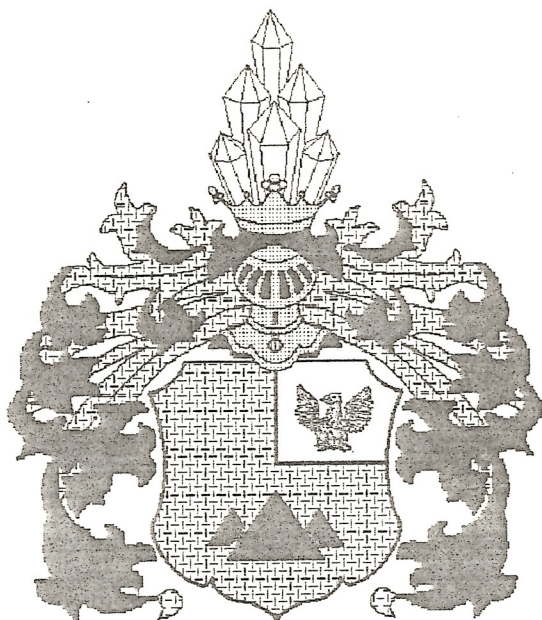




Hauptstadt 1203 11 Herdfeste
 Festungen 1003 22 Cathair-Na-Mart
 1103 41 Cara Broma-Kuisgh
 1202 21 Cathair-Na-Kadonar
 1303 01 Dun-Durlus-Helbegr
 Städte 903 30 Dun-Durlus-Drogheda
 1103 17 Cathair-Na-Biona
 Burgen 1104 21 Dun-Caisteán-
 on-Wayoe
 1401 40 Aih-Dara

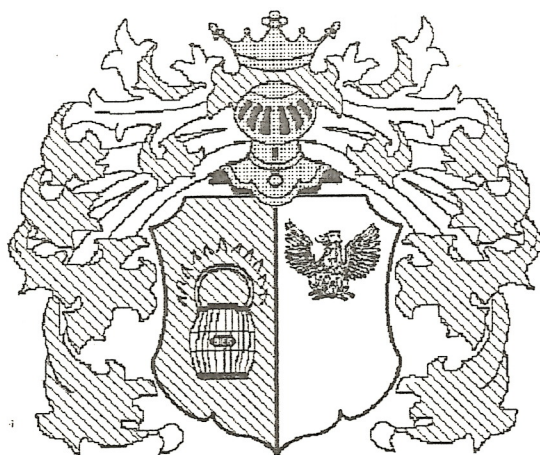


1103 17
 1102 42
 1401 40
 1104 21
 1303 01
 903 30
 1202 21
 1003 22
 1103 41
 1401 43
 1002 10

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 18
 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 Calenmot
 Festungen 1105 33
 1204 25
 1104 39
 1403 44
 Städte 1005 31

