

"Oh, Verzeihung! Es tut mir leid, wenn ich euch naßgemacht habe." Deshalb Lager stand unter Wasser. "Aber wißt ihr, es ist gar nicht so einfach, wenn man als Landebahn nur eine einfache Flußschneise hat, und ich wollte nicht schon wieder die Bäume umholzen. Nun, ich sah euch in meinem Wald umherirren, und ich habe euch ein Angebot zu unterbreiten." Wir standen alle nur da und glotzten, jeder die Kinnlade etwa zehn Zentimeter unterhalb ihres normalen Platzes. Wer schon einmal einen Apatosaurus durch seinen Vorgarten spazieren sah, versteht, was ich meine. Dieses vorzeitliche Reptil hockte auf muskulösen Hinterbeinen mit vogelähnlichen Klauen. Trotz seiner gigantischen Größe war es schlank und biegsam und aerodynamisch gebaut. Seine Schwingen zeigten filigrane Muster, und auf seinen Schuppen lag ein metallischer Glanz, bald grün, bald golden. Sein Schwanz lag im Halbkreis um den Platz. Noch immer troff Wasser aus der schimmernden Mähne.

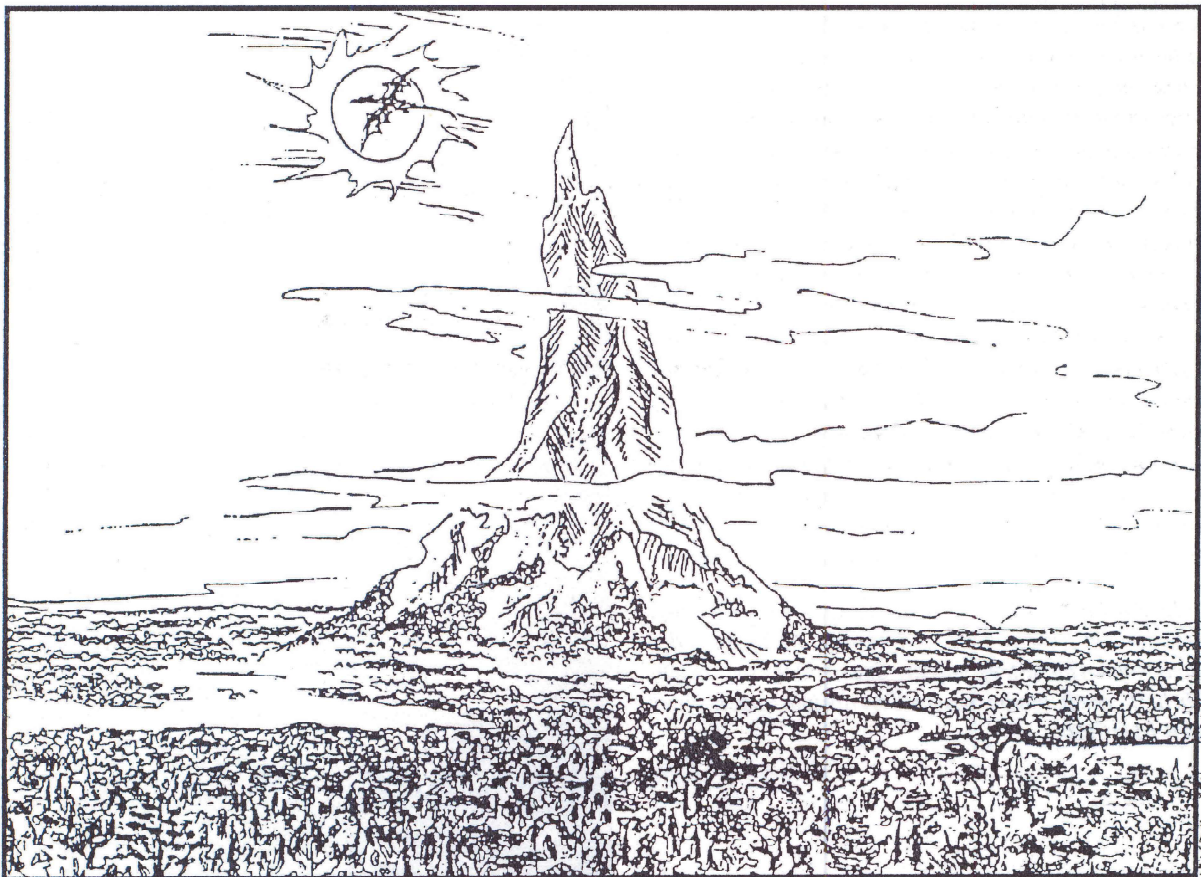
Es war ein Drache! Es war ganz zweifellos ein Drache! Und nun senkte er seinen langen Hals mit dem bizarren, gehörnten Schädel zu uns herab und unterbreitete uns den glänzenden Vorschlag, uns am Fuße seines Berges niederzulassen, unter der Bedingung, daß

wir unser Leben fortan der Lyrik und dem Gesang widmen, sobald dies überlebenstechnisch möglich war. Weiterhin forderte er, daß wir ihm nach genau sieben Jahren zur Sommersonnenwende ein Menschenopfer¹ darzubringen hätten (na bitte, jetzt klingt es doch schon realistischer), welches er sich selbst zu gegebenem Zeitpunkt noch auswählen würde. Man überlegte hin und diskutierte her, ob man sich tatsächlich mit einem Drachen einlassen sollte! Plötzlich fiel mir ein, was seinerzeit der Heilige Fisch zu mir gesagt hatte; und ich hielt den Zeitpunkt für angemessen, seine Worte weiterzugeben. Und daraufhin befanden plötzlich alle, daß das Angebot des Drachen doch sehr vernünftig sei.

So bezogen wir den Fuß des Drachenberges als Ausgangspunkt für eine neue Verbreitung unserer Population. Am Berg führte auch unser Fluß vorbei - welcher "CRIL" genannt ward, und irgendwo hoch oben im Berg entsprang eine Quelle, deren Wasser in kaskadenartigen Wasserfällen in die Tiefe stürzte und sich unten mit dem Fluß vereinigte.

Von der Familie des Herrschers lebte niemand mehr. Meine Mutter CRYSFELIS - einer der wenigen Krieger,

¹ ... die in der Fachwelt so schlaue Namen führen, wie: "Altsipinax, Deinonychus, Diplodocus, Oviraptor, Parasaurolophus, Procompsognathus, Tarbosaurus, Triceratops" usw.



warum sie ihm eine geradezu gottähnliche Verehrung andeihen ließen. Es stand definitiv fest: Wenn der Carcharodon stirbt, stirbt der Stamm der Selachtar.

2. DIE VERTREIBUNG

Ich wurde noch im Stamm der Selachtar geboren, in einer stürmischen Sommernacht. Mein Element ist das Wasser. Meine Eltern waren eine Kriegerin und ein Waljäger; sie gaben mir den Namen "FELIS ARDANWEN", was soviel heißt wie: Felis Ardanwen. Ich wuchs mit meinem jüngeren Bruder CRAYAND auf und lernte alles über das Meer und den Umgang mit Booten und Fischereigerät. Meine Mutter legte großen Wert darauf, daß ich meine - allerhöchstens in Ansatz vorhan- denen - musikalischen Fähigkeiten zum Ausdruck brachte. Es stimme die Götter milde, wenn ein Mädchen es verstehe, schön zu singen und auf der Flöte zu spielen, meinte sie. Wahrscheinlich habe ich meistens den Zorn der Götter erregt. Im Alter von zehn Jahren erlebte ich die Auslöschung unseres Stammes durch marodierende Piraten; ich überlebte sie sogar.

