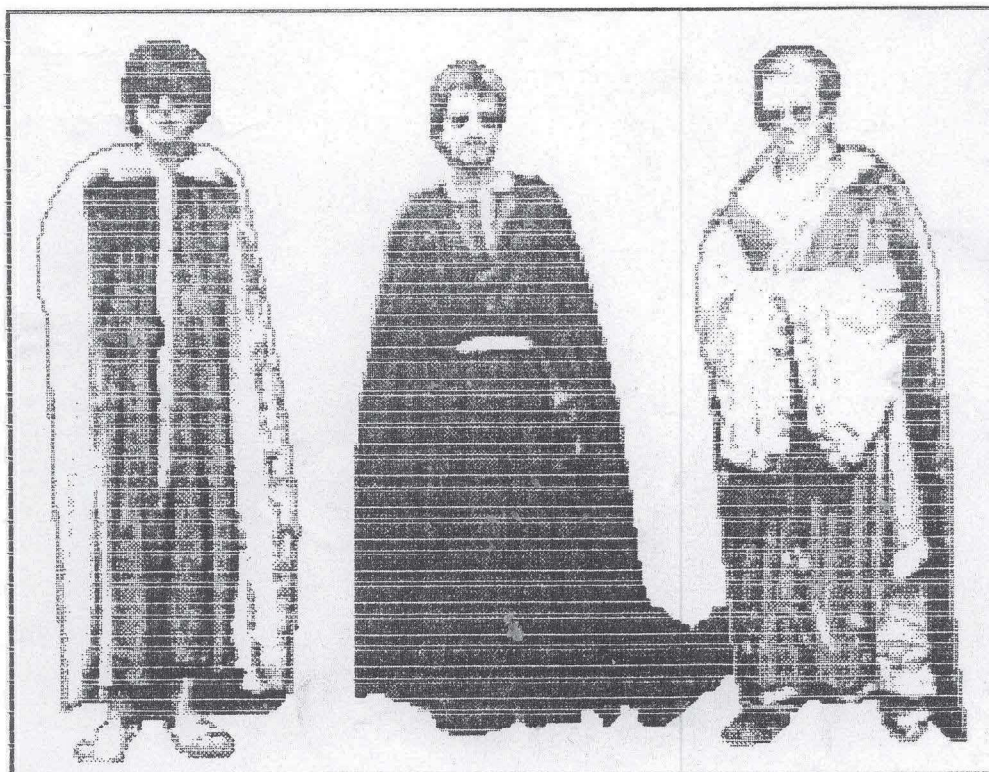
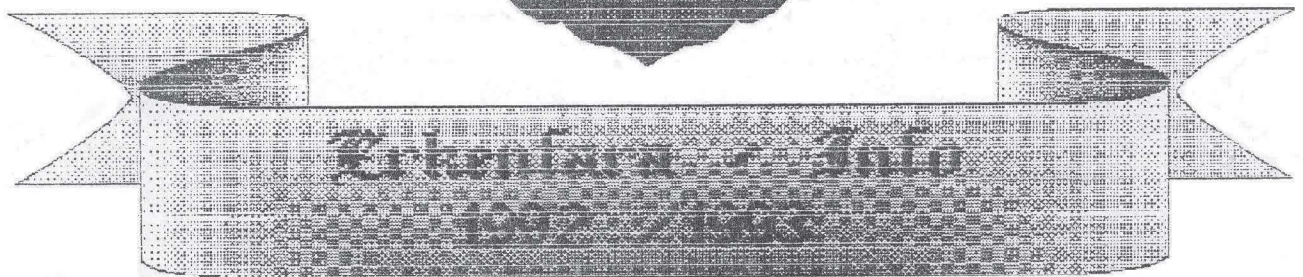
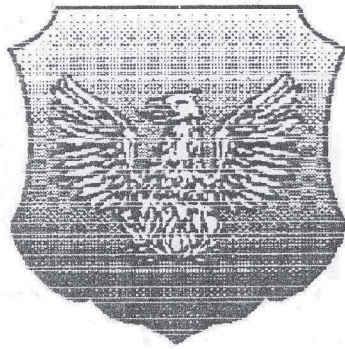




Seid begrüßt, Ihr Edlen des Phoenix und Adlige Erkenfaras!

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

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

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

An dieser Stelle sei nochmals erinnert, daß ab sofort im **Rat der grauen Eminenzen** nur noch die Herrscher der einzelnen Reiche nebst je einem Vertrauten und die Elementare vertreten sind. Analog dazu sind im **Rat der Abenteurer** nur noch diese selbst und die Elementare vertreten. Wie wäre es, wenn Ihr Euch schon mal einen passenden Rahmen für entsprechende Versammlungen ausdenken würdet. Dem Stil des Spieles entsprechend sollten sie wohl etwas zerimonielles an sich haben, oder?!

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

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

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

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

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

neben mir auch alle Edlen Yaromos geladen wurden, um zünftig die Verlobung zweier Adliger zu feiern, gab es einige Vorabsprachen: Es ist geplant, einen Ritterorden unter den Edlen aller Reiche zu gründen. Und genau dessen Mitglieder werden die einzig Turnierberechtigten sein! Und da sie dabei Gesundheit und Körper riskieren, sollen auch nur sie in Absprache mit uns Elementaren die letztendlichen Regeln bestimmen. Es ist also an der Zeit, daß in den übrigen Reichen sich Anwärter für den Ritterorden melden, um von diesem aufgenommen zu werden, bzw. ihn mit zu begründen. Grundlegend für alle zusätzlichen Überlegungen stehen folgende Vorschläge von Leon de Baley, Omni Magus von Rhun im Raum, die diskutiert werden können:

Teilnahmebedingungen:

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

Die Spielleitung

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

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

Die Elementare berufen die Schiedsrichter und nehmen die Siegerehrung vor.

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

Die Knappen unterstützen den Ausrichter und die Schiedsrichter.

Die Preise

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

Die Reiche haben das in würdiger Weise zu unterstreichen.

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

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

Die Disziplinen (Vorschläge)

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

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

von den Schiedsrichtern erklärt.

Baumstammwerfen:

Ein roher Baumstamm wird mit besonderer Beachtung von Länge, Durchmesser und Gewicht von der Spielleitung ausgesucht und markiert. Dieser muß von den Athleten mit beliebigen Anlauf, ab einer markierten Stoßlinie möglichst weit geworfen werden. Es werden pro Reich drei Würfe durch den selben Ritter durchgeführt.

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

Lanzenwerfen:

Die Spielleitung stellt eine Wurflanze und ein Ziel, das aus einer Zielscheibe, einem Ballen Stroh o.ä. bestehen kann, zur Verfügung. Die Wurflanze muß vom Athleten mit beliebigen Anlauf, ab einer markierten Stoßlinie so geworfen werden, daß sie im Ziel mit der Spitze stecken bleibt.

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

Gleichgewichtshindernislauf:

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

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

Geschicklichkeitsrennen:

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

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

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

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

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

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

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

Unter **Anmeldung zum Rollenspiel** verstehe ich folgendes:

Ihr schickt mir eine Abschrift Eures Charakterbogens zu!

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

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

Heerführer und Zivilisten fangen auf dem ersten Grad an.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Nun noch eine wichtige Adressänderung:

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

Bis spätestens Mitte Februar sollen bei mir eingetroffen sein:

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

Also verliert keine Zeit und meldet Euch!

Thurr - Orxam

alias Andy

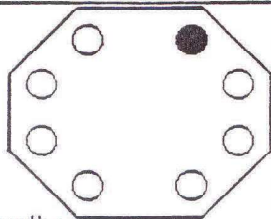
Abschließend möchte ich danken

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

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

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

Lage des Reiches:

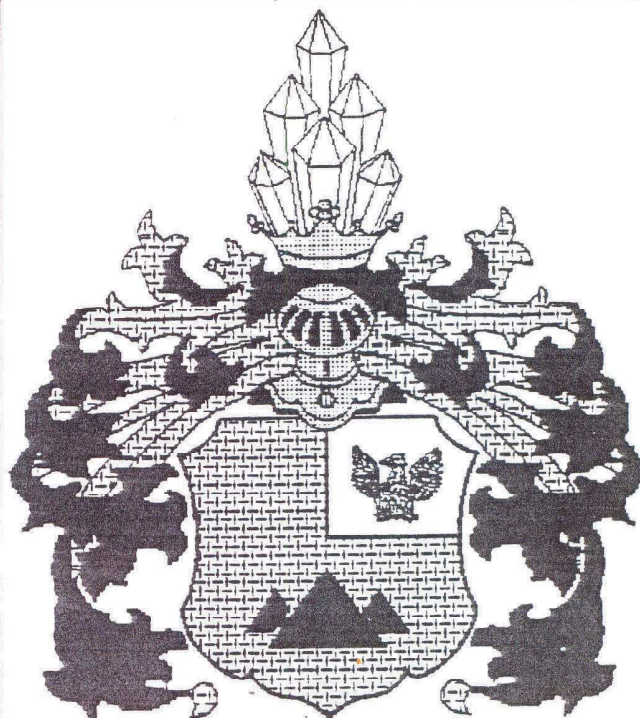


Position der Hauptstadt: 1203/11

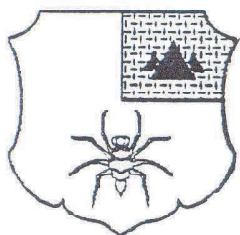
Name der Hauptstadt: Herdfeste

Wappen des Reiches Northeim

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



Kultur: Natur-orientiertes Volk, Stein-orientiertes Gebirgsvolk



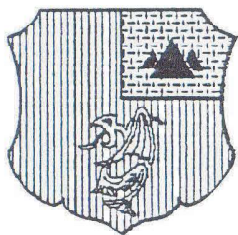
Herrscher: Narajana

Dietmar Untersweg

Walserweg 49

A-6700 Bludenz

Tel.: 0043-5552-66 0 99



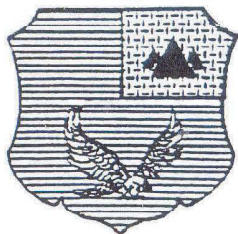
Festungsherr: Helvegr

Günter Jursnik

Röblingweg 3

8000 München

Tel.:



Stadthalter: Kavonar

Armin Lenz

Riedbachstraße 1

7972 Isny im Allgäu

Tel.: 07562-4670



Burgherr:

Der Warger

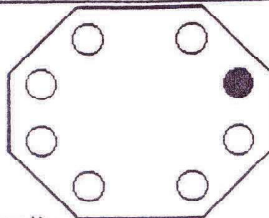
Gerhard Warger

Im Lug 3

A-6700 Bludenz

Lage des Reiches:

Avallon



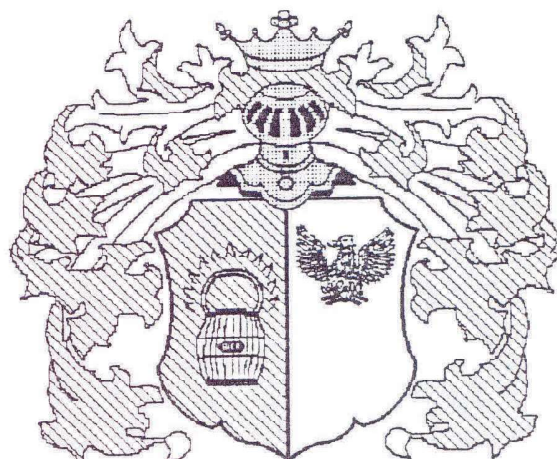
Position der Hauptstadt: 1204/21

Name der Hauptstadt: Calemot

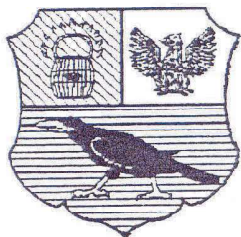
Wappen des Reiches

Avallon

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

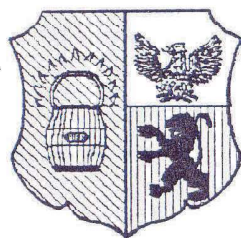


Kultur: perislierte Artusgemeinschaften unter dem alkoholverstärkten Einfluß des Herrn der Augenringe.



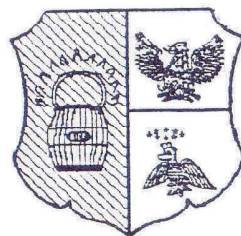
Herrscher:

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



Festungsherr:

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



Stadthalter:

Kardamon Pancreac von Sußer, Vibrator
Thomas Kreutz
Flandernring 1
6364 Florstadt/Staden
06035 - 73 72

Burgherr:

WAPPEN fehlt!

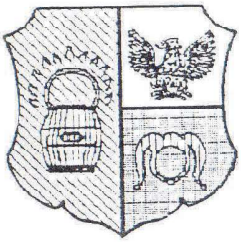
Akopatz Bollcreac von Klappsolk, Castrator
Harald Romacker
Alt Eschersheim 42
6000 Frankfurt/M. - 50
069 - 52 31 47

Name des Reiches:

Avallon

Name der Hauptstadt:

Calemot



Heerführer:

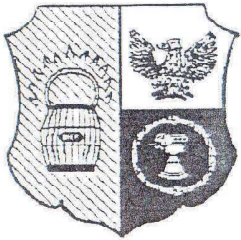
Palaver Perceac von Cornfall, VentilatorAlligator

Henning Theisen

Königssteinerstr.

6238 Hofheim/Ts.

06192 - 89 04



Zauberer:

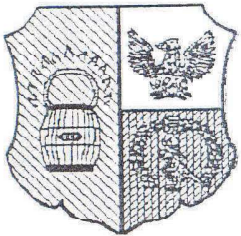
Isolde von Wuetebix, Kultivator

Astrid Witzmann

Flurscheideweg 20

6230 Frankfurt/M. - 80

069 - 34 63 44



Heerführer:

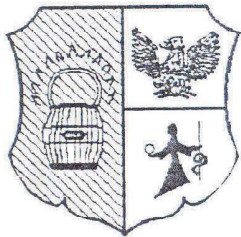
Tristan von Kellogs, Alligator

Martin Walter

Taunusstraße 40

6239 Eppstein/Ts. - 2

06198 - 89 73

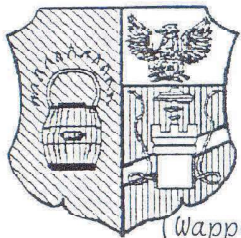


Zauberer:

Huga Nocreac von Stonedhedge, Simulator

Wasgaustraße 32

6230 Frankfurt/M. - 80



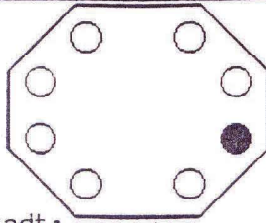
Heerführer:

Hightower, Alligator

Adresse?????

(Wappen so nicht astrein, wird noch nachgearbeitet)

Lage des Reiches:

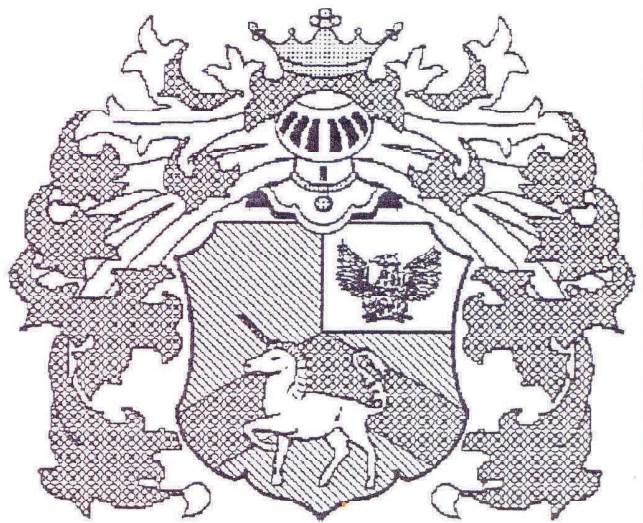


Position der Hauptstadt: 1206/18

Name der Hauptstadt: Melam Kel

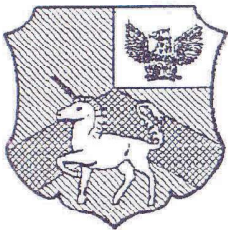
Wappen des Reiches *Vir Vachal*

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



Kultur:

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



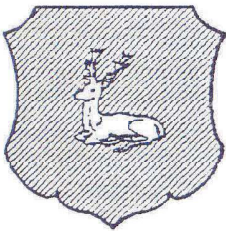
Herrscher: Hochlord Al'chios Daha

Peter Huber

Werseae 8

4400 Münster

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



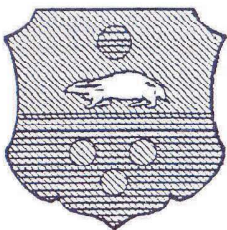
Festungsherr: Lord Dur'chai Talvas, Li'vannh der Rhuor

Dirk Schröder

Heriburgstraße 6b

4400 Münster

Tel.: 0251-32 43 02



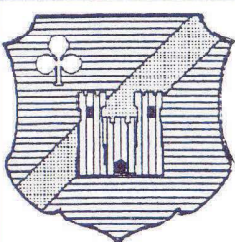
Stadthalter: Fürst Vriyen, Rehal der Reyün

Sven Kaiser

Immelmannstr. 88

4400 Münster

Tel.: 0251-32 51 69



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

Till Sauerbrey

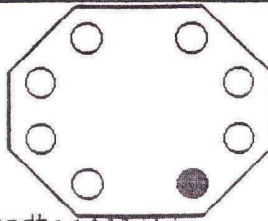
Wasserweg 191

4400 Münster

Tel.: 0251-80 61 3

Name des Reiches:		Name der Hauptstadt:	
Vir Vachal		Melam Kel	
WAPPEN fehlt!	Zauberer:	Kubyn Choi aus d. MagiERGilde Tolek Karna	
		Martin Lohofó	
		Rebenring 64 Apt. 40829	
		3300 Braunschweig	
		0531 - 33 91 17 Zimmer 29	

Lage des Reiches:

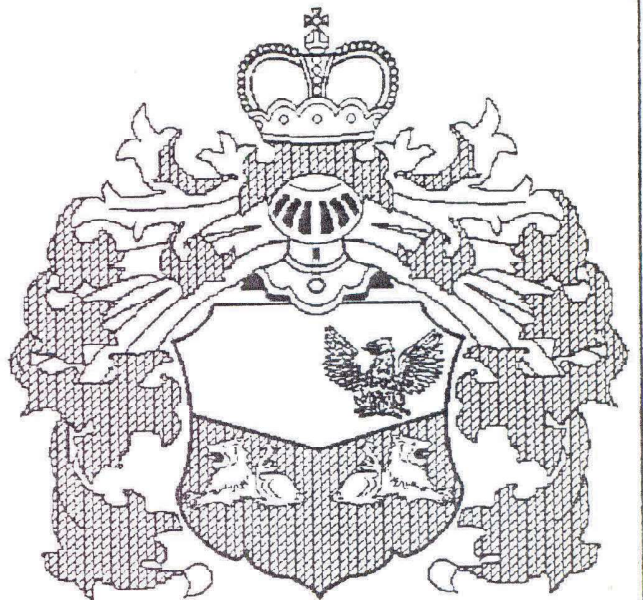


Position der Hauptstadt: 1009/14

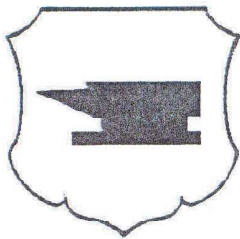
Name der Hauptstadt: Athibulus

Wappen des Reiches U.K.v. Djabalar

Wappenfarbe : orange
Helmdecke außen : orange
Helmdecke innen : silber
Wappensymbol : silberne Wellenlinie
Symbol : Königskrone
Motto :
Deutung :



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



Herrscher: Grimbard Bolzenschneider, König v. Kharacz-Mithril

Horst Oppermann

Goslarsche Straße 19a

3300 Braunschweig

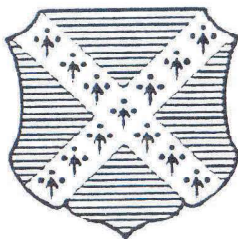
Festungsherr: Fürst Haifar al Shadiv

Lars Hochheim

Grünstr. 8

3300 Braunschweig

WAPPEN fehlt!

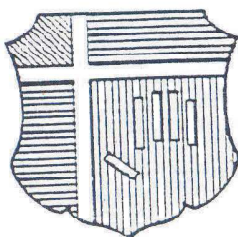


Stadthalter: Fürst Armath Ardan von Mel-Celebea

Mark Stubba

Gaußweg 4

3306 Wendhausen



Burgherr: Firlefanz, Generaldespot von Firle-Fanta

Jürgen Preiß

Celler Heerstraße 27b

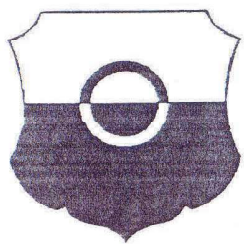
3300 Braunschweig

Name des Reiches:

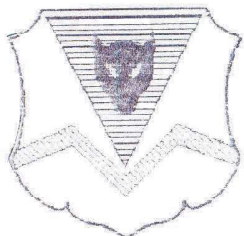
Name der Hauptstadt:

Unabhängige Königreiche von Djabalar

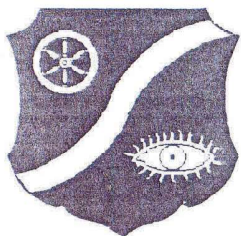
Athibulus



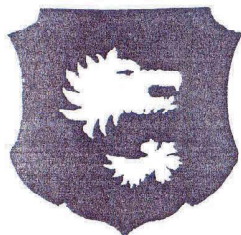
Zauberer: Hoor-pa-kraat, Schreiber der Fürsten
Frank K. Hötzel
Postfach 1547
3042 Munster



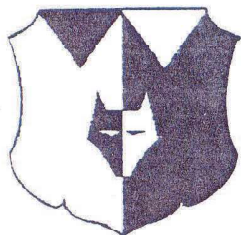
Zauberer: Jiniro Matsumi, Bellius Primus
Stefan Englert
Im Heisenrath 14
6000 Frankfurt/M. - 71
069 - 66 61 894



Zauberer: Ursula von Sundowir
Susanne Ehlers



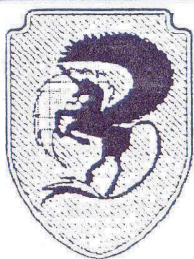
Zauberer: Werner von Wolfrach
Gerd Ehlers



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

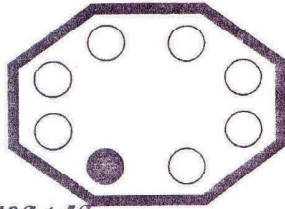
WAPPEN fehlt!

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



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

Lage des Reiches:



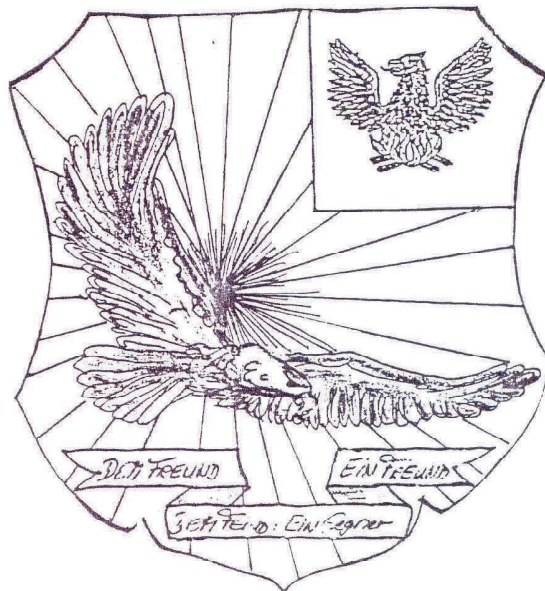
Position der Hauptstadt: 508 / 48

Name der Hauptstadt: Xeria

Wappen des Reiches Yaroma

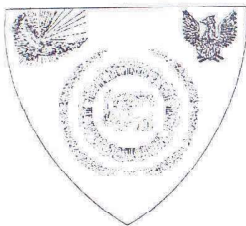
Wappenfarbe : Gelb
 Helmdecke außen : enthält
 Helmdecke innen : enthält
 Wappensymbol : fliegender Adler
 Symbol : vor roter Sonne
 Motto :
 Deutung :

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

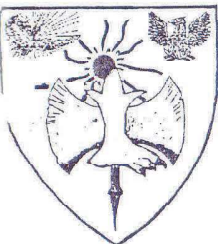


Kultur:

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

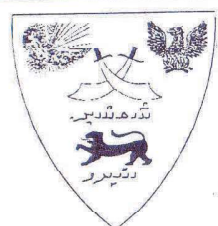


Herrscher: Ferret-Al-Dos
 Yaski Picard
 Goethestrasse 134
 6115 Münster
 06071 / 37986 oder 069 / 3 80 80 88



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

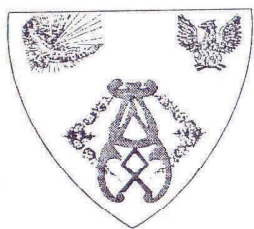
Stadthalter:



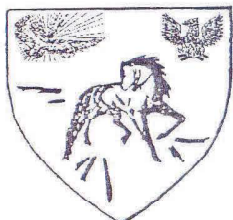
Burgkerr: Raskid Al Shaban Ibn Miriam Khan
 Steffen Freund
 Portstrasse 1-3
 6000 Frankfurt a.M.

Name des Reiches:

Name der Hauptstadt:

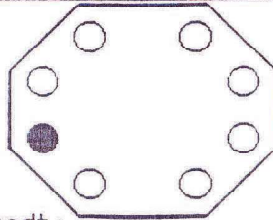


Zauberer: Hohepriesterin Saris-Be-Khan
Susanne Cechak
Goethestrasse 134
61115 Münster
06071 - 37986



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

Lage des Reiches:

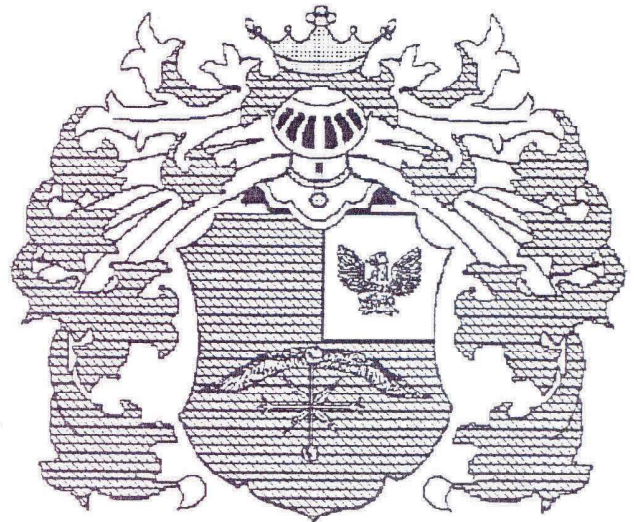


Position der Hauptstadt: 406/29

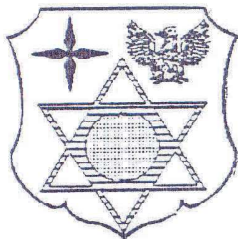
Name der Hauptstadt: Theosophia

Wappen des Reiches Theostelos

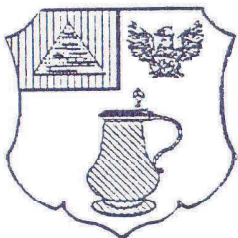
Wappenfarbe : braun
Helmdecke außen : braun
Helmdecke innen : silber
Wappensymbol :
Symbol :
Motto :
Deutung :



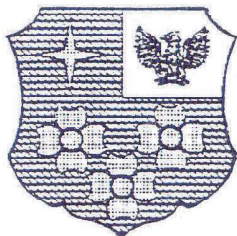
Kultur: Theokratisches Feudalsystem mit Kreisrittern als oberste Priesterschaft.



