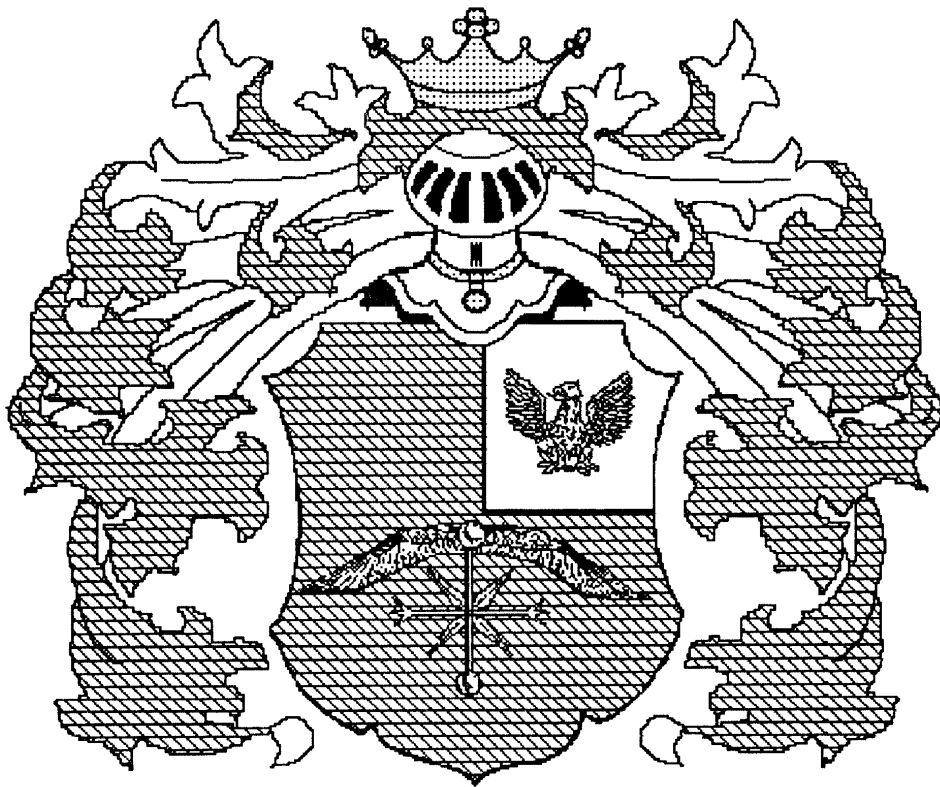


Theostêlos - Reich der Theokraten

Die Kultur



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	iii
1 Das Reich Theostêlos	1
2 Aus Theostêlos	3
2.1 Das Ende des Khans	3
2.2 Land und Leute von Theostêlos	5
2.3 Der Aufbruch	6
2.4 Dolfin, Hofnekromant zu Theosophia	9
2.5 Die Ausbreitung	9
2.6 Die Religion	10
2.7 Magische Burgen	14
2.8 Das Beiboot des Kaisers	14
3 Aus Carmoth	17
3.1 Der König von Carmoth	17
3.2 Das Land Carmoth	18
3.3 Die Religion in Carmoth	19
3.4 Heerwesen, Handwerk und Kultur	19
3.5 Das Königtum Carmoth	20
3.6 Die Urgeschichte des Landes Carmoth	20
4 Aus Maringola	23
4.1 König Hartim	23
5 Aus Askatia	25
5.1 Die Provinz Askatia	25
5.2 Die Stadt Askatia	27
5.3 Die Fürstenfamilie von Askatia	28
5.4 Das Wappen des Fürsten von Askatia	30
5.5 Religion in Askatia	31
5.6 Die Ritter des Kreises	37
5.7 Begebenheiten	40

5.8	Kunst und Epik aus Askatia	46
6	Aus Talima	65
6.1	Der Herzog von Talima	65
7	Aus Likresh	69
7.1	Fürst Brios	69
8	Die Chroniken aus Theostêlos	71
8.1	Das zweite Jahr	71
8.2	Das dritte Jahr	73
8.3	Das vierte Jahr	77
8.4	Die Kriegsjahre	82
8.5	Die Friedensjahre	83
9	Who is who in Theostêlos	85
9.1	Charaktere aus Theostêlos	85
9.2	ehemalige Charaktere aus Theostêlos	91

Vorwort

Seit dem ersten Phönix-Treffen im Jahr 1991 wurde viel Kultur¹ geschrieben. Nachdem die Idee zu einer Veröffentlichung im Internet geboren war, ergab sich daraus die Notwendigkeit, die über die Jahre gesammelten Kulturbeiträge inhaltlich und chronologisch zu ordnen.

Nur einige wenige Beiträge wurden dabei aus konzeptionellen Gründen nicht übernommen. Für alle übernommenen Beiträge wird dagegen die inhaltliche Authentizität garantiert, womit dann auch die jeweiligen Autoren verantwortlich für den Inhalt ihrer Artikel sind.

Viele der beschriebenen Ereignisse beziehen sich auf längst vergangene Jahre, und einige der Namen und der zugehörigen Positionen sind nicht mehr aktuell. Da aber auch diese Ereignisse, Namen oder gar Orte ein unwiderruflicher Teil der Geschichte von Theostêlos sind, wurde diesbezüglich keine Aktualisierung vorgenommen.

Weiterhin sei hiermit all denen gedankt, die mit ihrer Hilfe dazu beigetragen haben, daß diese Kultur in ihrer jetzigen Form zustande kam.

Hofheim, im April 2002

¹Diese Kulturbeschreibung ist das geistige Eigentum der Spielgemeinschaft von Theostêlos. Die kommerzielle Nutzung dieses Eigentums oder eine inhaltliche Änderung ist nur mit Erlaubnis der Spielgemeinschaft Theostêlos gestattet!

Kapitel 1

Das Reich Theostêlos

Die Theokratie von Theostêlos ist ein Zusammenschluß aus vielen unterschiedlichen Königreichen, Fürstentümern, Baronien und Städten. Die jeweiligen Oberhäupter schwören dem Herrscher den Lehenseid. Dies bedeutet, daß der jeweilige Lehensträger seinen Lehensherrn mit Personal unterstützt. Als Gegenleistung verspricht der Lehensherr seinem Lehensträger Schutz und Hilfe. Dieses Lehenssystem der gegenseitigen Unterstützung bildet die erste Säule des Reiches. Viele Adelige des Reiches, wenn auch bei weitem nicht alle, sind in Personalunion das weltliche und auch das religiöse Oberhaupt ihres jeweiligen Lehens. Diese Adeligen sind, zusätzlich zu ihren weltlichen Funktionen, die religiösen Anführer und Hohepriester einer Gottheit oder Religion, welche in diesem Lehen besonders stark verehrt wird. Durch die Religion existiert ein vereinigendes Element. Dieses Prinzip der Personalunion ist die zweite Säule des Reiches.

Für das theostêlosische Selbstverständnis prägend war der Krieg mit dem Reich Rhûn. Dieser von Rhûn durch einen Überfall auf die Reichsgarnison in Audvacar begonnene Krieg sollte viele Jahre Strategie und Kultur beeinflussen. In diesem Krieg kam es zu einigen großen Schlachten, vielen kleinen Scharmützeln und zahllosen Zauberduellen. Es kam zu einer großen Flottenschlacht, in deren Verlauf der gesamte Theostêlosische Hochadel getötet wurde und der gesamte Rhûnische Hochadel vor einem einzelnen unserer Heerführer die Flucht ergriff. Das Kriegsglück wollte sich aber nie vollständig auf die Seite Rhûns wenden, es gewann kaum Landschlachten, so daß es sogar die Hilfe seines südlichen Nachbarn Eoganachta, benötigte. Auch beide Länder zusammen konnten das Kriegsglück nicht wirklich auf ihre Seite bringen und so wurde irgendwann, durch allgemeine Kriegsmüdigkeit bestimmt, Frieden geschlossen zwischen allen Kriegsparteien.

Nach dem Friedensschluß ist Ruhe eingeleitet in Theostêlos und die Menschen haben die Möglichkeit, sich von den Kriegswirren zu erholen. Seit einiger Zeit ist eine zunehmende Säkularisierung zu beobachten, da immer mehr Adelige auf die weltliche und religiöse Personalunion verzichten.

Kapitel 2

Aus Theostêlos

2.1 Das Ende des Khans

Erkenfara war eine fruchtbare und friedliche Einheit gewesen bevor der Phönix das Leben auf Ihr zum großen Teil zerstörte und den Großkontinent in vier Fragmente zerbersten ließ, die schon bald Kontinente genannt werden sollten. Das Gefühl der Zusammengehörigkeit, welches die Bevölkerung von Erkenfara vor der Landung des Phönix miteinander verbunden hatte, verschwand aus den Herzen der Menschen und aller anderen Kreaturen; es wurde ersetzt durch andere, völlig fremdartige Gedanken, wie z.B. Machtstreben, Expansionstrieb und Kriegslust. Sogar auf den vier Kontinenten konnte keine politische Einheit hergestellt werden; auch hier bildeten sich verschiedene Fraktionen aus, mit unterschiedlichen Sprachen, Riten, Kulturen und natürlich Interessen! Von diesen Gruppen gab es unendlich viele auf jedem Kontinent, doch waren nur Acht dieser Völker entschlossen und mutig genug, um ihre Reiche zu vergrößern und die neue Welt zu erkunden. Der Zufall wollte es, daß sich jeweils zwei dieser großen und mächtigen Völker auf einem Teilstück des zerstörten Kontinents Erkenfara's befanden.

Hier also die Geschichte eines dieser Völker, welches heute durch göttlichen Willen zu meinem Volk geworden ist, zum Volk von *Theostêlos*.

In den Jahren der Regeneration und des Wiederaufbaus hatten sich einige hunderttausend Menschen rund um die Hafenstadt Shon-Ai versammelt. Sie besiedelten vor allem waldiges Gebiet und ernährten sich vom Wild des Waldes und von den Früchten des Meeres und der Felder. Der Fischfang aber war der wichtigste Teil der Nahrungslieferungen. Man konnte bald von einem richtigen Staat reden und die Bevölkerung errichtete weitere Dörfer rund um die Stadt Shon-Ai, welche sie zur Hauptstadt machten. Zum Herrscher wurde *Tumadschin Khan* erwählt, ein großer Krieger und ein gerechter und weiser Regent. Ihm und seinem Freund *Fujibatsu Sake-Moto* gehorchten die Reiterhorden des Landes aufs Wort; die kleine Armee und ihre Führung war froh darüber, daß einer aus ihren

Reihen Herrscher geworden war. Doch das Unglück, welches von Anfang an die Wege des Khans begleitet hatte, zeigte sich bald nur all zu deutlich. Es begann, als der Khan sich mit Beraterinnen umgab, welche einen schlechten Einfluß auf ihn ausübten. Diese Beraterinnen waren *Cashindetash*, Meisterinnen vom Stuhl der Händlergilde, und *Sianna Ni Broaghain*, Vorsteherin der größten Magiergilde der Stadt.

Der Tumadschin Khan vertraute den beiden Weibern bald mehr als seinem Freund und Waffengefährten Fujibatsu Sake-Moto. Er vernachlässigte das Militärwesen gänzlich, ließ Handelshäuser errichten, das Volk ausbeuten und gab eine große Handelsflotte in Auftrag ohne auch nur ein einziges Kriegsschiff zu besitzen. Außerdem hing er der Schule der schwarzen Magie an, welches sich in den perversesten Menschenopfern äußerte. Böse Gerüchte besagen, daß diese Rituale in engen Zusammenhang mit einem geheimnisvollen Auswanderer aus dem Lande Eoganachta standen. . .

Die durch und durch rechtschaffende Natur des Fujibatsu Sake-Moto ließ ein längeres Mitansehen dieser Scheußlichkeiten nicht zu. Von der Aufgabe getrieben, den Staat zu retten, das Volk zu erlösen und seinen Freund aus dem Bann der Hexen zu befreien, versammelte er eine Gruppe völlig entschlossener Männer um sich. Zu dieser Gruppe gehörte der Druidenälteste *Kar*, der Meisterdieb *Xentho*, Fürst *Innozent 93.* von Askatia, der Großmeister der weißen Magierschule *Dolfin*, sowie meine eigene Person, *Kahar Takim*. Ich war damals Hohepriester der Glaubensgemeinschaft des Gottes Kalisti und der Führer der Bruderschaft des Kreises.

Unsere Runde schmiedete also einen Plan um die Mißstände abzustellen. Hinter uns standen große Teile des vernachlässigten Militärs, des geplagten Volkes und glücklicherweise die Götter ebenfalls, wie sich herausstellen sollte. Wir schlichen uns durch die Fähigkeiten des Xentho unbemerkt in den herrschaftlichen Palast und öffneten die Tore. 150 Freiwillige aus der Reiterstaffel des Fujibatsu Sake-Moto und 50 asketische Kreisritter unter der Führung ihres Fürsten stürmten den Palast und überwältigten die Leibwache des Khans. Der Großmagier Dolfin forderte die Hexe Sianna Ni Broaghain heraus. Dieses Duell dauerte annähernd eine Stunde und endete erst, als die völlig erschöpfte Zauberin zusammenbrach. Man nahm ihr Sprüchebuch in Gewahrsam und steckte die völlig machtlose Frau in den Wanderzirkus. Dort wird sie in einem Käfig sitzend dem geplagten Volke vorgezeigt. Auf einem ehernen Schild am Käfig befestigt aber steht geschrieben: „*Gebrochen der Wille, gebrochen der Mensch, arme Kreatur*“. Doch auch Cashindetash, die Meisterin vom Stuhle der Händlergilde, wurde gefangen genommen und von uns zur Zwangsarbeit auf einer Kriegsgaleere verurteilt. Die in Auftrag gegebene Handelsflotte wurde natürlich nie gebaut; statt dessen verfügt der neu errichtete Staat über eine der größten Kriegsflotten, was auch immer das zu bedeuten hat.

Der Tumadschin Khan wurde vom Druidenältesten Kar für einige Zeit mitgenommen in den *Wald des Vergessens*, was auch immer dieser Name zu bedeuten

hat... Der zurückgekehrte Khan dankte ab und trat in den Orden des Gottes Kalisti ein. Er hat sich den Göttern Kalisti, Horus, Nuit und Marilith, der Wahrheit des Kreises, sowie meiner geistlichen und weltlichen Autorität unterworfen. Aber nicht nur das, er setzte mich als seinen neuen Herrscher des Landes ein und leistete mir und meinen Nachfolgern den Treueeid auf alle Zeit. Genauso taten es alle Offiziere und Mitaufständische.

Das Volk jubelte mir zu, das Militär ebenso und meine Ordensbrüder konnten sich, wohl selbst die Macht witternd, vor Freude gar nicht mehr recht beruhigen. Allein ich wollte noch nicht so recht; das ganze roch nach Arbeit, Regentenmord, Putschgefahr und undankbaren Untertanen. Ich bot deshalb dem Initiator des Aufstandes an, an meiner Statt Herrscher zu werden, doch Fujibatsu Sake-Moto winkte ab, schwor mir die Treue und begab sich mit seinem Waffengefährten Tumadschin auf Wanderschaft, was auch immer...

Ich hoffe sehr, daß der geneigte Leser die Abfolge der Ereignisse wenigstens in Umrissen nachvollziehen konnte. Auch mir fiel es Anfangs schwer, alles Geschehene zu glauben. Nachdem ich die heute bereits lange zurückliegende Ereignisse geschildert habe, sollte ich vielleicht auf jene eingehen, welche in die Zeit meiner Tätigkeit als Herrscher von Theostêlos fallen. A propos Theostêlos: Zu den ersten Amtshandlungen gehörte es, unserem Land einen prächtigen und symbolischen Namen zu geben. Hierbei wählte ich *Theostêlos* als Reichs- und *Theosophia* als Hauptstadtnamen aus. *Theostêlos* bedeutet „Ziel Gottes“ oder auch „Gottes Ziel“, was darauf hindeuten soll, daß unsere Ziele mit denen des Gottes Kalisti übereinstimmen, aber auch wir ein Ziel Gottes sind, da Kalistis Auge auf unserem Reich ruht und uns vor üblen Machenschaften schützt und warnt.

2.2 Land und Leute von Theostêlos

In der Hauptsache sind die Menschen Bauern und Fischer, doch sind auch alle anderen Berufe bei uns anzufinden. Unsere „Zerlniker“, was soviel wie Arzt in der Gemeinsprache bedeutet, sind Spezialisten im Heilen durch Verinnerlichung und Meditation. Ein besonders verschmähter Beruf ist der des Künstlers, da jene Menschen von den hart arbeitenden Leuten als Faulenzer und Drückeberger bezeichnet werden. Kunst ist nur dort anzutreffen, wo sich reiche und unabhängige Menschen befinden. Jene verbringen ihre Zeit zu gerne damit, seltsame Reime zu machen und noch seltsamere, sogenannte Gemälde zu erschaffen. Auch ich selbst neige hin und wieder dazu der „Kunst“ oder wie es in unserer Sprache heißt, der „Falze“ nachzugehen.

2.3 Der Aufbruch

Nachdem ich, *Kahar Takim*, die Macht übernommen hatte und der Regent vieler tausend Menschen geworden war, mußte ich mein Leben völlig umstellen. Bislang hatte ich innerhalb unseres Ordens dahermeditiert und mich um die Belange meiner wenigen Schäfchen gekümmert. Die *Bruderschaft des Kreises* zählte damals nur wenige Mitglieder. Unser Orden hatte nur zwei Tempel und einen sehr geringen Bekanntheitsgrad. Eines der bekanntesten Mitglieder war *Innozent 92. von Askatia* gewesen, welcher sich niemals Tumadschin Khan unterworfen hatte. Sein Sohn *Innozent 93. von Askatia* ist heute überzeugter Anhänger der Bruderschaft des Kreises, sowie einer meiner treuesten Fürsten. Innozent 93. hatte nicht unentscheidend am Aufstand gegen den Khan Anteil. Seine *Kreisritter* verdienen es auch in diesen Zeilen Erwähnung zu finden.

Während der ersten Jahre meiner Regentschaft sammelte ich möglichst viele Informationen über die mich umgebenden Länder und Völker. Ich versammelte eine Gruppe von Männern um mich, welche mir mit Rat und Tat zur Seite standen. Wir schmiedeten Pläne und verwarfen sie wieder; wir beratschlagten und diskutierten lange Jahre. Während dieser Zeit war Theostêlos ein sehr sehr kleines Land geblieben, nicht größer als 400 km in der Breite und Länge, ca. 350 000 Menschen bewohnten die großen Wälder des Landes. Nachdem die von mir ausgesandten Späher zurückgekehrt waren konnten wir uns endlich ein Bild von unseren Nachbarn und deren militärischer Stärke machen.

Im Norden waren große Waldgebiete gefunden worden, die von Menschen ohne einheitliche Führung bewohnt wurden. Nordöstlich von vom Kontinent befindet sich die Insel *Askatia*, welche von Innozent 93. regiert wurde. 100 Tagesreisen in Richtung Süden befand sich die Festung Morageb, welche Stammsitz eines Königs war, des Königs von *Carmoth*, genannt *Tallita*. Im Westen entdeckten meine Kundschafter die Stadt Mankêes, welche unbürokratisch von einem *Hauptbürger* regiert, oder besser: verwaltet wurde. Noch weiter westlich soll zu diesem Zeitpunkt ein Krieg zwischen einem Tyrannen und dem legitimen Herrscher der Gegend stattgefunden haben. Viele tausend Kilometer in Richtung Süden, hinter den großen Gebirgen muß ein großer Wüstenkrieger viele Reiter um sich versammelt haben, doch dies war so unsicher, daß wir unsere Strategie nicht davon abhängig machen konnten.

Ich entschloß mich dazu, ein großes Reiter- und Kriegerheer aufzustellen, um mein Reichsgebiet zu erweitern. Das Aufstellen dieser Streitmacht und das Bauen einer Kriegsflotte bestimmten die nächsten Jahre in deren Verlauf ich erneut Reiter in alle Richtungen des Windes entsandte. Diesmal schickte ich aber kleinere Gruppen los, welche ich als Botschafter propagierte. Eine jede Gruppe hatte die Aufgabe, die Herrscher des Kontinentes zu einem Reichstag einzuladen, um ihnen dort Vorschläge und Angebote unterbreiten zu können. Ich war gerade im 7. Jahr meiner Regentschaft, als das Heer aufgestellt, die Flotte gebaut und die Einladung an alle überbracht war.

8000 Reiter standen nun unter meiner Fahne, bereit dazu in alle Richtungen des Windes aufzubrechen, um die Macht des Reiches zu vergrößern. Ich mußte nicht lange warten und der Reichstag stand vor der Tür. Der Nachfolger des unter seltsamen Umständen verstorbenen König Tallita, genannt *Kugellocke der Harmlose* kündigte sein Kommen genauso an, wie *König Hartim von Maringola*, Herrscher der westlichen Lande. Auch der treue und tapfere Innozent 93. wollte erscheinen. Viele Abenteurer wurden angelockt und waren sehr willkommen. Der „Hauptbürger“ von Mankèes konnte nicht selbst erscheinen, schickte aber seinen Stellvertreter zu den Gesprächen.

Im Ganzen waren zwei Könige, mehrere souveräne Monarchen mit anderem Titel, ungezählte Stammesfürsten und Dorfschulzen, sowie viele Dutzend Abenteurer, Wissenschaftler, Reiche und Wichtige anwesend. Nachdem alle Regenten zu Wort gekommen waren und die meisten unmißverständlich zum Ausdruck gebracht hatten, daß sie auch weiterhin souverän zu bleiben gedachten, kam ich als letzter an das Rednerpult heran getreten. Hier meine Rede:

„Edle Herren des südwestlichen Teilstücks des zerborstenen Kontinents Erkenfara. Hört meine Worte und die der Götter von denen ich weiß und an die Ihr zu glauben gewöhnt seid. Der Zeitpunkt der Entscheidung ist gekommen, die Zeit ist reif, die Welt hat sich wieder gefangen, der Phönix ist zur Ruhe gekommen und der Mensch hat überall begonnen zu schaffen. Noch gibt es viele Völker und Kulturen, doch bald werden sich acht dieser Völker aufmachen und die anderen zu unterwerfen und Macht anzuhäufen und Kriege zu führen gegen die anderen Völker. Es wird ein Wettrüsten geben, welches die Vorstellungskraft eines jeden Menschen übersteigt. Die Göttin Marilith spricht hierzu, daß niemand diese Dinge aufhalten oder gar abändern kann, nicht einmal die Götter selbst.

Ich weiß, daß meine überlegenen Waffen Euch nicht schrecken, denn Ihr seid stolz; ich weiß, daß meine Götter Euch nichts bedeuten, denn Ihr habt die Euren. Doch ich sage Euch, daß es kein Wählen gibt, kein Zögern geben darf. Mit mir zur Stärke und Pracht oder gegen mich und damit in die Versklavung. Nicht meine 8000 Reiter werden Euch mit Krieg überziehen. Nein, die Horden anderer Herrscher werden Euch zerreißen wie die Schafe. Einer nach dem anderen wird die Waffen strecken müssen und dem Tod ins Auge sehen. Ich frage Euch nicht, ich flehe nicht um Euren Eid, denn weder ich noch diese Rede kann Euch dazu zwingen, nur das Schicksal allein.

Doch höret meinen göttlichen Auftrag! Erobere! Horus ist mit Dir. Verehere mich mit Feuer und Blut, verehere mich mit Schwertern und Speeren, laßt Blut in meinem Namen fließen, stampf die Heiden nieder, sei auf ihnen, oh Krieger. Fürchte nichts, weder Menschen noch

Schicksale noch Götter, noch irgend etwas. Geld fürchte nicht, noch das Gelächter des närrischen Volkes, noch irgendeine Macht im Himmel oder auf der Erde oder unter der Erde. Schlage hart und tief und zur Hölle mit ihnen, *herrsche!* “

Nach diesen Worten endete meine Ausführung und wurde abgelöst von einer unheimlichen, vollkommenen Stille. Sie dauerte und dauerte, bis ein unbedeutender Abenteurer anfang mit seinem Speer gegen seinen Schild zu schlagen, dieses leise Geräusch war in allen Räumen meines Palastes zu vernehmen und in der großen Versammlungshalle brach sich das Echo an allen Wänden. Das Klopfen wurde nun ergänzt vom Klatschen eines Dorfschulzen und dem stampfen eines Zwergenhäuptlings. Nach wenigen Minuten stampfte, klatschte, schlug und tobte der gesamte Saal. Worte hätten niemals mehr ausdrücken können, als die nächsten Minuten, die ich meinen Lebtag nicht vergessen werde. Ich war nun Herrscher eines Reiches, welches sich über 5000 Kilometer in der Länge sowie 2000 Kilometer in der Breite erstreckte. Es war allen Anwesenden im Stillen klar, daß eine neue, glorreiche Epoche angebrochen war. Ein klammes Gefühl machte sich in den Herzen breit, ein Gefühl, welches seit der Landung des Phönix verloren ward, das Gefühl der Zusammengehörigkeit und der territorialen Größe. Ich hatte erreicht, was ich niemals zu träumen gewagt hatte, ich hatte eine Einheit geschaffen welche politischer, wirtschaftlicher, emotionaler, kurz wunderbarer Natur war. Die gesamte nördliche Hälfte des Kontinents ward von nun an Theostêlos genannt.

