

Ariochische Länder:

Das Árdag [a:r'dak]

Das Árdag, im Nordwesten von [Goldland](#) gelegen, ist ein wunderschönes Land: Hügelig bis sehr mäßig alpin, im Grunde eine einzige weite, sattgrüne Wiese, stets mehr oder weniger abschüssig und nur dann und wann unterbrochen von kleinen bis mittelgroßen Waldflecken.



Der Boden ist saftig und fruchtbar, doch er wird nicht gepflügt, die Wälder sind voll qualitativ gutem, gesundem Holz, doch dort wird niemals ein Baum gefällt, und die Tiere haben keine Scheu vor dem Menschen, geradeso als würden sie niemals gejagt. Ein zufälliger Wanderer mag vielleicht die Sorgfalt belächeln, mit der die **Nían** (ein kleines Volk in einem recht großen Gebiet, doch niemand macht es ihnen streitig) mit ihrem Land umgehen, und sie für abergläubisch und primitiv halten, doch er soll es nur wagen, sich aus einem Strauch einen Wanderstock herauszuschneiden, bei Einbruch der Nacht ein weithin loderndes Feuer zu entfachen oder auch nur eine Haselmaus zu töten!

Bevölkerung

Die Nían errichten keine Häuser, sie graben nach Art der Tiere tiefe Höhlen in den Boden. Tief unten ist es auch in den sehr kalten Wintern, die sie zur Gänze dort verbringen, so warm, daß sie keine zusätzliche Wärmequelle benötigen, und durch eine bestimmte schwach leuchtende Flechtenart auch notdürftig hell. Sie töten keine Tiere und nur wenige Pflanzen und leben hauptsächlich von Früchten und Samen.

Ihrer besonderen Situation entsprechend beschränkt sich ihre Kultur auf das geschickte Sammeln, Zubereiten und Konservieren von Nahrung und auf die Ausübung der Riten einer Religion, deren Gottheit selbstverständlich das personifizierte Árdag ist: **Árdauge** [a:r'daukä]. Sie haben eine einfache Schrift, die aber meist nur auf sandigem Boden zum Einsatz kommt. Typisch für ein Volk, das seine Besitztümer als nur vom Land geborgt versteht, jeden Frühling neue Höhlen gräbt und auch ansonsten mit der Idee der "Ewigkeit" nicht viel anfangen kann. Durch die dem Árdag inhärente Magie sind sie jedoch mit der Zeit selbst ein

wenig magisch geworden, gerade genug, um unerwünschten Eindringlingen einen zusätzlichen Schreck einzujagen. Dadurch wurden sie Teil der Selbstverteidigungsstrategie des Árdag.

Die Familien der Nían sind übrigens an den Müttern orientierte Clans/Großfamilien, da es bei ihnen nicht einmal einen Ansatz von Monogamie gibt.

Übersicht	
Grösse	250 km ²
Einwohner	12500 (Nian)
Hauptstadt	keine
Gesellschaftsform	Matriachat
Glaube	Naturreligion (Árdauge)
Ansprechperson	Ulli Zillinger

Bhór ny Maë, die große Schüssel



In dieser flachen Tiefebene im Westen von Goldland lebt ein ziemlich unabhängiges Reiter- und Nomadenvolk in klassischer Clansstruktur, das Magie jeglicher Art ablehnt und sich nur auf seine Waffen, seine Pferde und seine vierfältige Göttin verläßt. Kein Wunder, daß der Pferdehandel zu den Haupteinnahmequellen dieses Volkes gehört. Die Tiefebene entstand einst als Folge unkontrollierter Magie, die das Land zerriß.

[Die Jahreszeiten](#)

[Die Landschaft](#)

[Bevölkerung](#)

[Sarúydhorîni - die](#)

[Schwertgeschworenen](#)

[Magie](#)

[Heiler](#)

[Schamanen](#)

[Religion - die Göttin "Maërhïs"](#)

[Geschichte der Gárhïs](#)

[Sprache der Gárhïs](#)

[Nÿa-gárhïs, die Stadt am](#)

[Klippenrand](#)

Über das Land und die Kultur der Gárhïs:

Im Goldland, ungefähr auf der Höhe von Whiskey-Valley, vielleicht zwei Wochen auf Gárhïs-Pferden nach Osten, stößt man auf einen Steilabbruch der sich, so weit das Auge reicht, hin zieht. Dieser Abbruch umschließt fast kreisförmig eine große Ebene, die von sanften, grasbewachsenen Hügeln durchzogen ist.

Der Westrand ist ein hundert Mannhöhen hoher, steil abfallender und von großen Felsbrocken übersäter Karst, in dem es fast kein Wasser und wenig Vegetation gibt. Auf Grund von Verwitterung ist der Westrand nicht ganz so steil und hoch wie der Ostrand.

Es gibt hier auch nur wenige Wege die in die "**Bhór ny Maë**", die Schüssel der Mutter, wie sie die Gárhïs nennen, hinunterführen. Wer es ohne Führer versucht, verirrt sich bald hoffnungslos in der weglosen Steinwüste des Karst, dem "**Agnà sal Bàn**" oder "Nichts als Stein". Und dennoch ist der Karst bewohnt: von wilden Langhaarziegen und Krauswollschafen, aber auch von Felsottern und Luchsen. Auf diese Art verhindert die Landschaft selbst ungebetene Gäste. Hat man jedoch mit Hilfe von ortskundigen Führern und der Billigung "**Maërhïs**", der Göttin die über dieses Land wacht, den sicheren Boden erreicht, erwartet einen ein unübertroffenes Schauspiel:

Im Frühling ein Meer aus Grüntönen mit bunten Flecken; im Hochsommer eine Studie in Gold und Blau mit gelegentlichen grünen Farbtupfern; im Herbst wird das Gold allmählich zu Bronze und das Grün zu Gold, um im Winter zu Grau, Schwarz und Braun zu werden.

Die Jahreszeiten

Im Frühling ist die "Bhór ny Maë" so lieblich wie "Maërhïs" als Maid, "Dunhë". Die Regen- und Hagelstürme werden im Frühjahr zu sanften, vom Ostwind getragenen, lebenspendenden Schauern. Überall wo man hinblickt nur Gras und Blumen, in allen nur erdenklichen Farben. Und auch die Tierwelt erwacht aus ihrem Winterschlaf.

Aber Sommer und Winter sind keine Jahreszeiten um sich viel zu bewegen. Im Sommer verbrennt die Sonne jedes ungeschützte Stückchen Haut. Der heiße Südwind trocknet die Wasserläufe bis auf winzige Rinnsale aus. Die Sonne ist so unbarmherzig bis man sich nach jedem bißchen Schatten sehnt und doch keinen findet.

Der Herbst hält reiche Jagdbeute bereit um für die kalte Jahreszeit gerüstet zu sein. Der warme Westwind bringt aber auch den Geruch von reifen Wildkornfeldern und Nüssen mit sich.

Der Winter jedoch bringt kalten, schneidenden Nordwind und hinterläßt das Land in einem fahlen Graubraun, wo sich, bis auf die Clans und ihre Herden, alles Leben unter die Erde in sichere Höhlen zurückzieht.

Im Osten sind die Jahreszeiten etwas weniger heftig ausgeprägt als im Westen. Daher sind die Wintercamps auch alle entlang des Ostrand es verteilt.

Die Landschaft

Die "Bhór ny Maë" ist keine flache Ebene, sondern ein Land voll von sanften Hügelketten, durchzogen von schmalen Wasserläufen mit Buschwerk an den Seiten und gelegentlich sogar Bäumen rund um die wenigen artesischen Quellen.

Am Klippenrand gibt es zwei bis drei Stellen an denen mächtige Wasserfälle in Kaskaden zur Ebene herabfallen. Der Rand wird nach Osten hin immer steiler und höher bis er schließlich mehrere Hundert Mannhöhen senkrecht hinabfällt. Wer es wagt hier hinunter zu klettern macht bald Bekanntschaft mit den Klippenbewohnern und kommt meist zu einem vorzeitigen Ende. Klippschliefer, eine Art von Nagetier, Felsottern, Steinwiesel, Felsentauben und mehrere Arten von Raubvögeln bewohnen die östlichen, aber auch die nördlichen und südlichen Klippen. Am Fuße der Klippen, entlang der Ostwand gibt es mehrere Höhlensysteme in denen die Clans vor den Winterstürmen Schutz suchen.

Vom Karst bis zum Ostrand benötigt man auf Gárhís-Pferden vielleicht zwei Wochen. Die Reise führt durch wegloses Grasland über sanfte Hügel, gelegentlich unterbrochen von Buschwerk und Bäumen, entlang der wenigen Bäche und Quellen. Die Lage der Quellen sind gutgehütete Geheimnisse der jeweiligen Clans, die auch die Klippenpfade bewachen. Neben den artesischen Quellen gibt es auch gegrabene Brunnen mitten in der Ebene. Diese findet man meist nur mit Hilfe eines Wegfinders und den unauffälligen Landmarken der Gárhís. Landmarken wie Spalten in der Klippenwand, Steinhäufchen an Hügelflanken oder einzelne Bäume. Ein Wegfinder zeigt immer den Weg nach Norden. In der Nacht orientieren sich die Gárhís nach den Sternen. Ohne Führer oder genauer Karte ist man in diesen Hügeln bald verloren.

Diese Grenzüberschreiter sind es auch die ungebetene Gäste in Empfang nehmen, die es wider Erwarten doch bis in die Ebene geschafft haben. Meistens schießen sie zuerst und fragen dann.

Bevölkerung

Das Volk, "**Gárhís**", ist in mehrere Clans unterteilt, die in der Großen Ebene , "Bhór ny Maë" wörtlich: "die Schüssel der Mutter", von Weideplatz zu Weideplatz ziehen.

Die vier Haupthimmelsrichtungen werden von den vier ursprünglichen Clans als Sommerweiden beansprucht.

- Graskatze, "Munhä" im Osten;
- Falke, "Frayhä" im Süden,
- Antilope, "Ayhàn" im Westen
- Steppenwolf, "Bàndrís" im Norden

Dazwischen liegen die Sommerweiden der restlichen Clans.

Ein Clan besteht aus mehreren Familien mit deren Herden. Wichtige Entscheidungen werden, nach Beratung mit dem Clan, von den Clanältesten getroffen: dem Schamanen, dem Clanobersten, dem Heiler, dem Waffenmeister und dem Ältestenrat.

Der **Clanoberste** ist nicht unbedingt der Älteste des Clans sondern der oder diejenige mit der größten Erfahrung. Ihm zur Seite stehen als Berater der Ältestenrat. Normalerweise stellt jede Familie ein Ratsmitglied. Der Clanoberste trägt Gewand nur in Blauschattierungen und als Zeichen seiner Würde eine stilisierte Reitpeitsche am Gürtel.

Der **Waffenmeister** ist auch oberster Heerführer und für den Unterricht der jungen Mädchen und Burschen im Waffenhandwerk verantwortlich. Bei den Gárhís lernen alle Kinder den Gebrauch von Waffen, unabhängig davon wie sie sich später entschließen welchen Platz sie im Clan einnehmen wollen. Stab, Langdolch, und eine Wurfwanne (Dart, Stern oder Messer) wird von allen gelernt, nur Krieger und Jäger werden weiter ausgebildet.

Bevorzugte Waffen der Krieger sind vom Rücken gezogene Anderthalbhänder, Einhandschwert mit Schild, kurze Recurve-Reiterbögen und Langdolch. Bei Schwertern werden meist solche mit leicht gebogenen Klingen benutzt. Die meisten Krieger bevorzugen leichte aber stabile Schuppenpanzer. Jäger benutzen auch manchmal Armbrüste und Langbögen.

Der Waffenmeister trägt Kleidung in Scharlachttönen und gegebenenfalls auch Panzerung in Rot. Die Bewaffnung eines Waffenmeisters ist ebenfalls mit Rot verziert und trägt das Clanzeichen. Der Dolch eines Waffenmeisters mit roter Griffwicklung dem Clanzeichen am Knauf und dem Namenszeichen am Heft ist auch das Zeichen seiner Würde. Die Gárhís sind ein Volk von Reiterkriegern deren Erfolge auf "Zuschlagen und Wegreiten" Techniken beruhen. Sie sind berühmt für ihre Pferde.

→ Die Schwertgeschworenen

Eine besondere Art von Kriegerinnen sind die Schwertgeschworenen, die "**Sarúydhorîni**". Diese Frauen und Männer sind dem Aspekt der Kämpferin "**Sarhë**" verschworen. Der Eid dieser Krieger bringt mit sich, dass diese kein sexuelles Verlangen mehr haben, und auch fast keine sexuelle Identität mehr. Das macht sie perfekt für ihre Rolle als unparteiische Schiedsrichter. Die Sarúydhorîni dienen zuerst der Göttin des Südwindes, der Kämpferin, die so geschlechtslos ist wie die Klinge die sie führt - dann dienen sie den Clans als Gesamtes - und dann erst ihren individuellen Clans. Sie sind sowohl die Schwerter der Göttin als auch ihre Waffengefährten.

Ihre Asexualität erlaubt es ihnen einen neutralen Standpunkt in den diversen Fehden einzunehmen. Sie sind Vermittler und Schlichter in Streitfällen zwischen den Clans und nur ihnen ist es gestattet Blutfedhe zu erklären und den Weg der Rache zu beschreiten. Sonst würden zu viele des Volkes unter den Klängen ihrer Brüder und Schwestern sterben, da die Gárhís oft ein recht heftiges Temperament haben. Blutfedhe zwischen Gárhís und Gárhís dient nicht dem Wohl der Clans. Und daher beschränkt, das Privileg Blutpreis zu verlangen, in den Händen derer, die dem Wohle der Clans als Ganzes verschworen sind, die Inter-Clan Kämpfe auf ein Minimum.

Jeder Gárhís weis was für einen Preis die Göttin fordert. Um ein Schwertgeschworener zu werden gibt man sich selbst und seinen eigenen Clan auf, um im Dienste der Kämpferin dem Wohl der Clans zu dienen. In jeder Generation gibt es einige Frauen und Männer die diesen Preis zu zahlen bereit sind. Ausgebildet werden diese Krieger von ihren eigenen Lehrern den "**Hán-Sarúydhorîni**", den Geist-Schwertgeschworenen. Ihren Boten in der Anderstwelt. Jede Sarúydhor lernt auch mit Hilfe von Meditation die Traumpfade der Anderstwelt zu betreten um sich zu regenerieren, seinen Lehrer zu befragen oder zu Sarhë zu beten.

Ganz im Gegensatz zu den übrigen, sonst so farbenliebenden, Gárhís tragen Schwertgeschwore normalerweise dunkle Brauntöne und wenn sie auf Blutrache aus sind, Schwarz. Die Hán-Sarúyðhořni erscheinen nur in mond hellen Nächten und immer in Schwarz und tief verschleiert .

→ Magie

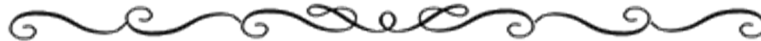
Wer magiebegabt ist wird entweder Heiler, Schamane oder muß die Ebene für immer verlassen, um sich an anderen Magierschulen ausbilden zu lassen. Letzterer Fall kommt sehr selten vor, und Maërhís geleitet solch Fälle meist zu Magiern die sich dem Lichte widmen. Heiler und Schamane sind beide der Göttin verschworen und zwar dem Aspekt der Ehrwürdigen Alten, "Làmoï-yë". Steingeschworene sind dem Wohl der Clans als solche verbunden und dienen Maërhís mit ihrem Geist und ihren Talenten.

→ Heiler

Heiler können sowohl mit Messer und Kräutern als auch mit der Kraft der Göttin heilen. Göttliche Hilfe bei der Heilung wird nur bei Notfällen und bei schweren Wunden erbeten. Der Heiler setzt seine ganze Energie ein und muß manchmal noch ein von der Göttin gefordertes Opfer bringen - sei es die Aufgabe persönlicher Dinge, die Änderung einer vorgefaßten Meinung oder Aufgaben und Pflichten, die er sonst nicht übernehmen würde. Auch Wiederbelebung ist mit Ihrer Hilfe möglich, doch der Heiler muß dann auch gewillt sein, sein eigenes Leben hinzugeben. Maërhís, in ihrem Aspekt als Ehrwürdige Alte auch der Tod, das Wissen, der Norden und das Wasser, wird eine Wiederbelebung nur dann gewähren wenn es dem Wohl der Clans dient. Sie wird auch nicht zögern das Leben des Heilers zu fordern wenn dem Clan daraus kein Schaden entsteht.



Formeln der Heiler:

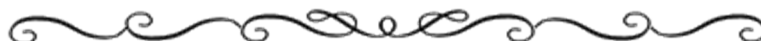


Heilformel:

Hilf mir Ehrwürdige zu heilen diesen Schmerz,
zusammenzufügen was gebrochen, was zerrissen !
Beim Stein der uns verbindet, leihe mir von DEINER Macht !
Làmoï-yëmhán svílam nīs Nàrdi,
baýsam rili gordir, rili sidir !
Di Bàn nil bá inram, oüdrísà mhën dà vai-gidhÿ Rànīs!

Wiederbelebungsfornel:

So wie geschnitt'ne Äste wieder knospen,
wie ein gebroch'nes Schwert aus Feuer neu entsteht,
so wie, auf Stein gefallen, reifes Korn noch keimt,
So führe Du, oh Ehrwürdige, sie zu uns zurück.
Laß sie vollenden das, was sie begann.
Maid, Kämpferin, Mutter und Ehrwürdige Alte,
Wand'rer, Wächter, Jäger und Weiser, so schließe sich der Kreis!
O gütige Göttin, erlaube ihr, die Traumpfade zu verlassen, ihrem Clan weiter zu dienen!
Hilf mir Göttin, ihr den richtigen Weg zu zeigen !
Beim Stein der uns verbindet, leihe mir von Deiner Macht !



Heiler sind in Grün gewandet und tragen als Zeichen ihrer Würde eine mit Ihren Symbolen bestickte Kräutertasche.

→ Schamanen

Schamanen sind, ebenso wie Heiler, Steingeschworene, "Bàndhorîni". Auch die zwei Ältesten in jedem Clan sind der Ehrwürdigen Alten verschworen. Diese beiden Personen können auch mit dem Heiler und dem Schamanen ident sein. Schamanen sind neben den Heilern die einzigen die Magie anwenden und dafür nur die Kraft der Göttin benutzen. Ihre Magie verwenden sie um Heiler zu unterstützen, Wetterprognosen zu erstellen, Veränderungen vorher zusagen, die Zeichen der Göttin zu interpretieren und Ähnliches. Sonst sind sie Berater, Seelenheiler, Geschichtsschreiber und Bewahrer von Wissen sowohl der Clans als auch von Außer-Clan Wissen. Sie kümmern sich auch um die Geschichtserziehung der Jugendlichen, beraten bei der Namengebung nach der Geburt und führen Begräbnisse durch.

Aufzeichnungen werden mittels Webteppichen geführt, die in einer speziellen, kondensierten Schrift Ereignisse, Wissen, und Weisheiten der Clans festhalten. Die Ältesten dieser Teppiche werden in Nÿa-gárhîs aufbewahrt.

→ Nÿa-gárhîs, die Stadt am Klippenrand

Nÿa-gárhîs ist die einzige Ansiedlung entlang des Klippenrandes. Die Handelsstadt liegt ziemlich genau in der Mitte des Nordrandes. Der Weg hinauf ist knapp drei Pferde breit und windet sich in spitzkehrigen Serpentinaen die Felsen hinauf. Es ist der breiteste Pfad den es von der von und zur Bhór ny Maë gibt. Am FuÙe des Weges in der Ebene liegt ein Eschengehölz und eine artesische Quelle.

Die Stadt hat einen Kern aus gemauerten Häusern in denen das ganze Jahr über Leben herrscht und besteht sonst nur aus Zelten, die von Frühling bis Herbst ein wechselndes, buntes Bild bieten, da ein ständiges Kommen und Gehen herrscht. Dort spielt sich sämtlicher Handel zwischen den Ebenen und dem Rest der Welt ab. Hier werden in einem der gemauerten Häuser auch die Geschichtsaufzeichnungen der Clans aufbewahrt. Die gewebten Teppiche geben ihre **Geschichten** nur unter Ihrem Mondlicht frei. Jeder Schamane war mindestens einmal in seinem Leben hier um die Geschichte der Clans zu erleben. Bewacht werden die Teppiche von Mitternachtsblau gekleideten Sarúyðhorîni die auch Làmoï-yë, der Ehrwürdigen Alten, dem Wissen verschworen sind.

Religion

Die Gárhîs haben einen Zweigottglauben, in dem der männliche Part normalerweise nicht erwähnt wird. Sie machen keinen Unterschied zwischen guten Ereignissen für den Clan und dem Wohl der Göttin. Die Lehre der Göttin ist wichtiger als persönliche Interessen. Persönliche Beziehung zur Gottheit ist kein abstrakter Begriff. "Maërhîs", die Göttin taucht immer wieder in Visionen "persönlich" auf.

Die **Zeltheiligtümer** sind immer nach dem selben Prinzip aufgebaut: An den vier Seiten des Zelttes stehen kleine, niedrige hölzerne Altäre, darauf die vier Symbole der Göttin

Im Osten die Maid, "Dunhë"	eine frische Blüte im Frühling und Sommer, ein Räucherstäbchen im Herbst und Winter
Im Süden die Kriegerin, "Sarhë"	eine immer-brennende Flamme
Im Westen die Mutter, "Maë"	eine Handvoll Korn
Im Norden die Ehrwürdige Alte, "Làmoï-yë"	ein glatter schwarzer Stein

Der männliche Gegenpart der Göttin, Doayúd hat ebenfalls vier Inkarnationen:

Im Osten der Wanderer, Dimayä

Im Süden der Wächter, Soní

Im Westen der Jäger, Miràl

Im Norden der Weise, Lighúd

Schamanen unterhalten auch die Zeltheiligtümer und beraten Clanangehörige die mit der Göttin in Verbindung treten wollen bzw., tun das für sie.

Jeder Clanangehörige hat das Recht sich an Maërhïs um Rat, Anleitung und Hilfe zu wenden. Maërhïs wird sich nur dann einmischen wenn für ihr Volk und oder sie selbst Gefahr besteht, bzw. es um mächtige Magische Artefakte geht, die die Balance der Welt empfindlich stören können und so zur Gefahr werden. Jeder Gárhïs trägt die, zur Anrufung notwendigen Zutaten mit sich bzw. kann sie in der Umgebung auftreiben. Man braucht dafür ein ruhiges Plätzchen, vier mittelgroße flache Steine oder Holzstücke um als Altäre zu dienen, die Symbole der vier Aspekte von Maërhïs und Zeit. Allerdings wird ein Gárhïs nur dann seine Göttin um Rat fragen wenn es unabdingbar Notwendig ist, da man einen Gott nicht ohne guten Grund um Rat fragt.

Der Schamane hilft auch bei den **Begräbnisfeierlichkeiten**.

Die Gárhïs bestatten ihre Toten mit Feuer, löschen den Scheiterhaufen mit Wasser und sammeln die Asche und Knochen in großen irdenen Krügen, die dann in der Erde begraben werden. Grabbeigaben sind symbolische Geschenke an den Toten. Ein geflochtenes Band seines Lieblingspferdes, ein Wollkäuel seines besten Schafes, eine Knochenschnitzerei, Tonschmuck und Ähnliches.

→ Todesformel der Gárhïs

Frei von Wasser, Wind, Feuer und Erde,

Eins, Schwester/Bruder, mit Maërhïs werde.

Frei von Wasser, Wind und Erde,

Lohe, Schwester/Bruder, Feuer werde.

Frei von Feuer, Wind und Erde,

Fließe, Schwester/Bruder, Wasser werde.

Frei von Wasser, Feuer und Erde,

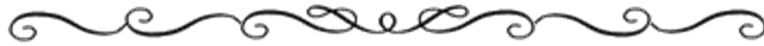
Wehe, Schwester/Bruder, Wind werde.

Frei von Wasser, Feuer und Wind,

Zerfalle, Schwester/Bruder, Erde werde.

für unbekannt/Maërhïs: *Gós dà Lhúd, Verhë, Ráгнаÿ'ya Bárhïs
Màinén, Inna/Inúd, Maërhïssen nodà!*

für Feuer/Kriegerin:	<i>Gòs dà Lhúd, Verhë yà Bárhìs, Ragnà, Inna/Inúd, Rágnay̆ nodà!</i>
für Wasser/Ehrwürdige Alte:	<i>Gòs dà Rágnay̆, Verhë yà Bárhìs, Lhudà, Inna/Inúd, Lhúd nodà!</i>
für Wind/Maid:	<i>Gòs dà Lhúd, Rágnay̆ yà Bárhìs, Verhà, Inna/Inúd, Verhë nodà!</i>
Für Erde/Mutter:	<i>Gòs dà Lhúd, Rágnay̆ yà Verhë, Bárhà, Inna/Inúd, Bárhìs nodà!</i>



Beim Begräbnis wird von den Clanangehörigen eine **Todesformel** gesprochen um der Seele des Verstorbenen den Weg zu ihrem Aspekt von Maërhìs zu erleichtern. Ist nicht bekannt welchem Aspekt der Tote huldigt oder möchte man einem Nicht-Clanangehörigem die letzte Ehre erweisen, gibt es ebenfalls eine Formel. Außerdem werden noch in allen vier Windrichtungen die vier Attribute von Maërhìs ausgelegt und man schreitet beim sprechen der Formel von der Maid (Geburt/Osten/Frühling) bis zur Ehrwürdigen Alten (Tod/Norden/Winter) um den aufgebahrten Toten oder Scheiterhaufen. Die Begräbnisplätze sind immer auf Felsplateaus in der Nähe von bewaldeten Flußläufen. Für jeden Gefällten Baum wird vier neue gepflanzt. Die Urnenfelder liegen in den umgebenden Hügeln und die Gräber sind durch geschnitzte Holzpfähle mit dem Clansymbol und bunten Seidenfahnen markiert.

Geschichte

Die Geschichte der Bhór ny Maë kann wohl 200 Generationen zurück verfolgt werden. Bis in die Zeit der Magierkriege als die Bhór ny Maë noch kein Krater war, sondern dort eine mächtige Festung stand und die Nà-gárhìs noch ein Volk waren. Die **Nà-gárhìs** waren im Dienste von **Urtho, dem Magier des Lichtes**, als Krieger, Magier, Bauern, Heiler, Tierzüchter und allen möglichen anderen Berufen die eine Armee so benötigte, tätig. Urtho's Einflußbereich umfaßte die heutige Magierhalbinsel, die zu diesem Zeitpunkt eine Insel war, auf der sich eine weitere Festung, der magischen Forschung gewidmet, befand; das ganze heutige Goldland mit seiner großen Festung und einige vorgeschobene Posten in den Bergen, wo sich heute Whiskyvalley befindet.

Die Magierkriege begannen als sich **Leareth**, ein Magier der Finsternis nicht mehr mit dem begnügen wollte was er bis herunter seinen Einfluß gebracht hatte und Urtho's Leute und Gebiete aktiv angriff und unter seinen Bann zu bringen. Was folgte waren Jahre voll von kleineren Übergriffen, Überfälle von magischen Wesen auf Gehöfte auf Urtho's Land, Schlarmützel aus denen kein Sieger hervorging und die nur dazu dienten festzustellen wie stark der Gegner war. All das kummulierte in der Schlacht die allem ein Ende setzte, der ersetzten und letzten Schlacht in die beide Seiten alles warfen was sie aufbringen konnten.

Das Resultat dieses Konfliktes war ein von Magie völlig verwüstetes Land, in beiden Einflußsphären. Aber es gab auf beiden Seiten Gruppen die es geschafft hatten zu Überleben, so wie die Nà-gárhìs.

Einer ihrer ältesten Bildteppiche schildert was die Überlebenden der Katastrophe vor gefunden haben. In einer Vollmondnacht gibt der Teppich seine **Geheimnisse** frei.

→ Das Geheimnis des Bildteppichs der Gárhís

Im silbernen Licht des Mondes wird in der Mitte des Teppichs eine Szene lebendig:

Eine große Gruppe von Leuten aller Altersstufen mit Wagen und Herden steht am Rande eines riesigen, verbrannten Kraters, dessen Rand am Horizont verschwindet. Der Boden des Kraters ist nur undeutlich in großer Tiefe als spiegelnde Ebene zu sehen.

“Das war einst unser Heimatland, die Heimat des Volkes der Nà-gárhís. Das war alles was von unserer Heimat übrig blieb nach dem ersten und letzten Konflikt der Magierkriege.”

Die Szene in der Lichtsäule verändert sich: Ein Teil der Personen scheint nach heftigen Diskussionen zu packen und in Richtung Berge aufzubrechen.

“Wir flohen vor der Zerstörung und kehren zurück sobald wir konnten. Dies war was wir vorfanden und es herrschte Trauer und Verwirrung. Dann kam die Wut über das was passiert war und durch was es verursacht wurde. Es herrschte Uneinigkeit unter den Clans was nun zu Tun sei. Einige wollten dem Gebrauch von Magie völlig entsagen und andere wollten die Magie weiter benutzen um das Land zu Heilen und so den Clans das Überleben zu sichern. Zwischen diesen beiden Positionen war kein Kompromiß möglich - Unstimmigkeit würde zu Argumenten und Argumente wurden zu Haß. Der Punkt war gekommen wo die Clans sich besser trennten bevor Haß zur Blutfedhe wurde. Und so zogen die Båndagárhís, das Zaubervolk Richtung Westen in die Berge zurück, sie wurden später zum Verlorenen Volk, den Lihá-gárhís. So wurde aus den Nà-gárhís die Gárhís, meine Vorfahren die der Magie entsagten und die Båndagárhís, die die Magie zum Heilen des Landes und für ihr Überleben behielten.”

Im Mondlicht sah man die übrigen Clanmitglieder ein Camp aufbauen. Die Schamanen der vier Clans zogen sich in ihre Zelte zurück um zu Beten.

“So wie unsere Schwestern und Brüder der Båndagárhís ein von Magie verwüstetes Land vorfanden und erkannten, daß Überleben nur mit Ihrer Hilfe möglich sei, so hatten dies auch unsere Schamanen erkannt und riefen nun Maerhís und Doayúd an.”

Im schimmernden Licht der Säule formierten sich die Clans um ihre Schamanen. Nach kurzer Beratung schienen drei der vier Clans zu packen und sich in verschiedene Richtungen um den Rand herum auf den Weg zu machen.

“Der Preis für Ihre Hilfe war das Blut der vier Clanobersten und so machten sich die Clans auf die vier Kardinalpunkte am Rand einzunehmen. Graskatze, Munhë im Osten, sie hatten den weitesten Weg, Falke, Frayhë im Süden, Steppenwolf, Båndrís im Norden und Antilope, Ayhàn im Westen. Dann war es so weit, alle Clans hatten den ihnen bestimmten Punkt erreicht und bei Sonnenuntergang gaben die Clanobersten ihr Leben hin. Jeder wie er es für richtig hielt und bei Mondaufgang kam Sie.”

Abermals verändert sich das Bild in der Mondlichtsäule: Am Kraterrand in Mitten des Clanvolkes stehend, den Geruch von verbrannter Erde in der Nase, das Heulen des Windes und gelegentliches Kinderweinen in den Ohren, starren alle gebannt in den Krater. Riesengroß in einer Säule aus schwarzsamtener, sternensüßlicher Nacht, umspielt von Mondlicht steht Sie, Maerhís. Ihr Gesicht wandelt sich von Moment zu Moment, von der lieblichen Maid zur ehrwürdigen Alten, von der asketischen Kämpferin zur nährenden Mutter und wieder zurück. Ihre Stimme ist wie Samt und Stahl und durchdringt das Sein aller Clans:

“So wie ich die Gebete eurer Schwestern und Brüder der Båndagárhís erhört habe, so habe ich auch euch gehört. Doch so wie sie müßt auch ihr einen Preis für das was ihr von mir verlangt zahlen.² In Blut?² fragt einer der Schamanen für alle hörbar. ²Nein - nicht in Blut aber mit eurem Leben, jeder von euch. Ich gebe euch eure Heimat zurück, doch der Preis ist ewige Wachsamkeit.”

Sie hält Ihre Hand hoch und auf Ihrer Handfläche erscheint der Krater. Unter der Asche und den verbrannten Steinen lagen im Zentrum des Kraters formlose Dinge die in einem böartigen Violett leuchteten.

“Drei Dinge haben eure Heimat vernichtet. Die zerstörerischen Sprüche des Feindes, die Selbstzerstörung des magischen Portals durch das ihr geflohen seid und der Todesstreich eures Herren Urtho's, der den Feind völlig vernichten sollte zum Preis von Urtho's und seines Champions Tod. Aber trotz alledem liegen hier noch viele magische Waffen aus Urtho's Arsenal begraben. Ein Teil davon ist noch verwendbar und könnten großes Unheil anrichten wenn sie in die falschen Hände geraten. Ja, diese Waffen sind selbst für diejenigen gefährlich, die gute Absichten haben. Aber da ihr der Magie für alle Zeiten abschwören habt stellen solche Dinge für euch keine Versuchung dar.” Man fühlt die Zustimmung aller Clans die um den Kraterrand verteilt waren.

“Höret dann den Preis für eure Heimat: Ihr müßt euer neues Land bewachen. Ihr werdet Fremde unter allen Umständen fern halten, es sei den sie verpflichten sich den Clans oder sind Verbündete, die von Mir begutachtet wurden. dies müßt ihr Schamanen Mir ermöglichen und Ich werde sie so kennzeichnen, daß ihr sie erkennen werdet. Ihr werdet nie wieder einem Herrscher die Treue schwören, sondern nur euch selbst und den Mächten. All eure Kinder die mit der Gabe der Magie geboren werden müssen entweder das Handwerk eines Schamanen oder Heilers erlernen oder zu euren Schwestern und Brüdern der Båndagárhís geschickt werden oder ihr müßt den Schamanen erlauben die Magiebegabung für immer zu blockieren.”

Die Clans überlegten nicht lange, obwohl der Preis wahrlich ein Opfer bringen hieß. Ihre Freiheit und bis zu einem gewissen Grad auch ihr freier Wille nicht nur für diese, sondern auch für alle kommenden Generationen. Die Clans würden sich zu ewigem Dienst und Wachsamkeit verpflichten, doch dafür würden sie ihre Heimat wieder bekommen. Dennoch zögerten sie nicht mit ihrer Zustimmung.

“Es ist gut!” sprach Maërhís, breitete Ihre Hände aus, stieg in den Krater und begann zu gehen. Wo Ihre Füße den Boden berührten entsprang ein Teppich aus Blumen, Gras und Bäumen. Ein Teppich der sich einer grünen Flut gleich, über die Ruinen ergoß, als Sie westwärts schritt.



Gárhís Lied der Jahreszeiten:

⇒ *Gárhís Lied der Jahreszeiten*

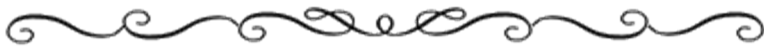
Der Ostwind ruft, d'rum komm fort mit mir,
Gen Morgen dem Wanderer folgen wir,
Gen Morgen zur Jungfrau, zum Dunkelmond hin,
Zum Neujahrsbeginn laß hinaus uns ziehn.
Laß uns folgen dem Wandrer auf den Steppenplan
Dort fängt's im Frühlingsregen zu sprießen an,

Laß uns folgen der Jungfrau im süß plätschernden Naß,
Zarte Blumen umkränzen ihre Spuren im Gras.

Der Südwind läßt, horch!, seine Stimme erschallen,
Wir folgen dem Wächter, der Herr ist uns allen,
Wir folgen der Krieg'rin, was schwach ist zu schützen,
Hold ist Neumond der Kämpf'rin, komm laß ihn uns nützen!
Der Sommer bringt Streit, bringt die Feinde herbei,
Wie sie zu schlagen, der Wächter uns Ratgeber sei.
Keine Gnade kennt die Kämpf'rin im ehrnvollen Krieg,
Die Kämpf'rin, der Wächter, sie bringen den Sieg.

Komm folge dem Westwind, dem herbstlichen Wehen,
Wenn im Mantel der Mutter geborgen wir gehen,
Komm folge dem Jäger in die Wüste hinaus,
Bring dem Clan reiche Beute zum festlichen Schmaus.
Denn nun kommt der Herbst, der Altar steht im Westen,
Zeit des Vollmonds, der Ernte, mit Ruhe und Festen.
Empfange die Früchte der Erde von IHR,
Genieße die Herbstjagd und dank IHM dafür.

Der Nordwind, der kalte, voll schneeigem Wehn,
Zeigt die Zeit an, in wärm're Gefilde zu gehn.
Wohin weiß der Weise, die Ehrwürd'ge, wie
Den Rückweg im Schein des Alten Monds weisen sie.
Und wenn, mit dem Winter, der letzte Atemzug käm,
Unser Weg jäh die Richtung zum Totenreich nähm,
Machte die Ehrwürd'ge Alte die Bürde uns leicht,
Zeigte der Weise, wie den neuen Weg man sicher erreicht.



⇒ [Die Sprache der Gárhïs](#)

[Tiere der Bhór ny Maë](#)

[Gárhïs-Deutsch](#)

[Deutsch-Gárhïs](#)

[Grammatik](#)

Vokabelteil:

Buchstaben : A, E, I, O, U, Y, B, D, G, H, L, M, N, R, S, V

Endungen:

f: -(h)ë, -(h)rïs, -(h)or, -n, -m, -(h)ïs, -ÿs, -r, -a , -lla(Verkleinerung)

m: -aÿ, -úð, -i, -òm, -al, -d, -ú, -llúð (Verkleinerung)

Tiere der Bhór ny Maë (die Übersetzungen entsprechen nur ungefähr)

Adler	(f, Clan)	Aëljëvher
-------	-----------	-----------

Antilope	(w, Clan)	Ayhàn
Buschtaube	(m)	Digid
Bussard	(f)	Nóderhīs
Damwild	(m, Clan)	Na-úd
Eule	(m, Clan)	Gilgùd
Falke	(w, Clan)	Frayhë
Fasan	(m)	Naòm
Felsenfalke	(f)	Frayhbànyë
Felsentaube	(m)	Bànyëlíd
Felsotter	(f)	Bànyëlÿar
Fuchs	(m, Clan)	Lhóri
Gans	(f)	Randrīs
Gazelle	(w, Clan)	Dunhīs
Geier	(m, Clan)	Vùlnhor
Graskatze	(w, Clan)	Munhë
Habicht	(m)	Doval
Hase	(m)	Lavaÿ
Höhlenbär	(w, Clan)	Lugor-hë
Hyäne	(m)	Saÿ-dòm
Insekt	(m)	Bhrùd
Kaninchen	(m)	Saïdáni
Käuzchen	(m)	Bulbúd
Klippschliefer	(m)	Nìmnîgî
Krauswollbergschaf	(f)	Meghelīs
Langhaarziege	(m)	Heïlòm
Luchs	(w, Clan)	Gornhë
Maushörnchen	(m)	Ni
Pferd	(w, Clan)	Sadhrîn
Sandvipser	(m)	Yoní
Seidenraupe	(m)	Sóli
Sperling	(m)	Gròm
Steinwiesel	(f)	Bànduÿs
Steppenwolf	(w, Clan)	Bàndrīs
Taube	(m)	Íd
Trappe	(m)	Bruád
Wildhuhn	(w)	Ouïlÿs
Wildrind	(m)	Róni

Vokabeln Gárhīs-Deutsch:

-(i)r	passiv Form
-------	-------------

-èn	Eigenschaft anzeigende Nachsilbe
-ìnì	Plural, Nachsilbe
-lla	Verkleinerungsform weibl.
-llúd	Verkleinerungsform männl.
-mhán	Hilf! (an den Aspekt der Göttin angehängt)
-sèn	mit
Aë!	Wehe! Ach!
Aëlyevher	Adler
aglinam, -à	sterben
Aglinaÿ	Tod
aglinaÿám, -à	töten
agnà	nicht, nichts
alinám,-à, -ir	leben
alinaÿ	Leben
Alínlhúd	Lebenswasser
alù	ich bin
ámèn	ihr seid
Aurhë	Kupfer
ay	des (Genitiv, männl.)
Ayhàn	Antilope
bá	wir
báhram, -a	zerfallen
báhrisèn	erdig
Bàn	Stein
bàndam, -à	Magie einsetzen, Magie wirken, behexen
Bàndhor	Steingeschworene
Bàndrìs	Steppenwolf
Bànduÿs	Steinwiesel
Bànyëlíd	Felsentaube
Bànyëlín	Fels
Bànyëlìni	Felsen
Bànyëlÿar	Felsotter
bár	zu, zum, zur
Bárhìs	Erde
báÿ	unser
baÿsam,-à	zusammenfügen
Bhór	Schüssel; Senke
Bhrùd	Insekt
Bruád	Trappe
Bulbúd	Käuzchen

dà	von (nicht besitzanzeigend!)
daëlam, -à	kommen
Dahnīs	Frau, weiblich
Damàr!	Scheiße !
dhai	ja
dhóam,-à	schwören, sich weihen
dhor	geschworen (irr.)
di	bei
Dìg	Busch
Digíd	Buschtaube
Dimaÿ	Wanderer
dīn	ein, einer, eine, eines
Do-aÿ	Vater
Doaÿúd	der Gott
Dôhr	Person
Dôhrlla	Jugend
dôhrllen	jung
Dòm	Mann, männlich
Dovàl	Habicht
drà	unter (örtlich), unterhalb
Dulúdh	Sohn, mänl. Verwandter
Dúnhar	Morgen
Dunhë	Maid, eine der Inkarnationen der Göttin
Dunhīs	Gazelle
dùnīam, -à	aufblühen, wachsen
Dùnīm	Knospe
dúrum	müssen, sollen, getrieben sein zu
dÿ	seine, sein (besitzanzeigendes Fürwort)
dÿs	es
dÿsÿ	dessen (besitzanz. Fürwort)
Frayhbànyë	Felsenfalke
Frayhë	Falke
Gárhīs	Volk, Gemeinschaft, Clan
gedóm	verdammte
gidh	du
gidhÿ	dein (besitzanz. Fürwort)
Gilgúd	Eule
gnà	nein
gòd	gütig, gerecht, gut
Gòd Maë !	Gütige Mutter !

Gord	Bruch
gordam, -à	brechen
gordir	gebrochen
Gornhë	Luchs
gós	frei
Grhúd	Blut
Gròm	Sperling
Hán	Geist
Hán-Sarúydhor	Geist-Schwertgeschworene
Hanîl	Kopf
hanîlam, -à	denken
Heïlòm	Langhaarziege
hòm	er
hòmÿ	sein
húl	sein (Verb)
Íd	Taube
Idris	Achat
Inna	Schwester
Inna'y Grhúd	Blutsschwester
inram, -à	verbinden
Inúd	Bruder
irdam, -à	(auf)fangen, abfangen, aus der Luft greifen
Là-	ehrwürdig
Là-do-aÿ	Ehrwürdiger Vater (Clanältester, höfliche Anrede)
Là-maë	Ehrwürdige Mutter (Clanälteste, höfliche Anrede)
Làmoï-yë	die Ehrwürdige Alte, eine der Inkarnationen der Göttin
Lavaÿ	Hase
Lhóri	Fuchs
Lhúd	Wasser, Fluß
lhúdam, -à	fließen, strömen, benetzen
Lighúd	Weiser
Lir	Arm
lirà mhën	umarme mich
liram,-à	umarmen
lúën	wir sind
Lugor-hë	Höhlenbär
ma-ÿgam	lieben, verliebt sein in
mádïn	sie haben
Maë	Mutter, eine der Inkarnationen der Göttin

Maërhīs	die Göttin
Maërhīsmhán!	Göttin hilf!
Maërhīssèn!	Mit der Göttin!
Màhrlla	noch nicht erwachsenes Mädchen
màinén	eins
Manhë	Tochter ,weibl. Verwandte ,
me	haben (als Vergangenheitspartikel)
Meghelīs	Krauswollbergschaf
mëh	ich habe
mhën	ich
mhëny	mein (besitzanzeigend)
mhi	du hast
Miràl	Jäger
Moï-yë	Alte
Moï-úd	Alter
Muleyd	Gras
muleydam, -à	grasen, äsen
Munhë	Graskatze
mýrún	schön, hübsch, wohlgestaltet
Na-úd	Damwild
Nàl	Huf
Naòm	Fasan
nàrdam, -à	wehtun, schmerzen, Schmerzen zufügen, peinigen
Nàrdi	Schmerz, Pein, Schmerzen
nhordham, -a	prüfen
Nhordhë	Prüfung, Probe, Aufgabe
Ni	Maushörnchen
nìl	welcher,-es,-e, der, die, das
Nìmnîgî	Klippschliefer
nīs	dies(-en,-es,-er,...),
nódam, -a	(etw.) werden, entstehen, (s. zu etw.) entwickeln
Nóderhīs	Bussard
ny	der (Genitiv, weibl.)
Nÿa	Zusammenkunft, Versammlung, Ansammlung
Nÿa-gárhīs	Zeltstadt, Lager, wörtl.: Zusammenkunft der Clans
nÿam, -à	zusammentreffen, versammeln, ansammeln
Oé!	Pass auf! Achtung!
oüdrīsam,-à	leihen
Ouīlÿs	Wildhuhn
Ragn'alīn	Feuerwasser

rágnam, -à	lohen, (auf)flammen, in Brand setzen
Ráгнаÿ	Feuer, Flamme
rám	du bist
Randrís	Gans
Rànís	Macht
rànísèn	mächtig
Raÿúd	Nacht
rili	was
Roni	Wildrind
Sadhrílla	Stutfohlen
Sadhrillúd	Hengstfohlen
Sadhrîn	Pferd
sadhrînam, -à	reiten
Sadhrîni	Pferde
Saïdani	Kaninchen
sal	als
Sarhë	Kämpferin, eine der Inkarnationen der Göttin
Sarsadhrîn	Schlachtroß
sarúam	kämpfen, Krieg führen, angreifen
Sarúÿdhor	Schwertgeschworene
Sarúÿs	Schwert
Saÿ-dòm	Hyäne
sè	sei!
séïn	sie sind
servam,-à	dienen
servú	Dienst
sèÿ	seid!
shë	sie, er, es ist
Shúrîn	Bein
shúrînam, -à	gehen
Sid	Riß
sidam,-à	reißen
sodhì	schnell
Sodhîshú	Lauf, Verlauf
sodhîshúam, -à	laufen
Sòh !	Mist!
Sóli	Seidenraupe
Soní	Wächter
sor	sie

sorÿ	ihre
svílam	heilen
svílanhīs	Heilerin, Heiler
svílÿs	Heil, Heilung
Vai-	Höflichkeitsvorsilbe, Bestärkung
Vai-danhīs	Dame
Vai-dòm	Herr
vaîmaëlam, -à	säen
Vaîmaëlis	Korn
vàni	sie(Pl.)
vanÿ	ihr
Verhë	Luft, Wind
ví	für
Vùlnhor	Geier
yà	und
yal	ihr
yalÿ	euer
Yoní	Sandviper

Deutsch-Gárhīs

Achat	Idris
Adler	Aëlyevher
als	sal
Alte	Moi-yë
Alter	Moi-úd
Antilope	Ayhán
Arm	Lir
aufblühen, wachsen	dùnîam, -à
auffangen, abfangen, aus der Luft greifen	irdam
bei	di
Bein	Shúrîn
Blut	Grhúd
Blutsschwester	Inna'y Grhúd
brechen	gordam, -à
Bruch	Gord
Bruder	Inúd

Busch	Dig
Buschtaube	Digíd
Bussard	Nóderhīs
Dame	Vai-danhīs
Damwild	Na-úd
dein	gidhÿ
denken	hanīlam, -à
der (Genitiv, weibl.)	ny
der Gott	Doaÿúd
des (Genitiv, männl.)	ay
dessen (besitzanz. Fürwort)	dÿsÿ
die Ehrwürdige Alte, eine Inkarnation der Göttin	Làmoï-yë
die Göttin	Maërhīs
dienen	servam, -à
Dienst	servú
dies(-en, -es, -er, ...),	nīs
du	gidh
du bist	rám
du hast	mhi
Ehrwürdiger Vater ,Clanältester, höfliche Anrede	Là-do-aÿ
ehrwürdig	Là-
Ehrwürdige Mutter ,Clanälteste, höfliche Anrede	Là-maë
Eigenschaft anzeigende Nachsilbe	-èn
ein, einer, eine, eines	dīn
eins	māinén
er	hòm
Erde	Bárhīs
erdig	báhrisèn
es	dÿs
etw. werden, entstehen, (s. zu etw.) entwickeln	nódam, -a
euer (besitzanz. Fürwort)	yalÿ
Eule	Gilgúd

Falke	Frayhë
Fasan	Naòm
Fels	Bányëlin
Felsen	Bányëlini
Felsenfalke	Frayhbányë
Felsentaube	Bányëlid
Felsotter	Bányëlyar
Feuer, Flamme	Rágnay
Feuerwasser	Ragn'alí
fließen, strömen, benetzen	lhúdam, -à
Frau, weiblich	Danhis
frei	gós
Fuchs	Lhóri
für	ví
Gans	Randrís
Gazelle	Dunhís
gebrochen	gordir
gehen	shúrînam, -à
Geier	Vùlnhor
Geist	Hán
Geist-Schwertgeschworene	Hán-sarúydhor
geschworen	dhor
Göttin hilf!	Maërhismhán !
Gras	Muleyd
grasen, äsen	muleydam, -à
Graskatze	Munhë
gütig, gerecht, gut	gòd
Gütige Mutter !	Gòd Maë !
haben (als Vergangenheitspartikel)	me
Habicht	Dovàl
Hase	Lavaÿ
Heil, Heilung	svílÿs

heilen	svílam, -à
Hengstfohlen	Sadhrillúd
Herr	Vai-dòm
Hilf!	-mhán
Höflichkeitsvorsilbe, Bestärkung	Vai-
Höhlenbär	Lugor-hë
Huf	Nàl
Hyäne	Saÿ-dòm
ich	mhën
ich bin	alù
ich habe	mëh
ihr	vanÿ
ihr	yal
ihr seid	ámën
ihre	sorÿ
Insekt	Bhrùd
ja	dhái
Jäger, eine Inkarnation des Gottes	Miràl
Jugend	Dôhrlla
jung	dôhrllen
kämpfen, Krieg führen, angreifen	sarúam, -à
Kämpferin, eine der Inkarnationen der Göttin	Sarhë
Kaninchen	Saïdani
Käuzchen	Bulbúd
Klippschliefer	Nïmnîgî
Knospe	Dùnîm
kommen	daëlam, -à
Kopf	Hanîl
Korn	Vaïmaëlis
Krauswollbergschaf	Meghelis
Kupfer	Aurhë
Langhaarziege	Heïlòm

Lauf, Verlauf	Sodhîshú
laufen	sodhîshúam, - à
leben	alinám,-à, -ir
Leben	alinaÿ
Lebenswasser	Alînlhúd
leihen	oüdrîsam,-à
lieben, verliebt sein in	ma-ÿgam
lohen, (auf)flammen, in Brand setzen	rágnam
Luchs	Gornhë
Luft, Wind	Verhë
Macht	Rànîs
mächtig	rànîsèn
Magie einsetzen, Magie wirken, behexen	bàndam, -à
Maid, eine der Inkarnationen der Göttin	Dunhë
Mann, männlich	Dòm
Maushörnchen	Ni
mein (besitzanzeigend)	mhënÿ
Mist!	Sòh !
mit	-sen
Mit der Göttin	Maërhîssèn !
Morgen	Dúnhar
müssen, sollen, getrieben sein zu	dúrum
Mutter, eine der Inkarnationen der Göttin	Maë
Nacht	Raÿúd
nein	gnà
nicht	agnà
noch nicht erwachsenes Mädchen	Màhrlla
Pass auf! Achtung!	Oé!
passiv Form	-(i)r
Person	Dôhr
Pferd	Sadhrîn

Pferde	Sadhrîni
Plural, Nachsilbe	-îni
prüfen	nhordham, -a
Prüfung, Probe, Aufgabe	Nhordhë
reißen	sidam, -à
reiten	sadhrînam, -à
Riß	Sid
säen	vaîmaëlam, -à
Sandviper	Yonî
Scheiße !	Damàr!
Schlachtroß	Sarsadhrîn
Schmerz, Pein, Schmerzen	Nàrdi
schnell	sodhî
schön, hübsch, wohlgestaltet	mÿrún
Schwert	Sarúys
Schwertgeschworene	Sarúydhor
Schwester	Inna
schwören, sich weihen	dhóam, -à
sei!	sè
seid!	sèÿ
Seidenraupe	Sóli
sein	hòmÿ
sein (Verb)	húl
seine, sein (besitzanzeigendes Fürwort)	ÿ
sie	sor
sie haben	mádîn
sie sind	séin
sie(Pl.)	vàni
sie, er, es ist	shë
Sohn, mänl. Verwandter	Dulúdh
Sperling	Gròm
Stein	Bàn

Steingeschworene	Bàndhor
Steinwiesel	Bànduÿs
sterben	aglinam, -à
Stutfohlen	Sadhrilla
Taube	Íd
Tochter ,weibl. Verwandte	Manhë
Tod	Aglinaÿ
töten	aglinaÿám,-à
Trappe	Bruád
umarme mich	lirà mhën
umarmen	liram,-à
und	yà
unser	báÿ
unter (örtlich), unterhalb	drà
Vater	Do-aÿ
verbinden	inram,-à
verdammt	gedén
Verkleinerungsform männl.	-llúd
Verkleinerungsform weibl.	-lla
Volk, Gemeinschaft, Clan	Gárhïs
von (nicht besitzanzeigend!)	dà
Wächter, eine Inkarnation des Gottes	Soní
Wanderer, eine Inkarnation des Gottes	Dimaÿ
was	rili
Wasser, Fluß	Lhúd
Wehe Ach!	Aë!
wehtun, schmerzen, Schmerzen zufügen, peinige	nàrdam, -à
Weiser, eine Inkarnation des Gottes	Lighúd
welcher,-es,-e, der, die,	dasnìl
Wildhuhn	Ouïlÿs
Wildrind	Roni

wir	bá
wir sind	lúën
Zeltstadt, Lager, wörtl.: Zusammenkunft der Clans	Nÿa-gárhïs
zerfallen	báhram, -a
zu, zum, zur	bár
zusammenfügen	Bhór
Zusammenkunft, Versammlung, Ansammlung	Nÿa
zusammentreffen, versammeln, ansammeln	nÿam, -à

Grammatik (kurzer Abriß):

Verben

húl	Nennform sein		me	Nennform haben
alù	ich bin		mě	ich habe
rám	du bist		mhí	du hast
sé	sie, er ist		mád	sie,er hat
úën	wir sind		mën	wir haben
ámën	ihr seid		mhín	ihr habt
séïn	sie sind		máďin	sie haben
sè	sei!		mè	habe!
sèÿ	seid!		mèÿ	habt!

Vergangenheitsform: me (haben) + -ir - Form

Beispiel: mád svílir mhën sie hat mich geheilt

Zukunftsbildung: nódam (werden) + Nennform

Wortstellung: Verb Subjekt Adjektiv Fürwort Adverb

Beispiel: Mád svílir Idris gòd mhën sódhi.

Die gute Idris hat mich schnell geheilt.

Zur Betonung wird das Adjektiv vor das Subjekt gestellt.

Brühmland



an stelle sich Österreich im Mittelalter vor. Ein kleines Land das von Landwirtschaft lebt und in vielem Sturmland ähnelt, oder besser, zu ähneln versucht. Allerdings sind die Brühmländer zu dörflicherisch, hinterwäldlerisch, und und und....



Der brühmlandische Hofstaat besteht aus alter Tradition immer zumindest aus einem Fürsten, einem Hofmagier, einem Hofkleriker und einem General, wobei die letzten drei dem Fürsten auch als Berater dienen. Sonstige Ämter werden nach Lust, Laune und geistigem Zustand des jeweiligen Fürsten vergeben.

Die Geschichte Brühmlands wird vor allem durch die seit langem andauernden Grenzscharmützel zwischen den Brühmländern und den Hotten (speziell den McNags und den McVirgins, die den Süden [Hottlands](#) regieren) bestimmt. Herausragend ist lediglich die unter Fürst *Sebastian dem Strategen* erfolgte Eroberung von Grenzhott, die im Gegenzug zur Belagerung der Stadt Tara durch hottische Truppen (McNags) führte.

Kultur und Kunst

Die brühmländische Kunst beschränkt sich auf das Verzieren und Bemalen der oft wunderschönen und immer extrem haltbaren Amphoren, die einzigen Gefäße, in denen der "Brühmerstrassler Nordhang" über längere Zeit gelagert werden kann, ohne sich durchzuätzen. Dieser weit über die Grenzen bekannte Wein ist auch der einzige erwähnenswerte Exportartikel Brühmlands. Er wird hauptsächlich dazu benutzt, den Angreifern und Belagerern von Burgen und Türmen mehr als nur Angst und Schrecken einzujagen. So manche Rüstung schmolz schon dahin, wenn von oben eine Amphore dieser höchst korrosiven Flüssigkeit über den beklagenswerten Träger derselben gegossen wurde.

Brühmlands Kultur wird von zwei Dingen geprägt: der Stabreim gilt als die vollendetste Form der Dichtung und findet nicht nur in der Namensgebung vieler Brühmländer und brühmländischer Orte Eingang, sondern auch in den weithin berühmten Liedern der "Brühmländischen Minensänger". Ebenfalls sehr typisch - und der Gegend einen fast südländischen Hauch verleihend - ist die Landessitte des **Päuschens**. Laut Definition von Bruder Zottel, dem Wandermönch: *"eine nur wenige Viertelstunden andauernde Phase zur Erholung, die mit Essen, Trinken oder Schlafen zugebracht wird und die mehrmals täglich in Anspruch genommen werden kann."*

Die Ruinenstadt Tara

In den nördlichen hottischen Hügeln nahe der brühmländisch-hottländischen Grenze gelegen, war sie in jenen Jahren, als die Grenzkriege zwischen Brühmländern und Hotten noch heftiger tobten, oft Mittelpunkt des Schlachtgeschehens. Aufgrund der unsicheren Lage gaben viele der Bewohner diesen Platz auf, um in friedlicherem Gebiet zu siedeln und die Stadt verfiel immer mehr. Den fast entgültigen Todesstoß versetzten ihr die McNags während der "Großen Schlacht um Grenzhott". Seither existieren dort nur mehr Ruinen und einige wenige Einsiedler fristen darin ihr beschauliches Dasein. Dies und seine "magische Vergangenheit" als Heimat des

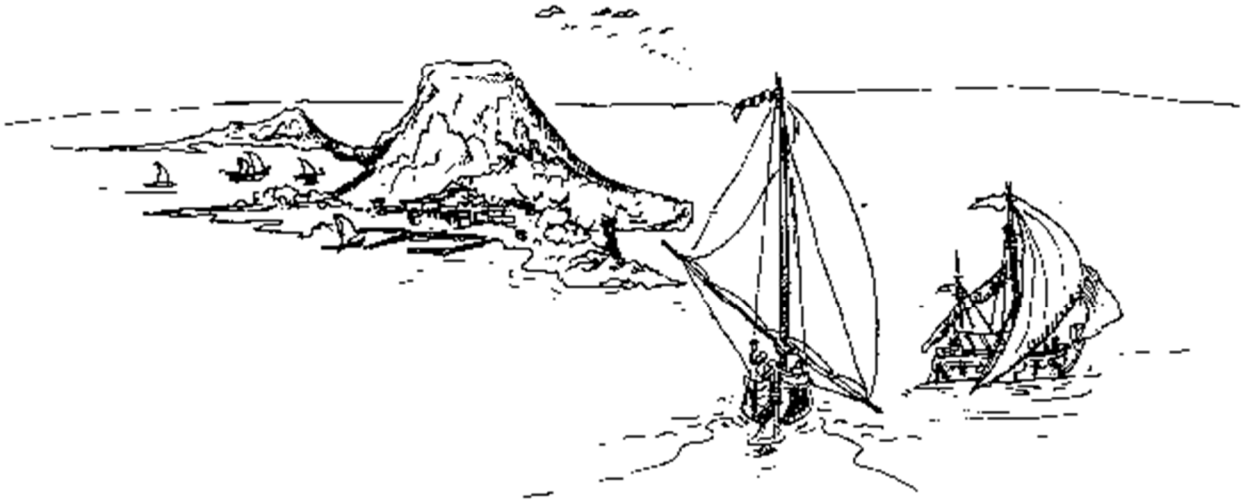
Magiergeschlechtes der Eomer machten den Ort zu einer berühmten Legende und immer wieder hört man von seltsamen Lichtern und dunklen Gestalten zwischen den bröckelnden Gemäuern.

Übersicht

Grösse	50.000 km ²
Einwohner	5600 (Brühmländer)
Hauptstadt	Brühmau
Gesellschaftsform	Aristokratie
Glaube	Sturmgott
Ansprechperson	Peter Zillinger

Abenteuer: [Die Braut des Prinzen](#) (1998)

Bürbül



Diese Inselgruppe liegt noch südlicher als Sommerland. Es ist ein Gebiet von kleinen Inseln, die um einen erloschenen Zentralvulkan gelagert sind. Wirtschaftlich ist das Land vor allem wegen seine Salzes von Bedeutung.

Das Erzbistum Dannenberg



Das Land liegt geographisch begünstigt rund um die Kreuzungspunkte alter Handelswege zwischen Wallsen, Vetien, Taboriske, Friedburg und Sturmfels. Einzelne hohe Berge und einige waldreiche Bergzüge erheben sich im großteils flachen Hügelland, das durch unzählige Flüsse und Seen unterteilt wird. Durch Erhebung von Weg- und Brückenzöllen kam es zum Aufblühen vieler Marktflecken. Das Land ist großteils durch Wasserburgen befestigt.

Die Erzbischöfe sehen eine ihrer Hauptaufgaben in der Verbreitung der Sturmgottlehre und in der erfolgreichen Führung und Ausbildung der jungen Diakone zu vollwertigen Priestern. Im Bistum existieren die meisten Priesterseminare - bezogen auf die Landesfläche - von ganz Sturmland. Außerdem ist die in den ganzen Sturmländern renommierteste theologische Fakultät hier beheimatet. Eine der Haupteinnahmequellen für das Bistum sind die Studenten und Priesterschüler durch die sehr hohen Studiengebühren und natürlich auch durch ihre Beherbergung und Bewirtung. Viele Studien werden durch Verpfändung oder Verkauf diverser Ländereien, Wälder, Weingärten, Mühlen, Dörfer etc. bezahlt und so sind viele kleine Besitztümer quer durch Sturmland im Eigentum oder unter Verwaltung des Erzbistums.