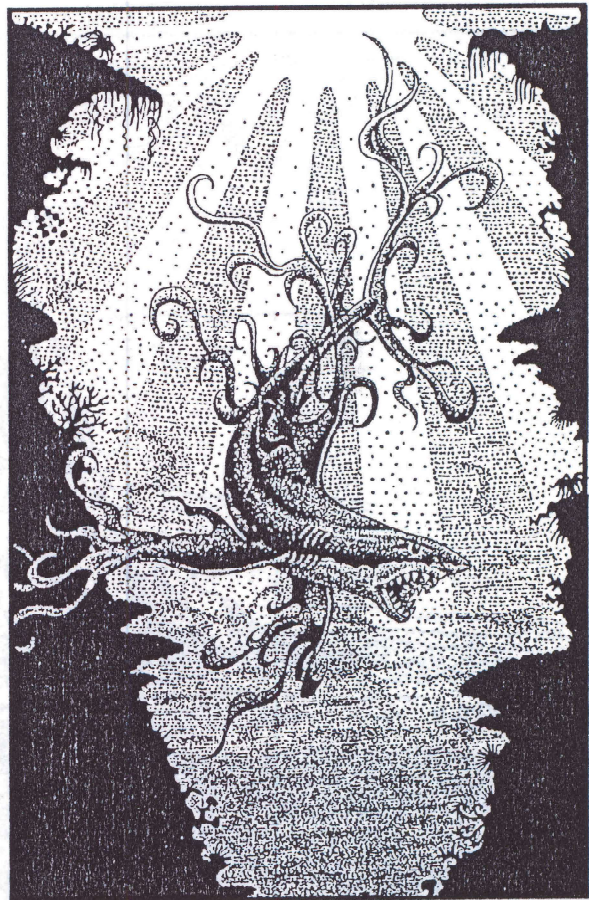
Sie kamen mit einer Flotte von Kriegsschiffen, die den unseren ähnlich sahen, weshalb sie zuerst gar nicht als Feinde identifiziert wurden. Anfangs sah es für die Selachtar nicht schlecht aus. Sie griffen die Piratenflotte noch auf See an, sie waren zahlenmäßig überlegen, sie wußten mit Harpunen und Flensmessern umzugehen, und sie bekamen Hilfe vom Carcharodon, der eine Armee von Haien ins Feld führte. Aber sie waren eben keine Krieger; die Piraten durchbrachen unsere Marine Abwehr und vernichteten sie; nur wenige Selachtar überlebten die Schlacht zur See. Schlimmer noch: die Feinde töteten den Heiligen Fisch, und das obendrein noch mit den Harpunen, die sie den Selachtar abgenommen hatten. Als das geschah, als der stolze Beherrscher der Meere von Lanzen durchbohrt und von Leinen gefesselt, nach einem langen und grausamen Todeskampf - die Folgen sind auch für die Piraten noch nicht absehbar - verendete, da gaben die Letzten den Widerstand auf und flohen. Sie flohen aus den Dörfern in die unendlichen Weiten der endlosen Wälder des Hochlandes von CRILIANA und kehrten auch dann nicht an die Küste zurück, nachdem die Piraten mit dem Plündern fertig und abgezogen waren.

Es gab keine Selachtar mehr. Es gab nur noch einen jämmerlichen Rest von einigen hundert Menschen, der keinen Namen mehr trug, auf der Suche nach einer neuen Wahrheit, nach einem neuen Territorium, nach einer neuen Identität.

3. GENETISCHE DRIFT

Wir zogen durch den nordischen, sehr urwüchsigen Wald mit alten knorrigen Bäumen und Farnen und Erdhöhlen und Ameisenhaufen, ein Wald von der Sorte, bei dem man sich nicht wundern würde, wenn man außer den obligatorischen Wildschweinen auch Trollen und Gnomen und ähnlichem begegnete. Als wir dann aber dem Drachen begegneten, wunderten wir uns doch.

Wir hatten unser Lager an einem Fluß unweit eines hohenwildzerklüfteten Bergkegels aufgeschlagen, der als einziger aus der Ebene herausragte. Zunächst sichtete man einen in der Luft hin und her schießenden weißen Blitz. Während noch spekuliert wurde, ob diese seltsame Himmelserscheinung nun ein Zeichen der Götter sei oder von außerirdischer Intelligenz, kam sie genau auf uns zu, um dann vor unseren Augen elegant im Wasser zu landen und unter Auslösung einer Flutwelle zu versinken. Prustend tauchte das gigantische weißgeschuppte Etwas wieder auf, hopste anmutig ans Ufer, schüttelte die ledrigen, mehrfingrigen Flügel und sprach mit einer Stimme, die klang wie das goldene Dröhnen einer bronzenen Glocke:



ETWAS STAMMESGESCHICHTE AUS EOGANACHTA

Ich, Felis Ardanyen Scandalix, vom ehemaligen Stamm der Selachtar, Herrin der Drachenkrieger, dreißigtausendsiebenhundert- undzweihundvierzigste Bardin Erkenfaraes



... das kann sich sowieso keiner merken (obwohl es in Erkenfara Individuen gibt, die noch längere Namen und einen ganzen Rattenschwanz von Titeln mit sich führen). Lassen wir das. Nennt mich "Felis". Ich habe Untergang Untergang und Neuentstehung unseres Stammes miterlebt. Das klingt jetzt furchtbar dramatisch. Es ist aber auch tatsächlich eine Menge passiert.

I. DER STAMM DER SELACHTAR

... war ein Volk von Fischern, naturverbunden, barbarisch (nein, nicht Conan! Denkt lieber an Rundschilde und Langschiffe.) und im Vergleich zu anderen Völkern Eoganachtars noch nicht einmal besonders kriegerisch. Dafür beherrschten sie alle Fangtechniken mit Netz, Harpune, Haken und Leine; doch holten sie sich nur das, was sie brauchten. Die Selachtar liebten das Meer mit seinen Gewalten und seinen Geschöpfen, sie kannten

jeden Meeresbewohner auswendig, und sie glaubten, daß alles Leben irgendwann einmal dem Meer entsprungen sei. Die Kinder konnten schwimmen, bevor sie laufen konnten, und tauchen, bevor sie schwimmen lernten. Es ist allgemein bekannt, daß die Eoganachter eine Manie für Viecher haben. Ein Stamm ohne heiliges Tier ist wie Party ohne Zwergenbier.

Die Selachtar machten da keine Ausnahme. Als Totem verehrten sie einen riesigen, silberweißen Fisch, den sie "CARCHARODON" nannten oder auch den "GROSSEN WEISSEN" oder "KÖNIG DER FISCHER" oder ich-weiß-nicht-wie-noch, was dem erlauchten Beherrscher der Meere allerdings ziemlich egal gewesen sein dürfte. Der Carcharodon war der Größte, der Schönste, der Schnellste unter den Fischen. Und nicht zuletzt der Wehrhafteste. Man sollte es tunlichst vermeiden, in seinen mit mehreren Zahnreihen bewaffneten Rachen zu geraten. Was sich nicht immer vermeiden ließ. Die Selachtar brachten ihm keine Opfer, sondern er holte sie sich selbst. Das war ungemein praktisch und ersparte den Selachtar jenes aufwendige zeitraubende zeremonielle Brimborium, mit dem sich andere Kulturen herumplagen. Als Gegenleistung dafür trieb der Große Weiße den Fischern den Fang¹ in die Netze, und er rettete die Leute aus diversen Seennöten². Die Legende behauptet gar, er unterhielt direkte Beziehungen zu Nosferach, dem Gott des Meeres.

Ich hatte als Kind einmal das unverhoffte Glück, ihm zu begegnen, als ich bei einer Ausfahrt über Bord ging. Plötzlich war er da. Ich war wie gebannt von soviel Schönheit. Er segelte auf kräftigen, fein geschwungenen Flossen empor, sein geschmeidiger Leib blitzte im Sonnenlicht, seine Bewegung im Wasser war von vollkommener Harmonie. Aber die größte Faszination ging von seinen Augen aus. Sie waren schwarz und tief und zeugten von der Intelligenz jener uralten Geschöpfe, die schon seit Anbeginn der Zeit auf der Welt existierten. Er sah mich an, er blickte mir in die Seele, und dann sprach er: "Falls ich einmal nicht mehr bin, sucht den Weißen Drachen der Sonne." Sprach's und verschwand, ehe ich ihn um eine Erklärung hätte bemühen können.

Die meisten Selachtar bekamen ihn im Leben nie zu Gesicht - vermutlich deshalb, damit sie nicht auch noch auf die Idee kamen, über Sinn und Unsinn seiner Worte zu philosophieren und das wahr wohl auch der Hauptgrund,

¹ Es besteht erwiesenermaßen ein Zusammenhang zwischen besseren Fangergebnissen und dem Erscheinen des Carcharodon. Böse Zungen behaupten, wenn sich die Fische vermehrt hätten, käme der Große Weiße, weil es mehr zu fressen gäbe. Das ist natürlich Unsinn. Der Carcharodon ist doch ein Heiliger Fisch!

