

Halbland



och 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 Adeligen 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 Freigabebzahlungen, 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,sondern nach Begabung zum Regieren vergeben, aber Erbfolge ist dennoch üblich.