Amtierender Fürst-Erzbischof ist **Graf Hieronymus von Kaltenbach**. Obwohl der Erzbischof zu den reichen Kirchenfürsten zählt, legt er weniger Wert auf Prunk als auf starkes und aufrichtiges Dienen dem Sturmgott gegenüber. Er ist als strenger, aber gerechter Landesherr bekannt, der keinerlei Willkür walten läßt. Er legt Wert auf körperliche Ertüchtigung bei sich selbst und seinen Leuten und umgibt sich gerne mit mannhaften Ritter-Priestern. Er selbst legt nicht einmal zu den Hochmessen sein Schwert ab. Außerdem ist er ein Anhänger des Fastens als Mittel zur Erreichung geistiger und körperlicher Stärken und oft genug wird in seinem Bistum zusätzlich zu den generell vorgeschriebenen Terminen allgemeine oder spezielle Fastenzeiten ausgerufen.

So wie auch seine Vorgänger werden die Erlässe des zweiten sturmfelsischen Konzils vom jetzigen Bischof rigoros beibehalten. Es wird generell die Ausübung von Magie nicht geduldet und der Erzbischof gewährt auch keine Sondergenehmigungen für sogenannte "Berater". Aber auch Fanatiker, die vorschnell von Hexenertränken schwärmen und damit seiner Meinung nach nur dem Volk Flausen in die Köpfe setzen, werden ausgepeitscht, an den Pranger gestellt und nicht selten danach als Leibeigene verkauft.

Wappen: unter einem breiten goldenem Balken befindet sich eine grüne Tanne auf rotem Grund.

Das Land

Der Großteil des Landes ist als Lehen auf Lebenszeit vom Erzbischof an viele Ritter vergeben. Es gibt einige wenige Baronien und Grafschaften, die noch altes Erblehen sind.

Wichtige Orte

Dannenberg

Hauptstadt, Bischofssitz.

Ca. 1000 Einwohner.

Das alte Zentrum des Landes. Das Städtchen liegt am Fuß eines kleinen Hügels, auf dem die alte Trutzburg Dannenburg weit über die Lande blickt. Die alte Burg ist die Residenzfestung der jeweiligen Erzbischöfe, sie wird von diesen aber kaum mehr bewohnt. Der jetzige

Erzbischof residiert hauptsächlich in seinem Palais in Dreyfurth, wo auch der wirtschaftliche Mittelpunkt des Landes ist. Die Kathedrale von Dannenberg wurde im Jahre 696 feierlich eingeweiht.

Dreyfurth

Bischofssitz, Münzstätte, Gerichtssitz und Universitätsstadt.
Ca. 4000 Einwohner und dazu kommen ca. 1000 Studenten.

Dreyfurth hat sich wegen seiner günstigen Lage am Zusammenfluss zweier Flüsse aus einem kleinen Marktflecken zu einem netten Städtchen entwickelt. Der Aufschwung der Stadt war zunächst wirtschaftlich bedingt. Die Dreyfurther Maut zählte zu den einträglichsten Einnahmequellen für den Landesfürsten. Als gewachsene Stadt besitzt Dreyfurth weder eine eigene Stadtrechtsurkunde, noch erfolgte eine formelle Stadterhebung. Die Herrschaft des Bischofs über die Stadt verhinderte die Entstehung einer bürgerlichen Selbstverwaltung. Die "Genannten" üben unter Vorsitz des erzbischöflichen Stadtrichters die Gerichtsbarkeit aus und haben entscheidenden Anteil an der Verwaltung der Stadt. Sowohl die "Genannten" als auch der Bürgermeister werden vom Erzbischof nominiert.

Die beiden Jahrmärkte, der Kehrausmarkt zu Frühlingsbeginn mit vierwöchiger Freijung und der Vaterdankmarkt mit zweiwöchiger Freijung zu Herbstbeginn, machen die Stadt zum belebten Mittelpunkt des Fürsterzbischöflichen Landes.

Dreyfurth ist seit dem Jahre 991 Bischofssitz. Im Jahre 1262 wurde hier eine Universität gegründet und als Universität mit Philosophischer und Theologischer Fakultät vom damaligen Pontifex durch Breve "In supereminenti" bestätigt und mit dem Promotionsrecht für beide Fakultäten privilegiert. Die theologische Fakultät zählt heute zu den größten und berühmtesten in den Sturmländern, ihr Dekan ist Kardinal Scharfenegg.

Im Jahre 1280 wurde die neuerrichtete Kathedrale auf den Namen "Glanz des Sturmalters" geweiht. Hier werden alljährlich am Frühlingsamstag die Kleriker und Priesteramtskandidaten geweiht.

→ *Stadtwappen:*

Grundfarbe oben rot und unten blau, geteilt durch zwei weiße Wellen und am unteren Feld ein weißer (silberner) Fisch.

→ *Universitätswappen:*

Das Landeswappen von Dannenberg links, das Stadtwappen Dreyfurth rechts, geteilt durch das goldene Sturmgottssymbol.

Waldensee

Ca. 800 Einwohner, 2 Priesterseminare

Die Stadt ist berühmt für ihre Fischzucht. Die vielen Bäche werden mit Forellen und Barschen besetzt und es wurden zusätzlich noch unzählige Karpfenteiche angelegt, sodaß heutzutage vom vielen Wald, der dem Ort ursprünglich seinen Namen gegeben hat, nicht mehr viel übrig ist. Der große Fischmarkt am Marktplatz ist Hauptumschlagplatz für Fische und für Neuigkeiten.

Rohrschlag

Das Städtchen lebt vom Bootsbau. Die Hölzer werden im nahen Zedernwald des Hellberges geschlagen und über den Rohrbach nach Rohrschlag hinunter geflößt. Der Holzertrag ist nicht so groß, als daß die Stämme exportiert werden könnten.

Hoheneich

Die Stadt ist die höchstgelegene Ansiedlung des Erzbistums und wegen der ruhigen Lage der Sitz dreier Priesterseminare.

Haselbach

Das Landschaftsbild rund um Haselbach wird dominiert von den unzähligen kleinen Wassermühlen.

Dalriada

Der Drachenrücken

Vor vielen Äonen, als die Zeit selbst noch jung war, soll ein großer Drache das Meer überquert haben. Müde von seiner langen Reise, erblickte er weit unter sich eine Insel. Er ließ sich darauf nieder, um ein wenig zu verschlafen. Die Zeit wurde älter und der Drache lag noch immer auf der Insel und träumte. So groß war er, daß sein Schwanz und sein Kopf im Wasser lagen. Auf dem Drachen begannen Bäume und Sträucher zu wachsen und bald konnte man ihn nicht mehr vom umgebenden Land unterscheiden.



So, erzählt es eine Legende der Zwerge, entstand der Drachenrücken.

Das Gebirge, das sich von den eisigen Fjorden [Tundaras](#) im Norden bis [La Mer](#) im Süden erstreckt, teilt Ariochia und trennt seine Bewohner wirksamer als eine gutbewachte Grenze. Übergänge gibt es nur wenige und gefahrlos ist davon kein einziger. Die beiden, die im Bereich von [Whiskey Valley](#) liegen, der **Drachensattel** und der **Drachenpaß**, gelten gemeinhin als die beste Möglichkeit, aber auch sie sind nur zwischen Spätfrühling und Herbstbeginn mit Fuhrwerken befahrbar. So ist es kein Wunder, daß goldländische Händler den mühsamen und teuren Umweg über [Vendoc](#) und La Mer in Kauf nehmen.

Bevölkerung

Die Witterung oder die Höhe der Berge ist es nicht alleine, was die Durchquerung zu einem Abenteuer mit unbekanntem Ausgang macht. Die schwer zugänglichen Täler sind oft das Rückzugsgebiet alter Rassen und anderer seltsamer Wesen. Nach den Magier- und den Elfenkriegen haben sich mindestens fünf [Elfenstämme](#) hierher zurückgezogen.

Die [Zwerge](#), denen man eine überraschende Unempfindlichkeit gegen Magie nachsagt, haben ihre Stollen tief in die Flanken der Berge getrieben, besonders im Süden von Whiskey Valley.

[Uga-Barbaren](#) und Riesen, beides nicht sehr angenehme Tischnachbarn, kann man ebenso in den Höhlen und Hochtälern des Gebirgszuges finden wie Trolle. Bekannt und gefürchtet sind die im hohen Norden lebenden **Eistrolle**, die vor allem den Bewohnern Tundaras und [Nordlands](#) das Leben verkürzen.

Uga-Barbaren



Dem Namen entsprechend sind das dumb-dreist-starke Menschen(?) mit eigener Sprache, unglaublicher Stärke und wahrhaft legendärer Blödheit. Ihre einzigen sozialen Aufgaben sehen sie darin, entweder für Nachwuchs zu sorgen oder bestehende Lebensformen auszurotten. Bei beiden Sachen ist ihnen die Rasse der entsprechenden "Partner" ziemlich egal.



Im Süden leben **Orks**, die das südwestliche Küsten- und Waldgebiet für das ihre halten. Im dauernden Kampf mit Sturmlands Rittern betrachten sie jeden umherreisenden Menschen als Gefahr. Überhaupt finden sich nur wenige menschliche Behausungen in den Bergen. Einzigen Rittern des [Scheibenkreuzorden](#) scheint es hier so gut zu gefallen, daß sie ihre Ordensburg "Drachenhort" östlich von Whiskey Valley, genau zwischen den beiden bekannten Übergänge errichtet haben.

Scheibenkreuzritter



Dieser Ritterorden hat seinen Sitz in der Felsenfestung "Drachenhort", an der Grenze zwischen Whiskey-Valley und Goldland. Diese Grenze wurde erst kürzlich gen Osten verschoben, sodaß die Festung nun zwischen W.V. und der Grafschaft des Ordens-Großmeisters Erhard von Greifenfels liegt.

Die Scheibenkreuzritter setzen sich aus Vertretern aller Herren Länder zusammen. Ihre Aufgaben liegen im Bereich der Kartographie und Forschung, in Belangen der Militärhilfe und

politischer Beratung. Dem Orden gehören bislang nur männliche Vertreter an, die oft Angehörige eines gemäßigten, recht toleranten Eingottglaubens sind, ähnlich dem des Sturrgottes.

Weitere Details über den Orden und seine Mitglieder findest du in der [Bibliothek der Scheibenkreuzritter](#).




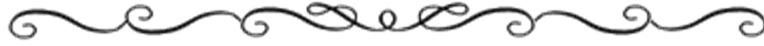
Wetter und Klima

Der Drachenrücken ist nicht nur für Menschen eine physische Barriere. Auch als Wetterscheide leistet er ganze Arbeit. Die feuchten Luftschichten, denen Sturmland sein grünes Gesicht verdankt, regnen an den Westhängen der Vorgebirge ab und je weiter man ins Zentrum des Drachenrückens vordringt, desto trockener und lebensfeindlicher werden die Landschaften. Leben ist nur noch dort möglich, wo Wasser aus weiter Ferne durch Felsspalten dringt und sich in Hochgebirgsseen sammelt. Dauernde Winde trocknen Mensch und Tier aus. Erst wieder in den östlichen Vorgebirgen in [Kymbria](#) und [Estrán](#) kommt es zu nennenswertem Niederschlag.

Übersicht	
Grösse	20000 km ²
Einwohner	unbekannt
Gesellschaftsform	Kleingruppen und Stämme
Ansprechperson	Peter Zillinger

Eisland

iese Insel im Norden ist ein märchenhaftes, von einer Königin regiertes Reich im ewigen Eis. Man erzählt sich sagenhafte Geschichten von brummigen Eisbären, kühnen Eisrittern, weisen Eishexen, hinterhältigen Eisriesen, mächtigen Eiszwerge und vifen Verkäufern von Angoraunterwäsche und warmen Eisbärfellen, die mit einem unauslöschlichem "Kalt - Mir? Nie!" auf den fröstgebeulten Lippen in den reichen Süden ziehen.



Die Emirate



Die Vereinigten Emirate des Ostens - *Al Imarat Al Sharq Al Muttahida* in der Landessprache - das ist so wie Arabien aus den Märcen von 1001 Nacht, mit edlen Herrschern, listigen Frauen und geschickten Händlern, Beduinenstämme, die die Wüsten durchziehen ohne Rücksicht auf "Grenzen" und vielen kleinen Stadtstaaten mit den unterschiedlichsten Herrschern, von zänkischen Despoten bis zu astrologieversessenen Hobbywissenschaftlern, reichen Mäzenen und prunksüchtige Bauherren.

Geographie und Geschichte

Das Land erstreckt sich im Osten Goldlands von etwas oberhalb des Flusses Hapi südwärts bis zum Golf. Das Klima ist warm und trocken mit heissen Sommermonaten und kühlen Wintern, in den Wüsten extremer und an der Küste gemässiger und sogar Schnee auf den Küstengebirgen. Entlang des Hapi liegt eine seit langem durch Ackerbau kultivierte Landschaft.

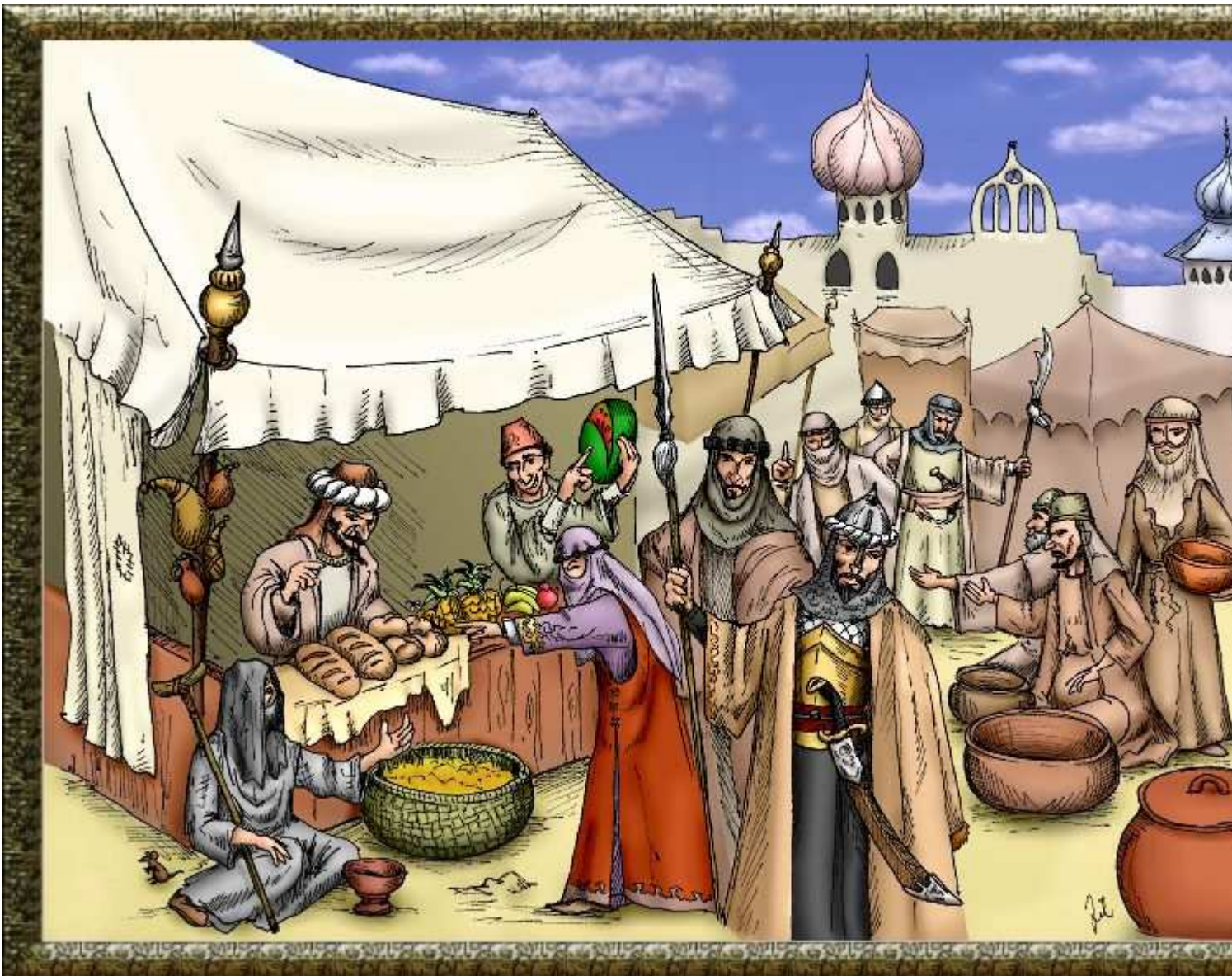
Je weiter südlich man vom Hapi in das Innere der Halbinsel Richtung Golf vordringt, umso unwirtlicher wird die Landschaft. Immer mehr Fels- und Sanddünen lösen die Grassteppe ab. An der letzten großen Oase vor der Wüste Sahal, die aus sieben tiefen, klaren und ergiebigen Quellen gespeist wird, liegt die prächtige Wüstenstadt Ssakaran.

Nach dem Untergang der alten Hochkultur von **Khemet** (mit Aussterben des Herrscherhauses der Hotepiden im Jahre 324 A.I.) und infolge der letzten Kämpfe der grossen Elfenkriege wurde die Halbinsel oberhalb des Golfes komplett vom goldländischen Imperium annektiert. Es gab keinen geeinten Widerstand, da die Halbinsel nur von einigen Nomadenstämmen durchwandert wurde und die wenigen kleinen Siedlungen alle für sich allein standen und wegen ihrer gegenseitigen Zwistigkeiten sich nicht zu einem Vorgehen gegen einen so ressourcenkräftigen Feind wie das goldländische Imperium einigen konnten.

In den nächsten Jahrhunderten blühten die wenigen Ansiedlungen auf und die kleine Städte errichteten mächtige Befestigungen und schöne Paläste. Einige wenige dieser von Emiren ("Fürsten") geleiteten Städte konnten durch gute Strategen und eine ebensogute Heiratspolitik ihr Herrschaftsgebiet beträchtlich erweitern.

Im 8. Jahrhundert A.I. haben sich das Sultanat von Assura, das Emirat von Bhaghirad, einige kleinere Stadtstaaten und einige Nomaden- und Kriegerstämme zu einer **Föderation** zusammengeschlossen, um eine gemeinsame Außenpolitik und eine gemeinsam genutzte Judikative zu betreiben. Somit konnten sie eine starke und einheitliche Position dem goldländischen Imperium gegenüber vertreten, welchem diese Länder ja angehören. Goldland selbst, das zu diesem Zeitpunkt mit inneren Problemen zu kämpfen hatte, stand schließlich vor vollendeten Tatsachen. Doch da die jährlichen Steuerabgaben auf einmal pünktlich und regelmäßig eintrafen und durch den gewählten Repräsentanten immer ein verantwortlicher Ansprechpartner in Porta Auregia zur Verfügung stand, wurde das beste aus der Situation gemacht und die Föderation anerkannt.

Im Laufe der nächsten Jahrhunderte haben sich auch alle übrigen Emirate und Stadtstaaten in diesem geographischen Raum sich dem Bund angeschlossen. Den Vereinigten Emiraten gelang es hiermit, eine gute und vom Imperium fast unabhängige Eigenverwaltung zu etablieren.



Bevölkerung

Die Menschen sind neugierig allem Fremden gegenüber ist und doch davon überzeugt, dass alles ausserhalb ihrer Länder barbarisch und primitiv ist. Ein Volk, bei dem die Kultur vor der Rasse zählt. Deshalb gibt es hier auch wenig Rassenvorurteile z.B. den Elfen oder Zwergen gegenüber, dafür wird Unhöflichkeit als schlimmstes aller Vergehen betrachtet. Man lässt sich tagelang Zeit zum Abschluss eines kleinen Geschäftes und ist innerhalb weniger Augenblicke bereit, eine Beleidigung mit dem Krummschwert zu rächen.

Musik und Tanz gehören zum täglichen Leben wie essen, rauchen und Kaffee- oder Teetrinken. Die Kunst des Erzählens, um den Mut und die Tapferkeit zu würdigen, Schönheit und Edelmut zu preisen oder einfach spannende Geschichten und Abenteuer zu berichten, wird in der Kultur des Landes hoch geschätzt.

Übersicht	
Grösse	250 km ²
Einwohner	12500

Hauptstadt	Assura
Gesellschaftsform	Patriachat
Regierung	Föderation
Ansprechperson	Silvia Hauer

Das Waldvolk der Estrán

Die Estrán
stammen
aus dem
Waldgebiet

an der
Ostseite
des

Drachentrückens

zwischen

dem [Árdag](#) und [Kymbr](#)

[ia](#). Das Leben der

Estrán ist stark

spirituell ausgerichtet,

wobei die Natur und

das natürliche

Gleichgewicht

absolute Werte sind

(personifizierte

Gottheiten gibt es

allerdings nicht). Sie

fühlen sich eins mit

allen anderen

natürlichen Wesen

und grenzen sich

ihnen gegenüber nicht

ab. Jedoch bedeutet

dies nicht, daß sie

etwa prinzipiell darauf

verzichten würden,

das Fleisch von

Tieren zu essen oder

Kräuter für

Heilzwecke zu

sammeln: Eines der Grundgesetze ihrer Lebensweise ist, daß man nicht nehmen kann ohne

zu geben. Deshalb bringen sie für alles, was sie dem natürlichen Kreislauf zur Erhaltung

ihres Lebens entnehmen, eine Gegengabe dar. Sie sind nicht über das Erhitzen, Würzen und

Trocknen von Nahrungsmitteln hinausgekommen - Brot z.B. ist ihnen unbekannt.

Die Estrán leben in ihren Wäldern nomadisch und errichten saisonal unterschiedlich der Witterung angepaßte Hütten aus Zweigen und Laub, die im Winter auch unter die Erde reichen. Im allgemeinen verzichten sie darauf, allzu große Veränderungen in der Natur hervorzurufen, weshalb ihre Behausungen optisch hervorragend getarnt sind.

Für jeden der Estrán beginnt die Pubertät mit der Entscheidung, welcher der beiden Grundrichtungen des Lebens mit der Natur er sich verschreiben will - der eher aktiven oder der eher passiven. Im Rahmen eines Initiationsritus entscheidet der Jugendliche, ob er das "Karma" auf sich nehmen will, Tiere zu jagen, zu töten und zu essen und damit zur Márt-Gruppe des Stammes zu gehören, oder ob er lieber innerlich tiefer in die Natur hineingehen und darauf verzichten will, das Fleisch von Tieren zu essen, womit er sich der Bást-Gruppe des Stammes anschließt.

Da die Éstran nur in kleinsten Gemeinschaften zusammenleben, die weit über das Waldgebiet verstreut sind, ist für sie das Prinzip eines Anführers eher fremd und unnötig. Sollte es unter Márt doch einmal zu Auseinandersetzungen kommen, so gewinnt einfach der



oder die Stärkere, Schnellere oder Geschicktere. Solche gelegentlichen "Machtkämpfe" finden jedoch nur innerhalb der Márt-Gruppe statt.

Diejenigen, die sich dem Bást-Prinzip verpflichtet haben, entwickeln im Laufe ihres Lebens immer stärkere empathische Fähigkeiten, die es ihnen ermöglichen, am Leben der Pflanzen, Tiere und anderen Menschen teilzuhaben (vor allem Empfindungen und Emotionen, aber auch Gedanken, wo vorhanden). Großes Leid, Schmerz und intensive Gefühle (vor allem böser Natur, aber auch z.B. Verzweiflung) nehmen sie automatisch wahr, da sie meist einen Fall, in dem Handeln notwendig ist, anzeigen.

Mitglieder der Bást-Gruppe scheuen davor zurück, einem Lebewesen Schmerz zuzufügen oder es in irgendeiner Art und Weise zu verletzen. Sie lehnen es völlig ab, an einem Kampf aktiv teilzunehmen. Falls ihre Fähigkeiten es zulassen, würden sie jedoch sicherlich versuchen, die Ursachen des Kampfes aufzuheben bzw. den Kampf auf eine Art zu unterbinden, die es den Kämpfern ermöglicht, andere Lösungen für ihr Problem zu suchen.

<i>Übersicht</i>	
Grösse	2000 km ²
Einwohner	9500 (Bást und Márt)
Hauptstadt	keine
Gesellschaftsform	Kleingruppen
Glaube	unspezifisch
Ansprechperson	Ulli Zillinger

Das goldländische Imperium



[die Tempel von Ylk:](#)

Porta Auregia

"Buon giorno, buon giorno! Signore! Signora! Welch wunderschöner Tag, die Stadt zu besuchen. Ich bin Giuseppe. Darf ich Euch helfen, die Koffer an Land zu bringen?"

Der kleine, drahtige Mann mit dem feinen Schnurrbart und den schwarzen Haaren lächelt gewinnend, während er dem Schiffsjungen die Koffer im Tausch gegen eine Kupfermünze abnimmt. Gut investiertes Geld, ist er sich sicher. Das kymbrische Paar ihm gegenüber sieht sich verwirrt um. War die Reise auf dem Tonfo, der sie von Kymbria hierher gebracht hat, noch sehr beschaulich verlaufen, so herrscht hier im Hafen von Porta Auregia ein quirliges Treiben.

"Danke, aber wir kommen selbst zurecht. Wir werden erwartet. In der Nationalbibliothek.", wehrt der hochgewachsene, in wertvollen Brokat gehüllte Mann ab, während die junge Frau an seiner Seite ein Grinsen hinter einem Seidentuch verbirgt. "Das trifft sich gut. Ich muß zufällig in die gleiche Richtung und kenne die schnellsten Fährverbindungen durch die Stadt. Per favore, hier entlang." "Aber ..." setzt der Reisende zu einem Widerspruch an, wird aber von seiner Begleiterin mit einem Stoß in den Rücken in Bewegung gesetzt.

Die kleine Gruppe schiebt sich durch die geschäftige Menge zu den Landungsstegen der Vaporettos. Holzschilder bezeichnen die Ziele der Linienschiffe, die im trägen Wasser des Sèrpeverde tümpeln. Giuseppe, in jeder Hand eine Tasche, geht zielsicher auf ein kleines rot-weißes Schiff zu. Er nickt dem Kapitän zu und dreht sich zu den beiden um.

"Zwölf Kupfer, wenn ich mich recht entsinne, Signore ...?"

"Turner. Cornelius Turner. Und das Boot bringt uns sicher über den Fluß? Ich sehe weder Segel noch Ruder."

Der Kapitän hält sich den dicken Bauch. "Ho-ho! Und ob. Die Rossa Amica ist ein Prachtstück und die Flußgöttin ist ihr wohl gesonnen. Grazie, ecco gli biglietti. Kommen Sie an Bord, wir legen gleich ab."

Sie suchen sich einen freien Platz an Deck unter dem Sonnendach, wo bereits ein Dutzend Personen verschiedenster Herkunft warten. Zwischen den Gepäckstücken, Hühnerkäfigen und Passagieren eingezwängt erleben sie, wie das Schiff vom Steg abgestoßen wird und in den Fluß dreht. Plötzlich spannen sich mehrere Tauen, die vom Bug ins Wasser hängen, in Richtung Flußmitte und die Amica schwingt herum. Giuseppe grinst beim Anblick der verdutzten Gesichter seiner Begleiter.

"Il Capitano hat nicht gelogen, oder? Der Zauber hat ihn aber auch eine schöne Menge Gold gekostet. Wir hier in Porta Auregia", er deutet mit einer weltmännischen Geste auf die Häuser an beiden Ufern, "leben mit der Magie. Sei es die Straßenbeleuchtung oder die Haltbarmachung von Lebensmitteln, der Schutzzauber an den Pforten des Palastes oder die Heilung eines gebrochenen Knochens, alles nur eine Frage der Geldbörse, wenn Ihr mich versteht."

Inzwischen hat das Schiff die Flußmitte erreicht und steuert stromabwärts. Mehrere Linienschiffe kreuzen seinen Weg ebenso wie schwerfällige Frachtkähne, Truppentransporter und die Parade-galeere eines Barons. Die meisten Schiffe werden allerdings von Ruderern fortbewegt. Hinter ihnen verschwindet der Hafen mit den Flottendocks langsam in der Ferne. Rechts voraus, an den Hängen eines Hügels, türmen sich Palast über Palast, gekrönt von glänzenden Türmen, auf denen rot-goldene Banner im Wind wehen.

"Fortezza d'oro, die Residenz des Imperators. Ihr werdet wohl kaum Gelegenheit bekommen, sie zu betreten. Man erreicht sie von dieser Seite nur über die Prima Ponte, die Brücke von der Magistratsinsel, und die ist an beiden Enden durch die Palastgarde gesichert. Auf der anderen Seite des Palastberges, zwischen den beiden Stammgarnisonen, liegt das Haupttor und die Triumphallee. Die meisten offiziellen Besucher nehmen diesen Weg."

Die Kymbrierin deutet auf das linke Flußufer. "Was ist das für ein Bezirk? Die Häuser sehen sehr alt aus."

"In der Tat, Signora ..."

"Signorina Isabel Turner. Ich begleite meinen Vater ..." Da legt Cornelius seine Hand auf ihren Arm. "Ja, sie begleitet mich auf meiner Studienreise. Was ist nun mit diesem Stadtteil? Wieso duldet man solchen Verfall direkt unter den Augen unseres Herrn?"

"Eine gute Frage. Das dort ist der alte Markt. Er ist von vielen kleinen Canali durchzogen und nirgendwo in der ganzen Stadt findet Ihr so viele seltene Gewürze und Speisen. Durch seine Lage, gegenüber dem Hafen, ist der Nachschub gesichert und die Preise sind angemessen. Und das Birra in den Ufertavernen ist über alle Grenzen berühmt. Aber seid vorsichtig, wenn Ihr den Markt in der Nacht durchquert. Manch Gesindel hat dort sein Revier. Eine wahre Schande für die Stadt. Man sollte endlich etwas dagegen unternehmen!" "Vater, sieh nur!" Isabel springt auf und zeigt auf eine Insel im Fluß, auf die das Boot zusteuert. "Die seltsamen Häuser. Und die Kraniche. So viele!"

Ihr Führer nickt verstehend. "Die Tempelinsel. Dort findet Ihr die letzten Ruinen der alten Stadt, die hier vor Tausenden von Jahren stand. Nirgendwo sonst sind sie erhalten geblieben. Die Kraniche gehören zu Astaris, der gefiederten Göttin, die dort ihre heilige Halle hat. Genau wie alle anderen Götter."

"Bedeutet das, daß jeder Kult dort eine Niederlassung hat?", erkundigt sich Cornelius.

"Sì! Und nicht nur irgendeine, sondern den Hauptsitz. Das ist hier Gesetz. Sobald eine Religion offiziell anerkannt wird, muß sie einen der alten Tempel auf der Insel übernehmen."

Das Schiff erreicht die Insel, und ein Teil der Passagiere wechselt. Devotionalienhändler bieten den Neuankömmlingen ihre Ware am Pier an. Die seltsam geschwungene Architektur einiger Gebäude steht wirklich im krassen Gegensatz zum vorwiegend geradlinigen, hoch aufstrebenden, römisch anmutenden Kolossalstil der offiziellen Bauwerke und Paläste. Auf den Plätzen zwischen den Tempeln stehen Menschengruppen um Prediger, die ihre Botschaft unters Volk bringen. Zwei liefern sich ein hitziges Streitgespräch, das von einem Dritten, der in die blaue Tunika eines Magistrats-sklaven gekleidet ist, mitgeschrieben wird. Als einer ein besonders treffendes Argument einbringt, bricht seine Anhängerschar in lautes Johlen aus.

Nach fünf Minuten, in denen Giuseppe seinen beiden Begleitern von den Festen zu Ehren der Götter erzählt, legt das Schiff wieder ab und setzt seine Reise flußabwärts fort. Eine Galeere mit bunten Segeln nähert sich den Piers am Fuß des Palastes, die noch außerhalb der Palastmauern liegen. Eine Abteilung der Palastgarde wartet dort bereits auf den Besucher.

Vor ihnen liegt nun die Verwaltungsinsel, durch Brücken mit dem Palast, den Tempeln und dem Ostufer verbunden. Die säulenüberladenen Steinquader strahlen Ordnung und Macht aus. Magistratsfähren nähern und entfernen sich aus allen Richtungen. Obwohl sie wesentlich kleiner sind als die *Rossa Amica*, macht der Kapitän ihnen bereitwillig Platz.

"Ihr habt Eure Aufenthaltsanträge schon abgegeben?", wendet sich Giuseppe an Cornelius.

"Ja, wir mußten bereits auf dem Schiff erklären, wer wir sind, was wir hier wollen und warum unsere Großmütter unsere Großväter geheiratet haben."

"Na ja, manchmal schießt das Gastamt etwas übers Ziel hinaus. Da drüben, der niedrige Trakt am Kai ist es übrigens. Das große Gebäude dahinter ist das Einwohnermeldeamt, daneben die Abwasserbehörde, überragt vom Marktamt, das wiederum zwischen Stadtgartenamt und Sklavenverwaltung ..."

"Halt, halt, das kann sich ja kein normales Wesen merken! Wie findet Ihr Euch hier nur zurecht?", wundert sich Isabel.

"Dafür haben wir das Fundamt. Non ho problema. Ihr müßt verstehen, bei über einer Million Einwohner ist ein gewisses Maß an Ordnung notwendig. Bei uns geht niemand verloren. Angeblich soll einmal ein Soldat verschwunden sein. Aufgrund von Zeugenaussagen und den Aufzeichnungen des Magistrats wurde festgestellt, daß er eines Nachts betrunken in einen Brunnen gefallen sein muß."

"Und, habt Ihr ihn gefunden?"

"No, Signorina, aber der Brunnenschacht wurde zugemauert. Schließlich kann man doch nicht riskieren, daß jemand am Leichengift erkrankt."

Wieder legt ihr Schiff ab. Links, am Ostufer, erstrecken sich lange Uferalleen und dahinter, die sanft ansteigenden Hänge bedeckend, Gärten und Palais. Giuseppe lehnt neben Cornelius an der Reling und betrachtet die Prachtbauten.

"Dort liegen die Wohnbezirke der reichen Bürger und der Beamten des gehobenen Verwaltungsdienstes. Wer dort lebt, hat zumeist ausgesorgt. Hinter den Hügeln findet man die niederen Beamten und die Handwerker, und dann kommen die Waffenschmieden und Garnisonen, aber hier merkt man davon nichts. Das große Armeelager liegt im Norden der Stadt."

Vor ihnen mündet von rechts der Tonfo in den Sèrpeverde und markiert dadurch das Ende des Palastes. Südlich davon erhebt sich noch ein weiterer Hügel, der nicht ganz die Höhe des Palastes erreicht. Die Gebäude darauf wirken alt, die Gassen eng und verwinkelt. Manche Häuser scheinen auf anderen zu sitzen. Größer könnte der Gegensatz zur Verwaltungsinsel nicht sein.

„Dort, das ist Euer Ziel. Der kymbrische Bezirk. Auf der linken Seite des Hügels, seht Ihr die rechteckigen Türme und die roten Dächer? Das ist die Nationalbibliothek. Entlang der Flußufer sind die Siedlungen für Beamte des mittleren Dienstes.“ "Warum konnten wir dann nicht dort aussteigen? Wir hätten uns den langen Umweg erspart.“

„Diese Kais sind nicht für die großen Schiffe ausgelegt, Signore. Und außerdem muß alles seine Ordnung haben. Gewöhnliche Schiffsreisende betreten die Stadt an den Docks, so will es eine Verordnung. Ausnahmen gibt es nur mit Genehmigung des Fremdenamtes oder für Adelige aus den Baronien.“

Mit einem sanften Ruck lehnt sich die Rossa Amica an den Landungssteg. Giuseppe hilft den beiden Turners mit ihrem Gepäck an Land. "Gut. Folgt dieser Straße bis zum Platz der Buchbinder. Dort wendet Ihr Euch nach links. Ihr kommt dann direkt zur Bibliothek. Und ich bekomme noch 20 Kupferstücke für die Führung.

Cornelius hebt die rechte Augenbraue. "Führung? Aber ich habe keine Führung verlangt.

"Das macht keinen Unterschied. Laut Gesetz reicht es, daß Ihr die Leistung in Anspruch genommen habt. Außerdem habe ich Euch einiges an Zeit und Geld gespart. Ein Einzeltransport hätte Euch mindestens 1 Silber gekostet."

Murrend holt Cornelius seinen Geldbeutel vom Gürtel und bezahlt die Rechnung. Giuseppe verbeugt sich vor ihm, dann nochmals etwas tiefer vor Isabel und besteigt wieder die Rossa Amica. Während die beiden in der Ferne verschwinden, kratzt er sich nachdenklich den Bart. Der Bericht für den Magistrat wird ihm nochmals 25 Kupfer bringen. Kein schlechter Verdienst für zwei Stunden Arbeit.

© 1999 Hanns Weschta



Die [sprich: "ilk"]

Die Besonderheit dieser ansonsten nicht sehr bemerkenswerten goldländischen Kleinstadt ist der **Tempel der Duuna**, der Göttin der Liebe, inmitten eines ästhetisch sehr ansprechenden Tempelbezirks gelegen, der darüberhinaus mit einem Komfort, der etwa dem römischen Altertum (Thermen, Bodenheizungen etc.) entspricht,

ausgestattet ist. Dem Tempel angeschlossen sind zwei halbgeistliche **Hochschulen**, die der Ausbildung in der Liebes- und der Bardenkunst dienen. Der Tempelbezirk ist der Stolz von Ylk und eine strahlende, heile Welt für sich, die sich den einfachen Gläubigen gewöhnlich nur zu den wöchentlichen Gottesdiensten und den halbjährlichen **Liebesriten** (Anfang Mai und Anfang November; beides vergleichbar dem keltischen Beltaine) öffnet. Es ist üblich, Kinder, die aus den letzteren entstanden sind, sogenannte "Duuna-Kinder", dem Tempel zu übergeben, der - der Tugend der Hilfsbereitschaft, die Duuna besonders wertvoll ist, huldigend - sie großzieht und oft auch zu Barden oder Kurtisanen ausbildet.

Um der Ausbildung dieser Kinder willen gibt es im Tempelbezirk auch eine Volks- und Grundschule, die auch von den anderen Kindern des Ortes besucht wird, so daß das ästhetische und menschenfreundliche Gedankengut der Göttin der Liebe auf diesem Weg auch den profaneren Teil von Ylk nachhaltig beeinflusst. Um jedoch in eine der beiden genannten Hochschulen eintreten zu können, muß man entweder von edler Geburt, für eine der beiden Künste besonders begabt oder ein "Duuna-Kind" sein. Die Grundschule vermittelt übrigens neben einer fundierten Allgemeinbildung und der Unterweisung in den verschiedensten schönen Künsten die Grundlagen, auf die die Liebes- und Bardenschule dann aufbauen. Diese beiden universitätsartigen Lehrgänge sehen zwischen dem ersten und zweiten Studienabschnitt eine Lehrwanderung von mindestens einem halben Jahr vor, die der Übung der erlernten Fähigkeiten und dem Sammeln von Erfahrungen dienen soll.

Aufgaben und Berufung einer/s PriesterIn der Duuna:

Die Berufung einer/s Duuna-Priesters/in ist es, den Menschen, deren lichte Seelen im Dunkel der Materie, in den Mühen des Alltags und niedriger Emotionalität gefangen sind, das **Geschenk der Liebe** (keineswegs auf Sexualität beschränkt, obwohl die Laien es gerne so sehen und zu anzüglichen Bemerkungen neigen) zu bringen und sie so an ihre eigene, besondere Schönheit und das Wesentliche zu erinnern.

Um dieses Ziel zu erreichen gibt es so viele verschiedene Wege, wie es Menschen gibt, doch so gut wie alle schließen in gewisser Weise eine Bewußtmachung des eigenen Körpers und körperliche Kommunikation und Selbsterfahrung (durch Sex) und eine Bewußtmachung der eigenen Emotionalität und Gefühle (durch **Liebesbeziehungen**, die **schönen Künste** und **Bardenmagie**) ein. Dadurch wird die Wahrnehmung des wahren Selbst des Menschen aktiviert und er/sie kann sich in dem Spiegel, den die/der PriesterIn ihm/ihr bietet, als das (wieder)erkennen, was er/sie eigentlich ist - eine schöne Seele im Kleid der Materie, hierhergekommen, um mit ihren Möglichkeiten zu spielen, doch mittlerweile schon so gefangen in dieser Wirklichkeit, daß eine sanfte Erinnerung an ihre Herkunft notwendig war.

Voraussetzung für diese Aufgabe ist es selbstverständlich, daß die/der PriesterIn sich in ihren/seinen Schützling wirklich verliebt - etwas, was den höheren Geweihten ganz von selbst gelingt, da sie bereits erleuchtet und somit fähig sind, die wahre Schönheit eines Menschen vollständig wahrzunehmen, wofür die niedrigen Geweihten und die Anwärter jedoch in der Regel Liebestränke (oder mit entsprechenden Mitteln getränkte Süßigkeiten) benötigen. Durch ihre Ausbildung ist es ihnen aber möglich, alle egoistischen Gedanken und Regungen zu unterdrücken und sich der inneren Entwicklung des/der Geliebten in einer Weise zu widmen, zu der laienhaft Liebende, die ebenfalls zu sehr in der Materie verhaftet und auf ihren eigenen Vorteil bedacht sind, niemals fähig wären.

Durch die Erweiterung des geistigen und gefühlsmäßigen Horizontes, die durch die Beziehung zu der/dem PriesterIn hervorgerufen wird, wird der nunmehr geheilte (= wieder ganz gemachte) Mensch fähig, dieses Geschenk an andere weiterzugeben, ist gewissermaßen ebenso erleuchtet worden wie der/die PriesterIn, wenn es bei Unausgebildeten aber leider nicht selten vorkommt, daß die gewonnenen Erkenntnisse mit der Zeit an Frische verlieren und der alte Trott sich wiedereinstellt.

Der/Die PriesterIn aber kehrt zu einer Zeit freiwilliger **Askese** in den Tempel zurück, nach der er/sie seine/ihre nächste Aufgabe (die den niedrigeren Geweihten und Anwärtern stets von den höheren Geweihten gestellt wird) erhält.

Zum/Zur PriesterIn der Duuna wird man durch innere Berufung (tiefes Wissen von Kindesbeinen an, Visionen usw.), aber es kann auch sein, daß jemand zum/zur PriesterIn geboren ist und sich gegen dieses Wissen wehrt. Dann ist es an den höheren Geweihten, dies zu erkennen und dieses Wissen in ihm/ihr zu erwecken.

Der Marktbereich von Ylk

Ein Stück vom Tempelbezirk entfernt liegt der belebteste Teil von Ylk, der Markt! Es ist ein großes Areal aus vielen kleinen und größeren Hütten, in dem sich selbst Einheimische zeitweise verirren. Gehandelt wird mit allerlei an Waren. Im Bereich, der dem Tempel am nächsten liegt, findet man häufig die Arten von Waren, die in erster Line für die Bewohner von Ylk bestimmt sind, wie z.B. frische Nahrung, Einrichtung u.ä. In den Bereichen, die sich in Richtung der Stadtmauern und teilweise darüber hinaus erstrecken, haben die Händler ihre Hütten errichtet, die sich primär mit dem Handel für Reisende oder mit dem Karawanenhandel zwischen den Städten befassen.

Die Bedeutung Ylks als Handelsstadt hat sich in den letzten zwanzig Jahren im Zuge der verstärkten Zuwanderung aus anderen Gebieten Goldlands, aber auch aus dem Westen von Ariochia, vervielfacht, und damit hat natürlich auch die Zahl der Händler in der Stadt zugenommen. Vermutlich liegt es an dem dadurch gestiegenen Konkurrenzdruck, daß es in den letzten Jahren am Markt immer öfter zu Auseinandersetzungen und Randalen gekommen ist, die seit gar nicht allzu langer Zeit von einer neu formierten Marktwache eingedämmt werden. Diese Eingreiftruppe, die direkt von den Händlern bezahlt wird, patrouilliert rund um die Uhr durch das Marktviertel und sorgt dafür, daß es im Marktbereich ruhig zugeht. Einzelne Anfragen auf Unterstützung anderer Stadtgarnisonen oder Eskorte von Karawanen wurden freundlich aber entschieden abgelehnt.

Bedeutende Persönlichkeiten des Marktes

Obwohl am Markt von Ylk generell Gleichberechtigung zwischen allen Händlern herrscht und auch alle Entscheidungen mit einer einfachen Stimmmehrheit zwischen den Händlern getroffen werden, gibt es doch einige Personen, die einen gewissen Status und Bekanntheitsgrad erlangt haben.

Die McStruans:

Der Weg zum großen Geld

→ Eine Biographie der Familie McStruan

Wohl jeder Bewohner Ariochias strebt in irgendeiner Form nach Besitztümern, Macht und danach in den Liedern der Barden Einzug zu halten! Vier Generationen (knapp 100 Jahre!) ist es her, da hatte ein junger Mann namens Balthasar McStruan irgendwo in einem Dorf im Süden Hottlands auch diesen Traum. Getrieben von diesem Traum gab der junge McStruan seinen Arbeitsplatz in der Destillerie der McWhiskeys auf und begann sein eigenes Geschäft aufzubauen. Gestützt auf nicht viel mehr als seinen Instinkt und ein paar Kupfer in der Tasche zimmerte er sich selbst einen Wagen um damit auf große Reise zu gehen.

So zog er jahrzehntelang durch Hottland und handelte mit allem, was er ergattern konnte. Den großen Erfolg erzielte er damit allerdings nicht ... Sein Verdienst reichte mehr schlecht

als recht, um seine Familie (seine Frau und seinen Sohn) zu ernähren, die ständig an seiner Seite durch das unwirtliche Land reisten.

Erst dreißig Jahre später, Balthasar war inzwischen fast schon ein Greis und sein Sohn Dorian führte die Geschäfte, stellte sich der erste Erfolg ein. Eine Fuhre billigstes Essen, das die McStruans von den McDonalds erworben hatten, wurde in einem kleinen sturmländischen Dorf zur Goldgrube! Die Lager des Dorfes waren niedergebrannt und Nahrung knapp geworden. Die Bewohner waren froh zu überleben und zahlten, was immer die McStruans verlangten.

Die gerade gewonnenen Reserven nutzend startete Dorian McStruan sofort seine erste große Reise. Beladen mit allem, was zu kriegen war, pilgerte er über Sturmland nach Valorien und verkaufte unterwegs, was immer die Leute brauchten und wofür immer sie gut bezahlten. In Valorien lud sich McStruan mit neuer Ware voll und pilgerte wieder zurück nach Hottland. Später dehnte Dorian die Route bis nach Whiskey-Valley aus, generell behielt er den Reiseweg aber immer bei.

So vergingen weitere Jahrzehnte, in denen sich Dorian McStruan und in späterer Folge seine Tochter Ina McStruan einen gewissen Namen machten. Als Dorian das Geschäft an Ina übergab, umfaßte die Struansche Karawane bereits fünfzehn Karren und eine kleine Truppe Leibwächter. Frohen Mutes übernahm Ina McStruan das Geschäft von ihrem Vater, arbeitete mit gleichem Ehrgeiz weiter. Die Tatsache, daß sie eine Frau war, stellte sich aber dabei nach und nach als echte Behinderung heraus.

Von den anderen Clans verspottet und gemieden verlegte Ina nach einigen Jahren Arbeit ihren Stammsitz nach Whiskey-Valley. Dort wieder frohen Mutes begann sie, sich weiter in die Tiefen Ario-chias zu wagen, und schickte Karawanen gen alle Himmelsrichtungen auf der Suche nach neuen Waren und neuen Profiten. Sie selbst blieb dabei immer in Whiskey-Valley zurück. Ihre Söhne Brutus, Richard, Mark und Ian führten die Karawanen an.

Fünfzehn Jahre lang lief das Geschäft blendend! Immer mehr Karawanen wurden routinemäßig geführt und immer größer wurde das Vermögen der McStruans. Durch die große Verbreitung der Karawanen gab es auch inzwischen nicht mehr viele Plätze in Ario-chia, wo man die McStruans nicht kannte. Doch dann brach der große Schicksalsschlag über die Familie herein! Von vier Expeditionen wurden drei nie wieder gesehen. Brutus McStruan blieb im Orkland verschollen, Richard McStruan im Drachenrücken und Mark McStruan ward nie wieder gesehen, als er Richtung Tundara aufbrach. Einzig der jüngste der Söhne, der damals 25jährige Ian McStruan, kehrte von seiner Reise nach Halbland unversehrt zurück. Als er nach anderthalb Jahren Reise wieder in Whiskey-Valley ankam, bot sich ihm ein Bild des Schreckens. Seine Brüder verschollen und seine Mutter fast zu Tode gekränkt im Bett.

Es vergingen einige Jahre, bis sich Ian von dem Schock erholt hatte. Als seine Mutter starb, beschloß er seine Sachen zu packen und Whiskey-Valley zu verlassen. Die Tempelstadt Ylk sollte seine neue Heimat werden. So instruierte er seine Karawanenführer, ihre Route ab sofort nach Ylk zu legen, und machte sich auf den Weg. In Ylk angekommen erstand er ein großes Grundstück am Stadtrand und errichtete sich seine neue Residenz. Ohne sich viel Gedanken über Geld zu machen, erschuf er einen Häusertrakt, der alles andere in Ylk - außer dem Tempelbezirk natürlich - an Größe übertraf. Stallungen, Lager, Verkaufsraum, Unterkünfte für Personal und ein großer Wohntrakt für die Familie fanden Platz in seiner neuen Residenz. Als Krönung des Ganzen montierte er einen Fahnenmast auf das Dach des Hauses, auf dem die Familienflagge der McStruans, ein Bild des ersten Karrens von Balthasar McStruan, flatterte.

Fast jede größere Stadt im Osten Ario-chias war bereits Ziel von McStruans Karawanen, und Ian McStruans Sohn Dirk brachte von seinen Expeditionen immer wieder neue Ziele nach Hause, da begann Ian McStruan langsam seine Expansion zu stoppen. Genug sei genug, ließ er verlautbaren und zog sich ein bißchen weiter in seine Privatsphäre zurück. Sein Sohn Dirk sollte zwar weiterhin Expeditionen anführen, doch wollte Ian keine weiteren Karawanen aufstellen.

Zehn Jahre sind seitdem vergangen. Die McStruans gehören zu den reichsten und angesehensten Bewohnern Goldlands und sind wohl die berühmteste Handelsfamilie Ario-chias.

→ Die McStruans in der heutigen Zeit

⇒ ... als Arbeitgeber

Die McStruans erweisen sich als überaus freundliche und großzügige Arbeitgeber. Sie sind sich bewußt, daß ihr Erfolg maßgeblich von ihren Mitarbeitern abhängt, und sind bereit, sich das etwas kosten zu lassen.

Mitarbeiter, die das Haus McStruan verlassen wollen, haben ebenfalls nur Gutes zu erwarten. Ian McStruan vertritt öffentlich die Ansicht: "Besser ein Verbündeter vor dem Haus, als ein Feind im Haus!" und ist darum immer gerne bereit, Mitarbeitern, die sich selbstständig machen wollen, entsprechend zu helfen.

⇒ ... als Bewohner von Ylk

Sie zählen zu den unauffälligen Familien. Ian McStruan ist nur dort zu sehen, wo es ums Geschäft geht, seine Frau lebt noch zurückgezogener und sein jüngerer Sohn Robert nimmt sich seinen Vater als Vorbild. Einzig der ältere Sohn Dirk ist in der Stadt zu sehen. (So er gerade zu Hause ist!) Er ist ein besonnener junger Mann, der gerne alle Fragen beantwortet, die ihm gestellt werden, und der auch gerne über seine Abenteuer berichtet. Allerdings tut er das nur, wenn man auf ihn zukommt. Er würde niemals hochnäsiger und angeberischer herumlaufen.

⇒ ... als Händler

Die McStruans machen fast ihr gesamtes Geschäft mit Karawanenhandel. Sie betreiben zwar auch in Ylk selbst ein Geschäft, dieses dient aber mehr als Großhandelsposten, wo andere Händler Ylks Aufträge deponieren oder größere Mengen Güter beziehen können.

⇒ ... als Politiker

McStruan und Politik, das ist wie Feuer und Wasser! Kein Mitglied der Familie McStruan hält viel von politischen Umgängen, und sie machen auch alle keinen Hehl daraus! Ian McStruan zeigt gerne öffentlich, daß es ihm ganz recht ist, daß sich Tess Mabroken um diese Arbeiten kümmert.

⇒ ... und ihre Beziehungen

Die Familie McStruan gehört zu den angesehensten des Landes. Ihr Name alleine öffnet ziemlich viele Türen in Ario-chia. Wirkliche Freundschaften oder Beziehungen hegen sie selten. Zwei dieser Ausnahmen seien erwähnt:

1. Die Mabrokens: Die McStruans sind Tess Mabroken sehr dankbar, daß sie sich um die politischen Dinge und die Bewachung des Marktes kümmert. Außerdem betreiben die

McStruans regen Handel mit den Mabrokens. Zwischen den beiden Familien hat sich daraus eine Freundschaft entwickelt.

2. Die McSilvers: Einstige Angestellte von den McStruans, die sich dann selbständig gemacht haben. Die McSilvers waren die ersten Angestellten der McStruans und sind seit der Zeit von Dorian McStruan beim Haus dabei. Bei einem Raubüberfall vor einigen Jahren wurde die ganze Familie, bis auf den jungen Braghan McSilver, getötet. Nachdem Braghan McSilver und Dirk McStruan immer gut befreundet waren, hat Ian McStruan seit dieser Zeit ein Auge auf den jungen McSilver. Obwohl dieser nicht mehr in Ylk lebt und auch keinen Kontakt zu den McStruans hat, sieht ihn Ian McStruan de facto als dritten Sohn an.



Die McStruans - Einwanderer aus Hottland - sind die Eigentümer des größten Handelshauses in Ylk. Spezialisiert auf Fernhandel, haben sie ihr Domizil direkt an der Stadtmauer aufgebaut. Von dort aus ziehen die familieneigenen Karawanen in alle Richtungen aus, um begehrte Güter zu liefern und zu holen. Die McStruans unterhalten regelmäßige Karawanen nach Porto Auregia, La Mer und Whiskey Valley, denen sich viele andere Händler und Reisende gerne anschließen, da sie als gut gesichert gelten und es sich wohl jeder Dieb zweimal überlegen würde, bevor er sich mit den McStruans anlegt. Neben diesen regelmäßigen Karawanen betreibt der 25jährige Dirk McStruan immer wieder Handelsexpeditionen in andere Bereiche Ario-chias. Obwohl diese Karawanen meistens nicht sehr gewinnbringend handeln, sind sie doch der Grund eines wesentlichen Teiles des Ansehens der McStruans, denn nur wenige in Ylk können von so vielen fernen Orten erzählen wie Dirk McStruan.

Die Familie McStruan an sich ist ein eher unscheinbarer Haufen. Familienvater und Anführer ist Ian McStruan, der eher durch Ruhe und Besonnenheit auffällt als durch große Worte. Gesprächen, die nicht direkt das Geschäft betreffen, geht er gerne aus dem Weg. Seine Frau Leila McStruan bekommt man noch seltener zu Gesicht! Sie verläßt das Haus nur, um Besorgungen zu machen, die zu wichtig sind, um sie einem Angestellten aufzutragen. Ansonsten kümmert sie sich nur um ihre Kinder Dirk, Robert und Gerold.

→ Die Vanabymis

Weit kleiner als die McStruans, fallen die Vanabymis eher durch große Sprüche auf. Sie betreiben einen Laden, der sich auf den Bedarf für Reisende spezialisiert hat, sowie einige Kneipen und Herbergen. Familienoberhaupt Agarén Vanabymi ist fast immer in einer seiner Kneipen anzutreffen, wo er sich Geschichten von Reisenden erzählen läßt, die er dann einige Wochen später leicht abgewandelt als seine eigenen Erlebnisse weitererzählen kann. Sollte man nun glauben, daß das ein Spleen des alten Agarén wäre, hat man aber weit gefehlt! Es scheint sich bei dieser Art von Angeberei um eine ausgeprägte Familienkrankheit zu handeln, wie man an Agarén Vanabymis Kindern Sigide und Rolán sieht. Die beiden, die wohl in ihrem Leben noch nie außerhalb der Stadtmauern gewesen sind, stehen ihrem Vater um nichts nach! Einzig Agaréns Frau Hidúna erweist sich als bodenständig, was auch dazu führt, daß sie relativ im Alleingang das Geschäft am Leben hält!

→ Die Mabrokens

Im innersten Bereich des Marktes angesiedelt, nahe dem Tempelbezirk, findet sich die dritte große Händlerfamilie von Ylk, die alteingesessenen Mabrokens. Fast ausschließlich auf den Handel mit Bewohnern von Ylk ausgerichtet, betreiben sie nur eine Niederlassung, die dafür an Größe nur durch das Haus der McStruans übertroffen wird. (Allerdings besteht das Haus Mabroken fast ausschließlich aus Ladenfläche, während die McStruans auch Stallungen und Lager integriert haben!) Angeführt durch die Witwe Tassine "Tess" Mabroken zeigt die

Familie neben dem Handel auch gesteigertes Interesse für die innerstädtische Politik. Von Ian McStruan und Agarén Vanabymi geduldet, schwingt sich Tess Mabroken bei jeder Gelegenheit zur "Anführerin und Stimme des Marktes" auf. Kaum verwunderlich, daß ihr einziger Sohn Ballassarén Mabroken Hauptmann der Marktwache ist und seine Frau die Halbfelie Lillita Mabroken den Vorsitz im Marktkongreß führt.

Die Organisation des Marktes

→ Der Marktkongreß

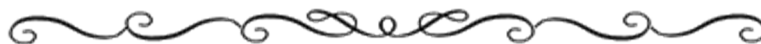
Alle gemeinsamen Entscheidungen, die im Markt getroffen werden müssen, gehen vom Marktkongreß aus. Jeder Händler hat im Kongreß eine Stimme, gleichgültig wie groß sein Vermögen ist. Zusätzlich zu allen Händlern ist eine Vertrauensperson dem Kongreß angehörig, die den Vorsitz führt und die Organisation des Kongresses inne hat. Diese Vertrauensperson wird jedes Jahr gewählt. Seit inzwischen sieben Jahren hat Lillita Mabroken diese Position inne. De facto ist es so, daß sich die kleinen Händler an der Meinung der drei Großen orientieren. Das sollte aber nicht den Eindruck vermitteln, daß die Großen diktieren, es ist eher so, daß die Kleinen sehr zufrieden sind mit der Art, wie die drei Großen (in erster Linie die Mabrokens) den Markt führen, und auch sehr froh sind, sich um solcherlei Dinge nicht wirklich kümmern zu müssen.

Die Großen des Marktes sehen den Kongreß aus sehr verschiedenen Blickwinkeln. Ian McStruan läßt sich sehr selten im Kongreß sehen. Er bevorzugt es, eine Vollmacht für seine Stimme an die Mabrokens zu schicken und sich um Wichtigeres zu kümmern. Agarén Vanabymi sieht den Kongreß als eine Art großes Auditorium, wo er mit seinen Geschichten prahlen kann, was ihn eher zu einem unbeliebten Gast macht. Tess Mabroken hält ihn im Gegensatz dazu für eine sehr wichtige Sache und verbringt viel Zeit damit, Vorschläge auszuarbeiten, die sie im Kongreß vorbringen kann.

→ Die Marktwache

Durch Randalierer und Diebe in ihrem Geschäft gestört, haben einige Händler (allen voran Tess Mabroken) im Kongreß vorgeschlagen, eine markteigene Sicherheitstruppe aufzubauen. Der Kongreß nahm diesen Vorschlag mit Einstimmigkeit an und beauftragte Ballassarén Mabroken, eine entsprechende Truppe auf die Beine zu stellen. Diese ca. 200 Mann starke Truppe hat die Aufgabe, für die Sicherheit des Marktes und aller Personen zu sorgen, die sich dort aufhalten. Die Soldaten werden für diese Aufgabe ziemlich gut bezahlt, was wohl mit ein Grund ist, warum es keinerlei Korruption innerhalb der Gruppe gibt. Die Händler wissen das und sind immer gerne bereit, dafür zu bezahlen.

Die Soldaten der Truppe erfreuen sich außerdem großer Beliebtheit innerhalb des Marktes. Sie sind gerne gesehene Gäste in allen Kneipen und Läden und werden auch immer wieder von Händlern beschenkt. Die Truppe setzt sich aus allen möglichen Personen zusammen. Man findet dort sowohl Söhne von Händlern als auch Abenteurer und Söldner. Offiziersposten haben aber ausschließlich Söhne von Händlern inne.



Für deine Fragen zu Ylk hat [Ulli Zillinger](#) stets ein offenes Ohr (und eine ebensolche Mailbox). Bei Fragen über den Markt kannst du dich auch gerne an [Wolfgang Kutschera](#) wenden



Goldland ist das größte Land des Kontinents. Es ist reich, groß und unüberschaubar, und gibt all jenen Charakteren eine Heimat, die in andere Kulturen nicht hineinpassen (z.B. Ferner Osten, Orient, Franko-romanisch,...). Regiert wird das Land vom Imperator mit seinen Legionen (historisches Vorbild ist das römische Imperium), der aber in einem Gutteil des Landes nicht einmal bekannt ist: *"Ihr seid also Sonderbeauftragter des Imperators? Welcher Imperator?"* Regelmäßige Aufstände, Abspaltungsversuche der Kolonien und Intrigenspiele von Verschwörern bestimmen das Leben dieses armen Herrschers.

Der Kern des Imperiums entstand vor ca. 1.500 Jahren. Damals begannen sich in den Ebenen rund um das heutige Porta Auregia die Menschen in immer größerer Zahl anzusiedeln, da das Land, das nach den Magierkriegen in weiten Teilen zerstört worden war, wieder fruchtbar wurde.

Diejenigen Elfenstämme, die in diesem Gebiet noch lebten, zogen immer weiter in den Westen zurück. Etliche blieben jedoch auch und versuchten mit der jungen, aufstrebenden Kultur zu verschmelzen. Tatsächlich war es auch ein Halbelf, der aufgrund seiner außergewöhnlichen Fähigkeiten im Sturm die Herzen der Menschen und Elfen eroberte, die in der Tiefebene um Porta Auregia siedelten. Ihn (Name folgt) kann man als den Gründungsvater des goldländischen Imperiums betrachten.

