

# Zeit der Legenden 2014 – Plotbuch

## INHALT

---

1	Vorwort.....	4
2	Plots für die Spieler.....	5
2.1	Der Tod der Stimme der Zeit.....	5
2.2	Die Heerführerin.....	5
2.3	Der Dungeon – Der ursprüngliche Raum des Ritualkreises der Alten.....	6
2.3.1	Die Waffenkammer.....	6
2.3.2	Der Kriegsrat.....	6
2.3.3	Nachforschungen über den Gott der hemmungslosen Gier.....	6
2.3.4	Das Labor der Alten und die Spinnenpheromone.....	7
2.3.5	Die Hohepriesterin der Alten.....	8
2.3.6	Der Beschwörungskreis der Alten.....	8
2.3.7	Der Schrein der Alten.....	8
2.3.8	Die sechs Säulen der Alten.....	9
2.4	Die Rettung der Arayan.....	9
2.5	Die Rettung der Kaiserin.....	9
3	Plots für die Lorkaner.....	10
3.1	Die Spinnen.....	10
3.2	Nachforschungen über den Gott der hemmungslosen Gier.....	10
3.3	Beschaffung von „Nahrung“ für den Gott der hemmungslosen Gier.....	11
3.4	Korrumpierung der Mächtigen in Weltenwacht.....	11
3.5	Beschwörung der Sirene des Schlafes.....	11
3.6	Infiltration von Weltenwacht.....	11
4	Kupfer.....	12
5	Stadt.....	13
5.1	Die Weltuntergangssekte.....	13
5.2	Taverne.....	13
6	Freie Plots.....	13
6.1	Plots für NSCs.....	13
6.1.1	Der Gebrauchtwaffenhändler.....	13



6.1.2	Dornblatt .....	13
6.1.3	Weitere NSC-Plots .....	14
6.2	Mini Plots für Spieler .....	15
6.2.1	Der Hexenzirkel .....	15
6.2.2	Die Bruderschaft .....	15
6.2.3	Das Ding .....	15
6.2.4	Gladiatorenkämpfe .....	15
7	Anhang – Hintergründe .....	16
7.1	Die verschiedenen Länder .....	16
7.1.1	Namen und ihre Bedeutung sowie umgangssprachlicher Name .....	16
7.2	Die Karte der ersten Welt .....	19
7.3	Verschiedene Landeshintergründe .....	20
7.3.1	Die Insel im Westen .....	20
7.3.2	Die Hauptinsel .....	21
7.3.3	Die Insel im Süden .....	23
7.3.4	Die Insel im Osten .....	23
7.3.5	Inselgruppe zwischen Hauptinsel und Ostinsel .....	26
7.4	Die Völker der ersten Welt .....	26
7.4.1	Die Elfen und die Schattenelfen .....	26
7.4.2	Die Gargoylen .....	26
7.4.3	Die Hashtinsar .....	27
7.4.4	Die Orks .....	27
7.4.5	Die Seelen der Glut .....	27
7.4.6	Die Vjondark Dämonen .....	27
7.4.7	Die Zwerge .....	28
7.4.8	Das Volk der Fangweis .....	28
7.4.9	Das Sklavenvolk Attren .....	28
7.4.10	Die Kagami .....	28
7.4.11	Die Menschen .....	28
7.5	Die verschiedenen Zeitalter .....	28
7.5.1	Allgemeines .....	28
7.5.2	Zeitrechnung, Monatsumrechnung .....	29