Nachdem ich also zunächst das Urreich von Theostêlos innerhalb der letzten sieben Jahre mit einem Straßennetz überzogen hatte, weitere Dörfer errichten ließ, das Heer modernisierte und für all die anderen wichtigen Dinge einer gut funktionierenden Infrastruktur gesorgt hatte, mußte ich nun einsehen, daß diese Arbeiten nichts waren im Vergleich zu den nun vor uns liegenden Schwierigkeiten, welche sich durch die Größe des neuen Großreiches ergaben. Zunächst versammelte ich all jene Menschen um mich, die mir während des Reichstages ins Auge gefallen waren. Hierzu gehörten die Könige von Carmoth und Maringola. Diese beiden beiden völlig unterschiedlichen Edlen zeichneten beide aus durch den ihnen eigenen Humor und Witz. König Hartim von Maringola ist ein 23 Jahre alter, tapferer Krieger, der bereits mit seinen jungen Jahren über einen großen Grad von Reife verfügt. Er wollte so früh wie möglich heimkehren ins Land seiner Väter, welches erst vor vier Monaten von der blutigen Herrschaft des „*Mannes aus dem Westen*“ befreit werden konnte. Meine kaiserlichen Kartographen hatten inzwischen die exakten Grenzen des Kontinents auf verschiedenen Karten eingezeichnet. Hartim und Kugellocke der Harmlose forderten jeweils, daß sie ihre bisher souveränen Königreiche auch weiterhin innenpolitisch eigenverantwortlich regieren dürfen. Dies gestand ich ihnen natürlich zu, da ich niemanden für besser geeignet hielt, diese Gebiete zu regieren denn diese beiden. Ich zog mit aller von mir aufzubringender Gerechtigkeit die Grenzen zwischen Lehensgebiet und

dem Kaiserland. Beide Könige waren damit einverstanden, daß ich oberster Befehlshaber der Streitkräfte blieb und im Kriegsfall auch alle Truppen der Lehensherren mir unterstehen sollten. Die gesamten Steuereinnahmen der beiden Königslehen werden mir zur Verfügung gestellt, fließen jedoch Größtenteils zurück in die beiden Königtümer, wo sie zum Bau von Straßen, Brücken, Wällen, Flotten und natürlich zum unterhalten einer Streitmacht verwendet werden.

2.4 Dolfín, Hofnekromant zu Theosophia

Doch auch mein kaiserlicher Ratgeber und Hofmagier Dolfín hat sich für das Reich verdingt gemacht, war es schließlich die Gewalt seiner Sprüche und Zauber, welche die Hexe Sianna Ni Broaghain besiegte. Aus Bescheidenheit lehnte der weise und kluge Mann ein von mir angebotenes großes Lehen ab und begnügte sich mit einem Stück Gebirge in der Mitte des Kaiserreiches. Dies tat er auch, um sich mein absolutes Vertrauen zu bewahren, welches er besitzt und ihn nach eigenen Worten zum glücklichsten Elfen unter der Sonne macht.

2.5 Die Ausbreitung

Alle diese Männer waren es, welche meinen Weg in den letzten zwölf Monaten mit mir gingen. Nachdem wir also über exakte Karten des Kontinents und der benachbarten Länder verfügten, machten wir Pläne zur Ausweitung unseres Machtbereiches.

Wir stellten ein dutzend Heere auf, welche in alle Richtungen des Windes aufbrachen, um überall die Flagge des Reiches Theostêlos zu präsentieren. Gemark für Gemark wurde durchschritten und überall wurde die Macht des Kaiseres anerkannt und sein Name gelobt. Einige Einheiten mußten tausende von Kilometern zurücklegen, um auch in die entlegensten Winkel des Reiches vorzudringen und dort den Menschen vom Kaiser, der heiligen Stadt Theosopia und dem Reich Theostêlos zu erzählen. Der König *Hartim von Maringola* kehrte genauso in seine Heimat zurück wie *Fürst Innozent 93.* und *Kugellocke der Harmlose*. Bald umfaßte das Reich Theostêlos die gesamte nördliche Hälfte des Kontinents „Xalayas“ im Südwesten Erkenfaras. Vereinzelt trafen die kaiserlichen Truppen auch auf Streitkräfte des Herrschers der südlichen Hälfte Xalayas, *Ferret Al Dos*. Von diesem Krieger und seinem Volke hatten wir stets neue Gerüchte gehört, welche immer wilder wurden. Wir hörten von erbitterten Kämpfen auf fernen Inseln und von vielen tausend Steppenreitern, welche im Namen ihres Herrschers über das Land zogen und es unterwarfen. Durch eine glückliche Fügung des Schicksals kam es an keiner Stelle zu kriegerischen Auseinandersetzungen zwi-

schen den Heeren beider Reiche.

Ich selbst befinde mich während ich dies niederschreibe an Bord des Kaiserlichen Flaggsschiffes *Marilith*, ungefähr 2000 Seemeilen von der Heimat entfernt, westlich der Insel Askatia. In meinem Gefolge befindet sich auch der Reichsthan und Herzog zu Talima, *Don Rodriguez el Valdez*. Unsere Reise hat vor vielen Monaten begonnen und ihr Ende ist noch nicht abzusehen.

2.6 Die Religion

Um zu einem vorläufigen Ende zu gelangen muß ich noch zwei Bereiche der theostêlosischen Kultur näher beschreiben. Da ist zunächst die bereits mehrfach erwähnte Bruderschaft des Kreises, welche von mir gegründet wurde, als ich noch der unbedeutende Hohepriester eines recht unbedeutenden Gottes war. Damals hatte die Bruderschaft des Kreises 14 Mitglieder, welche sich zweimal im Jahr trafen um Miteinander über Politik, Wissenschaft, Kultur und Sex zu reden. Natürlich diskutierten wir recht lebhaft über die Quadratur des Kreises und anderer mathematischer Problem. Alle Mitglieder dieser Bruderschaft waren adeliger Herkunft und mußten sich keinerlei Gedanken über ihren Lebensunterhalt machen. In diesen Jahren war die Bruderschaft des Kreises eine Art „Männerverein“, ohne wirkliche Pläne oder gar politische Absichten. Doch nachdem ich zum Kaiser worden war, mußte ich erkennen, daß jedes Volk seinen eigenen Glauben hatte und sich diesen nicht nehmen ließ. Um dennoch die Einheit des Glaubens im gesamten Reich zu bewahren, benötigte ich einen in allen Religionen gemeinsamen Punkt. Ich fand diesen Punkt im Glauben an das Leben, die Unendlichkeit des Universums und des Zusammenspiels der Elemente, Dinge und Gedanken. Dass Symbol des Kreises war für diese Punkte ideal. Die Bruderschaft des Kreises wurde erweitert um alle Hohepriester der verschiedenen Glaubensrichtungen. Heute gehören neben dem Kaiser und Innozent 93. auch Kugellocke der Harmlose, Hartim von Maringola, Don Rodriguez el Valdez, die Hohepriester der verschiedenen Götter der verschiedenen Landesteile und die 12 anderen Gründungsmitglieder der Gemeinschaft an. Neben dem Gott Kalisti sind noch die Götter Nuit, Horus und Marilith durch mich als Hohepriester repräsentiert. Kugellocke der Harmlose ist Hohepriester des Gottes Wibolt, Hartim vertritt die Gebote des Moribulus, Innozent 93. von Askatia ist Hohepriester der Glaubensgemeinschaft der Kreis-anbeter, usw. . . Alle Götter wurden von mir zu Göttern des Reiches Theostêlos gemacht und dürfen überall öffentlich verehrt werden.

Die 12 Gebote der durch Kahar Takim vertretenen Götter

Die 5 Gebote des Kalisti

1. Tue was Du willst; sei all Dein Gesetz

2. Liebe ist das Gesetz, Liebe unter Willen
3. Meine Diener sollen wenige sein, sie werden die vielen regieren
4. Ich bin und da ist kein anderer Gott wo ich bin, weil ich der unendliche Raum bin und die Sterne darin.
5. Das Wort des Gesetzes ist Thelema

Die 3 Gebote der Nuit

1. Gehorchet meinem Propheten! Befolgt die Urteile meines Wissens! Suchet nur mich! Dann werden die Freuden meiner Liebe euch von allem Schmerzen erlösen. So ist es. Ich schwöre es bei der Wölbung meines Leibes.
2. Rufet mich an unter meinen Sternen. Mein Weihrauch ist aus harzigen Hölzern und Harzen, und es ist kein Blut darin.
3. Ihr sollt kostbare Güter sammeln und Vorrat an Frauen und Gewürzen, ihr werdet kostbare Juwelen tragen, ihr werdet die Völker an Glanz und Stolz übertreffen, singt mir das leidenschaftliche Liebeslied! Verbrennt mir Parfümes! Tragt für mich Juwelen! Trinkt mir zu, denn ich liebe euch!

Die 3 Gebote des Horus

1. Erobere! Du Prophet selbst sollst Gefahr und Mühe haben. Horus ist mit Dir. Verehere mich mit Feuer und Blut, verehere mich mit Schwertern und Speeren. Die Frau sei vor mir mit einem Schwert gegürtet, laß Blut in meinem Namen fließen. Stampf die Heiden nieder, sei auf ihnen oh Krieger.
2. Fürchtet überhaupt nichts. Fürchtet weder Menschen noch Schicksale, noch Götter, noch irgendetwas. Geld fürchtet nicht, noch das Gelächter des närrischen Volkes, noch irgendeine andere Macht im Himmel oder auf der Erde oder unter der Erde.
3. Gnade laßt beiseite! Verdammt die Mitleidigen! Tötet und quält, schont nicht! Auf sie!

Das Gebot der Marilith

1. Ja! Rechnet nicht mit Veränderungen. Ihr sollt sein wie ihr seid und nicht anders. Deshalb sollen die Könige Erkenfaras Könige für immer sein, die Sklaven sollen dienen. Es gibt niemanden der erhoben oder gestürzt werden wird, alles ist wie es war. Schlage hart und tief und zur Hölle mit ihnen, herrsche!

Nach diesen Geboten handelte ich und werde ich weiter handeln. Meine Devise lautet: „Ehre und Dankbarkeit dem Treuen und Tapferen, Tod und Verdammnis dem Verräter und Feigling.“

Weiterhin sei verfügt, daß mein folgender Wille und Befehl ab dem ersten Tage des Monats Hel in Kraft tritt und die nötigen Maßnahmen durchgeführt werden sollen.

Ich verfüge, daß mein Stellvertreter Kugellocke der Harmlose, König zu Carmoth und Festungsherr zu Morageb, ab sofort Reichskanzler genannt werden soll, und diesen Titel solange führen darf, als ich es für richtig erachte. Sein Lehensgebiet soll von bisher 58 Gemarken auf 86 erweitert werden. Zu den neuen Gemarkungen zählen die Inseln Groß- und Klein-Likresh, sowie das Gebirgsmassiv westlich seines Stammsitzes.

Ich verfüge, daß Fürst Innozent 93. von Askatia, Herr der nördlichen Provinz und Stadthalter zu Askatia, ab sofort den Titel des Reichsstadthalters tragen soll, und den Titel solange führen soll, wie ich es für richtig erachte. Sein Lehensgebiet soll von bisher 44 Gemarken auf 59 Gemarken erweitert werden. Zu den neuen Gemarken zählt die gesamte nördliche Hälfte der Insel Askatia.

Ich verfüge, daß Don Rodriguez el Valdez, Herzog zu Talima und Herr der Stadt Nuvidad, ab sofort den Titel des Reichsthans tragen soll, und diesen Titel solange führen soll, wie ich es für richtig erachte. Sein Lehensgebiet soll von bisher 12 Gemarken auf 37 Gemarken erweitert werden. Zu den neuen Gebieten zählen die großen Waldgebiete im Nordwesten des Reiches.

Ich verfüge, daß König Hartim von Maringola und Heerführer der kaiserlichen Truppen, ab sofort den Titel tragen soll, 1. militärischer Berater des Kaisers und des Reiches Theostêlos, und diesen Titel solange führen soll, als ich es für richtig erachte. Sein Lehensgebiet soll von bisher 23 auf 37 Gemarken erweitert werden. Zu den neuen Gebieten zählt in der Hauptsache der heilige Wald von *Adonai*.

Ich verfüge, daß der Hochelfen-Magier Dolfin, welcher der Wahrer der 12 Bücher der Magie ist, ab sofort den Titel des Ersten Hofnekromanten und des kaiserlichen Ratgebers tragen soll, und diesen Titel solange führen soll, als ich es für richtig erachte. Auch er soll ein Lehensgebiet erhalten, welches eine Gemarkung umfaßt.

So ergangen im Jahre 2 der dritten Ära, auf dem Flaggschiff der Kaiserlichen Kriegsflotte, Marilith. Gezeichnet im Namen Kalistis und der Götter, Kahar Takim, Kaiser des Reiches Theostêlos

Theostélos



2.7 Aus dem Reich der Legenden: Magische Burgen erscheinen und verschwinden wieder

Eines Nachts ganz in der Nähe eines kleinen Gebirgsdörfchens in Theostêlos; das Dunkel der Nacht wird von Blitzen durchzogen und erhellt; es donnert, der Regen peitscht gegen die kleinen Lehmhäuser; der Sturm pfeift um die Ecken und die Straßen des Dorfes. Die Eheleute kuscheln sich in ihren Betten enger als gewöhnlich aneinander; die Katzen ziehen sich in die entlegensten Winkel zurück, die Hunde heulen verunsichert und die kleinen Menschenkinder liegen regungslos und wie gelähmt vor Angst da. Schon drohen die großen Wasserpfützen, die sich schnell auf dem steinigen Grund gebildet haben, durch die Türschlitze ins Hausinnere zu dringen. Die Schwarzeichen ächzen, knarren und biegen sich im Wind. Die Dunkeltrolle tanzen vor ihren Höhlen, die Natur zeigt ihre Macht, die Elemente sind erwacht, sie nahen heran.

Da, Ruhe kehrt ein, eher eine gespenstige Stille; und zu ihr gesellt sich ein gleißendes Licht und macht die Nacht zum Tage. Der Wald, die Felder und das Dorf, alles ist in einem hellen Lichtkegel getaucht. Die Menschen treten auf die Straße, kratzen sich an den Köpfen, starren verwundert und verängstigt in den so ungewohnt hellen Nachthimmel. Und da ist sie - „*Fominyhl Zenauer*“, die Burg der Elementare schwebt über dem Gipfel des nahen Berges *Kularemis*. Erhaben und Erfurcht gebietend steht sie da. Eine starke, spürbare magische Aura ausstrahlend, die die Herzen der Menschen mit einem Gemisch aus Furcht und Entzücken erfüllt.

Und wie sie gekommen, ist sie wieder gegangen. Doch dort, wo sie einen Monat lang zu sehen war, funkeln des Nachts noch immer kleine magische Sternchen und direkt unter diesem Punkt wächst rasch ein den hier lebenden Menschen unbekannter Baum. Ganz aus Silber scheint er zu sein, wenn des Nachts der Mondschein darauf fällt und wunderschön. Ein *Fathiri* wächst heran, ein heiliger Baum, wie ihn die Menschen Erkenfaras nur noch aus alten Sagen kannten. Und so beweist sich, daß die dritte Ära dieser Welt eine Ära der Wunder werden soll.

2.8 Das Beiboot des Kaisers

Es begab sich zu der Zeit, da Kahar Takim sich anschickte die Insel Ashidba zu befreien, daß auf der langen Fahrt ein Beiboot des Flaggschiffs „*Marilith*“ verloren ging.

Als der Kaiser dies erfuhr, tobte er wild durch seine Kabine und schrie für die Dauer einer ganzen Stunde: „Ihr Götter, warum dieses Boot?“

Niemandem erklärte er sich und nie gab er zu erkennen weshalb sein Ärger so

unermeßlich war; und niemand wagte deswegen zu fragen. Doch noch Wochen später haderte er mit dem Schicksale und mit den Göttern, die ihm einen solchen „Streich“, wie er zu sagen pflegte, gespielt hatten.

Der Kaiser jedenfalls ließ noch Wochen später Ausschau nach dem verloren gegangenen Beiboot halten, natürlich ohne den ersehnten Erfolg zu erzielen. Das Boot blieb verschwunden. . .

Eines Nachts verkündete der Kaiser und Prophet der Götter:

„Seit einem Monat ist das Boot verschwunden und bleibt es nun für lange Zeit, doch will ich heute dem Volk verkünden, auf das es barg in jener Nacht, wird von den Göttern einst der Welt zurück gebracht.“

Nach diesen Worten befahl der Kaiser seiner Flotte Kurs auf Askatia zu nehmen, wo der Reichstag anstand.

Kapitel 3

Aus Carmoth

3.1 Kugellocke der Harmlose, König von Carmoth, Reichskanzler

Nun ist es an mir, meinen langen, glücklichen Weg zur Herrschaft über Carmoth zu erklären. Ich war ein typischer BAUER, so wie ein weibliches Wesen eine BAUSIE ist. In anderen Ländern bedeutet das etwa Bürger oder Bürgerin. Mein Beruf war des BAUARBEITERS und ich arbeitete auf einem ganz normalen (Hanf-) Feld. Wir BAUTEN was das Zeug hielt, und durch einen glücklichen Zufall stieß ich beim BAUEN der Anlage auf einen Krug.



Abbildung 3.1: Bankett in Carmoth

Es war ein sehr alter Krug, aber doch sehr brauchbar... Als „Entdecker des Kruges“ wurde ich berühmt und es war nur eine Frage der Zeit, bis ich eine Einladung in die Festung des Herrschers bekam; und dort wurde ich der erste BAUARBEITER-Mundschenk. Das ist natürlich ein sehr begehrenswerter Posten, hat man doch Zugang zu den riesigen Bierkellern, den Lagerhallen voll mit BAUBAREN Sachen... Zu meinen Pflichten gehörte außer dem Kosten des Bieres für den König auch das

Füllen seines Kruges (oder Fasses?). Nun begab es sich, daß der vielfache Blutsbruder des seeligen Tallita, Schnetzel, wieder einmal auf ein paar Fässchen und Tüten vorbeikam und als beide (wieder einmal) reichlich platt waren, wollten sie ihre Blutsbrüderschaft wieder erneuern. Aber dieses Mal lief etwas schief: Ich war auch schon relativ fertig (wieder einmal), da ich ja vorher alles an- und austesten

mußte. Ich wollte gerade den 4,23 Liter Krug meines Königs füllen, als er meine Hand ergriff und bevor ich überhaupt etwas wahrnahm waren wir Blutsbrüder. Der König und ich, ein BAUarbeiter! Wir haben es auch eigentlich gar nicht gemerkt, aber der Anführer der Leibwache war und ist der einzig nüchterne Mann am Hofe; ein *Kreisritter* aus Askatia, dem nichts entging, was um den König herum vorging. Und da seine Ehrlichkeit über jeden Zweifel erhaben war, wurde ich am nächsten Morgen so geweckt, wie es sich für einen Bruder des Königs gehört: Bier, Tüte, Mädels!

Das tägliche Blutsbrüderschaftstrinken meines Vorgängers stand offenbar unter keinem guten Stern. Denn dieses mal schnitt er etwas zu tief ein und verblutete. Und wie der Zufall es wollte, hatte Tallita keine direkten Angehörigen, woraufhin ich als jüngster Blutsbruder zum rechtmäßigen Herrscher von Carmoth gekrönt wurde.

3.2 Das Land Carmoth

Der typische männliche Bewohner aus Carmoth ist 1,80 Meter groß, breit gebaut und hat eine helle Haut. Üblich ist ein Bart, ein Zopft und ein Bierkrug. Einige Individuen werden auch ohne dieses Accessoires gesehen. Die weibliche Bevölkerung ist zumeist groß, schlank und von großer Schönheit. Alle Carmothianer sind stolz auf ihre Haare, aber es ist Sitte, daß nur Frauen ihre Haare offen tragen.

Die Gesellschaftsstruktur in Carmoth setzt sich aus dem König-Hohepriester, der Priesterschaft (5%), den BAUER und BAUSIE (10%) und den „Freiwilligen Arbeitern“ (85%) zusammen. Die Freiwilligen Arbeiter übernehmen sämtliche Berufe, typisch ländliche wären z.B. Ackerbau, Viehzucht und Jagen. Die Freiwilligen Arbeiter sind auch durchaus geschickt und intelligent genug für Gewerbe wie Alchemie, Medizin, Architektur und Kunst. Die BAUER übernehmen wichtige Pflichten wie z.B. Bierbrauen, Wein keltern. etc. . . Die Kinder werden von beiden Eltern erzogen, oft mit geistlicher Leitung der Priester. Die Ehe hat eine eher untergeordnete Rolle. Es ist allgemeine Meinung, daß Treue und Liebe keiner zusätzlichen Bekräftigung bedürfen.

Der König ist automatisch Hohepriester, d.h. er muß auf keinen Fall irgendetwas konstruktives tun, was ihm ermöglicht, sich auf das Wesentliche zu beschränken. Der *Rat der Drei* ist das Organ, welches beratende Funktion auf den König ausübt. Häufig werden diese Ratschläge auch angenommen und durchgeführt. Dieser Rat setzt sich aus zwei freiwilligen Arbeitern und einem BAUER zusammen; alle Mitglieder des Rates werden regelmäßig per Gesichtsehen auf ihre Tugendhaftigkeit hin kontrolliert. Der König ist oberster Richter und Führer aller stationierten Reichstruppen zu Zeiten des Friedens.

3.3 Die Religion in Carmoth

Der einzige lokale Gott ist *Wibolt* mit den zwei Gesichtern. Das eine ist das gütige, das lächelnde; das andere ist das kalte, ernste Gesicht. Beim täglichen Gebet offenbart sich Wibolt den Gläubigen, indem er ihnen sein Gesicht zeigt. Die Priester sind im Deuten zusätzlicher Erscheinungen sehr präzise und tatsächlich kann jeder geweihte Priester das Gesicht Wibolt's in jedem Geiste lesen, sollte er das Verlangen danach haben. Diese Gabe wird jedoch nur begrenzt und dann kontrolliert eingesetzt, da es ein sehr privates Ritual ist, welches der Betroffene mit seinem Gott teilt.

Wer schlechtes tut, muß das kalte Gesicht des Gottes so lange ertragen, bis er Wiedergutmachung geleistet hat. Das „Gesicht-Sehen“ wird de facto nur bei sehr schweren Fällen in der Justiz verwendet.

Wibolt ist sowohl der Gott der Fruchtbarkeit als auch der Herrschaft. Das Volk ist sehr gläubig, da es praktisch jeden Tag Kontakt zu seinem Gott hat. Versuche andere Religionen in Carmoth zu verbreiten werden mit schweren Mißtrauen beobachtet.

Arbeit ist der einzige Weg, um im Leben nach dem Tode glücklich zu werden (außer man ist hochgeboren oder Priester). Das Volk ist zufrieden, denn da Wibolt ein Befürworter des Lichtes ist und extrem viel Wert auf Ehrlichkeit legt, ist die Verbrechensrate in Carmoth sehr gering. Wer könnte es schon ertragen, Tag für Tag das kalte Gesicht seines Gottes zu erblicken?

Sobald ein Kind geboren wird, ist es dem Gott Wibolt geweiht und steht mit ihm in Verbindung. Das Kopfscheren ist ein Zeichen der Demut und Ehrfurcht, denn kein normaler Carmothaner würde freiwillig seinen Kopf scheren lassen. Und dies wird bei den meisten auch kein zweites Mal geschehen! Außerdem ist das Antlitz Wibolts ein Ansporn für jeden freiwilligen Arbeiter des Lehens.

3.4 Heerwesen, Handwerk und Kultur

Jeder junge „*Freiwillige Arbeiter*“ wird im 16. Lebensjahr zu einem sechsmonatigen Aufenthalt in einem Trainingscamp einberufen und dort je nach Begabung geschult. Es gilt als Prestigegewinn, wenn der Junge nach Ablauf der sechs Monate in eine Einheit eingegliedert wird. Mädchen steht der selbe Weg offen, alternativ dazu können sie in den Sanitätsdienst gehen. Die normale Bewaffnung besteht aus einem fast sieben Ellen langen Speer, großem Schild, Langschwert, Bogen und Dolch.

Die Braukunst steht im Mittelpunkt des Handwerks. Das Carmothaner Bier der „*Dimbing Brauerei*“ ist weltbekannt für seine würzige Frische; ein weiteres Augenmerk liegt auch auf den sagenumwobenen *Kaffeesaufhallen*, die zu den besten ihrer Art weltweit gehören.

Musik ist ein wesentlicher Bestandteil im Gesellschaftsleben von Carmoth. Ein jeder Bewohner beherrscht mindestens ein Instrument. Besonders populär sind solche Gruppen, die Saiten-, Schlag- und Blasinstrumente kombinieren.

Das wichtigste Kunsthandwerk ist die Töpferkunst. Es gilt als besondere Ehre von jemanden einen selbstgetöpften Krug geschenkt zu bekommen. Weitere wichtige Künste sind die *Bildsauerei* und *Holzfummelei*.

Die wichtigsten und weitverbreitesten Sportdisziplinen sind Katzenweitwurf, Wetttrinken, Tauziehen, Damenringen in Schlammflöchern und ähnliches.

Speisen und Getränke: Die üblichen Landesgerichte sind Kartoffeln, Schnitzel (auch genannt Schnetzel, nach dem Blutsbruder des verstorbenen Herrschers Tallita), Rippchen mit Kraut, Steak, Blumenkohl, Rosenkohl und Salat. Die Lieblingsgetränke der Carmothaner sind der Reihenfolge nach: Bier, Wasser, Milch, Tee und Fruchtsaft.

3.5 Das Königtum Carmoth

Man unterscheidet generell die Küstenregion, das sogenannte „*Ausruhland*“ vom Landesinneren, dem „*Strengenland*“. Die Küstenregion, zu der auch die reichen Tiefländer im Norden gehören, ist reich. Hier leben zumeist ältere „Freiwillige Arbeiter“, während die jungen und starken sich dem Gebirge des Strengenlands aussetzen. Auch klimatisch bestehen große Unterschiede zwischen den Landstrichen. Am Meer ist der Sommer recht warm und der Winter mild; in den Bergen ist der Sommer kurz und der Winter streng. Die Wälder sind meist lichte Laubwälder mit nur wenigen wilden, gefährlichen Stellen. Die meist schneebedeckten Berge sind von wilder, rauher Schönheit.

3.6 Die Urgeschichte des Landes Carmoth

In grauer Vorzeit landete an der Küste des heutigen Carmoth ein für die damaligen Bewohner seltsam anmutendes Langschiff. Es unterschied sich gänzlich von allen ihnen Bekannten. Die Krieger, die es mit sich brachte, waren offensichtlich nicht zu Verhandlungen bereit, denn sie plünderten weite Küstenstriche bevor sie wieder verschwanden, wie sie gekommen waren, völlig spurlos. Vier Jahre regenerierte das Land, dann kamen die mächtigen Krieger zurück, aber nicht wie zuvor als Plünderer, sondern diesmal als Invasoren mit Kind und Pfeiffe.