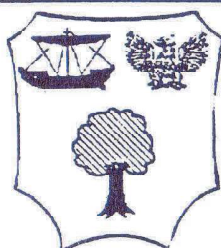
Herrscher: Kaiser Kahar Takim
Ulrich Roos
Königsberger Weg 44
6238 Hofheim/Ts.
06192 - 38 28 1



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



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



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

Name des Reiches:

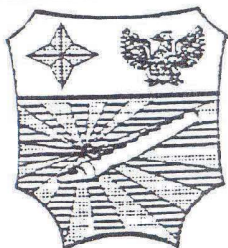
Theostelos

Name der Hauptstadt:

Theosophia



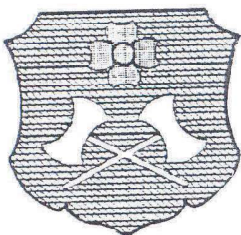
Heerführer: König Hartim von Maringola
Thies Theisen
Rossertstraße 21
6238 Hofheim/Ts.



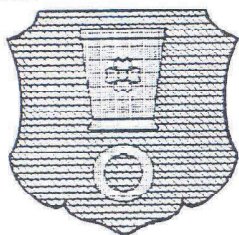
Heerführer: Santro de la Gaster, das Lachen v. Theostelos
Ingo Hoffmann
In der Baumschule 16
6238 Hofheim/Ts.



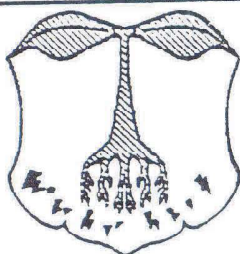
Heerführer: Fürst Brios von Santanien
Marcus Langhorst
Rheingaustraße 64c
6238 Hofheim/Ts.
Tel.: 06192- 36 855



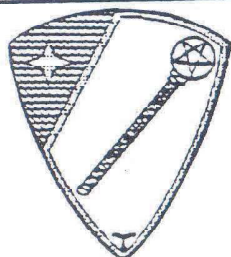
Heerführer: Sir Sedwic
Michael Heffner
Münsterer Str. 15
6238 Hofheim/Ts.
Tel.: 06192- 26 481



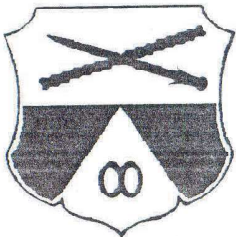
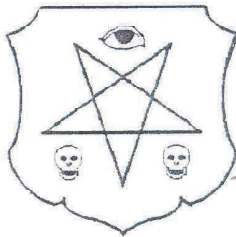
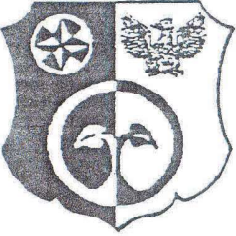
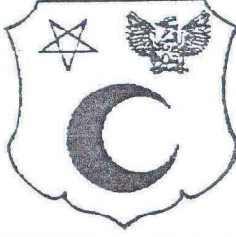
Zauberer: Vladimir, Bewahrer des Kreises
Martin Heffner
Münsterer Str. 15
6238 Hofheim/Ts.
Tel.: 06192- 26 481



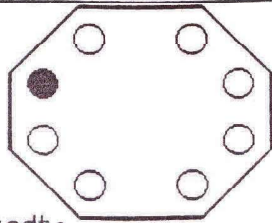
Zauberer: Toikon
Eddi Bauer
Ostpreußenstr. 19
6238 Hofheim/Ts.



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

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

Lage des Reiches:

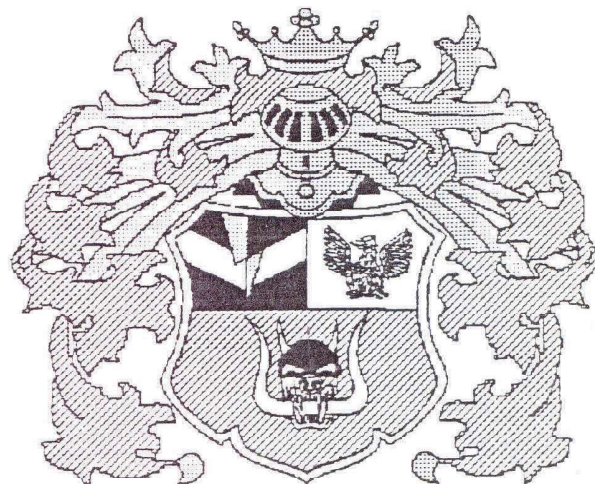


Position der Hauptstadt: 404/40

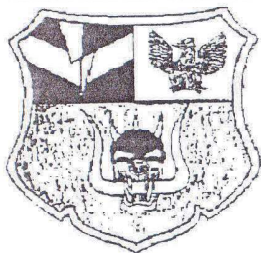
Name der Hauptstadt: Caer Brayghan

Wappen des Reiches Eoganachta

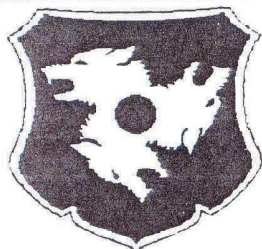
Wappenfarbe : purpur
Helmdecke außen : purpur
Helmdecke innen : gold
Wappensymbol : Dämonenfratze
Symbol :
Motto :
Deutung :



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



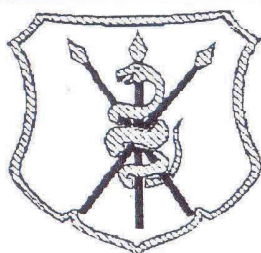
Herrscher: Varomirix Tanfana B.
Alexander Garcia
Kastanienallee 16
3300 Braunschweig
0531 - 79 50 24



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

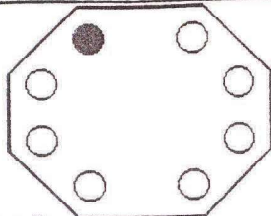
WAPPEN fehlt!

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



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

Lage des Reiches:



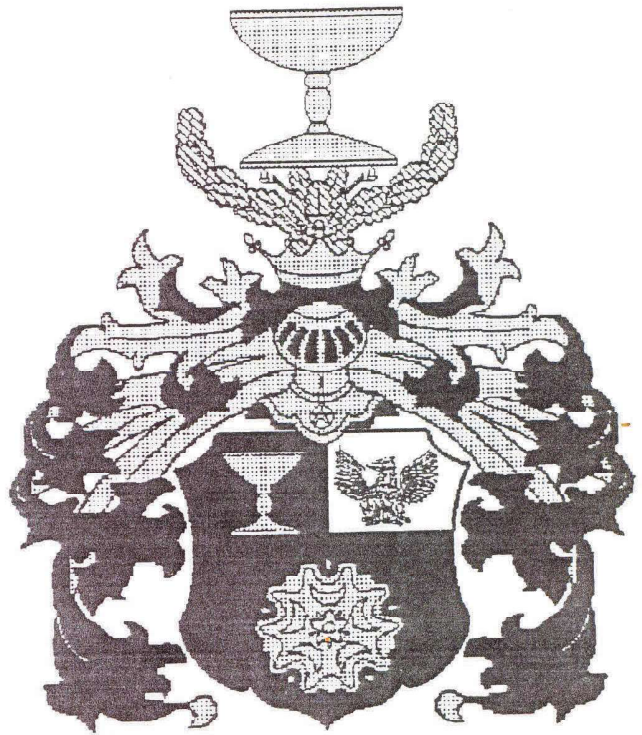
Position der Hauptstadt: 503/28

Name der Hauptstadt: Enangor

Wappen des Reiches Rhün

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

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



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



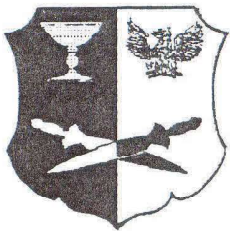
Herrscher: Albanac, Hochkönig von Rhün

Helge Moog

Paul-Jonas-Meier-Str. 42

3300 Braunschweig

Tel.: 0531-37 76 45



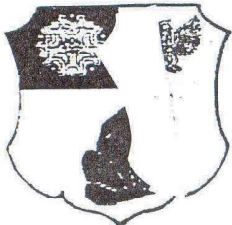
Festungsherr: König Conchobor, Reichsmarschall

