

# Wylidness

Florian Phelleas Phönixflug  
Magus Minor, Academia Clavis Mundi Grenzbrueckensis

Eyne Zusammenfassung über meyne Heimat Engonien für die  
Bibliothek der Academia Clavis Mundi Grenzbrueckensis  
259 nach Zeldrif

## Vorwort:

**S**n dieser Zusammenfassung entspringen die wenigsten  
 Zeile meiner eigenen Feder. Ich selber bin zwar  
 für die Auswahl verantwortlich, aber die Arbeit  
 der Abschrift und der Zeichensetzung gebührt mei-  
 ner Schreiberin Glennis.

Ich hoffe das dieses Buch in meiner neuen Heimat, der Akademia  
 Calvis Mundi Grenzbrueckensis, als Nachschlagewerk über mein  
 Geburtsland Engonien dienen kann. In Engonien und in der  
 Bibliothek zu Ayd Owl stehen alle Originale, auf denen ich  
 an dieser Stelle zitiere, zur Verfügung, aber im Allgemeinen  
 wird es wenig Sinn machen sie alle zur Gänze kopieren zu lassen.

Mit akademischen Grüßen

Florian Phelleaf Phönixflug,  
 Magus Minor Akademia Clavis Mundi Grenzbrueckensis im  
 Jahre 259 nach Feldrif

## Inhaltsverzeichnis

1	Über Engonien	7
1.1	Eine Abhandlung auf Condra über Engonien	7
1.2	Avernius von Barburn ueber Engonien .	16
1.3	Marco Timberstaem ueber die engonische Geschichte . . . . .	19
1.4	Die Schlacht der Voelker . . . . .	22
1.5	Marco Timberstaem ueber Rechtssprechung .	26
1.6	Der Tag des Wolfes, Egidius von Barburn	28
1.7	Der Tag des Wolfes = Magister Abacast von der Ahd Owl . . . . .	37
1.8	ueber Caldrien . . . . .	50
1.8.1	Caldrien = Das Land des Adels .	50
1.8.2	Geschichte Caldriens . . . . .	52
1.8.3	Die Markgraffschaft Ahrnburg .	54
1.8.4	Norngard . . . . .	60
1.9	Tangara = Das Land der Händler . . . .	62
1.9.1	Uld . . . . .	66
1.9.2	Brega . . . . .	68
1.10	Andarra . . . . .	69

1.10.1	Illey . . . . .	71
1.10.2	Lorana . . . . .	72
1.10.3	Bergonen . . . . .	73
1.10.4	Spef . . . . .	74
1.10.5	Majaren . . . . .	75
1.10.6	Rogar . . . . .	76
1.10.7	Skaldir . . . . .	77
1.11	Silvanaja = Das Land der Barbaren . .	78
1.11.1	Die Suraf . . . . .	80
1.11.2	Die Zarzuf . . . . .	81
1.11.3	Die Ragot . . . . .	82
1.12	Der kaiserliche Senat . . . . .	84
1.12.1	Caldrische Senatoren . . . . .	85
1.12.2	Langarische Senatoren . . . . .	85
1.12.3	Andarrische Senatoren . . . . .	85
1.12.4	Silvanajische Senatoren . . . . .	86
1.13	Die engonische Reichsgarde . . . . .	87
1.13.1	Das Expeditionskorps der Reichsgarde	90
1.14	Der Wald von Arden . . . . .	92
1.15	Die Legende von And Dwl . . . . .	98
1.16	Das dritte Liorische Söldnerbanner . . .	100
2	Religion in Engonien	103
2.1	Mamar . . . . .	104
2.2	Lavinia . . . . .	106

2.3	Uine . . . . .	108
2.4	Naduria . . . . .	110
2.5	Tior . . . . .	112
2.6	Szivar . . . . .	114
2.7	Der heilige Zeldrif . . . . .	116
2.7.1	Der Kult des Zeldrif . . . . .	119
3	Der Leydfaden des wandernden Adepten	121
3.0.2	Kapitel III.1 Vom Leben auf der Straße . . . . .	122
3.0.3	Kapitel III.1 Vom Leben in der Stadt . . . . .	141
3.0.4	Kapitel V.1 Vom Umgang mit Adel und Klerus . . . . .	155
4	Kreaturen	163
4.1	Luchse . . . . .	164
4.2	Kroeten . . . . .	166
4.3	Hirsch . . . . .	168
4.4	Wildschweine . . . . .	171
4.5	Pferde . . . . .	175
4.6	Salamander . . . . .	178
4.7	Wasserspeier . . . . .	180
4.8	Strauße . . . . .	183
4.9	Harpyien . . . . .	185

4.10	Rhoramsbestie . . . . .	187
4.11	Harnischtraeger . . . . .	189
4.12	Eynhorn . . . . .	191
5	Tränke und Elixiere	197
5.0.1	Atemfreiheitselixier . . . . .	198
5.0.2	Simplifizierter Heiltrunk . . .	200
5.0.3	Zaubertrank . . . . .	202
5.0.4	Wahrheitserum . . . . .	204
5.0.5	Trank der Lebenden Toten . . .	206
5.0.6	Schlaf . . . . .	208
5.0.7	Abstand . . . . .	210
5.0.8	Blindheit . . . . .	211
6	Heilmagie	213
6.0.9	Regenerative Heilmagie . . . .	214
6.0.10	Seltene regenerative Heilmagie .	217
6.0.11	Heilende Antimagie . . . . .	219
6.0.12	Sonstiges . . . . .	220
A	über den Autor	221

## Kapitel 1

### Über Engonien

#### 1.1 Eine Abhandlung auf Condra über Engonien

**I**m besten fange ich an zu erzählen, wie mein Heimatland vor dem Bürgerkrieg war, der vor zwei Jahren ausgebrochen ist und immer noch tobt. Also Engonien ist erst einmal viel größer, als Condra und dort leben auch viel mehr Menschen, als hier. Es besteht aus vier Provinzen und zwei Volkstämmen, die vor langer Zeit in einem großen Krieg, gegen einen gemeinsamen Feind, von Kaiser Zeldrik vereint wurden und nun das Kaiserreich Engonien bilden. Kaiser Zeldrik unser heiliger Schutzpatron regierte danach weitere 100 Jahre, bis er eines Tages spurlos verschwand und nur die Drakel berichteten, daß er in Zeiten größter Not wieder kommen werde um sein Kaiserreich zu retten. Seit er verschwunden ist regiert der Senat an seiner statt stellvertretend, bis er zurück kommt. Es gab bis heute keinen weiteren Kaiser mehr, denn niemand wagte Zeldrik nachzufolgen.

## Die Vier Provinzen

ber obwohl der Senat sich fast so anhört, wie der Rat, der über Condra herrscht, so sind es doch eigentlich zwei total verschiedene Dinge. Zum ersten macht der Senat relativ wenig und kümmert sich hauptsächlich um die Grenzsicherung und Außenpolitik und zum Zweiten obliegt die eigentliche Macht und vor allem die täglichen Geschäfte den einzelnen Provinzen und die sind sehr verschieden von Condra.

Die wichtigste Provinz ist sicherlich Caldrien. Caldrien ist ein richtiger Ritterstaat, wie eigentlich die meisten Reiche der Mittellande. Es wird beherrscht von einer Königin und ihrem Herzog und dem Fürsten. Dort gibt es viele große Städte, Burgen und Tempel, viele Bauern, die ihre Herren mit Nahrung versorgen und Händler, die diese Erzeugnisse in alle Welt exportieren. Obwohl es von ihrem Gebiet her eine der kleineren Provinzen von Engonien ist, so leben dort die meisten Menschen und daher ist sie auch am wohlhabendsten.

Die Zweit Wohlhabendste Provinz ist Tangara, oder besser gesagt der Städtebund von Tagara. Diese Provinz besteht eigentlich nur aus fünf großen Städten und das Land dazwischen wird nur von kleinen Bauernhöfen durchzogen. Tangara ist die Händlerprovinz und das Tor zu den Mittellanden. Alle Waren und aller Handel läuft über diese Städte und hat somit



den Bewohnern zu beachtlichem Vermögen verholfen. Obwohl sie von gleichen Volk abstammen wie die Caldrier, gibt es in Tangara keinen Adel. Die Städte werden beherrscht von den Gilden und großen Händlerfamilien und angeblich treffen sich die Bürgermeister einmal im Jahr an einem geheimen Ort um die Geschicke der ganzen Provinz zu bestimmen.

Die anderen beiden Provinzen sind Andarra und Silvanaja und die Bewohner dort gehören zu einem ganz anderen Volkstamm, als die Caldrier und Tangarianer. Vor sehr langer Zeit kamen die Caldrier über das Meer an die Küsten, an denen die Andarraner lebten und wurden dort sesshaft. Damals errichteten sie das Cladrische Imperium und unterwarfen die Andarraner. Erst als das Cladrische Imperium im großen Bruderkrieg unterging konnten sich die Andarraner befreien und als Engonien gegründet wurde mit den Caldriern gleichberechtigt existieren. Das kam vor allem daher, daß obwohl Andarra größer ist als Caldrien, dort kaum Menschen leben. Es gibt gerade mal eine Stadt, die diesen Namen verdient und sonst besteht alles nur aus Holzdörfern und kaum einer Straße. Die Andarraner leben in Stämmen und fast jeder Stamm hat einen eigenen König. Sie benutzen Bronzewaffen, Speere und Bögen und lehnen jegliche modernen Waffen und Rüstungen ab. Das heißt aber nicht, daß sie rückständig wären, nein, im Gegenteil. Ihre Handwerkskunst, vor allem in der Goldbearbeitung ist weit berühmt, sie wollen diese Sachen nur nicht. Ihre Kultur und die Gesellschaft

ist sehr komplex und basiert auf vielen Verhaltensformen, die uns sehr merkwürdig erscheinen und die niemand so recht erklären kann. Viele dieser Bräuche verbieten eben den Gebrauch von geschmiedetem Stahl oder Kriegsmaschinen. Da wundert es nicht, daß sie weder damals gegen das Cladrische Imperium, noch heute gegen Barad Konar bestehen konnten.

Als letztes gibt es dann noch Silvanaja. Das sind richtige Barbaren, wie sie sich jeder auf Geschichten und Erzählungen denken kann. Raum einer ihrer Männer ist unter zwei Schritt und sie alle sind sehr kräftig gewachsen. Sie werden sehr schnell erwachsen und mit 14 Jahren sind sie körperlich voll ausgebildet. Dafür werden sie aber auch nicht alt und kaum einer von ihnen erreicht 30 Sommer. Bei ihnen gibt es sehr wenig Frauen und auf eine geborene Tochter kommen 5 Söhne. Die Stämme führen untereinander unentwegt Krieg und wann immer ein Stammesfürst es schafft genug Krieger unter sich zu vereinen greifen sie die angrenzenden Provinzen an. Der einzige Grund, warum sie in Engonien eine eigene Provinz sind ist, daß sie damals im Bruderkrieg von Zeldrik angeführt die Schlacht der Völker zu unseren Gunsten entschieden haben. Mehr als einer im Senat würde sie lieber heute als morgen los werden.

über alle Engonier

**S**as Kaiserreich Engonien, wie es von Zeldrik erschaffen wurde ist eigentlich nur ein Zusammenschluß von mehreren einzelnen Ländern und Völkern und daher ist es auch sehr schwer etwas pauschal über sie zu sagen. Aber ein paar Sachen haben die Ritter, die Händler, die Stämme und die Barbaren doch gemeinsam. Zum einen ist da die Furcht vor dem Wasser. Für einen Ausländer ist es immer wieder erstaunlich wie viel Respekt, wenn nicht gar Angst, alle Engonier vor dem großen weiten Meer haben. Obwohl Engonien so groß ist gibt es nur zwei Häfen und die, die dort Seefahrt betreiben, sind seltenste gebürtige Engonier. In Engonien sagt man sich, daß nach dem Tod die Seele eines Menschen über dem Meer treibt, bis sie in einer der göttlichen Paradiese gelangt, wenn man ein Götterfürchtiges Leben geführt hat. Eine weitere Gemeinsamkeit ist die Liebe zu Zeldrik. Einzig sein glorreiches Vorbild hat die Völker geeint und bis heute zusammen gehalten. Die Caldrier verehren ihn, weil er der Inbegriff der Ritterlichkeit, Stärke, Tugendhaftigkeit und Ehre gewesen ist, auf denen ihre ganze Gesellschaft aufbaut. Die Andarrianer lieben ihn, weil er einer der Ihren war, ein Hochkönig, der die Stämme zu einem Ziel vereint hat. Die Tangarianer folgen ihm, weil er ihnen die Freiheit und Selbstbestimmung gegeben hat und die Barbaren respektieren ihn, weil er der stärkste und

mächtigste Krieger war, der je gelebt hat. Sein persönliches Wappen, der Pegasus auf blau/gelb, ist seit jeher das Reichswappen. Die Reichsgarde in ihren blau/gelben Wappenröcken symbolisiert bis heute seine Macht und sie werden von allen respektiert, da sie sein Wort verkünden, mit seinen Augen sehen und mit seiner starken Hand handeln. Man sagt in Engonien „Zeldrik's Hand über euch“, wenn man jemandem alles Gute wünscht.

Ebenso wie Zeldrik einten auch die Engonischen Götter unser Kaiserreich. Denn neben den vielen kleinen Göttern, die oft nur Lokal verehrt werden, gibt es in Engonien sechs hohe Götter, die einst zusammen Zeldrik segneten und so das Reich erschufen. Mamar Herr, der Sonne und der Gerechtigkeit und Lavinia, Herrin der Schönheit und der Künste stehen den Menschen am nächsten und blicken stets gestreng und mildtätig, wie Vater und Mutter, auf uns herab. Maduria, die Mutter Natur und Aine die Göttin der Weisheit herrschen über die Welt in der wir leben, die Physik und die Metaphysik, während Zior, der Herr des Krieges und Szivar der Gott des Bösen unsere niederen Instinkte in ihrem Griff haben. Diese hohen Götter haben die Welt erschaffen in der Engonien existieren kann und wir beten jeden Tag zu ihnen für diesen Segen.

## Engonien im Bürgerkrieg

**E**s grenzt an ein Wunder, daß nach Kaiser Jeldrik Verschwinden diese vier so Unterschiedlichen Menschenschläge weiter zusammen ein Land gebildet haben, aber auch daß scheint nun vorbei und alles will ineinander zusammen stürzen. Vor zwei Jahren hat ein Baronsohn namens Barad Konar mit mehr oder weniger lauterem Mittel sich sowohl seinen Barontitel, als auch einen Fürstenthron erlangt. Danach hat er im Senat das undenkbbare getan und Kaiser Jeldrik für tot erklären lassen. Da Kaiser Jeldrik seit mehr als hundert Jahren verschollen ist stimmten ihm viele Adelige zu und zusammen riefen sie Barad Konar zum neuen Kaiser Engoniens auf.

Der Ritterorden der Lupus Umbra, den Barad Konar vor fünf Jahren gegründet hatte, übernahm nun die militärische Macht und bekämpfte alle, die sich dem neuen Kaiser widersetzten. In den kommenden zwei Jahren schloßen sich viele Landstriche freiwillig an, oder wurden, wie im Fall Andarra, brutalst erobert. Heute, da ich diese Zeilen schreibe, leistet nur noch die Königin im Norden und ein paar von der jeldrikstreuen Reichsgarde gehaltene Städte Widerstand. Es sieht schlecht aus und wenn kein Wunder geschieht wird Barad Konar bald ganz Engonien besetzt haben, daß er als sein Kaiserreich beansprucht.

## Condra &amp; Engonien

**S**ondra und Engonien haben mehr gemeinsam, als nur einen regen Kulturaustausch. Bei der Befreiung von den Nekanern und dem Sturm auf Tharemis waren Engonische Truppen genauso beteiligt, wie Grenzbrued und die Truppen des freien Condra. Ironischer weise war es damals Barad Konar, der als Ritter die Engonischen Truppen in die Schlacht und zum Sieg führte. Aber die Verbundenheit geht noch viel tiefer, bis zum Pakt der Wellen. Die meisten Menschen in Condra und Engonien werden nicht glauben, was ich hier schreibe und viele werden es gar als Lüge bezeichnen, aber die letzten Jahre haben gezeigt, daß er mehr als wahr ist.

Die Condraner und Caldrier stammen aus dem gleichen Land. Vor über 500 Jahren flohen sie aus dem Land, das heute Neka heißt und bei dieser Flucht schloßen sie den Pakt der Wellen. Der Feind, der das Cladrische Imperium in den sog. Bruderkrieg stürzte, aus dem dann schließlich Engonien geboren wurde, das waren die Nekaner, denn wir Caldrier sind ein Volk aus Neka und damit eigentlich auch Nekaner.

Es geht sogar noch weiter, denn die Götter, die damals mit den Caldriern in das Land kamen, das heute Engonien heißt, waren Alamar und Tior. Beides Enkel des Pyrdracor, des Gottdrachen des Feuers der Nekaner, die ihre Väter verließen um ihr eigenes

Land zu beherrschen.

Durch den Pakt der Wellen sind diese beiden unterschiedlichen Völker geeint um ihnen das überleben und Bestehen gegen die Nefaner zu ermöglichen.

## 1.2 Avernus von Barbury ueber Engonien

Abhandlung des Gelehrten Avernus von Barbury über das engonische Kaiserreich und dessen Entstehungsgeschichte. 251 nach Jeldrif:

### Über das Heilige Engonische Kaiserreich

Der Reisende oder Gelehrte, der meine geliebte Heimat bereisen möchte, hat nur wenige Möglichkeiten. Der Seeweg ist äußerst gefährlich, ist doch der Großteil unserer Küste felsig und ragt steil empor, als wolle sich das Land selbst der tosenden See entgegenwerfen. In den kalten Wintermonaten verhindert das Packeis gar sämtliche Schifffahrt. So ist es nicht weiter verwunderlich, dass der Landweg von Süden her sowohl für Händler als auch für andere Reisende den sichersten Reiseweg darstellt. Nur wenige Pässe führen sicher über die Gebirgskette, die Engonien im Süden von der Küste bis weit hin in den Osten begrenzt, wo die Barbarenlande beginnen.

Die bekanntesten dieser Pässe sind der Rothornpass und der Fuchsroutenpass, doch alle Pässe führen direkt in die Provinz Tangara und praktisch vor die Tore der Stadt Fanada, die somit zum Hauptknotenpunkt sämtlichen Handels mit dem Ausland geworden ist. Die Provinz Tangara ist ein freier Städtebund der fünf größten Städte und ein Anziehungspunkt für Händler und Glückritter, hier regieren Reichtum und Durch-



setzungskraft = doch trotz allem entstand bisher kein Chaos, die führenden Handelshäuser (hervorzuheben wäre das Handelshaus Timberstaem) und die fünf Bürgermeister wissen die öffentliche Ordnung zu wahren. Der Städtebund setzt auf Söldnerverbände zur Verteidigung der eigenen Grenzen (und notfalls auch der Unabhängigkeit), wiewohl hier auch einige Kompanien der engonischen Reichsgarde stationiert sind, um die Pässe zu sichern und den finsternen Wald von Arden zu beobachten.

Westlich von Tangara, durch das Himmelsgebirge getrennt, liegt die Provinz Silvanaja, die von wilden und primitiven Barbaren bewohnt wird, die sich beständig untereinander bekriegen und somit glücklicherweise ihre Nachbarn in Frieden lassen.


Die Grenzen Silvanajas nach Norden hin zur Provinz Andarra sind fließend, je nachdem welcher Stamm sich die weiten Grafebeneen sichert. Die Andarrianer sind ein sehr naturverbundenes Volk und kulturell weiter entwickelt als ihre südlichen Nachbarn. Wiewohl es große Unterschiede je nach Herkunft der Stämme gibt ist ihnen allen ihre Ehre von höchster Bedeutung und ihre Kunstfertigkeit in der Leder- und Goldbearbeitung vielgerühmt, offenbar ein Erbe aus ihrer traditionellen Verbundenheit mit den alten Elfenvölkern, wie zum Beispiel den Elfen im Elfenwald Lorinan.

Die westlichste Provinz Engoniens ist das Königreich Caldrien, in der sich auch mit Engonia die Kaiserstadt Engoniens und somit der Sitz des Senats befindet. Uralte Adelsgeschlechter herr-

schen gerecht über ihre Lehen und sind ihrer Königin gegenüber verantwortlich, die ihr Reich bisher weise zu regieren vermochte. Dies schlägt sich auch im Glauben nieder, wird hier doch Mamar als höchster der engonischen Götter im Sinne der göttlichen Ordnung und Rechtschaffenheit verehrt.

## 1.3 Marco Zimberstaem ueber die engonische Geschichte

Marco Zimberstaem über die Engonische Geschichte, 255 nach Zeldrik:


 Iso das war so, vor rund 250 Jahren wurde das ganze Land was heute Engonien ist von dem Caldrischen Imperium und dem caldrischen Imperator beherrscht. Doch ihre Vorfahren kamen mit gewaltigen Flotten über das Meer und stürzten das Imperium in einen alles vernichtenden Krieg, der heute als der Brüderrkrieg bekannt ist. Während des Krieges sagten sich Andarra und Sangara von der Unterdrückung des Imperiums los, doch sagten sie, um nicht unter das Joch der neuen Eroberer zu fallen, dem caldrischen Imperium ein Bündniss zu und nannten als Preis ihre Freiheit.

Das Bündniss zog nun gemeinsam in die alles entscheidende Schlacht, doch sie drohten im Kampf zu unterliegen. Zeldrik ein Feldherr auf Andarra ward aber schon vor Monaten durch eine Vision Mamaras geleitet in die Östlichen Ödlande gereist, wo laut Legenden die barbarischen Vorfahren der Andarrianer leben sollten. Dort fand er tatsächlich wild lebende Stämme von mächtigen Kriegern und er vereinte sie unter seiner Führung und führte sie in den Krieg gegen die Feinde des Bundes. Und just in dieser letzten Schlacht war es das während das Schlachtenglück hin und her wogte Zeldrik mit der Barbarenhorde in die Flanke

der feindlichen Armee fiel und so deren Untergang besiegelte.

Doch in der Schlacht wurden sowohl der Imperator als auch Zeldrik tödlich verwundet und die verbliebenen Führer der Völker stritten nun um die Herrschaft. In dem nächstgelegenen Dorf zu dem Schlachtfeld, Engon genannt gab es ein kleines Theater, auf einem hohen Felsen auf dem Berg geschlagen. Dort trafen sich die Führer der einzelnen Völker um zu beraten was nun geschehen sollte. Zwist entbrach die Caldrier wollten die Unabhängigkeit der Andarrianer und Tangarianer nun nicht mehr anerkennen und die Elben und Zwerge pochten auf alte Abkommen so das das gerade erst geschmiedete Bündniß nun vollends im Chaos vergehen sollte. Zeldrik sollte zu dem Zeitpunkt auch dort nach alten Stammesriten beerdigt werden, doch dann geschah das Wunder. Gerade als die Dämmerung anbrach und sein Scheiterhaufen entzündet werden sollte barscht ein Lichtstahl aus himmlischer Höhe herab und beschien den Feldherrn. Umspielt von einer Aura aus Licht Stieg er von seinem Grab herab in das Theater wo die Führer versammelt waren. Dort hielt er eine flammende Rede über Treue und Freundschaft und man sagt noch heute das man Mamar selbst hinter ihm habe stehen sehen und das der himmlische Vater ihm seine Hand derselbst auf die Schulter legte.

Zeldrik vereinte die vier Provinzen und vielen Völker zum Kaiserreich, dem er als erster und einziger Kaiser vorstand und nach dem kleinen Ort an dem die Versammlung stattfand gab

er ihm den Namen Engonien.

Die Jahre darauf waren hart von überall her kamen Feinde die das geschwächte Reich angreifen wollten, doch unter Zeldrik's Führung konnte man sich aller Feinde erwehren. Als etwa 100 Jahre später im Jahre 100 nach Zeldrik's Ruhe in das Reich eingekehrt war und es nun stark genug war sich seiner Feinde alleine zu erwehren verschwand Kaiser Zeldrik urplötzlich und ward seit dem nie wieder gesehen. Seit diesem Zeitpunkt ist Engonien so wie es heute ist und der Senat regiert in Abwesenheit des Kaisers, bis dieser zurückkommt.

## 1.4 Die Schlacht der Völker

## Die Schlacht der Völker

Auf dem Elbischen Überfest von Gerot von Semmershausen im Jahre 23 der neuen Zeitrechnung, was entspricht dem Jahre 1271 der alten Rechnung.

„Volk von Mesduin, lasset mich berichten von der Schlacht der Völker in der der heilige Paladin, die fuenf Prinzen des hohen Nachtes und zu viele unferes Volkes fielen.

Der Morgen graute und die Heerlager der Alliance wurde zu Morgenapel gerufen. Die Menschen folgten wenn ich auch ihre Angst unverkennbar in ihre Gesichter geschrieben lesen konnte. Die Boroboroni waren schon auf den Beinen und zur Aufstellung bereit.

Die grossen Menschenfuehrer traten auf ihrem Zelt damit die einfachen Soldaten ihre Pracht bewundern und an ihrem Beispiel Mut schoepfen konnten. Der Schlachtplan ward in der Nacht gemacht als die Spaeher die letzten Informationen ueber das feindliche Heer gebracht hatten nun eilten die Fuehrer zu ihren Truppen um sie zu Instruieren.

Das Caldrische Gross nahm die alte Formation ein die sich schon vor Jahren als zu alt und rueckstaendig erwiesen hatte, sie sollte des Feindes Ehrgefuehl ansprechen und Zweifel in den Herzen der Feinde saehen wenn sie gegen einen Bruder in die Schlacht zoenen.

Die schwere Reiterei nahm Posten an der linken Flanke wo eine steile Klippe war die zum Meer hinab fuhrte. Die Rundschafter wurden zusammengezogen und an der rechten postiert. Man wollte mit diesem riskanten Manöver die linke nehmen und deren Flanke eindringen.

Als die Fanfaren tönten machten sich die Männer und auch viele Frauen wahren dabei auf. Dem gewissen Tod ins Antlitz starrend marschierten sie. Der Bruder präsentierte eine starke ebene Front wie schon in jedem Kampf zuvor auch die leichten Reiter an der linken unserer Rechten. Sie waren an Mann fast doppelt so viele wie die unfrigen und deren Standarten zählten das dreifache. Allesamt schwer gepanzert und bestens bewaffnet. Die Schlachtreihen rückten näher, die Bogenschützen der Allianz gaben einzeln Schüsse ab um die Gegner zu zwingen die Schilde erhoben zu halten wie sie es in den bevorstehenden Schlachten gethan hatten. Wie immer prallten sie wirkungslos ab aber dann sah ich die List des Imperators, er liess nur die rechte Seite beschliessen dass sie im Vormarsch gehemmt ward und die linke schneller so dass die Formation aufbrechen sollte, diese Hoffnung wurde aber nicht erfüllt denn die Linke blieb auf gleichem Boden mit ihren beschossenen Kameraden. Ein sehr kriegserfahrenes Volk aber wir haben dadurch auch nichts verloren. Dann kamen die ersten in Reichweite ihrer Speer und dann geschah alles sehr schnell die Reiterei preschte los die Klippe in Rücken und die fliegenden Speere vor ihnen todesmutig in

die Reihen der Angreifer. Die anderen wurden auch getroffen nicht zu stark aber dennoch und dann trafen die Reihen aufeinander und der Kampf entbrannte die Massen wogten hin und her hin und her und als ich zur Reiterrei blickte bemerkte ich dass ihr Angriff in Stocken geraten war. Der Fein draengte immer mehr auf sie ein er hatte absichtlich seine besten Kämpfer in diese Reihen gestellt. Doch da liess sich die Schlaeue des Menschenführers erkennen er selbst hatte die schweren Reiter angeführt die nun umzingelt von ihren Feinden waren und der Ruckweg abgeschlossen durch die Klippen sie wussten das sie Sterben wuerden und so kaempften die Caldrier verbissener als ich es jemals jemand anderen habe kaempfen sehen. Auf dem Rest des Schlachtfeldes wurden die Kämpfe weniger und alles wartete auf den Ausgang dieses Kampfes auf der linken Flanke an den Klippen. Sie fochten sehr lange und das Blut der Toten stroehnte die Klippen hinunter jeder Ritter erschlug zwanzig oder mehr seiner Feinde bevor er starbt, bei Vaul ich habe Menschen gesehen deren Leib durchstossen ward von Speeren deren Arm abgetrennt die aber dennoch weiterkaempften bis zu Tod.

Dann stiehl der Imperator, auf einem Huegel erschlagener Menschen stehend wurde er wieder und wieder von Speeren durchbohrt aber er weigerte sich zu sterben doch schliesslich brach sein Pferd zusammen und begrub ihn unter sich. Die Ritter die noch nicht Tot waren schriehen und weinten und kaempften noch wehementer als jeh zuvor bis auch der letzte von ihnen starb.



Die Menschen waren vom Muth verlassen und viele drehten dem Feind den Ruckten zu und flohen, die Reihen brachen ein und der Feind ruckte vor. Aber nun leiff sich die zweite List des nun toten Menschenfuhrers erkennen. Die Boroboroni waren die zweite Einheit nach den Reitern auf den linken Flanke und sie waren nicht klamm denn ihr Koenig lebte noch und sie hielten die Reihen.