Sie stießen tief ins Land vor, und es schien, daß niemand sie aufhalten könne. Bis zur Schlacht beim Sonnenhügel im Jahre 4 n. Wibolt, als die vereinigten Heere der Zwerge, Halblinge und die Vorfahren der Kreisritter die Invasoren arg bedrängten. Die Verluste waren auf beiden Seiten furchtbar und man einigte sich

im *Frieden zu Servaille*, einem Bergmassiv im Landesinneren, auf ein Gebiet, welches den Invasoren als Königreich gegeben wurde, mit der Vertragsklausel auf 500 Jahre keinen neuen Krieg mehr zu führen.

Die Invasoren kamen aus einer Parallelwelt, die ziemlich arm an Nahrung, Bodenschätzen und Pfeiffenkraut war. Eines nachts erschien dem Anführer des Kriegerstammes das Gesicht seines Gottes Wibolt im Schläfe und forderte ihn auf, all sein Volk zu sammeln und damit in See zu stechen. Wibolt versprach dem Kriegervolk ein reiches Land, welches sich hervorragend zur Neubesiedlung eignen würde. So brachen sie auf und Wibolt schloß sie durch die Unendlichkeit der Astralsee nach Erkenfara.

Nach der Beendigung des Krieges wurde die neue Religion erforscht und erweitert und anschließend mit der Regierung verknüpft. Der König war zusätzlich in Personalunion Hohepriester des Gottes Wibolt. Es war auch die Zeit der Entdeckung und Regeneration, die dezimierten Invasoren bildeten die Oberschicht (BAUER) und die bereits dort lebenden Völker wurden bekehrt und wurden zu FAS.

Die Anfangs krassen Unterschiede glichen sich im Laufe der Jahre immer mehr aus, weil manche Invasoren mit den strengen Gesetzen des Landes in Konflikt gerieten und zum FAS degradiert wurden, wiederum aber Menschen, Zwerge und Halblinge durch Heldentaten und besondere Leistungen zu BAUER und BAUSIE geadelt wurden.

Nationalsport wurde der Katzenweitwurf, was den Hunden mißfiel, den Ratten und Mäusen aber recht willkommen war. Nationalgetränk wurde das Bier, welches zuvor unbekannt gewesen war (die Zwerge waren hervorragende Lehrmeister).

Abschließend zu erwähnen wäre vielleicht noch, daß die Rassenunterschiede zwischen Invasoren und ursprünglich Ansässigen völlig nichtig geworden sind, so daß der 500jährige Frieden auch im 501. Jahr garantiert zu sein scheint, und das Volk friedlich und faul, nicht aber feige und untrainiert ist.

Kapitel 4

Aus Maringola

4.1 König Hartim

König Hartim von Maringola möchte über sein Land keine großen Worte mache. Sein Volk ist es gewöhnt hart zu arbeiten und mußte innerhalb der letzten 23 Jahre unter der Schreckensherrschaft eines geheimnisvollen Mannes leiden, der nur als der „*Mann aus dem Westen*“ bekannt war. Hartim und sein verbündeter, der *schwarze Reiter*, konnten den Tyrannen zum Kampfe stellen und aus dem Land vertreiben.

Der Vertriebene schwor seinen Bezwingern sogar noch Freundschaft und Dankbarkeit, da sie ihn nicht getötet hatten. So gelobte er dem Lande Maringola zu Hilfe zu eilen, wenn es seine Hilfe nötig haben sollte und verschwand. Dies ist eben vier Monate her und dem jungen Hartim noch gut im Gedächtnis.

Er berichtete von seinem Gott *Moribulus*, welcher der einzige Gott seines Landes ist. Dieser Gott des Krieges hat eine recht einfache Botschaft: „Alles Böse und Schlechte kann sich ins Gute wenden, wenn Du, o Krieger, nur darum kämpfst.“

Kapitel 5

Aus Askatia

5.1 Theostêlos im Nord-Osten: Die Provinz Askatia

Der größte Teil der Provinz Askatia besteht aus ausgedehnten Laubwäldern und Hochland. Auf dem kontinentalen Teil der Provinz (auch *Westprovinz* genannt) gibt es nur eine Region, ganz im Nordwesten zwischen Nebelwand und dem Grenzfluß Lug, die aus Tiefland besteht. Hier herrscht Steppe vor, und aus dieser Gegend kommen kleine, zottige aber robuste und temperamentvolle Pferde.

Entlang der Küste der Westprovinz zieht sich ein gewaltiges Hochlandmassiv, das *Nebelwand* genannt wird. Aus mysteriösen Gründen ist dieses Massiv fast das ganze Jahr über in einem schier undurchdringlichen Nebel verhüllt. Ganz im Nordwesten der Nebelwand erhebt sich ein Gebirge weit über die Nebel hinaus. Auf dem Gipfel eines der höchsten Berge befindet sich *Burgheim*, die Ordensburg der Kreisritter.

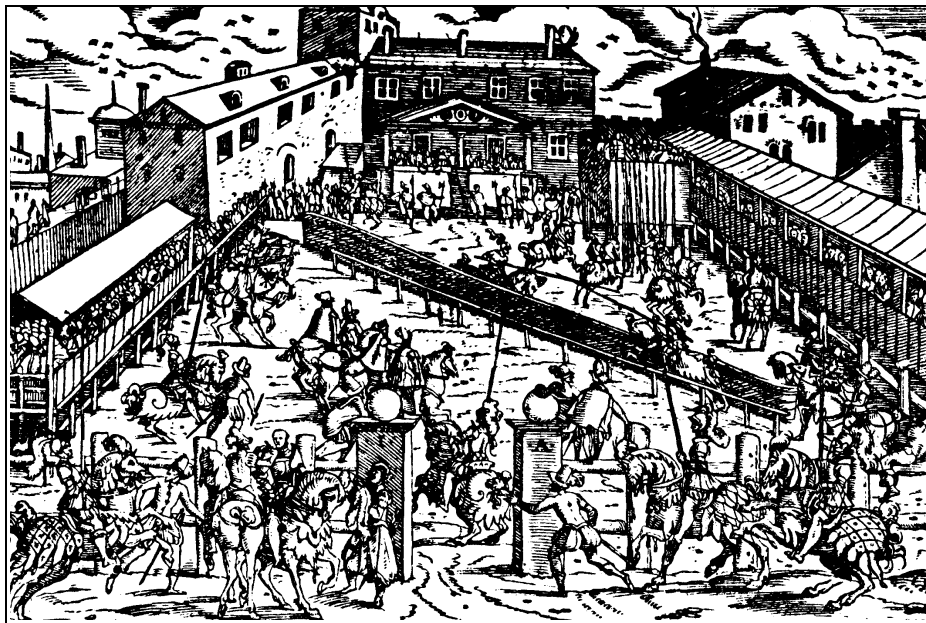
Der Grenzfluß *Lug* bildet die Grenze zwischen der Westprovinz und dem Reichsland. Er mündet in den *Skjöll-Sund*. An seinen Ufern lebt ein Menschengeschlag, dessen tägliche Existenz ganz von Fischerei und Seefahrt abhängt. Sie benutzen dabei Langboote, die gerudert werden. Früher pflegten sie die gesamte Küstenregion zu terrorisieren. Heute sind sie befriedet, und die Friedfertigkeit wurde ihnen mit Schwert und Axt in jahrzehntelangen Feldzügen eingebleut.

Folgt man dem Grenzfluß Lug Richtung Landesinnere und dann über sein Ende hinaus, so trifft man irgendwann auf den Fluß *Ranyg*, dessen mächtiger Seitenarm die Grenze zwischen Reichsgebiet und der Westprovinz mitten im *Wald von Autira* bildet. Dieser Fluß und ein Seitenarm des mächtigen *Wisstrad* im Norden bilden die Begrenzung zur Domäne von *Kreisheim*. In Kreisheim befindet sich das Urheiligtum des Kreises. Hier werden Teile des Urkreises aufbewahrt, hier befindet sich das mächtigste Orakel und die älteste und größte Priesterschule der Provinz Askatia.

Verlängert man den Nebenfluß des Ranyg, so trifft man nach einer Weile auf

den Fluß Wisstradd. Entlang dieser gedachten Linie und dann weiter entlang des Flusses verläuft der Rest der Grenze zwischen Reichsgebiet und der Westprovinz. Der Name Wisstradd kommt aus dem einfachen Volke und heißt schlicht und einfach „Wasserstraße“. Der Wisstradd ist nämlich der Wasserweg, von dem aus große Teile des Hinterlandes des Reiches im Ostteil versorgt wird. Folgt man vom Mündungsbereich des Wisstradd aus der Küste nach Nord-Osten, so kommen wir zur *Drachenspitze*. Der Name kommt von der Form dieser Landspitze, die entfernt an einen Drachenkopf erinnert. Gerüchteweise wird die Drachenspitze auch von einigen ihrer Namensgeber bewohnt. Doch befragt man die Bewohner dieser Region dazu so streiten diese nach einem kurzen Blick zum Himmel alles als Hirngespinnst ab.

Südlich der Drachenspitze befindet sich die *Teer-Insel*, die aufgrund ihrer Vorkommen von Teer und Steinöl wichtig ist. Das Teer ist sehr wichtig für den Schiffsbau und das Steinöl wird verwendet für Katapulte: Lappen und Tücher werden damit getränkt und dann auf den Gegner katapultiert. Ansonsten ist das Steinöl absolut nutzlos: Man kann es wegen des Gestankes nicht in Lampen benutzen, man kann es nicht trinken, und man bekommt es nicht von den Händen, wenn man es einmal angefaßt hat.



Am äußersten Zipfel der Drachenspitze ragt eine Landzunge weit in das große Meer hinein. Auf dieser Landzunge befindet sich die Stadt *Noron*. Direkt südlich der Stadt Noron, nur 300 Km entfernt, befand sich einmal die Festung *Morageb*. Früher einmal Stammsitz von *Kugellocke dem Harmlosen*, erinnern heute nur noch traurige, verlassene Ruinen an das einst bunte und fröhliche Treiben eines Volkes, das sich selber *BAUER* nannte. In einem erbarmungslosen Katapulthagel

durch eine rhûnische Flotte wurde dieses friedliebende Volk mit seiner Heimat vom Erdboden getilgt!

Wenn man von Noron aus in See sticht, und hat man die *Straße von Iskus* überquert, so taucht sehr schnell wieder Land auf. Hierbei handelt es sich um die Küste des Inselreiches, auch *Insel Askatia* genannt. Ein Zwischenpunkt der großen Handelsrouten ist die *Stadt Askatia*, geschützt durch mächtige Festungsanlagen.

Eine Hochlandmassiv teilt die Insel Askatia (also das Inselreich) in zwei Hälften. Dieses Massiv heißt *Kassons Rücken*, oder auch nur das Rückenmassiv. In der Vorstellung der Inselbewohner ist das Rückenmassiv ein Teil des Rückens des Meeresgottes Kasson, der im Meer schwimmt und dessen Rücken aus dem Wasser hervorschaut.

Südlich des Rückenmassivs erstreckt sich ein großer Wald über hunderte von Quadratkilometern. Hier befindet sich das Stammland derer von Innozent. Aus dieser Region rekrutieren sich besonders viele Milizen des Fürstlichen Heeres und vor allem ist dies die Heimat der meisten Kreisritter. Wehrhaftigkeit und erbitterter Widerstand gegen jeden fremden Feldherren und Eindringling ist eine Tradition, und der Krieg gegen sie ist eine Tugend.

Ganz im Süden der Insel geht das Land in eine Kette aus kleineren Inseln über. Dies ist die Region von *Lor-Tan*. Lor-Tan ist eine kleine Region mit Sonderrechten, die sich für den Fürsten von Askatia als Schutzherrn entschieden hat. Auf den Inseln von Lor-Tan leben nur wenige Menschen, hauptsächlich Fischer. Doch unter dem Wasser leben die Nixen und Fischmenschen zusammen mit Delphinen und anderen Meeresbewohnern.

Nördlich des Rückenmassivs breitet sich eine weite Tiefebene aus, die von ihren Bewohnern die *Spill-Marschen* genannt wird. Dieses Volk, das den reichen Boden der Marschen intensiv bearbeitet, ist bekannt für seinen Gemüseanbau. Trotz der großen Menge an Gemüse werden aus den Spill-Marschen große Getreidelieferungen in das gesamte Reich verschifft, ebenso wie reiche Rinderherden. Dort ernähren sie die Bevölkerung der großen Städte des Reiches. Und doch werden die Spill-Marschen immer wieder heimgesucht von großen Sturmfluten, die den Reichtum und die Arbeit von vielen Jahren vernichten. Der Meeresgott Kasson wird besonders intensiv verehrt, und die Ehrfurcht vor dem Wasser ist hier besonders groß. Es sei noch anzumerken, daß die Bewohner der Marschen zum Kampf die gleiche Einstellung haben, wie die Bewohner im Süden der Insel.

5.2 Die Stadt Askatia

Die Stadt Askatia, gelegen im Südwesten des Inselreiches, ist eine junge, aufstrebende Stadt. Am Anfang, das heißt vor der Reichsgründung, befand sich hier nur ein kleines Fischerdorf mit einem befestigten Kreishaushaus in der Mitte. Die

Bevölkerung mußte um das Überleben kämpfen und hatte wenig Zeit für Politik. Als das Reich Theostêlos sich weiter ausdehnte, landeten schließlich die Kreisritter an genau jenem Punkt, wo sich das Dorf befand. Die Soldaten ließen die Bevölkerung in Ruhe und befreiten sie sogar von ihren alten Dorfschulzen und Geldverleihern. Darüber waren die Fischer so erfreut, daß sie willig mit den neuen Herren zusammenarbeiteten. Innerhalb weniger Monate wurde aus dem kleinen Fischerdorf ein Versorgungsposten der Armee. Schließlich wurde ein größeres Hafenbecken ausgehoben, eine Burg erbaut und schließlich eine Mauer um den Vorposten gezogen.

Damit begann die neue Zeitrechnung der Dorfbewohner, die nun die Soldaten als wichtigsten Absatzmarkt für ihren Fisch entdeckten. Die Soldaten wiederum holten ihre Familien nach, die ihrerseits Händler anzogen. Der Kreis war ihnen hold. Die Netze der Fischer waren voll, die Geschäfte der Händler reichlich und die Sorgen der Strategen beträchtlich. Die Erkenntnis setzte sich schnell durch, daß das einstige Dorf der Insel nur unzureichenden Schutz im Falle eines Krieges bieten würde. Deshalb beschloßen die weitsichtigen Strategen von Theostêlos die Burg weiter zu befestigen. Die Freude über diese Erkenntnis war groß und das Geld floß. Ein weiteres Hafenbecken wurde ausgehoben und die neuen Ansiedlungen außerhalb der alten Befestigungen wurden mit einer neuen, größeren Mauer umgeben. Die gesamte Siedlung wurde völlig neu konzipiert. Dabei blieben alle Verwaltungsgebäude und militärisch benutzte Gebäude innerhalb der alten Mauer, während der Handelshafen und die meisten Wohnhäuser innerhalb der neuen Stadtmauer errichtet wurden.

Schließlich waren die Befestigungsbauten abgeschlossen. Doch die Baustellen wurden nicht verlassen, denn nun wurden die Befestigungen ein weiteres Mal erweitert: Ein dritter Kriegshafen kam hinzu mit einem noch tieferen und noch besser geschützten Hafenbecken für noch mehr und noch größere Schiffe und Galeeren. Hinzu kamen Manufakturen und Schmieden zur Herstellung von Kriegsgerät. Garnisonsgebäude wurden gebaut, die Mauern wurden erweitert. Und all dies erwies sich als weise, war Askatia im Krieg gegen Rhûn schwer umkämpft. Doch erwies sich Rhûn als unfähig, die Befestigungen zu erstürmen und die Mauern von Askatia zu betreten!

5.3 Die Fürstenfamilie von Askatia

Die Provinz Askatia befindet sich undenklichen Zeiten im Besitz derer von Innozent. Hiermit sei von der Familiengeschichte der Innozent berichtet:

Der Stammbaum der Innozent läßt sich bis zu den Ogerkriegen zurückverfolgen. Der Urahn der Familie, genannt der Erleuchtete, seines Zeichens Palladin und Kreisritter, tat sich hervor als genialer Taktiker und gewann die Ogerkriege.

Aufgrund dieser und seiner vorherigen Heldentaten wurde er vom damaligen Kaiser geadelt. Zunächst nur höherer Beamter konnte er sich immer weiter heraufarbeiten. Der große Kreis war im hold und so wurde er schließlich zum Fürsten gekrönt. Aus diesen Tagen stammt das Familienedikt, das sagt: „Jeder Innozent soll dem großen Kreis vertrauen und die Götter verehren!“ In den nächsten Generationen verehrte die Familie den großen Kreis und der Fürst wurde jeweils zum obersten Priester der Provinz. Mit Ernennung zum Hohenpriester nahm jeder gleichzeitig einen neuen Glaubensnamen an. Alles ging gut während der nächsten Dekaden. Durch geschickte Intrigen, Heiraten, Diplomatie und ehrenvollen Verdiensten wurde der Familienbesitz erheblich vergrößert bis zum heutigen Umfang der Westprovinz. Doch dann unter Innozent 29., genannt „der Quadratische“, befiel eine Katastrophe nach der anderen das Land. Ein Innozent nach dem Anderen fiel der aufgebrachten Menge oder einer Katastrophe zum Opfer. Diese Jahre werden auch einfach „die große Katastrophe“ genannt. Schließlich schenkte Innozent der 79. dem Familienedikt wieder Beachtung. Er wurde zum überzeugten Anhänger des großen Kreises und verehrer der Götter. Innozent der 82. gründete in Erinnerung an die große Katastrophe das *Orakel von Methéosat*, damit sich solche verheerende Katastrophen nie wieder ereignen könne.

Doch dann begab es sich unter Innozent 92., daß *Tumadschin-Khan* an die Macht kam. Auf Betreiben seiner Berater wurde die Religionsfreiheit in der Provinz eingeschränkt. Innozent 92. protestierte in aller Öffentlichkeit und verstarb einige Monate später auf mysteriöse Weise bei der Jagd.

Innozent 93. ließ sich innerhalb von nur einer Woche zum neuen Hohenpriester der Provinz weihen. Seine erste Handlung war die Gründung der *Ritterschaft des Kreises*. Sie sollte eine Schutzseinheit für die Fürstenfamilie bilden. Zu diesem Zwecke wurden (und werden noch immer) jedes Jahr 200 Jugendliche in Religion und Kampf ausgebildet.

Als es dann zum Aufstand gegen den Khan kam, erkannte Innozent 93. seine Chance und schloß sich den anderen Aufständischen an. Um dem Nachdruck zu verleihen setzte er seine Kreisritter in Bewegung. Die eine Hälfte führte das aufgeregte Volk an, daß die Verwaltung des Khans außer Kraft setzte und die Reichsgarnison dem Erdboden gleichmachte. Die andere Hälfte der Kreisritter wurde zur Unterstützung der Glaubensfreunde in die Hauptstadt Theosophia geschickt, wo sie ihren Beitrag zur Befreiung des Reiches lieferten.

So wurde Tumadschin Khan entmachtet. Der Glaubensbruder des Fürsten, *Kahar Takim*, wurde zum neuen Herrscher gemacht. Die Kreisritter wurden zurückgezogen und in der Provinz wurde ein eigenes Heer rekrutiert. Nominell war die Provinz Bestandteil des Reiches, de facto aber unabhängig. Selbst die Steuereinnahmen blieben im Land.

Dies änderte sich schlagartig im Jahre acht nach dem Aufstand. Kahar Takim, unser geistiges Oberhaupt, rief einen Reichstag ein. Dort berichtete er von der Gefahr die uns allen drohen würde, wenn wir weiterhin gegen die Reichseinigkeit

verstoßen würden. Und tatsächlich berichteten Kundschafter vom Auferstehen neuer Mächte im Norden, Süden und Osten der Welt. In Anbetracht dieser Gefahren hielt der Fürst es für notwendig, das Steuerrecht und den Oberbefehl über alle Truppen nun doch dem Herrscher zu übertragen.

Viel ist passiert, seitdem ich diese Zeilen vor Jahren niederschrieb. Die Chroniken Erkenfaras haben viel über die folgenden traurigen Ereignisse berichtet, doch ist es an mir, die Familienchronik nun fortzusetzen.

Sämtliche Befürchtungen bezüglich fremder Bedrohungen erwiesen als gerechtfertigt, wurde doch das geliebte Askatia in den befürchteten Krieg mit hineingezogen. Nach nur wenigen Jahren kämpfte mein Bruder, der Fürst Innozent 93. an der Seite des gesamten Hochadels von Theostêlos gegen ein Land namens Rhûn. Nachdem mein Bruder bei der ersten (und bis dato einzigen!) Erstürmung einer voll besetzten Festung an vorderster Linie gekämpft hatte, befand er sich in einem jahrelangen Krieg gegen Rhûn immer an vorderster Front.

Das Schicksal nahm seinen Lauf in dem Jahr, als er sich Zusammen mit dem gesamten Hochadel auf der gewaltigen theostêlosischen Flotte einfand. Nach vielerlei taktischen Manövern konnte die rhûnische Flotte mitsamt Hochadel zum Kampf gestellt werden. Einige riesige Flotten wurden dabei versenkt. Doch als die jeweiligen Flaggschiffe aufeinander trafen, mußte sich der Hochadel aus Rhûn dem Charakterkampf stellen. Nachdem die rhûnischen Adeligen jeweils alle zusammen die theostêlosischen Adeligen einzeln erschlugen, flüchteten sie anschließend allesamt vor dem letzten verbliebenen, verwundeten und arg verletzten theostêlosischen Heerführer, dem edlen *Fürst Brios von Santanien*.

Mein Bruder, so wurde mir berichtet, starb durch die Hand des Hochkönigs Albanacs. Das Schwert meines Bruders war magisch und lief schwarz an in der Gegenwart von bösen Mächten. Dieses Schwert, so heißt es, zerbrach mitten im Kampfe weil es zu Kohle wurde ...

Nach dem Tode meines Bruders wurde ich zum neuen Fürsten von Askatia. Genannt *Fürst Innozent 94 von Askatia, Bruder des Kreises und Oberster Kreisritter*. Über meine Taten sollen andere berichten; alles andere wäre Anmaßung.

5.4 Das Wappen des Fürsten von Askatia

Das Wappen des Fürsten von Askatia unterteilt sich in zwei Bereiche. Der erste Bereich im oberen Viertel des Wappens zeigt den roten Phönix auf weißem Hintergrund. Der Phönix ist das Symbol Erkenfaras und zeigt somit, daß der Inhaber des Wappens ein hoher Adeliger eines Reiches der Welt Erkenfara ist.

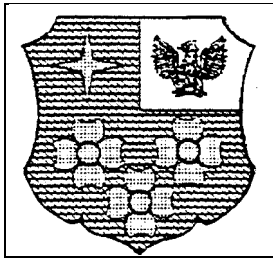


Abbildung 5.1: **Wappen der Innozent**

Der restliche Bereich des Wappens hat eine braune Untergrundfarbe; hierbei handelt es sich um die Landesfarbe von Theostêlos und zeigt somit die Landeszugehörigkeit.

In der unteren Hälfte des Wappens befinden sich drei goldene Blüten. Die Blüten gehören zur Nationalpflanze von Askatia, die genau einmal im Jahr blüht. Zu diesem Zeitpunkt bringt sie genau drei Blüten hervor, die nach genau drei Wochen wieder alle zur gleichen Zeit verblühen. Diese Blüten sind das Symbol für den Gleichklang von Idee, Gedanke und Tat.

5.5 Religion in Askatia

In der Provinz werden alle Götter des Reiches verehrt. Besonders wichtig ist der Gott *Kasson*. Kasson ist der Gott des Meeres. Dabei ist es ganz natürlich, daß er besonders in der Küstenregion verehrt wird, denn er ist auch der Beschützer aller Fischer und Seeleute.

Auf Reliefs wird er dargestellt wie ein geschuppter Mann mit einer Rückenflosse. Er fährt auf einem Boot und läßt sich von Delphinen ziehen. Das heilige Tier des Kasson ist der Delphin. Wird er von Fischern gefangen, so müssen sie ihn ins Wasser zurückbringen. Wer einen Delphin tötet, der ist verflucht und sollte möglichst wenig auf dem Wasser reisen.

Am wichtigsten in der Provinz ist aber der *Mysterienkult des Großen Kreises*. Die Priester nennen sich „*Priester des Kreises*“ und alle Zeremonien werden in den *Kreishäusern* abgehalten.

Bei diesem Mysterium geht es darum, das alle Götter Bestandteil des großen Kreises sind und eine Einheit bilden, bei dem alle gleichberechtigt nebeneinander stehen. Bei einer Zeremonie wird deshalb außer dem Kreis auch allen anderen Göttern gehuldigt. Von Region zu Region verschieden werden einige Götter noch ganz besonders verehrt. Doch im Großen und Ganzen versucht die Bruderschaft des Kreises und ihre Anhänger sich mit allen der Reichsgötter gut zu stellen (es kann ja nicht schaden).

Im Mittelpunkt des Mysterienkultes des Kreises steht jedoch der große Kreis als Symbol für die Idee, Gedanke und Tat. Er steht für in sich selbst geschlossene Komplexität in kompakter Form. Natürlich steht es auch für Licht (runde Sonne) und deshalb auch für Gerechtigkeit.

Das wichtigste Artefakt dieser Religion ist das große Kreisbuch. Dieses besteht aus vielen Tonscheiben. Diese Tonscheiben sind beidseitig mit einer alten Technik bedruckt. Auf einer Scheibe kommt jeweils ein Kapitel unter. Die Strophen sind spiralförmig um das Zentrum herum aufgedruckt.

