

ENCYCLOPEDIA LODRICA

Was ein jeder über die Heimat wissen müsste und sollte

*aus der Hand des ehrenwerten Bruder Thoma
Bruder vom Orden des Narox
Erster Bibliothekar zu Drachenfurt*

Werte Leserinnen und Leser,

ihre haltet nun in den Händen was in Monden langer Arbeit vollendet. Ein Werk welches enthalten und vermitteln soll das Wissenswerte um unsere schöne Heimat Lodrien, auf das ein jeder Kenntnis habe über die wichtigen und besonderen Dinge unseres Fürstentumes.

Die hier gesammelten Erkenntnisse wurden nach bestem Wissen und gewissenhaft zusammengetragen und geprüft. Daher ist manches ausführlicher, manches knapper - die soll jedoch keineswegs sein eine Wertung! Vielmehr ist daran gelegen, dass dieses Werke richtiges und wahres enthalte und nichts vom Hörensagen oder gar spekulatives. Daher wurde nur aufgenommen, was sich bewahrheiten und bestätigen ließe bis zu einem Grade der für einen Bruder des Wissenden vertretbar erschien. Man möge mir daher verzeihen, wenn sich jemand dadurch herabgesetzt fühle wenn seine Heimatregion weniger ausführlich beschrieben sei als eine andere. Nehmet dies nicht mit Gram, werte Leserschaft, sondern als Ansporn über eure Heimat zu berichten und diese Berichte nach Drachenfurte zu senden auf das sie Eingang finden mögen in weitere Editionen und Auflagen dieser Encyclopedia.

Mein Dank sei hier gerichtet an all die vielen namenlosen und namenhaften Helfer und Unterstützer dieses Werkes. Nicht alle können hier aufgezählt werden, sind es doch zu viele an der Zahl oder aber gar namentlich unbekannte Texter und Autoren.

Bedanken möchte ich mich aber dennoch bei einigen Personen. Da sei genannt der Oberste meines Ordens in Walden welcher mir nicht nur erlaubte die Zeit für dies Werk aufzubringen sondern dessen Hilfe und Worte mir auch sonst verschlossene Türen öffneten - danke, Larus, für deine Hilfe und Weisheit! Dann möchte ich danken dem Gilderat, seiner Spektabilität Lilhaijhandrash´ nihm´ nahalim für seine Hilfen bei den Recherchen zu den lodrischen Elfen und zur Magie, dem ehrenwerten Gublin Glimmerglanz für die Vermittlung der Kontakte zu allen Lodriern die sich mit berechtigtem Stolz zu den „Kleinen Völkern“ zählen, ihrer prinziplichen Hoheit Stephanie-Christine von Quenn für die vielen Hilfen und Schreiben sowie seiner Gnaden Sir Gregory von Drachenfurt für die vor allem finanzielle Unterstützung.

Ich hoffe sehr ich werde ein Werk vorlegen das euer aller Vertrauen würdig ist.

Gegeben im 4ten Monde des Jahres 513 nach dem Falle Phanos

Bruder Thoma

Inhalte dieses Werkes:

Lodrische Geschichte

<i>Zur Geschichte des Freien Fürstentumes Lodrien</i>	6
<i>Die Lodrische Zeitrechnung</i>	11

Territoriale Strukturen der Lodrischen Lande

<i>Die Goldmark</i>	12
<i>Die Baronie Eichwald</i>	13
<i>Trutzberg</i>	14
<i>Die Nordmark</i>	15
<i>Eisenwald</i>	16
<i>Felden</i>	17
<i>Kronswald</i>	18
<i>Eulendorst</i>	19
<i>Walden</i>	20
<i>Das Herzogtum Drachenfurt und das Grenzland</i>	21
<i>Die Baronie Graustein</i>	24
<i>Die Wehrdörfer des Grenzlandes</i>	26
<i>Besondere Orte</i>	27
<i>Die Nachbarn Lodriens</i>	30

Herrschaft in den Lodrischen Landen

<i>Über das Freie Fürstentum Lodrien und seine Herrschaft</i>	32
<i>Von der Hierarchie in Lodrien</i>	35

Von der Gesellschaft, den Gilden und den Gebräuchen Lodriens

<i>Von Bürgern und Bewohnern</i>	37
<i>Von Steuern und Abgaben</i>	38
<i>Von den Krieger-Akademien in Lodrien</i>	40

<i>Von den Feier- und Festtagen in lodrischen Landen</i>	43
<i>Vom generellen Gildewesen</i>	45
<i>Von der Gilde der Magier</i>	46
<i>Von den Völkern Lodriens</i>	48
<i>Über die Halblinge</i>	52
<i>Eine kurze Abhandlung über die lodrischen Elfen</i>	54
<i>Über Recht, Ordnung, Reichsgarde und Ritterschaft</i>	
<i>Gesetze und Rechtsprechung</i>	59
<i>Die lodrische Ritterschaft</i>	61
<i>Die Grenzlandritter</i>	63
<i>Über die Wappen und deren Bedeutung im Lodrischen</i>	65
<i>Von der Lodrischen Reichsgarde</i>	69
<i>Von den Söldnern in Lodrien</i>	73
<i>Über den Glauben in den Lodrischen Landen</i>	
<i>Zum Glauben und zur Religion in Lodrien</i>	74
<i>Die Mystra</i>	77
<i>Die Claudiassra</i>	80
<i>Die Thorm</i>	81
<i>Die Narox</i>	85
<i>Die Tagashiti</i>	86
<i>Über die Dreieinigkeit</i>	92
<i>Über Magie und Mystisches</i>	
<i>Fakten die Magie betreffend</i>	94
<i>Über die Gilde der Kundigen der magischen Ströme zu Quenn</i>	95
<i>Von der Magie in den lodrischen Landen</i>	97
<i>Einführung in die Magie, Akademie zu Drachenfurt</i>	98

<i>Einführung in die Magie, Heilerschule Weidental</i>	102
<i>Auszug aus: Feldtheorien und complexe Arkanstrukturen</i>	106
<i>Über Feinde und Bedrohungen des Freien Fürstentumes</i>	112
<i>Über Phanothien</i>	112
<i>Vom Beginn des Imperiums</i>	112
<i>Vom Militär Phanothiens</i>	114
<i>Über die phanotische Gesellschaft</i>	117
<i>Über den phanotischen Glauben</i>	119
<i>Über die Orken</i>	121

Zur Geschichte des Freien Fürstentumes Lodrien

Die Geschichte des Freien Fürstentums Lodrien in den Grenzen wie wir es heute kennen beginnt im Jahre 765 nach Marcus phanotischer Zeitrechnung. Die Gebiete des heutigen Lodrien standen damals unter der Herrschaft der phanotischen Gottkaiser welche dieses Land im Jahre 683 nach Marcus erobert hatten. Die damals zerstrittenen und zersplitterten Klein- und Kleinstfürstentümer waren keine Gegner für die Legionen Phanotiens. Im Weiteren bitte ich um Verständnis, wenn ich nur die bedeutsamsten Ereignisse darstelle, denn die Geschichte Lodriens ist facettenreich und vielfältig, doch dies würde den Rahmen bei weitem sprengen. Ich bitte auch um Nachsicht, wenn ich hier von „Lodrien“ spreche, auch wenn es nach der Befreiung noch etwas dauert um jenes Fürstentume zu errichten welches wir heute kennen. Doch in Ermangelung einer besseren Benennung bitte ich um Nachsicht.

765 nach Marcus

In diesem Jahr war ganz Lodrien bereits ein halbes Jahrhundert unterworfen. Als Rache für die erbitterte Gegenwehr im Krieg einige Jahre zuvor pressten die Phanotier den Menschen hohe Steuern ab, andere Rassen wie Zwerge oder Elben wurden gejagt und getötet, wo man sie fand, ebenso die Diener der Gerechten Götter.

Doch es regte sich der Widerstand. In den nord-östlichen Wäldern hatten einige Barone und Ritter bei den Waldelben Zuflucht gefunden, dazu kamen Zwerge und Barbaren aus den Grenzgebirgen. Bei einem Treffen im 10. oder 11. Mond 765 n.M. trat eine Frau vor, welche die Geschicke Lodriens in ihre Hände nehmen und aus dem Elend der Unterjochung führen würde. Es war die Ritterin Jenswina von Quenn (damals noch eine kleine Provinzstadt). Durch ihre flammende Rede brachte sie die Herzen der Zuhörer zum Brennen, und das Feuer der Freiheit breitete sich in ihren Seelen aus. An diesem Tage gründete sich die Allianz aus Baronen, Rittern, Priestern, Elfen und Zwergen die als Greifenbund in die Geschichte eingehen sollte. Mit der Kraft des Greifen wollte man die Feinde zerschlagen und die Dunkelheit aus Lodrien vertreiben.

766 nach Marcus

Nach Vorbereitungen im Winter begann im Frühjahr der Krieg gegen die Besatzer.

Hier alles auszuführen würde den Rahmen sprengen, doch kann gesagt werden, dass ohne den Mut und die Führung der Ritterin von Quenn der Krieg nicht hätte gewonnen werden können. Ihre mutigen, manchmal gar tollkühnen Attacken zerbrachen das Schwert der phanotischen Legionen, und die Sabotage und die Hinterhalte der Barbaren unter dem Häuptling Goshmar 'kut' takar und der Herrin der Waldelben, einer Mahra oder Nahra, brachen ihr Rückgrat, die Versorgung. Nach zwei Jahren des Krieges war Lodrien, wie wir es heute kennen, befreit, doch zu welchem Preis! Viele gute Männer und Frauen aller Völker waren gefallen, und von den Gründern des Greifenbundes lebten nur noch acht... Trotzdem machte man sich mit dem Mut der Rechtschaffenen und beflügelt durch die neu gewonnene Freiheit das Land aufzubauen und ein geeintes, starkes Reich zu schaffen.

3 nach Phanos Fall

Nach Jahren des Aufbaus trafen sich die acht Greifen und ihre Verbündeten in Quenn um über die Form des Reiches zu beschließen. Auf Grund der Bedrohung durch die beiden Teile Phanotiens und durch die drohende Gefahr durch die Orks im Süden sah man die Notwendigkeit ein starkes, zentral geführtes Reich zu schaffen. Die Verbündeten, Zwerge und Elben, erhielten ihre bisherigen Gebiete zur eigenen Verwaltung, unter der Zusage, dass die Lodrier ihre Grenzen auf alle Zeit achten würden (und dies bis heute auch tun). Den Gnomen und Hobbits wurden die Auen nordwestlich von Quenn als neue Heimat angeboten. Die Priester der Gerechten Götter erhielten ihre Festen und Tempel welche sie auch heute noch mit Stolz besitzen sowie einen Platz im Kronrat. So war es an den Greifen das Gebiet aufzuteilen. Es entstanden die heutigen Grafschaften (bis auf Eulenhorst, diese war bis zum 3. phanotischen Krieg Fürstenland). Quenn und Umgebung fielen an den Fürsten, ebenso die Grenzfesten (soweit sie nicht den Orden zugesprochen wurden). Als Fürstin wählte man einstimmig die Ritterin von Quenn, welche die Wahl zwar annahm, die Königskrone aber ablehnte und sich stattdessen Fürstin nannte, denn sie wollte nicht „über denen stehen, die nicht weniger geleistet haben als“ sie. Außerdem erinnerte der Titel eines Königs oder Kaisers zu sehr an jene Titel mit denen sich Imperator oder seine Verwalter schmückten, und niemand, am wenigsten die neue Fürstin, wollten diese Ähnlichkeiten.

Die Gebiete haben sich seit dem nicht mehr verändert (wenn man einmal von der Gründung Eulenhorsts absieht) und die Nachkommen der Greifen regieren sie noch heute mit Weisheit und Mut.

(Den Namen Lodrien erhielt das Land übrigens in Anerkennung der Verdienste des Barons Lodrin von Eberswalde. Dieser hatte von Anfang an die Greifen mit Obdach, Gold und Männern unterstützt. Er und seine ganze Familie kamen um als sie bei einem Hinterhalt die Ritterin von Quenn und 5 weitere Greifen vor phanotischen Mördern retteten. In Anerkennung dessen nannte man das neue Reich Lodrien.)

17 nach Phanos Fall

Der erste Orkensturm bricht über das junge Reich herein. Völlig unvorbereitet trifft die grüne Flut Land und Leute. Erst bei Quenn können die Orks aufgehalten werden. Der Blutzoll ist hoch. Damit so etwas nie wieder geschieht werden die Reichsfesten Drachenfurt und Orkenwacht gebaut.

18 nach Phanos Fall

Die Phanotier glauben Lodrien durch die Orkflut als leichte Beute, doch sie haben sich geirrt. Die Grenzfesten im Norden halten stand, und von Westen kommend beißen sich die phanotischen Hilfstruppen an Arimar und den Nordbarbaren die Zähne aus. Am 9. Tage des 7. Mondes fällt die Fürstin Jenswina die Erste bei Jarken in der entscheidenden Schlacht. Der Hohepriester Ashmar der Tagashiti führt die Truppen dennoch zum Sieg. In Folge der beiden Kriege wird die Reichsgarde gegründet, ebenso bildet sich die Greifengarde.

37 nach Phanos Fall

Das junge Reich wird von marodierenden Orkbanden heimgesucht. Diese

werden schnell zurückgeschlagen. Die Erfolge wie der gemeinsame Kampf schweißen die Völker und Bewohner des Landes noch enger zusammen. Die Kämpfe gehen als der „Erste Orkensturm“ in die Geschichte ein - allerdings eher ein laues Lüftchen verglichen mit den späteren Kriegen!

62 nach Phanos Fall

Das Orakel von Thim´Ashmar wird wiederentdeckt. Die Prophezeiungen haben sich stets als wahr erwiesen - jedoch ist es oft schwer zu erkennen, auf welche Zeit sie sich beziehen, denn das Orakel prophezeit nicht in chronologischer Reihenfolge oder einer erkennbaren Ordnung. Zum Schutze des Orakels wird eine Festungsstadt errichtet welche gleichberechtigt von den Dienern und Orden der Gerechten Götter verwaltet und bemannt wird.

67 nach Phanos Fall

Da viel Wissen und auch viele Sagen, Legenden und Identitäten durch die Besatzung und die Wirren verloren gingen beschließt der Kronrat unter Logris I von Quenn, dass „ein jeder, ob Maurer oder Zimmermann, Mutter oder Magister das lesen, schreiben und rechnen erlernen solle, zum eigene Wohle und zum Wohle Lodriens.“ Es entstehen viele neue kleinere Tempel und Schulen um die Menschen des Reiches zu unterrichten, grade die Naroxi tun sich hierbei hervor.

163 nach Phanos Fall

Die Phanotier fühlen sich wieder stark genug um erneut zu versuchen sich Lodriens zu bemächtigen. Doch die Grenzen sind stark und die Ritter wachsam, und so kommt der Angriff wenige Meilen hinter der Grenze zu erliegen. Die Truppen von Phanotien werden in die Zange genommen und restlos aufgerieben, der Kaiser fällt bei dieser Schlacht. Nach diesem für die selbstsicheren Phanothier traumatisierendem Ereignis soll es bis zu einem erneuten Angriff gut 300 Jahre dauern.

245 nach Phanos Fall

Im berüchtigten Hungerwinter und dem folgenden „Nassen Frühjahr“ kommen fast ein Viertel der Menschen durch Hunger und Seuchen um. In den folgenden Jahren errichtet Fürst August der Dritte in allen größeren Städten, mit Hilfe vieler Mystra-Tempel, Krankenhäuser und fürstliche Kornspeicher. Dies soll 5 Jahre später, beim zweiten Hungerwinter, vielen Menschen das Leben retten.

311 nach Phanos Fall

Der 2. Orkensturm kann durch die neuen Reichsfesten früh aufgehalten werden. Nur wenige Orks gelingt das Eindringen ins Reich, sie werden in den folgenden Wochen niedergemacht. Trotzdem werden sie Gefahren an der Ostgrenze auf´s neue gewahr.

346 nach Phanos Fall

Beim 3. Orkensturm umgeht der Kriegshäuptling zwar die starken Festen, lässt sich aber ins offene Gelände locken. Die schweren Panzerreiter halten blutige Ernte. Der schnelle Erfolg ist nicht zuletzt den Vorbereitungen nach dem 2. Orkensturm wie auch den Verdiensten der damaligen „Grenzlandlords“ (nicht zu vergleichen mit dem heutigen Grenzland) zuzuschreiben.

412 nach Phanos Fall

Der vierte Orkensturm kann erst kurz vor Ohligs aufgehalten werden, hier vor allem durch die Hilfe der Thormbruderschaft und die Techniken der örtlichen Gnome unter ihrem Ältesten Filidor Kleinfuß. In der Folge beschließt der Kronrat die verstärkte Besiedelung des Grenzlandes zum Zwecke der Gründung von Wehrdörfern, nicht zur Unfreude der dortigen Adligen.

482 nach Phanos Fall

In diesem Jahr kommt es zum bisher größten und gefährlichsten Angriff durch Phanos. Die Legionen dringen von Norden und Westen her bis nach Quenn vor und belagern die Stadt. Alle von Quenn nördlich und westlich gelegenen Städte und Reichsgebiete befinden sich im Herbst unter der Kontrolle von Phanos - mit der Ausnahme von Eulenhorst, einer vornehmlich von Gnomen und Zwergen bewohnten Stadt. Im Laufe des Jahres 483 und 484 kommt es zu militärischen Erfolgen gegen die Legionen, aber auch zu einigen mysteriösen Begleiterscheinungen die den Krieg entscheidend beeinflussen - wie dem Erwachen von Guldurkan, dem goldenen Drachen und dem Verschwinden der phanotischen Kaiserinsignien aus den Kammern der Kaiserlichen Münze.

485 nach Phanos Fall

Nachdem das Reichsgebiet wieder von allen Phanotiern befreit wurde wird das fürstliche Land westlich von Quenn zur eigenständigen Grafschaft erklärt. Die neue Grafschaft Eulenhorst mit ihren vornehmlich gnomischen, zwergischen und hobbitschen Bewohnern wird der neuen Gräfin Barnea Goldschimmer von Eulenhorst anvertraut. Als Gründe werden ihre Verdienste im Krieg genannt.

498 nach Phanos Fall

Nach weiteren, wenn auch kleineren, Orkeinfällen beschließt der Kronrat eines der umfassendsten Bau- und Siedlungsprojekte seit der Reichsgründung. Das Grenzland wird nun stark gefördert. Die Ansiedlung wird ungeheuer forciert, nicht zuletzt durch das Recht der Landnahme nach Jahr und Tag und durch den Bau von Reichsstraßen und anderen Wegen. Außerdem werden die Gebiete neu geordnet, es wird der Herzogtum Drachenfurt bis an die Ostgrenze ausgedehnt und die bisher "freien" Adligen fallen unter drachenfurter Oberhoheit (dafür verliert Drachenfurt die Gebiete um Sandfurt und westlich an das neue Herzogtum Sandfurt). Diese Maßnahmen sind die Hauptgründe für den starken Bevölkerungsanstieg der Region, die hohe Anzahl an nicht-lodriscbürtigen Einwohnern und den vallconnisch geprägten Dörfern.

503 nach Phanos Fall

Zu Beginn des Jahres entdecken Priester des Tagashim und des Narox eine Passage durch die Ebenen. Hinter den Gebieten erstrecken sich unzählige Reiche, die so genannten Mittellande. Das Reich öffnet sich um neue Freunde und Verbündete zu finden. (Dies gelingt in den folgenden Jahren sowohl in den Mittellanden als auch in den Ländern Engonien und Argeste. Argeste war einst selbst von Phanotien besetzt und konnte sich inzwischen befreien - so verbindet eine besondere Freundschaft unsere beiden Länder.)

505 nach Phanos Fall

Ein dunkler Kult um den Alptraum-Dämonen (wie viele sagen) Barad`Nar bringt neue Gefahren für das Reich, daneben stehen die Orken wieder vor der Türe. Letztere können im Laufe des Jahres durch Drachenfurter Verbände der Reichsgarde sowie schwere Reiterei aufgehalten werden, die Kämpfe mit kleineren Gruppen ziehen sich jedoch noch bis Mitte 506 hin und können erst durch eine Expedition mit Unterstützung durch Verbündete vollständig beendet werden.

511 nach Phanos Fall

Wird schließlich der Finstere Barad`Nar besiegt. Während Reichsgarde und Ritterschaft seine Truppen im Felde schlagen gelingt es Freunden und Verbündeten aus den verschiedensten Landen in das Herz der Finsternis vorzudringen und den Niederträchtigen zu erschlagen. Dafür kommt es vermehrt zu Flüchtlingen aus Phanos, in manchen Monden mehr als sonst im Jahreslauf. Was dahinter steckt muß erst noch herausgefunden werden.

Die lodrische Zeitrechnung

Wie ein jedes Land so hat auch Lodrien eine eigene Zählung der Zeit, vor allem der Jahresläufe. Diese basiert auf dem Sonnenjahr mit zwölf Monden, je nach Nummer durchgezählt, und Wochen a 7 Tagen, ebenfalls durchgezählt.

Die Jahre bemessen sich nach der Gründung des Fürstentumes, oder genauer, nach der Befreiung von der Unterdrückung durch die Phanothier und ihren Imperator vor heute etwas über 500 Jahren. Das Jahr 1 nach Phanos fall bezeichnet das erste Jahr nachdem die großen Armeen des Imperiums zerschlagen und die letzten nennenswerten Verbände aus dem heutigen Lodrien vertrieben wurden. Es ist also das Jahr, in dem die Herrschaft des phanothischen Imperators durch die mutigen Greifen zu Fall gebracht wurde.

Das Datum des ersten Jahres und Tages nach der Befreiung war also der Erste Tag des Ersten Mondes des Ersten Jahres nach Phanos Fall.

Oder, wie man kurz schreiben würde, der 1ste Tag des 1sten Mondes 1 n.Ph.F.

Am heutigen Tage, an dem ich diese Zeilen schreibe haben wir den 17ten Tag des 4ten Mondes 513 n.Ph.F.

Vom lodrischen Lande und seiner Struktur

Werte Leser, im Folgenden findet ihr eine Sammlung der Grafschaften und Gebiete der lodrischen Lande. Diese Beschreibungen sind entnommen aus den offiziellen Beschreibungen der Grafschaften und Gebiete selbst bzw. aus den offiziellen Werken des fürstlichen Landamtes. Zum Abschluss jeder Beschreibung findet sich eine kurze Liste in der in wenigen Punkten zusammengefasst ist was wichtig ist zu wissen über jenes Gebiet. Alles kleineren Strukturen sind im entsprechenden Teil der Grafschaft untergeordnet.

Ich hoffe auf Vollständigkeit und Richtigkeit und bitte um Nachsicht, dass ich nicht alle diese Zahlen und Fakten selbst prüfen konnte sondern mich verlassen musste auf die Grafschaften selbst sowie die fürstliche Verwaltung.

Die Goldmark:

Die Grafschaft Goldmark erstreckt sich vom Ostwall im Westen bis zu den Granittürmen im Osten, von den Frostzacken im Süden bis an die kleine Wacht im Norden. Beginnt die Grafschaft im Nordwesten noch mit grünen Auen und Feldern so „verwandelt“ sie sich im Osten immer mehr in eine steinige und gebirgige Region. Trotzdem gibt es hier einige größere Städte, dafür aber, außer im Nordwesten, wenige Dörfer, grenzt die Goldmark doch an die Orkgebiete. Trotzdem leben recht viele Leute hier, vor allem angezogen durch das, was der Mark ihren Namen gab: Gold. In den gebirgigen und felsigen Regionen der Frostzacken und der Grenzgebirge wird es abgebaut und mit den dort auch vorkommenden Edel- und Halbedelsteinen nach Marken und Strunden gebracht und dort verarbeitet. Wie man sich denken kann ist die Goldmark eine der reichsten, aber auch der gefährdetsten Grafschaften des Fürstentums.

Herrscher: Gräfin Isolde von der Mark

Hauptstadt: Marken

Das Wappen: Zwei goldene Picken auf schwarzem Grund

Farben: Schwarz mit Gold, halb und halb

Besondere Produkte: Edelmetalle, Edelsteine, Halbedelsteine

Besonderes: Die Goldmark grenzt an die Orkland, daher sind die meisten der Dörfer und Städte in der Region befestigt, an der Grenze zu den Orklanden liegen drei Festen des Reiches um die Goldmark und Lodrien vor den Orks zu schützen.

Bewohner: ca. 550.000, im Ostwall und den Grenzgebirgen auch Zwerge.

Die Baronie Eichwald

Ganz im Norden der Goldmark, an der Grenze zu den Orklanden, liegt die Baronie Eichwald.

Durchzogen von Hügeln und Bächen beherbergt sie drei kleinere Grenzbefestigungen an strategisch wichtigen Übergängen vom Orkland in das Fürstentum.

In der vierten nennenswerten Befestigung der Baronie lebt der Baron selbst, seit jeher ein lodrischer Ritter.

Dieser ist in weltlichen Dingen ganz normal dem Herzog untergeordnet, militärisch jedoch zählt das Gebiet zum Herzogtume Drachenfurt, und so hat der Baron von Eichwald weltlich dem einen und militärisch dem anderen zu folgen - nicht so komplex wie es klingen mag, hat keiner der beiden Herzöge im Bereiche des anderen etwas zu sagen. Und sollte es doch einmal kollidieren, aus terminlichen Gründen zum Beispiel, so hat, wegen der Lage an der Grenze, der Herzog von Drachenfurt mit den militärischen Befehlen den Vorrang.

Auch wenn das Gebiet an der Grenze des Reiches liegt, so hat der Baron ein passables Auskommen.

Sicher, es ist keines der reichsten Gebiete, und auch kein Lehn welches einen besonders Wohlhabend macht, aber ein gutes Leben ermöglichen die Auskünfte schon. Die Eichwälder geben viel gutes, altes Eichenholz welches wegen der Abwesenheit größerer Elfenclans auch eingeschlagen werden kann, und wie überall in der Mark gibt es auch hier gewisse Bodenschätze.

Zur Zeit ist der Ritter Yezariael Baron von Eichwald.

Fakten über Eichwald:

- übernommen von Baron Yezariael von Eichwald
- Festung ist nach einem Überfall und dem Schleifen durch Trolle und Menschen aus den Bergen, fast wieder ganz aufgebaut
- feste Struktur, beruht auf den Gesetzen Lodriens
- Zwerge willkommen

Trutzberg

Die Grenzgrafschaft Trutzberg hat im Westen ebenfalls Phantien im Osten die Ausläufer Dunkelwalds als Grenze, im Süden bildet sie der Rostbach, im Norden der Quenn. Obwohl diese Grafschaft nur auf der anderen Seite des Rostbaches liegt bietet sie doch eine andere Landschaft als Eisenwald, es ist deutlich wärmer, es gibt weite Ebenen und große Olivenhaine, die Menschen hier sind wesentlich warmherziger, aber auch temperamentvoller als ihre südlichen Nachbarn, dabei liegen auch sie an der Grenze zum Kaiserreich, dazu noch zu Stygien im Norden. Auch hier sind die Traditionen der Ritterschaft sehr lebendig, viele müssen erst lernen ihr Temperament zu zügeln bevor sie die Ehre haben sich Trutzberger Ritter nennen zu dürfen. Ansonsten ist das Land vor allem für seine Guten Weine und seine Oliven bekannt, bei Schmieden ist die Kohle aus den Trutzbergen sehr beliebt.

Herrscher: Graf Bernard von Trutzberg

Hauptstadt: Trutzberg

Das Wappen: Aufsteigender roter Drache auf goldenem Grund

Farben: Rot und Gold, geviertelt

Besondere Produkte: Oliven, Weine, Kohle

Besonderes: Auch hier ist es so, dass der Graf immer ein Ritter sein muß, dies ist eine althergebrachte Tradition. Die Grenze ist ähnlich befestigt wie die in Eisenwald, allerdings gibt es hier fünf Reichsritter, denn auch die Feste am Styx und damit die Grenze zu Stygien wird von einem Ritter bewacht.

Bewohner: ca. 350.000, vor allem Menschen, wenig andere Völker

Fakten über Trutzberg

- 1) Das Wappen: Aufsteigender roter Drache auf goldenem Grund
- 2) besonders starke Stellung der Ritterschaft
- 3) besonderes Temperament und Leidenschaft werden den Trutzbergern nachgesagt
- 4) eher mediterranes Klima mit berühmten Olivenhainen und noch berühmteren Weinen
- 5) Graf: Graf Bernard von Trutzberg

Die Nordmark

Die Nordmark, das Gebiet der freien Stämme, erstreckt sich von den Bergen im Norden bis an den Quenn im Süden, von den Lehmhügeln im Westen bis an die Ausläufer des Feenwaldes im Osten. Die Nordmark ist ein karges, in weiten Teilen von Tundra oder Fels geprägtes Land. Dieses harte Land hat einen interessanten Menschenschlag hervorgebracht der von allen Menschen Lodriens noch am nächsten an seinen nomadischen Wurzeln lebt. Die Menschen hier sind abgehärtet und doch von einer unglaublichen Herzlichkeit und Gastfreundschaft. In weiten Gebieten wandern hier noch Nomaden mit ihren Herden, in den Trollzacken gibt es sogar noch Stämme der Eisbarbaren. Der Name der Nordmark in der Sprache seiner Bewohner bedeutet übersetzt so viel wie „schönes Ödland“. Auch wenn es einige Städte in der Nordmark gibt sind die meisten der Bewohner zufrieden mit dem Leben, wie sie es führen. Den meisten Lodriern ist das Gebiet auch nur als Nordmark bekannt, vor allem für die zähen Pferde und die erstaunlich schönen Lederwaren.

Herrscher: Amahr´d´Ashmar, Herr der 5 Stämme, Graf der Nordmark

Hauptstadt: Tim´Ashmar

Das Wappen: eine rote Barbarenaxt auf schwarzem Grund

Farben: Rot und Schwarz

Besondere Produkte: Pferde, Vieh, Leder

Besonderes: Neben dem Paß gen Engonien, den freien Barbarenstämmen in den Trollzacken und den Sumpfgeländen der Nordmarschen, was soll es da zu berichten geben?

Bewohner: ca. 200.000, Menschen, wenige Zwerge, außerdem freie Stämme

Faktenwissen über die Nordmark

1. In der Nordmark gibt es drei Arten Menschen:
 1. Barbaren in den Bergen: Groß, Kräftig
 2. Nomaden: Sehr bodenständig
 3. Stadtbewohner: wie man sie eben kennt
2. Es gibt zwei Städte in der Nordmark. Ob es noch weitere Siedlungen gibt ist nicht bekannt. Aber von Händlern weiß man, dass es sich nicht lohnt nach anderen Siedlungen zu suchen.
3. In der Nordmark ist Feuerholz rar, da Steppenlandschaft, daher wird Holz aus anderen Grafschaften in die Städte geliefert um die Städte mit Holz zu versorgen
4. Es gibt keine Elfen in der Nordmark, Zwerge leben alle in einer Festung im/am Gebirge
5. Es gibt keine Orks, Oger, Trolle etc. im Gebirge oder sonst irgendwo in der Nordmark

Eisenwald:

Eisenwald reicht von der Grenze zu Phanotien im Westen bis an den Quell im Osten, im Süden bilden die Eisspitzen, im Norden der Rostbach die Grenze. Das weite, hügelige Land wird immer wieder von Felsen und kleinen Gebirgen durchzogen, es ist relativ karg und doch von einer ungewöhnlichen Schönheit. Was hier angebaut wird reicht kaum für die Menschen Eisenwalds, doch durch die besondere Lage mit seinen Grenzen ans Kaiserreich Phanotien sind die anderen Grafschaften mehr als gerne bereit die Eisenwalder zu unterstützen, vor allem auch im Tausch gegen die berühmten eisenwalder Waffen und Rüstungen, geschmiedet aus den Erzen welche die kleinen Gebirge und die Eisenzacken durchziehen. Sehr beliebt sind aber auch die vielen weiteren Metallarbeiten der örtlichen Handwerker, verstehen diese sich doch hervorragend auf ihr Handwerk.

Herrscher: Gräfin Katharina von Eisenburg, 1. Ritterin Eisenwalds

Hauptstadt: Eisenburg

Das Wappen: Ein aufsteigender silberner Greif auf grünem Grund

Farben: Grün und Silber, geviertelt

Besondere Produkte: Eisenerz, Metallwaren aller Art

Besonderes: In Eisenwald ist die Tradition der Ritter bei weitem am stärksten, sicher vor allem wegen des langen Kampfes gegen das Kaiserreich und die immer noch prekäre Lage an den Grenzen. Eine Kette von vier großen und mehreren kleineren Burgen und Festen sichert die Grenze, die vier Ritter der Grenzfeste genießen den Rang eines Reichsritters. Der Tradition folgend gilt der Herr auf dem Eisentron immer als Erster der eisenwalder Ritter, dem folgend hat er immer auch die klassische Ritterlaufbahn durchlaufen.

Bewohner: ca. 550.000, vor allem Menschen, einige Zwerge in den Eisenzacken

Fakten über Eisenwald:

- 1) Wappen: Ein aufsteigender silberner Greif auf grünem Grund
- 2) In weiten Teilen hügelig und karg, je näher man der Grenze zu Phanos kommt zunehmend bewaldet
- 3) Bekannt für seine Waffen und Rüstungen besonderer Qualität
- 4) Viele Minen von Nutzmanmetallen
- 5) Gräfin: Katharina von Eisenburg, 1. Ritterin Eisenwalds

Felden

Im Westen bildet der Dunkelwald, im Osten die Lehmhügel die Grenze; sie reicht von den Auen der Hen im Süden bis zum Quenn im Norden. Felden gilt nicht umsonst als die Kornkammer des Fürstentums, die Böden in den weiten Ebenen sind fruchtbar und leicht zu bebauen und so gedeiht im Süden Korn soweit das Auge reicht, in den wärmeren Regionen in Richtung stygischer Grenze dazu allerlei zum Teil exotisches Obst das in weiten Teilen Lodriens sehr beliebt ist. Da Felden nur eine Grenze zu Stygien hat, mit dem schon lange Frieden herrscht, kann man sich hier ganz auf die Feldwirtschaft konzentrieren, der einzige große befestigte Übergang über den Styx ist inzwischen zu einer reichen Handelsstadt mit guten Kontakten zum Wüstenreich geworden.

Herrscher: Ferdinand von Angard

Hauptstadt: Angard

Das Wappen: Eine goldene Ähre mit einer Sichel gekreuzt auf blauem Grund, darunter eingeschoben eine blaue Schreibfeder auf goldenem Grund

Farben: blau, nur in bedeutenden Familien auch Gold

Besondere Produkte: Weizen, Nahrungsmittel, Gemüse, Obst

Besonderes: Außer den besonders guten Kontakten in das stygische Reich gibt es wenig über Felden zu berichten. Ab und zu werden wohl Orks in den Tiefen des Dunkelwaldes gesichtet, aber ein wirkliches Problem besteht damit nicht.

Bewohner: ca. 500.000, vor allem Menschen, Halblinge, im Dunkelwald auch Elfen

Fakten über Felden

1) Wappen: Eine goldene Ähre mit einer Sichel gekreuzt auf blauem Grund, darunter eingeschoben eine blaue Schreibfeder auf goldenem Grund

2) DIE Kornkammer Lodriens

3) Grenze und Handelswege nach Stygien

4) Märkte mit den exotischsten Gütern

5) Ebenen und sanfte Hügel mit Feldern soweit das Auge reicht

6) Graf: Ferdinand von Angard

Krohnswald:

Die Grafschaft Krohnswald reicht von der Quell im Westen bis an den Ostwall; vom Dunnerfall im Süden bis zum Quenn im Norden. Die Landschaft wird vor allem durch Kulturlandschaft und viele größere und kleinere Ansiedlungen bestimmt, im Westen natürlich vor allem durch den großen, alten Krohnswald welcher der Grafschaft ihren Namen gab.

Krohnswald ist eine der am dichten besiedelten Grafschaften, zwar gibt es wenige große, dafür aber eine Unzahl kleiner Städte und Ortschaften, dies liegt vor allem an dem fruchtbaren Boden und den Kreuzungen wichtiger Handelswege, sei es aus der Goldmark oder Eisenburg, alles was nach Quenn oder in den Norden des Landes soll, durchquert Krohnswald.

Neben dem Handel sind vor allem das Holz und das Bier bekannte Güter aus Krohnswald, der berühmte Kronburger Hopfen ist sogar bei den Halblingen in Eulenhorst sehr beliebt, im Ostwall wird das bekannte Hagener Silber abgebaut.

Herrscher: Graf Ziman von Kronburg

Hauptstadt: Krohnburg

Das Wappen: Ein goldener Baum auf blauem Grund

Farben: blau, selten mit Gold (nur die Grafenfamilie)

Besondere Produkte: Holz, Hopfen, Bier

Besonderes: In den Augen mancher gilt der Krohnswald als verflucht, allerdings hat sich dies bisher noch nie als mehr als Gewäsch erwiesen. Trotzdem sollen dort immer wieder Leute verschwinden.

Bewohner: ca. 650.000, vor allem Menschen, im Ostwall einige Zwerge

Krohnswald-Fakten

- 1) Wappen: Ein goldener Baum auf blauem Grund
- 2) am dichten besiedelte Grafschaft Lodriens
- 3) bekannt für seine Intrigen unter den großen Familien
- 4) Der Krohnswald gilt vielen der hier lebenden Menschen als verflucht
- 5) Krohnswalder Händler gelten als besonderes knausrig und gewieft
- 6) Graf: Ziman von Kronburg

Eulendorst

Die jüngste Grafschaft reicht vom Dunkelwald im Norden bis zu den Rostbergen im Süden, sie erstreckt sich von den Rostbergen im Westen bis an den Quell im Osten. Das Gebiet der Grafschaft wird vor allem von sanften Hügeln, weiten Ebenen und den Auen der Flüsse beherrscht. Bis 485 war dies noch fürstliches Land, doch es wurde der Gräfin für ihre besonderen Verdienste im letzten großen Konflikt mit Phanos unterstellt. Seitdem haben sich hier viele andere Gnome und Halblinge angesiedelt, deswegen ist das „Gnomenland“ inzwischen bekannt für seine kulinarischen Produkte, vor allem Bier, Käse sowie allerlei eingelegte Köstlichkeiten, außerdem soll es hier angeblich die besten Milchkuhe geben. Ansonsten gibt es nichts Besonderes über diese ruhige und beschauliche Grafschaft zu berichten. Eine Karte? Die zeige ich euch natürlich gerne!