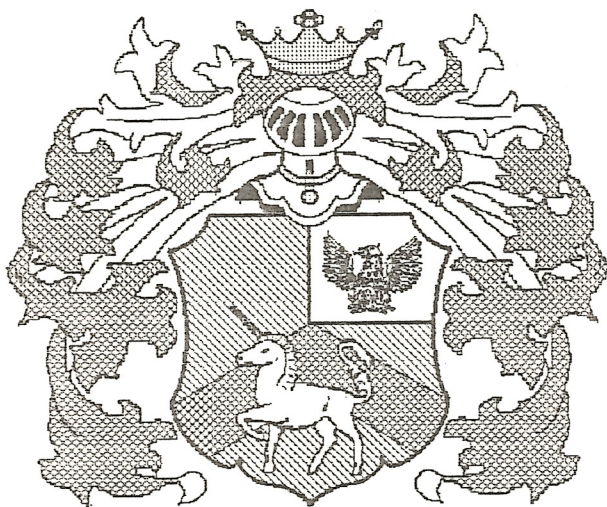


1104 39
 1204 25
 1403 44
 1105 33

1403 44
 1104 39
 1204 21
 1105 33
 1005 31

1304 30
 906 13

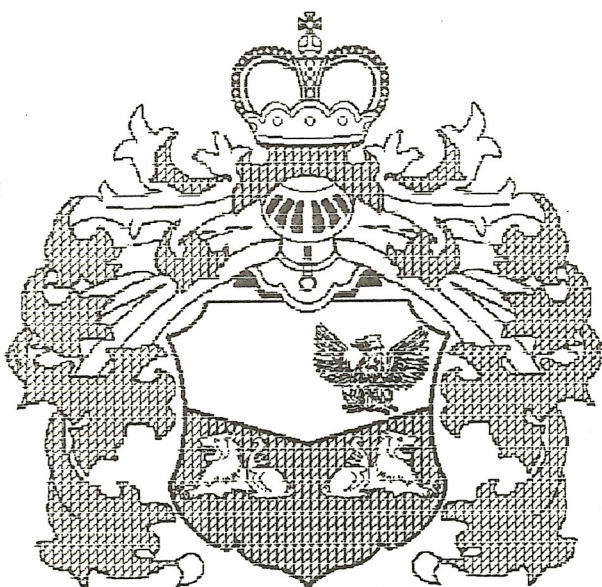
1104 39
 1403 44
 1105 33
 906 13



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



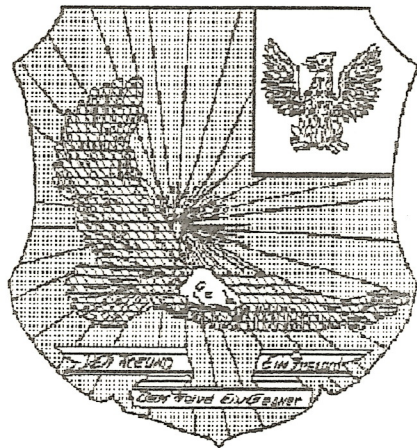
1206 18	1008 05	806 37	1006 45
1008 05	1405 10	1407 25	1007 16
1107 03	1106 40	907 43	1307 27
1405 10	1006 32	1206 11	1207 24
1307 27	1207 24	1006 45	1406 28
1207 24	1406 28	1007 45	1404 10
1006 32	1007 16	1405 05	
1008 01	1307 27		



Hauptstadt	1009 14	Athibulus
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	Xiva
	708 22	Xolvia
Städte	408 22	Xetin
	207 07	
	608 45	
Burgen	609 13	Xarstein
	609 03	Xavia
	308 29	

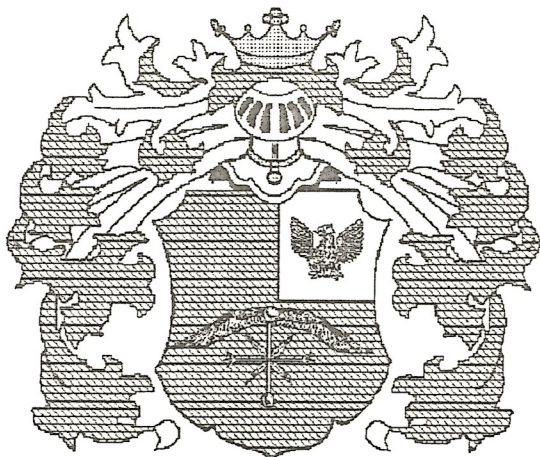


709 28
508 48
709 22
609 13
609 03
408 22
308 29
207 07
408 04

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	Ruridad
	707 23	Askatia
	607 33	Carmoth
Städte	306 25	Laion
	406 17	Mank res
Burgen	105 04	Maringola
	607 37	Argul