Harald Österling

Sachsenhäuserstr. 25

3540 Korbach

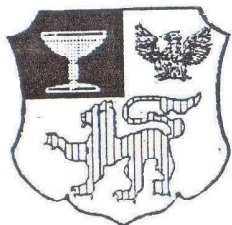
Tel.: 05631-13 99



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

Obergasse 4

6239 Eppstein-Niederjosbach



Burgherr: König Philip Fitzdasar, Seneshall von Rhün

Reinhard Ziegler

Güsselbergerstr. 5

3550 Marburg

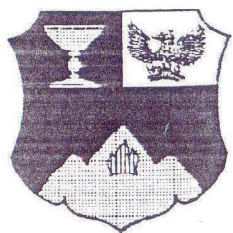
Tel.: 06421- 15 172

Name des Reiches:

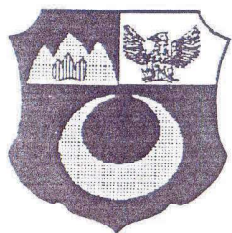
Rhün

Name der Hauptstadt:

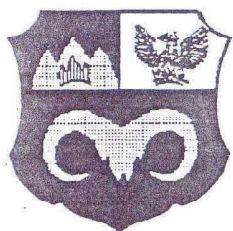
Enangor



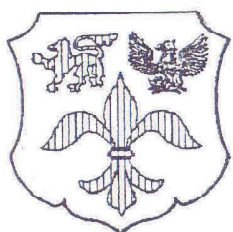
Zauberer: Leon de Baleys, Omni Magus, Zeremonienmeister von Rhün,
Herr der 1000 Sprüche
Olaf Möhle
Beckstraße 6
3100 Celle
Tel.: 05141-53 62 2



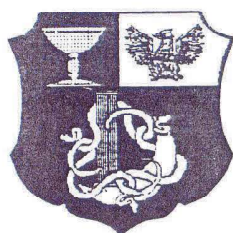
Zauberer: Thomas O'Dugain, Mantiker, Reichsmagier von Rhün
Herr der 1000 Schriften
Peter Dippmann
Goerdeler Straße 6
3100 Celle
Tel.: 05141-51 15 7



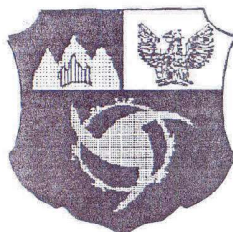
Zauberer: Varkas Skelleftez von Amelond, Herr der 1000 Träume,
Auge von Rhün
Thorsten Kalkul
Im Märchenwald 3
3100 Celle-Alvern
Tel.: 05145-84 49



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



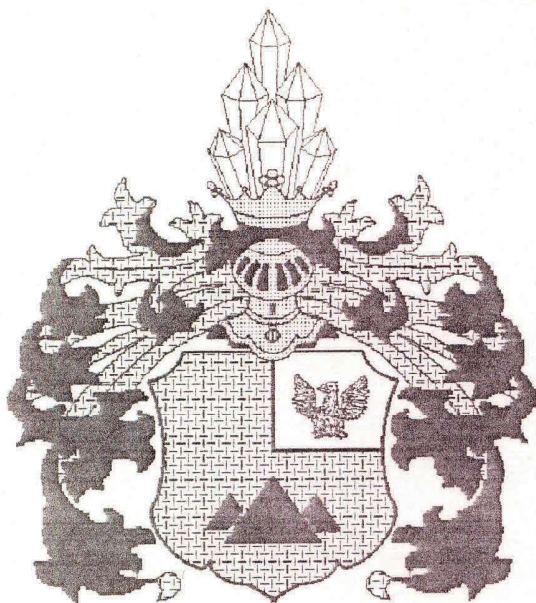
Heerführer: Königin Ariand Dunkelaug, Seekönigin von Rhün
Iris Adrian
Schwanenallee
3550 Marburg
Tel.: 06421-15849



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



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



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



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



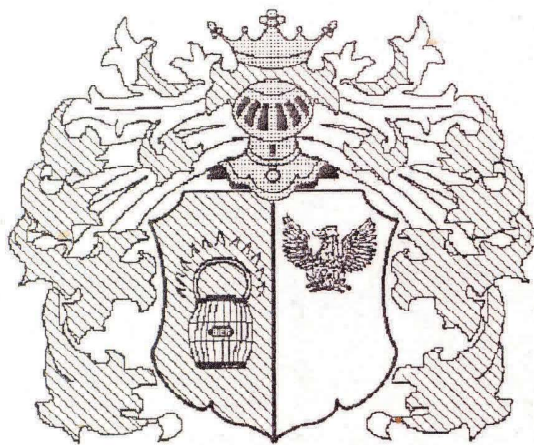
1202 21
 1402 03
 904 45
 903 22
 1003 22
 1002 10
 902 02
 1402 11
 803 47



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



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



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



1104 39
 1204 25
 1403 44
 1105 33



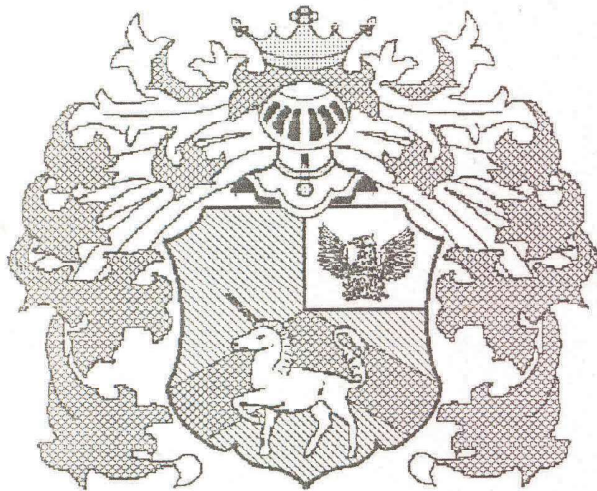
1403 44
 1104 39
 1204 21
 1105 33
 1005 31



1304 30
 906 13



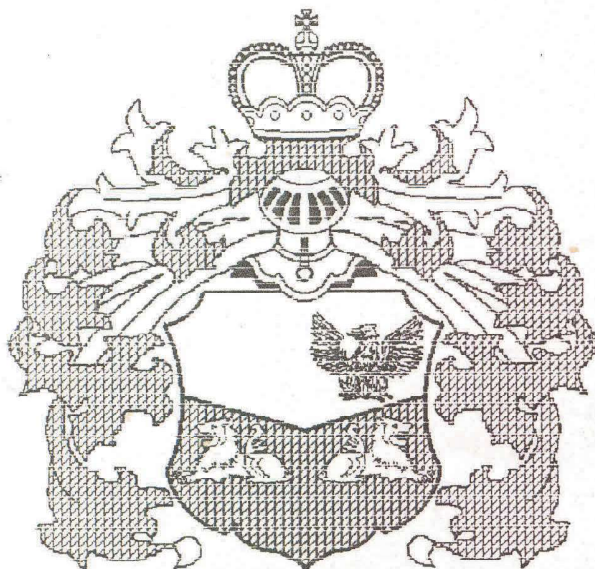
1104 39
 1403 44
 1105 33
 906 13



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



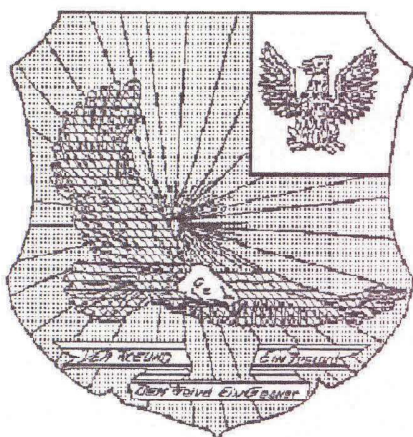
1206 18	1008 05	806 37	1006 45
1008 05	1405 10	1407 25	1007 16
1107 03	1106 40	907 43	1307 27
1405 10	1006 32	1206 11	1207 24
1307 27	1207 24	1006 45	1406 28
1207 24	1406 28	1007 45	1404 10
1006 32	1007 16	1405 05	
1008 01	1307 27		