Herrscher: Gräfin Barnea Goldschimmer von Eulendorst

Hauptstadt: Eulendorst

Das Wappen: Aufsteigende, braune Eule mit einer Spitzhacke in den Klauen über einer Pfanne.

Farben: Braun und Grün, Halb und Halb

Besondere Produkte: Bier, Käse, Eingelegtes, Kühe

Besonderes: Die Gräfin ist die erste und einzige nichtmenschliche Gräfin Lodriens. Zwar wird der Herrin von Feenhort nachgesagt elfisches Blut in sich zu haben, aber die Gräfin Goldschimmer von Eulendorst ist eine waschechte Gnomin. Von allen Grafschaften genießt Eulendorst die größten Freiheiten und die Gräfin im Rat einen enormen Respekt.

Bewohner: ca. 150.000, etwa zur Hälfte Gnome und Halblinge, Rest vor allem Zwerge, einige Menschen.

Wissen zu Eulendorst

- Eulendorst ist die kleinste und jüngste Grafschaft Lodriens *
- es liegt relativ zentral
- Gräfin Barnea Goldschimmer zu Eulendorst ist eine Gnomin
- daher haben sich viele verschiedenen Rassen - besonders kleine - in Eulendorst angesiedelt
- die kleinen Rassen leben miteinander und den Menschen gemeinsam in der größeren Städten haben aber überwiegend auch eigene Siedlungen
- es gibt einen Rat in dem Vertreter aller Rassen sitzen, die zu verschiedenen Themen von der Gräfin gehört werden

*siehe lodrische Geschichte

Walden

Die Grafschaft Walden reicht vom Feenwald im Westen bis an die Große Wacht im Osten, außerdem vom Quenn im Süden bis hin zu den Bergen im Norden. Beherrscht wird Walden von riesigen Waldgebieten die der Grafschaft auch ihren Namen brachten. In diesen Wäldern gibt es Holz von ganz besonderer Qualität, dazu natürlich auch Unmengen von normalem Bauholz, die beiden einzigen Erzeugnisse die sich in großer Menge ausführen lassen, dazu noch Schnitzereien aus Feenhort. Neben Feenhort und Waldkreuze gibt es kaum weiteren großen Siedlungen, die meisten Menschen leben in kleinen Dörfern in den Wäldern oder entlang der Reichsstraße. Der Zugang zu den Orkgebieten den die Ebene zwischen Wolkenzacken und Ostwall bieten wird beherrscht von einer der größten Reichsfesten, ebenfalls von einem Reichsritter bewacht.

Herrscher: Lilandaria vom Feenhort

Hauptstadt: Feenhort

Das Wappen: Ein weißes aufsteigendes Einhorn vor einem Baum auf grün.

Farben: Weiß und Grün, allerdings tragen nur wenige Waldener Wappenröcke oder ähnliches.

Besondere Produkte: Edles Holz, Holz

Besonderes: Mit den Familien der Elfen hat man hier Vereinbarungen geschlossen die ein Neben- und Miteinander der Völker gewährleisten, dieser Pakt hält nun schon fast drei Generationen. In den Tiefen der Feenwälder gibt es noch viel unerforschtes Gebiet. Bemerkenswert ist auch die Gegend, die gemeinhin als „Grenzland“ bezeichnet wird. Dieses zwischen den Ausläufern der Großen und der Kleinen Wacht eingezwängte Gebiet mit einem Übergang in die Orklande wird bewohnt wohn harten Wehrbauern die nicht nur aus Lodrien, sondern auch aus vielen anderen Reichen stammen. Dieses Gebiet wird zwar durch das Herzogtum Drachenfurt mit seiner großen Garnison gesichert, gehört trotzdem zu den eher gefährlicheren Gebieten Lodriens.

Bewohner: ca. 200.000 Menschen, dazu eine unbekannte Zahl Elfen.

Fakten über Walden

- 1) Ein großer Teil der Grafschaft ist mit dichtem Wald bewachsen
- 2) Es gibt sogar noch echte Urwälder in der Grafschaft
- 3) Für die Größe der Grafschaft leben dort recht wenig Leute, die meisten im Holzgewerbe
- 4) Außer Feenhort und Waldkreuze gibt es keinen nennenswerten Siedlungen von Größe in der zentralen Grafschaft, erst wieder Sandfurt und Drachenfurt im Osten
- 5) Ein weißes aufsteigendes Einhorn vor einem Baum auf Grün ist das Wappen der Grafschaft
- 6) Gräfin: Lilandaria vom Feenhort

Über das Herzogtum Drachenfurt

Das Lehn Dragon´ s Deep oder genauer: das Herzogtum Drachenfurt befindet sich an der Ostgrenze des Freien Fürstentums Lodrien. In der Grafschaft Walden gelegen ist es das Grenzlehn welches die Passage zwischen der Großen Wacht und der Kleinen Wacht sichert.

Eingeschlossen zwischen den beiden Gebirgszügen befindet sich ein fruchtbares Land welches vornehmlich von Kleinbauern und kleineren bis mittelgroßen Dörfern geprägt wird. Die größte Stadt ist Drachenfurt, überragt von der Reichsfeste Dragon´ s Deep, in der Nähe der Grenze zu den Orklanden. Nach Westen führt eine Reichsstraße nach Sandfurt, die nächste größere Stadt und Festung. Trotz dieser Nähe zur Grenze und den Orklanden werden die Leute vom fruchtbaren Boden, durchzogen von vielen Flüsschen und Bächen, sowie den Edelmetallen in den Gebirgen angezogen. Die Böden sind so fruchtbar und reich, dass es nicht verwunderlich ist, dass die Bauern in dieser Gegend oft weit mehr erwirtschaften als sie selber brauchen - sicher einer der Gründe warum es hier doch noch so viele Bewohner gibt.

Die Edelmetalle aus den Wachten sind zwar nicht so reichlich wie in manchen Teilen der Goldmark, nichts desto trotz bieten sie ein gutes Einkommen für viele Bewohner von Dragon´ s Deep. Es wird allerdings seltenst vor Ort verarbeitet sondern als Barren oder sogar roh gehandelt. Zu guter Letzt finden sich, bedingt durch die hohe Militärpräsenz, auch etliche Rüstungsschmiede, Bogner, Lederer und so weiter in Drachenfurt. Ihre Produkte haben einen guten Ruf in Lodrien, sie gelten zwar nicht als die schönsten Stücke, aber als robust und praktisch.

Die Menschen hier sind dafür bekannt ehrliche, hart arbeitende Menschen zu sein, die bei Gefahr auch ein Schwert zu führen wissen. Ihr Humor und ihre Sitten gelten manchen als rau, doch ihre Herzlichkeit und ihre Ehrlichkeit machen das wieder wett. Die Meisten der Einwohner sind Menschen (sicher 9 von 10), daneben gibt es vor allem Zwerge und Elfen, dazu noch einige wenige Halblinge.

Im Osten befinden sich die unwirtlichen Orklande. Aus diesem Grunde und zum deren Schutze des Fürstentums wurde die Feste, welche heute den Namen Dragon´ s Deep trägt, seinerzeit angelegt. Sie und ihre drei Schwesterfesten in der Goldmark sichern das Grenzgebiet gegen marodierende Orks und sonstiges Gezücht welches sich von der vermeintlichen Gesetzlosigkeit in den Grenzlanden angezogen fühlt. Daher sind diese Festen auch nicht Teile der Grafschaften sondern unterstehen direkt dem fürstlichen Befehl, deswegen wurden die Festen auch allesamt einem Reichsritter unterstellt. Dieser hat seinen Sitz in Dragon´ s Deep und führt das Kommando über alle 4 Festen, ihm unterstehen die dort eingesetzten Ritter. Seit dem Jahre 438 n.Ph.F. haben diese Festen, an der so genannten „Zweiten Front“, gegen die Orks standgehalten, und mögen die Gerechten Götter Sorge tragen, dass dem auch so bleibt, denn alles andere würde viel Unheil bringen über dies Land! Die Sicherung der Grenze ist eine der Hauptaufgaben, denn auch wenn nur gelegentlich marodierende Orks versuchen nach Lodrien vorzudringen, so ist die Gefahr die von den Grünen Horden ausgeht in den letzten Jahren weder gebannt noch kleiner geworden.

Mit einer Kopfzahl an Reichsgardisten, die so hoch ist wie sonst selten im Reich (gemessen an den Bewohnern), ist Dragon´s Deep eine der Provinzen mit dem höchsten Anteil an Soldaten.

Die hohe Anzahl an Bütteln, Gendarmen, Stadtwachen und so weiter mag auf den ersten Blick überraschen, doch man hat in diesen Gegenden schlechte Erfahrungen mit vielerlei Gesindel gemacht und sorgt daher lieber vor. Und da jeder Weiler einen eigenen Büttel hat kommt so eine, auf den ersten Blick, beachtliche Zahl zusammen.

Außerdem liegt in Dragon´s Deep, genauer in der Stadt Drachenfurt, eine der Militäarakademien des Reiches. Hier werden Freiwillige aller Waffengattungen ausgebildet, vom einfachen Soldaten bis hin zu den Offizieren. Viele von ihnen verbringen auch in einer der Grenzfesten ihre ersten Dienstjahre.

Die für lodrische Ohren oft untypischen Ortsbezeichnungen bzw. Bezeichnung der Feste und des Lehens kommt daher, daß sich im Grenzland auffallend viele vallconnisch stämmige Menschen niedergelassen haben. Auf Grund ihrer großen Anzahl, die mancherorts die Anzahl der „geborenen“ Lodrier, hat ihre Sprache und ihre Lebensart viel Einfluß genommen auf die örtliche Kultur und Sprache.

Wappen: Ein goldener Drache auf rotem Grund

Lehnsherr: Sir Gregory of Dragon´s Deep,

Aufgaben: Sicherung der Grenze zu den Orklanden

Einwohner: ca. 27.500, dazu die Soldaten der Festen und an der Akademie

Handelsgüter: Getreide, Obst und Gemüse; Edelmetalle; Militärischer Bedarf

Militärische Stärke: 5.500 Mann Lodrische Reichsgarde, dazu die Dragon´s Deep Dragoons

Besondere Städte: Drachenfurt, ca. 10.000 Kopf Einwohner, wichtige Garnisonsstadt, Sitz der Militäarakademie, Sitz des Herzogs, eine der größten Reichsfesten

Besonderes: Das Herzogtum ist eine der Gegenden mit der höchsten Anzahl nicht lodrisch-gebürtiger Einwohnern

Fakten bezüglich des Herzogtums Drachenfurt

1) militärisch geprägtes Herzogtum, untersteht direkt der Kommandantur des Fürsten

2) Herzog: Sir Gregory of Dragon´s Deep, Wappen: Goldener Wyvern auf rotem Grund

3) umfaßt die Gebiete östlich von Sandfurt bis an die Grenze zu den Orklanden

hinter Graustein

4) Fruchtbarer Talkessel mit einigen Minen von Metall und Edelsteinen

5) Natürliches "Einfalltor" für Orks da einzige "Öffnung" der Grenzgebirge bis runter nach Eichwald in der Goldmark

6) Dünn besiedelt, die Besiedelung läuft nicht zuletzt durch große Unterstützung des Fürstentumes: Wer sich Land, das niemandem gehört nimmt und ein Jahr und einen Tag bebaut / bestellt der darf es danach sein eigen nennen

Eine besonderes Stück Land ist das so genannte Grenzland, also die Gebiete östlich von Drachentfurt (bzw. auch einschließlich der Stadt) welche seit jeher den Einfallweg der Orks nach Lodrien ausmachen. Dieses Gebiet hat einen besonderen Schlag Mensch hervorgebracht. Die Leute hier sind hart arbeitend und den Kummer mit den Orken gewohnt, entsprechend pragmatisch, misstrauisch aber, wenn man sie einmal kennt, hilfsbereit und freundlich sind sie.

Fakten über das Grenzland

1) Als "Grenzland" bezeichnet man den Teil der des Herzogtumes Drachentfurt östlich von Drachentfurt

2) Das Grenzland liegt in einem "Taltrichter" der an die Orklände grenzt und einen der wenigen natürlichen Einfallwege nach Lodrien bildet

3) Das Grenzland wird immer wieder von marodierenden Orks heimgesucht, aber auch anderes zwielichtiges Gesindel treibt sich immer wieder am östlichen Rande des Reiches herum

4) Der Grenzländer an sich ist hart, aber freundlich, wehrhaft aber hilfsbereit, geprägt von den Anforderungen des Landes

5) Die meisten Dörfer östlich von Drachentfurt sind Wehrdörfer (mehr hierzu siehe in einem eigenen Abschnitt dieses Buches)

6) Wer sich im Grenzland ein Stück Land nimmt, das niemandem gehört, und es für ein Jahr und einen Tage bewirtschaftet oder bebaut darf es danach sein eigen nennen und kann die lodrische Bürgerschaft erwerben

Die Baronie Graustein

Graustein ist Stadt, Feste und Baronie zugleich.

Ursprünglich war von Graustein ein Freiherrengeschlecht. Durch die Verdienste im letzten großen Ork Krieg unter der Mutter des heutigen Fürsten, Christin, erwarb Sir Herold von Graustein den Titel Baron von Graustein und erhielt die Baronie als Erblehen samt Wappen. Da der Bär von Graustein allerdings keine Nachkommen hat, wird die Baronie vermutlich eines Tages an seinen Bruder, Lares von Graustein, fallen und danach an dessen älteste Tochter, Iriann Tamyra von Graustein.

Die Baronie beginnt ungefähr 3 Tage Nord-Östlich von Drachenfurt und liegt direkt am Grenzgebirge, daher auch der Name. Das gesamte Land liegt schon ein gutes Stück höher als Drachenfurt und überall ist es sehr hügelig. An schönen Tagen, wenn man auf einem halbwegs hohen Berg steht, kann man weit ins Grenzland hineinschauen und sogar bis nach Drachenfurt.

Die Feste an sich liegt auf einem Felsplateau direkt im Berg, davor erstreckt sich die Stadt mit ihren ca. 2000 Einwohnern, diese liegt zu Pferd insgesamt 5 Tage von Drachenfurt entfernt.

Der Menschenschlag dort ist, wie die meisten Grenzländer, zu beschreiben mit „Hart aber Herzlich“, schon allein durch die Umgebung bedingt. Im direkten Umkreis gibt es noch zwei kleinere Städte, wenige hundert Kopf groß, und dann sind einige wenige Dörfer, deutlich kleiner, überall in der Baronie verteilt - wie auch einige einzelne Gehöfte und Weiler auf denen von einer bis zu 5 Familien leben.

Eine Ausnahme ist hier Wächtersheim, die kleine Stadt mit angrenzender Garnison umfasst ca. 400 Personen, allerdings sind mehr als die Hälfte davon Gardisten. Begründet liegt diese Tatsache darin das Wächtersheim die östlichste Garnison der Baronie ist und die Orklande nur wenige Tage entfernt liegen.

Aus dem Gebirge wird Metall aller Art gefördert, allerdings nur sehr wenig Edelmetalle. Graustein erzeugt hervorragende Schmiedearbeiten, ebenfalls durch die Lage bedingt, auch viele Rüstungen und Waffen.

Auch ist das Gastrecht im Grenzland und gerade so weit draußen weit verbreitet - in der Baronie ist es Pflicht jeden mindestens eine Nacht zu beherbergen und je nach Wetterlage auch solange es eben nötig ist. Denn wenn man mitten in einem Sturm Unterkunft in einem der Gehöfte sucht, kann es schon 3 - 4 Tage dauern bis man sich wieder weiter trauen kann. Dafür ist jeder Gast verpflichtet sich im Hause nützlich zu machen bei solchen längeren Aufenthalten. Man kann auch nicht über Graustein sprechen ohne die linke Tatze und ohne den berühmten Sir Harold.

Die linke Tatze

Die linke Tatze bezeichnet die Spezialeinheit des Bären von Graustein. Das Besondere an diese Einheit ist, dass nur links- oder beidhändig begabte Leute dafür ausgewählt werden. Die Einheit besteht seit dem letzten großen Orkkrieg. Damals hat Sir Herold die Einheit das erste Mal ausgehoben und sie ist mitverantwortlich für den Ruhm den er im Laufe des Kriegs gesammelt hat. Es gibt nur 1 Banner der Einheit da es schwierig ist geeignete Leute zu finden in einer so kleinen Baronie. Allerdings kommen teilweise aus den benachbarten Grafschaften Leute um Mitglied dieser Einheit zu werden.

*Sir Herold von Graustein *446 n. Ph. F.*

Der Bär von Graustein wird er aufgrund seiner Erscheinung genannt. Mit seinen 2,20 und dem Vollbart sowie der kräftigen Statur und der Brust die an ein großes Bierfass erinnert, erinnert er manchmal tatsächlich an einen Bären. Da er aber dadurch auch keine natürlichen (Fress)feinde hat, ist er eigentlich ein sehr friedlicher Mensch. Man sollte sich dadurch nur nicht täuschen lassen - denn nur weil er nicht oft zuhaut heißt es nicht er könne es nicht oder habe deswegen weniger fest zu...

Sir Herold kämpft auch nicht "Für den Fürsten!" - er ist bei dessen Mutter, der letzten Fürstin, Christin, geblieben. Die einzige Frau in seinem Leben weshalb er auch keinen Nachkommen hat - und wehe dem der "die Fürstin" nicht mit Ehre und Respekt bedenkt.

Sein jüngerer Bruder erfreut sich zwar bester Gesundheit, ebenso wie seine Frau, aber dennoch hat er dessen älteste Tochter, Iriann Tamyra, quasi als Kindesstatt angenommen. Selbst hat er keine Nachkommen.

Baronie Graustein:

- 1. Bekannt durch Sir Herold, Bär von Graustein*
- 2. Ans Orkland grenzende Baronie*
- 3. Gastrecht in kleinen Dörfern und Gehöften für Reisende*
- 4. Für gute Schmiedeerzeugnisse bekannt*

Auszug zum Gastrecht:

Auch ist das Gastrecht im Grenzland und gerade so weit draußen weit verbreitet - in der Baronie ist es Pflicht jeden mindestens eine Nacht zu beherbergen und je nach Wetterlage auch solange es eben nötig ist. Denn wenn man mitten in einem Sturm Unterkunft in einem der Gehöfte sucht, kann es schon 3 - 4 Tage dauern bis man sich wieder weiter trauen kann. Dafür ist jeder Gast verpflichtet sich im Hause nützlich zu machen bei solchen längeren Aufenthalten.

Von den Wehrdörfern des Granzlandes

Nach dem Edikt des Kronrates welches festschreibt, dass ein jeder, wer sich im Grenzlande ein Stück Land nimmt welches er und seine Familie bestellen und bewirtschaften können kam es zu einer verstärkten Besiedelung des Grenzlandes. Da gleichzeitig bzw. davor auch die Garnisonen und Wege ausgebaut wurden ist die ehemals kaum besiedelte Fläche heute Platz für viele größere und kleinere Wehrdörfer.

Was aber genau sind diese Dörfer?

Im Lodrischen sind dies Dörfer welche nicht einfach nur aus einer Sammlung von Häusern bestehen sondern die mit einer Mauer, einer Palisade oder einem Wall (manchmal auch Kombinationen oder mit Gräben) befestigt sind. Dies macht ein Anschleichen oder einen einfachen Sturm, so die Anlagen wie die Tore recht gut gebaut und fest sind, nahezu unmöglich und bietet den Bewohnern Schutz gegen selbst mittelgroße Einheiten.

Auch sind die Häuser hier meist aus festerem Holz wie Blockhäuser oder Stein gebaut, und auch Strohbefiedete Dächer fehlen meist völlig, auch hier wird festes Holz oder, grade eben im Grenzlande, Schiefer verwendet um die Brandgefahr zu verringern - denn brennt das Dorf sind die Wälle kein Schutz sondern eine Falle.

Zuständig für die Anlage ist das ganze Dorf, sodaß, anders als bei einigen Städten, jeder gibt und tut was er kann und nicht manche Abschnitte besser, andere schlechter gepflegt sind. Ein Wehrmeister beaufsichtigt die Anlagen und veranlasst, was nötig ist.

Der Bürgermeister oder Vorsteher eines solchen Ortes ist dort für die Menschen zuständig. In jedem Dorfe hat es eine feuersichere Anlage zu geben für Proviant und einen Brunnen innerhalb der Ortschaft für das Wasser. Daneben muß der Vorsteher dafür sorgen, dass die Wehrbauern und anderen Bewohner des Dorfes nicht nur eine Waffe besitzen sondern auch bereit und in der Lage sind diese zu benutzen. Grade die vallconnischstämmigen Lodrier haben sich hier hervor getan und regelrechte Dorf milizien organisiert für den Falle eine Angriffes.

Die Wehrdörfer sind selbst von einigen Abgaben und vor allem von einigen Diensten befreit. So müssen sie im Falle eines Krieges keine Milizen stellen sondern dürfen sich vor Ort selber kümmern und organisieren - alleine schon um nicht zuletzt die Orken lange genug aufzuhalten bis die Milizen eingezogen und die Reichsgarde mobilisiert ist. Dafür haben die Grenzlandbewohner dieser Dörfer und Flecken zwei statt einem tage im Mond Dienst an der Waffe zu erlernen - etwas, dass in den meisten Dörfern nur all zu leicht übertroffen wird.

Wie gut diese Modell bei einem Orkensturme wirken mag wird, fürchte, aber nicht hoffe, ich die Zeit zeigen. Auf jeden Fall haben die Übergriffe sowohl von Orken als auch von Gesindel auf solche Dörfer bzw. in deren Nähe abgenommen - nicht auch deswegen weil sich wohl kaum selbst Gesindel mit einem geübten Wehrbauern des Grenzlandes anlegen mag. Orken, zumindestens in den kleinen Gruppen der letzten Jahre, umgehen die Wehrdörfer wo sie können und suchen lieber unbefestigte Orte und Höfe heim.

Besondere Gebiete des Fürstentumes

Innerhalb des Fürstentumes gibt es auch einige besondere Gebiete die der Erwähnung wert sind, auch wenn sie keine Grafschaften sind oder diesen unterstellt.

Fürstenstadt Quenn:

Die Fürstenstadt Quenn ist das einzige Gebiet welches der Fürst niemandem als Lehn gegeben hat. Quenn hält gleich mehrere Rekorde Lodriens: Sie ist die größte Stadt, die größte Festung und die Stadt mit den wichtigsten Tempelanlagen. Außerdem ist Quenn eine der reichsten Regionen. Inzwischen leben innerhalb Quenns an die 50.000 Leute unterschiedlichster Völker. Sie ist das Herz Lodriens, ein Herz, auf das das Land mit Stolz sehen kann. Hier befinden sich auch die wichtigsten Tempel des Narox, des Thorm sowie ansehnliche Bauwerke der anderen Gerechten Götter und einiger geduldeter Religionen. Jede Rasse Lodriens hat sich hier angesiedelt, es gibt Güter aus aller Herren Länder. Kurzum: Eine Stadt die zu besuchen sich lohnt!

Quenn ist auch der Sitz der Greifengarde, der persönlichen Leibwache der Fürstenfamilie und eine der wenigen bewaffneten Institutionen des Reiches welche nicht der Kommandantur durch die Reichsgarde unterstellt ist.

Greifen werden vom Fürsten (oder, sollte eine Frau regieren der Fürstin) höchstpersönlich ausgewählt. In der Regel sind dies verdiente und erfahrene Ritter des Reiches welche ihre Loyalität und ihr Können unter Beweis gestellt haben.

Was viele dabei nicht wissen: Die Greifengarde stellt nicht nur Leibwache und Schutztruppe der Fürstenfamilie sondern kümmert sich auch, neomodisch ausgedrückt, um die Gefahrenabwehr im Vorfeld.

Was viele ebenfalls nicht wissen: Unter den Greifen finden sich auch einige wenige Magier um magischen Gefahren für die Fürstenfamilie begegnen zu können.

Fakten zu Quenn:

- 1) Die Fürstendomäne Quenn umfaßt die Hauptstadt des Fürstentumes Lodrien, Quenn, sowie das umgebende Gebiet
- 2) bewohnt wird Quenn von etwa 50.000 Kopf aller Völker und Rassen Lodriens, wenn auch weit überwiegend Menschen
- 3) Quenn ist das einzige Gebiet, daß direkt dem Fürsten untersteht (ohne Lehnsnehmer o.ä.)
- 4) Quenn ist nicht nur die größte Stadt, hier haben auch viele Institutionen wie die Kommandantur der Reichsgarde, die Magierygilde Lodriens oder der Orden des Narox ihren Hauptsitz
- 5) Hier befindet sich natürlich auch der fürstliche Palast

Trollpaß:

Der Trollpaß im Norden wird geschützt von einer großen Feste des Ordens des Thorm. Der einzige Paß der sich für ein Heer eignet ist Ordensgebiet, dies wurde im Jahre 102 n.Ph.F. festgesetzt um dafür zu sorgen, dass die Nordgrenze nicht weiter vom Wohlwollen der freien Stämme abhängig ist, mit diesem Festungsbau, der auch ein Kloster umfasst, wurde dafür gesorgt, dass der Paß jetzt und in Zukunft wesentlich sicherer ist. Jeder Reiseverkehr nach Engonien oder Condra, um nur wenige Beispiele zu nennen, verläuft über diesen Paß

Arimar:

Die Klosteranlage von Arimar ist der wichtigste Ort für alle Tagashiti. Hier schlägt das stählerne Herz des Ordens, hier tagt der Rat der Häuser, hier wurden historische Schlachten geschlagen. Auf Grund der besonderen Geschichte dieses Ordens wurde das Gebiet den Tagashiti als Ordensgebiet übergeben.

Eispaß:

Der Eispaß ist neben dem Sonnenpaß der einzige Weg durch die Grenzgebirge im Süden Die Festung an diesem Paß ist mit Tagashiti besetzt, dies hat historische Gründe und bisher gab es auch keinen Grund ihnen das Festungsrecht wieder zu entziehen.

Sonnenpaß:

Der Sonnenpaß ist der andere Weg in die Mittellande, und aus ähnlichen Gründen wie die Tagashiti am Eispaß haben die Thorm hier das Festungsrecht, und dieses nehmen sie sehr ernst. Man streitet sich regelmäßig darüber welcher der beiden Orden wohl die Einreisebestimmungen restriktiver auslegt.

Iskaron,

großer Tempel des Thorm, Sitz des Hohen Rates.

Tempel ist eigentlich der falsche Ausdruck für das was da zwischen Sandfurt und Quenn auf einer Seeinsel steht. Klosterfestung würde als Beschreibung wohl eher passen. Gebaut aus einem weißgrauen Kalkstein, der an diesen Wintertagen graublau zu sein scheint. Gemäß lodrischer Tradition überaus schwer einzunehmen selbst wenn man es schaffen sollte das Tor oder die Mauern zu überwinden. Die Festung erstreckt sich auf mehreren Ebenen in die Höhe sodass viele kleine Innenhöfe entstehen die dem ganzen etwas labyrinthartiges verleihen. Manch junger Novize verläuft sich in der Festung zu Anfang gnadenlos. Die beiden größten Höfe sind von säulengetragenen Wandelgängen eingefasst (Kreuzgänge), in deren Mitte kleine Gärten mit Brunnen angelegt sind, diese dienen als Gebetsstätten.

Hier ist der Sitz des Ordensmeisters und Tagungsstätte des Hohen Rates.

Sennja, Stadt der Toten.

Auch genannt das Grab der Thorm. Gelegen ist diese Nekropole in einem verwinkelten Tal an den westlichen Hängen der Großen Wacht im Nordosten von Lodrien. Es ist ein alter mystischer Ort dessen Geschichte so alt ist wie der Orden selbst. Und wenn schon nicht der Glaube einen dorthin führt so sollte es wenigstens die unglaubliche Architektur und künstlerische Gestaltung dieses Ortes.

Etwas abseits vor dem Tal liegt der kleine Ort Hohenthurm, hier befinden sich

Pilgerherbergen und Gasthäuser die vom stetigen Pilgerstrom leben. Wer hier sein Geld nicht an den Pilgern verdient, der verdient es Als Arbeiter an den Grabstätten im Tal.

Zum Tal selbst: Es ist der Friedhof der Thorm, hier liegt auch der erste Ordensmeister, dessen Grab das Pilgerziel der Gläubigen darstellt. Beerdigt wird hier aber vom einfachen Novizen bis hin zum Hochmeister alles was sich um den Orden verdient gemacht hat. Mittelpunkt des Tals bildet das sogenannte Sanctuarium, also das Grab des Hochmeisters. Das Grab selbst ist ein Felsengrab was in den Stein gehauen wurde, heute geht man jedoch davon aus, dass dies nicht die ursprüngliche Ruhestätte ist, sondern der Hochmeister hierhin umgebettet wurde.

Die Ausstattung der Gräber reicht von einer ganzen Gruft für einen Toten über Korridore an deren Wänden Sarkophage in Wandnischen stehen, bis hin zu offenen Felsspalten in die die Toten offen hineingelegt wurden. Für einfache Pilger sind nur einige Teile der Nekropole zugänglich, bestimmte Bereiche und Gräber. Tiefer dürfen nur Ordensanhänger in das Tal vordringen, sowie die Arbeiter, da ständig neue Gräber geschaffen werden und die Stadt so stetig wächst. Es vergeht auch kaum ein Tag an dem nicht mindestens ein Leichenzug von den Kolossstatuen am Anfang des Tals in die unendlichen dunklen Tiefen der Katakomben zieht. Im Tal selbst an der Oberfläche gibt es nur wenige Bauten, das meiste sind Zierbauten, Schreine, Stelen mit Inschriften, Scheinfassaden die manchmal direkt aus dem Berg geschlagen wurden die den Eingang zu manch bedeutendem Grab schmücken, Statuen von berühmten Ordensmitgliedern oder Thorm selbst. Auch einige Mausoleen sind hier zu finden, doch bilden sie ohne Frage die Ausnahme verglichen mit dem Ausmaß der unterirdischen Anlagen.

Die genaue Anzahl derer die hier ruht ist nicht bekannt, da in der Vergangenheit Gräber zeitweise doppelt und dreifach belegt wurden. Alles ist aus einem weiß- grauen Kalkstein, durch die extreme Höhe in der das Tal liegt, gibt es kaum Vegetation und schon gar keine Bäume.

Auf dem Talgelände befindet sich ein kleines Kloster, von dem aus, das Tal und alles was damit zusammenhängt, verwaltet wird. Gegen einen gewissen Betrag ist es auch für nicht Anhänger des Ordens möglich sich hier zur Ruhe betten zu lassen.

Aufgrund des Alters des Tals ist man an manchen Stellen mit Ausgrabungen beschäftigt, darüber ist man jedoch geteilter Meinung, sehen mache diese Ausgrabungen als schlichte Grabräuberei andere als Aufarbeitung der Vergangenheit an.

Die Nachbarn Lodriens

Die Nachbarn Lodriens, man möge mir verzeihen, möchte ich hier auch nur kurz darstellen, wer Weiteres erfahren möchte kann mich gerne aufsuchen und mehr erfahren. Da es hier aber um die lodrischen Lande geht und nicht um die Lande Argestes oder Stygiens bitte ich um Verständnis für die Kürze.

Phanotien:

Das einstige beherrschende Kaiserreich ist insgesamt fast doppelt so groß wie Lodrien, allerdings seit 500 Jahren wegen der Befreiung Lodriens durch die Greifenallianz in zwei Teile gespalten. Diese Schmach haben die Kaiser nie vergessen und es ist anzunehmen, dass sie früher oder später wieder versuchen werden ihre „Kronjuwelen“ zurück ins Reich zu holen. Mehr dazu findet Ihr weiter hinten in diesem Werke.

Stygien:

Das Reich Stygien besteht zum größten Teil aus Wüste. Der Kaiser Stygiens hat sich eigentlich immer aus der Politik der anderen Reiche herausgehalten, die Stygier bleiben lieber unter sich. Fast alle Bewohner Stygiens leben entlang des Flusses Amun He oder des Styx, im Rest des Landes mit seinen weiten Wüsten ist nur wenig Leben möglich, vielleicht ein Grund warum selbst Phanotien immer wenig Interesse an diesem Reich hatte.

Die Orkgebiete:

Was soll man sagen: Unwirtliches Land, undurchdringliche Sumpfwälder, zerklüftete Berge und Täler dazwischen Stämme der Orks. Mehr gibt es eigentlich nicht zu sagen über diese Gebiete, höchstens, dass man sich von Ihnen fernhalten sollte- im eigenen Interesse... Zwar gibt es immer wieder die Forderung, diese Gebiete militärisch zu befrieden, doch machen Topographie und Bewohner dies nahezu unmöglich.

Engonien

Die jüngsten Beziehungen Lodriens entwickeln sich mit dem engonischen Reich. Dieses Land ist zwar relativ nah an Lodrien gelegen, auf Grund geographischer Besonderheiten aber doch irgendwie sehr weit entfernt. Da zwischen den beiden Ländern auf direktem Wege die Wüste von Stygien oder die Große Einöde liegen ist dieser Weg sehr, sehr schwer und unwirtlich. Erschwerend kommt hinzu, dass die Große Einöde an die engonischen Provinzen Silvanaja und Andarra grenzt. Silvanaja ist zwar wiederum der direkteste Weg zu den "zivilisierten" Provinzen (Caldrien und Tangara), aber Silvanaja ist Barbarenland - keine ideale Route für Händler und Gesandtschaften. Andarra wiederum liegt nördlich von Silvanaja, was bedeutet dass man eine noch größere Strecke durch die Große Einöde zurücklegen muss, um einen Bogen um das Barbarengbiet zu machen. Außerdem muss Andarra komplett durchquert werden, um zu den "zivilisierten" Provinzen zu gelangen, wo Händler und Gesandte ein Betätigungsfeld finden können. Der bessere, aber auch längere Weg führt wiederum durch Phanotien, die sicherlich jede Möglichkeit nutzen werden lodrische Außenbeziehungen zu stören und wohl keine Handelsroute zwischen Engonien und Lodrien zulassen werden.

Somit bleibt nur noch der Umweg schlechthin: Die südliche Umgehung von

Phanotien. Dieser Weg führt zwar nicht durch Wüste oder Feindesland, doch ist er dafür umso länger!

Trotz der Widrigkeiten bemühen sich beide Seiten jedoch um einen regen Austausch von Waren und Botschaftern. Wie es sich weiterentwickelt, vor allem nachdem der Bürgerkrieg das Land gespalten hat, wird sich in Zukunft zeigen müssen.

Argeste

Das Land Argeste liegt hinter den grenznahen Wäldern im Osten von Walden, dort bleibt es lange unbemerkt, denn die Wälder sind dicht und unwirtlich und durchzogen von Orken und schlimmerem.

Als jedoch festgestellt wurde, daß dort freundliche und gutherzige Menschen leben begannen beide Seiten damit die Beziehungen schnell auszubauen, nicht nur wegen der gemeinsamen Vergangenheit unter phanotischer Knute sondern vor allem wegen den vielen Gemeinsamkeiten. So verwundert es kaum, daß, neben einem dauerhaften Botschafteraustausch und gegenseitiger Belehnung es inzwischen auch zu persönlichen und familiären Verbandlungen über die Grenzen hinweg gekommen ist..

Über das Freie Fürstentum Lodrien und seine Herrschaft

Das Freie Fürstentum Lodrien umfasst all jene Gebiete welche sich vor nun etwas mehr als 515 Jahren in den Freiheitskampf gegen die phantastischen Besatzer stürzten. Die Erfahrungen aus dieser Zeit, der Zeit der Besatzung und dem Kriege führten dazu, dass Lodrien heute eine besondere und einzigartige Form der Herrschaft und Strukturen aufweisen kann.

Herr über Lodrien ist der Fürst - nun ja, weniger direkter Herr als der Oberhaupt.

Warum aber ein Fürst, kein König? - Nun, werter Leser, König war der Rang der Besatzerherrscher über unsere schöne Heimat, und so konnten es sich keine der damaligen Reichsgründer vorstellen einen solchen Range dem neuen Herrscher zu geben (und den eines Kaisers schon gar nicht). Dazu kam, dass schon damals das heutige Fürstengeschlecht der Ansicht war nicht besser zu sein als die Grafen oder anderen Herrschaften, daher wurde dieser Titel gewählt. (In den Erfahrungen der Besatzung begründet liegt auch die Einstellung so vieler lodrischer Adliger ein Diener am Volke zu sein und weniger ein Herr über dessen Leben.)

Die zwei gekreuzten Schwerter der Fahne stehen für den Kampf, den Krieg, aber auch die Ehre und die Standhaftigkeit, gülden für Treue, Edelmut und das Licht der Hoffnung, auf dem roten Grund des Blutes und der Opferbereitschaft. Umrandet werden sie von acht güldenen Sternen, je einem für jede der acht Grafschaften die wir heute haben.