² Es sind tatsächlich Fälle belegt, in denen die schiffsbrüchige Besatzung selachtarischer Langboote auf dem Rücken eines riesigen Hais das Land erreichten.

Legenden & Geschehnisse aus Eoganachta



Das Neueste und auch letzte aus Talima, unter der Regentschaft

Don Rodriguez el Valdez, Herzog zu Talima

Der 1. Herold von Talima gibt folgendes bekannt:

Don Rodriguez el Valdez wird die Geschäfte, die Politik und die Geschehnisse des Herzogtums Talima nicht länger lenken und zurücktreten.

Das Lehen Talima, die Festung Nuridod und die Lehenstruppen werden dem Kaiser unterstellt und übergeben.

Der Herzog wird mit seinen treuesten Gefährten Theostolos' mit einem Schiff verlassen und die folgenden Monate nicht auf der Karte als Figur erscheinen.

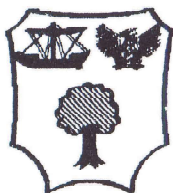
Die Bruderschaft der Nuridods und die Götter mögen entscheiden, ob er sich einem anderen Reich anschließt, welches dazu bereit ist ihn aufzunehmen oder ob er sich zur Ruhe setzt.

Folgenden Gründe haben den Herzog dazu bewogen:

Fehlendes Vertrauen zum Kaiser Kahar Takim, der meine Position als Burgherr (Reichthum) in Frage stellt.

Bestärkt wird dieses durch Kugellocke, der Harmlose von Carmoth und dem gierigen König Hartin von Maringola. Mit diesen beiden Adligen möchte der Herzog nicht länger in einem Reich sein, da Gier und Neid keine Tugenden sind, die sich für Adlige ziemen.

Der Herzog will sich dem Druck, dieser beiden Adligen nicht länger aussetzen und hat deshalb den Entschluß gefaßt, das Reich zu verlassen.



Don Rodriguez el Valdez

(alias Christian »Cri Cri« Maisch)

An die Edlen Erkenfaras ergeht folgende Kunde:

Hiermit kündige ich, Alan El Kerim, das Dienstverhältnis als freier Zauberer dem Kaiser Kahar Takim gegenüber auf.

Nachdem Reichstreue Adelige hintergangen wurden, sich Zwietracht ausbreitete und das Volk der Theokraten übergangen wurden, möchte ich von diesen Taten Distanz nehmen. Somit möchte ich wieder dem Abenteuerleben fröhnen, auf der Suche nach einem zukünftigen Weg. Ein Jahr lang werde ich meiner Wege gehen, um danach in einem Lande meiner Wahl neu anzufangen.



Alan el Kerim

(alias Matthias Munte)

Ich, Fürst Innozent 93. von Askalia, Bruder des Kreises und Ordensmeister der Ritter des Phoenix, gebe hiermit kund:

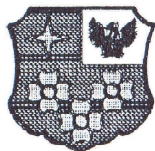
In einem Traume erschienen mir drei goldenen Scheiben. Die erste sprach: "Siehe was war, was ist und was sein wird. Darum frage die zweite Schebe um Rat!" und die zweite Scheibe sprach:

"Das erste Gebot von Kalisti lautet: 'Tue was Du willst; sei all Dein Gesetz'. Befolge dieses Gesetz nach besten Wissen!"

und die dritte Scheibe sprach mit donnernder Stimme:

"Nehme Deine getreuen Asketen, Priester, Kreisritter und Freunde. Ziehe Dich mit Ihnen in die Einsamkeit zurück, um Deine Zukunft zu finden!!"

Aufgrund dieser Weissagung werde ich mich mit meinen Getreuen für ein Jahr aus dem Weltgeschehen zurückziehen, um eine neue Heimat zu finden. Mein Lehen und mein Amt als Stadthalter, stelle ich hiermit Kahar Takim, dem Herrscher von Theostolos, zur freien Verfügung.



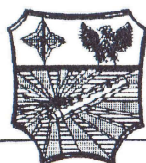
Fürst Innozent 93.

(alias Daniel Eckermann)

Ich, Santro de la Gastar, erster Freier von Erkenfara, möchte folgendes verkünden:

Einst gab ich meinem Kaiser Kahar Takim einen Treueschwur, den zu halten mir nicht möglich ist. Als Wandersmann wurde ich in Länder geschickt, in denen außer Sand und Sonne nichts gedieh. Dies will ich so nicht hinnehmen, da ich als lebensfroher Mensch in dieser Gegend nicht existieren kann. Möge der Kaiser deswegen sein Land, welches er mir überließ, zurück nehmen und seinen Zwist ohne mich austragen. Somit kündige ich vor mir, vor dem Kreis und vor den Göttern öffentlich meinen Treueid, um Theostolos zu verlassen.

Jetzt werde ich auf die Suche gehen nach neuen Ländern, die bereit sind, mir eine Heimat zu geben. Zusammen mit Don Rodriguez El Vadez schiffe ich mich also ein, einer neuen Zukunft entgegen zu segeln!



Santro de la Gastar

(alias Ingo Hofmann)

Die zweite Jahreshälfte des 5. Jahres der 3. Aera (37-40)

Nachdem die rhünische Festung in unseren Besitz übergegangen war, befestigten unsere Architekten diese mit festerem Mauerwerk und allerlei Fernkampfwaffen immer weiter. Die Garnisonstruppen wurden verstärkt und die Flotte kreuzte vor den Küsten der Insel, die von unseren Spähern auferobert und befreit wurde. Verbündete Völker machten sich auf den langen und mühsamen Weg dorthin, um Truppen zu einer gemeinsamen Verteidigungs-Streitmacht zu entsenden. Die Monate vergingen und alles schien gut, doch eines Morgens entdeckten die Turmwachen die Segel einer großen Flotte. Unsere Magier erkannten recht schnell die Gegenwart einer großen Kraft: die des Haßes und der lähmenden Angst.

Unsere Kriegsgegner näherten sich mit 1.000 voll beladenen Schiffen zu ihrer verlorenen Festung, den gesamten Hochadel des Reiches mitbringend. Schon schoben sich die ersten 50 Schiffe in die Bucht vor Neu-Theosophia, als die Invasoren erkennen mußten, daß die Befestigungsanlagen verbessert worden waren und sie sich als unüberwindlich für die rhünischen Truppen heraus stellten. Das schwere Kriegsgerät, das sich hinter unseren Mauern verbarg, brachte der feindlichen Flotte die ersten 4 Dutzend Schiffe an Treibgut ein. Es ertranken aber nicht nur Seeleute in den Fluten, sondern auch annähernd 2.000 schwer gerüstete Kavalleristen, der rhünischen Garde, die den Angriff hätten ausführen sollen.

Der Gegner drehte seewärts ab.

Ganze drei Wochen später erreichte ein 12-köpfiger Offiziersstab der Garnison die Botschaft, das sich ein gewaltiges Reiterheer des Gegner durch den südöstlich gelegenen Sumpf, der Festung nähere. Diese Information stellte sich 2 Tage später als Tatsache heraus. Unsere fliegenden Pegasus-Späher berichteten, daß sich eine Streitmacht von ca. 50.000 Reitern unserer Garnison näherte, jedoch nahezu jeder 20. Krieger und jedes 20. Pferd seien beim Versuch die Sümpfe zu durchqueren, verendet.

Am nächsten Tage erreichte der Gegner die Festung und nach wenigen Stunden des Ruhens begann die Schlacht um Neu-Theosophia. Sie dauerte 8 Stunden und unser Gegner verblutete fast erneut an unseren Mauern. Doch als die ersten 30.000 Reiter gefallen waren, bemerkten die theostolischen Offiziere, daß ihre Mannschaften erschöpft waren und öffneten dem Gegner die Tore. Vom größten Reiterheer der Weltgeschichte, das aufgebrochen war, Ruhm und Ehre zu sammeln, waren knapp 10.000 Krieger geblieben. Diesen Männern möchte ich meine Bewunderung aussprechen. Die dritte Schlacht um Neu-

Theosophia war geschlagen und Rhün war Gewinner, ohne gesiegt zu haben.