Um nun einen Einblick in den Kult um den großen Kreis zu bekommen, hier nun ein Ausschnitt aus der Predigt eines Kreispriesters:

... und deshalb laßt euch sagen, meine liebe Gemeinde, ich kümmere mich nicht im geringsten darum, was all diese neumodischen Gelehrten, Alchimisten und Zauberer sagen, aber Erkenfara ist und bleibt rund! So rund wie der große Kreis selber! Sollen sie es doch erstmal beweisen, das Erkenfara eckig ist! Das große Kreisbuch sagt; Erkenfara ist rund wie eine Scheibe. Laßt mich kurz zitieren, liebe Gemeinde:

1. Am Anfang war die Idee, und die Idee wurde zum Gedanken, und der Gedanke wurde zur Tat.
2. Die Tat formte den Kreis, denn die Idee erschuff ihn und der Gedanke hieß ihn gut.
3. Weil der Kreis gut war, wurde er zur Scheibe des Lichts.
4. Dann erschuf die Idee das Vieleck, aber der Gedanke hieß es nicht gut, doch die Tat formte auch dies.
5. Und weil das Vieleck schlecht war, wurde es zur Decke der Dunkelheit.
6. So entstand Leben auf der Scheibe des Lichts, weil es gut war, doch Tod auf der Decke der Dunkelheit, weil es schlecht war.
7. Und das Licht kämpft mit der Dunkelheit, Tag für Tag, jeden Monat und jedes Jahr.
8. Wenn aber die Idee, der Gedanke und die Tat sich wieder einig sind, wird der Gedanke die Idee gutheißen und geformt werden durch die Tat.
9. Die Scheibe des Lichts und die Decke der Dunkelheit werden verschmelzen, es wird entstehen eine neue Scheibe des Lichts, ohne Dunkelheit.
10. An diesem Tage werden alle Ideen, Gedanken und Taten des Lichts, die im Einklang stehen, auferstehen zum Leben.

Das große Kreisbuch sagt also: „So entstand Leben auf der Scheibe des Lichts“ (Vers 6). Dies ist der eindeutige Beweis, daß Erkenfara rund ist. Und wenn wir schon in diesem Kapitel sind, liebe Gemeinde, so laßt mich euch sagen: Habt gute Ideen und Gedanken und tut gute Taten, so wie es euch das Kreisbuch befiehlt, denn nur so werdet ihr

nach dem Tode auferstehen zu einem Leben im ewigen Licht. Und noch wichtiger: Versucht alle, eure Ideen, Gedanken und Taten in Einklang zu bringen, denn nur so, an dem Tag wenn alles Leben des Lichts diese drei Dinge in Einklang bringt, kann sich die große Idee, der große Gedanke und die große Tat wieder vereinen. An diesem Tag werden Licht und Dunkelheit, Gut und Böse, Kreis und Vieleck, Leben und Tod, sich vermischen. Und alle, die in Einklang lebten, werden neu auferstehen und ein ewiges, perfektes Leben führen. Doch damit dies eintritt, müssen alle in Einklang leben. Ihr, liebe Gemeinde, ihr müßt mit gutem Beispiel voran gehen. Erzählt allen Unwissenden die Geschichte vom großen Kreis, damit auch sie in Einklang leben, so daß der große Tag näherkommt! Und auch deshalb sage ich euch ...

Erwähnt in der Predigt wurde nur ein Kapitel. Dieses Beschreibt die Erschaffung und das Ende der Welt. Alles was zwischen diesen beiden Extremen liegt, wird in den folgenden Kapiteln beschrieben. So geht zum Beispiel die Schöpfungsgeschichte Erkenfaras weiter:

1. Auf der Scheibe des Lichts entstanden die Götter und auf der Decke der Dunkelheit die Giganten.
2. Auch diese bekämpften sich und schließlich erhoben sie die Waffen gegeneinander.
3. So formten sie die Welt Erkenfara:
4. Die Scheibe des Lichts und die Decke der Dunkelheit prallten gegeneinander und wurden zu Tag und Nacht.
5. Die Senken und Schluchten entstanden, als die Blitze der Götter und die Waffen der Giganten ihr Ziel verfehlten und der Boden sich darunter verformte.
6. Die Flüsse und Bäche entstanden aus dem Blut verwundeter Giganten, die Meere und Seen aus den Tränen der Götter.
7. Berge und Hügel sind die riesigen Leichen der Toten, die vor Trauer zu Stein erstarrten.
8. Aus den Maden der Giganten wurden alle Kreaturen der Nacht, alle Geschöpfe des Tages wurden aus dem Blut der Götter geboren.
9. Dort, wo sich das Blut beider vermischte, entstanden durch den Willen der Götter die Menschen, in denen Gut und Böse vereint wurde.

10. Doch der Kampf geht weiter!

Nach den Vorstellungen des Mysterienkultes des großen Kreises existieren alle Götter gleichberechtigt nebeneinander als Bestandteil des großen Kreises. Das heißt, das jede Gottheit ein kleiner Teilaspekt des Ganzen ist. Und dieses Ganze ist genau der große Kreis.

Nach Ansicht der Anhänger des Kreises ist somit jeder, der irgendeine Form von Gottheit verehrt zu einem kleinen Teil ein Verehrer des Kreises, auch wenn sich diese Person darüber möglicherweise nicht bewußt ist.

Ebenso ist jede Art von Gottheit nur ein Teilaspekt des kompletten Bildes weshalb jede Gottheit ein gleichberechtigter Unterbereich des Kreises ist.

Vom heiligen Zahlenverhältnis

In Kreisheim gibt es seit altersher die besten Propheten, die besten Philosophen, die besten Theologen, die weisesten und klügsten Männer der Provinz. Obwohl die Geisteswissenschaften einen großen Stellenwert bei den Studien der Priester aus Kreisheim haben, ist auch die Sternendeutung, die Erforschung des Wetters und selbstverständlich die Erforschung der Magie und der Alchemie ein wichtiger Teil des geistigen Lebens.

Kreisheim ist seit jeher ein Hort des Wissens. Hier gibt es unzählige Universitäten, in denen die neuen Priester ausgebildet werden, hier gibt es mehr Tempel als woanders, es gibt ein berühmtes Orakel. Jeden Priester mit Ruf kann man hier treffen.

Besonders hier in Kreisheim sind die Leute sehr religiös. Alle Tempel werden z.B. in Kreisform gebaut mit einem runden Innenhof. Deshalb werden sie auch Kreishäuser genannt. Aufgrund der Dreierlehre des Mysterienkultes des Kreises werden die Innenräume der Kreishäuser in drei gleichgroße Bereiche unterteilt. Pilger, die nach Kreisheim kommen, müssen nun dreimal den Innenhof umrunden, wenn sie ein Kreishaus betreten. Dies gilt aber nicht für die Priester, die vom Eingang immer gleich direkt zum gegenüberliegenden Eingang zu den Innenräumen gehen dürfen.

Es begab sich vor nicht all zu langer Zeit, daß der Abt Altostratus zu Besuch aus Methéosat kam. Altostratus ist ein bekannter Wetterprophet, der speziell die Wetterdeutung erforscht. Aufgrund seiner hohen Fehlerquote bei der Wetterprophezeiung wurde er jedoch von den meisten seiner Kollegen mit Gelächter empfangen. Die meisten seiner Kollegen die er in Kreisheim besuchen wollte, ließen ihn erst einmal lange warten, bevor er bei ihnen vorsprechen durfte. Einem Wirrkopf macht es nämlich nichts aus, lange warten zu müssen, so die Meinung seiner Kollegen. Er verbrachte also lange, einsame Stunden und Tage beim Warten. Und da er meistens nichts Besseres zu tun hatte, beobachtete er

das geschäftige Hin und Her auf den Höfen der Kreishäuser. Pilger umrundeten in Scharen die Innenhöfe der Kreishäuser und Priester eilten mehr oder weniger hektisch von Tür zu Tür.

Aber eines Tages ereignete sich etwas, das die Geschichte verändern sollte. Es begab sich an einem Abend, als sich kaum noch Besucher und Priester im Kreishaus befanden. Außer einem blinden und lahmen Pilger und einem Priester mit Krücken, der sein Bein gebrochen hatte. Beide bewegten sich mit ähnlichen gleichen, schleppenden Schritten. Der Pilger begann also den Innenhof zu umrunden, während der Priester zum Eingang humpelte. Beide konnten natürlich nicht wissen, daß die Tür zum Innenraum längst abgeschlossen war. Aber Altostratus hatte halt einen recht subtilen Sinn für Humor und beobachtete die beiden, anstatt sie darauf hinzuweisen. Beide schleppten sich also langsam vorwärts. Und als der Priester die Tür erreichte, hatte der lahme Alte genau ein Drittel des Umfangs des Innenhofes zurückgelegt. Altostratus nahm dies zunächst nicht richtig auf. Als der Priester aber enttäuscht von der verschlossenen Tür zurückging und wieder den Ausgang erreichte, hatte der Alte wiederum ein Drittel seines Weges zurückgelegt. Doch dieses Verhältnis von 1:3 erschien ihm aufgrund der Zahlenmystik doch interessant genug, um es zu überprüfen.

Während weiterer, tagelanger Wartezeiten beobachtete er immer wieder, das die Pilger etwa dreimal so lange brauchten, den Innenhof einmal zu umwandern, wie die Priester zum durchqueren brauchten.

Sein Ehrgeiz war angespornt. Er reiste zurück nach Methéosat um dort seinen Studien nachzugehen. Und auch dort bestätigte sich immer wieder das Verhältnis 1:3.

Doch Kunde von Altostratus' Experimenten kam an die Ohren der Hohenpriester. Was tat er dort? War 1:3 etwas heiliges oder unheiliges? Hatte all dies vielleicht sogar etwas mit der Quadratur des Kreises zu tun? Um dies zu entscheiden (und damit auch über das Schicksal von Altostratus) wurde er nach Kreisheim berufen. Dort berieten die Hohenpriester der Provinz und Altostratus wurde angehört. Nach langen, bangen Wochen der Beratung, des Disputs und der Meditation wurde entschieden, daß noch zu wenig über 1:3 bekannt sei. Damit wurde Altostratus mit der weiteren Erforschung dieser Zahl beauftragt. Motiviert durch sein noch immer ungewisses Schicksal forschte er weiter. Durch reinen Zufall kam er darauf, daß man statt der Zeit, die ein Pilger und Priester zum Durchqueren eines Innenhofes brauchen, auch die entsprechenden Strecken ins Verhältnis setzen kann. Von nun an maß er den Umfang eines Innenhofes und dessen Durchmesser. Dies machte er bei verschiedenen Kreishäusern. Als er einige Astrologen und Zahlenkundler zu rate zog, fiel ihm auf, das man wiederum ein Verhältnis bilden könne, und dies war wiederum etwa 1:3. Nach monatelangen Forschungen und Studien kam er dann zu der Erkenntnis, daß man mit diesem bekannten Verhältnis ausgehend von dem Durchmesser eines Hofes auch dessen Umfang ermitteln konnte. Man mußte den Durchmesser nur mit Drei multiplizieren.

Erneut berieten die Hohenpriester, ob das Verhältnis 1:3 heilig oder unheilig sei. Einerseits war die Zahl Drei heilig, andererseits konnte man nun mit einer geraden Strecke einen runden Kreis beschreiben. Dies stank förmlich nach der Quadratur des Kreises! Um den Disput zu schlichten einigten sich die Hohenpriester auf ein Gottesurteil: Sie befahlen Altostratus, das Verhältnis 1:3 an dem Verhältnis des Urkreisbuches (welches ja bekanntlicherweise rund ist) zu überprüfen. Wäre das Verhältnis göttlich, so würde Altostratus nichts passieren. Sei es aber unheilig und ein Weg zur Quadratur des Kreises, so würde Altostratus von einem göttlichen Blitz getroffen, oder auf eine andere göttliche Art sterben. Motiviert durch die Beschreibung der Folterkammern für den Fall, daß er sich weigern sollte, das Experiment durchzuführen, und durch die Vorstellung eines wahrhaftig göttlichen Todes machte sich Altostratus also an sein Werk. Tage später verkündete er freudestrahlend, das Verhältnis sei auch hier 1:3. Da Altostratus das Gottesurteil überlebt hatte, bestätigten die Hohenpriester, daß 1:3 heilig sei, da es am Urkreisbuch bewiesen worden war.

Die Nachricht von dem neuen, heiligen Verhältnis verbreitete sich wie ein Lauffeuer in der ganzen Provinz und ganz Theostêlos. Die Theologie und Philosophie erhielt so völlig neue Impulse. Alte Streitfragen konnten nun zur Befriedigung aller gelöst werden, es tauchten aber auch neue auf.

Altostratus bekam eine lebenslange Rente zugesichert, und seine Forschungen auf dem Gebiet der Wettervorhersage haben durch Geldzuwendungen auch neue Impulse bekommen (obwohl die Fehlerquote noch immer sehr hoch ist). Die Hohenpriester konnten nun erneut einen unwiederbringlichen Beweis ihrer Unfehlbarkeit erbringen, hatte Altostratus seine erfolgreichen Forschungen doch ausschließlich ihnen zu verdanken. Zum Schluß bleibt noch anzumerken, daß die Vereinigung der Intellektuellen Askatias kritisiert hat, daß soviel Geld in rein theoretische Forschung gesteckt wird, andererseits aber arbeitslose Künstler, Lehrer, Zauberer und andere sozial benachteiligte Randgruppen unter dem rechnerischen Existenzminimum leben müssen.

Bestattungsritus

Lange Zeit galt es als unschicklich, über dieses Thema zu schreiben. Doch in einem Gespräch mit einem Toten (?) Un-Toten (?) Adeligen aus dem entfernten O'Hor wurde mir klar, daß der Hofschreiber zu Askatia die Bestattungsriten und Jenseitsvorstellungen für die Nachwelt aufschreiben sollte (Was hiermit gerade passiert).

Beginnen wir mit dem *Bestattungsritus*, welcher zwar für alle Gläubigen des Kreises gleich ist, in der Ausführung aber natürlich starke unterschiedliche regionale und standesbedingte Ausprägungen hat.

Sobald ein Gläubiger dahinscheidet, werden seine sterblichen Übrreste zunächst

für einige Tage aufgebahrt. Natürlich hängt das stark ab von den äußeren Umständen wie Witterung, Verwesungsgrad etc. Ein einfacher Bauer wird z.B. auf seinem Hof aufgebahrt, ein Ritter oder Kreispriester in einer Kapelle oder im Kreishaus, während ein hoher Adeliger im Tempel seines Palastes aufgebahrt wird. Freunde und Bekannte haben nun die Möglichkeit zu kondolieren.

Nach wenigen Tagen folgt dann die Bestattung. Wer es sich leisten kann, wird einen verstorbenen Angehörigen einbalsamieren lassen und in einer Gruft bestatten. Ritter und Kreispriester finden dann wiederum Platz in der Gruft des örtlichen Tempels, während reichere Adelige sich manchmal sogar ein Mausoleum leisten können.

Nun folgt die Zeit der Trauer. Sie dauert $3 * 3 = 9$ Tage (Drei ist die heilige Zahl). Am letzten Tag wird für alle Trauernden ein großes Fest abgehalten, denn schließlich geht das Leben weiter, und der Blick muß wieder in die Zukunft gerichtet werden.

5.6 Die Ritter des Kreises

Gegründet wurde der Orden der Ritter des Kreises im Jahre 14 vor dem Aufstand als Gegenpol zur Reichsarmee des damaligen Herrschers Tumadschin Khan. Der Orden spielte eine nicht unerhebliche Rolle während des Aufstandes.

Jedes Jahr werden aus der Provinz Askatia einige hundert Kinder im Alter von etwa 10 Jahren zum Orden der Kreisritter geschickt. Während der nächsten Jahre werden sie geübt in Religionslehre, höfische Sitten und Rechtskunde. Vor allem aber erlernen sie den Umgang mit den Waffen und Rüstungen eines Ritters sowie den Umgang mit dem Schlachtroß, dem Lanzengang und die Kriegstaktiken eines Ritters.

Nach acht Jahren ist etwa die Hälfte der Kandidaten ausgeschieden. Die, die übriggeblieben sind, müssen nun für mehrere Jahre mit einem Mentor auf Wanderschaft gehen und sich dabei bewähren, im Kampf ebenso wie im Charakter. Diejenigen, die auch die Wanderjahre überstanden haben, werden nun zum Kreisritter geschlagen.

Von nun an kann der Kreisritter weiter auf Wanderschaft gehen, sich an den Hof eines anderen Fürsten begeben oder als Offizier in der Reichsarmee dienen. Ein nicht unerheblicher Teil der Kreisritter entscheidet sich jedoch dafür, in der persönlichen Leibgarde des Fürsten von Askatia zu dienen.

Die Ordensburg der Kreisritter befindet sich im Bergland der Westprovinz. Hoch oben auf einem Berg, mit der Küste in Sichtweite. Hier leben die Kreisritter und die Novizen. Hier treffen sich alle vier Jahre alle Kreisritter um Neuigkeiten auszutauschen oder auch um zu beraten.

Burgheim - Heimat der Kreisritter

BURGHEIM; so lautet der Name der Ordensburg aller Kreisritter. Sie befindet sich hoch oben im Gebirge, auf einem der höchsten Gipfel im Nord-Westen der Nebelwand. Ein Wanderer bräuchte zu Fuß etwa zehn Tage von Kreisheim aus, um Burgheim zu erreichen. Denn beschwerlich ist der Weg durch den Wald, mit unbekannten Gefahren und fast undurchdringlichen Pfaden. Beschwerlich sind die Pässe, die nur auf schmalen, kurvenreichen und nie zu enden wollenden Wegen zu überqueren sind. Hat der Wanderer endlich Wald und Berge überwunden, und hat er auch den Gipfel bestiegen, auf dem er die Burg zu finden erhofft, so ist er endlich am Ziel seiner Suche, denn vor ihm erhebt sich Burgheim, die mächtige Burg der Kreisritter.

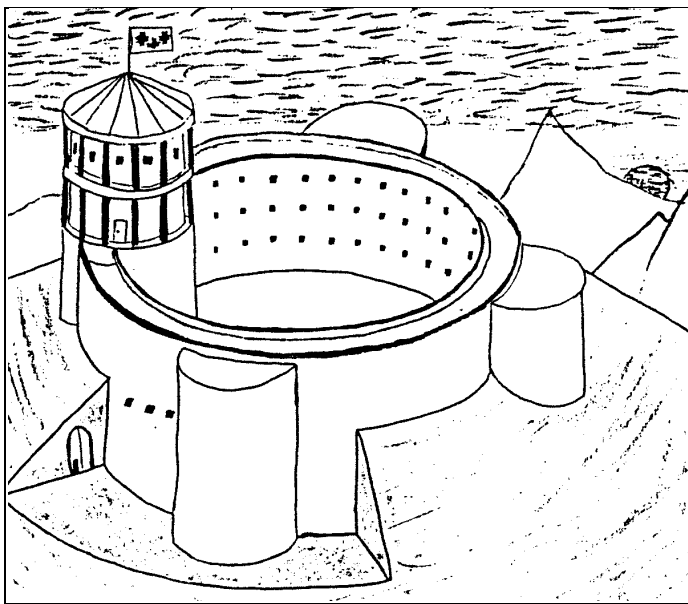


Abbildung 5.2: **Burgheim**

So begibt sich der Wanderer entlang der aus mächtigen Granitquadern gebauten Burgmauer zum Tor, welches vier Mann breit und vier Mann hoch ist. An den Torflügeln, die aus dickem Bronze bestehen und reich verziert sind, bemerkt er einen Türklopfer aus Eisen, den er schließlich benutzt um Einlaß zu begehren.

War der Wanderer gerade eben noch ein Träumer und Visionär, so ist er nun auf dem Boden der Tatsachen geholt. Der Wanderer kommt schließlich nicht aus dem Adel, er ist auch kein Priester, und schon über-

haupt kein Kreisritter. Pech gehabt! Nicht jeder darf die Ordensburg betreten, und nur oben genannte Stände haben überhaupt das Recht, die Hallen von Burgheim zu bestaunen!

Um trotzdem einen kleinen Eindruck vom Innern der Burg zu bekommen, beobachten wir nun einmal den Ritter Ekkibert. Ekkibert, der Kreisritter, steht morgens mit dem Sonnenaufgang auf. Zunächst wird er sich in die Essenshalle begeben, wo er ein einfaches Mahl aus Haferbrei und Apfelmus zu sich nimmt. Frisch gestärkt kleidet er sich für sein tägliches Waffentraining im Innenhof mit Schwert, Lanze und Bogen. Ekkibert ist gut in Form, er muß nur einmal zum Wundheiler. Trotz Übungswaffen aus Holz und normaler Rüstung ist das Training hart und gefährlich. „Gelobt sei, was hart macht“, so die Deviese. Nach

den morgendlichen Übungsstunden wird Ekkibert den Übungsplatz verlassen und rituelle Waschungen vor dem Mittagmahl vornehmen.

Nachdem Ekkibert auch dies erledigt hat, begibt er sich wieder in die Essenshalle. Hat jeder Ritter noch individuell gefrühstückt, so treffen sich nun alle Ritter und alle Bewohner von Burgheim zu diesem gemeinschaftlichem Mahl. Die Sitzordnung spielt eine wichtige Rolle, denn sie ist nach Ansehen und Alter des Ritters geordnet.

Schließlich leitet der Großmeister das Mahl ein, indem er ein Dankesgebet spricht. Während des Essens werden unablässig Verse aus dem Kreisbuch rezitiert.

Nach dem Mahl halten die Ritter eine Mittagspause. Ekkibert trifft sich mit anderen Rittern und diskutiert mit ihnen über neue Waffentechniken, Politik und Religion. Dies wird dann und wann unterbrochen von Lesungen der Rechtsgelehrten, denn alle Kreisritter dürfen, ja müssen sogar richterliche Funktionen ausüben.

Am frühen Abend muß Ekkibert Wache halten. Er ist eingeteilt für die Bewachung des Tores. So sitzt er also zusammen mit einem halben Dutzend anderer Kreisritter in der Eingangshalle. Die ganze Halle ist konstruiert, um unerwünschte Eindringlinge nach allen Erkenntnissen der Kriegsführung auszuschalten. Im Moment herrscht aber Frieden, und deshalb wird die Eingangshalle zu friedlichen Zwecken benutzt. Hier werden die Würdenträger und Gäste willkommen geheißen, hier werden Wagen mit Versorgungsgütern be- und entladen, in den Stallungen werden die Pferde untergebracht. Ekkibert braucht heute keine besonderen Vorkommnisse zu melden, außer einem einzelnen Wanderer, der an dem Haupttor abgewiesen wurde.

Endlich, am späten Abend, ist Ekkiberts Wache vorbei. Er geht wieder in seine Kammer und entscheidet, daß er jetzt meditieren will. Wir wissen nicht, welche Visionen Ekkibert dabei hat, doch am nächsten Morgen packt er alle seine Ausrüstung, sattelt sein Pferd und zieht wieder in die weite Welt, auf der Suche nach dem Schlüssel zu seiner Vision.

Vielen Dank an Ritter Ekkibert, der so plötzlich Burgheim verlassen hat. Wünschen wir ihm alles gute für seine Reisen. Doch nun zurück zu Burgheim: Einiges über Burgheim haben wir schon kennengelernt. Vielleicht sollte man nun etwas über die Geschichte der Burg sagen.

Burgheim wurde erst vor 90 Jahren gebaut, es handelt sich somit um keine sehr alte Burg. Dies hat aber den Vorteil, daß sie gleich den neusten Bedürfnissen entsprechend gebaut wurde und daß die Bausubstanz noch sehr gut ist. Als sie gebaut wurde, rechnete man noch fest mit der strategischen Bedeutung dieses Ortes, doch mit dem Beginn der Expansion der Provinz Askatia verlagerte sich der strategische Schwerpunkt immer weiter nach Osten, so daß Burgheim nicht weiter ausgebaut wurde. Mit Gründung des Ordens der Kreisritter brauchte man einen Stammsitz. Burgheim bot sich geradezu an. Es war zwar sehr abgelegen, doch die daraus resultierende Ruhe war nur ein Vorteil, da die Ritter so ihren Übungen ungestört nachgehen konnten.

Heute beherrscht die Burg die nähere Umgebung. Die Dörfer der Umgebung gehören auch zur Burg. Sie müssen die Ritter mit allem Lebensnotwendigen versorgen. Dafür müssen die Bewohner dieser Dörfer keinen Waffendienst und anderen Abgaben leisten. Sie sind keinem Priester oder anderem Adeligen Rechenschaft schuldig. Nur die Kreisritter sind ihre direkten Schutzherren.

5.7 Begebenheiten

Die Prophezeiung des Fremden

Während der Fürst Innozent 93. bei einem Jagdausflug in einem Dorfe Rast machte, hatte er eine merkwürdige Begegnung die Aufgrund ihrer Ungewöhnlichkeit niedergeschrieben wurde. Der Fürst begegnete im Dorfe einer seltsamen, von Roben verdeckte Gestalt. Diese Gestalt, die Bezeichnung Wesen wäre vielleicht angebrachter, Schritt ungehindert durch alle Wachen und bot dem Fürsten einen Edlen Wein an. Dieser war ein vorzüglicher Tropfen, der sonst nur Adeligen vorbehalten war.

„Geheimnisvoller Fremder!“ rief der Fürst erstaunt aus, „Woher kommst du und wohin gehst du? Wer bist du und was tust du hier?“ Der Fremde sprach rätselhaft: „Ich komme aus dem Land der aufgehenden Sonne. Aus dem Land, daß weder im Norden noch im Süden, weder im Osten, noch im Westen liegt. Ich komme aus dem Land der Mitte und trotzdem von jenseits aller Grenzen. Ich komme aus dem Land, das alle zu kennen meinen. Und doch ist eben dieses Land nur vorhanden in den Träumen oder Albträumen von denen, die mein Land entweder zu lieben oder zu hassen wissen. Ich bin auf der langen Suche nach der Erfüllung meines Landes, nach dem beginn der Zeit. Ich suche nach dem Ende des Nichts und dem Anfang des Seins, gegeben durch die Macht der Götter und meiner selbst. Alleine bin ich noch, doch werden sich mir bald gleichgesinnte anschließen. Deshalb laßt mich den ersten Teil Eurer Frage so beantworten: Ich komme aus dem Nichts und gehe in das Sein. Denn nur so wird sich die Prophezeiung von dem Neunten Königreich erfüllen.

