

Vanaar



in kurzer Auszug aus der „Chronik von Vanaar“

...im Laufe der wechselhaften Geschichte dieser Insel wurde sie immer wieder Ziel von Flüchtlingen und Auswanderern. Wie allgemein bekannt, wurde Vanaar vor einigen hundert Jahren nur von dem Volke der Elfen bewohnt, die sich aber im Laufe der Zeit freiwillig auf ihr jetziges Gebiet zurückzogen. So entstanden 7 Fürstentümer, deren Regenten unabhängig von einer höheren Instanz auf Vanaar herrschen...

Fürstentümer von Vanaar:

Malachan:

Der Herrscher wird Fürst Gunter der Großherzige genannt, aber leider widersprechen seine Taten seinem Namen. Seine Spiellust und Vielweiberei ist überall bekannt, darunter zu leiden haben seine Untertanen. Armut ist weit verbreitet in der Landbevölkerung; im krassen Gegensatz dazu haben sich einige reiche Händler in dem Fürstentum niedergelassen, die aufgrund großzügiger Geschenke an den Fürsten hier doch sehr beschwerdelos leben können.

Eiberon:

Jeder kennt sie, die schwebende Akademie, mächtige Magier entstammen ihr. Der Tradition entsprechend leben am Hofe der Fürstin Merva zwei Magier der Akademie, die ihrer Regentin als weise Ratgeber zur Seite stehen und ihre schützende Hand gleichermaßen über Land und Bevölkerung halten. Magie und Wissenschaft werden in diesem Fürstentum sehr hochgehalten.

Seilàn:

Kriegerkasten haben hier schon lange Tradition, und jedem Neugeborenen, egal ob Mädchen oder Knabe, wird eine Waffe in die Wiege gelegt. Die besten Söldner, die für Geld zu haben sind, kommen aus diesem Fürstentum. Im Moment ist Fürst Erik an der Macht, und herrscht mit eiserner, aber gerechter Hand über sein Reich.

Miasmal:

Im Antlitz des stolzen Fürsten von Miasmal spiegelt sich das Majestätische dieser Insel wider, und manch einer mag die alten Geschichten über die Abstammung von Meerfeen beim Anblick des Fürsten Larisan glauben. Doch Schönes mag auch Gefährlichkeit verbergen, wie die kampferprobten Seefahrer der Insel schon oft bewiesen.

Càilberon:

Einst ein alter Orden, vertrieben aus den Sturmländern, haben sie ihren tiefen Glauben an die Erdmutter bewahrt und sogar auf der Insel verbreitet. Fürstin Kathrin, Verteidigerin des Glaubens, gilt als eiserne Vertreterin der alten Werte – wenn nötig mit der Waffe am Feld der Ehre.

Tristande:

Die geheimnisvolle alte Rasse der Elfen lebt in diesem großen, von Legenden umwitterten Wald. Wenig ist darüber bekannt, erzählt wird aber von einer Stadt hoch oben in den Bäumen. Es heißt, Tristande schütze sich selbst vor ungewollten Eindringlingen. Selten sieht man heutzutage noch Elfen aus diesem großen Wald, es soll aber auch einen Fürsten geben – wie bei den Menschen. Nur in großer Ehrfurcht wird sein Name ausgesprochen, er lautet Clandion Silberklinge.

Waydwayg:

Das im Westen Vanaars gelegene Fürstentum Waydwayg erstreckt sich von der Küste bis zu den sumpfigen Graslandschaften am Fuße des Zentralgebirges und ist im Norden und

Süden durch zwei Gebirgszüge begrenzt. Wirtschaftlich genutzt ist aber nur das Gebiet rings um die Große Bucht. Dort liegt auch die Stadt Sofar, der Haupthandelshafen und Verwaltungssitz der Fürstin Jasmina Sóol Kaimbra.

Der wesentliche Einkommenszweig der Küstenbewohner ist, neben Fischfang, der Handel mit Goldland in allen Formen (auch Schmuggel!) . Der Grund für diese "weltoffene" Haltung liegt in der Herkunft der Einwohner.

Im Jahre 412 landeten Händler aus Goldland (nicht aus Halbland, das doch wesentlich näher liegt, zu diesem Zeitpunkt aber selbst gerade erst besiedelt wurde) und errichteten einen befestigten Handelskontor. In den folgenden Jahrzehnten entwickelt sich die Niederlassung zu einer Gruppe von unabhängigen Häfen, die jeweils eine Händlerfamilie unterstanden. Handel brachte Reichtum und Hochmut.