Herr über diese sind die acht Grafen der lodrischen Lande, Herren und Beschützer der ihnen anvertrauten Ländereien. Ja, ihr lest recht werter Leserschaft, auch wenn sie Herren in ihrem Land sind und dies in der Regel sogar weitervererbt wird bleibt es doch Land des Fürsten (oder besser: Land Lodriens). Somit sind auch die verschiedenen Rittertümer, Baronien und so weiter in die sich die Grafschaften unterteilen weiterhin Land des Fürsten, dadurch sind auch die Barone, Ritter usw. dem Fürsten, und damit nicht einzelnen Herren sondern ganz Lodrien, zur Treue verpflichtet. Auch dies stammt, ihr werdet es sicher alle erraten haben, aus der Zeit der Gründung. Vor der Besatzung gab es kleine und kleinste Fürstentümer, zerstritten und im Kriege untereinander, es gab Söldnerheere und jeder einzelne Adlige war dem Herren über ihm, nicht aber dem Lande verpflichtet. Wozu dies führte wahren Jahrzehnte der Besatzung und des Leides, daher sind heute alle Adlige auf das Fürstentum eingeschworen und, bis auf wenige traditionelle Ausnahmen, sind eigene Truppen, Milizen oder dauerhafte Söldnerschaften im Dienste der Adligen verboten. Alleine die Reichsgarde stellt die Truppen und Büttel, ebenfalls dienend dem Reiche und dessen Bewohnern.

Die größte Macht und eigentlicher Herrscher ist aber der Kronrat. Hier haben die Familie des Fürsten, die Grafschaften sowie die Vertreter der Orden einen Sitz mit Stimme (daneben gibt es etliche Beratersitze, beispielweise der Magierygilde, der verschiedenen Menschheiten usw.). Sie entscheiden über Gesetze, Krieg und Frieden oder Beziehungen mit anderen Landen, hier ist der Fürst nur einer unter vielen. Bei Gleichstand der Stimmen entscheidet die Seine, aber mehr Privileg ist ihm hier nicht gegeben. Alles was von Gewicht ist

für das ganze Lande wird hier, und alleine hier, entschieden.
Warum aber haben hier die Orden einen Sitz? - Sie waren es, die den Zusammenhalt dessen brachten was heute Lodrien ist. Sie vereinten die Menschheiten und sie waren es, die mit Rat und Tat voranschritten, die ersten und auch die größten Opfer brachten um das Joch der Besatzer abzuschütteln. Dafür und als Dank bekamen sie diese besondere Rolle im Rahmen des lodrischen Herrschaftssystemes (ebenso wie ihre besondere Rolle im Rechtssystem).

Die Adelshierarchie in Lodrien ist flach und einfach, nicht zuletzt um effizienter zu sein und um Kosten für Land und Volk zu vermeiden welche unnötig sind. Die fünf lodrischen Adelstitel sind (absteigend):

Fürst: Nominell ist der Fürst, seine Fürstliche Hoheit oder seine Majestät, der höchste Adlige in Lodrien, dem eigenen und lodrischen Verständnis nach aber eher eine Art Erster unter Gleichen. Er ist Gesicht und Stimme Lodriens, aber die eigentliche Macht liegt beim Kronrat.

Grafen: Die Grafen, ihre Hoheiten, sind die Herren über die acht Grafschaften, nur die Fürstdomäne Quenn steht unter der direkten Herrschaft des Fürsten (sowie einige wenige besondere Gebiete) Aber auch sie sehen sich in der Tradition eher als Diener am Volk und weniger als Adlige die über dem einfachen Mann stehen.

Herzöge: Sie, ihre Gnaden sind Herren über die nächste Einheit unterhalb der Grafschaften. Sie dienen als Ebene der mittleren Verwaltung, ziehen zum Beispiel die Reichssteuern aus den Baronien und Freiherrschaften ein, haben die Gerichtsbarkeit als Berufungsgerichte sowie über Barone und Freiherrn inne und sorgen bei Streitigkeiten oder Angelegenheiten die über das Gebiet einer Baronie hinausgehen für eine Verständigung.

Zudem gibt es einige besondere Herzogtümer die direkt dem Fürsten unterstehen. Ihre Aufgaben sind in der Regel vor allem militärisch, z.B. regeln sie an den Grenzen die Zusammenarbeit zwischen Adel und Reichsgarde, übernehmen die Kommandantur u.ä. Im Moment gibt es solche Herzogtümer in Walden bzw. der Goldmark (mit dem Herzogtum Drachenfurt als Kommandantur für das Grenzgebiet zu den Orks) und entlang der Grenze zu Phanos.

Barone: Die Hohen Herren oder Hohen Damen, die häufigste Form des Adels in Lodrien. Baronien sind unterschiedlich groß und reich, teilweise historisch gewachsen, andere wurden auf Grund von Verdiensten oder nach besonderen Ereignissen gegründet, daher ist es schwer etwas über "die" Baronie zu sagen. Der Baronsrang ist auch der Rang, welche Ritter erhalten wenn sie ein Lehn bekommen, da Baronien in der Regel ausreichen den Unterhalt und das Auskommen eines Ritters zu gewährleisten.

Freiherr/innen: Im Prinzip muß man zwei Arten der Freiherrschaft der Herren und Herrinnen in Lodrien unterscheiden: Erblehen und verliehene, unvererbare Freiherrntitel.

Erbliche Freiherrschaften bilden die kleinsten Einheiten unter den lodrischen

Adelstümmern, wobei die Größe auch hier sehr unterschiedlich sein kann. Freiherrschaften sind in der Regel ältere, historisch gewachsene Einheiten welche die oft schon seit der Zeit vor bzw. kurz nach der Befreiung von Phanos bestehen. Daher genießen die meisten freiherrschaftlichen Familien ein entsprechendes Ansehen in Lodrien. Manche von ihnen sind an Art und Größe kaum von einer Baronie zu unterscheiden, und ab und an kommt es sogar vor, daß eine Freiherrschaft zu Baronie erhoben wird (zuletzt Graustein). Bei den verliehenen, unerblichen Freiherrntiteln handelt es sich in der Regel um solche, die für besondere Dienste an lodrische Bürger verliehen werden. Mit diesem Titel sind einige Rechte in Lodrien verbunden, die auch den erblichen Freiherrschaften zustehen. Ansonsten aber ist dieser Titel nur selten mit der Gabe von Land und nahezu nie mit bewohntem Land, sprich Lehnsnehmern, verbunden.

Und zum Abschluss noch ein kleiner Hinweis falls ihr nicht wisst wem ihr gegenübersteht: Die Anrede „Hohe Herrin“ bzw. „Hoher Herr“ gilt in Lodrien grundsätzlich als angemessen so man es nicht durch einen Hinweis besser weiß.

Wer hat wem was zu sagen - ein Kurzaufsatz

von Anlagna zu Hohensteig

Die Hierarchie in Lodrien ist immer wieder ein Punkt der Nachfrage und Diskussion, dabei ist es so einfach und übersichtlich.

Erst einmal wird getrennt in Adel und Schwertadel.

Beim Adel hat grundsätzlich immer der örtliche Adlige das Sagen auf seinem Lehngebiet.

Wenn allerdings der Lehnsherr zugegen ist, so darf dieser die Befehlsgewalt übernehmen, muß es aber natürlich nicht.

Befindet sich ein Adliger auf dem Gebiete eines anderen Adligen, dieser ist aber nicht zugegen, so hat ersterer trotzdem keinerlei Gewalt (außer über seinen Haushalt bzw. sein Gefolge).

Die einzige Ausnahme sind die Grafen. Fälschlich wird immer wieder eine fürstliche Hoheit als Ausnahme genannt. Falsch daher, dass der Fürst der oberste Lehnsherr ist und daher, so er sich in Lodrien befindet, immer der Lehnsherr des Gebietes ist.

Außerhalb von Lodrien hat der Adlige lediglich Gewalt über sein Gefolge.

Etwas komplexer ist es bei Reichsgarde und Schwertadel:

Unten stehend die Kommandostruktur der Reichsgarde, absteigend.

Kronrat

Fürst

Grafen

Reichsritter

General / Ritter

Oberst / Schildknappe

Hauptman

Leutnant

Sergeant / Knappe

Fähnleinführer

Soldat

Rekrut / Page

Sind mehrere Personen des gleichen Ranges / der gleichen Stufe anwesend, so hat der Dienstälteste von beiden das Kommando und ist für die Einhaltung von Ordnung und Disziplin sowie für die Befehlsgewalt verantwortlich.

Als einzige Ausnahme ist zulässig, daß sich diese Personen gleicher Kommandostufe darauf einigen, daß ein andere als der Dienstälteste das Kommando inne hat.

Schwertadel ist auch außerhalb seines Lehngebietes wie oben beschrieben

eingegliedert, allerdings sei hier noch einmal gesagt, daß es sich um das militärische Kommando handelt - und daß der örtliche Schwertadlige bei gleichem Range immer das Kommando hat.

Bei der Gerichtsgewalt ist es ähnlich, hier haben die örtlichen Adligen wie oben beschrieben die Gewalt. Mit Ausnahme des Ritters ist aber dem Militär keine Rechtsgewalt gegeben!

Lediglich Ritter oder Reichsritter dürfen das fahrende Recht sprechen, allerdings nur wenn dies nicht mißbräuchlich unter Ausnutzung der Umstände durch einen der Beteiligten der Fall ist.

Also, wie ihr seht ist es recht einfach in Lodrien mit der Herrschaft und der Gewalt,

ich bin sicher diese Zeilen konnten den Geist erhellen.

Von Bürgern und Bewohnern

In Lodrien sind selbst alteingesessene Bürger immer wieder verwundert wenn sie hören, dass es gebe einen Unterschied zwischen Bürger und Bewohner. Dabei ist dieser nicht nur wichtig sondern auch interessant!

Bewohner Lodriens kann ein jeder werden, der guter Gesinnung und ein lauterer Leben zu führen gewillt. Eine Wohnung nehmen oder einem Gewerbe nachgehen kann ein jeder welcher hat das Geld oder das Geschick. Auch hat er gewisse Rechte nach dem Gesetze, da diese einem jeden zustehen welcher sich aufhält in unserem schönen Lande, aber vor allem Pflichten wie die der Abgabenerleistung.

Ein Bürger dagegen genießt einen besonderen Schutz, sei es im Lande selbst oder außerhalb.

Sicherlich haben Bürger auch Pflichten, die über jene der Bewohner hinausgehen, vor allem die Pflicht zu Leistung des Milizdienstes und die Teilnahme an den Übungen derselben, jedoch ist dies ein kleiner und angemessener Preis für jene Vorteile die einem Bürger zu Eigen sind. Denn wo ein Bewohner alleine erwerben kann ein Haus oder eine Werkstatt zu seine eigenen Auskommen, da kann der Bürger erwerben, wenn er denn können, ganze Dörfer und Wälder, denn ihm sind hier keine Grenzen gesetzt. Auch kann er als Handwerker ausbilden Lehrling und Geselle, kann werden Vorstand der Gilde, Schöffe oder gar mehr.

Doch noch weitere Rechte hat der Bürger, denn er darf nicht verwiesen werden des Landes oder auch nur der Freiherrschaft ohne Grund und ohne Gericht, er darf für gewöhnlich tragen seine Waffen und kann sogar auf Reisen in fremden Ländern bestehen auf die Hilfe durch offizielle des Reiches - welche auch verpflichtet sind nach bestem Wissen und Gewissen unter Beachtung der Umstände eine jedem Bürger Hilfe zu leisten welcher tritt an sie heran!

Bürger zu werden stehet in Lodrien einem jedem offen, wobei Kinder von Bürgern ebenfalls als Bürger geboren werden. Neben dem Eintritt in die Bürgerschaft nach langen Jahren Leben und Arbeiten ist es vor allem der Dienst am Fürstentume welcher eine der häufigsten Wege darstellt. Denn bereits nach zwei Jahren in der Garde verlässt man diese als Bürger Lodriens, mit allen Pflichten aber noch mehr Rechten...

Von den Steuern und Abgaben

Wie in einem jeden Lande so ist es auch in Lodrien Brauch und Pflicht seine Abgaben zu entrichten auf das unser Fürstentume damit begleiche die Ausgaben für Soldaten, Straßen, Burgen und Kornspeicher.

Dazu werden in Lodrien Abgaben erhoben auf verschiedenste Arten und Dinge, daher werde ich hier nur nennen die bedeutungsvollsten Arten für einen jeden unter uns.

Eine feste Pflicht für einen jeden Bürger ist die Abgabe auf eine jede Form von Einkünften, sei es durch der Arbeit Lohn, der Feldfrüchte Verkauf oder des Handwerkers Arbeit. Je ein 10ter Teil ist abzugeben an Steuer, mindestens jedoch eine Abgabe im Gegenwert von einem Silberdrachen im Monde. Nach oben hin sind keine Grenzen gegeben, wobei hier gesagt sei, dass diese Pflicht für einen jeden in lodrischen Landen Lebenden und Handelnden gelte. Wer also aus fremden Landen kommet und hier einem Geschäfte nachgeheth der muß ebenfalls seine Abgaben leisten, was ist nur gerecht hat doch auch er partizipiert an dem Schutz durch die Garden und den guten Straßen. Diese Abgabe in Höhe von einem 10ten Teile gehet an das Fürstentume selbst und ist von den Herren der Gebiete ohne einen Abzug weiterzugeben an die fürstliche Kämmererei.

Für die Gebiete selbst werden ebenfalls erhoben Abgaben die festgesetzt sind. So bekommt jede Baronie aus dem Auskommen seiner Bewohner den 5ten Teil von Einhundert, jedes Herzogtume den 2- und ein halbsten Teil von Hundert, ebenso die Grafschaft.

Damit ist in Lodrien der in vielen Ländern so gebräuchliche „Zehnte“ eigentlich falsch, es sind in der Summe 20 Teile von Einhundert an Abgaben zu leisten, so zumindestens in der Regel.

Besonderheiten sind Baronien mit Freiherrschaften unter sich. Denn dort ist es so, dass die Freiherrschaft erhalte die zweiundeinhalb Teile von Hundert und ihrerseits nur zahlet den 10ten aus ihren Einkünften - ja auch mit Recht, liegt es doch bei dem Freiherrn die tatsächliche Gewalt auszuüben und die Pflichten des Schutzes und der Fürsorge zu übernehmen, daher brauchet sie auch das angemessene Auskommen.

Abweichend von der Regel sind besondere Gebiete sowie die Abgaben an den Grenzen.

Bei der Einfuhr von vielerlei Waren ist es Pflicht eine Abgabe zu bezahlen welche nach Art der Ware und teilweise sogar der Jahreszeit stark variieren kann. Solche Einnahmen gehen zu einem Zehnten an den Orden welcher befehligt die Grenzfeste, den Rest teilen sich auf Grafschaft und Fürstentume. Ich bitte um Nachsicht daß ich hier nicht aufführe eine jede Steuer und einen jeden Satz welcher ist zu entrichten.

In einigen wenigen Gebieten ist es so, dass besondere Pflichten zur Abgabe gelten oder sogar Befreiungen oder Minderungen herrschen. So ist es im Grenzlande üblich den neuen Siedlern für das erste Jahr die Steuer und Abgabe zu erlassen um sie zum Siedeln zu bewegen und in den Anfängen dort

nicht zu sehr zu belasten.

Andere Ausnahmen sind die Freistellung aus besonderen Gründen, zum Beispiel für besondere Verdienste. Oder aber auch wegen besonderer Belastungen wie auch in meiner Heimat, dem Grenzlande, zu beobachten. Dort werden von den Baronien bzw. Freiherrschaften an der Grenze zu den Orklanden selbst keine herzoglichen oder gräflichen Steuern eingezogen sondern die Mittel aus diesen ebenda belassen um die Ausgaben für den Schutz des Landes damit zu unterstützen.

Innerhalb der Grafschaften gibt es teilweise noch alte Steuern welche auf Grund der Abmachungen bei der Gründung des Fürstentumes noch bestehen bzw. aus der Tradition der Gebiete heraus bestand haben. Diese aber alle einzeln auszuführen würde zu weit führen, ich bitte die werten Leser um Verständnis.

Was nun mit den Abgaben geschieht?

Nun, vor allem werden damit die Ausgaben für die Aufgaben der Lehnherrschaften beglichen. Ein Ritter wird in Lodrien nicht ohne Grunde zu einem Barone erhoben, muß er doch sein Pferd, seine Rüstung, seine Reisen, seine Knappen und so weiter bezahlen können. Dazu muß er noch bereit sein für seinen Dienst am Fürstentume - alles mit entsprechenden Kosten verbunden. Grafen müssen bezahlen den Unterhalt der Straßen, die Instandhaltung der Festen, die Kammereien, die Kornspeicher und und und. Und der Fürstenhofe schließlich muß aufkommen für die Reichsgarden und die Reichsfesten, die diplomatischen Dienste und so weiter rund so fort.

Und wer kennet die lodrischen Adligen der weiß, dass nur wenige dem Gelde, viele aber der Pflicht verfallen sind.

Von den Krieger-Akademien in Lodrien

In den lodrischen Landen hat es eine lange Tradition dass jene, welches das Kriegshandwerk erlernen wollen oder sollen eine Akademie der Kriegskünste besuchen.

Auch wenn diese nicht nur nach Grafschaft sondern sogar von Akademie zu Akademie sehr unterschiedlich sind, so lässt sich doch einiges gemeinsames finden.

Gemein ist nämlich allen diesen Einrichtungen, dass sie nicht sind, wie manchmal spöttisch gesagt, bessere Schwertschulen (Häuser in denen man den Kampfe mit dem Schwerte erlernen kann, Anmerkung des Autors). In allen Kriegerakademien lehret man die Eleven vieles mehr. Absolventen sollen, so der Anspruch, die Kriegs- und nicht alleine die Schwertkunst erlernen.

Daher stehet nicht nur der Umgang mit den Waffen auf dem Plane sondern auch Taktik, Theorie, ja, sogar Philosophie und Lyrik. Auch werden Eleven dort oft in der Rechtskunde unterwiesen so wie in vielen Spezialfächern, je nach Ausrichtung, wie der Logistik oder der Heilkunst. Mitnichten sollte man den erfolgreichen Absolventen einer solchen Akademie, selbst jenen mit mäßigerem Rufe, als dumpfen Krieger abtun, denn wer eine solche Einrichtungen besucht hat, der vermag mehr als nur zu erkennen, welches Ende des Schwertes das böse sei.

Entstanden aus den freien Akademien sind vor etwa 300 Jahren die Akademien der Reichsgarde an denen die Soldaten der Garde und vor allem die Offiziere derselben lernen und lehren. Während bei den freien Akademien Stipendien nötig sind oder Lehrgeld gezahlt werden muß sind an den Akademien der Garde nur Mitglieder derselben zugelassen. Inzwischen haben dies einen guten Rufe erarbeitet und viele Kinde raus den werten Familien des Reiches werden in die Garde geschickt um vor der Übernahme von Haus und Titel eine gute Ausbildung an den Akademien des Reiches zu erhalten.

Im Folgenden seien beschrieben drei Akademien als Beispiele.

Akademie zu Drachenfurt

Die Akademie zu Drachenfurt ist eine der fünf großen Akademien der Reichsgarde und eine bedeutende Offiziersschule mit dem Sitz in Drachenfurt. Hier sind auch, wie nur an einer der anderen Reichsgardeakademien, auch Schwertadlige zum Studium zugelassen, vor allem wegen dem Fehlen anderer Möglichkeiten für ein solches Studium in der Nähe der Heimat, daher bezieht sich dieses Recht auch nur auf solche aus Grenzländer Häusern.

Als Großakademie kann ein Eleve hier die Ausbildung in allen Waffengattungen des Reiches erhalten, wobei Drachenfurt vor allem für seine Artillerie und seine Infanterie bekannt ist, ersteres vor allem zu verdanken dem Ausbilder Gnordin Holzhammer, letzteres dem unwegsamen Grenzland mit den besonderen Anforderungen an die Infanterie. Diese sind auch der Grund warum Drachenfurt wenig beliebt ist bei den Eleven, sind die körperlichen Anforderungen doch deutlich höher als an anderen Akademien und der Einsatz von Eleven häufiger. Grade aber dies macht es für die wirklich ambitionierten Eleven interessant, doch trotzdem bleiben die Grenzländer an

der Akademie zu Drachenfurt meist unter sich.
Die Akademie selbst liegt innerhalb der Stadt Drachenfurt (Hauptgebäude) und in der näheren Umgebung (Reit- und Geschützplätze).

Freie Akademien - Akademie der Freien Kämpfer zu Quenn -
Freie Akademien dagegen nehmen jeden Eleven an, der das nötige Geld oder das nötige Talent mitbringt (für diese Eleven gibt es spezielle Stipendien der Akademien oder reicher Absolventen).

Eine der bekanntesten dieser Art ist die Akademie der freien Kämpfer zu Quenn. Diese Schule wurde von ehemaligen Offizieren der Reichsgarde nach deren austreten aus der Garde (allesamt entweder durch Ablauf der Dienstzeit oder wegen des Erreichens der Altersgrenze) gegründet. Im Gegensatz zu vielen anderen Schulen, die ihre Absolventen oft mehr als "Edelmänner mit Schwert" sehen werden die "Freien", wie sich die Absolventen nennen, bodenständiger ausgebildet. Entsprechend sind nicht nur der Lehrplan sondern auch die Anforderungen an die Eleven beim Eintritt.

Rechtskunde, Etikette oder Tanz stehen wenig bis gar nicht auf dem Plan, dafür erinnert der Drill eher die Ausbildung an den Reichsakademien. Wenn auch von anderen Absolventen freier Akademien oft belächelt sind die "Freien" nichts desto trotz in den richtigen Kreisen hoch angesehen - denn wenn keinen repräsentativen Leibwächter an der Seite auf dem höfischen Parkett sondern einen wehrhaften Recken für lange Reisen sucht ist man mit einem "Freien" sicher am besten bedient. Und schon so mancher Wegelagerer soll sich für die Flucht entschieden haben beim Anblick von nur wenigen Wachen aus „Freien“. Was ihn vielleicht manchmal an Manieren fehlt machen sie durch Übung, Erfahrung und Kampfkraft mehr als wett!

Die Akademie selbst liegt in einem der äußeren Bezirke von Quenn, in dem großzügigen Gebäude der ehemaligen Kommandantur. Nach dem Umzug in die neue Kommandantur konnten die Gründer der Akademie diesen Komplex dank ihrer Beziehungen erwerben und verfügen so, ein kleiner Luxus im dicht bebauten Quenn, über einen eigenen Hof für die Übungen. Außerdem gibt es einen Reitplatz vor der Stadt welcher der Akademie gehört.

Geleitet wird die Schule zur Zeit von der ehemaligen Garde-Leutnantin Falla Jorgenson, einer strengen Mittvierzigerin die das Regiment über das gute Dutzend Ausbilder und die knapp 70 Eleven führt.

Die Gründer, von denen noch der ehemalige General Gernot von Wolfen und der ehemalige Hauptmann Dietmar von Hechtsheim leben, haben sich aus dem Tagesgeschäft zurückgezogen, lassen es sich aber nicht nehmen bei der jährlichen Absolventenfeier die besten Absolventen selbst auszuzeichnen, obwohl beide die 70 gut hinter sich gelassen haben!

Akademie „Zur Ehre des Kriegers“ zu Quenn

Die zweite Akademie zu Quenn ist gänzlich anders als ihre „Schwester“. Gestiftet schon kurz nach der Befreiung hat sich die Akademie dem idealisierten Bilde des ehrenhaften Helden verschrieben. So lernen die

„Ehrhaften“ neben dem Kampfe vor allem Tanz, Etikette und Lyrik um nicht nur im Felde sondern auch auf dem Parkette ein gutes Bild zu machen.

Unter dem Besitz einiger namenhafter kronswalder und quenner Familien und unter der Leitung des Ritters Alain von Pfauenburg hat sich die Akademie zu einem gefragten Ausbildungsort für Kinder aus den hohen Familien des Krohnswaldes und Quenns, aber auch anderer Grafschaften entwickelt welche von ihren Kindern nicht nur die Kunst des Kampfes sondern auch die des Wortes erwarten. So lehrt hier ein eigener Dozent Rhetorik.

Trotzdem sollte man, bei allen krohns- wie neuerdings auch eisenwäld´schen Einflüssen nicht verkennen, dass auch die „Ehrhaften“ ausgebildete Kämpen sind welche vorzüglich mit den Waffen umgehen, die unwissende Narren wohl immer wieder für Prunkwäffchen an der Seite von Gecken halten. Weniger auf das Feld getrimmt wie die „Freien“ sind sie dennoch hervorragende Leibwachen und gefürchtete Duellanten...

Von den Feier- und Festtagen in lodrischen Landen

In Lodrien feiert man so gerne wie sicher in den meisten Landen, doch neben regionalen und familiären Feiern gibt es auch fünf den Göttern geweihte Feiertage im Jahreslauf

An diesen Tagen ruht für die meisten Menschen die Arbeit damit sie diese Tage mit ihren Lieben und Familien verbringen können. Diese hohen Feiertage sind:

Frühlingsfest, 21. Tag des 3ten Mondes (Tag- und Nachtgleiche)

Tag und Nacht sind gleichlang - der mühsame Weg vom tiefen Winter zum blühenden Frühling ist geschafft. Dieses Fest wird, mit allem was der Frühling zu bieten hat, gefeiert um diesen willkommen zu heißen und die Kälte des Winters endgültig zu vertreiben. Bunte Bänder werden an die Häuser gehängt, und Kinder ziehen mit Rasseln, Ratschen und anderem Lärmzeug durch die Straßen um die letzten Schergen des Winters aus Dorf und Stadt zu vertreiben. Auch feiert man den Tag der Aussaat da ab dem dritten Mond die Saatsaison (mit der Aussaat des Sommergetreides) beginnt.

Beteiligt an den Feiern sind vor allem die Diener der Mystra und der Claudiassra.

Sonnentag, 21. Tag des 6ten Mondes (Sommersonnenwende)

Die Sommersonnenwende ist einerseits ein Höhepunkt, andererseits ein Abschied.

Der Höhepunkt des Sonnenjahres - soviel Sonne auf einmal gibt es sonst nie - das feiert der Orden der Mystra mit allen Menschen. Bis spät in die Nacht wird gefeiert und gelacht um der Sonne zu huldigen und so der Weißen Mutter. Dieser Tag wird begangen mit allem was der Sommer hergibt und ist der höchste Feiertag der Mystra-Diener.

Erntefest, 21. Tag des 9ten Mondes (Herbst-Tag- und Nachtgleiche)

Jetzt wird der Herbst sichtbar. Die Nächte und Tage sind bereits gleichlang. Es gilt Abschied vom Sommer zu nehmen. Die größten Teile der Ernte wurden eingefahren, nun gilt es Abschied zu nehmen von den wärmeren Jahreszeiten und ein letztes großes Fest unter freiem Himmel zu feiern um den Göttern für die Ernte und die Gaben der Erde zu danken. Hier kommen die Familien zusammen, und ganze Dörfer und Städte feiern gemeinsam dieses Fest. Dieses Fest ist das größte Fest zu Ehren der Claudiassra, hier wird ihr für die Ernte gedankt.

Rabenfest, 21. Tag des 12ten Mondes (Wintersonnenwende)

Der dunkelste Tag des Jahres. Die Tage werden nun wieder länger.

Um dies zu symbolisieren, werden Feuer und viele Kerzen angezündet um die Nacht zu vertreiben, aber auch um den Seelen den Weg zu weisen.

An diesem Tage, dem Rabenfest, gedenkt man der Toten des letzten Jahres, vor allem den guten Zeiten die man mit ihnen hatte.

Daher sind die Feiern, wie auch die Beerdigungen in Lodrien, oft recht ausgelassen und fröhlich um den schönen Zeiten mit den Toten zu gedenken und sie so zu ehren.

Dies ist der höchste Feiertag bei den Tagashiti.

Neujahrsfest, letzter Tag des Jahres auf den Ersten des neuen Jahres

Das alte Jahr wird verabschiedet, das neue begrüßt und man feiert mit seinen Lieben das Vergangene und freut sich auf das Neue.

Gute Vorsätze sowie die Besinnung auf das vergangene Jahr, Träume und Hoffnungen für das nächste - damit beschäftigt man sich an diesem Fest.

Oft eine Gelegenheit, Freunde und Bekannte zu laden um der gemeinsamen Zeiten im letzten Jahr zu gedenken. Dieses Fest ist keinem der Gerechten speziell zugeordnet, meist aber steht es im Zeichen der Mystra (für das neue Jahr) und des Tagashim (für das gehende Jahr).

Daneben gibt es aber, wie eingangs erwähnt, weitere Tage welche man, je nachdem wie oder ob sie anfallen, meist mit Freunden und Familie begeht.

Geburtstage oder Wiegenfeste

Ein weiteres Lebensjahr ist ins Land gegangen, diesen Tag verbringt man mit der Familie und Freunden, bekommt vielleicht sogar Geschenke und feiert das vergangene Jahr.

Geburt eines adligen, erbberechtigten, Kindes

Die Eltern geben 30 Tage nach der Geburt ein Fest um die Gesundheit des Kindes zu demonstrieren. Adlige Freunde und die Bewohner des Lehnsgebietes werden zu einer großen Feier geladen bei der alle gleichberechtigt feiern, lachen, schmausen, tanzen...

Duelle werden bis zu einer Woche und einem Tag danach nicht ausgetragen, oft werden auch Schulden beim Adligen erlassen oder Begnadigungen bei mildereren Vergehen ausgesprochen.

Beerdigungen

Ja, werter Fremder unter den Lesern, ihr lest recht, die Beerdigung ist ein Fest in lodrischen Landen. Mitnichten, weil man sich freuet über den Verlust, sondern weil man feiert die gemeinsame Zeit, das gemeinsame Leben und die geteilten Freuden.

Nach der Grablegung ist es Brauch mit Freunden und Familie zusammensitzen, zu essen und zu trinken, sich Geschichten zu erzählen und Erinnerungen zu teilen und mit der Freude über die gemeinsame Zeit den Toten zu ehren.

Vom generellen Gildewesen

Das Gildewesen in lodrischen Landen ist befremdlich für manchen Fremden wie ich immer wieder bemerken konnte. Während andere Länder den Zwang der Gilde oder Beschränkungen der Tätigkeiten kennen sind solche Maßnahmen in Lodrien unbekannt.

Dies hängt wohl zusammen mit der Geschichte und dem Gemüt der Lodrier in welchem die Zeiten der Besatzung durch die Phanothier immer noch präsent sind. Einen solchen Zwang wie unter den Imperatoren wollen die Lodrier nicht wieder, daher kann auch kein Lodrier einen anderen zu einem Berufe zwingen oder ihm Arbeit vorenthalten, so die allgemeine Auffassung.

Zwar gibt es Gilden in Lodrien welche alt und anerkannt sind und auch besondere Rechte haben. Jedoch gibt es keinen Zwang diesen beizutreten (mit Ausnahme der Gilde der Magier auf welche ich später noch zu sprechen komme).

Allerdings sei dies allen angeraten, denn juristisch wie faktisch bietet die Gilde viele Vorteile.

So ist es schon etwas anderes, ob die Gilde die Verträge für die Lieferung von Rohstoffen aushandelt als ein einzelner kleiner Schmied, und eine Gildemarke auf dem Erzeugnis zeigt dem kundigen Käufer, dass dieses Stück eine gewisse Qualität besitzt. Aber auch bei Krankheit oder Unfall helfen die Gildemitglieder einander, manche Gilden haben sogar regelrechte Sterbekassen zur Unterstützung der Hinterbliebenen eingerichtet.

Doch auch dem recht nach hat es Vorteile, denn ein Gildemitglied kann, bei gewissen Vergehen, die Überstellung an die Gilde verlangen und bzw. oder von dieser Unterstützung erhalten. Zudem ist es unter anderem schwieriger ein Geschäft eines Gildemitgliedes zu schließen oder es zu verbannen.

Beschränkungen für nicht-Mitglieder der Gilde gibt es keine rechtlichen, wohl aber faktische, denn sie sind von Einkaufsgemeinschaften, Sammelkassen oder dem Siegelrecht ausgeschlossen, was sich ja von selbst versteht. Auch kann die örtliche Administratur bei einem Überangebot einer bestimmten Leistung die Neueröffnung eines Geschäftes eines nicht-Gildemitgliedes verbieten.

Dazu kommt es jedoch selten, denn meistens findet sich ein eigenes Gleichgewicht je nach Region. Daher gibt es keine starren Regeln, denn es ist völlig klar, daß eine Stadt wie Drachenfurt mehr Bedarf hat an Schmieden und Heilern als eine Stadt wie Brauntal wo es mehr Köhler und Flößer gibt.

Über die Gilde der Magier

Vergebt mir, werte Leser, dass ich an anderer Stelle auf diesen Eintrag verwiesen habe, doch stellt diese Gilde eine Besonderheit unter den lodrischen Gilden dar.

Grundsätzlich sind, bei allen Verschiedenheiten, die Magiekundigen Lodriens in dem Wissen vereint, dass sie alle einem ähnlichen Handwerk nachgehen und das nur eine gute Zusammenarbeit und innerer Zusammenhalt sie stark machen. Denn trotz ihrer Künste sind ja höchsten 1-2 von 1000 Begabt, und zum anderen ist die Zeit der Unterdrückung durch Phanos, trotz der Jahrhunderte, noch gut in Erinnerung. Und in jener Zeit waren es der Zusammenhalt und die gegenseitige Unterstützung, die die Magier aller Art am Leben gehalten haben. Außerdem musste jeder nach diesen Zeiten zugeben, dass der andere, so unterschiedlich es auch ist, „was drauf hat“.

Die "Gilde der Kundigen der magischen Ströme" ist der Zusammenschluß der magiekundigen Lodriens. Es ist mehr wie eine Handwerks Gilde zu verstehen in der jene zusammengeschlossen sind, die das grundsätzlich gleiche Gewerk ausüben - hier den Umgang mit der Magie.

Ob Magier, Schamane, Druide,... ist einerlei, die Gilde vertritt einen jeden Magier (so er es wünscht) vor dem Gesetz und die Belange der Magier vor dem Kronrat. Zudem verfügt die Gilde über eine eigene Rechtsprechung und regelt die internen Belange der Magier (wie Voraussetzungen und Anerkennung von Meistergraden, die Prüfungen zu selben usw.).

Zwar gibt es eigene „Häuser“, wie sie sich nennen, die innerhalb der Gilde, getrennt und arbeitend nach der speziellen Ausrichtung der Magie, doch aber sind sie alle nur Zimmer unter dem großen Dach der Gilde.

Ihr Hauptsitz der Gilde in Quenn wirkt von außen wie ein Kontor mittlerer Güte, passend zu dem Motto, daß auf das Haus geschrieben steht: "Nicht durch Schein, durch Taten beweisen wir uns"

In dem Komplex nahe der größten Magierschule des Landes sitzen die "ständigen Gilderäte", die höchsten Leiter der Gilde und die dazu gehörige "Verwaltung".

Eine Bibliothek oder ähnliches findet sich hier nicht (warum auch - die größte Sammlung des Reiches im Haupttempel des Narox ist nur einen Steinwurf entfernt), dafür Labore, Versuchsräume - und spezielle Zellen die von der "Gildepolizei", den "Goldenen" (so genannt wegen der Roben: weiß mit goldenem Pentagramm darauf), bewacht werden.

Die Goldenen sind eine Art „Polizei“ der Gilde und setzen sich aus erfahrenen, kundigen Magiern zusammen, die Einzelnen für den Feldeinsatz ausgewählt werden. Ihre Aufgabe ist es nicht, über die anderen Gildemitglieder Gericht zu sitzen sondern vom rechten Weg abgekommene, verderbte oder finstere Magier zu jagen und zur Strecke zu bringen.

Die Goldenen sind die Elite der „Feldmagier“ und setzen sich, wech Wunder, zum bei weitem größten Teil aus „Gildemagiern“ zusammen. Sie sind die Faust der Gilde und arbeiten dabei oft auch eng mit der Reichsgarde oder den Orden der Gerechten Götter zusammen

Zur Zeit stehen der Gilde vor:

Erzmagus Oluf Leingart

(Magier - ein manchmal etwas griesgrämiger Eisenwalder Mitte 50, langer grauer Bart, Glatze, kalte blaue Augen - er entspricht sicher am meisten dem gängigen Bild eines Magiers. In seinem Fachgebiet, der Antimagie, kann ihm niemand im Reich das Wasser reichen. Er wurde zum Vorsitzenden des Rates bestimmt und hat diese Position nun schon gut 16 Jahre inne.)

Erzmagi Spuntabranca

(Druidin - die jung wirkende Frau hat schon über 40 Sommer gesehen, trotzdem wundern sich immer wieder Leute, daß sie "so jung" schon im Gilderat sitzt. Die schöne Frau mit den langen blonden Haaren und den tiefgrünen Augen stört das nicht, im Gegenteil. Sie mag es, wenn man sie und ihren scharfen Verstand unterschätzt.)

Erzmagus Romergalgo

(Geode - der Zwerg gehört zu den wenigen Magiekundigen seines Volkes. Sein brillanter Verstand und seine Gabe für den Umgang mit den Elementen haben ihm dennoch eine große Karriere bereitet. Er leitet die "Schule der Elementaren Verformung" zu Pfaffenfels, eine der renommiertesten Schulen der Elementarmagie im Reich. Ansonsten zeigt er gerne, welchem Volk er angehört - breiter, roter Bart, zu drei Zöpfen geflochten, langes rotes Haar und eine Axt an der Seite sind für ihn ein Muß)

Erzmagus Tariman von Rosenberg

(Magier - Mitte 40, adrette Kleidung, die schwarzen Haare sauber geschnitten, gutes Parfum - man könnte diesen fähigen Magier schnell für einen Gecken oder einfachen "Beau" halten. Daher ist er einer der besten Kampfmagier des Reiches!)

