



Esche

H.

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

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

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

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

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

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

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



Kristall

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

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

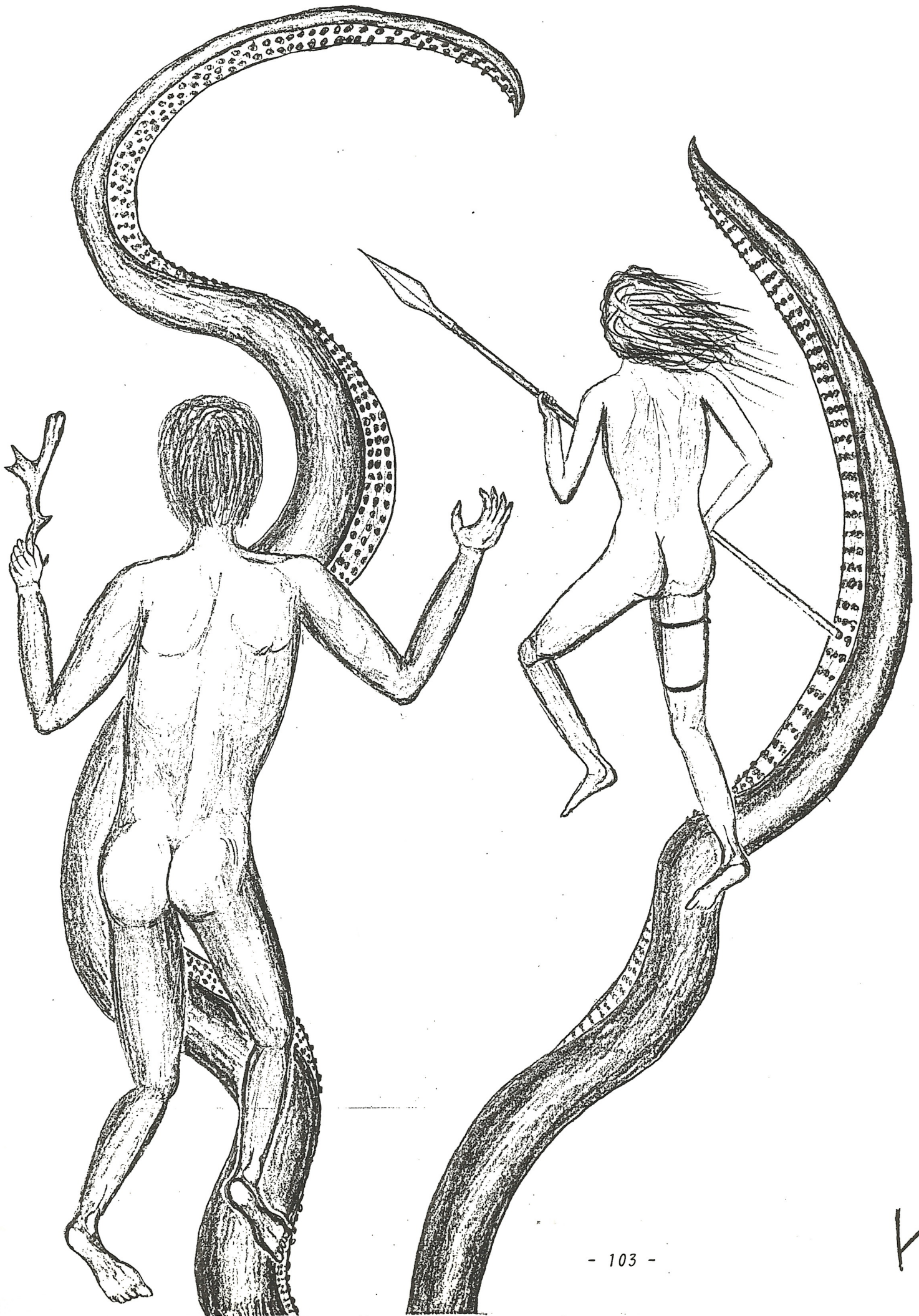
Zusammen gehen wir in das Dorf, wo man uns zum Frühstück eingeladen hatte, auch wenn die Nahrung knapp wird.

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

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

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

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



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

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

Charhynn rhygg Carach (Die See der Seelen)

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

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

Und doch unterwarf auch ich meinen Geist dieser Herausforderung, dem Drang nach Wissen gehorchend, der meiner Art so Ureigen ist.