Dann senkte sich gnaedigerweise der Schleier der Nacht ueber das Schlachtfeld und die Truppen zogen sich zuruecke um am naechsten Tag weiterzukaempfen, so hatte der Imperator mit seinem Opfer einen Tag mehr erkaufte, aber ob sich das Opfer gelohnt hat wollt ihr fragen ich weiff es und werds euch sagen.“

## 1.5 Marco Timberstaem ueber Rechtssprechung

Marco Timberstaem über die Engonische Rechtssprechung, 255  
nach Zeldrik:

Engonien besteht aus vier Provinzen Tangara, Caldrien, Andarra und Silvanaja. Jede Provinz hat ihre eigene Gerichtsbarkeit, nach ihren eigenen Sitten und Gebräuchen. In den drei anderen Provinzen ist dies jeweils der herrschende Adel und hier in Tangara die Bürgermeister der fünf Städte. Ihnen obliegt die Gesetzgebung sowie die Rechtssprechung, obwohl man speziell bei unseren Bürgermeistern viele Faktoren, wie z.B. den Einfluss der Gilden bedenken muss. Als oberstem Herrn über ganz Engonien, steht allerdings Kaiser Zeldrik natürlich über allen Gesetzen und Landesherren, sein Wort wird einem jeden Engonier Gesetz sein. Da nun der Kaiser seit 150 Jahren die Herrschaft nicht mehr selber ausübt, werden seine Befugnisse, wie er es beschlossen hatte vom Engonischen Senat ausgeführt. Vertreten wird der Senat durch die Engonische Reichsgarde, die Männer in den blau/gelben Wappenröcken, die ihr vielleicht schon kennengelernt habt. Sie tragen die Macht Kaiser Zeldriks und sind seine Augen, Ohren und seine Hand. Wir haben das Glück das der Herrn Richard Brin von Jingara, der Oberkommandierende der Engonischen Reichsgarde von Tangara mit der Hälfte aller Reichsgardisten auf Tangara hier in Janada stationiert ist.

Das kommt vorallem daher, daß die Reichsgarde vorallem zum Schutz der Grenzen da ist. Ahja und außerdem pflegt unser Haus einen recht guten Umgang mit dem Herrn von Janada.

Aber was ich sagen wollte, daß die Reichsgarde die oberste Gerichtsbarkeit darstellt hat hier noch nie wirklich zu Problemen geführt, anders als z.B. in Caldrien wo sich die Adligen in ihrer Macht beschnitten sehen. Hier gehen die Dinge ein wenig ähem leiser von statten und man versucht sich gegenseitig politisch aufzumanövrieren, obwohl die Bürgermeister im Allgemeinen die Soveränität der Reichsgarde anerkennen und versuchen über den Senat ihre Interessen zu vertreten. Engonien ein sehr sicheres Land und wurde seit dem Brüderrkrieg und der Herrschaft Kaiser Jeldrif von keinem Krieg mehr erschüttert. Zugegeben es gibt Kriege zwischen den silvanaischen Stämmen und Zwist mit den Elben im Norden, aber die einzigen Kriege in die Engonien in letzter Zeit verwickelt war waren extraterritorialer Natur.

## 1.6 Der Tag des Wolfes, Egidius von Barbury

Mein Name ist Egidius von Barbury, Priester der Aine und ich will euch von diesem Tag berichten, der in die Geschichte Engoniens als der Tag des Wolfes eingehen sollte und eingehen wird.

**H**ureus Karston war ein imposanter Mann und nichts anderes konnte man von dem Wolf des Südens erwarten. Mit eiserner Miene und zusammenge-  
bissenem Kiefer trat er in die kühle Morgenluft und beobachtete seine Truppen, die sich versammelten. Gestern Abend war Kriegsrat mit allen Anführern gehalten worden und nun sollte der große Angriff auf die Stadt beginnen. Es gab kleinere Schwierigkeiten, aber im Allgemeinen waren sich alle Anführer über den Plan sicher. Gerüchte sprachen davon, dass Grenzbred in den Krieg auf Seiten des Widerstandes eintreten würde, aber die wären sicherlich nicht mehr rechtzeitig hier um den Sturm zu verhindern. Mehrere Truppen und Banden hatten sich in den Bergen versteckt und plagten die Rundschafter und Pfadfinder der Armee, aber alles zusammen waren es nicht mehr als zweihundert, unorganisierte Kämpfer, also ein Problem, das man vernachlässigen konnte. Berichten zufolge waren es Truppen des Widerstands, wie die Sturmrufer, die Askarier und die Wächter des schwarzen Mondes, die mit ihren jeweils ca. 50 Kriegerern der Stadt zu Hilfe kommen wollten, aber

erst eintrafen, als der Belagerungsring schon geschlossen war und sich nun auf Überfälle auf dem sicheren Schutz der Berge verlegt hatten. Nachdem die Stadt gefallen war mußten sie noch ausgeräuchert werden, aber das sollte dann auch kein größeres Problem mehr sein.

Als die Morgengebete zu Tiors Ehren begannen fingen die Katapulte schon an unentwegt Steine gegen ausgewählte Stellen der Stadtmauer zu schleudern. Der Hohepriester hatte diesen Tag zum Tag des Wolfes erklärt und alle Tiorspriester und Novizen hatten mit eingestimmt. Heute würde sich mit Tiors Gunst entscheiden, wer den Krieg in Engonien gewinnen sollte. Zu diesen Ehren hatten die Priester der Armee eine besondere Messe geplant und zur Begleitung der Katapultschüsse erhoben sich die Stimmen des Lupus Umbra über den Talkessel. Jeder der 2000 Lupus Umbra wurde mit Blut auf Opferschalen im Gesicht gezeichnet, auf dass er den Segen des Herrn der Schlachten erhalten möge und jede Legion ließ ihre jeweils beiden besten Kämpfer gegeneinander antreten um einen Champion des Gottes zu erwählen. Den 4000 Bauern Soldaten und dem Troß wurden solche Ehrungen natürlich nicht zu Teil, aber auch sie würden heute voll Inbrunst in die Schlacht ziehen, dafür würden ihre Lupus Umbra Anführer sorgen.

6000 Mann, davon 2000 schwer gerüstete Lupus Umbra, Veteranen auf dem Andarra Feldzug standen mit Kriegsmaschinen gegen vielleicht 400 Reichsgardisten und wie viele Flüchtlinge

es auch immer gewagt hatten eine Waffe in die Hand zu nehmen. Der Sieg würde kurz, aber bestimmt werden. Trotz der großen Überlegenheit hatte der Wolf des Südens alle Vorsichtsmaßnahmen ergriffen und umsichtig geplant. Er hatte sich Zeit gelassen, Belagerungsgerät gebaut und die Umgebung erkundet. Die meisten Rundschafter waren zwar von den versprengten Truppen besiegt worden, aber es konnte genug Holz geschlagen werden für Rammen, Katapulte und Schildkröten. Die Stadtmauer würde nicht viel Schuß bieten, wenn erst einmal genug Brechen geschlagen worden waren und selbst wenn sich die bestenfalls 200 Mann auf den Bergen entscheiden sollten den Belagerern in den Rücken zu fallen hatte er Lupus Umbra in ausreichender Menge für genau diesen Fall zurückgehalten. Sie würden mit ihnen kurzen Prozess machen.

Die Bedingungen der Kapitulation waren nach anfänglichen Problemen doch noch überbracht worden, aber Richard Brin von Singara hatte sie erwartungsgemäß abgelehnt. Um der Wahrheit die Ehre zu geben, weder der Kaiser, noch sein Kommandant hatten ernsthaft gedacht, dass sie angenommen werden würden, aber das war wohl auch seine Absicht. An Fanada sollte ein Exempel statuiert werden für alle, die sich noch mit dem Gedanken trugen Widerstand zu leisten. Diese Stadt sollte brennen, mit allem drum und dran.

Die Legionen wurde jeweils aufgeteilt. Jeweils eine griff die Breche im Süden und im Westen an, eine attackierte unter dem

Schutz der Schildkröte das große Tor und die letzte Hälfte wurde in Reserve gehalten um auf Besonderheiten reagieren zu können und vor den Räubern in den Bergen zu schütten, die uns noch von hinten angreifen könnten. Währenddessen fächerten die Milizen weit auf und stürmten mit Leitern und Kletterhaken die Mauern. Die Stadt war zu groß um jedes Mauerstück gut verteidigen zu können. Das wusste unser Kommandeur, aber der Widerstand wusste dies auch. Die Truppen des Kaisers wurden mit einem Pfeilhagel in Empfang genommen, sobald sie in Schussweite der Mauern kamen. Ich hörte vom Feldherrentisch die Kommentare. Offensichtlich hatte man mit viel leichtem Beschuss gerechnet, denn man wusste ob der vielen Andarrianer unter den Flüchtlingen, aber das koordinierte Zielen war überraschend, auch wenn sich niemand ernsthaft Gedanken machte.

Dann erreichten die Truppen die Mauer und alles geschah gleichzeitig. An der Westbreche wurden Grenzbreuekbanner entrollt, es gab Fanfarenstöße und die gefürchteten Grenzbreuecker Kanonen donnerten los und hüllten den gesamten Abschnitt in ein Meer aus Pulverdampf. Das war eine der großen Katastrophen, die an den vorherigen Tagen am Feldherrentisch diskutiert worden waren. Eigentlich hatten alle gehofft, dass nur wenige Grenzbreuecker Truppen in der Stadt wären und sie keine Kanonen besäßen, aber diese Hoffnungen wurden mit dem jäh einsetzenden Donner zunichte gemacht. Offenbar waren es viel mehr Truppen, als die Spione uns zugetragen hatten und

besser bewaffnet waren sie anscheinend auch. Aber der Wolf des Südens war nicht in dieser Position, wenn er dafür nicht einen Reserveplan in der Hinterhand habt hätte und so schwenkten mehrere Einheiten der Milizionäre zu der Breche über um wie geplant durch reine Zahlenstärke doch dort den Durchbruch zu erringen und die horrenden Verluste, die die Kanonen anrichten würden zu kompensieren. Barad Konar selbst hatte oft an der Seite der Grenzbrecker gekämpft und ihre Strategien und beherrzten Auffälle in jeder Situation waren allen Lupus Umbra bestens bekannt.

An der Südbreche lief auch nicht alles nach Plan, denn dort waren die Stadtbewohner entgegen aller Voraussagen zum Gegenangriff übergegangen. Sie führten Wolfbanner in gelb/rot in die Schlacht und stürmten ohne Koordination in die Ränge der Lupus Umbra. Nun ja, ein verzweifelter Auffall, so wie allen schien. Man war sich sicher, dass dort keinerlei Adaption der Pläne erforderlich sein würde.

Als man von der Kommandatur aus zufrieden beobachtete, wie der Ausweichplan für die Grenzbrecker in die Tat umgesetzt wurde griffen wie erwartet, die Räuber auf den Bergen an. Ich selber sah die armen Todgeweihten auf den Bergen kommen und betete schnell zu den Göttern ihnen einen schnellen Tod zu bescheren und wurde erst durch die Mienen und entsetzten Ausdrücke auf den Gesichtern der Feldherren darauf aufmerksam, was dort wirklich vor sich ging. Die Strategen hatten sehr viel



schneller verstanden, als ich, dass dort nicht, wie geplant hundert, oder vielleicht zweihundert schlecht organisierte Räuber auf den Wäldern kamen, sondern Tausend. Außerdem nicht Räuber und einzelne kleine Einheiten, sondern Reichsgardisten in Wappenrock, mit Wolfsbannern und Fellen über den Schultern. Acht-hundert Reichsgardisten auf Silvanaja und die unterstützenden Einheiten, die man erwartet hatte stürzten sich auf die Reserve.

Selbst den kampferprobtesten Strategen stockte kurz der Atem, bevor sie die Fassung wiedererlangten. Ein paar Augenblicke wurde beraten und dann der Entschluss gefasst zwei Milizeinheiten das Kommando zu geben die Erstürmung abzubrechen, zu wenden und der unterlegenen Reserve zu Hilfe zu kommen. Die Kommandos wurden gegeben und Signalhörner und Flaggen übermittelten sie an die entsprechenden Einheiten, doch diese schienen es gar nicht wahrzunehmen. Eine der Einheiten war schon fast über der Stadtmauern und die andere in hellem Aufruhr, da auf ihrem Mauerabschnitt ein riesigen brennendes Auge erschienen war und Feuer und Schwefel auf sie herunterregnen ließ. Die Veteranen konnten nur dabei zusehen, wie die Reserve weiter von der Übermacht zerstört wurde und suchte nach Auswegen und Kommandos, die sie geben konnten. Aureos Karston, der Wolf des Südens befehligte die Reserve und auch wenn man den Kampf gewinnen würde, wovon zu dem Zeitpunkt noch jeder der Strategen ausging, würde der Verlust des Generals doch sehr schwer wiegen. Man hoffte einfach, dass er würde aufhalten

können.

Sie erwägten kurz eine Breche aufzugeben, aber die Kommandos würden die Südbreche in dem heillosen Durcheinander dort nicht erreichen und bei den Grenzbruecker Kanonen an der Westbreche würde jede Person gebraucht werden. Die letzte Möglichkeit war die Erstürmung des Dorfs abzubrechen, doch als der Blick der Kommandanten dort hin schwang, erkannten sie, das es längst gefallen und eingenommen war und damit die Soldaten in der Stadt weit entfernt von jedem Kommando-posten waren. Es wurde überlegt einen Botenreiter zu senden, doch noch während dieser Überlegungen ritt eine riesige Reihe gepanzerter Krieger auf Schlachtrössern in blau/gelb mit blutigen Kriegslanzen auf dem Stadttor. Den Strategen stockte der Atmen. Die Reichgardisten ritten und kämpften wie Ritter mit Schild und Lanze gegen die letzten Lupsu Umbra, die sie vor sich hertrieben. Sie selbst waren in schwere Plattenpanzer gehüllt und saßen auf gepanzerten Schlachtrössern, nicht auf leichten Botenpferden, wie sie sonst nur von der Reichsgarde benutzt wurden. Dies war schwere Kavallerie, Ritter, wie sie sonst in Engonien nur die Königin ins Feld hätte führen können. Niemand wusste Rat und die Diskussionen brachen gerade los, als wir alle gleichzeitig erkennen mussten, dass sie genau auf uns zu hielten.

Das muss man den Strategen zugestehen. Auch wenn sie gerade noch mit ihrem Wissen am Ende waren, so wusste sie doch

mit einer direkten Bedrohungssituation unzugehen. Das Feldlager war bestens befestigt und auch, wenn nicht viele Soldaten zu Verteidigung übrig waren, so konnte man sich doch hinter den Holzwällen gut verteidigen. Die Kommandos wurden gegeben und die Strategen zogen sich von dem Holzturm in Innere der Palisaden zurück. Die grüne Fahne wurde gehisst, dass jeder wusste, dass der Strategieposten temporär nicht mehr in Betrieb war und es wurden Waffen an den Troß und die Unterstücker ausgegeben.

Als alle gerade dachten, die Verteidigung würde gut laufen bemerkten die Strategen und ich gleichzeitig, dass das Haupttor sperrangelweit offen stand. Das blanke Entsetzen ergriff Besitz von uns und die Strategen gaben ihrer persönlichen Leibgarde von harten Lupsu Umbra Veteranen den Befehl sie nicht weiter zu schützen, sondern das Tor zu schließen. Sie gehorchten direkt und eilten zum Tor, an dem, wie ich sehen konnte, ein dicker Koch, ein paar grüne Küchengehilfen, Troßburen und dergleichen herumstanden. Ich begann mich gerade zu wundern, was diese Gestalten dort machten, als der erste Elitekrieger von einem Armbrustbolzen in den Rücken gefällt wurde. Der Schuß kam offensichtlich von einem jungen dünnen Mann, mit schwarzen mittellangen glatten Haaren, der mit einer lehrgeschossenen Armbrust im Eingang eines Schlafzeltes stand. Eine kurze Verwirrung unter den Soldaten und zwei begannen die Verfolgung, als der erste schon im Gefecht mit dem übermächtig

dicke Koch verwickelt war.

Statt einer Pfanne trug dieser nämlich plötzlich einen verdammten spitzen Säbel und einen Buckler, während die anderen schaurigen Gestalten ebenfalls mit Armbrüsten das Feuer auf kürzester Distanz auf unsere Leibgarde aufnahmen. Ich habe leider schon viele normale Bürger gesehen, die den Schwertern unserer persönlichen Garde zum Opfer gefallen waren, aber dieser Koch war gänzlich anders. Mit einer atemberaubenden Geschwindigkeit wich er den Schwerthieben aus, wartete, parierte einmal mit dem Buckler und dann als sich die Möglichkeit bot stach er zu. Direkt mit dem Säbel unter die Achsel ins Herz des Soldaten.

Dann war es auch schon vorbei, unser Troß hatte sich unter Kommando gesammelt und marschierte die hundert Schritte auf das Tor zu, als die Reiter durch die geöffneten Türen mitten in sie hereinstürzten. Ich wendete mich ab und floh ins Felherrenzelt zusammen mit den Strategen.

Alles begann damit, dass im Herbst des Jahres 259 nach Zeldrik Engoninen fast zur Gänze in den Händen des Lupus Umbra lag. Lediglich Janada im Süden, Ahrenburg im Norden und Donnerheim, die Stadt der Königin waren frei. Eine riesige Armee marschierte unter der Führung des Wolffs des Südens auf Janada zu um sie zu erobern. Wie wir später erfahren haben waren es wohl um die 6000 Kämpfer, aber es hätten zu dem Zeitpunkt in unseren schlimmsten Alpträumen nicht mehr sein können. Zu diesem Zeitpunkt war Janada überfüllt mit Flüchtlingen. Alle, die auf Andarra oder Tangara vor dem Lupus Umbra geflohen waren, hatten sich in der „goldenen Stadt“ angesammelt, weil sie schlicht und einfach nicht weiter fliehen konnten. Hinter Janada gab es nur noch die Gebirgspässe und dann war mit Engoninen Schluss. Das war die Grenze und dahinter begann die Fremde. Daher kann man die Verzweiflung der Flüchtlinge gut verstehen, als sie von der herannahenden Armee hörten. Sie standen mit dem Rücken zur Wand und es gab keinen Ausweg.

Niemand kannte einen Ausweg aus der Misere, bis der Kommandant der tangarianischen Reichsgarde Richard Brin von Singara alle auf dem Marktplatz versammeln ließ und zu ihnen sprach. Er sprach von der Armee des Lupus Umbra und von den Kapitulationsbedingungen und die Situation schien noch schlim-

mer, als man sich es ausgemalt hatte. Doch er gab uns allen wieder Hoffnung. Er sagte zwar, das wir uns selber Hoffnung geben sollten und das er das nicht könnte, aber trotzdem hat er es getan. Er hat der Stadt die Wahl gelassen entweder zu kapitulieren, oder zu kämpfen. Er sagte, dass wir nicht die Reichsgarde oder sonstwen bitten könnten für uns zu kämpfen, sondern, dass wir das nur selber machen könnten. Wir sollten mit leuchtenden Kerzen zum Marktplatz kommen, wenn wir kämpfen wollten, oder die Stadt dunkel lassen, wenn wir kapitulieren wollten. Die Stadt wurde hell wie am Tage und überall und in allen Gassen und auf allen Hausdächern waren Menschen unterwegs und riefen „für Jeldrik“, und „für Engonien“.

So kam es, dass alle, die eine Waffe tragen konnten sich eine besorgten. Das Zeughaus der Reichgarde offenbahrte zwar unermessliche Mengen als Waffen und Rüstungen, aber selbst diese enormen Mengen waren zu wenig um jeden auszurüsten, der kämpfen wollte. Jedes Messer, jedes Fleischerbeil in der Stadt wurde an eine Holzlatte gebunden. Flügel wurden angespitzt und zu improvisierten Hellebarden umfunktioniert. Kerzenleuchter, Türschaniere, Spitzen von Gartenzäunen und Fahnenmasten. Alles was auch nur irgendwie angespitzt und als Speerkopf benutzt werden konnte wurde zu einer Waffe.

Und dann begann das Warten. Die Reichsgardisten und Balkensteiner taten ihr bestes um das Volk einzuteilen, zu organisieren und zu drillen einfache Befehle auszuführen. Die Grenz-

bruecker Truppen marschierten durch die Strafen und sie nur anzusehen erfüllte die Herzen der Einwohner mit Hoffnung. Aber immer, wenn sich die Nacht über die Stadt senkte war die Stille des Wartens auf das Unvermeidliche so schrecklich zu ertragen, wie ich mir nur wenig vorstellen kann. Fünf Nächte mussten wir warten, dann waren sie da. Eine Armee so groß, wie ich sie in den großen Festen und Turnieren in Donnerheim nicht gesehen habe. Trompeten und Fanfaren bliesen und alle trugen das Wappen des Ursupators. Den silbernen Wolf auf blau und schwarz. Außer Schußweite schlossen sie die Stadt ein. Die Lupus Umbra bildeten einen Ring, noch während der Troß die Zelte und das Lager aufbaute und eine Gesandtschaft zu Verhandlungen vor die Vormauern ritt.

Doch noch bevor diese die Mauern erreichen konnten wurde sie beschossen und fast alle getötet. Die Andarraner, die daran schuld waren die Diplomaten getötet zu haben sagten nachher auf sie wollten nicht mit dem Ursupator verhandeln und das auch für alle anderen deutlich machen. Die kommenden Tage waren von bangem Warten und mühevoll unterdrückten Aggressivität überall geprägt. Alle liefen aufgehezt und nervös umher und die Reichsgarde hatte alle Hände voll zu tun nur etwas Ordnung in die Reihen zubekommen. Vorallem die Tiorfanhänger in der Stadt von denen es von Tag zu Tag mehr zu geben schien waren kaum noch zu zügeln.

Währenddessen bauten der Lupus Umbra Belagerungsgeschütze,

Schildkröten und Pavesen auf dem Holz der Nadelbäume an den Wänden der Faltkessel. Dies ging mit einer atemberaubenden Geschwindigkeit von statten und am Abend des achten Tages flogen die ersten Geschosse von riesigen Trebuches geschleudert in Richtung der Stadtmauern. Noch wahren es Testschüsse, aber die Menschen bekahmen eine erste Kostprobe davon, was bald kommen sollte und allen war klar, dass am nächsten Morgen der Sturm bevorstehen würde.

Kaum einer hatte geschlafen und die ganze Stadt war auf den Beinen, als am Morgen des neunten Tages die Trommeln und Schlachtenhörner der Tiorsmessen des Lupus Umbra erklangen. Nun setzte ein Dauerbeschuss der Katapulte ein und Mannshöhe Felsbrocken schmetterten gegen die Mauern der Stadt und in die Häuser dahinter. Das Feuer konzentrierte sich auf die Mauern an der Straße der Gerber und einen Abschnitt bei den Lagerhallen am südlichen Ende. Offensichtlich wollte der Lupus Umbra dort jeweils eine Breche in die Mauern schlagen, wo keine Türme vorhanden wahren. Als wollten sie uns verspotten griffen die blauschwarzen noch nicht an, sondern zelebrierten weiterhin ihre Tiorsmessen, während wir unter dem Katapultbeschuss litten. Für uns eine Ewigkeit später formierten sie sich erst in ordentlichen Reihen und Abteilungen und bemannten die Rammen, Pavesen und Schildkröten. Zu unserem Entsetzen fächerten sie sich extrem weit auf, so als wollten sie von überall her die Mauern erstürmen. Vor den beiden Mauerstücken, die von den



Katapulten beschossen wurden versammelten sich die Truppen der neuen Reichsgarde und alle nicht zerstörten Mauerabschnitte sollten von den Bauermelizen erstürmt werden. Nur eine Einheit von ungefähr 500 Lupus Umbra blieb zurück um als Reserve zu dienen. Offensichtlich sollte sie auch die umliegenden Berge im Blick behalten und die Armee vor Angriffen in den Rücken schützen, was auch unsere letzte Hoffnung zunichte machte, dass uns noch Truppen zu Hilfe kommen konnten.

Dem konzentrierten Beschuss hielten die Mauern nicht lange Stand und bald brachen sie unter der Last des Angriff zusammen. Dies schien das Signal zum Angriff gewesen zu sein, denn nun setzten sie sich von überall her in Bewegung und marschierten unter unserem einsetzenden Pfeifbeschuss auf die Stadt zu. Unsere Bogenschützen befohlen den Befehl, sich erst gar nicht mit den gut gerüsteten Lupus Umbra aufzuhalten, sondern die leicht, oder gar nicht gepanzerten Bürgermelizen unter Beschuss zu nehmen. Auch wenn ich diesen Befehl durchaus verstehen kann tat mir jeder Sterbensschrei dieser armen caldrischen Bauern in der Seele weh und von diesen Sterbensschreien gab es viele. Unsere Andarrianischen Bogenschützen waren gut, gut und tödlich. Doch auch wenn sie jeden Schritt auf die Mauern mit viel Blut bezahlten, so hielt es sie nicht auf und sie näherten sich unaufhaltsam. Als sie auf wenige Schritte heranwahren und den Sturm begannen passierten so viele Dinge gleichzeitig, dass ich sie damals nicht alle wahrnehmen konnte. Lediglich auf Erzählungen und

Berichten weiß ich heute, was passiert ist. An einer der Brechen wurden Grenzbruecker Banner erthüllt und ein furchtbares Donnern hallte durch den Talleffen, als wie wir glaubten, die mysteriösen Donnerkanonen auf Grenzbrueck ihre blutige Arbeit verrichteten. Heute weiß ich, dass nicht wirklich viele Angreifer diesem alchemistischen Wunderwerk zum Opfer fielen, und dass es gar keine Grenzbruecker Kanonen dort gab, aber für die Attakierenden muss es schrecklich ausgesehen haben, als die schwerst gepanzerten Grenzbruecker Elitesoldaten auf dem Pulverdampf ihrer Wunderwaffen traten um die Breche zu halten. Gleichzeitig, als die südliche Breche erreicht wurde, trafen die Soldaten dort nicht auf eine verängstigte Meliz von Bürgern, die mit Piken und Speeren versuchte die Breche zu halten, sondern eine wilde Meute Tiorfkrieger, Novizen und die Anhänger des neuen Weges griffen mit wallenden Tiorfbannern, Blut auf den Lippen und Mordlust in den Augen ihrerseits die Angreifer an. Ebenfalls zur selbenzeit befahten ich und die anderen Magier der Akademie zu And' Owl die Order unseren Plan in die Wirklichkeit umzusetzen und wir riefen, den großen Feuerelementar, den wir Tags zuvor beschwohren hatten zu Hilfe. In Form eines riesigen brennenden Auges manifestierte es sich auf der Stadtmauer und ließ Feuer, Tod und Verderben auf die Angreifer herniedergehen. Für viele der Bauermilizionäre war dies schon zu viel und sie wandten sich zur Flucht, doch ihre Lupsu Umbra Hauptmänner brachten die meisten wieder auf Linie.

Dann geschah das, was mir für immer im Gedächtniß bleiben wird, denn ich konnte es selber von den Stadtmauern auf beobachten. Langsam, wie zäher Honig schälten sich Krieger, Bewaffnete und Bannerträger auf den umliegenden Bergen und flossen auf die Stadt zu um dem Lupus Umbra in den Rücken zu fallen. Zuerst dachte ich, wie hoffnungslos diese Geste doch sei, den die Askarier, Sturmrufer und Wächter des schwarzen Mondes würden wohl von den 500 Lupus Umbra, die der voraufsichtige Kommandant der Truppen Barad Konarf in Reserve gehalten hatte wohl schnell niedergemacht werden, doch ich sollte mich irren. Denn die Kämpfer, die auf den Bergen kamen wurde mehr und immer mehr. Hier und dort sah ich eine Wolfs-Standarte der Askarier oder das gelb/rot der Sturmrufer oder das gelb/schwarz der Wächter, aber die meisten trugen die blau/gelben Wappenröcke der alten Reichsgarde unter Leder und Fellen, die sie um ihre Schultern geschlungen hatten. Sie führten das Pegasusbanner, waren schwer gerüstet und trugen fast alle ausnahmslos Ärte oder ähnliche brachiale Waffen. Ihnen voran lief ein Hühne in Rüstung und Ornat eines Kommandanten der Reichsgarde und sein langer Bart und die langen Haare wehten im Wind. Silvanaja war gekommen und über 800 vollbärtige Barbaren und hartgefottene Riesen prallten voller Kampfesmut in die Reserve des Lupus Umbra. Dies war ein harter Kampf, wenn ich jemals einen gesehen habe, denn leicht kleinzukriegen waren die Lupus Umbra Veteranen auf

Andara sicher nicht, doch letztendlich hatten sie gegen die Wildheit und ungezügelte Kraft der silvanaischen Reichsgarde und ihrer Verbündeten keine Chance.

Während die Reserve aufgerieben wurde brach der Kampf um die Stadt erst richtig los. Überall kletterten Angreifer mit Leitern oder Kletterhaken über die Mauern, die mit Flüchtlingen und Bürgern nur notdürftig besetzt waren. Überall hieben und stachen Bürger und Andarrianer auf Angreifer ein und kippten Leitern wieder herunter. Gleichzeitig hielt die westliche Breche stand. Die schwere Infanterie der Grenzbruecker, die in ihrer Heimat wohl Warzenschweine genannt werden wichen keinen Fingerbreit zurück und die erfahrenen Lupsu Umbra prallten an ihren Schilden ab, wie warmer Sommerregen. So diszipliniert der Kampf dort auch war, so wild und chaotisch war er an der südlichen Breche. Die Tiorfanhänger auf der Stadt und die Lupus Umbra sültrzten sich wie wilde Wölfe aufeinander und färbten den Boden und die Steine der eingestürzten Mauer rot.

Ebanfalls zur selben Zeit nahmen die Lupsu Umbra das Haupttor ein und zerbrachen es unter der Wucht des angreifenden Kammbocks. Ein schwerer Kampf entbrannte unter ihnen und den Flüchtlingen und Bürgern, die dort stationiert waren, bis von der Hauptstrasse, die vom Tor zum Marktplatz ging wildes Hufgeklapper und Hornstöße zu hören waren. Die Reichsgarde von Tangara, die bis jetzt nicht zu sehen gewesen

war fahm in kompletter Stärke und voll beritten in wildem Sturm vom Marktplatz her mitten in den Kampf geritten, an ihrer Spitze Richard Brin und die anderen Ritter der Garde, die Kriegslanzen im Anschlag. Wie ein Sturm des Todes fegten sie über die Angreifer hinweg und zertrampelten sie unter den Hufen ihrer Pferde zu Tode. Vom Schwung getragen stürmten sie durch und über die Überreste des zerschlagenen Tores auf das Schlachtfeld vor den Mauern um sich dort dem Kampf ihrer Brüder auf Silvanaja anzuschließen.