7.5.3	Das 5te Zeitalter „Zeitalter der Auflehnung“, in dem wir spielen, bisher: .....	29
7.6	Die Orden .....	32
7.6.1	Der Orden vom Schild der Schöpfung.....	32
7.6.2	Der Orden der Tarkuun .....	36
7.6.3	Das Haus der Klingen, die Uyan‘Kar .....	39
7.6.4	Orden der Sillion .....	40
7.6.5	Der Orden der Soronn.....	42
7.6.6	Der Orden „Equilibrium“ .....	42
7.6.7	Die Zwielichtwächter .....	43
7.6.8	Die Kinetiker.....	43
7.6.9	Das Haus Nirakis (wird nur von Spielern aktuell bespielt) .....	43
7.7	Wichtige Personen außerhalb der Orden .....	44
7.7.1	Die Stimme der Zeit Arina aus dem Zeitalter der Auflehnung.....	44
7.7.2	Die Arayan .....	45
7.7.3	Die Weltenwanderin / Der Weltenwanderer .....	46
7.7.4	Lady Anjeska Die Gesandte aus Nor Eathe .....	46
7.7.5	Mirandar, ehemaliger Vertreter der Altenstadt .....	47
7.7.6	Der Priester des blauen Drachen .....	47
7.7.7	Die Kaiserin .....	48
7.7.8	Die Mutter Inat Laronns.....	48
7.7.9	Inat Laronn .....	48
7.7.10	Djeremaja.....	49
7.8	Der Ritualkreis.....	49
7.9	Die Lorkaner, der Kult der alten Götter .....	52
7.9.1	Die Gesellschaftsstruktur / die Kasten.....	52
7.9.2	Die Gesellschaft der Lorkaner .....	55
7.9.3	Die Armee Lorkans .....	60
7.10	Die alten Götter .....	64
7.10.1	Die Macht der Götter heute.....	64
7.10.2	Die sieben Ebenen der Unterwelt.....	67



# 1 VORWORT

---

Liebe Spielleiter, liebe NSC,

der Spielspaß der Spieler lebt davon, dass sie von Ereignissen überrascht werden und darauf so reagieren, wie es spontan ihr Charakter tun würde.

Auch wenn es euch unter den Nägeln brennt, euren Freunden und Bekannten unbedingt Hinweise geben zu wollen, was sich in diesem Jahr in Weltenwacht ereignet, so tut ihr letztendlich niemandem einen Gefallen damit. Bitte behandelt dieses Plotbuch daher als absolut VERTRAULICH!

Beim Lesen mögen an vielen Stellen noch Fragen offen bleiben, dies ist gewollt und dient dem Zweck, dass wir uns nicht sklavisch an die Plots halten, sondern in einigen Situationen spontan auf die Aktionen der Spieler reagieren möchten.

Wir wünschen euch viel Spaß auf dem diesjährigen Zeit der Legenden!



## 2 PLOTS FÜR DIE SPIELER

---

### 2.1 DER TOD DER STIMME DER ZEIT

Die Stimme der Zeit spürt, dass Ihr Ende droht und weiht die Tarkuun ein, dass sie bereits seit geraumer Zeit um die Geburt ihrer Nachfolgerin weiß. Zu deren Schutz hat sie dieses Wissen geheim gehalten. Durch das Auftreten der alten Götter wurde das Schicksal, dass sie bisher erspürt hatte, derart verändert, dass ihr keine Zeit mehr bleibt, das Mädchen auf seine neue Rolle vorzubereiten und ihre Macht an sie weiter zu geben.

Die Stimme der Zeit bittet die Tarkuun sich darauf vorzubereiten, dass alsbald ein neues Zeitalter eingeläutet werden könnte und dass die neue Stimme der Zeit gefunden werden muss, bevor sich die Diener der alten Götter ihrer bemächtigen. Zudem muss das Wissen der Stimme der Zeit bewahrt werden – falls Arina stirbt, bevor ihre Nachfolgerin das 15. Lebensjahr vollendet hat.

### 2.2 DIE HEERFÜHRERIN

Bereits am Mittwochabend kommt durch eines der Portale die Beschützerin des Schreins. Sie ist die Befehlshaberin der Soldaten, welche den Schrein der Götter im Dreiländereck beschützen und Kommandantin über diese Stadt. Vor einigen Jahren ist es den Lorkanern gelungen, neben dem bereits zerschlagenen Siegel des Kupfernen alle anderen Siegel der Drachen im Schrein zu zerstören. Die Stadt des Schreins und der Tempel der Drachen steht seit einiger Zeit unter zunehmenden Angriffen der Lorkaner. Die Heerführerin vermutet, dass die Lorkaner es geschafft haben könnten, mindestens ein Siegel der alten Götter herzustellen und nun versuchen, dieses in den Schrein einzusetzen bzw. der Stadt des Schreins endlich Herr zu werden.

In Händen hält sie ein Fragment eines Schriftstückes, welches eine Zeremonie beschreibt, wie ein Gottessiegel im Schrein von Sterblichen verankert werden kann. Ein Priester hatte dieses Fragment bei einem toten Lorkanerpriester nach einer Schlacht gefunden.

Durch diesen NSC soll die Dringlichkeit der Lage weiter verschärft dargestellt werden.