Erzmagi Sahilah`ahnijha`ljsahh

(elfische Magierin - die Magierin "Schön die der Sonnenaufgang am ersten Frühlingstag" macht ihrem Namen alle Ehre. Gradezu ein Sinnbild elfischer Schönheit wirkt sie wie vielleicht grade 20, und doch gleichzeitig geheimnisvoll und ein wenig wie aus einer anderen Welt. Wenn sie mit ihren langen braunen Haaren, ihren rehraunen Augen und der, in ihrem Stamm üblichen, engen Lederkleidung unterwegs ist sind ihr viele Blicke sicher - und zusammen mit "Branca" sollen sie schon ganze Unfälle verursacht haben. Trotzdem wurde sie sicher nicht (nur?) wegen ihrer Schönheit gewählt - sie ist eine harte Verhandlungsführerin die früh gelernt hat, zu beweisen, daß sie nicht "einfach nur schön" ist.

Von den Völkern Lodriens

In den Grenzen des Fürstentumes leben allerlei Rassen. Auch wenn die meisten Bewohner Menschen sind, so finden sich Bewohner aus fast allen Menschheiten im Reiche.

Menschen leben in allen Provinzen und Gebieten, von den feinen Krohnswäldern bis hin zu den Barbaren im Norden, von den feinen Rittern Eisenwalds bis zu den harten und kampfgeprobten Recken der östlichen Grenzlande.

Man wird kaum einen Lodrier finden, dessen Gesinnung nicht einer Form der guten entspricht, und sollte man ihm doch begegnen, so ist es mit Sicherheit ein finsterner Geselle der dir nur schlimmes will! Nein, das Volk der Lodrier ist ein freundliches Volk, und ein Reisender in Not kann eigentlich immer auf Hilfe und Unterstützung hoffen und darauf, freundlich aufgenommen zu werden.

Denn wie heißt es in einem alten Sprichwort Lodriens: Ein Fremder ist ein Freund den ich noch nicht kenne.

Obwohl die Mehrzahl der Lodrier von dem Volk der Menschen abstammt gibt es vielerlei Völker in Lodrien, und grade von diesen soll hier berichtet werden. Genaue Zahlen sind, grade bei den Elfen und Halblingen, schwer zu erfahren, aber Gelehrte schätzen, dass 15-20 von Hundert Lodriern einem anderen Volke angehören als den Menschen. Bis auf wenige Ausnahmen ist das Zusammenleben gut, lehrt uns nicht zuletzt der Glaube an die Gerechten Götter dass die Weiße Mutter uns alle als ihre Menschheiten schuf.

Von den Zwergen:

Zwerge gibt es aller Orten im Freien Fürstentume Lodrien, und so zahlreich wie ihre Siedlungen sind, so unterschiedlich sind die Bewohner - ganz, wie man es von uns Menschen auch kennt. Daher ist folgender Abriss nicht mehr, werter Leser, als ein Überblick über ein komplexes und vielschichtiges Gebilde dessen Nuancen und Feinheiten wir wahrscheinlich nie begreifen werden...

Die zwergische Politik folgt eigenen Regeln die sich mir in den ganzen Jahren die ich mit oder bei Zwergen verbracht habe nie ganz erschlossen haben. Daher hier nur ein Überblick über die Gliederungen in der zwergischen Hierarchie.

An der Spitze der zwergischen Hierarchie steht nominell der Großkönig der Zwerge. Der Großkönig wird aus alle Königen gewählt und bleibt bis zu seinem Tode im Amt - wie lange das sein mag hängt, so sagt man, vom Geschick und den Fähigkeiten des Großkönigs selbst ab.

Der Hohe Rat besteht aus allen Königen der einzelnen Zwergenbingen und Siedlungen. Der Hohe Rat hat eine beratende Funktion für den Großkönig, dieser ist aber nicht an die Beschlüsse des hohen Rates gebunden. Hier wird auch, wenn notwendig, der neue Großkönig gewählt. Jede Region und jede Binge der Zwerge hat ihren König. Dieser wird aus den Mitgliedern der Clans gewählt - theoretisch kann jeder Zwerg König werden, wenn er denn für fähig befunden und gewählt wird... Jedem König steht beratend ein Rat zur Seite, dieser setzt sich zusammen aus den Vertretern der Familien und Sippen der Binge oder der Siedlung, meistens den Clansoberhäuptern. Diese Clansoberhäupter, entgegen vielen Behauptungen können es Männer wie

Frauen sein, stehen den einzelnen Familien vor und vertreten diese vor allem nach außen.

Zwergenreiche finden sich, wie erwähnt, über ganz Lodrien verteilt. Hier seien diese Siedlungen und Bingen für euch so eingeteilt, wie es den lodrischen Grafschaften entsprechen mag, auch wenn die Zwerge ihre eigenen Einteilungen haben, so ist es doch für den lodrienerfahrenen Leser einfacher, ich hoffe die Zwerge mögen mir das verzeihen. Ebenso wie sie mir verzeihen mögen, daß ich hier nur die wichtigsten Gebiete aufführe und nicht eine jede Siedlung die es im ganze Reiche geben mag.

Krohnswald:

Hier leben etwa 9000 Zwerge verteilt auf eine Festung und 4 kleinen Bingen. Die wichtig Festung Hammersfall wird bewohnt von annähernd 7000 Zwergen. Davon sind 5000 Krieger und der Rest Handwerker und Händler (eine Erläuterung hierzu: solange ein junger Zwerg noch kein eigenes Handwerk erlernt hat wird er zu seinen Eltern gezählt, welchem Handwerk diese folgen. Das verwirrt unkundige Leser oft, denken sie doch, daß es keine Kinder bei den Zwergen gibt oder glauben, der Zwerg an sich würde bereits gezwungener Maßen in eine Laufbahn geboren).

In den Bingen dagegen leben vor allem Mienenarbeiter (auch hier erlaubt mit einen Hinweis: Diese Zählungen und Eingruppierungen orientieren sich wieder an den zwergischen Maßstäben - und danach ist ein Krieger wer das Kriegshandwerk als Haupterwerb ausübt. Geübt im Kampfe ist aber jeder Zwerg dem ich bisher begegnete...)

Die soziale Struktur der Zwerge im Krohnswald ist besonders von der relativen Nähe zu den Orkgebieten bestimmt Aufgrund dieser spielen hier die Krieger eine große Rolle. Das Kriegshandwerk wird hier noch höher angesehen als bei den meisten anderen Zwergen. Der König ist war seit es die Zwerge gibt immer ein Krieger - und wird es wohl auch immer sein. Dementsprechend zählen die Krieger aus Krohnswald und der Goldmark zu den besten Zwergenkriegern Lodrien's

Politische Beziehungen unterhalten die Zwerge aus Krohnswald vor allem mit den Brüdern aus der Goldmark. Sie sind eng befreundet und sich politisch meistens einig - vor allem wenn es um Krieg geht. Sie halten die drachenfurter Zwerge für „Weichzwerge“ weil sie zu viel Zeit mit „sinnlosen Studien und Diplomatie“ vergeuden und lieben selbst eher das rauere, oder, wie sie sagen würden, das ursprünglichere Zwergenleben. Daher haben die 19 hier lebenden Clans auch deutlich bessere Beziehungen zu den zwergischen Nachbarn als zu ihren menschlichen.

Goldmark:

In der Mark leben ca. 11000 Zwerge, verteilt auf eine Festung und 6 kleinen Bingen.

In der Festung leben gut 8000 Zwerge. Davon sind etwa 7000 Krieger, der Rest Handwerker und Händler. In den Bingen der erz- und edelsteinreichen Mark leben vor allem Minenarbeiter, dazu Gold- und Silberschmiede und andere Handwerker sowie einige Händler.

Aufgrund der noch größeren Nähe zum Orkgebiet spielen hier die Krieger eine

noch größere Rolle als in Krohnswald. Entsprechend wird das Kriegshandwerk angesehen, und auch hier war (und wird) der König immer ein Krieger. Wie erwähnt kann man schwer sagen, ob die Krieger aus der Mark oder aus Krohnswald die besseren sind

Die Beziehungen auf politischer Ebene sind nahezu gleich mit denen der krohnswalder Nachbarn, allerdings haben die märkischen Zwerge, aus Gründen der Notwendigkeit, engere Beziehungen zu ihren menschlichen Nachbarn - sei es nun wegen der Gefahr durch die Orken (was ein Zwerg sicher nie zugeben würde) oder wegen des Handels. Im Gebiet zur Grenze an die Orklanden jedoch soll es immer wieder Zwischenfälle geben bei denen Zwerge und Menschen in Streit geraten.

Nordmark:

In der Nordmark leben nur 600 Zwerge, alle in einer Festung, die bei den Zwergen auch Bingen genannt werden. Die Bevölkerung ist sehr durchmischt, man findet Arbeiter, Krieger und einige wenige Händler. Die Zwerge der Nordmark leben in einem Gebiet mit nur wenig Bodenschätzen weshalb sie sich darauf spezialisiert haben Bier, Met und Schnaps in alle möglichen Variationen herzustellen. Vor allem ihr Kartoffelschnaps mit Bisongras ist eine geschätzte Delikatesse nicht nur unter Zwergen. Sie haben sogar gelernt Felder zu bearbeiten, Vieh zu züchten und sich als erstaunlich perfekte Imker erwiesen. Alkoholische Erzeugnisse der Nordmärker Zwerge zählen zu den Besten die man von lodrischen Zwergen, oder vielleicht sogar in ganz Lodrien bekommen kann.

Die Zwerge der Nordmark sind gemütliche Zwerge und, alleine schon wegen ihrer Zahl, auf ein Auskommen mit den Nachbarn angewiesen. Daher halten sie regen Kontakt zu den Menschen der Nordmark. Viele Zwerge halten die Mitglieder der 4 nordmärkischen Clans für keine echten Zwerge, da sie sich besser auf Feldarbeit verstehen als auf das „gute“ Zwergenhandwerk. Dennoch sind sie auf jedem Fest gern gesehene Gäste, nicht zuletzt weil sie gern und großzügig teilen.

Grafschaft Walden:

In der Grafschaft leben rund 6000 Zwerge. Davon sind „nur“ 2000 Krieger, 600 Gelehrte, 3400 Handwerker („nur“ vor allem deshalb, weil die zwergischen Siedlungsgebiete allesamt im Grenzland liegen und somit näher an Orkgebieten als zum Beispiel die Bingen der Krohnswalder Zwerge).

Neben den Siedlungen gibt es zwei Bingen der Zwerge in Walden.

Die eine Binge ist eine versteckte, uralte Zwergenfestung in den Tiefen der Wacht. Bis auf einige wenige Wächter und Handwerker die sie in Schutz halten steht sie leer und dient den Bewohnern der nahen Siedlungen als Rückzugsfeste. Die andere Binge tief im Grenzland liegt nur wenig Reise von Drachenfurt entfernt und beherbergt zwei der größten Clans der Waldener Zwerge, hier finden sich auch sicher 2 von 3 Kriegern.

Die Nähe nach Drachenfurt hat hier besondere Zwerge geschaffen. Wegen der Nähe zu den Orken und der anderen Bedrohungen im Laufe der Jahre haben die Zwerge hier eine deutlich engere Verbindung zu den Menschen und anderen Bewohnern der Grafschaft als in den anderen Gebieten. Daher gibt hier viel mehr Gelehrte die ihr Wissen mit den Menschen und anderen teilen

und ihrerseits von diesen lernen In dieser Gegend liegt auch der Sitz des Obersten Thorpriester der Zwerge.

Die Zwerge der Grafschaft Walden werden von die kriegerischen Clans oft nur „die Schlaumeier“ oder sogar „Weichzwerge“ genannt, da sogar die Krieger hier viel mehr Wert auf allgemeines Wissen legen als zum Beispiel die Zwerge der Mark. Daher gibt es auch oft Zwist zwischen den Gebieten bzw. ihren Abgesandten im Hohen Rat. Wie erwähnt haben die Zwerge der Grafschaft eine sehr gute Beziehung zu den Menschen. Sie gehen oft in die Städte, und nicht nur zum Handeln, und in keinem anderen Gebiet ist das Verhältnis zwischen Menschen und den 14 Clans so gut wie hier.

Von den Halblingen

Die lodrischen Halblinge sind ein fröhliches und gelassenes Völkchen. Wie überall sind sie auch hier für ihre kulinarischen Interessen und Fertigkeiten bekannt. Sie versorgen die Grafschaft Eulenhorst, wo die meisten ihrer Siedlungen in Lodrien liegen, wie auch ganz Lodrien mit allerlei Schleckereien; von Süßkram, über hoch-qualitative landwirtschaftliche Produkte bis hin zu Wein, Gebranntem und eingelegten Köstlichkeiten. Besonders bekannt und geschätzt ist das von Halblingen gebraute Bier, das in Lodrien unter ‚Baun Bräuling‘ bekannt ist.

Viele Halblinge finden in der Herstellung und Veredelung dieser Lebensmittel ihr Auskommen. Sie betätigen sich aber durchaus auch in anderen Berufen. Da es ihnen nicht so sehr auf Schnelligkeit und Funktionalität sondern mehr auf Sorgfalt und Liebe zur Arbeit ankommt entstehen unter den Händen von Halbling-Handwerker mit die schönsten Stücke ihrer Zünfte.

Der Hang zu Ruhe, Ausgeglichenheit und Konstanz, der sich in ihren Arbeiten zeigt, zeichnet Halblinge aber auch generell aus. Veränderungen und Fremdes sind ihnen genauso suspekt wie Hektik. Daher verlassen sie auch nur selten ihre Heimatorte. Der Hang zu Abenteuern scheint den meisten Halblingen völlig zu fehlen. Die wenigen, die Abenteuer erleben oder sogar suchen werden von ihresgleichen mindestens belächelt, manchmal auch für seltsam gehalten oder distanziert behandelt.

Insgesamt sind Halblinge aber überaus freundliche Wesen, denen das Gastrecht über alles geht. Besonders deutlich tritt letzteres an dem hervorragenden Ruf zu Tage, den von Halblingen geführte Tavernen in Lodrien genießen. Nichts desto trotz könnte ein für die gänzlich Fremder der Meinung sein, sie üben ihm gegenüber eine gewisse Zurückhaltung. Diese vergeht aber, sobald ‚der Fremde‘ nach einiger Zeit und Beobachtung fast sicher zum ‚Freund‘ wird.

Niederträchtigkeit scheint Halblingen völlig fremd zu sein. Sie sind ein friedliches und friedliebendes Volk, das sich nur äußerst selten streitet - sei es nun untereinander oder mit anderen. Dadurch wirken sie auf andere Rassen manchmal etwas naiv oder werden als ‚leichte Beute‘ betrachtet, was nicht heißt, dass sich der ein oder andere Vertreter dieser Rasse nicht zur Wehr setzen kann - wie schon der ein oder andere Schurke schmerzlich erfahren musste.

Ähnlich verhält es sich mit Reichtum, Protz und Prunk, Halblinge führen ein einfaches Leben und legen keinen großen Wert auf Geld oder luxuriöse Güter. Sie wollen ihren Nachbarn eher ihre Rechtschaffenheit als ihren Reichtum zeigen.

Halblinge leben im hier und jetzt, dass sie in vollen Zügen zu genießen scheinen. Weder schmiedet der Durchschnitts-Halbling ausschweifende Zukunftspläne, die über die nächste Mahlzeit hinausgehen, noch verliert er sich im Grübeln über Geschehenes. Was passiert ist, ist passiert und was kommen wird, wird kommen...

Die meisten Halblinge Lodriens leben, wie bereits erwähnt, in der Grafschaft Eulendorst, da sich dort viele ‚kleine‘ Rassen angesiedelt haben, nachdem die Gnomin Barnea Goldschimmer dort 485 n. Ph. zur Gräfin ernannt wurde. Natürlich leben die Halblinge in ganz Eulendorst verteilt. Neben den Vertretern, die sich in der Hauptstadt Eulendorst angesiedelt haben gibt es aber besonders im Süden des Landes zwischen dem Weißensee und der Grenze der Grafschaft vermehrt Siedlungen, die teilweise auch ausschließlich von Halblingen bewohnt werden. Stewington, Hobburg und Neu-Großfussen sind die größeren Halbling-Siedlungen in dieser Gegend. Sie werden von vielen kleineren Orten, Dörfern und Weilern mit Halbling-Einwohnern umgeben.

Eine kurze Abhandlung über die lodrischen Elfen

Elfen gibt es in Lodrien nicht so viele, wie man bei der Größe des Landes eigentlich annehmen würde. Dies hat zu tun mit der Natur wie wir sie in lodrischen Landen vorfinden, aber auch mit der Historie, vor allem mit der Besetzung der Gebiete des heutigen Fürstentumes durch die phantastischen Imperatoren.

Neben einige kleinere Sippen in versprengten Wäldern gibt es nur noch wenige nennenswerte Siedlungsgebiete von Elfen in Lodrien. Dies sind vor allem der Südwald und der Grenzwald im Osten des Landes, der Grafschaft Walden, der Dunkelwald in der Grafschaft Felden und der Krohnswald in der gleichnamigen Grafschaft. Ansonsten finden sich nur einzelne Sippen oder Siedlungen

Wie bereits erwähnt liegt dies vor allem an der brutalen Verfolgung aller Nicht-Menschen durch die Phanothier. Während sich die Zwerge in ihren Bingen unter den großen Gebirgen verschanzen konnten und dort zurückgezogen überlebten und die Halblinge wie Gnome ebenfalls in die Berge auswichen blieben den Elfen nur ihre angestammten Wälder und Haine. Ihre Heimat zu verlassen kam für viele Clans nicht in Frage, unabhängig davon, daß es auch kaum einen Ort hatten zu dem sie hätten ausweichen können. Und anders als Fels und Höhlen konnten diese mit Feuer und Axt niedergemacht werden, so daß viele Sippen erst ihre Haine und dann ihr Leben verloren. Lediglich in den als verflucht geltenden Krohnswald, den dichten, uralten Dunkelwald und die weiten und ausgedehnten Grenzwälder sind die Phanothier nie tief genug eingedrungen, daher haben sich dort die Sippen erhalten.

Bevor wir zu den einzelnen Elfengebieten kommen mögen sei noch einiges gesagt.

Zum ersten ist es mitnichten so, daß es, wie viele glauben, „die“ Elfen gibt. Wie bei uns Menschen unterscheiden sich die Elfen in ihren unterschiedlichen Gebieten teilweise stark voneinander.

Zum zweiten sind alle Informationen, die ich euch hier geben kann nur Informationen „soweit wir wissen“, denn gänzlich in die Tiefen und Facetten elfischer Lebensweisen einzutauchen ist nicht nur schwer, weil wir von außen kommen und nicht darin aufgewachsen sind, es ist auch einfach eine Frage der Erfahrung die wir nicht erreichen können weil unsere Lebensspanne zu beschränkt ist.

Und zum dritten muß hier zugegeben werden, daß wir einiges einfach nicht wissen, zum Beispiel die Zahlen an Köpfen oder die Struktur in Beruf oder Gesellschaft. Viele Dinge sind uns nicht einfach verschlossen, es ist vielmehr so, daß selbst die Elfen einige Dinge nicht wissen - weil es sie nicht interessiert. Während Zwerge in großen Listen Ahnenreihen und Nachfahren festhalten und das Reich lange Steuerlisten führt für seine Bürger, so ist es den Elfen einerlei wie viele nun in den Sippen leben mögen. Auch kommt erschwerend hinzu, daß die Zugehörigkeit zu den Sippen unterschiedlich geregelt wird. Während bei dem Clan des Kuckucks nur reine Elfen zählen die mindestens 5 Generationen keine andere Menschheit in den Vorfahren haben, so zählt der Clan der Buntfalken auch Halb- und Viertel elfen dazu, in manchen Fällen sogar

Menschen die aus besonderen Gründen in den Clan aufgenommen werden..

Aber genug der langen Vorreden, ich werde euch nun über die Elfen in den verschiedenen Gebieten berichten.

Grafschaft Felden im Dunkelwald

Im Dunkelwald leben noch zwei der ältesten Clans in Lodrien.

Der Clan der Belh´haij´thoij´dhas (etwa zu übersetzen mit „Bewahrer der Traditionen) und der Clan der Chos´ahn´thah´hijr (etwa „Verteidiger“). Als älteste Clans werden sie gezählt, da sie zum einen sich noch nie auf- oder abgespalten haben und zum anderen als einzige Clans in den ursprünglichen Gebieten hausen aus denen die Elfen stammen.

Dort leben sie in alten Städten der Elfen die zwar in weiten Teilen verfallen und von den Wäldern „zurückerobert“ werden (da sie einmal für weitaus größere Zahlen an Kopf geschaffen wurden), im Herzen aber erhalten sie die alte Pracht und Schönheit der Elfen. Während die „Verteidiger“ den Dunkelwald gegen die Phanothier hielten und seitdem die Städte und das Gebiet beschützen haben sich die „Bewahrer“ vor allem der Aufgabe verschrieben, daß Wissen und die Kultur der alten Elfen, der Hochelfen, zu erhalten und zu überliefern

Die Clans leben sehr zurückgezogen, und suchen kaum Kontakt mit den Menschheiten oder Elfen außerhalb des Waldes. Manche munkeln, dies läge unter anderem daran, daß in den Tiefen der Urwälder des Dunkelwaldes Dinge und Wesen leben, vor denen sich selbst die Hochelfen in Acht nehmen müssen. Andere behaupten, es liege daran, daß es einfach keine Notwendigkeit gäbe den Wald zu verlassen. Woran es auch immer liegen mag, es liegt auf jeden Fall nicht an der Abneigung der Hochelfen gegenüber den Menschen. Auch wenn die Kontakte selten sind, so sind sie doch immer friedlich.

Menschen, die einmal Hochelfen getroffen haben sind fasziniert von der Schönheit und der Ausstrahlung der Hochelfen, ihrer feinen Kleidung und ihrem gewinnenden Wesen. Zwar sagen viele, daß sie das Gefühl hatten von den Hochelfen etwas herablassend, eher wie unwissende Kinder behandelt worden zu sein, doch fast alle die dies sagen ergänzen, daß sie selbst auch etwas das Gefühl hatten neben diesen „reinen Wesen“ mit ihrem Wissen und Können wie Kinder zu sein.

Was an Berichten über Kleidung, Waffen, Bauten und so weiter aus den Tiefen des Dunkelwaldes kommt ist so imponierend wie die wenigen Stücke dies es gibt - alle fein, filigran, und doch unglaublich gut zu gebrauchen wofür auch immer sie gedacht sind. Ich selbst habe einmal eine Klinge für ein Ritualmesser eine Hochkönigin gehalten, so fein war es gearbeitet an Griff und Klinge, mit Intarsien und Gravuren - und am Ende war es das einfache Haumesser eines Gehilfen des Händlers..

Überhaupt scheinen sie von allen Elfen am besten mit Metallen umgehen zu können, was sich nicht nur in der Schönheit sondern auch der Zuverlässigkeit ihrer Werke zeigt.

Über die Hochelfen wissen wir am wenigsten, und doch sind sie es, die, vielleicht auch deswegen, die Phantasie am meisten anregen. Überirdisch

schön, in Gewänder gekleidet die aus Seide und Licht gesponnen scheinen wirken sie am meisten wie die sagenhaften Gestalten aus den Sagen und Legenden...

Grafschaft Krohnswald im Krohnswald

In dem angeblich verfluchten Krohnswald leben mehrere Clans der lodrischen Elfen. Noch vor dem Fall Phanos aus dem Dunkelwald kommend ließen sie sich hier nieder und gründeten ihre einzige, große Siedlung, die Stadt Scah´hah´lah´taijn (etwa „große Zuflucht“). Warum sie den Dunkelwald verließen und hier siedelten ist unbekannt, zumindestens uns Menschen. Die Stadt selber soll umgeben sein von einer gewaltigen Mauer ohne Tor, Scharfe oder Fenster. Wer sie betreten will muß von innen eingelassen werden, angeblich mit der Hilfe von Magie.

Überhaupt scheinen die Krohnswalder Elfen sich mehr der Magie zugetan zu fühlen als die anderen Clans, und ihre arkanen Webereien sollen die mächtigsten und schönsten sein unter dem ganzen Elfenvolk. Ansonsten scheinen sie sich sehr an der Lebensart der Hochelfen zu orientieren und ihre Kleidung wie ihr Handwerk sind dem der Hochelfen sehr ähnlich, erreicht aber nicht deren Perfektion. Dafür sind die Krohnswalder Elfen recht offen gegenüber den anderen Völkern und teilen Kunst und Wissen - für einen angemessenen Preis. Am engsten ist die elfisch-menschliche Beziehung auf dem Gebiet der Magie, denn anders als die anderen Elfen haben sie zwar einen intuitiven Zugang zu den Künsten, haben sie aber, ähnlich wie in der menschlichen Gildemagie, sehr klar und deutlich strukturiert. Viele Leute sind immer wieder überrascht wenn sie dies bei Elfen erleben - und wenn sie sehen, wie viele der heutigen Zauber ursprünglich auf elfischen Thesi beruhen. Der Kontakt wird allerdings immer wieder durch die Lage der „Zuflucht“ erschwert, und meist kommen Botschafter oder Händler, um für Jahre durch die lodrischen Lande zu ziehen oder sich gar dauerhaft niederzulassen - denn, wie es scheint, sind die Elfen wohl nicht der Grund dafür, daß die Wälder als verflucht gelten, und es scheint gute Gründe zu geben, warum die Stadt von einer Mauer umgeben ist - so, wie es auch scheint als würde es im Krohnswald Dinge geben, die selbst die Elfen fürchten.

Die Krohnswald-Elfen wissen genau, wer sie sind, von wem sie abstammen und was sie können - und das zeigen sie gerne. Daher sind sicher diese Elfen mit am meisten für das Vorurteil elfischer Arroganz verantwortlich. Ansonsten scheinen sie am meisten dem zu entsprechen, was der durchschnittliche Lodrier sich unter einem Elf vorstellt.

Grafschaft Walden im Südwald und im Grenzlandwald

In diesem Gebiet wohnen die so genannten Grenzlandclans oder Grenzlandelfen. Auch wenn der Name für die hier lebenden Stämme von den Menschen stammt so haben ihn die Elfen die engeren Kontakt mit diesen haben den Namen für sich übernommen. Überhaupt sind dies die Elfen über die wir am meisten wissen.

Die genaue Anzahl der Elfen ist unbekannt, es gibt insgesamt 9 Stämme oder Clans, wie die Elfen sagen, die fest im Grenzland leben. Vor gar nicht allzu langer Zeit gab es noch mehr Clans in den Grenzlanden, doch diese sind, als Folge um die Geschehnisse um den Finsteren Barad´Nar entweder abgewandert oder haben sich, und daß in den meisten Fällen, anderen, größeren Clans angeschlossen nachdem sie durch die finsternen Kultisten bzw. andere, nicht minder finstere Phänomene, dezimiert wurden.

Der größte Clan des Grenzlandes ist der Clan der Buntfalken, der in der Nähe des Heiligen Haines und Richtung Drachenfurt siedelt. Ebenfalls näher bei den Menschen und mit gutem Kontakt zu ihnen leben der Clan der Milane und der Clan der Eißvögel, während man die Clans der Sperber und der Weißhabichte sowie der Blaubussarde eher in den tieferen Regionen der Wälder findet. Sie suchen zwar nicht die Nähe der Menschen, stehen ihnen aber recht tolerant gegenüber.

Der Clan des Wanderfalken leben an den Grenzen des Waldes und des Reiches in Richtung der Orklände, Teile davon sollen sogar in den Wäldern der Orklände leben.

Der Clan der Waldkauze lebt, zusammen mit dem Clan des Kuckuks, schließlich am tiefsten in den Wäldern. Die beiden kleineren Clans meiden jeden Kontakt mit den Menschen, haben sogar eine gewisse Abneigung, manche einen regelrechten Haß. Denn während die anderen Clans zusammen mit den Menschen die Zeit unter den Phanothiern überstanden und für die Freiheit kämpften haben diese beiden Clans nie überwunden, daß es Menschen waren die sie verfolgten und fast ausrotteten. Während die anderen Clans sehr genau zwischen den Völkern und Reichen unterscheiden sind es bei diesen beiden Clans einfach „die Menschen“ geblieben, was sie etwas von den anderen Clans entfremdet hat.

Die Grenzlandelfen gehören, für elfische Maßstäbe, zu den unzivilisiertesten Elfen. Und wer einmal eine Gruppe von ihnen auf Kriegszug gesehen hat kann schon an der Kleidung und Ausrüstung erkennen, wie diese Meinung zu Stande gekommen sein mag: Lederne Rüstungen, scharfe Schwerter und Bögen sind nicht selten bei Elfen, aber trotz der feinen Machart und der hohen Handwerkskunst wirken diese Waffen, zusammen mit den Kriegsbemalungen auf Gesicht und Körper, in gewisser Weise archaisch und erinnern mehr an die Stämme der Nordmark als an das, was die meisten sich unter einem Elfen vorstellen.

Auch ihre Lebensweise als Jäger und Sammler in den Wäldern wirkt ein wenig, nun, nennen wir es „bodenständig“ auf die anderen Elfen. In Hütten auf den Bäumen leben die Grenzlandclans von dem, was der Wald abwirft, sei es an Wild oder Frucht, oder davon, was sie mit den Menschen in den Siedlungen tauschen können.

Auch ihre Manieren sind, verglichen mit den anderen Elfen, hart und rauer, sie sind näher an denen von Menschen als von Elfen, geprägt durch das härtere Leben im Grenzland zwischen Orks, Menschen und (damals) Phanos. Selbst ihre Magie ist, verglichen mit den anderen Elfen, roh und urtümlich, sie ziehen die Kraft aus den Geistern der Natur und den Elementen, direkt aus den Kräften der Schöpfung der Weißen Mutter (die sie so nicht kennen)

Grenzlandelfen sind, trotz ihrer vermutet großen Zahl, daß, was sich die meisten Menschen am wenigsten unter einem Elfen vorstellen: harte Krieger in Leder aus dem Wald, die nach den einfachen Gesetzen der Natur leben. An ihnen ist, im Vergleich zu den anderen Elfen, wenig Feines oder elitäres, sie wirken eher bedrohlich als faszinierend..

Über Gesetz und Rechtsprechung in Lodrien

Die werten Leser mögen mir auch hier verzeihen das ich nur in Kürze berichte, doch ein jeder unter Euch der sich bereits beschäftigt hat mit der Sprechung von Recht weiß, wie umfangreich dies Thema zu sein vermag.

In Lodrien kennt man vielerlei Gesetze, vor allem wegen der Erfahrungen mit den Phanothiern. Auch wenn es dort geschriebenes Recht gab, so hing doch alles an Wohl und Wehe der herrschenden Besatzer, und schon das Wort eines Centurios wog mehr als das geschriebene Recht.

Dies sollte, da waren sich die Greifen einig, in Lodrien anders sein. So gab es von Anfang an Gesetze und Recht welche gelten und galten für jedermann - selbst Graf und Fürst! Etwas, an das sich auch Besucher aus anderen Landen gewöhnen müssen, denn das Gesetz „gelte für einen jeden in Lodrischen Landen“, so heißt es, und so ist es. Sollten euch eure Schritte einmal nach Lodrien führen, freundlicher Fremder, so nutzt das an jedem Gasthofe und in jeder Stadt die Gesetze ausgehängt werden, und leset sie wohl (oder lasset sie euch lesen) - denn egal welchen Rang oder Titel Ihr haben möget, Recht ist in Lodrien für und gegen einen jeden.

Dies weiß auch die Rechtsprechung. Wie ein Gericht zusammengesetzt werden soll findet sich in den Gesetzen des Reiches selbst, aber generell soll ein Richter den Vorsitz haben welcher bewandert ist in den Schriften als Justiziarus, Ritter oder Diener des Thorm. Andere können ernannt werden hierzu, aber so es möglich ist sollen eben jene, die das Recht besonders studierten (Justiziare von den Akademien), jene, die schon immer Recht sprachen und daher entsprechend unterwiesen wurden (Ritter) oder jene, welche dem Herren der Gerechtigkeit dienen als Richter vorsitzen.

Des Weiteren hat ein als solcher für befähigt befundener die Anklage und ein weiterer die Verteidigung zu führen, auch diese sollten im besten Falle aus den Reihen der drei genannten stammen.

Zu Beginn einer Verhandlung hat der Richter Grund und Ursache für den Prozess auszurufen, die Anklage legt den Fall dar, die Verteidigung erwidert, der Angeklagte darf sich äußern.

Anschließend findet die Führung der Beweise statt die der Ankläger beizubringen hat. Hierbei sei zu beachten, daß niemandes Wort mehr zähle als das eines anderen auf Grund von Geburt oder Rang. Und es sei zu beachten daß auch bei einem Geständnis Beweise gefunden werden sollen um falsches Zeugnis zu vermeiden. Die Folter ist in Lodrien untersaget.

Am Ende des Prozesses legt der Ankläger noch einmal alles dar, der Verteidiger mag erwidern, der Angeklagte sich äußern. Anschließend findet das Gericht in Beratung ein Urteil.

Einige Besonderheiten sollten noch erwähnt werden.

Adlige an sich haben keine geborene Gerichtsbarkeit. Sie können in kleinen Dingen zwar sprechen und schlichten, doch alleine die Geburt macht, mit Ausnahme von Fürst und Grafen, keinen Richter. Jedoch gibt es kaum einen Hofe der keinen Lehrer für die Kinder angestellt hat der sie nicht auch im rechte unterweist. Daher sind die meisten Adligen befähigt, aber das auf Grund ihres Wissens, nicht auf Grund von Geburt.

Nur Rittern und den Dienern des Thorm ab dem Range eines ordentlichen Priesters ist die fahrende Rechtsprechung gestattet, andere haben nur in ihrem Gebiete das Recht - natürlich wie immer ausgenommen seine fürstliche Hoheit.

Die meisten Urteile können in Berufung gebracht werden bei höherer Stelle, jedoch werden die Urteile, außer Strafen am Leben und besonders schwere Schandstrafen, trotzdem vollstreckt. Sollte sich zeigen das der Spruch falsch war oder gar falsches Zeugnis abgelegt wurde wird eine Widergutmachung geleistet. Falsches Zeugnis abzulegen vor dem Gericht ist eine schwere Tat!

Einige besondere Gerichte gibt es, welche über Gruppen urteilen die sich unter gewöhnlichen Umständen dem normalen Gerichte entziehen können. Denn Magiern der Gilde zu Quenn wie auch den Dienern der Orden ist es erlaubt darauf zu bestehen vor ein Gilde- bzw. Ordensgericht gestellt zu werden. Diese alte Tradition besteht seit der Reichsgründung und davor, wird aber selten genutzt - wollen die Gilden bzw. Orden doch kein schwarzes Schaf in ihren Reihen und urteilen meist härter als die ordentlichen Gerichte, so heißt es. Reichsgardisten übrigens können sich nicht nur nicht entziehen, sie können, neben einem Urteil des ordentlichen Gerichtes, auch noch von einem Tribunal der Garde zu weiteren oder härteren Strafen verurteilt werden - zu Recht, sollen doch grade zu über das recht wachen und als Vorbild dienen!

Die lodrische Ritterschaft

Im Freien Fürstentume Lodrien hat die Ritterschaft seit der Gründung des Reiches eine hervorgehobene Stellung.

Diese wird weniger durch die Rolle bei der Befreiung vom phantastischen Joch als durch jene in den Jahren unmittelbar nach der Gründung Lodriens begründet.

In den Wirren nach der Befreiung und während der Zeit der Konsolidierung waren es die Ritter welche für Recht und Ordnung im Lande sorgten.

Die Streitkräfte der Greifen waren noch damit beschäftigt letzte phantastische Bastionen zu bezwingen und die Grenzen zu sichern,

dazu begann der Aufbau der Armee welche wir heute als Lodrische Reichsgarde kennen.

Daher war es an den Rittern im Lande selbst für Recht und Ordnung zu sorgen, denn auch wenn das Volk vereint war in der Freude über die Freiheit und beschäftigt mit dem Aufbau einer neuen Heimat, so waren all jene, in jener Zeit kleineren, Probleme die wir heute kennen auch zu jener Zeit präsent: Diebstahl, Raub, Mord, Wegelagerei und viele mehr.

Und obwohl, manche sagen auch grade weil, die meisten aus dem Adel wie dem Volke mit den großen Problemen jener Zeit beschäftigt waren kamen die Ritter überein, sich um die kleinen Probleme der Menschen auf den Straßen zu sorgen und so den Greifen und anderen, am Aufbau des Reiches beteiligten den Rücken frei zu halten.

In den kommenden Jahren waren es daher hauptsächlich die Ritter welche mit ihrem Gefolge die Straßen sicherten, die Reichsstraßen frei hielten, Verbrecher verfolgten und so Recht und Gerechtigkeit auch in die äußersten Provinzen des damals jungen Reiches brachten. Als fahrende Richter fällten sie Urteile und schlichteten Streit, als Krieger bezwangen sie so manches Unheil, und als Menschen fühlten und lebten sie mit den Bürgern.

Bis heute hat sich eine besondere Stellung der Ritter erhalten.

Als Schwertadel sind sie, selbst wenn sie zu den fahrenden Rittern des Reiches gehören, dem Barone vom Recht her gleichgestellt,

und egal wo im Reiche sich ein Ritter aufhält, nur einem anderen vom Schwertadel (und natürlich Fürst und Grafen) hat er sich unterzuordnen.

Bis heute haben die Ritter das Recht auf die fahrende Gerichtsbarkeit und können so Streit im Lande entscheiden wo auch immer sie sich befinden.

Aber es sind nicht die Rechte welche einen lodrischen Ritter auszeichnen, es sind die Pflichten aus dem Codex.

Nicht nur ist jeder Ritter Gerechtigkeit, Bürgern und dem Reiche, erst danach Fürst und zuletzt dem direkten Lehnsherren verpflichtet.