Was danach passierte kann ich beim besten Willen nicht mehr beschreiben. Ich denke nicht, dass irgend jemand, außer Lior, dem Herr der Schlachten, alles gesehen hat, was auf diesen Feldern vonstatten ging. Lediglich einige Gegebenheiten kann ich berichten, die man mir in den Tagen danach zugetragen hatten. Die berittenen Reichsgardisten sind wohl auf dem Haupttor herausgeprescht und haben das schwach bewachte bewachte Feldlager der Lupus Umbra eingenommen und ihre Kriegsmaschinen zum Schweigen gebracht. Dort haben sich dann, während die Banner des falschen Kaisers eingeholt wurden, Gwenmyd Alfheri, der Kommandant der Silvanaischen Reichsgarde und Richard Brin getroffen und einen Kommandoposten eingerichtet. Die Langarianische Reichsgarde hat dann die Lupus Umbra an der Westlichen Breche von hinten angegriffen, die seit Beginn der Schlacht mit den Warzenschweinen Schildwall an Schildwall kämpfte und sich dort festgebissen hatte. Die Lupus Umbra waren

der überschweren Grenzbrecker Infanterie zwar zahlenmäßig zehn zu eins überlegen, aber das nutzen ihnen in der kleinen Breche gar nichts und wurden sie hingehalten, bis die Kavallerie ihnen in den Rücken fiel. Die silvanaische Reichsgarde stürmte in den Kampf der Tiorfanhänger mit den andarrianischen Veteranen an der Südbreche und verwandelten die blutige Schlacht dort in ein Gemetzel, wie es seit dem ersten Bröderkrieg in Engonien kein zweites mehr gegeben hat.

Die disziplinierten, kampfluftigen und erfahrenen Soldaten des Lupu Umbra machten ihrem Grundsatz alle Ehre. „Sieg oder Niederlage“, hieß es für sie und alle starben, bis auf den letzten Mann. Die Bauernmilizen klaben überall teilweise über die Mauern und konnten nur an wenigen Stellen wirklich von den Verteidigern restlos zurückgehalten werden. Ein Drittel wurde von den Mauern und den Verteidigern abgewehrt, ein Drittel starb bei dem Versuch über die Mauer zu kommen und ein weiteres Drittel schaffte es in die Stadt einzudringen. Diejenigen, die nicht in die Stadt hereingekommen waren flohen noch vor Sonnenuntergang, als sie mitbekamen, wie die Lupus Umbra vernichtet und das Feldlager eingenommen wurde. Die, die in die Stadt hereingekommen waren ließen sich von ihren Kommandanten nicht mehr zügeln und folgten ihren tiefsten Instinkten nach Blutlust und Gier und liefen marodierend durch die Straßen der goldenen Stadt.

Erst als die Dunkelheit wieder hereinbrach und die Schlacht

auf den Feldern vor der Stadt für den Widerstand gewonnen war kamen die Reichsgardisten zurück in die Stadt und organisierten die Verteidiger so, dass man den Plünderern Einhalt gebieten konnte. Die ganze Nacht hindurch wurden noch Briganten, einzelne Lupus Umbra, Milizionäre und Deserteure gejagt, bis dann endlich, die Schlacht in den frühen Morgenstunden, als gewonnen gewertet werden konnte.

Als der Morgen des 10ten Tages anbrach patrouillierten Truppen der Reichsgarde und der Warzenschweine, unterstützt von Widerständlern durch die Stadt und sorgten für Sicherheit, während rings um uns herum die Zerstörung die diese Katastrophe erst angerichtet hatte offenbar wurde. Etliche Gebäude waren zerstört, oder schwer beschädigt und die Straßen und Haufllure waren über und über voll Verwundeter, Sterbender oder Toter. Niemand konnte sich um so viele kümmern und die wenigsten, selbst die gesunden konnten sich noch auf den Beinen halten. Die meisten, die das Gemegel überlebt hatten waren in der Nacht irgendwo eingekickt oder weggedöst, wo sie gerade standen, oder zum Liegen gekommen waren und kamen nun langsam wieder zu sich nur um den Horror zu erblicken, der um sie herum herrschte. Die Mutigen und entschlossensten von ihnen begannen zu helfen, wo sie konnten. Sie suchten Reichsgardisten, Priester, oder sonstigen, der ihnen sagen konnte, was sie tun konnten um zu helfen und fingen an. Ihrem Beispiel folgten andere und dann wieder weitere und langsam

gegen Mittag war die ganze Stadt irgendwie beschäftigt. Jeder, der sich noch auf den Beinen halten konnte tat irgendwas, suchte nach Angehörigen oder Bekannten. Viele waren tot oder starben gerade, aber wenig Schmerzensschreie waren zu hören. Als ich durch die Straßen ging hörte man nur von überall her Wimmern, Flehen, Betteln, Weinen, Schlurzen oder Gebete. Sie starben leise, nur wenige wagten es ihr Leid und ihres Verlust hinaufzuschreien, denn der Schock und die Angst waren noch zu groß.

Nach dem Tag des Wolfes, an dem Tior über diese Stadt geherrscht hatte, kämpften nun Szivar und Lavinia um die Herrschaft des darauffolgenden Tages. Tod, Verderben und Hoffnungslosigkeit in den Straßen kämpften mit Mitgefühl, Hilfsbereitschaft und Nächstenliebe genauso hart, wie tags zuvor die Krieger. Niemand, der am Tag des Wolfes in Kanada gewesen war wird diesen Tag je wieder vergessen. Deswegen und weil mir die Worte fehlen dieses Leid und diese Hilfsbereitschaft zu beschreiben, die ich hier gesehen habe will ich auch gar nicht weiter davon berichten, denn keine Worte könnten es je fassen. Stattdessen will ich über die weiteren Kriegsgeschehnisse berichten. Nachdem der Widerstand den Sieg davon getragen hatte kontrollierten Widerständler die Stadt und das Gebiet drum herum. Alle Pferde die zu finden waren wurden gefattelt und Reichsgardisten verfolgten die fliehenden Bauernmilizen und Lupus Umbra nach Norden. Ziel der Kommandatur, so sagte man



mir später, sei es dabei gewesen die fliehenden Milizen davon abzuhalten sich neu zu formieren und soweit ich erfahren habe wurde das auch zu großen Teilen geschafft. Die Reste des Lupus Umbra konnte sich zwar nach Uld zurückziehen und einige hundert Milizionäre tauchten jeweils in den anderen Städten Tangaras auf, aber ein signifikanter Teil wurde wirklich gesprengt, so dass man davon ausgehen konnte ihnen so bald nicht wieder auf dem Schlachtfeld gegenüber treten zu müssen.

Das ehemalige Feldlager des Lupus Umbra wurde zur neuen Kommandatur der Reichsgarde und der Armee des Widerstands, wie sich die überlebenden Flüchtlinge nun nannten. Aus den Veteranen des Tages des Wolfes formte sich eine funktionierende Armee mit Anführern und einer Struktur nach dem Vorbild der Reichsgarde. Man nähte die ersten Wappen und gab sich Namen, denn gut die Hälfte der Überlebenden wollte nun weiterkämpfen und ganz Engonien befreien und nicht nur bei Fana-da halt machen. Ausrüstung hatte man den toten und gefangenen Lupus Umbra genug abnehmen können und so erblickte nach der größten Schlacht auf engonischem Boden seit dem Brüderrkrieg eine neue Armee das Licht der Welt.

## 1.8 ueber Caldrien

Abhandlung des Gelehrten Avernus von Barebury über Caldrien. 253 nach Jeldrif:

## 1.8.1 Caldrien = Das Land des Adels

**C**aldrien ist die nordwestlichste und am dichtesten besiedelte der vier Provinzen Engoniens, von allen ist sie auch die fortschrittlichste und am weitesten entwickelt. Viele Errungenschaften kommen aus Caldrien oder wurden von den Ur-Caldriern nach Engonien gebracht. Caldrien hat nur noch sehr wenig ursprüngliche Wälder, allen voran den Finstergrün in der Markgrafschaft Ahrnburg, diese mussten einer produktiven Kulturlandschaft weichen. Insbesondere im Süden Caldriens wird in großem Stil Getreide angebaut.

Obwohl in Caldrien eine Monarchie mit der amtierenden Königin Loenna von Donnerheim herrscht, untersteht Caldrien dem engonischen Senat, dessen Sitz in der Stadt Engonia in eben dieser Provinz liegt.

Das caldrische Gebiet umfasst heute nur noch die Gebiete nördlich von Tors Hand und besitzt nur einen Die Hauptstadt Caldriens ist Donnerheim, hier steht auch der Palast der Königin steht. In Donnerheim gibt es auch einen großen Seehafen, obwohl Donnerheim nicht direkt am Meer liegt. Dies ist möglich, da Donnerheim an einem großen See erbaut worden ist, von

dem sich der Fluss Sineva zur Buch von Norfka schlängelt.

Das Königsgeschlecht herrscht jedoch nicht absolutistisch über Caldrien, denn Telrik hat seinerzeit entschieden, dass die Provinz noch in zwei große Lehen aufgeteilt werden soll. Grob gesagt regiert die Königin Loenna den nördlichen Teil Caldriens, der Herzog von Hanekamp die Gebiete östlich des Alba Sees und des Sogur und der Fürst von Middenheim die westlichen Gebiete.

## 1.8.2 Geschichte Caldriens

**S**ie Ur=Caldrier kamen dereinst als Flüchtlinge über das Meer und betraten engonisches Land an der Nordostküste Andarras, von wo sie nach Westen bis in das Gebiet des heutigen Caldrien weiterzogen. Die Andarraner ließen diese Menschen friedlich ziehen, und trotz der kulturellen und sprachlichen Unterschiede haben keine größeren Streitigkeiten die Geschichte überdauert. Die alten Herren der Ur=Caldrier waren es auch, die Engonien später in den großen Bruderkrieg stoßen sollten.

Die Ur=Caldrier besiedelten schnell die Gebiete von der Nordküste Caldriens bis zum Nordufer von Eiors Hand sowie die süd=caldrischen Gebiete der heutigen Provinz Langara. Mit den Andarranern herrschte Frieden, da diese die Gebiete westlich des Flusses Sogur nicht als ihr Land betrachteten. Nur gegen die ständigen Übergriffe der Barbaren auf Silvanaja mußten sich die Menschen Süd=Caldriens aufeinander setzen.

Die Caldrier stießen damals auf verschiedene Nichtmenschliche Gesellschaften. Während sie die Drks gnadenlos jagten, so daß nach wenigen Generationen keine Drks mehr in Caldrien lebten, schlossen sie einen brüchigen Frieden mit den Elfen, wobei diese Beziehungen niemals die Qualität der Freundschaft zwischen den Andarranern und Elfen erreichen sollte. Die Zwerge jedoch wurden zu geschätzten Handelspartnern und Verbündeten der

### Caldrer.

In der jüngsten Geschichte gibt es nur wenige nennenswerte Ereignisse, die Caldrien überschattet hätten. Zu erwähnen wäre der Mord an Athorn von Hanekamp, den Thronerben des Herzogs von Hanekamp, durch einen Hinterhalt nefarischer Soldaten im Befreiungskampf Condraf im Jahre 251 nach Jeldrif.

Am selben Ort zur selben Zeit verschwand auch der Baron Barad Konar von Salma und kehrte bis heute nicht zurück. Die Baronie von Salma im Nordosten Caldriens wird in seiner Abwesenheit durch seinen Orden Lupus Umbra verwaltet, doch Gerüchten zufolge leidet das Volk unter dem Joch dieses in die Dekadenz herabgesunkenen Ritterordens sehr.

Auch der am weitesten im Südosten gelegenen Flecken Caldriens, in der Markgrafschaft Ahnburg, hat in den vergangenen Jahren zwei Schicksalsschläge erdulden müssen. Im Jahre 252 n.J. starb seine Hoheit Markgraf Gerald von Ahnburg. Nur ein Jahr später folgte ihm auch der neue Markgraf von Ahnburg, sein Sohn Kristian, in den Tod = er starb heldenhaft im Krieg gegen die Dunkelfelfen im Süden der Mittellande bei der Erfüllung der Bündnispflichten Engoniens gegenüber dem Königreich Grenzbrück.

## 1.8.3 Die Markgrafschaft Ahrnburg

Abhandlung des Gelehrten Avernus von Barebury über Ahrnburg. 253 nach Zeldrik:

**A**hrnburg liegt im tiefsten Südosten innerhalb der Grenzen des heutigen Caldrien. Die Markgrafschaft wird nun von ihrer Hoheit Markgräfin Isolde von Ahrnburg regiert, da in den vergangenen Jahren sowohl ihr Gatte Gerald als auch ihr einziger Thronerbe Cristian verstorben sind – letzterer heldenhaft für die Sache des Lichts und im Sinne Mamarf gegen die dämonischen Dunkelwesen.

Die Markgrafschaft Ahrnburg hat ihren Namen von der Ahrn, dem größten Fluss der Markgrafschaft und einer uralten Feste, die auf einer felsigen Insel umspült von eben diesem Fluss liegt und schon bei der Besiedelung durch die Ur-Caldrier hier vorgefunden wurde. Diese Feste ist der Sitz des Grafengeschlechts und am Fuße der mächtigen Burg erstreckt sich die Stadt, die ebenfalls den Namen Ahrnburg trägt.

Die Markgrafschaft Ahrnburg liegt an der Grenze zur Provinz Tangara, durch die Mark führt die wichtigste Handelsstraße von Tangara nach Caldrien. Die Möglichkeit Zölle und Steuer auf diese Route zu erheben erklärt auch den großen Wohlstand der Mark.

Der östliche Teil der Markgrafschaft wird direkt vom Grafen-

geschlecht verwaltet, hier fließt die Ahrn von Norden nach Süden und mündet in die unheimlichen Gewässer von Tiorf Faust. Auf diesem Gebiet liegt auch der historienreiche, zur Stadt angewachsene Ort Barebury mit dem großen Mamartempel, der auch zugleich der Sitz der Inquisition der Mamarkirche ist.

Die Baronien Lustan und Bregen liegen westlich angrenzend jeweils im Norden und Süden und sind in großen Teilen von einem dichten Wald, bekannt als der Finstergrün, bedeckt.

Die Baronien Schlichtenfelz und Ottenstein sind die westlichsten Baronien der Markgrafschaft und liegen auch jeweils im Norden und Süden zueinander. Der verstorbene Markgraf Christian von Ahrnburg siedelte mit seinem letzten Willen die Bruderschaft der zwei Monde in der Baronie Schlichtenfelz bei der alten Feste Drakenruh an und erhob ihren Glauben zu einem der anerkannten Religionen Ahrnburgs.

Die Baronie Ottenstein mit ihrer Hauptstadt Antaron wiederum ist berühmt für die Academia zu Antaron, die zu den bekanntesten und größten in ganz Engonien zählt.

## Die Geschichte Ahrnburgs

Die Grafschaft Ahrnburg wird auch schon in Schriften vor dem großen Bruderkrieg erwähnt, doch fanden der gesamte Adel und der Großteil des ahrnburgschen Heeres im großen Bruderkrieg den Tod.

In diesen ersten Jahren nach dem großen Bruderkrieg lebten die Bauern und Bürger Ahrnburgs in Anarchie. Man kümmerte sich nur um das eigene Überleben, Fremde und was in der Fremde geschah waren den Menschen gleichgültig. In diesen Zeiten zogen marodierende Drkthorden durch Engonien und plünderten und verwüsteten alles, was sie finden konnten.

In diesen schwierigen Zeiten gab es nur wenige Menschen, die ihren Mitmenschen Hilfsbereitschaft und Güte entgegenbrachten. Einer davon war der Bauer Hermann, der im großen Bruderkrieg als Soldat gedient hatte und damals bis auf seine jüngste Tochter seine gesamte Familie an die Besatzer verlor und der im Dorf Barebury lebte. Keiner weiß warum, doch statt sich zu grämen behandelte Hermann alle Hilfsbedürftigen und Bauern in Barebury wie seine eigene Familie, half und nährte sie so gut es ihm möglich war.

Doch dieses vermeintliche Glück sollte nicht lange andauern. Irgendwann kamen die Drks unter Führung von Gronk, dem Schlaufkopf, nach Ahrnburg. Die Drks unter Gronk setzten für



Drks unerwartete Taktiken an und überraschten die wehrlosen Bauern in Boreburn. Sie entführten viele Menschen, darunter auch die letzte Tochter Hermanns.

Während viele Bauern die Drks ziehen lassen wollte sammelte Hermann alle kräftigen jungen Männer um sich und nahm die Verfolgung auf, um die Entführten zu retten. Fast drei Duzend Tage verfolgten sie die Drks, die ihnen immer wieder geschickt entgingen, nicht wenige Männer Hermanns fanden in diesen Tagen den Tod durch Erschöpfung oder Pfeilen der Drks. Im übrigen Caldrien sprach sich diese Verfolgungsjagd um Hermann und seinen Mannen rum, um diese Zeit muss auch Kaiser Jeldrik diese Gerüchte von Hermann vernommen haben.

Endlich hatten die Männer um Hermann das befestigte Drk-lager auf einem Hügel gefunden. In der Mittagstunde begann Hermann den Angriff, doch die Drks verteidigten sich unter der Anleitung von Gronk Schlaufkopf ungewöhnlich koordiniert. Hermann erkannte dies jedoch sehr früh und streckte Gronk mit einer Wurfsart nieder, woraufhin die Verteidigung der Drks zusammenbrach und alle Drks erschlagen werden konnten.

Nach der Schlacht stellte sich heraus, dass die Verluste auch unter den Menschen hoch waren und nur noch wenige der Entführten überlebt hatten. Unter den Toten war auch die Tochter Hermanns.

Als Hermann die Toten dort oben auf dem Hügel liegen sah ergriff ihn große Reue, denn auch Drkfrauen und Kinder

waren unter den Toten, und er erkannte, dass sie, wenn auch primitiv, den Menschen glichen. Als er dann begann auch für die Orks Löcher auszuheben, um sie neben den eigenen Toten zu begraben, hielten die anderen Menschen Hermann für verrückt. Und in der That begrub er ohne Unterbrechung die Toten beider Seiten nebeneinander. Am Schluss blieben nur noch Hermanns vier treuesten Gefährten bei ihm und halfen ihm bei diesem graufigen Werk.

Zu dieser Zeit kam auch Kaiser Zeldrik an den Ort des Geschehens, geleitet von den Hinweisen der Bauern und zurückkehrenden Männer. Er stieg alleine den Hügel hinauf und beobachtet schweigend die fünf Männer, die Menschen und Orks Seite an Seite begruben. Möglich nahm auch Zeldrik eine Schaufel und half ihnen dabei.

Vorüber Zeldrik, Hermann und seine vier Gefährten sprach, ist nicht überliefert. Es ist jedoch bekannt, dass Zeldrik Hermann und seine vier Gefährten in seine Dienste nahm und diese ihn in den folgenden Jahren treu begleiteten. Als im Lande endlich Frieden herrschte benötigte Ahrnburg wieder einen neuen Grafen und Zeldrik entschied, dass Hermann der Beginn des neuen Grafengeschlechtes sein sollte. Der frisch gekürte Graf Hermann von Ahrnburg wiederum ernannte seine vier treuen Gefährten zu den Baronen von Schlichtenfelz, Ottenheim, Lufkan und Bregen.

In diesen Jahren lebte die Grafschaft Ahrnburg wieder auf,

denn der Graf und die Barone waren gerechte Herrscher. Die Almarkirche ließ in Barebury sogar einen großen Tempel zu Ehren Almars errichten.

Doch nach Jeldrifs plötzlichem Verschwinden wurde es im engonischen Kaiserreich wieder unruhig. Die Bürger Südcaldriens fühlten sich unrecht behandelt und forderten die Unabhängigkeit als eigene Provinz mit dem Namen Langara. Der caldrische König wollte dies nicht gewähren und so kam es zum ersten Bürgerkrieg Engoniens nach Jeldrif. Da Ahrnburg direkt an den rebellierenden Sütteilen Caldriens grenzte erhob der König das Land des Grafen zur Mark = von nun an sollte Ahrnburg für immer eine Markgrafschaft sein.

Glücklicherweise währte der Krieg nicht lange und Langara erhielt die Unabhängigkeit. Seit dem leben die Ahrnburger glücklich und in Frieden.

## 1.8.4 Norngard

Abhandlung des Gelehrten Avernus von Bareburn über das Haus Norngard 254 nach Jeldrik:

## Das Haus Norngard

Die Geschichte des Hauses Norngard lässt sich bis zur Zeit der Besiedelung Engoniens durch die ersten Caldrier zurückverfolgen. Die Vorfahren der Norngarder unterwarfen sich den caldrischen Siedlern und durften dafür die Freiheit und die Herrschaft über ihre Ländereien behalten. Früh sagten sie sich von ihren heidnischen andarranischen Göttern los und übernahmen die Religion der Caldrier, deren Hauptgott zu diesen kriegerischen Zeiten Tior war. Bis zur Gegenwart hat sich diese Tiorsgläubigkeit gehalten, was das Geschlecht von Norngard mit allen anderen Rittergeschlechtern in der Baronie Salmar gemeinsam hat. Seit diesen Zeiten hat sich die bedingungslose Treue des Hauses Norngard gegenüber dem Geschlecht derer von Salmar gehalten.

Man sagt der Blutlinie von Norngard nach, sie neigte zu Wankelmütigkeit und düsteren Stimmungen. Dieses Gerücht scheint sich auch mit Burgolf, dem amtierenden Herren auf Burg Norngard, zu bewahrheiten. Seit dem Tod seiner Gattin Brun im Jahre 242 n.J. soll er Burg Norngard nicht mehr verlassen haben. Selbst das Auftauchen seines über zehn Jahre verschollenen zweitgeborenen Sohnes Lannjeru im Jahre

254 n. J. soll sein Herz nicht berührt haben. Trotz allem gilt Burgolf als fähiger Taktiker und alter Kriegsgefährte des Barons von Salmar, der vermutlich nicht mehr unter den Lebenden weilt.

Die Ländereien des Hauses Norngard liegen im nördlichen Teil der Baronie Salmar und umfassen den Großteil des damaligen Stammesgebietes. Sie beginnen in den nördlichen Ausläufern der salmarschen Marschen und reichen nach Norden hin bis an das Meer. Im Westen wird das Land der Norngarder durch das Fürstentum Middenfelz begrenzt, während im Osten der nördliche Teil des Tapal Sees sowie der Fluss Sogur eine natürliche Grenze zwischen dem Land der Norngarder und der angrenzenden Provinz Andarra darstellen

Der Sitz der Familie Norngard ist die Burg Norngard, die in der südöstlichsten Ecke der eigenen Ländereien liegt, direkt am Ufer des Tapal Sees. Wo einst grüne Wiesen soweit reichten wie das Auge zu blicken vermochte wird die Feste nun von Sumpf umgeben. Im Laufe der Generationen begann die Burg somit auch im Morast einzusacken, wodurch ein Teil der Burg baufällig geworden ist.

## 1.9 Tangara = Das Land der Händler

Abhandlung des Gelehrten Avernus von Borebury über Tangara. 252 nach Jeldrik:

Die Provinz Tangara ist das Verbindungsstück Engoniens zu den Mittellanden und hat im letzten Jahrhundert mit dem Handel seine Blütezeit erlebt. Hier werden die Waren auf den Mittellanden über Handelsrouten, von denen der Rothornpass der bekannteste ist und in jüngster Zeit erneut für Gerüchte sorgte, nach Tangara importiert. Da von hier aus die mittelländischen Waren in die anderen Provinzen Engoniens verkauft werden und engonische Händler wiederum Tangara passieren müssen, um in die Mittellande zu reisen, hat sich Tangara in die bedeutendste Handelszone und wohlhabendste Provinz Engoniens verwandelt. Es gibt wohl kaum eine Ware, die sich nicht irgendwo in Tangara auftreiben ließe.

Auf den Einfluss der Händler und deren Bereitschaft, auch ihre Familien mit in dieses vielversprechende Neuland mitzunehmen ist es zurückzuführen, dass sich in Tangara Vertreter und Clans der meisten Religionen und Kulturen, ob primitiv oder hochentwickelt, friedlich nebeneinander lebend finden lassen, zum Beispiel auch Orks und Goblins. Diese haben sich neben der tangarischen Bevölkerung zum Großteil in einer der fünf großen und befestigten Städte Tangaras niedergelassen, welche von je

einem Bürgermeister und einem Stadtrat regiert werden. Der Stadtrat besteht aus den Oberhäuptern der neun reichsten Familien, die wiederum einen der ihren zum Bürgermeister küren.

In Langara herrschen weder der Adel noch Stammesgemeinschaften, denn im Laufe der Unabhängigkeitskämpfe von Caldrien haben sich die fünf Städte zu einem Städtebund zusammengeslossen, um ihre und somit Langaras Interessen sowohl im Frieden als auch im Krieg zu vertreten. Das bedeutet jedoch nicht, daß die Städte nicht um den Ruf als die bedeutendste Stadt Langaras oder um sonstige Handelserträge auf mehr oder weniger offenen Weise kämpfen. Böse Zungen behaupten desweiteren, daß sich die fünf Bürgermeister zu jedem Vollmond an einem nur ihnen bekannten Ort, den ihnen der Gott Szivar im Traume weist, treffen, um sich dort zu beraten, neue Handelsabkommen zu unterzeichnen oder gemeinsam Maßnahmen zur Beseitigung von Gefahren für den Städtebund zu besiegeln.

Und Gefahren gibt es viele: Unzivilisierte Orks, Goblins und andere bössartige Kreaturen gibt es nämlich in Langara in nicht kleinerer Zahl als in anderen Provinzen und Ländern auch. Gelegentlich kommt es auch noch zu Überfällen einiger Barbarenstämme aus der Nachbarprovinz Silvanaja, wenn es wieder einmal einem starken Häuptling gelingt, die Zwistigkeiten mehrerer Stämme zu beenden um sie dann zu einem Raubzug gegen den Städtebund zu führen.

In Tangara gibt es neben den fünf großen Städten auch noch vier sagenumwobene Orte, die von den Einheimischen gemieden werden:

Zum einen wäre da der riesige Wald von Arden, ein Hort des Bösen. Der Legende ist der Wald von Arden das Herz Szivars, das Zentrum seines Wirkens in Engonien. So soll im Inneren dieses Forstes eine Stadt liegen, die als letzte Zuflucht für die Geflohenen, aber auch der Vertriebenen und der Vogelfreien der verschiedensten Völker und Rassen diene.

Der Feenwald wiederum ist ein magischer Wald, der vom Feenvolk bewohnt wird. Die Feenwesen in diesem Wald sind auf Menschen jedoch nicht sehr gut zu sprechen, und so muss jeder, der den Feenwald betritt damit rechnen, dass Schabernack mit ihm getrieben wird. Immer wieder hört man von solchen, die meinten, im Wald ein kurzes Nickerchen gemacht zu haben, nur um bei ihrer Rückkehr feststellen zu müssen, einen viele Jahre dauernden Schlaf gehalten und alle Bekannten überlebt zu haben.

Vom gigantischem Himmelsgebirge heißt es, auf seinen Gipfeln lebe ein fremdartiges Volk in einer Stadt aus Gold. Es ist jedoch noch niemand bekannt geworden, der den Gipfel je erreicht und dann zurückgekehrt hätte, da das Gebirge so hoch ist, dass es im Volksmund auch die Himmelsäule genannt wird.

Der Sumpf der Vergessenen wiederum liegt in einem nebelverhangenem Tal, in dem den Legenden nach heißes Wasser



gelegentlich in Fontänen auf dem Boden spritze, ganze Seen anfülle und ein kannibalisches Volk auf Mischwiesen leben soll, das eine Mischung aus Echse und Alligator darstelle und goldene Götzen in unterseeischen Tempeln verehren.

## 1.9.1 Uld

Abhandlung des Gelehrten Avernus von Bareburn über Die Stadt Uld. 251 nach Zeldrik:

**D**ie Stadt Uld ist eine der kleineren Städte Langaras und liegt nah am Rande des berühmten Wald von Arden. Der herrschende Bürgermeister von Uld gilt als der skrupelloseste Bürgermeister im Fünfstädtebund.

In Uld gibt es keine selbstständigen Handwerker und Händler, denn jeder Bürger muss sich einem der bestehenden Häuser von Uld anschließen. So kommt es auch, dass sich die Häuser um die besten Handwerker, Händler und Gelehrten mit allen erdenklichen Mitteln streiten. Über die Generationen hat es sich etabliert, dass einige Häuser nun Monopole auf bestimmte Berufszweige besitzen, z.B. gehören alle Tuchmacher und Färber dem ersten Haus von Uld an.

Uld hat keine nennenswerten Rohstoffe in der Nähe und niemand käme auf den Gedanken, Holzfäller in den Wald von Arden zu schicken. Der Boden in der näheren Umgebung von Uld gibt nicht viel her, weshalb hier überwiegend Viehzucht betrieben wird und Uld abhängig von Kornlieferungen ist. Auch diese Höfe gehören überwiegend schon den Handelshäusern von Uld.

Eine Besonderheit in Uld ist es, dass es keine Marktplätze

gibt. Jeglicher Handel muß innerhalb eines Hauses abgeschlossen werden, was wohl einer der Gründe ist, weshalb man den Händlern von Ulf Geheimnisrämerei und Verschlagenheit nachsagt. Zwischen den Häusern Ulds gibt es wichtige und geheime Regeln, die das Miteinander und den Handel bestimmen. Nichteingeweihten sind diese Regeln nicht bekannt, doch die Häuser Ulds meinen es sehr ernst damit. Schon manches Haus wurde für eine Übertretung dieser Regeln schwer bestraft, einige auch vollkommen ausgelöscht.

## 1.9.2 Brega

Abhandlung des Gelehrten Avernus von Bareburn über die Stadt Brega. 251 nach Jeldrif:

**B**rega liegt zwischen Caldrien und Tangara und ist eine von den fünf tangarischen Städt. Natürlich wird Brega wie die anderen Städte auch von einem Bürgermeister regiert.