Doch nun zur zweiten Frage: Ich bin der Haß und die Liebe, ich bin Freundschaft und Feindschaft. Die Einen fürchten mich, die Anderen mögen mich. Doch bin ich auch die Ungewissheit. Denn keiner kennt mein wahres Wesen und keiner ist mein Freund, den ich nicht dazu auserwähle. Und auch dieser wird in Ungewissheit leben müssen, solange wie ich existiere. Mein Tun wird die festgefügte Ordnung in seinen Grundfesten erschüttern. Die Welt wird erbeben und eine neue Ordnung wird sich etablieren. Laßt mich zu Eurer zweiten Frage diese Antwort geben: Ich bin die Prophezeiung des Neunten Königreiches. Ich bin schwach, doch auch sehr mächtig. Seid auf der Hut! Ich bin hier um diese Prophezeiung auszusprechen, und ich komme zurück, um sie zu erfüllen. Deshalb: Seid auf der Hut vor dem Neunten

Königreich!“ Mit diesen Worten erhob sich die Gestalt. Mit der Zeit wurde sie schemenhaft und verschwand, als hätte es sie nie gegeben. Nur die Worte blieben.

Ansichten eines Krieges

Wir befinden uns in Askatia, der Stadt. Es herrscht Krieg zwischen Theostêlos und Rhûn. Askatia hat sich zum wichtigsten Sammelpunkt für die Heere des Reiches 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 zu diesen 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. Was halten sie vom Krieg?

Soldat: Hey, Mann, ich dachte immer ich wäre Pazifist. Aber dann stand ich meinem ersten Gegner gegenüber und hatte dieses wunderbaren Schlachtbeil mit den vielen rostigen Kanten in der Hand. Und ich wußte: Hier bin ich richtig! Ich habe bestimmt ein dutzend 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 bin 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 BERUFLICHEN 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 JEMAND AUF MICH!

F: Gehen wir einmal weiter. 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, daß die Bauern der Unterschicht durch die imperialistisch-feudalistische Oberschicht ausgebeutet wird. Ich fordere daher: Bauern und Knechte Erkenfaras, vereinigt euch und kämpft für die Weltrevolution, 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 modernsten Technik, wie z.B. dem schwere 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 sind 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!

Nachruf auf den Fürsten

In Gedenken an den in der Schlacht gegen Rhûn gefallenen Fürsten Innozent 93., hier nun ein Nachruf zu seinem Gedenken, verfaßt ein Jahr nach seinem Tod von seinem Bruder, dem heutigen Fürsten Innozent 94.

Es ist mir ein Bedürfnis, nach dieser langen Zeit wieder mein Wort an Euch zu richten, damit Ihr besser urteilen könnt. Viel geschah das letzte Jahr und viele Stimmen erschollen aus dem Jenseits. Ich weiß nicht, was Ihr gesehen oder gehört habt. Sicherlich haben schon andere berichtet über die Dinge, die geschahen.

Nach langem hin und her zwischen uns und dem Feind entschloßen wir uns zum Angriff und versenkten eine Flotte des Kriegsgegners. Vor der Schlacht suchten wir im Nahkampf die direkte Konfrontation mit den gegnerischen Adeligen. Nachdem viel Blut gefloßen war und sich nur noch ein einziger von unseren tapferen Heerführern am Leben befand, stand dieser im hoffnungslosen Kampf einer vielfachen Übermacht gegenüber. Doch diese bevorzugten den „taktischen Rückzug“ und ließen unseren doch erheblich verdutzten Heerführer alleine stehen. Unsere Flotte besiegte die Gegnerische, ihre Reserve besiegt unsere. Aus! Fertig! Alles verloren!

Oder doch nicht?

Nach der Schlacht wurde eine Untersuchung gehalten, die klären sollte, ob die Ehre eines rhûnischen Ritters durch sein Verhalten während des Charakterkampfes beschmutzt sei, doch das Gericht stellte nach langen Zeugenbefragungen fest, das keine Gesetze der Ritter des Phoenix gebrochen wurden.

Nun, ich habe mich kurz gehalten und versucht, alles Unwesentliche wegzulassen und ohne große, schmückende Worte auszukommen. Denn mein Volk ist in Trauer, und jedes Wort zuviel wäre der blanke Hohn und würde die ohnehin schon verletzten Gefühle nur weiter treffen. Aber Gefühle wurden schon genug verletzt, und was zählen diese in einem immer unerbitterlicher geführten Krieg?

Im Angesicht der Stimmen aus dem Jenseits, welche mich in diesem Moment führen, möchte ich folgendes klarstellen: Ich bin der Anführer eines Volkes, nicht nur auf Grund der Geburt sondern auch aufgrund der Führung. Ich folge denen, denen ich aufgrund meiner eigenen freien Entscheidung folge. Ich bezahle die Schulden meines Bruders. Ich werde bei den Schuldnern meines Bruders eintreiben. Und doch

sind alle Schulden getilgt. Ich schulde keinem Rechenschaft, außer mir selber.

Der Fürst ist tot. Es lebe der Fürst.

Und es begab sich, nicht weit entfernt vor nicht all zu langer Zeit...

... an einem Ort, der schon seit Urzeiten Kreisheim genannt wird. Dort trafen, so wie an jedem dritten Tag der Woche, die drei höchsten Kreispriester zusammen, um über die drei wichtigsten Probleme der Woche zu beraten.

Und diesmal berieten sie über gar merkwürdige Dinge, die sich in den nebelverhangenen Wäldern nördlich von Kreisheim taten. Wie aus dem Nichts ist dort ein merkwürdiges Bauwerk erschienen, ganz plötzlich, von heute auf morgen, so berichteten Reisende aus dem Norden. Und sogar Ecken und Kanten hatte dieses Bauwerk! „So laßt uns die Kristallkugel des Dolfin befragen!“ schlug einer der Priester vor, denn dieses wertvolle Artefakt befand sich seit kurzer Zeit in seinem Besitz. Gesagt, getan wurde flugs die magische Kristallkugel hervorgeholt.

In der Kugel erschien ein nebelverhangener Wald. Im Hintergrund ragte ein mächtiger Turm in die Nebelbank. Der Blick durch die Kugel verschwamm und als nächstes war der Blick in unmittelbarer Nähe des Turmes. Man sah nun die äußere Struktur des dicken Gemäuers aus naturgeschlagenen Steinen. Die Wände sicherlich viele Schritte dick, durchbrochen von vereinzelt Fenstern, auf die sich nun der Blick wandte. In einem der Fenster wurde ein unruhiges Flackern gesehen, worauf sich dann der Blick der Kugel wandte.

Ein Blick durch dieses Fenster zeigte einen durch ein Feuer und vielen Kerzen und Laternen erleuchteten Raum. Ein Regal mit Büchern befand sich im Hintergrund, im Vordergrund ein Tisch mit gar seltsamen und unbeschreiblichen Geräten aus Glas, von der Form wie dickbäuchige Flaschen, verbunden durch verdrehte, gläserne Röhren. Unter manchen brannte ein Feuer und einige der Flaschen standen in Bottichen im Wasser. Merkwürdige Flüssigkeiten bewegten sich zwischen den Flaschen, mal rot, braun, und dann wieder klar. In einigen Flaschen blubberte und kochte es. Die Kristallkugel konnte keine Gerüche übertragen, doch hätte sie es gekonnt, so wären die drei Kreispriester von dem Schwefelgeruch sicherlich erschrocken. An dem Tisch konnte ein Frau ausgemacht



Abbildung 5.3: Alchimist

werden, welche immerzu neue Zutaten in die bauchigen Flaschen gab und dafür die Inhalte anderer Flaschen in kleine Phiolen abfüllte und sorgfältig beschriftete. „Schmerzmittel“, „Heilsalbe“, „Augenklar“, „Aphrodisaikum“ und noch viel mehr konnten die kundigen Priester entziffern. Gar merkwürdig erschien den Priestern dieses Treiben. Als sie es schon gar nicht mehr erwarteten, drehte sich die Frau am Tisch plötzlich um. Und obwohl die Kristallkugel keinen Laut zu übertragen im Stande ist, meinten die drei Priester doch ihre Stimme zu hören, welche da sprach: „Ich bin Siindri, Zauberin meines Zeichens und Alchemistin von Theostêlos! Wer seid Ihr, daß Ihr es wagt, mich zu beobachten?“ Das spöttische Grinsen der Alchemistin wurde ernst, sie nahm eine Phiole mit der Aufschrift „Rotnebel“ und schmiß es auf die Beobachter zu. „Dies ist nur eine Warnung!“ hörten die drei Priester aus weiter Ferne. Der „Rotnebel“ schien auf der Innenseite der Kristallkugel zu zerplatzen und ein roter Nebel wallte innerhalb der nun erloschenen Kugel.

Wochen später, die Kristallkugel hatte noch immer einen roten Schleier, berichteten Reisende von einer Gegend im Norden von Kreisheim, wo schon seit Wochen ein roter Nebel die Wälder bedeckt...

5.8 Kunst und Epik aus Askatia

Die Oberschicht der Provinz Askatia beschäftigt sich auch mit Poesie und Epik. Hier eine kleine Auswahl aus verschiedenen Stücken.

Heldenepos



Das erste Stück ist ein Heldenepos, den der Familienbegründer der Fürstenfamilie von Askatia verfaßt hat und der seine Heldentaten beschreibt. Im ersten Teil des Epos wird die religiöse Erleuchtung beschrieben. Der zweite Teil beschreibt die Taten des Verfassers bei einem großen Rittertunier. Im dritten und im vierten Teil werden zwei historische Ereignisse erwähnt: Die Piratenkriege und die Ogerkriege, welche vor langer Zeit das Land verwüsteten.

I. Die Erleuchtung

Ein Palladin lag in der Nacht,
Und ist so plötzlich aufgewacht.

Er stand auf und horcht' in sich:
Hör zu, ich erleuchte dich,

sprach ein göttlich' Stimm,
Spring in den Fluß und schwimm,

bis du kommst zu einer Biegung;
dann komm heraus voller Schwung.

Geh zu einem Mondbeschienen Hügel
Mit einer Eule völlig ohne Flügel.

Dort findest du dich selbst,

Ohne daß du geistig' fällst!

Gesagt getan,
Jedoch ohne Wahn!

Er suchte und suchte,
Solang' bis er fluchte,

Dann legte er sich auf dem Hügel nieder,
dachte über alles nach, immer wieder.

Plötzlich kam ein geist'ges Licht;
Er sprach: Danke Gott, ich bedanke mich!

So zog er am nächst' Morgen von dann'
Und ward von nun ein kluger Mann.

II. Das Turnier

Es ritt der Palladin in ein Dorf,
umgeben von einem Sumpfe voller Torf

dort im Dorfe kam ein Mann,
Schnell geschritten an ihn heran.

Er lud ihn ein zu einem großem Turniere,
gab dafür auch Gold, deren vierhundertviere.

Er folgte ihm also in das Schloß,
um zu warten auf den Boss.

er wartet' lang, das stehen wurde schwer,
doch als der Fürst endlich kam, sprach er:

Ich bin ein erleuchteter Glaubenskrieger!
ich sag: mit dem falschen Glauben nieder.

Sollte es hier einen Priester geben,
Er sollte zu seinem Gotte schweben!

Ich komme aus dem göttlich' Imperium,
habe schon gehauen viele Gegner um!

am Nachmittag kam der große Augenblick;
ein Helm machte beim schließen klick.

Der Palladin ritt sein treues Ross,
es trug ihn wie ein unbekannt' Geschoß.

Er nahm seinen langen Speer,
wurde schneller, immer mehr.

dann kam plötzlich der Zusammenstoß,
im Staube fragte man: was passiert da bloß?

Der Palladin ward' getroffen,
doch seine gute Haltung ließ hoffen,
sein Ross strauchelte und kam aus dem Takt,
so konnt' er nicht treffen, das war ein Akt!
In der zweiten Runde nahm er wieder Anlauf,
Er war immer noch mutig, aber nicht wohlauf.
wieder bracht' er seinen Speer in Position,
wie davor begann wieder die Angriffsaktion.
Doch diesmal zieht' er auf besser,
wurde schmerzhaft wie ein Messer.
Als der Palladin seinen Gegner traf,
ward dieser fast wehrlos wie ein Schaf.
Dann macht er ein letzten glücklich Hieb,
Und der Gegner ward durchlöchert wie ein Sieb.
Nach des großen Tunieres Spaß,
Ein jeder beim Orgien feiern saß.

III. Piratenkriege

Wir segelten zu einer Insel Strand,
legten dort an und gingen an Land.
dort saßen an die 60 Piraten
bei einem Essen von 95 Braten.
Er sprach mit sich selbst, um sich zu fragen,
werde ich es schaffen, werde ich sie schlagen?
Doch er nahm sein tödlich Schwert,
geschmiedet an einem göttlich' Herd,
Sprang auf und lief zu ihnen
geleitet von göttlich' Schienen.
die großen Götter waren ihm hold,
sie gaben ihm Stärke reich wie Gold.
er schlug den nächsten Übeltäter
dann tötete er einen alten Verräter,
sein Schwert hieb krachend ein Schild entzwei,
für den Gegner sah es schlecht aus, ohwei!
Mit seiner Lanze nahm er einen Anlauf,
die Lanze stieß auf einen Bauch drauf,
er zog ruhig seinen göttlichen Bogen,
um zu schießen in die menschlichen Wogen,

Die Schwerter klirrten,
die vielen Pfeile sirrten,
einer nach dem anderen kam in die Unterwelt,
doch der Palladin war nun ein Held!

IV. Ogerkriege

Nach einem glorieichem Tuniere zogen wir,
gleich einem Schwane in der Not,
gerufen vom großen Kaiser schier
in Schlacht und vermeintlich' Tot.

wir zogen in die Oger Schlacht
in Kasson's Rücken zum Kampf' bereit,
wir hielten viele Tage eine lange Wacht,
tapfre Krieger waren von Angst befreit.

ich hielt vier Kompanien im seitlich' Hügeland,
und weitre sechs im langsamen Trichter,
ein Freund mir gegenüber auch im Bergessand,
in der Luft der geflügelte Todesrichter.

Und auf der weiten Steppe war der dritte,
er führte etwa 30 Kompanien im Keil,
die Oger entfernt mehr als 1000 Schritte,
doch Sie kamen schnell näher, Meil' um Meil'.

Aber der Kreis war mit uns lange,
ich zog die meinen Stund' um Stund' näher
in einer langen ordentlichen Schlange,
uns voraus im Wald unsre besten Späher.

der Keil löbte sich schnell auf,
eine Hälfte schloss auf zu den meinen,
unter Ihnen war auch „Hau drauf“.
Wir brachten die Oger schön zum weinen.

Die Pferdetruppen bildeten eine lange Front,
zwischen westlich' Hügel und östlich' Berg.
Die Fußtruppen kamen und kämpften gekonnt,
das war des Nordes' und Crassus' Werk.

Unterdessen mußten auch die Oger im Osten kämpfen,
mit Pferdetruppen in einer Welle
die Kaiserlichen verloren auf Kaisers Kosten.
Nachschub war jedoch unterwegs zur Stelle.

Sie kam von Mauer und langsamen Trichter,
verhalfen den Kaiserlichen zum Siege

und zu Ruhm so stark wie 1000 Lichter,
eine neue Glorie in der menschheits Riege!

Das Land

Es folgt nun ein Gedicht welches einst der Edle *Santro de la Gastar*, *erster Freier von Erkenfara* verfaßte. Im Gedenken an eine längst verflossene Freundschaft möchte ich nun „sein“ Gedicht zitieren.

Das Land

das Licht erhellt den Tage
es scheint so schön wie nie
in der verscheidnen Lage
sieh, mein Freund, oh sieh!

dort hinter diesem Berge
Dort ist des Feindesheer,
es sind gar viele Zwerge
und werden derer mehr!

heut Abend sind Sie da,
zu töten alles Fremde.
Der Sieg ist ihrer, ja
er fällt in ihre Hände!

doch es kommt des freundes Heer,
es ist zum Sieg imstande,
sieh da, die Zwerge sind nicht mehr,
gerettet sind die Lande!

Schauspielerei

Zur Epik gehört auch das gespielte Drama. Theater wird nur von Wandersleuten auf der Straße gespielt. Selten werden sie von Adligen an ihre Gehöfte geholt. Hier soll ein Stück vorgestellt werden, das durchaus umstritten ist. Es heißt „Tag der Dämmerung“. Die Hohenpriester würden dieses Stück liebend gerne auf die Liste der verbotenen Bücher setzen, bis jetzt ist vom Fürsten allerdings kein Urteil über das Stück verlautet worden. Böse Stimmen haben schon behauptet, es käme vom Fürsten selber, aber dies wurde bisher weder bestätigt noch dementiert. Das Stück ist umstritten, da es zwar obrigkeitskritische Elemente hat, andererseits aber auch sehr religiös orientiert ist.

„Tag der Dämmerung“ ist mehr ein Stück mit philosophischen Aussagen als mit einer konkreten, durchgehenden Handlung. Der Einfachheit halber möge der geneigte Leser sich das Stück selber durchlesen und eine eigene Meinung darüber bilden.

Tag der Dämmerung

(Verfasser unbekannt)

I. Akt

Personen: 3 Wachen, 1 Mönch, 1 Kreisritter, 1 Händler.

Es ist kurz nach der Dämmerung. Die Bewohner der Stadt der Handlung sind zur Ruhe gekommen, das Stadttor ist schon geschlossen. Drei Stadtgardisten halten dort Wache. Nebel zieht auf, es ist kalt.

- 1. Wache:** Ich muß schon sagen, gar unheimlich wird es nun. Seht ihr diesen Nebel? Ich spüre es, verschlucken will er uns!
- 2. Wache (verängstigt):** Schweig! Du redest zuviel! Es gehen schon genügend Gerüchte um.
- 3. Wache:** Doch recht hat er. Dieser Nebel wird immer dichter, und Gerüchte sind es nicht, die umgehen. Wahrhaftig, die Handelsleute haben es mir erzählt, Kreaturen aus dem Walde kriechen hervor und Gewürm aus den Sümpfen ziehen Reisende in die Tiefe! Hast du nicht die Berichte aus den Bergen, weit, weit entfernt gehört? Erdbeben erschüttern das Land, und Fluten verschlingen die Küsten.
- 2. Wache (verängstigt):** Schweig, du machst mir Angst!

1. **Wache:** Doch es stimmt, und gerade gestern wurde mir erzählt, der Erddrache hätte sich aus seinem tausendjährigen Schlaf erhoben, und die Giganten in ihren unterirdischen Gefängissen befreiten sich in ihrer Wut. Es ist so wie im Kreisbuch beschrieben!
2. **Wache (verängstigt):** Schweigt! Das Kreisbuch sollen andere auslegen, die es besser kennen als ihr.

Aus der Ferne hört man ein Donnern. Nach einer Weile hört man ein langsames Pochen am Tor.

1. **Wache:** Da war etwas am Tor!
3. **Wache:** Nach dem Donnern, da habe auch ich etwas am Tor gehört!
2. **Wache:** Da war nichts. Dies ist kein gutes Omen.

Der Nebel wird immer stärker, man sieht kaum die Hand vor den Augen.

3. **Wache:** Und wenn da doch etwas war, eine Kreatur aus dem Wald? Wir sollten uns kampfbereit machen!
1. **Wache:** Und wenn es ein Gewürm aus dem Sumpf war? Gegen sie hilft keine Waffe dieser Welt. Sie sind bereits Tot, man kann sie nicht mehr töten!
2. **Wache:** Wir sollten Verstärkung holen!

Es pocht erneut, diesmal energischer.

3. **Wache:** Da war es wieder!
1. **Wache:** Schweigt und laßt uns hören!
2. **Wache:** Ich hole Verstärkung!

Es pocht zum dritten mal, undeutliche Worte dringen durch das Tor.

3. **Wache:** Es ist ein böser Hexer aus dem Walde!
1. **Wache:** Es ist ein Schatten aus dem Sumpf!
2. **Wache (zieht Schwert und geht zum Guckloch):** Ich sehe eine undeutliche Gestalt! Sie sieht aus wie ein Mensch. *(Zur Gestalt)* Wer ist da?

Mönch: Ich!

2. **Wache:** Wer, ich?

1. und 3. **Wache (panisch):** ER! Er ist es!

2. Wache: Wer, ich? Freund oder Feind? Sprich geschwind!

Mönch (Stimme kommt näher): Ich bin, der ich bin. Kein Name der Welt würde ausreichen, mich zu benennen, und die Zeit des Universums würde nicht ausreichen, mich zu beschreiben. Ich bin, der ich bin. Ich bin einsam, müde und durstig. Ich bitte euch, laßt mich eintreten, es soll euer harm nicht sein.

2. Wache (irritiert): Aha! Aber was ist, wenn ihr nicht der seid, den ihr vorzugeben scheint? Nicht alle Dinge sind so, wie sie zu sein scheinen. Und vor allem heute müssen wir vorsichtig sein in dem, was wir tun!

Mönch: Ihr habt recht in euren Worten, ich würde an eurer Stelle nicht anders denken. Leider kann ich euch keinen unwiderlegbaren Beweis für die Wahrheit geben. Ihr müßt einzig meinen Worten vertrauen, in der Hoffnung. Aber vielleicht lasset ihr mich fortfahren, in der Absicht euch zu Überzeugen.

2. Wache: Nur zu.

Mönch: Ich sagte es bereits; ich bin der, der ich bin, der ich immer war und immer sein werde. Ich bin alleine. Ihr seid zu dritt. Damit seid ihr in der stärkeren Position, denn ihr bildet die Einheit, die alles schlägt, die in Harmonie die Vollendung bildet. Betrachte ich aber das Bild, das sich mir ergibt aus euren Reden, so erfahre ich, daß bei weitem nicht alles so harmonisch ist, wie es sein sollte.

2. Wache (ironisch): Ihr beliebt zu scherzen!

Mönch: In der Tat bildet ihr keine Einheit, sondern einen Kontrast, von dem jede Seite im Widerspruch zur anderen steht, und doch könntet ihr eine Einheit bilden, dachte man sich selber auf eine außenstehende Position, euch umgeben sehend durch ein Band, welches ihr zu schaffen bereit sein müßtet.

2. Wache: Ihr habt nicht meine Frage beantwortet!

Mönch: Doch, ich habe! Ihr seid nur zu ungeduldig, um die Antwort zu erfassen. Betrachtet ihr euch selber als Eckpunkt dieser Einheit, so seht mich als den gleichen Eckpunkt der gleichen Einheit, denn ein solcher bin ich. Ich bin auf der Suche nach der perfekten Harmonie, doch meine Freunde sind nicht bei mir, bin ich in der einen Ecke, so fehlt mir die Andere. Habe ich einen Freund gefunden, so verliere ich ihn sobald ich den letzten sehe! Doch keiner von ihnen ist hier, ich spüre es. Der Gedanke ist nicht voll genug, und so muß ich weiterziehen. Der Gedanke bleibt im Geiste, und deshalb ziehe ich weiter! Oh Einsamkeit und Verlassenheit, oh Trauer und Sehnsucht! Wo führt ihr mich hin? Hat das Leiden niemals ein Ende? Sind wir alle

dazu verdammt, ewig weiter zu suchen, nach den beiden Freunden die man manchmal nur ein einziges mal im Leben trifft? Lebt wohl, ich ziehe weiter in die Welt.

2. Wache: Geht nicht, ich weiß er ihr seid. Nun verstehe auch ich mich selber besser. Führwar, ihr habt die Wahrheit gesagt!

Mönch: Was nützt mir das? Ich bleibe doch alleine, ich und meine Gedanken. Was könnte ich erreichen mit meinen zwei Freunden; die Welt könnten wir aus den Angeln heben.

2. Wache: Erlaubt uns eine Frage, ehrwürdiger: Steht uns das Ende der Welt bevor, so wie im Kreisbuch beschrieben?

Mönch: Das Ende der Welt? Ist die Welt nicht schon längst zum Stillstand gekommen? Das kommt erst, wenn ich meine zwei Freunde gefunden habe.

2. Wache: Dann erklärt uns, was haben all die Erdbeben und Katastrophen zu bedeuten, die uns heimsuchen? Sind sie vom dunklen Tetraeder gesandt?

Mönch: Der dunkle Tetraeder braucht nichts zu senden. Denn er weilt direkt unter uns. Die Dunkelheit nimmt verschiedene Formen an. Sie springt dich an wie der Löwe, sie verführt dich wie ein schönes Mädchen, sie ist lautlos wie ein Meuchelmörder. Die wahre Dunkelheit ist in uns, deshalb müssen wir uns selber erhellen. Doch ihr seht des anderen Dämmerung, und nicht eure eigene Dunkelheit!

Mönch geht ab. Noch lange hört man hohle Schritte durch den Nebel.

2. Wache: Dies war ein weiser Mönch. Nur ein Mönch kann so reden und so vollendet denken, nur ein solcher hat Zeit und Muße, sich mit derartigen Dingen auseinanderzusetzen. Ich spüre die Bedeutung dieser Worte. Warum haben wir ihn nicht hereingelassen, obwohl er darum bat? Durch unsere Ängste und Gefühle haben wir uns leiten lassen, und der Gedanke starb dabei. Wann wird er wieder zu leben erwachen?

II. Akt

1. Wache: Gar unheimlich ist es hier noch immer. Dieser Nebel nimmt kein Ende, er wird sogar noch dichter.

2. Wache: Keine Sorge!

3. Wache: Dieser Nebel will die Stadt verschlucken, so scheint es. Doch sie ist zu groß, zu mächtig, zu gewaltig, um verschluckt zu werden.

1. Wache: Selbst nicht vom Erddrachen in seiner Mächtigkeit?

2. Wache (provozierend): Auch nicht von den Göttern selber?

3. Wache (versunken): Ich lebe hier nun schon mein ganzes Leben lang. Ich könnte mir nicht vorstellen, nicht in dieser großen Stadt zu leben. Und sagt selbst: Ist sie nicht prächtig mit ihren reichen Kontoren, mit dem Rathaus und den Gildenhäusern? Ist sie nicht mächtig mit ihrer Stadtmauer und der Reichsgarnison? Wo sonst sind Leute so reich und so frei wie bei uns? Auf dem Lande vielleicht? Bestimmt nicht!

Hufgeklapper dringt bis zu den Wächtern vor. Eine Gestalt die auf einem Pferd reitet lößt sich aus dem Nebel. Als sie näher kommt erkennt man sie als einen Ritter mit Lanze in der Hand. Das Wappen auf dem Schild weißt ihn als Kreisritter aus.

3. Wache (respektvoll): Was dürfen wir für euch tun, hoher Herr?

Ritter: Ich begehre Durchlass! Öffnet das Tor!

3. Wache: Sofort, edler Herr! Wohin geht ihr zu so später Stunde?

Ritter: Ich ziehe in den Krieg, natürlich!