Mutig und tollkühn geworden, brachen Rhüns Truppen nun auch auf Audvacar Ihre Zelte ab, um sich nach Askatia einzuschiffen. Wir ließen sie gewähren, freuten wir uns doch auf den angesammelten Sold der eingerosteten rhünischen Audvacar-Krieger, mit denen unsere Truppen noch eine blutige Rechnung offen hatten.

Nach einigen Monaten erreichten Rhüns Truppen die Ostseite Askatias und landeten dort in drei Armeen aufgespalten an.

Zu diesem Zeitpunkt befanden sich längst Kaiser Kahar Takim, Kugellocke der Harmlose - König von Carmoth, Fürst Innozent 93. von Askatia und eine große Anzahl weiterer hochrangiger Krieger des Reiches in der Feste zu Askatia.

In jener Situation erreichte uns ein Brief von Phillip Fitz-Dasar, dem rhünischen Außenminister, der uns "aufforderte" Askatia **kampflos** zu übergeben. Von dieser Art des nordischen Humors amüsiert, veranlaßte der Kaiser und sein militärischer Stab einen dreiteiligen Ausfall, unter der Führung des Hochadels selbst. Von der Heftigkeit unserer Antwort augenscheinlich überrascht, verloren die rhünischen Krieger im großen, weiten und dunklen Wald von Askatia zunächst die Sprache, dann die Übersicht, dann die Hoffnung und schließlich das Leben. Unsere Wildschweine zählten 24.000 Helme und 80 Offizierswappen. Unsere Verluste konnten mangels Masse nicht gezahlt werden, doch den rhünischen Sold sammelten wir dennoch auf und brachten ihn auf unsere Flotte.

Seltsame Dinge geschehen im Norden

Bleibt festzuhalten, daß Rhün auch in diesem Jahr eine Festung verloren hat und diesmal nicht einmal unter direkter, sondern durch passive Feindeinwirkung. Gemeint ist natürlich die Grenzfeste zwischen Eoganachta und Rhün, die bis auf die Stadtmauern zurück geschliffen wurde. Und dies nur, damit das große Rhün nicht völlig allein gelassen gegen Hölzer, zu Boden werfender Dämonen und Wildschweinen kämpfen muß. Wir bringen dieser ruhmreichen Tat, all unsere Hochachtung entgegen und versprechen, das die Stadt bei Gelegenheit wieder zur Festung gemacht wird.

So ergangen im 6. Jahr der 3. Aera Bord des Flaggschiffes der kaiserlichen Flotte

Marilith - Sternenkriegerin
Kahar Takim, Kaiser

somit aufgefordert, sich nicht ihrem Schicksal zu ergeben, sondern nach einem gewissen Anstoß selbständig das Haus zu betreten. Das Haus, gebaut auf einem soliden Fundament bildet eine beständige Basis der Religion. Hier entschlüsselt sich nun die Botschaft, die der Maler mit diesem

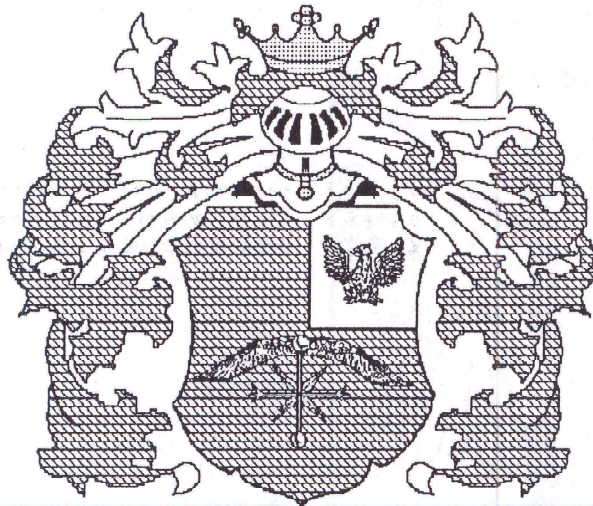
Bild sagen wollte: Die Religion soll auf ein starkes Fundament aufbauen, und der Mensch soll nicht zögern, neue Türen, also Wege, zu beschreiten, um von einem guten, alten Fundament zu einem noch besserem neuen Fundament zu gelangen.

Bekanntmachungen des Fürsten

1.) Durch das Andauern des Krieges werden alle Wehrfähigen Männer aufgefordert, sich bei den für sie zuständigen Milizen zu melden. Außerdem wird die Bevölkerung der besetzten Gebiete aufgefordert, aktiven und passiven Widerstand bis zur Befreiung zu leisten.

2.) Der Fürst hat dieses Jahr beim Wagenrennen einen Zufriedenstellenden dritten Platz gemacht. Der "Kriegsgesang" hat sich damit als wirksam erwiesen und wird auch nächstes Jahr angestimmt werden.

3.) Allen Zauberern die sich im Fürstlichen Lehen aufhalten, wird hiermit untersagt, irgendwelche Wetterzauber, vor allem die berüchtigten REGENZAUBER, auszuführen, vorzubereiten oder auch nur daran zu denken. Zuwiederhandlung wird bestraft durch Ertränken im nächsten Brunnen oder dem Aufhängen im strömenden Regen!



revolution, gegen die Ausbeutung der Bauern und Knechte durch die Oberschicht!"

Hauptmann: "Was geht hier vor?"

Soldat: "Wie ich also schon sagte, es ist eine Ehre die Heimat vor dem Gegner verteidigen zu dürfen ..."

Hauptmann: "Soldat, sein sie ruhig. Also was geht hier vor?"

F: "Ich mache eine Umfrage. Was halten sie vom Krieg?"

Hauptmann: "Ich halte es für absolut notwendig, diesen Krieg zu führen. Ich glaube nämlich an das System der gegenseitigen Abschreckung. Weiß der Gegner nämlich, das wir uns zu verteidigen wissen, wird er es bald unterlassen, uns anzugreifen. Unsere Armee ist hochtechnologisch ausgerüstet mit Geräten der modern-

sten Technik, wie z.B. dem schweren Langbogen L-3, der eine Reichweite von fast 130 Metern bei einer Trefferquote von immerhin noch ... Soldat, hören sie endlich auf zu Grinsen!"

Soldat: "Jawohl Herr Hauptmann!"

Hauptmann: "Nicht zu vergessen unsere panzerbrechenden Waffen, die da hauptsächlich wäre die schwere Armbrust 3, die selbst die modernsten Panzerungen durchbricht. Leider sind noch nicht alle verbrauchenden Truppenteile damit ausgerüstet, aber der Nachschub rollt ..."

F: "Vielen Dank für die Auskunft. Soviel also zu unserer Umfrage, ich denke wir können uns nun schon ein viel besseres Bild machen!"

Kunst und Malerei in der Provinz Askatia

Nachdem wir uns letztes Mal mit der Peosie und der Epik beschäftigt haben, widmen wir uns heute der gemalten Kunst. Betrachten wir dazu einmal das unten gezeigte Bild.