Obwohl er durchaus ausreichend Mittel und Unterstützung gehabt hätte, "sein" Volk in schnellen Kriegszügen gegen seine Nachbarn zu führen, nützte er die Zeit, die ihm blieb, dazu, das Kernreich zu befestigen und - gemeinsam mit den vornehmsten Elfen- und Menschenfamilien - den Grundstein für jene Kultur zu legen, die die nächsten 1.500 Jahre weite Gebiete östlich des Kontinents prägen sollte.

Durch den sprunghaften Anstieg der Bevölkerung wurde der Druck in den Westen immer stärker, und jene Periode vor ca. 1.300 Jahren begann, die heute als die Elfenkriege bekannt ist. Ihre Geschichte kann an anderer Stelle nachgelesen werden; für den vorliegenden geschichtlichen Überblick ist nur wichtig, daß diese Kriege zu der Entwicklung der menschlichen Kulturen westlich des Drachenrückens führten.

Der Osten hingegen gehörte nach diesen Kriegen (bis auf wenige Ausnahmen) nur mehr den Menschen. Siedler und Abenteurer zogen entlang des Drachenrückens in den Norden, aber vor allem in den Süden, um Reiche wie Kymbria, Vendoc oder La Mer zu gründen.

In dieser Zeit, die ca. von 1.200 bis 1.000 vor unserer Zeitrechnung dauerte, dehnte sich das Kernreich des Imperiums bis an die Grenzen der Bhor ny Maé aus, wo es an eine natürliche Grenze stieß. Der Imperator erkannte damals schon die Sinnlosigkeit, die Völker dieser magielosen und unfruchtbaren Ebene zu unterwerfen. Er schloß lieber lockere Verträge ab und begnügte sich damit, das bisherige Staatsgebiet zu kultivieren.

Als vor ca. 700 Jahren die Staatenbildung an der Ostseite des Drachenrückens abgeschlossen war, war auch die Stunde des Imperiums gekommen. Fast 1.000 Jahre langsame und friedliche Expansion hatten das Kernreich in einem Ausmaß gestärkt, daß es nun ein leichtes war, jene Gebiete, die erst am Anfang ihres Daseins standen, zu besetzen.

Ob es nun im Westen oder im Osten war, innerhalb von nur zwanzig Jahren gelang es dem goldländischen Imperium, sein Staatsgebiet um das Sechsfache zu vergrößern. Nur Kymbria bildete eine Ausnahme. Durch die damals schon sehr friedliebende und wissenschaftliche Gesellschaft schien es nicht notwendig, das Land mit Waffengewalt zu erobern. Der damalige Imperator war klug genug zu wissen, daß man Wissen nicht zerstören durfte. Obwohl der imperiale Einfluß schon viel früher zu spüren war, wurde Kymbria erst vor ca. 450 Jahren offizieller Bestandteil des Imperiums.

Das Imperium reichte nun von den Eisküsten Tundaras entlang dem Drachenrücken bis zu dem unabhängigen (oder doppelt abhängigen) Stadtstaat La Mer im Süden des Kontinents. Die Grenzen im Osten enden irgendwo in weiten Steppengebieten, im Südosten ist die Magierinsel Halbland das letzte bekannte Reich, das unter dem Einfluß des Imperiums steht.

Sämtliche Eroberungen wurden nach dem Prinzip durchgeführt, daß nur dort Blut fließen sollte, wo es notwendig war. In vielen Fällen wurden Abhängigkeiten durch Heiratspolitik (wie in Halbland) oder durch Handelsverträge geschaffen. Im ganzen Reich wurden Straßen gebaut und Handelsknotenpunkte angelegt.

Ein gewaltige zentrale Verwaltung - mit Sitz in Porta Auregia, der mittlerweile wirklich goldenen Hauptstadt - hielt das Wunderwerk des Handels und der Kommunikation am Laufen.

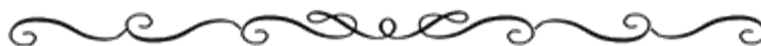
Daß all dies Geld kostete, war natürlich klar. Vordringliche Aufgabe der Gesandten des Imperators war (und ist) es daher, auf ihren Reisen durch des Reich höflich aber bestimmt dafür zu sorgen, daß die entsprechenden Abgaben geleistet werden. Um diesen Wünschen Nachdruck zu verleihen, richtete der Imperator in jedem Land einige Garnisonen von Elitesoldaten ein, die regelmäßig abgelöst werden, um jede Verbrüderung mit den Einheimischen bereits im Ansatz zu unterbinden.

Weiters wurden in jedem Land gut bewaffnete Einheiten aus der Bevölkerung rekrutiert, die meistens unter dem Kommando von besonders treuen lokalen Gefolgsleuten des Imperators stehen. Diese Einheiten wurden benutzt, wenn es in Nachbarländern zu Aufständen oder Unruhen kam.

Somit blieben die Eliteeinheiten im Land, und die Gefahr, daß in ihrer Abwesenheit eine einheimische Armee revoltierte, wurde vermieden.

Natürlich gibt es außer den "Kolonialarmeen" auch ein gewaltiges stehendes Heer, dessen Regimenter in der Ebene rund um Porta Auregia lagern. Im Kriegsfall oder bei größeren Unruhen ist es natürlich jenes Heer, das in Marsch gesetzt wird. Im übrigen verfügt der Imperator nicht nur über herkömmlich bewaffnete Regimenter.

Von der Person des Imperators ist dem Volk jeweils nur sein Beinamen bekannt (derzeit: "Foederatus benevolus" - d.h. wohlwollender Bundesgenosse - oder "Foederatus XVI."). Er wird gewöhnlich durch seine Hofkanzlei ("cancellaria") nach außen vertreten, sodaß sich oft nur die Unterschrift des Kanzlers (derzeit: "Azcaffius") auf offiziellen kaiserlichen Urkunden findet. Der Beamtenapparat des Imperators (Sitz der Zentralverwaltung: Porta Auregia) ist übrigens mannigfaltig, reich an Mitgliedern und ausgedehnt und prägt gemeinsam mit den Adelsfamilien die Kultur von Porta Auregia, deren schloß- und labyrinthartige Verwaltungsgebäude ebenso berühmt sind wie ihre luxuriös ausgestatteten, weitläufigen Gartenbezirke.



Halbland



Noch vor einem halben Jahrtausend war die Halbinsel im Südosten des Kontinents von

Wilden bewohnt. Als dann die ersten Siedler aus Goldland kamen, fanden sie feindselige Barbaren vor, welche sich vor dem Sonnenlicht versteckten und dunklen Göttern Opfer darbrachten. Die Besiedlung geriet ins Stocken bis endlich

Imperator Festas von Goldland in einer Bulle die Missionierung der Insel anordnete. Der Plan sah vor, daß jede Niederlassung von Goldländern dem Sonnengott einen Tempel errichten sollte. Vom Kontinent kamen dann Priester und Soldaten um die Siedlung vor den Eingeborenen zu schützen. Kämpfe blieben nicht aus und da die Halbinsel nicht dicht bevölkert war, rückten die Goldländer rasch vor. Bis schließlich der Vorstoß zum Erliegen kam, weil massiv Magie gegen die Kontinentler eingesetzt wurde. Ein jahrelanger blutiger Krieg wurde zu guter Letzt durch den Friedensschluß am Donnerberg zwischen dem Imperator und dem Häuptling des größten Stammes beendet. Dabei wurde folgendes vereinbart :



Die Eingeborenen durften ihr Gebiet behalten, mußten jedoch ihrer dunklen Religion abschwören. Weiters mußte jeder Häuptling eine Goldländerin zur Gemahlin nehmen und sich fürderhin Duke nennen. In einer speziellen Erbfolge wurde gesichert, daß in Zukunft Männer und Frauen das Regierungsgeschäft übernehmen können. Eine weitere Forderung des Imperators war, daß jedes Kind eines Herrscherhauses mindestens fünf Jahre in Goldland erzogen werden sollte.

Es zeigte sich das die Bastarde zwischen Kontinentlern und Eingeborenen überaus magiebegabt waren, und daß die Insel reich an Kraftlinien war. So nahm die Insel rasch Aufschwung und die magische Wissenschaft entwickelte sich schnell zur besten in der ganzen bekannten Welt.

Die besonders magiebegabten Adligen fanden sich bald an den Orten hoher Kraftliniendichte ein, und auf diese Weise entstanden schnell Gemeinschaften, die sich **Türme** nannten und aufgrund ihrer Herkunft ihren Dukes treu ergeben waren.

Wenn man dies berücksichtigt verwundert es nicht, daß die Lords der Türme an Bedeutung für den Duke und somit an Einfluß gewannen, während der Einfluß der Priester abnahm. (Warum sollte die Bevölkerung auch an einen neuen Gott glauben, wenn sie ihren alten Glauben als "Aberglaube" ablegen mußten! Vor allem, da die Glaubensregeln des Sonnengottes nicht wesentlich vernünftiger als die des alten Gottes waren.) So kam es, daß die Dekrete des Imperators, die durch die Mündel der Priester verkündet wurden, eines Tages von den Dukes einfach ignoriert wurden. Und der Imperator vermied in Anbetracht der großen Macht der Magiertürme, die voll hinter den Dukes standen, einen Konflikt.

In der Bevölkerung gibt es heute noch immer eine tiefe Kluft zwischen Eingeborenen und Kontinentlern, aber beide Gruppen akzeptieren ihre gemeinsamen Herrscher. Es gibt allerdings auf beiden Seiten fundamentalistische Gruppen, die noch heute häufig Morde

begehen und Dörfer niederbrennen. ("Die Jünger des Xorn" bei den Eingeborenen, und die "Gemeinschaft der Sonne" bei den Kontinentlern.)

Das Gebiet der Magierinsel gehört formal zu Goldland, in der Realität sieht es allerdings so aus, daß sich 27 Dukes die politische und wirtschaftliche Macht des Landes teilen.

Jeder Duke unterhält auf seinem Gebiet ein oder mehrere Magiertürme. Als Gegenleistung für eventuelle Zahlungen können sie sich der tatkräftigen Unterstützung in zahlreichen Belangen, so z.B. Erzabbau, Kriegsführung, Katastrophenhilfe, medizinische Versorgung, usw, sicher sein.

Die Regierungsform

der Magierinsel ist ein starres Feudalsystem. An seiner Spitze steht der Duke (bzw. die Duchess!) mit seiner (ihrer) Familie. In seinem Besitz sind alle Ländereien, die er dann entweder selbst regiert, oder als Lehen seinen Familienmitgliedern oder anderen Vertrauensleuten weiter gibt. Außerdem unterstehen ihm die Heeresführer (usw: "in") und die Lords der Türme. Die Türme übernehmen nicht nur Arbeiten für den Duke, sondern auch für die unmittelbare Umgebung (als Stellvertreter der jeweiligen Region gilt der hiesige Statthalter!) unentgeltlich, sowie für private Ansucher, die genug Geld aufbringen können. Je nach dem, wie gut das Verhältnis zwischen Duke und Lord ist, bleibt ihnen dann noch Zeit für Studien und die Ausbildung von Adepten.

Die Ausbildung ist für den angehenden Magier beziehungsweise für seine Familie sehr teuer, selbst wenn der Ansuchende aus der Regierungsfamilie kommt, es sei denn er verpflichtet sich sein ganzes Leben für diesen einen Turm zu arbeiten.

Der Lord wird von einem Rat des jeweiligen Turmes gewählt, der unabhängig vom Duke agieren kann. Der Rat wird außerhalb dieser Obliegenheit vom Lord nur dann einberufen, wenn er sich der Zustimmung des gesamten Turmes sicher sein will; er ist aber in keinsten Weise dazu verpflichtet.

Wenn ein neuer Turm errichtet werden soll, was heute nur noch selten geschieht, dann braucht der zukünftige Lord die Zustimmung des Dukes und des Statthalters. Bei der Einweihungszeremonie müssen sich überdies mindestens sieben Bürgen von adeliger Abstammung finden, welche das Patronat über den Turm übernehmen, wozu die Pflicht gehört, ein Zehntel der Baukosten zu übernehmen. Außerdem stellen sie den Rat, falls der Lord in den ersten fünfzehn Jahren seines Amtes sterben sollte.

Magie

ist auf der Halbinsel weit verbreitet. So können alle Menschen "edlen" Blutes Zauber in Form von Ritualmagie, das heißt nur in einer längeren Zeremonie und nur in einem Zirkel von mindestens drei Personen, wirken. In den Türmen wird jedoch nicht nur diese Form der Magie gelehrt, sondern auch die schnelle Zauberei, die zwar ohne Zirkel funktioniert, aber nie jene Macht entfalten kann, die von einer Gemeinschaft erreicht wird.

Die Erbfolge

ist relativ kompliziert. Der Name des Dukes bzw. Lords bezeichnet nicht die Geburt oder die Familienzugehörigkeit einer Person, sondern den Ort an dem sie wirkt. Das bringt nicht nur mit sich, daß sich der Name einer Person ändert, wenn sie durch Heirat in andere Ländereien kommt sondern auch, daß zwei Länder durch Heirat nicht verschmelzen können und daß selbst durch das Aussterben einer Familie der Name des Gebietes nicht von der

Landkarte verschwindet, da der neue Regent den Namen der Region annehmen muß. In der Realität gibt es natürlich schon große Annäherung zwischen Ländern, wenn die Dukes nahe verwandt sind.

Eine weitere Abnormität der Erbfolge ist die Tatsache, daß das Geschlecht des Thronfolgers nicht im vorhinein klar ist sondern, daß der fähigste Nachkomme jenes Geschlechtes der Erbe wird, der die meisten Geschwister hat. Wenn ein Ehepaar genausoviele Jungen wie Mädchen hervorgebracht hat, so haben die Eltern freie Wahl;(wenn sie sich einig sind!).

Die Wirtschaft

der Magierinsel lebt zum größten Teil, aber nicht ausschließlich, von den Türmen. Sie versorgen nicht nur die Halbinsel, sondern auch große Teile Goldlands mit magischen Gegenständen und hochqualifizierten Zauberern. Im Dienstleistungssektor machen sie ihr Geld mit Heilungen, Segnungen, Austreibungen und in der Unterhaltungsbranche. Einige Magier verdingen sich in der Fremde als Hofzauberer, Alchemisten oder Söldner. Ihre Freigabezahlungen, die dann häufig über Jahre in Raten bezahlt werden tragen das ihrige zum Wohlstand der Insel bei. Schließlich unterstützen die Türme auch noch andere Wirtschaftszweige ihres Landes: den Erzabbau, indem sie aussichtsreiche Erzlagerstätten aufspüren und nach dem Abbau das Metall vom tauben Gestein trennen. Die Landwirtschaft (jene Produkte mit dem Aufdruck "Aus arkanem Anbau"). Das Militär wird mit Waffen, medizinischer Versorgung, und magisch begabten Söldnern versorgt.

Den anderen Teil der Wirtschaft bestreiten Handwerk (vor allem Weben, Schnitzen, Schmieden und Glasbläserei), Pferdezucht und Handel.

Alles in allem kann man sagen, daß die Bevölkerung im allgemeinen und die adelige Schicht im speziellen sehr wohlhabend ist. Kunst und Kultur werden hoch geschätzt, vor allem Sanges- und Dichtkunst. Die Oberschicht ist im allgemeinen gut gebildet und pflegt kultivierte Umgangsformen. Dazu gehört vornehme Kleidung genauso, wie der Verzicht von Magie im gesellschaftlichem Verkehr. (damit sind vor allem Telepathie und Beeinflussungszauber gegen den Willen seines Gegenüber gemeint)

Die Religion

der Magierhalbinsel ist hauptsächlich negativ geprägt. Es gibt kaum praktizierende Gläubige, aber fast jeder glaubt an bestrafende Mächte nach dem Tod, so zum Beispiel "Zandru", der über die 9 Eiswüsten am Ende der Zeit regiert. Man findet zwar regional Glaubensgemeinschaften, welche zu Gottheiten beten, die Fleiß und Tugend belohnen. Es darf aber angenommen werden, daß diese Kulte von Dukes installiert wurden um ihre Bevölkerung leichter lenken zu können und ihnen mehr Steuern abnehmen zu können.

Von ihrer Geographie her ist die Magierhalbinsel reich gegliedert, lediglich sehr fruchtbare Böden gibt es nicht, da der durch den starken Wind erodierte Kalk den reichen Niederschlag nicht halten kann und auf diese Weise seine Nährstoffe verliert. Außerdem und so weiter bla bla bla

Reisen in Gebiet der Halbinsel sind für den erfahrenen Magier, wenn er sich hinreichend mit Proviant eingedeckt und an das teilweise recht rauhe Klima gedacht hat, relativ ungefährlich. Für den unerfahrenen Reisenden hält das Land jedoch einige Gefahren bereit. So haben herumstreunende Wolfsrudel schon viele in die Klemme gebracht. In den Bergen lauern hingegen die gefährlichen **Benshies**. Dies sind Geisterwesen, welche mit ihrem Schrei Menschen und Tiere lähmen und anschließend auffressen. Glücklicherweise kann ein Benshy nur ein Wesen auf einmal im Lähmungszustand halten und da Benshies für

gewöhnlich Einzelgänger sind kann diese Gefahr gebannt werden, indem man nur in Gruppen reist. Für Einzelpersonen stellen sie jedoch eine echte Gefahr dar und Benschies sind weit verbreitet...

Speziell für die Adeligen in den Türmen sind die unsichtbaren und hinterhältigen **Palims** mit ihren entnervenden Scherzen und Streichen eine Qual. Palims ("Problem Anderer Leute In Magierlabors" Anm. des Autors) kommen vor allem in Alchemistenküchen und ähnlichem vor und die gemeine Bevölkerung behauptet steif und fest sie als kleine bepelzte Wesen wahrnehmen zu können.

In der Nähe von Türmen trifft man manchmal auf **Sharroks**. Diese schleimigen Wesen werden, allerdings nur selten, durch mißlungene Zaubersprüche erzeugt und finden dann über astrale Pfade Zugang auf unsere Welt.

Ein größeres Problem sind die **Efreeti**, eine Dämonenrasse, die nach einer Beschwörung oft auf der materiellen Ebene bleiben und in Banden organisiert, die Dörfer terrorisieren. In letzter Zeit gibt es Bestrebungen die Verwendung von Efreeti zu beschränken, was jedoch an der Tatsache scheitert, daß sie sehr einfach und schnell zu beschwören sind und dabei noch sehr mächtig sind.

Die magische Wissenschaft

ist so hoch entwickelt, daß sie in manchen Belangen ungefähr mit dem heutigen Stand der Technik (nicht Wissenschaft verglichen werden kann. Z.B.: Flugwägen (=Flugzeug), Knochenwasserstaub (=Atombombe vor! dem Abwurf, ist eine ganz neue Erfindung!), Gedankenübertragung zwischen den Türmen (=Funk, ist über weite Strecken aber nur mit sehr großen Matrixsteinen möglich), Wund und Krankheitsheilung (nur Kräuter und magische Heilung, wobei Heiler ein emphatisches Verständnis für Struktur und Funktion des Körpers erlernen müssen), auch Verhütung oder das Gegenteil sind möglich.

Sitten und Gebräuche der Insel der Magier

- Magier besitzen automatisch mindestens den Stand eines Edlen (niedrigen Adeligen) ,außer sie sind von Höherer Geburt. Magier eines Landes dienen ihrem Duke oder ihrer Duchesse und sind seine /ihre treuen Vasallen.
- Es ist unhöflich und aufdringlich Geschenke zu machen und so den eigenen Reichtum zur Schau zu stellen. Gegenstände als Bezahlung für geleistete Dienste werden aber gern gesehen.
- Frauen und Männer sind gleichberechtigt,wenn auch durch natürliche Begabung es mehr weibliche Magier als männliche gibt. Ehen sind unbekannt und gelten als barbarisch, Eheversprechen sind selten.
- Meister in seinem Fach zu werden (egal ob Magier, Handwerker oder Dieb) gilt als höchste Ehre und verdient größten Respekt.
- Das innehaben mehrerer Positionen oder Ämter/Berufe wird als seltsam betrachtet.Gelingt es aber jemanden in beiden Fächern zu Meisterschaft zu gelangen,wird er sehr verehrt.
- Die Einnahme von Speisen wird immer zelebriert, auch in einfacher Umgebung. Ein "Halbländer" würde nie mit den Fingern essen oder aus Flaschen trinken. Das Rauchen von Tabakrollen gilt als unhöflich und belästigend.
- Die niederen Schichten haben den Adeligen Respekt zu zollen, aber ein Meister eines Fachs verdient, egal aus welcher Schicht er stammt gehörigen Respekt.
- Thronfolge wird nicht nach Geburt,sondem nach Begabung zum Regieren vergeben, aber Erbfolge ist dennoch üblich.



Hottland

Wem sind sie kein Begriff, die verwegenen Rökkenträger, die stets, nach Malzfusel odorierenden und sich in unvergleichlichem Macho-Gehabe suhlenden Strammwadler?

Welcher Brühländer fürchtet nicht den auf den unvergleichlichen Hottahühs herbeistürmenden und selbst den berühmten Brühmerstraßler-Nord nicht verachtenden, bartumwucherten Hotten? Und welcher Sturmländer zieht bei dem Gedanken an hottisches Essen (am liebsten essen diese Nordländer ihre Hunde - die Hottdogs -) nicht ein herbes Mündchen?

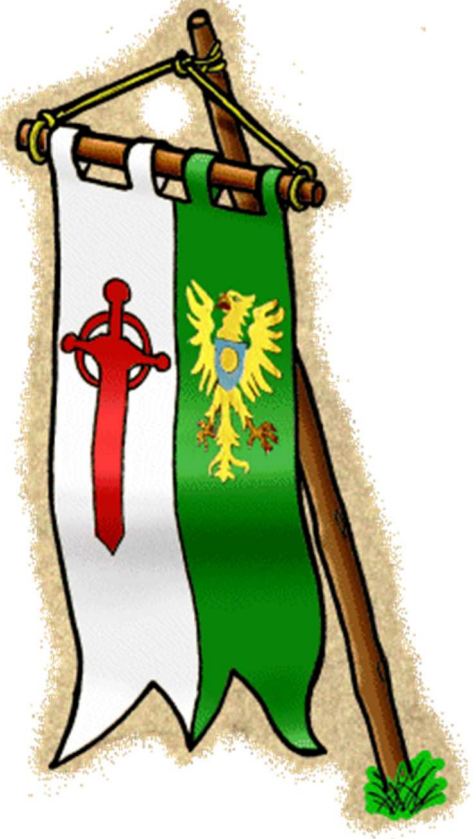
Wollen wir uns jedoch nun von den sagemuwobenen Klischees hinwegtragen lassen und uns die Kultur, das Land, aber vorzüglich das besonders männliche, wie auch das den einfachen Wanderer immer wieder stets aufs Neue entzückende hosentragende, weibliche Geschlecht näher besehen? Denn ein Zeichen von Macht und unumschränkter Männlichkeit ist das Tragen des Hottenrockes; für Frauen strengstens, ich wiederhole, allerstrengstens verboten!

Die Sitten der Hotten sind streng und werden einerseits von den Clanhäuptlingen, andererseits aber auch von den Druiden überwacht. Diese weisen Männer, die Druiden, nicht die Clanfürsten sind gemeint, genießen höchste Achtung, werden jedoch auch gefürchtet, da sie Omen und Schicksale deuten, verstimmte Geister oder Götter besänftigen können und dabei stets von den Hotten Opfergaben verlangen. Und schlimmer als ein Keller ohne volles Faß ist nur noch der erzwungene Verlust von Eigentum oder auch nur eines einzigen Hottengroschen.

Die Hotten beten keine Götter an, sind auch dem im Brühlmald entstehenden Eingottglauben gegenüber höchst intolerant (Intoleranz ist eine Ihrer hervorstechendsten Eigenschaften), sondern sehen alle Wesen, aber auch unbelebte Materie, als durchdrungen von Geistern, Dämonen, Dryaden, Nyaden und was weiß der Hotte noch alles an.

Nie würde ein Hotte einen Baum fällen, ohne ihn zuerst um Vergebung zu bitten, nie würde er ein Faß anzapfen, ohne den ersten Schluck auf den Boden zu gießen, einer Erdgottheit seine Referenz erweisend, nie würde er ein Pferd schlachten, ohne daraus köstlichen Leberkäse zuzubereiten, einen Leberkäs, der das Wasser im Mu... das jedoch ein andermal.

Da die Motten ihren Glauben im Alltag pflegen, gibt es keine Art vor Gottesdienst oder Feiertag. Eine Ausnahme bildet nur das Fest der hottischen Heldin der hitzigen Heather. Dies gebenedeite Weib gab der Sage nach ihre Fertilität hin, um ihrem geliebten hottischen Heimatboden die durch einen Fluch genommene Fruchtbarkeit zurückzugeben. Ein als spitzzüngig bekannter Sturmländer behauptet jedoch, daß es sich hierbei um eine Magd im Klimakterium gehandelt haben müsse, da der Boden nach wie vor etwas mager und karg sei. Wie auch immer, dieser Tag bedeutet den Hotten so viel, daß Sie am Abend dieses Tages den Frauen, diesen sonst völlig entrechteten, darbenden, unseligen Geschöpfen all ihre Rechte abgeben und ihnen während dieser Zeit frömmelnden Gehorsam leisten. Schon so mancher Reisende soll bei diesem demütigenden Anblick heftige Tränen vergossen haben.



Auch der Hotte ist zu heftigen Gefühlsausbrüchen fähig, die in heftigen Umarmungen, Trinkgelagen, Schlägereien, blutigen Fehden über Generationen und dem Allerfürchterlichsten, dem hottischen Minnelied (!) enden.

Furcht ist den Hotten fremd, nur eine Sagengestalt -der fliegende Hottländer- läßt ihre Glieder und struppigen Seelen erzittern.

Zu ihrer sozialen Organisation: Die einzelnen Sippen (Clans) sind weit über das Land verstreut, ihre meist bescheidenen Dörfer werden von einer (selten bis zu einigen wenigen) Großfamilie bewohnt. Dem Clan steht ein Häuptling (Lord) vor. Die Nachfolge ist bedingt erblich. Denn jeder Nachfolger, nur Männer kommen in Betracht, muß von allen waffenfähigen Männer bestätigt werden. Erhält ein Sohn eines Clanhäuptlings keine Zustimmung, so ist er selbst verstimmt, ein Geeigneter aus der Kriegerschar jedoch alsbald bestimmt.

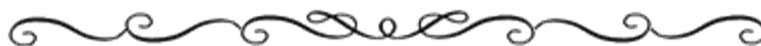
Nur ein einziges Mal in der hottischen Geschichte kam es bisher vor, daß eine Frau ihre Sippe führte. Sie konnte sich sogar in der Wähl zu den 3 Earls von Tartan durchsetzen. Denn alle 5 Jahre treffen sich alle Clanhäuptlinge zu einem Drinking und erwählen 3 besonders Würdige, die Streitfälle zwischen Clans zu schlichten haben und in Notfällen, Kriegszeiten und Hungers- bzw. Durstnöten die Gewalt innehaben.

Während also die berockten Männer alle wichtigen Angelegenheiten , wie Kämpfen, Diskutieren und Besaufen vollends erfüllen, dürfen sich die hehren Frauen mit wünschenswerten Obliegenheiten wie Kinder gebären und großziehen, Pflanzen und Ernten, Waschen und Putzen und mehr dieser Dinge, die Männer so lieben und nur ungerne ihren zarten Gefährtinnen überlassen, erfreuen.

Abschließend: **Es kann von einer Reise in das Hottland nur abgeraten wurden.**

siehe auch: [Die Clans](#):

[Die Mythologie](#)



Hottische Clans:

ein prinzipiell sei hier gesagt, daß es schon seit Anbeginn der Hottenzeit Clans gab, welche die hottische Kultur beinahe so stark prägten wie Whiskey, Hotdogs, Hotpants und Hühhots. Eine vollständige Liste aller Clans zu geben, ist ein ebenso mühsames wie sinnloses Unterfangen. Wie soll man beispielsweise einen Clan der [Mac Stouds](#) beschreiben? Deshalb möchte ich, Euer hochwohlgeborener Schreiber, nur eine kleine Teilbeschreibung über die Wichtigsten der Clans geben.

Die McCHIEFS (Mektschiif) sind wahrscheinlich, jedenfalls nach ihrer eigenen Beschreibung, die größte und bedeutendste der hottischen Familien. Sie sind es, die einen gewichtigen Teil der Tagespolitik inszenieren - mit kleinen Überfällen auf die McVirgins hier, auf die McNags dort und auf die Brümländer hier und dort und vor allem recht oft. Ihr Vorteil, so sagen viele Hotten, sei ihre große Virilität, gepaart mit einer arroganten Brutalität. Da der Clan viele Krieger besitzt kann er es sich gut leisten. Der McChief-Clan beansprucht rund ein Zehntel der Gesamtfläche Hottlands für sich.

Spötter sagen, der Clan der McChiefs besitzt die häßlichsten Weiber des Landes (sogar nach hottischen Standards). Sie seien so häßlich, daß betrunkene McChiefs ihre Hühotts öfters mit

ihren Weibern verwechseln sollen, was eher eine Beleidigung fürs Tier ist. (Dies sollte man aber nicht erwähnen, wenn einer von ihnen im Raum ist.)

Die McChiefs nehmen sich dermaßen wichtig, daß kein Clantreffen ohne ihre Teilnahme stattfinden sollte, da dies sonst der Grund für eine Fehde ist. Sie sehen sich als die ursprünglichsten Hottländer an. Die Intimfeinde der McChiefs sind die stets unzufriedenen McNags und die McVirgins, sowie die McGaivers. Freundlich gesonnen sind ihnen die McFlowers, was aber nichts heißt.

Die McFLOWERS.

(Meckflauer) sind ein weiterer bemerkenswerter Clan. Sie sind von erlesener Hübschheit und böse Zungen sagen Ihnen nach, sie besäßen Fairyblut in ihren Adern. Allerdings sind die McFlowers ein relativ liebenswerter und harmloser Clan. Das Bemerkenswerte dabei ist, daß sie allen Clans freundlich gegenüber stehen, keinerlei Blutfehden austragen und keine nennenswerte Feindschaften besitzen.

Manchmal schränken sie ihren Whiskeykonsum allerdings dermaßen ein, daß sie ein wenig suspekt wirken.

Die McWHISKEYS:

Ein weiterer wichtiger Clan sind die McWHISKEYS (Mekwiskei), die, wie schon der Name sagt, größtenteils mit Whiskey ihr Auskommen finden. Ihre männlichen Vertreter sind meist recht groß und sehr bärtig, was ihrem sanften Naturell wirklich Lügen strafft. Spötter sagen, das Einzige, was bei einem McWhiskey hart ist, sei seine Leber. Ein McWhiskey lebt und stirbt auch für das edle Gesöff. Die größten Wiskeybrennereien befinden sich auf dem Gebiet dieses wichtigen Clans.

Die Feinde der McWhiskeys sind die McNags und die McDonalds, mit denen eine Blutfehde wegen eines Billigwhiskeyfusels besteht, den diese gratis zu ihren Hotdogs exportierten. Auch die sanften McFlowers zählen nicht gerade zu den intimen Freunden der McWhiskey. Die wirklichen Freunde sind alle restlichen Clans, die vom Whiskey mehr oder weniger körperlich abhängig sind. Prost.

Die McGAIVERS

(Mekgaiwer) bilden einen weiteren interessanten hottischen Clan. Nicht groß an der Zahl, so doch oftmals in den Liedern der Barden erwähnt, ist der Clan von höchst bemerkenswerter Natur. Fast sämtliche Mitglieder des Clans streben nach Weisheit und Gelehrtheit. Sie suchen Streit und Sorgen mit Vernunft und Geist zu bewältigen, was in Hottland ein schon von vornherein sehr schweres Unternehmen ist. Sie verehren den Clansvater, den McIntel, der vor 499 Jahren den Clan gründete. Man sagt, die McGaivers versuchen die alten Geister, Götter und Mythologien abzuschaffen, damit in Zukunft nur mehr McIntel in Hottland verehrt wird. Die McGaivers sind eher friedlich und abgeschieden. Sie haben daher wenige Blutfehden. Nur eine Feindschaft mit den McMuscles sei erwähnt, bei der es um die Frage ging, ob Frauen nun nur weniger Gehirn hätten als die Männer (wie die McGaivers behaupten) oder gar keins (wie die Ansicht der McMuscles lautet).

Die McVIRGINS

(Mecwärtschin) sind ein Musterbild eines Hottentclans. Sie sind all das, was das freie Hottentum nun so ausmacht. Sie kämpfen gerne um Ehr und Fehde, saufen eine Menge und lassen sich gerne von ihren Weibern bekochen (und besteigen, wie Spötter behaupten).

Tatsache ist, daß ihnen diesen Leben recht gut tut und sie sich deshalb in den letzten Jahrzehnten stark vermehrten. Der Clanpatriarch Conner McVirgin ist leider vor einigen Jahren in den Armen einer rothaarigen irienischen Hure (nach 33 Tagen Bettvergnügens, so sagt man) gestorben. Es geschah das Unglaubliche, daß eine seiner 13 Töchter, Emma Mcvigin, das Amt des Patriarchen übernahm und seither den Clan führt.

Die Fehden der McVirgins bestehen mit den McChiefs um den Besitz der großen hottischen Schafwiesen, die einst von den McChiefs durch den GROSSEN WHISKEYTRICK ergattert wurden und mit den McNags, die sowieso keiner mag. Gute Beziehungen sind mit den McGiants und den stets freundlichen McFlowers vorhanden.

Die McGIANTS:

Womit wir schon bei den McGIANTS (Mektschaient) wären. Dies ist ein eigenartig anmutendes Hügelvolk. Sie benehmen sich wie normale Hotten, mit dem Unterschied, daß ihre Statur und ihre Größe legendär ist. Man sagt, sie stammen von Riesen und freundlichen irienischen Ogern ab, mit einem Schuß Pixieblut in den Adern. Die McGiants lehnen dies natürlich kategorisch ab und betonen stets, daß sie nur so groß scheinen und in Wahrheit natürlich ein normales Hottenvolk seien. Nur der Umstand, daß der Clanvater Orson McGiant 111 Jahre verkehrt herum in der Krone einer hottischen Eibe aufgehängt war (weil er im Rausch eine Hexe mit seinem Weibe verwechselte) wirke ein wenig fördernd auf die Durchschnittsgröße im Clan. Viele sagen, einige McGiants erreichen 2 Mannslängen an Körperhöhe.

Feinde haben die McGiants natürlich wenige, da sich kein Clan mit diesen fürchterlichen Kämpfern anlegen will. (ja natürlich, die McNags habe ich vergessen)

Die McNAGS:

(Mekneg), schon oft in der Schrift erwähnt, sind derer "ein gar eigenwillig und stur-dumbes Volk", wie ein brümländischer Historiker, Naturkundler und König einmal in seinem LIBER NATURALIS HOTENSIS erwähnte. Überall mischen sie sich drein und glauben, sie seien für die hottische Geschichte ein nicht wegzudenkender Faktor. Wenn man sie dann doch gnadenhalber um ihre Meinung fragt, so sind sie meistens besserwisserisch und beharrlich. Andere Meinungen vertragen sie nicht und nörgeln stets daran herum. (bzw. Weiber der McNags keifen lieber) So schaffen sie sich natürlich nur wenige Freunde. Ihr Geiz ist sogar in Hottland sprichwörtlich. So sollte man z.B. kein Schaf irrtümlich auch nur für wenige Augenblicke auf einer McNag Weide grasen lassen. Er könnte es als Ausgleich für den angerichteten Schaden für sich behalten wollen. So haben die McNags oft schon böse Worte über sich ergehen lassen müssen (wie kleinkariert, Schafskopf usw.) Kurzum ein unangenehmer Clan ohne Freunde außer die McFlowers.

Die McDONALDS:

Ein weiterer Clan sind die McDONALDS (Mekdonald), die den eher flachen Süden des Landes bewohnen. Sie sind ein bedeutender und reicher Clan, dessen Familien eher auf mehrere Besitztümer aufgeteilt sind. Sie haben sich ihren Reichtum durch die Erzeugung von billigem Essen erworben, welches sie durch in Planwägen herumziehende Familienmitglieder oder Ausländer verteilen lassen. Ihr Verkaufsclo ist "Billig, billiger, McDonalds", was man (so meinen böse Zungen) auch von der Qualität des Essens behaupten kann, allerdings der hottischen Seele voll und ganz entspricht. In den Essenswägen wird von einheitlich gekleideten Bediensteten von passierten Schafmägen bis zu aus fraglichen Quellen stammenden "Hottdogs" alles verkauft. Durch ihre Beschäftigung besitzen die McDonalds im Süden große Herden an Hühotts, oder auch Hottahühs genannt. Ein weiterer Spruch der

McDonalds ist "Zuerst vor die Wägen, dann in die Mägen" (jedenfalls, wenn sie von Hottahühs sprechen)

Die McMUTSHOS:

Eine Clanbeschreibung wäre nicht machbar ohne die Erwähnung der McMUTSHOS (Mekmatscho). Der Clannamen geht schon in die Zeit vor der Besiedelung Hottlands zurück, wie die Clanältesten zu berichten wissen. Die McMutchos sind derzeit aus unten angeführten Gründen bei manchen anderen Clans (McVirgins, McChiefs und McDonalds) nicht sehr beliebt, obwohl es aus Kostengründen zu keinen wirklichen Fehden kommt, bis jetzt jedenfalls.

Eines der grundlegenden Clangesetze verleugnet die Vermutung, daß Weiber mit Geist und Intellekt gesegnet seien und andere Dinge tun könnten, als den Männern voll und ganz zu dienen. Aber was wirklich schlimm ist, ist die Tatsache, daß die McMutchos ihre Weiber bei Heiraten untereinander und mit anderen Clans zu Billigpreisen weiterverschärbeln und so das Brautpreisgefüge aus dem Lot bringen.

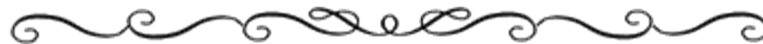
So war ein hübsches, kräftiges Weib bis vor kurzem zwischen 7 und 10 Schafe wert, welche die Familie des Ehemanns zu zahlen hatte. Die McMutchos ruinierten diesen Preis, indem sie den gleichen Weibertyp schon zu einem Einheitspreis von 4 Schafen feilboten. Auf diese "Weiberdumpings" angesprochen, erklärten die McMutchos einhellig, daß für ein Weib schon 4 Schafe zuviel seien, geschweige denn 7 oder mehr.

Die besten Beziehungen haben die McMutchos zu den McGethers, ihren "Verwandten" aus dem Osten.

Die McGETHERS:

Ein letzte Clan, der hier beschrieben werden soll, ist jener der McGETHERS. (Mekgethör) Diese haben sich zur Zeit des Helden Airin McWhiskey von den McMutchos abgespalten. Über die McGethers sagt man sich, sie haben nicht nur die größten Schweinekoben des ganzen Landes, sondern sie seien auch die größten Lustmolche der Highlands. (Diesen Ruf haben sie den McGrabs abgerungen, der ihn bislang besaß.) Spötter sagen, im Umkreis von 500 Schafslängen um einen McGether müssen sich alle Weiber und Schweine in Acht nehmen. Vom Clanpatriarchen der McGethers sagt man sich, er sei schon Vater von 75 Kindern.

Die Vorlieben der McGethers wirken sich natürlich auch auf die Vermehrungsrate des Clans drastisch aus. So sind die östlichen Highlands klar von ihm dominiert.



Mythologischen Gestalten Hottlands

Brownie:

kleine, meist in braune Lumpen gehüllte oder auch nackte, befellte Hausgeister, die sich oft in der Nähe des Herdes aufhalten. Es ist ratsam, ihnen stets ein Schälchen Milch, etwas Honig oder Kuchen zu überlassen. Zufriedene Brownies fördern alle Angelegenheiten der Haushaltung und halten Seuchen vom Hof fern.

Pixie:

sind etwas größer als Brownies und ihre Kleidung verleiht ihnen einen kecken Ausdruck. Ausgelassen, respektlos und schlaue lieben sie es, Menschen in die Tasche zu greifen, vom Weg abzubringen, durch Rätsel oder Schabernack zu verwirren. Ihre Vorliebe für Tanz und Musik ist bekannt. Sind sie gut aufgelegt, helfen sie jedoch bei der Ernte, zwicken faule Mägde in das Hinterteil, oder spinnen Wolle.

Spunkies:

ähnelt Pixies, sind jedoch die Seelen von im Kindbett verstorbenen Säuglingen. Sind Menschen gegenüber freundlicher, helfen vorrangig jungen Müttern oder großbrüstigen Matronen.

Hämmerlinge:

sollte nicht allabendlich ein frischer Krug Wasser neben dem Herd stehen, verursachen diese winzigen Hausgeister oft schlaflose Nächte, indem sie mit ihren kleinen Hämmerchen auf die Balken des Dachstuhles klopfen.

Selkies:

Geister des Meeres, die im Wasser die Gestalt von Robben annehmen. In Vollmondnächten steigen sie an Land und legen ihre Häute ab, um zu tanzen. Ein Mensch, der ihre Haut gestohlen hat, wird so lange verfolgt, bis er sie gutwillig zurückgibt. Weibliche Selkies sind sogar bereit, den Mann zu heiraten, um ihre Haut zu retten.

Portune:

Diese winzige, kaum daumengroße Koboldart gilt als verschwunden. Am Liebsten grillten sie kleine Frösche über ersterbender Herdglut. Wenn sie auch stets etwas übermütig und Unfug nie abgeneigt waren, galten sie doch als Freunde der Menschen.

Oger:

Oft schon haben sich sehr schöne oder charismatische Menschen später als Oger herausgestellt. Sie sind etwas größer als ein Durchschnittshotte, von gefälligem äußeren, und regem Verstand. Mit Vorliebe mischen sie sich unter Menschen, wählen gezielt ihre meist alleinstehenden Opfer aus, um an ihnen ihre kannibalischen Triebe zu befriedigen. Erkennen kann man sie an den spitzen Zähnen, dem unstillen Blick, oder durch Berühren mit einem geweihten Mistelzweig, der sofort das Fleisch des Ogers verbrennt.

Fuath oder Glashan:

Diesen in den tiefen Seen Hottlands lebenden, pferdegestaltigen, männlichen Geistern sollte man nicht zu nahe kommen. Der Glashan vergewaltigt Frauen und Mädchen, der Fuath nährt sich vom Blut der Ertrunkenen. Sie können sowohl in männlicher Gestalt, als auch als Rösser mit langen Beinen, mächtigen Hoden und seegrasbedeckten Rücken erscheinen.

Red Caps und Powries:

Sie bewohnen alte Gebäude. Ihre Hauptbeschäftigung besteht darin, ihre Kappen mit Menschenblut zu färben. Da jedoch das Blut rasch trocknet und an Leuchtkraft verliert,

müssen sie stets nach neuen Opfern Ausschau halten. Sie sind klein und stämmig, sehen alt aus und tragen über ihren grauen Haaren rote Kappen.

DER GEHÖRNT:

viele Namen trägt er, und in so mancher Gestalt mag er erscheinen. Er ist wohl einer der mächtigsten Geister von Hottland, viele nennen ihn auch einen Gott. Meist erscheint er als großer Mann in fortgeschrittenem Alter, trägt Felle und grob gewirktes Wollzeug. Auf seinem Kopf aber fällt ein riesiges Hirschgeweih auf, von dem niemand weiß, ob es der Stirne entwachsen oder bloß aufgesetzt sei. Kundig ist er all der geschehenen Dinge, da er so alt wie das Land selbst ist, doch auch die Gabe Zukünftiges zu erahnen ist ihm gegeben. Er ist der geistige Vater der Druiden, von ihm oder seinen helfenden Geistern kommt all das druidische Wissen. Nichts kann ihm verborgen bleiben und nichts ist ihm fremd. Er hegt das Wild und schützt den Jäger. Er verleiht den Kräutern Kraft und gibt Kunde über ihre Wirkungsweise. Zutiefst verachtet er neue Religionen. Strafend und unbarmherzig mag er gegen jene sein, die Althergebrachtes, Sitten und Gebräuche, Kultus und Glauben zu verändern oder gar abzuschaffen trachten.

ELBENWESEN: FAERIES, SIDHE, SITH, FEES, FIR BOLG, GWAGGED ANNWN, STILLES VOLK, HULDEVOLK, BAUMELBEN

Eine Unterscheidung all dieser Elbenwesen ist sehr schwer. Teils handelt es sich dabei um lokale Rassen, teils wird durch den Aspekt der Wesenheit der Name geändert, teils mögen die verschiedenen Namen auch durch Unwissenheit entstanden sein. Ihnen gemein ist jedoch die Ehrfurcht und der hohe Respekt, den sie genießen. Zauberkraft, großes Wissen und meist übermenschliche Schönheit sind ihnen zugeeignet. Zu den meisten Geistern und Kobolden unterhalten sie gute Beziehungen, im Umgang mit Menschen ist ihr Gebaren sehr differenziert zu beachten.

→ *SIDHE und FAERIES:*

Den **SIDHE** (sprich Schii) und **FAERIES** wird erlesene Schönheit, ehrwürdiges Alter und uneingeschränkte Macht zugesprochen. Noch gefährlicher als ihre exzelsische Musik zu hören, ist es, ihrer berauschend schönen Königin Maeve zu begegnen. Nur einer ist ihr überlegen: der Elbennarr Amadan na Briona, der Schrecklichste aller Faeries. In Ruhe gelassen sind sie verträglich und kümmern sich um ihren Haushalt, welcher oft unter Hügeln oder Dolmen liegt. Gefährlich werden sie jedoch, wenn man sie verletzt, beleidigt oder eines ihrer Tabus bricht. Schon eine leichte Berührung kann dann Lähmung, Wahnsinn oder Tod bedeuten. Ihre Körper können von Menschen meist nur schemenhaft erblickt werden.

→ *SITH:*

Sie gehören ebenso wie die Faeries und die Sidhe zu den Aristokraten unter den Elben. Es kann vorkommen, daß besonders hübsche Menschen von ihnen zu einer Tanznacht entführt werden. Am Morgen findet der Verblendete dann oft heraus, bis zu sieben Jahre fortgewesen zu sein.

→ *GWAGGED ANNWN:*

Sie sind stolze, in Palästen auf dem Grund von Seen lebende Elben. Da sie gerne tanzen, werden sie oft am Seeufer angetroffen. Durch einen bedauerlichen Mangel an Männern verschleppen sie gerne hübsche Jünglinge. Kinder aus diesen Verbindungen besitzen magische Kräfte.

→ FIR BOLG:

Sie sind etwas kleiner als die meisten Elben und zu Menschen verhalten sie sich freundlicher. Ihr Körperbau ist kräftiger und manche haben sogar Hängebüsche. Sie bevorzugen rote und karierte Stoffe. Streng verwahren sie sich jedoch gegen alles Neue.

→ HULDEVOLK:

Sie ist die einzige Elbenart, die es liebt, Metalle zu schmieden. Ihre Back- und Webkünste sind berühmt. Auch sollen sie die wildesten Tänzer aller Elbenvölker sein.

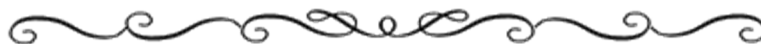
→ BAUMELBEN:

Sie werden aus ihren Bäumen geboren und tragen daher die typischen Eigenschaften der Mutterbäume. Obwohl viele Bäume von Elben belebt werden, ist der Holunder zweifellos das Gehölz mit der höchsten Elbendichte. Die fruchttragenden Sträucher sind der Wohnsitz der Hollinen, in den Unfruchtbaren hausen die männlichen Geister. Vor dem Beerenpflücken, aber auch vor dem Entfernen von Astmaterial sollten sie um Verzeihung gebeten werden. Wird ein Baum gefällt so stirbt der innewohnende Elb. Die Baumgeister variieren in Gestalt, Geschlecht, Größe und Kleidung je nach Klimaeinfluß und Art ihres Stammbaumes.

Es sei auch erwähnt, daß in Bächen, Quellen, Blumen, Steinen, Trinkhörnern, Fässern und einer nicht aufzählenden Schar anderer Dinge Elben, Geister, Kobolde oder Dämonen leben können. Das Geisterleben in Hottland ist, da der Eingottglaube noch nicht Fuß fassen konnte, sehr bunt und rege.

Auch der rauheste aller Hotten ist im Umgang mit Geistern höflich und selbst in der Abwesenheit sprechen die Hotten nie schlecht über sie. Denn wer liebt es schon, mit Krankheit, Blindheit, einem Wechselbalg, in Armut oder mit einer zweiten Kinnlade zu leben!

Wanderer, kommst du nach Hottland, sag du hättest die Elben tanzen gesehen.



Die Jadranischen Inseln



or der Südküste des Kontinents, gegenüber der Deltamündung des Grenzflusses zwischen Orkland und Sturmland, liegen die Jadranischen Inseln. Vom Festland aus erreicht man sie am besten von der am sturmländischen Ufer des Flusses liegenden Küstenstadt Goldhafen.

Dem Festland am nächsten liegen die *Kohleinsel* auf orkländischer und die *Weideinsel* auf sturmländischer Seite. Hinter diesen beiden erstreckt sich die *Lange Insel*. Östlich von ihr liegen *Die Hörner*, eine Gruppe von Inseln unterschiedlicher Größe. Die *Fahle Insel* befindet sich zwischen Den Hörnern und der Weideinsel. Weiter im Osten folgen in Küstennähe die *Myrteninsel* und südöstlich von ihr die *Eicheninsel*. Die Insel *Issa* nimmt eine strategisch günstige Position zwischen der Eicheninsel, Bürbül, Sommerland und dem Stadtstaat La Mer auf dem Festland ein. Zu den Jadranischen Inseln gehören weiters unzähligen kleinere und winzige Inseln.

Inseln:

→ Goldhafen:

ist Sturmlands wichtigster Umschlagplatz für Handelsgüter aus dem Osten, vor allem aus Goldland. Von hier aus werden die Waren auf dem Flußweg ins Landesinnere transportiert. Die Stadt verfügt über massive Befestigungsanlagen und unterhält eine Seeflotte, die ihre Schlagkraft gegen Orks und Piraten nach wie vor häufig unter Beweis stellen muß.

→ Kohleinsel:

Die Bevölkerung der **Kohleinsel** besteht zu etwa gleichen Teilen aus Menschen und Orks, dazu kommen zahlreiche Mischlinge. Die Insel dient orkländischen Stammesführern und Piratenkapitänen als Stützpunkt für Überfälle auf reich beladene Handelsschiffe. Kohlevorkommen gibt es hier keine, der Name der Insel soll von der Holzkohle, die von den in fast allen Dörfern zu findenden Waffenschmieden benötigt wird, stammen.

→ Weideinsel:

Auf der **Weideinsel** leben hauptsächlich Fischer und Schafzüchter. Der ohnehin spärliche Bewuchs der Insel landet zum Großteil in den Mägen der frei herumlaufenden Schafe.

→ Langen Insel:

Die Bewohner der **Langen Insel** sind tüchtige Fischer, die ihren reichen Fang gegen Waren vom Festland eintauschen.

→ Die Hörner:

Winzige, bei Flut unter der Meeresoberfläche verschwindende Inseln, Riffe und Untiefen machen **Die Hörner** zu einem selbst für erfahrene Kapitäne gefürchteten Gebiet. Die Hörner gelten als Heimat mythischer Kreaturen - halb Mensch, halb Tier - und mächtiger Schamanen, die über Wind und Meer gebieten können.

→ [Fahle Insel:](#)

Sie hat wenig zu bieten außer bleichem, zerklüftetem Kalkstein. Manchmal sollen den Elementen Luft und Wasser verbundene Wesen von den benachbarten Hörnern hierher kommen und Seefahrer mit ihrem Gesang anlocken.

→ [Myrteninsel:](#)

Auf der **Myrteninsel** wachsen neben Myrten seltene Heil- und Drogenpflanzen, die die Kräuterkundigen der Insel geschickt zu verwenden wissen.

→ [Eicheninsel:](#)

Sie ist nach den Eichen eines vor Jahrhunderten als Kultplatz dienenden Heiligen Hains benannt worden. Auch wenn die Bäume schon lange den Äxten fanatischer Anhänger des Einen Gottes zum Opfer gefallen sind, pilgern die Bewohner der Inselwelt nach wie vor zu dem alten Kraftort.

→ [Issa:](#)

Das zwischen der Eicheninsel, Bürbül, Sommerland und La Mer gelegene **Issa** kann auf eine bewegte Vergangenheit zurückblicken. Goldländische Herrscher, die als die Seekönige in die Geschichte eingingen, kämpften um die strategisch günstig liegende Insel. Später fiel Issa in die Hand sturmländischer Fürsten. Nachdem das herrschende Fürstengeschlecht ausgestorben war - manche sprechen von einer geheimnisvollen Krankheit, andere von schleichendem Gift als Ursache - übernahmen jadransische Adelige die Regierung. Tatsächlich verfügt jedes der benachbarten Reiche über zumindest eine einflußreiche Gruppe, die dafür sorgt, daß keine der anderen die Macht auf Issa an sich reißen kann.

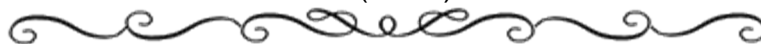
[Land und Leben:](#)

Da die Jadranschen Inseln nur wenig fruchtbaren Boden aufweisen, leben ihre Bewohner hauptsächlich von den Gaben der See. Die Jadraner verehren den Gott des Meeres, den sie Poseidon oder Yamm nennen, bitten ihn um seinen Segen für die Besatzungen der Schiffe und um reichen Fang. Um ihn und die anderen mächtigen, Wasser und Wind verbundenen Wesen gnädig zu stimmen, bringen sie Opfer dar. Kunstvoll geknüpft Knoten im Tauwerk, oft auch um Hals oder Handgelenk getragen, sollen als Bindezauber vor Schiffbruch und Über-Bord-Gehen schützen.

Eroberer, Einwanderer und Händler von Kontinent haben der Kultur und Religion der Jadraner ihre Stempel aufgedrückt. Die Inselbewohner hatten nie ein Problem damit, ihren unzähligen Göttern und magischen Kreaturen neue hinzuzufügen - bzw. den alten neue Namen zu geben. Sie versuchen, sich mit jedem der vielen übernatürlichen Wesen gutzustellen, bei unwissenden Besuchern von Festland gelten sie daher als abergläubisch. Missionare, etwa die Ordensbrüder des Einen Gottes oder Vertreter des Sturmgottglaubens, mußten sich damit abfinden - oder resigniert wieder abziehen.

Abenteuer: [Die Jadranschen Inseln 1: Lavdara](#) (1998)

[Die Jadranschen Inseln 2: Aoea](#) (2000)



→ [Die Moritat von der verfluchten Insel](#)

Vom Goldenen Hafen aufgebrochen,
mit der Alem Mora in See gestochen,

gepeinigt von Käpt'n Franjos Wahn
gerieten wir in Lavdaras dunklen Bann.

Die Sturmseherin nach ihren Geistern rief,
doch die Antwort kam aus des Meeres Tief'.
Im Meer wollte Larna ihr Leben beenden.
Hagen und Sancho konnten das Blatt noch mal wenden.

Lisa, der Smutje, mußte als erste dran glauben.
Franjo wollte kosten von ihren verbotenen Trauben.
Der Kampf mit dem Messer wogte hin und her -
jetzt dient sie als Fischfutter.

Die Passagiere wollten meutern, welch ein Graus.
Da setzte der Käpt'n sie auf Lavdara aus.
Larna wollte zu ihren Geistern flehn,
doch außer Dunkelheit und Grauen konnte sie nichts sehn.

Über schroffen Fels, durch eisigen Wind
eilten sie zu des Klosters Mauern geschwind,
folgten der Spur einer gar großen Tatz
und lauschten eifrig der schwarzen Katz.

In den Ruinen fanden sie Schätze gar viel,
doch die waren nicht Istvans Ziel.
Er wollte des untoten Abts Geheimnis.
Das war nicht zu Marians Erfreunis.

Poseidon holte die Maid in sein nasses Reich.
Larna hörte den Ruf des Gottes und folgte ihm sogleich.
Doch Istvans Plan, mit dem Abt zu gehn, ging daneben.
Der Rest der Gruppe (mit schwarzer Katz) konnte nur retten das Leben.

Ein Orkschiff auf Poseidons Geheiß nahm sie auf.
Dort entdeckten sie: Orks sind wirklich gut drauf.
Es wird nicht nur gesoffen und gelacht.
Ein Mensch ist danach wirklich völlig geschafft.

Hagen, Istvan und Mascha, die Katz
gingen in Orkland von Bord in Kohlevac.
Sancho machte als Matrose das Orkschiff flott.
Larna und Marian blieben beim Meeresherrn.

Kymbria

Das Land liegt östlich des [Drachenrückens](#), nördlich der [Bhor ny Maé](#) und etwas südlich vom [Árdag](#). Das Klima ist gemäßigt und niederschlagsreich, das Land hügelig, teils bewaldet und mäßig dicht besiedelt. Es gibt zahlreiche Kleinstädte. Man betreibt Landwirtschaft und Handwerk, bei den Importen handelt es sich in der Hauptsache um Stoffe zur Herstellung von Gewändern und Wohntextilien, Rohstoffe, etwa für die Herstellung von technischen Glaswaren, wissenschaftlichen Präzisionsgeräten etc., und goldländische Druckwerke und Luxusgegenstände.



Geschichte

Vor 2 000 bis 1 500 Jahren kamen die ersten Siedler vom Osten her ins Land und fanden dort die elfische Hochkultur **Cymbara** vor, der sie sich bereitwillig unterordneten. Unterrichtet ebenso wie regiert von den Elfen entwickelten die Kymbrianer die Charakterzüge der Wissbegierde und der Liebe für die Wissenschaften im allgemeinen, für die sie heute bekannt sind, was im Laufe der Jahrhunderte zur Gründung der berühmten Universitäten oder Hohen Schulen Kymbrias und zur Herausbildung einer wissenschaftlichen Elite führte. Das war besonders nach der intellektuellen Emanzipation von den Elfen der Fall, die sich, nachdem sie zunächst sehr intensiv mit den Menschen in Interaktion getreten waren, im Laufe der Jahrhunderte immer mehr in ihre Enklave Hochcymbara zurückzogen und menschliche Statthalter zur Erledigung der Regierungs- und Administrationsgeschäfte einsetzten. Wissenschafts- und Kultursprache war damals Elfish.

Nach der Eroberung durch [Goldland](#), wodurch die elfische Oberschicht teils eliminiert, teils vertrieben, und Hochcymbara völlig verwüstet wurde, wurde der aus dem Hochelfischen sich entwickelnde Dialekt zur Umgangssprache der Bevölkerung, während der damalige Imperator das Hochgoldländische, das vor 450 Jahren noch Schriftsprache war, per Dekret zur Wissenschaftssprache der "Universität Goldlands", wie man Kymbria bald nannte, machte.

Sympathische Magie

Das vor 650 Jahren von rechtschaffen forschenden Alchemikern gefundene Prinzip der Sympathie der Stoffe, aus dem sie die sympathische Magie entwickelten, erwies sich im Laufe der Geschichte als die kulturelle Großtat Kymbrias. Diese eigenwillige Form der Magie, die nur zu geringem Teil die magischen Kraftlinien, dafür aber die inhärenten Kräfte der Materie nützt, wird nur in Kymbria gelehrt. Die *Hohe Schule der Sympathischen Magie, Alchemie und Astrologie* in **Combwitch** - in stetem Widerstreit mit der *Hohen Schule der Philosophie, Rhetorik und Politik* in **Oxfrog** - ist in ganz Goldland bekannt und berühmt. Weiters gibt es eine *Hohe Schule der Kartographie, des Schiffbaus und der Navigation* in **Beetwen**.

Noch vor fünfzig Jahren gehörte es in den Adelskreisen von [Porta Auregia](#), der Hauptstadt Goldlands, und Umgebung zum guten Ton, in Kymbria studiert zu haben (egal, was), heute dagegen verlieren sich die einheimischen Bildungswilligen geradezu in den altmodischen, für viel größere Studentenzahlen konzipierten Räumlichkeiten und den riesigen, außerordentlich gut bestückten Bibliotheken, und die "Tugend der Gelehrtheit" ist wieder zu einem Teil des rein kymbrischen Nationalcharakters geworden.

Gesellschaft und Verwaltung

Wie seit 450 Jahren regiert auch heute der Rat der Dekane (**Council of Deans**) das Land (unter der Oberhoheit des Imperators, der der offizielle Herrscher von Kymbria ist), während die regionale autoritäre Macht und administrative Pflicht den Bürgermeistern (Mayor) zufällt.

Noch immer finden sich in den Familien Kymbrias einige Reste an elfischem Blut, was für ein Durchschnittsalter von 111 Jahren in den Familien mit universitärer Geschichte und von 97 Jahren im allgemeinen Bevölkerungsdurchschnitt sorgt. Seit der Annektion durch Goldland gelten die kymbrischen Elfen als ausgestorben oder verschollen.

In der kymbrischen Kultur sind Frauen und Männer gleichberechtigt (eine Errungenschaft der letzten hundert Jahre). Frauen behalten ihren Namen in der Ehe, die Namensgebung für die Kinder ist jedoch weiterhin traditionellerweise patrilinear. Jedes Familienoberhaupt, das etwas auf sich hält, betreibt seine eigene private Genealogie.

Zu den kymbrischen Besonderheiten zählt eine über dem Durchschnitt liegende Zahl von Zwillingen- und Mehrlingsgeburten, wobei von letzteren aber selten mehr als zwei überleben. - Weiters bemerkenswert sind die Spitznamen (*Middle Names*), die jedem Kymbrianer im Alter von fünf Jahren - beim Schuleintritt - feierlich verliehen werden (nachdem sie vorher schon mindestens vier Jahre lang gebraucht wurden). Sie werden aus verkürzten Buchstabenfolgen des Vornamens gebildet (z.B. Hesper --> Espy). Bei vielen Kymbrianern kann man auch Lieblings-"Schimpf"wörter beobachten, die meist sehr gewählt und intellektuell sind und die Möglichkeit einräumen, auf kultivierte Weise zu fluchen (z.B. "exquisitely disgusting").