So begab ich mich auf die Reise zu dem entfernten Ort. Aber um dem Vorhaben eine Innere Volkommenheit zu verleihen, sprang ich nicht wie sonst, mit Hilfe der "Karte", sondern bemühte mich der Gestaltenwandlung und ging als Drache, dem Feuer zu Ehren, unweit des Ufers nieder. Ich will den geneigten Lauschenden nicht mit den umfangreichen Vorbereitungen einer tiefen Wanderung durch die "Ebene" langweilen, wissen die Kundigen unter ihnen ohnehin um den Aufwand einer solchen Aufgabe.

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

Das Militärwesen in Rhun

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

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

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

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

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

Der Lehensritter:

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

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

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

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

Der Schildritter:

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

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

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

Der Seeritter:

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

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

Die Heere

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

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

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

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

Bewaffnung:

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

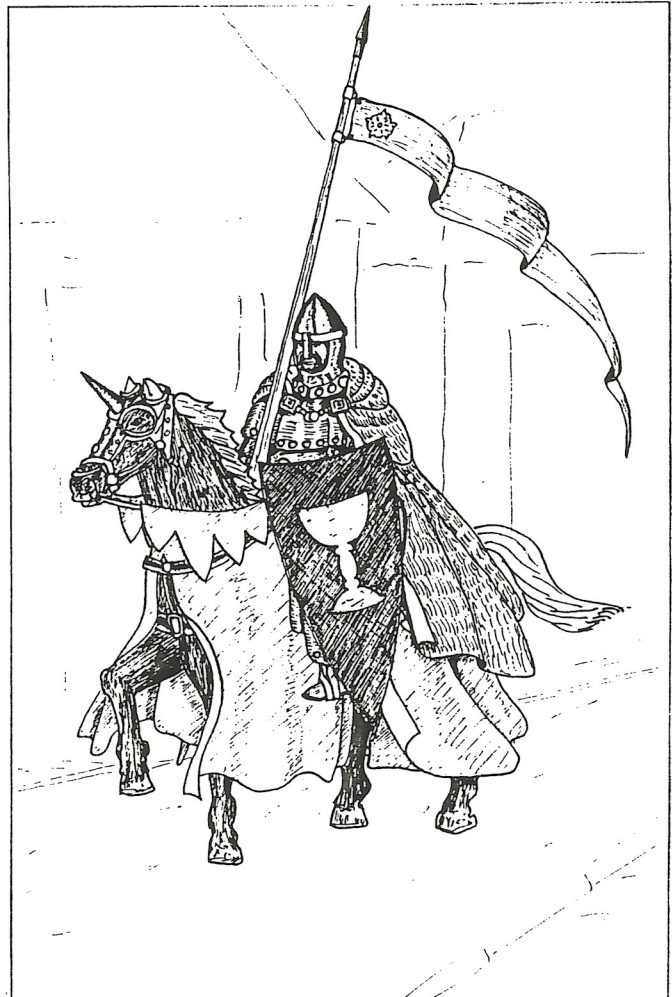
Ritterwaffen:

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

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

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

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



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

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

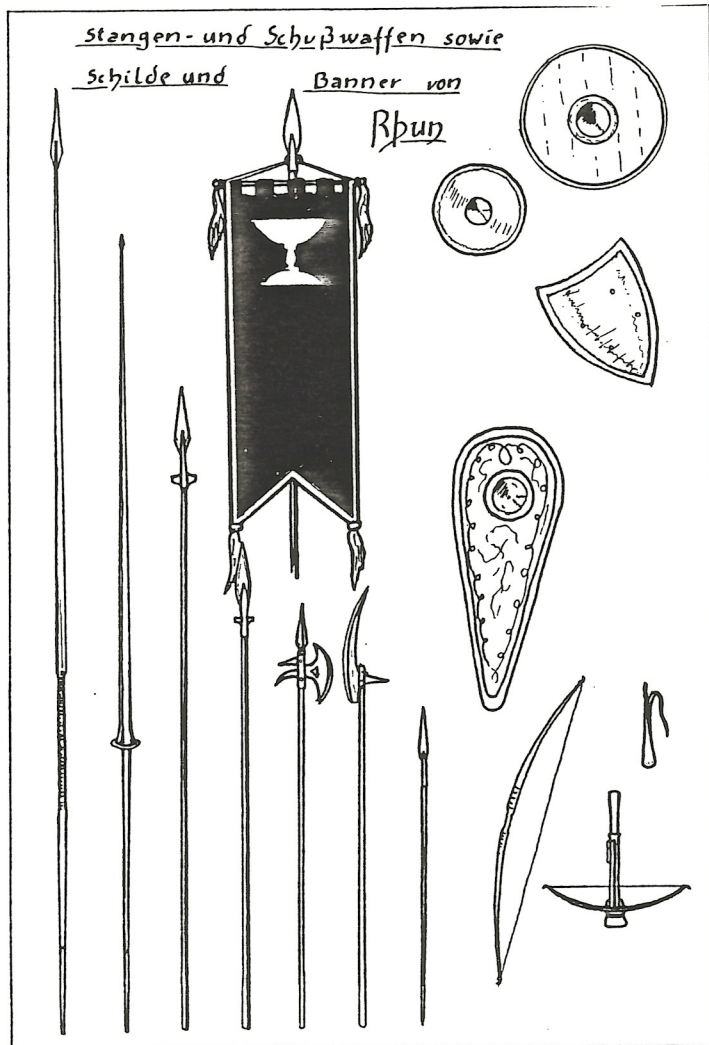
Der Langbogen. Eigentlich eine Jagdwaffe für den Ritter, verfügt über eine Schußweite und Durchschlagskraft, die allen anderen Fernwaffen abgeht; hinzu kommt eine große Genauigkeit und Eigenbalance. Die Ausbildung des Bogenschützen dauert lange.