Um das Jahr 500 entbrannten Streitigkeiten mit der im Südosten gelegenen Provinz Cálberon um die Einflußgebiete. Die Händler bildeten 505 den "Gemeinsamen Kontor" unter der Leitung der Familie Rondo-Aban, die durch geschickte Heiratspolitik Bande in alle übrigen Häuser hatte. Rondo-Aban verpflichteten am Festland ein große Söldnerarmee, die Cálberon tatsächlich besiegte. Da die Rondo-Aban die Söldner nicht bezahlen konnten (sie hatten nicht damit gerechnet, daß so viele von ihnen überleben würden), zogen diese plündernd und brandschatzend gegen ihre eigenen Auftraggeber. Sie eroberten die nördlichen Gebiete von Waydwayg und errichteten dort die Provinz Seilán, zu Ehren ihres legendären Anführers Horadon Seilán.

In den darauf folgenden Jahrzehnten erholten sich die Handelsstützpunkte infolge fehlender Unterstützung durch Goldland nur langsam. Fast schien es, als hätten andere Ereignisse dazu geführt, daß sie vom imperialen Hof vergessen wurden. Unter den Hafenstädten erreichte Sofar eine Vormachtstellung. Sie entstand aus der Verschmelzung dreier kleinerer Ortschaften unter der Familie Merchántor. Von hier aus wurde ein Netz von Vorposten, Zwischenlagern und Umschlagplätzen über das ganze Land, sogar bis Seilán und Cálberon, geplant und finanziert. "Geld ist Ehre!", wie ein geflügeltes Wort hier lautet. Es ist dies die Abkürzung des Händlermottos: "Dein Geld ist mir eine Ehre!".

Um 850 war Waydwayg ein an Macht und vor allem an Reichtümern beeindruckendes Fürstentum. Mortemer, der Fürst von Malachan, der damals stärksten Provinz Vanaars, sah dies schon lange mit gierigen Augen. Von seiner neu errichteten Burg Kreuzen begann er einen Feldzug gegen Cálberon und Waydwayg. Im darauf folgenden Jahr, nach vielen Erfolgen auf dem Schlachtfeld, verbündete er sich mit dem Fürsten von Eiberon und griff den Elfenwald an. Das war sein Fehler. Er verlor viele seiner Magier. Seine Entscheidungen am Kriegsfeld waren nicht mehr so sicher wie zuvor. Als er im Herbst 851 von einem Heer aus Seilán angegriffen wurde, unterlag er zum ersten Mal und wurde auf seiner Burg getötet, Burg Kreuzen selbst gebrandschatzt.

Diese Mal dauerte die Erholungsphase in Waydwayg nur sehr kurz. Die Handelsflotte war nicht vernichtet worden und so floß sehr bald wieder Geld in das Fürstentum.

In den folgenden 150 Jahren gab es keine größeren Auseinandersetzungen mit den Nachbarn. Was nicht heißen soll, daß die Beziehungen normal sind. Besonders mit Cálberon kommt es noch immer zu kleineren Scharmützeln, die, seit beide Seiten ihre Handelsschiffe mit Rammen und Katapulten ausgestattet haben, auch schon mal in einer Seeschlacht gipfeln können. Die Handelskontore entlang den Straßen nach Malachan und die Häfen sind befestigte Orte, nicht nur gegen die jeweils andere Provinz, sondern auch gegen Schmuggler, die auf eine leichte Beute hoffen.

In Sofar regiert derzeit, wie bereits erwähnt, Fürstin Jasmina Sóol Kaimbra, deren Familie vor drei Generationen durch das Verschwinden der Oberhäupter der Merchántor an die Macht kam. Sie tritt nur selten in Erscheinung, dennoch sieht man besser über die Schulter, wenn man eine abfällige Bemerkung über sie loswerden will. Die "Augen und Ohren der Kaimbra" sind ein aus der Nachkommenschaft verschollener Seeleute gebildetes Heer von Spitzeln, das ihr offensichtlich gute Dienste leistet.

Zum Schutz ihrer Gütertransporte verlassen sich die Händler gerne auf Söldner aus Seilán. So ist auch der Abgesandte Jasminas.

Gulp Furzkopf, genialer Erfinder und Herausgeber des Erstaunlichen Blattes, stammt ebenfalls aus diesem Fürstentum.