Lodrische Ritter binden sich an einen alten Codex von Tugenden und Pflichten welcher, so sagt man, im Kern noch auf die Zeit vor der Besetzung der Gebiete des heutigen Lodriens zurückgeht. In diesem Codex enthaltene Tugenden sind für die Ritter aber weit mehr als eine Pflicht, es ist ein Lebensinhalt, zeichnet ein Ideal an dem der Ritter sich orientieren und wachsen soll, das unerfüllbare Idealbild des vollkommenen Ritters nachdem zu Streben ist, auch wenn man es nie erreichen kann.

Die Tugenden des Codex lauten:

Mut

Ehrlichkeit / Aufrichtigkeit

Schutz / Beschützer sein

Loyalität

Höflichkeit (im höfischen Sinne)

Bescheidenheit / Sittsamkeit

Reinheit

Gerechtigkeit

Glaube

Auch wenn es zwischen den Rittern, ihrem direkten Leben und ihrem Erscheinungsbild im ganzen Fürstentume Unterschiede gibt, dieses Ideal ist ihnen allen gemein. Gemein ist auch, daß der Rang eines Ritters nur nach der Knappschaft erlangt, nicht aber vererbt oder ehrenhalber verliehen werden kann. Der Weg steht einem jeden offen, der einen Ritter findet welcher ihn für würdig erachtet, unabhängig von Rang und Namen.

Die Grenzlandritter

Zugegeben, werter Leser, der Begriff ist nicht korrekt, doch im Volksmunde weis ein jeder aus dem lodrischen Osten etwas hiermit anzufangen.

Grenzlandritter, jene Ritter aus der Grafschaft Walden, welche vor allem in dem Gebiet des Herzogtumes Drachenfurt leben, sind ein eigener Schlag von Rittern, selbst mit den anderen Rittern aus der Grafschaft verglichen.

Vermutlich durch ihre besondere Lage, im "Flaschenhals" gen Orklande, haben diese Ritter eine eigene Tradition an Wappen und Verhalten entwickelt. Ihr Zusammenhalt wie auch ihr ungezwungener Umgang untereinander sind nicht nur dem Umstand der quasi ständigen Bedrohung durch die Orken geschuldet, es ist vielmehr Teil der Rittertradition. Von manchen als "bodenständig" verspottet können sich die Grenzlandritter kaum einen anderen Umgang miteinander vorstellen, was, so muß zugegeben werden, bei Treffen mit anderen Rittern immer wieder zu kleineren Schwierigkeiten führen kann.

Die Ritter des "Grenzlandes" (ich bleibe hier einmal bei der volksmundigen Beschreibung dieses Landstriches) sehen sich vor allem als Diener am Volke und in erster Linie als Schwertadel im eigentlichen Sinne, die Verwaltung der Ländereien überlassen die Ritter und Ritterinnen meist fähigem Personal. So nimmt die Kunst im Umgang mit Waffen, Pferd und Rüstung weit mehr in ihrer Ausbildung ein als die schönen Künste, und selbst bei der Waffenkunst wird mehr Wert auf die Effektivität als auf das Aussehen gelegt.

Überhaupt kann man sagen, daß die Grenzlandritterschaft dem Aussehen weniger Rang zumisst als die anderen Ritterschaften des Fürstentumes. Es werden hier einfache, zweckmäßige Gewandungen bevorzugt. Dies liegt weniger am Einkommen der Ritter, wie böse Zungen sagen, als an der Einstellung, daß ein Ritter vor allem der erste Diener an seinen Schutzbefohlenen ist und daher der Schutz die oberste Pflicht ist - nicht nur der Schutz des Lebens, sondern auch der Lebensumstände. Und immerhin ist es das Geld seiner Schutzbefohlenen mit welchem der Ritter seinen Unterhalt finanziert...

Es ist aber auch ein Zeichen der Demut und der Gläubigkeit vieler Recken. Sich in Prunk und Protz zu kleiden paßt einfach nicht zur inneren Einstellung und zu den Ansichten vom Rittertume in dieser Gegend. Ein einfacher Rock zeigt dem Feinde genauso gut wer ich bin wie ein teurer.

Verstärkt wurde dies durch die Einwanderung der vallconnisch-stämmigen Bürger zu Beginn des 6ten Jahrhunderts welche eine ähnliche, wenn an einigen Stellen sogar nicht noch "bodenständigere" Ansicht mitbrachten.

Folglich gehören die Wappen im Grenzland in der Regel auch zu den einfacheren, oft einzelne Tiere oder Symbole mit wenigen Farben, welche, wie überall im lodrischen, als "sprechende Wappen" etwas über Fähigkeiten und Tugenden des Trägers aussagen. Bekannteste Beispiele für Grenzlandwappen sind wohl der Drachenfurter Drache (wenn, heraldisch korrekt, hier auch eher von einem Wyvern gesprochen werden müßte) und der Grausteiner Bär. In den letzten Jahren ist allerdings zu beobachten, daß sich die Einstellung zu den Wappen und zur Kleidung innerhalb der nachwachsenden Ritterschaft

verändert, inspiriert durch Einflüsse vor allem aus Krohnswald und der Goldmark, aber auch durch ausländische Ritterschaften, voran die aranischen und caressianischen Ritter. Auch wenn dies einigen der älteren Grenzlandritter aufstößt oder sogar offenes Missfallen erregt, so wird es vermutlich in den nächsten Jahren zu komplexeren, "bunteren" Wappen im Grenzland kommen - ob dies nur ein Hang zu schöneren Gewandungen ist oder eine Veränderung in der Einstellung zum Rittertum als solches wird die Zukunft zeigen müssen...

Über die Wappen und deren Bedeutung im Lodrischen

Eine Ehre ist es für einen bescheidenen Haushofmeister wie mich natürlich wenn ein so Hoher Herr aus dem Hause des Wissenden mich bittet ihm ein wenig zur Hand zu gehen bei einem solchen Werke. Gerne helfe ich den Dienern der Gerechten bei ihrer herausfordernden und lobenswerten Arbeit und bin glücklich und dankbar etwas beitragen zu dürfen.

Über die Wappen und deren Symbolik in den lodrischen Landen gibt es einiges zu berichten, doch will ich mich, in Betrachtung der Absichten des Autors dieses Werkes, kurz fassen und hier nur das allernötigste nennen.

Grundsätzlich zeigt ein Wappen im Lodrischen so genannte Wappengegenstände, also Dinge, Tiere oder Zeichen und eine bestimmte Kombination aus Farben. Ob es nun ein einzelnes Tier sei wie bei dem Wappen des Herzoges von Drachenfurt oder ein mehrfach geteiltes Wappen wie bei dem Herren Yezariael ist abhängig von der örtlichen Tradition. Gemein sind ihnen allen jedoch bestimmte Regeln.

So ist es so, dass es im Lodrischen nicht ziemlich ist Tinktur an Tinktur oder Farbe an Farbe grenzen zu lassen. Die einzige Ausnahme, oder besser der Grund für diese Regel, ist das Wappen der Herrscherfamilie derer von Quenn, der Goldene Greif auf silbernem Grunde. Nur dem Fürstenhause ist eine solche Kombination gestattet, allen anderen jedoch untersagt.

Außerdem gibt ein jedes Wappen im Lodrischen Auskunft über den Träger. Es zeigt mindestens an welche Fähigkeiten und Charakterzüge ihm zugesprochen werden, denn davon hängen Gegenstand und Farben sowie Tinkturen ab. Je nachdem wie sich der Knappe während seiner Zeit gemacht hat wird sein Wappen beschaffen und „gefärbt“. Dazu kommen noch, je nach Region, Symbole für das Lehen soweit dies nötig ist oder passend sowie unter Umständen die besondere sein müssen auf die Familie. An sich vererbte Wappen gibt es im Schwertadel nicht, denn muß doch jeder selbst seinen Wert beweisen und so sein eigenes Wappen verdienen. Wappen des weiteren Adels betrifft dies nicht, hier wurde seinerzeit bei der Erhebung ein Wappen passend zur Familie oder dem Träger gewählt und weitervererbt.

Nun aber zu der Bedeutung der Färbungen und Gegenstände im Lodrischen - nur im Lodrischen, dies sei zu beachten, andere Länder haben zum Teile gänzlichst andere Regeln. Da die Liste sich ab und an verändert bitte ich um entsprechende Nachsicht wenn dies in wenigen Jahren erneut gelesen wird - ich habe für Euch, werten Leser, diese Zeilen in bestem Wissen und nach bestem Gewissen geschrieben und so vollständig gehalten wie sie war als diese Worte den Weg auf das Papier fanden.

Metalle oder Tinkturen

gelb oder gold - Edelmut, Treue

weiß oder silber - Aufrichtigkeit, Ehrlichkeit

schwarz - Beständigkeit, Verlässlichkeit

Farben

azur oder blau - Loyalität, Wahrheit, Wahrhaftigkeit

rot - Treue, Opferbereitschaft, militärische Treue

grün - Hoffnung, Loyalität zu Freunden, Freude

lila oder purpur - Gerechtigkeit, Stärke

orange - Ambitioniert, immer das Beste gebend

Braun - Beständig, verlässlich, fest im Leben stehend

Wappengegenstände

Adler - Jemand mit viel Ehre, der seine Treue bewiesen hat, ein ehrenvoller und verdienter Kämpfer

Ameise - Jemand, der arbeitsam, weise und vorausschauend vorgeht

Anker - Standhaft auch in schweren Stunden, Verlässlichkeit

Arm / Faust - Jemand, der stark und arbeitsam ist

Axt - Verlässlicher Freund und Streiter, großer Krieger

Bär - Jemand ohne Furcht, jemand der beschützt und verteidigt

Biber - Jemand mit Ausdauer und Fleiß

Biene - Jemand mit Fleiß, jemand, der an der Gemeinwohl denkt

Birke - Zeichen für Fruchtbarkeit, aber auch für Schutz, für einen starken Beschützer

Blutbuche - Jemand, der bereit ist sein Blut für die Sache zu vergießen, Opferbereitschaft, auch bis in den Tod

Brücke - Großherzigkeit, jemand der gut vermitteln kann, Diplomatie

Bulle - Jemand mit viel Tapferkeit und Edelmut

Drache / Wyvern - Jemand mit Ehre und Treue, ein Verteidiger der Schwachen, jemand mit Opferbereitschaft bis in den Tod

Eiche / Eichenlaub / Eichel - steht für Stärke, Kraft, Beständigkeit

Eichhorn - Jemand, der sich aufopfert für seine Freunde, jemand, der bis zuletzt verteidigt was er liebt, der dabei Weitsicht und Zuverlässigkeit beweist.

Einhorn - Jemand, der rein ist im Herzen und außerordentlichen Mut besitzt

Erle - Zeichen von der Verbindung zwischen Recht und Gerechtigkeit, jemand der weise genug ist Recht und Gerechtigkeit zu verbinden, aber auch ein

Zeichen für Schutz, für einen Beschützer der ihm anvertrauten

Esche - Eine große Stütze für andere, Stärke, große Treue

Eule - Jemand mit großer Weisheit und viel Edelmut

Falke / Habicht - Jemand mit scharfem Verstand, ein überlegter Kämpfer, jemand, der seine Ziele verfolgt und nicht aus dem Auge verliert

Fuchs - Jemand, der all seine Fähigkeiten, sein Wissen, seine Schläue und Weisheit benutzt um seine Pflicht zu erfüllen

Gans / Ente - Jemand mit vielen Ressourcen, jemand, der verteidigt, was er liebt

Geißbock / Ziege - Jemand, der seine Schläue nutzt um den Sieg zu erringen

Grashüpfer - Jemand mit viel Weisheit und mit hohen Idealen, ein Beispiel von Ehre und Aufrichtigkeit

Greif - der Fürstengarde vorbehalten!

Hahn - Jemand mit viel Mut, allzeit bereit für den Kampf, auch bis in den Tod

Halbmond / Mondsichel - Jemand mit viel Weisheit und Ehre

Hand - Jemand mit viel Lauterkeit, Glaube, jemand der ein gerechter Herr ist

Herz - Jemand, der rein ist und voller Glaube und Ehrfurcht

Hirsch - Jemand mit Ehre und Stolz, jemand, der seine Familie schützt

Hund - Jemand, der treu und verlässlich ist

Hydra - Jemand, der stets vorbereitet ist, jemand mit Weitblick der sich auf alles vorbereitet
 Igel - Jemand, der gut darin ist zu verteidigen und zu beschützen, jemand, der bis zum Ende seine Pflicht erfüllt.
 Kastanie / Kastanienfrucht - Jemand, der klug wirtschaftet, jemand, der vorausdenkt, jemand mit Weitblick
 Katze - Jemand, der Wachsam ist, mit viel Mut und Weitblick
 Ketten - Jemand, der über sich hinaus gewachsen ist, der die Ketten gesprengt hat die ihn gefesselt haben
 Krähe / Rabe - Jemand mit Wissen, Schläue und Weisheit
 Kranz - Ehrenzeichen für besondere Verdienste (oft auch nachträglich verliehen)
 Linde - Sinnbild für Fruchtbarkeit, aber auch Symbol der Gerechtigkeit
 Leopard - Jemand, der rein starker und ehrenhafter Krieger ist, der nie zu lange zögert
 Löwe - Jemand, der mutig ist bis zur Selbstaufopferung
 Obstbäume (in jedweder Form) - Reichtum, Fruchtbarkeit, jemand, der es versteht mit Geld umzugehen und den Wohlstand zu nähren
 Panzer- / Kettenhandschuh - Jemand, der sich im Kampf bewiesen hat, ein ehrenvoller und harter Krieger
 Pegasus - Jemand, der mit viel Elan seine Aufgaben erfüllt, jemand mit Pflichtbewusstsein und Stärke
 Pfeile - Wehrhaftigkeit, Mut im Kampf
 Pferd - Jemand, der bereit ist seine Pflicht zu erfüllen, jemand mit Stärke in Hand und Herz
 Rad - Jemand mit viel Glück
 Ring - Lebenskraft, Lebensfreude
 Rose - Schönheit, aber auch Wehrhaftigkeit, jemand der „Schwert und Minne“ miteinander zu verbinden gelernt hat
 Ruder - Jemand, der stark und gut führt
 Schild - Jemand, der verteidigt, was er liebt, jemand, der das Reich und die Menschen beschützt
 Schildkröte - Jemand, der weise ist, jemand, der versteht zu kämpfen und zu beschützen
 Schlange - Jemand mit Weisheit, jemand, der seine Weisheit nutzt.
 Schwan - Jemand mit Kampfesmut, jemand mit Stärke und Kraft, gleichzeitig mit Anmut und Feingeist
 Schwert - Jemand gerechtes, der mit seiner Weisheit Gerechtigkeit walten lässt
 Speer / Lanze - Jemand, der ein Ideal ist für die Ritterschaft und Ritterlichkeit, jemand, der sich im ehrenhaften Kampf bewiesen hat
 Tanne / Tannengrün / Tannenzapfen - steht für Beständigkeit, Treue
 Turm / Mauer / Schloß - Jemand mit Weitsicht und Stärke, ein Verteidiger und Beschützer
 Weide (Baum) / Weidenkätzchen - Fruchtbarkeit, aber auch jemand mit Charisma und Ausstrahlung, eine beeindruckende Persönlichkeit
 Wildschwein - Jemand, der gefürchtet ist von seinen Feinden, jemand der furchtlos kämpft, jemand ohne Angst vor dem Tode
 Wolf - Jemand, der für seine Freunde da ist, ein überlegter und schlauer Kämpfer

Anmerkung des Autors zu den Bäumen: Im Lodrischen macht es keinen Unterschied, ob der Baum ausgerissen oder aufgewachsen dargestellt wird.

Hier einmal exemplarisch die Deutung der Wappen des Herzoges von Drachenfurt und des Herrn Barons von Eichwald.

Das Wappen von Drachenfurt hat folgende Bedeutung:

*Drache / Wyvern - Jemand mit Ehre und Treue, ein Verteidiger der Schwachen, jemand mit Opferbereitschaft bis in den Tod
gelb oder gold - Edelmut, Treue*

rot - Treue, Opferbereitschaft, militärische Treue

Dazu sagt man, daß das Ewigkeitssymbol welches der Schwanz des drachenfurt'schen Wyvern bildet die Bedeutung desselben noch einmal stärken und hervorheben soll.

Das Wappen von Eichwald hat folgende Bedeutung:

Eichhorn - Jemand, der sich aufopfert für seine Freunde, jemand, der bis zuletzt verteidigt was er liebt, der dabei Weitsicht und Zuverlässigkeit beweist.

Turm / Mauer / Schloß - Jemand mit Weitsicht und Stärke, ein Verteidiger und Beschützer

weiß oder silber - Aufrichtigkeit, Ehrlichkeit

grün - Hoffnung, Loyalität zu Freunden, Freude

Axt - Verlässlicher Freund und Streiter, großer Krieger

Dazu stehen die drei Türme für die drei Befestigungen zu den Orklanden, das Eichhorn steht auch für die großen Eichenwälder und die Axt für das Haupteinkommen der Leute in der Baronie, den Holzeinschlag.

Caisinius Seola zu Salmen

Von der lodrischen Reichsgarde - Eine Einführung

Die lodrische Reichsgarde entstand direkt nach der Gründung des Reiches und war im Jahre 3 nach Phanos Fall in der Lage, einen geordneten Dienst zu verrichten. Bereits 5 Jahre später hatte sie in den Kommandanturen die Mindeststärken erreicht und wurde so in die Lage versetzt, das junge Fürstentum zu schützen. Heute ist die Reichsgarde DAS Rückgrat von Recht und Ordnung in unserer schönen Heimat und gestählt durch die Kämpfe gegen Phanos, Okrs und viele andere Feinde.

Die Aufgaben haben sich seit der Gründung der Reichsgarde nicht gewandelt, die Garde stellt den militärischen Arm Lodriens dar, sie dient der Durchsetzung von Recht und Ordnung sowie der Verteidigung gegen äußere und innere Bedrohungen.

Die Durchsetzung von Recht und Ordnung umfaßt vor allem den Wachdienst als Bütteln in den Städten und Ortschaften wie auch die Sicherungen von Handelstrossen und der Reichsstraßen. Aber auch Burgen und Festungen werden von der Garde besetzt und die Grenzen werden von ihr gesichert. Und auch in den seltenen Fällen, in denen eine Bedrohung im Inneren entsteht ist die Reichsgarde zur Stelle um die Ordnung zu wahren und die Bürger und Bewohner des Fürstentumes zu schützen.

Die Reichsgarde selbst ist eine relativ unabhängige Organisation, sie untersteht dem Kronrat, der Fürst ist nominell der oberste Befehlshaber. Ansonsten ist sie dem Schwertadel unterstellt, nicht aber dem porfanen Adel des Reiches. Unterstellt heißt hier auch nur, daß der Schwertadel Lodriens eine gewisse Befehlsgewalt hat, eingeschworen aber sind die Reichsgardisten auf das Volk, das Land und den Kronrat - persönliche Gefolgschaften gibt es in Lodrien nicht, zu schlecht sind die Erinnerungen an die Zeit vor der phanotischen Besatzung.

Organisiert ist die Garde in verschiedenen Kommandanturen.

Die Hauptkommandantur sitzt in Quenn, unweit des fürstlichen Palastes, weitere Kommandanturen gibt es in den Grafschaften. Eine gräfliche Kommandantur sitzt in jeder Hauptstadt der Grafschaften, weitere Unterkommandanturen bestehen nach Bedarf, wobei zumindestens jede größere Stadt eine eigene Stadtkommandantur besitzt. Bekannte Kommandanturen sind die Kommandantur Eisenwall, welche die nord-westliche Grenze zu Phanothien umfaßt und daher zu den Kommandanturen mit den meisten Grenzzwischenfällen gehört und die Kommandantur Drachenfurt, deckungsgleich mit dem Herzogtum Drachenfurt welches die "Zugänge" zu den so genannten Orklanden umfaßt. Erwähnt werden sollte auch die Kommandantur "Eherne Wacht" welche die Grenze im Süd-Westen zu Phanos abdeckt wo es in der jüngsten Zeit immer wieder rumorte.

Der Dienst in der Reichsgarde ist freiwillig und kann von jedem mit den entsprechenden Voraussetzungen angetreten werden.

Eine gute Gesinnung sowie ein lauterer Lebenswandel und die lodrische Bürgerschaft reichen in der Regel, vorbehaltlich der körperlichen Eigenschaften, aus, Bewohner der Reiches müssen einen Leumund vorweisen.

Der Dienst kann von 2 Jahren in verschiedenen Stufen bis zu lebenslänglich (was eine Dienstbefreiung ab dem 60sten Geburtstag vorsieht) angetreten werden. Von der Dauer des Dienstes hängt ab, welchen Rang man in der Garde erreichen kann und wie die Entlohnung am Ende der Dienstzeit aussieht - wenn ihr euch für nähere Auskünfte interessiert wendet euch an die örtliche Kommandantur oder einen Rekrutierungsoffizier.

Die Ausbildung zum Gardisten erfolgt in einem der vielen Ausbildungsbanner der Garde, die Ausbildung zum Offizier in einer der fünf Akademien in Lodrien. Die Dauer ist nicht bestimmt sondern von den Leistungen des Anwärters abhängig. Nach der erfolgreichen Absolvierung erhält der Eleve ein Offizierspatent und kann sich fortan um freie Stellen in der Garde bewerben - denn in der lodrischen Reichsgarde werden die Stellen an die fähigsten und besten vergeben und nicht an jene mit den besten Kontakten oder reichsten Eltern!

Die Einheiten der Reichsgarde setzen sich aus 12er-Einheiten zusammen, die kleinste Einheit und jene in welcher die Soldaten am meisten eingesetzt werden ist das Banner mit 12 Kopf Sollstärke. Hier entsteht auch die engste Kameradschaft und der beste Zusammenhalt, dient ein Fähnlein doch am meisten und längsten zusammen. Wenn sich nicht ein Soldat wegbewirbt oder einen Offiziersposten antritt werden Fähnlein in der Regel zusammen versetzt und wohnen in den Unterkünften zusammen oder in benachbarten Räumen.

Die Reichsgarde setzt sich, wie die meisten Gardien und Armeen, aus mehreren Truppengattungen zusammen

Die Infanterie macht den größten Teil der Garde aus, 8 von 10 Soldaten dienen als Infanteristen, die meisten als mittelschwere Infanterie. Jedoch finden sich auch andere Einheiten wie Plänkler, schwere Infanterie, Pioniere und so weiter in der Garde.

Den zweitgrößten Teil macht die Kavallerie aus, also all jene Soldaten welche sich auf einem Pferd fortbewegen: Panzerreiter, leichte Reiterei, berittene Schützen und so weiter.

Der kleinste Teil schließlich ist die Artillerie, Geschütze verschiedenster Größen, von der Rotze über die Balliste bis hin zu den Onager und Trebuchets ist alles in der Reichsgarde vertreten.

Die vierte Gattung in der lodrischen Reichsgarde stellen die Heiler dar. Aus verschiedenen organisatorischen und praktischen Gründen stehen die Heiler in Lodrien außerhalb der normalen Gattungen und Hierarchie um sich so auf das Wichtigste konzentrieren zu können: den Dienst an den Verletzten und Verwundeten.

Das Einheitensystem in der lodrischen Reichsgarde basiert auf dem Dutzend. 12 Kopf bilden ein Fähnlein das von einem Fähnleinführer (einer der 12) kommandiert wird.

12 Fähnlein bilden ein Banner, angeführt von einem Sergeant (144 Kopf). (als Untereinheit gibt es das Halbbanner, es wird aus 6 Fähnlein gebildet und von einem Fähnleinführer, dem Dienstältesten, angeführt)

12 Banner wiederrum bilden eine Division, angeführt von einem Hauptmann (1.728 Kopf).

(als Untereinheit bilden hier 6 Banner einen Haufen, kommandiert von einem Leutnant)

12 Divisionen bilden eine Brigade, angeführt von einem General (20.736 Kopf). (die Untereinheit ist das Bataillon, kommandiert von einem Oberst)

Diese Truppeneinteilung ist bei allen Einheiten gleich, sogar bei den Milizen und den Ordenstruppen (als kleine Ausnahme die Artillerie: Hier bezieht sich die Bezeichnung nicht auf die Kopf sondern die Anzahl an Maschinen in der Einheit).

Lediglich die Truppen der Tagashiti weichen hiervon ab, ihr System basiert auf der für sie heiligen Zahl 13.

Die Ränge der Soldaten werden in der Regel, außer bei Rekruten, durch aufgenähte Stoffstreifen signalisiert.

Diese Streifen haben vorgeschrieben 8 cm Breite. Sie werden bei normalen Gardisten vorne, auf der linken Seite angebracht, bei Rekruten und Pagen / Knappen / Schildknappen auf der anderen Seite und haben jeweils die Konterfarbe um sie besser erkennen zu können.

Streifen gibt es für:

Fähnleinführer: 1 Streifen von ganz unten links in 45°-Winkel nach rechts zur Mitte aufsteigend

Sergeant: 2 Streifen von unten links wie oben, den zweiten Streifen in 6-8 cm Abstand über dem ersten beginnend

Leutnant: 3 Streifen von unten links wie oben, Abstände wie beim Sergeanten

Hauptmann: 1 Streifen von oben links (Schulter) in 45°-Winkel nach unten rechts verlaufend

Oberst: 2 Streifen von oben links nach unten rechts, den zweiten Streifen in 6-8 cm Abstand unter dem ersten beginnend

General: 3 Streifen von oben links nach unten rechts, Abstände wie beim Oberst

Die Kennzeichnung für Rekruten ist:

Der Wappenrock wird bis zum Ende des Schlitzes nach Innen umgeklappt.

Diesen so genannten kurzen oder halben Rock darf der Rekrut erst ablegen, wenn sein Vorgesetzter sicher ist, dass er sich den vollen Rock verdient hat. Eine Zeit gibt es nicht, allerdings sollte dies binnen Jahresfrist geschehen, andernfalls ist der Rekrut wohl nicht geeignet.

Soldatenröcke, also solche von einfachen Soldaten, werden nicht gesondert gekennzeichnet.

Soldaten und Rekruten der Reichsgarde ist es gestattet auf Hüfthöhe Bänder oder Ösen anzubringen die den Wappenrock hier verschließen. Dies gilt ausdrücklich nur für Mitglieder der Reichsgarde.

Für Pagen / Knappen / Schildknappen gibt es ebenfalls Vorgaben:

1 Streifen von oben rechts (Schulter) in 45°-Winkel nach unten links verlaufend (Page),

der Knappe bekommt dann einen hinzu, und beim Schildknappen kommen noch die Ärmelansätze dran.

So kann man immer erkennen, mit wem man es zu tun hat - wobei die meisten Waffenröcke ohne Streifen sein werden, da Soldaten "streifenlos" sind. Und bei Pagen / Knappen / Schildknappen ist die Kennzeichnung natürlich nur notwendig, wenn die Farben des Herren denen des Reiches entsprechen.

Außerhalb der Reichsgarde gibt es im Lodrischen kaum noch militärische Einheiten. Dies ist begründet in den Problemen welche man noch aus der besagten Zeit vor der Besatzung durch Phanos kennt. Daher sind, bis auf wenige Ausnahmen, heute alle Truppen in die Garde eingeschlossen oder vor allem Lodrien und seinen Bürgern verpflichtet, nicht einzelnen Personen - selbst der Schwertadel schwört auf den Codex und das Reich und nicht auf Fürst oder Lehnherren.

Die wenigen Einheiten die es noch gibt sind historisch gewachsen oder wurden zu speziellen Zwecken aufgestellt, die einzigen Nennenswerten sind zur Zeit die berühmten Krohnswalder Jäger mit ihrer gut 500 Jahre alten Tradition und die im Vergleich dazu recht jungen, aber effizienten Dragons Deep Dragoons.

Do, ich hoffe die Einführung hat euch zugesagt, wenn ja - meldet euch bei der nächsten Kommandantur, informiert euch bei eurem Rekrutierungsoffizier und werdet Teil der größten Familie in Lodrien!

In diesem Sinne: "Für Fürst und Reich!"

Anlagna von Hohzensteig
Brigadegenerälin
Leiterin der Akademie zu Drachenfurt

Von Söldnern in Lodrien

Ein großartiges Söldnerwesen hat in den lodrischen Landen niemals Fuß gefasst. Grund hier ist vor allem jener Umstand, dass die lodrischen Lande nach ihrer Gründung keinen nennenswerten Konflikt im Inneren mehr führten und so der Bedarf an solchen nie wirklich ein großer war. Dazu kommt noch, dass die Reichsgarde nicht nur relativ stark vertreten ist in den Gebieten Lodriens sondern sie auch die Straßen und Wege sichert und Züge der Händler begleitet, ansonsten ebenfalls ein lukratives Geschäft für jene, die sich als Söldner verdingen. Ebenfalls ist es den örtlichen adligen und Lehnsherren verboten eigene Truppen zu haben und zu unterhalten, entstanden ist dies Verbot in der Gründungszeit des Fürstentumes auf Grund der Erkenntnis, wozu eine solche Zersplitterung der Kräfte führen kann (daher sind die Reichsgardisten auch dem Fürstentume und nicht dem Lehnherren vor Ort verpflichtet).

Trotzdem gab und gibt es ein kleines, aber feines Söldnerwesen in den lodrischen Landen. Dies sind vor allem solche Söldnergruppen welche man in vielen Gegenden als Ehren- oder Edelsöldner kennet, also weniger die zerlumpte Haufen wie man sie in andern Ländern erblicket. Auch dies hat, wie sich der werthe Leser sicherlich gedacht, seine Gründe. Denn auskommen gibt es in Lodrien für diese Söldner vor allem durch zwei Arten von Arbeit: Schutz von Reisenden und Schutz von Händlern.

Auch wenn die Reichsgarde die Aufgabe hat Züge der Händler zu geleiten so ist es doch oft so, dass Händler nicht auf den nächsten bewachten Zug warten wollen, dass Waren dringender Order durch besondere Gegenden gebracht werden müssen oder oder oder. Und hier wenden sich die Handelshäuser an Söldner, sei es an freie Kompanien wie Trazaals Banner oder die Drachenwacht oder aber an eigene Söldner wie das Handelshaus Glimmerglanz.

Dazu ist es so, dass Adelige nicht immer warten können oder wollen, bis eine ausreichende Menge an Gardisten verfügbar sei um sie zu geleiten, oder aber auch das sie einfach nicht ständig begleitet werden wollen von Gardisten im Rock. Leibwächter für Kinder, Reisewächter für die Frau oder den Gemahl, Begleiter auf diplomatischer Mission - ebenfalls ein Feld für lodrische Söldner. Und ein Feld in dem man nicht in Lumpen oder stinkend auftauchen sollte. Seltener ist es auch so, dass Söldner angeworben werden für bestimmte Zeiten oder Aufgaben. So war es nach dem letzten Orkensturm so, dass Söldner gerufen wurden um der Garde beizustehen bei der „Säuberung“ des Grenzlandes, und auch zu Zeiten des Barad`Nar wurden diese angeworben um die Garde zu unterstützen. Dies lockte in der Vergangenheit auch immer wieder auswärtige Söldner an, darunter vor allem wegen seiner Leistungen zu nennen die Söldner des Rogar, Hauptmann der Tiorssöldner. Doch solche Begebenheiten sind zu selten, den Göttern sei gedankt, als das sich einheimische Mietlinge auf solche Aufgaben spezialisieren könnten.

Zum Glauben und zur Religion in Lodrien

Auch hier, so sei mir erlaubt, nur ein kurzer Abriss. Für die Fragen interessierter Leser stehe ich gerne zur Verfügung, doch versteht, dass ich als Priester des Narox mich hier entweder kurz fassen muß oder ansonsten drohe mich zu verzetteln.

In Lodrien glaubt man vornehmlich an die Fünf Gerechten Götter. Auch wenn in den letzten Jahren einige wenige andere Glauben Verbreitung fanden, hier vor allem der Glaube an die Dreieinigkeit und es neun so genannte „geprüfte“ Glaubensrichtungen gibt (neben dem Glauben an die Gerechten noch den Glauben an die Dreieinigkeit, den Schamanismus der Nordmärker, den „Geisterglauben“ der Elfen sowie die verschiedenen Formen des Druidentums), so sind doch sicher acht oder neun von zehn Lodriern dem Glauben an die Gerechten anhängig.

Das soll nicht heißen, dass der Lodrier an sich zur Frömmerei neigt, doch spielt der Glaube wegen der Geschichte des Landes und den unübersehbaren Wundern durch die Priesterschaft eine Rolle im Leben der meisten Menschen. Die Verehrung im Alltag ist unterschiedlich stark, aber eine Ablehnung oder gar Abwendung von den Gerechten findet sich kaum - und ist zumeist entweder in einem Wechsel zu einem der anderen Glauben oder aber einem Abfall vom Lichte begleitet.

Nun aber genug der Vorrede, dies hier sind die guten Götter welche in lodrischen Landen bekannt sind als die Gerechten Götter:

Mystra, die Weiße Großmutter, nimmt das Sein und erschafft daraus das Leben: die Menschheiten, die Elemente, die Pflanzen,.....

Auf dem Weg durch die Welt beschützen die Drei Bewahrer das Sein:

Claudiassra, die Rote, beschützt die Elemente und die Natur,

Narox, der Grüne, die Magie und das Wissen,

Thorm, der Blaue die Menschheiten.

Am Ende, wenn die Zeit abgelaufen ist, steht Tagashim, der Dunkle. er nimmt das Sein zurück aus dieser Welt und gibt es wieder an Mystra damit diese neues Leben daraus erschaffen kann.

Die Weiße Mutter, Mystra, steht für das Leben und die Liebe, Claudiassra für Natur und Elemente, Narox für Wissen, Handwerk, Kunst und Können, der Bewahrer, Thorm, für Schutz und Gerechtigkeit und der Herr des Todes und des Krieges, Tagashim, für Krieg, Ende und Tod.

Andere gute Götter werden toleriert, niemand ist einem Glaubenszwang unterworfen, und solange die Religion nicht gegen das Ordensrecht verstößt kann ein jeder seinem eigenen Glauben nachgehen. Sollte es aber ein Glaube sein der andere in ihrem einschränkt oder gar verdammt, so soll derjenige an dieser Stelle vor der Inquisition der Tagashiti gewarnt sein!

Mehr zu den Gerechten Göttern und ihren Kulturen findet Ihr, geneigter Leser, auf den folgenden Seiten. Hier nur noch eine Überlieferung über den Anbeginn des Seins und der Zeiten, so wie es die Orden der Gerechten überliefern:

Vom Anfang des Seins

Am Anfang war das Chaos, das Alles und das Nichts.

Doch es sollte sein, daß ein helles Licht erstrahlte, und aus diesem sollten entstehen die gerechten Götter.

Als erste trat Mystra aus dem Licht. Die weiße Großmutter sah das Nichts, und so begann sie zu schaffen, denn sie konnte die Leere nicht ansehen.

Also nahm sie das Licht und einen Teil des Chaos, das sie damit reinigte und begann, daraus zu erschaffen. Und sie erschuf die Welt, die Meere, den Himmel und die Sonne, die Pflanzen und die Tiere, die Elemente und die Menschheiten in all ihrer Vielfalt und Pracht.

Da aber dort, wo ein Licht scheint auch Schatten hinfällt erhoben sich aus diesen alsbald die Wesen der Finsternis. Und sie waren neidisch auf die Weiße Mutter, denn diese erschuf und erschuf aus dem Nichts, denn in sich trug diese die Kräfte des Seins, denen die Finsteren selbst so fern waren. Auch wenn sie es versuchten, so konnte sich keiner der Schatten dem Lichte nähern und es nehmen, um damit zu reinigen das Chaos und damit zu erschaffen.

Das brachte die Finsteren in Wut und erfüllte ihren Geist mit dem Durst nach Rache. Und so begannen sie zu zerstören, was die Weiße aufgebaut. Sie nahmen Teile ihres eigenen Seins und begannen damit die finsternen Völker zu schaffen: Orks und Drow, Oger und Goblins und viele mehr, ein jedes eine Perversion der guten Völker der Weißen Mutter.

Und sie hetzten ihre Völker auf gegen die Mutter und gegen die guten Völker, und der Krieg um das Sein begann

Als die Weiße sah, was die Finsteren taten und wie sie versuchten, das Werk zu zerstören wurde sie traurig und erzürnte über die Wesen der Finsternis, die da wüteten unter ihren Schöpfungen, und sie nahm das Licht und ließ es rein und erschuf daraus die Drei Bewahrer, aus dem reinen Lichte das schon sie geboren hatte.

Die Erste Bewahrerin war Claudiassra, die Rote, die verteidigte die Elemente und die Natur.

Der zweite Bewahrer war Thorm, der Blaue, der stritt für die Menschheiten selbst.

Der dritte Bewahrer war Narox, der Grüne, der da Wissen und die Magie behütete, auf das die Menschheiten aus ihnen Kraft schöpfen konnten.

Lange wogte der Kampf zwischen den Bewahrern und den Finsternen hin und her, und die Bewahrer stritten tapfer und mutig, und doch drohte am Ende das Finstere zu obsiegen. Denn wo die Bewahrer tapfer und ehrvoll an der Seite jener stritten die zu bewahren ihnen die Mutter aufgetragen hatte, so nutzen die Finsternen alle verderbten Kräfte derer sie habhaft werden konnten.

Und als die Finsternen sich bereits erheben wollten zu den Herrschern über das Sein, da fiel ein Schatten auf sie, denn aus dem Licht war getreten Tagashim, der Dunkle Lord.

Er hob die große Axt mit welcher er aus dem Lichte getreten war, die noch Dunkler als die Nacht selbst, und damit einem gewaltigen Hieb zerschlug er das Licht, und damit zerstörte er auch den Schatten. Denn wo kein Licht strahlt, da finden sich auch keine Schatten, und wo keine Schatten, da findet sich auch keine Macht für die Finsternen. Beraubt ihrer Machtquelle fürchteten sich die Finstern, und sie flohen vor der Wut des Hohen Lords.