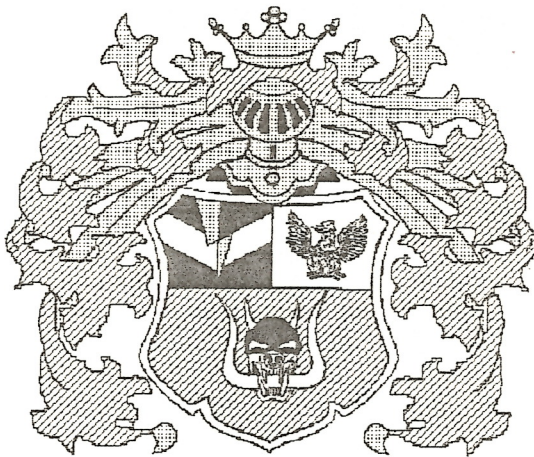


407 21
406 17
105 04
406 29
706 23
306 46
306 25
607 33
204 37

707 23
103 44
708 17
607 33
205 19
205 45
406 17
204 37

305 19
707 05

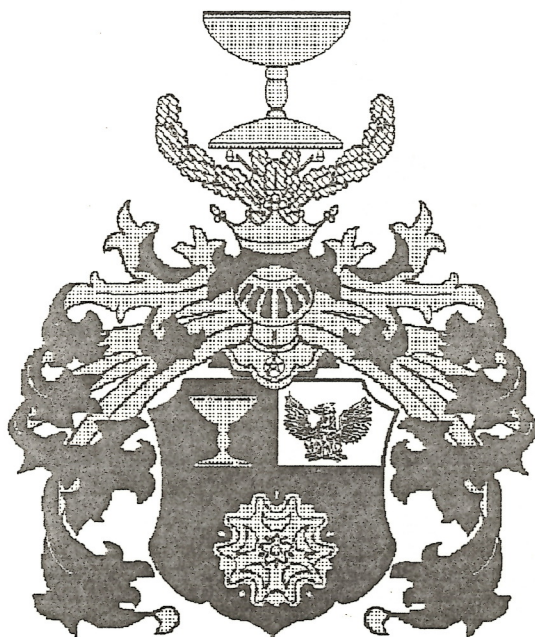
706 23
607 33
305 19
707 05
707 31
606 48



Hauptstadt	404 40	Caer Brayghan
Festungen	304 08	Caer Arr
	606 01	Caer Nosterglor
Stadt	202 25	Caer Broughtfier
Burg	303 25	Caer Lachbrook



404 40	605 23	706 15	404 40
805 14	102 43	103 21	304 08
103 34	302 45	606 07	202 25
304 08	404 02	606 03	303 28
202 25			606 01
203 26			605 23
303 25			706 15
303 28			103 21
606 01			606 07
504 46			606 03



Hauptstadt	503 28	Gnangor
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	306 17	806 17
504 24	603 46	302 16	806 36
403 18	803 10	802 02	806 21
804 01	302 25	302 13	806 30
403 11	403 24	604 03	806 43
605 30	603 17	806 36	
504 24	602 40	602 03	
803 10	605 19	806 21	
	605 30	806 06	
	907 35	702 34	
		803 39	
		806 30	
		806 43	
		803 02	

Bauverkaufslistung vom Agul des Jahres 3:

Northeim:

Wälle: 903/29 nach 21,22,36 903/30 nach 22,1003/01,05
903/37 nach 36,43,1003/05 1104/20 nach 28

Straßen: von 1003/22 nach 1103/05 von 1003/30 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 1203/20 von 1203/19 nach 1203/14,21
von 1203/20 nach 1203/14,22 von 1203/21 nach 1302/44
von 1203/22 nach 1302/45,1303/01 1302/44 nach 40,1303/01
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 1302/40 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 1401/40 von 1203/16 nach 1203/05
von 1203/10 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 - 10

Abballen:

Wälle: 1005/31 nach 1005/23,24,32,38,906/09,15
1104/39 nach 1104/32 1104/28 nach 1104/20,21
1303/11 nach 1303/05,06,10 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

Die 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 1405/10 nach 1405/25

von 1405/17 nach 1405/32
 von 1405/32 nach 1405/45
 von 1405/45 nach 1406/07
 von 1406/07 nach 1406/20
 von 1305/42 nach 1405/10

von 1405/25 nach 1405/39
 von 1405/39 nach 1406/02
 von 1406/02 nach 1406/13
 von 1406/13 nach 1406/28

Brücken: 1206/17 - 18

1405/25 - 32

Unabhängige Königreiche von Djabalar:

Wälle: 909/27 nach 19,20,26,28,34 909/35 nach 28,34,36,40,41
 908/01 nach 05,807/30,907/44

Brücke: 1208/25 - 26

Yaromo:

Wälle: 608/10 nach 05, 11 608/17 nach 11
 608/18 nach 11,12 608/19 nach 12
 608/47 nach 40,41,46,48 609/03 nach 02,07,08,608/46
 609/04 nach 08,09,608/48,709/23
 708/21 nach 14,15,20,28 708/22 nach 15
 708/29 nach 28,36,37 807/38 nach 32,39
 807/45 nach 39,40,46 808/02 nach 807/46

Brücke: 307/20 - 21

Theostelos:

Brücken: 306/36 - 37

406/27 - 28

Eoganachta:

Brücken: 303/21 - 29

304/03 - 08

Rhun:

Straßen: von 503/20 nach 503/42 von 503/36 nach 503/47
 von 503/42 nach 504/04 von 503/47 nach 504/09
 von 504/04 nach 504/15 von 504/09 nach 504/22
 von 504/15 nach 504/30

Brücken: 402/27 - 28

504/09 - 15

Statistische Daten des 24. Monats:

Einnahmen:

Northeim: 409.100 GS
 Avallon: 296.000 GS
 Vir Yachal: 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		
37.788	61.988	81.748
Gesamtzahl Reiter pro Reich		
7.838	28.583	41.893
Gesamtzahl Schiffe pro Reich		
148	484	647
Gesamtzahl Heerführer pro Reich		
81	121	185

Weitere interessante Beobachtungen:

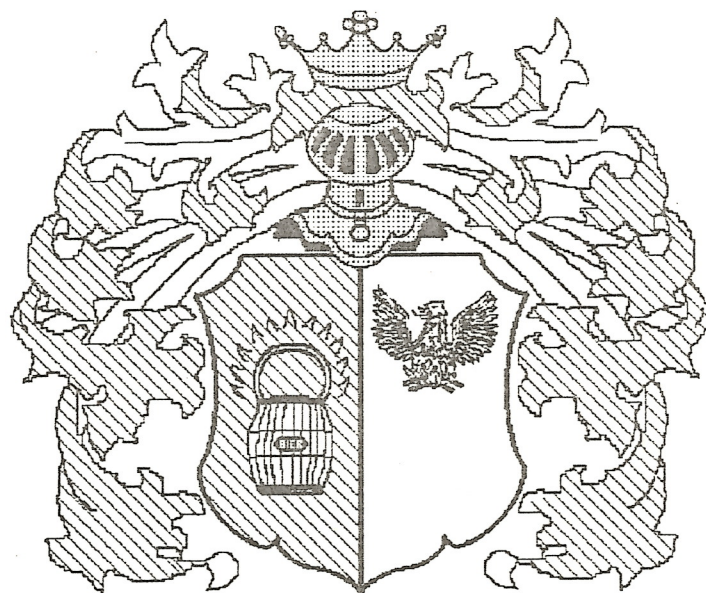
Zum Beispiel hat das Reich mit den zweitmeisten LEICHTEN KATAPUTEN derer 4 Stück an der Zahl; aber nur ein Reich besitzt mehr als ein SCHWERES KATAPULT.

Von den insgesamt 495.988 Kriegern sind im zweitstärksten Heer derer 28.888 zusammengezogen; das zweitstärkste Reiterheer nennt 18.888 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 587 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.



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 Thurr-Oxam 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 Yaromeser 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!