Übersicht	
Grösse	26.000 km ²
Einwohner	12.500
Hauptstadt	keine
Gesellschaftsform	Gildenrat (Städte) und Bürgermeister
Verwaltung	Goldländische Provinz
Glaube	unspezifisch
Ansprechperson	Ulli Zillinger

La Mer - die Stadt des Lichtes



Axtros spürt die wärmende Sonne auf seiner Haut, schließt unwillkürlich die Augen, während er den Kopf in den Nacken legt, und seine langen schwarzen Locken gleiten aus seinem Gesicht. Er breitet die Arme seitlich mit den Handflächen nach oben wie zum Gebet aus: "Endlich...endlich...sei mir willkommen, Freiheit! Geliebtes Vendoc, wo immer du auch bist!"

Wochenlang, oder waren es bereits Monate - er hat im dunklen Schiffsrumpf zwischen gepökeltm Fleisch, getrockneten Früchten und Getreide jedes Zeitgefühl verloren. Manchmal drangen Wortfetzen, kurze Gespräche in sein Versteck, wenn der Koch mit seinem Gehilfen Nachschub für die Küche holte. "Nur mehr einige Tage, dann sind wir endlich in Vendoc!", sagte er gestern...oder vorgestern mit einem tiefen Seufzer der Erleichterung zu seinem Gehilfen. Axtros war egal wohin, nur weg! Weit weg von seinem alten Leben...

Axtros öffnet die Augen, läßt seine Arme sinken und taucht mit langsamen Schritten in das rege Treiben von Seeleuten, Händlern und Neugierigen ein. Zum ersten Mal nimmt er bewußt die zauberhafte Kulisse wahr: Überall blicken ihm freundliche Gesichter entgegen, die meisten Menschen auf den Straßen tragen einfache Gewänder in den verschiedensten Erdtönen, von strahlendem Gelb über Orange bis hin zu satten Brauntönen. Gebogene Brücken überwinden zahlreiche Kanäle und verbinden dicht aneinander gebaute Häuser in weichem Gelb bis Ocker und sanften Orangetönen, jedes gekrönt von ein oder zwei runden Türmen. Die Häuser faszinieren mit ihrer Bescheidenheit, ja noch mehr, sie scheinen den Betrachter aus ihren geschwungenen Fenstern und Türen anzulächeln.

Durch die unzähligen Kanäle gleiten geölte langgezogene Boote, die teilweise so groß sind, daß sogar kleine Kabinen darauf Platz finden. Sie werden für Personen und auch für Materialtransporte benützt. Bewegt und gesteuert werden diese Boote vom hinteren Ende des Bootes mit einem einzigen langen Ruder. An Land wird zu Fuß gegangen oder mit kleinen, gelenkigen Pferdewagen gefahren.

Auf den vielen kleinen und großen, mit Bäumen und bunten Blumen bewachsenen Plätzen bildet stets ein Mandala aus bunten Steinen den Mittelpunkt. Freundliche Worte, fröhliches Lachen und herumtollende Kinder laden sofort zum Verweilen ein. Axtros kann sich nicht erinnern, sich jemals so...ja, so glücklich und zufrieden gefühlt zu haben.

Sein knurrender Magen erinnert Axtros an seinen beträchtlichen Hunger und setzt seine Beine wie von selbst wieder in Bewegung. Die nächste Gasse fließt in einen großen Platz mit zwei riesigen Platanen. Ein besonders großes Gebäude, welches aus einigen kleineren zu bestehen scheint, erhebt sich mit zahlreichen Erkern und Türmen in sanftem Ocker aus dem Boden, als hätte nie etwas anderes hier gestanden. Er geht wie ganz selbstverständlich auf das große, weit offen stehende Tor zu und betritt mit einigen anderen Personen den großen Arkadenhof. Männer, Frauen und Kinder tragen Körbe, Stoffbündel oder Bücher und Schriftrollen, sitzen auf Bänken oder im Gras und sprechen angeregt miteinander.

Ein junger Mann, noch keine zwanzig, mit überschulterlangem Haar kniet mit dem Rücken zu Axtros vor einem der unzähligen Blumenbeete und drückt die Erde um ein frisch gesetztes Bäumchen fest. Danach richtet er sich auf, wischt seine Hände an seinem langen einfachem Gewand ab, während er sich Axtros zuwendet, und schreitet zielbewußt mit einem ruhigen Lächeln auf ihn zu: "Schön, daß Ihr gekommen seid," seine sanfte, doch zugleich feste Stimme unterstreicht den Willkommensgruß der sanften braunen Augen. "Ihr seid sicher hungrig," er deutet zu einem nahestehenden Steintisch mit Bank, "setzt Euch doch bitte, ich komme gleich wieder". Mit diesen Worten dreht er sich um und verschwindet unter den Arkaden.

Axtros verspürt eine nie empfundene Ruhe und Geborgenheit in seinem Herzen und fühlt tief in sich hinein. "Was ist es nur, das mich so fühlen läßt, was passiert mit mir?" Die Stimme von vorhin unterbricht seine Gedanken: "Hier, bitte." Der Mann von vorhin stellt eine Schüssel mit duftendem Gemüseintopf auf den Tisch und legt einen Löffel und drei Scheiben Brot daneben. Er nimmt den Krug Wasser von der Mitte des Tisches, füllt einen Becher für Axtros und setzt sich ihm vis à vis. Dieser schaufelt hungrig einige Löffel Essen in sich hinein, beißt vom knusprigen Brot ab und blickt in die lächelnden Augen seines Gegenübers.

"Danke! Vielen Dank! Dieses Vendoc ist eine wundervolle Stadt, mit so freundlichen Menschen...so ganz anders als...." seine Augen verdunkeln sich für einen Augenblick, "na die, von der ich komme," und schiebt den nächsten Löffel mit Essen in seinen Mund.

Ein Lachen begleitet die Worte des Angesprochenen: "Nicht Vendoc, mein Freund, Ihr seid in La Mer. Unsere Lagunenstadt liegt im Süden des Kontinents und ist Knotenpunkt zwischen Vendoc, Sturmland und Goldland, an der Meerenge zwischen den Jadranschen Inseln und Sommerland. Vendoc liegt nördlich von hier, doch ist es durch die Untiefen und Ströme mit den Schiffen nicht direkt erreichbar. So entwickelte sich ein reger Handelsverkehr zwischen unseren beiden Ländern, da die Waren, die von oder zu Schiffen müssen, ohnedies durch unsere Stadt müssen."

Axtros ist dankbar, nicht nach seiner Herkunft befragt zu werden, nimmt einen kräftigen Schluck Wasser und schiebt das letzte Stück Brot in seinen Mund. "Aha, so ist das. Ich kenne überhaupt nichts von Ariochia! Erzählt mir doch von dieser schönen Stadt." Nachdenklich fügt er langsam hinzu: "Doch da fällt mir ein, daß ich einige ziemlich unschöne Geschichten über die Stadt gehört habe. Es gäbe ziemlich viele Gauner hier, es gibt Plünderungen und so etwas..."

Während der Gastgeber Axtros' Becher wieder auffüllt, beginnt er bereitwillig zu erzählen: "Ja, ja es gibt böse Kräfte, die über La Mer Schlechtes berichten, weil sie hoffen, damit das Licht schwächen zu können. Doch darüber wollen wir uns keine Gedanken machen. Gehen wir zum Anfang zurück: Die Überlieferung erzählt, daß Nuntiah Custos Lucis gemeinsam mit sieben Frauen und Männern vor über 1 600 Jahren den Ashram "Domus Lucis" erbaute. Ihrer gütigen, weisen Ausstrahlung konnte sich niemand entziehen - bald fanden sich immer mehr Personen ein, die mit den Gründern leben wollten. Im Haus des Lichtes war und ist jeder willkommen, der sein wahres Ich finden möchte, und verweilt in völliger Eigenverantwortung, solange er möchte.

Am siebten Tage nach ihrer Ankunft wurde der erste Rat der Sieben gegründet, der für die Verwaltung, wie auch für die Aufrechterhaltung von Recht und Moral in der Stadt verantwortlich zeichnet. Der jeweilige Hüter des Lichtes "Custos Lucis" hat die Auswahl der Ratsmitglieder, die geistige Führung der Stadt und das Amt des Richters inne.

Die Grundsätze, nach denen die Merianer leben, sind von hoher Moral und bestehen aus sieben Ratsschlägen zum Erlangen der inneren Harmonie und innigen Verbundenheit zu Gott." "Welche Grundsätze sind das denn?" unterbricht Axtros neugierig.

"Ich erzähle Euch alles was Ihr wollt, mein Freund. Also hört zu: Erstens: Jedes Wesen ist ein Träger des Lichtes Gottes - du bist ein Teil Gottes, wie alles um uns herum mit Magie erfüllt ist.

Zweitens: Alle unsere Mitgeschöpfe haben das gleiche Recht auf Wertschätzung und Freiheit." "Oh ja, dieser Meinung bin ich auch!" Axtros nickt heftig und lächelt verlegen, als er sich seines emotionalen Ausbruchs bewußt wird.

Mit einem verständnisvollen Lächeln spricht der Erzähler weiter: "Drittens: Die Erde, auf der und von der wir leben, ist nicht unser Besitz, sondern das Erbe unserer Kinder.

Viertens: Höre immer auf die Stimme deines Herzens, dann wirst du den richtigen Weg finden.

Fünftens: Die Harmonie von Seele, Geist, Körper, Feuer, Wasser, Luft und Erde verbindet zur magischen Sieben und bildet das Tor zum inneren Frieden.

Sechstens: Es ist nicht wichtig, welche Stellung du bekleidest, auch nicht, wieviel Geld und Gut du besitzt - das Wichtigste ist die Reinheit des Herzens.

Und die siebente: Erlange die Demut, um Unabänderliches hinzunehmen, die Kraft zum Handeln, wenn es von Nöten ist, und die Weisheit das Richtige zu erkennen."

Die Worte dringen tief in Axtros' Seele ein, Erinnerungen aus seiner Vergangenheit tauchen plötzlich auf und er sagt langsam, mehr zu sich selbst: "Es bedarf großer Kraft und Zuversicht, sich gegen all die Gemeinheiten und Machtkämpfe unserer Mitwesen behaupten zu können."

Mit einem bestätigenden Nicken erwidert der Merianer: "Als vor 1 500 Jahren durch schlimme Magierkriege weite Teile des Landes zerstört wurden, blieb La Mer nahezu unbeschadet. Es wird sogar erzählt, das die Stadt einen wesentlichen Einfluß auf das Ende der Kriege hatte.

Und erst vor zwei Jahren konnten wir nach vielen Jahren endlich dem sehr mächtigen und machthungrigen Schwarzmagier mit Hilfe treuer Freunde das Handwerk legen. Es ist nicht immer leicht, doch am Ende wird stets das Gute siegen.

Durch den regen Zufluß aus allen Teilen Ariochias entstand eine Vielfalt an "Rassen", die hierorts meist friedlich miteinander leben. Wir können viel voneinander lernen und knüpfen immer wieder enge Freundschaftsbande."

"Falsche Freunde gibt es überall," wirft Axtros mit einem Anflug von Trotz ein.

"Ja, das stimmt leider. Wenn Bewohner oder Gäste eines Vergehens beschuldigt werden, haben sie die Möglichkeit vor dem Rat Stellung zu beziehen. Bei Uneinsichtigkeit geht der jeweilige Custos Lucis mit dem Beschuldigten in den Raum der Erkenntnis, in dem der Beschuldigte mit seinem wahren Ich und seinem inneren Licht konfrontiert wird. Danach kann er entscheiden, die Erkenntnis anzunehmen und sein künftiges Leben danach auszurichten, oder sofort in das Licht einzutreten. Dies bedeutet den sofortigen Tod der sterblichen Hülle, die alsdann feuerbestattet wird. Die Asche wird der Familie übergeben."



Die Dämmerung bricht herein, Männer und Frauen entzünden große Kerzen überall im Hof. Eine weiße Eule fliegt aus einem der vielen Türme im Gleitflug in Richtung der beiden. Axtros

duckt sich instinktiv, während der andere Mann den weiten Ärmel seines Gewandes über seine rechte Hand zieht und gestreckt seitlich seines Kopfes hebt. Mit einem leisen Rauschen setzt sich die Eule majestätisch auf den angebotenen Platz. Mit großen staunenden Augen sieht Axtros die - ja zärtlichen, vertrauten Blicke zwischen den beiden ungleichen Wesen.

"Das ist Siranah, eine der vielen weißen Eulen der Stadt," mit einem verständnisvollen Lächeln fügt er an: "Ihr werdet Euch rasch an Ihre Gegenwart gewöhnen."

"Na ja, ganz schön groß, die Vögel. Und ganz schön scharfe Krallen haben sie, obwohl irgendwie sehen sie richtig friedlich aus..." Axtros fängt sich rasch und bohrt weiter: "Jetzt erzählt mir bitte mehr von diesem Custos Lucis - braucht er vielleicht noch einen Gärtner, oder macht Ihr den ganzen Hof hier gar alleine?"

Der Angesprochene lacht herzlich und wirft Siranah einen liebevollen Blick zu. Siranah breitet mit einem kurzen hellen Laut ihre Flügel aus und hebt sich in die Lüfte.

"Nun zurück zu unserer Geschichte: Nuntiah heiratete bald und bildete so die erste von vielen Generationen der Custos Lucis. Diese Aufgabe wird jeweils bei der Geburt des erstgeborenen Kindes direkt aus dem Licht übergeben. Nach einer dreijährigen Endausbildung bei einem Meistermagier in den Bereichen Elementar-, Heil- und Schutzmagie außerhalb der Stadt übernimmt der neue Custos Lucis mit achtzehn Jahren die Aufgabe des Hüters.

Ich bin Renor, das zweite Kind des ehemaligen Hüters, dem vor über einem Jahr verstorbenen Xeron Custos Lucis. Naris, der Schwarzmagier, verhinderte, daß meiner älteren Schwester Similiah Filia Lucis die volle Macht des Lichtes übertragen wurde. Sie hatte somit zwar magische Fähigkeiten, doch Hüterin konnte sie nicht werden. Bei meiner Geburt gelang es meiner Mutter durch eine Täuschung, den Magier abzulenken, doch leider kostete es sie das Leben."

Axtros wurde während der Worte immer bleicher und wagte kaum zu atmen. Erst als Renor eine kurze Pause einlegte, setzte er stammelnd zu einer Entschuldigung an: "Verzeiht mir, werter Custos Lucis, ich wollte in keiner Weise respektlos sein...Meister...ich hoffe, das war kein schlimmes Vergehen...Eure Hoheit!"

Renor beugt sich über den Tisch und berührt beschwichtigend Axtros Arm. "Im Gegenteil, mein lieber Freund! Es freut mich, daß ich auf Euch nicht wie ein König wirke, denn das bin ich nicht - ich bin nur ein Teil von uns allen. Niemand soll knien vor mir. Sprecht wie bisher mit mir und nennt mich um Gottes Willen bitte nicht Hoheit, Renor genügt vollauf."

Mit sichtbarer Erleichterung fragt Axtros zaghaft nach den Möglichkeiten des Geldverdienens.

"Dem Ashram angeschlossen ist eine kostenlose Schule, die von jedem Kind in La Mer besucht werden kann.

Aufgrund der guten Bildung gibt es ausgezeichnete Kartographen, Lehrer, Architekten, Schriftsteller und Dichter. Doch es gibt auch handwerkliche Berufe wie Schafhirten, Reis- und Weizenbauern, Seefahrer, Schuh- und Kleidermacher, sowie Silber- und Glaskünstler." Mit einem schelmischen Grinsen fügt Renor augenzwinkernd hinzu: "Und natürlich brauchen wir immer wieder Gärtner - Euch sind ja sicherlich schon unsere vielen Blumen und Bäume in der Stadt aufgefallen..." Axtros nickt heftig, wagt es allerdings nicht zu antworten.

"Durch seine günstige geographische Lage entwickelte sich im Laufe der Jahre auch ein sehr lebhafter Handel mit allen Ländern, die auf dem Meer erreichbar sind.

Als nach und nach Sturmland und Goldland ihre Grenzen bis hin zu La Mer ausdehnten, schlossen wir einen Friedensvertrag mit ihnen."

"Der Rat ist dafür verantwortlich, nicht wahr? Wer darf eigentlich Mitglied werden?" beeilt sich Axtros mit seiner wiedergewonnenen Neugierde zu fragen.

"Alle sieben Jahre am siebten Tag des siebten Monats werden neue Ratsmitglieder erwählt.

Jeder Bürger - unabhängig von Stand, Alter und Geschlecht - kann sich zur Wahl stellen. Der Trabant geht hierfür mit dem Hüter des Lichtes in den Raum der Erkenntnis - Voraussetzung für die Aufnahme ist einzig und allein die Reinheit des Herzens.

Der momentane Rat besteht seit fünf Jahren aus:

- Mirah - der vierzehnjährigen Tochter einer Schafhirtin
- Alesiah - einer vierzigjährigen Reisbauerin
- Aramon - einem siebenunddreißigjährigem Schuhmacher
- Larah - einer dreiundfünfzigjährigen Silberschmiedin
- Jarson - einem dreiundsechzigjährigem Dichter
- Shari - einer siebzigjährigen ehemaligen Architektin
- Xoren - einem achtzigjährigen ehemaligen Händler."

"In meiner Heimat gibt es eher Namen wie Micros, Naxtis, Mertox oder Sketnix, irgendwie nicht so klangvoll wie die von hier..." überlegt Axtros.

"Die Namen unserer männlichen Bewohner haben stets einen Vokal, die weiblichen einen Konsonanten - meistens ein H. Der Familienname leitet sich stets vom Beruf der jeweiligen Stammutter der Urfamilie ab - wie z.B.:

- Ackerbauer - Agricola
- Architekt - Constituere
- Schuhmacher - Sutor
- Kleidermacher - Vestifex
- Lehrer - Magister/Magistra
- Hirte - Pastor
- Silberschmied - Argentarius
- Händler - Mercaturam
- Dichter - Poeta

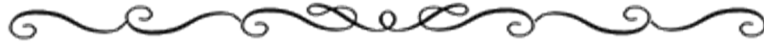
Diese Namen stammen noch von unserer Gründersprache, unter den Gelehrten und unter den Magiern wird sie bis heute oftmals verwendet, doch durch unsere vielschichtigen Einwohner haben für eine sehr leicht erlernbare und vielerorts in Ariochia verständliche Hochsprache entwickelt."

Mit einer kurzen Handbewegung fährt der Custos fort: "Aber genug von so trockenen Dingen...es gibt in wenigen Tagen unseren großen Festtag! Ihr werdet große Freude haben! Es ist der siebte Tag nach dem siebten Vollmond im Jahr - der Ansiedelungstag der ersten Merianer. Dieser wird 'Gründertag' genannt und mit einem großen Fest gefeiert, an dem Blumenkränze geflochten, die Boote mit Blumen geschmückt, Tänze aufgeführt, Met getrunken und fröhliche Lieder gesungen werden. Dieses Spektakel beginnt mit Anbruch des Tages und endet stets spät in der Nacht."

"Das klingt wunderbar, ich kann nach den letzten Wochen...oder waren Monate...na wie auch immer...ich kann eine Feier sehr gut gebrauchen," freut sich Axtros und spürt die Vorfreude in ihm aufsteigen.

"Gut so! Freude ist eine der vielen Kostbarkeiten, die uns unser ganzes Leben über begleiten, wenn wir auf sie achten. Nun gut, dann laßt mich Euch jetzt den Ashram zeigen, ich freue mich, Euch in unserer Mitte willkommen heißen zu dürfen. Morgen sehen wir dann, mit welcher Tätigkeit Ihr Euren Lebensunterhalt verdienen könnt."

Romana Sabith



Neu-Atlantis



So ist die Kunde durchs Ariochische-Land ergangen, daß eine Insel her getrieben über den weiten unergründlichen Ozean, an den Küsten der Goldlande gestrandet ist. Dies geschah jedoch vor drei Jahren. Solange dauerte es, bis die Mannen dieses Eilands, diese Kunde allen Ariochiern, gebracht haben und die Kenntnis darüber nun allgegenwärtig ist. Ein neuer Landstrich tritt ein in die Geschichte der Ariochanischen Welt. Die Boten, die ans Festland schifften, um Kunde zu tun vom Erscheinen des neuen Landes, herbei geführt durch eine Katastrophe, kennen wir alle als die Kleriker u. Adepten des vielgepriesenen Fluidons, den Gott des Wassers und des Winters, dessen Ruf nun schon bis in die Mittellande hin reicht.

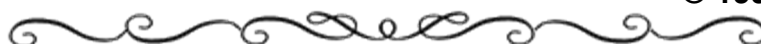
Wenn man den absonderlichen Berichten des uns bekannten Klerus der Fluidonianern glauben schenken möge, hat sie eine erschreckende Katastrophe an diese Küste gespült, zugetragen vor etwa 30 Jahren, der ihr Eiland gesprengt hat und dieses noch unversehrte Stück an unsere Küste getrieben hat.

So berichten sie weiter, daß ihr Eiland einmal 20x mal so groß gewesen sei und das es von etwa 1000 x 1000 Atlantiaden bevölkert wurde. Was wohl unwahrscheinlich erscheint wenn man sich die Gesamtgröße der Insel errechnet - so müßte man die Häuser wohl so hoch wie Türme bauen. Als äußerst unglaublich und unmöglich wird auch der Bericht über die Regierungsform, die dort praktiziert wurde, selbst nach Gelehrtenmeinung gewertet. Es sollte sich um eine Form der Selbstbestimmung des Volkes gehandelt haben, die nach einem Gelehrten, der angeblich der Begründer dieser Lehre gewesen sei und "Democratio" oder so ähnlich geheißen hatte, benannt ist.

Weiters werden die Berichte von Flugapparaturen aus reinem Metall, mit der Größe eines Hauses von unseren Gelehrten und Technikern als unmöglich bezeichnet, da auch außer ein paar Skizzen und Zeichnungen keine Beweise dafür von den Atlantiaden erbracht wurden. Lediglich eine kleine Metallplatte aus Leichtem Eisen, daß die Atlantiaden als Aluminium bezeichnet haben wurde vorgezeigt (in der Tat uns unbekannt). Da dieses Teil jedoch schwerer als Holz ist wird die Möglichkeit, damit so ein Luftgerät zu bauen, ausgeschlossen. Mögen vielleicht die Magier in der Lage sein so ein Ding zu levitieren - aber welcher Sinn würde dies wohl machen. Die nächste Unglaublichkeit stellt die Behauptung dar, daß es vor dem Inferno Boote aus reinem Eisen gegeben haben soll, die hunderte Fuß ins Meer hinabtauchen konnten, wobei jeder weiß, daß Metall schwerer als Wasser ist und somit unweigerlich versinken muß. Abgesehen von dem Tiefenrausch der einen ereilt, wenn man eine gewisse Tiefe erreicht.

Weiters wird die Behauptung als lachhaft angesehen, daß es eine Maschine gegeben habe, die Gold erzeugt hätte, wobei unsere besten Alchimisten schon seit langem nach jener Formel suchen.

So kann nur abschließen gesagt werden, daß nach Berichten der Atlantiaden sämtliche Technologie nicht mehr zur Verfügung steht und daher keine schlüssigen Beweise angetreten werden könne - betreffs oben angeführten. Auch seien sie nicht in der Lage, dieses Dinge zu reproduzieren, was weiters für uns ein Grund ist, diese Berichte anzuzweifeln. Doch wollen wir über ihre alten Geschichten und Legenden nicht zu hart urteilen.



Nordland



Und nach der langen Nacht war Tag und Schnee, Eis und Rentiere bedeckten das weite Land. Und Ymrinn, Sohn-von-Nichts-und-Niemand betrat das Land und weckte Frigg, Tochter-von-Eis-und-Schnee aus ihrem Schla. Und es begann ein wildes Ringen und Schlagen und Fluchen, wie es noch heute vorkommt wenn ein Nordmann zu unsanft aus dem Schlaf gerissen wird und Blut, Schweiß und Spucke fielen auf das Land, den Schnee, das Eis und die Rentiere (denen das wenig gefiel und in die Tundra davonliefen, wo sie bis zum heutigen Tag aus Angst, neuerlich angespuckt zu werden, immer noch verweilen). Und aus dem Schweiß entstand die salzige See und aus der Spucke die großen Flüsse wie die Stora Gara und der Venjasjön. Und aus dem Blut entstand der weiße Bär und der Wolf und der Mensch und fingen an sich in alle Winde zu verstreuen.... (Exzerpt aus der Jömsdor-Saga)

Tja, wen wundert es noch, daß bei solch einer blutigen Entstehungsgeschichte die Nordmänner ein wildes, ungezähmtes und rauflustiges Volk geworden sind, das diese Tugenden auch prompt benutzt hat, um zu den besten Plünderern der gesamten bekannten Welt zu werden, gefürchtet von Goldland bis Brühmau.

Doch was wissen wir eigentlich von den "Nordischen" außer daß sie meist rothaaarig und axtschwingend sind und einen seltsamen Dialekt sprechen? Dieser kurze Bericht soll ein wenig mehr Licht auf die Nordmänner und Nordfrauen scheinen lassen und helfen ein paar Vorurteile ein für allemal aus dem Weg zu räumen.

Die Nordmänner und ihre Götter

Das nordische Pantheon ist reichlich bevölkert und in Asengard, Niflheim, Jotunheim, Muspellheim und dem Mirkwald tummeln sich Götter, Riesen, Lindwürmer (die nordischen Drachen) und alle möglichen mythischen Gestalten, die sich beinahe permanent in die Haare oder Schuppen kriegen und die eines Tages in der Schlacht Ragnarok um das Schicksal der Welt kämpfen werden, an ihrer Seite die Nordländischen Helden (deshalb auch der Wunsch vieler Norländer als Held zu leben und im Kampf zu fallen, denn eine solch gigantischer

Keilerei möchte sich keiner von ihnen entgehen lassen). In Glaubensfragen sind die Nordmänner äußerst tolerant, denn wer kann schon sagen, ob sich im unübersichtlichen Reich der Götter nicht noch der eine oder andere Gott aufhält, nur gegen den neuen Eingottglauben bringen sie eine tiefe Abneigung auf und tapfere Prediger finden sich meist sehr schnell nackt in der Tundra wieder.

Ihre Frauen

Ja in so mancher schwachen Stunde schwärmt so mancher Brühm-oder Sturmländer von den großbrüstigen, blonden und zielstrebigem nordischen Frauen, deren Namen wie Kriemhild, Edda, Helga oder Ingrid allein schon eindeutige Sehnsüchte erwecken. Und tatsächlich sind die Nordfrauen (die in jeder Hinsicht gleichberechtigt sind) als äußerst freidenkend und freihandelnd bekannt. Nicht selten sieht man nach einem Raubzug ein paar verstörte, halbnackte Jünglinge in den Ruinen ihres Dorfes mit verstörtem Blick, die nur "Helga, Helga" vor sich himurmeln. Doch soll man die nordischen Frauen nicht als Herumtreiberinnen ansehen. Der Ehebund ist geheiligt und auf partnerschaftliche Treue wird größter Wert gelegt. Allein wenn ein Bund kinderlos bleibt, ist es dem Bruder des Gatten oder einem nahem Verwandten erlaubt für seinen Sippling einzuspringen und für Nachwuchs zu sorgen.

Ihre Herkunft

Die ersten Bewohner der Küstengebiete kamen aus dem Nordosten des Kontinents und waren meist einfache Bauern und Fischer, taten sich vor allem im Schiffsbau hervor und rodeten weite Teile des Nordwaldes, der damals noch fast das ganze Land bedeckte. Die einzelnen wilden Sippen wie Wikken, Raaken oder Brack lebten in kleinen Gemeinschaften an der Küste, bis vor rund 400 Jahren unter Olaf dem Bartlosen ein Königreich geschaffen wurde, das bis heute besteht. Im Laufe der Zeit entstanden die großen Städte Jarlsborg, Boodenborg und Lagrholm und sieben große Sippen entwickelten sich aus den einzelnen Stämmen. Andere Stämme wie Gooden, Brack oder Argl verschwanden im Laufe der Geschichte. Die Gründung der Jarlsborg ist auch der Beginn der Nordländischen Zeitrechnung, so daß wir uns nun im Jahre 388 befinden. Erstmalige Erwähnung in einem geschichtlichen Werk finden die Nordmänner im Jahre 5, im Manuskript von Dominikus von Tagwerk, einem Sturmländischen Mönch: "*Am diesigen Tage lahdeten driu grozze Boote mit punnten Segeln an unserer Kusten, der Abbot wird siu mit den Weißen unseres Herrn empfangen, Ich werde als Chronistus beglaithen.*" (Mit diesen Worten endet das Manuskript, auf den Ruinen der Abtei wird das heutige Jueteborg errichtet).

Ihre Schiffe

Die nordischen Drachenboote sind wahrscheinlich die schnellsten, manövrierfähigsten Schiffe die man auf den Ozeanen finden wird und die bunten, rechteckigen Segel sind ein gefürchteter Anblick für jeden Sturm- oder Goldländischen Kapitän. Die meist mehr als 30 Meter messenden Langschiffe sind mit dem geringen Stauraum und flachen Tiefgang auch für die Flußfahrt geeignet, und sollten die Götter einmal keinen günstigen Wind schicken, helfen eine Unzahl an Rudern dem Schiff die nötige Geschwindigkeit zu verleihen.

Ihre Waffen

Die Lieblingsrüstung der Nordmänner ist eindeutig das Kettenhemd, das besten Schutz bietet und obendrein dem Träger muskulöse Schultern verleiht. Schilde sind entweder rund nach hottischen Muster oder große, ovale Schilde die bei Bedarf als Paddel, Sonnenschirm oder Schaufel verwendet werden können. Die Nordmänner sind lausige Bogenschützen, (Exzerpt

aus der Fraida-Saga: "*Und Ignar, Sohn von Huskan-dem-Einäugigen, Enkel von Hafsliruderson, Sippschaft von Torkil dem Stockbetrunkenen nahm Pfeil und Bogen um den Riesen Frjolli das Augenlicht zu nehmen und Glück war nicht mit ihm und er erschoss seinen Hund, der treu zu Ignars Füßen kauerte ...*") und verlassen sich deshalb mehr auf Schwert, Axt und Keule, um ihre Feinde in die Flucht zu schlagen. Die Kriegsführung der Nordischen ist direkt und brutal, die einzige im Nordland bekannten Taktiken sind Frontalangriff und Überfall, gekämpft wird zu Fuß und auch zu Pferd, aber oft in ungeordneten Haufen. Furcht in der Schlacht ist den Nordmännern unbekannt, gilt es ja als höchste Ehre im Kampf zu fallen, und so häufen sich die Geschichten von ganzen Sippschaften, die ohne einen Fußbreit vom Schlachtfeld gewichen zu sein bis auf den letzten Kämpfer ihr Leben aushauchten, oft noch mit einem fröhlichen Liedchen auf den Lippen.

Die Berserker

Die schrecklichsten Kämpfer der Nordmänner sind die Kampfwüter oder Berserker, die sich in Ragen steigern, in denen ihr Körper immun gegen Schmerzen sind und sie im Blutausch wie heißes Eisen durch Butter durch die Reihen ihrer Feinde fahren und meistens erst von harten Gegenständen wie Baumstämmen, Stadtmauern oder Felsklippen gestoppt werden.

Die Gesetze

Die Gesetze der Nordmänner stammen aus der Zeit von Olaf dem Bartlosen und beschäftigen sich vor allem mit der Bestrafung und Wiedergutmachung von Verbrechen. Besonders genannt sei hier das Weroder Blutgeld, das als Wiedergutmachung an die Familie eines Toten von der Sippschaft des Verbrechers gezahlt werden muß, und das meist abschreckender für die Nordmänner ist als Verbannung oder Einkerkierung. Gefängnisse sind im Nordland fast unbekannt, während Prügel- oder Geldstrafen recht häufig sind.

Ihre Barden

Die nordländischen Barden oder "**Skalden**" sind fast so gefürchtet wie die nordischen Plünderer, bestehen doch nordländischen Geschichten oder "Sagas" aus einer schier unendlichen Aufzählung von Namen und Hinweisen, die für jeden Ausländer erstens unverständlich und zweitens unerträglich sind (Exzerpt aus der "Saga von Lagrholm" ..*Und Lugar Kohlenkauer, der den Oger Fujjr erschlug, Sohn von Edgar Schwertbiß, dessen Mutter Ivar Blutsverwandte von Grim Schädelspalter war, Enkel von Asmund Einauge, Schildbruder von Fjori Leifson räusperte sich und blickte in die Runde wo die 12 Alten versammelt waren, allen voran Atli Rabenfraß, der Enkel von.....*)

Ihre Waren und Güter

Die Landschaft des Nordlands ist rau, besteht doch das Innere des Landes aus vegetationsarmer, eisiger Tundra, wo nur Rentiere leben. Allein im fruchtbareren Süden zwischen dem Vesterdalälven und dem Osterdalälven gedeihen Pflanzen in genügender Menge um einige Schafe, Pferde und Kühe zu züchten. In den Wäldern im Norden werden Pelztiere wie Zobel, Marder, oder Neel gejagt, die See liefert Heringe und andere Fische, auch der große Waal wird gejagt. (Originalzitat von Rurik dem Fischer: *Mein Boot ist voller Waale*) Das Risa-Gebirge im Westen liefert die Haupthandelsgüter Eisen, Kohle und Silber. Die einzige Stadt Nordlands, die nicht am Wasser liegt, Lagrholm, ist die wichtigste Handelsverbindung zwischen dem Nordland und Hottland, Brühmland und Sturmland. Der restliche Handel wird über See abgewickelt, und Drachenboote legen des öfteren in Goldländischen Häfen an, um begehrte Luxusgüter zu tauschen

Ihre Sippen

Es gibt sieben Sippen (oder Familien, Clans, Stämme) im Nordland, zu denen jeder Nordländer zumindest entfernte Verwandtschaft aufzeigen kann. Die einflußreichsten sind die **Wikken**, aus deren Geschlecht Nordlands erster König, Olaf der Bartlose stammte und die über lange Zeit das Königsamt innehatten. Dann folgen die **Booden**, zu denen so große Seefahrer wie Torkilson der Schwermütige oder Harald Langbein zählen und die auf dem Gebiet des Schiffsbau von keiner anderen Sippe übertroffen werden, weiters die **Vaasa**, die im fruchtbareren Süden beheimatet sind und bereits leicht hottischen Einfluß zeigen und als Bauern und Erfinder des beliebten Hartbrottes Ansehen auch außerhalb der Heimat errungen haben. Die zwei wildesten Sippen sind die **Weeden** und die **Jueten**, die im Norden zu Hause sind und durch ständige Konflikte mit Trollen, Sturmländern und den Gelegentlichen Riesen kampfgestählt sind und auch die meisten Berserker unter sich haben. Die **Raaken** sind ähnlich den Vaasa an den fruchtbaren Flußufern des Osterdalälven zu Hause und sind meist Viehzüchter und Brauen auch das süffige Trollbier, das aber mit seinem bitteren Geschmack wenig Anhänger außerhalb des Nordlandes gefunden hat. Die siebente Sippe ist die der **Danen**, die am großen Stora Gara die Stadt Daneborg bewohnen und die das Recht des Erzabbaus in den Troll-Bergen haben und auch regen Handel über den Stora Gara mit Hottland und einigen Orkstämmen führen.

Ihre Armee

Als ziemlich kriegerisches Volk weiß so ziemlich jeder Nordmann, wie man die Axt oder das Schwert schwingt, es gibt aber auch jene Nordmänner, die den Kampf zu ihrem Lebensinhalt gemacht haben, um sich einen Platz bei der Schlacht von Ragnarok zu sichern und auch außerhalb der Heimat als Söldner arbeiten. Dauerndes Training durch Beutezüge hält diese Soldaten in Form, und sie sind die ersten, die auf Rufen ihres Fürsten, des Jarls, in den Kampf stürzen.

Ihre Badehäuser

Ein wichtiges Zentrum der Begegnung ist nicht das Wirts- sondern das nordische Badehaus, in dem erhitztes Wasser für angenehme Temperaturen sorgen und das schon so manchen Schnupfen kuriert hat. Auch so mancher durchgefrorene Wanderer hat seine Lebensgeister durch nordischen Met in einem Dampfbad wieder erweckt, und Nordländer schwärmen stundenlang über ihre Dampfbäder und das darauffolgende Wälzen im Schnee und Peitschen mit Fichtenzweigen.

Ihre Städte

Vor allem an der Küste gibt es zahlreiche kleine Dörfer und verstreute Höfe, die oft nicht mehr als ein dutzend Nordische beherbergen. Im ganzen Land leben an die 12.000 Nordländer. Wirkliche Städte gibt es im Nordland insgesamt 8.

- **Jarlsborg**: Hauptstadt, 1700 Einwohner, Armee 50 Schildmänner, 3 Langschiffe mit je 50 Mann Besatzung. Haupterwerb: Fischfang, Steuern, Sitz des Königs und obersten Jarls.
- **Boodenborg**: 800 Einwohner, Armee 3 Langschiffe mit je 50 Mann Besatzung, Haupterwerb: Handels- und Plünderfahrten
- **Daneborg**: 600 Einwohner, Armee 2 Langschiffe mit je 40 Mann Besatzung, Haupterwerb: Handels- und Plünderfahrten, Erzabbau
- **Raakenborg**: 600 Einwohner, Armee 30 Schildmänner, 20 Lanzenreiter, Haupterwerb: Viehzucht

- **Vaasaborg:** 600 Einwohner, Armee 30 Schildmänner, Haupterwerb: Viehzucht, Ackerbau
- **Weedeborg:** 350 Einwohner, Armee 3 Langschiffe mit je 60 Mann Besatzung, viele Berserker, Haupterwerb: Plünderfahrten, Felle
- **Jueteborg:** 350 Einwohner, 2 Langschiffe mit 40 Mann Besatzung, Haupterwerb: Plünderfahrten, Erzabbau, Felle
- **Lagrholm:** 600 Einwohner, Armee 30 Schildmänner, Haupterwerb: Erzabbau, Handel

Ihre Nachbarn

Nordland grenzt im Norden und Westen an die See, im Osten an Sturmland und im Süden an Hottland und einen Teil des unwirtlichen Orklandes. Die Beziehungen zu den Hotten sind freundschaftlich, die meisten Kontakte gibt es mit dem im Norden lebenden McGiants und McGethers und ein reger Tauschhandel erfolgt hier, der trennende Stora Gara wird mit Fähren überquert, meist wird Tuch, Wolle und Whiskey gegen Nordisches Eisen oder Waffen getauscht. Auch die etwas weiter südlich lebenden Orks treiben Tauschhandel und erhalten gegen Getreide, Vieh und Holz Waffen und Felle aus dem Nordland, wenn der Handel auch nicht so unkompliziert ist und Strafexpeditionen von Zeit zu Zeit gegen zu übermütige Orkbanden ausgeschickt werden müssen. Der Handel mit Sturmland floriert wieder in letzter Zeit, haben doch die Weeden und Jueten ihre Raubzüge auf Goldland ausgedehnt. Drachenschiffe voller Felle, Bemstein und Silber tauschen ihre Ladung gegen Holz, Getreide und Luxusgüter.

Ihre Trolle

Die Nordländischen Trolle sind kaum mit denen anderer Länder zu vergleichen. Die Wildheit und Brutalität der Trolle ist bei den Nordländischen Trollen noch mit einer hohen Intelligenz und großen Magiebegabung gekoppelt, und niemand streitet ab, daß der Wald nördlich von Jueteborg den Trollen gehört, auch wenn man sie nie oft zu Gesicht bekommt. Den Göttern sei Dank sind sie aber sehr eigenbrötlerisch und beschäftigen sich am liebsten mit ihren trolleigenen Intrigen, doch wehe dem Wanderer, der ihrem Heim zu nahe kommt. Das mindeste womit man dann zu rechnen hat sind nach innen wachsende Zehennägel oder die Streifenpest.

Ihre Elfen und Zwerge

Sind Elfen im Süden scheu und Zwerge eigenbrötlerisch, sind sie es umso mehr im Norden. Nur an seltenen Tagen im Jahr erscheinen Elfen aus ihren Königreichen unter dem Meer oder unter den Hügeln oder unter Fußmatten (das weiß niemand so genau) um allerlei Verwirrung zu stiften und geheimnissvoll von Ort zu Ort zu eilen. Die Zwerge hingegen kommen praktisch nie aus ihren Höhlen in den Risa-Bergen, nur wenige Nordmänner, die durch mehrwöchige Trinkgelage und starken Bartwuchs das Vertrauen des kleinen Volks gewonnen haben, werden eingelassen, um als Zwischenhändler zu fungieren.

Ihre Magier

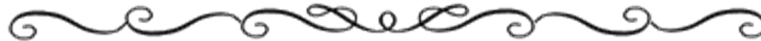
Nordländische Schamanen, Runenschnitzer und andere Zauberer gelten nicht unverdient als Meister der arkanen Künste und unter Meistern der Kunst so verbreitete magsche Rituale wie "Unsichtbarkeit vor Rentieren, 10 Meter Radius", "Saukalt" oder "Eisbein" haben unverkennbar ihren Ursprung im Nordland. In der eigenen Heimat werden Magier geachtet und mit Respekt behandelt und führen meist ein komfortables Leben als "Dauergast" eines Jarls oder reichen Freimanns.

Ihre Gesellschaft

Die nordländische Gesellschaft ist in Klassen geteilt, auf deren unterster Stufe die Unfreien oder Thralls stehen, die meist Kriegsgefangene oder Verbrecher sind. Sie haben in der nordischen Gesellschaft keinerlei Rechte, können sich aber durch die Zahlung eines Geldbetrages selbst freikaufen und so den Rang eines Freimannes erreichen. Zu den Freimännern (oder Freifrauen) gehört der Großteil der Nordmänner, die alle Rechte, auch die der Jarlsabwahl haben, und die Waffen tragen dürfen. Darüber gibt es nur noch die 7 Jarls oder Fürsten, die aus ihrer Mitte den Konungr, den Hochkönig wählen.

Ihre Erbfolge

Durch die herrschende Gleichberechtigung geht das Amt des Konungr automatisch auf das älteste Kind, egal ob männlich oder weiblich, über sobald der Alte König abdankt oder verstirbt. Die 7 Jarls haben zwar nicht das Recht den Konungr zu wählen, aber das Recht einen unfähigen König abzuwählen. Die momentane Konungr ist Scilla Drakenboot, die aber vor einem Jahr nach dem großen Nordlandturnier verschwand, was zu gewissen Spannungen zwischen den 7 Jarls geführt hat. Taucht sie nicht bald auf wird es wohl bald wieder eine Königsabwahl im Nordland geben.



Orkland



Das im südwesten Arioehias gelegene Heimatland der wilden Orkstämme erstreckt sich entlang des Meeres bis hinunter zu den Jadranischen Inseln. Zum Norden und Osten grenzt es an Waldland, Brühmland und Sturmland.

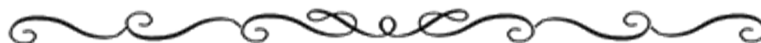
Was diese grün- und braunhäutigen Wesen besonders auszeichnet ist ihre Liebe zu Bier und gepflegter Konversation. Liebstes Grußwort: **GRUUUNZ!** Aber auch die Menge ihrer Nachkommenschaft (von ihnen liebevoll "die Bruat" genannt) ist überdurchschnittlich, was bei ihrer aggressiven "Außenpolitik" auch unbedingt nötig ist.

Vor einigen Jahren überfielen die Orkstämme das bislang unabhängige Waldland und lieferten sich in den undurchdringlich Grenzgebieten mörderische Kämpfe mit den Waldläufern und ihren Verbündeten. Obwohl dieser Krieg noch immer anhält, wurde in letzter Zeit vermehrt auch von Grenzscharmützeln mit Sturmland und Überfällen auf brühmländische Bauern berichtet.

Bislang konnte sich nur Sturmland aufgrund seiner guten Organisation wirklich erfolgreich gegen die Orks zur Wehr setzen. Dabei kommt den Nachbarn der Orks auch deren innere Zerstrittenheit zu Hilfe. Wenn man drei beliebige Orks und ein Faß Bier in einer Grube zusammensperrt, braucht man am nächsten Tag nur noch die Leichen zu entsorgen. Deshalb ist es umso erstaunlicher, daß sie in der Lage sind, große Familienverbände zu gründen.

Neben ihnen leben in diesem Gebiet (Staat ist infolge einer fehlenden Regierung nicht passend) auch verschiedene Barbarenstämme, wobei die Ähnlichkeit zu Orks unterschiedlich und die Übergänge fließend sind. Das mag auch daran liegen, daß Orks in der Wahl ihrer Partner nicht wählerisch sind. Ihnen geht es vor allem um Kampfkraft.

Auch außerhalb Orklands trifft man auf Verwandte seiner Bewohner. In allen unwirtlichen Gegenden wurden sie schon gesichtet, sodaß von Abenteuerurlauben in Arioehia dringend abzuraten ist!



Rosania - die Blumeninsel

Drei bis vier Tagesreisen südlich der Inselgruppe **Bürbül** liegt ein kleines Inselreich mit dem Namen Rosania. Die Insel wird auch die Blumeninsel genannt und erfreut sich, wie es der Namen schon verheißt, einer wahren Blumenpracht. Das ganze Jahr über kann man auf der Insel Blumen jeglicher Art finden, und Besucher, welche das erste Mal auf diese Inseln kommen, wissen zu berichten, daß man schon Stunden, bevor das Schiff den einzigen Hafen der Insel erreicht, den süßen Duft von Blumen in die Nase bekommt. Leuten mit Allergien, feinen Nasen oder einer Abneigung gegen den Geruch von Blumen sei davon abzuraten, das Eiland zu bereisen.



Klima:

tropisch. Es hat das ganze Jahr über eine durchschnittliche Temperatur von 26 Grad (Luft), das Wasser hat immer durchschnittlich 24 Grad, jeden Tag um die 17. Stunde gibt es einen leichten Regenguß, welcher nur kurz anhält.

Bewohner:

Auf dem Eiland wohnen nur einige hundert Menschen, welche der Natur sehr verbunden sind. Ihre Häuser haben sie in alten, hohlen Bäumen aufgeschlagen, die meiste Zeit verbringen sie aber im Freien. Streit oder Krieg gibt es auf dieser Insel nicht. Es wurde noch von niemandem auf der Insel im Streit Blut vergossen. Der oder die jeweils älteste Person auf der Insel, im Moment Asparagus Immergrün, ist immer das Oberhaupt der Insulaner. Wenn es um Fragen geht, welche alle angehen, werden jene auf den viermal im Jahr stattfindenden Treffen besprochen und demokratisch von allen entschieden.

Religion:

Die Bewohner hängen alle einem sehr alten Naturkult an, welcher dem Druidentum auf dem Festland sehr ähnlich ist. Sie beten zu einer Göttin mit dem Namen Orchideeaphilia.

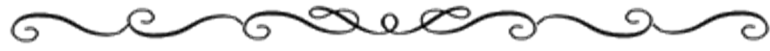
Leben:

Die Hauptnahrungsmittel der Insulaner sind Meeresfrüchte aller Art und eine Art Fladenbrot, welches aus der wild wachsenden Getreideart der Insel erzeugt wird. Die Früchte, welche die Insel hervorbringt, werden samt und sonders in ein berauschendes Getränk umgewandelt. Dieses Getränk ist Bier nicht unähnlich, nur sehr viel stärker.

Magie:

Alle Bewohner werden schon von Kindesbeinen an mit der uralten Erdmagie konfrontiert und erlangen dadurch schon in einem sehr jungen Alter eine Perfektion, welche Druiden auf dem Festland erst mit 50 oder 60 Jahren erlangen.

Falls du einen Charakter von Rosania spielen willst, wende dich bitte an [Gottfried Scherer](#).



Die Schwertlande



Im Westen der [Sturmlande](#), zwischen [Hottland](#) und [Nordland](#), befindet sich ein schwer zugängliches Gebiet, das grösstenteils aus gebirgigen Tälern und Becken besteht, die von reissenden Flüssen durchzogen sind. In dieses Gebiet haben sich verschiedene Stämme und Orden zurückgezogen haben, denen vor allem eines gemein ist: sie wollen sich nicht unter der Oberhoheit des Sturmgottes einfinden. Oder genauer gesagt, sie verweigern der klerikalen Hierarchie den Gehorsam, auch wenn sie im Glauben fallweise noch immer an dem Einen festhalten.

Da das Land nur wenig Ackerfläche bietet, leben seine Bewohner von der Jagd und dem Handel mit Erz und den Waffen, die sie daraus erzeugen. Ihre Unabhängigkeit beruht nur zum Teil auf der Unwegsamkeit des Geländes. Die Nachbarstaaten hatten schon mehrmals ein begierliches Auge auf die gut gefüllten Waffenkammern geworfen. Aber in der Not fanden die verschiedenen Gruppen zu einer Zweckgemeinschaft zusammen, die sich nach Aussen als uneinnehmbares Bollwerk namens Schwertlande präsentiert.

Aus Angst vor Spionen und Attentätern ist ein Besuch dieses Gebietes nur mit einer offiziellen Einladung eines der lokalen Fürsten möglich. Händler können sich nur auf festgelegten Wegen reisen und in ausgewählten Herbergen absteigen. Überall sonst wird Fremden mit grossem Misstrauen begegnet und wer einmal aufgefallen ist, findet sich schnell in einem dunklen Verlies wieder.

Im Inneren sind die Schwertlande bei weitem nicht so einig, wie sie sich präsentieren. Zu unterschiedlich sind Herkunft und Weltanschauung der Gruppen und Orden, nur durch den Druck von Aussen werden sie zusammen gehalten. Aber dieser Druck erzeugt auch Reibung, und so ist es nicht verwunderlich, dass es beständig gärt in den Töpfen der Verschwörer und Umstürzler. Jeder misstraut jedem und besonders seinen Verbündeten.

Übersicht	
Grösse	2000 km ²
Einwohner	7500
Hauptstadt	keine
Gesellschaftsform	monarchistische Kleinstaaten
Glaube	unspezifisch
Ansprechperson	Peter Zillinger

Sommerland



Sommerland ist ein Inselkönigreich, das dem Kontinent im Süd-Westen, bei La Mer vorgelagert ist. Die Besonderheit dieses Reiches liegt darin, daß die Insel nur von Frauen bewohnt ist. Alle Männer starben (aufgrund eines Fluches) an einer schrecklichen Seuche. So findet man immer wieder unterwegs Sommerländerinnen, die auf der Suche nach einem würdigen Gatten für ihre Königin, die schöne Aurafanú bzw. für sich selber sind.



Die Sturmlande

Im Westen des Kontinentes befinden sich die Sturmlande. Sie sind eine Sammlung von Königreichen, Grafschaften, Herzogtümern, Erzbistümern, Baronien usw. Die Menschen dort sind ein kriegerisches Volk, das im Kampf mit den Elementen zu seinem Glauben an die Macht des Sturmgottes gefunden hat. Bei jedem Dorffest finden Ringkämpfe, Bogenturniere und viele andere Wettbewerbe statt. Gäste finden sich bei diesen Gelegenheiten selten ein, denn Sturmländer sind abergläubisch und Fremden gegenüber grundsätzlich mißtrauisch.

Umgeben sind die vielen, teilweise sehr eigenständigen Reiche

von [Nordland](#), [Hottland](#), [Brühmland](#), [Orkland](#), den [Schwertlanden](#) und [Whiskey Valley](#).

Eine gemeinsame Grenze mit [Goldland](#) gibt es nicht, da der [Drachentrücken](#) dazwischen liegt. Die Nord-Süd-Ausdehnung beträgt ca. 1500 bis 2000 km, von der Ost- bis zur Westgrenze sind es etwa 900 km.

Kernlande:

Kultur und Gesellschaft

Die Zeitrechnung begann der Sage nach vor über 13 Jahren mit der Erleuchtung des ersten Pontifex. Die Kultur der Sturmländer erinnert an das dunkle Mittelalter. Oder vielleicht auch an das schattige, denn auch innerhalb des Reiches gibt es Unterschiede. Während im Nordwesten eine dem frühen Mittelalter vergleichbare Kultur mit Trutzburgen vorherrscht, in der auch Frauen Waffen tragen und es ganz allgemein rauher zugeht, sind die südlichen Gebiete wesentlich weiter entwickelt. Auch der Einfluß des Sturmgottglaubens ist unterschiedlich, abhängig von der Entfernung zum Sturmfelsen, dem Zentrum des Glaubens, und der Politik des jeweiligen Landesfürsten.

Ritter sind oft und in jeder Gruppe anzutreffen. Es gibt sie als Söldner (verarmte Wanderritter), Gefolgsleute eines Adligen oder Kirchenfürsten, Angehörige eines Kriegerordens oder eines geistlichen Ordens, Paladine, die einer Berufung folgen und natürlich auch als Lehensherren. In dieser Funktion sind sie zu Heer- und Hoffahrt verpflichtet, nicht aber zur Zahlung des Zehent.

Die Mächtigen versuchen in endlosen Intrigen und durch Heiratspolitik noch mächtiger zu werden. Verrat und Hinterhalte geben den Lieblingsbeschäftigungen der Adligen (nach der Jagd), Rechtsstreit und Fehde, oft erst die richtige Würze, obwohl man bei Verrat sehr vorsichtig sein sollte, kann es doch sehr leicht passieren, daß man als ehrlos gilt und mit etwas Pech sogar für vogelfrei erklärt wird.

Frauen werden von den Rittern auf den Altar der Unnahbarkeit gehoben und gleichzeitig bei jedem Versuch der Emanzipation unterdrückt. Als Ausgleich dazu sind sie, zumindest die wohlhabenden, sehr gebildet und können durchaus Macht ausüben, wenn auch nur aus dem Hintergrund. Die Kunst der Minne wird hoch geachtet und fahrende Sänger können, wenn sie gut sind, ein angenehmes Leben führen.



Religion - der Sturmgott

Der einzige offizielle Glaube ist der an den Sturmgottvater, der an sich keinen Eigennamen besitzt, jedoch unter zahlreichen Bezeichnungen angerufen wird (Sturmvater, der Allereinzige, der Richter der Ungläubigen,...). Die Sturmgottpriesterschaft als Ganzes ist schwer zu beschreiben. Unter dem Zeichen des Sturmhammers gibt es viele unterschiedliche Machtgruppen, Klöster mit Eigenverwaltung und Inquestoren, die wie ein Feuersturm das Land durchreisen und jeden Verdächtigen auf den Scheiterhaufen bringen. Andererseits gibt es auch gemäßigte Gruppen, die durch Vernunft und Überzeugung ihre Position erlangten und festigten.

Die aktuelle Lage:

Sturmland besteht im Augenblick aus folgenden territorial mehr oder weniger unabhängigen Ländern:

- die Königreiche Rugienis und Taboriške
- die Herzogtümer Hagenberg, Friedsburg, Wilfingen, Oberreuthen, Niederreuthen, [Anvalor](#) und Vetien
- die Markgrafschaften Koningen, Branten, Rakingen und Wallsen
- die Grafschaften Reinfels, Niedegard, Steyningen, Olsten, Elbingen, [Albuthan](#) und [Valorien](#)
- die Marken Friggen, Freyen, Rugenien, Wikken und die Hottische Mark
- die Erzbistümer Altenweil, Mattingen, Freigarten, Dannenberg und Sturmfels (diese Ebms. besitzen eigenes Territorium, auf dem der jeweilige Erzbischof wie ein weltlicher Fürst herrscht)

Koordination für Sturmland: Thomas Braunstorfer, Silvia Hauer, Eva Hölbling, Horst Kalser, Hanns Weschta.

Abenteuer: [Burgfest 2](#) (1993)

[Krieg der Steine](#) (1995)

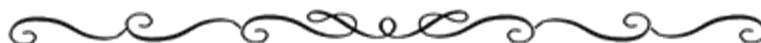
[Jeloins Hort 1](#) (2000)

[Sturmland 1: Blutrote Sonne über Valorien](#) (2000)

[Jeloins Hort 2](#) (2001)

[Sturmland 2: Das Turnier](#) (2002)

[Sturmland 3: Vogttag in Bertholdschlag](#) (2004)



Albuthan, eine Sturmländische Grafschaft



Das unter der Hoheit von Horst von Dürnstein stehende Herzogtum ist direkter Nachbar von Valorien. Die wichtigsten Ansiedlungen befinden sich an der Malzwinde, dem südlichen Grenzfluß des Landes. Dieser Lage verdankt es auch den hohen Entwicklungsstand und ein wichtiger Einnahmezug ist deshalb auch der Handel mit Gütern aus Whiskey Valley sowie Handelswaren, die über das sturmländische Goldhafen den Fluß herauf verbracht werden.

Im Folge der Ereignisse an der Grenze zu Valorien im Jahre 1000 erhielt Horst von Dürnstein die interimistische Verwaltung Valoriens zugesprochen.

Wichtige Orte in Albuthan

→ Cremisia

Hauptstadt, Bischofssitz, Münzstätte, Gerichtssitz, Kloster der Minderen Brüder und der Bekehrten Hotten - jeweils mit Schulen.

Sitz der stehenden Armee in der Weißen Burg, große Stadtwache, teils stehendes Stadtheer, teils wird das Heer von den Zünften gestellt. Das Söldnerheer untersteht dem Stadtherrn direkt, die Bürgerwehr untersteht den Zünften und dem Bürgermeister.

Die Herrschaft über die Stadt ist erblich. Der Stadtherr residiert in der Hochburg. Der Graf, so er in der Stadt Hof hält, residiert in der Weißen Burg, auch Alba genannt. (Eigentlich eine falsche Übersetzung von Albar Uthan, was ursprünglich "Großes Haus" bedeutete, und der die Grafschaft ihren Namen verdankt.) Die Stadt hat mehrere große Märkte und von orkländischen Fellen über Whiskey aus Whiskey Valley bis zu goldländischer Seide kann man hier alles bekommen. Von Spitzum bis Cremisia findet der Flußverkehr nur mit Traidelschiffen statt, da für Ruderboote die Strömung durch die Talenge zu stark ist.

→ Thyrnstein

ist der Stammsitz der Grafen und traditionellerweise der Wohnsitz derselben. Die Burg sowie die Stadtverteidigung unterstehen direkt dem Grafen. Ein Kloster der Barfüßigen Chorherren mit einer großen Bibliothek befindet sich hier. Ein Weibekloster, das der heiligen Ottilie, der Jungfrau, gewidmet sein soll, befindet sich in Bau. Beinahe fertiggestellt ist ein Stadtschloß des Grafen, an einem Felsen über der Malzwinde gelegen. Thyrnstein ist der Sitz der Leibwache des Grafen sowie mehrerer landloser Ritter. Thyrnstein und Hundsstein können die Malzwinde ebenso effektiv sperren wie Cremisia und Favianis oder Hinterhaus und Aggstein.

Zwar nicht von derselben Bedeutung wie Cremisia, ist Thyrnstein durch Handel und Weinbau zu erklecklichem Reichtum gekommen, hat dabei aber den Charakter einer Kleinstadt behalten.

→ Weißenkirchen und St. Michael

fallen vor allem durch ihre beeindruckenden Wehrkirchen auf. Die beiden Orte leben fast ausschließlich vom Weinbau. Wichtig ist St. Michael, da es sich um die Ursiedlung der Sturmgott-Missionierung im heutigen Albuthan handelt. Zwar hat Cremisia als Bischofssitz ihm längst den Rang abgelassen, doch hat es immer noch wichtige Rechte, etwa Begräbnisrechte, im ganzen Waldgau.

→ Spitzum

liegt an der Grenze zum Herzogtum Anvalor. Spitzum ist die wichtigste Zollstation des Landes mit eigenem Handelsgericht. Von Spitzum flußaufwärts bis Cremisia ist der Fluß nur mit Traidelschiffen befahrbar. Ausgedehnte Stallungen sowie viele Schenken und ein Gildenhause bedienen Traidelpferde und Flußschiffer gleichermaßen. Bis vor kurzem war Bernhard von Thyrnstein Stadtherr von Spitzum. Ansonsten lebt auch Spitzum vom Weinbau, der hier seine westlichste Verbreitung findet.

Militärisch von Bedeutung ist die Burg Hinterhaus bei Spitzum. Wobei es vermieden wird, die Burg und die Stadt in eine Hand zu geben.

→ Tuin

liegt ebenfalls an der Malzwinde. Hier werden die Früchte des Feldgaves, der Kornkammer von Albutan, verhandelt und verladen. Da sich von der Grenze zu Whiskey Valley bis Cremisia eine weite Ebene auftut, ist der Fluß hier für Ruder-, ja sogar für Segelboote schiffbar. Um die Grenze nach Süden zu sichern, ist in Tuin eine Flottille von Kriegsruderbooten stationiert.

Dank der vielen Gerbereien und Abdeckereien erkennt man Tuin alleine am Geruch.

→ Haimenburg

Die Grenze nach Osten zu Whiskey Valley bewacht die Haimenburg. Um den Handel mit Whiskey Valley besser zu schützen (es gab hier Defizite bei den jüngsten Konflikten mit Valorien) erhielt der Ort Stadtrecht und wird großzügig mit einer Stadtmauer umgeben, sodaß ähnlich wie bei Thyrnstein die Burg über der Stadt mit eingeschlossen ist und die Haupttürme sowie die Burg ein Dreieck bilden. Ebenfalls gebaut wird an einer weiteren Ordensburg der Sturmschwester, welche ebenfalls zur Verteidigung der Grenze beitragen soll.

→ Marchasegg

Ebenso wichtig wie Tuin ist Marchasegg für den Feldgau, denn hier läuft der Großteil des Handels mit Valorien ab. Hier befindet sich auch das größte Truppenkontingent an der Grenze zu Valorien, und eine gut ausgebaute Straße führt bis Tuin.

→ Zawettelan

Diese Stadt wird vom Kloster der Sandalensenser dominiert, welche sich von den Barfüßigen Chorherren abspalteten, als sie feststellten, daß man barfüßig zwar gut Wein saufen, aber schlecht roden kann. Das Zawettelaner Bier ist über die Grenzen bekannt. Die Klosterschule und die Bibliothek brauchen keinen Vergleich mit denen von Cremisia und Thyrnstein zu scheuen. Zawettelan ist die einzige Stadt des noch eher dünn besiedelten Waldgaves.

→ Weitrassschlag

gewinnt allmählich an Bedeutung im lokalen Handel im Grenzbereich von Albutan, Valorien und Anvalor. Der Ausbau der Straße sowie die Verleihung des Stadtrechts und der Ausbau der Verteidigungsanlage waren geplant, wurden jedoch aufgrund der Vordringlichkeit der Arbeiten in Haimenburg zurückgestellt.