Da Caldrien Zölle erhebt, ist der Handel mit Caldrien nicht so lukrativ wie es sich momentan anhört, aber wirft immer noch genug ab um der Stadt zu Wohlstand zu verhelfen.

Brega ist die modernste der fünf Städte und für seine Produktion von alchemistischen Produkten berümt, wie z.B. die Farben und Gerbmittel sowie die weithin berühten Bregahölzer. Wegen den ganzen Chemikalien die dort verarbeitet werden ist die Luft und das Wasser in der Stadt nicht so sauber wie anderswo.

Abhandlung des Gelehrten Abernius von Bareburn über Andarra. 252 nach Jeldrif:

**A**ndarra wird von sieben Stämmen bewohnt, dessen kulturelle Entwicklung sich von Westen nach Osten stark verändert. Unter den Stämmen gibt und gab es selten Probleme oder Krisen, da die Stammesgebiete groß sind und für alle genug Platz vorhanden ist. Die Andarraner sind naturverbunden und glauben an die Kraft des Lebens und der Schöpfung (sowohl im Positiven wie im Negativen). In ihrem Land sind Menschen und Nichtmenschen vor dem Gesetz gleich. Daher gibt es in diesem Land Gebiete, die den nichtmenschlichen Völkern in frühester Vergangenheit überlassen wurden. Das schließt auch Territorien mit ein in denen Orks und andere Goblinoide leben, was desöfteren zu politischen Spannungen mit caldrischen Adligen und Senatoren führt, die nicht müde werden auf die Gefahren hinzuweisen, die von diesen autonomen Gebieten ausgehen.

Die sieben Stämme sind wiederum unterteilt in unzählige Sippen und Klans, von denen viele wiederum eigene Gebiete für sich beanspruchen. Die meisten Sippen werden von Ältesten regiert, mehrere befreundete Sippen oft auch von Herrschern, deren Titel dem eines Königs oder Herzogs gleichkommt, die sich wiederum regelmäßig zum Thing Rat des jeweiligen Stammes

begeben, um über die Geschicke des Stammes zu entscheiden. Jedoch scheint die alte Einheit Andarras Geschichte zu sein, die Stämme isolieren sich immer weiter voneinander, seit Jeldriks Zeiten wurde in Andarra kein gemeinsamer Thing aller Stämme abgehalten und auch kein Hochkönig mehr gewählt.

## 1.10.1 Illey

**S**a sie an den Grenzen zu Caldrien leben, haben sich die Illey sehr an die caldrische Lebensweise angepasst. Man findet Dörfer dieses Stammes überall südlich von Schonaf Rücken entlang der caldrisch-andarranischen Grenze, insbesondere am Ufer des Memoriaasees. Sie sind Händler und handeln mit Gütern zwischen Caldrien und Andarra. In der Stadt Lagar gibt es eine Händlerschule und eine Akademie für angehende Heiler und Heilmagier.

Auf dem Stammesgebiet der Illey wird auch der Sitz des erst kürzlich gegründeten Bundes zu And Dwl errichtet.

## 1.10.2 Lorana

**S**ie sind der zweitgrößte Stamm, überwiegend Tierzüchter und beliefern die Provinzen Caldrien und Tangara mit ihren Produkten (Felle, Leder, Fleisch etc.) In Nan Tarn gibt es eine Amazonenburg, da die Frauen dieses Stammes genauso kriegerisch sind und waren wie ihre Männer. Noch heute gehen viele junge Frauen dorthin, um die Kriegskunst zu erlernen und ihre Sippen mit Stolz zu erfüllen. Die Minnesänger und ihre Balladen erfreuen sich in diesem Stamm besonderer Beliebtheit.



## 1.10.3 Bergonen

**S**ie Bergonen sind der östlichste der sieben Stämme, denn sie leben schon seit Anbeginn ihrer Stammesgeschichte im nordöstlichsten Teil Engoniens, zwischen den Trollbergen und den südlichsten Ausläufern des Luralgebirges. Im Gebiet der Bergonen liegt die Stadt Caer Conwan, mit ungefähr 5000 Einwohnern ist sie gleichzeitig auch die größte Stadt Engoniens, die so weit im Osten auf Reichsgebiet zu finden ist. In Eran gibt es viele Schmiede, nicht wenige davon sind Zwerge. Das liegt daran, dass in den nahegelegenen Luralbergen viele hochwertige Erze für die Waffenherstellung abgebaut werden, deren Qualität in Engonien viel gerühmt ist. Menschen, die Karawanen oder Expeditionen durch die große Einöde planen, machen in der Regel in Caer Conwan halt um sich für diese tödliche Reise vorzubereiten und aufzurufen.

## 1.10.4 Ipef

**S**ie Ipef sind von allen Stämmen Andarras die Geheimnisvollsten, die überwiegend am Ufer des Schwarzwassersees leben, jedoch auch südöstlich bis zum Schlafwald angetroffen werden können. Sie sind Fischer und Bauern und fremden gegenüber sehr verschlossen, was überhaupt nicht zum Bilde vom gastfreundschaftlichen, stets gut gelaunten Andarraner passt. Einige ihrer Bräuche sind bis heute unbekannt und man sagt ihnen eine besondere Verbindung zu den alten Völkern nach. Ein reisender Magus schrieb vor langer Zeit, dass unter den Ipefen besonders viele Kinder mit magischer Begabung das Licht Alamaris erblickten. Auf dem Gebiet der Ipefer steht einer der größten und gleichwohl auch ungewöhnlichsten Tempel der Aine, auch bekannt als der „immerblühende Wald“.

## 1.10.5 Majaren

**S**ie Majaren sind ein stolzes Reitervolk und waren einst gefürchtete Krieger, heute aber leben sie als Halbnomaden, die in den Sommermonaten auf seit Generationen festgelegten Routen durch die weiten Ebenen Andarra mit ihren Rinderherden umherziehen und über den Winter an den heiligen Orten ihrer Ahnen lagern. Sie sind große Geschichtenerzähler, aber auch sehr abergläubig, so dass es sehr schwer fällt festzustellen ob sie nun an die Geschichte, die sie gerade erzählen, selber glauben oder nicht. Jedoch sollte der Reisende Geschichten über Windgeister tunlichst vermeiden, denn nichts fürchten die Majaren mehr als als einen schrecklichen Dämon, der auch bekannt ist als ~~Den~~~~der~~~~mit~~~~dem~~Windläuft.

## 1.10.6 Kogar

**S**ie Kogar sind Fischer und Schafzüchter. Außerdem sind sie bekannt für ihre Kunstfertigkeit in der Holzbearbeitung. Sie sind sehr sesshaft und besiedeln das Gebiet um den Eransee und dem Fluß Gena. Es wird auch von einigen Kogar Sippen erzählt, die auf Pfahlbauten in den Zapalsümpfen hausen sollen. Bei den Kogar ist es Brauch bei der Geburt eines Kindes 10 Bäume zu pflanzen, wobei die Eltern ihrem Kind je nach gepflanzter Baumsorte bestimmte Attribute mitgeben möchten.

## 1.10.7 Skaldir

Unter dem Namen Skaldir betrachtet man all die andarranischen Sippen, die zwischen den Buchten von Luran und Limara leben. Dieses Gebiet südlich der Feuerberg und rund um den Jaroksee ist äußerst rauh, hier gibt es die härtesten Winter in ganz Engonien. Dies hat die Skaldir zum wildesten Stamm in Andarra gemacht, die den Barbaren im südlichen Silvanaja in Nichtsnachstehen. Jede dieser Sippen verehrt einen anderen Tiergeist als Stammesvater und glaubt dessen herausragendsten Attribute in sich zu vereinen. Ständige Kämpfe der Skaldir unter sich selbst und mit anderen andarranischen Stämmen hat ihnen einen fürchterlichen Ruf eingebracht. Gelehrte sehen in der Kultur der Skaldir viele Gemeinsamkeiten mit den Nordmännern, doch fürchten die Skaldir wie alle Andarraner das Meer sehr. Nur im Winter, so sagt man, befahren die Skaldir die zugefrorenen Flächen der beiden großen Buchten mit Hilfe von Segelbooten, die wie Schlitten mit Rufen versehen sind.

## 1.11 Silvanaja = Das Land der Barbaren

Abhandlung des Gelehrten Avernus von Barebury über Silvanaja. 251 nach Zeldrik:

**S**ilvanaja ist mit seinen schätzungsweise 28.000 Einwohnern recht spärlich besiedelt. Die Dörfer und Städte erreichen 2000 Einwohner eher selten, typischer sind da doch schon mit einem Pfahlwall umgebene kleine Dörfer. Sicherlich gibt es um diese kleinen Verteidigungsposten auch Häuser von Leuten die nicht zum ansässigen Stamm gehören wie Händler, Bauern, und andere.

Es gibt in Silvanaja drei Hauptstämme die untereinander Tauschhandel betreiben und mehr schlecht als recht friedlich zusammenleben. In dieser Provinz gibt es nur wenige von eifrigen Aine Priestern geleitete Schulen, die an die Lebensweise der Barbaren angepasst wurden und welche meist nur die Mädchen unterrichten, da die stolzen Barbaren ihre Söhne selber für die Jagd und den Kampf erziehen. In diesen Siedlungen befinden sich seit Urzeiten die Frauen und Alten, während die Männer meist von der Jagd lebend durch die Wälder streifen. Im Laufe der Jahrhunderte wurden kleinere Feldzüge und Kriege dieser rauen Menschen in den Geschichten erwähnt. Da sich östlich von Silvanaja weit hin die große Einöde erstreckt und im Süden das eiserne Joch das Land überragt, beschränkt sich der Kontakt auf Tangara und Andarra in freundschaftlichen und nur noch

äußerst selten kriegerischen Sinn.

In Silvanaja selbst werden Goblinoide recht selten gesehen, dies kann allerdings auch an dem tief verwurzelten Haß der Barbaren gegenüber den Orks und Goblins liegen, auf die sie gnadenlos die Jagd eröffnen, wenn sie im Land dieses stolzen Volkes erblickt werden.

Die Barbaren Silvanajas hegen wenig Respekt für Bewohner der drei anderen engonischen Provinzen, sind diese Steinhäusler doch in ihren Augen feige Schwächlinge, einzig von Jeldrik sprechen die Barbaren ehrfürchtig an ihren Lagerfeuern.

Trotzdem entsenden sie die geforderten Abgesandten in den engonischen Senat in Engonia. Die von ihnen aufgefundenen Senatoren bestehen aber ausschließlich aus Frauen und wenigen ganz alten Männern, da sie nicht gewillt sind kräftige Männer zu entbehren. Die silvaniaschen Senatoren stimmen grundsätzlich jeder Abstimmung lauthals zu, in der es um Krieg oder Mobilmachung geht, alle anderen politischen Debatten verfolgen sie eher uninteressiert.

## 1.11.1 Die Surak

**S**ie Surak leben in kleinen Dorfgemeinschaften. In einigen Dörfern gibt es sogar Schulen, in denen Ainegeweihte den Mädchen grundlegende Dinge beibringen (kein Barbar würde seinen Sohn in die Schule schicken). Sie betreiben regen Handel mit handwerklichen Erzeugnissen und auch der Ackerbau ist bekannt, wofür sie gelegentlich ganze Waldabschnitte roden. Trotzdem gehen die Männer außer im Winter oft auf Wanderschaft und sind in ganz Engonien als Fährtenfucher und Begleitschutz sehr geschätzt. Den Winter fürchten die Surak jedoch sehr, insbesondere Den-der-mit-dem-Wind-läuft.


Die Surak hegen den engsten Kontakt zu den Tangaranern und Caldriern und man findet ihre Dörfer im Gebiet von der tangaranischen Grenze an bis rund um den Nebelsee. Die Orte Gulrav und Jarbon liegen auf ihrem Stammesgebiet.



## 1.11.2 Die Zarzuf

**S**ie Zarzuf sind Nomaden die von und mit ihren Tieren leben. Sie treiben große Herden der zotteligen, silvanajischen Rinder durch die weiten Ebenen und Wälder Silvanajas. Der Ackerbau ist ihnen bekannt, wird aber als Erniedrigung empfunden, genauso wie die Sesshaftigkeit, weshalb sie mit Verachtung auf den Stamm der Surak herabblicken. Folglich leben sie nicht in festen Dörfern sondern sind in ihrer Lebensweise völlig unabhängig. Einige Sippen dieses Stammes bieten neuerdings Karawanen ihren Schutz an, wenn diese unbedingt über Silvanaja durch die große Einöde nach Südosten in Richtung des neuen Handelspartners Lodrien reisen wollen. Allerdings schrecken sie auch nicht davor zurück eben solche Karawanen zu überfallen, wenn sie nicht berechtigt sind ihren Schutz in Anspruch zu nehmen.

## 1.11.3 Die Nagot


 ie leben am Fuße und an den Hängen des Dra-  
 chenrückens, Nebelgebirges und eisernen Jochs in  
 kleinen Dörfern oder Höhlen mit Terrassenanbau.  
 Da die Äcker hier wenig abwerfen und auch die  
 Tiere nur wenig Gras zum Fressen finden gehen die Nagot  
 desöfteren auf Plünderzüge gegen ihre benachbarte Stämme in-  
 und außerhalb Silvanajas. Wenn sie Plündern wollen sie oft  
 nur einen Teil der Ernte und entführen junge Frauen um ihren  
 Stamm zu erhalten, denn die Chance, daß ein Kind in die-  
 sen rauen Gefilden bis zum Erwachsenenalter überlebt ist recht  
 gering. Den entführten Frauen geht es nicht schlecht, sie sind  
 gleichberechtigt und bekommen von ihren Männern alles was sie  
 möchten. Ob männlich oder weiblich spielt bei den Nagot keine  
 Rolle, wofür die Nagot oft von den Zarzuk und Surak ver-  
 spottet werden = diese würden niemals einer Frau erlauben zu  
 kämpfen. Man erzählt sich von einem tapferen Orden weiblicher  
 Krieger auf dem Drachenrücken, der bisweilen in die Geschichte  
 Engoniens eingegriffen haben soll.

## Die Stadt Zarbon

Abhandlung des Gelehrten Avernus von Bareburn über die Stadt Zarbon. 251 nach Jeldrik:

**Z**arbon ist eine alte, verfallene Stadt in der Provinz Silvanja und liegt an der Mündung des Silberflusses in den silbernen See, südlich des Drachenrückens.

Einst war die Stadt in den Händen von Liorssöldnern, doch auch sie konnten wohl dem geballten Zorn der Barbarenstämme nichts entgegenstellen. Nun sind die Häuser verfallen und nur noch wenige, armselige Existenzen haufen in der Nähe der einstmalig gewaltigen Mauern von Zarbon.

Jungen Rekruten in der Reichsgarde droht man mmit einer Versetzung nach Zarbon denn hier, am Ende der Welt, fernab jeglicher Zivilisation, sind seit Fall der Stadt Reichsgardisten stationiert. Für die hier stationierten kommt das einer Bestrafung gleich. Sollten die Forderungen im Senat nach einer Truppenverlagerung raus auf Silvanaja in die anderen Provinzen Gehör finden, wird Zarbon wohl eine der ersten Posten sein, die von der Reichsgarde verlassen werden.

## 1.12 Der kaiserliche Senat

Abhandlung des Gelehrten Avernus von Barebury über den kaiserlichen Senat. 251 nach Jeldrik:

**I**ls Jeldrik Caldrien, Tangara, Andarra und Silvanaja zum engonischen Reich einte und über diesen neu entstandenen Staat als einziger und unangefochtener Herrscher regierte erschuf er den engonischen Senat als seinen Berater und Stellvertreter. Der Engonische Senat symbolisiert die Zusammenkunft und den Bund der Völker vor der großen Schlacht des Bruderkrieges, als der caldrische Imperator die anderen Völker um Hilfe ersuchte und zum ersten Mal die ehemaligen Feinde friedlich zusammentrafen. Den Sitz des Senates legte Jeldrik in ein kleines Städtchen am Osten Caldriens, das er dann Engon nannte und das sich aufgrund dieser neugewonnenen Bedeutung zu einer großen Stadt weiterentwickelt hat.

Nach Jeldriks Verschwinden im Jahre 123 nach Jeldrik nahm der Senat seine Stellvertreterposition war und regiert seit dem das Land im Namen des Kaisers, bis dieser zurückkehrt und sein Volk wieder selber führt.

Im Kriegsfall und in Krisenzeiten hat jede Provinz drei Stimmen und eine Mehrheit ist von Nöten, um einen Beschluss zu fassen der ganz Engonien betrifft. Jeder der insgesamt zwölf Senatoren kann eine solche Krisensitzung einberufen. In solchen

Krisenzeiten sieht die Besetzung des Senats wie folgt aus

#### 1.12.1 Caldriſche Senatoren

Caldrien: Die Königin von Caldrien und zwei ihrer Vasallen sind stimmberechtigt. Die Vasallen stimmen stets im gleichen Sinne ab wie die Königin.

- Die Königin
- Der Fürst von Middenheim
- Der Herzog von Hanekamp

#### 1.12.2 Tangariſche Senatoren

Tangara: Drei der fünf Bürgermeister sind stimmberechtigt, die Stimmberechtigten werden angeblich in einer geheimen Sitzung unter ihnen für unbestimmte Zeit geführt.

- Jesrandil Bernstein, Bürgermeister von Uld
- Fester Jammerloh, Bürgermeister von Brega
- Tjalko Ghoulſen, Bürgermeister von Neldan

#### 1.12.3 Andarriſche Senatoren

Andarra: Das dreijährliche Thing der Stämme bestimmt nach geheimen Bräuchen drei Abgesandte, die für die andarriſchen Stämme das Stimmrecht im Senat ausüben werden.

- Glainen Is Folley, Stammeskrieger von den Illey
- Verix, Druiden der Bergonen
- Teradil Rabenschwinge, Priesterin von den Ipek

#### 1.12.4 Silvanajasche Senatoren

Silvanaja: Jeder der drei Stämme bestimmt einen stimmberechtigten Abgesandten.

- Dailtenna, Kriegerin der Zarsuf
- Anna Kreuzwinkel, Händlerstochter aus Tangara, spricht für die Surek
- Ein namenloser Schamana vom Stamm der Ragot

In Friedenszeiten tritt eine andere, größere und die Bevölkerungstärke repräsentierende Verteilung in Kraft, in der auch Minderheiten wie Elfen und Zwerge vertreten sind.

Caldrien schickt in diesen Zeiten diplomatische Attachés auf den verschiedensten Adelfamilien, ebenso wie auch Tangaras mächtigste Handelshäuser ihre Söhne und Töchter zur Vertretung der eigenen Interessen entsenden. Andarras Senatoren grämen sich fern der Heimat zu sein und beteiligen sich nicht an der hohen Politik, während Silvanajas Senatoren aus Frauen sowie alten Männern besteht, die durch Pöbeleien und der ständigen Forderung nach neuen Kriegen auffallen.

## 1.13 Die engonische Reichsgarde

Abhandlung des Gelehrten Avernus von Barenburg über die Engonische Reichsgarde. 254 nach Zeldrik:

**D**ie Zeiten nach dem großen Bruderkrieg waren unsichere Zeiten, und die Bauern und das einfache Volk litten große Not und Angst, denn überall zogen maraudierende Truppen von Orken und Räubern herum, die da nahmen das Hab und Gut und die Leben der Menschen. Der heilige Kaiser Zeldrik sah die Not seines Volkes und ließ daraufhin Truppen aufheben, die ihm treu ergeben sein sollten, denn ihm war klar, daß die Vasallen des Reiches nur darauf bedacht waren, ihre eigenen Leben zu beschützen, nicht aber die Menschen in den benachbarten Ländereien oder gar den anderen Provinzen. Diese Truppen sollten ausgerüstet werden mit den besten Waffen und tragen die engonischen Reichsfarben, Gold und Blau, als daß sie zu erkennen seien als des Kaisers Exekutive. Rekrutiert werden sollten diese Soldaten aber ausschließlich auf dem einfachen Volke = kein Adelsproß sollte in dessen Reihen erscheinen. Diese Entscheidung sollte Wertenwirtschaft, wie sie dem Adel nachgesagt wird, unterbinden und die Treue gegenüber dem Kaiser, und nicht gegenüber eines der Adels Häuser des Landes, garantieren.

Und so schlossen sich viele junge Männer dieser Garde des Reiches an, die in diesen harten Zeiten nirgends sonst eine An-

stellung finden konnten und nichts mehr hatten, und so wuchs die Reichsgarde schnell auf mehrere Zehntausend an, wie ich bei meinen Forschungen in alten Archiven eruieren konnte. Der Kaiser entschied, daß die Reichsgarde aufgeteilt werden sollte in vier Kommandanturen für die vier Provinzen, um angemessen und schnell auf die unterschiedlichen Vorkommnisse und Bedingungen in den verschiedenen Provinzen reagieren zu können. Die vier Oberkommandierenden sollten jedoch weiterhin ihm unterstellt bleiben.

Vieles dieser Grundstruktur ist bis zum heutigen Tage erhalten geblieben, doch so einiges hat sich auch geändert. Der heilige Zeldrik ist seit mehr als zweihundert Jahren abwesend und sein Thron verwaist, weshalb die Reichsgarde nun dem Senat unterstellt ist. Die lange Friedenszeit ließ die Vorsicht ermatten, und zu Gunsten des Staatsäckels schrumpfte die Reichsgarde immer mehr – erst kürzlich wurde ihre Zahl wieder auf insgesamt zwei Divisionen aufgestockt, womit die Reichsgarde aber ihre eigentliche Aufgabe wohl kaum wird erfüllen können, nämlich die Territorialverteidigung, insbesondere die Verteidigung der Reichsgrenzen.

Nun beschränkt sich die Aufgabe der Reichsgardisten auf die Verteidigung ausgewählter Ziele, seien es Orte von strategischer Bedeutung für die Sicherheit des Reiches, als da seien der Rothornpass oder die Sichttürme rund um den verfluchten Wald von Arden, auf den Schutz des Senats und dessen Mitgliedern



sowie von engonischen Botshaftern.

Erst kürzlich sprach der engonische Botshafter Tanniew von Wiesenquell vor dem Senat vor und forderte eine rasche Heeresreform der engonischen Reichsgarde, um diese den Realitäten anzupassen. So sollen unnötige Truppen auf den Provinzen Caldrien und Silvanaja abgezogen werden, um die Kräfte nach Engonien in Tangara und insbesondere die an Bedeutung hinzugewinnende Ostgrenze an der Provinz Andarra zu verstärken.

## 1.13.1 Das Expeditionskorps der Reichsgarde

Am Anfang des Jahres 254 nach Feldrik gründete Richard Brin von Fingara, Oberkommandierender der Engonischen Reichsgarde von Langara, mit Billigung des Senates das Engonische Expeditionskorps. Das Expeditionskorps soll in fremden Ländern ungewöhnliche Phänomene und gesellschaftliche sowie politische Begebenheiten erkunden und beschreiben.

“Das Expeditionskorps wird die neue erste Verteidigungslinie unseres Kaiserreiches sein. Wie ein Rundschafter einer Armee vorauseilt und lauernerde Gefahren entdeckt, wird das Korps unser Land mit den Informationen versorgen die es braucht um wichtige Entscheidungen treffen zu können. Ein gut ausgebildeter Pfadfinder kann kleinere Gefahren eigenständig entschärfen und er hat die Gabe geringere Probleme zu Lösen bevor sie sich zu Großen entwickeln. Um schnell und flexibel reisen zu können wird sich die neue Truppe auf wenige Männer und Frauen verlassen, die durch ihr Können und ihren Mut ihre geringe Anzahl mehr als wettmachen.

Rekrutieren wird sich das Expeditionskorps auf Spezialisten der unterschiedlichsten Gebiete. Magier, Gelehrte, Rundschafter und Baumeister werden freiwillig und in einem lockeren Bündnis an den einzelnen Missionen teilnehmen.

Daneben werden bewährte Gardisten und Veteranen für die

Sicherheit und die Kampfkraft sorgen.

Ich selbst werde das Korps anführen und für eventuelle diplomatische Verbindungen der Ansprechpartner sein, auch wenn dies ausdrücklich nicht das Ziel des Korps darstellt.

Für ein sicheres und friedliches Engonien, in Zeldriks Namen“

Auf der Ansprache Richard Brin von Singara, anlässlich der Gründung des 1. Engonischen Expeditionskorps

Richard Brin von Singara wählt die Ziele des 1. Engonischen Expeditionskorps auf und führt es als Kommandant an. Ihm steht sein Knappe Pius treu zur Seite. Die Markgräfin Isolde von Ahrenburg hat entschieden, dass Tannjow von Wiesenquell und der Junker Ralf Bernbrecht zum Schutze der Forscher mitreisen sollen und hat beide dem Kommando von Richard Brin von Singara unterstellt. Die Forscher rekrutieren sich in der Regel auf Mitgliedern des Bundes zu And Owl, die diese Möglichkeit gerne nutzen.

## 1.14 Der Wald von Arden

Abhandlung des Gelehrten Avernus von Burebury über den Wald von Arden. 252 nach Jeldrik:

**D**er Wald von Arden ist einer der legendenumwobenen Orte in ganz Engonien. Bei meinen Reisen durch die Bibliotheken der großen Städte Engoniens stieß ich auf einen Bericht, der sehr treffend wiedergibt, was der Volksmund über den Wald von Arden zu erzählen weiß. Auf diesem Grunde möchte ich an erster Stelle diesen Text hier zitieren, bevor ich die wichtigsten und auch jüngsten Ereignisse rund um den Wald von Arden zusammenfasse, bevor ich dann auf den herrschenden Konsens unter den Gelehrten zu sprechen komme, wiewohl auch dieser nicht die Geheimnisse des Waldes von Arden ergründen mag.

„Reisender, so du betrittst den Wald von Arden, so sehe dich vor, denn gar abscheuliche Dinge gehen dort vor. Und es sind mitnichten die harmlosen, aber energieverzehrenden Streiche, die dir so manch ein Waldbewohner der anderen Wälder spielen mag, denn die Bewohner des Waldes von Arden sind derer vielgestalt, doch alles andere als frei von Gefahren für Leibe und Seele. Alle Bauern der Gegend wissen ob der Geheimnisse des Waldes und man trifft sie selten in dessen Nähe an. Hirten und Schäfer

vermeiden peinlichst genau, daß sich eines ihrer Tiere in den Wald verirrt, denn diese gelten praktisch als verloren.

Tief im Inneren des Waldes soll es eine Stadt geben, die nur von dem dunkelsten Gefindel bewohnt wird, welches das engonische Reich zu bieten hat. Gefeklose, Diebe, gar Mörder und Dämonenpaktierer!

Keine Feenwesen, Kobolde oder sonstigen Geschöpfe des Schlei-ers sollen dort wohnen, auch keine Elben, denn dieser Wald ist abgrundtief böse.

Es führen keine Wege in oder durch den Wald, doch man erzählt sich, daß es einen Feldweg gebe, der zur geheimnisvollen Stadt inmitten des Waldes von Arden führt. Händler gibt es dort keine, wie sonst so viele im geschäftstüchtigen Tangara, denn wertvolle Rohstoffe findet man dort nicht, genauso wenig wie Handwerksüter. Vielmehr leben dort all jene, die vor dem Arm des Gesetzes hier eine sichere Zufluchtsstätte gefunden haben und dort finstere Ränke schmieden.

Doch bestätigen mag dieses Gerücht niemand, und tiefer in den dunklen Forst eindringen vermögen nur solche Menschen und Andersartige, deren Herzen tiefschwarz sind oder ihre Seele an Szivar verkauft haben. Man munkelt gar, daß im tiefsten Herzen des Waldes, inmitten der Stadt, der Haupttempel des finsternen Gottes Szivar liegen soll. Beten wir zu den Göttern des Lichts, daß dem nicht so sein mag, denn wie sollte es dann unseren tapferen Kriegerern und ergebenen Klerikern gelingen,

daß böse an der Wurzel zu packen und vollends auf unserem  
friedlichen Reiche zu tilgen. „

Theodorus Falkenberg

**A**uch wenn sich diese Worte nach Ammenmärchen anhö-  
 ren mögen muss ich leider mit Bedauern feststel-  
 len, daß dem nicht so ist! Zwar mögen zahlreiche  
 Abweichungen existent sein, was Details angeht,  
 und zweifelsohne schmücken die Bauern und das einfache Volk  
 die Erzählungen über den Wald von Arden nach Belieben  
 auf, jedoch bleibt die Tatsache bestehen, daß der Wald von Ar-  
 den in starker Verbindung zum finsternen Gott Szivar steht.  
 “Der Wald von Arden, das dunkle Herz Szivars,, sagt man.  
 Tatsächlich heißt es in der Schöpfungsgeschichte, daß sich die fünf  
 anderen Götter zusammengenöt hätten, um Szivar zu binden  
 und ihn an einen irdischen Ort auf Erden gefesselt hätten: Den  
 Wald von Arden.

Um Licht ins Dunkel zu bringen, und das in gleich mehrfacher  
 Hinsicht, sammelte Anfang des Jahres 252 n.J. der Oberkom-  
 mandierende der tangarischen Reichsgarde, Richard von Hanekamp,  
 etwa fünfzig Recken um sich, um in den Wald vorzu-  
 dringen. Der gesamte Expeditionstrupp wurde aufgerieben und  
 die ach so mutigen Recken ließen Richard von Hanekamp und  
 seine Soldaten alleine im verderbten Walde zurück. Was dort  
 wirklich geschah ist nicht ganz bekannt, die Überlebenden erzählten  
 nur wirre Geschichten von grausamen Angreifern und schwar-  
 zer Magie, die meisten waren gar dem Wahnsinn verfallen.  
 Richard von Hanekamp ist bis heute verschollen und wurde für  
 tot erklärt, seine Nachfolge trat der junge Richard Brin von

Jingara an. Was auch immer dieser Expeditionstrupp dort aufgescheucht haben mag, seit dem mehren sich die Meldungen von verkrüppeltem Vieh, plötzlich verschwundenen Hirten und verwaisten Bauernhöfen von der Nähe der Waldgrenze. Es heißt sogar, der Wald breite sich aus... ein Gerücht, daß nicht bestätigt werden konnte. Allerdings wäre ein Dementi ebenso voreilig, denn es gibt keine gesicherten Angaben über die Ausmaße des Waldes.