Was sehen wir? Zunächst einmal sehen wir in der Mitte einen schwebenden Mann mit Flügeln, offensichtlich ein Engel. Dieser ist ganz in weite, dünne Roben gekleidet, wobei zwei Teile scheinbar schwerelos in der Luft zu schweben scheinen. Zu seinem rechten Fuß sitzen zwei Männer unbestimmten Alters auf einer breiten Bank, die Blicke aufwärts gerichtet. Einer von den beiden hält einen Krug hoch. Zum linken sieht man eine Person, gekleidet in Roben und Umhänge. Auch er blickt empor, in der rechten Hand ein Tablett mit drei Krügen balancierend. Sein linke Hand hält er beschämt unter seinen Umhang. Im Hinter-

grund steht ein altes Fachwerkhäus. Einem Schild entnehmen wir, das es sich um den "Papal Pub" handelt. Eine Eingangstür ist vorhanden, jedoch geradezu symbolisch geschlossen. Unter dem Dach befinden sich zwei Rundfenster, ebenfalls geschlossen. Zusammen mit dem Fenster hinter dem stehenden Manne sieht man insgesamt zwei runde und ein rechteckiges Fenster. Insgesamt sieht man also 3 verschlossene Fenster und eine verschlossene Tür, zusammen also 4. Zählt man die insgesamt vorhandenen Krüge, welche ebenfalls 4 sind, so drängt ein Verdacht auf, das beides miteinander zu tun haben könnte. Die Frage ist, was befindet in den Krügen? Anscheinend ist es sehr beliebt, denn der eine Mann hat seinen Krug offensichtlich geleert. Ja selbst der Engel verlangt nach zwei Krügen mit Inhalt, wie man der Geste seiner rechten Hand entnehmen kann, die gleiche Hand, mit der der stehende Mann das Tablett mit den Krügen balanciert. Alles auf diesem Bild weist auf die Zahl drei hin: Drei volle Krüge, drei Menschen, drei geschlossene Fenster. Und was bedeutet die geschlossene Tür? Nichts einfacher als das, denn symbolisieren Türen nicht auch ein Hindernis auf dem Wege eines Menschen? Die Tür versperrt den Weg ins innere des Hauses. Das Haus von Idee, Gedanke und Tat, also der religiösen Vollkommenheit. Die drei Menschen vor dem Haus scheinen aber völlig unwissend zu sein über die Vorgänge im innern des Hauses. Dies wird gezeigt durch die fast ausgelassene Stimmung welche in den Gesten und im Gehabe der drei vorherrscht. Sie kümmern sich nicht um das innere des Hauses. Der stehende Mann trägt auf einem Tablett wiederum drei Krüge. Die Zahl drei weist erneut auf Idee, Gedanke und Tat hin. Die drei Menschen haben gefallen an dem Inhalt der Krüge, also an Idee, Gedanke und Tat. Sie leben aber unbewußt damit, den Nachschub scheint ohne Probleme zu fließen, der stehende Mann hat ja noch genügend vorrätig auf seinem Tablett. Hier kommt nun der Engel ins Spiel. Er bestellt zwei Krüge und läßt damit den Nachschub langsam versiegen. Er hat ganz bewußt einen Krug übrig gelassen, damit den Menschen ganz behutsam klar wird, in welcher prekärer Situation sie sich befinden. Und jetzt wird plötzlich klar, welche Funktion die geschlossene Tür ausübt, bietet sie doch für die Menschen die Möglichkeit zu einem Ausweg aus dem Dilemma. Die drei Menschen, welche ihrerseits für Idee, Gedanke und Tat stehen, werden

duellen, wovon nur zwei für Rhûn entschieden werden konnten.

Der Gegner unterließ nichts, um uns zu ärgern. Eine Flotte segelte direkt ins Binnenmeer und lud Heere in der Provinz Carmoth und auf der Teer-Insel ab. Beide Heere und Flotte wurden innerhalb kürzester Zeit von unseren eigenen Truppen vernichtend geschlagen. Gerüchte bestätigten sich, wonach Rhûn auch an den Küsten der Westprovinz, welche auch zu meinem Lehen gehört, gelandet sei. In fieberhafter Eile und unter unsäglichen Mühen baute das Volk der Grenzgemarken an einem Wall, denn nun stand der Gegner nur noch wenige Tagesmärsche von Kreisheim, dem Ältesten, ehrwürdigsten und wichtigstem Heiligtum des großen Kreises. Ich konnte gerade noch einen Aufruf zum heiligen Krieg verhindern, denn Askatia (die Festung) und Kreisheim (noch) war fest in unserer Hand, geschützt von einem mächtigen Wall. Doch sollte einer der beiden Orte fallen, so werde ich nicht weiter zögern, den heiligen Krieg auszurufen!

Nach Wochen erreichten uns Nachrichten aus dem fernen Talima. Dort waren die Barbaren aus Eoganachta

gelandet und begannen schon bald, das Land zu erobern. Als aber unsere Truppen aktiv wurden, zogen sie sich bald von selbst zurück.

Gute Nachricht kam auch aus dem verbündetem Yaromo. "Auf diesem Kontinent ist nur Platz für zwei Reiche!" sprach der Edle Ferret AlDos - meinte damit Theostelos und Yaromo und handelte entsprechend. Sofort setzten sich zwei riesige Reiterheere aus Yaromo in Marsch um uns zu unterstützen. Schnell hatte das Edle Wüstenvolk die riesigen Weiten der Xahara durchquert. Im Osten nahm eine große Flotte aus Yaromo Kurs auf die Insel Klein-Likresh. Denn auch dort war fast unbemerkt ein Heer Rhûns gelandet, welches ohne größere Verluste von unseren Yaromo'schen Freunden durch Katapultbeschuss vernichtet wurde, ebenso wie sie die transportierende Rhûnische Flotte in eine "U-Boot Flotte" umgewandelt hatten. Diese "U-Boot Flotte" ist nach kurzem Gefecht auf Tauchstation gegangen und bis jetzt nicht wieder gesichtet worden.

Keiner weis, was nun passiert, ob nun wieder verhandelt wird und die Waffen schweigen, oder ob der Krieg in voller Härte weitergeht.

Ansichten eines Krieges

Wir befinden uns in Askatia, der Stadt. Es herrscht Krieg. Askatia hat sich zum wichtigsten Sammelpunkt für die Heere des Reiches Theostelos entwickelt. Die Insel Askatia gehört zu den umkämpftesten Regionen dieses Krieges. Nachdem die ersten siegreichen Heere in ihre Garnisonen innerhalb der schützenden Mauern von Askatia zurückkehrten, füllten sich auch bald die Kreishäuser mit den Verletzten, wo die Überlebenden der Schlachten ihre Wunden pflegen. Betreten wir einmal den Innenhof eines Kreishauses und fragen wir einfach mal einige Anwesende nach ihrer Meinung über den Krieg.

Frage (F): "Guten Tag. Sie sind Priester des Kreises und theoretischer Theologe in diesem Kreishaus. Was ist ihre Meinung über diesen Krieg?"

theoretischer Theologe: "Guten Tag. Zunächst einmal möchte ich klarstellen, daß man differenzieren muß zwischen Opfer und Sieger. Im Bezug der Transzendenz der göttlichen Ordnung im Sinne des Kreises muß klargestellt werden, daß dies vermutlich keine rein-fiktionale Angelegenheit ist, sondern sich vielmehr von der Abstraktion einer Idee in die Ebenen der mehrdimensionalen Realitätsebenen zu bewegen scheint, obwohl ich darauf hinweise, das auch die Möglichkeit der Abwesenheit des Gedanken besteht, obwohl die Tat selbstverständlich nicht rein Eindimensional beschränkt ist."

F: "Vielen Dank für diese informative Auskunft." Fragen wir vielleicht lieber einmal einen direkt Betroffenen. "Guten Tag Soldat, sie haben gerade ein Bein amputiert bekommen. Darf ich sie fragen, was sie vom Krieg halten?"

Soldat: "!!! ... Grmmmpf *@!# !!!" **F:** "

Fragen wir lieber den nächsten. Soldat, sie haben eine tiefe Fleischwunde.

F: "Was halten sie vom Krieg?"

Soldat: "Hey, Mann, ich dachte immer ich wäre pazifist. Aber dann stand ich meinem ersten Gegner gegenüber und hatte diesen wunderbaren Schlachtteil mit den vielen rostigen Kanten in der Hand. Und ich wußte: Hier bin ich richtig! Ich habe bestimmt ein

duztend Gegner erschlagen. Man, haben die aus der Wäsche geschaut, wenn sie meine Axt auf ihr Gesicht haben zukommen sehen! Dann bin ich ausgerutscht auf irgendwas schleimigen, ich glaube Gedärme oder sowas und auf eine rumliegende Axt gefallen. Das Leben ist halt ungerecht!"

Gestalt: "ES GIBT KEINE GERECHTIGKEIT. ES GIBT NUR MICH!!"

F: "Ahhh ... Guten Tag. Und wer sind sie?"

Gestalt: "ICH ARBEITE HIER AUS BERUFLICH GRÜNDEN."

F: "Ah ja. Und was halten sie vom Krieg?"

Gestalt: "ES IST EINE BERUFLICHE HERAUSFORDERUNG."

F: "Inwiefern?"