Die Heerführerin schildert, dass sich die Lage der Stadt des Götterschreins verschärft. Überall um die Stadt herum wird das Land von Spinnennetzen überzogen. Einige in seltsamen Farben, einige leuchten, aus einigen sind Geräusche und Stimmen hörbar, aus einigen steigen seltsame Kreaturen hervor. Sie hat gesehen, wie einige ihrer Soldaten in einige Netze hineingezogen wurden und spurlos verschwanden.

Sie kommt in der Hoffnung nach Weltenwacht, weitere Truppen zur Verfügung gestellt zu bekommen und hofft ebenfalls, hier mehr über die Geschehnisse rund um ihre Stadt zu erfahren und wie man diesen Einhalt gebieten kann.

Da die Stadt belagert wird, war es ihr kaum möglich, zu dem Portal nach Weltenwacht zu gelangen. Es war ein harter Kampf, bei dem die Hälfte der Soldaten starb, welche sie mitgenommen hatte. Während dieses Kampfes ist ein lorkanischer Priester auf sie zugekommen und hat sie berührt. Sie hat ein seltsames Prickeln und einen kurzen Stich am Hals gespürt. Seitdem fühlt sie sich seltsam benommen und sie muss sich sehr konzentrieren, ihre Sinne beisammen zu halten.



Die Spieler können herausfinden, dass sie mit einer Art Hypnosespinne (siehe 3.1 Die Spinnen) infiziert wurde. Diese hat das Ziel, die Befehlshaberin unter ihre Kontrolle zu bringen. Sie bittet die Spieler um Hilfe und darum, sie zu heilen. Sie kann den Spielern erzählen, dass es seltsame Vorfälle in ihrer Stadt gegeben hat, bei denen sich einige Soldaten auf einmal plötzlich ohne Vorwarnung gegen ihre eigenen Leute gewendet haben. Sie kann, nachdem die Spieler die Art der Spinne identifiziert haben (sie ist noch nicht offensichtlich, sondern man sieht einen Einstich unter der Haut und eine „Beule“, die man aufschneiden kann, um die Spinne freizulegen), Rückschlüsse ziehen, dass diese Soldaten wohl von derselben Art von Spinne befallen worden sein müssen.

## **2.3 DER DUNGEON – DER URSPRÜNGLICHE RAUM DES RITUALKREISES DER ALTEN**



Der Eingang wird durch eine verwebte, schlauchartige Öffnung dargestellt. Diese solle Spieler in Platte mit Stangenwaffen den Eingang verwehren oder zumindest erschweren. Der Eingang kann sich verschließen. Der Ausgang des Dungeons wird sich an einer anderen Stelle befinden, damit die Menge an Personen die sich gleichzeitig im Dungeon befinden besser gesteuert werden kann.

Hinter dem Eingang soll ein labyrinthisches Dungeon liegen, das in verschiedene Räume führt. Hier sollen sich die alten Kammern der ersten Gefolgsleute der alten Götter befinden. Aufgrund der Tatsache, dass hier alles verrottet und uralt ist, stellen die Räume eher archäologische Stätten dar, welche

von den Spielern ausgegraben und deren Geheimnisse so gelüftet werden sollen.

Die Spieler sollen hier Hinweise aus dieser Zeitperiode in Form von alten Tafeln, Urnen, Texten, Artefakten, usw. erhalten und erfahren, wie die Alten damals den Spinnengott befreiten, der ihre Welt auffraß.

### **2.3.1 Die Waffenkammer**

Im Dungeon befindet sich eine uralte Waffenkammer mit einer Handvoll alten Kriegsgeräts des alten Kultes. Diese Waffen können als Ersatz verwendet werden können für Langwaffen, welche die Spieler nicht in den Dungeon mitnehmen konnten. Alle Waffen bekommen ein Zettel mit Hinweisen für den Spieler der diese Waffe verwenden möchte. Diese Waffen können durch die Aura der alten Götter verflucht sein und diese Flüche auf die Träger abgeben. Zusätzlich „dringt“ eine Waffe immer darauf, zurück in die Waffenkammer gebracht zu werden.

### **2.3.2 Der Kriegsrat**

In einem Raum des Dungeons befindet sich der alte Kriegsrat der Kultisten. Dieser besteht aus einem Tisch mit einigen Stühlen, einer Karte und diversen Artefakten, denen man die Situation der Kultisten entnehmen kann: Verzweifelte Versuche, dem Spinnengott Herr zu werden, ihn zu töten, zu verbannen oder wieder schlafen zu legen.