Dennoch sollten die Gerüchte keineswegs leichtfertig als Amentenmärchen abgetan werden. Führende Koriphäen der Wissenschaften und Magie als auch intensive Nachforschungen des Klerus wiesen eindeutig die Einzigartigkeit des Waldes von Arden nach. Zahlreiche Kraftlinien durchströmen ihn und müßten sich zwangsläufig irgendwo in seinem Inneren bündeln. Es ist mehr als nur wahrscheinlich, daß diese Bündelung genau im sagenumwobenen Zentrum stattfindet. Ebenso existiert die beschriebene Barriere wirklich, die es scheinbar nur Menschen von übler Gesinnung gestattet, tiefer als einen Steinwurf in den Wald einzudringen. Diese Barriere ist zweifelsohne von dunkler Macht und läßt sich deutlich auf das Wirken Szivars zurückführen, ganz so, als hätte Szivar beabsichtigt, mit dem Wald von Arden einen Rückzugsbereich für alle Diener des Bösen inmitten unseres Reiches zu erschaffen. Demnach hätte Szivar sehr viel Macht innerhalb und am Rande seines Kerkers, den der Wald von Arden für Szivar laut der vom Klerus vertretenen Schöpfungsgeschich-



te darstellt. Einige Theoretiker halten diese Vorstellung aber für viel zu banal und stellen die Behauptung auf, daß der Wald von Arden gar eine von zahlreichen irdischen Verkörperungen Szivars ist und daß sich jenseits dieser Schattenbarriere ein völlig anderer Ort befindet, eine Sphäre jenseits des Irdischen, in dem allein Szivars Geist herrscht, eine Welt des Bösen und der Alpträume, ständig wandelhaft wie Szivars Erscheinungsbild und Wirken in unserer Welt. Wenn dem so wäre würde sich aber die Frage stellen, wie groß Szivars Macht wirklich ist, so einen Wirkungskreis zu erschaffen und, was noch bedeutungsschwangerer wäre, ob er in Lage wäre, noch mehr solcher Orte zu erschaffen.

## 1.15 Die Legende von Ahd Dwl

## Die Legende der Akademie zu Ahd Dwl

Von Florian Phelleas Phönixflug, Scolarius des Bundes zu Ahd Dwl

Vor über 250 Jahren, als mit dem großen Brüderrkrieg die alte Zeitrechnung die seit 1248 Jahren existiert hatte zuende ging und eine neue Welt geboren wurde, lag das junge Land Engonien in Trümmern.

Als die Menschen auf den Ruinen hervorkamen und ihre Häuser neu errichteten, geriet das in Vergessenheit, was nicht hätte vergessen werden dürfen. Die mächtigste Akademie die die Welt je gesehen hatte, ein Hort der Weisheit und der Macht, die alte Akademie zu Ahd Dwl, wurde langsam überwuchert von Efeu und Moos. Ein Schleier des Vergessens senkte sich über die letzten Ruinen und die Grabsteine seiner ehemaligen Einwohner.

Für lange Jahre lag sie da, nicht mehr als ein Flüstern im Wind der Zeit bis das Schicksal zusammenfügte, was unterschiedlicher nicht hätte sein können.

Cederik Greifenhorst, Magus Galad et Sanctum, höchstdekoriertester Reichsmagus in den Diensten des Kaiserreichs, Raberna Rabenschwinge, Hohepriesterin der Ipek und Salasar Scellertarius, Magus Anima et Nekro fanden innerhalb der heutigen Grenzen der Provinz Andarra die Überreste der Akademie.

Sie beschlossen sich zu vereinen und die Akademie neu zu

gründen. Bei ihren Seelen schworen sie feierlich einander bis in alle Ewigkeit treu ergeben zu sein und die Akademie zu einstigem Ruhme zu führen.

Diese Nacht der Sommer Sonnenwende des Jahres 253 nach Jeldrik oder 1301 nach der alten Zeitrechnung war die Geburtsstunde des Bundes zu Ahd Dvl. Seit dieser Nacht wächst seine Mitgliederzahl ständig an und sie ziehen durch die Lande auf der Suche nach magischem Wissen und Macht um die glorreichen Tage von einst wieder mit neuem Leben zu füllen.

## 1.16 Das dritte Thorsche Söldnerbanner

Abhandlung des Gelehrten Abernius von Borebury über das dritte Thorsche Söldnerbanner. 253 nach Jeldrik:

vor vielen Jahren wurden sie ins Leben gerufen von tangarischen Handelshäusern und gebilligt von den Priestern Thors. Einst gab es drei ganze Banner dieser Söldner, die geleitet wurden vom alten Lodder Thors der ihr Befehl war. Die Handelshäuser förderten diese rucklosen Kämpfer auf allen Landesteilen Engoniens in Zeiten, wo die silvernaischen Provinz nicht vielmehr als einen Namen hatte, um ihre Waren gegen die Barbarenstämme des silvernaischen Reiches zu verteidigen und ihren Gewinn zu mehren. Dabei sprang damals soviel heraus das der Thorsche Glaube und der Kampfesmut vieler junger Kerle schnell einen gefürchteten Namen erhielt, fürchteten sie doch weder den Tod, Magie noch ihr eigenes Leid des Lebens. Sie unterhielten Kasernen, Ketten- und Rüstschmieden, produzierten die seltenen Waffen aus Stahl (zumindest in Silvanaja selten), unterhielten Harnischmacher und Schuster = einfach alles um in jeglicher Fremde auf sich alleine gestellt zurechtkommen.

Doch viele Jahre später kam es zum Kampf der ihr Ende besiegeln sollte. Ein junger unwissender tangarischer Händlersohn, dessen Name verloren ging, überritt in seinem Eifer einen alten Barbaren, vielleicht fünfzig Sommer alt. Niemand ahn-

te, dass dieser einer unter den Barbarenstämmen den Titel der Ältesten. Dieser Krüppel veranlasste, dass in wenigen Tagen die tangarischen Handelsposten überrannt wurden von diesen barbarischen Horden und selbst die mutigen thorschen Söldner über den Fluvius Sanguine an die Ketten ihres Gottes gelangten. Nur weniger denn eine Handvoll jedes Banners überlebte diese Lage, meist zu Krüppeln verurteilt, die ihr Leid noch leben sollen und nicht in ihr nächstes Leben gelangten.


Doch anscheinend ist es dem Haus Timberstaem gelungen einige Nachfahren dieser thorschen Söldner zu finden, die doch damals einen wahrhaft guten Ruf hatten, wenn sie auch brutal und schwer zu bändigen waren.

In alten Verträgen entdeckten sie folgende Klauseln:

Jeder letzte Mann sofern er gesegnet wurde von thorschen Priestern ist berechtigt, sollte sein Banner zersprengt oder geschlagen worden sein, neue Männer in seine Dienste zu stellen. Wenn er wenigstens einen Mann unter Zeugen seiner Gefolgschaft im thorschen Zweikampf besiegt hat und ihm wenigstens ein Mann folgt. Sofern er dass achzehnte Lebensjahr erreicht hat und sich wenigstens drei Sommer als Söldner verdingt hat.



Abhandlung des Gelehrten Avernus von Bareburn über die Götter Engoniens. 251 nach Zeldrik:

 In Engonien haben sich im Laufe der Zeitalter sechs Gottheiten eine Vormachtstellung aufbauen können, von denen sich jeweils zwei grundsätzlich gegenüber stehen und jeweils zwei nach menschlicher Vorstellung den Prinzipien des Lichts, der Neutralität und der Dunkelheit zuordnen lassen.

## 2.1 Mamar

## Gott der Gerechtigkeit



Mamar ist der erste der sechs engonischen Hauptgötter und von guter Gesinnung.

Mamar ist der Schutzgott der Adligen, Hüter über Recht und Ordnung. Er ist die Sonne, die in ihrem geordneten Lauf über das Firmament jede Untat sieht und jedes Übel mit seiner brennenden Kraft ausmerzt. Die ihm geheiligten Tiere sind der Adler und der Löwe sowie – als Synthese aus beidem – der Greif.

Sein ewiger Feind sind das sich windende Chaos und die finsternen Mächte, verkörpert durch seinen gestaltlosen Widerpart im Pantheon, dem Gott Szivár.

Mamar ist der Reichsgott Caldriens. Als Schutzgott des Adelsstandes bestätigt er dessen erhöhte Stellung, denn die Standesordnung wird als gottgegeben und von Mamar ausdrücklich erwünscht dargestellt.

Im Namen Mamars darf kein Unrecht geschehen, in seinem Namen wird das Böse vertrieben. Deshalb wird er von den Rittern, für die Ehre kein hohler Begriff ist, noch vor Zior, dem Kriegsgott, verehrt.

Mamar ist auch der Gott des Gesetzes, so dass die Mamar-



priester gleichzeitig auch Richter sind, obwohl sie von diesem Recht nur selten Gebrauch machen, weil dies ein altes Abkommen mit den caldrischen Adelshäusern vorsieht. Trotzdem gilt im Falle eines Rechtsstreites ihr Wort sogar vor dem des örtlichen Adligen.

Bei der einfachen Bevölkerung wird er auch als Schutgott verehrt, denn das Böse lauert überall und wartet nur darauf, den Menschen Schaden zuzufügen. Nicht umsonst fürchten viele Wesen der Nacht das Sonnenlicht.

## 2.2 Lavinia

## Göttin des Friedens und der Liebe

**I**st Göttin des Friedens und der Liebe ist Lavinia von eindeutig guter Gesinnung.

Lavinia steht für den Frieden. In ihrem Namen werden Freundschaftsverträge, aber auch der Bund der Ehe geschlossen. Sie ist sowohl die Schutzpatronin der Liebenden als auch die Göttin der Schönheit. Deshalb steht auch die Kunst unter ihrem Schutz, und besondere Kunstwerke gelten als von Lavinia gesegnet. In einfachen Kulturen dominiert bei der Verehrung Lavinias allerdings der Aspekt der Fruchtbarkeit.

Blühende Kirschbäume, Einhörner sowie weiße Tauben gelten als der Lavinia heilig.

Streit, Zorn und Gewalt sind Lavinia aber zuwider, und so ist es nicht weiter verwunderlich das der brutale Tior ihr Widerpart im engonischen Götterpantheon ist.

Die Göttin Lavinia wird vor allem vom einfachen Volke verehrt, das sich im Grunde ein einfaches aber friedliches Leben wünscht. Liebende, deren Familien verstritten sind, bitten sie um ihre Hilfe, bei Hochzeiten wird sie um eine glückliches Eheleben gebeten, Schwangere bitten um schöne und gesunde Kinder.

Künstler verehren sie, damit Lavinia ihre Hand führe, um

Werke zu erschaffen von wahrhaft göttlicher Schönheit. Es gibt jedoch, vor allen Dingen in den Städten, Frauen und Männer, die ihren Körper im Dienste Laviniassfür einige Silbertaler feilbieten.

## 2.3 Aine

## Göttin der Magie und des Wissens

Aine ist vollkommen neutral.



Aine ist die Göttin der arkanen Künste und des Wissens. Sie verteilt die Gabe, Magie zu wirken und die Neugier, wissen zu sammeln und niederzuschreiben. Dabei lässt sie die Träger der Gabe frei entscheiden, wie sie diese einsetzen wollen, da für Aine nur die freie Meinung zählt.

Der Fluss der magischen Kräfte wird von allem Körperlichen und Stofflichen in seiner Bahn beeinflusst, gehemmt und teilweise unvorhersehbar umgelenkt. Aus diesem Grunde strebt Aine danach, ihre Rivalin Maduria zu schwächen, was ihr insbesondere in den Herbst- und Wintermonaten gelingt.

Aine hält ihre schützende Hand über all jene die mit der Gabe geboren wurden die Kraft zu nutzen, aber auch jeder wissbegierige und neugierige Geist ist ihr gefällig. Sie lebt in ihrem Himmelschloß auf klaren Kristall umschwärmt von den Seelen verstorbener Magier. Sie hat das Gemüt eines jungen, unschuldigen Kindes, genauso wie die Magie, die von sich aus weder gut noch böse ist. Auch ihre Weisheit ist wie der Geist eines Kindes, klar, leichtverständlich und doch so wahr und unmißverständlich, so dass es weh tut, sie zu hören.

Ihr Symbol ist der Diamant und alle anderen klaren Steine und Kristalle. Sie hat kein heiliges Tier oder Wesen, denn ihr ist alles Fleischliche oder Materielle fern. Aine ist die Kraft, die alles durchfließt und formen kann, wenn sich nur ein Wille findet, der stark genug ist.

## 2.4 Raduria

## Göttin der Natur und des Lebens



Raduria kennt wie die Natur weder gut noch böse, kein Erbarmen aber auch keine Grausamkeit.

Als Göttin der Natur schützt Raduria die Pflanzen und die Tiere. Inmitten der Natur, fernab der Städte der Menschen, ist ihre Kraft am stärksten. Für Raduria ist kein Leben wichtiger als das andere, denn sie schätzt alles Leben als gleichwertig, trotzdem gewährte sie den Menschen das Wissen um die Heilkunst.

Radurias Kraft kommt aus dem Stofflichen und so ist sie auch im Natürlichen, in der Physik, verwurzelt. Daher stammt wohl auch für uns Sterbliche unverständliche Abneigung gegen Aine, die das Übernatürliche, die Metaphysik, verkörpert.

Raduria wird überwiegend von den Bauern und den Dorfgemeinschaften verehrt, die Raduria um eine reiche Ernte bitten. Heilkundige benutzen das überlieferte Wissen, um Mensch und Tier zu helfen. Leider gibt es auch immer wieder welche, die Unsummen für ihre Dienste verlangen und Scharlatane, die noch nie zu Raduria gebetet haben.

Auch die Einsiedler und Kräuterfrauen, die in einigen Gegenden als böse Druiden oder Hexen verschrien sind haben sich entschieden ihr Leben der Raduria zu weihen und sind nun

der Natur stärker verbunden als den Menschen.

Madurias Macht ist im Frühling und Sommer am stärksten, während sie sich im Herbst und Winter langsam von der Welt zurückzieht, um ihre Kräfte zu sammeln.

## 2.5 Tior

## Gott des Krieges



Im Pantheon der sechs Götter Engoniens vertritt Tior den zerstörerischen Aspekt des Lebens.

Tior ist der Kriegsgott und somit zählen Stärke, Brutalität und Blutrünstigkeit mit zu seinen Aspekten, doch auch Gerissenheit und Listigkeit stehen bei ihm hoch im Kurs, denn für Tior haben nur die Siegreichen das Recht zu Leben – und ihm ist egal, wie ein Sieg errungen wird. Da bleibt kein Platz für sentimentale Gefühle, die Tior als Schwäche empfindet, und als schwächlich verachtet Tior die Göttin Lavinia.

Bei der einfachen Bevölkerung steht der Aspekt der Männlichkeit im Vordergrund und seine Unterstützung wird auch bei der Jagd großer Bestien erbeten.

Das dem Tior geheiligte Tier ist der Wolf.

Tior wird dargestellt als gigantischer aber gefesselter Wolf. In der Vorzeit wurde er durch Hinterlist angefettet, ein riesiges Schwert wurde ihm senkrecht ins Maul gestellt damit er sich nicht selbst von seinen Fesseln befreien kann. Nun wartet er seit Äonen auf seine Befreiung, denn die, die im Kampf und mit seinem Namen auf den Lippen sterben, kommen zu ihm um mit ihren Waffen auf seine Ketten einzuschlagen bis diese irgendwann



gesprengt werden.

Wenn der Tag seiner Befreiung gekommen ist wird er wieder über die Welt wandern und alles Schwache vernichten, denn nur die Starken sind es wert, in seinem Reich zu überleben.

Der Krieg ist brutal und grausam und nur die stärksten und schlauesten Kämpfer, die erkannt haben, dass es im Kampf um Leben und Tod keine Ehre gibt, können überleben. Und eben diese Kämpfer, seien es Soldaten oder Söldner, haben erkannt, dass nur Tior diese Aspekte vertritt. Deshalb wird Tior gerade bei diesen Gruppen verehrt, ihn bitten sie um seinen Beistand im Kampf.

## 2.6 Szivar

## Gott der Nacht

Unter den engonischen Göttern vertritt Szivar am stärksten den Aspekt der verführerischen Macht und des Bösen in all seinen vielfältigen Ausprägungen. Somit Szivar ist auch der Gegenspieler Mamarf, denn er pervertiert dessen Gesetze und wandelt nährt das Chaos.

Szivar ist wie Lior einer der Götter des Bösen, doch während Lior seine Ziele mit Gewalt auf dem direkten Wege vorantreiben will zieht Szivar im Hintergrund seine Fäden und genießt die Verwirrung und den Wahnsinn, den er sät.

Szivar findet in den unterschiedlichsten Gruppen seine Verehrer, und so wie seine Anhängerschaft variiert, so ist auch die Anzahl und Art seiner Avatare von größter Unterschiedlichkeit, weshalb auch Gelehrte und die Inquisition Nachforschungen betreiben, wie man hinter einem neuen Bögen oder einer weiteren Bedrohung die Mächschaften Szivars bestimmen oder ausschließen kann.

So streitet man sich darüber, ob der gesamte Wald von Arden nun ein Avatar Szivars sei, oder ob Szivar nur im Wald von Arden eingekerkert ist und dieser Ort daher das Zentrum der Macht Szivars ist. Doch auch der schwarze Mann, in dessen in Menschenhaut gebundenes Buch die gottlosen Herren ihre Namen

schreiben und somit ihre Seelen verkaufen, soll eine Verkörperung Szivárs sein. Es muß wohl damit gerechnet werden, daß Szivár alle ihm nützlichen Formen annehmen kann und der einzige Schutz vor seinen Mächtschaften ein rechtschaffener Geist ist, der sich nicht vom Weg des Guten abbringen läßt.

Weitere niedere Gottheiten sind vor allem lokale Götter, Stammesgötzen oder Gottheiten, deren Glaubensgemeinschaften sehr schwach sind oder erst seit kurzem in Engonien weilen.

Vor allem das einfache Volk kennt auch viele Heilige und verehrt diese, doch der bekannteste und durch alle Schichten hinweg wichtigste ist der heilige Zeldrik, der Gründer des Engonischen Kaiserreiches und gesegneter Sohn der Götter.

## 2.7 Der heilige Zeldrik

## Kaiser Engoniens, Sohn der Götter

**S**er Legende nach war Zeldrik der Sohn eines andarranischen Stammesältesten. Woher er genau stammt weiß niemand mehr so recht, die herrschende Meinung sagt, daß er ein Bergone war.

Seine Jugend verlebte er in Harmonie und Geborgenheit bis eines Tages der Krieg gegen die großen Vampirfürsten begann. Bei einem Überfall wurde seine Familie durch die Vampire und Untoten dahingerafft, nur er konnte überleben, weil er davonlief. Selbstzweifel und Reue durchfuhren den jungen Zeldrik und er schwor sich nie wieder so feige zu sein. Im Jahre 12 v. J. rekrutierte er in die caldrische Armee und in den langen zwölf Jahren wandelte Zeldrik auf dem blutigen Pfad des Krieges und sein Herz wurde kalt und unnahbar, denn er glaubte sich selbst von den Göttern verlassen.

Im Jahre 1 v. J. kam es wohl zu der größten und wichtigsten Schlacht im großen Bruderkrieg gegen die einfallenden Pathagoräer, die je auf caldrischen Boden stattfand. Zeldrik selber war der Feldherr der silvanaja'schen Streitkräfte, die er erst kurz vor Ende der Schlacht in den Kampf führte und so das Blatt zu Gunsten der Allianz wendete. Nach vielen Stunden der Schlacht, an der Caldrier, Andarraner und Silvernaja

teilnahmen wurde er von einem Armbrustbolzen tödlich getroffen. Noch von seinem Sterbebett leitete er die Schlacht weiter und kurz vor seinem Tode erfuhr er, daß er seinen wohl größten und bedeutendsten Sieg hat davontragen können und hauchte zufrieden sein Leben auf.

Dreißig Tage später saßen die Oberen der Menschen, der Zwerge und der Hoch- und Waldelfen zusammen an einem Tisch und verhandelten über das weitere Fortbestehen der Allianz. Nach langen Verhandlungen drohte die Stimmung zu kippen. Plötzlich erschien der Versammlung Zeldrik in seiner Kriegsrüstung, umgeben von dem göttlichen Leuchten und Flimmern der Sonne.

Er hielt eine flammende Rede, die der Helligkeit seiner Aura gleichkam. Was er genau gesagt hat ist leider nicht mehr wortgenau überliefert, richtig ist aber daß er die Verhandlungsparteien davon überzeugte, daß ein Frieden sinnvoller wäre, als die endlosen Anfeindungen der letzten Jahrhunderte und verlangte von den hohen Fürsten der vier Völker, daß sie ihm auf immer im Namen der Götter Treue schwören sollten und daß sie zusammen dem engonischen Reich zu neuer Größe und Macht verhelfen sollten. Und sie schworen ihm ewige Treue und den Eid, den heute noch die hohen Würdenträger aller Völker schwören, wenn sie ihr Amt antreten.

So wurde Zeldrik in Voranenburg zum Kaiser gekrönt und es heißt, Alamar selbst hätte ihm eine Krone gegeben und aufgesetzt.

Jeldrik regierte noch über drei Jahrhunderte das Engonische Reich so erfolgreich, daß man sich nach ihm nicht mehr auf einen Nachfolger einigen konnte.

## 2.7.1 Der Kult des Zeldrif

Heute wird Zeldrif als Heiliger und Schutzpatron des Engonischen Reiches verehrt.

Der Sage nach hält Zeldrif seine Hand schützend über all jene, die im Dienste des Engonischen Reiches auf einer Reise sind oder auf tiefstem Inneren für das Wohl Engoniens handeln. So wurde im Laufe der Jahre auch die Floskel „Zeldrif's Hand über Euch“ zu einem weit verbreiteten Abschiedsgruß unter dem caldrischen Adel.

Zeldrif ist der göttliche Wächter der Menschen und der erste Stadthalter der himmlischen Gerechtigkeit. Der Haupttempel des Zeldrif steht in Boranenburg, dort wird auch die Königs- oder Kaiserweihe vorgenommen.

Obwohl sich schon seit langem eine eigene Glaubensgemeinschaft zur Verehrung Zeldrif's gebildet hat und auch zahlreiche Orden Zeldrif als Sohn der Götter verehren beansprucht die Almarkirche die Ansicht, Zeldrif sei einzig Almars Sohn und nur ihre stehe es zu, Zeldrif zu Ehren Tempel zu erbauen.





**D**er Leydfaden des wandernden Adepten ist immer noch ein Standartwerk fuer jeden reisenden Magus und so will ich ihm auch hier an dieser Stelle seinen wohlverdienten Platz zukommen lassen. Vielen Angaben sind ueberholt oder zu theoretisch, aber die Erfahrung hat gezeigt, daß gerade diese Art zu schreiben am besten fuer die meisten jungen Adepten geeignet ist. Ich hoffe beizentem dies Werk durch ein moderneres ergaenzen oder gar ersetzen zu koennen, doch bis dahin ist es wohl noch ein wenig des Weges undt der Leydfaden muß genuegen.

## 3.0.2 Kapitel 3.1 Vom Leben auf der Straße

**S**ynen Adepticus der magischen Zuenfte solle es vor-  
 trefflich dahin fuehren wo er andere große Geister  
 auffinden mag, an den Hofe eines wohlhabenden  
 Herrn oder in die Akademicien mayestetischer Sta-  
 edte. Aber biswehlen ist auch das bereyßen von Orten der Macht  
 vonnoeten, die weit absents jeglicher Civilisatione in der Wilder-  
 nes liegen. Diesen Reysen voller Gefahren und Wagnißē ist das  
 folgende Kapitel gewidmet.

Ich beginne mit meinen Erfahrungen und werde schießen mit  
 eynem Esay auf der Feder Manoe Nachtschattens, der mich bat  
 an diesem Werk teilhaben zu duerfen.

Ad Primo muß sich der Adepticus im klaren seyn das in der  
 Wildnis viele Dinge die andererorts selbstverstaendlich sind gaenz-  
 lich fehlen. Eyn Feldlager auf Stroh oder Daunen wird in den  
 seltensten Faellen zu beschaffen seyn do daß man auf dem nackten  
 Boden mit nichts als eynere wollenen Decke unter sich die kalten  
 Naechte verbringen muß. Zum Schuze vor der Kaelte undt  
 der Dunkelhent schuehre man eyn Feuer, auf daß es Waerme  
 und Licht spende (siehe Anhang 3.1.i „Vom schueren eines  
 Feuerf“).

Zum Schuze vor Wegelagerern (Siehe Kapitel 3.5 Das  
 Treffen auf Wegelagerer) und wilden Tieren (Siehe Kapitel

§.6 Das Treffen auf wilde Tiere) sollte der Adept stets in eyner Gruppe reysen, (Siehe Kapitel §.7) ich empfehle auch ausdruecklich das Anwerben eines Walddaefers (Siehe Anhang §.2.i Das Anwerben eines Walddaefers).

Es wird die Moeglichkeit geben per Kutsche, Pferd oder zu Fuß zu reysen.

Ersteres sollte Zweiterem und Zweiteres sollte der dritten Moeglichkeit vorgezogen werden, allerdings wird sich der Adept selten in der Lage sehen zu waehlen.

Zur Fahrt in eyner Kutsche konsultiert der genaigte Leser Kapitel §.3 zum reysen mit einem Gaul Kapitel §.2, zum Kauf eines Pferdes Anhang §.2.ii Der Komplette Paragraph § ist auf die Reise per Pedes anwendbar.

Der Adept ist gut beraten eyne Karte zur Bestimmung des Weges zu konsultieren (siehe auch Kapitel §.8. Die Wahl des Weges), die Faehigkeit des Lesens eyner solchen wird hier vorausgesetzt, falls eyne solche nicht vorhanden ist erleuchte er sich bei Zeiten bei Einheimischen ueber die zukuenftige Route. Wie auch in der Zaubererey gilt hier ebenso Vorbereitung ist alles.

So daß Ziel der Reise erreicht ist kehrt der Adept in ein Gasthaus am Plage ein (Siehe Kapitel §.4 Verhalten in Gasthaeusern). Die naechste Etappe plane der Adept, wie die vorhergegangene, es empfiehlt sich stets jeden Weg von eyner Stadt zur naechsten als eigenstaendige Reise zu sehen.

## Kapitel 3. 2 zum Reysen mit einem Gaul

**I**n Pferd laeßet sich auf verschiedenste nutzbringenden Art und Weise auf Reysen nutzen. Zum eynen mag man auf ihm reiten, dazu mag ein jeder Roß und auch sehr wohl die meisten Esel und Maulthiere dienlich sein. So der Adept sich nicht auf die Kunst des Reitens versteht, wie dies bei den meisten Akademieabgaengern der Fall sein sollte, da das Reiten als recht unnueze Faehigkeite seltenst die Aufnahme in eynen Lehrplan findet, setze es sich ruhig auf den Gaul und laße ihn von einem Pagen oder Bauersohn oder sonstigen Weggefuehrten an den Zuegeln fuehren. Ist dies ebenfalls nicht moeglich, so sollte der Adept zu Fuße gehen und das Pferd an den Zuegeln fuehren, ein Versuch trotzdem zu reiten kann aeußerst gefaehrlich fuer Leib und Leben des Adeptus selbst und seines Hab und Gutes werden.

Die zweektere Moeglichkeit ist das Thier als Lastthier zu verwenden und im das Gepaeck aufzubuerden und es an den Zuegeln hinter sich her zu fuehren. Letztere Moeglichkeit ist vor allem bei Eseln du Maulthieren zu empfehlen, da sich diese oester als nicht ideale Reitthiere herauustellen. Beide Optionen sind auch zu kombienieren um Lasten von großer Menge zu transportieren die man nicht nur dem Pferd aufbuerden kann da einen traegt. Man halte sich stets den Besitzer des Pferdes in der Naehel auf daß er das Thier pflegen kann den dies ist eine Laetigkeit die

keinem Adepten gut zu Gesicht steht aber dennoch ist die von Noeten damit das Thier nicht verhungert und verdurstet. Sollte der Adept ein Pferd selber erwerben oder besitzen, so stelle er sicher das er oft genug an Vertlichkeyten vorbeikommet, wo er das Thier in die Haende eines faehigen Stallburchen geben kann.

## Kapitel 3. 3. zur Fahrt in eyner Kutsche


**S**ie Kutsche ist fuer den reisenden Magus das Transportmittel der Wahl, sie ist bequem, man ist vor Wind und Wetter geschuetzt undt man hat eynen Kutscher der sich um den Weg kuenmert und das Gepaeck enlaedt. Sollte man die Reise laengere Zeit im voraus planen koennen, gehoert das Besorgen eyner Kutsche unbedingt zu diesen Planungskriterien. Der einzige nachteil ist das viel Geld fuer eyne Kutsche samt Fahrer verlangt wird so das es sich vornehmlich nur die Magister einer Akademie leisten koennen solcherart zu reysen, den Adepten wird meyst die Reise zu fuß angerathen.

So nur irgendmoeglich sollte der reisende Adept jeden Abend in eynem Gasthaus einkehren um eine aufgeruhete Nacht zu verbringen und sich am naechsten Tage wieder frohen Mutes und konzentriert auf die weitere Reise zu machen. Eyne Herberge findem man meyst recht einfach in dem man Reisende auf dem Wege danach fragt, generell sind sie so duenn gesaecht das sich jeder Wanderer ihre Location genauestens einpraegt. In groeßeren Staetten mag es bisweilen mehr als ein Gasthaus geben, dann fragt der Adept die Stadtwache steht nach dem besten am Plage um dort seyne Nacht zu verbringen. Die meysten Gasthaeuser, vornehmlich die auf dem Lande bieten den Reisenden meist auch noch eyn Mal zum Abend und wiederum auch zum morgen an, allerdings sey gewardt, Abends wir zumeist Alkoholische Getraenke gereicht und so kann manch gute Gaststaette binnen Augenblicken zu einer verrufenen Schaenke verkommen, die wahrlich kein Ort fuer einen Adepticus ist, so daß er sich schnellstens auf seyn Zimmer zurueckziehen moege.