2. Wache (leise und spöttisch): Natürlich!

Ritter: Ihr spottet, doch was wißt ihr vom Krieg? Aus Dir spricht die Unkenntnis, die allen Sterblichen zu eigen ist. Was wißt ihr wirklich vom Krieg? Wie oft habt ihr euren Bruder von Schwert oder Speer tödlich getroffen zu Boden sinken gesehen? Ich habe meine besten Freunde verloren, auf dem Feld der Tapferkeit. Ich habe nun keine Freunde mehr, aus Angst, ich könne auch sie verlieren. Anfangs, noch mit Begeisterung ist man dabei, doch später dann, wenn man solange lebt, kommt die Erkenntnis. Ich sage euch, sie ist schmerzhaft.

3. Wache: Hört nicht auf meinen Freund!

Ritter: Dein *Freund*! Ich frage euch: Was bedeutet der Tod? Die alte Frage nach dem WARUM. Ist der Tod Zufall oder Vorhersehung, ist er gerecht oder ungerecht? Er ist Erlöser im Winter, und die Qual im Frühjahr. Doch egal ob gerecht oder ungerecht, die Dinge gehen doch ihren Weg. Egal wie die Antwort lautet, wir können nichts ändern.

3. Wache: Es wundert mich, euch so reden zu hören! Bislang war ich überzeugt, ein Ritter sei ein Mann der Ehre, der Kraft und der Waffen, ein Mensch der Gerechtigkeit bringt.

Ritter: Fürwahr, ein Ritter ist Mann der Ehre. Aber was ist Ehre? Was ist Kraft, und was ist Gerechtigkeit? Ehre heißt nicht, möglichst viele Gegner zu töten. Ein Ritter ist ehrenhafter, wenn er die Waffe nicht zuviel benutzt. Das ist ein wahrer, großer Krieger: er muß wissen, wann er keine Waffen gebrauchen darf. Und wann ein Ritter einen Gegner und Besiegten in seiner Niederlage nicht einfach demütigt, sondern ihn so in Ehre behandelt, wie er selber behandelt werden möchte, so handelt er ehrenvoll. Kraft bedeutet nicht nur, stark mit Muskeln zu sein. Kraft bedeutet auch die Selbstdisziplin, die Selbstbeherrschung. Denn wer sich im rechten Moment selber beherrscht, der kommt weiter als der Nachbar, der sich nicht beherrscht. Die Gerechtigkeit sieht jeder anders. Was für den Einen gerecht erscheinen mag, ist für den Anderen nicht notwendigerweise ebenso gerecht. Wir Ritter können allerhöchstens *versuchen*, gerecht zu sein. Wenn wir über andere richten, müssen wir uns das immer vor Augen halten. Da wir Menschen sind, machen wir auch unsere Fehler. Aber einer muß über Andere richten. Da wir Ritter auch als fahrende Richter durch das Land ziehen, sind wir aber in Rechtsfragen geschult, besser als alle anderen.

2. Wache: Warum hört ihr euch so resigniert an? Müßtet ihr nicht kämpfen ohne Pause für eure Ideale, für eure Ziele? Was nützen euch all die Reden über Ehre und Gerechtigkeit, und alles andere, wenn sie nur Reden bleiben, aber nicht in die Tat umgesetzt werden?

Ritter: Fürwahr! Ich sehe die Ideale, und ich sehe die Menschen. Meine Ideale stehen hier auf der einen Seite. Und die Realität, die Natur des Menschen, steht dem gegenüber auf der anderen Seite. Wenn ich es anders ausdrücken sollte, würde ich sagen, daß Gut und Böse, Licht und Dunkelheit sich unmittelbar gegenüber stehen.

3. Wache: Und wie handelt ihr nun?

Ritter: Ich bekämpfe das Böse, sei es im wörtlichen oder im übertragenen Sinne. Sei es mit dem Schwert, dem Wort, oder einem Gedanken. Doch im Angesicht der stetig größer werdenden Flut des Bösen komme ich manchmal fast zur Resignation, denn der Kampf scheint sinnlos zu sein. Und doch erhebe ich mich immer wieder, weil ich doch noch an das Gute im Menschen glaube. Doch genug der Rede. Laßt mich nun endlich durch, denn unsere Zeit ist knapp. Die Bestien aus den Sümpfen erheben sich.

3. Wache: Laßt ihn durch!

Die Wächter öffnen geflissen das Tor. Der Ritter reitet ab. Schnell schließen die Wächter das Tor und wachen weiter. Für lange Zeit fällt kein Wort.

2. Wache: Ganz schön viel los, heute Nacht!

3. Wache (nach langem warten): Jo!
2. Wache (nach langem warten): Ich glaube, der Nebel bleibt!
3. Wache (nach langem warten): Jo!
2. Wache (nach langem warten): Ich habe Hunger, und mir ist kalt!
3. Wache (nach langem warten): Jo!
1. Wache (nach langem warten): Dann hol dir was zum essen!
3. Wache (nach langem warten): Bring mir was mit!
2. Wache (nach langem warten): Ich glaube, ich habe doch keinen Hunger.

III. Akt

Nach einiger Zeit sind von dem Weg vor dem Tor Hufgeklapper und Räder zu hören, zwischendurch ein Peitschenknall und das Scheppern wie von einer hingefallenen Bratpfanne. Schon von weitem ist eine Stimme zu hören.

Händler: Macht das Tor auf. Schnell, ich werde verfolgt von grauenhaften Bestien. Sie trachten nach meinem Leben, vielleicht sogar nach meiner Ware! Ich bitte euch, ich bin ein Händler und stehe damit unter dem Schutz des Kaisers persönlich!

3. Wache: Ja und?

Händler: Ich stehe unter dem Schutze des Kaisers persönlich! Wenn mir ein Leid unter euren Augen geschieht, werdet ihr alle gefoltert und hingerichtet! Meine Angehörigen in der Stadt erwarten mich schon!

2. Wachte: Es könnte eine Falle sein!

Händler: Der Schwager meines Kousins ist im Gildenrat der Stadt. Er ist mächtig und wird euch bestrafen!

3. Wachte: Vielleicht, vielleicht auch nicht!

Händler (panisch): Es ist eure Aufgabe Leute wie mich zu beschützen, dafür werdet ihr bezahlt!

2. Wache: Bezahlt? Ihr beliebt zu scherzen!

1. Wache: Ich vertraue ihm!

3. Wache (grinsend mit gezogenem Schwert): Ich auch!

*Die Wächter machen daß Tor auf. Der Händler kommt auf seinem Wagen her-
eingefahren und hält erschöpft an. Währenddessen schließen die Wächter das Tor
wieder.*

Händler: Ich befürchte, ich muß euch danken dafür, daß ihr mich doch noch
hineingelassen habt!

1. Wache: Was hat euch denn so in Angst und Schrecken versetzt?

Händler: Es waren die Blutbestien aus den Wäldern und Sümpfen.

2. Wächter: So so, Blutbestien. Wie kommt es, daß sie ausgerechnet euch ver-
folgt haben?

Händler: Ich komme aus dieser Stadt. Die Neugierde hat mich in die Frem-
de getrieben, die Neugierde und das Verlangen nach Gold hat mich dazu
bewogen, auf die Suche zu gehen nach dem Land hinter der Welt.

2. Wache: So so, Land hinter der Welt.

1. Wache: Ruhe! Laß ihn reden!

Händler: Nach monatelanger Irrfahrt kam ich in eine neue Welt. Als Schiffs-
brüchiger strandete ich an der Küste des Landes ohne Namen. Ein tristes,
graus Land. Dort herrschten Zauberer, die mit Magie die Gedanken der
Menschen lasen. Jeder, der sich gegen ihre Tyrannei auflehnen wollte, wurde
so frühzeitig entdeckt und durch alchemistische Experimente hingerichtet.

3. Wache: Na und? Das ist doch gang und gebe, wenn hierzulande auch andere
Mittel angewandt werden und unter anderen Voraussetzungen.

Händler: Ja, aber in dem Land ohne Namen wurden die Leute Tag und Nacht
beobachtet, alles durch Schwarze Magie. Bestraft wurden die Leute auch
nicht für ihre Auflehnung gegen die Tyrannei, sondern alleine für die Idee,
für den bloßen Einfall. Das Verbrechen war die Idee an sich, nicht der Plan
oder die Ausführung.

1. Wächter: Wie kann man für etwas bestraft werden, das einem plötzlich
einfällt, und das sich als Idee und Gedanke im Kopf befindet? Die Gedan-
ken sind frei! Waren die Zaubertyrannen denn so schwach, daß sie eine Idee
fürchten mußten? Stand ihre eigene Rechtfertigung denn auf so schwachen
Beinen?

Händler: Dieses System der Kontrolle, die Monotonie des Landes, die erzwun-
gene Gedankenleere... Auch ich wurde gefangen genommen, konnte aber
glücklicherweise fliehen. Irgendwie schaffte ich es, ein anderes Land zu er-
reichen und von dort aus in die Heimat zurückzukehren.

3. Wache: Wie seid ihr zu all diesen fremden Waren gekommen?

Händler: Durch meinen Einfallsreichtum verstand ich es, hier und dort zum Handel anzuhalten, diesen fremden Gegenstand gegen einen anderen einzutauschen. Und durch taktisches Vorgehen konnte ich konstant den Wert meiner Waren erhöhen. Das ging solange gut, bis Räuberbanden auf mich aufmerksam wurden.

2. Wache: Und was hat das jetzt mit den Blutbestien zu tun?

Händler: Die Blutbestien, ich habe ihre Existenz übrigens nie glauben wollen, sind magische Kreaturen. Sie leben in den Sümpfen und irgendwie wittern sie Lebenskraft und Vitalität. Aber nicht solche, wie sie von ausgemergelten und erschöpften Bauern ausgestrahlt wird, die seelisch abgestumpft sind in ihrem täglichen, harten Kampf um ein karges Dasein. Nein, ich spreche von den Leuten mit immer neuen Ideen, die kreativ sind, die mutig im Leben vorwärts stürmen. Diese werden von den Blutbestien gewittert, verfolgt und bis zum Tode gehetzt, weil sie wissen, dass ihre Existenz bedroht wäre, wenn sie die Kreativität, den Mut im Leben etwas Neues aufzubauen, nicht bekämpfen würden!

3. Wache (sarkastisch): Wie gut! Dann haben wir ja nichts zu befürchten!

1. Wache: Was weist denn du? Ist es denn nicht schon etwas Neues, wenn wir uns darüber Gedanken machen? So könnten vielleicht auch wir schon bald zu Opfern der Blutbestien werden.

2. Wache: Schon wenn wir darüber nachdenken? Ich glaube fast, die Zaubertyrannen des Landes ohne Namen und die Blutbestien sind die gleichen Dinge.

Händler: Schon möglich. Nicht alles ist so, wie es zu sein scheint! Ich und meinesgleichen, wir haben dies realisiert. Wir hatten eine Idee, für die wir dann verfolgt wurden. Und doch sind wir es, die den Fortschritt bringen: Wir entdecken neue Länder, wir eröffnen neue Handelswege, wir finden Möglichkeiten, alte Dinge besser zu machen. Und deshalb werden wir von den Blutbestien gehetzt, obwohl jeder von uns davon profitiert.

3. Wache: Ich profitiere nicht davon!

1. und 2. Wache: Sei ruhig!

Die 3. Wache zieht sich beleidigt zurück. Von weitem ist ein unwirkliches Kreischen zu hören. Der Händler, eben noch in Gedanken versunken, schreckt auf.

Händler: Da! Habt ihr gehört? Flieht, rennt, flüchtet, rettet euer Leben und noch wichtiger, euer Hab und Gut!

Der Händler entfernt sich schnell. Die Geräusche verstummen. Bald kommt die 3. Wache zurück.

IV. Akt

Es ist noch immer tief in der Nacht. Der Nebel zieht schwer durch die Straßen und es richt nach Holzfeuer. Wieder ist ein Donnern in weiter Entfernung zu hören. Dazu kommt ein gelegentliches Aufblitzen wie von einem Wetterleuchten. Zu allem Überfluß ist wieder Wolfsgeheul zu hören.

2. **Wache:** Hört, Freunde! Die Wölfe besingen den Vollmond! Mit ihnen kommen auch die Blutbestien!
3. **Wache:** Macht euch bereit zum Kampf. Wenn wir angegriffen werden, mag es von Wölfen aus den Wäldern oder gar Blutbestien aus den Sümpfen sein, so müssen wir dieses Tor mit unserem Leben verteidigen!
2. **Wache:** Haßt Du schon vergessen, was der Ritter gesagt hat?
1. **Wache:** Wie wäre es, wenn wir im Falle eines Angriffes mit dem Köpfchen vorgehen? Könnte uns vielleicht das Leben retten!
3. **Wache:** Dann mach einen Vorschlag, du kluger Kopf. Aber paß auf, daß er nicht rollt, dein Kopf!
2. **Wache:** Das ist eine gute Idee! Über einen Plan muß auch ich einmal nachdenken.
1. **Wache:** Anstatt mit dem Schwert in der Hand zu kämpfen könnten wir uns der Armbrüste bedienen und uns hinter den Kisten dort verschanzen. So gehen wir nicht das Risiko eines Nahkampfes ein!
3. **Wache:** Eine schlechte Idee. Ihr beide seid so schlechte Schützen, ihr würdet doch keinen Drachen aus dreißig Fuß Entfernung treffen! Und davon abgesehen haben wir überhaupt keine Armbrüste!
2. **Wache:** Hmmm... und was machen wir dann?
3. **Wache:** Kämpfen, so wie es sich eines Kriegers gehört. Was soll das lange Gerede? Laßt uns zur Tat schreiten!
2. **Wache:** Wir können uns viel Kummer ersparen wenn wir nur ein wenig nachdenken.
3. **Wache:** Alles nur Reden!
1. **Wache:** Wie wäre es, wenn wir ganz einfach nach Verstärkung rufen?

- 2. Wache:** Das würde zu lange dauern. Die Garnison ist auf der anderen Seite der Stadt. Und bis alle aufgewacht sind, sich bereitgemacht haben und wieder hier angekommen sind, sind die Restlichen von uns schon niedergemetzelt.

Das Heulen wird lauter, es ist nur noch weniger als einen Kilometer entfernt. Durch den Nebel hört sich alles gedämpft an. Im Hintergrund leuchtet eine Glocke dreimal.

- 1. Wache:** Dann laßt uns Öl und Wasser siedend, daß wir auf unsere Gegner schütten.
- 2. Wache:** Die notwendigen Materialien befinden sich im Torhäusschen.
- 3. Wache:** Ich gehe an besten los und hole alles.
- 1. Wache:** Ja, bereitet schon einmal das Öl vor, ich werde währenddessen das Tor zusätzlich verriegeln.
- 2. Wache:** Wir können zusammen höchstens drei Kessel mit Öl zum Sieden bringen. Alles darüberhinaus hält uns mehr auf, als daß es uns Nutzen bringt.
- 3. Wache:** Ich werde das Öl vorbereiten. *(Zur 1. Wache)* Du verriegelst das Tor und du *(zur 2. Wache)* gehst auf die Mauer und hältst Ausschau!

Es entwickelt sich hektische Geschäftigkeit. Die 3. Wache holt alles aus dem Torhäusschen und fängt an, das Öl zum Kochen zu bringen. Die 2. Wache zieht ihr Schwert und geht auf die Mauer, um von dort aus die Umgebung zu beobachten. Die 1. Wache verriegelt das Tor mit zusätzlichen Balken. Kaum ist das Öl am Sieden, hört man von der anderen Seite des Tores ein Fauchen. Alle drei hiefen nun gemeinsam die Kessel mit dem Öl auf die Stadtmauer und entleeren es auf ihre Gegner. Das Fauchen wechselt zu einem Jaulen. Nach nur wenigen Ölladungen entfernt sich das Jaulen. Die Wachen sind verschwitzt und atemlos.

- 3. Wache:** Glück gehabt!

- 2. Wache:** Gute Arbeit!

- 1. Wache:** Sehr gut!

- 2. Wache:** Wir drei haben zusammengehalten, und deshalb haben wir die Blutbestien zurückgeschlagen. Wir haben im Kleinen das geschafft, was der Mönch nicht geschafft hat. Wir haben zusammen gekämpft. Nicht alleine und einsam wie der Ritter in der Schlacht. Wir haben die Blutbestien besiegt, vor denen selbst der wagemutige Händler geflohen ist. Das kommt durch die richtige Idee im richtigen Moment. Denn ohne die richtige Idee

im richtigen Moment kann der Gedanke nicht gefaßt werden, der dazu führt, die Handlung, also die Tat, zu ergreifen.

3. **Wache:** Die Handlung kann nur Sinn machen, wenn sie zuvor durchdacht wurde. Da die Handlung auch das ist, was die Nächsten von uns erleben, ist es um so wichtiger, die Tat, die man begeht, zu durchdenken, da sie unser Innerstes spiegelt und nur ein Ausdruck unserer Selbst ist.
2. **Wache:** Ein sinnvoller Gedanke wird erst dann gut, wenn es eine Idee gibt, die vor dem Gedanken steht. Denn der Gedanke nimmt die Idee auf, ordnet und verarbeitet sie, so daß der Gedanke in eine Tat umgeformt werden kann.
1. **Wache:** Die Idee ist der Ausgangspunkt. Für einen guten Gedanken ist eine gute Idee notwendig. Die Idee steht am Anfang der Kette. Doch steht die Idee dem Gedanken und der Tat gleichberechtigt gegenüber, denn das eine folgt aus dem anderen. Wird die Idee als Anfang der Kette betrachtet, so muß man wissen, daß eine Kette nur so stark ist, wie ihr schwächstes Glied. Deshalb sind alle Glieder der Kette gleichberechtigt.
2. **Wache:** Wir haben die Kette geeinigt, indem wir Idee, Gedanke und Tat zu einer funktionierenden Kette aneinander reihten. Das eine konnte auf dem anderen aufbauen und so zum Erfolg führen. Der wahre Grund aber, warum wir erfolgreich waren, ist der, daß wir eine Ausnahme sind. Wir drei Wächter an dem Tor der kleinen Stadt, die überall und irgendwann sein könnte, sind ein Wunsch, der Zeigen soll, was möglich ist.
3. **Wache:** Während wir nur ein Beispiel für das mögliche sind, sind der Mönch, der Ritter und der Händler real, und deshalb pessimistisch. Denn die Welt ist so, und nicht so, oder so. Es könnte so sein, aber in Wirklichkeit ist es so. Und stellt man sich das mögliche neben der Realität vor, so muß man sich fragen: Warum ist es so, wie es ist? Und warum werden die Träume von der Realität zerstört?
1. **Wache:** Doch was kann man tun? Man muß Träume akzeptieren, ja man muß sie sogar realisieren! Und wenn dieses geschieht, dann sind Idee, Gedanke und Tat vereinigt. Und wenn dies nur einen winzigen Moment anhält, so schöpft man doch daraus die Kraft, um weiter zu kämpfen. Deshalb: Verwirklicht Eure Träume und laßt Eure Ideen, Gedanken und Taten eins werden!

Kunst und Malerei

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



Abbildung 5.4: **Gemalte Kunst**

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 Fuße sitzen zwei Männer unbestimmbaren 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 nach oben, in der rechten Hand ein Tablett mit drei Krügen balancierend. Sein linke Hand hält er beschämt unter seinen Umhang. Im Hintergrund steht ein altes Fachwerkhaus. 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 drei verschlossene Fenster und eine verschlossene Tür, zusammen also vier. Zählt man die insgesamt vorhandenen Krüge, welche ebenfalls vier sind, so drängt sich ein Verdacht auf, daß 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 Hinderniss auf dem Wege eines Menschen? Die Tür versperrt den Weg ins Innere des Hauses. Das Haus der Zahl drei, worauf die drei Fenster hinweisen. 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 Gesten und 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, denn 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 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.

Kapitel 6

Aus Talima

6.1 Der Herzog von Talima

Ich, *Don Rodriguez el Valdez*, wuchs auf Ashidba, der nördlich von Audvarcar liegenden Insel auf und hätte es durchaus nicht nötig gehabt mein Leben aufs Spiel zu setzen, um ein angesehenes und wohlhabendes Dasein zu führen. Mein Vater war von adeliger Herkunft und außerdem ein wahrer Meister im Ausbeuten von Sklaven auf unseren Feldern und Plantagen, die schon immer im Besitz der Valdez waren. Doch damit nicht genug; er besaß außerdem eine sehr einflußreiche Stelle in der *Bruderschaft der Nuvidads*, die es sich zur Aufgabe gemacht hatten, im Zuge der Missionierung möglichst viel Land, Gold und Sklaven zu erbeuten, welches dann von der Bruderschaft aufgeteilt wurde.



Abbildung 6.1: Hinrichtung eines Ketzers

Kleinere Kriegsheere und Kriegsflotten wurden sogar aufgestellt, um sich noch ein bisschen mehr auszudehnen, um auf dem damals noch recht unbekannten Kontinenten Fuß zu fassen und den dort ansässigen Völkern dieser Landstriche auch ein wenig Kultur beizubringen. Ich sollte in dieser Bruderschaft meinen Weg gehen, und alles wäre so weiter gegangen, hätte mir ein Gönner nicht den Vorschlag gemacht, den kaum ein kluger und aufgeschlossener junger Mann, der voller

Abenteuerlust steckt, kalt gelassen hätte: Das Kommando eines Kriegsschiffes zu übernehmen und im Namen der Nuvidads Jagd auf die Piraten zu machen und in eigener Sache zu missionieren.

Danach fuhr ich zur See und begann meine Erkundungsfahrten. An den Küsten und auf den Inseln, wo immer ich auftauchte, brachte ich missionierte Völker oder Verderben. Meine Mannschaft wurde genauso schnell reich wie ich. Ich kannte kein Erbarmen und konnte nicht verzeihen. Ich missionierte, beschlagnahmte, brandschatzte und brachte so manchen Piraten zur Strecke. Eines Tages verließen mich meine Gefährten. Während eines Sturmes wurde ich an die Küste von Theostêlos geworfen.

Dort war ich nun, völlig mittellos, wanderte in die große Stadt Theosophia und bot dem Kaiser *Kahar Takim* meinen Dienst an. Der Kaiser hatte schon so manche heroische Geschichte von mir gehört und wollte deshalb nicht auf einen Conquistadore meiner Art verzichten, sowie auf die Erfahrungen, die ich auf meinen Seefahrten gesammelt hatte. Er erhob mich deshalb schon bald in den Rang eines des Reichsstadthalters des gelobten Reiches Theostêlos. Dies, wie sich zeigte, zurecht, denn nach einigen Monaten unserer Ausdehnung verschwand unser Kaiser Kahar Takim mit einer mir unbekannten Dame für einige Zeit und ich übernahm seine Geschäfte vertretungshalber.

Auch an der Rückeroberung von Teilen der Insel Askatia und an der Operation „Dolchstoß“ zur Befreiung der nordwestlichen Inseln über Theostêlos war ich maßgeblich beteiligt. Ich riskierte bei den Vorschlägen und Überredungen dieser Pläne Kopf und Kragen, denn der Kaiser war anfangs ein wenig skeptisch. Dies gab mir übrigens im Reiche den Namen eines Kriegshetzers.

Eine traurige aber nicht vergessene Geschichte war die Rückstufung zum Reichsthan, die ich wohl den anderen machtgierigen Adeligen des Reiches zu verdanken hatte. Diese versuchten und versuchen weiterhin hinter meinen Rücken mich beim Kaiser anzuprangern und als potentiellen Putschisten darzustellen. Trotz allem vertraute mir der Kaiser den Nordwesten des Reiches Theostêlos als Lehen an und ich gründete das *Herzogtum Talima*.

In dieser Geschichte ist von Seiten des Herrschers nichts weiter hinzuzufügen, da alle Erklärungsversuche in einem Hickhack von Peinlichkeiten enden würden. Doch ist es richtig, daß ich Don Rodriguez vom Reichsstadthalter zum Reichsthan degradierte; dies allerdings aus taktischen und nicht persönlichen Beweggründen.

Don Rodriguez el Valdez hat nach wie vor mein uneingeschränktes Vertrauen und mein Glaube in sein strategisches Talent ist ungebrochen. Verdanke ich schließlich ihm, daß die Insel Askatia gesamtlich dem Reiche Theostêlos angehört. Ohne sein diplomatisches

Geschick wäre es sicherlich nicht gelungen, die dort gelandeten Truppen Eoganachtas ohne jedes Blutvergießen zum Rückzug zu bewegen. Hierfür möchte ich der Person des Don Rodriguez el Valdez alle Dankbarkeit zollen, die ihm gebührt.

Ich lernte Don Rodriguez el Valdez als mittelosen, an den Küsten von Theostêlos gestrandeten Abenteurer kennen, und machte ihn nachdem ich mich während vieler gemeinschaftlich verbrachter Abende von seinen Fähigkeiten überzeugt hatte zum drittmächtigsten Mann des Reiches Theostêlos. Diese Tatsache alleine dürfte verdeutlichen, daß mich, dem Kaiser, und diesem Mann eine Freundschaft verbindet, welche auf gegenseitige Bewunderung und Akzeptanz begründet ist.

So frage ich dennoch die Geschichte: Habe ich es verdient, daß dieser Mann von mir enttäuscht ist? Von mir, der ihn aus dem Staube der Nichtigkeit zu solchem Glanz emporgehoben hat? Sollen die Götter darüber entscheiden!

Kapitel 7

Aus Likresh

7.1 Fürst Brios

Seid begrüßt, Ihr Edlen Erkenfaras!

Mein Name ist *Brios*, Fürst aus dem Geschlecht *Santanien* und der Insel *Likresh*. Meine Urväter waren die Herrscher über eine Insel, die sich im Süden von Likresh, im heutigen Einflußbereich Yaromos, befindet. Nachdem auf dieser Insel eine schreckliche Hungersnot ausbrach, zogen sie mit ihren Untertanen auf vielen Schiffen gen Norden und erreichten nach einer stürmischen Seefahrt die Insel Likresh, die nun ihre neue Heimat werden sollte.