Gestalt: "ORGANISATORISCHE PRÄZISION. DA KOMMT MAN SCHNELL AUS DER ÜBUNG, WENN NICHT MINDESTENS EINMAL IM MONAT EINE GROSSE SCHLACHT STATTFINDET. OH, VERZEIHUNG. ICH MUSS WEITER. DORT HINTEN WARTET EIN KUNDE!"

F: "Gehen wir einmal weiter. Herr Soldat, was halten sie vom Krieg?"

Soldat: "Also ganz ehrlich? Es ist nicht alles so, wie es zu sein scheint. Um genau zu sein, es ist immer das gleiche das die Bauern der Unterschicht durch die imperialistisch-feudalistische Oberschicht ausgebeutet wird. Ich fordere daher: Bauern und Knechte Erkenfaras, vereinigt euch und kämpft für die Welt-

Neues aus der Provinz Askatia (1994)

Operation Nußknacker – wie es weiterging

Das Jahr begann sehr schön in Askatia und auch Theostelos. Die Sonne schien, die Kinder lachten, die Frauen freuten sich darüber, daß ihre Männer in Kaisers des Diensten noch lebten. Doch die Narben, welche die drei Schlachten um Neu-Theosophia geschlagen hatten, waren noch nicht verheilt. Und so brauten sich wieder sehr schnell Wolken am Horizont zusammen. Verträge wurden geschlossen. Der Kaiser Kahar Takim, der Zauberer Kaank u. Waans, sowie ich (Fürst Innozent 93.) wurden sogar nach Enangor, der Hauptstadt Rhûns, auf einen Reichstag eingeladen. Die Zeit verging wiederum, es wurden Absprachen mit anderen Reichen getroffen. Es wurden Verträge revidiert. Und weiter braute sich das Ungewitter zusammen. Es braute sich zusammen über Neu-Theosophia. Es sollte sich dann auch keiner wundern, als das Gewitter sich schlagartig, aber nicht unerwartet entlud.

Es begann mit einem Zauberduell mehrerer Theostelosischer Zauberer, die die Präsenz eines eindringenden Rhûnischen Zauberers wahrnahmen. Während einer tagelangen Jagd durch die Ländereien konnten sie den Zauberer stellen. Das Duell, das entbrannte, soll ganze Dörfer vernichtet haben während die Akteure sich gegenseitig mit Feuerkugeln und Blitzen bewarfen, sich gegenseitig Pestilenz, Juckreiz und Durchfall anzauberten, sich selber aber gleichzeitig mit schimmernden magischen Schutzschilden, Gegenzaubern und Schutzamuletten schützten. Der große Kreis war den Zauberern aus Theostelos hold und sie gewannen das Duell.

Währenddessen hatte sich ein rhûnisches Reiterheer eingeschifft. Aber wir hatten nicht geschlafen. Als die Flotte Rhûns scheinbar gemächlich in den Hafen einsegeln wollte, bemerkten die etwas stutzigen Matrosen, daß ein gewaltiger Wall dem Hafen auf der Meerseite vorgelagert war und den Eingang zum Hafen versperrte. Unser Kaiser hatte nämlich die neu entdeckten Granitvorkommen auf Groß-Likresh geschickt genutzt und damit einen mächtigen Wall vor dem Hafen aufschütten lassen. Unter dem schallenden Gelächter der Wallbesatzung beschlossen die Matrosen, oder besser: die Befehlshaber der Flotte, nämlich fast alle Adeligen aus Rhûn, einige dutzend Kilometer südlich anzulanden. Was dann auch geschah. Bald darauf entbrannte die dritte Landschlacht um Neu-Theosophia. Die Schlacht sollte Tage dauern. Etwa 40000 Reiter griffen die Festung an. Am Abend des sechsten Kampftages wurde die erste Mauer erstürmt. Und nun ging es im Häuserkampf um Straße für Straße. Schließlich fiel auch die Reichsgarnison des Kaisers, wo sich dessen letzten Truppen verschanzt hatten. Neu-Theosophia war gefallen! Trotz der zahlreichen anwesenden Adligen verlor das Reiche Rhûn mehr als 30000 Reiter. Einer meiner Cousins (2. Grades) wollte zu diesem Zeitpunkt in Neu-Theosophia, um dort ein Kreishauses zu weihen und gleichzeitig zu den vielen freiwillig konvertierten Gläubigen zu sprechen. Höflicherweise hatten die Adeligen des Reiches Rhûn ein Nachsehen mit den zivilen Mitarbeitern und den Priestern aus Theostelos und alle bekamen freies Geleit bis nach Askatia.

Doch dort sollte sie ein weiteres Gewitter empfangen, denn Rhûn stand mit seinen Truppen nur wenige Kilometer von Askatia (der Festung), meinem persönlichen Lehen und Stammsitz entfernt. Wir wußten, daß uns der Gegner erst belagern wollte, um uns so langsam zu zermürben. Wir beratschlagten und entschlossen uns für einen Ausfall, mit dem der Gegner nicht gerechnet hatte. Unterstützt und umjubelt von der Bevölkerung führte ich ganz persönlich eines von drei Heeren und schlug den Gegner vernichtend. Der Gegner, verwirrt von der unbekannten Region in Süd-Askatia und bedrängt von den Widerstandskämpfern, war zu unerfahren mit dem Kämpfen in tiefen Wäldern. Unserer Vorhut gelang es, die gegnerischen Horchposten völlig überraschend zu eliminieren. Unsere Hauptstreitmacht konnte so völlig ohne Vorwarnung den Gegner überraschen. Einige Zeit lang reorganisierte der Gegner seine Schlachtordnung. Der Kampf kam kurz ins Stocken. In der Mitte begannen wir unseren Ausfall. Während der Gegner Truppen zu seiner Mitte verlagerte, führte ich einen Trupp leichter Infanterie im Eilmarsch nach Norden, um den Gegner dort in den Rücken zu fallen. Zeitgleich begann mein Glaubensbruder Kugellocke der Harmlose mit einem Stoßtrupp von BAUern den Angriff an der Südflanke, während unser Kaiser Kahar Takim bei der Hauptstreitmacht blieb und mit seinen Truppen in den Kessel vorstieß, um den Gegner zu vernichten. Nach einer tagelangen Schlacht nahmen wir schließlich auch das letzte Kriegsbanner des Gegners ein. Die erste Schlacht um Askatia (die Festung) war geschlagen. Und wieder verlor der Gegner knapp 30.000 Krieger.



Kaum war der Gegner besiegt, da unterließ er es nicht, die Spill-Marschen im Norden Askatias (der Insel) anzugreifen und zu erobern. Was wir uns nicht gefallen ließen und unsererseits erneut ein Heer ausschickten, um die Marschen zu befreien. Und auch hier jubelte die Bevölkerung, als sich der Gegner kampfflos in die Hände der ihnen überlegenen Kreisritter begab. Womit unser Gegner aber nicht rechnete, war ein Invasionsheer aus Avallon, welches überraschend auf der Insel Atalan anlandete um dort große Teile der Insel zu erobern und so die Aufmerksamkeit des Gegners in andere Bahnen zu lenken und gegnerische Truppen zu binden.

Derweil gefiel es den theostelosischen Zauberern, das Reiche Rhûn zu bereisen, was deren örtliche Zauberer wenig gefiel, und so kam es zu geschätzten acht Zauber-

Theostelos



Karte von Daniel Eckermann 1994

schickte Hyrrwagorr aus, für immer und ewig nach Nardir zu suchen und zu töten. So kam es, daß Hyrrwagorr in die Welt zog, getrieben vom Haß auf Nardir. Er folgte den Spuren des Udrachen. überall, wo Nardir sich einmal niedergelassen hatte, tauchte auch Hyrrwagorr auf. An diesen Stellen begann er zu suchen, und er verheerte die Gegend mit seinem Feuerodem, selbst wenn Nardir sich dort schon lange nicht mehr befand. War die Gegend unbewohnt, so war Hyrrwagorr genauso wütend, als wenn sie von Menschen besiedelt war. In beiden Fällen zerstörte er das Land, bis nichts als die nackte, verbrannte Erde zurückblieb und alles, Mensch wie Getier, tot war. Manchmal quälte er auch intelligente Wesen, um von ihnen eine neue Spur von Nardir zu erfahren.