Es mag Einzelzimmer, Mehrbetzimmer und Schlaffaehle in einer Herberge geben. Der Adept zieht ersterer zweiterem und zweitere drittem vor, auf daß es in der Lage seyn werde in Ruhe zu studieren und Sachverhalte zu ueberdenken und auch seyne Privatspaehre geschueekt ist. Abschließend sey noch anzumerken

daß man in eynem Gasthaus stets gut ueber die Straßen und  
Reisewege zu den naechsten Ortschaften unterrichtet ist, so daß  
es sich loht den Herbergsvater danach zu fragen.





 as Treffen auf Wegelagerer ist das das schlimmste was einem wandernden Adepten passieren kann. Einen Wegelagerer, auch Dieb oder Beutelschneider genannt erkennt man an seinem verschlagenen Aussehen, der Hakennase und dem unrasierten Gesicht. Diese ueblen Gesellen leben davon auf der StraÙe Reisende zu ueberfallen und ihnen ihr Hab und Gut zu stehlen. Ihre Masche ist stets gleich sie lauern im Gebuesche neben dem Wegesrandt und warten eyner feisten Spinne gleich in ihrem Netz auf Beute. Sie schrecken auch nie davor zurueck sich koerperlicher Gewalt zu bedienen um ihr Opfer einzuschuechtern und Angst und Schrecken zu verbreiten. Letzteres ist fuer den Adepten von enormer Wichtigkeit, denn obwohl die meisten Diebe in der Lage sind einem koerperlichen Schaden anzutun und mehr als einer bei solch einer Begegnung sein Leben gelassen hat ist ihre staerkste Waffe doch die Furcht die sie in den Herzen ihrer Opfer hervorrufen und die einen jungen Adepticus laehmt. Nun Zeigt sich der Nutzen eyner Reisegemeinschaft, denn auf der Gemeinschaft erwachst Schutz und Staerke: Ein tapferen Krieger oder gar ungehobelten Soeldner weiÙ wie er in solch eyner Situation zu verfahren hat, denn die ist ihm in seyner Ausbildung beigebracht worden. Sollten der Adept das Pech haben alleine in eine solche Situation zu geraten und keine Moeglichkeit haben

auf magischem Wege aus dieser Situation zu entkommen, sey es sich in einen Vogel zu verwandeln oder die Zeit stillstehen zu lassen, sollte der Adept gute Miene zum bösen Spiel machen und sein Geld und seine Besitztümer den Dieben zu überlassen um sein Leben zu schützen. Dabei achte der Adept darauf mit fester Stimme zu sprechen, keine Furcht zu haben und den Räubern kühn entgegenzutreten, auf das er nicht ob seiner körperlichen Schwäche von ihnen denunziert und herablassend behandelt wird. Glücklicherweise interessieren sich diese dunklen Gestalten meist nur für schnelles Geld und Schmuck und lassen die wahren Schätze eines Magus, seine Bücher und Schriften unangetastet. Nach einem solchen Überfall sollte sich der Adept direkt in die nächste Stadt begeben und dort bei den offiziellen Stellen Bericht erstatten, daß die Diebe gefunden und dingfest gemacht werden können. Da meist das Gold des Adepten für immer verloren sein wird sollte er sich so schnell als möglich an eine Akademie wenden um nicht mittellos in der Fremde zu stranden siehe dazu auch Kapitel IV „Von Geld und Arbeit“.

**I**n der Wilderneyß wir der Adept des oesteren auf Thiere treffen, die dort leben. Bei diesen Begegnungen hat es sich als unabdingbar erwiesen, sie nicht wie in der Akademia gelernt zuerst die Raße zu bestimmen und dannach weiter ins Detail zu gehen, sondern zuerst eine Frage von oberster Prioritaet abzuhandeln, naemlich die nach der eigenen Sicherheit. Bei jedem Thiere was der Adepticus erblicket solle er sich zuerst fragen ob es ihm gefaehrlich werden koenne, eine Tatsache die leider in den meysten Lehrbuechern nicht direkt bei der Beschreibung eynes Wesens angegeben wird. Ein Begegnugn mit eynem gefaerlichen Thiere ist potetiell noch gefaehrlicher als eine Begegnung mit eynem Wegelagerer, denn, obwohl man meyst auch daran zweifelt, ist der Wegelagerer noch ein Mensch und so der Vernunft zugaenglich, waehrend eyne Bestie nicht mit sich verhandeln laeßt. So kommt es das man so man, wiederum nur wenn man alleine reyhst, eyn gefaehrliches Thier erblicket vornehmlich undt so schnell als moeglich die Flucht ergreift.


An dieser Stelle sey angemerkt das wenn sich der Adepticus auf den Zauber der Feueraugen versteht, damit manch Thier in die Flucht schlagen kann, allerdings sollte er sich nur bei ausreichender Beherrschung des Spruches darauf verlassen, denn ein Mißlingen des Spruches haette hier schlimme Konsequenzen.

Mit harmlosen Thieren verfare der Adept wie es ihm beliebt, alledings sey hier angemerkt das manch Wesen tuedtische Krankheiten und dergleichen verbreiten koennen auf der anderen Seyte aber manch Thier Komponenten fuer dieverse Arkane Vorgaenge zur Verfuegung stellen kann.


 as Reisen in einer Gruppe birgt immense Vorteile fuer alle Beteiligten, benoetigt aber dennoch Feingefuehl der Menschen untereinander. Die Vorteile einer Gemeinschaft bestehen in Teilung der Recourcen, gegenseitigem Schutz, Kombination spezialisierter Faehigkeiten und nicht zuletzt Unterhaltung. Wann immer mehrere Personen, von einem Gasthof auf den gleichen Weg haben sollten sie zusammen Reisen um von besagten Vorteilen profitieren zu koennen, dazu ist es bisweilen noetig das der Adepticus selbst die Inittiative ergreift und in Frage kommende Personen darauf anspricht. Auch wenn reisende Gelehrte und Adepten anderer Schulen vornehmlich die Reisebegleitung eines wandernden Adepten bilden sollten, werden es gerade die Personen sein, die man seltenst auf der Wegestraße antrifft. Viel wahrscheinlicher ist es das wandernde Handwerkersgesellen, fahrendes Volk wie Gaukler und Bardern, Haendler, Jaeger und Fallensteller auf den Straßen unterwegs seyn werden. In diese Gemeinschaft bringt der Adepticus sein Wissen und seine Ausbildung in der Akademie mit ein, hierzu sei zum Beispiel angemerkt das das gemeyne Volk meist nicht lesen und schreiben kann und es durchaus nichts ungewoehnliches ist das eyn Adepticus einen Brief fuer eynen Fremden an dessen Familie verfaßt.

## Kapitel 3.8 Die Wahl des Weges

**S**en rechten Weg zu wahlen mag sich fuer einen neuen Adepten sowohl im Uebertragenen Sinne als auch in der tatsaechlichen Realitaet schwehrr gestalten als er denkt. Viele Wege fuerhren zu enem Ziel und auf vielen lauern Gefahren die der unbedarfte junge Magier nur schwehr einschaecken kann. Im Caldriischen Imperium und in Andarra kann der Adept zum Beispiel von sehr bis absolut sicheren Straeßen ausgehen, und solange er sich auf ihnen bewegt wohlbehalten ans Ziel kommen. Ferner sollten beide Staaten ausdruecklich in der Kartensammlung der Bibliothek von Hyd Owl vorhanden sein, so das sich der Adept bereits vor Anbruch der Reise an die auffuehrliche Planung des Weges machen kann. Kartenwerke anderer Laender sind meist schwer zu bekommen und die sehr umfangreiche Sammlung auf Hyd Owl mag bisweilen auch eine wenig aelter sein, so das es sich fuer den Adepten schickt aufgrund von Berichten von Wanderern die er am Wege trifft selber eine Karte zu erstellen.

eder Adept, der sich ausreichend in der Geschichte, der Magie in Andarra auskennt wird um die Wegsteine und deren magische Transportmöglichkeiten und deren Geschichte wissen. Deshalb sey an dieser Stelle noch eynmal ausdruecklich darauf hingewiesen, das nur noch bestimmte Strecken zwischen bestimmten Wegpunkten gefahrenlos zurueckgelegt werden koennen und dies ausdruecklich niemals ohne einen Magister der ausreichend in dieser Theorie qualifiziert ist geschehen sollten. Allein die Existenz dieses Werkes weist ja darauf hin das Reisen ueber Land in der neuen Zeit leider notwendig geworden sind.

Anhang 33.1.

i. „Vom schueren eines Feuerf“ :

Komponenten:

- 10-15 Steine, je 1 Finger hoch, breit und tief,
- ein duzend kleiner trockener Stoecke anderthalb Finger lang,
- ein duzend mittlerer Stoecke eine Elle lang und nicht dicker als einen drittel Finger,
- 4 große Stoecke eine Elle lang und einen halben bis ein Finger dick.

Um ein Feuer in Gang zu bekommen schichte der Adept die kleinsten Hoelzer in Pyramidenform gegeneinander auf, darueber errichte er eyne Pyramide auf den mittleren Stoecken undt darueber eyne Pyramide auf den großen. Darum legt er eynen Kreis auf den Steinen. Nun so es noch nicht geschehen hoefe sich der Adepticus hin und achte darauf, das weder das Gewand noch sonst eyn Hab und Gut im Kreis verbleibt. Um Das Feuer in Gang zu bringen spreche er den FULMBA und seze mit seynem Finger die kleinste Pyramide in Brandt, daraufhin wird das Feuer emporziehen und die anderen Scheite ebenfalls enguenden. Sollte das Feuer nach einiger Zeit weniger gut brennen legt der Adept trockenef Holz nach.





## ii. „Ausrüstungsliste“

Fuer die Menſe zu Fuß:

- Einen Waſerschlauch
- Feſtes Schuhwerk
- Mehrere wollene Decken
- Verpflegung
- Ein kraeftiges Meſſer
- Kleidung zum Wechſeln

Falls ein Pferd mitgefuehrt wird ergaenze die Liſte wie folgt:

- Ein Zelt
- Lampenoel und eine Lampe
- Ein Seil
- Hafer fuer daſſ Pferd
- Eine Art fuer Feuerholz

## i. „Vom Anwerben eines Waldläufers“

Ich empfehle immer ausdruecklich das Anwerben eines Waldläufers, eines Mannes dessen Beruf es ist sich in der Wilderneck aufzukennen und Leute sicher durch sie zu fuehren. Jaeger, Wildhueter, Fallenstellen, Ranger, Scouts und Pfadfinder werden in diesem Zusammenband dieser Bezeichnung gerecht. Oft verdienen sich diese ein Zubrot mit der Fuehrung Wanderer, wenn sie es nicht außschießlich ausueben. Man findet sie zumeyst in Staedten, bei manchem Pelzhaendler und Kreuterkundigem kann man sich nach ihnen erkundigen, denn dort tauchen sie regelmaeßig auf um ihre Waren zu verkaufen. Meist sind ihnen die Staedte zugewieder und sie halten sich nicht oft dort auf wesahlb man meyst auf sie warten muß. Auch manch Gastwirt, an Herbergen am Straßesrand wird den ein oder anderen kennen, vornemlich die, die oefter solche Arbeit annehmen.


## ii. „Zum Kauf eines Pferdes“

Ein Pferd zu erwerben ist selbst fuer einen geuebten Haendler ein schweres und unsicheres Unterfangen, weshalb der Adepticus vor einem Problem steht. Die Gesundheit des Gauls beurteilt man am aeußeren Erscheinungsbild., gesunde Zaehne, straffe

Muskeln, glaenzendes Fell waehrend man vom Lebensalter und seinem Temperament Ruedschlueße auf die inneren Werte zieht. Fuer einen des Reitens unerfahrenen Magus ist sicherlich ein ruhigeres Pferd am sichersten, es sollte allerdings auch nicht zu alt sein. Reßt man in einer Gruppe, so ist es sicherlich rathsam auch andere um ihre Einschaegung des Sachverhaltes zu fragen und um ihre Meinung zu bitten.


## 3.0.3 Kapitel 33.1 Vom Leben in der Stadt

## Kapitel 33.1 Von Geld und Arbeit


 n der Akademie wird der Adept versorgt mit allem was er sowohl fuer das taegliche Leben als auch darueber hinaus braucht und angenehm ist. Ist der Adept nun auf Reysen wird ihn die Akademia mit eyner ausreichenden Portofaße austatten um allen Eventualitaeten auf Reysen mit genuegend Finanzkraft zu bewaeltigen (siehe dazu Kapitel 33.2 vom Umgang mit der Portofaße und Kapitel 33.3 Erwerbstaetigung im Namen der Akademie) ist dies nicht der Fall, warum auch immer so ist der Adept gezwungen einer geregelten Arbeit nachzugehen siehe dazu Kapitel 33.5 „von der Arbeit die einem Adepten geziemt“ und Kapitel 33.8 „wie finde ich Arbeit“. Sollte die Portofaße verlustig gegangen sein (vergleiche Kapitel 33.5 Das Treffen auf Wegelagerer“) so konsultieren sie Kapitel 33.4 „Verlust der Portofaße“. In manchen Faellen wird der Adept auch im Namen und Auftrag der Akademie einer Taetigkeit nachgehen siehe Kapitel 33.6 „Arbeit im Nutrag der Akademie“. Manchmal wird die Akademie den Adepten auch gezieht ausschicken um Kaeufe zu taetigen zu deren erfolgreichen Abschluß sie bitte Kapitel 33.7 „Artefakterwerb im Namen der Akademie“ lesen.

## Kapitel III.2 vom Umgang mit der Portofaße


Die Portofaße ist eine bestimmte Menge an Geld die dem Adepten im Voraus ausgehändigt wird womit er Rechnungen die auf seiner Reise entstehen moegen begleichen mag. Dieses Vertrauen das in Form von harer Muenze in den Adepten gesetzt wird setzt voraus das sich der junge Magier der Wichtigkeit der Sache bewußt ist. Außerhalb der Akademiemauern regiert Geld die Welt und es stellt den bedeutensten Machtfaktor der weltlichen Reiche dar. Der Magus hat ueber jede Kupfermuenze, die er der Faße entnimmt akribisch Buch zu fuehren und sich von jedem Handelspartner der er mit dem Eigentum der Akademie bezahlt den Empfang schriftlich zu quittieren. Fuerht der Empfaenger kein Wappen und Siegel reiche auch eine Unterschrift, ist der Betreffende des Schreibens nicht maechtig genuegen drei Kreuze, auf das sich durch seine Federfuehrung maghisch der Weg zu ihm zurueckverfolgen laße. Dem Adepten ist nur erlaubt in Anhang III.1.i aufgefuehrte Posten, ohne vorherige ausdrueckliche Einverstaendnißerklaerung des zustaeendigen Schatzmeisters zu begleichen. Fuer nicht aufgefuehrte Posten ist eine außerordentliche Erwerbstaetigung zu beantragen.

elbst bei den ueblichen Erwerbstaetigungen sei dem Adepten bueußt das er im Namen der Akademie Einkaufe taetigt und sittenlaesterliche Einkaufe und obskure Erwaerbungen nicht nur den Ruf des Adepten sondern auch den Ruf der Akademie in Verruf bringen. Deswegen sollen außschliesslich Personen mit einwandfreiem Ruf angeworben und Objekte des ehrenwerten Gebrauches erworben werden.

Auf der anderen Seite besitzt der Adept auch die Verantwortung einmalige Gelegenheiten fuer die Akademie sinnvolle Gueter zu erwerben nicht verstreichen zu lassen. Seltene Paraphernalia und Komponenten, magische Gegenstaende und Kleinodien, Tischen und Schriften moegen dem Adepten auf seinem Wege auffallen, diese gilt es dann zum Wohle und Ruhme der Akademie kaeuflich oder anderweitig zu erwerben und bei Rueckkehr der Akademie zu uebergeben. Sollte der Erwerb auf persoenlichen Mitteln des Adepten gedeckt werden ist ebenfalls strikt Buch zu fuehren damit bei Rueckkehr zu Akademie dem Adepten das ausgelegte Geld erstattet werden kann. Dies soll der Adepticus aber nicht zum Anlaß nehmen jeden Tand zu erwerben, er erinnere sich an seine Vorlesungen ueber Materialkunde, Artefaktsauberei und seine Bibliotheksausbildung um Gegenstaende von Wert von alltaeglichen zu unterscheiden. Es sey hier noch angemerkt das es

meist nicht nur mit eynem einfachen Magia theruc getan ist.





 ollte die Portofaße verlustig gegangen seyn entweder auf eigenem Verschulden oder durch aeußere Umstaende (vergleiche dazu auch Kapitel III.5 Das Treffen auf Wegelagerer) hat sich der Adept, schon in engem Interesse umgehend um Ersatz zu bemuehen. Solange der Adepticus reinen Gewissens und der Verlust auf niedrige Umstaende zurueckzufuehren ist wende er sich an die Obrigkeit in Form des Baron, Protector oder sonstigen obersten Herrn und bitte ihn um Ersatz in Form einer Leihgabe die die Akademie ihm so bald als moeglich ersetzen wird. Hierbei geht der Adept davon aus das der gute Ruf der Akademie als Sicherheit aufreichten wird. In weyt entfernten Laendern mag dies nicht aufreichten da der Ruf der Akademie bis dorthin noch nicht vorgedrungen ist, so das der Adept gezwungen ist einer geregelten Arbeit nachzugehen, siehe Kapitel III.5 „von der Arbeit die sich einem Adepten geziemt und Kapitel III.8 “ wie finde ich Arbeit,, um seinen Lebensunterhalt und die Rueckreise zu bestreiten. Sollte es vor Ort eyne Akademie geben, so sollte der Adept dort vorstellig werden, da die meisten Akademien untereinander wohl bekannt und zumehst auch gut vernekt sind, so das die eigene Akademie als Referenz mehr Gewicht haben wird. In der naecheren Umgebung der Akademie mag bisweilen auch ein Haendler oder Geldverleiher die Akademie als Referenz an-

erkennen und eine Leihgabe genehmigen.

**M**anch Lehrling der eynen privaten Lehrmeister gehabt und sogar manch Meister zieht durch die Lande eynem Handwerker auf der Walz gleich und arbeytet wo er solche findet, bisweilen sogar in so niederen Anstellungen wie einem Mietling fuer den Kampfe. Dies Verhalten steht eynem Adepticus, der er ja von eyner Akademie mit respectablem Rufe kommt nicht zu Gesicht und Scham solle ihn ueberkommen nehme er jemals eine solche Stellung an.

Die gebziemlichste Arbeyt fuer einen Adepten ist sicherlich in einer fremden Akademie wo er als Wissenschaftliche Hilfskraft oder gar als Dozent auf seinem Spezialgebiet eine ihm wuerdige Taetigkeit ausueben kann, fuer die er ausgebildet worden ist, ansonsten werden sich auch eine recht große Bandbreite an Administrativen Taetigkeiten finden die der Adept zur genuege auffuellen kann. In der Regel wird sich allerdings keine Akademie in der betreffenden Umgebung finden lassen, so daß der Magus gezwungen ist eine Festanstellung bei eynem weltlichen Herren zu suchen. Ein jeder Mann von Stand und jeder Haendler kann einen Adepten in seinem Beraterstab gut gebrauchen. Ein Adept beherrscht alle theoretischen Hinterguende die in seines Arbeitsgebers Umfeld auftauchen moegen in außreichendem Umfang und Sicherheit und ist darueber hinaus vieler weitererer Faehigkeiten maechtig die ihn

zu eynem unentbehrlichen Helfer machen. In noch laendlicheren Gegenden wo solch eyn großer Auftraggeber fehlt muß sich der Adept beim einfachen Volk verdingen. Meyst werden dann seine Bildung, vor allem Schrift und Rechenkenntniße von Nutzen sein und seine magischen Faehigkeiten eher selten Anwendung finden. (Vergleiche Kapitel III.7 „das Reisen in eyner Gruppe“)


 m Drittmittel einzunehmen, Gefälligkeiten zurückzahlen oder zu Erweisen unterstützen Akademien des öfteren andere Akademien, oder weltliche Organisationen und Einzelpersonen. Dies mag mitunter in Form eines Adepten geschehen, der ausgesandt wird um Besagte Dienste zu leisten. Zumeist verpflichtet sich der Arbeitgeber fuer Verpflegung Unterkunft und sonstige materielle Aufwendungen aufzukommen so daß der Adept sich rein auf die ihm bevorstehende Aufgabe konzentrieren kann. Sollte dies nicht der Fall sein wird die Akademie den Adepten mit einer Portofaße austatten siehe Kapitel 3.2 „vom Umgang mit der Portofaße. Die genauen Spezifikationen erhaelt der Adept vom Arbeitgeber in Uebereinkunft mit der Akademie. Waehrend der komplettn Zeit bey seinem Arbeitgeber repraesentiert der Adept die Akademie und sein Tun und Handeln faellt auf die Akademie und ihren Ruf zurueck, dessen muß sich der Adept zu jeder Zeit bewußt sein. Sowohl sein Auftreten, als auch sein Erscheinungsbild und Gebarden sollen der Akademie an jedem Arbeitstag zum Ruhme gereichen. Der Adept hat allen Anweisungen seines Arbeitgebers in Wort und Absicht Folge zu leisten, es sei denn sie widersprechen den Umstaenden unter denen der Auftrag dem Adepten erteilt wurde oder den Richtlinien der Akademie. Die Loyalitaet des Adepten gehoert immer noch seyner Akademie

auch wenn er fuer einen fremden Arbeitet. Taetigkeiten die laut Akademie Richtlinien oder Coder Albericus nicht erlaubt sind weigert sich der Adept auch durchzufuehren, sollte er dazu gezwungen werden oder ihm sonst wie von Seiten des Arbeitgebers gedroht werden ist das Verhaeltniß direkt vom Adepten zu loesen und er hat auf direktem Wege in die Akademie zurueckzuehren.

**E**ine Akademie benoetigt eine Reihe an Guetern und Materialien sowohl im alltaeglichen Leben als auch darueber hinaus. Waehrend fuer die weltlichen Gueter ebanfalls weltliches Dienstpersonal eingesetzt wird sind die Adepten zumeyst fuer die magischen Objekte zustaeendig. Da man zum Erwerb dieser Gegenstaende oft an entlegene Orte begeben muess wird dies eine der haeufigsten Gelegenheiten sein in denen sich der Adept des Kapitels III.1 "Vom Leben auf der Erde", bedienen muess.

Die Academia wird gehalten sein eine moeglichst detaillierte Handlungsanweisung an den, mit dem Erwerb der Gegenstaende beauftragten, Adepten herauszugeben. Sollte dies nicht der Fall sein so ist der Adepticus dennoch durch seine Vorlesungen in Meterial und Arthefaktkunde bestens auf solche Gelegenheiten vorbereitet. Dabei sey angemerkt, dass die Einheiten in denen die Wertigkeit bestimmter Materialien und Paraphernalia angegeben wird stark schwankt und immer zuerst akribisch genau ein entsprechender Umrechnungsfaktor gefunden werden sollte.

Kapitel 3.8 wie finde ich Arbeit



**A**ls persoenlicher Besitz des Adepten gelten jehne Gegenstaende, welche er nicht von der Akademie gestellt bekommen hat, jehne, die er nicht im Namen der Akademie erworben, oder auf ihren Besitzuehmern erschaffen hat und seine persoenlichen Insignien, die trotz der Bereitstellung durch die Akademie unveraenderlich zu seiner Person gehoehren.


Dies laeßt also Materien und Immaterien auf der Zeit vor dem Eintritt in die Akademie, Familienbesitz und wie bereits erwaehnt personifizierte Insignia zu. Ein Adept ist dazu angehalten moeglichst wenig Familienbesitz an der Akademia zu halten, da seine primaere Affiliation nun bei der Akademie und nicht mehr bei seiner Familie liegt. Ferner sind alle Adepten, so sie in diesen Status aufgenommen wurden vor der Akademia Brueder und gleich von Stand und Ansehen. Zu ueppiger Besitz erschafft Unterschiede von Stand und Ansehen, wo keine sein duerfen.

Die persoenlichen Insignien, die einem Magier in der Zeit seiner Karriere innerhalb der Akademie verliehen werden sind zwar von der Akademie finanziert, werden aber mit der Verleihung Teil des Magiers und gehen so auch weltlich in seinen Besitz ueber. Die Akademia hat darauf nur eynen Besitzanspruch, wenn dem Magier durch ein Konzil oder ein Konklav die Wuerden abgesprochen werden, zu deren Erlangung die Insignien ueber-

geben wurden.

Dies sind ausdruecklich der Stab, das Grimoire, personifizierte Artefakte, das Schwert, der Kelch, die Muenzen oder Scheiben, die Roben und der Hut. Der Stab wird dem Adepten bei der Ernennung zum Magister verliehen und in der Regel wird er ihn selbst auf Materialien der Akademie anfertigen. Er bleibt so lange im Besitz der Person, solange diese Person ein Magier ist. Das Grimoire beginnt der Adept waehrend seiner Adeptenzeit zu fertigen und es bleibt ebenfalls so lange in seinem Besitz, wie er ein Magier ist. Auch, wenn er die Akademie verlaeßt, so hat die Akademie nicht das Recht einmal in das Grimoire aufgenommenes Wissen wieder zu entfernen, auch, wenn es sich dabei um Akademieeigentum handelt. Persoenliche Artefakte, die der Magier selber erstellt hat sind, solange bei der Erstellung nichts anderes vereinbart wurde, sein persoenlicher Besitz und die Akademie darf lediglich eine Entschaedigung fuer die Materialkosten in angemessener Frist einfordern. Schwert, Kelch und Muenzen verhalten sich ebenso, wie der Magierstab. Die Roben, Huete und besonderes Schuhwerk gehen bei der Uebergabe an den Adepten in seinen persoenlichen Besitz ueber und koennen niemals zurueckgefodert werden. Dies gilt ebenfalls fuer jegliche Ritualbekleidung, die nicht die Charakteristika eines Artefaktes erfuehlt.

## 3.0.4 Kapitel 2.1 Vom Umgang mit Adel und Klerus


 ollkommen unabhaengig von Geburth, Herkunft, Bluthe und Familie gehoehrt ein Adept als Mitglied einer angesehenen Akademie spaethestens vom Tage seynrer Aufnahme an nicht mehr zum einfachen Bholke, sondern ist in Wuerde undt Ansehen vergleichbahr mit hochwohlgebohrenem Adel und Klerus. Dies bringt Rechte undt Pflichten im Alltag undt am Hofe undt im Umgang mit anderen Menschen mit sich, welche sich der reisende Adept verinnerlichen sollte, auf das er seyne Akademia wuerdig vertritt und ihr zu Ehre gereiche. Dies beinhaltet sowohl seynen Plas im Weltengefuege zu kennen und sich entsprechend bei anwesendem Adel undt Klerus einzuordnen, als auch seynene rechtmaeßigen Plas einzufordern, auf das die Welt nicht vergeße, daß die Zunft der Magier ihr Plas rechtmaeßig gebuehrth.

## Kapitel 3.2 Vom Vergleich der Titularien der Adepten


**I**n den meisten Laendern mit einem vernueftigen System, nachdem die Lehnsabhaengigkeit geklaehrt wird ist es eynfach fuer einen reisenden Adepten sich eynzuordnen.

Sowohl Scolari, als auch Adepten sind in Rang und Wuerden vergleichbar mit einem Knappen. Genauso wie ein Knappe stehen sie in einem concreten Lehrverhaeltniß und definieren sich eben durch die Taetigkeit des Lernens. Ebenso wie eyn Knappe moegen sie viel Potential, sowohl persoehnlicher, als auch gesellschaftlicher Natur besitzen, was zu entsprechender Zeit zum Trahgen kommt. Adepten werden in der Regel aelter als Knappen, bevor sie die naechste Stufe erreichen. Vorallem eine Befoehrderung aufgrund besinderer Tapferket, wie es bei Knappen des oesteren der Fall ist, ist bei Adepten nicht moegliche. Die Adeptenzeit unterschreitet nie eine bestimmte Grenze, die durch die benietigte Zeit fuer die Studien vorgegeben wird und unveraenderlich ist. Auch ein noch so hoher Intellect kann nicht die Zeit verkuerzen, die zum Studium einer bestimmten Lectuere benoetigt wird. Durch die geistige Reife sind die Adepten also des oesteren den Knappen um einiges voraus.

Scolari gelten ebenfalls als einem Knappen gleichgestellt und nicht etwas als ein Bediensteter um sie nicht mit etwaigigen Angestellten der Akademie verwechselt zu sehen unabhaengig von

ihrem Alter.

## Kapitel 3.3 Vom hohen Adel und Klerus


 yn jeder Rang in Adel oder Klerus hat ebenfalls ein Aequivalent auf den Reihen der Akademie. Mit Ausnahme der koeniglichen Familie und des Koenigs darselbst gibt es jeweils einen Magier, den den Herzogen und Fuersten gleichgestellt ist. Was der Adel an Macht durch Laendereien und Untertanen in roeher Anzahl inne hat, das erhaelt der Magier entsprechenden Ranges durch seine persoenliche Macht und die immense Macht der Akademie und ihrer wenigen Mitglieder. Desoefteren neigen mundane die Macht zu unterschaecken, ueber die hohe Magier gebieten und machen es nur an der Anzahl ihrer Untergebenen fest. Unsere Pflicht ist es sie stets daran zu erinnern, wie es um die Verhaeltnisse wirklich bestimmt ist.

Die Wertigkeit des Klerus haengt stets von der Zustimmung und dem Wohlwollen der hoeheren Staende ab und wieviel Unterstuekung sie diesen angedeihen lassen. Ein jeder Magier solltet stets darauf bedacht seyn ihren beeinflussenden Wirkungen auf den Adel entgegenzutreten und die Logik und Weisheit ueber blinden Gehorsam und Glauben triumphieren zulassen.