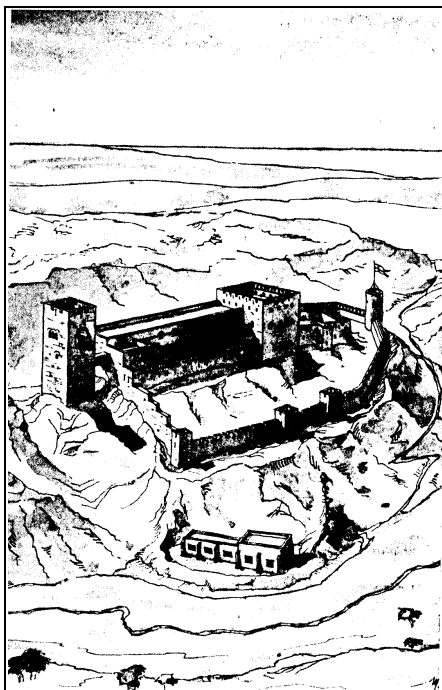


Abbildung 7.1: Burganlage

Mit der Urbevölkerung, den sogenannten „*Goldheuten*“ verschmolz mein Volk nach und nach. Meine Vorfahren waren lange die Berater der Fürsten der Insel. Mein Urgroßvater, *Aligrosh* war der Berater des Fürsten *Tyranio*. Dieser schreckliche Despot beutete das Volk, das sich nun wie die Insel nannte, nämlich „*die Likreshen*“, erbarmungslos aus. Nachdem die Tyrannei einen neuen Höhepunkt fand, indem er sogar die Luft besteuern ließ, forderte mein Vorfahr den Tyrannen zu einem Gottesurteil auf. Dies bestand darin, daß beide solange zu Horus beteten, bis er den, der im Unrecht steht, vernichtete. Also begaben sich mein Urgroßvater und der Tyrann zu dem heiligen Platz der Insel, der Horus geweiht ist und beteten. Nach drei Stunden ununterbrochenen Betens, bebte auf einmal der Boden und verschlang

Tyranio. Mein Urgroßvater wurde dann auf den Händen in den Palast der Stadt *Miandesh* getragen und dort zum Fürsten und Herrscher der Insel ausgerufen.

Seine erste Regierungshandlung bestand darin, die Steuern auf ein erträgliches Niveau zu senken und all die, die wegen Steuerschulden im Kerker waren, frei zu lassen. Als er mit 83 Jahren starb, übernahm mein Großvater *Regular I.* die Regierungsgeschäfte. Nach ihm ist auch der berühmte Rotwein, der an den Hängen der *Makavesh-Hügeln* wächst, benannt. Er war es auch, der den Befehl gab, das Land im Norden und Osten zu kultivieren. Er ging zu Horus mit 87 Jahren und hinterließ seinen zwei Söhnen, meinen Vater *Aligrosh II.* und seinem Bruder *Travitor* ein aufblühendes Reich.

Aber es kam zwischen meinem Vater und Travitor zum Streit, da mein Großvater keinen Nachfolger für den Fürstenstuhl bestimmt hatte, bevor er starb. Es kam zu einem blutigen, fast zehn Jahre andauernden Bürgerkrieg, bis in der Entscheidungsschlacht bei *Drungar* sich die beiden Heere mit über 5000 Krieger und 2500 Reitern gegenüber standen. Die Schlacht dauerte drei Tage und zwei Nächte. Nachdem das Schlachtfeld mit dem Blut von über 4000 Krieger und Reitern getränkt war, durchbohrte die Lanze meines Vaters den Verräter Travitor. Die Überlebenden auf den Seiten der Aufständigen unterwarfen sich meinem Vater und er ließ Gnade walten.

Nach dem Krieg begann Aligrosh II. das ausgeblutete Land wieder aufzubauen. Der Krieg schlug viele Wunden; so waren z.B. ein Drittel der Bevölkerung gestorben, viele Dörfer und Städte zerstört. Aber ein Großteil der Verwüstungen ist bis heute wieder aufgebaut. Die Bevölkerung hat sich schon wieder etwas erholt.

Vor etwa 13 - 14 Jahren erreichte ein Bote aus dem Staat Theostêlos den Hof meines Vaters und bat ihn zu einem Reichstag, zu dem alle Adeligen und Herrscher nördlich des Zentralmassivs und südlich des *Salotonischen Kanals* eingeladen waren. Ein junger Kaiser, der Kahar Takim genannt wurde, hielt dort eine fesselnde Rede über die Zukunft des Landes und deren Bewohner, und der Gefahr, die sie bedrohte. Diese Rede beeindruckte meinen Vater so, daß er sich, wie auch viele andere, Theostêlos anschloß.

Vor zwei Jahren starb mein Vater an dem gefürchteten „*Likresh-Fieber*“, das nur Alte und Fremde befällt. Also übernahm ich, Brios, Fürst aus dem Geschlecht Santanien und Fürst der Insel Likresh die Regentschaft und schwor in Theosophia Kaiser Kahar Takim und Theostêlos den Treueeid.

Ich hoffe, daß ich Euch Edlen einen Einblick in die Geschichte der Insel Likresh gab, und ebenso in die Geschichte meiner Familie.

Fürst Brios von Santanien

Kapitel 8

Die Chroniken aus Theostêlos

8.1 Das zweite Jahr

Der Anfang

...So verging der Sommer auf Erkenfara und der Herbst kündigte bereits die herannahende, gestrenge Zeit des Winters an. In Theostêlos entstanden neue, prächtige Bauten. An den Grenzen des Reiches wurden Burgen und Festungen errichtet und innerhalb dieser Grenzen trugen die Bewohner ihren alltäglichen Überlebenskampf mit der Natur und dem Schicksale aus. Es wurde gesät und geerntet, es wurden Kinder geboren, prächtige kleine Jungen, die dereinst als Krieger vielleicht ihr Blut für die Götter und die gerechte Sache ihrer Könige und ihres Kaisers opfern werden, und hübsche kleine Mädchen, bereit dereinst ebenfalls Leben zu schenken und mit aller Kraft einer Mutter zu erhalten.

Es wurde Winter und es kam der Frühling ins Land; die Menschen hörten die Gerüchte von Befreiungskriegen und der Existenz des Xety im Warga-Massiv. Dies alles kümmerte Land und Leute recht wenig, spürte man doch nichts davon. Die Steuern und Abgaben waren nicht erhöht worden und die Söhne bei ihren Eltern geblieben. Ja, es waren friedliche Tage für das Reich Theostêlos und dessen Bewohner. Auch für die Oger des Landes, die dem abgesetzten Herrscher der Dynastie politisches Asyl angeboten hatten. Hierbei stieß die diskriminierte Minderheit der Oger bei den Adeligen auf taube Ohren und wer weiß, was den armen, gehetzten Monster in Theosophia widerfahren wäre, bei all den gierigen Göttern und ihrem Bedarf an wertvollen Opfergaben.

Ein neuer Sommer kam und ging. Der Herbst löste diesen langsam und fast unmerklich ab. Hier nun erreichte viele Familien im Reiche die Todesbotschaft von Audvacar und die Nachricht, daß der Kaiser von seinem Befreiungskrieg siegreich heimgekehrt sei; und das er einen großen Reichstag abzuhalten gedenke und zwar in Askatia, der Stadt des Reichstadthalters Fürst Innozent 93.

Was war geschehen? Außerhalb der Grenzen des Reiches war es weniger idyllisch und friedlich geblieben. Eine an Männern achtfach überlegenen Streitmacht eines

fremden Reiches hatte das kleine Truppenkontingent von Theostêlos auf Audvacar angegriffen. Die tapferen Krieger stellten sich dieser immensen Übermacht zum Kampfe, und Gerüchten zu Folge soll die kleine Schar der Fußtruppen viele Stunden lang das Feld behauptet haben, doch Krieger für Krieger fiel der Flut der Gegner zum Opfer, bis nur noch eine kleine Reiterschar ausharrte. Auf dem Rücken ihrer Pferde wollten sie sterben und mit letzter verzweifelter Wut ritten sie ihre letzte todbringende Attacke. Sie fegten durch die Reihen des Gegners, doch wie der Wind sich im Kornfeld verliert, so erstarb auch dieser letzte Ansturm. Die Schlacht war geschlagen und zwei dutzend Hundertschaften des Gegners würden nie mehr ihr Heimatland erblicken.



Abbildung 8.1: Die Insel Ashidba

Kahar Takim, Kugellocke der Harmlose, Don Rodriguez el Valdez und der Magier Dolfín hatten inzwischen die Insel Ashidba friedlich befreit und Don Rodriguez den Älteren an Bord der Flotte gebracht, als ein Bote in das Lager des Kaisers eritten kam und berichtete, daß die gesamte Streitmacht Avallons auf dem Wege zu dieser Insel sei, um sie erneut und diesmal endgültig, Stärke zeigend zu besetzen. Der Generalstab legte dem Kaiser dar, daß die zur Verfügung stehenden Mittel niemals ausreichen würden, um diesen Feldzug siegreich zu beenden. Daher wurde die Insel Ashidba aufgegeben und die

Heimfahrt angetreten. Die Bewohner der Insel verabschiedeten die kaiserliche Flotte traurigen Herzens, wußte man doch, daß nun erneut kein Bierfaß sicher war vor den Händen der herannahenden avallonischen Besatzer.

Aus diesen Tagen stammt das Lied eines ashidbischen Fischers und Biertrinkers:

Hell waren die Tage,
voll die Fässer,
lang die Gelage, und
vergessen die avallonischen Hecher.

Becher um Becher wurde gezischt
der Kaiser saß beim Volke am Tisch.

Jetzt sind die Tage vergangen,
der Himmel weinend Wolken verhangen.

Avallon kehrt nach Ashidba zurück,
da spielt jeder Schankwirt verrückt.
Theostêlos zum Schwimmen zu weit weg

ihr Götter laßt unser Bier unentdeckt.

Die schnellen theostêlosischen Schiffe erreichten schon bald die heimischen Küstengewässer. Der Kaiser entsandte Kugellocke den Harmlosen als Vorboten nach Askatia, um dort sein Kommen anzukündigen und um den Reichstag vorzubereiten. Der Kaiser selbst hielt noch eine Weile Ausschau nach einem verlorenem Beiboot, was auch immer das zu bedeuten hat ...

Gerüchten zu Folge sollen sich weit über ein Dutzend Edle und Weise zu diesem Treffen einfinden. Eine wahrhaft vornehme Gesellschaft wird sich am dritten Tag des Monats Hawar versammeln, um über die künftigen Geschehnisse des Reiches zu entscheiden.

Mögen die Weisen und Edlen wahrhaft leuchtende Beschlüsse fassen, auf daß das Wohl und der Glanz unseres stolzen Reiches und Volkes sich mehren solle.

Ehre sei Kalisti und den Göttern! Kahar Takim

8.2 Das dritte Jahr

Operation Nußknacker Teil I - eine Geschichte mit vielen Haken

Wir befinden uns in Theosophia, der Hauptstadt des Reiches Theostêlos und nomineller Stammsitz des Kaisers Kahar Takim, der zugleich auch von vielen einfach nur der „Prophet“ genannt wird. Dies zwar nicht immer, aber doch immer öfter, vor allem wenn seine Prophezeiungen von rauschenden Festen eintreffen.

Doch soll dies nicht unbedingt das Thema sein, geht es hier doch um die „Operation Nußknacker“. Zeitlich gesehen befinden wir uns am Ende des 3. Jahres in der 3. Ära, nach dem Ausbruch des Phoenix (was immer das bedeuten mag). Ein ereignisreiches Jahr lag zurück: Es brachte die Eroberung der Insel Ashidba, an der teilweise bis zu 4 (in Worten: vier) Parteien (besser: Reiche) gleichzeitig interessiert waren, die sich die Insel irgendwie aufteilten. Durch Verrat mußte sich ein Reich von der Insel zurückziehen, nämlich das Reich Theostêlos. Doch dem nicht genug hielt es ein anderes Reich, nämlich das Reich Rhûn, es für taktisch sinnvoll, eine feste Abmachung verletzend, das sich zurückziehende Theostêlos dort anzugreifen, wo es am wenigsten damit rechnete, nämlich auf der neutralen Stadt der Händler.

Womit wir auch schon beim zweiten großen Ereignis des Jahres wären, nämlich beim Kampf um die Stadt Audvacar. Da große Truppenteile nach Ashidba abgezogen waren, blieb hier nur eine kleine Stammmannschaft zurück. Diese Mannschaft hatte gerade einen Tempel des großen Kreises für Gläubige aus ganz Erkenfara fertiggestellt. Obwohl offen für alle Gläubigen, schien sich der Angreifer gerade durch diese Offenheit bedroht, aus welchen Gründen auch immer. So beschloss besagtes Reich den Angriff und fegte die kleine Stammmannschaft aus Theostêlos davon. Nachdem auch der letzte Kreisritter erschlagen wurde, kam

es zum Sturm auf den Tempel. Die Gläubigen, die sich dort noch verängstigt befanden wurden ausgeraubt. Der Tempel wurde geplündert, die Überlebenden eingeschlossen und mitsamt dem Tempel niedergebrannt. Von offizieller Seite des Angreifers hieß es, man habe auf eine aggressive Missionierungspolitik reagiert. Wie dem auch sei, Ashidba und nun auch Audvacar waren verloren, beide male durch Verrat.

In Theostêlos herrschte natürlich Katerstimmung. Trotz allem prophezeite Kahar Takim ein neues Fest, das natürlich auch eintraf. Alle Adligen sann auf Rache für die Schmach von Audvacar und übertrafen sich mit Beschimpfungen des Gegners. Da sprach der Kaiser: „OK, Jungs! Jetzt haben wir den Gegner beschimpft. Aber wie können wir uns revanchieren?“ „Hol mal jemand eine Karte, dann suchen wir uns irgendeinen schönen, fetten Brocken von denen aus, den wir angreifen!“ rief Don Rodriguez El Valdez, Herzog zu Talima. „Prima Idee. Wie wäre es, wenn wir einfach diesen riesigen Brocken von Insel nördlich der Insel Askatia angreifen? Die sieht doch nett aus. Außerdem hätten wir dann gleich eine Burg miterobert. Und zu dem ist sie nicht zu weit entfernt.“ bemerkte Fürst Innozent 93. und Bruder des großen Kreises. „Du Nichtsnutz“ meckerte Don Rodriguez, „hast du noch immer nicht mitbekommen, daß die ihre Burg zur Festung ausgebaut haben? Schussel!“ „Selber Schussel. Pass bloß auf, oder ich fordere dich zum Charakterkampf!“. „AusgeBAUT? BAUen ist gut. Wenn die da geBAUT haben, muß es da auch BAUer und BAUsie geben, und das wiederum heißt, das ich deren Chef bin. Und das heißt, das ich da hin muß. Also ich bin dafür!“ stellte Bruder Kugellocke der Harmlose, König über die Provinz Carmoth fest.

Doch der Kaiser düstete nach mehr Informationen. „Dolfin Schatzi, mein Hofzauberer, hol doch mal dein Kristallkugeln und sag uns, wieviel Krieger der Gegner dort stationiert hat!“ „Bist du heute warm, oder wie? Mein voller Name ist Dolfin, Hochelfenzauberer und Hofnekromant des Kaisers. Und so wünsche ich auch genannt zu werden, Kahar Takimchen!“ „Schon gut, Dolfin Maus, jetzt sei brav und hol endlich die Kristallkugel!“ Nach einiger Zeit und mehreren Bankettgängen: „Kahar Takim, ich sehe nur den Namen der Festung.“ „Wie ist der?“ „60530“ „Ähhhhhh?“ „60530“ „Ein seltsamer Name. Vielleicht ist das der IQ der 80000 Bewohner der Festung“ Allgemeines Gelächter folgte auf diese boshafte Unterstellung. „Wenn das so ist, bin ich auch für einen Angriff“ stimmte Don Rodriguez zu. „Ich finde es auch gut wenn wir, die lieben netten Mönche von nebenan, dort einmal nach dem rechten sehen. So wie die ständig Tempel niederbrennen, müssen wir denen doch mal ein wenig Benimm beibringen. Bei der Gelegenheit könnten meine Kreisritter mal wieder etwas in Übung kommen.“ stimmte nun Fürst Innozent 93. zu. „Kreisritter! Pah! Alles nur Nichtsnutze. Meine Inquisition und Conquestadore sind doch viel effektiver als deine Waschlappen“ behauptete Don Rodriguez. „Willst du einen Charakterkampf mit mir als Stadthalter und dir als Burgherren?“ fragte Innozent 93. aggressiv. „Denen werden wir schon zeigen, wie man gutes Bier braut!“ sagte Kugellocke der

Harmlose. „OK. Jungs, wir werden denen mal einen Besuch abstatten, aber mit einigen zehntausend Mann, die uns ankündigen!“ ließ sich der Kaiser bereitwillig überzeugen. Und wieder allgemeines Gelächter. „Aber sagt noch keinem Menschen davon. Keiner darf es erfahren bis wenige Wochen vor dem Angriff. Ich rufe euch zusammen und werde euch meine unendlich geniale Strategie vorstellen, wie wir diese Nuß knacken werden!“ „Wollen wir nicht einfach die Festung 60530 in Monte Nut umbenennen? Wenn denen kein Name einfällt, dann halt uns!“ „Genau!“ „So sei es!“.

Kaum zwei Monate später hatte es sich in ganz Theostêlos herumgesprochen, daß etwas großes, ja sogar etwas sehr großes im Gange war. Und noch einmal zwei Monate später hatte es sich nicht nur in Theostêlos, sondern plötzlich auch in Yaromo und Eoganachta herumgesprochen, und Avallon folgte wieder einen Monat später. Und alles hätte sich auch in Vir Vachal herumgesprochen, wenn diese nicht so beschäftigt mit dem einreißen magischer Wände, progressiver Kriegsreden und dem erbauen von Baumhäusern gewesen wären. Andere Reiche, wie Djaballar hatten entweder genügend eigene Probleme, oder überhaupt keine, so wie Northeim, das wie immer derartig mit Unauffälligkeit glänzte, daß es bei der Planung schlichtweg vergessen wurde. Trotz zahlreiche Kontakte zum Reich Rhûn wurde dieses selbstverständlich nicht informiert. So kam es, daß zwar halb Erkenfara von der „Operation Nußknacker“ wußte, teilweise aber nicht einmal die wichtigsten Adligen aus Theostêlos selber. Da ursprünglich absolutes Stillschweigen vereinbart wurde, begannen einige Adelige zu versuchen, sich gegenseitig mit mißtrauischen und undurchsichtigen Andeutungen über das Geplante über die anderen hervorzuheben. Und dies obwohl eben jene zwar Informationen aus erster Hand bekamen, aber eben selber an keinerlei Planung und wichtigen strategischen Gesprächen beteiligt waren. So machte sich auch ein Hauch von Mißgunst, Intrigen und Eifersucht über Theostêlos breit. Dazu kam noch eine Prise von Putschgerüchten auf der einen Seite und von Rücktrittsdrohungen des Herrschers auf der anderen Seite, die aber allesamt wohl nicht sehr ernst gemeint waren und bloße Mittel im politischen Miteinander darstellen sollten. Nach langer Zeit, es waren indessen viele Monate vergangen, trafen sich mal wieder viele Adelige aus Theostêlos zu einem Reichstag, der wohl wieder mal ins Wasser gefallen wäre, wenn nicht der Fürst Innozent 93. persönlich seine Boten ausgeschickt hätte, um alle Gefolgsleute an den Hof zu rufen. Muß man doch anmerken, daß die Adligen aus Theostêlos sehr vielbeschäftigte Leute sind mit breitgefächerten anderen Aufgaben, wie zum Beispiel dem Müßiggang auf Orgien und Festen, die natürlich weitaus interessanter sind als Reichstage. Wie dem auch sei, es erschien immerhin die Hälfte der Adligen.

Und so trafen sich die Adligen am Hofe des Kaisers und Propheten, dessen Vorhersagen noch immer zutrafen, was das Feiern betraf. „Also, ich habe beschlossen, daß wir die Festung Monte Nut angreifen. Stimmen wir einmal ab, wer mir alles zustimmt!“ befahl der Kaiser und Prophet, Kahar Takim. „Also, ich hätte da ja mal was zu sagen!“ unterbrach ihn ungeniert König Hartim von

Maringola, „ich versteh ja nichts von Strategie und Planung, aber ich finde, der Angriff ist nur unüberlegter Aktionismus!“ „Nö, stimmt ja gar nicht! Das ist doch alles gut überlegt von mir. Ich habe über ein Jahr lang daran geplant!“ entgegnete der Kaiser mißmutig. „So’n Angriff ist doch viel zu gefährlich. Was machen wir denn, wenn die zurückschlagen?“ beschwerte sich König Hartim. „Tja, also... daran habe ich auch gedacht. Ich habe da so’n paar diplomatische Übereinkünfte gemacht.“ „Taugen die auch was? Ich finde, wir sollten keinem vertrauen!“ „Tja also, finde ich schon. Außerdem, wer außer Rhûn sollte uns schon angreifen wollen?“ sagte der Kaiser und Prophet. „Wir sind halt die lieben netten braven Mönche von nebenann. Wer will uns schon was tun?“ fügte Innozent 93. ironisch hinzu. „Also, wer ist denn jetzt dafür, das wir angreifen?“ fragte der Kaiser und Prophet erneut.

Eine Zählung der Stimmen ergab, daß fünf von acht Stimmen für die Operation Nußknacker waren. Die restlichen drei Stimmen waren Enthaltungen, so daß der Kaiser und Prophet nun auch formell bei seiner Entscheidung bestätigt war. „OK Jungs, das wichtigste ist getan. Gibt es noch andere Wünsche und Forderungen?“ fragte der Kaiser die Versammelten. „Ja. Wie sieht es mit dem Methandel aus? Werden die Methändler jetzt endlich von allen Steuern befreit oder nicht? Außerdem sollten wir ein paar Fässer auf unseren Feldzug mitnehmen!“ forderte König Hartim von Maringola. „Punkt ist angenommen!“ bestätigte der Kaiser und Prophet.

In den folgenden Monaten liefen die Vorbereitungen auf Hochtouren, selbst der Feldzug gegen Ashidba war wie eine Prozession von Lahmen gegen diesen Feldzug. Zehntausende von Kriegern schifften sich ein, begleitet von tausenden von Rittern. Es dauerte drei Monate bis die Truppen auf den Schiffen in Angriffspositionen waren. Und dann kam der große Moment auf den alle so lange und so sehnlich gewartet hatten: Der große Angriff auf Monte Nut! Die Operation Nußknacker befand sich in ihrer Endphase.

Die Truppen erstürmten die Festung Monte-Nut nach kurzer Belagerung. Die Zauberer aus Theostêlos hatten erfolgreich einen mächtigen Zauberer aus Rhûn im magischen Zweikampf besiegt. Eine Notteleportation konnte ihn gerade noch in Sicherheit bringen. Nach der kurzen Schlacht kehrte Ruhe ein. Die Verletzten wurden gepflegt und die Toten begraben. Der Kaiser und Prophet beschloß, die Festung Monte Nut umzubennen, und zwar in das symbolträchtige aber nichtsdestotrotz weniger rätselhafte „Neu Theosophia“. Kaum war die Kunde vom Fall der Festung Monte Nut (bzw. Neu Theosophia) in Rhûn angekommen, wurde schon eine Flotte mit Truppen für Vergeltungsmaßnahmen ausgeschiedt. Heimlich wurde ein Heer an Land ausgeschifft. Das Landheer griff von Land her an und wurde auf der Seeseite von der Flotte unterstützt. Während die zweite Schlacht um Monte Nut auf vollen Touren lief, konnte man vom Palast der Adeligen aus die Schlacht der Flotten aus Rhûn und Theostêlos beobachten, die sich nur wenige Kilometer von der Küste entfernt abspielte. Die zweite Schlacht um Monte Nut wurde wieder von Theostêlos gewonnen. Die Seeschlacht um

Monte Nut wurde allerdings von Rhûn gewonnen, auch wenn diese unter sehr schweren Verlusten litten. Auch diese beiden Schlachten wurden ausgefochten unter dem Schatten zweier Zauberer im Duell. Dieses Zauberduell wurde von den Zauberern aus Theostêlos gewonnen. Vielleicht ein Wille der Götter und des Kreises? Wie dem auch sei, Diplomatie ersetzte nun das Schwert, und ein Waffenstillstand wurde vereinbart, zum Wohle beider Parteien, die sich von den Wirkungen der Operation Nußknacker erst erholen mußten. Denn während Theostêlos seine Flotte verlor, verlor Rhûn ein riesiges Heer. Obwohl das letzte Wort mit Sicherheit noch nicht gesprochen ist, und Fernbeben noch auf Jahre hinaus den Frieden auf die eine oder andere Weise erschüttern mag, so soll mit dem Waffenstillstand auch die Operation Nußknacker beendet werden, die mit dem Niederbrennen eines Tempels in Audvacar begann und mit der erfolgreichen Einnahme einer für uneinnehmbar gehaltenen Festung und dem Sieg über ein bis dato unbesiegttes Heer endete.

Ehre dem Kreis und den Göttern! Fürst Innozent 93.

8.3 Das vierte Jahr

Operation Nußknacker, Teil II - wie es weiterging

Das Jahr begann sehr schön in Askatia und auch Theostêlos. Die Sonne schien, die Kinder lachten, die Frauen freuten sich darüber, daß ihre Männer in Kaisers Diensten noch lebten. Doch die Narben, die 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 Fürst Innozent 93. wurden sogar nach Enangor, der Hauptstadt Rhuns, 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-Theospohia. Es sollte sich dann auch keiner wundern, als das Gewitter sich schlagartig, aber nicht unerwartet entlud.

Es begann mit einem Zauberduell mehrerer theostêlosischer 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 schimmernenden magischen Schutzschilden, Gegenzaubern und Schutzamuletten schützten. Der große Kreis war den Zauberern aus Theostêlos hold und sie gewannen das Duell.

Währenddessen hatte sich ein rhûnisches Reiterheer eingeschifft. Aber Theostêlos hatte nicht geschlafen. Als die Flotte Rhûns scheinbar gemütlich 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 und Straße. Schließlich fiel auch die Reichsgarnison des Kaiseres, wo sich dessen letzten Truppen verschanzt hatten. Neu-Theosophia war gefallen!

