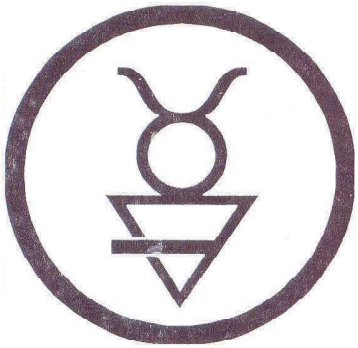


Feuer

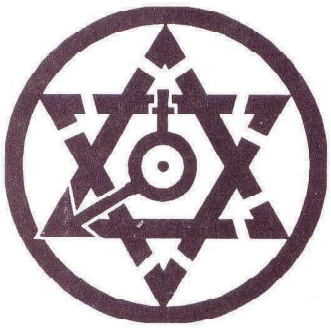


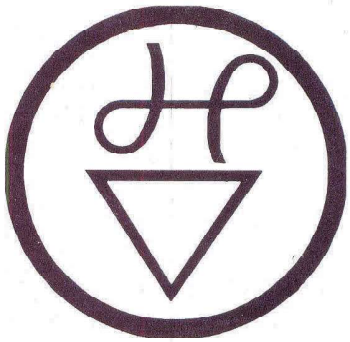
Luft

Magie



Erde





Wasser

Der Klang Der Laute

Ich Philip Fitzdasar, König von Tirnan Og, Stadtherr und Seneshall von Rhûn, Träger des ewigen Funkens, und Träger der goldenen Klampfe, Erster Bade Erkenfara´s,

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Nach dieser Zusammenkunft der Edlen wurde zur letzten Prüfung gebeten - Einen Wettlauf. Dieser wurde, wie konnte es anders sein, von Graf Mirur Hee´sa, dem Lord der Melam Kel gewonnen. Leider erwies es sich, daß auch unter den Ehrbaren Minnestreitern ein Schwarzes Schaf verborgen war, das in schändlicher Weise den Weg abzukürzen. Gerechterweise wurde es aber von den wachsamen Augen der Edlen Damen und ihren Helfern erkannt und mußte zur Strafe den Spott und das Gelächter der Schönen über sich ergehen lassen. Möge dies allen eine Warnung sein.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Legenden & Geschehnisse aus dem Reich Avallon

Zum Brennenden Phoenix

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

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

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

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

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

In diesem Zusammenhang läßt Herrscher zu Camelot mitteilen, daß die Bauern aus Yaromo keine Diebe und Strolche sind, und daß es nur ein infames Gerücht ist, wonach Adlige dieses Reiches versuchten die Reichsinsignien zu stehlen.

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

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

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

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

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

»Üichh lüeebee eüch ahhllee - Ihr gönnnd vohn mir ahllees habben, wahs ühr wohlld.«

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

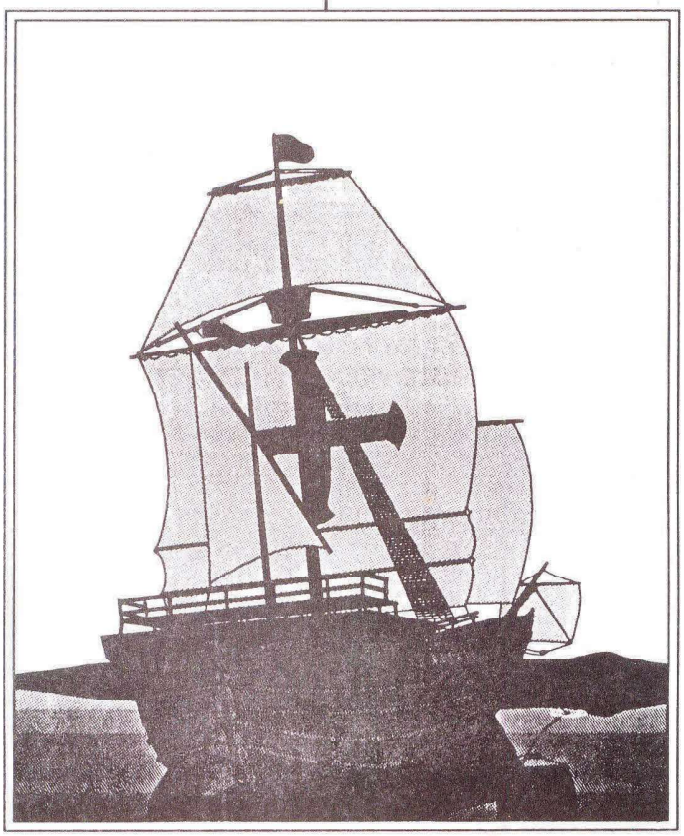
Einige Gemarken Urwald auf Aschisch wurden von der zurück kehrenden Kreuzfahrtgesellschaft in die Steinzeit zurück gebomt. Nach bisher unbestätigten Meldungen sollen sich auf diesen stark umkämpften Gemarken ein paar Krieger von Eoganachta befunden haben. Überbleibsel dieser Truppen konnten nicht gefunden werden.

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

Geschrieben zu Audvacaar, von

Weinrich Hopfenblume

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



Legenden & Geschehnisse aus den Unabhängigen Königreiche um Djabalar

Etwas Lebenserfahrung

von Firlefanz

Lach nur über mich, Mensch.

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

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

Mein Volk machte mich danach zu seinem König.

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

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

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

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

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

Warum lachst du nicht mehr?

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

Waren Grimbart Balzenschneider und Armath Ardan auch Narren, als sie in ehrenvollem Kampf einzeln gegen Ferret-Al-Das kämpften und dadurch die Schlacht verloren?

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

Es wäre aber kein Sieg von Dauer gewesen.

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

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

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

Und es gibt Dinge, die ich nie verstehen werde!

Ja, jetzt lachst du wieder.

Doch diesmal ist es nicht das hämische Lachen von vorhin.

Lach ruhig dein herzhaftes, freundliches Lachen!

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