**I**n jeder Magier hat ueberall und jederzeit das Recht sich mit seinem akademischen Titel anreden zu lassen. Jedwedem Volk und saemtlicher Adel und Klerus ist dazu von Gesetz und Ehre her verpflichtet.

Doch im wirklichen Leben ist dem oft so, daß ob der geringen Anzahl und dem seltenen Auftreten der Magier und der geringen Bildung der nicht akademischen Welt die richtigen Titulierungen nicht verbreitet sind. Hat die betreffende Person, die sich des Titels des Magiers nicht bewußt ist, einen ausreichenden Intellect, so ist der Adepticus dazu verpflichtet sie ueber ihre Verfehlung aufzuklaehren und zu belehren. Die die betreffende Person intellektuell nicht ausreichend ausgeruestet um diesen Sachverhalt zu verstehen, wie es leider bei vielen Personen auf den hier behandelten Reisen der Fall seyn wird, so behalfe sich der Adept mit der Titulierung gelehrter Herr, die notfalls fuer viele Magier angewandt werden kann.

## Kapitel 3.5 Fraternisierung mit dem Klerus

**S**rundsaeiglich soll der Adept auch, wie in seiner Grundausbildung gelernt auf Reisen moeglichst wenig Kontakt mit dem Klerus pflegen, auf das er ihre unlogischen und dem Verstand zuwiderstehenden Doctrinen nicht noch mehr Naehrboden gebe, wie dies das einfache, ungebildete, Volk tut.

Dennoch kann es gerade auf Reisen viele Situationen geben, in denen der Adept nicht um eine Verbruederung mit dem Klerus herumkommt. Meist ist ein Kleriker die einzige andere intellektuell befaehigte Person, die ein Adept, abgesehen von andeen zauberern, treffen wird. So werden sich meist sowohl Kleriker, als auch Magier von einander angezogen fuehlen und ihren Intellekt von jeweils anderen befruchten wollen.

Dem ist bei gelegentlich auftretenden Treffen auf Reisen auch nichts einzuwenden, solange diese Beziehungen sobald Zivilisation rreicht wird wieder ihren normalen regulaehren Gang nehmen.



## Anhang B.1

## Von der Äquivalenz der Titel:

- Herzog = Akademieleiter, Magnifizenz
- Fürst = Hohepriester = Dekan, Fachbereichsleiter, Spe-  
tabilitaet
- Baron = Tempelvorsteher = Magus Minor, Magister
- Ritter = Priester = Wandermagier, Meistermagier
- Ranpe = Acolyth = Adept, Novize



**V**iele Kreaturen und Thiere leben in Engonien und in den Laendern dahinter. Mansche findt dem Mensch von Nutzen undt andere wiederherum sind eine Gefahr fuer Leyb undt Leben. Sie zu kennen von Form undt Aussehen ist wichtig fuer einjedweden reynsenden Adepticus auf, daß er Freund von Feind und nmußen von Gefahr zu trennen weiß.

Diese Auflistung hier erhebt weder nicht den Anspruch auf Vollständigkeyt noch auf Allgemeyngültigkeyt. Sie soll lediglich Beispiele geben, an denen sich der geneygte Leser roeienthieren mag.

## 4.1 Luchse

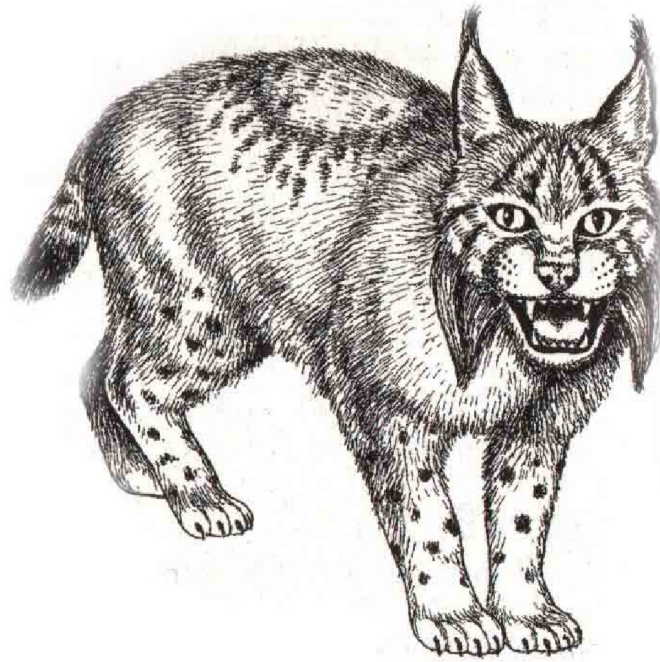


Abbildung 4.1: Luchs

**S**chnell und gerissen ist die Luchsfaz, welche auf  
 Baeumen lauert, um Beute zu schlagen. Alle-  
 mal kann der Luchs kleinen Tieren mit einem Satz  
 den Garaus machen. Wenn die Beute aber nicht  
 sogleich oder nach einer kurzen Has zu erreichen ist, dann laeßt  
 der Luchs von ihr ab, wohl da es ihm nicht an Nahrung mangelt.  
 Mutig ist die Luchsfaz naemlich allenthalben, man hat sie schon  
 Thiere angreifen sehen, die mehr als doppelt so groß waren als

sie selbst. Zwar mag sie nicht so gefaehrlich erscheinenwie der Panther oder der Leu, dich liegt dies mitnichten an mangelder Courage. Unterschaegen sollt man die Luchse keinenfals, denn auch sie haben scharfe Krallen und Reißzähne, mit denen sie Menschen das Fleisch bis auf die Knochen aufreißen können. Ueberdies kann die Luchsfaz mit den spitzen Pinselohren und ihren scharfen Ragenaugen so gut hören und sehen, daß sie im Kampfe nicht so leicht getaeuscht werden kann.

Uriel von Uspiaunen, Thiere der Heimat, Thiere der Fremde

## 4.2 Kroeten



Abbildung 4.2: Kroete

**V**on den Kroeten: Samt und sonderf zaubern koen-  
nen die Kroeten, denn sie sind der Satuaria und  
ihren Toechtern, den Hexen heilig. Die Kroeten-  
koenigin besucht in jeden Hexennacht einen ande-  
ren Zirkel. Mancherlei Art gibt es, wie die Sonnenkroete, die

Blaunke, die Pechkroete, die Scheibenzunge, die Speikroete des Brabaker Dschungels die marasskanische Hundswuergerkroete, die Blaubauchkroete, welche als besonders stur gilt, und die gelbgesprenkelte Koschkroete. Von der riesenhaften Trollkroete abgesehen, werden sie alle ein bis anderthalb Spann groß und haben eine warzige glibbrige Haut in vielen Farben. Mit ihrer langen Kleisterzunge fangen sie Fliegen im Fluge und die Seelen kleiner Kinder auf dem Leib, davon sind sie auch so feist. Sie koennen sich unsichtbar machen und jeden der sie beruehrt mit Warzen schlagen. Wems gelingt, eine sieben Tage lang zu tragen der hat sieben Jahre Glueck. Wer sich aber zu lange mit ihnen abgiebt, den heißt man Kroeterich, dessen Haut wird schrumpelig und er selbst wirr im Kopf, um schließlich selbst zur Kroet zu werden. Ihren schleimigen Laich legen sie ins Wasser, du da man ihr trinkt, werden Kaulquappen draus, die sich duerch dein Gedarm heißen und froehlich auf dir hervorhopsen. Wemm man eine Kroete toetet, fault die Hand ab. In den Namenlosen Tagen, hat es bisweilen schon Kroeten und Froesche geregnet.

Freifrau Gilda von Honingen-Salpertin, Almanach des Volksglaubens

## 4.3 Hirsch

Der Herr der Wälder ist der edle Hirsch.

Die Größe der Hirsche variiert erheblich: die Kopfrumpflängen schwanken zwischen 0,7 und 2,9 Metern, die Schulterhöhe zwischen 30 und 190 Zentimeter und das Gewicht zwischen 7 und 800 Kilogramm. Der größte lebende Vertreter ist der Elch. Bei den meisten Arten ist das Männchen deutlich größer und schwerer wie das Weibchen. Auch die Körperform ist variabel, neben schlanken Hirschen gibt es auch relativ gedrungene Vertreter, die Beine sind allerdings stets schlank und vergleichsweise lang. Der Schwanz ist meist nur ein kurzer Stummel. Das Fell der meisten Arten ist braun oder grau gefärbt; einige Hirsche haben ein gepunktetes Fellkleid, das auch die Jungtiere der meisten Arten aufweisen. Kennzeichnend für die meisten männlichen Hirsche ist das Geweih, das dem Imponierverhalten und Kämpfen um das Paarungsvorrecht dient. Die Form des Geweihs hängt vom Alter und der Art ab, bei manchen Arten sind es einfache, spießförmige Gebilde, bei anderen weist es weitverzweigte oder schaufelförmige Strukturen auf. Während der Wachstumsphase wird das Geweih durch eine kurzbehaarte Haut, Bast genannt, umschlossen. Sobald es seine volle Größe erreicht hat, wird diese Haut abgestreift, danach wird das Geweih schmerzempfindlich.



Es wird jedes Jahr nach der Paarungszeit abgeworfen und anschließend neu gebildet. Das Geweih wird in einer bestimmten Jahreszeit abgeworfen (beim Reh und beim männlichen Rentier in den Spätherbst, beim weiblichen Rentier und den anderen Engonischen Arten in den Spätwinter oder Frühling). Das Gesicht der Hirsche ist langgestreckt, die Ohren sind groß und aufgerichtet. Die oberen Schneidezähne fehlen stets, im Unterkiefer sind pro Kieferhälfte drei vorhanden. Der untere Eckzahn ähnelt den Schneidezähnen. Der Hirsch hat 32 Zähne. Wie bei allen Paarhufern liegt die Mittelachse des Beins zwischen der dritten und vierten Zehe, die vergrößert sind und als einzige den Boden berühren. Die erste Zehe fehlt völlig, die zweite und fünfte Zehe sind stark verkleinert und berühren als sogenannte Griffelbeine den Boden nicht mehr. Mittelhand- und Mittelfußknochen sind zum so genannten Röhrbein verwachsen. Das Reh ist die häufigste Hirschart Engoniens. Hirsche bewohnen eine Vielzahl von Lebensräumen. Sie finden sich in Grasländern, Sumpfbereichen, Wäldern und in der Tundra. Einige Arten sind Einzelgänger, die meisten Arten leben jedoch in Gruppen, deren Größe nach Art und Lebensraum variieren kann. Vielfach sind dies Haremsgruppen, bei denen ein Männchen mehrere Weibchen und den gemeinsamen Nachwuchs um sich schart und keine männlichen Nebenbuhler neben sich duldet. (Aufgrund dieses Verhaltens ist der „Mashirsch“ sprichwörtlich geworden.) Dementsprechend paart sich ein Männchen mit mehreren Weibchen. In der Paarungs-

zeit tragen die Männchen oft Kämpfe um das Paarungsvorrecht aus. Diese Kämpfe werden mit dem Geweih ausgetragen. Zur Kommunikation mit Artgenossen und zur Markierung des Reviers werden Sekrete der Drüsen am Kopf und an den Füßen und auch Urin eingeseht. Die Wurfgröße liegt meist bei einem oder zwei, manchmal auch drei oder vier Jungtieren. Diese sind Nestflüchter und tragen meist ein geflecktes Fellkleid. Hirsche sind Pflanzenfresser, die sich von unterschiedlichen Pflanzenteilen wie Gräsern, Blättern, Rinde, Knospen und Zweigen ernähren.

## 4.4 Wildschweine

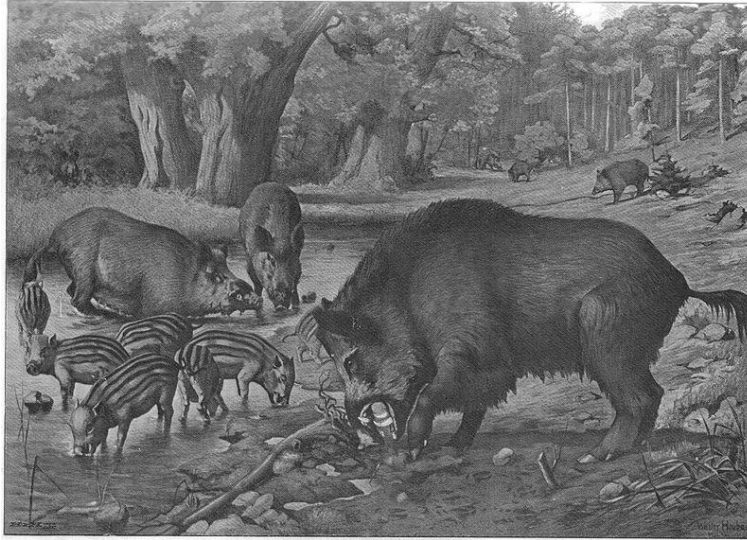


Abbildung 4.3: Wildschweine

**S**ewicht und Größe sind je nach geographischer Verbreitung sehr unterschiedlich, das Gewicht variiert außerdem je nach Jahreszeit. Als grobe Regel kann gelten, daß Körpermaße und Körpergröße von Südwesten nach Nordosten zunehmen. Vollkommen aufgewachsen sind Wildschweine ab ihrem fünften Lebensjahr; in Engonien haben Bachen dann eine Kopf-Rumpf-Länge von 130 bis 170 cm, Keiler erreichen eine Länge von 140 bis 180 cm. Mindestens fünf Jahre alte Bachen wiegen ohne innere Organe zwischen 43 und 95 kg, Keiler ohne innere Organe zwischen 54 und 157 kg. Die höchsten Gewichte erreichen Bachen von Oktober bis März, Keiler von August bis Dezember. Das maxima-

le Lebendgewicht von ausgewachsenen Bächen in Engonien liegt bei rund 150 kg und das von ausgewachsenen Keilern bei rund 200 kg. Wildschweine in Silvanaja werden deutlich größer und schwerer. Männchen können hier eine Körperlänge bis zu 200 cm und ein Gewicht bis zu 200 kg erreichen. Um 251 n.j. soll Roger am Nebelsee Wildschweine von 270 kg bis 320 kg erlegt haben. Im gesamten Verbreitungsgebiet verringerte sich die Körpergröße des Wildschweins durch Bejagung und heute gelten Tiere mit 200 kg Körpergewicht als sehr groß. Der Körper des Wildschweins wirkt von der Seite betrachtet gedrungen und massiv. Dieser Eindruck wird durch die im Vergleich zur großen Körpermaße kurzen und nicht sehr kräftig wirkenden Beine verstärkt. Im Verhältnis zum Körper wirkt auch der Kopf fast überdimensioniert. Er läuft nach vorn keilförmig auf. Die Augen liegen weit oben im Kopf und sind nach schräg-vorn gerichtet. Die Ohren sind klein und von einem Rand zottiger Borsten umgeben. Der kurze, gedrungene und wenig bewegliche Hals ist nur erkennbar, wenn Wildschweine ihr Sommerfell tragen. Im Winterfell scheint der Kopf direkt in den Rumpf überzugehen. Von der Stirn bis über den Rücken verläuft ein Kamm langer Borsten, der aufgestellt werden kann. Die Körperhöhe nimmt zu den Hinterbeinen ab. Der Körper endet in einem bis zu den Fersengelenken hinabreichenden Schwanz, der sehr beweglich ist. Mit ihm signalisiert das Wildschwein durch Pendelbewegungen oder durch Anheben seine Stimmung. Von

vorn betrachtet wirkt der Körper schmal. Das männliche Tier läßt sich von dem weiblichen – bei seitlicher Betrachtung – gut an der Form der Schnauze unterscheiden. Während sie beim Weibchen gerade verläuft, wirkt sie beim Männchen zur Stirn hin eingedellt. Das Fell des Wildschweins ist im Winter dunkelgrau bis braun-schwarz mit langen borstigen Deckhaaren und kurzen feinen Wollhaaren. Es dient vor allem der Wärmeregulation, da der zwischen den Haaren eingeschlossene Luftraum eine zu starke Abgabe der Körperwärme verhindert. Die glatten Deckhaare verhindern, daß die Haut beim Durchstreifen von Gestrüpp verletzt wird. Das Wollhaar bedeckt den gesamten Körper mit Ausnahme einiger Kopfpartien und des unteren Teils der Beine. Im Frühjahr verliert das Wildschwein das lange, dichte Winterhaar und hat ein kurzes, Sommerfell mit hellgefärbten Haarspitzen. Der Fellwechsel findet in einem Zeitraum von etwa drei Monaten statt und beginnt in Engonien in den Monaten April bis Mai. Wildschweine wirken im Sommerfell wesentlich schlanker. Vorjährige Wildschweine beginnen bereits ab Ende Juli oder Anfang August mit dem Wechsel zum Winterfell. Bei ausgewachsenen Wildschweinen beginnt der Wechsel zum Winterfell erst im September. Im November ist der Fellwechsel abgeschlossen. In Wildschweinpopulationen treten immer wieder Individuen auf, die schwarzbraune bis schwarze Flecken unterschiedlicher Größe auf hellerem Grund aufweisen. Gelegentlich werden sogar schwarzweiß gefleckte Wildschweine beobachtet.

Frisch geborene Wildschweine haben ein hellgelbbraunes Fell, das in der Regel vier bis fünf gelbliche, von den Schulterblättern bis zu den Hinterbeinen reichende Längstreifen aufweist. Auf der Schulterpartie sowie auf den Hinterbeinen sind die Tiere gefleckt. Die Streifenform und die Fleckung ist so individuell, daß Jungtiere eindeutig identifiziert werden können. Ihr Deckhaar ist noch wesentlich weicher und wolliger als bei älteren Tieren und schützt die Tiere gegenüber Feuchtigkeit weniger gut. Dieses Jungtierfell wird etwa drei bis vier Monate getragen, bevor die Tiere allmählich das einfarbig bräunliche Jugendfell bekommen. Es ist grobhaariger als das Jungtierfell, jedoch immer noch weicher als jenes ausgewachsener Tiere und hat auch weniger gut entwickelte Wollhaare. In engonien entwickeln die Jungtiere im Oktober und November ihr erstes Winterkleid, das dann auch vermehrt die graue bis schwarze Färbung ausgewachsener Tiere zeigt.



Abbildung 4.4: Pferd

**S**ur Familie der Pferde gehören die Tiere, die als Pferde und Esel bezeichnet werden. Pferde sind generell stämmige Tiere mit vergleichsweise großen Köpfen und langen Gliedmaßen. Größe und Gewicht variieren: Sie erreichen Kopfrumpflängen von 200 bis 300 Zentimetern, der Schwanz wird 30 bis 60 Zentimeter lang, und die Schulterhöhe beträgt 100 bis 160 Zentimeter. Das Gewicht ausgewachsener Tiere liegt zwischen 175 und 450 Kilogramm. Das Fell ist dicht und meist kurz, die meisten Arten haben am Nacken, am Schopf und am Schwanz längere

Haare, Langhaar genannt. Die Fellfärbung ist bei den meisten Arten grau oder braun an der Oberseite und weißlich-grau an der Unterseite. Streifen an Schultern und Gliedmaßen können bei mehreren Arten vorhanden sein.

Obwohl Pferde auch tagüber auf Nahrungssuche gehen können, sind sie vorwiegend dämmerungs- und nachtaktiv. Das Sozialverhalten ist unterschiedlich. Pferde sind ausschließlich Pflanzenfresser und nehmen in erster Linie Gräser zu sich, in unterschiedlichem Ausmaß werden auch Blätter und andere Pflanzenteile gefressen. Die meisten Arten trinken täglich, obwohl sie auch längere Zeit ohne Wasser auskommen können. Pferde haben eine Reihe natürlicher Feinde, dazu zählen in erster Linie große Raubtiere wie Hyänen, Wölfe, Wildhunde und Großkatzen. Sie sind wie viele Huftiere ausgesprochene „Fluchttiere“. Der Körperbau der Pferde ist auf schnelles und ausdauerndes Laufen ausgelegt, bei Bedrohung versuchen Pferde daher, falls irgend möglich, zu flüchten. Wenn sie in die Enge getrieben werden, können Pferde auch mit den Hufen treten oder Angreifern schmerzhaft Bisswunden zufügen.

Pferde werden in Caldrien als Reittiere und überall als Nutztiere gehalten. In Andarra werden Pferden, mit einigen Ausnahmen, wenig Verehrung entgegengebracht und sie gehören seltenst zum Alltagsleben. In Caldrien sind Pferde weit verbreitet und werden auch von den meisten Rittern im Kampf eingesetzt. Trotzdem hat sich in Caldrien keine große Reittul-



tur entwickelt, wie in vielen anderen Ländern mit einem großen Ritterstand. Es wird allgemein angenommen, dass dies an der Abstammung aus dem Galdrischen Imperium liegt. Schlachtrösser werden meist teuer eingekauft und es gibt nur wenige auf eigener engonischer Züchtung.

## 4.6 Salamander

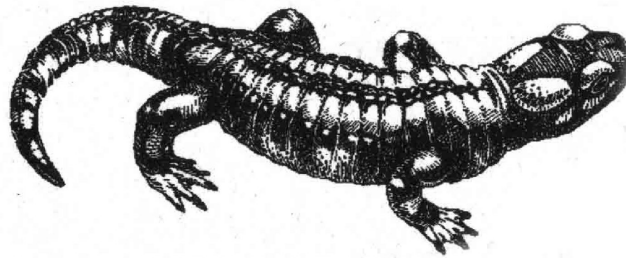


Abbildung 4.5: Salamander

**S**on den Salamandern, Lurchen und Molchen: Der Salamander gilt vielen als das Thier der Alchemie schlechthin. Die Salamandersteine sollen den dunklen Brunnen bergen, auf dem die magischen Lurche in alle Welt krauchen. Das erste Elementarwesen, das die Alchymiker zu Gesicht bekamen, war der Feuersalamander. Das heilvermoege der Lurche ist wunderbar: nicht nur der Schwanz auch Gliedmaeßen und der Kopf koennen ihnen nachwachsen. Und die meisten Salamander prangen in elementarsten Farben und suchen sich Plaetze Elementarer Transformation: Der Rubin-salamander des genannten Gebirges, der himmelsblaue Wassermolch, der knallgelbe Schwefelmolch der garethisch-almadanischen Auen, der giftige Basaltsalamander des Koshgebirges, der riesenhafte Feuermolch des Orklandes, der gelb-schwarze Leichmolch, der violette und rotbaeuchige Kammolch der Bergseen, der blinde

schwarze Grottenolm, der herrlich gestreifte Siegersalamander  
und der gelb-rot-gezackte Dreihornsalamander des Morgenlandes  
und der puppurne Lecythanslurch des Regenwaldes.

auf der Erstaufgabe des Salamanders; Brabat Sommer 930  
Bf

## 4.7 Wafferspeier



Abbildung 4.6: Gargyle

**V**om Gagyle: Wenn dem Steine Leben eingehaucht wird, daß er ganz und gar einem Magus ergeben ist, so ist dies allemal wieder die Natur und den Codey. Doch wisset von den Wafferspeiern, daß jener Magus, der sie ehedem erschuf, ihnen das Geheimnis des Lebens mit auf den Weg gab, seif weil der Zauber des Magus maechtig wurd und nicht umgekehrt, seif auf purer Laune. Oder

feis weil ihm die Herrin Esa fuer sein Tun bestrafen wollt.

Auf einer Vorlesung an der Akademie Schwert und Stab  
zu Beilunk

**A**uf daß die elenden Kreaturen die Sinnen der Bug bewachen moegen von nun da auf alle Zeit. Zu Stein sollen sie werden am helllichten Tag wenn die Sonne scheint und nur Fleisch in der dunklen Nacht. Fluch des Bluthes gebunden an Stein, hat erschaffen die Garghlyen in den finstersten aller Tage. Nimm dich in Acht, denn so dich nicht zerreißen ihre Klauen, so wird dich ihr Blick treffen und in Stein verwandeln wie sie sind. Nur die sellenlofesten Magi und Magae suchen die Steinmonster zu Schützen ihre Behausung bey Nacht. Nur die verdammtesten Seelen paktieren mit den Kräften des steinernen Untots um zu finden das ewige Leben. Ernestus zu Barbury im Jahre 154 nach Jeldrif

## 4.8 Strauße



Abbildung 4.7: Strausz

**V**on den Straußen: Fast drei Schritt mißt der  
 Strauß und ist gar seltsam anzuschauen. Praech-  
 tig, weiche Federn schmuecken den Schwanz und  
 die verkuemmerten Fluegelspißen, welche sich weiß  
 vom schwarzen Gefieder abheben. Der lange Hals und die Bei-  
 ne hingegen sind voellig kahl, daß es scheint, als habe die  
 Federpracht nicht fuer den ganzen Vogel aufgereicht. Laufen  
 koennen die Straußenvoegel als wollen sie dadurch ihre feh-

lenden Flugeigenschaft rechtfertigen, wiewgleich es fuehrwar ein wenig laecherlich auffieht, wie der Vogel dahertrabt. Von einem Straußenein kann sich eine große Familie das Mittagsmahl zubereiten, jedoch ist es sehr gefaehrlich in die Naehel eines Nestes zu kommen; schon so mancher wurde dabei von dem Thier zu Tode getreten. Man sollte daher nicht darauf vertrauen, daß der Strauß bei Gefahr den Kopf in den Sand steckt, wie er es beizeiten zur belustigung aller Umstehenden tut.

Hesindianische Westfar, Kleine Kunde von den wilden Thieren; Glenbina 67 v. H.



## 4.9 Harpyien



Abbildung 4.8: Harpyie

**V**on der Harpyie: nichts ist wiedernaturlicher als eine Harpyie. Halb Frau, halb Greif und wirren Verstandes sind diese Ausgeburten der schwarzen Magie. Ein schreckliches Ritual muß es sein, wenn diese Gestalten der bemitleidenswerten Frau und des Vogels miteinander verschmolzen werden; und es bleibe dahingestellt, wer von den beiden Das Glück hat, bei dieser Procedere sein Leben lassen zu dürfen. Im Finsterkamm und in anderen Gebirgen

gib es ganze Scharen von Harpyien, so daß man vermuten muß, daß sie nicht nur von finsternen Gefellen erschaffen werden, sondern sich ueberdies auch vermehren koennen. Harpyien kann man nie trauen — sie haben einen so wirren Verstand, daß sie vollkommen unberechenbar sind. Einmal scheinen sie gewillt Hilfe zu geben, ein anderes Mal greifen sie wie wild an. Auch kommt es vor, daß sie sich von einem auf den anderen Moment von zwei ganz verschiedenen Seiten zeigen. Es ist wohl der Wahnsinn ihres Schoepfers, der sich in ihnen wiederfindet.

Auf dem Buch der Schlange der Hesindegeweihten Esaiane  
Halbermut

## 4.10 Khoramsbestie



Abbildung 4.9: Khoramsbestie

**V**on der Khoramsbestie: Die Khoramsbestie ist wohl mit den Wildkazen, den Woelfen und den Hunden zugleich verwandt ja womoeglich sogar ein schwarzmagischen Geschoeopf. Sie misst etwa einen Schritt bis zur Schulter und hat ein mittellanges, schwarzegelb geschecktes Fell, die Beine sind jedoch nackt und glatt, doch auch gescheckt.

Der Kopf der Khoramsbestie gleicht dem eines Wolfes, das Gebiß aber ist weit schreckenerregender, denn die Bestie hat gar so viele Messerscharfe Zähne im Maul als es sonst nur Krocodile haben. Das graufigste an der Khoramsbestie sind aber die Schoene, welche sie von sich giebt: Bald Fauchen, bald Heulen ist es zugleich was die Kreatur vernehmen laßt, wenn sie angreift. Des Nachts kommt die Bestie zugleich in Meuten von den Nordhaengen des Khoramsgebirge herunter und faellt dort gnadenlos ueber die Doerfer und vorbeiziehenden Karavanen her. Da hinterlaßt sie bei ihren Raubzuegen stets eine Spur von Blut und Schrecken und einer der es dennoch ueberlebt wird es seinen Lebtag nicht vergessen. Viel Leid hat das wiederwaertige Unthier schon ueber den Menschen gebracht, denn was sie im Blutrausch nicht zu fressen kriegen ist trotz alledem zum Tode geweiht. Gar schlimme Seuchen tragen die Khoramsbestien in die Doerfer und Staedte des Mahanaditals. Wer eine Khoramsbestie erschlagen hat soll sie dem Feuer ueberantworten und sich sieben Tage lang von Doerfern fernhalten, die Zähne bewahre er aber auf, das alle sehen koennen welchen Dienst er vollbracht hat.

Auf dem großen Aventurischen Almanach; Finsalter Ausgabe  
998 Bf

## 4.11 Harnischtraeger

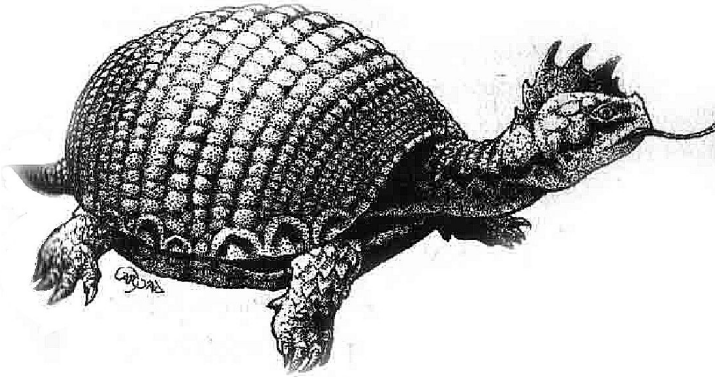


Abbildung 4.10: Harnischtraeger

**V**om Harnischtraeger: Von schier nicht glaublichem Alter ist das knoecherne Gefroet! Sah ich ja einen, in dessen Schild eyn fecker Beck seinen Namen gerist: Alderik im Jahre Ugdalf 3! Ein kluges Thier seif behauptet die Maraskanerin, fragt man warum so heisset Ein jeder wiß es, das saehe man ja schon an der Geschichte mit der Hasenfrau. Diese und ein Bericht aus den Priesterkaiserzeit ueber ein ungewoehnliches Mungogericht schien jedoch der einzige Bewzeiß fuer diese Behauptung zu seyn.