Abenteuer: [Schicksalsdämmerung 1](#) (1998)

[Schicksalsdämmerung 2](#) (1999)

[Shadows over Tristande 1](#) (2001)

[Das Söldnerlive](#) (2001)



Bericht von Damosch Schädelspalter zu den Geschehnissen bei der Schicksalsdämmerung



Als ich am 4. Tag der Woche auf der Burg bei Abenddämmerung ankam war ich müde, erschöpft und sauer (in einer Taverne, wo ich ein paar nette Reisegefährten kennen lernte, kostete der Zwergenhumpen 1 Goldstück woch für 15 Liter Met). Und nun, wo ich das Burgtor passiere fragt mich dieser feine Schnösel von Haushofmeister oder so, ob ich ein Zimmer will, natürlich will ich eines, seh ich so aus als ob ich im Dreck schlafe?? Naja und dann will er auch noch, das ich eine Aufenthaltsgenehmigung, die er mir gibt, immer bei mir tragen soll ansonsten werde ich von der Burg geworfen. Na gut, als ich alles unterschrieben habe, FRAGT DER MICH AUCH NOCH OB ICH SCHREIBEN KANN!



Endlich kann ich mein Zimmer aufsuchen, wo schon einige meiner Reisegefährten aus der Schenke auf mich warten (endlich den Amboß vom Rücken). Wir haben das Heldenzimmer, Ich Damosch Schädelspalter, dann Garph, irgend ein Ex-General oder so, ein Krieger namens Korax und seine Begleitung, deren Name mir nicht mehr einfällt, aber sie kann mit Tieren sprechen. Na gut, erst mal Essen und die Taverne aufsuchen und den Durst der Wanderung von der Taverne hier her wegspülen. Im Raum wo man essen kann fällt mir eine Zeitung, eine Art Chronik oder so, in die Hände, ich lese ein wenig und entdecke einige nette Sachen, vor allem ein Schatz auf einer Insel namens Tortuga ist toll und dann etwas mit einer Üblen Geschichte vor einem Jahr, da wurde so ein armer Kerl in einen Halbork verwandelt, arme Sau.



Naja der Tag war ruhig und gemütlich. Am 5. Tag der Woche machen alle einen riesen Zirkus um ein Bühnenstück, irgend welche Konklaven oder so und über Elfen, bei allen Zwergengöttern, wenn interessieren denn Elfen.



Aber das Bühnenstück war recht nennt bis auf die vollgesoffene Sau von Herzog oder Graf oder irgend so ein Scheiß Titel, der alle angemacht und nur mit seinen Frauen rumgemacht hat. Aber der Kerl ist bald wieder abgehauen. Doch dann war auf einmal die Scheiße am dampfen als irgend so ein Penner von Magier (alle Magier sind irgend wo Penner) uns in einer Weisen Schutzglocke eingesperrt hat, war wohl dieser Erzkanzler oder so, der auftauchte um die Kon-dingsda zu eröffnen. Und dann hatten wir das Problem nicht mehr raus zu kommen. Tolle Sache, denn bei Nacht kamen diese beschissenen Schattenwesen und haben uns die Arsch vollgehauen, man war das Scheiße, als bei der 6. oder 7. Angriffswelle nur noch ne Hand voll Leuten standen, war ganz gut, das wir ein paar Magiepuscher hatten. Na gut was solls, sterbe ich halt, als die nächste Welle kam, aber zum Glück hab ichs überlebt, ha, und die anderen auch und die Schattenpenner nicht, hehehe. Am 6. Wochentag war es bei Sonnenlicht recht friedlich bis auf so komische Leute (auch noch Sprengkobelde), die aus einen magischen Zeitries oder so einem anderen magischen Schwachsinn kamen. Hab mit ein paar Leute, glaub hießen Ragnason und Tronde oder so, gewürfelt, war ne nette Beschäftigung für meinen Geldbeutel. Doch die Ruhe brauchten wir, denn der Schild war immer noch da und wurde auch noch schwarz, und als es dunkler wurde kamen die Schatten auch wieder noch schlimmer als in der Nacht davor.



Ja und ich gebe es auch zu, es war ein Glück für uns, als die Elfen es schafften durch die Kuppel zu uns zu kommen und sie uns unterstützt haben, aber ohne uns wären sie auch verreckt, die Spitzohren. Irgend so ein gutes Lichtwesen hat uns dann geholfen die Schatten zu besiegen und langsam haben wir sie bis zu ihrem Tor getrieben, hehehe, und es geschlossen, leider ist der Zwerg Honk gestorben war ein Puntzkerl, als er in das Tor zum schließen sprang. Naja ich hab geblutet wie die Sau, meine Kette war im Arsch aber ich hab überlebt, da mußte ich doch gleich in die Taverne gehen und einen Humpen heben oder zwei.