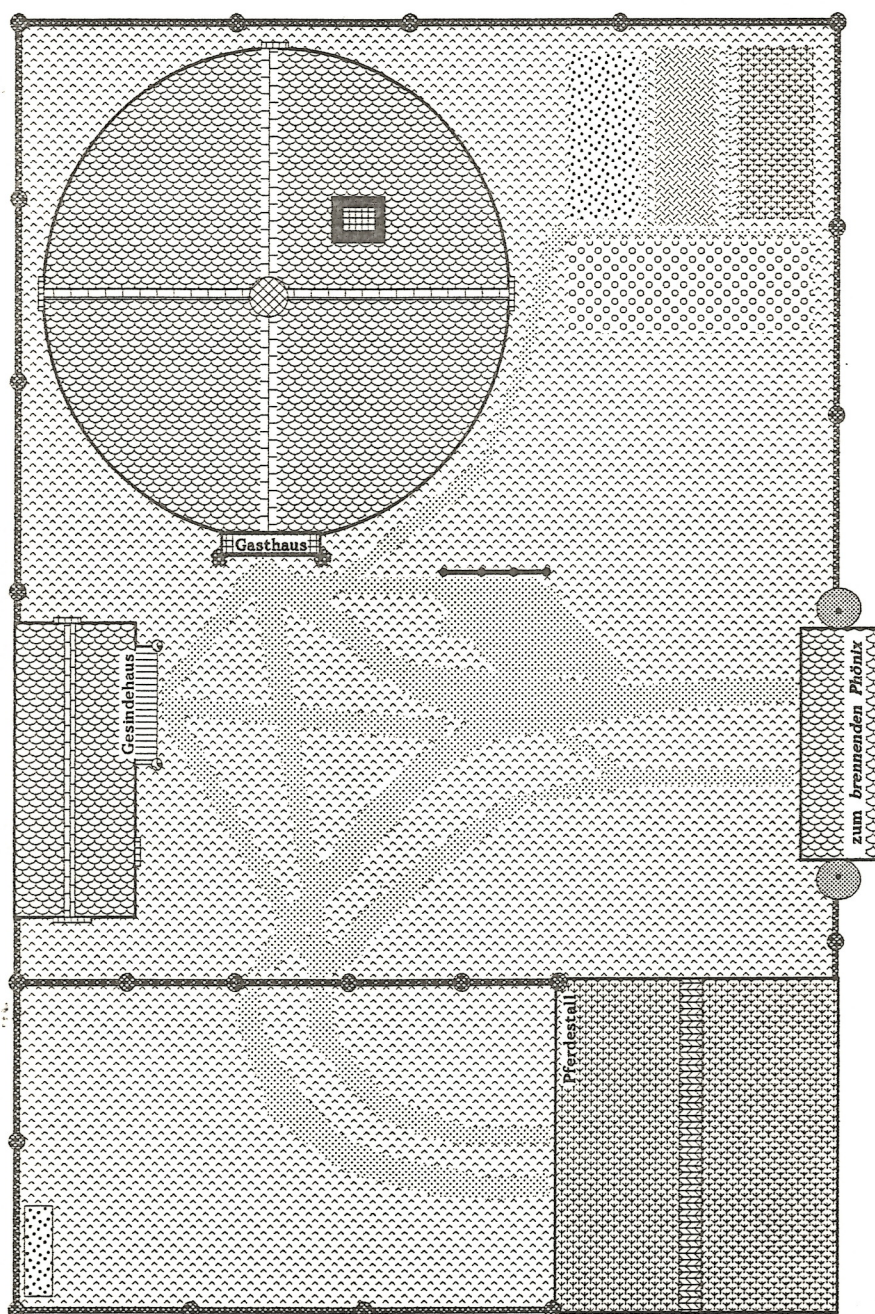
In dem Moment als er seine Hand nach diesem Wunder ausstrecken wollte schlug der Blitz in das Faß und die Ente landete etwas verkohlt vor seinen Füßen, das Faß jedoch war verschwunden.

So kam es das er an jener Stelle beschloß einen Gasthof zu errichten. Da seine gesamten Ersparnisse auf der langen Reise vertrunken und verzerzt 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 Phönix