### **2.3.3 Nachforschungen über den Gott der hemmungslosen Gier**

In den Gängen und Räumen des Dungeons befinden sich alte, zum Teil fragmentierte oder zerstörte Artefakte, welche folgendes beschreiben:



- Erweckung des Spinnengottes durch die Kultisten als letzter Gott der Alten
- Der Spinnengott und seine Diener fressen sich durch die gesamte Welt und lassen nichts als Zerstörung und Ihresgleichen zurück.
- Die Kultisten suchen nach einer Waffe, um den Gott zu vernichten und scheiterten.
- Die Kultisten haben einen Beschwörungskreis erschaffen, der sich außerhalb des Einflusses der alten Götter befindet, um einen Dämon aus einer Ebene zu rufen, zu denen die alten Götter keinen Zugriff hatten. Sie versprachen sich von dieser Kreatur Antworten darauf, wie sie den Spinnengott besiegen können. Die Antwort des Dämons war unbefriedigend, und als Strafe hielten die Kultisten diesen im Beschwörungskreis gefangen in dem er bis heute verweilt (siehe 2.3.6 Der Beschwörungskreis der Alten).
- Einer der Gelehrten unter den Kultisten fand eine Beschwörungsformel für die Sirene des Schlafes (siehe auch 3.5 Beschwörung der Sirene des Schlafes), welche angeblich jegliche Kreatur schlafen legen kann. Die Kultisten begannen, die Komponenten für diese Beschwörung zusammenzutragen, in der Hoffnung, die Sirene könne mit ihrem Gesang auch den Spinnengott wieder einschläfern. Sie führten dieses Ritual durch, jedoch hatte es keine Wirkung. Sie wussten nicht, ob sie ggf. etwas falsch gedeutet hatten, oder die Ritualbeschreibung unvollständig war, einen zweiten Versuch hatten sie jedoch nicht, da sie von den Dienern des Spinnengottes überwältigt wurden. (Skelette im Dungeon, eingesponnen mit Schriften über dieses Ritual etc.).
- Weil alle Bemühungen scheiterten, den Spinnengott zu besiegen, wurde die Hohepriesterin der Alten lebendig in einem Sarg begraben und von den anderen Priestern verflucht (sie existiert weiterhin als Untote im Sarg).
- Die Kultisten kommen zu dem Schluss, dass ihre Welt dem Untergang geweiht ist. Ggf. existieren Schriftstücke, die beschreiben, dass die Götter durch den Ritualkreis überhaupt die Macht bekommen, sich zu manifestieren, und nur deswegen der Ritualkreis gebaut wurde. Weiterhin könnte hier beschrieben werden, wie die Macht des Ritualkreises den Boden um ihn herum durchzog und eine Stadt auf den Säulen des Ritualkreises gebaut wurde. Ggf. könnte man an anderer Stelle dem Geschichtenerzähler eine Geschichte über eine versunkene Stadt geben, auf der eine neue Stadt gebaut wurde, Weltenwacht.

#### **2.3.4 Das Labor der Alten und die Spinnenpheromone**

In einem der Räume des Dungeons befindet sich ein halb zerstörtes Labor der Kultisten. In diesem haben sie mit diversen Spinnenpheromonen experimentiert, um der fressgierigen Armee des Spinnengottes Herr zu werden.

Hier lassen sich verschiedene alchemistische Komponenten und Rezeptbruchstücke finden, um folgende Pheromone herzustellen:

- Schutzpheromon: Die Spinnenkrieger ignorieren den Träger
- Angriffpheromon: Die Spinnenkrieger stürzen sich auf den Träger und töten diesen
- Lockstoff: Die Spinnenkrieger beginnen, um den Träger zu werben und greifen sich gegenseitig an – jeder will den Träger für sich alleine haben.
- Kontrollpheromon: Der Träger kann den Spinnenkriegern für kurze Zeit Kommandos erteilen.

Spieler, die eines der Pheromone auf sich tragen bekommen eine Schärpe und ein Knicklicht in der entsprechenden Farbe für das Pheromon.



### **2.3.5 Die Hohepriesterin der Alten**

Im Dungeon gibt es einen Sarkophag, in dem die verfluchte Hohepriesterin des alten Kultes lebendig begraben wurde. Diese ruht weiterhin als Untote in diesem Sarg.