So kam es, daß er nach Jahrhunderten seiner Suche zu einer Landspitze kam, die sich heute die Drachenspitze nennt. Und Hyrrwagorr spürte, daß sich Nardir hier besonders lange aufgehalten hatte. Denn Nardir ließ sich hier nieder nach einem schweren Kampf um seine Wunden zu

heilen. Und die Menschen siedelten auf seinem Rücken, der so fruchtbar war wie ein Ascheboden. Auch Hyrrwagorr ließ sich hier nieder, um die Menschen zu bestrafen, daß sie von Nardirs Fleisch gelebt hatten. Dafür, daß sie auf Nardirs Rücken gute Ernten hatten, zerstörte er die Dörfer der Bewohner, er verbrannte das Getreide auf den Feldern, er fraß das Vieh auf den Weiden und er versklavte die Menschen. Er verheerte das Land und die Menschen verfluchten den Tag ihrer Geburt. Vielleicht wäre er noch immer auf der Drachenspitze, dabei das Land und die Menschen zu knechten, wenn die Elemente selber Hyrrwagorr befohlen hätten, seine Suche fortzusetzen.

Diese Knechtschaft mehrerer Generationen von Menschen hat sich so in das Gedächtnis eingebrannt, daß es keiner wagt, von Drachen zu reden. Die Bewohner der Drachenspitze nennen ihr eigenes Gebiet einfach nur »das Land«. Erst in weiterer Entfernung, dort wo die Menschen etwas weniger Angst vor den Drachen haben, nennen sie dieses Gebiet die »Drachenspitze«.

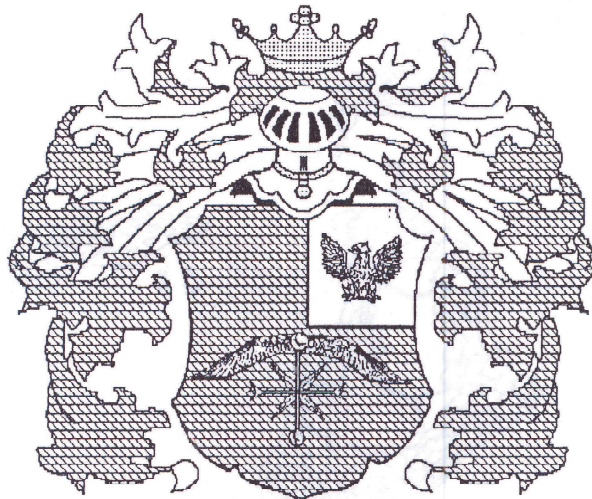
Bekanntmachungen des Fürsten

1.) Entgegen aller Gerüchte wird der Fürst auch im nächsten wieder zum Wagenrennen von Audvacar antreten. Er wird die Pferde dann allerdings nicht mehr mit dem »Meditationsgesang« anspornen, so wie dieses Jahr, sondern mit dem »Kriegsgesang«, was dann hoffentlich besser wirken wird!

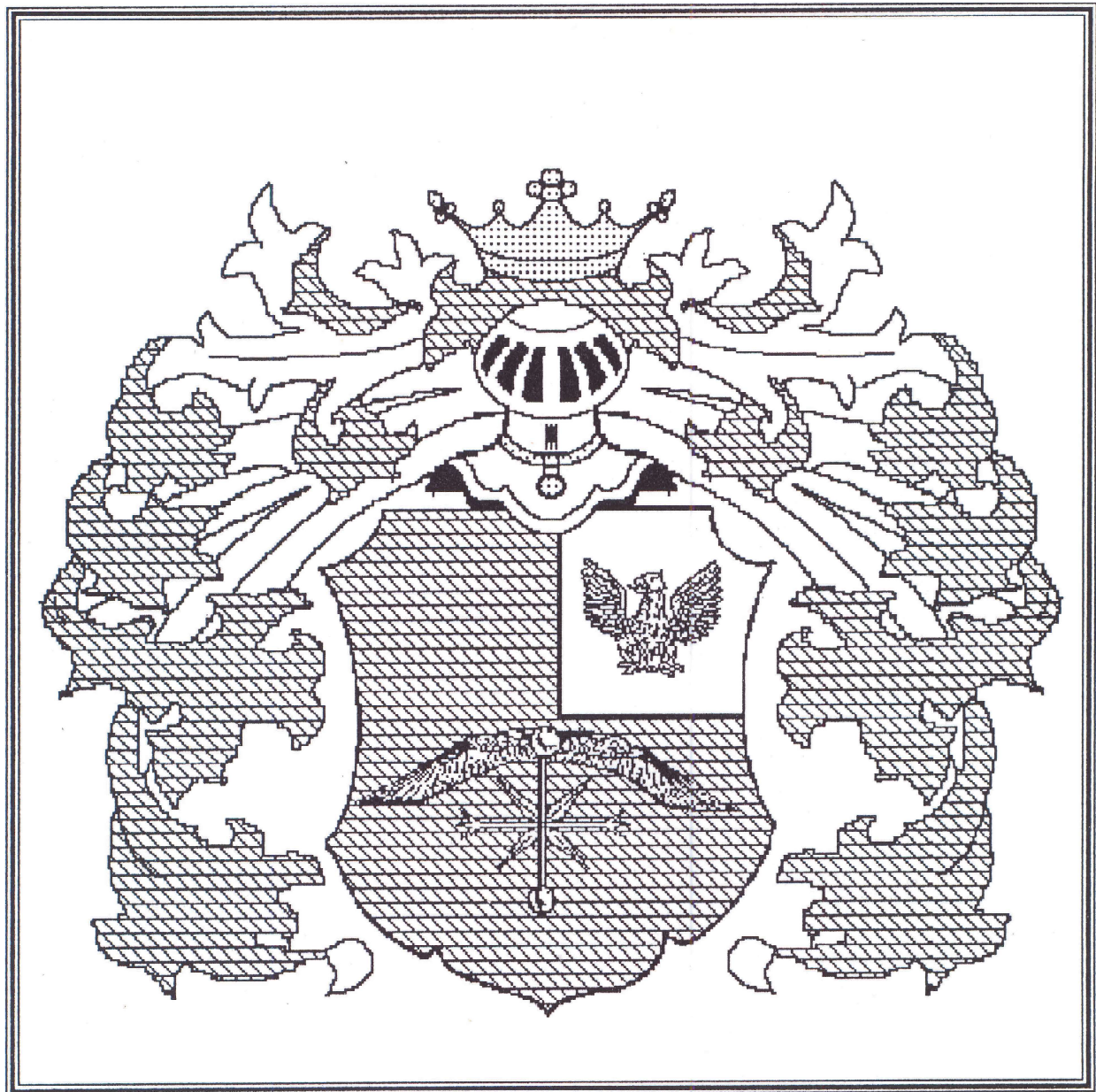
2.) Ab sofort soll jeder Apfelwein von der Steuer befreit werden. Weiterhin soll von diesem Jahr an ein Apfelweingut angelegt werden, damit bei Festen der Fürst unabhängig von Bier-, Wein-, Apfelwein- und Metlieferungen aus anderen Provinzen ist!

3.) Durch eine Indesekretion ist bekannt geworden, daß die Baumeister von Burgheim die Baupläne für die Burg der Kreiskritter nicht selber entworfen haben, sondern anscheinend von einem älteren Vorbild abkopiert haben. Die Schuldigen werden noch gesucht!

4.) Der Fürst gratuliert Vladimir, Bewahrer des Kreises und Abt von Kreishelm, zu seiner Ernennung als Konzilar des Konzils der Magier. Möge er seine Aufgaben zur Zufriedenheit Aller bewältigen!



Legenden & Geschehnisse aus dem Reich Theostolos



Tragon Drachmargan

Nicht viel gibt es über mich zu berichten, keine großen Taten mit denen ich mich rühmen könnte, noch besitze ich überragende Fähigkeiten, derer ich mich preisen könnte.

Ich wurde als erster Sohn des Hauses DRACHMARGAN geboren. Meine Mutter war immer die Fürstin TYRILLA DRACHMARGAN, Hexenmeisterin der Elemente.

Sie unterwies mich in der Lehre der Elemente. Lehrte mich, das die Ehre und Standhaftigkeit die wichtigsten Tugenden des Hauses DRACHMARGAN seien.