Aber trotz der zahlreichen anwesenden Adeligen verlor das Reiche Rhun mehr als 30000 Reiter. Höflicherweise hatten die Adeligen des Reiches Rhûn ein Nachsehen mit den zivilen Mitarbeitern und den Priestern aus Theostêlos 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) 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 führten der Kaiser Kahar Takim, König Kugellocke und Fürst Innozent jeweils 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 vernichten. 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 Fürst Innozent einen Trupp leichter Infanterie im Eilmarsch nach Norden, um den Gegner dort in den Rücken zu fallen. Zeitgleich begann Kugellocke der Harmlose mit einem Stoßtrupp von BAUern den Angriff an der Südflanke, während der 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 30000 Krieger.



Kaum war 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 aussickten, 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 theostêlosischen Zauberern, das Reich Rhûn zu bereisen, was deren örtliche Zauberern wenig gefiel, und so kam es zu geschätzten acht Zauberduellen, 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 Flotten wurden innerhalb kürzester Zeit von unseren eigenen Truppen vernichtend geschlagen. Gerüchte bestätigten sich, wonach Rhûn auch an den Küsten der Westprovinz gelandet sei. In fieberhafter Eile und unter unsäglichem 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. Ein Aufruf zum heiligen Krieg konnte gerade noch verhindert werden, denn Askatia und Kreisheim waren noch fest in Theostêlosischer Hand.

Nach Wochen erreichten uns Nachrichten aus dem fernen Talima. Dort waren Barbaren aus Eoganachta gelandet und begannen schon bald, das Land zu erobern. Als aber unsere Truppen aktiv wurden, zogen sie sich bald von selber zurück. Gute Nachricht kam auch aus dem verbündetem Yaromo. „Auf diesem Kontinent ist nur Platz für zwei Reiche!“ sprach der Edle Ferret Al Dos, meinte damit Theostêlos und Yaromo und handelte entsprechend. Sofort setzten sich zwei riesige Reiterheere aus Yaromo in Marsch um Theostêlos 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 Yaromesischen Freunden durch Katapultbeschuß vernichtet wurde, ebenso wie die sie transportierende rhûnische Flotte in eine U-Boot Flotte umgewandelt wurde. Diese U-Boot Flotte ist nach kurzem Gefecht auf Tauchstation gegangen und bis jetzt nicht wieder gesichtet worden.

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

Ehre dem Kreis und den Göttern! Innozent 93.

Die zweite Jahreshälfte des 4. Jahres

Nachdem die rhûnische Festung in unserem 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 1000 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 rhûnischen 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 2000 schwer gerüstete Kavalleristen der rhûnischen Garde, die den Angriff hätte ausführen sollen.

Der Gegner drehte seewärts ab.

Ganze drei Wochen später erreichte einem 12-köpfigen Offiziersstab der Garnison die Botschaft, das sich ein gewaltiges Reiterheer des Gegners durch den südöstlich gelegenen Sumpf der Festung näherte. Diese Information stellte sich zwei Tage später als Tatsache heraus. Unsere fliegenden Pegasus-Späher berichteten, daß sich eine Streitmacht von ca. 50000 Reitern unserer Garnison näherte, jedoch nahezu jeder 20. Krieger und jedes 20. Pferd seien beim Versuch die Sümpfe zu durchqueren vereendet.

Am nächsten Tag 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 30000 Reiter gefallen waren, bemerkten die theostêlosischen 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 10000 Krieger geblieben. Diesen Männern möchte ich meine Bewunderung aussprechen. Die dritte Schlacht um Neu-Theosophia war geschlagen und Rhûn war Gewinner ohne wirklich gesiegt zu haben.



Abbildung 8.2: Rhûnische Adelige im besetzten Gebiet nehmen ein Bad

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

Nach einigen Monaten erreichten Rhûns 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, und 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 *Philip Fitzdasar*, dem rhûnischen 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 augenblicklich überrascht, verloren die rhûnischen 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 24000 Helme und 80 Offizierswappen. Unsere Verluste konnten mangels Masse nicht gezählt werden, doch den rhûnischen Sold sammelten wir dennoch auf und brachten ihn auf unsere Flotte.

Seltsame Dinge geschehen im Norden.

Bleibt festzuhalten, daß Rhûn auch in diesem Jahr eine Festung verloren hat und diesmal nicht einmal unter direkter, sondern durch passive Feindwirkung. Gemeint ist natürlich die Grenzfestung zwischen Eoganachta und Rhûn, die bis auf die Stadtmauern zurrück geschliffen wurde. Und dies nur, damit das große Rhûn nicht völlig allein gelassen gegen Hölzer, zu Boden werfender Dämonen und Wildschweine 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 Jahr 6 der 3. Ära an Bord des Flaggschiffes der kaiserlichen Flotte, Marilith - Sternkriegerin
Kahar Takim, Kaiser*

8.4 Die Kriegsjahre

Nachdem wir die rhûnische Expeditionsstreitmacht auf Askatia vernichtet hatten, kehrte zunächst Ruhe ein. Doch diese sollte nicht lange halten, denn zu See fuhren die rhûnischen Flotten auf, was den theostêlosischen Adel dazu bewegte, ihre Positionen an Bord der Flaggschiffe einzunehmen. Was folgte war ein monatelanges hin und her zwischen unseren Flotten. Jeder versuchte eine strategisch bessere Position als der Gegner einzunehmen. Doch der große Schlag blieb zunächst aus. Dann, eines Tages, beschloß der Adel aus Theostêlos zuzuschlagen. Gewaltige Flotten, wie sie bis dato noch nie gesehen wurden, änderten ihren Kurs nach Norden, in Richtung der rhûnischen Flottenverbände. Die Flotten beider Reiche prallten aufeinander und es kam zur Schlacht.

Während der Schlacht verwickelten sich die jeweiligen Flaggschiffe in ein Gefecht und der gesamte Hochadel beider Reiche traf zum Charakterkampf aufeinander. Während die theostêlosischen Adligen den Zweikampf suchten, kam der rhûnische Hochadel zusammen, um geschlossen gegen jeweils einen einzelnen Theostêloser vorzugehen. Nachdem Rhûn auf diese Weise den gesamten theostêlosischen Hochadel getötet hatte, beschlossen sie vor dem letzten verbliebenen Theostêloser zu fliehen. Dieser Heerführer, der Edle *Brios von Santanien*, war nicht schlecht überrascht, diesen Kampf lebendig zu überstehen. Vor allem nachdem Rhûn bewiesen hatte, das es jeden Vorteil auszunutzen wünschte. So flohen sie also, um eine Gefangennahme zu verhindern. Die theostêlosische Flotte hatte nämlich trotz des Verlustes im Adel die Oberhand behalten und versenkte den Gegner. Doch der rhûnische Adel floh. Und bemannte daraufhin die Reserve, welche die nun führerlose theostêlosische Flotte angriff und besiegte. Doch wir gönnten dem Gegner nichts und beschlossen, die gesamten Kampfeinnahmen aus den vorherigen Schlachten in den Fluten des Meeres zu versenken, damit sie dem Gegner nicht mehr nutzen könnten.

Der Charakterkampf sollte aber ein Nachspiel haben; ein theostêlosischer Ritter des Phönix, klagte einen rhûnischen Adligen, welcher sich auch im Orden der Ritter des Phönix befand, an, sich im Charakterkampf nicht ritterlich verhalten zu haben und so die Ideale eines Ritters verletzt zu haben. Das Gericht kam zu dem Urteil, daß während des Kampfes keine Regeln und Gesetze des Ordens der Ritter des Phönix verletzt worden sei.

Nach dem Ausgang der Schlacht wurde es lange Zeit sehr ruhig in Theostêlos und der Adel brauchte lange Zeit, um sich wieder zu sammeln. Doch auch die schwersten Wunden heilen im Laufe der Zeit und es stellte sich dann sogar eine neue

Zuversicht ein. Natürlich ging der Krieg mit unveränderter Härte weiter. Doch schaffte Rhûn es nicht, zu Lande eine einzelne größere Schlacht zu gewinnen. So verwunderte es uns auch nicht, daß der Gegner sein Nachbarland Eoganachta in den Kriegsdienst presste. So hatten wir also plötzlich einen Zwei-Fronten Krieg: Einen im Westen gegen Eoganachta und einen im Osten gegen Rhûn. Da dies dem befreundeten Yaromo nun doch etwas unfair erschien, unterstützte es uns aktiv mit Boden- und Seetruppen gegen unsere Gegner.

Im Westen landete Eoganachta im Wald von Talima an, sollte sich aber nicht halten können und mußte sich bald zurückziehen auf eine Landzunge, die *Baja-Talima* genannt wird, im Volksmund aber besser bekannt ist unter dem Namen *Gonzo's Nase*.

Im Osten landete Rhûn auf der Drachenspitze, traute sich aber nicht die Küstengemarken zu verlassen, wo sich die Truppen im Schutze der eigenen flottengestützten Katapulte bewegen konnten (Nachdem der Gegner merkte, daß seine Truppen im dichten Wald der Drachenspitze aufgerieben und die Verluste zu groß wurden, bewegte er sich nur noch in sicherer Reichweite der eigenen Katapulte!)

Unzählige Zauberduelle und auch kleinere Geplänkel ergaben sich hier und dort, doch können diese nicht alle aufgeführt werden. So ging es noch jahrelang hin und her. Kriegsmüdigkeit stellte sich schließlich ein und die ersten ernsthaften Friedensverhandlungen wurden geführt. Doch das ist ein anderer Teil der Chronik!

Ehre dem Kreis und den Göttern! Fürst Innozent 94.

8.5 Die Friedensjahre

Irgendwann im Verlauf der Zeit begab es sich nun schließlich, daß Adelige aus Theostêlos und Rhûn nach langen Jahren des Krieges an den Verhandlungstisch zurückkehrten und miteinander *redeten*. Ermöglicht wurde dies durch die Kriegsmüdigkeit des Gegners und dem Rücktritt unseres Herrschers Yakuul Kahar, der zum Wohle des Reiches von seinem Posten zurücktrat um diesen Frieden zu ermöglichen. Als neuen Herrscher wählte der Hochadel von Theostêlos den Edlen Alan El Kerim, welcher zu diesem Zeitpunkt seinen Mut und sein Können in zahlreichen Zauberduellen bewiesen hatte.

Die Details des Friedensvertrages sollen hier nicht beschrieben werden. Ein Teil der Friedensbedingung beinhaltete jedoch die Ausrichtung eines gemeinschaftlichen Festes. Somit war das *Weinfest* geboren, welches sich auch in Zukunft wiederholen sollte. Der gesamte Adel Erkenfaras war zu diesem Fest geladen und alle fanden großes Gefallen daran, so daß wir beschlossen, es alljährlich zu wiederholen.

Der theostêlosische Hochadel brauchte nun einige Zeit, um sich an den plötzli-

chen Frieden zu gewöhnen. Die Truppen wurden nach langen Jahren des Krieges zurück in ihre Heimatgarnisonen beordert, die Flotten liefen in ihre Heimathäfen ein, und die Zauberer konnten in Ihre Bibliotheken und alchemistischen Labore zurückkehren.

Und doch wurde der Adel wieder unruhig. Es kam beim nördlichen Nachbarn (und ehemaligen Kriegsgegner) Eoganachta zu einem unvermuteten Machtwechsel. Die Anführer verschiedener martialischer Barbarenstämme übernahmen die Führung im Nachbarland. Als Folge dieses Machtwechsel erschien eines Tages ein Ruderboot vor der Nordküste von Theostêlos. In ihm befand sich ein einzelner Adeliger, nämlich der ehemalige Herrscher von Eoganachta *Tanfana*, welcher sich seinem Schicksal ergeben hatte und ins Exil geflüchtet war. Da er im gemeinsamen Krieg unseren Respekt und sogar unsere Freundschaft als harter, aber fairer und zuverlässiger Gegner errungen hatte, boten wir ihm gerne und dauerhaft unsere Gastfreundschaft und einen Platz am Hofe zu Theosophia an, was er auch gerne annahm.

Und noch etwas später erreichte eine weitere Nachricht den theostêlosischen Hochadel, diesmal aus dem fernen Norden, aus dem Lande des ehemaligen kriegsgegners Rhûn. Der gesamte Hochadel des Reiches Rhûn hatte beschlossen, die Welt Erkenfara zu verlassen und mit einem Schiff auf dem unendlichen Ozean, der die Welten des Phönix voneinander trennt, einzufahren. In einer Rede gaben sie ihre Gründe an, doch diese haben wir bereits vergessen.

Nach deren Abreise beschloss eine neue mutige und tapfere Schicht von Adeligen das Erbe des ehemaligen Rhûns anzutreten. Dieser neue Hochadel wagte einen Neuanfang; das Reich *Hellborn* auf dem Gebiet des ehemaligen Rhûn war geboren.

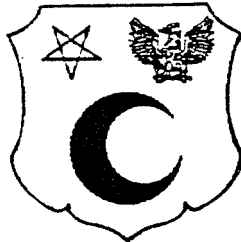
Fürst Innozent 94. von Askatia

Kapitel 9

Who is who in Theostêlos

Aufgrund der zahlreichen Personen in Theostêlos hier eine Übersicht über die meisten Charaktere mit einer kurzen Beschreibung. Dabei wurde unterschieden zwischen momentan real existierenden und ehemaligen theostêlosischen Charakteren.

9.1 Charaktere aus Theostêlos



Name: Alan El Kerim, Priester des Nagesh

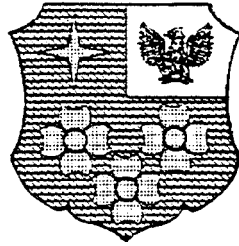
Spieler: Matthias Münte

Position: Herrscher

Wappen: Oberes rechtes Viertel mit Phönix. Oberes linkes Viertel mit Pentagramm. Untere Hälfte mit Halbmond auf weißem Hintergrund

Stammsitz: Theosophia

Biographie: Zunächst freier Zauberer seit Ende der Ausbreitung, mit Fortschreiten der kriegerischen Aktivitäten zunehmende Planung der Feldzüge. Seit Abschluß der Friedensverträge mit Rhûn Position als Herrscher.



Name: Fürst Innozent 94. von Askatia, Bruder des Kreises und oberster Kreisritter

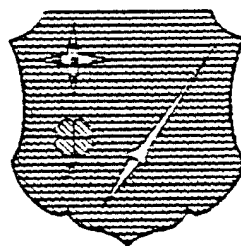
Spieler: Daniel Eckermann

Position: Festungsherr

Wappen: Oberes rechtes Viertel mit Phönix. Oberes linkes Viertel mit goldenen Reichsstern auf braunen Hintergrund. In der unteren Hälfte drei goldene Blüten auf braunen Hintergrund.

Lehen: Fürstentum Askatia

Biographie: Bruder von Fürst Innozent 93. Übernahme des Fürstentums Askatias und Beförderung zum Festungsherren. Teilnahme an den folgenden Feldzügen gegen Rhûn.



Name: Fürst Brios von Santanien, Schlächter von Theostêlos, erster Mundschenk von Erkenfara

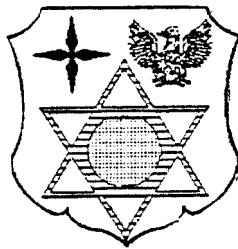
Spieler: Marcus Langhorst

Position: Stadthalter

Wappen: Oberes linkes Viertel mit Reichsstern, darunter ein vierblättriges Kleeblatt. Auf der rechten Hälfte des Schildes eine Lanze.

Lehen: Die Insel Groß-Likresh mit dem Hauptsitz Santanien

Biographie: Adeliger von Theostêlos etwa seit Beginn der Rhûn-Kriege. Anfangs Position als Heerführer. Teilnahme an allen Feldzügen gegen Rhûn. Insbesondere einziger Überlebender des Charakterkampfes mit dem Rhûnischen Hochadel, die alle vor diesem einzelnen Heerführer die Flucht ergriffen. Danach Beförderung zum Stadthalter. Teilnahme an den weiteren Feldzügen sowie Ausrichtung des Weinfestes.



Name: Kaiser Yakuul Kahar

Spieler: Ulrich Roos

Position: Burgherr

Wappen: Blaues Hexagon auf weißem Hintergrund mit grünem Apfel in der Mitte

Lehen: Provinz Maringola

Biographie Sohn des verstorbenen Kaisers Kahar Takim. Zunächst in der Position des Herrschers mit Kaisertitel und Weiterführungs des Krieges mit Rhûn. Mit dem Friedensvertrag zwischen Theostêlos und Rhûn Position als Heerführer. Nach kurzer Zeit Beförderung zum Burgherren.

Name: Zinsus Crassus

Spieler: Matthias Schmidt

Position: Heerführer

Wappen: unbekannt

Lehen: Herzogtum Talima mit Ausnahme von Gonzo's Nase

Biographie: Teilnahme an zahlreichen Abenteuern. Oberster Revisor der theostêlosischen Gesetzestafeln, Depeschen, Briefen und der Buchhaltung.

Name: Lhianaon

Spieler: Sabine Hillberger

Position: Heerführerin

Wappen: unbekannt

Lehen: Provinz Carmoth

Biographie: Befindet sich im Hochadel seit den Rhûn-Kriegen. Organisation der logistischen Infrastruktur.

Name: Theorin

Spieler: Christian Herbort

Position: Heerführer

Wappen: unbekannt

Lehen: unbekannt

Biographie: Adeliger des Reiches seit wenigen Jahren. Teilnahme an Abenteuern.

Name: Nortras, Herold von Theostêlos, Priester des Nagesh

Spieler: Tobias Münte

Position: Zauberer

Wappen: unbekannt

Biographie: Mitglied des Reiches als Priester-Zauberer seit den Rhûn-Kriegen. Teilnahme an zahlreichen Abenteuern sowie Ausübung des Postens des Herolds.

Name: Siindri, Alchimistin von Theostêlos

Spieler: Wiebke Prantz

Position: Zauberin

Wappen: unbekannt

Biographie: Mitglied des Reiches seit den Rhûn-Kriegen. Als oberste Alchimistin verantwortlich für die Herstellung von Zaubertränken aller Art. Mitglied im Konzil der Magier und für ein Jahr dessen die Konziliarin. Ambiente-Beauftragte des Reiches.

Name: Ziviane

Spieler: Dagmar Altpeter

Position: Zaubererin

Wappen: unbekannt

Stammsitz: Kein Stammsitz, jedoch Zweitwohnsitz in Askatia

Biographie: Zauberin für das Reich Theostêlos seit den Rhûn-Kriegen. Tätigkeit hauptsächlich durch logistische Unterstützung sowie Verbesserung der allgemeinen Moral durch morgendlichen kochens eines aromatischen, heißen, belebenden schwarzen Getränkes.

Name: Theodorus, der Bär

Spieler: Stefan Kruell

Position: Zauberer

Wappen: unbekannt

Biographie: Mitglied des Reiches seit wenigen Jahren. Während der Anwesenheit auf Abenteuer. Mitglied im Konzil der Magier.



Name: Varomirix Tanfana B, Exil-Kaiser von Eoganachta

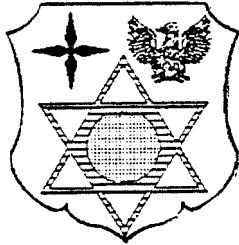
Spieler: Alexander Garcia

Position: Zivillist

Wappen: Oberes rechtes Viertel mit Phönix. Linkes oberes Viertel mit weißem Blitz auf schwarzen Hintergrund. Untere Hälfte mit gehörnten Schädel.

Biographie: Seit Beginn der Ausbreitung Herrscher des Ureiches von Eoganachta. Zu Zeiten des Rhûn-Krieges Durchführung der Feldzüge Eoganachtas gegen Theostêlos. Nach dem Friedensschluß ergriffen neue Charaktere die Macht in Eoganachta, daraufhin Flucht in einem Ruderboot nach Theostêlos. Auf die Gastfreundschaft von Theostêlos folgt die Aufnahme in den Adel. Seitdem bestreitet er Abenteuer für Theostêlos.

9.2 ehemalige Charaktere aus Theostêlos



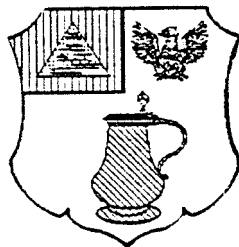
Name: Kaiser Kahar Takim, Prophet und Bruder des Kreises, Hohepriester der Kalisti, Nuit, Horus und der Marilith

Spieler: Ulrich Roos

Postion: Herrscher von Theostêlos

Wappen: Oberes rechtes Viertel mit Phönix. Oberes linkes Viertel mit Reichssterne. Untere Hälfte mit blauen Pentagramm auf weißem Hintergrund und grünem Apfel in der Mitte

Biographie Einer der fünf Gründungsväter des Reiches. Planung und Teilnahme an allen Rhûn-Feldzügen. Gestorben im Charakterkampf gegen den Rhûnischen Hochadel.



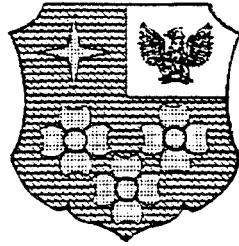
Name: Kugellocke der Harmlose, König von Carmoth und Reichskanzler sowie Bauer

Spieler: Andreas Kother

Position: Festungsherr

Wappen: Oberes rechtes Viertel mit Phönix. Oberes linkes Viertel mit Pyramide. Untere Hälfte mit Krug auf weissen Untergrund.

Biographie: Einer der fünf Gründungsväter des Reiches. Planung und Teilnahme an allen Rhûn-Feldzügen. Gestorben im Charakterkampf gegen den Rhûnischen Hochadel. Es gab keinen Erben in Theostêlos.



Name: Fürst Innozent 93. von Askatia, Bruder des Kreises und oberster Kreisritter, Ritter des Phönix

Spieler: Daniel Eckermann

Position: Stadthalter

Wappen: Oberes rechtes Viertel mit Phönix. Oberes linkes Viertel mit goldenen Reichsstern auf braunen Hintergrund. In der unteren Hälfte drei goldene Blüten auf braunen Hintergrund.

Lehen: Fürstentum Askatia

Biographie: Einer der fünf Gründungsväter des Reiches. Postion zunächst Burgherr, dann Beförderung zum Stadthalter. Gründungsmitglied der Ritter des Phönix und erster Großmeister. Wagenlenker des Reiches. Teilnahme an allen Rhûn-Feldzügen. Gestorben im Charakterkampf gegen den rhûnischen Hochadel. Nachfolge durch den Bruder.



Name: Don Rodriguez el Valdez, Herzog zu Talima, Conquistador und Inquisitor, Reichsthan

Spieler: Christian Garrido-Maisch

Position: Burgherr

Wappen: Oberes rechtes Viertel mit Phönix, oberes linkes Viertel mit einem Segelschiff. In der unteren Hälfte ein Baum.

Lehen: Herzogtum Talima

Biographie: Einer der fünf Gründungsväter des Reiches. Befreiung Ashidbas zu Beginn der Ausdehnung. Anfangs Teilnahme an den Rhûn-Feldzügen, Teilnahme an Abenteuern für das Reich Theostêlos. Trennung von Theostêlos noch vor dem Höhepunkt des Krieges.



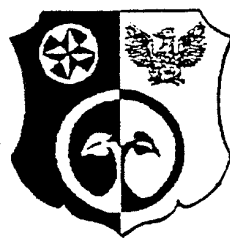
Name: König Hartim von Maringola

Spieler: Thies Theisen

Position: Heerführer

Wappen: Auf schwarzen Hintergrund rotes Oval mit schwarzem Burgturm in der Mitte

Biographie Gründungsmitglied des Reiches Theostêlos. Aktive Teilnahme an der Kampagne gegen die Invasion aus Eoganachta im Westen des Reiches. Seit dem Friedensschluß vor wenigen Jahren ist der Aufenthaltsort unbekannt.



Name: Kaank u. Waans

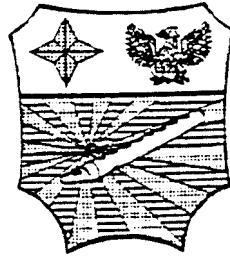
Spieler: Mathias Schmidt

Position: Zauberer

Wappen: Oberes rechtes Viertel mit Phönix, oberes linkes Viertel mit symbolisiertem Reichssterne. Die untere Hälfte ist halb schwarz, halb weiß mit einem von einem Kreis umrandeten Blatt in der jeweiligen Komplementärfarbe.

Lehen: nicht vorhanden

Biographie: Seit Ende der Ausbreitung als freier Zauberer in Theostêlos. Teilnahme an zahlreichen Zauberduellen gegen rhûnische Zauberer. Hauptsächlich jedoch auf Abenteuer, wo er während einer Mission seinen Verletzungen erlag.



Name: Sandro de la Gastar, das Lachen von Theostêlos, erster Freier von Erkenfara

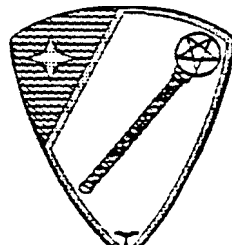
Spieler: Ingo Hoffmann

Position: Heerführer

Wappen: Oberes rechtes Viertel mit Phönix, oberes linkes Viertel mit Reichs- stern. In der unteren Hälfte eine Flöte vor der aufgehenden Sonne.

Lehen: Name und Ort sind jedoch unbekannt

Biographie: Adeliger von Theostêlos seid der Ausbreitung. Aufenthalt im Westen von Theostêlos im Bereich der Kampagne gegen Eoganachta. Teilnahme an den Minnegerichten sowie an Abenteuern. Starke kulturelle Präsenz. Seid wenigen Jahren jedoch wegen ungebührlichen Verhaltens aus Theostêlos verbannt.



Name: Dolfin, Hofnekromant zu Theosophia

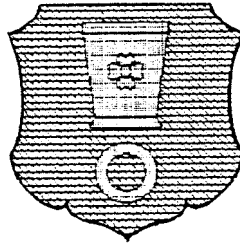
Spieler: Christian Binder

Position: Zauberer

Wappen: Linkes oberes Viertel mit Reichsstern, ein Zauberstab im Rest des Schildes

Lehen: Eine Gemark, Name und Ort sind jedoch unbekannt

Biographie: kurze Zeiten der Anwesenheit zu Beginn der Ausbreitung



Name: Vladimir, Bewahrer des Kreises

Spieler: Martin Hefner

Position: Zauberer

Wappen: Mit Blüte verzierter Becher über einen Kreis

Biographie: Zu Beginn der Ausbreitung zeitweilige Anwesenheit. In diesem Zeitraum Tätigkeit als Konziliar im Konzil der Magier.