Die Hohepriesterin kann mit den Spielern sprechen und wird sie bitten, den Sarg zu öffnen und sie zu befreien. Sie verspricht ihnen dafür Informationen und ihre Kooperation gegen den Spinnengott. Sie weiß einiges über die Höhle, in welcher der Ritualkreis (also die Säulen Weltenwachts), errichtet wurde, auch wenn ihr Gedächtnis durch die Jahrhunderte im Sarg getrübt ist.

Die Priesterin kann als Gegner, als temporäre Verbündete oder lediglich als Informationslieferantin dienen.

### **2.3.6 Der Beschwörungskreis der Alten**

Die Kultisten haben einen Beschwörungskreis erschaffen, der sich außerhalb des Einflusses der alten Götter befindet, um einen Dämon aus einer Ebene zu rufen, zu denen die alten Götter keinen Zugriff hatten. Sie versprachen sich von dieser Kreatur Antworten darauf, wie sie den Spinnengott besiegen können. Die Antwort des Dämons war unbefriedigend, und als Strafe hielten die Kultisten diesen im Beschwörungskreis gefangen (in dem er bis heute verweilt).

Der Dämon wird sich klassisch verführerisch verhalten und den Spielern Reichtümer, Wissen und Macht versprechen, wenn sie ihn aus dem Bannkreis befreien, in dem er gefangen gehalten wird. Aufgrund seiner Natur und den Gesetzen, an die er gebunden ist, kann er den Spielern jedoch nicht konkret erklären, wie er zu befreien ist.

Der Beschwörungskreis besteht permanent und kann nicht einfach aufgelöst werden. Bei genauerer Betrachtung werden die Spieler bemerken, dass dieser Kreis nicht von der Magie der alten korrumpiert ist und wie ein Kraftplatz für neutrale Rituale verwendet werden kann. Er kann daher als Alternative zum Herzen von Weltenwacht verwendet werden, falls dieses vernichtet wurde.

Der Dämon kann befreit werden, indem die Spieler seinen wahren Namen herausfinden und sich auf einen dämonischen Vertrag einlassen oder sich ein passendes Befreiungsritual einfallen lassen. Wird der Dämon befreit, so wird er sich an den exakten Wortlaut des Vertrages halten, aber sein Möglichstes tun, um die Wut zu entladen, die sich über die Jahrhunderte der Gefangenschaft angesammelt hat.

### **2.3.7 Der Schrein der Alten**

Im Dungeon gibt es einen Schrein, der den 6 alten Göttern geweiht ist. Dieser interagiert magisch mit den Säulen von Weltenwacht und manifestiert den Willen der alten Götter, sobald diesen Gefahr droht. Wird eine der Säulen des Ritualkreises vernichtet (siehe 2.3.8), so entsteht ein magisches Feedback, welches die entweichende Macht aus der Säule umleitet in das nächstgelegene Gefäß, welches am meisten magische Energie besitzt und von ihm Besitz ergreift. Dies würde folgende Personen betreffen:

- Mae
- Mirandar
- Djeremaja

Die Betroffenen fühlen sich sodann unaufhaltsam vom Schrein angezogen und werden alles daran setzen, diesen zu erreichen. Dabei werden sie auch List und Tücke einsetzen und sich keinesfalls wie geistlose



Marionetten verhalten. Sobald sie dort angekommen sind und ein kurzes Ritual mit den dortigen Reliquien vollzogen haben, verwandeln sie sich augenblicklich in monströse Spinnenwesen.

### **2.3.8 Die sechs Säulen der Alten**

Im Dungeon befindet sich der ursprüngliche Ritualkreis der Alten. Das Zentrum wird durch einen kuppelartigen Aufbau markiert, ähnlich wie dem im überirdischen Ritualkreis, nur auffälliger. Die Grenzen des Ritualkreises werden von 6 Säulen gebildet, welche den alten Göttern geweiht sind und gleichzeitig das Fundament von Weltenwacht bilden („Säulen von Weltenwacht“). Sie befinden sich direkt unterhalb des oben sichtbaren Ritualkreises. Jede Säule ist das Fundament der oben zu sehenden Säule. Die 6 alten Götter sind (siehe auch Die alten Götter, Seite 64):