→ Horstschlag

Horstschlag und die Burg Jagdhorst wurden vom jetzigen Grafen noch in seiner Zeit als Baron von Cremisia gegründet, um dem Banditen- und Rechtlosenunwesen im Waldgau und an der Grenze zu Anvalor Herr zu werden. Zwar leben noch immer Vogelfreie in den dichten Wäldern, doch haben sie gelernt, nicht allzu viel Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Und wenn Ruhe herrscht und der Zehent regelmäßig bezahlt wird, fragt man besser nicht nach, von wem der eine oder andere Weiler gegründet wurde.

→ Rankenfels

ist die erste Ordensburg der Sturmtöchter. Zwar wurde der Orden während der turbulenten Ereignisse im Sommer des Jahres 1000 beinahe ausgelöscht, erfreut sich jedoch jetzt wieder großen Zulaufs aus ganz Sturmland, denn ein gewisses Maß an Freiheit können Frauen nur im Dienste des Sturmalters erlangen. Die finanzielle Basis des Ordens ist durch Stiftungen des Grafen, Steuererlässe sowie durch viele Witwen, die vor Wiederverheiratung in den Orden fliehen und ihr Vermögen mitbringen, äußerst solide.

→ Bernhardsrod und Ottenschlag

sind wichtig wegen des Eisenerzbergbaus. Bis zu Leopold VI wurde ausschließlich das aus der Kampa gewonnene Eisen genutzt. Dieser schickte jedoch Leute aus, die Adern zu suchen, aus denen die Kampa das Eisen wäscht. Auch wenn es nicht ganz so einfach war, wie der Graf sich das vorstellte, wurden letztlich zwei Bergwerke gegründet, die sich bis heute als ergiebig erweisen.

→ Cremisia Nova oder Neu-Cremisia

Hier wird das Erz verhüttet, zum Teil weiterverhandelt und zum Teil bis zum Endprodukt gefertigt. Die Kampa'schen Sensen sind in ganz Sturmland berühmt, ebenso wie die Schwerter aus Cremisia.

→ Favianis

hat sich aus einem Brückenkopf (im wahrsten Sinne des Wortes) von Cremisia entwickelt und untersteht demselben Stadtherrn. Seine Bedeutung ist vor allem militärisch, da es die Südseite der einzigen Brücke über die Malzwinde schützt.

Die Gaue von Albuthan

→ Der Wachgau

Ursprüngliches Herrschaftsgebiet derer von Thyrnstein, lebt hauptsächlich vom Handel und vom Weinbau. Im Gegensatz zu Valorien gedeiht hier nur Weißwein. Auch bringen nur die wenigsten Sommer und besten Terrassenlagen einen Süßwein zustande. Die Tafelweine aus den drei Wachgauer Sorten "Da Creene", "Da Rieslade" und "Da Schmecklade" werden jedoch teilweise bis Goldland verhandelt. Viele Bistümer, Klöster, Erzbistümer und auch weltliche Herren besitzen Weingärten im Wachgau.

Die Städte des Wachgaus sind: Cremisia, Thyrnstein, Spitz und Favianis. Der Wachgau ist auch der einzige Bereich, wo Albuthan Besitzungen südlich der Malzwinde hat. Allerdings ist dies nur ein sehr schmaler Uferstreifen, bevor das Hügelland wieder ansteigt. Die dunklen Wälder dahinter sind unbesiedelt. Im Norden gehören die bewaldeten Hänge noch zum Wachgau, die Hochebene mit ihren dichten Wäldern bereits zum Waldgau.

→ Der Feldgau

Setzt sich aus den ursprünglichen Baronien Tuin, Weißenfels sowie der Herrschaft Eggau zusammen, welche teils durch Erbschaft, teils durch Kriegshändel in den Besitz der Thyrnsteiner gelangten. Die Städte des Feldgaus sind Tuin, Marchegg und Haimenburg.

Wirtschaftlich lebt der Feldgau vom Handel mit Valorien sowie vom Ackerbau. Durch die großzügig angelegten Speicher, die der jetzige Graf schon als Stadtherr von Cremisia bauen ließ, hat Albuthan seit zehn Jahren keinen Hunger mehr gekannt und konnte fast in allen Jahren Lebensmittel, Getreide und Mehl exportieren.

→ Der Waldgau

Alle Siedlungen im Waldgau wurden mühsam dem Urwald abgerungen. Abgesehen vom Unteren Kampatal und dem Marchatal ist der Waldgau erst in den letzten 100 Jahren besiedelt worden, als der Bevölkerungsdruck vor allem im Feldgau zu groß wurde. Aber auch das Stift Zawettelan sowie Herren aus Anvalor (meist zweite Söhne, aber auch solche, die bei Fehden den Kürzeren zogen) taten sich bei der Besiedelung hervor.

Wirtschaftlich gesehen sind die meisten Orte Selbstversorger, nur wenige Luxusartikel werden importiert. Das Leben im Waldgau ist ein hartes, aber ein freier Mann mit einer Axt kann sich hier ein Lehen und Reichtum im wahrsten Sinne des Wortes erarbeiten. Exportiert werden nur Holz, Erz, Felle und das berühmte Zawettelaner Bier.

Zawettelan ist die einzige Stadt des Gaus und das Kloster der größte Grundbesitzer.

Das Heer von Albuthan

Der Graf ruft im Kriegsfall seine Lehensleute zusammen, welche sind die Barone, Ministerialen und Ritter. Diese stellen die schwere Reiterei sowie in Form von Gefolgsleuten und Knappen schweres Fußvolk.

Die Verpflichtung zum Kriegsdienst ist bei den einzelnen Herren unterschiedlich, doch hat es sich als nicht weise herausgestellt, mitten in einer Kampagne den Kriegstroß zu verlassen. Der Graf von Albuthan besitzt schließlich das einzige Wegerecht in der Grafschaft!

Jeder Ritter muß über Kriegspferd, Vollhelm, schweres Kettenhemd oder Plattenrüstung, Schwert und schwere Lanze verfügen und hat zumindest einen Berittenen und zwei unberittene Knappen zu stellen. Erstere in Helm, Kettenhemd, leichter Lanze und Schwert, zweitere zumindest mit Helm oder Eisenhut, mit gepolstertem Wams oder hartem Lederpanzer, besser noch mit Kettenhemd, und mit Schwert und Schild bewaffnet. Weiters gibt es noch eine Reihe von kleineren Herren, die dem zweiten Treffen zuzuordnen sind, sowie Freibauern, welche zur schweren Infanterie zählen. So ergibt sich ein Aufgebot von zumindest 100 Mann schwerer Reiterei fürs erste Treffen, 200 fürs zweite sowie 400 Mann schweres Fußvolk.

Weiters hat jedes große Dorf mit den umliegenden Weilern zehn Bogenschützen zu stellen, welche gut geübt sind, über einen ordentlichen Langbogen aus Eibe verfügen sowie über gut zwei Dutzend Pfeile für den gezielten Schuß. Gerüstet sollten sie mit einem gesteppten Wams sowie möglichst mit Helm sein. An Nahkampfwaffen haben sie über kurze Schwerter oder lange Messer zu verfügen. Strafe droht allen jenen, die nur mit einer Keule zum Sammeln kommen. Diese Pflicht trifft die Dörfer allerdings nur im Falle der Verteidigung und außerhalb der Saat- und Erntezeit und ergibt 200 bis 250 Bogenschützen zu Fuß. Jede Stadt hat je nach Anzahl der Bürger und Vermögen zumindest für Fußvolk mit Spießen, welches in Formation marschieren und auch kämpfen kann, einen Flankenschutz aus Halbardieren

sowie für Armbruster zu sorgen. Für den Heeresruf mögen sie auch nur Söldner entsenden, für den Verteidigungsfall hat aber jeder Bürger einmal in der Woche in seiner vollen Rüstung sich im Kriegshandwerk zu üben. Verantwortlich für die Einhaltung dieser Vorschriften sind bei Androhung schwerster Strafen die Zünfte der einzelnen Städte. Dies bringt 350 Spießer und Halbardiere zu Fuß und 200 Armbrustschützen fürs Aufgebot.

Weiters verfügt der Graf über ein stehendes Söldnerheer von 200 berittenen Bogenschützen und 100 Mann leichter Reiterei von ausgezeichneter Qualität, 50 Mann Pioniere, 100 Mann Artillerie sowie die Kriegsflottille von 20 schnellen Booten mit Skorpion, 10 Bogenschützen und 20 Ruderern. 100 Mann bilden die Besatzung der Wachtürme für die Malzwinde.

Der Baron von Cremisia hat weitere 100 berittene Bogenschützen und 50 Mann leichte Reiterei zu stellen.

In Summe ergibt das im Angriffsfalle im Winter wenigstens

- 300 Mann schwere Reiterei, gut gerüstet mit Schild und Lanze
- 400 Mann schwere Infanterie
- 200 Bogenschützen zu Fuß
- 350 Spießer und Halbardiere
- 200 Armbrustschützen
- 300 Bogenschützen beritten
- 150 Mann leichte Reiterei mit leichtem Kettenhemd, offenem Helm, leichten Lanzen, kleinen Schilden und Säbeln
- 50 Mann Pioniere
- 100 Mann Artillerie

Dies ergibt insgesamt eine Streitmacht von 2 050 Mann, wobei 800 bis 1 000 weitere Personen an Troß zu rechnen sind.

Benötigt werden daher Verpflegung für 3 000 Menschen, 300 Kriegspferde, 600 Reitpferde und etwa 400 Zugtiere sowie alle sonstigen für ein Heer notwendigen Versorgungsgüter

Anvalor, ein Sturmländisches Herzogtum



Das Herzogtum Anvalor wird seit vielen Generationen vom Geschlecht der Löwensteiner beherrscht. Der augenblickliche Herzog ist Heinrich III., ein sehr streitbarer Fürst, der sich in zahlreichen kleineren Kriegen mit diversen Nachbarn behaupten und sein Herzogtum auch um ein beträchtliches Stück vergrößern konnte, was ihm den Beinamen "der Löwe" einbrachte.

Der Herzog gilt aber trotz seiner Reputation eines gefürchteten Kriegsherrn als sehr aufgeschlossener und gebildeter Fürst, der Handel und Wissenschaft fördert und folgt damit einer Tradition seiner Familie, hat doch einer seiner Vorfahren, Herzog Winfried II., im Jahre 802 die erste sturmländische Universität gegründet, das Amplissimum Collegium Berenikanum zu Kronstatt. Das Berenikanum ist die wohl bedeutendste juristische Fakultät westlich des Drachenrückens.

Diese Tradition, und die aufgeschlossene Haltung der Löwensteiner neuen Ideen und Erfindungen gegenüber, spiegeln sich in der blühenden Wirtschaft dieses Landes wieder. Acht größere Städte, zwei Universitäten, ein für sturmländische Verhältnisse gut ausgebautes Straßennetz und das Zentrum der Papiererzeugung sind Ergebnis dieser Politik.

Die vorherrschende Windrichtung aus Westen und die Lage zu Füßen des Drachenrückens beschert dem Land reichlich Niederschlag im Osten und eine Vielzahl an Flüssen und Fließchen, die vom Drachenrücken weg in meist südöstliche Richtung fließen. Der Dauerregen an den östlichen Berghängen mag vielleicht sturm-gottgefälliges Wetter sein, aber er kann dem Reisenden die Laune schon ziemlich verderben. Die Winter in Anvalor sind sehr schneereich und die meisten Straßen in dieser Jahreszeit kaum passierbar.

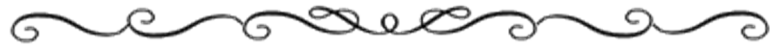
Die Verstädterung hat hier einen höheren Grad erreicht, als im sturmländischen Durchschnitt.

Die zehn bedeutendsten Städte von Anvalor

- Kronstatt: Haupt- und Residenzstadt des Herzogtums, Bischofssitz; mit fast 20.000 Einwohnern die zweitgrößte Stadt in Anvalor und Sitz der berenikanischen Universität.
- Gildenfels: freie Reichsstadt, Sitz der freien Universität Gildenfels und größte Stadt Anvalors (25.000 Einwohner)
- Eisenach: Bischofssitz und freie Reichsstadt, Sitz eines angesehenen Priesterseminars (15.000 Einwohner)
- Büttenheim: junge, freie Reichsstadt, aufstrebende Metropole, Zentrum der Papiererzeugung (12.000 Einwohner)
- Hammersburg: Bischofssitz (6.000 Einwohner)
- Königsbach: Sitz der herzoglichen Münze (3.000 Einwohner)
- Helmberg: Stadt und Festung mit großem Gefängnis (4.000 Einwohner)
- Rauhenburg: Stadt, Festung und Jagdsitz des Herzogs (1.200 Einwohner)
- Bittersthal: Bischofssitz (1.000 Einwohner)
- Dunwigg: Bischofssitz (800 Einwohner)

Narvik

...ist eine sturmländische Baronie, die bisher noch ziemlich unerforscht ist.



Valorien, eine Sturmländische Grafschaft:

Die Grafschaft liegt im Südosten von Anvalor und wird im Süden von der Malzwinde, im Norden vom [Drachenrücken](#), im Osten von [Whiskey Valley](#) und im Westen von [Albuthan](#) begrenzt.

Die Grafen von Elsterthal herrschten bis zum Jahr 1309 AS als Lehensmänner des Herzogs über Valorien. Doch seit der letzte Elsterthaler, Graf Dorian, gemeinsam mit seiner Frau, auf dem Weg zum Herzog, wo er als Nachfolger seines verstorbenen Vaters den Treueeid ablegen sollte, spurlos verschwand, wurde übergangsweise der Abt des Stiftes Jakobsweiler, Lucius, mit der Verwaltung von Valorien betraut.

Der Abt wurde damit zum mächtigsten Mann der Grafschaft, herrscht er ja nun nicht nur über die ohnehin recht ansehnlichen Klosterländereien (ungefähr ein Sechstel des Territoriums von Valorien!!!), die in bester Lage an den Südhängen des dortigen Ausläufers des Drachengebirges liegen und das wichtigste Weinanbaugebiet Sturmlands beinhalten, sondern als herzoglicher Verweser über den Rest von Valorien. Bischof Johann von Gratenau, der dem Abt politisch kaum gewachsen ist, ist über diese Entwicklung in seinem Bistum nicht sehr glücklich.

Im Jahr 1310 eskalierte die Situation und Abt Lucius mußte fliehen. Seitdem wird die Grafschaft von Horst von Dürnstein verwaltet.

Wichtige Orte in Valorien

→ **Stift Jakobsweiler:**

Kloster und Sitz des Abtes Lucius, dem derzeitigen Reichsverweser von Valorien

→ **Märkte:**

Schattenmarkt, Angersfeld, Annenweiler: die wichtigsten Märkte von Valorien, alle ca. 1.000 Einwohner; liegen alle auf dem Land des Stiftes.

→ **Städte:**

⇒ *Gratenau:*

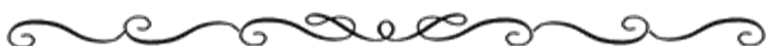
Stadt, Bischofssitz und Grafenresidenz (4.000 Einwohner)

⇒ *Grafenwalde (2.000 Ew), Eberfurt (1.500 Ew), Kaltenweiher (1.000 Ew.)*

→ **Burg Elsterthal: Grafenburg**

Erwähnenswert ist noch der Wein aus Valorien. Zwei Sorten sind weit über die Grenzen der Grafschaft und des Herzogtums bekannt, weil sie nicht, wie die meisten anderen Weine aus Sturmland, sauer sind: der Rote Zweigler und der Jakobstropfen. Beide werden von den Mönchen des Stiftes abgefüllt und tragen den Hauptanteil am Reichtum des Klosters.

Falls du einen Charakter aus Valorien spielen willst, wende dich bitte an [Peter Zillinger](#).



Torgat' Suul - Der Norden von Goldland

Kalt bläst der Wind, kalt ist die Luft, das Wasser und die Erde. Das Land beugt sich unter dem ewigen Atem, der vom Norden hervorbricht, dort wo Flammenberge und ewiges Eis einen erbitterten Krieg führen. Ein unwirtliches Land, zerklüftete Felsen, spärliche Wälder und schier endlosen Steppen erwarten den Reisenden. Heimtückische Moore, begleitet von Nebelschwaden sind hier zu finden und bereiten dem Unachtsamen ein feuchtes Grab.

Ein raues Volk hatte hier seine Wurzeln, einst als [Goldland](#) noch nicht seine Arme ausgestreckt hatte um seine Größe zu mehren. Die **Karuk Suul**, ein wildes Reitervolk, hatten in diesen weiten Öden ihre Heimat gefunden. **Torgat' Suul** nannten sie ihr Reich, was soviel heißt wie "altes Land" oder "verlorener Garten". Niemand weiß mehr genau welche Götter sie angebetet haben, fast vergessen ist all das Blut das einst auf ihren Altären vergossen worden ist.



Man sagt, die Karuk Suul waren ein Schrecken für den Süden, eine Gefahr die alljährlich wiederkehrte um zu rauben und im Namen ihrer Götter zu töten. Die Schädel ihrer Opfer hingen von den Sätteln ihrer Pferde und in ihren Gesichter klebte das Blut ihrer Feinde, das sie tranken. Ihre Waffen und ihr Schmuck waren schwer und archaisch und es gab wohl keinen, der sich in der Kunst des Reitens mit ihnen messen konnte.

Niemand wusste damals weshalb, doch von einem Jahr aufs andere blieben ihre Angriffe aus. Das Volk der Karuk Suul war verschwunden. Vielleicht hatten sie ihre Götter erzürnt, vielleicht waren sie einer Krankheit zum Opfer gefallen, wer kann es sagen?

Einige wenige scheinen diese Ereignis überlebt zu haben, denn auch heute lebt in den Steppen ein Reitervolk, dessen Ursprung sich auf die Karuk Suul zurückführen lässt. Doch entweder wissen sie nichts über das Schicksal ihrer Vorfahren oder sie schweigen wie die zahlreichen Hügelgräber, die Felswände in denen seltsame Bilder und Figuren gemeißelt sind und die Felsspalten und Höhlen, die sich bei genauerer Untersuchung als heilige Stätte und Ritualplätze entpuppen - Zeugen eines einst großen Reiches.

Langsam wagten sich Siedler nach Torgat' Suul, zaghaft bauten sie ihre Höfe, die eher kleinen Festungen als den Bauten des Südens glichen, dann wurde Eisenerz gefunden. Auch Goldland bemerkten die Möglichkeiten im Norden und beanspruchte es für sich. Schutz wurde den Einwohnern versprochen. Und Abgaben wurden eingehoben, auch wenn der Schutz in Wahrheit weit entfernt war.

Viele Hundert Jahre vergingen. Gerüchte wurden laut von einem Heer von Toten, das in mondlosen Nächten durch das Land ziehen sollte. Höfe brannten ab, Menschen verschwanden, doch richtig gesehen hatte die Urheber keiner.

Der Goldländische Imperator entsandte einen Stoßtrupp, der nach dem Rechten sehen sollte. Da dieser keinen Feind ausfindig machen konnte, kehrte er unverrichteter Dinge wieder in den Süden zurück. Kurz darauf wurde ein größeres Dorf buchstäblich dem Erdboden gleich gemacht, wieder schickte der Imperator Truppen aus, diesmal in größerer Anzahl und gut ausgerüstet - mit dem Ergebnis, dass sie spurlos verschwanden.

Der Herrscher sah den Handlungsbedarf und ließ an der einstigen Grenze Goldlands mehrere Befestigungen errichten. Ein Strom von Flüchtlingen ergoss sich aus dem Norden und scharte sich um die errichteten Festungen. Häuser wurden gebaut, die Befestigungen wurden vergrößert und noch immer hält der Strom an. Diejenigen, die tapfer genug sind in ihrer Heimat zu bleiben, schliessen sich ebenfalls zusammen und befestigen ihre Bleiben so gut es nur geht, entschlossen ihr Heim zu verteidigen.

Übersicht	
Grösse	50.000 km ²
Einwohner	12.000
Hauptstadt	keine
Gesellschaftsform	Kleinsiedelungen
Verwaltung	Goldländisches Protektorat
Glaube	vorwiegend Naturgötter
Ansprechperson	Christian Fostel

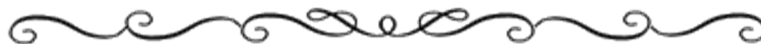
Abenteuer:	Torgat' Suul (2003)
------------	---------------------

Tundara



Die Gebiete, über deren Bewohner hier berichtet wird, liegen im Norden an der Küste des Eismees, zwischen den Ausläufern des Drachentrückens und Goldland und haben etwa 2/3 der Größe Nordlands. Bekannt sind sie unter dem Namen Tundara, doch wer dort lebt, hat noch viele andere Namen dafür bereit, in denen irgendwo immer ein Wort für Kälte/Eis oder Dunkelheit/Einsamkeit vorkommt.

Die Landschaft ist schroff-hügelig mit engen Fjorden und großen Seen. In einigen gemäßigteren Tälern haben sich seit ca. 400 Jahren Familien von Auswanderern aus Sturmland, Whiskey-Valley und den [Tunguska-Nomaden](#) angesiedelt, denen ihre Herkunft längst egal ist. Immer noch kommen gelegentlich Fremde, die die Einsamkeit und Frieden fern der höfischen Etikette und wilder Saufgelage suchen. Man kann sie in zwei Gruppen teilen. Diejenigen, die sich einem Dorf anschließen und die anderen, die recht bald verschwinden. Das Land mag keine Einzelgänger. Es verzeiht keine Fehler.



Die Dörfer, allesamt mit 20 - 50 Einwohnern, schmiegen sich in Talmulden, an Thermalquellen oder unter Bergüberhängen. Die Nähe zu Flüssen wird wegen der fröhsommerlichen Schneeschmelze tunlichst gemieden. Es handelt sich um enge Gemeinschaften, die einem Fremden zwar nie die Gastfreundschaft für eine Nacht oder zwei verweigern würden, darüber hinaus aber zu Unbekannten überdurchschnittlich verschlossen und allem Neuen gegenüber mißtrauisch sind. Das ist besonders überraschend, da doch die eigentliche Macht von den Frauen (Herdherrscherinnen) ausgeht. In einem Thing, zu dem Männer nicht einmal als Zuhörer zugang haben, werden alle Belange der Gemeinschaft entschieden, von der Einteilung der Arbeit bis zur Wahl über die Aufnahme neuer Bewohner und Heiratskandidaten, was eine der wenigen Möglichkeiten ist, in ein Dorf aufgenommen zu werden, ohne dort geboren zu sein.

Die Einteilung der anfallenden Aufgabe ist eine der wichtigsten Entscheidungen. Die langen Winter (alle übrigen Jahreszeiten drängen sich in die drei Monate Juni bis August) erfordern große gesicherte Vorräte. Es kann vorkommen, daß ein Dorf durch einen Nagetiereinfall verhungern muß, besonders wenn die Wege infolge heftiger Schneestürmen unpassierbar werden oder die nordländischen Piraten auf einem Beutezug vorbeischaun. Diese wilden Barbaren mit ihren Drachenschiffen waren bis vor ca. einer Generation eine wirkliche Gefahr. Deshalb sind die Dörfer für nicht Eingeweihte kaum erkennbar. Ihre Lagerstellen sind nur

allzu leicht mit einer Schwefelquelle zu verwechseln und die Rentierherden gleichen den Wildtieren.

Das Land ist nur dünn besiedelt. Seine Bewohner ernähren sich von Fischfang, Fallenstellerei, Rentierzucht, dem (geringfügigen) Handel mit Schwefel, Fellen, Leder, Wollbekleidung und Wolfshunden. Die Rasse der Mabress, in den südlichen Regionen als "Schwarzer Tod" berühmt/berüchtigt, zeichnet sich durch massigen, hohen Wuchs, kräftige Kiefer, feine Instinkte und Furchtlosigkeit aus. An vielen sturmländischen Fürstenhöfen werden Mabress als Unterstützung der Wachmannschaften eingesetzt. Ihre Zucht ist zwar auch außerhalb der Fjorde möglich, doch sind die Nachkommen bei weitem nicht mehr so zäh wie ihre nordischen Elternteile.

Die Einwohner sind durch ihre Nähe zur Natur und den Entbehrungen des Lebens meilenweit vom Glauben an einen einzigen, gütigen Gott entfernt. Vielmehr sehen sie in den Erscheinungsformen der Natur geheimnisvolle, mächtige Wesen, die verschiedene Prinzipien vertreten, weit facettenreicher als bloß Gut und Böse. Jedes dieser Wesen hat mehr oder weniger Einfluß auf sie, auch wechselt die Stärke im Jahresablauf. So ist die Kraft des Sonnengeistes im Spätfrühling im Wachsen begriffen, während der Einfluß des Hausgletschers natürlich im Herbst zunimmt.

Über all diesen Naturgottheiten stellen sie, zumindest die Frauen, die Oberhoheit der Erdgöttin über den Rest der Schöpfung. Sie repräsentiert das weibliche Prinzip, das Land, die Natur, alle Wesen, gute wie böse, beruht auf einem uralten Glauben, dessen Ursprung vergessen ist, aber definitiv bereits vor der Besiedlung durch Menschen bestand. Manchmal tritt sie auch in einer ihrer dreiteiligen Formen "junges Mädchen/reife Frau/Greisin" auf. Daß der Glaube an die Erdgöttin sich bei den Männern naturgemäß schwertut, ist wohl verständlich.

Die Stellung der Männer scheint nun sehr untergeordnet zu sein. Doch das stimmt so nicht, denn in Krisenzeiten wird einem kräftigen jungen Mann (Waffenherrscher) für eine bestimmte Aufgabe oder eine festgesetzte Zeit die absolute Macht übergeben.

Überall im Land finden sich Ruinen unbekannter Siedler. Niemand weiß genaueres über sie, auch scheinen die alten Gemäuer keine Gefahren außer Steinschlag zu bergen, also verwendet man die Steine für neue Bauwerke. Einige werden auch als Orte für Zeremonien oder überregionale Feste verwendet. Da die Menschen sie nicht gebaut haben, besitzen sie auch keine besondere Beziehung zu ihnen.

Die Gefahren für den einsamen Wanderer hingegen sind gar mannigfaltig. Überraschend heftige Herbststürme zwingen ihn manchmal dazu, wochenlang irgendwo Unterschlupf zu suchen. Wilde Mabress- oder Wolfsrudel und riesige weiße Bären betrachten ihn als willkommene Ergänzung ihres Speisezettels. Sumpflöcher, die entstehen, wenn der Permafrostboden im Frühsommer auftaut oder der Eisbruch in den Fjorden und auf den Flüssen fordern ebenso ihren jährlichen Tribut wie falsche Vorbereitungen eines Dorfes und daraus bedingter Brennstoff- und Nahrungsmängel. Ohne den anhaltenden Zustrom von Einwanderern würden die Dörfer innerhalb zweier Generationen größtenteils leerstehen.

Ein typisches Dorf besteht aus einer Gruppe von kuppelförmigen Hütten, die mehrere seitliche Ausbuchtungen besitzen. Durch einen kurzen Gang gelangt man in den, durch einen schweren Teppich abgetrennten, kreisrunden Hauptraum, in dessen Zentrum in einer befestigten Herdstelle das Feuer brennt. Der Boden besteht aus gestampften Lehm und rund um das Feuer ist der Rest des Raums von einem etwa halbmeter hohen Holzpodest bedeckt, auf dem Felle und Teppiche liegen. Hier hält sich die Familie tagsüber auf. Von diesem Zentralraum zweigen mehrer Schlafkammern ab, die in etwa 1 Meter Höhe durch eine

kreisrunde, teppichverhangene Öffnung mit ihm verbunden sind. Besucher übernachteten neben dem Feuer.

Wem das Leben hier nun allzu beschwehrlich erscheint, kennt noch nicht die schönen Seiten. Die Natur ist in den drei Monaten des Nicht-Winters überschwenglich in ihrer Pracht und Vielfalt, die Menschen bilden starke Gemeinschaften und wissen Feste zu feiern, als wären es ihre letzten und obwohl sie eher zu den schweigsamen gehören, hat das, was sie sagen, Gewicht und sie verfügen über einen großen Schatz an Sagen und Abenteuern, die sie abwechselnd an den Winterfeuern erzählen. So ist auch eines der wertvollsten Geschenke, die ein Wanderer mitbringen kann, das Wissen über Neuigkeiten und unterhaltsame Geschichten, die den Winter verkürzen. Denn manchmal steigt hier die Sonne für viele Tage nicht über den Horizont.

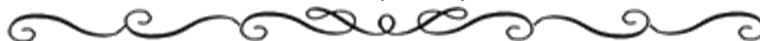
Ian McMulligan, Pelztierjäger aus Trap-Nor

Abenteuer: [Tundara 1: Die Schwarzen Frauen](#) (1996)

[Tundara 2: Die Rückkehr](#) (1997)

[Tundara 3: Feste Nordmarkstern](#) (2001)

[Tundara 4: Der Schrei des Raben](#) (2001)



Tunguska-Nomaden

TWenn Du über die nördlichen Steppen wanderst, und auf einmal wirst Du eines fernen Geräusches gewahr, erst das leise Trappeln vieler Füße, bald schon ein donnerndes Gehämmer, und Deine Sicht wird von einer meterhohen Staubwolke genommen, dann kannst Du Deinen Kopf darauf verwetten, daß eine Horde der Tunguska Deinen Weg kreuzt. Und Du tätest gut daran Dir einen sicheren Ort zu suchen, denn die Zottel, wie sie die langhaarigen kleinen Rinder nennen die ihre Herden bilden, sind für ihre Kurzsichtigkeit ebenso wie ihre Sturheit bekannt. Was nicht die einzige Gemeinsamkeit mit ihren Herren ist.

Die Gruppe besteht aus 5 bis 30 Erwachsenen und etwa halb sovielen Kindern. Die Größe hängt von der Fruchtbarkeit des Landes ab, durch das sie ihre Herden auf der Suche nach neuen Weiden treiben. Die Herden selbst sind an Zahl etwa doppelt so groß wie ihre Hirten.

Zusammengehalten und geleitet wird die Horde durch den "Patra", einen meist alten Mann, von dem alle anderen irgendwie abstammen. Seine direkten männlichen Nachkommen leiten in seinem Namen die anderen. Die Frauen heiraten fast nie in der eigenen Gruppe. Bei den jährlichen Fruchtbarkeitsfesten im Frühling und im Herbst, wo die Herden zusammengetrieben werden und in den Jurten der Tauschhandel blüht, finden sich Paare über die Grenzen ihres Stammes hinweg und das Mädchen folgt ihrem Burschen.

Daß ein Mann mehr als eine Frau haben kann, wird zwar nicht durch ein Gesetz verhindert, aber die Verpflichtung, für die seinen zu sorgen, ist eine moralischer Grundsatz, der bei den Tunguska viel schwerer wiegt als jede Regel, die ihnen von außen aufgezwungen wird.

Äußerlich erkennt man sie sofort. Die Haare, sofern sie nicht aus Trauer kurz geschoren wurden, sind zu einem wilden Schopf zusammengebunden. Sie tragen Silberschmuck und ihre Haut, vor allem im Gesicht und oft auch auf den Armen, ist mit Tätowierungen in Form von Linien, Spiralen, einfachen Symbolen und Punktlinien verziert. Ihre Kleidung ist zweckmäßig für Reiter und Wanderer.

Die Frauen sind, nach den Gerüchten und Beobachtungen der Wenigen, die einige Zeit in einer Familie zubrachten, ruhig und immer mit irgend einer Arbeit beschäftigt. Ihre

selbstgemachten Lederstiefel sind angeblich fast unzerstörbar, ihr Essen scharf und fett, ihre Entschlossenheit, die Kinder zu schützen, vermag sie in rasende Furien zu verwandeln und für die Liebe zu einem Mann können sie lange Tagesmärsche auf sich nehmen. Wenige wurden bisher auf einem Pferd gesehen.

Die Pferde der Tunguska sind klein und stämmig. Aber auch wenn sie berühmt für ihre Ausdauer sind, so sind sie doch weit weniger verbreitet, als angenommen wird. In vielen Gruppen besitzen nur die Treiber und der Patra ein eigenes Tier. Einige kleine Familien, speziell die in den Tundara-Bergen, kommen gänzlich ohne sie aus. Gerade diese Gruppen zeichnen sich durch die geringe Zahl ihrer Mitglieder und den besonderen Wettspaß aus, dem sie bei jeder Gelegenheit fröhnen. Also solltest Du, werter Wanderer, Deinen Kopf vielleicht doch nicht verwetten (s.o.).

Was die Tunguskas in Tundara betrifft, so wird berichtet, daß sie die Grenzen der Ansiedlungen anderer achten, und mit einigen Dörfern regelrechte freundschaftliche Beziehungen pflegen. In diesen Fällen entwickelt sich ein reger Handel mit Fleisch, Fellen und anderen Tierprodukten (Düngung ist gut für den Ertrag). Als Gegenleistung erhalten sie Brot, Met, Käse, den die Dörfler aus der gelieferten Milch erzeugen, Salz aus dem Süden, Gewürze, Metallwerkzeuge und Fisch.

Den langen Winter verbringen sie in Höhlen in den Bergen nahe dem Hochlager in den Ruinen von Anjara. Diese Höhlen, die von den übrigen Bewohnern Tundaras wegen ihrer Vergangenheit seltsamerweise gemieden werden (sicher nicht ganz ohne Nachhilfe durch die Nomaden), ziehen sich tief in die Berge hinein. Dort bauen sie ihre Jurten auf und stellen die Zottel unter, die vom Sommerfett und den Vorräten leben müssen. Ein langer Winter kann da schon eine ganze Herde verhungern lassen.

Sobald der Frühling die Tagestemperaturen auch nur nahe dem Gefrierpunkt bringt, ziehen die Tiere hinaus und suchen unter der Schneedecke nach Flechten und dürrerem Gras. Und wenn der Schnee schon an einigen Stellen weggeschmolzen ist, kommen die Jungtiere zur Welt. Obwohl das Wetter eigentlich noch zu kalt ist, läßt sich der Zeitpunkt nicht hinauszögern. Zu kurz ist der Sommer, und die Jungen müssen jeden Halm in sich hineinstopfen, um den nächsten Winter zu überleben.

Manchem Wanderer wird das Leben zu beschwerlich und er sucht den Anschluß an ein Dorf. Wenn er eine Frau findet, die seine Einstellungen toleriert oder der er sich anpassen kann, so ist die Aufnahme meist nur eine Frage der Zeit. In den Dörfern können die Nomaden ihrem Glauben an den "Reiter", ihren gottgleich verehrten Stammvater, weiterhin folgen, nur wenn ein Sturmgottpriester mit Gefolge vorbeizieht, kann es zu Problemen kommen. Die Dorfbewohner versuchen dabei den Frieden zu wahren und bedenken den Priester mit freundlicher Ignoranz, während die ehemaligen Nomaden ihr heißes Blut kaum zurückhalten können und schon mancher Gottesmann sein unrühmliches Ende bei einem Disput über den Wahren Glauben gefunden hat. Jedem das seine.

siehe auch: [Tundara II Spielbericht](#)

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.

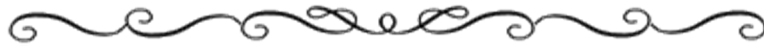
Gulp Furzkopf, genialer Erfinder und Herausgeber des Erstaunlichen Blattes, stammt ebenfalls aus diesem Fürstentum.

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

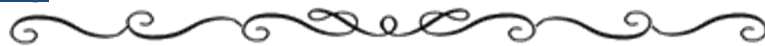
[Schicksalsdämmerung 2](#) (1999)

[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.



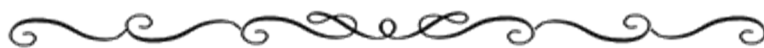
Aber das Bühnenstück war recht nennt bis auf die vollgesoffene Sau von Herzog oder Graf oder irgend so ein Scheiß Titel, der alle angemacht und nur mit seinen Frauen rumgemacht hat. Aber der Kerl ist bald wieder abgehauen. Doch dann war auf einmal die Scheiße am dampfen als irgend so ein Penner von Magier (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.

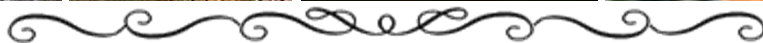


Nun, als ich ankam war schon das erste was mich freute, die Burg war super und die Leute waren alle recht gut drauf, einige Leute kannte ich schon und den Charakter den er erschaffen hatte nach dem Codex gefiel mir recht gut. Das Ambiente der Burg und die Leute die ich kannte machte es mir schon mal 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 geschweißst 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.



Vendoc:

Das Imperium und Vendoc

Vendoc ist ein eigener Staat, jedoch unter der Oberhoheit des goldländischen Imperiums. Höchster Repräsentant des Imperiums ist der imperiale Präfekt, der in Le Soleil in einen eigenen kleinen Palast mit einem Gefolge von ca. 50 Beamten und Leibgardisten residiert.

Ihm unterstehen neun (zur Zeit acht) Quästoren (mit Gefolge) - pro Grafschaft einer – die den Grafen helfend und beratend zur Seite stehen – vor allem in wirtschaftlichen Angelegenheiten. In jedem Herzogtum ist eine kleine Garnisonsstadt mit jeweils dreihundert imperialen Elitesoldaten (und zwei Kampfmagiern) stationiert, die im Bedarfsfall einem Prätor zu Verfügung stehen. Zur Zeit stehen die Garnisonsstädte in der Comté Cantal im Norden, in der Comté Mont Segur in der Mitte, und in der Comté Camembert im Süden.

Die Quästoren achten darauf, dass die Kasse stimmt, und untersuchen Unstimmigkeiten zwischen den Abgaben der Grafen einerseits, und der Summe, die letztlich von den Herzögen dem Präfekten übergeben wird. Für die Herzöge ist dies zwar gelegentlich eine Belastung, sie sind aber auch damit vor Unregelmäßigkeiten ihrer Grafen geschützt.

Alle fünf Jahre werden die Truppen ausgetauscht, wobei es mittlerweile die Möglichkeit gibt, dass Soldaten, die familiäre Bindungen eingegangen sind, und ihre (zehnjährige) Dienstzeit abgeleistet haben, aus dem Dienst ausscheiden, und sich im Land selber niederlassen.

Ergänzend muss angemerkt werden, dass östlich des Grenzflusses „La Rouge“ in Entfernung eines halben Tagesmarsches zusätzlich zu den üblichen Grenztruppen weiter starke Garnisonen existieren.

Böse Zungen behaupten übrigens, dass die Ritter des Imperiums ausdrücklich Anweisungen erhalten, wann sie bei einem Turnier gegen einen vendoc'schen Ritter zu gewinnen bzw. zu verlieren haben, da der Imperator auf diese Art den Vendocern die Illusion lässt, militärisch bedeutend zu sein, und sie so davon abhält, sich gedanklich mit gefährlicheren und politisch unangenehmeren militärischen Aktivitäten zu befassen.

Geschichte:



Das Reich Vendoc entstand vor ca. 1 000 Jahren in den fruchtbaren Ebenen südöstlich des Drachenrückens. Ein mildes Klima und wenig Ureinwohner (die meisten waren in den Elfenkriegen vertrieben oder getötet worden) begünstigten die landwirtschaftliche Erschließung des Gebietes.

Einer Legende zu Folge wurde in Vendoc die erste Weinrebe angebaut und ihrem Zweck entsprechend weiterverarbeitet. Tatsächlich ist der Wein aus den Südlagen von Vendoc einer der besten des gesamten Kontinents.

Trotz seiner südlichen Lage hat Vendoc jedoch keinen wirklichen Zugang zum Meer, da die Südwestküste gerade im Gebiet von Vendoc voll von tückischen Untiefen, mörderischen Wirbeln und langen Sandbänken ist. Schwere, tiefgängige Handelsschiffe müssten daher schon weit vor der Küste vor Anker gehen, was dem Transport der Güter auch nicht förderlich ist.

Kein Wunder, dass daher der Stadtstaat La Mer mit seiner absoluten Kontrolle über den Fjord und die beschiffbaren Lagunen am meisten von diesem Handelsengpaß von Vendoc profitiert. Was nicht über die breiten Landhandelswege in das Herz des Imperiums befördert wird, muss über La Mer verschifft werden.

Doch zurück zur Geschichte. In Vendoc entwickelte sich eine ziemlich zentralistische Monarchie, die sich jedoch nicht - wie in Sturmland - in viele kleine Grafschaften, Baronien und Kleinstlehen aufteilte, sondern in große, landwirtschaftlich intensiv genutzte Gebiete, die von wenigen mächtigen Herzögen und Grafen regiert und von unzähligen kleinen Bauern und Landarbeitern bewirtschaftet werden. Daher hat sich auch nicht wirklich eine Stadtstruktur herausgebildet. Die direkte Verwaltungsarbeit und der Großteil der anfallenden Geschäfte wird von einer wahren Heerschar von Kämmerern, Haushofmeistern und Buchhaltern getragen, die nun schon seit Jahrhunderten nach dem Vorbild (und unter den wachsamen Augen) der goldländischen Verwalter ausgebildet werden.

An den Höfen und Residenzen der Herzöge und Grafen lebt daher ein Heer von mehr oder weniger legitimen adeligen Sprossen, die sich vor allem mit Nichtstun und gesellschaftlichen Ereignissen beschäftigen. Sollten einige doch gewisse Ambitionen zeigen, etwas mehr aus ihrem Leben und Rang zu machen, so sorgt ein dichtes Netz von Intrigen und Günstlingen dafür, dass sie entsprechend beseitigt oder an den Hof des Königs nach L'Étoile weggelobt werden, wo sie in einen noch unerbittlicheren goldenen Käfig gepresst werden.

Das goldländische Imperium hatte Zeit und Geduld genug abzuwarten, bis sich diese Strukturen in Vendoc gefestigt hatten. Dann schlug es vor ungefähr 500 Jahren mit seinen kampferprobten und modern ausgerüsteten Truppen zu. Innerhalb weniger Tage waren die zwar prunkvollen, aber herzlich ineffektiven vendocschen Ritterheere zerschlagen, und nach einem Monat flatterte das Banner des Imperators über den goldenen Türmen von L'Etoile, der Hauptstadt (und auch einzigen wirklichen Stadt) von Vendoc.

Doch auch hier blieb der Imperator bei seiner Politik, eine fette Kuh eher zu melken als zu schlachten. Außerdem war es vielen vendocschen Adeligen gar nicht so unrecht, dass auf einmal goldländische Sitten und Kultur Einfluß an ihren Höfen bekamen. Mit den goldländischen Beamten hatten sie endlich jemanden, der sich effektiv und mit Leidenschaft um die Geschäfte kümmerte, was ihnen erlaubte, sich noch ungestörter ihren adeligen Vergnügungen hinzugeben. So entstand eine einzigartige Symbiose, die sich für beide Seiten äußerst produktiv auswirkte.

Natürlich gibt es in Vendoc auch Stimmen, die sich gegen die goldländische Dominanz aussprechen. Vor allem in Kreisen des Militärs brodeln noch die Erinnerung an die Schmach, die die goldländischen Soldaten den edlen Rittern verpasst haben. Jedoch hat sich Vendoc insoweit angepasst, als dass es ebenfalls einige feste Regimenter unter dem Kommando von adeligen Generälen gegründet hat.

Die Politische Einteilung

Vendoc ist eine absolute Monarchie, deren Herrscher „Le Roi“ traditionsgemäß immer aus der königlichen Familie L'Etoile stammt. L'Etoile ist nicht nur der Name des Herrscherhauses, sondern auch der Hauptstadt des Reiches. Diese Stadt ist auch ganz auf den Herrscher und seine Familie zugeschnitten, und ist ebenso das kulturelle Zentrum, politische, wirtschaftliche und auch militärische Zentrum. Dementsprechend ist die Stadt auch von dem „Halo“, einem größeren landwirtschaftlichen Gebiet umgeben, das aber verwaltungsmäßig zu L'Etoile gehört.

Das Reich selber ist politisch (und auch geographisch) in drei Herzogtümer (Duchées) geteilt, die wiederum in jeweils drei Grafschaften (Comtés) untergliedert sind. Innerhalb

einer Grafschaft gibt es ein Geflecht aus Baronien, Rittergütern, etc., die aber politisch bedeutungslos sind und Spielplatz für die diversen Kleinadeligen und ihre Familien sind. Wirtschaftlich sind diese Einheiten voll und ganz von den Zuteilungen der Grafen abhängig.

Gliederung:

Duché Chablis (nördliches Vendoc)

(ehemalige Comté Bresse Bleu) seit etlichen Jahren unter dem Namen Greiffenfels'sche Grafschaft Territorium von Whiskey-Valley, und ob der fast freundschaftlichen Grenz – und Anspruchs – Plänkeleien eine jener Gegenden, in der sich die jungen Knappen gerne Ihre Sporen verdienen (wobei so manche „Schlacht“ bereits in den Vorverhandlungen durch übermäßigen Konsum hochgeistiger Getränke entschieden wurde).

→ Comté Cantal

Nordgrenze zu Kymbria, die Grenze im Westen verläuft entlang der Handelsstrasse, die direkt Richtung Norden nach Kymbria führt. Cantal ist reich an Erzminen, die gemeinsam bzw. unter Anleitung eines Zwergenstammes ausgebeutet werden.

→ Comté Fol Epi

Grenzt im Norden und Osten an das Hügelland, in dem die Bhor ny Mae liegt. Die westliche Grenze liegt natürlich ebenfalls an der Handelsstrasse nach Kymbria, was zwischen den beiden Grafschaften öfters zu Streitereien bezüglich Maut, Straßenerhaltung und Grenzaufgaben führt. Auch in Fol Epi gibt es Minen, in diesem Fall Silber und Kupfer.

Aufgrund der Erzvorkommen ist die Nord- bzw. Nordostgrenze die am besten bewachte Grenze Vendocs überhaupt. Eine durchgehende Mauer mit Wachtürmen dazwischen zieht sich hier durch die Grenzgebirge.

Duché Beaujolais (in der Mitte des Reiches)

→ Comté Saint Agur

Diese kleine, am westlichsten gelegene Grafschaft liegt zwar direkt am Drachenrücken, ihr südliche Grenze ist aber direkt der Stadtstaat von La Mer, und die Haupthandelsstrasse die von La Mer in den Norden führt geht durch dieses Gebiet. Somit hat Saint Agur eine zentrale Rolle in der Situation, dass Vendoc nur über La Mer Zugang zum Meer hat – und die Grafen von Saint Agur fleißig an diversen Zöllen und Gebühren verdienen.

→ Comté Montsegur

Dies ist die mit Abstand größte und reichste Grafschaft, in ihr liegt quasi als Staat im Staat L'Étoile, die Hauptstadt des Königs – ein Umstand, den die Grafen von Montsegur seit jeher zu nutzen wissen, um ihren Einfluß auszuüben – letztlich muß alles, was nach L'Étoile hinein oder hinaus soll, durch ihr Gebiet Ich sage nur: Zölle, Zölle, Zölle !

→ Comté Saint Albray

Die Grafschaft im Westen hatte seinerzeit den fast den gesamten Ansturm des Imperiums zu tragen, die über die Furten des Grenzflusses „La Rouge“ einmarschierten. Im Verhältnis zur Größe der Grafschaft vollbrachten die Chevaliers von Saint Albray (als einzige) wahre Heldentaten, und der Ruf dieser Ritter ist nach wie vor legendär. Mittlerweile gibt es über die Furten stark frequentierte Brücken in das Imperium, und die Haupthandelsroute in den Osten

führt über L'Arc D'Or, den „goldenen Bogen“, die größte der drei Brücken. Der Name der Brücke liegt nicht nur in der Farbe der Verzierungen begründet, sondern auch in den Zolleinnahmen.

Duché Languedoc (südliches Vendoc)

→ Comté Roquefort

Die nördlichste der drei Grafschaften wird durch ein leichtes Hügelland geprägt, das vulkanischen Ursprungs ist, und aufgrund der Zusammensetzung des Bodens die mit Abstand besten Weine hervorbringt, die umso wertvoller sind, als das die jährliche Ernte im Verhältnis zu den anderen Weinbaugebieten relativ gering ausfällt. Diese Besonderheit sichert auch den Wohlstand der Comté, und die Weinstöcke von Roquefort werden fast als Heiligtum betrachtet.

→ Comté Camembert

Diese Grafschaft hat den wohl größten Anteil an Meeresküste, einerseits im Westen die Klippen von La Mer, und im Süden die Steilküste zum großen Ozean hin. Viel Meer, aber kein Hafen, ist ein ziemlich unbefriedigender Zustand, und auch der Umstand, dass ein kleine Handelsstrasse von La Mer Richtung Südosten durch Camembert fließt, lindert den Frust darüber nur gering. Da Camembert jedoch den populärsten und besten Käse von ganz Vendoc liefert, und auch über ein kleine, aber sehr beherzte Flotte an Fischerbooten verfügt, gehört diese Grafschaft ebenfalls zu den Wohlhabendären.

→ Comté Livarot

Wie Camembert hat auch Livarot einen beachtlichen Anteil an Meeresküste, den Livarot leider genauso wenig nützen kann. Im Osten durch das zerklüftete Flußdelta von „La Rouge“ und im Norden durch den großen See Miroir Vert, den „grünen Spiegel“ begrenzt, wird ein guter teil der östlichen Grafschaft durch große Schilfwälder, Moor- und Sumpflandschaften, und wildromantische Flusslandschaften geprägt. Durch die dünne Besiedelung hat sich ein herrliche unberührte Landschaft erhalten, die nur für ausgiebige Jagden des Adels genutzt wird. In dieser Wildnis zwischen Fluß und leben noch kleinere Gruppen von Elben und Feenwesen, manche Tiere, die in vendocschen Legenden nur mehr als Fabelwesen angeführt werden, kann man dort noch finden.

Kultur und Lebensstil (in groben Zügen)

Kleidung / Rüstung

Wenn man ein Vorstellung der Kultur in Vendoc bekommen möchte, so stelle man sich Frankreich oder Italien in Europa zwischen 1400 und 1500 vor. Burgundische bzw. gotische Mode, Plattenrüstungen, spitze Schuhe, etc., etc. Verspielte Schnitte, bunte Farben (natürlich je nach Stand).

Kunst

Jegliche Kunst ist in Vendoc hoch angesehen, und wird - je nach Möglichkeit und Talent – auch vom einfachen Volk ausgeübt. Besonders beliebt sind natürlich bei jung uns alt die Troubadoure und Minnesänger, die nicht nur unzählige Liebeslieder und –geschichten kennen, sondern auch viele der alten Märchen und Legenden zu erzählen wissen. Natürlich existiert auch Poesie und Malerei, viele Handwerke, und nicht zuletzt auch die ritterliche Kampfkunst werden als Künste betrachtet und betrieben.

Das Feiern eines rauschenden Festes mit all diesen Aspekten wird oft für sich schon wieder als Kunstwerk betrachtet, und auch der kleinste Weinbauer versucht, den paar Litern Wein, die er gekeltert hat, eine künstlerische Note abzugewinnen.

Genuss

Vendocer sind definitiv Genussmenschen. Sie lieben gutes Essen, gute Weine, gute Kämpfe, gute Musik, gute Liebe, und was einem sonst noch so einfällt. Wer sich nicht mehr leisten kann, genießt eben den Ausblick die schöne Natur, vielleicht ein gemütliches Pfeifchen, und ein Gläschen Most. Sogar die Bettler in den Straßen von L'Étoile können manches an ihrem Leben genießen. Man ist zufrieden, mit dem was man hat, wenn es sich als (momentan) unmöglich herausgestellt hat, mehr zu bekommen. Dass Genuss in Übermaß oftmals zu Exzessen mit bleibenden Schäden ausarten kann, liegt natürlich auf der Hand, und wenn aus Leidenschaft für gewisse Sachen schließlich Sucht wird, ist man schnell bei der anderen Seite der Medaille.

Frauenbild

Prinzipiell stehen Frauen alle Rollenbilder offen

Militär

Das Vendoc'sche Militär entspricht einem ritterlichen Feudalheer. Jeder Chévalier, Marquis, Comte, oder Duc ist selber Ritter, bzw. hat etliche Ritter oder deren Waffenknechte unter sich. Wenn es zu Scharmützeln oder Kriegszügen kommt, ist es immer eine Frage der Politik, der jeweiligen Stimmung und des Zufalls, wer gerade auf welcher Seite steht, die Mehrzahl aller Konflikte wird jedoch auf der politischen Bühne oder in Turnieren gelöst.

Die Turniere sind (neben der Jagd) überhaupt eine Lieblingsbeschäftigung des waffentragenden Adels (und seit der Besatzung durch das Imperium auch die einzige Möglichkeit, sich im Waffenhandwerk zu üben. Legendär sind die Duelle und Kämpfe zwischen sturmländischen und vendocschen Rittern, die sich speziell bei Turnieren, davor, währenddessen, und auch danach zutragen.

Sowohl auf Ausbildung wie auch Ausrüstung wird in Vendoc – auch alleine oft aus künstlerischem Bestreben – sehr viel Wert gelegt, und somit verfügt Vendoc zwar über ein beachtliches Potential an exzellent ausgebildeten und auch fähigen Rittern, die jedoch aufgrund persönlicher Dünkel und ewigem Konkurrenzdenken kaum imstande sind, sich als einheitliche Kampfkraft zu organisieren und aufzutreten. Die einzige Ausnahme bilden hier – wie erwähnt – die Ritter der Comté Saint Albray, die für sich einen eigenen Ritterorden bilden.

Sehr beliebt beim Adel (und auch fast ein gesellschaftliches „Muss“ ist auch die Mitgliedschaft in einem der 77 Ritterorden von Vendoc (nota bene 5 davon sind reine Frauenorden, und die wissen, was Ritter können müssen, und wie!)

An dieser Stelle sei angemerkt, dass es in Vendoc durchaus üblich ist, dass es auch weibliche Ritter gibt. Vendoc ist hier sehr aufgeschlossen, und es gibt kaum eine größere Blamage (aus Sicht eines Sturmländers) wenn eine sturmländischer Ritter mal wieder bei einem Turnier von einer edlen Dame aus Vendoc aus dem Sattel gehoben wird.

Religion

Die Religion der Vendocer ist relativ leicht zu verstehen, und – entsprechend diesem Volk – recht genussbezogen. Auch wenn die einzelnen Aspekte natürlich von vielen wundersamen Legenden umrahmt sind, möge hier eine kurze Aufstellung einen passenden Überblick vermitteln.

Aufgrund der Oberhoheit des goldländischen Imperiums haben natürlich auch viele „Goldländer Götzen“ über die Jahrhunderte Ihre Kulte in den Ländern Vendocs festigen können. (Goldland arbeitet hier nach römischen Vorbild, d.h. jedem Protektorat wird die Religionsfreiheit gewährt – es ist jedoch auch nicht gestattet, andere Kulte anzufeinden....zumindest nicht öffentlich)

Das vendoc'sche Pantheon:

Der höchste Gott, Schöpfer aller Dinge, etc. ist **Wynanne le Dormeur**, oder auch nur „Le Dormeur“ (der schlafende). Nachdem die Elemente sich aus dem schwarz-grauen Wabbern der Möglichkeit gebildet hatten, entstand aus ihrem Zusammenspiel das erste Wesen, Wynanne Urelter mit Namen, nicht Vater, nicht Mutter - und doch Ursprung aller Lebewesen. Wynanne ersann den Urkontinent, erschuf alle Pflanzen und Tiere und vergrößerte die Landfläche um ihretwillen, bis Ariochia mit all seinen Inseln entstanden war. Wynanne fand auch das fünfte Element, die Magie, und legte ihre Kräfte wie ein Netz über die ganze Welt. Er erschuf Elfen, Menschen und Zwerge, aber auch Qrks, Koblins, Kobolde usw. Durch den Einfluß der Magie auf die Urformen der Pflanzen und Lebewesen entstanden auch all die magischen Wesen, die wir heute kennen.

Die Legende sagt, dass Wynanne, ein jugendlicher und sehr schöpferischer Gott, nach all diesem Schaffen ein langes und ausgiebiges Mahle voll mit Gesang, Kunst, Poesie und Liebe feierte. Mit ihm feierten seine fünf jüngeren Geschwister die nach ihm/ihr bzw. durch ihn/sie entstanden sind. Die viele Arbeit und das Feiern ließen ihn/sie schließlich in einen tiefen Schlaf versinken, in dem er/sie die Welt, so, wie er/sie sie zuletzt erdacht hatte, weiterträumt. Wynanne wird gehegt und umsorgt von seinen Kindern/Geschwistern, die mit ihm/ihr und dem Traum in einem dauernden Kontakt stehen, und so ebenfalls Bescheid über Wynannes Ziele und Wünsche wissen. Was passiert, wenn Wynanne einst aus ihrem Schlaf erwachen wird, weiß niemand – aber das Bild der Welt, so wie es jetzt ist, würde sich verändern.

Jedes der fünf Kind/Geschwister steht nun für gewisse Prinzipien, die Wynanne wichtig war, und jede/r dieser fünf wird in Vendoc angemessen angebetet und verehrt.

Zu jedem der Kinder gibt es eine eigene Priesterschaft, die zwischen den Bewohnern Vendocs und den Geschwistern vermittelt, und nur in der Hauptstadt „L'Etoile“ gibt es einen Tempel bzw. Schrein, in dem Wynanne direkt angebetet und vertreten wird. Die Priester(innen) von „le Dormeur“ sind jeweils zwei Erwählte aus der Priesterschaft eines der Fünf Geschwister, als insgesamt Zehn.

Die fünf göttlichen Geschwister und ihre Prinzipien

→ **Aurore (f.)**

Prinzipien: Geburt / Fruchtbarkeit / Wohlstand / wirtschaftlicher Erfolg

Symbol: halbe Sonne über Weinkelch

Farbe: Goldgelb

→ **l'Artiste (m.)**

Prinzipien: Kreativität / Kunst / Kampf / Erschaffen / Bauen

Symbol: Lyra

Farbe: Hellblau / Weiß(Silber)

→ **La Sauvage (f.)**

Prinzipien: Natur / Tiere / Wetter / Wildnis

Symbol: Blitz in einem Blatt

Farbe: Dunkelgrün / Gelb(Gold)

→ **Mortis (m.)**

Prinzipien: Tod / Schlaf / Heilung

Symbol: Sichelkreuz

Farbe: Weinrot / schwarz(Eisen)

→ **Sybarite (f.)**

Prinzipien: Genuß / Rausch / Sinnesfreude / Liebe

Symbol: Herz, in schwarz-rot senkrecht geteilt

Farbe: bunt (außer Schwarz, Weiß und Gelb)

Die goldländischen (Neu -) Götter:

Über den Lauf von 5 Jahrhunderten konnten sich natürlich einige goldländische Kulte und Ansichten in Vendoc etablieren. Da es vielfach Gemeinsamkeiten in den Religionen gibt, haben sich doch einige dieser (anfänglich sicher als Sekten verschrien) Kulte mit der örtlichen Glaubensauslegung arrangiert und vermischt. Als Beispiel diene hier der Name des Schöpfers: „Dormitor“ nach goldländischer Überlieferung.

Gerade deshalb haben sich jedoch auch einige „alte Kulte“ hartnäckig als Geheimgesellschaften im Lande gehalten. Die von den Vendocern inzwischen anerkannten (und auch von manchen gefolgten) Religionen Goldlands sind:

→ **Asmodeus (m.)**

Prinzipien: Recht/Ehrgeiz/Gesetze/Anwälte

Symbol: Rune des Gesetzes (Paragraph)

Farbe: Violett?

→ **Bellorum (m.)**

Prinzipien: Krieg & Schlachten / Söldner / Landsknechte / (einfache Soldaten)

Symbol: Zwei gekreuzte Waffen

Farbe: Weiß(Silber) / Dunkelrot

→ **Casinoria (f.) (manchmal auch: Dextra)**

Prinzipien: Glück / Glücksspiel

Symbol: Hasenpfote, Kleeblatt bzw. 2 „6er“ zeigende Würfel

Farbe: grün / weiß

→ **Dahovar (m.)**

Prinzipien: Unglück / Missgeschicke / „Fettnäpfe“ / universeller Sündenbock

Symbol: Albatros, Kopfüber bzw. 2 „Schlangenaugen“ zeigende Würfel

Farbe: schwarz / grellgelb

→ **Discordia (f.)**

Prinzipien: Zwietracht / Verwirrung / Zerstörung & Erneuerung / Veränderung

Symbol: goldener Apfel

Farbe: Gelb (Gold) / + beliebig

→ **Innoval (f.)**

Prinzipien: Bildung / Lesen & Schreiben / Wissen

Symbol: Schreibfeder

Farbe: schwarz / weiß

→ **Janus (m./f.)**

Prinzipien: Pforten / (Tür)-Schwellen / Entscheidungen

Symbol: Doppelkopf

Farbe: beliebig, meist weiß(Silber) auf dunkler Farbe

→ **Mirciron (m.)**

Prinzipien: Neugier / Tratschen / Einmischung

Symbol: ?

Farbe: ?

→ **Nocturnis (m.)**

Prinzipien: Täuschung / Diebe / Nacht / Spione / Informationen (handeln)

Symbol: Fuchskopf oder Sichelmond ?

Farbe: beliebige dunkle (Schattenfarben)

→ **Platea (f.)**

Prinzipien: Wege & Straßen / Boten / Reisen /

auch: Zölle & Schmiergelder (oder Schutz vor diesen)

Symbol: Wagenrad oder Wandersmann, Stiefel & Stock

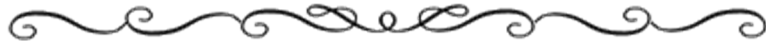
Farbe: beliebige praktische (meist Braun & Grau)

→ **Valescor (m.)**

Prinzipien: Handwerk / Stärke / Schutz / Feuer

Symbol: Werkzeuge, Meist Hammer und Amboss auf Schild

Farbe: Hellrot / schwarz (Eisen)



Waldland



Is im Jahre 993 waldischer Zeitrechnung einige hundert Orks die unbewachten Grenzen des Waldlandes überrannten, war das Schicksal des Landes besiegelt.

Denn die Orks, die zuerst von einigen Waldbesitzern als Holzfäller beschäftigt wurden, hatten genug Zeit gehabt, die Verteidigungswälle und Gräben auszukundschaften. Und so blieb den Überlebenden nichts anderes übrig, als sich in den unwegsamen Hochwald zurückzuziehen. Aber das ist nun schon einige Jahre her. Und immer noch wird an Plänen für die Rückeroberung gefeilt.