Doch niemanden wollten der Dunkle und die Bewahrer entkommen lassen, und so jagten sie die Finsternen bis an das Ende des Seins, und nur wenige und die geringsten unter ihnen entkamen dem Zorn der Gerechten Götter.

Als sie zurückkehrten auf die Welt war es still geworden nach Äonen der Schlachten. Tagashim sah auf die Welt, sah das Tote und die Ödnis, und er nahm das Zerstörte, und er nahm das Tote, wissend, daß nichts Neues mehr kommen konnte aus dem Licht, das ja zerschlagen. Und er reinigte es und führte es Mystra zu, auf das sie daraus neues Sein erschaffen konnte. So schloss sich der Kreis, den die Weiße begonnen hatte.

Die Größten der Toten aber nahm er und stellte sie an die Grenze zur Finsternis, auf das sie Wacht halten für alle Zeiten falls die Finstern zurückkehren wollen um zu beenden was sie vor so langer Zeit begannen.

Und seit diesen Zeiten sind die Gerechten Götter unser Schild und unser Schutz, sich sorgend und kümmernd um all ihre Geschöpfe.

Mystra erschafft das Sein jeden Tag neu,

Claudiassra, Thorm und Narox behüten jede Schöpfung auf ihrem Weg durch das Sein,

und Tagashim führt es zurück. auf das der Kreis sich schließe und neu beginne.

Und jede Nacht sehen wir am Himmel, das sie und die Ihren über uns wachen, jetzt und für immerdar.

Auf den folgenden Seiten findet ihr, werte Leser, nun mehr oder weniger kurze Beschreibung der Orden und des Glaubens, endend mit einer kurzen Beschreibung jener Fakten, die eigentlich jeder Lodrier über den jeweiligen Orden zu berichten weiß, mit ergebenstem Danke von mir an die ehrenwerten Brüder und Schwestern der anderen Orden welche mir die entsprechenden Zeilen zur Verfügung gestellt haben. Dank und Segen euch dafür!

Mystra, die Weiße

Mystra steht am Anfang des Göttlichen Kreislaufes, sie erschafft täglich neues Leben und schick es hinaus in die Welt.

Sie nimmt im Kanon der Gerechten Götter einen besonderen Platz ein, denn sie ist es, die das Leben an sich möglich macht. Sie wird daher oft als weiße Großmutter dargestellt, die meist umringt ist von Kindern, Tieren und Pflanzen. Sie gilt als besonders gütig und den Menschen als besonders großzügig, ihr Zeichen ist die aufgehende, gelbe Sonne.

Die Priesterschaft

Priester der Mystra lehnen den offensiven Gebrauch von Waffen strikt ab, ebenso die kombattive Art der Magie. Zur selbst Verteidigung tragen die Meisten von ihnen einen Stab, selten einen Dolch, manche nicht einmal solche Waffen. Sie verstehen sich vor allem als Ansprechpartner und Hilfe für alle Probleme des Lebens. Auf dem Schlachtfeld wird man sie nie finden, denn sie lehnen das Töten in jeder Form ab, viele verzichten sogar auf das Essen von Fleisch. Eine Bewaffnung ist aber auch nicht nötig, wird doch sogar der wildeste Ork sanft und friedlich im Tempel der Mutter.

Erkennen wird man sie schon von weitem, ist ihr Hauptfarbe doch weiß wie das Licht der Mutter aus dem wir all geschaffen wurden. Nur das Gelb der Sonne bringt etwas Farbe hinein.

Da die Anhänger Mystras der Meinung sind das wir alle vor der weißen Mutter gleich sind, ist die Hierarchie im Orden sehr flach.

Lediglich um die Verwaltung des Ordens, der Regionen und der einzelnen Tempel besser erledigen zu können, gibt es so etwas wie Ränge unter den Mystra:

Geleitet wird er von vom Oberhaupt des Ordens, genannt Mutter Oberin. Noch nie hat ein Mann dieses Amt begleitet.

Verwalter einer bestimmten Region spricht man hoher Vater oder hohe Mutter an.

Darunter kommen schon die Verwalter der einzelnen Tempel, Vater oder Mutter.

Und der Großteil der Mystra, die Priester, spricht man mit Bruder oder Schwester an. Denn so sind wir doch alle eine Familie unter Mystra.

Wer seinen Pfad zu Mystra eben erst eingeschlagen hat und sich seiner Berufung noch nicht sicher ist oder in den Lehren noch nicht sehr bewandert ist, spricht man im Orden meist Jüngling an, für außenstehende ist der Begriff des Novizen aber geläufiger.

Aufgaben der Mystra sind sehr vielfältig, sie schließen Ehen, betreiben Spitale, Waisenhäuser, Pflegeheime, etc., oft werden sie auch als Hebammen eingesetzt und viele von Ihnen ziehen von Dorf zu Dorf um den Alten und Schwachen beizustehen.

In ihren Tempeln bieten sie Obdachlosen und Flüchtlingen oft ein Heim bis diese auf eigenen Beinen zu stehen vermögen.

Der Orden wird von jedermann in Lodrien geachtet und geehrt. Sie sind überall, kümmern sich um jeden und so kümmert sich auch jeder um die

Mitglieder des Ordens.

Oft werden auch in Streitfällen Priester Mystras zu Rate gezogen und gebeten zu schlichten, hat ihre alleinige Ausstrahlung doch schon etwas Beruhigendes an sich.

Mystra auf Wanderschaft müssen sich zumeist keine Gedanken über Unterkunft machen, jeder Lodrier freut sich einen Diener der weißen Mutter beherbergen zu dürfen.

Die Faust Mystras

Wenn man den Orden der Mystra kennt, glaubt man fast nicht das auch folgende die weiße Mutter anbeten.

Ein kleiner Teil des Ordens, genannt die Faust Mystras, befasst sich fast ausschließlich mit der Jagd und der Vernichtung der Kreaturen der Finsternis wie Orks, Drows, Skaven und ähnlichem Gezücht. Begründet dadurch, dass diese Wesen durch die Finsternen verderbt sind und das, solange sie leben, Tagashim ihr Sein auch nicht reinigen und somit Mystra auch nichts Neues daraus erschaffen kann.

Die Männer und Frauen die Mystra in dieser Form verehren sind alle große Krieger in schwerer Rüstung die sich bereits in irgendeiner Form bewährt haben bevor sie den Weg zu Mystra in dieser Form gefunden haben.

Der Orden ist sehr militärisch aufgebaut, doch durch die geringe Anzahl der Mitglieder bleibt die Hierarchie eher flach.

Die oder der Oberste Heerführer des Ordens ist die Faust Mystras. Ihr unterstehen die wenigen Ritter des Ordens die jeder einen eigenen Verband anführen.

Unterstützt werden diese durch ihre Knappen. 3 an der Zahl, wie die Bewahrer, welche Mystra erschaffen hat, auch zu dritt sind.

Dann kommt auch schon die breite Basis der Soldaten Mystras, auch wenn man bei der Größe des Ordens im Verhältnis zu anderen wohl eher nicht von Breite sprechen kann.

Schließlich folgen jene die sich ihren Platz in den Reihen erst noch verdienen müssen, die Rekruten Mystras.

Auch wenn die Bezeichnung Rekrut in der Regel von Jugend und Unerfahrenheit zeugt sollte man sich hier nicht täuschen. Denn dadurch, dass nur jene überhaupt Zutritt erhalten die sich bereits hervorgetan haben kommt es oft dazu das schon erfahrene Offiziere oder gar Ritter im Orden ihre Laufbahn neu beginnen.

Rekruten werden oft ausgesandt Taten gegen die Brut der Finsternis zu verrichten, und ehe sie diese Taten nicht vollendet haben und unter Zeugen vorgetragen, wird ihnen der Platz unter den Soldaten verwehrt.

Zum Knappen dann wird man nur erhoben wenn einer aus dem Amt scheidet.

Dann ist es am Ritter einen Nachfolger zu Küren.

So verhält es sich dann auch mit den Rittern die von der Faust Mystras aus den Knappen des Verbands ins Amt gehoben werden.

Die Faust selbst schließlich, so sagt man zumindest, wird von Mystra selbst

auserwählt. Wie genau das wohl von statten geht ist für Außenstehende ein Geheimnis.

Ein jeder weiß über die Mystra

- sie dienen Mystra, der weißen Mutter, Göttin des Lebens, des Seins, der Familie usw.

- sie tragen vornehmlich weiß und etwas gelb

- sie tragen ein Sonnenamulett als heiliges Symbol

- sie sind Großteils pazifistisch, aber ein kriegerischer Teil vorhanden der Finstere Kreaturen jagt, genannt Faust Mystras

- sie unterhalten Armenhäuser, Kinderheime, Spitäler, etc.

Von der Roten, der Herrin der Elemente und der Natur, Claudiassra

Claudiassra ist die Erste der drei Bewahrer des Seins. Sie ist die Behüterin von Natur, Elementen und Tieren. Sie bewacht diese vor dem Zugriff durch die Feinde der Gerechten Götter. Claudiasarra, die Rote, gilt zuweilen auch als launisch und wechselhaft, wie eben die Elemente und die Natur selbst. Ebenso sind ihre Darstellungen sehr verschieden, je nach dem welchem Weg man folgt. Das für die Menschen häufigste Bild ist das der Patronin für den Ackerbau und für den Schutz vor Unbillen der Natur. Ihr Zeichen variiert ebenso wie sie.

Neben dem Wetter werden ihr auch die Herrschaft über und der Schutz vor den Elementen zugeschrieben. Seefahrer beten um ihren Schutz genauso wie Bergarbeiter. Wer sie ehrt, so sagt man, den schützt sie, und wer das Land und seine Schätze ehrt, den beschenkt sie reich. Wer aber Respekt oder Ehrfurcht vermessen lässt, das Land schändet oder gar ausplündert den, so sagt man, trifft sicher ihr Zorn.

Priester der Claudiasarra sind so verschieden wie die Göttin selbst, daher ist es kaum möglich sie in wenige Sätze zu fassen. Sie gelten aber ebenfalls als Beschützer des von der Mutter Geschaffenen. Ihnen sind Waffen und Magie nicht generell verboten, allerdings hängt auch dies vom Kloster ab.

Ein jeder weiß über Claudiasarra

- sie ist die erste der drei Bewahrer des Seins - Behüterin von Natur und Elementen
- da Claudiasarra immer auf ein Gleichgewicht zwischen den Elementen und zwischen Leben und Tod bedacht ist, gilt sie zuweilen auch als launisch und wechselhaft (Menschen verstehen oft nicht, dass Claudiasarra-Anhänger manchmal zugunsten dieses Gleichgewichts Dinge einfach geschehen lassen)
- ihre Priester hüllen sich überwiegend in rote Gewänder und folgen dem Weg eines Elementes, dessen Zeichen und Farbe sie dann zusätzlich tragen
- das für die Menschen häufigste Bild ist das der Patronin für den Ackerbau und für den Schutz vor Unbillen der Natur, durch ihre Vielfältigkeit gibt es aber unzählige Darstellungsweisen der Göttin
- die Kirche der Claudiasarra ist nur wenig strukturiert - zwar gibt es ein paar wenige Klöster (das größte wohl in Felden, westlich von Angard am Rand des Dunkelwalde), aber überwiegend werden kleine Tempel und Schreine von einem oder wenigen Priestern betreut, einige Anhänger der Claudiasarra ziehen auch ein Leben auf Wanderschaft vor
- Hohepriesterin der Claudiasarra ist zur Zeit Maran Verduk'a, eine Halbfelbe

Über den Orden des Bewahrers, die Thorm

Wie alle anderen Orden auch gehen die Thorm zurück auf den so genannten „Anbeginn der Zeit“, nachdem die Götter die Finsternis zurückgeschlagen hatten und zum bisher letzten Male leibhaftig auf dieser Welt wandelten. Ihr erster Tempel, Iskaron, ist eine der ältesten Stätten des Glaubens an die Gerechten Götter überhaupt. Der Orden des Thorm ist einer von zwei kriegerischen Orden in Lodrien. Die Thorm dienen dem Gott der Ehre, Gerechtigkeit und des Kampfes, der auch der Beschützer aller menschlichen Rassen gilt.

Im Kampf gelten sie als ausgesprochen widerstandsfähig und als Meister der Verteidigung. Sie sind nicht nur meisterlich im Umgang mit den profanen Waffen und ihren heiligen Klängen, auch verstehen sich die Thorm darauf, ihre klerikalen Künste zum Schutze jener einzusetzen, die ihres Schutzes bedürfen - und aber auch dazu, feindliche Magie zu zerstören, zu behindern oder davor zu schützen. So ist auf dem Gelände eines Thormtempels oder Heiligtumes das Wirken von Magie unmöglich. Bewaffnung und Rüstung sind meist schwer. Sie sind nicht im üblichen Sinne als Priester anzusehen wie sie die meisten Leute außerhalb des Reiches kennen, eher als kämpfende Mönche. Weiterhin besetzen sie hohe Richterposten in Lodrien da sie als ein Inbegriff der Gerechtigkeit gelten.

Das Wappen des Ordens zeigt eine silberne/weiße Waage und ein Richtschwert auf blauem Grund. Dementsprechend ist auch ihre Kleidung blau gehalten mit einigen weißen Akzenten.

Im ersten phantotischen Krieg wurde der Orden fast vollständig ausgelöscht, da seine Mitglieder in großer Zahl an den Fronten fielen. Es brauchte lange bis der Orden sich von diesem Schlag erholte. Als Hochzeit des Ordens gilt die Zeit von 400-450 n. Ph. F. Dies hatte den Orden eitel werden lassen was einen langsamen Zerfall zur Folge hatte der erst 485 n. Ph. F. aufgehalten werden konnte und sich so heute wieder in der Blüte befindet.

Iskaron, großer Tempel des Thorm, Sitz des Hohen Rates.

Tempel ist eigentlich der falsche Ausdruck für dieses imposante und gewaltige Bauwerk welches zwischen Sandfurt und Quenn auf einer Seeinsel befindet. Klosterfestung würde als Beschreibung wohl eher passen. Gebaut aus einem weißgrauen Kalkstein, der an diesigen Wintertagen graublau zu sein scheint ist dies, was die Ursprünge der Anlage angeht, die älteste Kultstätte der Gerechten Götter in Lodrien, selbst die Feste von Arimar der Tagashiti kann sich nicht mit dem Alter dieser Anlage messen. Gemäß thorm'scher Tradition als Festung angelegt und daher überaus schwer einzunehmen - selbst wenn man es

schaffen sollte das Tor oder die Mauern zu überwinden. Denn die Festung erstreckt sich auf mehreren Ebenen in die Höhe, sodass viele kleine Innenhöfe entstehen die dem ganzen etwas labyrinthartiges verleihen. Alle Gebäude auch im inneren sind massive Wehrbauten, so daß man, selbst wenn man ins Innere gelangt ist, im Prinzip Haus um Haus und damit Wehrbau um Wehrbau einzeln einnehmen muß. Manch junger Novize verläuft sich in der Festung zu Anfang gnadenlos. Die beiden größten Höfe sind von säulengestützten Wandelgängen eingefasst (Kreuzgänge), in deren Mitte kleine Gärten mit Brunnen angelegt sind, diese dienen als Gebetsstätten. Hier sind auch der Sitz des Ordensmeisters und Tagungsstätte des Hohen Rates zu finden.

Interne Strukturen des Ordens:

Aspirant:

Diesen Rang muss jeder durchlaufen, eine Zeit in der die Eignung und die Fähigkeiten geprüft werden, es werden erste Grundlagen beigebracht, sowohl was Kampf als auch Liturgien angeht. Die Ausrüstung ist meist einfach und schlicht. Aspiranten werden selten in größere oder sehr gefährliche Einsätze geschickt um sie für den Anfang zu schonen. Aspiranten dürfen den Orden jederzeit verlassen, danach jedoch nicht mehr zurückkehren. Wenn ein Aspirant geeignet ist kann er von einem Priester zum Novizen gemacht werden.

Novizen:

Novizen sind fest in den Orden integriert, ihre Ausrüstung ist bereits etwas gehoben, sind auf Einsätzen meist an der Seite ihrer Priester zu finden, werden aber zuweilen auch allein losgeschickt um Erfahrung zu sammeln oder sich zu beweisen. Man lehrt sie alles was sie später als Priester wissen müssen. Sollte ein Novize aus verschiedenen Gründen den Weg des Priesters nicht einschlagen können, so kann er den Weg des Templers gehen. Novizen werden sobald sie geeignet sind zum Priester geweiht, dies geschieht durch einen Prior oder Hohepriester.

Templer:

Die Thormtempler sind so etwas wie Elitesoldaten des Ordens, zwar weniger mächtig und vielseitig als die Priester, aus ihnen werden jedoch die Tempelwachen und Tempelgarnisonen rekrutiert. Sie gelten als die aggressivsten aller Thorm und auf dem Schlachtfeld sind die schweren Infanterietrupps gefürchtet.

Priester:

Sie sind die wohl vielseitigsten aller Thorm und werden in den unterschiedlichsten Bereichen des Ordens eingesetzt, sie gehen dem einfachen Dienst an der Bevölkerung nach, wie das Lesen von Messen. Sie fungieren als Richter und Offiziere auf dem Schlachtfeld, ebenso kümmern sie sich um die

Ausbildung neuer Priester. Ausrüstung und Ausbildung sind hochwertig und erstklassig.

Prior:

Im wesentlichen ein Priester, sie stehen einem größeren Tempel mit mehr als 12 Priestern vor, sie werden durch diese gewählt.

Hohepriester:

Sie werden durch andere Hohepriester berufen, es gibt niemals mehr als 12, sie bilden die Leitung des Ordens, sie wählen einen aus ihrer Mitte zum Ordensmeister, dies geschieht auf Lebenszeit.

Heilige und Reliquien

Die 12 heiligen Richtschwerter der Thorm

Hierbei handelt es sich der Legende nach um 12 heilige Richtschwerter in unterschiedlicher Ausführung, davon seien bisher 9 gefunden, die seit Generationen den höchsten Würdenträgern der Thorm verliehen werden. Die Schwerter sind außer Stande das Blut Unschuldiger zu vergießen, weshalb sie ein Symbol für den Inbegriff der Gerechtigkeit darstellen. Eine Hinrichtung durch diese Schwerter gilt als besonders gnadenvoll, da sie völlig schmerzfrei sein soll.

Totenkult der Thorm

Auch wenn, Dinge die den Tod betreffen eigentlich eher Sache der Tagshiti sind, so haben die Thorm dennoch im Laufe der Jahrhunderte eine eigene Form entwickelt mit ihren Toten umzugehen. Bei den Thorm ist eine "Beerdigung" im eigentlichen Sinne eher unüblich. In der Regel werden die Toten des Ordens in Gruften, Felsengräbern, Mausoleen oder ähnlichem bestattet. Gräber höherer Ordensmitglieder können äußerst prächtig ausfallen, was zwar auf den ersten Blick für einen Orden unpassend scheinen mag, jedoch unterliegt diese Pracht strengen Regeln. Die Toten werden meistens in Wandnischen, welche entweder offen oder verschlossen sein können, oder aber in steinernen Särgen zur Ruhe gebettet. Bekannt ist die große Nekropole Sennja an den westlichen Hängen der großen Wacht gelegen. Diese Totenstadt ist seit jeher Grabstätte der Thorm und beherbergt die Ruhestätten der berühmtesten Ordensanhänger. Diese Tatsache macht sie natürlich auch zu einem Pilgerziel nicht nur für Priester sondern auch für viele Gläubige des Thorm.

Was ein jeder weiß über die Thorm:

1. sie tragen blau, sind oft schwer gepanzert, prunkvoll. Symbol/Wappen ist die Silberne Waage auf dem Knauf eines silbernen Richtschwertes auf blauem Grund.
2. sie dienen dem Gott von Ehre, Kampf und Gerechtigkeit, sind Beschützer der menschlichen Rassen (Elfen, Menschen, Zwerge, wie man in Lodrien auch sagt der Menschheiten, also der von den Gerechten Göttern erschaffenen Völkern, Anm. d. Red.), "Die Verteidiger"
3. sie benutzen keine zerstörenden Kampfzauber (also jene welche Verletzungen verursachen) aber auch keine heilenden Zauber
4. sie folgen einem der zwei großen Wege mit streng festgelegter Hierarchie und Rängen: Der Weg des Priesters und der Weg des Templers
5. Heilige/ bekannte Orte: Sennja, die Nekropole der Thorm; Iskaron, der Hauptsitz des Ordens, eine Klosterfestung, Tagungsort des Rates der Zwölf
6. es gibt bei ihnen eine besondere Verehrung von Waffen und Ausrüstung, außer geworfenen Waffen werden keine Fernkampfaffen benutzt.

Narox, der Herr des Wissens und der Künste, des Handwerks und der Magie

Narox, der Bewahrer, ist der Behüter allen Wissens und Bewahrer der Kunst. Er gilt als besonders weise unter den Göttern und ist von den Menschheiten sehr angetan. Vielen gilt er als der großzügigste und gnädigste unter den Gerechten. Dargestellt wird er in der Regel als freundlicher, älterer Herr in grünen Gewändern, meist liest oder hält er ein Buch. Passender Weise ist sind seine Zeichen ein offenes Buch oder eine Schreibfeder, seltener auch Schlange oder Eule als Weise, wissende Tiere.

Künste und Handwerk werden dem Grünen zugeschrieben, und wer ein besonders Talent zeigt in solchen Dingen, der gilt als von ihm gesegnet. Daher werden auch oft die Naroxi um Segen für die Kinder gebeten damit der Wissende ihnen ein gutes Geschick für Handwerk und Arbeit mitgibt. Doch nicht nur das Arbeiten mit den Händen gilt den Naroxi viel, auch das Wissen, das geistige Arbeiten wenn man so will, hat einen hohen, aber, anders als viele oft glauben, keinen höheren Stellenwert. Wissen zu sammeln, zu bewahren und zu verbreiten ist eine der vornehmsten Aufgaben für einen Narox-Priester, und so wundert es kaum, dass an vielen Burgen und Plätzen der Bibliothekar ein Angehöriger des Ordens des Wissenden ist.

Priester des Narox gelten vielen, vermutlich nicht zu Unrecht, als weise oder zumindestens als belesen und so werden sie häufig bei schwierigen Fragen zu Rate gezogen. Daneben haben sie sich auch verpflichtet all jene an ihrem Wissen teilhaben zu lassen welche dies wünschen und so viele Schulen für Schreiben, Lesen und Rechnen begründet. Dies ist der Grund warum auch so viele Lodrier, sicher 3 von 4, lesen und schreiben können.

Waffen tragen sie in der Regel kam, dafür sind viele der Priester sehr bewandert in der Magie.

Denn auch diese ist, was oft vergessen wird, ein Teil des Wissens und des Handwerkes. Daher finden sich in den Reihen der Naroxi immer wieder fähige Magier. Doch sind die Naroxi so verschieden wie die Wege ihres Herren, und so ist es auch hier schwer zu beschreiben, wie ein typischer Naroxi aussieht oder ein typisches Kloster beschaffen ist. Gemein ist ihnen vor allem das Tragen der Symbole des Wissenden und seiner Farben grün.

Am Rande sei noch erwähnt, dass auch Händler und sogar so genannte Schurken unter dem Schutze des Narox stehen, der ein jedes Handwerk als schützenswert, zumindest in gewissen Grenzen, ansieht.

Ein jeder weiß über die Naroxi:

- 1) sie sind Anhänger des Herren des Wissens, der Künste, des Handwerks und der Magie
- 2) sie stehen aber auch für seine weiteren Aspekte wie Schläue, List, Weisheit u.ä.
- 3) sie tragen stets Kleidung oder Roben in seiner Farbe Grün
- 4) sie tragen stets ein Zeichen des Narox, diese sind aber je nach Kloster unterschiedliche Anhänger mit Symbolen des Wissens, z.B. Bücher, Schlange u.ä.
- 5) sie sind stets Spezialisten auf einem Gebiet, nicht zwingend nur Bücherwissen, auch Handwerker, Künstler oder Literaten finden sich unter den Narox

Der Herr des Todes und des Krieges, Tagashim, der Dunkle Lord

Tagashim, der Dunkle Lord, ER, der Dunkle, ist der Herr des Krieges und des Todes. Er beendet unsere irdische Existenz und ist der Vollzieher des Schicksals. Er gilt als hart, aber fair und absolut gerecht. Viele sehen ihn als einen der mächtigsten Götter im Zyklus an, zusammen mit Mystra, aber trotzdem betet man nicht sehr viel, denn wer möchte schon seine Aufmerksamkeit erwecken? Tagashim sitzt in seiner Feste in der Anderen Welt und überwacht das Schicksal der Zeit.

Nach dem Tode treten die Seelen der Verstorbenen vor ihn und legen Rechenschaft ab über ihre Leben. Je nach Urteil des Dunklen gehen sie ein in eines der 13 Paradiese, um Kraft zu schöpfen für das nächst Sein, oder aber sie werden in einer der 13 Höllen geläutert, um das nächste Leben rein zu beginnen. Die größten Seelen aber behält er in seinem Reich und sie blicken vom Nachthimmel auf uns herab. Als Herr des Krieges wird er vor einer Schlacht angerufen und um Beistand gebeten, auf daß er nicht zu viele Krieger in seine Hallen abberuft. Dargestellt wird er als Krieger in einer schwarzen Plattenrüstung mit einer großen Doppelblattaxt, sein Zeichen ist der Rabe.

Priester des Tagashim, die Tatashiti, verstehen sich als die Wahrer des Gleichgewichtes. Wir sind Streiter gegen die Finsternis und all ihre Formen, vor allem aber gegen Dämonologie, Nekromantie u.ä. Diese Menschen und Wesen verstoßen gegen die Gebote des Tagashim, denn sie sind wieder des Kreislauf der Götter. Eine gewisse Schicksalsergebenheit liegt bei allen Tagashiti, denn wenn der Lord sie abberuft, was kann man schon dagegen tun? Die Tagashiti sind sehr offen und versuchen eigentlich nicht, jemandem den Glauben aufzuschwatzen. Wir behaupten auch nicht, daß wir den einzig wahren Glauben haben und tolerieren alle Arten der guten Götter. Ob man Tagashim nun den Tod, den Schnitter, Loknar, Ferul, Ulum o.ä. nennt ist ihnen relativ gleich. Denn egal wie man IHN nennt, ER bleibt doch der gleiche. Die Tempel des Tagashim sind, wie man sich denken kann, denen des Thorm sehr ähnlich, denn auch sie sind meist Festungen oder zumindest Wehrgebäude.

Wir sind die Diener des Dunklen, dienen seinem Willen, vollstrecken in seinem Namen. Er alleine ist der Wächter über das Schicksal der Zeiten. In Seiner Hand liegt unser Leben und unsere Zukunft, in seiner Hand liegt alles, was wir sind, denn nichts sind wir ohne ihn, nichts sind wir ohne seine Gnade und Güte. Und wenn es auch Menschen gibt, die seinem Wort nicht folgen oder vertrauen, so grämen wir ihnen dies nicht, denn es nicht an uns zu urteilen, und geben sie ihm andere Namen, nenne sie ihn Uluhm oder Loknar oder wie sie auch mögen, so sind wir ihnen nicht böse, denn egal wie man IHN nennen mag, er bleibt doch der gleiche.

Unser Feinde sind auch nicht die, die an andere gerechte oder gute Götter glauben, denn Menschen haben viele Namen für die gleiche gute Sache. Was wir aber hassen sind all jene, die meinen sie dürften im Namen eine Gottes alles tun, was sie für richtig halten, all jene die gegen die Gebote der Götter verstoßen und genauso jene die gegen andere kämpfen weil sie meinen ihr

Glaube sei größer oder stärker oder besser als andere.

Unsere geborenen Feinde sind aber vor allem die Anhänger der Finsteren, der finsteren Götter, der Dämonen und wie sie alle heißen. Alle, die gegen den Ewigen Kreis stehen, alle, die die Dunklen Künste benutzen, alle, die die Magie der Finsteren anwenden, alle die, die sich nur bewegen im Schutz der Nacht, all jenen sind Feinde des Dunklen und so auch unsere Feinde. Sie jagen wir in ihren Höhlen, ihren Verliesen, in ihren Kellern und Schlössern, denn sie sind SEINE Feinde, und so vollstrecken wir seinen Willen, denn wir sind nichts denn seine Kinder und Diener, stark alleine durch seine Gnade.

Feinde sind für uns aber auch jene, die Macht und Hab missbrauchen, denn wir schützen all jene, die sich nicht selber schützen können, verteidigen die Schutzlosen, helfen den Hilflosen.

Egal ob Fürst oder König, wir folgen seinem Willen, denn SEIN Zorn findet sie, und wir sind das Werkzeug seines Zorns und seiner Wut.

Doch wo wir töten und jagen, da helfen wir auch, speisen die Hungernden, helfen den Suchenden, umsorgen die Einsamen und Verlassenen, denn auch sie sind Seine Geschöpfe, auch sie brauchen seine Güte und seine Gnade, seine Hilfe und seinen Beistand, und wir sind SEINE Diener, und so dienen wir den seinen, mit aller Macht und mit aller Kraft die uns in unseren Herzen und unserer Seele gegeben sind.

Und so sind wir beide seiner Seiten, wir jagen die Finsteren und helfen den Hilflosen, denn er hat uns geschenkt einen Teil seiner Stärke und seiner Güte, und so dienen wir ihm und den seinen mit aller Kraft, die er uns gegeben hat um mit Wut und Stärke zu vernichten SEINE Feinde und mit Güte und Barmherzigkeit zu helfen SEINEN Geschöpfen, denn so ist es sein Wille, jetzt und für immerdar!

Drei Wege gibt es im Orden des Dunklen, die wir nicht wählen, sondern für die wir von IHM ausgewählt wurden. Wie folgt wird uns überliefert vom Entstehen der Wege

Und als die Große Schlacht geschlagen war betrachteten der Dunkle und die Seinen, was geblieben war.

Da erhoben die Menschheiten das Wort zu den Göttern, und so auch zu ihm.

Und so sprachen einige: „Oh Tagashim, wir wollen dir folgen. Wir wollen die Seelen in dein Reich senden, wollen sie bestatten, wollen deine Botschaft verbreiten und in deinem Namen handeln. Bitte, erhöre uns in unserem flehen.“

Und er erhörte sie, und er nahm seine Waffe und schnitt sich in die Hand, und er vergoss sein Blut und sprach die Worte des Seins. Und aus seinem Blute erhob sich Rar, der Seelenvogel, Behüter der Seelen, Schützer des Schlafes, und der Dunkle sprach zu jenen die vor ihn getreten waren.

„Ich nehme euch an! Ihr sollt wirken in meinem Namen, und ich sende euch Rar, den Seelenvogel, er soll sein euer Schutzherr, denn ihr seid die seinen, die Rar. Gehet hin und verkündet, baut Tempel und Häuser in meinem Namen und behütet die Menschheiten, bestattet die Toten und sorgt euch um die Seelen.“

Und so sprachen andere: „Oh Tagashim, wir wollen dir folgen. Wir wollen uns sorgen um die Zurückgebliebenen, wollen uns kümmern um die Sterbenden, wollen uns sorgen um all jene, die ohne Hoffnung sind. Bitte erhöre uns in unserem flehen.“

Und er erhörte sie. Er sah das Leid und die Trauer die die Finsteren gebracht hatten und weinte eine einzige Träne. Und über sie sprach er die Worte des Seins, und aus ihr erhob sich eine wunderschöne, sanfte Frau mit traurigem Lächeln, Sienna, der sanfte Engel, Begleiter der Sterbenden, Tröster der Gebliebenen, Herrin der Träume, und er sprach zu ihnen:

„Ich nehme euch an! Ihr sollt wirken in meinem Namen, und Sienna soll sein eure Schutzherrin, denn ihr seid die ihren, die Sienna. Gehet hin und sorgt euch um die Hoffnungslosen und steht bei den Sterbenden und Kranken und sorgt euch in meinem Namen und behütet die Menschheiten. Schenkt Hoffnung und Beistand, denn ich bin nicht das Ende sondern ein neuer Anfang.“

Als letztes aber sprachen nur wenige: „Oh Tagashim, wir wollen dir dienen, wollen die Feinde des Seins bekämpfen und für alle jene streiten, die selbst ohne Schutz sind. Wir bitten dich, befehl uns!“

Und er erhörte sie, und er nahm seine Axt und schlug sich ab die rechte Hand und sprach die Worte des Sein. Und aus ihr formte sich Gifar, der schwarze Drache, der Jäger und Vernichter, der Rächer und Zerstörer, Wut und Faust des Dunklen, und er befahl ihnen:

„Sehet, ich sende euch Gifar, den schwarzen Drachen, den Jäger und Vernichter, den Rächer und Zerstörer, denn er ist euer Heerführer, die ihr seid die Gifari. Findet die Feinde des Seins und fällt sie, wo sie stehen! Beschützt die Menschheiten in meinem Namen.“

Und so gingen sie, um zu errichten die ersten Tempel und die drei Wege waren geboren. Und so gibt es sie bis heute.

Seit dem Er die Hohen Drei aus sich geschaffen hat teilt sich die Straße des Glauben in die drei Wege.

Die Rar

Die Rar bilden auch heute noch den bei weitem größten Teil der Gefolgschaft des Dunklen. Seiner Weisung folgend errichten sie Tempel in aller Herren Länder, Sorgen sich um die Totenanger und die Katakombenfriedhöfe, nehmen sich der Sorgen und Nöte der Menschheiten an und verbreiten das Wort des

Dunklen unter jenen, die es vernehmen wollen. Sie bieten mit ihren weiten Roben und dem Streitkolben am Gürtel den Anblick eines Tagashiti schlechthin, so wie ihn jedes Kind Lodriens im Kopf hat.

Ihr Haupttempel befindet sich in Quenn, er bildet gleichzeitig so etwas wie das religiöse Zentrum der Tagashiti, ist er doch der größte Tempel des Dunklen, beherbergt die Ausbildungsstätte für die meisten Priester ist zudem eine der ältesten Anlagen der Tagashiti. Viele Legenden und Geschichten ranken sich um ihn, viele Schriften und Artefakte lagern dort, und viele beispielhafte Diener des Dunklen sind dort bestattet. Neben dem Tempel zu Quenn hat lediglich Arimar, der Sitz des Rates der 13 Roten Raben, einen ähnlichen, herausgehobenen Stellenwert für alle Wege.

Rar, der Seelenvogel, der Seelenhüter und Schutzspender, ein schwarzer Rabe oder eine schwarze Krähe, hat das größte Gefolge aller Avatare, und jeder Rabe der uns begegnet kann Teil dessen sein, daher grüßen alle Tagashiti diese Vögel und behandeln die mit größtem Respekt. Auch als Bote oder Zeichen erscheinen diese Vögel.

Bedeutende Richtungen innerhalb des Weges sind der Pfad des Wissens und der Pfad des Schwertes.

„Wissende“ haben sich zur Aufgabe gemacht das Wissen der Kirche zu erhalten, zu verwahren und es an geeignete weiterzugeben. Sie sammeln Schriften aller Art, werten sie aus, unterhalten Archive und Restaurieren ältere Werke. Außerdem haben sie die Aufgabe die Lebensbücher der einzelnen Priester auszuwerten, zu verwahren und zu benutzen. Ein gewaltiger Schatz an Wissen, den sie da bisher zusammengetragen haben. Als eine Art Erkennungszeichen tragen viele von ihnen eine Spange in Form einer Feder.

„Schwerter“ werden solche Priester genannt, die neben Rar auch sehr viel von Gifar in sich tragen. Die einen sagen, sie wären zu klug, andere sie wären zu weich um den Weg des Drachen zu gehen. Sie selbst sagen von sich, daß sie nur erkannt haben, daß es das Schwert braucht um den Glauben zu schützen, aber erst einmal das Wort um ihn zu verbreiten.

Sie sind weniger fanatisch als die Gifari, sie zeichnen sich vor allem durch die richtige Mischung aus Wissen, Mut und Kalkül aus. Die meisten der „Schwerter“ befinden sich auf Wanderschaft oder aber in Tempeln in gefährdeten oder entlegenen Gebieten, denn sicher kann sich jeder Tagashiti seiner Haut erwehren, aber mancher eben besser als der andere...

Die Sienna

Die Anhänger des Sanften Engels, Trösterin, Hoffnungsgebende, bilden die zweitgrößte Gruppe, auch wenn ihre Zahl im Vergleich zugenommen hat. Die Anhänger, zu erkennen an ihren groben Arbeitsroben, betreuen viele Seuchen- und Sterbehäuser, sie sind dort zu finden wo Seuchen oder Not den Menschen die Hoffnung nehmen und diese einsam und verlassen dahinsiechen. Selbstlos kümmern sie sich um Kranke und Sterbende, begleiten sie auf ihrem Weg,

geben Hoffnung und Zuversicht, egal ob auf dem Schlachtfeld, im Seuchengebiet, im größten Palast oder in eine einfachen Erdhöhle, sie befolgen die Weisung des Engels: Niemand muss allein sein.

Ihr Haupttempel ist an das Siechenhaus in Eulendorst angeschlossen.

Avatare sind nicht bekannt, sie gilt als nächste der Drei, stets erscheint sie selbst um zu sprechen, um zu warnen oder zu prüfen. Innerhalb ihrer Gefolgschaft gibt es drei Ausrichtungen:

Die Gruppe der „Sorgenden Diener des Engels“, sie betreuen die Kranken- und Siechenhäuser, die Gruppe der „Begleiter auf dem Weg“, betreuend die Hospize, und die „Schwestern des Sanften Engels“.

Die Schwestern, es gibt hier nur Frauen, haben zum größten Teile ein Schweigegelübde abgelegt und zeigen so den Respekt vor dem Engel. Sie sind immer dort zu finden, wo die Not am größten ist, vor allem in Seuchengebieten, wo sie so viel Leid lindern wie sie nur können.