- Ewige Vergängnis
- Hemmungslose Gier (Gott der Spinnen)
- Seelenlose Wut (Geschwister des Feuers)
- Tosende Gewalt (Sturm)
- Gott der Warge
- Gott der Sonnenfinsternis (Weltenbrand)

Die Säulen lassen sich mit einem jeweilig gegenteiligen Ritual/Objekt/Gedanken/etc. zerstören, hier wird den Spielern überlassen gute Ideen zu haben. Wird eine der Säulen zerstört, so werden die zugehörigen überirdischen Entsprechungen in Weltenwacht vernichtet:

1. Der jeweils zugehörige Opferstein des Gottes, dessen Säule zerstört wurde
2. Jeweils zwei Säulen bilden die Macht eines der Portale (links und rechts) von Weltenwacht. Mit dem Zerstören einer Säule wird der zugehörige Teil eines der Portale zerstört. Das Portal könnte mit nur einem funktionierenden Teil ggf. weiterhin funktionieren, jedoch fehlerhaft, nur in eine Richtung oder ähnliches. Werden beide Teile zerstört, ist das Portal vollkommen vernichtet. Die Spieler können die Verbindungen der Säulen mit dem jeweiligen Part der Portale magisch herausfinden.
3. Der zugehörige obere Teil der Säule des Gottes, dessen Säule zerstört wurde
4. Mit dem Zerstören der letzten Säule wird Weltenwacht selbst vernichtet.

## **2.4 DIE RETTUNG DER ARAYAN**

In der ersten Nacht wird ganz Weltenwacht vom Gewebe des Spinnengottes überzogen, und auch einigen Assassinen gelingt es, an diverse mächtige Persönlichkeiten von Weltenwacht vorzudringen. Dazu gehört auch die Arayan, welche die Spieler zugesponnen im Gerichtsgebäude vorfinden. Die feindlichen Spinnen sind gerade dabei, die Arayan zuzuspinnen und werden von den Spielern überrascht. Die Verpuppung ist unvollständig, daher kann die Arayan und aus dem Kokon befreit werden, bevor sie sich in eine Spinne verwandelt.

## **2.5 DIE RETTUNG DER KAISERIN**

Die Kaiserin wird die Vernichtung von Weltenwacht nicht überleben können, da ihre Seele durch die Art ihrer Geburt mit Weltenwacht verbunden ist. Sollten sich die Spieler dazu entscheiden, die Säulen zu vernichten und Weltenwacht so zu zerstören, kann die Kaiserin dennoch gerettet werden.



Dazu müssen sich die Spieler ein großes Ritual einfallen lassen, durch das die Seele der Kaiserin derart geschützt wird, dass sie Weltenwacht verlassen kann. Eine der Ritualkomponenten muss ein Seelenschutzgefäß sein, z. B. die Seelenschatulle von Mae. Das Ritual sollte beinhalten, dass die Verbindung des Ritualkreises mit der Seele der Kaiserin unterbrochen wird, bzw. der Ritualkreis die Seele der Kaiserin „nicht orten“ kann.

## 3 PLOTS FÜR DIE LORKANER

---

### 3.1 DIE SPINNEN

Es gibt verschiedene Spinnenarten, unter anderem:

**Vampirspinnen** stehlen Lebensenergie und leiten diese an die Dansai bzw. an den Spinnengott. Der Vorgang dauert einige Zeit, während dieser ist die Spinne „abgelenkt“ und wird durch andere Spinnen geschützt. Möglichst sollten Opfer in einen Spinnenbau transportiert werden, da die Vampirspinne hier geschützt agieren kann. Die Vampirspinnen unterscheiden in ihrer Gier nach Lebenskraft nicht zwischen Lorkanern und anderen Wesen, d.h. es halten oft auch Lorkaner als Energiequelle her.

**Hypnosespinnen** drehen Spieler kurzzeitig um und bringen sie auf die Seite der Lorkaner.

**Giftspinnen** töten besonders lästige Gegner. Das Gift lähmt einen Gegner und tötet ihn nach einiger Zeit.

**Infestationsspinnen** saugen besonders mächtige Körper aus und lassen in diesen Oberspinnen heranwachsen. Der Körper wird von den Spinnen zuvor eingesponnen, damit der Körper innerhalb des Kokons transformieren kann. Um diesen Kokon aufzubrechen sind Waffen nötig, die entweder mit einer speziellen Tinktur bearbeitet worden sind oder aus der Waffenkammer des Dungeons „befreit“ wurden. Hier bietet sich evtl. eine Verknüpfung mit 6.1.1 Der Gebrauchtwehnhändler an.