Geschichte

Die genaue Abstammung der Waldländer ist ungeklärt, jedoch kann eine Verwandtschaft mit den [Hotten](#) und den Clans aus [Whiskey-Valley](#) als gesichert angenommen werden. Im Laufe der Jahrhunderte dürften sich diese Stämme dann mit aus [Sturmland](#) kommenden Siedlern vermischt haben. Aus [Hottland](#) kamen später auch jene Missionare, die den Eingottglauben verbreiteten.

Der erste, urkundlich erwähnte König von Waldland war Luipoldus I. von Waldenberg, und in der gleichen Urkunde taucht auch erstmals der Name "Waltlanden" auf. Aus jener Zeit stammen die mächtigen Befestigungsanlagen am Fluß Dye, der lange Zeit die Südgrenze des Waldlandes bildete, und die heute ihre ursprüngliche Bedeutung als Grenzfesten zurückerhalten haben.

Die Dynastie der Waldenberger regierte bis vor kurzem das Land, aber immer wieder kam es zu kleineren Auseinandersetzungen mit dem zweiten, sehr mächtigen Geschlecht des Landes: den Kuenwäldern, einer einflußreichen Familie von Landvögten, die zeitweise vom König entmachtet und als Raubritter diffamiert, jedoch aufgrund politischer Notwendigkeiten immer wieder in Amt und Würden eingesetzt wurden. Heute, nach dem Fall der Waldenberger, gelten die Kuenwälder als einflußreichste Familie.

Geographie des Hochwaldes

Das gesamte Gebiet ist ein von den Flüssen Donner im Norden und Dye im Süden begrenztes Hochland, das in der Mitte vom Fluß Krumm durchschnitten wird. Die Nordostgrenze zu Hottland ist mehr oder weniger fließend, da die Hotten seit mehr als dreihundert Jahren das "Caber-Tossing" (Grenzstein-Werfen) als Nationalsport betrachten. Die Südostgrenze ist ebenfalls nicht ganz klar, aber eigentlich auch unwichtig, da bis heute sowieso noch kein Brühmländer gewagt hat, den Brühmerwald zu durchqueren. Richtige Gebirge gibt es im Hochwald keine. Höhere Berge sind nur der Waldnebelstein nahe Waldisch-Grenzstadt, die Spitze Spitze nahe Spitzens und der Waldbrockenberg, der vielleicht aber bereits zu Hottland gehört.

Wirtschaft

Notgedrungen ist die Wirtschaft im Hochwald darauf ausgerichtet, das eigene Land möglichst mit allem Lebensnotwendigen zu versorgen. Die Wälder bilden die Lebensgrundlage für

Holzfäller, Köhler, Jäger und viele andere. Steinbrüche liefern Baumaterial für Burgen und feste Häuser und an allen Flüssen gibt es Mühlen und Sägewerke.

Glaube

Es gibt im Waldland drei ungefähr gleich weit verbreitete Religionen: Den Eingottglauben, der vor allem von den Mönchen in den Klöstern gepredigt wird, den relativ jungen, aber aufstrebenden Kult des Pazz Frazz (dessen Anhänger eine kleine, gelbe Statue anbeten) und schließlich den alten Glauben an Natur- und Erdgottheiten. Deren Heiligtümer sind die riesigen Findlingssteine, welche überall im Hochwald herumliegen, und bei denen sich die waldischen Druiden versammeln.

Übersicht	
Grösse	1200 km ²
Einwohner	1800
Hauptstadt	keine
Gesellschaftsform	autonome Kleingruppen
Glaube	Eingottglaube und Naturgottheiten
Ansprechperson	Peter Zillinger

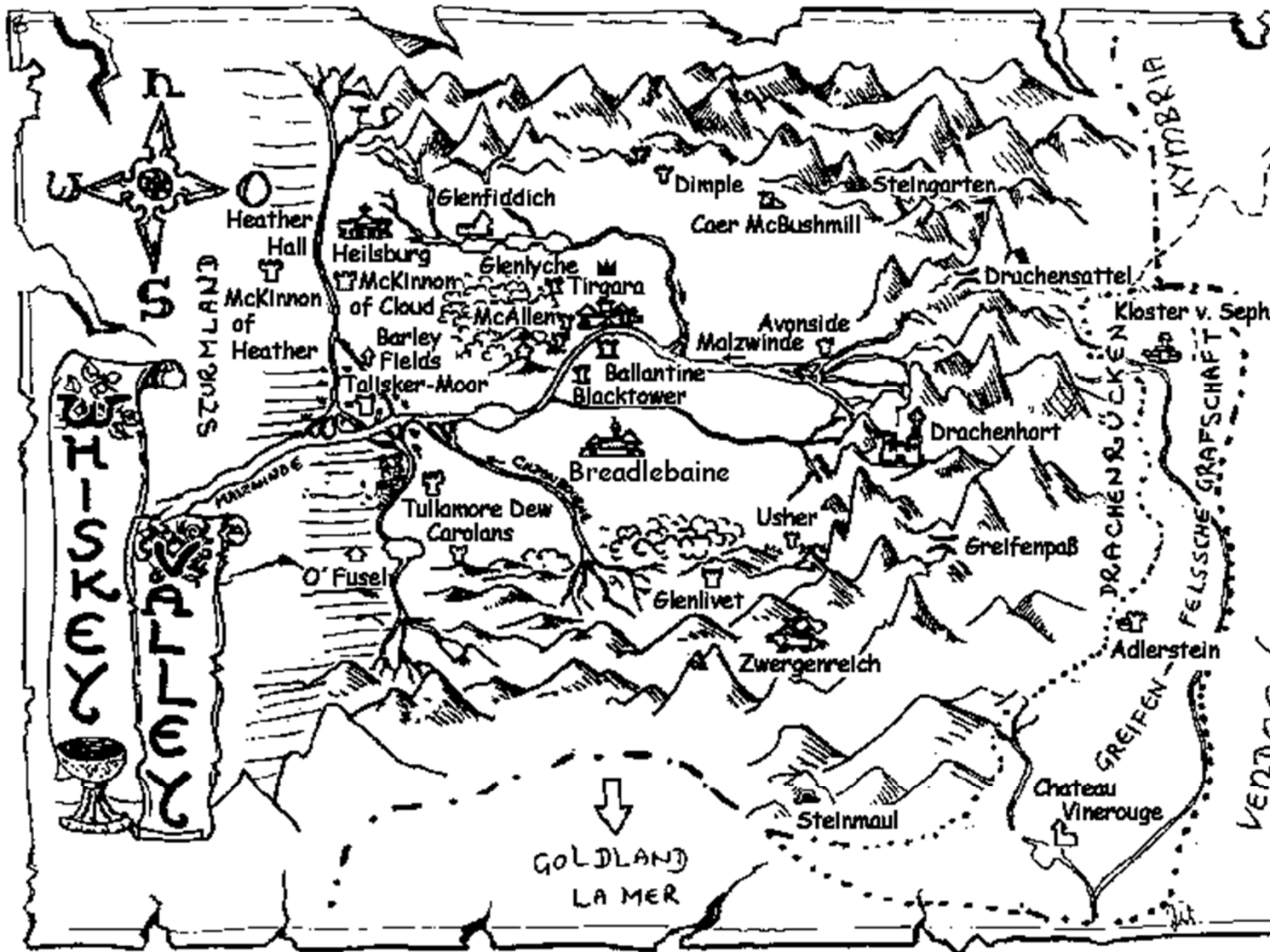
Abenteuer:	Saga der Zeichen der Macht (Teil 1) (1994)
	Saga der Zeichen der Macht (Teil 5) (1996)

Whiskey Valley



Dies ist ein weiteres Land zu dessen Markenzeichen Clanwesen, karierte Tartans und Whiskey gehören. Wenn Du einen Rockträger beleidigst und Dir statt einer großen, haarigen Faust ein besonnenes "Ja, aber" entgegengebracht wird, wenn Du bei einer Versammlung mehr Reden als Trinklieder zu hören bekommst, dann bist Du in Whiskey-Valley gelandet. Hier dürfen auch Frauen den Tartan tragen und es gibt zur Schande aller Hotten sogar, man wagt es kaum auszusprechen, Clanladies (sogar ziemlich viele).

Landkarte Whiskey Valleys



➔ " Die Clans von Whiskey Valley:

Die Whiskey-Clans

Ein Clan ist wie eine große Familie organisiert, die von einem Clanlord oder einer Clanlady angeführt wird. Der Titel des Clanlords ist nicht immer vererbbar, manchmal kommt der nächste Clanlord auch aus einer Nebenlinie oder wird vom Clan gewählt. Jeder Familie hat hier eine eigene Tradition, die manchmal recht skurrile Auswüchse hat. In fast allen Clans sind die Frauen den Männern gleichberechtigt. Sie können die Rolle und Funktion, die sie in ihrem Leben spielen, ebenso frei wie Männer wählen. Grundsätzlich gilt, daß jedes Clanmitglied, egal ob Mann oder Frau, nach Möglichkeit das tut, was es am besten kann und womit es dem Clan am besten dient.

Die Bauern sind von den Clans abhängig oder arbeiten direkt für sie, dafür übernehmen die Clans den Schutz des Landvolkes und seiner Felder. Die Whiskeyproduktion ist ausschließlich den Clansleuten vorbehalten. Die Clans unterscheiden sich durch bestimmte Farben und Muster ihrer Kleidung, die von den Dorfbewohnern, die für sie arbeiten, durchaus auch übernommen werden. Unerläßlich für jeden Clansmann ist eine kleine Flasche, die er immer bei sich trägt und die mit dem Whiskey seiner Familie gefüllt ist. Ihr Verlust bedeutet Schmach und Schande.

Streitfälle innerhalb eines Clans werden immer nach den eigenen Regeln und Gesetzen erledigt, wobei der Clanlord und ein Rat der Ältesten entscheiden. Gelegentliche Auseinandersetzungen

zwischen Clans, sei es um Jagdgebiete oder den Preis für ihre Produkte, werden meistens durch ordentliche Schlägereien bereinigt, selten werden Zwistigkeiten mit blankem Stahl ausgetragen. Es gibt jedoch die Tradition der Blutrache, die aber nur durch außergewöhnliche Ereignisse ausgelöst wird. Um ein Ausrotten ganzer Clans durch Jahrhunderte zu verhindern, gibt es das uralte Gesetz, daß eine Blutrache nur innerhalb der Generation der Betroffenen geführt werden darf. Man darf sie nicht auf Kinder oder Enkel übertragen, in diesem Fall würde der Täter als Mörder von seinen eigenen Leuten hingerichtet oder verstoßen werden.

Ballantine - der Königsclan

Eine Legende besagt, daß der damalige Anführer der Ballantines ein Wetttrinken zwischen Clanlords, Göttern und Riesen gewann und so König wurde. Tatsächlich wurde der erste König, Connach Ballantine I, beim Thing am 1. Dezember 70 gekrönt. Im Jahre 110 waren - mit Ausnahme der Kolonie Adlerstein - die heutigen Grenzen gefestigt. Bis zum Jahr 353 wurde jeder König wirklich vom Thing gewählt. Pandur I erließ, wohlgermerkt mit Absegnung des Things und des Ältestenrates, ein Gesetz, welches die Königswürde als Geburtsrecht der Ballantines verankerte. Erste Anzeichen - und leider auch die bösen Folgen - einer gewissen Inzucht kamen in den Jahren 585 bis 733 zum Vorschein.

Conlach I, der 650 König geworden war, heiratete Ilendrea, eine (mit 75 Jahren) sehr junge Elfin. Sie gebar zwei Söhne, Enderil und Thanduril, die als die Goldenen Zwillinge in die Geschichte eingingen. Ilendrea wurde von Verschwörern aus dem eigenen Clan ermordet. 710 wurde Thanduril König und Enderil übernahm das neugegründete Amt des Whiskeylords. Dank der Aktivitäten der beiden Brüder blühte Whiskey Valley auf. Erste Kontakte mit goldländischen Händlern brachten sowohl neue Erkenntnisse über Ackerbau wie auch verschiedene kulturelle Errungenschaften. Ab dieser Zeit begann der Unterschied zwischen den Clans und den Städten größer zu werden.

Der Clan der Ballantines ist bei weitem nicht der reichste, aber dafür der älteste. Wie alle anderen Clans erhält auch er sich von den Erträgen seiner Destillieren. Der Gründe, wieso er immer noch an der Macht ist, liegen vor allem darin, daß er die anderen Clans in Ruhe läßt, und daß diese froh sind, nicht mit den diversen Regierungs- und Verwaltungsaufgaben belastet zu sein. Außerdem haben die Ballantines es immer verstanden, sich durch geschickte Diplomatie und Heiratspolitik auf die Unterstützung verschiedener Clans verlassen zu können, wenn eine andere Familie Machtansprüche stellte.

Läßt der König die anderen Clans im wesentlichen unbehelligt, so holt er sich dafür einiges an Steuern aus den Städten, Handelsniederlassungen und Minen. Aber auch hier sind die Einnahmen bei weitem nicht so groß, daß sich ein langer und blutiger Clanskrieg um die Königswürde auszahlen würde.

Clynelish:

Not found

Der Clan der GlenFiddich

Clan: GlenFiddich

Dest. seit: 3 ADest.

Sitz: [Banshee's Eyrie](#) am Loch Noon in Dreiseenland

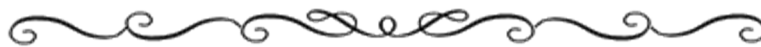
Clanlord: Connor (seit 989, geb. 969)



Die GlenFiddichs - einer der vier Gründungsclans von Whiskey Valley - sind im Dreiseenland mit den Lochs Dusk, Noon und Dawn beheimatet. Sie vermischten

sich mit den ansässigen Zwergen, von denen sie auch deren alte Festung erben, welche in den Klippen am Nordufer des Loch Noon liegt und über heißen Quellen errichtet worden war. Von dort hätte man auch den besten Ausblick auf die legendäre Nebelinsel, wenn diese nicht praktisch immer von undurchdringlichem Nebel verhüllt wäre. Vor vielen Jahrhunderten konnte Morgause, die damalige Clanlady, die Festung von massiver Belagerung befreien, indem sie eine riesige Horde der heimischen Banshee Birds gegen den Feind führte. Seit damals wachen dreizehn dieser Kreaturen in versteinelter Form auf den Zinnen der nunmehr als Banshee's Eyrie bekannten Burg. Jahr für Jahr wird dieser Pakt mit den Wächtern in einem legendenumrankten Ritual erneuert.

Traditionell werden die GlenFiddichs von einem Clanlord und einer Clanlady geführt, seit Lady Morgaine's Rückzug auf die Nebelinsel 989 hat sich aber noch keine Nachfolgerin gefunden. Üblicherweise werden die größten Talente in der Command Voice vom Clan zu Anführern gewählt, und an Begabten mangelt es wahrlich nicht. Mittels ihrer Stimme und ihres Willens vermögen sie andere wie durch Magie zu beeinflussen. Dieses Talent ist aber auch bei anderen Clans vertreten.



→ [Die Bibliothek von Banshees' Eyrie](#)

Auf dem Clansgebiet der GlenFiddichs befindet sich auch eine alte Bibliothek. Sie ist aus den Notizen früherer Clanlords hervorgegangen. Die Informationen reichen bis zu den Gründungsjahren von Whiskey Valley zurück, gehörte der Clan doch zu den ältesten Siedlern des Landes.

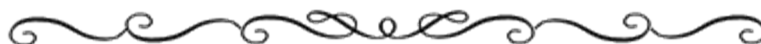
Derzeit wird die Bibliothek von Chamberlain Clanlord **Connor GlenFiddich** verwaltet. Informationen betreffend Ereignissen und Vorkommnissen in Whiskey Valley bitte direkt an [Connor](#) zu schicken.

OT: Viele der Einträge in den Chroniken beziehen sich auf tatsächlich in Spielen erlebtes. Der Name des Spieles findet sich immer unterstrichen am Ende des Textes. Sofern es dazu einen Bericht oder Fotos gibt, kommst du damit direkt dorthin.

Da sich auf Ariochia verschiedene Kulturen unabhängig voneinander entwickelt haben, gibt es auch verschiedene Kalender. Um die jeweiligen Jahreszahlen vergleichen zu können, mag dir folgende Formel weiterhelfen:

$$1002 \text{ ADest} = 1312 \text{ AS (Sturmland)} = 1522 \text{ AI (Goldland)}$$

In Whiskey Valley wird ab der Eröffnung der ersten Destillerie (ADest) gerechnet, in Sturmland nach der Offenbarung des Sturmgottes und in Goldland beginnt die aktuelle Zeitrechnung mit der Herrschaft des ersten Imperators.



[Das Land der Talisker](#)



Das Talisker - Moor, oder wie es ursprünglich hieß: Liosdubh, die dunkle Elfenfestung, erstreckt sich über die Zusammenflüsse des Airgid Abhainn, des Silberstrom, auf der Nordseite der Malzwinde und denen des Ruadhan Uisge, des Roten Wasser und des Gildenbourne, dem Goldbach auf der Südseite, unmittelbar an der Grenze zu Sturmland. Südlich, auf der anderen Seite der Malzwinde, östlich des Ruadhan Uisge liegt das Land der

Tullamore und nördlich des Moores befindet sich rechts und links des Grenzflusses McKinnon - Land.

In den beiden südlich der Malzwinde gelegenen Sumpfgebieten leben ebenfalls noch Familien des Talisker - Clans.

Der einzige sichere Weg ins Moor führt an Caer Dubh, der schwarzen Burg, vorbei. Und auch Heute noch endet die Straße, die die Wolkenfeste der McKinnon mit Caer Dubh verbindet, vor den Toren der Burg.

Der größte feste Platz im Moor erstreckt sich rund um Caer Fèith, der Moorfeste, genannt Tir ann an Fèith oder Moorland, wo die Talisker kleine Herden von Fenponies und Marshrindern halten.

Boglach-alltan oder Fenbrook ist eine andere Insel im Moor. Boglach-alltan ist, neben den Fundamenten von Caer Fèith und einigen Fundamenten auf Fèithinnis, die einzige Insel die zur Gänze aus einer Felsplatte besteht. Auf Boglach-alltan kommt ein Bächlein an die Oberfläche, daß glasklar gefiltertes Wasser für den Talisker-Whiskey liefert.

Dort steht auch die Brennerei der Talisker. Die Holzkohle für die Brennerei wird nur teilweise selbst erzeugt, da es so gut wie keine nennenswerten Holzvorkommnisse im Moor gibt.

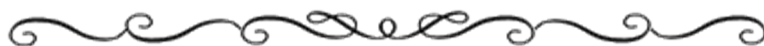
Eòma-achadh - Barleyfields ist, wie der Name schon sagt, das Dorf in dem die Gerste für den Talisker-Whiskey angebaut wird. Es liegt im Schatten von Caer Dubh, der Schwarzen Feste, die den Zugang zum Moor bewacht. In Barleyfields befindet sich auch die Mälzerei. Das Torf dafür wird rund um die Inseln im ganzen Moor gestochen. Caer Dubh und das Dorf liegen am Rande des Moores in einem flachen Hügelland. Von dort aus gibt es sowohl einen Landweg (nicht immer begehbar) und einen Wasserweg in das Innere des Moores.

Fèithinnis oder Marsh - Isle ist einer größeren der festen Orte mitten im Talisker-Moor und wie Caer Fèith und Boglach-alltan nur mit Ortskundigen zu erreichen. Auf Fèithinnis leben die meisten der Fenelfen und einige verschrobene Gelehrte die dort die Ruinen einer Stadt studieren.

Diese Stadt war schon eine Ruine als sich, nach dem Krieg, die ersten Elfen ins Moor zurückzogen. Dieser Krieg brachen aus als Lois Bainbourne, der Urvater der Taliskerlinie in Whiskey Valley, noch ein junger Schmiedegeselle war.

Als das Ende abzusehen war, flüchtete ein größerer Trupp Elfen in ein Hochtal in den östlichen Bergen. Ein Teil dieser Gruppe beschloß im großen Moorgebiet am Rande des Tales zu siedeln, der Rest, in den ausgedehnten Waldgebieten.

Lios' Familie und sein Lehrmeister gehörten zu denen, die später dann als Fenelfen eine eigene Gruppe bilden sollten.



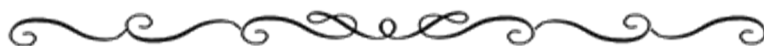
Landstriche:

→ [Der Drachenrücken:](#)

Siehe Land Drachenrücken

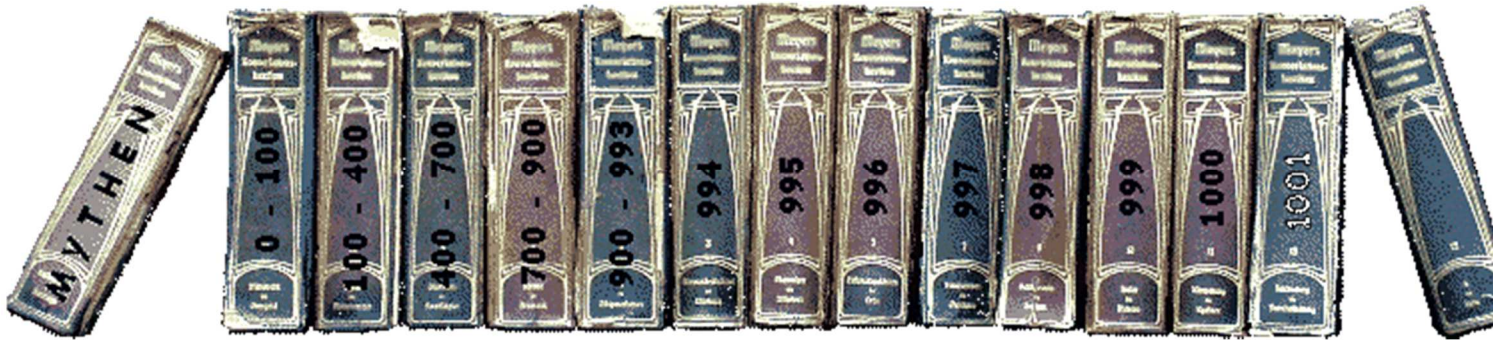
→ [Greifenfelssche Grafschaft:](#)

Not found





Connor GlenFiddichs [Chronik von Whiskey Valley](#):



Geographie und Wirtschaft

Whiskey Valley ist ein zerklüftetes Hochland mit wildreichen Wäldern, weitläufigen Mooren und klaren Seen und Flüssen, welches sich ungefähr 110 km von Norden nach Süden und ca. 90 km von Westen nach Osten erstreckt. Das Land ist in den [Drachentrücken](#) eingebettet, jenen Gebirgszug, der den Kontinent von Nordland im Norden bis an die Grenzen von Orkland im Süden teilt. Somit hat Whiskey Valley durch das Gebirge eine natürliche Grenze nach Goldland im Osten. Während die Steilhänge im Norden fast unüberwindlich sind, ist das südliche Grenzgebiet ein Hügel- und Bergland, das allmählich ins Hochgebirge überleitet. Richtung Osten führen nur zwei schmale Pässe, der Greifpaß und der Drachensattel, über das Gebirge nach Goldland. Die Grenze im südlichen Gebirge ist fließend, da darunter die Zwerge ihr Reich haben, und man oberirdisch bald in Regionen kommt, die absolut unbewohnbar sind.

Whiskey Valley wird vom Fluß Malzwinde ziemlich genau in der Mitte von Ost nach West geteilt; die Westgrenze bilden ihre Zuflüsse Airgid Abainn (Silberstrom), aus den Nordhängen kommend, und Ruahan Uisge (Rotes Wasser), aus den Südhügeln kommend, dessen Oberlauf Rosranogh heißt. Das Gebiet um und zwischen den beiden Flußmündungen ist ein wildes Wald- und Moorgebiet, das vor allem von den Clans Talisker und Tullamore bewohnt und bewirtschaftet wird. Wenige Fähren und Furten ermöglichen einen bescheidenen, aber regen Handel mit Sturmland im Westen. Wesentlich mehr Handelsgüter kommen aus dem Osten über die Pässe bzw. über das südlich angrenzende Zwergenreich in Land.

Die meisten Siedlungen sind einfache Dörfer, die rund um die Destillierien der Whiskey-Clans angelegt sind. Es gibt nur zwei Städte, nämlich Breadalbaine im Süden und Tirgara in der Mitte des Landes, die jeweils mit ca. 1000 Einwohnern die größten zusammenhängenden Siedlungen sind. Tirgara liegt direkt an der Malzwinde und bildet sozusagen den ältesten Kern von Whiskey Valley. Im Land verstreut liegen einige kleine Burgen, die oft nur ein einzelner Turm sind, und befestigte Gehöfte. Die Mehrzahl der Bewohner lebt jedoch im Umfeld der Clans, ein Clan besteht je nach Größe aus 200 bis 500 Personen.

Die Landwirtschaft ist nur wenig entwickelt. Es wird gerade soviel Getreide angebaut, daß der Brot- und Whiskeybedarf befriedigt werden kann. Obwohl der oft moorige und torfige Boden sehr fruchtbar ist, ist das Klima meistens zu kalt für große Erträge. Viele Bauern leben von der Schafzucht, ein paar züchten die kleinen, wolligen Hochlandrinder. Einige Clans wie die Taliskers im Westen befassen sich nebenbei mit der Pferdezucht.

Berühmt ist das Land jedoch vor allem für seine Whiskey-Destillierien, deren Standorte das Herz der verschiedenen Clans bilden. Diese Destillierie-Dorfgemeinschaften existieren weitgehend autark, bei der Produktion wird nur die Qualität des Produktes zentral kontrolliert. Dafür ist der Whiskeylord, der immer ein Mitglied des Königsclans der Ballantines ist, mit

seinen Bediensteten zuständig. Im Normalfall überlassen die Clans aber auch den Vertrieb ins Ausland den zentralen Stellen, da der Außenhandel nicht unbedingt zu den Dingen gehört, mit denen sich die Clanladys und -lords gerne die Zeit vertreiben.

Geschichte

Gesichert ist, daß vor etwa 1000 Jahren die ersten Ballantines als Überlebende eines Hottenstammes nach den großen Rassenkriegen in das Hochland eingewandert sind und seßhaft wurden. Sie erkannten die Eignung des Landes für die Herstellung von Whiskey und gründeten die erste Destilliererie im Gebiet der heutigen Hauptstadt Tirgara. Mit diesem Gründungsakt beginnt die Zeitrechnung in Whiskey Valley.

Viele Jahre zogen friedlich ins Land, während sich die Ballantines ausbreiteten und mit anderen Einwanderern aus Hottland vermischten. Neue Clans entstanden und wählten sich andere Namen, um die Vielfältigkeit des Produktes Whiskey zu unterstreichen. Die GlenFiddichs, Tullamores, Black-and-Whites entstanden; diese Clans gehören zu den ältesten des Landes. Die wenigen Elfen, die noch im Land wohnten, zogen sich entweder in die Moore im Westen zurück, oder blieben in den Wäldern der Ballantines im Herzen von Whiskey Valley.

Bevölkerung

Die Bevölkerung setzt sich zu 70 % aus Menschen und jeweils zu ca. 15 % aus Zwergen und Elfen zusammen. Über die beiden letzten Rassen wird in der Folge noch berichtet. Erst in letzter Zeit erhöhte sich der Anteil der Elfen sprunghaft, als mit der Rückeroberung der ehemaligen Kolonie Adlerstein unter Erhard von Greifenfels ein großer Elfenstamm in das neue Staatsgebiet einzog.

Die Bewohner des Hochlandes sind kein ausgesprochen kriegerisches Volk. Überfälle durch Nachbarn sind selten, da das Land sehr geschützt liegt und auch nicht sehr reich ist. Den Leuten selber liegt wenig daran, ihr ruhiges, natur- und whiskeyverbundenes Leben durch aufwendige und anstrengende Eroberungsfeldzüge zu beeinträchtigen. Die Kirmes, Trinkgelage, Whiskey-Verkostungen und gelegentliche Grenzstreitereien zwischen den Clans sorgen für genug Abwechslung. Gelegentliche Überfälle von Orkbanden aus dem Süden, Räuberbanden aus dem Westen und Bergtrollen aus dem Norden dienen mehr der körperlichen Ertüchtigung, als daß sie eine ernsthafte Bedrohung darstellen.

Das soll jedoch nicht heißen, daß wir es hier mit einem tumben Bauernvolk oder feigen Weichlingen zu tun haben, im Gegenteil. Die rauen Lebensumstände haben einen Menschenschlag entstehen lassen, der sich durch Zähigkeit, Stolz und Mut auszeichnet. Die Ehre wird hochgehalten, aber nicht übertrieben. Die Umgangsformen sind höflich, meistens jedoch von einer rauen Gutmütigkeit geprägt. Die Gastfreundschaft wird hochgeachtet, auch wenn es öfters vorkommen kann, daß der Gast mit Kopfschmerzen erwacht. Gründe dafür sind dann meistens übermäßiger Whiskeygenuß, oder, was den Gastgeber leicht erzürnen kann, zu geringer Genuß dieses göttlichen Getränkes. Freundschaftlich gemeinte Kopfnüsse können dann leicht zu zuvor erwähnten Kopfschmerzen führen.

Für dünnen, aber regelmäßigen Austausch von Kulturgütern und neuen Sitten sorgen Reisende, Händler und Abenteurer, die die beiden Pässe von oder nach Goldland überschreiten wollen. Manchmal lassen sich diese Fremden auch in Whiskey Valley nieder, dann jedoch meistens in einer der beiden Städte. Es ist nicht leicht, in einen Clan integriert zu werden, und ohne Clans- oder Stadtfarben wird man leicht für einen Vogelfreien bzw. Rechtlosen gehalten, was das Ableben des Betreffenden ziemlich beschleunigen kann.

In den Südhügeln, den Drachenschuppen, liegen die Höhlenstädte der Erzzwerge, einem kleinen, harten Volk, das von jeher in der Erzgewinnung und Schmiedekunst tätig war. Viele gibt es von dieser langlebigen Rasse nicht mehr, da der Whiskey in Verbindung mit dem starkem Zwergenbier die Zähigkeit und Härte der Höhlenbewohner mehr beansprucht hat als so manche Schlacht mit finsternen Höhlenkreaturen. Mehr darüber im Anhang "Die Zwerge von Whiskey Valley" von Roper McGuinness.



In den dunklen Schatten der Wälder im Herzen Whiskey Valleys und in den Mooren des Talisker-Clans leben verstreut kleine Elfenstämme, die Nachfahren der Elfen der Rassenkriege sind. Die meisten wirken eher verwildert und haben nicht mehr viel mit der kulturell und geistig hochstehenden Rasse zu tun, die sie früher einmal waren. Trotzdem gibt es immer wieder Ausnahmen, meistens Überlebende aus alten Zeiten, die als Lehrer, Heiler, Historiker oder Künstler recht aktiv und beliebt sind. Manche Elfen arbeiten auch als Jäger und Fallensteller für Clans, werden dafür aber eher verächtlich von ihrer eigenen Rasse betrachtet.

Manchmal leben in der Nähe der Clans schrullige Einsiedler, die entweder auf der Suche nach sich selbst oder auf der Flucht vor Clansgesetzen sind. Sie sind Helfer in der Wildnis und wissen trotz ihrer Abgeschiedenheit viel von Land und Leuten. Schon öfters hat ein Eremit mit seinen Kräuterkenntnissen den Clans manche Silbermünze für einen Heiler erspart. Für den Einsiedler schaut dafür regelmäßig ein Laib Brot oder ein Fäßchen Whiskey heraus. Der bekannteste Vertreter diese Sonderlinge ist John McDunn, ein Eremit und Heiler, der vor allem als Berater des Königs berühmt und berüchtigt ist.

Regierung und politische Struktur:

Obwohl die Clans in ihren Tälern absolut unabhängig agieren, wird Whiskey Valley von einem König aus dem Clan der Ballantines regiert. Der König ist oberster Kriegs- und Gerichtsherr, Wahrer der Gebräuche und Sitten. Obwohl er nicht Lehnsherr der anderen Clans ist, obliegt ihm doch die Verleihung von neuem Land bzw. Destillieren. Dann bleibt das Land jedoch im Besitz des Clans und kann nicht mehr zurückverlangt werden. Stirbt ein Clan aus, so übernimmt die Verwaltung und die Neuverteilung des Besitzes wieder der König.



Aufgabe des Whiskeylords, der ebenfalls von den Ballantines gestellt wird, ist es, die Qualität des Whiskeys der Clans zu überprüfen, Normen festzulegen und für einen koordinierten Vertrieb ins Ausland zu sorgen. Ebenso übernimmt er die außenpolitischen Agenden.

Wichtige Fragen, Verteilungen von Ämtern oder Verleihungen von Ehrenzeichen werden mehrmals jährlich auf einem Thing mit den versammelten Clanlords diskutiert, da der König meistens auf die Unterstützung derselben angewiesen ist. Der Spruch des Things ist auf jeden Fall gültig und für alle Beteiligten bindend.

Die Organisation der Clans, ihre Sitten, Erbfolgen und Streitigkeiten bleiben ihnen selbst überlassen. Der Hofstaat des Königs hat in Friedenszeiten mehr repräsentativen und neutralen Charakter, solange es nicht um das Wohl des ganzen Landes geht.

Im Kriegsfall oder bei ernster Bedrohung übernimmt der Hof die Planung von Gegenmaßnahmen und auch die Verantwortung. Für die Dauer des Konflikts wird ein oberster Heerführer ernannt, der für alle Verteidigungsaktivitäten zuständig ist. Jeder Clan ist im Kriegsfall durch Eid verpflichtet, ein bestimmtes Kontingent von Kriegeren zur Verfügung zu stellen, wobei Bauern und Jäger ausgenommen sind. Die Nichtbefolgung dieses Eides zieht Ausschluß des betreffenden Clanoberhaupts aus dem Thing und den Entzug jeglicher Unterstützung des Clans beim Vertrieb des Whiskeys mit sich. Außerdem wird der oder die Betroffene für vogelfrei erklärt, was in Whiskey Valley einem Todesurteil gleichkommt. Das gleiche gilt für die Städte und deren Bürgermeister.

Die Städte

In Whiskey Valley gibt es zwei Städte, nämlich Breadalbaine im Süden des Landes und Tirgara, die Hauptstadt, die im Herzen das Landes an der Malzwinde liegt.

Ebenso wie die Clans hat jede Stadt ihre eigenen Farben, die von den Einwohnern stolz getragen werden. Jede Stadt wird von einem Bürgermeister und zehn bis fünfzehn Stadträten, die für die verschiedenen Bereiche des Stadtlebens zuständig sind, regiert. Unabhängig vom Stadtrat gibt es ein dreiköpfiges Richtertribunal, welches unabhängig für die Rechtsprechung zuständig ist. In bestimmten Fällen kann jedoch ein Fall vor das Thing gebracht werden, bzw. kann der König eigenständig ein Urteil revidieren. Jede Stadt hat ein fixes Kontingent an Soldaten, die sowohl als Stadtwachen wie auch als Teil der Streitmacht in Kriegen eingesetzt werden. Sie werden von einem Stadtobersten angeführt. Für die Finanzierung der Stadtverwaltung und ihrer Mitglieder ist die Stadt selber durch Einziehung von Steuern zuständig, was mit ein Grund ist, wieso für das Königshaus oft recht wenig an Steuermitteln überbleibt.

Die Oberschicht besteht aus Handelsfamilien, die ihren Reichtum dem Handel mit den Produkten der Clans verdanken, das Handwerk ist in Zünfte untergliedert, mit all seinen Vor- und Nachteilen. Durch die abweisende Haltung der Whiskey-Clans Fremden gegenüber sind die Städte Schmelztiegel verschiedenster Kulturen und Traditionen geworden. Das meiste, was es in Whiskey Valley an Kultur und Kunst gibt, hat seinen Ursprung in einer Stadt gehabt. Das Leben in der Stadt ist schneller, lauter, bunter, und bei weitem nicht so hart wie in den einsamen Tälern der Clans. So ist dort im Lauf der Zeit ein Gegengewicht zu den traditionsbewußten und bäuerlichen Clans entstanden.

In der Stadt wird auch die einzigartige Stellung von Whiskey als Getränk für alle Lebenslagen nicht so ernst genommen. Gerne werden diverse Schnäpse und Liköre aus der bekannten Welt getrunken oder zumindest probiert. Kein Städter würde es jedoch wagen, vor einem Clansmann laut einen anderen Stimmungsmacher als Whiskey zu preisen. So soll es schon vorgekommen sein, daß ein Leichtsinziger sein Getränk samt Behälter verdauen mußte. Wohlgermerkt, Wein und Bier zählen bei diesem Konkurrenzkampf natürlich nicht. Kein Whiskeyländer kann einem Krug Bier oder einem Humpen Wein länger als zwei Augenblicke widerstehen. Das Verhältnis zwischen Städtern und Clansleuten schwankt zwischen gegenseitiger Verachtung und freundlicher Ignoranz, aber nur selten kommt es zu wirklichen Feindseligkeiten. Schließlich profitieren beide Seiten voneinander.

Breadalbaine wurde 270 ADest. von Dubhglás MacBeane gegründet, erhielt am 4. Juli 310 das Stadtrecht und ist immer noch "in der Hand" der McBains, deren derzeitiges Oberhaupt, Douglas McBain (verheiratet mit Heather Bannister), der Bürgermeister der Stadt ist. Das Wappen der Stadt ist ein goldenes Rautengitter auf dunkelgrünem Grund. Die Stadt ist nicht sehr groß, aber recht wohlhabend, und von Getreidefeldern und Obsthainen umgeben. Die McBains wurden daher auch durch den Anbau und Handel mit Früchten, Getreide und Ölsaaten und der Produktion von Apfelwein reich.

Religion

Allgemein herrscht in Whiskey Valley Religionsfreiheit, die nur durch die Freiheit Andersgläubiger beschränkt ist.

Eine gewisse gesellschaftliche Rolle erfüllen die wenigen Druiden, Anhänger einer uralten und geheimnisvollen Naturreligion. Unzählige Überlieferungen, Mythen und Mirakel sind in den Köpfen dieser Einzelgänger verschlossen. Einige von ihnen besitzen die Gabe der Vorhersehung, des Runenlesens und des Heilens. Es wird gemunkelt, daß sie die Sprache der Tiere verstehen und die Stimme der Natur wahrnehmen können. Ihre Traumdeutungen und Orakel beeinflussen die stolzen und manchmal starrsinnigen Clans genauso wie das einfache Volk.

Sicherlich sind sie als Nachfahren jener Schamanen zu rechnen, die vor und während der Rassenkriege die Geschicke ihrer Stämme bestimmt haben. Wie sich jedoch in Jahre 997 herausstellte, waren die Druiden "nur" Lehrer und Vermittler jener Religion, die sich als der Kult der Erdgöttin bezeichnete, und die jahrhundertlang im Verborgenen unter Leitung einer Hohepriesterin dahinvegetierte. Erst vor kurzem wurde es der Priesterin wieder gestattet, ihre Religion offen auszuüben.

Magie

Magie ist in Whiskey Valley nur einigen Begabten vorbehalten. Trotzdem gibt es immer wieder Adepten, die sich in diesen Künsten versuchen. Magie wird auch nicht so hoch angesehen wie z. B. in Halbland. Man verläßt sich hier lieber auf seine natürlichen Fähigkeiten und spielt nicht gerne mit Mächten, die man vielleicht nicht mehr kontrollieren kann.

Recht verbreitet ist allerdings das Talent der Command Voice, der Fähigkeit, andere durch speziellen Einsatz der Stimme und der Gedanken zu beeinflussen, sei es durch direkte Befehle, Einflüsterungen, den legendären Wahrheitspruch oder stille Botschaften über oft beträchtliche Entfernungen. Entstanden ist diese Begabung wahrscheinlich durch die Verschmelzung der Erbanlagen der verschiedenen Völker und Rassen, aus denen die Bevölkerung hervorgegangen ist. Bei etlichen Clans entscheidet sie auch darüber, wer Clanführer wird.

Prinzipiell wird Magiern ihr Wirken gestattet. Jedoch verbot 895 König Michael die meisten Formen von Schwarzer Magie, Dämonologie und Nekromantie bei Todesstrafe, nachdem der Schwarzmagier Razanor Ballantine vom Feuersturm eines Drachen in seinem Turm Angros mitsamt seinen Bewohnern vernichtet worden war. Als Überwacher fungiert der Hofmagier, der eventuelle Auswüchse der Magieanwendung zu erkennen und vor dem König zu verantworten hat.

Manche Clansleute, z. B. die Black-and-Whites, betätigen sich auch auf dem Gebiet der Alchemie, jedoch werden ihre Versuche aufgrund der Ergebnisse eher mit Mißtrauen als mit Wohlwollen betrachtet. Nicht umsonst ähnelt Blacktower, ihre Clansburg, mehr einer Ruine als einem Clanssitz.

Die Kingsguard

Vor einigen Jahren wurde die Kingsguard gegründet, das einzige stehende Heer im Land, das speziell dem Königsclan unterstellt ist, und als erstes zu Einsätzen an der Grenze geschickt wird. Ansonsten haben die Clans die Verpflichtung, selber im Bedarfsfall Kontingente an Truppen zu stellen. Obwohl die Kingsguard noch im Aufbau ist, konnte ihre

Mitglieder im Grenzkonflikt mit Vendoc und als Einzelkämpfer schon bemerkenswerte Erfolge erringen. Als ranghöchster Offizier gilt jeweils der verantwortliche Vertreter des Königsclans, Einsätze in fremden Clansgebiet müssen jedoch von den verantwortliche Clanlords gestattet werden. Die Kingsguard selber ist in einer Kaserne in Tirgara stationiert, wo sie im Friedensfall als Leibgarde des Königshauses eingesetzt wird.

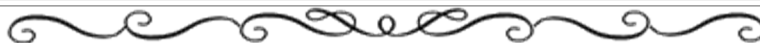
Die Chronik von Whiskey Valley

aufgezeichnet in der [Bibliothek von Banshees' Eyrie](#)

Band I: die Jahre vor der Zeitrechnung (mythisches Zeitalter bis 0 ADest.)

- 12000 Hochkultur der Oreks
- 10000 Hochkultur der Elfen und Zwerge
- 6000 Elfenreich mit Zentrum im heutigen Goldland, Unterwerfung der Oreks
- 4000 bis -1500 Hochblüte des fast den gesamten Kontinent umfassenden Elfenreichs
- 1500 Beginn des Niedergangs, Krieg Elfen gegen Zwerge, Orks und Menschen
- 1000 Untergang des Elfenreichs, Verfall der Zentren und Städte
- ca. -100 Die Zwerge verstecken das verfluchte Elfenrelikt, Bran, Castor, Schuara, Trikala und Wignau werden als "Schläfer" ins Elfenetz eingesponnen, während Micaelescu in der Unterwelt zurückbleibt. [Elfenfluch I](#)
- 0 Beginn der Zeitrechnung ADest. mit Gründung der Destillerie Ballantine

1002 ADest = 1312 AS (Sturmland) = 1522 AI (Goldland)

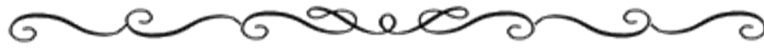


Band II: die Gründungsjahre (0 ADest. bis 100 ADest.)

- 0 Beginn der Zeitrechnung ADest. mit Gründung der Destillerie Ballantine
- 3 Gründung der Destillerie GlenFiddich unter Clanlord Angus und der Gestaltwechslerin Gudrun Bjørndottir
- 5 Gründung der Destillerie Tullamore
- 7 Gründung der Destillerie Black & White durch Clanlady Mustela
- ca. 25-30 Bjørn GlenFiddich (Sohn von Angus und Gudrun) beim Turnier in Mahonien [Mahonien I](#)
- 53 Gründung der Destillerie Clynelish
- 68 Kinlough McBushmill gründet Clan
- 68 Unter der neuen Hohepriesterin, die unter dem Einfluß eines Elfenrelikts steht und als Maeve die Rächerin auftritt, entartet der lokale Kult der Großen Mutter, es kommt zu Menschenopfern und offener Feindschaft vor allem gegen die Clans.
- 70 Clanlord Connach Ballantine vereint die Clans gegen den entarteten Kult der Großen Mutter.
- 03.10.70 Die Schläfer aus dem Jahr 998 tauchen auf und beobachten ein Menschenopfer des Kults und den folgenden Angriff der Clanskrieger unter Connach Ballantine. Zusammen mit zwei McAllans suchen die Schläfer die Burg des Kults als angebliche Gläubige auf. In einer Erscheinung werden sie vom Geist der früheren Hohepriesterin über das Elfenrelikt informiert. Beim Versuch, an dieses zu kommen, lösen sie eine Falle aus und werden gefangen genommen. [Elfenfluch III](#)
- 04.10.70 Am Morgen werden sie von der traditionell eingestellten Priesterin Luna befreit. Die McAllans öffnen das Burgtor für die bereitstehende Clansarmee, die Schläfer bergen das Relikt, fliehen aus der Burg und vernichten es während des mittlerweile entbrannten Gefechts. Durch die Nebel der Zeit werden sie wieder ins Jahr 998

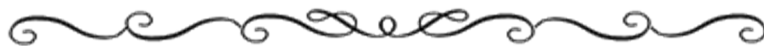
gezogen. Nach dem Sieg der Clans und dem Tod der meisten Kultisten gestattet Connach in geheimen Verhandlungen Luna und den anderen Überlebenden, den Kult in der alten Weise weiterzuführen, aber nie wieder öffentlich aufzutreten. [Elfenfluch III](#)

01.12.70 Auf einem Thing wählen die Clans Connach Ballantine zum ersten König des Landes, welches sie nach der Anregung der Schläfer "Whiskey Valley" nennen.



Band III: erste Städte entstehen (100 ADest. bis 400 ADest.)

- 13.01.110 Festlegung der Grenzen von Whiskey Valley
- 115 Bündnis zwischen Morwen Talisker und Lios Bainebourne von den Elfen
- 117 Fertigstellung von Caer Dubh, Aufbau der Destillerie Talisker
- 123 Fertigstellung der Destillerie Talisker, Morwen "Blacksword" wird 1. Clanlady
- 10.08.125 Gründung des Ortes Tirgara
- 130 Fertigstellung von Caer Fèith im Talisker-Moor
- 220 Finnan und Mháiri aus Forth errichten am Fluß Libhéd die Glenn Libhéd Whiskey-Destillerie
- 12.03.225 Fertigstellung der Festung Ballantine
- 227 Glenn Libhéd wird das Clansrecht zuerkannt, Finnan wird 1. Clanlord
- 248 Fertigstellung von Black & White Tower
- 263 Wiederaufbau von Black & White Tower nach einem Brand
- 270 Dubhglás MacBeane gründet den Ort Breadalbaine
- 01.08.270 Tirgara erhält Stadtrecht und wird Hauptstadt (Wappen: rot/weiß).
- 282-284 Clanlord Moriac läßt Burg Glenlivet erbauen
- 04.07.310 Breadalbaine erhält Stadtrecht (Wappen: gold. Rautengitter auf Dunkelgrün)
- ca. 320-330 CL Morgause GlenFiddich befreit belagerte Clansfestung mit Hilfe der Banshee Birds ("Morgause' Flug") und schließt mit diesen den Wächterpakt, die Festung heißt seither Banshees' Eyrie.
- 328 Den Black & Whites gelingt die Herstellung von Lordwasser (später Königswasser genannt).
- 352 Der Ort Glenlivet (vormals Forth) wird von einer Mure teilweise zerstört. Danach Ausbau der Schutzanlagen und Verstärkung der Burgmauern unter Clanlord Dubhglás (Fertigstellung 354).
- 353 Krönung von Pandur Ballantine I: Königswürde wird Geburtsrecht der Ballantines

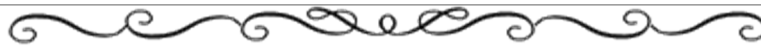


Band IV: erste Kämpfe und König Conlach I. (400 ADest. bis 700 ADest.)

- 456 Einrichtung einer Bibliothek auf Burg Glenlivet unter Clanlord Iolair
- 522-526 Kämpfe gegen einfallende Bergriesen; der Ort Eagle's Nest wird mehrmals verwüstet.
- 605-608 Erste Renovierungsarbeiten auf Burg Glenlivet unter Clanlady Alicia
- 01.01.610 Gründung der Abtei Heilsburg
- 01.12.616 Leonidas wird König (nimmt als erster Ballantrine den Eingottglauben an)
- 650 Conlach I wird König

- 658 Elric McKinnon aus Hottland siedelt westlich des Silberstroms (die McGuires auf der Ostseite waren schon Jahrzehnte früher gekommen).
- 01.08.665 Conlach I heiratet die Elfin Ilendrea, Endril's Tochter.
- 10.08.670 Die goldenen Zwillinge, Enderil und Thanduril, werden von Ilendrea geboren.
- 01.04.679 Eine Expedition aus WV und Hottland überschreitet den Drachenpaß nach Vendoc/Goldland und gründet die Festung und Kolonie Adlerstein.
- 11.05.679 Seamus, Ruth und Johannes Ballantine versuchen, Conlach zu stürzen. Dabei wird Ilendrea getötet.
- 01.01.680 Seamus, Ruth und Johannes Ballantine werden hingerichtet (in Whiskey ersäuft).
- 686 Nach dem Tod von Elric und Mary McKinnon können sich deren Kinder Frederic und Maeve nicht über das Erbe einigen, es kommt zur Spaltung.
- 688 Maeve McKinnon heiratet Cedric Talisker.
- 690 Die Talisker unterstützen Maeve McKinnon gegen einen Angriff Frederics.
- 11.06.695 Schlacht um Adlerstein gegen goldländische Truppen

1002 ADest = 1312 AS (Sturmland) = 1522 AI (Goldland)



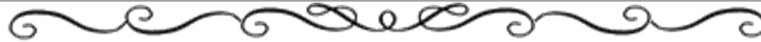
Band V: die Schlacht der 1000 Klauen (700 ADest. bis 900 ADest.)

- 01.01.710 Thanduril wird König, Enderil wird der 1. Whiskeylord.
- 710-715 Weitere Angriffe Frederics gegen Maeve. Nach deren Tod wird ihre Tochter Ivy Clanlady, diese errichtet Caer Neul, die Wolkenfestung, mit Hilfe der Zwerge und Elfen; ihr Zweig nennt sich fortan McKinnon of Cloud.
- 715 Friedensvertrag und Aussöhnung zwischen den beiden McKinnon-Sippen
- 716 Eine Seuche rafft fast alle Nachkommen der Zwergin Zaknaflin B&W dahin.
- 724 Der Scheibenkreuzritter Hasufin wird von seinen eigenen Leuten lebendig eingemauert.
- 729-813 Lady Clupea führt den Clan der B&Ws; während ihrer Herrschaft gelingt die vollständige Restaurierung Blacktowers.
- 12.10.733 Enderil wird von Asgurd (Sohn Ruth's u. Johannes') ermordet, sein Sohn Legolar wird 2. Whiskeylord.
- 12.03.782 Großmeister Hartmut von der Flammenaxt erwirbt Burg Drachenhort für den Scheibenkreuzorden.
- 01.07.800 König Ingolf heiratet Tamara Ballantine aus dem Zweig Enderils.
- 03.06.826 Das Ringgeistspiel wird zum ersten Mal gespielt.
- 12.12.841 Schlacht der 1000 Klauen gegen ein im Norden eingefallenes Heer von Orks, Trollen und Wölfen
- König Peregrin fällt.
 - Erstmals kämpft auch ein Heer von Scheibenkreuzrittern.
 - Die Clynelishs beschließen ihre künftige Isolation, ausgelöst durch den Tod von CL Dubghans Sohn in der Schlacht.
 - Amish Bruichladdich zieht sich zurück, um solch böse Dinge in Zukunft zu verhindern. Das Böse unter uns
 - Clanlord Sean Glenlivet fällt.
- 847/848 Amish Bruichladdich erschafft magisches Portal, um das Böse abzuleiten. Das Böse unter uns
- 852-859 Gründliche Renovierung von Burg Glenlivet, Anbau der beiden Seitenflügel und

Übersiedlung der Bibliothek unter Clanlady Lorna.

- 11.03.895 Nach 200 Jahren Ruhe wird beim Drachensattel ein Drache gesichtet.
- 22.07.895 Der Schwarzmagier Razanor Ballantine wird in seinem Turm Angros von Scheibenkreuzrittern belagert.
- 895 Der letzte Bruichladdich stirbt im Kampf gegen Razanor. Das Böse unter uns
- 12.08.895 Angros wird samt seinen Bewohnern vom Flammensturm eines Drachen vernichtet.
- 01.09.895 König Michael verbietet, unterstützt vom Scheibenkreuzorden, dem Abt der Heilburg und Finlach, dem Erzdruiden, bei Todesstrafe die Ausübung von Schwarzer Magie in WV.

1002 ADest = 1312 AS (Sturmland) = 1522 AI (Goldland)



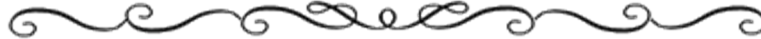
Band VI: die jüngste Vergangenheit (900 ADest. bis 993 ADest.)

- 905 Seamus Dimple I vernichtet Aegion, ist aber durch dessen Fluch im Waldland gefangen.
- 932 Bei einem Trollangriff wird Caer McBushmill zerstört und der Clan fast vernichtet.
- 940 Dorian wird Clanlord
- 960 Ungeklärter Tod von Aglaja, der Mutter des Clanlords, durch Sturz aus einem Fenster.
- 977 Erhard von Greifenfels vermittelt im Grenzkonflikt zwischen Sturmland und Goldland.
- 981 Tod von Molly Glenkinchie-McGuire, Glenkinchie-Destillerie wird stillgelegt.
- 981 1. Feldzug gegen die Orks im Waldland, Teilnahme Erhard's v. Greifenfels
- 01.08.984 Kerron Ballantine übergibt das Amt des Whiskeylords an seinen Sohn Sean.
- 12.12.984 Handelstreffen mit Roper McGuinness und anderen Vertretern der Zwergenbinge
- 987 Schwerer Konflikt im Scheibenkreuzorden, Erhard von Greifenfels wird Nachfolger des dabei umgekommenen Großmeisters.
- 989 Clanlord Dorian stirbt an Auszehrung, nachdem er seit 987 die Bibliothek nicht mehr verlassen hatte. Es gibt keine Erben, keine Witwe, keine überlebenden Verwandten. Die Destillerie wird eingemottet, der Verkauf der Whiskey-Vorräte eingestellt.
- 31.07.989 Beim Lughnasad-Fest wird Connor GlenFiddich Clanlord auf Banshees' Eyrie nach Morgaine's Rückzug auf die Nebelinsel.
- 12.09.989 König Johannisus fällt einer Alkoholvergiftung zum Opfer.
- 01.10.989 Conlach II wird König und lockert Whiskey Valley's Isolation nach außen.
- 02.08.990 Jessica Black & White wird Clanlady auf Blacktower.
- 01.-03.11.991 Sean Ballantine, Jessica B&W, Morwen Tullamore, Connor GlenFiddich und John McDunn weilen zu Gast auf Wildegg in Sturmland und werden in Auseinandersetzungen zwischen Brühlmländern und Sachsen verwickelt. [Burgfest](#)
- 18.-20.09.992 Gregor GlenFiddich und Malu Tullamore werden auf Hohenegg mit Göttern konfrontiert. [Götter-Live](#)
- 27.-28.03.993 Die WV-Abordnung auf Wildegg in Sturmland wird vom nochmaligen Wintereinbruch überrascht. [Burgfest](#)
- 03.07.993 Ballantine-Jagdfest: Grab und Freundschaftssteine König Thanduril's werden

gefunden. [Jagdfest](#)

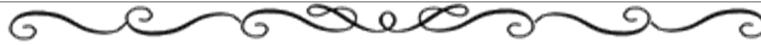
- 02.06.993 Hochzeit von Sean Ballantine mit Lady Marian Lhynn aus Tirgara
- 31.10.993 Geburtstagsfest Leithana's auf Aggstein in Sturmland: Sean Ballantine schließt Handelsvertrag mit der Königin von Eisland und verhandelt über Whiskey-Trail durch Sturmland nach Brühmland.
- Dez.993 Sean Ballantine weilt auf Vortragsreisen in Halbland.

1002 ADest = 1312 AS (Sturmland) = 1522 AI (Goldland)



Band VII: 994 ADest.

- 12.02.994 Eine WV-Abordnung ist zu Gast im legendären waldländischen Druidenbunker.
- Früh.994 Carric Talisker führt ein Söldnerheer gegen Caer Fèith, um die Macht zu übernehmen, wird aber besiegt. Sturmländische Räuberbanden können dadurch nach WV vordringen.
- 28.05.994 Ballantine-Jagdfest: Die sturmländischen Räuber werden zurückgeschlagen. Kreaturen der Nacht (Ghul, Vampir, Werwolf) und der Teufel suchen die Jagdgesellschaft heim. [Jagdfest](#)
- 29.05.994 Das Palim Wignau, ein "Schläfer" aus dem Elfennetz, nimmt am Jagdfest teil. [Jagdfest](#)
- 12.08.994 Jessica B&W experimentiert mit "Dyn-A-Mit" und verwüstet abermals Blacktower.
- 27.08.994 Entdeckung der Einödschenke "Zum goldenen Tropfen" [Einödschenke](#)
- 24.09.994 Die "Schläfer" aus dem Elfennetz erwachen nach etwa 1100 Jahren. Die verfluchten Elfenrelikte werden geborgen und vernichtet - die Elfenkönigin opfert sich - aber die Dunkelelfen retten eines und fliehen durch ein Dimensionstor nach Ymris, dem Totenreich der Elfen, gefolgt von den Schläfern. [Elfenfluch II](#)
- 25.09.994 Thing:
- Connor GlenFiddich wird Chamberlain von WV.
 - Lucy McBain aus Breadalbaine übernimmt den Clan der Glenlivets.
 - McKinnon's Drambuie wird als minderes, aber gleichberechtigtes Whiskeyprodukt anerkannt.
- 26.09.994 In Ymris verfolgen die Schläfer die Flüchtigen bis zur Burg von Lord Morion. Dort entwenden und vernichten sie das Relikt, werden aber gefangen genommen. Nach zahlreichen Verhören und Versuchen integriert Lord Morion sie als Ausstellungsstücke in seinen "Zoo". [Elfenfluch III](#)
- Herbst 994 Sean Ballantine erlöst Seamus Dimple I auf der Suche nach dem Wasserzeichen. [SZM 1](#)
- Herbst 994 Sean Ballantine und Begleiter beim Konzil der Magier im Waldland. [SZM 2](#)
- Herbst 994 Sean Ballantine und Begleiter finden die restlichen 3 Zeichen in verschiedenen Welten. [SZM 3/4](#)
- ??..11.994 Durch die Aktivitäten der Zeichenträger funktioniert einen Tag lang keine Magie. [SZM 4](#)
- Blacktower durch gleichzeitiges Experiment von undurchdringlicher Kuppel umgeben.
 - Die steinernen Wächter von Banshees' Eyrie schwärmen aus.
- Win.994 Fiona Talisker wird nach Angus' Tod 10. Clanlady.



Band VIII: 995 ADest.

Anfang 995 Gerüchte um gepanschten GlenFiddich in Tirgara: Connor GlenFiddich sperrt Lieferungen an den Händler Brendon McCloud.

31.01.995 Neuerliche Bindung der Wächter von Banshees' Eyrie

Früh.995 Seamus Dimple II wird Clanlord.

13.05.995 Ballantine-Jagdfest:Kampf mit Chaosjüngern (deren Anführer wird von einem Drachen geröstet aufgefunden). Angelice Ballantine wird vom sturmländischen Grafen Dorian von Valurien gerettet. Der verwilderte Knabe Bill, der letzte McBushmill, wird gefunden. Flora McCloud verhandelt mit Connor GlenFiddich wegen weiterer Lieferungen. [Jagdfest](#) Offizielle Beschlüsse dieses Abends:

- Alkelda O'Fusel darf Carolan herstellen.
- Söldnerführer Johnnie Walker aus Bourbon erhebt Anspruch auf Stonegarden.
- Vertrag über Salzhandel mit den Vulkaninseln.
- Seamus Dimple II wird Kartograph des Scheibenkreuzordens.

Ein in die Versammlung platzender Chaoskobold aus Blacktower meint, einige Gäste seien Gestaltwandler. Er wird vom Elfen Ancalagon vertrieben, laut diesem könne der Bann nur auf Blacktower gelöst werden.

14.05.995 Roper McGuinness öffnet ein Tor im Blacktower-Schirm, über die Geisterwelt erlangen die Besessenen ihre Seelen zurück

01.06.995 Thing:

- Carandir, Großmeister der roten Magier, wird als prov. Handelsminister bestätigt.
- Angelice Ballantine wurde vom in sie verliebten Dorian von Valurien entführt.
- Johnnie Walker darf trotz ungültigen Anspruchs in Stonegarden siedeln und Whiskey produzieren.

17.07.995 Präsentation der neugegründeten Kingsguard

Som.995 Seamus Dimple heiratet Clarissima de La Mere

18.08.995 Seamus Dimple wird auf seinem Geburtstagsfest vom Dämon Antrataxes entführt, die drei Flüche seines Clans erfüllen sich, seine Mutter Dorothy begeht Selbstmord. (Die Dimples hatten sich nach der Schlacht der 1000 Klauen das Land der McBushmills angeeignet.) Eldon der Waldläufer stiehlt Seamus' Geschenke.

06.10.995 Jagdfest auf Schloß Ballantine. Ein rätselhafter grauer Pilger namens Fizzban veranlaßt, durch Erzählen von Geschichten die Kraft der Feenwelt zu stärken und dadurch das Chaosloch in Blacktower zu schließen. [Jagdfest](#)

07.10.995 Während der Jagd wird Eldon gestellt, kann aber entkommen.

31.10.995 Thing in der alten Glenkinchie-Destillerie:

- Bill McBushmill wird Clanlord, da seine Identität eindeutig ist.
- Willow McKinnon wird zum Clanlord Glenkinchie ernannt.
- Bergljót, die Gesandte von Eisland, wird prov. Clanlady Avonside.

Einige Teilnehmer werden von Chaoswesen übernommen, diese können jedoch ausgetrieben werden. Die Dämonin Lilith entführt Sean Ballantine unter Hinweis auf die Zeichenträger.

01.11.995 Ancalagon taucht auf, ungehalten über Johnnie Walker's Ansiedlung in Stonegarden. Dieser ist ein Nachkomme der McDalmores!