So war es und es war gut so



Nun ich spiele seit über 2 Jahren Liverollenspiel und habe seit dem zwischen 30 und 40 Cons bespielt (nicht Tage sondern Cons, ich spiele recht oft und weiß auch nicht wie die zusammen kamen), ich war Spieler, SL und NSC (ich kann also die Leiden von allen nachfühlen).

Als ich von einem Freund erfuhr, daß ein anderer Freund von mir nicht auf Schicksalsdämmerung fahren kann, da er keinen Urlaub bekommt, war ich zum einen froh (Mann, endlich wieder ein Con das Jahr war bisher recht spärlich damit) zum anderen steckte ich in einer Conkrise, da bei uns, vor allem Süddeutschland, die meisten Cons voll mit Pappnasen sind, mit welchen, die nichts ausspielen, immer die Klappe aufreißen und Gottcharaktere spielen wollen um andere nieder zu machen. Ich kenne leider nur wenige, die mit der Macht, die sie haben, richtig umgehen können. Leider gibt es auch immer mehr Leute, die Cons veranstalten, ohne genau zu wissen was sie tun oder sich die Sache nicht

überlegen, und leider gibt es immer mehr Veranstalter, die möglichst viel Geld mit kaum oder gar keiner Leistung bekommen wollen. Nun ja ich war also ziemlich gefrustet als ich losfuhr, auch weil das Codexregelwerk nicht unbedingt mein Geschmack ist, aber das ist eine rein persönliche Meinung, da ich gern "was du kannst kannst du " spiele und nicht viel von groß Charakter durch Punkte Erschaffung halte.



Nun, als ich ankam war schon das erste was mich freute, die Burg war super und die Leute waren alle recht gut drauf, einige Leute kannte ich schon und den Charakter den er erschaffen hatte nach dem Codex gefiel mir recht gut. Das Ambiente der Burg und die Leute die ich kannte machte es mir schon mal viel leichter, mich ein zu stimmen und meine Vorurteile zu vergessen. Als der erste Tag vorbei war, war zwar für mich nicht viel passiert, aber das Spiel mit den Leuten war toll, bei uns kocht jeder seine eigene Suppe und der Zusammenhalt ist recht selten, auch waren sehr viele Charaktere sehr schön ausgearbeitet und die NSC waren sehr gut mit ihren Rollen und haben auf Fragen sehr gut reagiert (gute NSC-SL).

Als ich am Freitag diesem besoffenen Herzog oder so begegnete, hab ich mich zum einen halb tot gelacht und zum anderen war ich kurz davor ihn um zu legen (echt spitze gespielt). In der Nacht als die Schatten kamen und wir Reihenweise platt gemacht wurden, hab ich mich gefragt, ob es noch härter geht. Die Schatten waren wirklich nach einer Zeit unheimlich und man war als Charakter und Spieler am Schluß am Boden zerstört und wollte nur noch schlafen. Aber die SL hat etwas geschafft, das bis her nur sehr wenige geschafft haben, die Spieler wurden zusammen geschweißt und ich hab oft mit Leuten Rücken an Rücken gekämpft, die ich nicht mal kannte. Ein Glück war für uns, daß bei Tag die Schattenarmee nicht kam und wir uns ausruhen konnten. Als dann die Sonne unterging und die Schatten kamen, war meine Frage beantwortet, es ging noch härter, aber der Zusammenhalt der Spieler war noch besser geworden und einige Charaktere wollten sich schon für die anderen opfern (wann sieht man so was schon). Zum Glück kamen die Elfen und die anderen Hilfskräfte, sonst hätten wir die Nacht nicht überlebt. Als wir uns dann bis zum Tor durchgeschlagen hatten und es endlich geschlossen war, war ich so erleichtert wie schon lange nicht mehr (hart, wenn man so mit dem Charakter leidet).

Also ich muß sagen in meiner ganzen Zeit als Liverollenspieler war es einer der besten Cons, wenn nicht der beste Con, wo ich als Spieler war.

Ich war schon fast versucht mit Live auf zu hören, jedoch dieser Con hat mich dazu bewegt, weiter zu machen und sollte ich nur noch bei den Veranstaltern spielen wo ich weis, das ihre Cons gut sind, und bei diesen werde ich bestimmt das nächste mal wieder auftauchen, sollte es ein Schicksalsdämmerung 3 geben. Ich kann nur hoffen, das es sich bei uns bessert und ihr so weiter macht.