Soldatenwaffen:

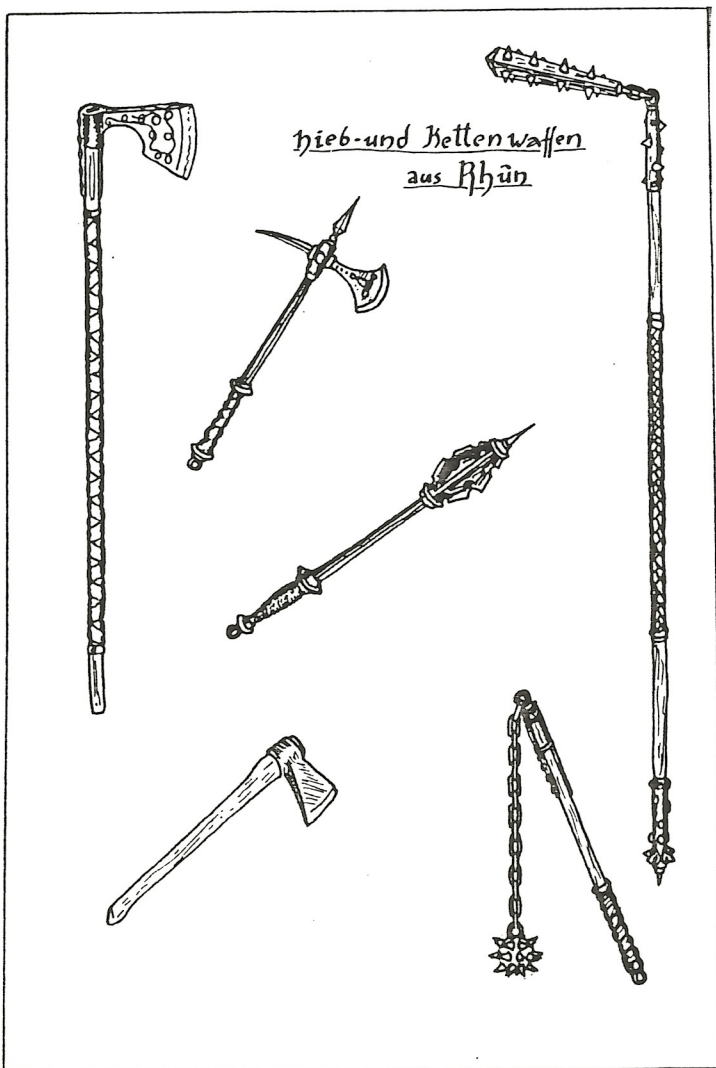
Söldner und Soldaten sehen sich als die wahren Könner des Waffenhandwerks. Sie sind in allen, auch den Ritterwaffen, geübt und ver-