Die Gifari

Die Gifari folgen allein Gifar, dem schwarzen Drachen, dem Rächer und Vernichter, Jäger und Zerstörer, Wut und Faust des Dunklen. Obwohl sie die kleinste Gruppe sind unter den Tagashiti haben sie einen nicht unerheblichen Einfluss, vor allem wegen der großen militärischen Kraft und ihrer speziellen Art.

Gifari tragen meist schwere Rüstung, eine Vielzahl von Waffen und eine bequeme, feste Robe. Ihre Kampfeswut, die manches Mal in Berserkerwut ausartet, ist sprichwörtlich. Sie sehen sich als die verlängerte Faust des Dunklen und zeigen oft einen fast schon fanatischen Glauben und eine große Todesverachtung. Gifari sind jene die am wenigsten das Wort verbreiten, sie sehen ihre Aufgabe klar im Kampf.

Ihr Hauptfeste liegt in den Eiszacken, dort werden auch viele der Vikti ausgebildet.

Gifar sendet gefallene große Krieger als seine Boten, selten nimmt er die Gestalt eines Menschen an um zu sehen und zu prüfen. Meist erscheinen die Avatare als große, kräftige Krieger in Rüstung, 2-Hand-Waffen tragend, mit fester, befehlender Stimme. Selten, sehr selten erscheint er in seiner wahren Gestalt, und was das bedeutet ist offensichtlich.....

Als einzige besondere Gruppe innerhalb der Gifari existieren die Jadey Khan, die Jäger in SEINEM Namen, vielen auch besser bekannt unter dem Namen der ihnen von Menschen außerhalb des Ordens gegeben wurde: Inquisition. Sie folgen den Worten des Dunklen, die er bei der Erschaffung des Drachen sprach, und verfolgen die Feinde des Dunklen über alle Lande.

Sobald sie die Feste, in der sie ausgebildet wurden, verlassen, werden ihr Totenlieder gesungen, sie tragen auch keine Zeichen auf der Robe, die ihren

Rang angeben, denn sie sind tot, nur noch Werkzeug des Dunklen, allein folgend seinem Willen. Jäger sind gefährlich für ALLE, die gegen den Dunklen stehen. Politik, Fairness, Rücksicht, Gnade- auf nicht nehmen die Jäger Rücksicht, allein SEIN Wille zählt, allein die Aufgabe gilt es zu erfüllen.... Diese Einstellung ist womöglich der Grund dafür, dass die Inquisition so wenig Freunde hat und ihr meist mit Vorsicht oder gar Furcht begegnet wird.

Was die meisten wissen über die Tagashiti:

- 1) sie sind Anhänger Tagashims, dunklen Herrn des Krieges und des Todes
- 2) sie folgen einem der drei Avatare: Rar, der Seelenvogel (Todesaspekt); Sienna, der sanfte Engel (Behüterin der Träume, Trostspenderin, Tröstende), Gifar, der schwarze Drache (Krieg, Zerstörung)
- 3) ihnen gegeben ist einer der drei Wege mit unterschiedlichem Schwerpunkt: die Rar (Behüter der Tadashimsanger, häufigste Priester), die Sienna (Trost der Angehörigen, kümmern sich um geistig Verwirrte) und die Gifar (Inquisitoren, Jäger der Finsternis und der Untoten)
- 4) ihre Kleidung: einfach schwarz, ohne Schnörkel / Verzierungen, dazu ein einfaches Rabenamulett, außer Sienna immer bewaffnet
- 5) ihre obersten Maxime: Den sterbenden Beistehen, den Verstorbenen den Segen geben, Untotes vernichten wo sie es finden
- 6) Tagashiti verfügen niemals (ausgenommen einiger Seelenheilkräfte der Sienna) über Zauber/Liturgien der Heilung o.ä., Zauber der Tagashiti sind in der Regel kampfunterstützend oder destruktiv.

Vom Glauben an die Dreieinigkeit

Vielen Dank sie hier gegeben an seine Gnaden Sir Gregory für seinen Hilfen sowie die freundlichen Gespräche und Hilfen der Priesterschaft der Dreieinigkeit in Lodrien welche es möglich machten diese Zeilen über diesen Glauben in Lodrien zu verfassen.

Wo findet sich dieser Glauben in Lodrien?

Dieser aus den vallconnischen und colonischen Landen stammende Glaube fand seinen Weg nach Lodrien schon bald nach der Öffnung zu der Grenzen zu den so genannten Mittellanden, früher auch als neue Ostmarken bezeichnet. Vor allem im Grenzland haben sich Einwanderer aus dem Vallconnischen niedergelassen, etwa 2-3 Tage östlich von Drachenfurt gibt es daher einige Wehrdörfer mit vallvconnischen Einwanderern, hauptsächlich ehemalige Grenzlandbauern zu den Orklanden aus den Dörfern bzw. der Verwandtschaft von Seiner Gnaden Sir Gregory und deren Umfeld. Der von diesen Einwanderern und mittlerweile hochgeschätzten Bürgern des Reiches mitgebrachte Glaube an die Drei ist ungebrochen, darüber hinaus hat er sich ein wenig in der Region die man "Grenzland" nennt (Herzogtum Drachenfurt und ein wenig angrenzende Gebiete) verbreitet. Grob geschätzt leben im Grenzland an vallvconnisch stämmigen Lodrier etwa zehn von hundert Kopf, der Glaube an die Dreieinigkeit in dieser Region liegt bei etwa fünfzehn von hundert. Außerhalb des Grenzlandes sind die Gläubigen kaum zu finden. Zudem sollte man bei den Zahlen beachten, dass hier nur die Kerngebiete des Grenzlandes, also östlich von Drachenfurt ohne die großen Städte gezählt wurden und daß in der dünn besiedelten Region außerhalb der Stadt Drachenfurt und grade im Osten vallconnischstämmige Bewohner stark überrepräsentiert sind da diese sich vor allem in dem Gebiet "von" Sir Gregory niedergelassen haben. Das soll jedoch weder ihren Glauben noch ihren Wert für das Grenzland schmälern oder gar in Frage stellen!

Die Anhänger der Dreieinigkeit glauben im Prinzip, gar nicht so anders als die Lodrier, an einen Kreislauf des Lebens und des Seins.

Larinar, der Schöpfer, Former des Atma (wir würden es „das Sein“ nennen) erschafft aus der Essenz alles, was uns in der stofflichen Welt begegnet und umgibt. Wenn die Zeit gekommen ist nimmt Loknar, Tod und Ende, Zerstörung und Chaos, die geschaffene Form aus dem Kreislauf, beendet das Sein in seiner stofflichen Form.

Eonar, Ausgleich und Gerechtigkeit, nimmt es entgegen, reinigt es und bringt es in seine ursprüngliche Form um es dann Larinar weiterzureichen der daraus wieder neues erschafft.

Das Zeichen der Gläubigen bzw. des Glaubens ist die Triskele, für die drei Götter der Dreieinigkeit. Jeder der Orden der Drei besteht aus zwei Wegen welchen man sich zuwenden kann, dem Weg des Wortes, des Priesters oder des Schwertes, des Tempfers. Uns nicht fremd, aber für manche Menschen doch immer wieder verwirrend muß man noch einmal herausstellen, dass alle der drei Götter gute und gerechte Götter sind, denn grade die Loknar werden oft missdeute oder missverstanden (wie die ehrenwerten Brüder und Schwestern vom Orden des Tagashim). Auch wenn er für Tod und Zerstörung steht ist Loknar, wie der Dunkle, kein böser sondern nur ein für spezielle Aspekte stehender Gott (de

facto wurde uns sogar von regelrechten Verbrüderungen der Dreieinigkeitleer auf dem Schlachtfelde, vor allem zwischen Loknar und Tagashiti, berichtet). Jeder der Pfade und Wege hat seine eigenen Farben, aber das Symbol bleibt stets gleich, die Triskele. Diener des Larinar tragen auf dem Wege des Priesters blau-weiß, als Templer weiß und gold. Priester des Loknar tragen rot und schwarz, Templer schwarz und rot und Diener des Eonar schließlich schwarz und weiß als Priester bzw. schwarz und gold als Templer.

Das Kernelement des Glaubens der Dreieinigkeitleer ist der Glaube an den Traum des Illenvadar.

Ich bitte hier, sollte ich unangemessen verkürzen oder falsche Worte benutzen um Nachsicht, versuche ich doch aus dem Gedächtnis heraus aufzuschreiben was man mir berichtetet. Niemandem aber will ich mit unabsichtlichen Fehlern, so sie hier vorliegen, zu nahe treten oder gar jemanden beleidigen.

Der Allvater legte sich nieder und begann zu schlafen und zu träumen, doch der Traum war leer und so drohte der Illenvadar zu erwachen. So erträumte er sich Larinar, seinen ersten Sohn.

Larinar sah die Leere und nahm die Essenz des Traumes, das Atma, und begann zu erschaffen. Er erschuf die Völker und die Welt, die Elemente, die Natur, die Tiere und Pflanzen. Doch es wurde laut und voll im Träume, und so drohte durch den Lärm und den Radau der Illenvadar zu erwachen, denn Larinar wollte und konnte nicht enden mit dem Erschaffen.

Und so erträumte sich der Illenvadar Loknar, seinen zweiten Sohn.

Loknar sah die Fülle und sah, das es zu viel war für den Traum, und so begann er zu zerstören und das Ende zu bringen für alles, dessen Ende gekommen war. So wurde der Traum leerer und ein Gleichgewicht bildete sich zwischen dem Erschaffen des Larinar und dem Beenden des Loknar. Doch mit den Zeiten kam es, dass die Essenz des Traumes aus der erschaffen wurde drohte zu Ende zu gehen. Und so wurde der Schlaf des Illenvadar erneut unruhig und er drohte zu erwachen.

Doch da erträumte er sich Eonar, seinen dritten Sohn.

Eonar sah, was Loknar herausgenommen aus dem Leben und er sah, dass das Atma Larinars zu Neige ging. Und so nahm er, was Loknar herausgenommen hatte und reinigte es, damit aus dem was gewesen war wieder wurde reines Atma. Dieses Atma reichte er zurück an Larinar, damit dieser daraus neues erschaffen konnte.

So bildete sich der Kreislauf, Larinar erschafft, Loknar Beendet und Eonar reinigt und gleicht so aus, was ausgeglichen werden muß. So wurde der Traum ruhiger und tiefer, und so hoffen alle, daß der Illenvadar noch lange schlafen möge damit die Welt noch lange besteht. Denn erwacht er eines Tages, so wird alles enden was er sich erträumt...

Fakten bezüglich der Magie in den lodrischen Landen

Schwierig ist es mit der Magie in Lodrien, vor allem wenn man um die Sachen wie den großen Zwischenfall 123 und Barad`Nar sowie um die damit zusammenhängenden Verschiebungen des Magiefeldes weiß

So ist es mitnichten so, dass zum Beispiel die Fernmagie in allen Teilen Lodriens einfach und ohne Einschränkungen wirkt, und auch wie sehr die antimagischen Wirkungen von Metallen zum Tragen kommen. Das Zaubern mit zu viel Metall am Körper ist jedoch nirgendwo in Lodrien möglich (nicht zu verwechseln, wie es oft passiert, mit Klerikern. Deren Wirken ist von gänzlich anderer Natur als Magie und daher strikt davon zu unterscheiden!)

Gleich ist jedoch das jegliches Wirken der Magie in Lodrien auf dem „Anzapfen“ von Kraftlinien besteht wie es in den weiteren Texten hier in diesem Werke beschrieben steht. Daher möchte ich an dieser Stelle nicht zu sehr auf diese eingehen.

Unabhängig davon aus welchem Haus, wie die Gilde es bezeichnet, die Magie stammt, es geht immer um das Nutzen der natürlichen Energien der Kraftlinien.

Als „Häuser“ werden von der Gilde die verschiedenen Wege bezeichnet Magie zu wirken. Beispielsweise bilden die Gildemagier mit der eher strengen und starr-wissenschaftlichen Blickweise auf die Magie eines der Häuser (das größte übrigen), ein anderes Haus bilden die naturmagischen Zugänge mit fast schon druidisch-klerikalen Zügen wie sie die Grenzlandelfen lehren und nutzen.

So oder so sind die Magier in Lodrien einem strengen Gesetze unterworfen welches Sprüche und Wirken sowohl in der Absicht, also in dem Ziel des Wirkens, als auch, bei einigen wenigen Sprüchen, grundsätzlich der Art nach reguliert. Auch wenn das Selbstverständnis einiger Kollegen oder in einigen anderen Landen ein anderes ist so sind Magier in Lodrien weltlichen Gesetzen unterworfen nach denen sie auch recht streng, so es denn zu Fehlverhalten kommt, gemessen werden. Für einige Sprüche ist es nötig alleine schon für ihr Wissen eine Erlaubnis eines der maßgeblichen Orden der Thorm oder der Tagashiti zu bekommen. Doch muß man sagen sind die Gesetzte auch gerecht und die Besonderheiten anderer Lande und Gäste aus diesen werden beachtet. So dürfen auch Beherrscher welche Sprüche kennen die in Lodrien verpönt oder gar verboten sind einreisen und müssen nicht erst von den Orden geprüft werden. Und es dürfen verbotene Sprüche, zumindest die meisten, sogar gewirkt werden um Leib und Leben zu schützen. Alleine die wenigen Sprüche wie das Erheben von Untoten oder der Ruf eines Dämonen sind von einem solchen Formate das sie nicht gewirkt werden dürfen, selbst in solchen Situationen nicht. Dies würde sich auch kaum lohnen, denn erfahren die Tagashiti von ersterem oder die Thorm von zweiterem...nun, sagen wir einmal es gibt schönere Schicksale...

Über die Gilde der Kundigen der magischen Ströme zu Quenn

Die "Gilde der Kundigen der magischen Ströme" ist der Zusammenschluß der magiekundigen Lodriens. Die Gilde versteht sich dabei ähnlich wie eine der üblichen Gilden, wie man sie vom Handwerk her kennt. Denn in ihr sind, anders als in anderen Landen, nicht die Kundigen einer speziellen magischen Ausrichtung vertreten, vielmehr sind hier alle Arten von Kundigen der Magie versammelt.

Der Grund dahinter ist einfach: Zu Zeiten der Besatzung durch Phanos war jede Magie, die nicht in den Händen der „Priester“ der Gottkaiser lag, verboten. Jeder Kundige wurde bis aus das letzte verfolgt und, zusammen mit Familie, Freunden oder Schutzgebern, einem grausamen Tode zugeführt. In diesen Zeiten der Not vergaßen die Magier der verschiedenen Wege ihre Differenzen und Unterschiede, denn sie erkannten, dass sie nur gemeinsam stark sind, nur gemeinsam überleben können. So fanden sich in einer kalten Nacht im 11ten Mond etwa 16 vor* Phanos Fall Gildemagier, Schamanen, Geoden, Naturmagier und so weiter zusammen, um einen Bund zu schließen für alle Zeiten - um sich, die ihren und ihr Heimat, die später Lodrien werden sollte, zu schützen.

Innerhalb der Gilde gibt es eigene Häuser für die verschiedenen Bereiche. Jedes dieser Häuser ist gleichberechtigt, unabhängig von der Größe - so ist es bestimmt und für alle Zeiten festgeschrieben. Mitglied der Gilde als solches ist jeder Magiekundige, die Aufnahme in die einzelnen Häuser ist Sache dieser - es muß beantragt werden und der Aspirant muß sich beweisen, dass ist allen gleich.

Das größte Haus umfasst jene Magier, die in anderen Landen als Gildemagier, hier aber als Akademiemagier bezeichnet werden, gefolgt von den Naturmagiern. Trotz dem, das die Akademiker alleine fast die Hälfte der Gildemitglieder stellen, hat das Haus eine Stimme bei der Wahl der Gilderäte - und bemerkenswerter Weise versucht auch niemand daran zu rütteln. Dafür ist der Austausch und das Lernen über die Grenzen der konventionellen Einteilungen hinweg sehr groß, sicher etwas, von dem auch die Akademiker profitieren.

Die Gilde hat ihren Sitz nahe der größten Schule der Magie, in Quenn. Ihr Hauptsitz wirkt von außen wie ein Kontor mittlerer Güte, passend zu dem Motto, daß auf das Haus geschrieben steht: "Nicht durch Schein, durch Taten beweisen wir uns" - der Wahlspruch besteht seit Anbeginn der Gilde. In dem Hauptsitz sitzen die "ständigen Gilderäte", die höchsten Leiter der Gilde und die dazu gehörige "Verwaltung".

Eine Bibliothek oder ähnliches findet sich hier nicht (warum auch - die größte Sammlung des Reiches im Haupttempel des Narox ist nur einen Steinwurf entfernt), dafür Labore, Versuchsräume - und spezielle Zellen die von der "Gildepolizei", den "Goldenen" (so genannt wegen der Roben: weiß mit goldenem Pentagramm darauf), bewacht werden.

Die Ständigen Gilderäte sind die Vorsitzenden der Gilde. Sie werden alle 5 Jahre von den Mitgliedern der einzelnen Häuser gewählt, diese werden vertreten durch je 8 Gilderäte - einen aus jeder Provinz des Reiches. Gewählt wird mit einfacher Mehrheit, wobei jeder Gilderat 1/8 der Stimme seines Hauses

vertritt. Die Ständigen Gilderäte sind nicht stimmberechtigt und dürfen auch nicht gleichzeitig „einfacher“ Gilderat sein. (Der Grund liegt darin, dass die Ständigen sich vor den anderen jedes Jahr für ihr Tun und Lassen zu rechtfertigen haben und die „Einfachen“ mit der Mehrheit von 3 (vollen) Stimmen einen Ständigen abrufen können.)

Zur Zeit sind die ständigen Gilderäte: (Seine Spektabilität, ständiger Gilderat)

Erzmagus Oluf Leingart

(Magier - ein manchmal etwas griesgrämiger Eisenwalder Mitte 50, langer grauer Bart, Glatze, kalte blaue Augen - er entspricht sicher am meisten dem gängigen Bild eines Magiers. In seinem Fachgebiet, der Antimagie, kann ihm niemand im Reich das Wasser reichen. Er wurde zum Vorsitzenden des Rates bestimmt und hat diese Position nun schon gut 16 Jahre inne.)

Erzmagi Spuntabranca

(Druidin - die jung wirkende Frau hat schon über 40 Sommer gesehen, trotzdem wundern sich immer wieder Leute, daß sie "so jung" schon im Gilderat sitzt. Die schöne Frau mit den langen blonden Haaren und den tiefgrünen Augen stört das nicht, im Gegenteil. Sie mag es, wenn man sie und ihren scharfen Verstand unterschätzt.)

Erzmagus Romergalgo

(Geode - der Zwerg gehört zu den wenigen Magiekundigen seines Volkes. Sein brillanter Verstand und seine Gabe für den Umgang mit den Elementen haben ihm dennoch eine große Karriere bereitet. Er leitet die "Schule der Elementaren Verformung" zu Pfaffenfels, eine der renommiertesten Schulen der Elementarmagie im Reich. Ansonsten zeigt er gerne, welchem Volk er angehört - breiter, roter Bart, zu drei Zöpfen geflochtenem, langes rotes Haar und eine Axt an der Seite sind für ihn ein Muß)

Erzmagus Tariman von Rosenberg

(Magier - Mitte 40, adrette Kleidung, die schwarzen Haare sauber geschnitten, gutes Parfum - man könnte diesen fähigen Magier schnell für einen Gecken oder einfachen "Beau" halten. Daher ist er einer der besten Kampfmagier des Reiches!)

Erzmagi Sahilah`ahnijha`ljsahh

(elfische Magierin - die Magierin "Schön die der Sonnenaufgang am ersten Frühlingstag" macht ihrem Namen alle Ehre. Gradezu ein Sinnbild elfischer Schönheit wirkt sie wie vielleicht grade 20, und doch gleichzeitig geheimnisvoll und ein wenig wie aus einer anderen Welt. Wenn sie mit ihren langen braunen Haaren, ihren rehbraunen Augen und der, in ihrem Stamm üblichen, engen Lederkleidung unterwegs ist sind ihr viele Blicke sicher - und zusammen mit "Branca" sollen sie schon ganze Unfälle verursacht haben. Trotzdem wurde sie sicher nicht (nur?) wegen ihrer Schönheit gewählt - sie ist eine harte Verhandlungsführerin die früh gelernt hat, zu beweisen, daß sie nicht "einfach nur schön" ist.

*Ja, werter Leser, ihr lest recht, die Gilde ist älter als das Land selbst! Doch wegen aller Verdienste und Hilfen, die die Gilde im Laufe der Befreiungskriege erworben hat wurde sie, selbstredend und mit großem Einvernehmen, bestätigt und ihr der besondere Status im Recht, den sie heute noch innehat, zugestanden.

Von der Magie in den lodrischen Landen

Hochverehrte Leserschaft, zuerst einmal möchte ich Euch, werte Collega, um Verzeihung und Nachsicht bitten im Hinblick auf die Verwendung der hier befindlichen Texte. Jedoch soll dies Buch eines sein für jedermann, daher ist hier eine verkürzte Vereinfachung der Darstellung unerlässlich. Zwar mag dies bei einigen Kopfschmerzen oder schlimmeres auslösen, doch ist dies bei diesem Werke anders einfach nicht möglich.

Für die Leser welche nicht aus den Kreisen der Magiekundigen kommen seit euch versichert, dass dies hier alles nach bestem Wissen und Gewissen auserwählt wurde und, trotz des ersten Absatzes, vollständig und richtig einen Überblick gibt über Grundlagen der Magie in Lodrien. Im Folgenden findet ihr drei Texte aus der Feder seiner Spektabilität, Großmeister Contermagica, Großmeister Medicam Lilhaijhandrash´nimm´nahalim sowie einen Text des ehrenwerten Magisters Perrin, Gastdozent an der herzoglich-drachenfurt´schen Heilerschule zu Weidenthal. Diese Texte bringen die Themen einfach und angemessen auf den Punkt, daher danke ich für die Überlassung dieser Texte.

Für weitere oder tiefergehende Fragen verweise ich auf die bekannten Standardwerke der werten Collega Magister von Rosenberg: Einführung in die Mysteria Arcana und Magister Lilhaijhandrash´nimm´nahalim: Feldtheorien und complexe Arkanstrukturen - wieso Magie funktioniert.

Aus einer Vorlesung zur Einführung in die Magie an der Militärakademie zu Drachenfurt

Mitschrift des Thoma aus dem Orden der Narox

"Werte Eleven, ein namenhafter Magus ist an mich herangetreten mit der Bitte, hier sprechen zu dürfen. Er ist von einem Eleven dieser Akademie auf das Thema angesprochen worden, wie man sich vor Magie schützen kann. Diese Unterhaltung fand er sehr spannend und möchte nun euch allen die Möglichkeit geben, Fragen zu diesem Thema zu stellen. Daher werde ich ihm gerne die heutige Stunde zur Verfügung stellen.

Bitte, begrüßt den Leiter der Herzoglich-Drachenfurt'schen Heilerschule zu Weidental, Liliaijhandrash' nihm' nahalim."

Frage des Magister Handrash: "Und, gibt es schon Fragen? Was, daß ihr schon immer über Magie wissen wolltet?"
Lässig lehnte sich der Dozent auf das Pult.

Frage eines Eleven:

"Ja, Meister. Ich habe in der Tat eine Frage: Was genau ist Magie? Wahrscheinlich kann niemand das genau sagen, aber mich würde schon interessieren worum es sich bei der Kraft handelt die so viel Gutes, oder aber auch schlechtes anrichten kann."

Antwort des Magister Handrash:

"Ach, bitte, sagt einfach Handrash zu mir - das gilt für euch alle!

Magie - da hast du Recht, das ist schwer in Worte zu fassen. Daher werd ich versuchen, Magie in dem Sinne zu erklären, was meisten hier sicher unter Magie verstehen werden, nämlich das Wirken von Zaubern.

Beim Zaubern wird durch den Magieanwender Kraft aus der Umgebung gezwungen, das zu tun, was er möchte. Umgebungskraft, daß könnt ihr euch so vorstellen, daß sie uns, wie Luft, unsichtbar, aber da, überall umgibt. Und eben diese Kraft nutzt der Magier. Durch antrainierte Worte und Gesten und die Kraft seines Geistes schafft es es mit Hilfe des Zaubers - der so genannte Thesis - eben diese Kraft so zu lenken, daß sie tut, was er möchte.

Stellt euch das wie einen See vor.

Das Wasser in dem See ist die Kraft.

Als Magier grabe ich nun einen Kanal, und etwas von dem Wasser aus dem See läuft aus und tut, was ich möchte - in diesem Fall: es fließt in eine bestimmte Richtung.

Ähnlich ist es mit der Magie - sie wird durch die Willenskraft des Magiers gezwungen, sich in bestimmten Bahnen zu bewegen und zu manifestieren.

Im Prinzip nutzt der Magier also seine Willenskraft, um mit Hilfe der Magie die Realität zu verändern."

Frage eines Eleven:

"Nun denn, Meister des Sees, wie schützt man sich davor, außer dass man den Magier am besten knebelt und fesselt und einen überzieht? Dämme bauen?"

Antwort des Magister Handrash:

"Ja, also knebeln ist schon mal mit des Beste!"

Dann wurde er wieder ernster.

"Nein, ehrlich, leider ist es in den meisten Fällen das Beste, den feindlichen Magier schnellstmöglich auszuschalten.

Ansonsten gibt es drei Möglichkeiten:

Entweder verfügt man über einen angeboren Schutz.

Bei manchen Menschen ist es so, daß die Seele und er Geist besonders geschützt sind, eine natürliche Abwehrkraft gegen Magie besitzen.

Dann habt ihr Glück.

Oder man hat in seinem Leben so viel Magie abbekommen, daß sich der Körper daran gewöhnt bzw. ist so ein Teil der Magie, daß sie weniger bis keine Wirkung zeigt.

Ersteres ist zum Beispiel bei Sir Gregory, unserem werten Herzog, der Fall. Wie viele andere Krieger hat er im Leben so viel an Magie - Schadens- wie Heilmagie - abbekommen, daß sein Körper kaum noch von ihr betroffen wird. Das kann man übrigens antrainieren! - Negativ ist natürlich, daß zum Beispiel auch Heilmagie nicht wirkt.

Anderes ist der Fall bei erfahreneren Magiern. Sie sind so von Magie durchflossen, daß sie eine Resistenz entwickeln. Meister und Großmeister der Magie haben oft diese Fähigkeiten. Sehr hilfreich.

Naja, und drittens kann man sich Hilfe von Magiern oder Priestern holen. Zum Beispiel gibt es Zauber und Gebete, die Schutz vor anderwärtige Magie bieten.

Oder auch Artefakte, Ringe oder Ketten zum Beispiel, die Schutz bieten.

Tja, ich fürchte mehr kann man da nicht tun - außer dem wirklich guten Vorschlag mit dem Fesseln und Knebeln!"

Frage eines Eleven:

"Stimmt es, daß gewisse Metalle und Steine magische Flüsse einschränken können? Ich habe Magier mal etwas von Koschbasalt reden hören."

Antwort des Magister Handrash:

"Ja, das muß ich leider bestätigen. Es ist zum Teil sehr unterschiedlich, was wo und wie funktioniert."

Dank der besonderen Hintergrundmatrix der arkanen Strukturen und der Kraftlinienstruktur funktionieren die meisten der Sprüche nicht auf Metall. Wobei das für Sprüche gilt die wirklich auf das Metall gesprochen werden, nicht aber bei Dingen die Einwirken. Ein Feuerball zum Beispiel ist gewirkt, wenn er dich trifft, das ist dann „nur“ noch das Feuer, und das schädigt auch Metall ganz normal."

Frage eines Eleven:

"Hintergrundmatrix? Kraftlinien?"

Antwort des Magister Handrash:

"Gute Frage!"

Also, Kraftlinien sind so was wie Flüsse von Magie. Sie fließen überall um uns herum, über die Erde, durch die Luft, durch Bäche und Seen.

Sie sind angefüllt mit magischen Kräften, die sich der Magier, wie ein Durstiger Wasser, sich zu nutzen machen kann. Wie Bäche und Flüsse sind sie unterschiedlich stark und groß und haben eben genau so unterschiedlich viel Kraft.

Ihr könnt euch das vorstellen wie bei einer Mühle. Man kann für ein Ritual sozusagen die Mühlräder in den Strom stecken und die Kraft daraus benutzen, um das Ritual durchzuführen.

Hmm...ich hoffe das war verständlich? Sonst fragt, von der Matrix anzufangen lohnt nicht bevor die Linien nicht klar sind. Ich nehme also an - keine weiteren Fragen zu den Linien?"

Er wartet einen Moment

"Gut, dann mach ich mal weiter."

Die Energiematrix oder auch structura arcana ist das Geflecht aus Linien, aus magischer Kraft, das uns bildet. So man sich Dinge im Astralraum betrachtet, oder genauer, auf der astralen Ebene, sieht man, daß alles ebenfalls aus magischen Linien gebildet wird. Jeder von uns hat eine dort eine Abbildung aus verschiedensten Linien - man könnte sagen wie kleine Kraftlinien.

Diese haben verschiedene Farben und Stärken, abhängig davon, welchem Volk, welchem Weg oder welcher Gesinnung wir angehören.

Klar soweit?"

Keine Fragen, daher kommt eine neue Frage von Seiten der Eleven.
"Was ist ein Astralraum? So etwas wie ein Spiegel? Immerhin sprichst du von einem Abbild, und warum sind da nur Linien? Ist das wie ein Bild, das man nicht ausmalt?"

Antwort des Magister Handrash:
"Oh, eines nach dem anderen!"

Abbild, das heißt, daß man euch nicht sieht, wie ihr jetzt aussieht sondern sozusagen eure Astrale Essenz erkennt.
Man sieht die Kräfte und Linien, die euch ausmachen. Ein geübter Magier kann darin Schwächen und Stärken sehen.

Nicht ausgemalt, nein, das trifft es nicht so ganz, denn auch wenn die Linien immer ein Gebilde bilden, daß euch ähnlich ist, so sind sie doch ständig in Bewegung und bilden immer neue Muster und Verbindungen.

Warum man aber nur astral aus Linien besteht, wo man im normalen doch einen ganzen Menschen sieht - oder eine Blume, ein Pferd oder was auch immer, ist nicht geklärt.

Ich denke, es hängt mit den natürlichen Kraftlinien zusammen. Und aus solchen setzen wir uns, astral gesprochen, zusammen. Also sieht man da auch nur Linien.

Aber das ist stark vereinfacht, wer tiefer einsteigen möchte in die Astraltheorie kann gerne eine weiterführende Vorlesung hierzu besuchen.
Ich fürchte nur, daß wird hier sonst den Rahmen sprengen.

Daher fasse ich kurz zusammen: Warum nur Linien - Keine Ahnung, das weiß keiner so genau, es gibt nur ein paar mehr oder weniger gute Theorien."

Eine Einführung in die Magie, Vorlesung des Magister Perrin,
Hochgeschätzter Gastdozent an der Heilerschule Weidental zu
Drachenfurt

Auszug aus einer Mitschrift einer Schülerin der Heilerschule

"Nehmt Platz, wir werden uns heute mit allgemeinen Fragen der Magie auseinandersetzen!"

Welche Aspekte werden benötigt um einen Zauber wirksam und treffsicher zu wirken? Was glaubt ihr?"

"Herr, ich denke Konzentration, Rezitation und Komponenten sind nötig, Herr."

"Fast, nicht ganz, aber fast"

Konzentration ist der Schlüssel und rezitieren ist fast genauso wichtig und ohne die entsprechenden Komponenten wird es nicht funktionieren. Zumindest nicht bei den meisten Zauberern, aber bedenket folgendes...

Ihr sitzt in einer Taverne, vor euch an Humpen gefüllt mit... was euch beliebt.. Nun Ihr seid konzentriert auf den Humpen, Der Humpen selbst nebst seinem Inhalt ist eine Komponente, Ihr rezitiert einen Trinkspruch... und immer noch seid Ihr Durstig, warum? Euch fehlt etwas Elementares und ich meine kein Element"

"Ich...ich...ich denke die korrekte Durchführung und....also die Kombination von allem...nur dann funktioniert es richtig..."

"Ja das ist wohl richtig, ohne die richtige Durchführung wird es nichts werden, aber was ich meinte ist etwas sehr banales. Etwas das so selbstverständlich ist das man es leicht übersieht oder als gegeben hin nimmt.

Nun kehren wir zum Krug zurück, wenn ich den Krug anstarre oder ihn mit Worten malträtiere wird das nichts werden mit meinem Durst löschen. Es ist eine Bewegung nötig. Denkt einmal daran ihr wolltet einem gegenüber ohne Worte begreiflich machen das Ihr durstig seid und nun setzt die imaginäre Bewegung mit dem Krug um. Versteht Ihr nun was fehlt?"

„Die Geste, Herr Magister?“

"Ja genau eine Geste..."

Also fügen wir der Komponente der Konzentration und den Worten noch die Geste hinzu.

Einigen Völkern dieser Welt ist es in die Wiege gelegt ohne das ein oder andere aus zu kommen, aber bei allen ist es gleich das eine Geste verwendet wird. Weil dem so ist denken viele nicht mehr daran weil es eben normal ist mit Gesten zu arbeiten, aber genau hier liegt das Geheimnis welches Ihr für euch ergründen müsst. Wichtiger ist noch die allgemein bekannten Gesten deuten zu können die bei den meisten bekannten Zaubern verwendet werden. Denn bereits durch Gesten und Komponenten könnt ihr auf den Zauber Rückschlüsse ziehen. Natürlich nur wenn euch die jeweilige Theorie bekannt ist.

Nun es ist immer wichtig die Situation voll zu erfassen denn meist bleibt nicht viel Zeit zum Handeln und Zeit ist etwas sehr sehr kostbares. Nun wir wissen nun was benötigt wird um einen Zauber zu wirken, aber wir wissen noch nicht wie wir das anstellen sollen. Hat jemand eine Idee?"

Fragend blickt der Magister in die Runde.

"Keine Scheu, es gibt keine Falsche Antwort"

"Mit der Kraft der Magie....." ist eine vorsichtige Antwort.

"Hm ich merke wir müssen das sehr viel einfacher angehen, denkt nicht zu mystisch es gibt für fast alles eine einfach Erklärung. Versucht erst mit einfachen Mitteln eine Erklärung zu finden, ähnlich meinem Beispiel mit dem Krug.

Magie ist alles, alles was man nicht versteht ist eine Art von Magie. Es spielt keine Rolle ob es ein Fluch oder ein Zauber, eine Behexung oder eine einfache Verwünschung ist. Erst der Blick hinter den Vorgang an sich offenbart die Einfachheit.

Nehmen wir einmal das Beispiel mit dem Krug als Vorgang für einen Zauber. Wie bereits festgestellt wurde ist eine Komponente erforderlich, der Krug. Dann sollten wir uns konzentrieren, hier nehmen wir einfach mal an das wir jedem am Tisch in die Augen sehen und sagen dies wäre unsere Konzentrationszeit. Dann kommt der Spruch den wir zum Auslösen benötigen um die Kräfte die wir durch die Konzentration gesammelt haben zu entfesseln. Und zum Schluss haben wir noch die Geste, hier ist es den Krug zum Mund zu führen und einen kräftigen Zug zu nehmen."

Was genau passiert aber bei diesem Ablauf? Ich werde es euch erklären...

Die Komponente ist wichtig den ohne diese könnten wir den Trinkspruch nicht ausführen, es spielt hierbei keine Rolle ob es ein Becher ein Humpen oder ein Schlauch ist... Ihr versteht? Es muss nur ein Gefäß sein"

Weiter, wir sehen jedem in die Augen, wir könnten auch jedem einmal zulächeln oder zu zwinkern, wichtig ist das wir jedem mit dem wir trinken wollen etwas Aufmerksamkeit schenken und genau diese Zeit ist erforderlich für

die Konzentration, egal ob wir schon einige Augenblicke trinken ob es die erste oder 20ste Runde ist. Man konzentriert sich auf das Ziel seiner Bemühungen.

Nun denn kommt der Trinkspruch, also im Arkanen die magische Formel, diese soll die Kräfte die wir durch die Konzentration gesammelt haben freisetzen und ins Ziel richten, in unserem Falle soll sie einem verstorbenen zur Ehre gereichen oder zu einem Fröhlichen Anlass Freude zum Ausdruck bringen, Ziel wäre hier für uns zustimmendes Prosten der Anwesenden.

Die Geste, bei unserem Falle das Heben des Kruges oder Prosten in die Runde wird meist Zeitgleich mit dem Spruch als solchen durchgeführt und je nach Länge des Spruches kann diese auch mehrfach durchgeführt werden." Nun unser Zauber wäre nun erfolgreich wenn unsere gegenüber zustimmend mit prosten, hingegen misslungen wenn eine Schweigen eintritt. Versteht Ihr den Ablauf eines Zaubers?

(Zustimmung)

Wir werden noch weitere Aspekte und Formen der Arkanen Zauberey behandeln, es ist daher wichtig das Ihr diese Grundlagen versteht:

Komponenten
Formel
Konzentration
Gesten

In welcher Reihenfolge die Wichtigkeit steht werden wir noch erörtern und das sich mit der Zeit Prioritäten ändern werden

Als Beispiel werde ich einen einfachen Zauber wirken den auch Ihr, sofern Ihr das Potential habt erlernen werdet.... (er wirkt den Feuerfinger)

"Es ist für einen Magister ein leichtes einen solch, ich sage mal niederen Zauber, zu wirken dieser wird euch jedoch am Anfang recht schwer vorkommen."

(Der Magister lässt die Flamme mit einer kurzen Handbewegung verlöschen)

Ihr werdet bemerkt haben, daß ich etwas sagte und auch eine Geste vollführte, seid Ihr der Meinung daß ich eine Komponente verwendete? und wenn ja welche. Wie könnte meine Konzentration ausgesehen haben?"