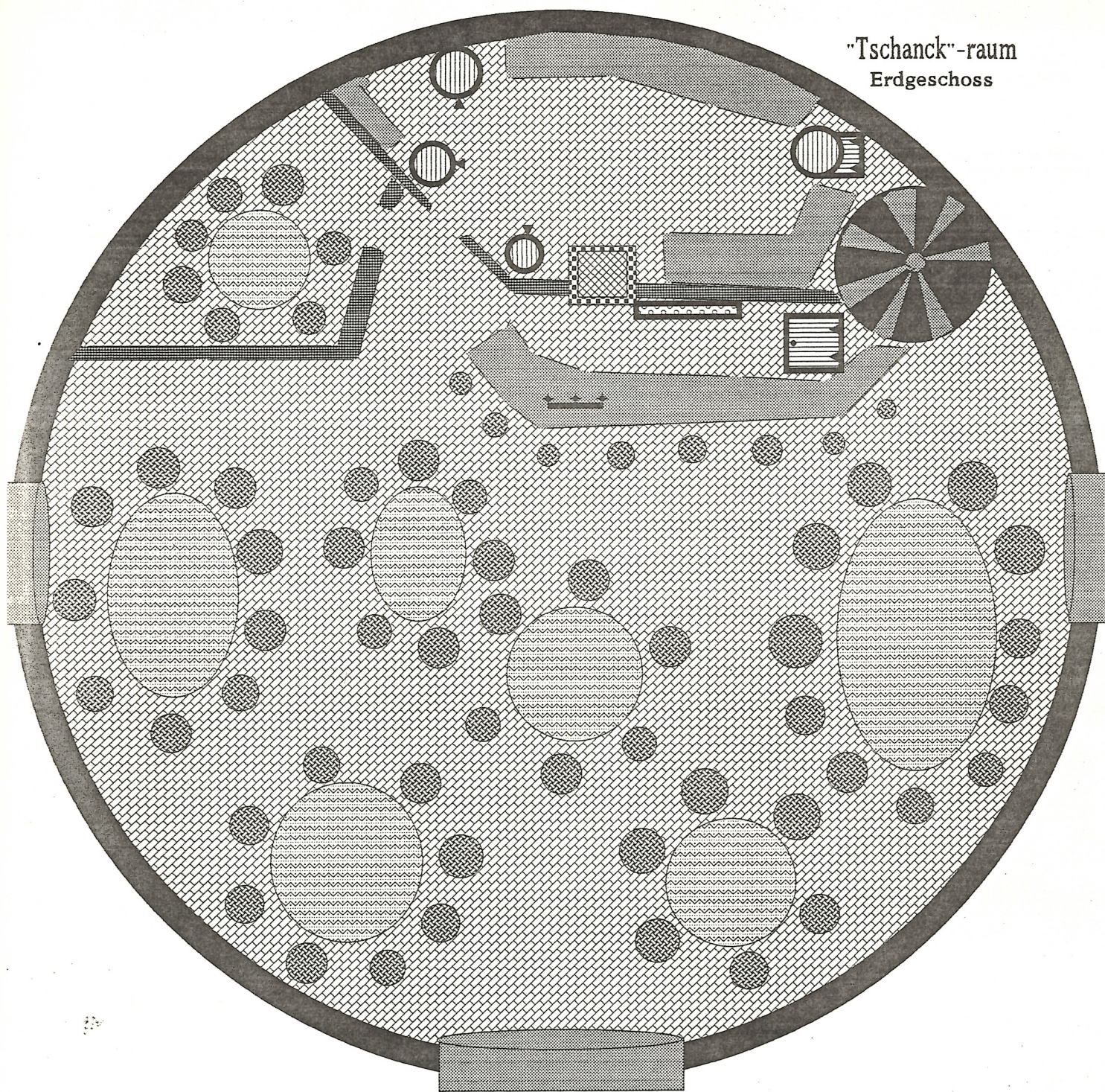
det, ist er zu einem Treffpunkt für viele Adlige aus allen Ländern Erkenfaras, betuchten Händlern und viele stadtbekannte Abenteurern geworden, um sich bei guten Essen und einigen vorzüglichen Tröpfchen, die neusten Neuigkeiten auszutauschen oder heimlich Geschäfte abzuwickeln. So mancher Abenteurer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

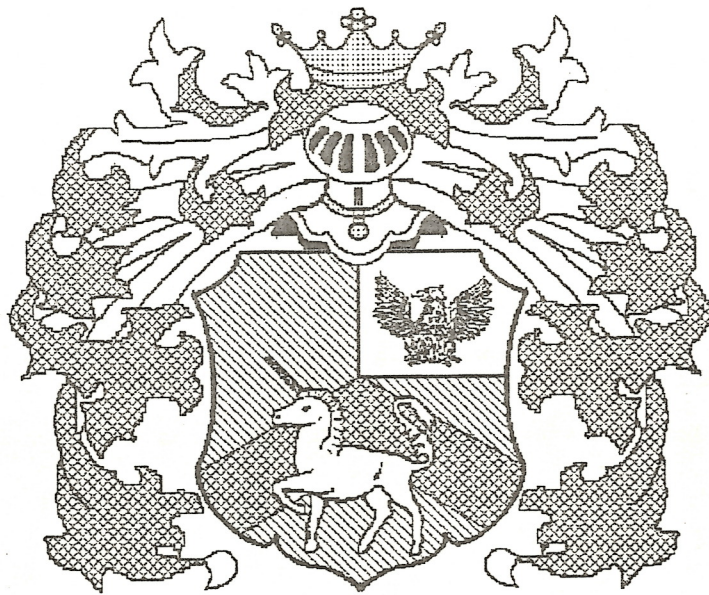
Trotz des umstandes, daß der Gasthof immer gut besucht ist, findet sich wie ein Zufall immer ein Platz zum Ausruhen für Freunde und wichtige Persönlichkeiten. Der kleine etwas untersetzte Wirt Weinrich Hopfenblume scheint eine besondere Gabe zu besitzen, denn immer im rechten Augenblick wird ein Zimmer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





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 dreizehndiges 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 Quellhöhle 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 Tuvoy und möge Tennin dich behüten."

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

Tuvoy 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, Tuvoy und des erwachenden Frühlings.