Dez.995 Erhard v. G. erobert die alte Kolonie Adlerstein zurück.

1002 ADest = 1312 AS (Sturmland) = 1522 AI (Goldland)

Band IX: 996 ADest.

11.01.996 Flutkatastrophe in den Katakomben von Banshees' Eyrie

11.01.996 Thing:

- Die Greifenfels'sche Grafschaft wird WV angegliedert, Graf Erhard erhält Stimmrecht im Thing.
- Tristan B. kehrt nach 25 Jahren aus Goldland zurück, wo sein Neffe, König Conlach, festgehalten wird.
- Das Recht der Elfen auf Stimmrecht im Thing wird bestätigt und durch Fiannbhar wahrgenommen.

02.02.996 Eldon wird von den Zeichenträgern gestellt und getötet. Die Familienchronik der Dimples wird gefunden. [SZM 5](#)

03.-04.02.996 Die Zeichenträger finden ihre von Lilith entführten Gefährten. Mittels der Zeichen bringen sie deren vertauschte Seelen in die richtigen Körper. [SZM 5](#)

04.02.996 Sean Ballantine und Seamus Dimple II kehren zurück. Die Zeichenträger und Fiannbhar bleiben aber verschwunden. [SZM 5](#)

März 996 Finnan Clynelish wird Clanlord nach dem Tod seines Vaters Bain.

19.03.996 Alister Usher McDope und Bill McBushmill brechen mit John McDunn und Keil (Tristan Ballantines Leibwächter) zur Befreiung König Conlachs auf.

23.03.996 Trade Fair in Barleyfields Talisker

24.03.996 Bergljót Avonside, Connor GlenFiddich, Willow Glenkinchie und Flora McCloud begleiten den Tundaraner Ian McMulligan in seine Heimat. [Tundara I](#)

20.-21.04.996 Die Tundara-Expedition erlebt die mystische Zusammenkunft der Schwarzen Frauen mit und hilft, Ian's Dorf Trap-Nor von Sturmländern zu befreien.

17.06.996 König Conlach kehrt mit seinen Befreiern zurück, darunter den Elfen Eldran und Elyana.

24.-25.08.996 Erhard v. G. präsentiert seine neuen Ländereien. Der erinnerungslose John McDunn kehrt in Begleitung der Elfin Viviane zurück. Fiona Talisker ersticht mit einem verfluchten Dolch Johnnie Walker, wodurch die Anwesenden in einer Welt von Alpträumen gefangen sind. Mit Ancalagon's Traum kann der Dolch vernichtet werden, allerdings wird dabei ein Wesen freigesetzt, dem selbst Ancalagon nicht begegnen möchte. [Jagdfest](#)

Okt. 996 Auf Grund einer Prophezeiung beenden die Clynelishs ihre Isolation.

23.11.996 Erster Kontakt von Finnan Clynelish mit Sean Ballantine

11.12.996 Überfall der Shedar auf eine Patrouille der McDopes

Dez.996 Entdeckung des Lagers der Shedar und des Magischen Tors, worin Bill McBushmill verschwindet

1002 ADest = 1312 AS (Sturmland) = 1522 AI (Goldland)

Band X: 997 ADest.

28.01.997 Thing in Tirgara:

- Clan McAllan tritt nach zehnjähriger Abgeschlossenheit wieder auf.
- Fiona Talisker wird vom Mord an Johnnie Walker freigesprochen.
- Allister Usher McDope präsentiert einen gefangenen Shedar.
- Ancalagon fordert den Abzug der Siedler aus Stonegarden bis zum Frühjahr.
- Auf Protest von Goldland und Vendoc wird ein Turnier um die Greifenfels'sche Grafschaft angesetzt.

Feb 997 Rowena Clynelish wird unterwegs nach Goldland vom Orden der verwelkten Mistel entführt.

21.03.997 Connor GlenFiddich, Bergljót Avonside, Jessica B&W, Marca McAllan, Morwen Tullamore und die Talisker-Elfen Dorian und Lorina brechen nach Tundara auf. [Tundara II](#)

20.04.997 Rowena Clynelish's Befreiung

26.04.997 Das Ritual der Schwarzen Frauen in Tundara verläuft diesmal erfolgreich. [Tundara II](#)

27.04.997 Im Hochlager von Trap-Nor (Tundara) wird die Bibliothek der Oreks entdeckt. [Tundara II](#)

10.05.997 WV gewinnt auf Falkenruh das Turnier um die Greifenfels'sche Grafschaft gegen Vendoc. Die Seelen einiger Teilnehmer werden durch einen alten Elfenzauber vertauscht. Zu dessen Aufhebung verlangt Endril von Erhard das Land, gibt es aber zurück. [Turnier der Entscheidung](#)

03.06.997 Rückkehr der Tundara-Expedition [Tundara II](#)

17.06.997 Thing:

- Moirach McAllan wird als neue Clanlady vorgestellt.
- Erste Berichte über die Sumpfwesen: ein gemeinsames Vorgehen wird beschlossen.
- Der Status der Grafschaft als Lehen des Königs an Erhard von Greifenfels wird geklärt.

06.-07.09.997 Die Hochzeit von CL Robert Glen Ord und Delphine de la Sire aus Vendoc (deren Seelen beim Turnier vertauscht worden waren) findet auf Falkenruh im Rahmen eines "Picnic" statt. Die Shedar bringen Bill McBushmill zurück, der bei der Hochzeitsfeier zahlreiche schwere Vergiftungen auslöst und von einem abtrünnigen Shedar, der ein Gegenmittel zur Verfügung stellt, als Doppelgänger entlarvt wird. Seamus Dimple bringt die Nachricht, daß Sean Ballantine's Gattin Marian ermordet wurde und der Täter Sean unter Wahrheitszauber als Auftraggeber genannt und Selbstmord begangen habe. [Jagdfest](#)

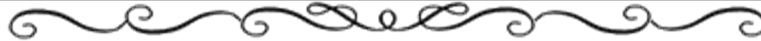
10.-20.09.997 Ancalagon, Lucy Glenlivet, Rob Swanson, Malu Tullamore Dew und die Elfen Eldran und Elyana befreien Bill McBushmill und kehren mit Allister Usher McDope zurück: das Tor wird zerstört. [Tor der Shedar](#)

27.09.997 Thing:

- Brann der Rabe, Hohepriesterin der Großen Mutter, bietet Hilfe gegen Sumpfwesen an.
- Der 900jährige Eid ihres Kults, nie wieder öffentlich aufzutreten, wird

- aufgehoben.
- Sean Ballantine wird trotz des Verdachts gegen ihn als Whiskeylord bestätigt.

1002 ADest = 1312 AS (Sturmland) = 1522 AI (Goldland)



Band XI: 998 ADest.

- Frü.998 Ein hundertköpfiger Trupp aus den meisten Clans - winterbedingt halten sich die Clans der nördlichen Highlands heraus - und diversen Helfern dringt ins Sumpfgebiet an der Vendoc-Grenze vor, wo ein Bündnis mit den blau-grünen Amphibionen geschlossen wird. Es kommt zu einer Schlacht gegen ein monströses Pflanze/Tier-Wesen. Trotz Verbrennens kämpft dessen metallisches Skelett weiter, unterstützt von den gelb-roten Amphibionen. Der durch Marca McAllans Ritual gerufene Ancalagon kann es schließlich in einem gewaltigen Kampf trotz seiner schwerer Verletzungen besiegen. Im Zentrum der Überreste findet sich eines der verfluchten Elfenrelikte! Roper McGuinness übernimmt dieses zur Verwahrung, allerdings kann Mary-Jane Usher-McDope unbemerkt ein abgebrochenes Stück an sich nehmen. Amphibionenjagd
- 24.05.998 Die Clynelishs richten die Whiskey Valley Games aus, an denen neben vielen Clans auch Vertreter der Kingsguard und zahlreiche Gäste aus dem In- und Ausland teilnehmen. Die Bewerbe Steinweitwurf, Schwertkampf, Bogenschießen (Recurve- und Langbogen), Messerwerfen, Geländelauf, Seilziehen, Schnurspringen, Whiskey-Verkostung und Baumstammwerfen (Weite und Stil) verlaufen sehr spannend und abwechslungsreich. Bei der Siegerehrung kommt es zu massiven Orküberfällen auf den Austragungsort, einen zerklüfteten Talkessel, und Druiden der Verwelkten Mistel versuchen, eine Teilnehmerin zu opfern. Nach erfolgter Abwehr und Versorgung der Verletzten findet das abendliche Gelage an einem sichereren Ort statt. [WV Games](#)
- 06.-07.06.998 Der noch nicht entlarvte "Doppelgänger" des Seamus Dimple führt Sean Ballantine und sein Dutzend Begleiter auf der Suche nach dessen Doppelgänger durch das Portal des Amish Bruichladdich [s. 847/848] in eine Art Spiegelwelt, wo nun sie selbst die Doppelgänger sind. Mit ihrer Hilfe möchte der dortige, skrupellose Erhard von Greifenfels der absolut regierenden Königin Moyra die Macht über "Groß-WV" entreißen, allerdings schlagen sie sich auf deren Seite. Zwar hat er ihnen durch einen versklavten Sukkubus ihre Seelen geraubt, um sie in seine Gewalt zu bringen, aber ein von Moyra beschworener Seelenfänger beschafft diese wieder. Sie befreien den "echten" Seamus Dimple, kehren mit Moyra's Hilfe in ihre Welt zurück und zerstören das Portal. Leider gibt es dabei auch Verluste zu beklagen, Bill McBushmill und der rätselhafte "Mann der vier Elemente" werden Opfer des Großinquisitors, Ganter aus Breadalbaine fällt beim Decken des Rückzugs, Marca McAllen ist verschollen. Sean Ballantine und Jessica B&W leiden an der Verfallskrankheit, die sie sich beim Kampf gegen den untoten Bibliothekswächter zugezogen haben. Das Böse unter uns
- 09.06.998 Auf dem Heimweg von Burg Bruichladdich geraten Sean Ballantine, Seamus Dimple, Connor GlenFiddich und Jessica B&W in die magische Taverne "Zum Goldenen Keiler", wo sie auf Moyra und Erhard treffen. Auch Reichsherold Arnulf und Herodent aus La Mer halten sich dort auf. Die Elfin Innisdale kann das Fortschreiten der Verfallskrankheit stoppen.
- 11.07.998 Thing: Mary-Jane Usher-McDope's Burg weist durch den Einfluß des

entwendeten Stücks vom Elfenfluch massive Zerstörungen auf, die meisten Burgbewohner sind fürchterlich entstellt gestorben. Im äußerlich unversehrten Turm stoßen sie hinter einer magischen Barriere auf den rätselhaften Magier Fizzban/Chronos.

Thing:

- Goldland ist besorgt wegen übersinnlicher Phänomene und bietet Zusammenarbeit an.
- Unruhen in der sturmländischen Grenzprovinz Valurien, Verwicklung des Sturmgottordens.
- Beschluß verstärkter Grenzsicherung (unter möglicher Einbindung der Amphibionen), gemeinsamer Manöver mit Goldland, Verlegung der Vorratslager ins Landesinnere.
- Besserung der Verhältnisse in den Sumpfgebieten, aber Verschlimmerung im Taliskermoor, wo ein weiterer Elfenfluch vermutet wird.
- Bericht über die Parallelwelt: Verbindung besteht weiterhin über "Fäden" in Form von Gegenständen und Taten: Connor GlenFiddich wird deren Auflistung übernehmen.

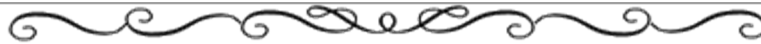
Allister Usher-McDope verkündet seine Verlobung mit der Elfin Elyana. Fizzban berichtet, er komme aus Ymrís, dem Totenreich der Elfen, wo die "Schläfer" [s. -100, 24.09.994] gefangen seien. Mittels des "Blutsteins" bringt er die Clynelishs und McDopes sowie Karenai ad Thylia, Gwenda von Winterthal und Cameron Claddath dorthin, um die Schläfer zurückzuholen.

- 08.09.998 Im Goldenen Keiler einigen sich die Clans Clynelish, GlenFiddich, Glenlivet und Tullamore Dew mit dem Wirt auf eine erste Whiskeylieferung. Es kommt zu einer Begegnung mit Mary-Jane McDope aus der Parallelwelt! Charis, eine Sturmländerin, ist nach der Auslöschung ihres Dorfs durch sturmländische Truppen unter einem "Schwarzen Baron" verletzt in den Keiler entkommen. Sie und der ebenfalls anwesende Ian McMulligan folgen Connor GlenFiddich nach Banshees' Eyrie.
- 02.-03.10.998 In Ymrís führt Lord Morion dem als Dunkelelfen getarnten Trupp aus Whiskey Valley seinen Zoo vor. Im Lauf der Nacht werden die Schläfer befreit. Fizzban führt diese und die seit der Befreiung ihrer Seelen an sie gebundenen Lichtelfen Elenaron und Argayle ins Talisker-Moor und bringt die anderen zurück zum Thing am 11.07.998, dank des Blutsteins auch die in Ymrís Getöteten. [Elfenfluch III](#)
- 03.10.998 Informiert von Fizzban führt Connor GlenFiddich die zurückgekehrten Schläfer, Elenaron und Argayle durch das Talisker-Moor zum Elfenrelikt. Bei dessen Vernichtung werden sie - ohne Connor - durch die Nebel der Zeit ins Jahr 70 gezogen. [Elfenfluch III](#)
- 04.10.998 Die Schläfer, die beiden Elfen und auch Connor erwachen geschwächt auf Caer Neul bei den Glenkinchies, von denen sie bewußtlos im Moor gefunden worden sind. Ihre Seelen haben sich voneinander gelöst. Brann, Micaelescu, Schuara und Trikala nehmen Connors Einladung an, Castor will die weiße Werwölfin suchen. [Elfenfluch III](#)
- 19.10.998 In den Stollen im Süden finden sich Spuren eines mißglückten Eindringens, offenbar des Sturmgottordens.
- 22.10.998 Etwa fünf über die Nordberge eingedrungene, mutmaßliche Angehörige des Sturmgottordens werden von wilden Banshee Birds zerrissen, wobei auch zwei von diesen zu Tode kommen.
- 14.-15.11.998 Nach gemeinsamen Manövern von Clans, Kingsguard und Greifenfels wird im

Rahmen eines Festes auf Ballantine Hall zu Tirgara das Thing abgehalten. Unerwartet wird Marca McAllan vom Sukkubus aus der Parallelwelt zurückgebracht. Dieser sorgt noch den ganzen Abend für Verwirrung, worunter auch das Thing leidet. Neben dem Ansiedlungsantrag der McTugger aus Hottland geht es hauptsächlich um die Aktivitäten des Sturmgottordens in Valurien und die damit verbundenen Grenzverletzungen. Allister Usher-McDope leidet vorübergehend unter schweren Halluzinationen. Am nächsten Morgen wird über das Ultimatum des goldländischen Imperators und die Rolle der Grafschaftselfen beraten. Schließlich vertagt sich das Thing zum Einholen weiterer Informationen.

- 03.12.998 Bei der Fortsetzung erstattet Egyrian, ein Vertreter der Grafschaftselfen, Bericht und überreicht einen Kristall mit gespeicherten Informationen. Erhard von Greifenfels berichtet über die Verhältnisse in Valurien und Morwen Tullamore über das Problem der telepathischen Verbindung mit Karenai ad Thylia.
- Dez. 998 Unbemerkt und überraschend erfolgt die Abreise der goldländischen Botschafter Dux Ad-Dayr und Karenai ad Thylia. Kurz darauf kommt es zu einem heftigen Wintereinbruch, der Whiskey Valley 6 Wochen lang von der Außenwelt und von der Grafschaft abschneidet. Erstmals seit 30 Jahren friert die Malzwinde zu.

1002 ADest = 1312 AS (Sturmland) = 1522 AI (Goldland)



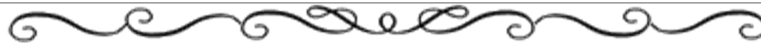
Band XII: 999 ADest.

- 19.01.999 Die Pässe werden wieder passierbar.
- 22.01.999 Bei einem Festmahl auf Ballantine Hall erfolgt die offizielle Ernennung von Marca McAllan zur neuen Kommandantin der Kingsguard. Freydûn überbringt eine Probe der Substanz, mit der die Lindwürmer ruhiggestellt werden. Sean Ballantine zeigt Anzeichen von Lykanthropie! Ein Bote des Imperators - ein Ordensmann vom bisher unbekanntem Weißen Kristall - berichtet von einer großangelegten Verschwörung in Goldland und bestätigt die bereits vermutete Falschheit des Briefes mit dem Ultimatum. Noch in derselben Nacht organisiert Freyduin ein Heilmittel für Seans Lykanthropie. [Festmahl in Tirgara](#)
- Feb. 999 Die meisten Lindwurm-Transporte werden abgefangen und heimgeschickt. Ein Lindwurm entkommt im sumpfigen Auegebiet der Grafschaft, seither entdecken die Zwerge immer wieder Spuren in den Minen.
- 14.04.999 Marca McAllan bittet die Clans um Informationen über deren Truppen zwecks Koordination mit der Kingsguard.
- 08.05.999 Auf Laurel Glenkinchies Anregung findet im Rahmen des Jagdfestes eine Verkostung spezieller Schätze aus den Kellern der Clans statt - Cragganmore, Dalmore, Isle of Jura, Knockando, Laphroig, McAllan, Robbie Dhu und ein "Australian Outback", den Morwen Tullamore aus fernen Landen mitgebracht hat. [Jagdfest](#)
- 29.05.999 Die von den McAllans ausgerichteten WV Games finden bei ungewöhnlicher Hitze statt; bei den Bewerben können sich Kylie Clynelish (Bogenschießen), Moirach McAllan (Lindwurmstechen), Sean Ballantine (Fechtduell), Erik aus Breadalbaine (Baumstammwerfen, Kampf um die Brücke) und Laidir Dulanaich McLonnert (Steinweitwurf) auszeichnen. [WV Games](#)
- Aug. 999 Zur Absicherung gegen sturmländische Übergriffe beginnt die Kingsguard, die Hauptstraßen zu kontrollieren.
- 11.-12.09.999 Sean Ballantine und Cara Black & White wohnen in Hottland einer Hochzeit

des Clans McStout bei. Unerwartet stößt Sean auf seine von den Jadranischen Inseln stammende Tochter! Während des Festes wird das Braubuch der McStouts gestohlen. Die Hochzeit

- Okt. 999 Finnan und Brandon Clynelish brechen auf, um einen Waldläufer zu treffen, der in einem Brief Informationen über die Druiden der Verwelkten Misttel angekündigt hat.
- 15.10.999 Auf Burg Ballantine stellt Sean bei einem Fest anlässlich seiner Rückkehr seine Tochter Gwyneth vor, begleitet von einer Abordnung der McStouts. Unwissentlich löst Dorian McStout den uralten Fluch einer halbelfischen Bardin aus der Zeit kurz nach dem Großen Krieg aus. Es kommt zu Angriffen steinerwerfender Goblins, bewußtseinbeeinflussender Schattenwesen und des Angst und Schrecken verbreitenden Geistes der Bardin, während die Burg von einem undurchdringlichen Magischen Schild umgeben ist. Das von Dorian gefundene und von Moyra übersetzte Tagebuch der Bardin endet mit der Bitte, ihr Vermächtnis zu verbreiten. In den Kellergewölben aus ihrer Zeit findet sich einer ihrer Texte, der unter Dorians Führung gesungen wird, worauf sie erscheint und ihm weitere Texte zum Verbreiten überreicht. Das Vermächtnis der Bardin
- 15.10.999 Finnan und Brandon Clynelish werden vermißt, da sie an dem Fest auf Burg Ballantine hätten teilnehmen sollen.
- 19.10.999 Reisende aus Waldland werden in Grenznähe auf Tullamore-Gebiet von Orks und Druiden überfallen.
- 25.10.999 Cederic Clynelish, Connor GlenFiddich, Mary-Jane McDope sowie deren überraschend aufgetauchter Bruder Allen, dessen Begleiterin Jasmin Opalesque und Calidor v. Bethana geraten auf der Verfolgung der Spuren im Tullamore-Gebiet durch ein Telporationstor nach Waldland. Schließlich finden sie dort Finnan und Brandon, die durch die DVM ihren Verstand verloren haben, und können ihnen diesen mit Hilfe einiger freundlich gesonnener Wesen zurückgeben. Die Suche

1002 ADest = 1312 AS (Sturmland) = 1522 AI (Goldland)

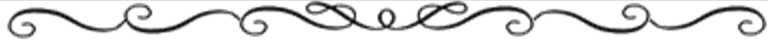


Band XIII: 1000 ADest.

- 29.03.1000 Erweckung der in einer Steinpyramide ruhenden Meren-Iset durch Allister Usher, Elyana, Kyle Clynelish, Connor GlenFiddich, John McDunn, Fiannbhar, Liorina Brightleaf (Talisker), Brann der Rabe und Rashid Ben Mullah aus Porta Auregia. Verbotener Wald
- 04.04.1000 Bei Angriff von Trollen und Orks im Zwergenreich fallen 12 Zwerge, der versteckte Elfenfluch wird entwendet.
- 09.04.1000 Beim Frühjahrsthing auf Ballantine Hall wird Marca McAllan als Kommandantin der Kingsguard suspendiert. Eine offizielle Delegation soll die Leichen von Dorian von Valorien und Angelice Ballantine bergen. Maurice de Bracy aus Tirgara wird provisorischer Clanlord Avonside. Dunkelelfenlord Morion aus Ymris zerstört durch den Elfenfluch die neue Universität der Ushers und Teile der Clynelish-Destillerie. Meren-Iset und die anwesenden Kleriker können ihn vertreiben. Thing
- Frühjahr 1000 Eine 400 Mann starke, unter Drogen stehende Armee der Ushers wird knapp vor den Toren Tirgaras aufgehalten.
- 30.06.-02.07.1000 Bergung der in Valorien ermordeten Prinzessin Angelice Ballantine, Vertreibung der vom "Schwarzen Ritter" beeinflussten Sturmgottpriester und seiner Orkarmee. Vorläufig wird Valorien von der Nachbargrafschaft

Albuthan verwaltet werden. Blutrote Sonne über Valorien
seit Aug. 1000 Zahlreiche Morde im Norden von WV
03.-05.11.1000 Tausendjahrfeier auf der alten Festung Ballantine mit zahlreichen Gästen und Freunden. Ein besonderes Geschenk bereitet ein gewisser Sukkubus, der die praktisch bereits enttarnte Marca MacAllen von der Anderen Seite im Tausch für die "echte" heimbringt.

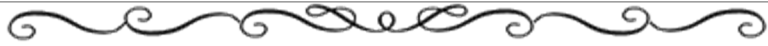
1002 ADest = 1312 AS (Sturmland) = 1522 AI (Goldland)



Band XIV: 1001 ADest.

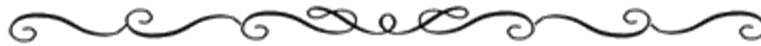
14.03.1001 Gemeinsam laden Fionna Talisker, Sean Ballantine, Robert McDalmore und McKinnon zu ihrem Geburtstag in Barleyfields.
27.-28.10.1001 Lagavulin (vom Loch Dawn, GlenFiddich) wird auf Burg Ballantine zum Whiskey des Jahres gekürt, gefolgt von Glenlivet, Clynelish, Talisker und Glenkinchie. Erstmals seit 12 Jahren findet dieses Ereignis wieder statt; im Lauf des Abends erscheint der Geist von König Johannisius, bringt ein wenig Licht in die damaligen tragischen Ereignisse und erklärt Tullamore Dew zum Whiskey des Jahres 989! Whiskey des Jahres

1002 ADest = 1312 AS (Sturmland) = 1522 AI (Goldland)



Abenteuer:

Abenteuer: Jagdfest 1: Die Steine des Thanduril (1993)
Jagdfest 2: Lauter liebe Gäste (1994)
Elfenfluch 1: Das verfluchte Relikt (1994)
Elfenfluch 2: Die Schläfer erwachen (1994)
Jagdfest 3 (1995)
Jagdfest 4: Geschichten (1995)
Whiskey Valley Thing 996 (1996)
Jagdfest 5: Alpträume (1996)
Whiskey Valley Thing 997 (1997)
Das Turnier der Entscheidung (1997)
Jagdfest 6: Le Picnic (1997)
Whiskey Valley Games 998 (1998)
Whiskey Valley Thing 998/1 (1998)
Elfenfluch Intermezzo 1: Zwischenspiel in Ymris (1998)
Elfenfluch Intermezzo 2: Die Befreier (1998)
Elfenfluch 3: Das Ende des Weges (1998)
Whiskey Valley Thing 998/2 (1998)
Ein Festmahl in Tirgara (Chances & Changes) (1999)
Jagdfest 7: Whiskey, Whiskey, Whiskey (1999)
Whiskey Valley Games 999 (1999)
Whiskey Valley: Die Suche (1999)
Whiskey Valley Thing 1000 (2000)
Whiskey Valley Games 1000 (2000)
1000 Jahre Whiskey Valley (2000)
Whiskey des Jahres 1001 (2001)



→ Jagdfest I - Die Steine des Thanduril

(02.-04.07.993 ADest.)



Und es begab sich einst, daß Sir Sean Ballantine, seines Zeichens Whiskeylord und Cousin des Königs von Whiskey Valley, zu einem geselligen Jagdwochenende geladen hatte, welches naturgemäß in den Gefilden um die Jagdhütte der Ballantines stattfand.

Also verfügte sich besagter Sean Ballantine in Begleitung von Clanlady Jessica Black & White und Clanlord Connor GlenFiddich am Vorabend jenes Ereignisses auf selbige Hütte, um die hierzu notwendigen Vorbereitungen zu treffen. Besonderes Augenmerk wurde darauf gelegt, alle Gäste mit einer reichlichen Menge des wunderbaren Lebenssaftes von Whiskey Valley versorgen zu können. Weiters galt es, die Jagdausrüstung auf Vollständigkeit und einwandfreien Zustand zu überprüfen.

Am folgenden Vormittag leiteten Clanlady Morwen Tullamore Dew und Bruder Franzis Kuß den schier nicht enden wollenden Strom an Gästen ein, unter welchen sich sogar eine Abordnung aus dem fernen Goldland befand. Zur Mittagsstund schenkte der Gastgeber zur vorläufigen Begrüßung eine Runde aus seinem kleinen (drei Liter fassenden) Whiskeyfläschchen aus; vorläufig deshalb, weil noch nicht alle Gäste eingetroffen waren. Danach wurden ein rustikaler Imbiß aus den Naturprodukten des Landes gereicht und dazu erfrischende Getränke kredenzt.

Anschließend erzählte Sean Ballantine eine Legende seines Clans: Einst war der König von Whiskey Valley vor dem nicht unbeträchtlichen Problem gestanden, welchem seiner drei Söhne er seine Nachfolge übertragen solle. Nach langem Nachsinnen hatte er, inspiriert durch den goldgelben Quell der Weisheit aus eigenem Hause, einem befreundeten Geist drei Ringe übergeben und seine Söhne ausgeschiedt, ihm diese wieder abzunehmen. Derjenige Sohn, welcher alle Ringe zurückbrächte, würde den Thron erben. Dies sollte sich jedoch als äußerst schwierig erweisen, da jener Geist mit seinem magischen Schwert seine Verfolger immer wieder zeitweise versteinerte und, selbst wenn es gelang, ihn in die Enge zu treiben, seinem Bezwinger nur jeweils einen der Ringe aushändigte. Die beiden anderen mußten also den Brüdern abgejagt werden! So geschah es schließlich, daß keiner von ihnen jemals zurückkehrte und der König, nunmehr unbedrängt von seinen ehrgeizigen Söhnen, noch viele gute Jahrgänge in Frieden regierte. Nach seinem Tode übernahm dann seine Tochter den Eichenfaßthron ...



Im Laufe der Zeit hatte sich aus dieser Legende ein Spiel entwickelt, die "Ringjagd". Sean übernahm nun selbstverfreilicht die Rolle des Ringgeistes, während die anderen drei Gruppen bildeten, welche sodann ausschwärmten, um von diesem ihren jeweiligen Ring zu erkämpfen. Im selbst für Ortskundige etwas unübersichtlichen Gelände stieß der Ringgeist zuletzt auf die von den beiden Goldländern und den drei Clanführern gebildete Gruppe und mußte auch dieser nach heftigem Kampf ihren Ring überlassen. Als sie jedoch auf die beiden anderen Gruppen traf, war die Entscheidung schon zu ihren Gunsten gefallen, da jene einander gegenseitig außer Gefecht gesetzt hatten und somit nur mehr deren Ringe einzusammeln waren (was doch eines gewissen Aufwands bedurfte).

Mittlerweile waren auch die restlichen Gäste gekommen, unter welchen sich interessanterweise ein Hotte befand, nämlich McComfortable, dessen schwarz-weißer Kilt

zwischen seinem Träger und Jessica Black & White zu einem Disput ob der gemeinsamen Clansfarben und der Berechtigung zu deren Tragen führte. Allerdings konnte dieser durch die nunmehr folgende offizielle Begrüßung - in Form einer weiteren Runde aus dem zuvor erwähnten Fläschchen - einigermaßen gezügelt werden. Im Zuge selbiger erfolgte auch die namentliche Vorstellung der Gäste.

Nun war es an der Zeit, sich mit Pfeil und Bogen für die bevorstehende Jagd einzuschließen. Die enorme Durchschlagskraft dieser Waffe wurde dabei recht eindrucksvoll demonstriert, als einige Pfeile einen im Zielbereich befindlichen Metallkessel durchbohrten.



Schließlich wurde zur eigentlichen Jagd geblasen. Als am besten mit der Gegend Vertrauter übernahm Sean Ballantine die Führung ins beste Jagdgebiet, überließ dann aber bei der Anpirsch und beim Schießen den anderen den Vortritt. Im Gegensatz zum vorherigen Probeschießen war dies nun die eigentliche Herausforderung, da die Ziele ob der größeren Entfernung und ihrer beeindruckenden Geschwindigkeit um einiges schwerer zu treffen waren. Trotz anfänglicher Fehlschüsse gelang es gemeinsam doch, ein ansehnliches Nachtmahl zu erlegen: Truthähne, Rehe und Wildschweine! Tiere, welche keinen Blattschuß abbekommen hatten, wurden praktisch von der Übermacht überrannt. Einige Jäger versuchten sich sogar am Speerwerfen!

Beim Bergen der letzten Beute, eines Rehs, kam es zur Entdeckung einer Karte, welche das Tier bei seinem Sturz freigelegt haben mußte. Diese stellte einen Plan der Umgebung dar und enthielt in Runenschrift und diversen anderen Zeichen Hinweise auf einen Schatz, der anscheinend irgendwie mit den Ballantines in Zusammenhang stand!

Nach einer Pause, die der Erholung von der Jagd und der Stärkung der Jäger diente und Zeit zu Beratungen über die Karte bot, brach man gemeinsam auf, um dieses Geheimnis zu ergründen. Nach einigem Zögern erklärte sich schließlich sogar McComfortable bereit, abermals auszuziehen!

An jener Stelle des Waldes, welche auf der Karte mit einem Totenschädel bezeichnet war, wurde ein Stein entdeckt, der mit einem Scheibenkreuz, den Initialen "CB" sowie mehreren Runen versehen war. Dieses Kreuz und die Initialen waren wohl abermals ein Hinweis auf die Ballantines. Die Untersuchung des Runensteins führte zur Entdeckung eines unter ihm vergrabenen Schädels, in welchem eine weitere Anweisung verborgen war!

Den nächsten markanten Punkt auf der Karte stellte der "Spiegelteich" dar, in dessen Nähe man die "Hängenden Artefakte" vermuten durfte. Doch trotz der relativ genauen Karte folgten die meisten einem falschen Weg; möglicherweise waren sie über eine Irrwurz gestiegen. Jedenfalls erreichten schließlich nur vier den Spiegelteich, worauf Sean Ballantine sich aufmachte, die anderen auf den rechten Weg zu führen. Dies mit gutem Grund, denn aus den Anweisungen ging hervor, daß von den anscheinend sieben Artefakten jedes von jemand anderem zu bergen sei!

Als bald fanden sich einige der "Hängenden Artefakte" in Gestalt eines dreiarmligen Leuchters und dreier Kerzen, die in den Bäumen hingen. Während der weiteren Suche trafen auch die Verirrten ein, und gemeinsam wurde man schließlich fündig. Es gab zwei weitere Kerzen in den Bäumen sowie einen zweiarmligen Leuchter, der anscheinend hinuntergefallen und im Teich gelandet war. Außerdem befand sich im Wasser eine Flasche mit einer Botschaft, welche in fthrhcslegeipS abgefaßt war. Aus welchem Grund der Teich wohl "Spiegelteich" heißen mag?!

Diese Botschaft führte schließlich zur Waldkapelle, wobei nun alle darauf achteten, nicht wieder auf Irrwege zu geraten. Vor der Kapelle entspann sich noch ein Disput, welchem Gott sie geweiht sein mochte und ob es sich schicke, selbige mit Waffen zu betreten. Wie in Whiskey Valley üblich, herrschte in diesem Punkt absolute Meinungsfreiheit, und jeder traf für sich selbst die Entscheidung. Nach dem gemeinsamen Eintritt wurden die Kerzen in die Leuchter gesetzt und auf dem Altar entzündet. Tatsächlich, nach geraumer Zeit verloschen mit einem Windstoß die Lichter, begleitet von einem leisen Klirren! Mitten auf dem Altar stand nun eine kleine Flasche! Da es drinnen mittlerweile recht dunkel geworden war, wurde selbige zusammen mit den Artefakten hinaus ins - auch schon schwindende - Tageslicht gebracht.



In der Flasche befanden sich Edelsteine von tropfenförmiger Gestalt, geschliffen und in verschiedenen Farben, 17 an der Zahl, genauso viele wie Gäste! Bei ihrem Anblick durchfuhr Sean Ballantine eine Erkenntnis; es handelte sich um lange verschollene Schmuckstücke, die "Freundschaftssteine" seines Clans, welche ihren jeweiligen Trägern dessen volle Gastfreundschaft und Unterstützung sicherten, wann immer sie sich auch in Whiskey Valley aufhalten mochten. Und die Mitglieder der Jagdgesellschaft waren ihre neuen Träger!

Nach der Rückkehr zur Jagdhütte konnte endlich das Festmahl beginnen, welches hauptsächlich aus der am Nachmittag erlegten Beute bestand. Mittlerweile war die Dämmerung schon vorüber, jedoch erhellte der Vollmond die Lichtung. Ein Feuer wurde entzündet und das zerteilte Wild darüber gebraten, während Bier und Wein die Runde machten. Es wurde gegessen, getrunken, gesungen, erzählt, gescherzt und gelacht, und es wurde ein langer Abend, wobei sowohl die Geschehnisse des Tages als auch bereits mehr oder weniger lang zurückliegende Ereignisse im Mittelpunkt standen. Zu später - eigentlich schon wieder früher! - Stunde erzählte Sean die Legende von "Beryllian", doch das ist eine andere Geschichte ...



→ Jagdfest II - Lauter liebe Gäste

(28.-29.05.994 ADest.)





Bereits am Vorabend treffen Sean Ballantine und Connor GlenFiddich am Jagdsitz ein, um alles vorzubereiten. Erfreut stellen sie fest, daß die Quelle tatsächlich genug Wasser für alle spendet.

Am nächsten Morgen bringt Roper McGuinness ein Faß des unvergleichlichen Biers aus seiner Zwergenbinge. Kurz darauf kommen Jessica Black & White, Morwen Tullamore Dew mit ihrem Berater Albion, Ritter Arnulf von Zeilner aus Sturmland und Lady Amalthea als Gesandte von Königin Aurafanú vom Inselreich Sommerland. Die nächsten sind Prinzessin Sitari von Galatha, Nichte des Padisha von Oskodir in Goldland und Valarion ni'L Ibram, Gesandter des Padisha, in deren Begleitung Ritter Gunther der Junge aus Sturmland. Angesichts dieser bereits illustren Schar erfolgt die traditionelle Begrüßung mit dem Ballantine'schen Whiskey, gefolgt von einem rustikalen Imbiß. Anschließend wird das Lager vorbereitet, und man übt sich im Bogenschießen.

Unvermutet taucht ein Bote des Königs auf, welcher die Clanführer zu sich ruft, um einen dreisten Überfall sturmländischer Räuberbanden zurückzuschlagen. Allerdings ahnt niemand, daß ein versprengter Räubertrupp bereits ganz in der Nähe ist! Nach dem Aufbruch der Clanführer überfallen fünf Räuber das Lager, fesseln Ritter Gunther an einen Baum und nehmen Ritter Arnulf, der dabei eine Beinwunde davonträgt, als Geisel. Die anderen Gäste halten sich zu diesem Zeitpunkt nicht im Lager auf; wie man später erfährt, hatten es die Räuber ursprünglich auf eine der Damen abgesehen!

Gemeinsam mit Prinzessin Herlind von Idolsberg und ihrem Paladin Wolfhart von Dietreich, beide aus Goldland, gelingt es den anderen Gästen schließlich, die Räuber aufzustöbern und Arnulf zu befreien. Kurz darauf kehren auch die Clanführer von ihrem erfolgreichen Einsatz zurück - Sean hat eine Fußverletzung erlitten - und lauschen Arnulfs Bericht, der recht gut behandelt worden ist und auch von der Begegnung mit dem anscheinend verrückten Waldelfen Endril erzählt.

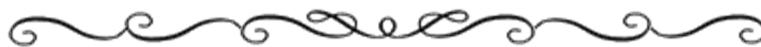
Da infolge der unerwarteten Ereignisse die Zeit recht fortgeschritten ist und auch das letzte Wild unter diesen Umständen die Flucht ergriffen haben dürfte, werden die vorsorglich mitgebrachten Vorräte für das abendliche Gelage verwendet. Arnulf nutzt die Gelegenheit, seine Talente als Barde darzubieten. Die Clanladies und Albion verlassen schließlich gemeinsam mit dem im Laufe des Gelages eingetroffenen sturmländischen Waldläufer Wolf von Schleinbach die illustre Runde, wobei ihnen die Clanlords noch ein Stück das Geleit geben.

Als im Wald ein durch Mark und Bein gehendes Heulen erschallt und seltsame Leuchterscheinungen zu sehen sind, will die Runde anfangs das Feuer nicht verlassen, aber dann stürzt Prinzessin Herlind atemlos aus dem Wald und bittet, ihrem Paladin zu helfen. Nur Prinzessin Sitari und Lady Amalthea bleiben zurück, als die anderen ihre Waffen holen. Drei Wesen der Nacht nähern sich dem Lagerfeuer; Ghul, Vampir und Werwolf umzingeln die beiden Ladies, welche sich - Rücken an Rücken - mit Fackeln und Dolchen des vermeintlichen Angriffs erwehren wollen. Jedoch geschieht ihnen nichts, die hungrigen Kreaturen bitten nur um Fleisch und Blut und trollen sich wieder, nachdem sie sich an den Vorräten gelabt haben.

Doch der Spuk ist noch nicht zu Ende! Bei der Verfolgung seltsamer Geräusche im Wald fällt der legendäre Ausspruch: "Macht das Licht aus, ich will etwas sehen!" Schließlich stößt man auf einen Fremden, der sich als Teufel vorstellt, und die Anwesenden in recht interessante philosophische Betrachtungen über Gut und Böse verstrickt.

Am nächsten Vormittag kommen auch die brühmländischen Gäste, Hofmagierin Tara aus dem Geschlecht der Eomer, ihre Tochter Rhodeira de la Vegas, Oberst Roland von Mauersturm, Lady Augustine de la Roche und Sturmgottpriester Aldir zusammen mit den Goldländern, Kortan ni'L Enghail und dem Söldner Calvados sowie einem Palim! Allerdings, angesichts des auch für einheimische Verhältnisse schlechten Wetters, reisen sie nach einem kräftigen Brunch weiter.

Nur die Hartgesottenen, Sean Ballantine, Connor GlenFiddich, Arnulf von Zeilner, Gunther der Junge, interessanter weise aber auch Lady Amalthea, Prinzessin Sitari und Valarion ni'L Ibram setzen es sich in den Kopf, im Freien köstliche Würste aus dem Kessel, serviert auf Steinplatten, zu genießen. Angesichts ihrer hartnäckigen Kinder haben sogar die Naturgötter ein Einsehen, und der Regen läßt nach. Schließlich läßt sich auch die Sonne wieder blicken, was die verbliebene Schar zu einem Spaziergang nützt.



→ [ELFENFLUCH I: DAS VERFLUCHTE RELIKT](#)

Die weiteren Abenteuer findest Du im [Elfenfluch 2](#), im [Intermezzo 1](#) und [2](#), sowie im [Elfenfluch 3](#), die chronologisch aufeinander folgten.

Die Geschichte spielt vor etwa 1100 Jahren im Gebiet des heutigen Whiskey Valley. Die Rassenkriege zwischen Elfen, Orks, Menschen und Zwergen sind vorbei. Die Welt liegt in Trümmern; Flüchtlinge, Überlebende und Plünderer ziehen durch eine unbekannte Wildnis, darunter auch eine kleine Gruppe, bestehend aus dem Krieger Micaelescu, dem Händler Castor, dem Waisenmädchen Trikala und dem Palim Wignau. Von einem sterbenden Elfen erhalten sie einen rätselhaften Gegenstand, ein kugelförmiges, silbernes Geflecht. Weitere Elfen tauchen auf, einer davon, ein Magier, möchte es an sich nehmen, der Elfenkönig jedoch befiehlt der Gruppe, mit dem Ding zu verschwinden. Die Elfenkönigin greift vermittelnd ein und führt sie zu einem Stamm von Waldmenschen, deren Anführerin, "Schamanin", ihnen bei der Erforschung des Gegenstands behilflich sein könne.



Gleichzeitig stößt in der Nähe eine Gruppe von Orks, unter ihnen der Halbork Bran "Chiller" Mat Morn, auf einen weiteren Ork, der eine Gefangene, die Schamanin Schuara, mit sich führt. Die Orks wollen mit ihr alles mögliche anstellen, streiten aber über die Reihenfolge. Bran's Meinung zählt überhaupt nicht, er wird als Mischling von den drei anderen äußerst gering geschätzt und entsprechend behandelt. Die gefesselte Schuara kann sich nur mit Worten zur Wehr setzen, aber Bran - auf's Äußerste gereizt - attackiert seine Gefährten! Unerwartet kommt ihm ein Waldbewohner, "Jäger", zu Hilfe, und gemeinsam können sie die Orks überrumpeln und in die Flucht schlagen. Anschließend führt Jäger die beiden zu seinem Stamm.

Schamanin erklärt sich bereit, der Gruppe zu helfen, zuvor benötigt sie jedoch ein paar Utensilien für eine Beschwörung, darunter bestimmte Kräuter, welche Trikala für sie suchen soll. Die anderen sollen Mistelzweige mitbringen. "Schütze" führt sie in das entsprechende Gebiet, wo plötzlich ein Walddämon auftaucht, der versucht, Trikala zu verführen.

Nach einem gemeinsamen Mittagessen führt Schamanin zusammen mit Schuara das Ritual durch, bei dem ein dunkler Geist erscheint, der über den Ursprung des Relikts erzählt. Dieses wurde von Elfen erzeugt und stellte die ultimative Waffe gegen alle Orkrassen dar. Im Lauf der Zeit entartete jedoch die innewohnende Magie und tötete oder verwandelte alle Elfen, die mit ihm in Kontakt kamen. Menschen und Zwerge seien immun, und der Geist empfiehlt, das Relikt den Zwergen zur Verwahrung zu übergeben.

Anschließend führt Jäger die Gruppe zu den Zwergenhöhlen. Bei den Verhandlungen erweisen sich die Zwerge als äußerst starrsinnig, sie wollen mit Elfendingen eigentlich nichts zu tun haben. Aufgeregt berichtet ein dazustoßender Zwerg von einem weiteren Überfall des Insektenmonsters. Die um Hilfe gebetene Gruppe folgt den Zwergen und stößt tatsächlich auf das Monster, das gerade einen Zwerg ausweidet! Es ist äußerst zäh, aber gemeinsam kann es doch getötet werden. Die nun sehr dankbaren Zwerge bitten die Gruppe zwar, jetzt zu gehen, da sie um ihren toten Gefährten trauern müßten, aber am Abend auf ein Signal hin zum Spiegelsee zu kommen, um das Relikt zu übergeben.



Die Rückkehr ins Lager erfolgt gerade rechtzeitig, um die Entführung der Elfenkönigin durch Orks zu verhindern. Dabei dreht Castor nach einer Verletzung durch, zerfleischt den schuldigen Ork und verschwindet im Wald - er hat sich in einen Wolf verwandelt! Während sich alle erholen, taucht ein Haufen rüpelhafter Söldner mit einem gefangenen Elfen auf, der fortwährend mißhandelt wird. Elfenkönigin und Waldmenschen können das Ärgste verhindern, befreien können sie den Elfen, der laut den Söldnern an magischen Experimenten mit Menschen beteiligt war, jedoch nicht. Die Gruppe sieht keine Veranlassung, einzugreifen, was bei ihren früheren Erlebnissen auch kein Wunder ist. Als die Söldner den Gefangenen wieder fortschaffen, stürzt sich plötzlich Castor auf ihn und bringt ihn um - er hat einen seiner an seinem Zustand schuldigen Peiniger erkannt!

Nach dem gemeinsamen Mahl am Lagerfeuer greifen die Dunkeelfen - Elfenmagier und Elfenhexe - an, unterstützt von Dämonen, und bewirken eine magische Lähmung. Nach genußreicher Schilderung ihrer Pläne hypnotisieren sie einige der Überrumpelten, um die anderen zu töten. Im letzten Moment greift die Elfenkönigin ein und hebt die Lähmung auf. Schamanin ruft den Walddämon zur Unterstützung und fordert Jäger auf, die Gruppe in Sicherheit zu bringen. Angesichts der Dämonen beginnt Schuara, wie ein Schaf zu blöken und muß geführt werden, aber die Flucht gelingt.



Am Spiegelsee wird das Relikt den Zwergen übergeben. Plötzlich tritt der Geist aus dem Ritual auf und entpuppt sich als Tod. Er klärt die Gruppe über ihre durch das Relikt verursachte Verseuchung auf und möchte sie in sein Reich mitnehmen. Wieder erscheint die Elfenkönigin und bietet ihnen an, sich auf unbestimmte Zeit in ein Elfenetz einspinnen zu lassen, wodurch sie im Schlaf geheilt würden. Irgendwann, wenn das Relikt wieder Unheil anrichten sollte, würden sie erwachen und als einzige immune Menschen wieder eingreifen können. Die Zwerge erklären, sie würden eine geheime Nachricht für die Schläfer hinterlassen, wo das Relikt versteckt sei. Der Tod ist schließlich einverstanden, zur Besiegelung des Paktes müsse er aber auf jeden Fall eine Seele mitnehmen. Micaelescu ist bereit, ihm zu folgen, die fünf anderen begleiten die Elfenkönigin und werden eingesponnen.

Weiter geht es in [Elfenfluch 2](#).



→ [ELFENFLUCH II: DIE SCHLÄFER ERWACHEN](#)

Die Vorgeschichte findest Du im [Elfenfluch 1](#) und die weiteren Abenteuer im [Intermezzo 1](#) und [2](#), sowie im [Elfenfluch 3](#), die chronologisch aufeinander folgten.

Etwa 1100 Jahre später, am 24.09.994, werden auf dem Jagdsitz der Ballantines Vorbereitungen für das am nächsten Tag geplante Thing getroffen. Die ersten Gäste sind Jessica Black&White und der Zwerg Ewen Drambuie, Haushofmeister der McKinnons. Sie werden bereits von Connor Glen-Fiddich erwartet und zu einer alten Zwergin geführt, die nach Ewen verlangt hat. Sie erzählt die Geschichte des verfluchten Elfenrelikts und übergibt Ewen ein Dokument, in dem verschlüsselt das Versteck beschrieben ist. Anscheinend werde das Relikt wieder aktiv, ihr Mann sei vor kurzem wegen des Geheimnisses getötet worden! Aus dem Hinterhalt wird sie beschossen, aber glücklicherweise nicht getroffen; der heimtückische Schütze flieht. Ewen macht sich an die Entschlüsselung. Die erste Spur führt zu einem alten Grabstein, unter dem sie weitere Hinweise finden, u. a. auf den Ruheort der Schläfer. Unterwegs befreien sie eine junge Frau aus der Gewalt von Räufern, welche dankbar Connors Einladung zum Jagdsitz annimmt.



Mittlerweile kommen vier Söldner an, die zu einem Treffpunkt beim Spiegelteich bestellt wurden. Dort wartet ein Verbindungsmann auf sie, der sie beauftragt, hinter das Geheimnis des Relikts zu kommen und es möglichst zu beschaffen. Auch sie haben eine Begegnung mit Räufern zu bestehen.

Die drei haben inzwischen die Schläfer gefunden und begonnen, sie zu befreien. Verwirrt erwachen diese und ziehen mißtrauisch ihre Waffen. Die Situation ist gespannt, zudem gibt es Verständigungsprobleme, da die Schläfer einen sehr alten Dialekt sprechen. Außerdem sind sie nur zu viert, Bran, Castor, Schuara und Trikala; sie vermissen Wignau, das Palim! Bald erscheinen einige Elfen, die deutliche Spuren körperlichen und geistigen Verfalls zeigen, der König ist blind, die Königin äußerst schwach, die anderen haben verschiedenste Symptome. Die Königin gibt den Schläfern einen Trank, der die Sprachprobleme beseitigen soll; Castor verschüttet seinen demonstrativ, um zu zeigen, was er von den Elfen hält. Sie sagt, sie seien krank, weil sie aus der Geisterebene angegriffen würden, auf die sie keinen Einfluß hätten. Die Schläfer seien erwacht, weil das Relikt in Gefahr sei. Die Schamanen sollten in der Geisterwelt die Ursache herausfinden, die anderen das Relikt suchen und bergen. Auch die in den ausgegrabenen Schriftrollen erwähnte Sonnenscheibe solle beschafft werden. Die Söldner tauchen ebenfalls auf und stiften weitere Verwirrung. Einer der Elfen führt Bran zum Grab eines Orkhäuptlings in der Nähe, wo dieser eine alte Rüstung und einen Dolch findet.

Schuara führt das Ritual durch, das sie und Castor in die Geisterwelt bringt, während Connor die anderen in den alten Geisterwald führt, der in den Aufzeichnungen erwähnt wird, wobei die Söldner mehr oder weniger offen in der Nähe bleiben. Unterwegs berichten Trikala und Bran weitere Einzelheiten aus der Vergangenheit. Nach längerem Marsch stößt man auf einige aufgebahrte Elfenmumien. Jessica erkennt die Sonnenscheibe am Hals der einen und nimmt sie an sich.

Schließlich erreichen sie die Höhle, wo das Relikt verborgen wurde. Allerdings wird Ewen von dem dort hausenden Vampir verletzt, bevor Bran ihn mit seinem Schwert Slinger töten kann. Das Relikt - und seine vier unerwarteten Ableger! - werden ins Freie geschafft. Während Ewen einen Heiltrank braut, scannt Jessica die Relikte. Die Aura des ursprünglichen ist überaus böseartig und gefahrverheißend! Der einzige goldene Ableger zeigt

keine Spur davon, ganz im Gegenteil! Der Reihe nach überprüft sie auch die drei silbernen Ableger, wobei sie von Mal zu Mal schwächer wird. Deren Aura ist absolut gleich wie beim Original. Taumelnd und blaß erhebt sich Jessica. Der Heiltrank ist ebenfalls fertig. Die Relikte werden verpackt und mitgenommen.

Doch nun tauchen die Elfenmumien auf und kommen immer näher! Gegen normale Waffen sind sie immun, einzig Slinger kann sie "töten", aber Bran hat nicht mehr genug Kraft für alle nach seinem Kampf mit dem Vampir, und sonst kann niemand Slinger führen. Allerdings lassen die Mumien Jessica in Ruhe, da sie die Sonnenscheibe trägt, und unter diesem Schutz kann die Gruppe schließlich umkehren. Angesichts der Mumien haben sich auch die lästigen Söldner verzogen.



Schuara und Castor werden in der Geisterwelt von der Schamanin des Waldvolks empfangen und treffen auf die schrecklich entstellten Geister der Elfen. Sie erklimmen den Berg der Knochen, wo sie vom Knochenmann Informationen erhalten. Die Elfenhexe hat Seelenteile der Elfen entführt. Sie können die Seelen befreien, wenn sie im Schachspiel die Hexe besiegen. Die Spielfiguren sind Darstellungen der in die Ereignisse verwickelten Wesen. Mit Hilfe der Sonnenscheibe könnten die Relikte neutralisiert werden. Für dieses Ritual sei jedoch die Anwesenheit aller Schläfer bzw. Träger des Artefakts notwendig, d.

h. man müsse Micaelescu aus der Unterwelt zurückholen, der Geist des im Schlaf verschwundenen Palims sei sowieso immer in der Nähe.

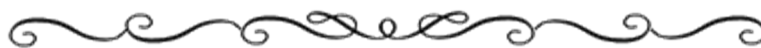
Schließlich treffen die beiden Gruppen wieder zusammen und berichten einander. Auch die Söldner tauchen wieder auf und schlagen etwas abseits ihr Nachtlager auf, nachdem sie schriftliche Einladungen der Ballantines - gefälscht vom Elfenmagier - vorgewiesen haben. Die Schamanen befragen die Runen und erfahren das Ritual der Sonnenscheibe und den Weg in die Unterwelt. In der Nähe wohnende Hexen könnten ein Gift brauen, welches vorübergehend töte. Endril, der Waldelf, führt einen Teil der Gruppe zu den Hexen. Diese sind erst nach längeren Verhandlungen bereit, das Gift zu brauen und verträsten auf später. Sie beauftragen Trikala, die notwendigen Pflanzen zu besorgen.

Nach dem mit den ersten Gästen des morgigen Festes eingenommenen Nachtstuhl unternimmt Castor einen Streifzug durch die Gegend, von dem er ziemlich aufgeregt zurückkehrt. Er berichtet seinen Gefährten, zu denen nun auch Jessica und Ewen zählen - Connor ist unterwegs, um weitere Gäste abzuholen - daß er die Söldner belauscht habe. Diese ständen im Auftrag der Dunkelelfen und wollten in der kommenden Nacht über die Gruppe herfallen. Man beschließt, ihnen zuvorzukommen und sie ihrerseits zu überfallen. Allerdings haben die Dunkelelfen Wind davon bekommen und schützen die Söldner! Die am Nachmittag vor den Räufern gerettete Frau war zwar bisher für die Dunkelelfen tätig, schlägt sich jetzt aber, da selbst Werwölfin, auf die andere Seite. Trotzdem werden im nun folgenden Gemetzel nicht nur die Söldner, sondern auch Bran, Trikala, Ewen und Jessica getötet. Schuara kann sich mit einem Siegel der Macht schützen, die Wölfe müssen fliehen.

Erfreut kommt der Tod, um die Gefallenen in sein Reich zu holen. Freiwillig folgen ihm Schuara und Castor. Das Gift der Hexen ist nicht mehr nötig, um in die Unterwelt zu gelangen. Dort werden die Neuankömmlinge von den Sharroks, den Geistern der Unterwelt umringt und belästigt. Diejenigen, die im Kampf umgekommen sind, könnten nicht mehr zurückkehren, und im Austausch für Micaelescu müsse jemand anderer hierbleiben. In dieser Not kommt die von der weißen Werwölfin verständigte Elfenkönigin und bietet dem Tod an, sich für die anderen zu opfern und statt ihnen hierzubleiben. Diesem Angebot kann selbst der Tod nicht widerstehen, die Seele der Elfenkönigin statt ein paar mickriger Seelen gewöhnlicher Sterblicher! Unter der Leitung Jessica's wird schließlich zu später Stunde das Ritual durchgeführt. Inmitten eines aus einem speziellen Pulver gebildeten Pentagramms liegt die Sonnenscheibe, in den Spitzen die Relikte. Außerhalb sitzt an jeder Spitze einer der Schläfer bzw. Micaelescu. Die Worte aus den alten Aufzeichnungen murmelnd, entzündet Jessica das Pulver. Vom Pentagramm greift das Feuer auf die Relikte über und beginnt, sie zu verbrennen. Aber noch einmal greifen die Dunkelelfen an, und es entbrennt ein wilder Kampf. Die ebenfalls aus der Unterwelt zurückgekehrten Söldner schlagen sich nun endgültig auf die Seite der Schläfer. Tatsächlich gelingt es, die Dunkelelfen zurückzuschlagen. Allerdings kann der Magier noch eines der Relikte aus den Flammen reißen, bevor sie durch ein Dimensionstor verschwinden! Nach kurzer Beratung mit dem Elfenkönig folgen ihnen die Schläfer, bevor sich das Tor wieder schließen kann.



Die Fortsetzung des Abenteuers erfolgt in [Intermezzo](#) 1.



→ [Jagdfest IV - Geschichten](#)
(06.-07.10.995 ADest)

Auf Grund der leider recht kurzfristigen Einladung finden sich diesmal nur 25 Teilnehmer auf Aggstein ein; es fehlt auch König Conlach, der von seiner Schwester Moyra und Whiskeylord Sean Ballantine vertreten wird. Neben diversen Clansleuten sind auch wieder etliche altbekannte und neue Gäste gekommen. Abgesehen von einer kurzen Begrüßung und Vorstellung besteht der offizielle Teil des Abends praktisch nur aus dem Festgelage, welchem herzlich zugesprochen wird.

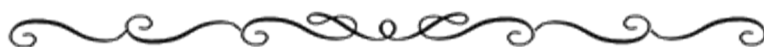
Während des ganzen Abends versucht Ian McMulligan aus Tundara, Zuhörer für seinen Bericht über die seltsamen Ereignisse seiner Heimat und Begleiter für seine geplante Expedition dorthin zu finden. Aber auch in Whiskey Valley tut sich gar Seltsames, denke man nur an die Barriere um Blacktower und die Geschehnisse des vorigen Jagdwochenendes! Nach dem Mahl werden die Ereignisse vom Seamus Dimples Geburtstagsfest von seiner Frau Clarissima de la Mer und seiner Halbschwester Desdemona geschildert ...

Nach einem mysteriösen Aufenthalt auf einem der Türme erscheint das Verhalten von Moyra Ballantine und Erhard von Greifenfels seltsam verändert. Am auffälligsten ist jedoch der Auftritt eines eigenartigen Wanderers, der zunächst wortlos durch die Halle schreitet und die Anwesenden mustert. Als ihn Connor GlenFiddich und Willow McKinnon nach seinem Begehren fragen, beginnt er mit seiner Geschichte, die alle - einschließlich der bereits ruhenden Flora McCloud - in ihren Bann zieht. Er sei Fizzban, ein Bote aus dem Feenreich, dem Reich der Phantasie, welches seine Existenz unserem Glauben daran und unseren Geschichten darüber verdanke. Durch die Chaos-Aktivitäten, die einen Korridor durch seine Welt und damit auch durch unsere zögen, sei diese Existenz ernsthaft gefährdet, was schließlich auch uns bedrohe. Er bitte uns, uns diesen einen Abend der alten Geschichten zu erinnern und einander zu erzählen, um die Feenwelt wieder zu stärken. Nach der Beantwortung einiger Fragen meint er, er müsse weiter und verabschiedet sich.

Nachdem sich alle halbwegs von ihrer Nachdenklichkeit erholt haben, setzt man sich gemütlich zusammen und - erzählt Geschichten. Den Anfang macht Bergljót, die Gesandte aus Eisland, gefolgt von Clanlady Morwen, die erzählt, wie ihr Clansname, Tullamore, zu Tullamore Dew wurde, und Jessica Black & White, die einen längst vergangenen Frauenaufstand in Hottland schildert, weiters Erhard von Greifenfels und Ian McMulligan. Dann erzählt Wolf von Schleinbach in seiner unnachahmlichen Art vom Schwarzen Hauptmann, und schließlich trägt Sean die Geschichte von Beryllian vor. Es ist spät geworden, und einige Gäste verabschieden sich. Sean begibt sich mit Lucy Glenlivet und seiner Nichte Barbara auf seinen Jagdsitz, um dort alles vorzubereiten, die anderen gehen langsam zur Ruhe.

Der nächste Tag begrüßt die Gesellschaft mit für die Jahreszeit äußerst mildem Wetter, und gut gelaunt wechselt man zum Jagdsitz, wo bereits ein kräftiges Frühstück wartet. Connor hat anschließend Mühe, Flora aus ihrem Verdauungsschlaf zu wecken, dem sie ausgerechnet vor der für die Schießübungen aufgestellten Zielscheibe verfällt. Nach dem Probeschießen geht es in den Wald, wo einige Wildschweine erlegt werden. Außerdem findet man die Spuren von Bären, welche in diesem Jahr überhand genommen haben. Aus der Beute und einigen Vorräten entsteht ein schmackhaftes Mittagmahl. In der anschließenden Ruhepause erzählt Bergljót wieder eine ihrer Geschichten.

Später folgt man den Bärenfährten und erlegt tatsächlich zwei dieser Tiere nach einiger Mühe. Wieder zurück, herrscht einige Aufregung, als die Clanführer einen der Gäste festnehmen wollen, in dem sie Eldon erkannt haben, den steckbrieflich gesuchten Dieb der Geburtstagsgeschenke des unglücklichen Seamus Dimple. Nachdem man Jessicas Armreif bei ihm findet, teleportiert er mit Hilfe einer gestohlenen Perle aus dem Gastgeschenk Bergljót's weg. Diese führt schließlich im Beisein des Whiskeylords ein Ritual durch, um den Ankunftsort des Flüchtlings herauszufinden. Doch dies ist eine andere Geschichte ...



→ [Jagdfest V - Alpträume](#)
(24.-25.08.996 ADest.)

Anlässlich der Rückkehr König Conlachs finden sich einige Clansführer und sonstige Gäste auf Burg Adlerstein ein, um ihn am nächsten Tag zum Jagdfest zu geleiten. Erhard von

Greifenfels nutzt die Gelegenheit zur Vorührung seiner zahlreichen Greifvögel, welche bewundernde Anerkennung finden.