Freundschaft und Zuneigung erfuhr ich von TALENA, der Blutschwester meiner Mutter. Sie war es auch die mich den Kampf mit dem Schwert lehrte, die Vollendung im Tanz mit der Klinge, das Verschmelzen der Seele mit dem Schwert.

Von ihre erfuhr ich alles was ein Krieger wissen muß, um seinen Aufgaben gewachsen zu sein. Sie lehrte mich den Glauben an LAGUAN, den Herrn der Schwerter, den Ewigen Krieger.

Während meiner Jugend verbrachte ich viele Stunden mit den Dienern des Kristallschiffes, den fließenden Wächtern die so ewig zu sein schienen wie das Meer.

Ihre Sprache war mir schon immer zu eigen, dieses ist das einzige Erbe meines Vaters, den niemals gesehen habe.

Talena berichtete mir einst von einer Stadt am Fuße eines Flusses, aus Korallen und Muscheln und einem Drachenthron.

Dieses liege in dem fernem Land CHEN, dort ist mein Vater ein Edler, ein LANG. Erstreitet gegen die Finsternis in diesem, fernen Land. So wie ich es will in den Gestaden dieser Welt.

Das Kristallschiff reist mit dem Strom der Meere und gehorcht dem Willen der Elementmeisterin. So sah ich viele Welten, obwohl ich nie eine betrat.

Nach einer Ewigkeit wie es mir schien, kam ich in diese Welt und hier nimmt mein Schicksal nun endlich eine Wendung, ob zum Guten oder Bösen, wird die Zeit mich lehren.

Als das Kristallschiff die fruchtbaren Lande einer Küste erblickte, war mir klar, das die Zeit meiner Ausbildung vorbei ist und das es nun an mir ist, mein Schicksal in die Hand zu nehmen, um einen Platz unter den Edlen dieser Welt zu finden.

So gelangt ich an den Hof des Elfenkönigs und wurde zu einem seiner Heerführer, auf das die Schlachten meine Bestimmung seien.

Slaar

(Dieter Jurmann)



Aenea ist nicht tot, sie ist aufgestiegen!

Wir hatten es fast geschafft. Der Heimstein von Northeim war beinahe in unseren Händen. Doch die schwerste Aufgabe lag noch vor uns. Eine in weißen Gewändern gekleidete Frau verlangte von uns, daß einer von uns für immer bei ihr bleiben müsse, wenn wir den Stein bekommen wollten.

Aenea erklärte sich sofort dazu bereit. Vielleicht wollte sie abwarten, wer von beiden eher stirbt: Sie, die nach den Erlebnissen in der Flugmaschine an Altersschwäche sterben konnte oder die geheimnisvolle Frau.

Nun, wir bekamen den Stein. Und zur Belohnung für ihren Mut durfte Aenea einen Wunsch äußern.

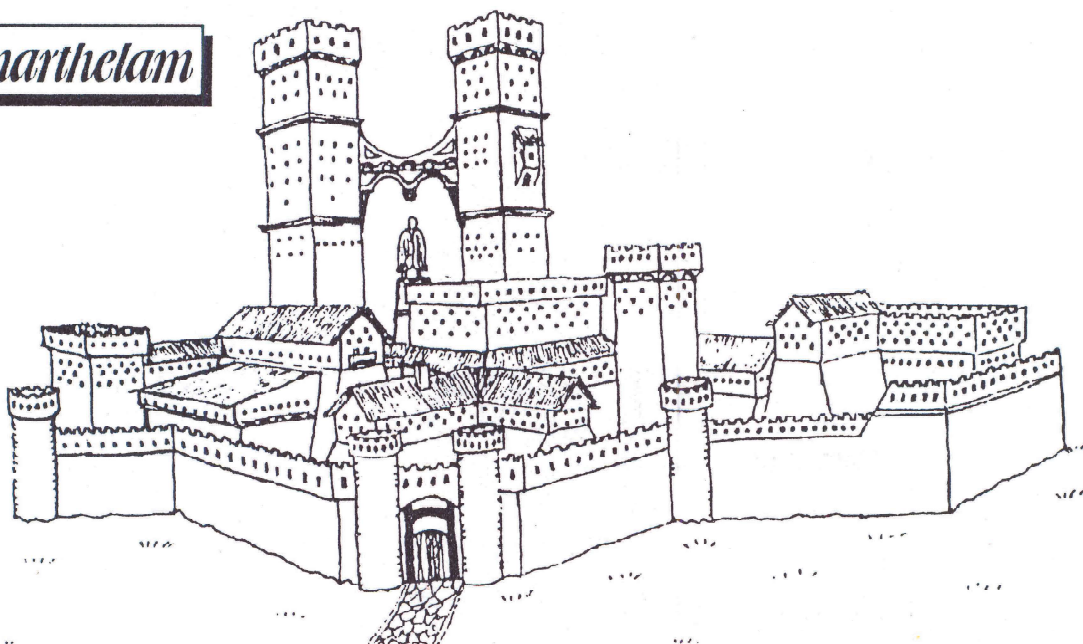
Und ihr Wunsch war einzigartig!

Minuten verstrichen; dann erschien neben ihr eine wunderschöne Frau mit Flügeln, die in allen Regenbogenfarben schillerten. Sie blickte Aenea an und gemeinsam erhoben sie sich in die Lüfte und verschwanden langsam unseren Augen.

Wenn der Wind in eurem Haar spielt oder eine Böe euch fast von den Beinen reißt, ist der erste Kampfflieger Erkenfaras wieder in der Luft.

Dann ist Aenea wieder da!

Armarthelam



Das Lehen Firle-Fanta

(beschrieben von Firlefanzen im sechsten Jahr der dritten Ära)

In das Lehen von Firle-Fanta fallen verschiedene Gebiete, die von ebenso verschiedenen Rassen hauptsächlich bewohnt werden.

Das Kidari-Gebirge im Norden und das umliegende Bergland ist Heimat der Kopolde. Jene, die sich selbst Kidari nennen, leben meist in niedrigen Höhlen oder düsteren Behausungen mit geringer Deckenhöhe, wo sie den größeren Rassen aufgrund ihrer Infravision und ihrer kleinen Gestalt im Vorteil sind.

Firlefanzen, ihr König, hält gewöhnlich in seiner Burg Firle-Fanta Hof, wenn er nicht gerade die 250-Hektar-Mülldeponie nebenan besucht oder in Audvakar Wagenrennen fährt oder mit anderen Edlen Erkenfara gefährliche Abenteuer besteht.

Die Kopolde haben die Ratte domestiziert. Ratten von normaler Größe werden als Haus- und Wachtiere sowie als Spielkamerad der Kinder gern gesehen. Außerdem ist es ihnen gelungen, Ratten von außergewöhnlicher Größe auf der Müllhalde östlich von Firle-Fanta zu züchten. Diese RVAGs finden als Reit- und Zugtiere vielfach Verwendung. Die erste Generation dieser Art diente als Gespann, das den Rennschlitten von Firlefanzen vor

nicht allzulanger Zeit zum Sieg des Wagenrennens von Audvakar zog.

Südwestlich vom Königreich der Kopolde, zwischen den Höhen des Berglandes und dem Anfang der grünen Auen halten sich zumeist Menschen auf. Sie haben die Wüste Djabalar verlassen, da sie ihnen nicht mehr genug Nahrung bot.

Dann aber beginnen die grünen Auen, die erst kurz vor den südlichen Höhenzügen enden. Diese Gegend wird von dem Volk der Hobbits bewohnt. Herausragend und weithin sichtbar ist ihre Stadt Thrubthal. Sie wird von Bürgermeister Harry Plattfußes verwaltet.

Gemmora, der Höhenzug im Süden, ist Heimat der Gnome. Sie sind das handwerklich begabteste Volk der Unabhängigen Königreiche. Aus den Gnomenfabriken kommt so mancher seltsame Gebrauchsgegenstand. Das Volk der Gnome ist spezialisiert darauf, Dämonen in irgendwelche Kästchen zu bringen und sie dort mit Energiestäbchen bei Laune zu halten. Ihre Produkte sind auf ganz Erkenfara verbreitet und es gibt wohl kaum einen Edlen, der nicht zumindest eines sein Eigen nennt.