**Arbeiterspinnen** bilden das unterste Glied des Spinnenstaates und sorgen für das Wohlergehen aller anderen. Zusätzlich sind sie für den Transport (und das Einspinnen) von getöteten und gefangenen Feinden zuständig. Arbeiterspinnen dienen außerdem als Kämpfer, da diese leicht zu ersetzen sind. Möglicher Nebenplot: Um Arbeiterspinnen zu „produzieren“ werden Spinneneiernester angelegt, aus dem die Spinnen nach einiger Zeit schlüpfen. Die Nester können angegriffen und zerstört werden um den Spinnenstaat zu stören. Dies darf nicht einfach sein, die Nester werden gut bewacht.

Die Spinnen haben Farben um sie zu unterscheiden: Vampirspinnen rot, Hypnosespinnen gelb, Giftspinnen lila und Infestationsspinnen weiß. Arbeiterspinnen bleiben schwarz.

### 3.2 NACHFORSCHUNGEN ÜBER DEN GOTT DER HEMMUNGSLOSEN GIER

Der Gott fordert immer mehr und immer stärkere Opfer um seinen Hunger zu stillen. Dies ängstigt sogar die Lorkaner, da nicht einmal höher gestellte vor den „Fütterungen“ sicher sind. Dies führt dazu, dass einige der Lorkaner beginnen heimlich, und möglichst vor den Augen des Gottes verborgen Nachforschungen anzustellen, wie sie den Gott der hemmungslosen Gier wieder schlafen legen können. Die Lorkaner beteiligen sich so im Geheimen an den Plots unter 2.3.3 Nachforschungen über den Gott der



hemmungslosen Gier. In ihrer Verzweiflung sind sogar (temporäre) Kooperationen mit Spielern möglich, sofern diese das zulassen.

### **3.3 BESCHAFFUNG VON „NAHRUNG“ FÜR DEN GOTT DER HEMMUNGSLOSEN GIER**

Der Gott der hemmungslosen Gier giert nach Nahrung, am Liebsten lebend. Die Energie, die den Opfern durch die Vampirspinnen entzogen wird, wird über die Dansai an den Gott geleitet.

Somit wird es eine der Hauptbeschäftigungen der Lorkaner sein entweder Nahrung aus Reihen der Bevölkerung Weltenwachts zu „organisieren“ oder, sofern dies nicht gelingt, sich selbst für das große Ziel zu opfern und Nahrung zu werden. Zunächst natürlich erst aus Reihen der Sklaven, später aber auch aus höheren Riegen. Diese Möglichkeit kann durchaus Intrigen und Verschwörungen schüren, um z.B. eine höhere Stellung innerhalb der Lorkaner zu erlangen (siehe auch 7.9.2 Die Gesellschaft der Lorkaner).

Über die Zeit wird der alte Gott hungriger und benötigt immer häufiger immer mehr Nahrung um seinen endlosen Hunger zu stillen. Auch der Geschmack wird exquisiter, schon bald fordert der Gott der hemmungslosen Gier stärkere, mächtigere Opfer. Sollte er einer solchen Nahrung habhaft werden, wird er einige Zeit „beruhigt“ sein.

Mögliche Opfer, die diese Bedingung erfüllen wären zum Beispiel:

- Die Stimme der Zeit
- Die Kaiserin von Weltenwacht
- Inat Laronn
- Mae

Natürlich interessiert sich der Gott der hemmungslosen Gier nur für diese Opfer als Nahrung, sofern sie noch menschlich sind (siehe 2.3.7 Der Schrein der Alten)

### **3.4 KORRUMPIERUNG DER MÄCHTIGEN IN WELTENWACHT**

Zum einen um an die „nahrhafteren“ Bewohner Weltenwachts zu kommen, als auch um ihre Nachforschungen voranzutreiben versuchen die Lorkaner Personen an wichtigen Stellen zu platzieren sowie Personen mit Einfluss und/oder Macht zu korrumpieren und von ihrer Sache zu überzeugen.