Beim abendlichen Festgelage an der reich gedeckten Tafel hat König Conlach Gelegenheit, einerseits über seine Gefangennahme und Befreiung in Goldland zu berichten, andererseits sich über die aktuelle Situation in Whiskey Valley zu informieren. Zur allgemeinen Überraschung taucht plötzlich auch John McDunn in Begleitung einer Elfin namens Vivian auf, kann sich aber zunächst an nichts erinnern, erkennt auch niemanden und weiß nicht einmal seinen eigenen Namen.

McGregor legt einen seltsamen Dolch mit zwei Klingen vor, den er bei einer toten Burgwache gefunden hat. McDunn fördert aus seinen Habseligkeiten eine kleine Sanduhr zutage, welche Lady Moyras Interesse findet. Kaum greift sie danach, verschwindet sie, und an ihrer Stelle erscheint die Elfin Elyana (dieser Name wird erst viel später bekannt). Sie erklärt, Moyra sei in Sicherheit vor einem gefährlichen Ereignis dieses Abends. Sie selbst diene dem Gott der Zeit, könne aber nicht in den Ablauf eingreifen.

Als der Fall Johnnie Walker zur Sprache kommt, entwickelt sich eine hitzige Diskussion zwischen diesem und Fionna Talisker, in deren Verlauf sie ihn mit dem vorhin erwähnten Dolch niedersticht, ebenso wie kurz darauf Fiannbar, die versucht, ihr diesen abzunehmen! Morwen Tullamore Dew gelingt es nicht, sie zu entwaffnen, und auch Connor GlenFiddich hat keinen Erfolg mit seiner Command Voice. Schließlich kann Peregrin, einer der Gäste, sie von hinten niederschlagen. Aber auch jetzt ist es unmöglich, ihr den Dolch abzunehmen, er kehrt - von selbst! - immer wieder zu ihr zurück. Immerhin kann man ihn wieder in seine Scheide stecken. Johnnie Walker ist verschwunden, Fiannbar ist tot! Für Fionna bricht eine Welt zusammen, Laurel McKinnon kümmert sich um sie, so gut er kann.

Doch dies ist nur der Anfang der schrecklichen Ereignisse! Mitten im Gespräch bricht Graf Erhard von Krämpfen geschüttelt im Burghof zusammen. Mit letzter Kraft drückt er Connor sein Scheibenkreuz mit den Worten "Glaubt es nicht!" in die Hand, bevor ihn das heimtückische Gift dahintrafft. Unmittelbar darauf erwischt es auch Sean Ballantine, der ins Koma fällt. Es handelt sich um ein sehr seltenes, aufwendig herzustellendes Gift aus der goldländischen Purpurschnecke, gegen das es kein Gegenmittel gibt! Zwei Vampire tauchen auf, sie wirken zwar nicht besonders angriffslustig, aber umschleichen immer wieder die Gesellschaft. Schließlich kann Connor sie mit Hilfe des Scheibenkreuzes nach draußen scheuchen. Morwen berichtet später, der König habe ein Dokument verlesen, wonach sie ihre Würde als Clanlady abgeben müsse, als Nachfolger werde ihr Cousin bestimmt; alle Anwesenden seien dafür gewesen. (Im Nachhinein stellt sich dies als ihr persönlicher Alptraum heraus!) Peregrin und seine Begleiterin werden im Burghof von den beiden Vampiren überfallen, aber Fionna tötet einen mit dem unseligen Dolch, der andere flieht vor dem Scheibenkreuz. Eine maskierte, schwarzgekleidete Frau taucht auf und macht Flora McCloud Vorwürfe, das Ritual gestört zu haben. Die sich keiner Schuld bewußte Flora ist verzweifelt. Connor klärt die anderen über die mysteriösen Schwarzen Frauen in Tundara auf. In einem Kellerverlies der Burg wird ein etwas ramponierter Scheibenkreuzritter gefunden, Hasufin, der behauptet, im Jahre 724 von seinen eigenen Leuten eingemauert worden zu sein! Er gibt den Rat, mit Hilfe des Scheibenkreuzes den richtigen Traum zu finden.

Tatsächlich führt dieses in andere Träume! Zuerst in den von Seamus Dimple, der zwar froh ist, aus einem Kampf gegen eine Übermacht gerettet zu werden, sich aber zunehmend belästigt fühlt und sich aus dem Traum zurückzieht, nachdem er eine Nachricht mit einer verschlüsselten Botschaft übergeben hat. Später wird sie entziffert, es gebe zwei Dolche, von Drachen gemacht. In einem weiteren Traum gelingt es, Moyra zu befreien. Sie berichtet, sie sei daheim, Erhard aber nicht da. Auch sie verweilt nicht lange. Schließlich stößt man auf Ancalagons Traum. In diesem ist er gefangen und in seine menschliche Gestalt gezwungen.

Mit seiner Hilfe kommt endgültig Klarheit in die Geschehnisse. Tatsächlich hätten vor langer Zeit Drachen die beiden Dolche gefertigt. Diese suchten sich einen Träger aus, in diesem Fall Fionna. Johnnie Walkers Seele sei rettungslos verloren, verzehrt vom Dolch. Alle weiteren Ereignisse seien dadurch ausgelöste Alpträume. Die Dolche könnten in einem Ritual vernichtet werden, wenn man ihrer habhaft werde. Sie seien zwar intelligent, aber ihm könnten sie sich nicht widersetzen.

Den zweiten Dolch, den man zuerst bei Erhard vermutet hatte, findet man bei dem verrückten Hasufin. In einem harten Kampf bei dichtem Nebel gelingt es, ihn zu überwinden. Vorsichtig, eingeklemmt zwischen zwei Schwertern, um ihn nicht zu berühren, bringt McDunn den Dolch zu Ancalagon. Dieser schafft es auch, Fionna zu überreden, ihm den anderen auszuhändigen. Ancalagon führt das Ritual durch, die Dolche verschwinden zwar, aber anscheinend sind sie nicht wirklich vernichtet, sondern haben ihre Kräfte zu einem rätselhaften Wesen vereinigt, dem selbst Ancalagon nicht begegnen möchte.

Jedenfalls sind die Alpträume vorbei und ungeschehen, Fiannbar und Erhard weilen wieder unter den Lebenden, und auch Sean Ballantine ist wohlauf. Allerdings ist die Nacht bereits weit fortgeschritten, und man begibt sich zur wohlverdienten Ruhe, auf zu hoffentlich angenehmeren Träumen. Der einsetzende heftige Regen kann niemanden mehr wirklich erschüttern. Allerdings läßt er auch am nächsten Morgen nicht nach, damit entfällt leider das Jagdfest, und man zehrt von den Vorräten aus Adlerstein, welche Erhard reichlich auftischen läßt.



→ Jagdfest VI - Le Picnic
(06.-07.09.997 ADest.)



Diesmal steht das Jagdfest ganz im Zeichen der Hochzeit von Clanlord Robert Glen Ord mit Comtesse Delphine de la Sire aus Vendoc und findet auf Falkenruh in der Greifenfels'schen Grafschaft statt. Dort hatten einander die Brautleute im vergangenen Sommer während des legendären **Turniers um die Grafschaft** auf bemerkenswerte Weise kennengelernt, indem durch einen alten Elfenzauber ihre Seelen vertauscht worden waren. Aus diesem Anlaß sind auch unsere neuen Freunde aus Vendoc zahlreich zu einem neuerlichen "Picnic" erschienen, wobei die einzelnen Clans - in Vendoc heißen sie Familien - ihre köstlichen Käse kredenzen. In der Tat scheinen diese so vielfältig wie unser Whiskey!



Und so beginnt dieses Fest mit einem fröhlichen, genußreichen und sonnigen Nachmittag. Zahlreiche Hochzeitsbräuche aus beiden Ländern werden gepflegt, wobei es zu unserer Überraschung Vendoc gelingt, unser uraltes Tug of War - das Seilziehen - für sich zu entscheiden! War das etwa eine kleine Revanche für das Turnier?!

Erste Schatten tauchen auf, als bei der Orakelbefragung durch die Priesterin aus Vendoc etwas schiefgeht. Dadurch sei die Hochzeit unmöglich geworden! Bei den folgenden Beratungen findet sich aber eine Lösung: Wenn der Bräutigam drei äußerst schwierige Prüfungen bestünde, wäre er doch geeignet. Robert Glen Ord willigt ein, doch bereits die erste Aufgabe erscheint aussichtslos: Er müsse ein Einhorn herbeischaffen! Allerdings weiß Sean Ballantine wieder einmal Rat, er erinnert sich an ein kleines Mädchen, welches kürzlich in einem Misthaufen in der Nähe gespielt und dabei eine tönernen Einhornfigur verloren hat. Nach einem kräftigen Schluck beginnt Robert in diesem Misthaufen zu wühlen. Angespannt schauen alle zu, und tatsächlich, nach einiger Zeit präsentiert er das Einhorn! Unter lautem Beifall wird er gelobt.

Die zweite Prüfung ist der "Hügel der Verzweiflung", wo er sich vom Fuß des Hügel durch eine Doppelreihe von einem Dutzend Gegnern zu seiner Braut am Gipfel durchkämpfen muß. Doch, angespornt von der "Verzweiflung", schafft er es tatsächlich, und das ohne allzu schwere Verletzungen! Allerdings ist er noch nicht am Ziel, nach der Behandlung seiner Verletzungen wartet noch die letzte Prüfung.

Diesmal muß er der Versuchung durch die weiblichen Waffen widerstehen. Der Reize sind gar viele, doch heldenhaft widersteht er ihnen. Zuletzt bleibt nur noch eine gewisse Berta, die ihn zu umgarnen versucht, und Robert scheint dieser Betörung schon fast zu erliegen, aber noch einmal kann er sich aufraffen und ihr entkommen. Zur Erleichterung sowohl Delphines als auch der Gäste hat er sich allen Anforderungen gewachsen gezeigt, und der Hochzeit steht nichts mehr im Wege.

Abermals Unruhe erregt das unerwartete Auftauchen einer Gruppe von neun der rätselhaften Shedar in Begleitung des verschollenen Bill McBushmill. Ihr Anführer versichert, daß die Shedar keinen Krieg wollten und alles ein Mißverständnis sei. Nach langen Verständigungsproblemen hätten sie durch McBushmill erfahren, daß wir keine Gefahr darstellten, und sie brächten ihn hiermit unversehrt zurück. Bill bestätigt dies, und die nach wie vor recht unnahbaren Shedar ziehen sich zurück. Der Langvermißte wird herzlich willkommen geheißen, kann aber nicht allzu viel berichten. Hauptsächlich bestätigt er, daß es sich bei den Shedar um mächtige Krieger und Magier handle.



Die hereinbrechende Dunkelheit veranlaßt uns, die Feierlichkeiten innerhalb der Mauern von Falkenruh weiterzuführen. Nach einem äußerst ausgiebigen Festmahl in der Großen Halle kommt es zur eigentlichen Hochzeitszeremonie in einer der Turmstuben. Allen Hindernissen zum Trotz sind die beiden nun ein Paar und - was ihnen wahrscheinlich gar nicht so bewußt ist - ein symbolisches Bindeglied zwischen Vendoc und Whiskey Valley.

Leider wird bald darauf die Freude abermals getrübt. Zahlreiche Gäste zeigen schwere Vergiftungserscheinungen, schmerzhafte Krämpfe, die in einer Hand beginnen und nach und nach auf den ganzen Körper ausstrahlen, gefolgt von Phantasieren und Ohnmacht. Betroffen sind König Conlach, sein Berater John McDunn, Connor GlenFiddich, zahlreiche weitere

Clansleute, aber auch der goldländische Botschafter Ad-Dayr und einige Vendocer. Die üblichen Neutralisierungsmittel zeigen keine Wirkung, nur der von Allister McUsher als Hochzeitsgeschenk gedachte Trank kann die Symptome für eine gewisse Zeit unterdrücken. Unsere hektischen Beratungen ergeben schließlich, daß alle jene betroffen sind, die Bill McBushmill berührt haben!

Aus der Nacht taucht ein einzelner Shedar auf und geht Bill zu, der verzweifelt versucht auszuweichen und um Hilfe bittet. Als man die beiden trennt, gibt der Fremde zunächst unverständliche Worte von sich, aber schließlich verstehen wir: "Nicht Bushmill!" Auf gezielte Fragen betreffend die Vergangenheit weiß Bill keine Antwort. Rasch sind wir uns einig, dem Shedar zu gestatten, ihn zu berühren. Er legt ihm die Hand auf's Haupt, und vor unseren Augen verwandelt sich unser vermeintlicher Gefährte in ein fremdes Wesen - ein Gestaltwandler! Dieser stürzt sich auf die Umstehenden, aber gegen unsere Übermacht hat er keine Chance. Allerdings regeneriert er sich fortlaufend und erhebt sich immer wieder, bis er schließlich verbrannt wird. Der Shedar übergibt uns ein Gegenmittel und gibt uns zu verstehen, daß er ein Abtrünniger sei. Schließlich verschwindet er ebenso rasch, wie er aufgetaucht ist. Tatsächlich tut das Mittel rasch seine Wirkung und heilt die Vergiftung.

Kaum ist die Aufregung vorbei, ruft der erst abends dazugestoßene Seamus Dimple die anderen Clanführer sowie John McDunn und Graf Erhard zu einer heimlichen Besprechung zusammen. Wir treffen uns in einer abgelegenen Kammer, und König Conlach verliest den von Seamus überbrachten Brief des Kommandanten der Kingsguard. Darin wird berichtet, daß Sean Ballantines Gattin Marian durch Gift ermordet worden sei und der Mörder unter Wahrheitszauber Sean als Auftraggeber bezeichnet habe, bevor er Selbstmord begangen habe! Sean bestreitet dies, und wir beschließen, baldigst ein Thing einzuberufen.

Am nächsten Tag findet die traditionelle Jagd statt. Das frischvermählte Paar ist natürlich schon zu seiner Hochzeitsreise aufgebrochen, und etliche von den Gästen haben sich bereits verabschiedet. Auch König Conlach ist angesichts der gestrigen Ereignisse heimgereist, um Vorbereitungen zu treffen. Die Verbliebenen bilden zwei Gruppen, wobei die vorhandenen Späher und Jäger möglichst gleichmäßig aufgeteilt werden. Beide Gruppen stoßen auf reichlich Beute, aber die meisterhafte Treffsicherheit John McDunn's entscheidet diesen Wettkampf.

Die Zeit bis zum abschließenden Verzehr der Beute wird mit Jagdspiele verbracht. Dabei verstecken sich die "Tiere" so gut, daß sie von den "Jägern" nicht aufgestöbert werden können, also begeben sie sich auf die Suche nach diesen und werden schließlich doch noch "erlegt". Dabei arbeiten die "Jäger" so gut zusammen, daß ihnen auch die "Wilden Tiere" nicht gefährlich werden können.





→ [ELFENFLUCH INTERMEZZO 1](#) ZWISCHENSPIEL IN YMRIS

Die Vorgeschichte findest Du im [Elfenfluch 1](#) und [2](#), weiter geht es in [Intermezzo 2](#) und [Elfenfluch 3](#).

Auf der anderen Seite des Tors landen die Schläfer in einem etwa ein Meter tiefen, rosa See, und das Palim ist unter ihnen! Am Ufer entdecken sie die Spuren der beiden Dunkelelfen und folgen ihnen. Die Dunkelheit bricht herein, und aus dem Boden beginnen Kristalle zu wachsen. Als sich die Spuren in einem ebenfalls kristallinen Wald verlieren, verlassen sie sich auf Castor's Geruchssinn. Nach einigen Stunden im Wald hören sie zunächst ein immer lauter werdendes Summen, dann entdecken sie einen Schwarm falkengroßer, kristallener Libellen. Schuara kann empathisch Kontakt aufnehmen, und die recht freundlichen Wesen führen sie eine Weile.

Sie kommen ins Zwielflicht einer türkisnen Ebene. Im dort herrschenden Nebel gehen Zeitgefühl und Orientierung verloren, und auf dem matschigen Boden verfallen sie in Müdigkeit. Trikala findet noch einige anregende Blätter in ihrem Vorrat, die sie zum Kauen verteilt. Irgendwo im Hinterkopf vernehmen sie eine Stimme, der sie folgen. Auf dem etwa bauchhohen Nebel nähert sich eine Gestalt, die sich als kleine, grün-braun gekleidete Elfin entpuppt. Diese, Cal, fragt, was sie denn im "Nebel der Traurigkeit" suchten, während das Palim erfolgreich versucht, genauso auf dem Nebel zu sitzen wie sie, und schließt sich ihnen an. Als der Nebel endet, springt Cal geschickt ab, während das verduzte Palim abstürzt.

Durch eine Schlucht erreichen sie ein liebliches Tal an einem Fluß und essen von den dortigen Früchten. Mittlerweile etwa 18 Stunden unterwegs, schlafen sie ein. Im Traum spricht etwas zu ihnen, jeder befindet sich an seinem Lieblingsort und sieht eine Lichtgestalt. Sie erwachen mit der Gewißheit, daß es richtig ist, hier zu sein und wissen, daß nur sie das Relikt vernichten können. Sie erzählen Cal von den beiden Dunkelelfen und dem Relikt; worauf Cal meint, diese seien wahrscheinlich bei Lord Morion. Zunächst kommen sie durch ein recht normal wirkendes Gebiet, dann in ein eher alpträumhaftes, das wie schwarzer Bergkristall aussieht.

Es wird dunkler, und ein kalter, pfeifender Wind setzt ein. Cal führt sie zur Burg von Lord Morion. Ein Reiter verläßt diese, und sie verstecken sich. Cal zeigt ihnen einen Hintereingang, durch den sie in ein Kellergangsystem gelangen und über eine Treppe weiter hinauf. An einem Tor verläßt sie die Gruppe, um das Relikt zu suchen, und findet es in einem Labor. Sie führt das Palim hin, das sich dort lange austobt und damit die beiden dort arbeitenden Dunkelelfen, die sie nicht sehen können, zur Verzweiflung bringt. Schließlich entwendet Wignau, das Palim, das Relikt und das von den Elfen verwendete Buch. Als sie zurückkehren, werden sie aber verfolgt - laute Rufe schallen durch die Burg! Cal bietet an,

die Flucht zu decken, und schließt das Tor hinter den Schläfern. Eilig hasten sie den Gang zurück und fliehen aus der Burg.

Ein tiefer, etwa 10 Meter breiter Spalt versperrt ihnen den Weg, und sie laufen diesen entlang. Da ereignet sich ein Erdbeben, der Rand beginnt abzubröckeln, und sie rutschen in die Tiefe. Plötzlich werden sie von einem schützenden goldenen Schimmer eingehüllt, und alles beruhigt sich. Ranken schießen aus dem Boden, in ihrer Mitte liegt das Relikt. Es erweist sich nun als äußerst schwer, seine Berührung verursacht Schmerzen, und bald ist es unmöglich, es weiter zu bewegen. Schuara befragt ihre Knochen, und diese bilden einen Kreis mit einem einzelnen Knochen in der Mitte.

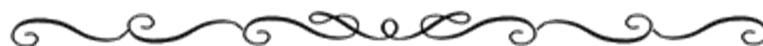
Also bilden auch die Schläfer einen Kreis um das Relikt; als sie einander an den Händen fassen, spricht wieder die Gestalt aus ihrem Traum. Nun seien sie soweit, erstmals ihre Bestimmung zu erfüllen. Sie sollten sich auf das Wesentliche in sich selbst besinnen. Nach und nach versinken sie in Konzentration - Castor wird dabei zum Wolf - was schließlich zum Erscheinen goldener Stäbe führt. Jeder richtet seinen Stab auf das Relikt, welches sich rauchend in den daraus hervorschießenden Energiebahnen auflöst; auch die Stäbe verschwinden wieder.

Als sie nach dieser Verausgabung langsam wieder zu sich kommen, finden sie sich von zahlreichen Dunkelelfen umzingelt. Der Gefangennahme durch Lord Morion haben sie nichts mehr entgegenzusetzen. Etwa eine Woche lang werden sie verhört, wobei sie zwar erklären, warum sie das Relikt zerstört haben, aber nichts von ihrer Bestimmung verraten - sie können es nicht. Die beiden altbekannten, so lange verfolgten Dunkelelfen sind außer sich über die Zerstörung, aber Lord Morion scheint das wenig zu bekümmern.

Die Schläfer werden schließlich in seinen Zoo gebracht, eine verfallene Burg, wo sie auf andere Gefangene treffen. Sie erfahren, daß sie sich in Ymris befinden, dem Totenreich der Elfen. Durch eine magische Barriere ist es ihnen unmöglich, die Burg zu verlassen. Die Dunkelelfen führen immer wieder Versuche mit ihnen durch und bilden sie auch in ihren Fähigkeiten weiter aus. Von einem der umgänglicheren Elfen erfahren sie, daß auch Cal noch irgendwo in Ymris weilt.

Im Lauf der Jahre bringen die Schläfer dem allerersten Gefangenen, einem Urmenschen, das Sprechen bei und geben ihm den Namen Drak. Durch die Experimente fällt es Castor immer schwerer, zum Wolf zu werden; Wignau's stofflicher Körper entschwindet abermals; Bran's orkische und menschliche Hälften werden auf jeweils eine Körperseite konzentriert; Micaelescu's Kinder werden mit ihren Müttern weggebracht. Ihr zwergischer Leidensgenosse, von den Elfen mit menschlichen Extremitäten versehen, begeht immer wieder Selbstmord, wird aber wiederbelebt

Weiter geht es in [Intermezzo 2](#).



→ [ELFENFLUCH INTERMEZZO 2: DIE BEFREIER](#)

Die Vorgeschichte findest Du im [Elfenfluch 1](#) und [2](#), sowie im [Intermezzo 1](#), die weitere Geschichte steht in [Elfenfluch 3](#).

Nach der großen Jagd im Frühjahr in der Greiffenfelsschen Grafschaft stellte sich heraus, daß Elfenflüche wieder aktiv geworden waren.



(Vermutlich durch die Störung von Wynans Traum, die die durch die Ereignisse in Tundara hervorgerufen und dann behoben worden war).

Der eine Fluch wurde von Ancalagon und einem gemeinsamen Ritual der Anwesenden Magier und Kleriker vernichtet, dann stellte sich heraus, daß im Talisker-Moor ein weiterer verborgen war.



Beim **Thing im Juli** auf der **Burg von Mary-Jane McDope** (die Burg war kurz zuvor durch einen Elfenfluchsplitter zerstört worden) tauchte ein Magier namens Fizzban auf recht ungewöhnliche Weise auf, der den Anwesenden von den "Schläfern" und ihrer Gefangennahme erzählte und klarstellte, daß nur die Schläfer eine Chance hätten, den Elfenfluch im Moor zu vernichten. Daraufhin wurde ein Befreiungstrupp zusammengestellt, der durch ein magisches Tor, das Fizzban erschuf, nach Ymris reiste.

In Ymris mußten sich die Befreier mit sich veränderenden Gebieten herumschlagen, in einem nachtschwarzen Wald kämpften sie gegen einen riesigen magischen Eber, Allister Usher fing sich den Pfeil eines Elfen ein, der an einer Jagdgesellschaft teilnahm, und schließlich gerieten sie in einen Hinterhalt der Dunkelelfen, die zwei der Reisenden töteten und den magischen Stein, den Schlüssel für die Rückkehr, stahlen.

Cal, eine Elfin, die in Ymris lebt, führte die Überlebenden an den Hof eines Lichtelfenlords, der sie bis zum Zeitpunkt der Befreiung aufnahm. Am Hof lernten sie einen Elfen kennen, der als Architekt den Zoo geplant hatte, und ihnen eine "Einladung" von Lord Morion verschaffte, den Zoo zu besuchen.

So brachen die Befreier nach ungefähr zwei Wochen auf (zuvor war Kylie Clynelish bei einem Attentat getötet worden, das eigentlich dem Elfenlord galt), um, als Dunkelelfen getarnt, die Schläfer aus dem Zoo Lord Morions zu befreien und zurückzubringen.

Nachdem dies gelungen war, trennten sich die Wege: die Schläfer kamen ins Talisker-Moor, während die Befreier zurück zum Thing kehrten. Die "Toten" kehrten ebenfalls wieder zurück, da ihre Seelen ja an den wiedergewonnen magischen Blutstein gebunden waren.

Weiter geht es im [Elfenfluch 3](#).



→ ELFENFLUCH III: *DAS ENDE DES WEGES*

Die Vorgeschichte findest Du im [Elfenfluch 1](#) und [2](#), sowie im [Intermezzo 1](#) und [2](#), die chronologisch aufeinander folgten. Weitere [Fotos](#) sind auch zu sehen.

⇒ *Auf Lord Morions Burg*

Die "Schläfer", also der Werwolf Castor, die Schamanin Schuara, die Händlerin Trikala, der Krieger Micaelescu und der Halbork Bran werden in der Burg des Dunkelelfen Lord Morion in Ymris gefangengehalten und Opfer seltsamer Experimente. Ihre Fluchtversuche wurden durch ein Kraftfeld vereitelt, das die ganze Anlage umgibt.



In der Nacht treffen seltsame Gäste ein. Die Gefangenen werden einer Gruppe Elfen mit silbernen Masken vorgeführt. Auch der Dunkelmagier und die Dunkelhexe, denen sie die Reise in diese Welt verdanken, belustigen sich an ihren Qualen. Als sie Castor mit Silber brennen, kommt es fast zu einer Verzweiflungstat seiner Gefährten.



Plötzlich gellt ein Schrei über den nebligen Hof. *"Die Sicherungen sind ausgefallen!"* Die Silberelfen ziehen ihre Waffen und kämpfen sich zusammen mit den Gefangenen einen Weg in die Freiheit. Vor ihnen öffnet sich ein formloses Tor ins Nichts. Getrieben von den Schreien ihrer Verfolger stürzen sie hindurch. Eine Gestalt in einem langen grauen Mantel versperrt ihnen den Weg. *"Ich bin Fizzban, der Magier."*, hören sie eine alte, brüchige Stimme. *"Ich war es, der euch die Befreier geschickt hat."*

Fizzban war bei seinen Reisen durch Raum und Zeit auf die Spur der Schläfer gestoßen und hatte erkannt, dass sie die

einzigste Möglichkeit waren, die verbliebenen Artefakte zu zerstören. Also warb er eine Schar aus Whiskey-Valley an und, verstärkt um die Elfen Elenaron und Argayle. (siehe [Intermezzo 2](#)) Und tatsächlich gelang es den beiden letztgenannten, in Besitz der Seelensplitter zu kommen, die Lord Morion ihnen entnommen hatte und die für das Funktionieren des Kraftfeldes verantwortlich waren. Leider vermischten sich während der Flucht die Seelen der Elfen mit den Splittern, sodass ihre Schicksale nun, zumindest fürs Nächste, verwoben ist.

⇒ *Talisker Hochmoor 998 AD*

Durch wallende Nebel gelangen die befreiten Schläfer, zusammen mit Elenaron und Argayle, in ein Mooregebiet. Hier treffen sie auf Connor GlenFiddich, der sie, ebenfalls von Fizzban verständigt, zu einem weiteren Artefakt der Elfen führt, das in den Wurzeln eines umgestürzten Baumes liegt. Der Versuch Schuaras, einen Schutzkreis aufzubauen, misslingt. Es bleibt ihnen nichts übrig, sie müssen sich auf den Schutz durch die Elfen verlassen.

Die Schläfer fassen sich an den Händen und konzentrieren sich auf ihre Ziele und Wurzeln. Castor stösst ein Wolfsgeheul aus, Schuara ruft ihr Totem, Trikala stellt sich eine blühende Wiese vor, Micaelescu spricht zu seinem Hauptmann und Bran träumt vom ehrenvollen Kampf und Heldentod eines Orks. Sie fühlen alle, wie sie eins wurden und die Macht Gestalt annimmt. Gemeinsam fokussieren sie all ihre Gefühle auf das dämonische Objekt. Da geschieht es wieder. Goldene Stäbe erscheinen in ihren Händen und werfen einen goldenen Strahl auf das Artefakt. Mit beißendem Rauch geht es in Flammen auf.

⇒ *Whiskey Valley? Was soll das sein?*

Wieder gelangen sie durch ein Dimensionstor an einen unbekanntenen Ort. Auf einer Waldlichtung werden sie Zeugen eines Ritualmordes, den eine Priesterin an einem Clansmitglied verübt. Im folgenden Angriff einer Gruppe Clanskrieger stirbt sie und die Schläfer werden gefangengenommen und befragt. Schnell stellt sich heraus, dass ihre Reise sie diesmal in das Jahr 70 AD geführt hat. Die Clansleute sind Angehörige der ersten Clans, die in das damals noch "Hochtal" genannte Gebiet des späteren Whiskey Valley kurz nach den Elfenkriegen eingewandert waren. Im Moment führen sie einen Krieg gegen die Anhänger der Priesterschaft der Großen Mutter. Diese hatte sich in den letzten zwei Jahren unter der Führung der "Erhabenen Rächerin" von einer Naturreligion in einen totalitären, machtgerigen Kult verwandelt. Die Schläfer vermuten ein Artefakt auf der Ordensburg der Priesterinnen und brechen, begleitet von zwei Kriegern der McAllans, dorthin auf.

⇒ *Die Ordensburg*

Bei der Ankunft verspüren sie die Anzeichen eines weiteren Artefaktes. Dennoch werden sie freundlich aufgenommen. Der Kult präsentiert bei einer Heilungszeremonie seine Macht. Die Neuankömmlinge werden, ihren Fähigkeiten entsprechend, zu verschiedenen Arbeiten eingeteilt.

Bei der Reinigung der Krypta der vor zwei Jahren verstorbenen Hohepriesterin vernimmt Bran einen leisen Ruf. Zusammen mit seinen



Gefährten untersucht er das Grab. Die schwache Stimme des Geistes der Priesterin erzählt, dass sie vom Orden geschickt wurde, das Artefakt zu zerstören, dann aber ermordet wurde. Die jetzige Hohepriesterin versuchte anfangs, es zu kontrollieren, wurde aber vom Elfenfluch zur bösen Seite gezogen. Wo das Objekt zu finden sei, könne sie nicht sagen. Nur, dass es nur zu Vollmond erscheinen würde. Was für ein Glück, dass gerade Vollmond ist...

Beim abendlichen Festmahl verdichten sich die Gerüchte, daß das Artefakt in einem Raum in der Nähe des Speisesaals sein müsse. Dort findet Bran eine Treppe, die an einer Mauer endet.

Beim "*Ritual der Großen Mutter*" wird ein Freiwilliger zu Ehren der Großen Mutter geopfert. Danach belebt die Ehrwürdige Rächlerin die getötete Priesterin wieder. Noch vor dem darauf folgenden Fruchtbarkeitsritual tappen Castor, Elenaron und Argayle in eine Falle und werden ins Verließ geworfen. Beim darauf folgenden Befreiungsversuch werden auch die übrigen Schläfer, außer Schuara, gefangen und müssen die Nacht im Kerker verbringen.

⇒ *Befreiung aus dem Verließ*

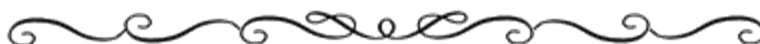
Bei Morgengrauen öffnet sich das Tor und die Priesterin der Luna wirft ihnen ihre Waffen vor die Füße. "*Die Wachen sind anderweitig beschäftigt. Verschwindet, solange es noch geht!*" zischt sie ihnen zu und ist auch schon wieder verschwunden. Die Schläfer nutzen ihre Chance und dringen zum Artefakt vor. Da erschallt lautes Geschrei vom Burghof. Blau geschminkte Clanskrieger stürmen die Burg und bereiten ein Blutbad unter den Priesterinnen und ihren Anhängern. In dem Tumult gelingt den Schläfern die Flucht.



Als sie sich nicht mehr verfolgt fühlen, legen sie das Artefakt auf einer Lichtung ins Gras und bilden wieder ihren Kreis. Schneller als beim letzten Mal versinken sie in Trance. Doch dieses Artefakt ist das stärkste, das sie je erlebten. Es verlangt ihnen alles ab. Es versucht, sie durch Verstärkung negativer Gedanken unter seine Kontrolle zu bekommen. Nur durch das Akzeptieren der eigenen Wurzeln als Ork kann Bran sich vom Bann des Elfenfluches befreien. Genauso ging es den Anderen. Schuara erkennt den Friedvollen Weg ihres Totems. Da springt eine gewaltige Energiewelle von ihnen in den Artefakt, der in einer gleißenden Explosion aufgeht. Dunkelheit umfängt sie. Welch vertrautes Gefühl...

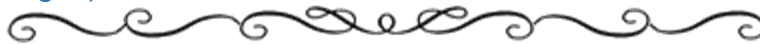
⇒ *Daheim?*

Sie erwachen auf Caer Neul, der Burg der GlenKienchie's in Whiskey Valley des Jahres 998 und spüren, dass die Kraft, die sie während ihrer Reisen verbunden hatte, verschwunden ist. Dafür sind ihre Seelen wieder ganz und von den Elfen getrennt. Auch wenn Schuara und einige andere den Verlust bedauern, so sind sie doch froh, dieses Abenteuer überlebt zu haben. Castor verlässt sie, um in den Wäldern nach der weißen Wölfin zu suchen. Die anderen nehmen die Einladung Connor GlenFiddichs an, ihn auf seiner Burg zu besuchen.



→ Winter/Frühjahr 999

Ein Festmahl in Tirgara
(Chances & Changes)



Als sich nach sechs Wochen tiefsten Winters - des härtesten seit Menschengedenken - das Wetter endlich bessert, nutzen die Ballantines die Gelegenheit, am 22. Januar 999 zu einem Festmahl auf Ballantine Hall zu Tirgara zu laden. Trotz der nach wie vor schwer passierbaren Wege finden sich Vertreter von immerhin zehn Clans ein, dazu Erhard von Greifenfels, Roper McGuinness und - Freydûn. Herzhaft wie immer kann zugelangt werden, da den Ballantines das Jagdglück trotz der Umstände recht hold war.

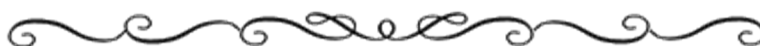
Anschließend an das Mahl erfolgt die offizielle, längst überfällige Ernennung von Marca McAllan zur neuen Kommandantin der Kingsguard. Im Zuge dieser überträgt ihr Sean Ballantine die zuletzt von ihm wahrgenommenen Kompetenzen. Marcas erste Amtshandlung ist ein Bericht über den derzeitigen Stand der Kingsguard, die mittlerweile auf 600 Mitglieder angewachsen ist. Auf Grund der langen Isolation gibt es praktisch keine neuen Informationen von außerhalb, doch Freydûn kann einige Details über die mysteriösen Lindwurm-Transporte berichten, die sich auf die Grafschaft zubewegen. Mehr noch, sie überreicht eine Probe der Substanz, mit der die Lindwürmer ruhiggestellt werden, zur Analyse!

Im Laufe des Abends zeigt Sean recht auffälliges Verhalten, er wird zusehends aggressiver, und ihm wachsen Reißzähne. Als man ihn mit Silber berührt, zuckt er heftig zusammen und ist sehr ungehalten. Er ist zwar einigermaßen ansprechbar, wird aber sicherheitshalber gefesselt. Als Jessica Black & White von ihrem ausgedehnten Spaziergang zurückkehrt - sie genießt offensichtlich das vergleichsweise milde Wetter - überprüft sie seine Aura und bestätigt den Verdacht, daß er unter Lykanthropie leidet. In diesem Zusammenhang kommt die Rede auch auf Castor, den Werwolf, der als einziger der "Schläfer" nicht auf Banshees' Eyrie weilt.

Zu später Stunde - einige haben sich schon zurückgezogen - erscheint im Hof unter Feuer und Rauch eine Gestalt in schimmernder Rüstung. Der Fremde gibt an, Mitglied des Ordens vom Weißen Kristall zu sein und eine Botschaft des Imperators zu überbringen. Er wird in die Halle gebeten, wo er zunächst erklärt, was es mit seinem Orden auf sich hat, der sich in erster Linie der Wahrheit verpflichtet habe und dessen Mitglieder nicht lügen könnten. Er bietet an, dies mit geeigneten Mitteln zu überprüfen, und Jessica bestätigt, daß sie keine Widersprüche erkennen kann.

Der Brief mit dem Ultimatum stamme tatsächlich nicht vom Imperator, komme aber trotzdem aus dessen Kanzlei. Dux Ad-Dayr habe die Fälschung jedenfalls nicht erkennen können. Dieser und Karenai ad Thylia hätten sich mittlerweile auf eigenen Wunsch aus dem offiziellen Dienst zurückgezogen und ständen nicht mehr zur Verfügung. Es gebe eine großangelegte Verschwörung, deren Aufdeckung Schritt für Schritt vorangehe. Der Bote nennt auch die momentanen Positionen einiger Lindwürmer und überreicht ein Mittel zu deren Kontrolle.

Angesichts der fortgeschrittenen Zeit wird die Besprechung vorläufig beendet. Der Ordensmann erklärt sich bereit, auf Wunsch eine Woche lang zur Verfügung zu stehen, um auf Details eingehen zu können, und bezieht Quartier auf Ballantine Hall.



→ Jagdfest VII - Whiskey, Whiskey, Whiskey
(08.05.999 ADest.)

Wie schon Tradition, trifft Sean Ballantine die Vorbereitungen am Jagdsitz bereits am Vorabend, gemeinsam mit Lucy Glenlivet, Connor GlenFiddich, John McDunn und Vivian. Auch Morwen Tullamore Dew und Laurel Glenkinchie finden sich noch am selben Abend ein. Auf Laurels Anregung soll diesmal eine Whiskey-Verkostung stattfinden, zu welcher die einzelnen Clans spezielle Schätze aus ihren Kellern mitbringen. Durstig von den Vorbereitungen veranstaltet die kleine Runde natürlich ein Vorkosten ...



Am nächsten Morgen übt man sich vor allem im Bogenschießen und auch Schwertkampf, wobei sich nach und nach die eintreffenden Gäste anschließen. Die ersten sind Jessica Black & White, Finnan Clynelish und Rob Swanson-Glenlivet, gefolgt von Lachlan, Marca und Moirach McAllan, weiters Roper McGuinness sowie Allister und Mary-Jane Usher-McDope. Um das ungewöhnlich sonnige Wetter zu nutzen, wird schon zur Mittagszeit gegrillt.



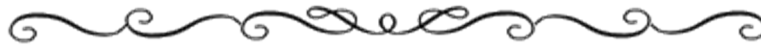
Daneben wird bereits die Präsentation und Verkostung der Whiskeys vorbereitet. Der aufgewarteten Raritäten sind da *Dalmore*, *Isle of Jura*, *Knockando*, *Laphroig*, *McAllan*, *Robbie Dhu* und ein "*Australian Outback*", den Morwen aus fernem Lande mitgebracht hat. Andächtig wird diesen Köstlichkeiten zugesprochen, und eifrig werden Vorzüge und Eigenarten des einen oder anderen kommentiert.

Solchermaßen gestärkt begibt man sich anschließend auf die Jagd. John McDunn muß jedoch dringend zum König und verabschiedet sich mit Vivian. Lucy, Morwen und Laurel bleiben zurück und hüten den Jagdsitz. Bald wird die erste Beute erlegt, ein Wildschwein. Rob Swanson läßt es sich, gestärkt vom zuvor genossenen "Zaubertrank", gleich auf die

Schultern. Unter Marcas und Ropers Führung stoßen wir auf ein weiteres Schwein und zwei Bären - einer greift übrigens die Fährtensucher an, und es kommt vorübergehend zum Nahkampf - deren Abtransport sich natürlich ein wenig schwieriger gestaltet. ("Wie trägt man einen Bären?"). Außerdem treffen wir auf ein Riesenkaninchen, möglicherweise ein Werwesen oder ein manifestierter Geist - so genau läßt sich das nicht feststellen.

Angesichts des vorigen Mahles reicht die Beute bei weitem für ein weiteres. Rasch werden die Feuer wieder entfacht, um dem zu erwartenden Regen zuvorzukommen. Recht spät treffen noch Moyra Ballantine und Erhard von Greifenfels ein und bereichern die Whiskey-Galerie um einen *Cragganmore*. Während der folgenden gemütlichen Runde berichtet Marca von ihren Fortschritten bei der Neuorganisation der Kingsguard und bittet die Clanlords und -ladies um baldige Antwort auf ihr Schreiben bezüglich der Abstimmung der Verteidigungsmaßnahmen.

Nach und nach verabschieden sich die Gäste, während der mittlerweile eingesetzte Regen zunimmt. Schließlich bleiben nur noch Sean, Lucy, Connor und Marca, welche die Nacht abwarten wollen. Bis zu später Stunde wird vor allem McAllan und Laphroig noch kräftig zugesprochen



→ Whiskey Valley Games im Frühsommer 999
(29.05.999 ADest.)



Nach einem langen, harten Winter regt sich neues Leben in der Natur und in den Menschen. Voller Übermut treffen sich die Vertreter der Clans und Besucher aus fernen Ländern in einem kleinen Wäldchen, dem Herrenholz, um ihre Kräfte zu messen und dem Frühling zu huldigen. Neben den Gastgebern vom Clan der McAllans trifft man auf eine Abordnung der Clynelish, Dauphine de la Siere, Sean Ballantine, Lucy Glenlivet, Morwen Tullamore Dew, eine Abordnung aus Dalriada, John McDunn, der als Schiedsrichter teilnimmt, und Vertreter der Kingsguard mit ihrer neuen Kommandantin, Marca McAllan. Als überraschende Gäste erscheinen der Halbelf Walker Boh und seine Begleiterin Takita Schmiedstochter.

Gleich zu Beginn erhebt sich die Frage, warum Dauphine ohne ihren Mann gekommen ist. Manch zotige Mutmaßung über den Grund seines Fernbleibens wird in kleinen Runden erörtert. Auch andere Gerüchte machen die Runde. So soll sich der Whiskeylord abfällig über die Reorganisation der Kingsguard geäußert haben. Marca stellt Sean Ballantine daraufhin zur Rede. Da nicht genau zu klären ist, was wirklich gesagt wurde, einigt man sich darauf, strittige Punkte zukünftig zuerst persönlich zu klären.



Inzwischen gart das Mittagssmahl über dem offenen Feuer, was bei der herrschenden Hitze eine unbeschreibliche Tortur für die Köche bedeutet. Die Eintopfgerichte mit Lammfleisch munden vorzüglich und sollen den Anwesenden die nötige Kraft geben.

Anschließend findet die offizielle Begrüßung durch Moirach McAllan statt. Die Vertreter aus Dalriada, ein Prinz, eine Bardin und zwei Leibwachen erhalten den Schutz der Garde, vertreten durch Maurice de Bracy, Enya und Erik aus Bradelbaine. Nun können die Spiele beginnen. In mehreren schweißtreibenden Kämpfen ringen die Anwesenden um die wertvollen Preise, bei denen es sich um wertvolle Zaubersprüche handelt, die vom Magier der McAllans speziell für diese Veranstaltung gebraut wurden. Hier nun, in aller Kürze, die Ergebnisse der einzelnen Bewerbe:

Bewerb	Gewinner
Bogenschießen	Kylie Clynelish
Lindwurmstechen	Moirach McAllan
Fechtduell	Sean Ballantine
Baumstammwerfen	Erik aus Bradelbaine
Steinweitwurf	Laidir Dulanaich McLonnert
Kampf um die Brücke	Erik aus Bradelbaine



Infolge des mageren Ergebnisses der Garde beim Bogenschießen bittet Marca die Gewinnerin, ihr bei der Ausbildung der Truppe zur Seite zu stehen. Kylie willigt erfreut ein.

Nachdem die Spiele glücklich beendet sind wendet sich Maurice de Bracy mit einem Schriftstück an Sean Ballantine, das ihre Ansprüche auf das Erbe des Avonside-Clans belegt. Der Whiskeylord beschließt, das zum Thema des nächsten Things zu machen.

In der nun beginnenden Dämmerung werden die Feuer neuerlich entfacht und Fleisch und Gemüse darüber gegrillt. Inzwischen erzählt Sean Ballantine von seinem Schwager, der sich auf Vanaar offensichtlich in Schwierigkeiten befindet und ersucht die McAllans, ob sie jemand als Unterstützung entsenden können. Er kennt eine magische Pforte, mittels der man nach Halbland reisen könnte. Von dort ist es nur mehr eine kurze Schiffsreise bis Vanaar. Man beschließt, jeweils einen Mann der McAllans und der Clynelish zu entsenden.

Im Hinblick auf diese Ereignisse informiert John McDunn Moirach McAllan über seine Erkenntnisse bezüglich Tristan Ballantine, den Onkel unseres Königs Conlach.

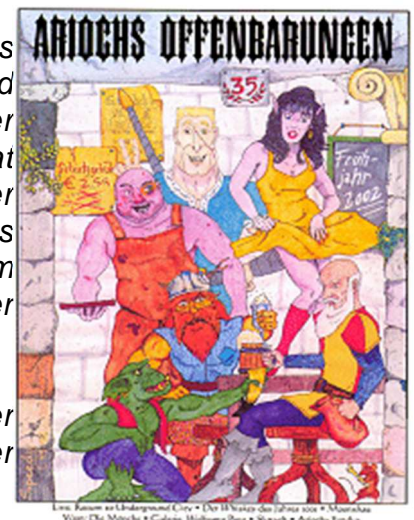
Noch bis lange in die Nacht dauert das Feiern der Sieger.



→ Whiskey des Jahres
Burg Ballantine, 27./28. Oktober 1001 ADest

12 Jahre lang hat nun die traditionelle Kür des Whiskeys des Jahres schon nicht mehr stattgefunden, seit dem tragischen Tod von König Johannisius im Jahre 989. Nunmehr ist es aber an der Zeit, diesen alten Brauch wieder aufzugreifen. König Conlach hat nach langen Beratungen zugestimmt, sieht sich jedoch außer Stande, die Kür selbst vorzunehmen. Dies liegt nun an den Clans in Form einer Blindverkostung. Stattfinden soll diese am Wochenende vor Samhain im Anschluß an ein Festessen auf der alten Burg Ballantine hoch über den Wassern der Malzwinde.

Wie in alten Zeiten ist jeder Clan berechtigt, einen seiner Whiskeys zu präsentieren, sei es aus seiner Hauptdestillerie oder auch aus einer kleinen zugehörigen Familiendestillerie.



Slainthe,

Connor

GlenFiddich



Und so versammeln sich die Vertreter der Clans und diverse Gäste in der Großen Halle. Während der letzten Vorbereitungen und dem Anfertigen der Bewertungsbögen platzt ein verwundeter Clanskrieger in die Versammlung und bittet um Hilfe. Die Aufregung ist groß, denn es handelt sich um - Bill McBushmill! Dieser war beim Rückzug von der Anderen Seite - hinter dem Portal des Amish Bruichladdich - gefallen. Tatsächlich ist es sein Ebenbild von Drüben! Offensichtlich verwirrt, erzählt er uns nun seine Geschichte, wie er sich seit dem Tod "unseres" Bill langsam aufzulösen begann, bis ihn Fizzban auf Diese Seite gebracht hätte, wo wir ihm helfen könnten. Erschwert wird die Situation durch den Umstand, daß er seither zwei Scheibenkreuzritter im Kampf getötet hat. (Drüben sind die Scheibenkreuzer erbitterte Gegner des Kults der Großen Mutter, der Erdgöttin, dem er angehört.) Kurzfristig läßt sich dieses Problem nicht lösen - eine Verhaftung durch die anwesenden Scheibenkreuzer verhindern die Clans; und da Bill bereit ist, seine Waffen auszuhändigen, darf er das Gastrecht in Anspruch nehmen und am Fest teilnehmen.

So langt man denn bei den Köstlichkeiten, die die Tafel der Ballantines zu bieten hat, ordentlich zu und schafft damit die entsprechende Unterlage für die folgende Verkostung. Als Besonderheit präsentieren Morwen Tullamore und Laurel McKinnon, die mit ihrem drei Monate alten Sohn Almond gekommen sind, neben Laurel's Glenkinchie einen neuen Blend aus ebendiesem mit Tullamore. Nachdem Fionna Talisker die Details der Durchführung verkündet und Connor GlenFiddich die teilnehmenden Whiskeys zusammengetragen hat, läßt es sich Whiskeylord Sean Ballantine nicht nehmen, selbst die Blindverkostung zu leiten und auszuschenken, womit er selbst nicht teilnehmen kann. Für gehörigen Unmut sorgt folgender Brief, der zusammen mit einer Flasche des besagten "Whiskeys" auf geheimnisvolle Weise aufgetaucht ist:

“Der legendäre Johnnie Walker hat sich doch wahrlich die Shance verdient, Whiskey des Jahres zu werden! Wagt Ihr es, Euch dieser Herausforderung zu stellen? Steven Walker grüßt Euch”



Diese Zumutung stößt natürlich auf allgemeine Ablehnung, weiß man doch nicht erst durch die derzeitigen Probleme Flora McCloud's - sie erkennt einige der Anwesenden nicht mehr und kann sich an Vieles nicht erinnern - daß Johnnie Walker wahrlich ein "Whiskey zum Vergessen" ist!

Nachdem sich der Tumult gelegt hat, schenkt Sean den ersten Whiskey aus und verteilt die Gläser an die einzelnen Clans, von denen jeder eine Stimme hat (bei der späteren Auswertung wird die Beurteilung durch den jeweils eigenen Clan nicht berücksichtigt), sowie an die Gruppe der Gäste (deren Beurteilung entscheidet bei Gleichstand). Nach einem lauten "Slainthe!" sind die folgenden Minuten geprägt vom Gemurmel und gelegentlichen Ausrufen der sich beratenden Verkoster und deren Notizen auf den Bewertungsbögen.

Der Vorgang wiederholt sich nun mehrmals, dazwischen dienen das traditionelle Fladenbrot und leichtere Getränke wie Bier zur Neutralisierung der Geschmacksnerven. Von Runde zu Runde wird es naturgemäß etwas lauter, und so wird nach knapp der Hälfte beschlossen, eine Pause einzulegen. Schließlich ist auch der letzte Whiskey verkostet, und es werden noch abschließende Korrekturen der Bewertung vorgenommen. Die Taliskers und GlenFiddichs übernehmen die Auswertung, die natürlich mehrmals überprüft wird. Endlich kann das Ergebnis König Conlach vorgelegt werden, der, wenn schon nicht wie in alten Zeiten die Verkostung, so nun doch die Verkündung durchführt.

Whiskey des Jahres wird Lagavulin aus Harold of Dawn's kleiner Familiendestillerie am Loch Dawn, der für GlenFiddich angetreten ist, gefolgt von Glenlivet, Clynelish, Talisker und Glenkinchie sowie den dichtauf liegenden anderen Whiskeys. Sean freut sich über die beste Bewertung für Ballantines seit langer Zeit. (Wobei die Könige früher traditionell kaum jemals den eigenen Whiskey gekürt hatten!) Für den momentan unauffindbaren Harold, der sich offenbar vom Trubel zurückgezogen hat, übernimmt Connor die nochmalige Präsentation des Siegers.



Er findet allerdings wenig Beachtung, denn die Aufmerksamkeit gilt einer Erscheinung, einem Mann im alten Ballantine-Tartan und mit Krone, der am Königstisch Platz genommen hat und offensichtlich eine lautlose Unterhaltung führt. Auch scheint er die Anwesenden nicht wahrzunehmen. Mehrere Versuche, auf ihn einzuwirken, sind zunächst erfolglos. Mittlerweile haben ihn einige erkannt: König Johannisius, der Vater von Conlach und Moyra, der beim letzten Whiskey des Jahres vor 12 Jahren so tragisch ums Leben gekommen war! Nach dieser langen Zeit erscheint uns nun sein Geist! Langsam kommt es doch zu einer Verständigung. Johannisius wundert sich über das Auftauchen der ihm unbekanntem Gäste und das plötzliche Altern der bekannten, allen voran seiner beiden Kinder.

Unvermittelt erkundigt er sich nach den Tullamores, geht auf Morwen zu und erklärt Tullamore, der ihm so hervorragend gemundet habe, zum Whiskey des Jahres 989! (Damals

war Morwen noch nicht Clanlady.) Damit wissen wir zumindest den Anlaß für Johannisius' Erscheinen, doch der eigentliche Grund dafür ist noch nicht klar. Die folgenden Gespräche lassen jedoch erkennen, daß es mit seinem rätselhaften Tod zu tun hat und geben Hinweise auf einen möglichen Zusammenhang mit Conlach's späterer Gefangenschaft und Vergiftung in Goldland. Johannisius stellt auch klar, daß Conlach der ältere der Zwillinge sei, also in der Erbfolge tatsächlich vor Moyra stehe bzw. stand; diese Frage hatte in den letzten Jahren Anlaß zu allerhand Spekulationen gegeben.

Connor, der damals erst seit kurzem Clanlord war, nutzt die Gelegenheit, den ersten Schluck des neuen Whiskeys des Jahres seinem alten König anzubieten, der sich bei dieser Gelegenheit auch nach Clanlady Morgaine erkundigt.

Schließlich ziehen sich die Ballantines zum Familienrat zurück, während die Feierlichkeiten bei Whiskey, Spiel und Gesang ihren weiteren Lauf nehmen und fast bis in den Morgen andauern ...

Soweit der Bericht zum Spiel "Whiskey des Jahres" von Pezi Zillinger auf Burg Aggstein mit Ideen und Mithilfe von Alex Eibeck, Hanns Weschta, Mikey Scheck und Susi Mayer anlässlich des zehnjährigen Bestehens des Szenarios "Whiskey Valley". Die Grundidee zum "Whiskey des Jahres" stammt von Romy Stöckl-Pexa aus der Hintergrund-Geschichte von Morwen Tullamore Dew. Danke an alle Mitwirkenden und ein Extra-Lob den mir mit Rat und Tat zur Seite Stehenden bei der Durchführung der Verkostung, welche noch viele Nachspiele haben möge! Slainthe!



Yüan, das Land der aufgehenden Sonne



Das Inselreich Yüan liegt an der östlichsten Grenze der bekannten Welt. Es handelt sich um ein mystisches Land, das von seinen Göttern vor dem Rest unserer Welt abgeschnitten wird. Nur selten kommt ein Reisender von dort zu uns, und noch viel grösser sind die Mühen eines Fremden, Yüan zu erreichen. Plötzliche Nebel und unvorhersehbare Winde machen die Navigation in den umliegenden Meeren unmöglich. Nur mit einem einheimischen Lotsen hat man überhaupt eine Chance zu überleben.

Yüan wird von vier Clans beherrscht, die wiederum in mehrere Familien unterteilt sind. Diese werden nach dem Element benannt, das ihrem Hauptwesenszug entspricht:

Element	Name	Farbe
Wasser	Kurosawa	Dunkelblau
Feuer	Ashikaga	Rot
Erde	Takeda	Dunkelgrün
Wind	Yamagami	Hellblau
Ki	Tokugawa	Schwarz/Weiß

Yamagami

Im Norden liegen die Berge des Himmels mit ihren tiefen Tälern und sturmtumtosten Gipfeln. In den einsamen Bergen sucht der Clan des Windes nach dem Weg zur Vollkommenheit. Kein anderer Clan bringt so viele Mystiker, Gelehrte und Einsiedler hervor wie die Yamagamis. Besonders die Shugenjas des Clans sind dafür bekannt, für die Reise zur inneren Erkenntnis Rauschmittel einzusetzen.

Ashikaga

Im Süden liegt das Land des Feuers. Geprägt von Vulkanen, heißen Quellen und üppiger tropischer Vegetation. Impulsiv wie das Land sind auch seine Bewohner vom Clan des Feuers. Schnell mit dem Schwert zur Hand sind die Ashikagas. Sollte man dies jedoch überleben, kann man genau so schnell ein Faß Sake zur Versöhnung bekommen.

Kurosawa

An der Ostküste liegen die einzigen hochseetauglichen Häfen des Landes. Der Clan des Wassers betreibt Hochseefischerei und Reisanbau. Und falls illegalerweise Ware aus den Ländern der Gaijins nach Yüan kommt, ist diese natürlich keinesfalls durch die Hände der Kurosawas gegangen.

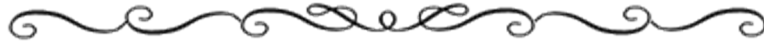
Takeda

Im Westen liegt das Land des Erdclans. Bewaldete Hügel und fruchtbare Ebenen lösen sich ab. Ackerbau und Viehzucht prägen das Bild. Die Menschen sind ruhig und verlässlich. Die militärische Stärke des Clans liegt in der schweren Reiterei und den Bogenschützen.



Tokugawa

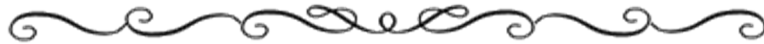
Sie besitzen kein eigenes Land, sind also eigentlich kein wirklicher Clan. Ihnen gehört nur der Grund, auf dem ihre Tempel errichtet sind. In diesen Clan wird man nicht hineingeboren, vielmehr berufen. Seine Vertreter sind die ausgleichende Kraft zwischen den übrigen Clans und werden oft als Vermittler in Auseinandersetzungen berufen.



Ariochische Wesen:

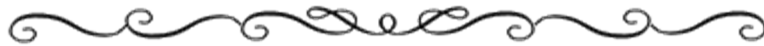


nachdem die Elemente sich aus dem schwarz-grauen Wabbern der Möglichkeit gebildet hatten, entstand aus ihrem Zusammenspiel das erste Wesen, Wynan Urelter mit Namen, nicht Vater, nicht Mutter - und doch Ursprung aller Lebewesen. Wynan nannte den Urkontinent, der noch viel kleiner war, Tundara, erschuf alle Pflanzen und Tiere und vergrößerte die Landfläche um ihretwillen, bis Ariochia mit all seinen Inseln entstanden war. Wynan fand auch das fünfte Element, die Magie, und legte ihre Kräfte wie ein Netz über die ganze Welt. Er erschuf Elfen, Menschen und Zwerge, aber auch Qrks, Koblins, Kobolde usw. Durch den Einfluß der Magie auf die Urformen der Pflanzen und Lebewesen entstanden auch all die magischen Wesen, die wir heute kennen.



Zwerge:

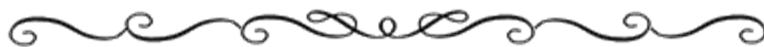
In den Südhügeln, den Drachenschuppen, liegen die Höhlenstädte der Erzzwerge, einem kleinen, harten Volk, das von jeher in der Erzgewinnung und Schmiedekunst tätig war. Viele gibt es von dieser langlebigen Rasse nicht mehr, da der Whiskey in Verbindung mit dem starkem Zwergenbier die Zähigkeit und Härte der Höhlenbewohner mehr beansprucht hat als so manche Schlacht mit finsternen Höhlenkreaturen. Mehr darüber im Anhang "Die Zwerge von Whiskey Valley" von Roper McGuinness.



Uga-Barbaren:



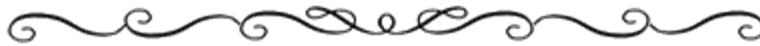
Dem Namen entsprechend sind das dumb-dreist-starke Menschen(?) mit eigener Sprache, unglaublicher Stärke und wahrhaft legendärer Blödheit. Ihre einzigen sozialen Aufgaben sehen sie darin, entweder für Nachwuchs zu sorgen oder bestehende Lebensformen auszurotten. Bei beiden Sachen ist ihnen die Rasse der entsprechenden "Partner" ziemlich egal.



Bastones:



Dieses Volk hat sich zu einer Mischung aus Zigeunern, Korsen und Timebandits verselbständigt. Sie leben in Sippen und die jeweiligen Brüder achten auf die Einhaltung der Sitten. Das ist auch bitter notwendig, denn nichts ist betörender als der feurige Blick einer tanzenden Bastonesbraut. Dann kann ein unbedachtes Wort, ein unbedachter Blick, ja sogar ein unbedachter Gedanke usw. den unvorsichtigen Gast in den Mittelpunkt des Geschehens rücken, meist gemeinsam mit einem messerwetzenden..., richtig geraten, Bruder. Doch wage es nicht, die Herausforderung auszuschlagen, denn die Bastones sind ein stolzes Volk voller Ehre. Sie sind äußerst traditionsbewußt und weigern sich standhaft, Änderungen zu akzeptieren. Egal wo und wann sie sind, Bastones bleiben Bastones. Zeit und Raum gehen spurlos an ihnen vorbei und scheinbar durchqueren sie mit ihren Planwagen Grenzen, die anderen verschlossen bleiben.



Cavemen:

Die Cavemen sind ein primitives Völkchen mit matriachalischem Aufbau und Höhlenmenschniveau.

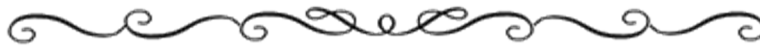
Jedem Stamm sitzt eine Schamanin vor, die als Máta-Máta verehrt wird. Lediglich im Kriegszustand und in ähnlich hirnverbrannten Situationen übernehmen die Männer das Kommando.



Man bekommt sie selten zu Gesicht, weil sie die Gefahr meiden. In einen sinnlosen Kampf wird man von ihnen nicht verwickelt. Vielmehr begegnet

man, sofern man nicht zu gefährlich aussieht, einem zuvorkommenden, gastfreundlichen und hilfsbereiten Volk und kann sich schon auf eine angenehme Pause vom Abenteuerern freuen. (Sofern man sich an ihre Sitten gewöhnen kann: Ihr „Uhl“ ist nicht jeder-edel-manns Sache und der Aufforderung nach allzuintensivem „Suksuk“ sollte man nach Möglichkeit auch nicht nachkommen.)

Ansonsten ist alles, was man als Caveman braucht: ein großer stumpfer Gegenstand, je nach Witterungslage mehr oder weniger Fell, und eine Sprache, die speziell entwickelt (und von Ringo Starr abgeschaut) wurde.



Scheibenkruzritter:

Dieser Ritterorden hat seinen Sitz in der Felsenfestung "Drachenhort", an der Grenze zwischen Whiskey-Valley und Goldland. Diese Grenze wurde erst kürzlich gen Osten verschoben, sodaß die Festung nun zwischen W.V. und der Grafschaft des Ordens-Großmeisters Erhard von Greifenfels liegt.

Die Scheibenkruzritter setzen sich aus Vertretern aller Herren Länder zusammen. Ihre Aufgaben liegen im Bereich der Kartographie und Forschung, in Belangen der Militärhilfe und politischer Beratung. Dem Orden gehören bislang nur männliche Vertreter an, die oft Angehörige eines gemäßigten, recht toleranten Eingottglaubens sind, ähnlich dem des Sturrngottes.

Weitere Details über den Orden und seine Mitglieder findest du in der [Bibliothek der Scheibenkruzritter](#).