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



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



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

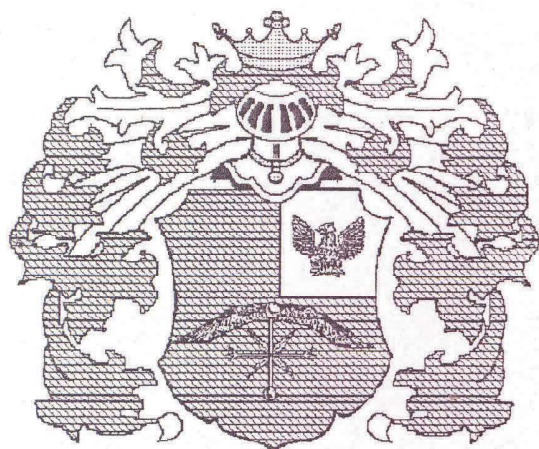


709 23
508 48
709 22
609 13
609 03
408 22
308 29
207 07
408 04

708 22
811 06
911 32

910 10
910 05
809 37
811 15
809 22
809 30

910 10
910 05
809 37
809 22
809 30



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

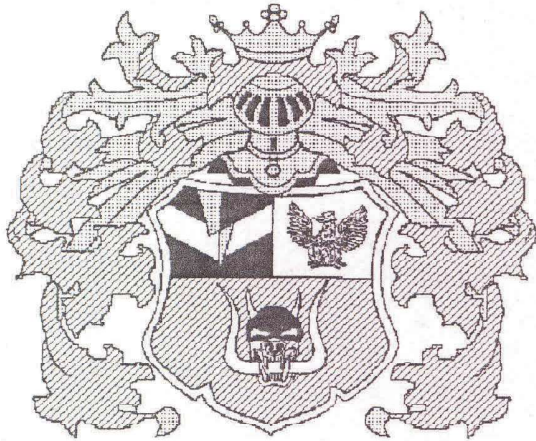


407 21
406 17
105 04
406 29
706 23
306 46
306 25
607 33
204 37

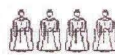
707 23
105 44
708 17
607 33
205 19
205 45
406 17
204 37

305 19
707 05

706 23
607 33
305 19
707 05
707 31
606 48



Hauptstadt	404 40	Caer Brayghan
Festungen	304 08	Caer Iŷr
	606 01	Caer Nosferglor
Stadt	202 25	Caer Broughiffier
Burg	303 25	Caer Llaeberock

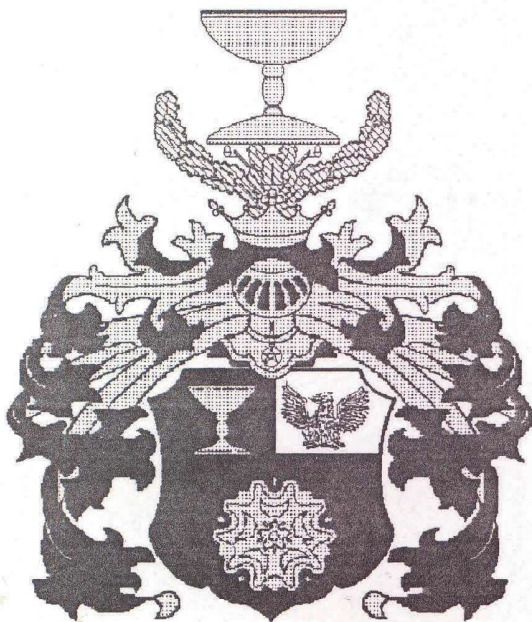


404 40
305 14
103 34
304 08
202 25
203 26
303 25
303 28
606 01
504 46

605 23
102 43
302 45
404 02

706 15
103 21
606 07
606 03

404 40
304 08
202 25
303 28
606 01
605 23
706 15
103 21
606 07
606 03



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



806 27
504 24
403 18
804 01
403 11
605 30
504 24
803 10

504 24
603 46
803 10
302 25
403 24
603 17
602 40
605 19
605 30
907 35

806 17
302 16
802 02
802 13
604 03
806 36
602 03
806 21
806 06
702 34
803 39
806 30
806 43
803 02

806 17
806 36
806 21
806 30
806 43

Baulerkauflistung vom Agul des Jahres 3:

Northeim:

Wälle: 983/29 nach 21,22,36 983/38 nach 22,1883/01,05
983/37 nach 36,43,1003/05 1104/28 nach 28

Straßen: von 1003/22 nach 1103/05 von 1003/38 nach 1103/11
von 1103/05 nach 1103/17,18 von 1103/11 nach 1103/26,27
von 1103/18 nach 1103/34 von 1103/26 nach 1103/41
von 1103/41 nach 1103/48 von 1103/42 nach 1203/16
von 1103/48 nach 1203/17,18 von 1203/16 nach 1203/18,24
von 1203/05 nach 1203/02 von 1203/02 nach 1202/41
von 1202/35 nach 1202/48 von 1202/48 nach 1203/09
von 1203/17 nach 1203/31 von 1203/24 nach 1104/15
von 1203/31 nach 1104/21 von 1203/17 nach 1203/19,11
von 1203/18 nach 1203/29 von 1203/19 nach 1203/14,21
von 1203/28 nach 1203/14,22 von 1203/21 nach 1302/44
von 1203/22 nach 1302/45,1303/01 1302/44 nach 48,1303/01
von 1203/01 nach 1202/46 von 1202/35 nach 1202/21
von 1203/04 nach 1203/14 von 1302/45 nach 1302/34
von 1302/48 nach 1302/27 von 1302/34 nach 1302/28
von 1302/27 nach 1302/21 von 1302/28 nach 1302/22
von 1302/21 nach 1401/44 von 1302/22 nach 1401/45
von 1401/44 nach 1401/48 von 1203/16 nach 1203/05
von 1203/18 nach 1203/01 von 1202/46 nach 1202/35
von 1202/41 nach 1202/28,42 von 1202/42 nach 1203/04
von 1203/09 nach 1203/20,21

Brücken: 1103/26 - 34, 1203/05 - 18

Aballon:

Wälle: 1005/31 nach 1005/23,24,32,38,986/09,15
1104/39 nach 1104/32 1104/28 nach 1104/20,21
1303/11 nach 1303/05,06,18 1303/12 nach 1303/06

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

Kaianlagen: 1104/45 nach 1105/01

Vir Vachal:

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

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

von 1485/17 nach 1485/32
 von 1485/32 nach 1485/45
 von 1485/45 nach 1486/07
 von 1486/07 nach 1486/28
 von 1385/42 nach 1485/10

von 1485/25 nach 1485/39
 von 1485/39 nach 1486/02
 von 1486/02 nach 1486/13
 von 1486/13 nach 1486/28

Brücken: 1286/17 - 18

1485/25 - 32

Unabhängige Königreiche von Djabalar:

Wälle: 989/27 nach 19,28,26,28,34 989/35 nach 28,34,36,40,41
 988/01 nach 85,887/38,907/44

Brücke: 1288/25 - 26

Yaromo:

Wälle: 688/18 nach 85, 11 688/17 nach 11
 688/18 nach 11,12 688/19 nach 12
 688/47 nach 48,41,46,48 689/03 nach 82,87,88,688/46
 689/04 nach 88,89,688/48,789/23
 788/21 nach 14,15,28,28 788/22 nach 15
 788/29 nach 28,36,37 887/38 nach 32,39
 887/45 nach 39,48,46 888/02 nach 887/46

Brücke: 387/28 - 21

Theostelos:

Brücken: 386/36 - 37

486/27 - 28

Eoganachta:

Brücken: 383/21 - 29

384/03 - 88

Rhun:

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

Brücken: 482/27 - 28

584/09 - 15

Statistische Daten des 24. Monats:

Einnahmen:

Northeim:	489.100 GS
Avallon:	296.800 GS
Vir Vachal:	361.200 GS
Unabhängige Königreiche von Djabalar:	272.500 GS
Yaromo:	343.200 GS
Theostelos:	326.400 GS
Eoganachta:	278.800 GS
Rhun:	438.800 GS

Reichsgröße in Gemarken:

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

2.-wenigsten	Durchschnitt	2.-meisten
Gesamtzahl Krieger pro Reich		
37.700	61.988	81.748
Gesamtzahl Reiter pro Reich		
7.038	20.503	41.893
Gesamtzahl Schiffe pro Reich		
148	484	647
Gesamtzahl Heerführer pro Reich		
81	121	185

Weitere interessante Beobachtungen:

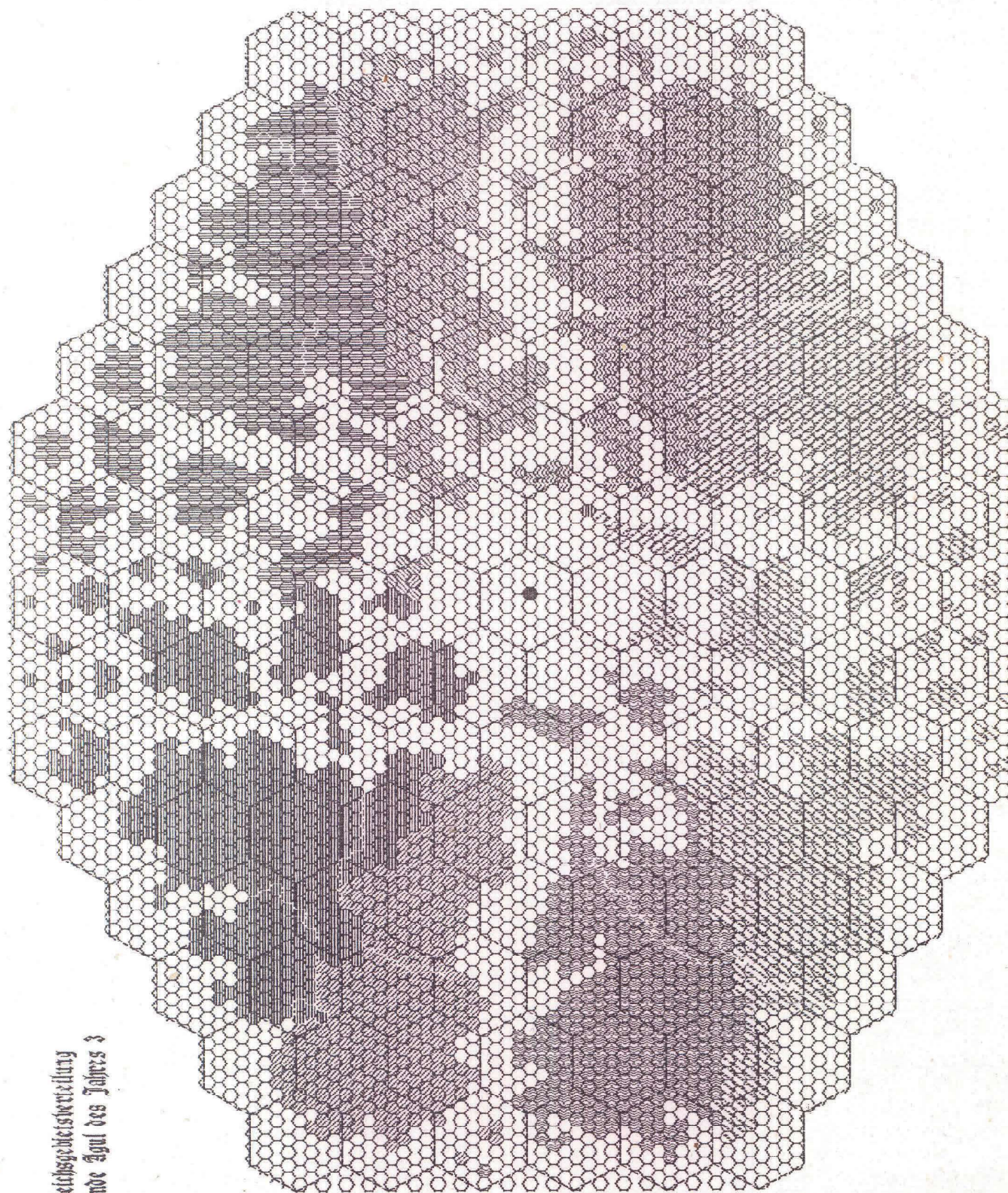
Zum Beispiel hat das Reich mit den zweitmeisten LEICHTEN KATAPUTEN derer 4 Stück an der Zahl; aber nur ein Reich besitzt mehr als ein SCHWERES KATAPULT.

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

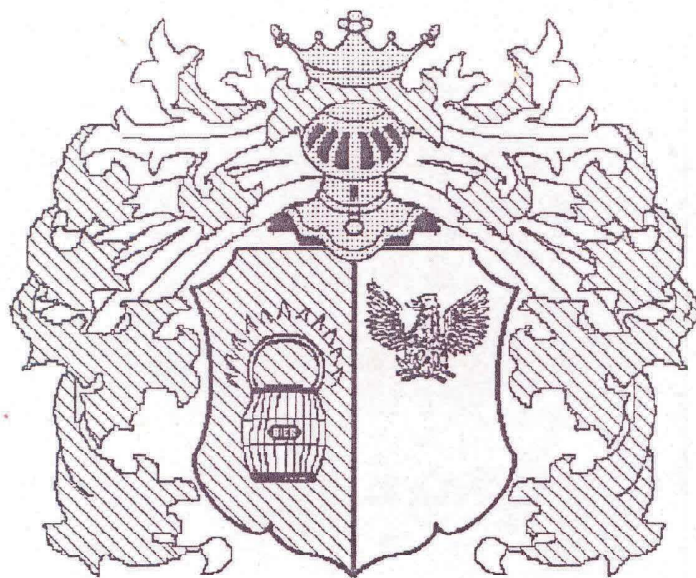
Das größte Reiterheer besitzt mehr Reiter, als die Summe aller Reiter in jeweils drei Reichen ist. Eine vergleichbare Situation kann das stärkste Kriegsheer nicht aufweisen.

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

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



Reichsgewerkschaft
Ende April des Jahres 3



Aus dem Reiche Avallon

Zum Brennenden Phönix

Geschichte des Gasthauses "zum brennenden Phönix":

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

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

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

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

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

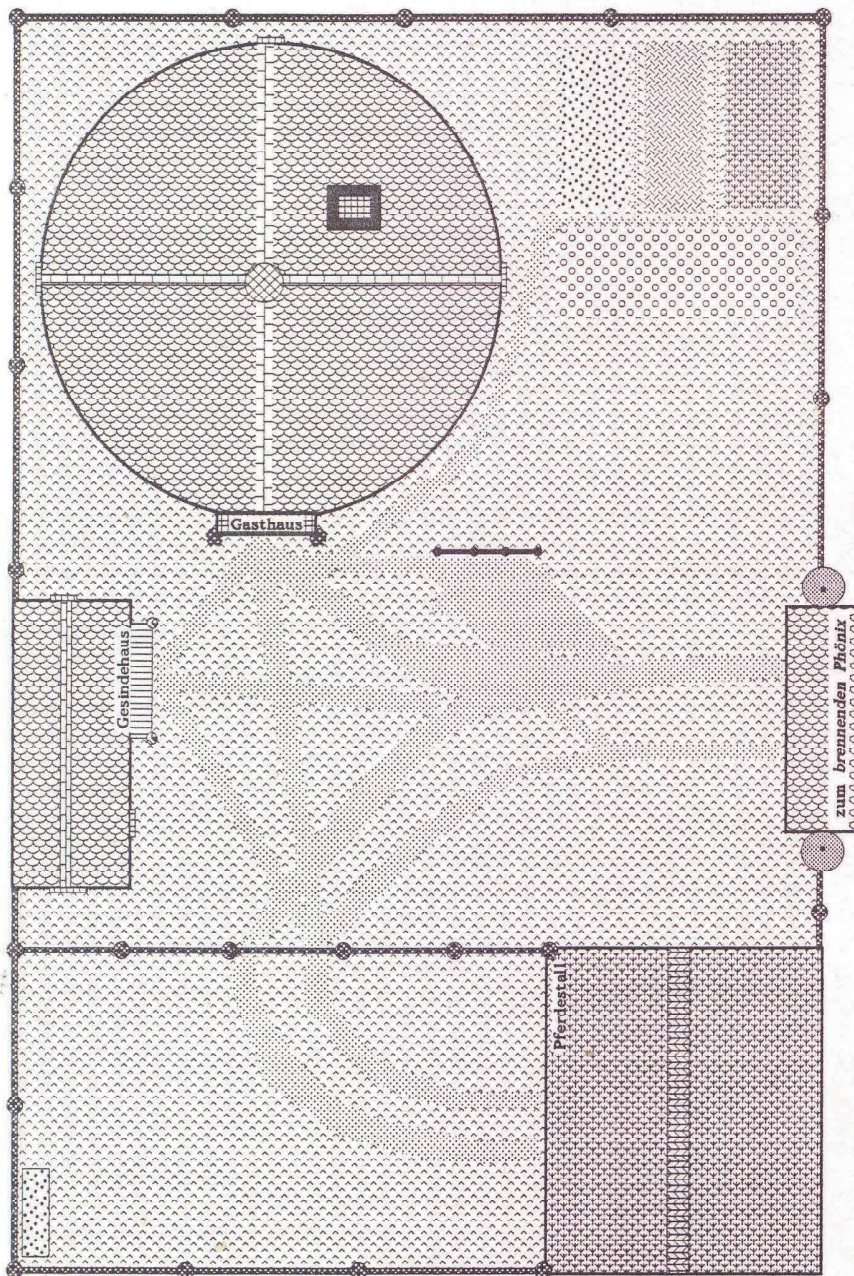
In dem Moment als er seine Hand nach diesem Wunder ausstrecken wollte schlug der Blitz in das Faß und die Ente landete etwas verkohlt vor seinen Füßen, das Faß jedoch wart verschwunden.