Stangen- und Schußwaffen sowie
Schilde und Banner von

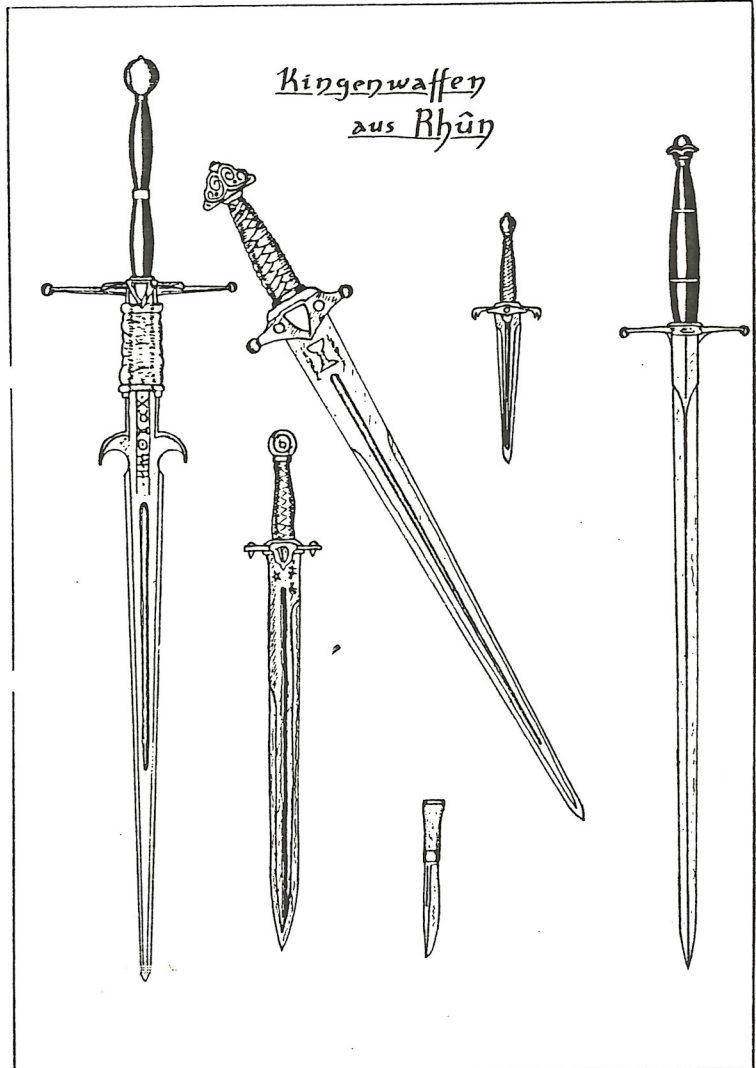
Rhün



hieb- und Kettenwaffen
aus Rhün



Klingenwaffen
aus Rhün



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

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

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

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

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

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

Kriegerwaffen:

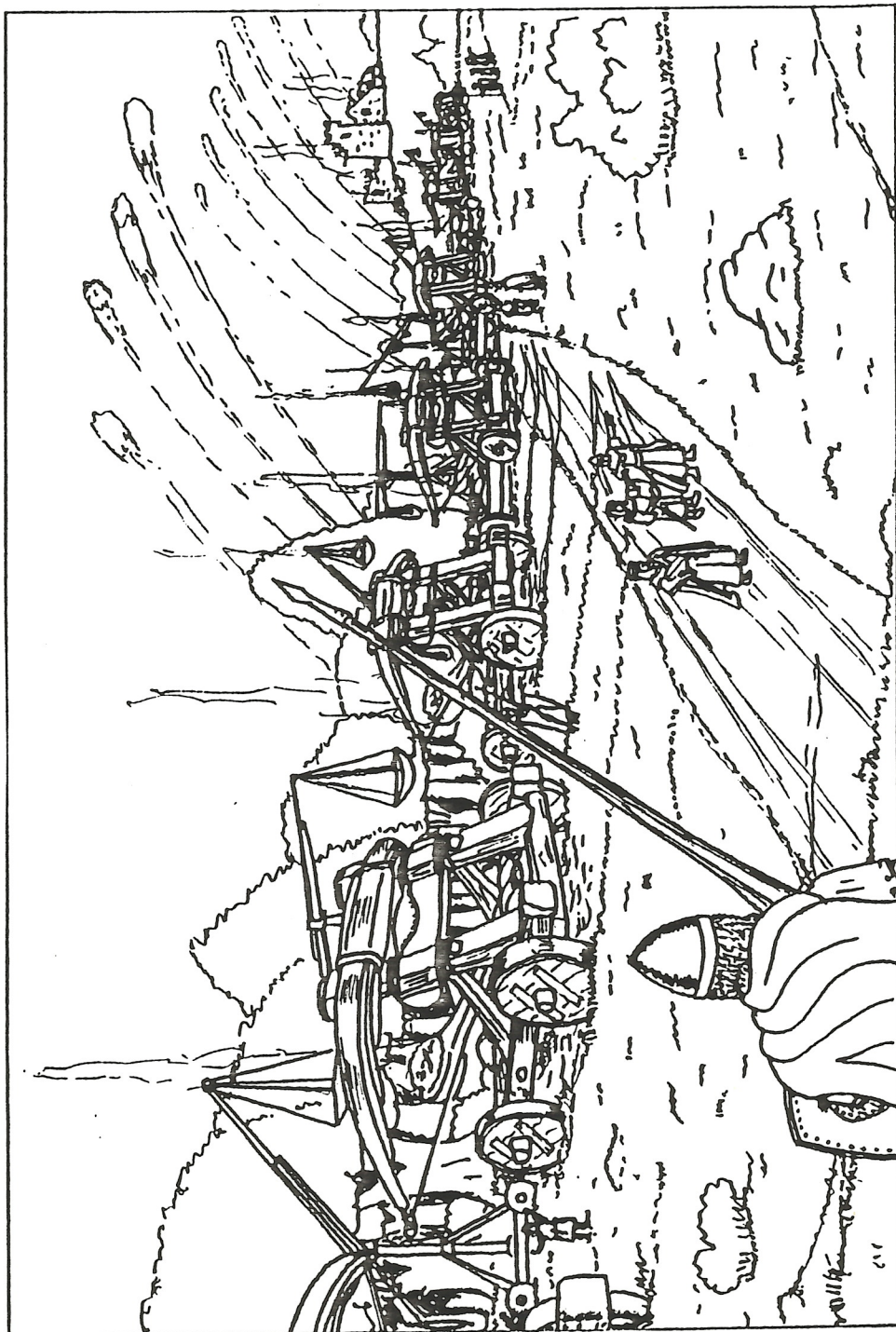
Jeder in Rhun der, ob zum Selbstschutz oder auf Anordnung der Obrigkeit, gelernt hat eine Waffe zu führen gilt als Krieger. Die meisten Angehörigen des Handwerks- und Bürgerstandes haben so einige Kenntnisse über das Waffenhandwerk erhalten. Ihre Waffen, zu denen auch die typischen Söldnerwaffen aber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

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

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

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

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



ren ist er zu Fuß und vom Pferd aus einzusetzen.

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

Bauernwaffen:

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

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

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

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

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

Schutzwaffen:

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

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

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

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

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

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

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

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

die Truppen von Crain-Uill-Crienac

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

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

Die Skannen

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

In Jatrofasar residiert der Herzog von La Brefalgor, der edle

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

Die Dasar

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

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

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

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

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

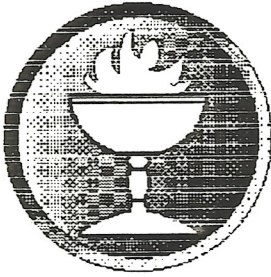
Kernstück der Stadt ist der Palast des Königs, in dessen Mitte die Kathedrale mit dem Grab des Gerome Fitzdasar liegt. Der Palast ist an drei Seiten von Hängen umgeben, die mit Kirschbäumen bewachsen sind, die der Stadt und der Festung ihren Namen gaben. Jedes Jahr im Frühling versammeln sich die Adligen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

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

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

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

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



Sai-Rukh

-Graf des Bundes
mit darüber
leuchtender
Flamme des
Hochkönigs



Rukh

-Siegel von Rhun
ohne Randschrift



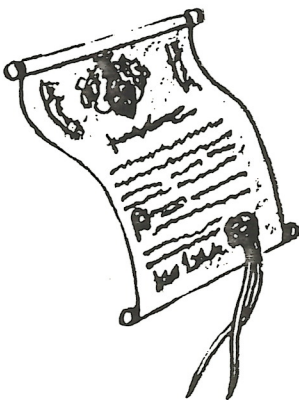
Gonde

Reichsrose in
vereinfachter
Darstellung



Kel

-Darstellung
eines Kopfes
des Phoenix



Myob bzw.

Hauh-Rukh

-Auf Maister-
Pergament mit
Reichswappen
und Siegel

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

Zehn Rukh ereben einen
Sai-Rukh.

Ein Rukh hat den Wert von
zehn Gonde-Münzen.

Eine Gonde wiederum entspricht
zehn Kel.

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

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

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

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

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