Nachdem Tuvoy 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 Tuvoy 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. Tuvoy 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 Shiryä, 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 Shirya 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 Höchstgestellteste 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.

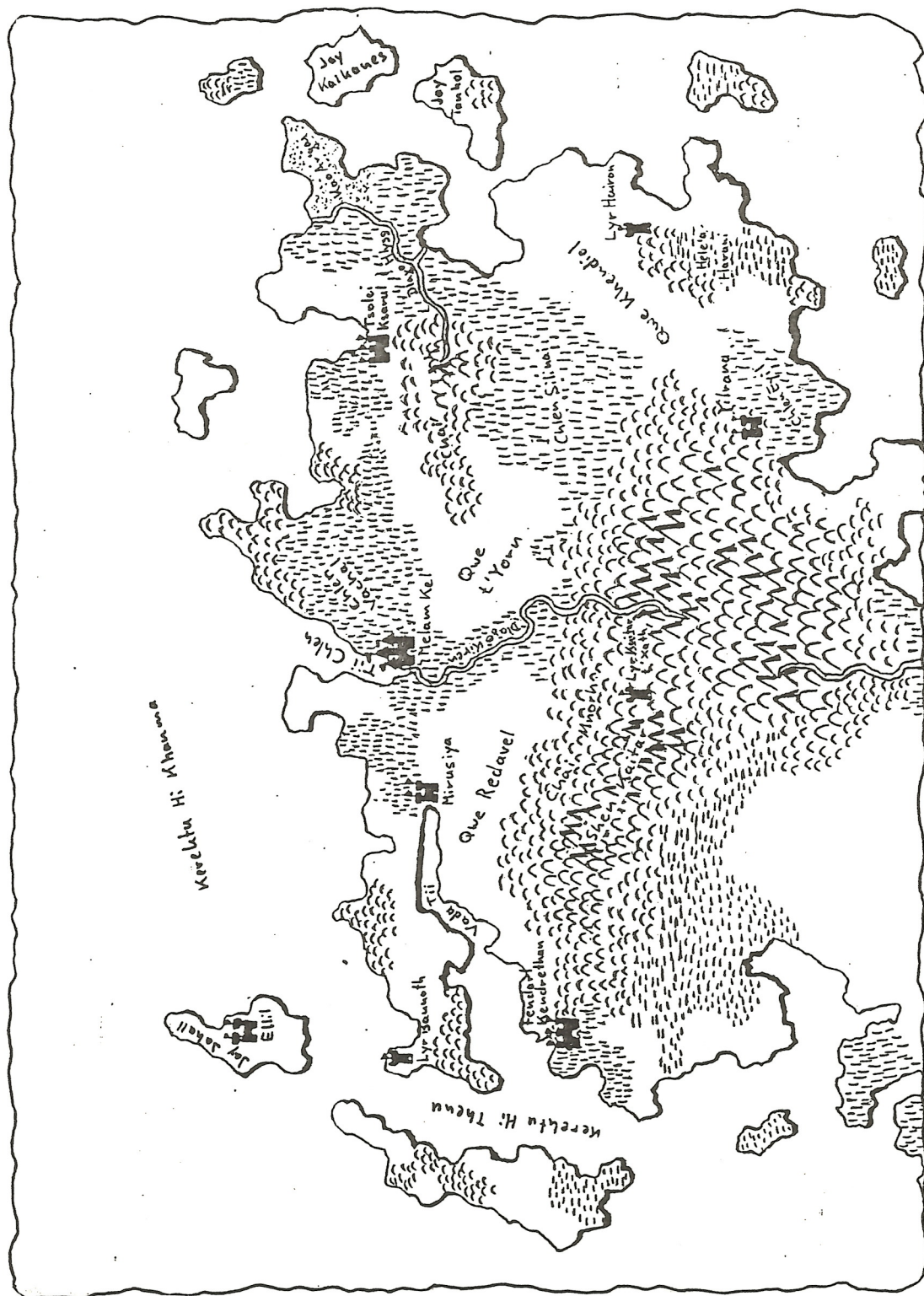
Muß das obere Gericht über den Li'vannh oder den Kerek'tu Recht sprechen, so übernimmt der Ältestenrat diese Aufgabe. Gilt es ein Urteil über ein Mitglied des Ältestenrates zu fällen, rückt der nächsthöchste Lord für diese Älteste in das Gericht.

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.