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

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

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

Zum Brennenden Dhönix



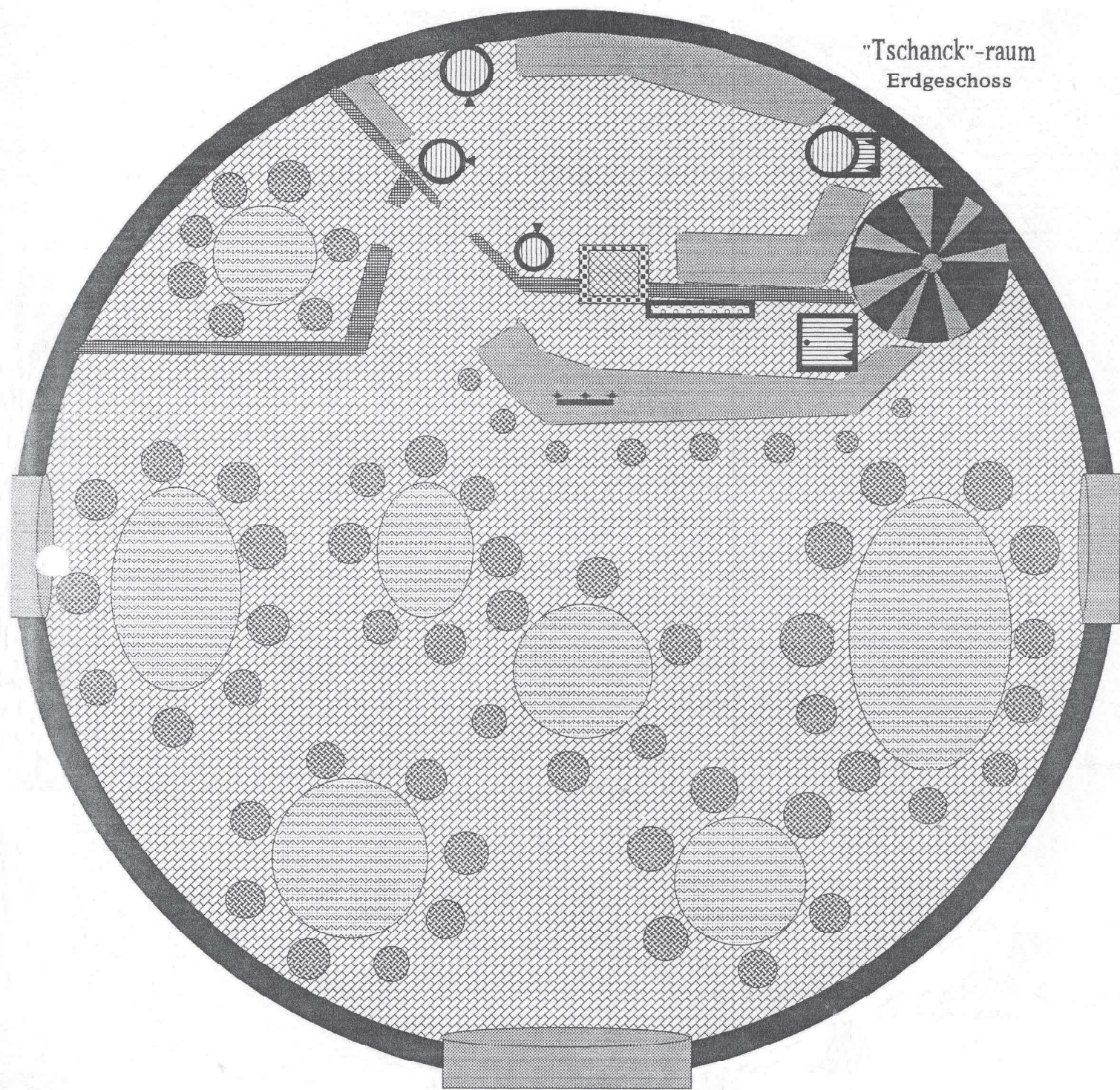
det, ist er zu einem Treffpunkt für viele Adlige aus allen Ländern Erkenfaras, betuchten Händlern und viele stadtbekannte Abenteurern geworden, um sich bei guten Essen und einigen vorzüglichen Tröpfchen, die neusten Neuigkeiten auszutauschen oder heimlich Geschäfte abzuwickeln. So mancher Abenteurer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

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

Das Gerücht, das schon

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

"Tschanck"-raum
Erdgeschoss



Zum Brennenden Phönix

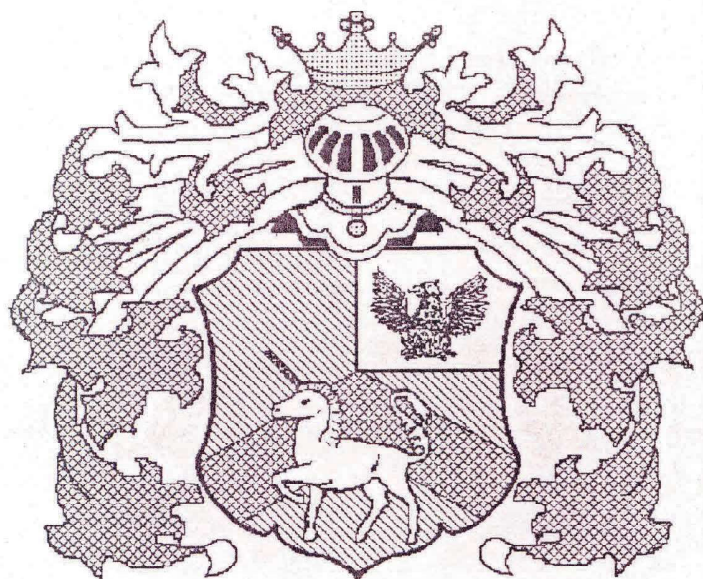
Zur Eröffnungsfeier...

Ausgewählte Speisen und Erfrischungen

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

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

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



Aus dem Reiche Vir Vachal

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

dem Harz eines besonderen Baumes imprägniert nahezu unbrennbar ist.

An den Kochstellen findet man zusätzlich noch eine Blechverkleidung. Das übliche Brennmaterial zur Befeuerung der Kochstellen ist seit der wiedergewonnenen Freundschaft mit den Reyün heute meist Koks. Früher verwendete man hauptsächlich totes Holz oder Holzkohle.

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

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

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

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

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

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

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

Die Familien

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Der Ältestenrat

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

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

Der Ältestenrat hat mehrere Funktionen:

-> Die Überwachung des Li'vannh.

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

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

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

-> Die Bildung des Oberen Gerichts

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

-> Überwachung der drei "Häuser"

Der Ältestenrat kann die Titel entziehen und neu vergeben.

Die Gerichte

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

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

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

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

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

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

Die Armee

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

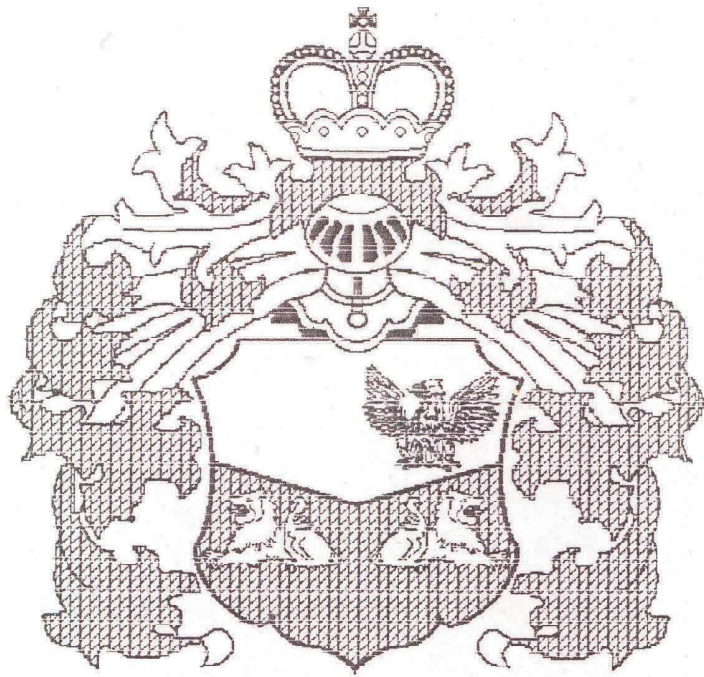
Sie gibt den Leuten Hoffnung in Notzeiten und bringt ihnen Freude, wenn sie keine Sorgen haben. Sie läßt ihre Mienen aufhellen und ihre Gemüter beruhigen und ich frage Euch, wer kann das schon. Diese Pflanze verdient es sie zu würdigen und so werde ich diese Pflanze in der linken oberen Ecke meines Wappens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

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

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

Habt Dank für Eure Geduld und Eure Zeit!"

"Semper fidelis"



Aus den unabhängigen
Königreichen von Djabalar

Die wahre Geschichte von der Gründung der Dynastie

Von Grimbart Bolzenschneider

Prolog:

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

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

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

Der Niedergang der Dynasty

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

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

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

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

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

Allmählich regte sich die Festungsbesatzung, schrill erschallten

einzelne Hörner und auf den Mauern liefen Orks.

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

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

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

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

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

(Fortsetzung folgt (hoffentlich...))

Ihr Edlen der Welt

und Götter von Erkanfara

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

folgende Punkte führten uns zu unserer
Überzeugung:

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

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

e) Der immer häufiger auftauchende Handel
mit Elfenbein

f) Echthaarperücken für Orcdamen und
Ogerbrüste aus Zwergengebärten

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

a) Die Nichtbewilligung einer 250 Zimmer
Wohngebirge für verdiente Zwerg-
veteranen in steiniger Lage

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

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

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

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

Ogerschicht

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

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

Aus oben angeführten Gründen sagen wir
uns von den Ogeren und Orcs los, welche
dieses Verursachen!

Firlefanz

Firlefanz,
General despot
von

firle-fanza

Thomath Adaar

Armarth Adap
Oberster fürst
von

Mel-Celebea

Grimbart Balzenschneider
Grimbart Bolzenschneider
herrscher und hüter
von

Kharacz-Mithril

Der Schreiber der fürsten, hoer-pa-kraat



Die Geschichte des Volkes von Djabalar

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Das Volk der Wildelfen

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

Aenea

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

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

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

So packte Aenea ihre Sachen und zog von Zuhause fort.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Das Volk der Drachen

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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