"Kann...kann es sein, das quasi euer Finger die "Komponente war?"

"Richtig, der Finger war die Komponente, genau darum heißt dieser Zauber auch Feuerfinger. Ihr werdet feststellen, daß es am Anfang sehr schwierig ist diesen Zauber aus zu führen, ebenso die anderen Lehrlingszauber, das Problem dabei ist, sein Bewusstsein zu erweitern und für die Aspekte zu öffnen die nicht sichtbar sind oder nicht gleich ins Auge fallen.

Wie also meint Ihr kommt die Flamme an den Finger oder besser gefragt wie könnte man eine Flamme entstehen lassen?"

"Durch elementare Manifestation?"

"Ich merke schon Ihr versucht den Hasen zu braten bevor Ihr ihn erlegt habt. Stellt euch nochmals unser Beispiel mit dem Krug vor, nun um den Krug zu füllen müssen wir etwas hinein geben. Jeder kennt es wenn morgens recht früh die Luft voll vom Dunst ist und teilweise auch Nebelschwaden umher treiben. Nun stellt euch vor Ihr könntet die Feuchtigkeit in diesen Schwaden in euer Gefäß geben indem Ihr das Element Wasser von seinem Träger, also der Luft, trennt. Schließt die Augen und stellt euch vor wie der Krug immer voller wird... Es ist Übung erforderlich um Elementare Kräfte kontrollieren zu können, dem einen wird das eine Element leichter von der Hand gehen als das andere. Ihr werdet feststellen daß es Schwierig ist gegensätzliche Elemente gleich gut zu beherrschen, es wird immer einen Favoriten geben. Nun da wir einige elementare Dinge angesprochen haben denke ich ist es an der Zeit Fragen eurerseits zu beantworten. Wer möchte etwas Genaueres wissen?"

Es folgt eine interessante Fragerunde.

Auszug aus: Feldtheorien und komplexe Arkanstrukturen - wieso Magie funktioniert

Stellen wir uns also vor allem eine Frage: Was eigentlich ist die Magie? Ist sie das Wirken der freien Ströme elementarer Gewalten, die Reste der Göttlichen Schaffenskräfte oder einfach DIE Kraft, die Macht, die alles zusammen hält und so unsere Realität formt?

Auch wenn mancher Kollega in meinem Leben mich als zu gläubig bezeichnet hat, so denke ich, dass sie ein Geschenk der Geister an uns darstellt. Ich will hier auch gar nicht beginnen emotionale Worte rationalen Gedanken entgegenzustellen, denn eines müssen auch jene Anhänger der Macht-Theorie zugeben: egal wie weit die Ansätze reichen, irgendwann kommt man immer wieder an den Punkt an dem das Metaphysische, nicht mehr ausgeschlossen werden kann.

Gut soweit, widmen wir uns wieder der Frage nach der Magie.

Zusammen gefasst lässt sich sicherlich am einfachsten sagen: Magie ist die Kraft mittels derer der Magieanwender die Realität nach seinem Willen beugt und eine astrale Reaktion hervorruft.

In diesem Zusammenhang sei die Macht, die Kraft die für jene Reaktion aufgewendet werden muß als Taum bezeichnet, jener Widerstand der Realität der überwunden werden muß als Realer Widerstandsfaktor oder kurz Rewí.

Viele Kollega machen den Fehler und sehen die notwendige Energie für einen Lehrlingszauber, als Beispiel der verbreitete Feuerfinger, als Basiswert für die Taum-Messung. Diese Annahme ist jedoch unkorrekt, oder zu mindestens ungenau, denn auch wenn dieser Aufwand der niedrigste ist um einen sichtbaren Zaubererfolg zu sehen, so ist magisches Wirken, magische Strahlung, bereits auf einem wesentlich geringeren Niveau auf astraler Ebene zu sehen. Daher ist der Taum-Wert weniger ein Wert für die magische Wirkung an sich sondern eher ein Wert um den Kraftaufwand eines magischen Spruches unter normalen Umständen zu berechnen.

Es kann nämlich sein, dass an besonderen Orten, zum Beispiel in fremden Ebenen oder Ländern, der Rewí höher liegt als in dem Lande bzw. an dem Heimatort des Magiers, daher kann es zu einem draus resultierenden Mehraufwand (oder, in seltenen Fällen, natürlich auch Minderaufwand) an Taum kommen da eine höhere Realitätsbarriere überwunden werden muß.

Wenn wir mal annehmen, dass der Grundtaumaufwand (T) für einen Zauber den festgesetzten Wert 1 hat und daß unter normalen Umständen der Rewí (Rw) bei 1 liegt so kann man sagen

$Rw \times Taum = \text{effektiver Taumaufwand}$

bzw.

$$Rw \times T = T_{eff}$$

oder, um deutlicher zu sein, mittels der Zahlenwerte, hier am Feuerfinger mit einem festgesetzten Taumaufwand von 1:

$$1 \times 1 = 1$$

Somit kann man, wenn man den Grundtaumaufwand eines Spruches kennt

bzw. berechnet und den Realitätswiderstand bestimmt hat feststellen, welcher effektive Aufwand an Kraft, also Taum, vonnöten ist um einen Spruch zu erzeugen. Bei einem Rewi von 2 wäre also ein doppelter Kraftaufwand im Vergleich zum Normalraum nötig, oder in der Formel:

$$Rw \times T = Teff$$

$$2 \times 1 = 2$$

Man verwechsle allerdings nicht einen zu überwindenden Realitätswiderstand nicht mit einem reellen Magiewiderstand. Nehmen wir einmal einen wasserbasierenden Zauber. In der Ebene eines Feuerelementares wird es sicher eines hohen Aufwandes zur Widerstandsüberwindung bedürfen, in den Katakomben der Thorm-Tempel hingegen ist es nahezu unmöglich den Widerstand zu überwinden.

Der Grund liegt in den unterschiedlichen Gründen der Erschwernis.

Im ersteren Fall ist tatsächlich ein höherer Widerstand der Realität schuld an der größeren Taumaufwendung. In dieser Ebene existiert kein Wasser, daher ist die Verformung zu Wasser einer großen Erschwernis unterworfen, oder, um es bildlich zu sagen: Die Ebene, die spezielle Realität vor Ort kennt kein Wasser, also wird ihr etwas aufgezwungen was sie a) nicht kennt und b) aber merkt, dass es etwas unangenehmes, etwas schädliches darstellt, also ist es schwerer ihr den Willen aufzuzwingen.

In den Thorm-Tempeln dagegen herrscht eine Art anti-magisches Feld, ein göttlicher Schutz vor Magie. Daraus folgert, dass die dortige Realität „keinerlei Magie kennt“, dass sie von einem höheren Willen in eine starre, nicht fließende Form gepresst wird und daher von vorne herein Magie einfach nicht wirkt. Es ist also kein Rewi zu überwinden, vielmehr ist von vorne herein kein Kraftfluß mehr möglich, der Rewi kann also gar nicht überwunden werden. (Er muß als unendlich angesehen werden, es wäre also eine unendliche Kraft nötig um ihn zu überwinden.)

Aber wie ermittle ich nun die Taumzahl?

Grundsätzlich ganz einfach: Es sind die Anzahl an Taum notwendig die nötig sind um die gewünschte Stufenverschiebung der Realität zu bewirken, wobei die Verschiebung um eine Stufe dem Aufwand von einem Taum entspricht, also

$$Sv = T$$

Eine Stufenverschiebung ist die Veränderung der Realität in die gewünschte Richtung bzw. zu dem gewollten Effekt. Sie ergibt sich wie folgt:

$$(Ri + Rgw) - 1 = Sv$$

oder eben folgerichtig:

$$(Ri + Rgw) - 1 = T$$

(Da jedoch viele Magier den Taum-Aufwand mit dem effektiven Aufwand gleichsetzen wollen wir hier die Bezeichnung Sv beibehalten. Die -1 dient zur Austarierung der Anfangsstufe der Realitätsveränderung.)

Ein einfaches Beispiel bietet der Zauber „Licht“. Hier wollen wir von der Realität „Dunkel“ die Verschiebung zu „Hell“ erzeugen, also folgende Stufenverschiebung hervorrufen:

Dunkel - Hell

Daraus ergibt sich folglich:

$$(1 + 2) - 1 = 1$$

Es liegt hier also eine Stufenverschiebung von 1 vor, daher ist der benötigte Taumaufwand ebenfalls 1.

Als ein weiteres Beispiel nehmen wir den Zauber „Wunde heilen“. hier liegt eine deutlich größere Verschiebung vor, nämlich von „Blutende Verletzung“ zu „Nicht blutende Verletzung“ zu „Abschürfung“ zu „Unverletzt“. Oder, als Stufenmodell dargestellt ergibt sich:

Unverletzt - Abschürfung - nicht blutende Verletzung - Blutende Verletzung

Oder als passende Formel:

$$(1 + 4) - 1 = 4$$

Demzufolge benötigt man also (wie ja auch bekannt) 4 Taum für die Heilung einer Wunde. (Und, wie ebenfalls ersichtlich, 1 Taum für den bekannten Spruch „Blutung stoppen“)

Dieses Modell ist auch genauso auf die Kampfzauberei anwendbar, hier nehmen wir einen der wohl bekanntesten Kampfzauber, den Feuerball:

kein Feuer - kleines Feuer (wie Feuerfinger) - großes Feuer - Feuerkugel mit Handberührung - Feuerkugel ohne Berührung - (durch die Luft geworfene,) fliegende Feuerkugel.

Oder in Zahlen ausgedrückt:

$$(1 + 6) - 1 = 6$$

Und wieder sind wir bei den bekannten 6 Taum die für einen solchen Zauber aufgewendet werden müssen. Damit lässt sich auch die eingangs erwähnte Formel für den Effektiven Taumaufwand präzisieren, denn statt

$$Rw \times T = Teff$$

können wir nun sagen:

$$Rw \times ((Ri + Rgw) - 1) = Teff$$

Somit ist eine genauere Bestimmung des Effektiven Taumaufwandes möglich ohne große herumzurechnen.

Um eine weitere Vereinfachung hereinzubringen widmen wir uns nun genauer dem Realitätswiderstand. Um diesen präzise berechnen zu können müssen wir den vor Ort vorhandenen Realitätsindex bestimmen und in Zusammenhang setzen mit dem realen Bruchfaktor der Konvergenz (BK_{real}).

Dieser Index der Realität (Ir) setzt die Stärke des Realitätsfeldes (kurz Sr) in Zusammenhang mit der Realitätsverzerrung (Vr, im Vergleich zum Normalraum)

Der Bruchfaktor spiegelt die „Bekanntheit“ des gewünschten Effektes in der vorhandenen Umgebung wieder, also quasi um was für einen Eingriff in die Konvergenz der astralen Ebenenstruktur diese Realitätsverzerrung bedeutet. Dieser lässt sich aus dem Kreis der Elementaren Gegensätze ableiten, mehr dazu unten.

Die Formel für den Realitätsindex lautet:

$$Sr / Vr = Ir$$

denn: Die Stärke des Realitätsfeldes kann durch die Stärke der Realitätsverzerrung deutlich gemindert bzw. erhöht werden. Leider haben beide Zahlen den Nachteil, dass man sie in einer so komplexen Form berechnet, dass dem ein ganzes Kapitel gewidmet ist (siehe Kapitel 5 dieses Buches), daher finden sich im Anhang (siehe Appendix III dieses Werkes) von diesen Zahlen die häufigsten Werte. Hier aber, aus Übungsgründen, schon mal ein paar der Standardwerte:

Sr für:	Vr von:
Normalraum: 1	Normalraum: 1
Astralraum: 0,75	Astralraum: 0,75
Elementarebenen: 1	Elementarebene, gleiches Element: 2
Traumebene: 0,25	Elementarebene, gegens. Element: 0,5
Traumebene: 2,13425	

Somit lässt sich feststellen, dass der Realitätsindex für einen Zauber in folgender Ebene beträgt:

Normalraum:	$1 / 1 = 1$
Elementarebene,	
gleiches Element:	$1 / 2 = 0,5$
gegens. Element:	$1 / 0,5 = 2$

Der Bruchfaktor der Konvergenz (BK_{real}) errechnet sich über den erwähnten Kreis der Elementaren Gegensätze. Nach diesem Kreis kann also der Bruch des bisherigen Gefüges bzw. der Grundlegenden Elementaren Ausrichtung durch den Zauber in einer bestimmten Umgebung berechnet werden (siehe Zeichnung XVIII im Appendix I).

Wobei hier die hem´sche Abkürzungsregel gilt: „Bewege ich mich nicht in Elementaren Ebenen / Bereichen so kann von jeder einfachen Elementstufe zur anderen mit einem Aufwand von 0 „gewechselt“ werden“ - und natürlich gilt

die gord'sche Ausnahme: „Befinde ich mich in einer Umgebung die zum überwiegenden mit einem Element gefüllt ist (z.B. unter Wasser, Anm.d.Autors) so gilt hier die Elementarebenenregel.“

Daher lässt sich sagen, dass der BKreal im Normalraum grundsätzlich bei 0 liegt.

Die normale Regel besagt, dass ich, wenn ich in einer elementaren Umgebung einen Effekt hervorrufen will dieser pro zwischenliegender Stufe (wobei Elementare Stufen nicht mitzählen) um 0,25 erschwert wird, wobei die zu erzielende Stufe hierbei mitgezählt wird (eine Übersicht hierzu mit Skizzen findet sich in Appendix I, die Nummern XVIII bis XXI). Bleibt man im vorhandenen Bereich ergibt sich ein Wert von 0.

Daraus ergibt sich z.B. für die Erzeugung eines Feuerballs auf der Wasserebene folgende Berechnung:

$$0,25 (\text{Wasser}) + 0,25 (\text{Erde 1}) + 0,25 (\text{Erde 2}) + 0,25 (\text{Feuer}) = 1$$

Je größer also der Eingriff umso schwerer die Realitätsveränderung hervorzurufen.

Zusammengefasst in einer Formel bedeutet das:

$$I_r + BK_{\text{real}} = R_w$$

oder aber auch, um unnötige Zwischenschritte zu vermeiden:

$$(S_r / V_r) + BK_{\text{real}} = R_w$$

Somit errechnet sich der Widerstand im Normalraum als:

$$(1 / 1) + 0 = 1$$

Im Elementarraum ein gleichartiges Elementarereignis hervorzurufen ergibt folgende Rechnung:

$$(1 / 2) + 0 = 0,5$$

also eine deutliche Erleichterung.

Zusammenfassend ergibt sich für die Berechnung des Effektiven Taumaufwandes folgende bereinigte Formel:

$$R_w \times T = ((S_r / V_r) + BK_{\text{real}}) \times ((R_i + R_{gw}) - 1) = T_{\text{eff}}$$

oder eben:

$$((S_r / V_r) + BK_{\text{real}}) \times ((R_i + R_{gw}) - 1) = T_{\text{eff}}$$

Zur Verdeutlichung nehmen wir hier dreimal den Zauber „Feuerfinger“ in drei verschiedenen Umgebungen, einmal im Normalraum, einmal in gleichem Elementarraum und einmal im gegensätzlichen Elementarraum und errechnen den Effektiven Taumaufwand.

Normalraum:

$$((1/1) + 0) \times 1 = T_{\text{eff}}$$

$$1 \times 1 = T_{\text{eff}}$$

$$1 = T_{\text{eff}}$$

Somit liegt der effektive Taumaufwand für einen Feuerfinger im Normalraum bei 1 Taum.

gleicher Elementarraum:

$$((1 / 2) + 0) \times 1 = T_{\text{eff}}$$

$$0,5 \times 1 = T_{\text{eff}}$$

$$0,5 = T_{\text{eff}}$$

Es ist also festzustellen, dass der Effektive Taumaufwand bei 0,5 Taum liegt, in der gleichartigen Elementarebene als nur die Hälfte des Aufwandes wie im Realraum benötigt.

gegensätzlicher Astralraum:

$$((1 / 0,5) + 1) \times 1 = T_{\text{eff}}$$

$$(2 + 1) \times 1 = T_{\text{eff}}$$

$$3 \times 1 = T_{\text{eff}}$$

$$3 = T_{\text{eff}}$$

Also liegt der Aufwand zur Erzeugung eines Effektes im gegensätzlichen Raum beim dreifachen der normalen Taumaufwendung, wir haben hier einen realen Taumaufwand von 3.

Über Feinde und Bedrohungen

Jedes Land hat Feinde und Freunde, Bedrohungen und Segen. Lodrien zum Glück ist mit wenig Schatten gesegnet, dies sind vor allem die Legionen des Imperators sowie die gründen Horden aus den Orklanden. Über beide soll euch hier berichtet werden, aber nicht im Blick auf die Geschichte sondern auf das Wissen um und Wesen der Feinde und Bedrohungen Lodriens.

Was wir über Phanothien wissen

Dafür, daß es sich um unseren ärgsten Feind handelt mit dem wir auch noch eine Grenze teilen wissen wir wenig. Das wenige aber, was wir wissen teilen wir gerne mit euch, werte Freunde, damit ihr, solltet ihr wieder an unserer Seite streiten, wisst, mit wem ihr es zu tun habt.

Da es sich teilweise um Dokumente aus dem Kaiserreich selbst handelt bitten wir um Nachsicht was Sprache und Stil angeht - aber nichts wollten wir daran verändern, denn alleine schon das sagt etwas aus über die Mentalität und das Wesen der Phanothier...

Etwas über die Geschichte Lodriens im Zusammenhang mit der Besetzung findet ihr in diesem Buche im Kapitel zur Geschichte Lodriens, hier soll ein Einblick gegeben werden in das Wesen und die Art der Phanothier.

Vom Beginn des Imperiums

Die Stämme und Dörfer waren uneins und zerstreut im Chaos, bis endlich der Erste Imperator die Wahrheit seiner Göttlichkeit erkannte und das Schwert erhob um die Stämme zu vereinen.

Sie konnten entweder folgen und die absolute Treue schwören oder unter dem Schwert sterben.

Nachdem die ersten dumm genug waren gegen den Gottimperator die Hand zu erheben und die anderen gesehen hatten, mit welcher Kraft er diese Stämme auslöschte und wie verbissen und stolz seine Heere kämpften, da folgten sie ihm freiwillig.

Und so wuchsen die Macht und die Stärke des Ersten Imperators und so wuchs auch das Reich.

Jene, die folgten wuchsen und gediehen unter der harten, aber gerechten Hand des Imperators.

Jene, die das Licht und die Göttlichkeit und die Ordnung, die er brachte nicht erkennen wollten aber vernichtete er, denn sie waren es nicht wert zu bestehen vor seinen Augen.

Nach der Rückkehr des Ersten in die Ewigkeit stieg der Stern des Imperiums weiter auf, und bald herrschte die Gerechtigkeit des Imperators ein einem Reich so groß, dass wenn an einem Ende die Sonne unterging sie bereits am anderen Ende wieder aufstieg.

Herrlichkeit und Pracht der Städte und des Adels wuchsen, und die Priester der Imperatoren kamen kaum noch nach, die Taten derselben zu preisen. 46 Provinzen umfasste das Reich, und lediglich die Imperatoren selbst waren in der Lage zu begreifen, welch Macht dies war.

Doch das Helle Licht der Imperatoren verbrannte zwar viele Feinde, einige jedoch versteckten sich in den hintersten Ecken des Imperiums. Die Sonne des Imperators war für sich nicht der wärmende Schutz, die Hand nicht führend und Recht und Ordnung sahen sie nicht als Fürsorge.

Falsche Wesen, nicht unsere Götter oder den Imperator beteten sie an, und ließen sich blenden.

So stürzten sie das Alte Imperium ins Chaos, zerstörten die Ordnung und die Sicherheit die die Imperatoren geschaffen hatten aus reiner Gier und reinem Selbstbetrug.

So zerbrachen die Feinde das Reich des Imperiums.

Im Norden die alten Götter des Eises, im Osten die Götter des Chaos, im Nordosten Himmelsvater und Erdenmutter, in der Mitte die Greifen...

Ignoranz und Selbstsucht zerstörten in wenigen Jahrzehnten, was die Imperatoren in Jahrhunderten errichtet. Errungenschaften der Freiheit und der Ordnung wurden zertreten mit den staubigen Füßen vor Barbaren und, ja, sogar nicht-menschlichen Völkern, diesen niedersten Kreaturen, Elfen, Zwerge, wie sie alle heißen.

Sie zermalmten unter ihren staubigen Stiefeln den Glanz und die Glorie der Kultur des Imperiums.

Alleine die 4 alten Kernprovinzen und ein Teil der Nordprovinz „Goldernland“ hatten die Wahrheiten des Ersten nicht vergessen und so besteht, allen Hoffnungen der Feinde des Lichtes zum Trotz, das Imperium immer noch.

Nach dem Ersten nun „Phanotisches Kaiserreich“ genannt führen uns die Kaiser bereits heute zurück auf den Weg der Stärke, zu dem Platz, der uns gebührt.

Herr über die Lande zwischen Eistundra und Nordmeer!

Hoch Phanos, die Sonne der Kaiser scheint über dir!

Das Militär Phanothiens

Das Militär des Imperiums gliedert sich in 10er Einheiten.

10 Mann bilden ein Decimo, 10 Decimo eine Centurie, 10 Centurien eine Legion.

Der einzelnen Soldat wird oft Legionär genannt, was jedoch, wie sich zeigen wird, eigentlich falsch ist. Es hat sich jedoch selbst in Phanothien so eingebürgert, daß es zum allgemeinen Sprachgebrauch gehört und oft nur den militärisch versierten die Unterschiede klar sind. Der Anführer einer Decimo wird Decimus genannt, der Kommandant einer Centurie ist der Centurius, der Kommandant einer ganzen Legion der Praetor. Bei größeren Einheiten oder Gefechten wird die Armee von einem Mundarius, eine Beauftragten des Imperators, oder dem Kaiser selbst geführt.

Die Soldaten des Imperiums teilen sich in mehrere Gruppen:

Infanterie: Die Peditatus

Den größten Teil bildet die Infanterie. Angepaßt an die geographischen Gegebenheiten in Phanos und hochgradig gedrillt auf den Kampf in der Formation stellen die phanotischen Peditatus einen gefährlichen Gegner dar. Zwar verfügt die Armee über wenig Reiter, wer jedoch einmal versucht hat gegen eine feste Reihe Legionäre anzureiten weiß, daß diese zu ihrem Schutze auch keine benötigen.

Die Infanterie gliedert sich in drei Arten:

Bogenschützen, die Sagitarii

Die Bogenschützen gelten als die niederste Art des Infanteristen. Jemanden auf Entfernung zu töten ist unschick, der Erste wollte, daß der Feind sehen kann, wer seine Seele in die ewige Verdammnis schickt. Da die Ausrüstung mit Bogen, Kurzsword und kleinem Rundschild einfach zu besorgen ist es jedoch ein guter Einstieg grade für ärmere Civi in die Armee - oder sogar für glückliche Sinedextra.

Leichte Infanterie, die Veles

Die Veles sind die Hauptstütze der phanotischen Armee. Ihre Ausrüstung besteht aus einfachen Leder- oder Metallrüstungen, großem Schild, Seitenwaffe und Speer. Gut trainierte Veles sind ein gefährlicher Gegner, und ihre dichten Schildreihen machen ihre dünnere Rüstung mehr als wett. Die Veles rekrutieren sich auch aus den höheren Schichten der Civi. Es gibt sogar eine Einheit Veles aus der Gradus Nobilis. Diese besonders Gläubigen aus den Familien wollen nicht mehr Rüstung und Waffen tragen als es die ersten Imperatoren getan haben um ihnen Respekt zu zollen und ihren Mut zu beweisen.

Schwere Infanterie, die Legionäre

Auch wenn oftmals der Begriff Legionär für alle Soldaten zu Fuß genommen wird, eigentlich trifft diese Bezeichnung nur auf diese spezielle Art der schweren Infanterie zu. Ausschließlich rekrutiert aus höheren Civi und aus den Nobilis ist die Ausrüstung wie auch die Ausbildung auf einem

entsprechenden Stand: Schwere Rüstung, dicke Schilde, scharfe Schwerter. Ein Legionär ist ein gut gerüsteter und gut ausgebildeter Gegner den man keines Falls unterschätzen sollte. Viele, die berichten einen Kampf gegen Legionäre durchgestanden zu haben hatten es mit besser gerüsteten Veles zu tun - und sollten dankbar sein dafür!

Manche nennen noch eine 4. Art, die Verberabundus Angehörige der Sinedextra, Verurteilte aus anderen Gradus, arme Soldaten die in Ungnade gefallen sind - aus ihnen rekrutieren sich die Verberabundus. Ein letzter Versuch, zu Ehre zu gelangen oder wenigstens die eigene Seele zu retten in dem man sie für den Imperator opfert - so sind die Verberabundus. Daher sollte man diese Haufen nicht unterschätzen, die Ausrüstung mag dürrig sein, aber der Antrieb ist alleine brennender Hass oder pure Leidenschaft - was haben sie auch noch zu verlieren?

Leichte Reiterei: Die Equitatus

Schwere Truppen zu Pferde haben sich bis heute bei den Phantasiern nicht durchsetzen können. Dies hat geographische wie finanzielle Gründe. Da, anders als in Lodrien, jeder für seine Ausrüstung aufzukommen hat können sich nur reiche Familien aus der Gradus Nobiles die entsprechende Ausrüstung leisten. Schwere Rüstung gilt jedoch als unschicklich und wenig mannhaft, daher tragen auch die meisten Reiter lediglich die einfachen Rüstungen des normalen Fußsoldaten. Daneben gibt es eine kleine Anzahl an berittenen Spähern doch diese sind im Sinne der Schlachtenbetrachtung kaum erwähnenswert.

Artillerie:

Die Züge der imperialen Artillerie sind zum größten Teil aus Sinedextra zusammengesetzt, denn es gilt als unfein, den Feind auf Entfernung anzugreifen. Doch da man bei größeren Schlachten wie auch bei Belagerungen nicht verzichten kann lässt man eben die Niederen diese Arbeiten machen. Für diese ist die schwere Arbeit übrigens hoch interessant, denn zum einen werden sie passabel gepflegt, zum anderen legt man weniger schnell Hand an jemanden, der die komplexe Bedienung eines Onager oder eines Trebuchets erlernt hat.

Auch beim Militär erfolgt die Unterteilung in Gradus - so gibt es Regimenter aus Bürgern und aus Familienmitgliedern, ja sogar einige aus Rechtlosen, aber niemals gemischte Truppen!

Und auch die Offiziere entstammen in der Regel immer der entsprechenden Gradus.

Natürlich hat der höchste Offizier aus der Gradus bürgerlichen nicht mal dem einfachsten Soldaten aus einer noblen Familie etwas zu sagen, und genau so kann jener bei einem Vergehen verlangen, von einem Gleichgestellten verhaftet zu werden und kein niederer darf Hand an ihn legen!

Sollte es doch mal dazu kommen, dass eine Gruppe von einem Offizier einer höheren Gradus geführt wird so kann man sicher sein: Dies ist die Strafe für ein schweres Vergehen! Die meisten Legionen setzen sich aus den Angehörigen der

Gravds Civis zusammen. Innerhalb der Gradus wird das Soldatentum als nobel und her angesehen, Bezahlung, Verpflegung und Unterkunft sind gut. Die meisten berittenen Einheiten sowie Gardetruppen sind ausnahmslos Angehörige der Gradus Nobiles. Sie verfügen über eine entsprechend gute Ausrüstung und eine gute Moral. Sie neigen jedoch oftmals dazu, ihre Abstammung auf dem Felde beweisen zu wollen - sei es in besonders waghalsigen Aktionen oder in Zurückhaltung - warum eine Attacke reiten und dabei in Gefahr geraten, wann da unten doch eh nur Civis sterben?

Die Gesellschaft in Phanos:

Die Ordnung der Gesellschaft in Phanos ist fest in Gruppen und Klassen eingeteilt.

In diese Klassen, die so genannte Gradus wird man hineingeboren. Dem Glauben nach wird man in die Gradus geboren, die man verdient hat und in der der Platz liegt, der vorgesehen ist. Diesen Platz kann und darf man nicht verlassen, beschädigt dies doch die Göttliche Ordnung. Alleine zwei Wege gibt es, in eine andere Gradus zu gelangen:

1) Man erringt auf dem Felde einen solchen Sieg, leistet so etwas Besonderes oder so etwas großes von Bedeutung für das Imperium, dass der Kaiser selbst beschließt, jemanden in eine andere Gradus zu befördern. Sein Spruch als fleischgewordene Gottheit alleine kann eine solche Ehre zu Teil werden lassen.

2) Die Priesterschaft befindet einen Aspiranten für würdig, ihr beizutreten. Hierfür werden die Prüflinge harten Test unterzogen, doch wer sie besteht darf den Weg des Priesters einschlagen.

Dies gilt natürlich nur für die Bewegung innerhalb der Gradus nach oben. Durch unehrenhaftes Verhalten, Richterspruch und eine Vielzahl anderer Dinge kann es geschehen, dass man in eine niedrigere Gradus absteigt, und mit einem Kinder, Enkel, Onkel, Tanten...

Gradus Imperialis

Oberste Autorität im Imperium ist der Kaiser.

Als Kaiser wird man geboren und als Kaiser stirbt man. Als Gott unter den Menschen steht der Kaiser über dem Klassensystem, dem Recht, über allem. Sein Wort ist das Wort eines Gottes, der Imperator hat Recht und was er sagt ist Gesetz!

Gradus Sacerdos

Die Priesterschaft der Imperatoren.

Sie beten zu den Göttern und den Imperatoren, allen voran dem Ersten und jenen, die nach ihm kamen als Fleisch gewordenen Gestalt des göttlichen Willens.

Sie lenken die Geschicke des Reiches, verkünden den Willen des Kaisers und sorgen für die Durchsetzung und Einhaltung seiner Gebote. Über ihnen steht alleine der Imperator.

Gradus Nobiles

Die großen Familien

Die Familien, der Adel, der seit Jahrhunderten wichtige Positionen im Imperium inne hält. Ob als Soldaten, hier natürlich als Feldherren und hohe Offiziere, Priester oder einfach als graue Eminenzen, die Familien halten die Provinzen fest in ihren Händen.

Jede Familie hat ihre Gebiete und Anhänger um die immer wieder hart gerungen wird. Intrigen, Verrat, geschlossene und gebrochene Bündnisse, all

das steht an der Tagesordnung. Vor allem durch Heirat untereinander versucht man dauerhafte Verbindungen zu sichern und die persönliche Macht auszuweiten.

Gradus Civis

Die Bürger

Alle Freien, vom Fuhrknecht bis zum reichen Kaufmann. Eingepfercht zwischen Familien und Priesterschaft versuchen die meisten, irgendwie über die Runde zu kommen.

Sicher 17 von 20 Phanotiern gehören dieser Gradus an.

Gradus Sinedextra

Die Rechtlosen

Skaven, Bettler, verurteilte Verbrecher, gescheiterte Existenzen oder eben jene, die ein falsches Wort zur falschen Zeit gesagt haben.

Rechtlose sind wie der Name sagt ohne jedwede Rechte. Jeder kann sie schlagen, treten, töten, wie es ihm beliebt. Sollte man einen Rechtlosen töten der jemandem gehört, so ist diese Sachbeschädigung zu ersetzen, oder dieser darf einen Rechtlosen aus dem anderen Besitz töten.

Es gibt sogar eine eigene Sammlung von Gesetzen zu dem Thema Gradus. Dort sind unter anderem die Strafen beschrieben, die eine Liebschaft zwischen zwei verschiedenen Gradus bestrafen oder gar eine körperliche Verbindung..

Der Glaube in unserem Land

Fundsache aus dem Bündel eines phanotischen Soldaten in Lodrien

Der Glaube in unseren Landen ist einfach und für jedes Kind zu verstehen, daß unter dem Lichte der Imperatoren gewachsen ist, aber unsere Feinde erkennen die Wahrheit und die Klarheit nicht, sehen nicht die Ordnung die es in das Chaos bringt.

Solavus, der Sonnengott, der Großvater aller Phanothier, ist der höchste der drei Götter die schon vor dem ersten Imperator bestanden und die es waren, die ihn, und damit uns, in der Licht führten. Als Sonne steht er über uns und betrachtet uns, wacht über Recht und Gesetz und die göttliche Ordnung.

Lunavus, der Wächter der Nacht, kleiner Bruder des Solavus, ist der Gott, der in der Nacht sein Auge auf uns hält. Denn auch des Nachts gelten die Gesetze und die Regeln der Götter, und nichts und niemand, der den Göttern oder ihren phanotischen Kindern Feind ist kann hoffen sich im Dunkel der Nacht zu verstecken, wenn Solavus Auge nicht am Himmel steht - denn dann ist es Lunavus der über uns wachet!

Avectavus, der jüngste der drei Brüder, der Schenker von Begabung und Wissen ist es schließlich der uns, wenn wir von Solavus geschaffen wurden mit Begabung und Können ausstattet, der uns unseren Platz in der Ordnung seinen Bruders zuweist und uns mit dem ausstattet, was wir brauchen um unseren Platz zu erfüllen und um dem Imperium zu dienen.

Denn geschaffen werden wir von Solavus und zu ihm kehren wir auch zurück, wenn unsere Zeit auf dieser Welt verstrichen. Waren wir gute Diener des Imperiums und der Götter, dann gehen unsere Seelen ein in das Paradies des Solavus, wo sie weder Not noch Leid noch Hunger kennen und sich erfreuen an seiner Gegenwart und seiner Gunst. Waren es aber schlechte Diener, haben sie ihren Platz nicht eingenommen, ihre Rolle im Geflecht der Welt nicht akzeptiert oder sich gegen die göttliche Ordnung aufgelehnt, so werden sie von Solvaus hinabgestoßen in die Tiefen der Höllen, einem Ort, der so finster ist, daß kein Verstand es begreifen kann, einem Ort, an den sein Auge nicht blickt und von dem er sich abgewendet hat. Dort müssen sie die Qualen ertragen und die Läuterungen bis Solavus in seiner gewaltigen Gnade ihnen gewähret, doch noch in die Paradiese zu treten - doch manchmal dauert es hundert Menschenleben lang, geläutert zu werden, ja, und manche werden es sogar nie.

Wenn wir vor ihn treten, so wird Avectavus für uns und Lunavus gegen uns sprechen, und sie werden ausführen, ob wir den Geboten gut gefolgt sind oder nicht - und Solavus wird entscheiden, wo er uns hinsendet. Und keine Lüge und keine Ausflucht können dich retten, denn die drei erkennen jede Lüge, und sie sehen sich dein Leben lang und wissen, was du getan!

Aber damit wir unseren Platz und die Ordnung finden nicht vergessen hat uns Solavus seine Söhne gesandt um uns zu regieren und zu führen.

Die Imperatoren, die alle abstammen vom Ersten Imperator, sind ein Geschlecht geschaffen von Solavus selbst, der sich eine Menschenfrau nahm um

ihr seine Saat einzupflanzen und das Geschlecht der Imperatoren zu erschaffen.

Sie verkünden uns einen Willen und regieren im Namen ihres Vaters, denn er hat sie gesendet damit wir die göttliche Wahrheit erkennen und nach ihr Leben.

Und weil er ist ihr Vater so sind sie Götter wie er selbst, und so werden sie verehrt!

Und wer ihren Geboten und Gesetzen folgt, der brauch keine Furcht zu haben vor dem Tage, an dem er vor Solavus tritt!

Über die Orken

„Die Orks kommen!“ - ein Ruf der so manchem der eigentlich recht harten Grenzlandbewohner oder auch goldmärkischem Soldaten das Blut in den Adern gefrieren lässt.

Die Orken, jenes grausame und brutale Volk welches in den sumpf- und bergdurchzogenen Landen jenseits der östlichen Grenzen Lodriens lebt ist wohl, neben Phanothien, die größte Bedrohung unserer schönen Heimat.

Etwa so groß wie ein Mensch sind die Orken, doch meist von brauner oder grüner Farbe, die Gesichter auf eine ganz eigene Art monströs, mit gewaltigen Hauern. Bis auf die wenigen Orken welche sich dem Schamanismus zugewendet haben scheinen alle Kämpfer und Krieger zu sein, grimmige Feinde voller Kraft und Brutalität. In manchen Landen scheinen sie nicht mehr als dumpfes Schlachtvieh, fast wie Tiere, doch nicht so die „lodrischen“ Orken!

Sicher nicht so kulturschaffend wie die Lodrier selbst sind sie doch nicht zu unterschätzen, und auch wenn sie gerne Plündern und an Waffen und Rüstungen tragen, was sie greifen können so haben sie doch eigene Kultur, eigens Schaffen und eigenes Handwerk. Gut, vielleicht mag der Stahl aus orkischen Öfen nicht so gut sein wie der drachenfurt'sche, aber wenn dich die Klinge eines solchen Wesens durchbohrt ist dies wohl einerlei.

Klugheit und Schläue bis hin zur List und Heimtücke haben die Orken schon mehr als einmal bewiesen und so manch bravem Lodrier den Tod gebracht. Und auch ihre in manchen Augen primitive Magie aus Schamanismus und Blutmagie mag roh erscheinen, aber ihre Wirkung hat etwas von dem nur wenige berichten können.

Wer aber nun glaubet solche Feinde könnten wir einfach mit Stumpf und Stiel ausrotten der vergisst, dass nicht nur das Orkland selbst mit seinen tiefen Sümpfen und finsternen Tälern kein Ort ist für einen Menschen, geschweige denn eine Armee. Er vergisst auch, dass es nach Meinung vieler im Grenzland so ist, dass uns jene Stämme heimsuchen welche von den anderen Orken aus ihrer Heimat verdrängt werden weil sie zu schwach sind sich zu behaupten. Mögen die Götter behüten das sie recht haben und einen Tages ein neuer Kriegshäuptling der Stämme gefunden wird...