Marabeth Al Beni-buffa Honinnger geschithen und anderer  
 Bilffschwaß, Ferricum 112 vHal

**S**ol alt wie die Stein sollse werden hat man jesacht zu den Gildenstuben. Sie strogen der Zeyn weil se so langsam sind sechen se. Die Lenbheit die man miß wird verbraucht und dies Viech verbrauch nit viel und lebt deweilen hunderterte an Jahrn undt weiter. Gehaben ein Jedaechniss das sich alles aufbewahrt und wennde jet wissen wills baruachste se nur zu fragen, allenweil die Antwort zu bekommen koennte lang dauern.

Zigalf Haberstaem Volksglauben von Braga 245 der alten Zeitrech

## 4.12 Eynhorn

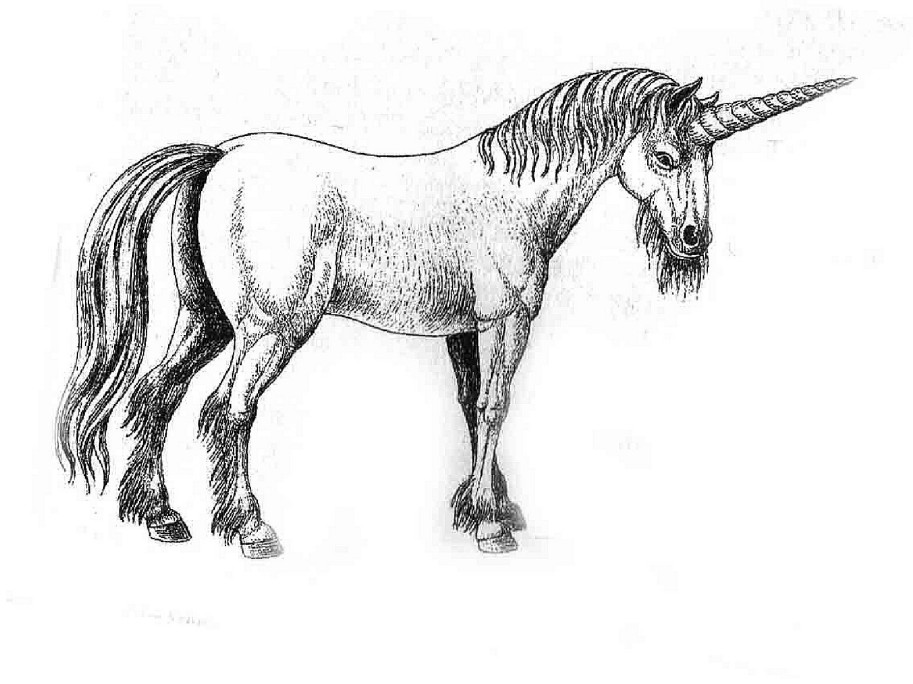


Abbildung 4.11: Eynhorn

**V**ierley Namen hat das stolze Roß mit dem Hor-  
 ne: Einhorn nennt es die gemeine Bauernperson,  
 Unicornus der Gelehrte, der Angroschim Ligorn  
 und die Elfe Baldra, ja selbst die Moha kennen  
 es und heißen es Moh keros. Doch allen Namen ist gleich daß  
 sie ein Roß benennen, von vollendet anmutigem Pferdeleib mit  
 einem gedrehten Horne auf der breiten Stirn. Es sei klug ob-  
 wohl es nicht mit Worten rede. Es sei mit der Kraft der Goeter

gesegnet, und es liebe nichts mehr denn die Reinheit und habe  
nichts tiefer denn den Aurochs.

Aßug auf dem großen Aventurischen Almanach, Vinsalter  
Aufgabe, 998Vf




**S** ist ein stolzes Roß mit schneeweißem Fell, langer weißer Maehn und einem ebensolchen Schweif, und auf der Stirn besitzt es ein gueldenes, zweifach gedrehtes Horn von fast zwei Spann Laenge. Auch Thiere mit silbernem Horn oder gar von Nachtscharzer Farbe mit einem Horn in der Farbe des Blutes sollen schon gesichtet worden sein. Schandbare Jaeger haben versucht, sie mit schoenen Jungfrauen anzulocken, denn sie werden von ihnen angezogen, und das Horn sei in hoechstem Maße heilkraeftig und kostbar.

Auf dem Bestiarium von Belhanka, Gareth zur Friedens-  
kaiserzeit, ueberarbeitete Fassung, Punin 7 Hal

**D**enn siehe, der schwarze Stier, der, den die Drck verehren als Brazoragh, das Sinnbild des Daimonen, der Bluth trinkt, jagt das Unicornu bis an den Rand der Welt. Aber es lacht und springt, laest ihn zuerueck in seinem stampfen und niederhoellischen Toben. Gleißendes Alicorn hoehnt dem Daimon, goettergeweiht. Und es kommt die Zeit, da es sich senken wird in das eisige Herz des schwarzen Ungetuems.

Albernische Quelle unbekanntes Alter


 us der Stirn ragt dem Unicorn ein etwas Halb-  
 schritt langes Alicorn, das zu Staub zermalen und  
 in einem Getraenk aufgeloeset ein sicheres Mittel auch  
 gegen das staerkste Gift abgibt. Wer aus diesen  
 Hoernern trinkt, wenn sie zu Gefaezsen verarbeitet sind, soll  
 gegen jegliche Krankheit gefeit sein. Auch gegen gift ist man ge-  
 feit, wenn man Wein Wasser oder was sonst immer auf solchen  
 Gefaeßen trinkt, wobei es gleichgueltig ist, ob man das Gift  
 vorher oder nachher nimmt. Und: Man muß es nicht toeten  
 um das Alicorn zu erhalten. Denn alle zweimal zehn Jahre  
 verjuengt sich eines und wirft dabei sein wundertaetiges Alicorn  
 zu Boden, auf das es der Kundige zu erhalten und zu nutzen  
 weizt.

Geheimnisse des Lebens; Anatomische Akademie zu Vinsalt,  
 Koenig-Rhadan Ausgabe von 771 ƷF



**H**ier habe ich einige Tränke und Elixiere gesammelt. Die meisten stammen aus Aufzeichnungen eines Condrianischen Alchemisten, sind erprobt und werden benutzt.

Da ich selber kein ausgewiesener Fachmann fuer die ars chemica bin, kann und will ich sie selber aber nicht verifizieren. Daraus ergibt sich, daß ich mich nicht fuer die Korrektheit undt Sicherheit verbuerge.

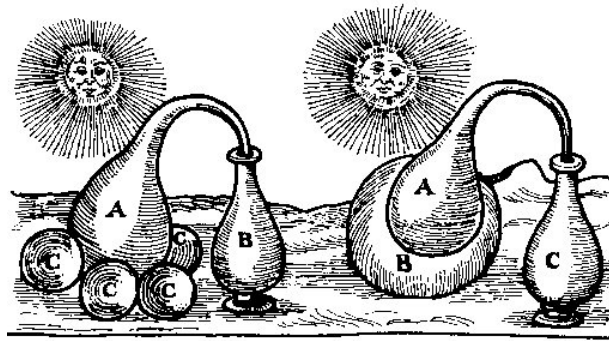


Abbildung 5.1: Alchemistische Destillatio

## 5.0.1 Atemfreiheitstiger

## Ingredientii:

- Drei Becher reines Quellwasser
- eine Priesel Sulfur
- Malve, Akazie, eine Handvoll Erde von den Wurzeln einer Eiche
- sieben Blatt vom Efeu

## Creatio et Mixtura

Nimm zuvörderst die Handvoll Erde, welche Du vom Grund des Eichenbaumes entnommen haben mußt und gib sie in ein Gefäß. Sodann gib feinen Sulfurstaub auf ein Brett, auf welchem Du bereits die Malve zerrieben hast, das nur ein kleines Häuflein, grad einen halben

Daumen hoch, übrig ist geblieben. Diese Mixtur gibst Du sodann die Erde hinzu und vermischst es gut. Die Akazie und sieben Blatt vom Efeu gib darwährend ins Feuer, doch so daß ihre Asche nicht mag verdorben werden. Die Asche sodann, solange sie noch warm ist gib sie der obigen Mixtur hinzu und mischst erneut. Dann nimm das Alles und gib es in ein Tuch, heb es auf darunter einen Becher und gieße das reine Quellwasser hindrüber.

Dann schließ das Tuch mit einem Stricke oder Faden und presse mit deinen Händen. Was abtropft sammle in irdenem Be-

cher, was in dem Tuche aber bleibt, gib der Natur zurück. Nur stell das ganze eine Weile in die Sonne, laß niemals Schatten dran, da es sonst verdirbt, ein viertel Stundenglas das soll genügen. Dann füll den Inhalt in ein Glas und versiegele es mit Wachs, denn wenn zulange Luft heranläßt Du, wird es ebenso verderben.

### Effectic

Das Elixir, welches Du auf diese Art gewonnen, erlaubt es dem Einnehmenden für eine Zehntelstunde nicht mehr Atem holen zu müssen und solcherart auch etwa unter Wasser oder in giftigem Dampfe solch lang zu verweilen.

## 5.0.2 Simplifizierter Heiltrunk

## Ingredientii

- Sulfur oder Eichenwurz
- vier Blutbuchenblätter
- Schieferstein
- vier Unzen Waßer

## Creatio et Mixtura

Zuvörderst nimm alle festen Zutaten, die Buchenblätter, wenn möglich, wohlweislich getrocknet, und zermahl sie all und einzeln zu feinem Staube. So Du eine Eichenwurz hast, zerschneide sie nun in Scheiben von eines Pergamentes Dicke. Mische nun die Stäube miteinander und füll das Gefäß mit einer Lage desselben, auf welches du erneut eine Lage des Sulfurs oder der Eichenwurz stäubst, gefolgt in selbiger Reihe von Staub und Kraut, bis das Gefäß voll. Schütte nun das Waßer und die gepresste Milch vom Löwenzahn, nur wenige Tropfen sollten genügen, da andernfalls die heilende Wirkung in ihr Gegenteil verkehrt wird, und bedecke alles mit einem dunkeln Tuche. Laß das Gefäß un stehen, wo es warm und sonnig scheint und rühre die Mischung jede zehntel Stunde. Ist dießwo oder dreimal geschehen, seih die Flüssigkeit ab und bewahr sie ohn Licht, so erhält sie sich wohl duzend Tag und wird dir augenblicklich Gesundheit



wiedergeben.

### Effectic

Solcherart gewonene Tinktur vermag Dir Kraft und Gesundheit wiederzugeben in schwachem doch oft ausreichendem Maße, das kleine und große Wund und übel in kürzester Zeit vergehen. Mag sich der Einnehmende jedoch hernach lange schonen, ansonsten die Tinktur nicht wirken mag.

## 5.0.3 Zaubertrank

## Ingredientii

- Ein Büschel Rotneßel oder ein Blatt Schwarzneßel
- vier Unzen Branntwein oder Starcken Rotwein
- etwas Haar oder Blut vom Einnehmenden
- sieben frische Grashalme
- eine Handvoll Sulfurstaub
- etwas Eichenrinde

## Creatio et Mixtura

Nimm das Büschel Rotneßel oder besser das Blatt Schwarzneßel und gib es in den Alkohol so an den Vierteltund, bis es völlig getränkt mit diesem. Dann leg es hinaus zum trocknen. Derweil nimm die sieben Grashalme, welche frisch und voller Saft sein müssen, also weil sie andernfalls nicht wirken und zerreib sie Stein. Dann leg sie in ein Gefäß und gib die Handvoll Sulfurstaub darauf, Laß auch dies stehen eine vierteltund zumindest. Jetzt nimmst Du die Eichenrind und zerreibst sie zu groben Korn und gibst das Blut oder Haar des Patienten hinzu. Darüber gib den restlichen Brandwein. Gib das getrocknete Büschel Rotneßel oder das Blatt Schwarzneßel sodann zur trockenen Mixtur auf Gras und Sulfurstaub und menge es gut unter. Wart ein Weilchen, dann füge die Mixtur hinzu. Deck

alles mit feuchtem Luche ab und seih es nach einer Viertelstunde ab, so daß Du eine gute Flüssigkeit erhältst, die wundersame Kräfte zu geben vermag. Das feste aber gib achtsam der Natur zurück.

### Effectic

Der Patient, welcher der Magie kundig und mächtig sein muß und von diesem Trunke nimmt, wird innerhalb kürzester Weile einen Teil, meist an ein Fünftel seiner ursprünglichen Kräfte wiedererlangen. Und gib gut Acht, da eine überdosir mag zum schnellen Tode des Patienten führen!

## 5.0.4 Wahrheitserum

## Ingredientii

- Etwas Wachs von einer weißen Kerze
- Asche auf dem Feuer dreier Hölzer
- ein Schöllkraut
- Kuhflattig
- Sauerampfer und eine Priesse Goldstaub
- fünf unzen Alkohol etwas Wasser

## Creatio et Mixtura

Zuvörderst nimm drei Hölzer von verschiedener Art, Am vortrefflichsten von alter Eiche, von Buch und einer einzelnen Fichte, entzündet ein Feuer. Laß es brennen bis alles Holz zu schwarzer Asche verkohlet, währenddessen halt das Schöllkraut und den Kuhflattig in den Rauch, dann nimm den Mörser und zerreib das Gold zu Staub, gib die fünf Unzen Alkohol hinzu. Laß die Mixtur stehen an die halbe Stunde lang. Nun nimm den Sauerampfer, zerreib ihn und gib ihn in den Mörser hinzu. Laß wieder das Ganze stehen eine zehntel Stunde, dann gib hinein das Schöllkraut und den Kuhflattig. Zerstoße alles und vermisch den Brei. Zuguterletzt gib die Asche hinzu dann nimm die weiße Kerze, entzündet sie, zeichne jenes Zeichen, welches wahr und falsch bedeutet in das Wachs. Dann tröpfle einige wenige

Tropfen auf den Brei und mische erneut. Koch Wasser auf und gib es über den Brei. Sieb letzteren ab und fertig ist das Wundermittel, welches vermag, den Einnemenden zu zwingen, jedwedes Geheimnis Preis zu geben.

### Effectic

Der einemende vermag für kurze Zeit auf deine Fragen nicht mit Lug und Trug zu antworten. Sieh zu, daß die Tinktur nicht allzu lang im Dunkeln steht und über Nacht sei es dir empfohlen, sie in den Schein einer Kerze zu stellen, da andernfalls die Wirkung erlicht.

## 5.0.5 Trank der Lebenden Toten

## Ingredientii

- Hopfenblüte
- Johanniskraut
- Baldrian
- Totentrompete
- fünf Unzen Alkohol
- Honig

## Creatio et Mixtura

Stelle eine Destillat oder einen kalten Auszug aus hopfen und Johanniskraut her. Füge dem Destillat den Baldrian zu und fülle Wieder mit Alkohol auf. Ein wenig Honig gibt dem Einnehmenden für die Zeit seiner Starre süße Träume. Laße die Mixtura eine halbe stunde in der Sonne stehen oder bette sie an einem anderen gemütlich warmen Orte. Füge zuletzt Pulver der Totentrompete hinzu. So maturiert sollte sie hernach noch eine zehntel Stunde im Dunkel gehalten werden.

## Effectio

Nach der Einnahme verfällt der Patient in einen Schlaf so Tief, das man selbigen auch für Tot halten könnte. Auch ist er durch rufen oder schütteln für das viertel einer Stunde nicht zu

wecken. Sei bei der Herstellung ausgesprochen vorsichtig nicht von den Dämpfen einzuatmen oder aber die Mirtura an deine Haut kommen zu lassen, auf das du nicht selber einschlafest. Damit die Wirkung möglichst lange halte Sollte die fertige Mirtura an einem dunklen Orte und möglichst ruhig gehalten werden.

## 5.0.6 Schlaf

## Ingredientii

- Hopfenblüte
- Johanniskraut
- Baldrian
- Totentrompete
- fünf Unzen Alkohol
- Honig

## Creatio et Mixtura

Stelle eine Destillat oder einen kalten Auszug aus hopfen und Johanniskraut her. Füge dem Destillat den Baldrian zu und fülle Wieder mit Alkohol auf. Ein wenig Honig gibt dem Einnehmenden für die Zeit seiner Starre süße Träume. Laße die Mixtura eine halbe stunde in der Sonne stehen oder bette sie an einem anderen gemütlich warmen Orte. So maturiert sollte sie hernach noch eine zehntel Stunde im Dunkel gehalten werden.

## Effectio

Nach der Einnahme verfällt der Patient in einen ruhigen Schlaf. Sei bei der Herstellung ausgesprochen vorsichtig nicht von den Dämpfen einzuatmen oder aber die Mixtura an deine Haut kommen zu lassen, auf das du nicht selber einschlafest.



Damit die Wirkung möglichst lange halte Sollte die fertige Mirtura an einem dunklen Orte und möglichst ruhig gehalten werden.

## 5.0.7 Abstand

## Ingredientii

- Roßhaar
- Sulfur
- Moschel
- Harz eines Nadelbaumes oder Birkenpech
- Stochenschnabel

## Creatio et Mixtura et Effectio

Fein gemahlen und auf eine glühende Kohle gegeben halten sich alle in einem Kreise von fünf großen Schritt von jenem Orte fern. Als Tinktura oder Salbe in Tierfett wird niemand wagen den eingeriebenen Gegenstand zu berühren. Für die Dauer der Räucherung oder den viertel Lauf der Sonne mag diese Effectio bei sorgfältiger Herstellung halten.

5.0.8 Blindheit

### Ingredientii

- Belladonna
- Pfeffer
- ein halbes duzend Weißdornstachel
- Waßer und Alkohol

### Creatic et Mixtura

Pfeffer fein gemahlen, und den Auszug getrockneter Tollkir-  
sche mit der Asche eines duzend Weißdornstachel vermengen. Das  
Destillat dieser Mixtur in Waßer lösen und das Ganze dann ein  
halbes Stündchen im Dunkeln, kühl stehen lassen.

### Effectic

Die Augen des unglücklichen Opfers beginnen zu Tränen  
und wenn die Tinktur nicht innerhalb kürzester zeit aufgewaschen  
wird bleibt das Opfer für den halben lauf der Sonne Blind.



### Auf dem Codex Medicam

Heilmagie ist der versuch einen Körper in den zustand zurück zu führen in dem er am besten funktioniert. Durch die Heilmagie wird der Körper angeregt sich selber schneller zu heilen und es werden schlechte Zauber von dem Körper genommen. Heilmagie lässt sich grob in 3 Kategorien unterteilen regenerative Heilmagie, heilende Antimagie und sonstige.



Abbildung 6.1: alchemistischer Zirkel

## 6.0.9 Regenerative Heilmagie



egenerative Heilmagie beschreibt die Magie die es dem Körper erlaubt seine Selbstheilkräfte übernatürlich schnell einzusetzen.

- 1. Herkömmliche regenerative Heilmagie
- 1. Wunde reinigen Mit diesem Zauber bringt man den Körper dazu auf einer Wunde stark zu bluten um allen Schmutz heraus zu waschen. Dieser Zauber lässt einen Körper schnell aufbluten.
- 2. Blutung stoppen Dieser Zauber lässt das Blut schnell verkrusten doch jede Bewegung lässt diese Kruste schnell wieder aufbrechen
- 3. Wunde heilen Eine Wunde wird mit Hilfe dieses Zaubers dazu gebracht die Selbstheilkräfte eines Körpers anzuregen und zu beschleunigen. Das Fleisch wächst schnell und gut zusammen so dass keine Narben entstehen. Durch diese schnelle Heilung werden keine Fremdstoffe auf den Körper aufgeschieden was zu Krankheiten führen kann. Diese Prozedur ist sehr schmerzhaft.
- 4. Körper heilen Dieser Zauber zeigt die selbe Wirkung auf Wunden wie der Zauber "Wunde Heilen", nur dass

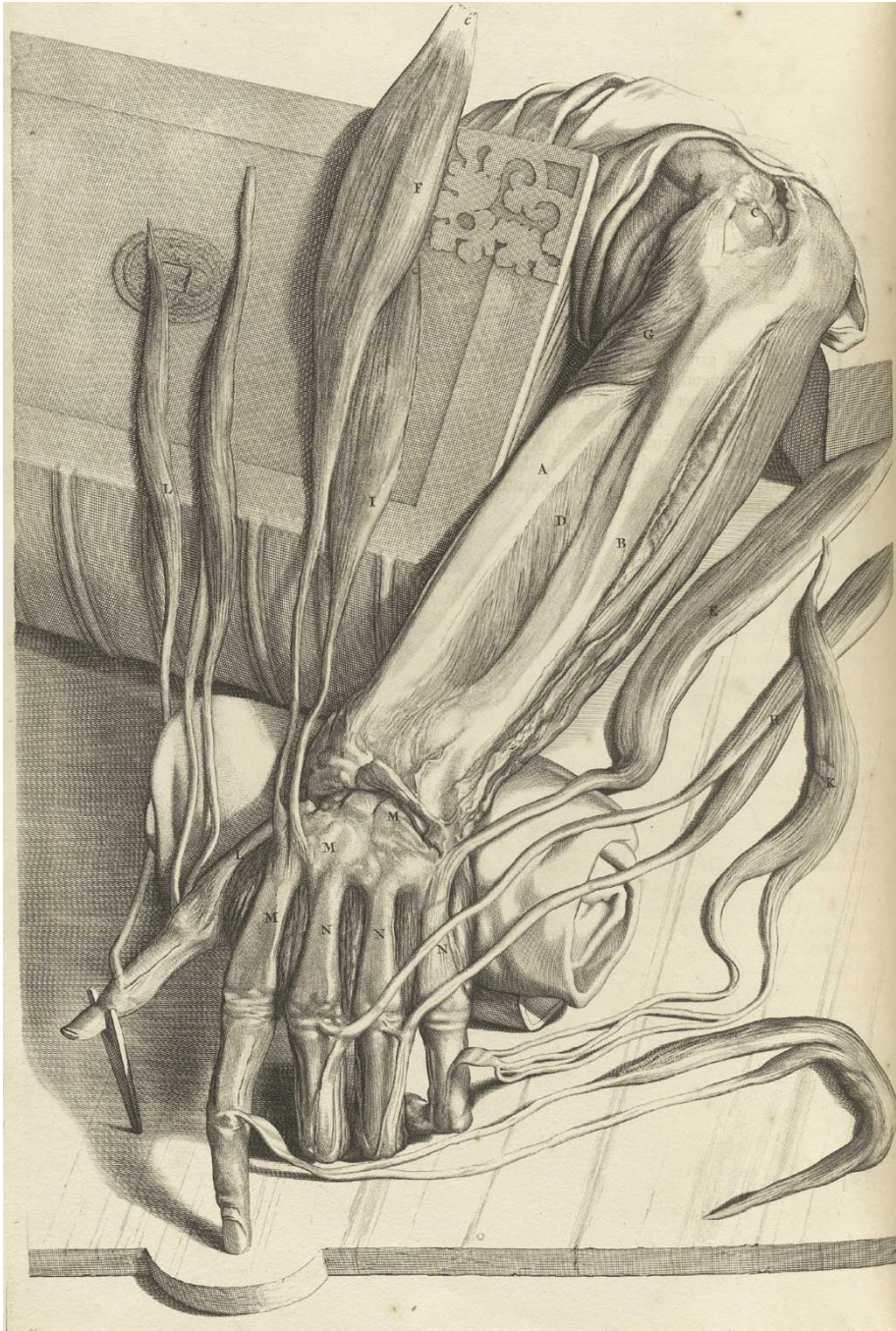


Abbildung 6.2: Muskeln eines Armes aus "Ontleding Des Menschelyken Lichaams"

er den ganzen Körper betrifft und auch die inneren Wunden werden geheilt.

- 5. **Wiederkehr** Abgeschlagenen Körperteile können wieder wachsen mit Hilfe der **Wiederkehr**. Das Fleisch, Knochen und Sehnen werden ähnlich wie Haare dazu getrieben wieder in ihre alte Position zu wachsen. Diese Prozedur ist sehr schmerzhaft.





eschrieben werden Zauber die nicht so oft benutzt werden oder eher von Klerikern verwendet werden.

- 1. Wunde verschieben Dieser Zauber ermöglicht es eine geschundenes Körperteil blitzschnell und fast schmerzlos zu Heilen doch wird dafür ein anderes Körperteil verletzt. Das verletzte Fleisch wird mit Hilfe des gesunden Fleisches von einer anderen Körperzone geheilt. An dem gesunden Teil des Körpers entsteht eine sehr glatte Wunde.
- 2. Wunde übertragen ähnlich wie "Wunde Verschieben" ist es Möglich eine Wunde blitzschnell zu Heilen nur das die Wunde auf einen Freiwillige oder bewusstlose Person übertragen werden kann.
- 3. Wunde zufügen Eine aggressive Form der "Wunde übertragen" mit der es möglich ist blitzschnell eine Wunde auf eine beliebige Person zu übertragen.
- 4. Regeneration Dieser Zauber laßt Wunden innerhalb 1 Stunde, ähnlich wie der Zauber "Wunde Heilen", verheilen außerdem erzeugt er genug Blut, um einen blutenden Körper und eine lange Zeit nicht ausbluten zu laßen.
- 5. Wiederbeleben Einer der Mächtigsten und gefährlichsten Zauber den die Magierwelt kennt. Dieser Zauber versucht

das immer kleiner werdende Band das nach dem Tod eines Körpers mit der Magie besteht zu verfolgen und den Körper wieder mit Lebenspendender Magie zu füllen. Bei diesem Vorgang kann einiges schief gehen. Einige Beispiele dazu sind : Die gesamte Magie des Zauberer fließt in den Toten Körper, was den Toten wiederbelebt und den Magier Tötet. Der Leere Körper könnte mit der Magie eines Dämons gespeist werden und somit einem Dämon als Körper dienen. Der Körper könnte mit zu wenig Magie gespeist werden was den Körper wiederbelebt aber den verstand wenig bis gar nicht vorhanden sein läßt. Bei diesem Zauber rate ich, die Last auf einen Kleriker abzuladen den mit Hilfe einer Gottheit ist es scheinbar einfacher den Gefahren aus dem weg zu gehen.

- 6.Zombie Ein nekromantischer Zauber, der in die sparte der Heilmagie muß, da die Wirkung des Zaubers eine Heilung des Körper aber nicht des Verstandes ist. Das Fleisch des Körper wird Geheilt doch der Verstand wird leer gelassen und nur ein Befehl eingepflanzt.

## 6.0.II Heilende Antimagic

- 1. Lösen Ein Zauber der seinen Weg auf der Allgemeinmagic in die Heilmagic gefunden hat. Er ist darauf spezialisiert, schlechte Magic vom einem lebenden Körper zu nehmen, ohne die lebensnotwendige Magic des Körpers aufzulösen.
- 2. Erwachen Ein Zauber der seinen Weg auf der Allgemeinmagic in die Heilmagic gefunden hat. Er ist darauf spezialisiert, schlechte Magic vom einem lebenden Verstand zu nehmen, ohne die lebensnotwendige Magic des Körpers aufzulösen.

## 6.0.12 Sonstiges

- 1. Eisatem Dieser Zauber erzeugt einen Stillstand der Wunde so das kein Blut mehr fließt und die Wunde auch nicht mehr schmerzt des weiteren kann der Körper sich wieder bewegen als wen nichts wäre dies der Zauber nachläßt und die Wunde wieder schmerzt und blutet.
- 2. Gift neutralisieren Um schädliche Substanzen auf dem Körper zu filtern ist dieser Zauber die beste Möglichkeit denn mit Hilfe der Magie werden die Giftstoffe nicht entschärft sondern komplett gebunden und auf dem Körper gezogen.

**S**lorian Phelleas Phönixflug wurde im Jahre 232 nach Zeldrik auf Burg Hanekamp in Engonien geboren. Durch seinen Vater Aldus, Haushofmeister des Herzogs von Hanekamp und seine Mutter Anastasia seit frühester Kindheit gefördert schlug er schon in jungen Jahren eine hervorragende akademische Karriere ein. Mit zwölf Jahren wurde er von Magus Galad et Sanctum Cederic Greifenhorst, als Lehrling angenommen und trat nach Gründung des Bundes zu Ahd Dwl durch seinen Meister, dem Bund als einer der ersten Schüler bei. Im Alter von 16 Jahren wurde er Lehrling des Bundes zu Ahd Dwl und im Alter von 18 Jahren zum Scolarius. Als Scolarius absolvierte er Gaststudien an der Akademie zu Amonlonde und der Cantus Harmonae zu Condra. Ferner belegte er bereits während dieser Lehrzeit den zweiten Platz im offenen Ritualkontest der Akademie zu Montralur. Im Alter von 23 Jahren trat er in die Dienste des Markgrafen Jerevan zu Arkenwald auf Grenzbrueck und wurde von der Akademia zu Ahd Dwl in den Adeptenstatus erhoben.

In den Diensten des Markgrafen erhielt er einen Lehrauftrag für die *Arf Bellorum* von Arkenwald. Mit 25 Jahren trat er der *Akadmia Clavis Mundi Grenzbrueckensis* im Range eines Adepten bei und begann weiterführende Forschungen auf dem Gebiet der *Arf Magica Temporalis*.

Mit 26 Jahren promovierte er mit seiner Arbeit über *Deterministisches Schicksal und Chaos* an der *Akademia Clavis Mundi* als *Magus Minor*.

Danach lehrte und forschte er als Assistent von Senator, *Magus Galad et Contra*, *Praeceptor Primus Galadmagica* Erzbischof Lauschenberg im Bereich der *Galadmagica* und der *Arf Magica Temporalis* an der *Akademia Clavis Mundi Grenzbrueckensis*.

Mit 27 wurde er zum persönlichen Assistenten von Senator *Superior et Maximus Cecil d'Ashecourt* und *Licentiatum Maximus* der *Clavis Mundi Grenzbrueckensis*.