### **3.5 BESCHWÖRUNG DER SIRENE DES SCHLAFES**

Sobald die Lorkaner durch Nachforschungen in Erfahrung gebracht haben, das bereits zuvor versucht wurde, die Sirene des Schlafes zu beschwören (siehe 2.3.3 Nachforschungen über den Gott der hemmungslosen Gier) werden sie erneut versuchen, dieses Ritual durchzuführen. Hierzu müssen sie – natürlich im Verborgenen – die entsprechenden Komponenten zusammentragen und die Zeremonie fehlerfrei durchführen.

### **3.6 INFILTRATION VON WELTENWACHT**

Nicht nur um an Informationen zu gelangen, die helfen könnten den Gott der hemmungslosen Gier schlafen zu legen bzw. zu befreien (je nachdem an welchem „Projekt“ gerade gearbeitet wird), sondern



auch um an generelle Informationen bzgl. der aktuellen Tätigkeiten der Bewohner Weltenwachts zu kommen, versuchen die Lorkaner, an möglichst vielen Stellen ihre Spitzel und Spione zu platzieren.

Hier kann, darf und soll der Geheimdienst der alten Götter sich austoben.

## 4 KUPFER

---

Dieser Text ist an Kupfer gegangen:

*Nach dem letzten Besuch der Fremden in Weltenwacht schien sich erst einmal alles zum Guten zu wenden. Die Niederlage der Inkarnation der ewigen Vergängnis und seiner Dansai haben den Feind in Unordnung gestürzt. Überall konnten die Kriegsfrenten stabilisiert werden, gefolgt von erfolgreichen Gegenoffensiven.*

*Doch dieser Erfolg war leider nicht von allzu langer Dauer. Der Feind hat sich wieder gefangen, denn neue Dansai betreten die Schlachtfelder und mit ihnen die Diener eines anderen alten Gottes, den Spinnen. Von den kleinsten, giftigsten und unscheinbarsten bis zu menschengroßen, entstellten Exemplaren fallen sie über die gerade zurück eroberten Gebiete her, mit einer gnadenlosen Wucht die mit jedem neuen Angriff nur noch größer, noch schneller, noch aggressiver wird, bis es bald vielerorts nur noch einen Befehl gibt : Rückzug.*

*Doch damit nicht genug, Zwist bricht aus in den Reihen der Kupfernen. Zuerst in den unteren Rängen, doch langsam aber sicher hört man ihre Stimme auf allen Rangebenen. Die Kupfernen, die normalerweise stark und mit einer Stimme reden sind im Begriff sich zu zerstreiten. Die Traditionalisten sind unzufrieden mit dem Weg, den Inat Laronn eingeschlagen hat. Man würde weich und schwach werden, zu weltoffen ... zu tolerant. Sie wollen den alten Pfad beschreiten. Ordnung. Herrschaft. Ohne Kompromisse, ohne Magier oder andersartiges Gezücht und als erster Schritt ... ohne Kaiserin.*

*Diese Stimmung ist eure Ausgangsbasis. Möglichkeiten diesen Konflikt dazustellen gibt es gar viele. Schlägereien unter den Kupfernen. Anfeindungen gegen Magier und Fremdrassen. Eventuell gar ein Mord? Möglichkeiten über Möglichkeiten zu denen ihr euch etwas einfallen lassen könnt. Natürlich ist dies nicht alles, wir haben uns noch einige weitere schöne Dinge für euch überlegt, aber das dürft ihr im Spiel erleben!*

Kupfer ist somit in 2 Lager zerstritten, die Traditionalisten und die Laronisten. Die einen unterstützen den „neuen“ Weg, den Inat Laronn zusammen mit der Kaiserin eingeschlagen hat, die anderen wollen sich wieder auf alte Tugenden und Werte zurückbesinnen.

Wer im Kupferlager welchem Weg folgt ist den NSC selbst überlassen, nur falls es ein die eine oder andere Richtung ein extremes Übergewicht gibt wird eingegriffen. Wir werden hier sehr spontan agieren und auf die Gegebenheiten reagieren um Kupfer als unberechenbare Größe gegenüber den Spielern auftreten zu lassen.



## 5 STADT

---

### 5.1 DIE WELTUNTERGANGSSEKTE

Die aktuellen Vorkommnisse in Weltenwacht sorgen dafür, dass einige Bewohner sich einem pseudo-religiösen Führer anschließen und vom „Ende der Welt“ skandieren. Natürlich haben sie keine Ahnung von den wirklichen Hintergründen, sie plappern einfach nur nach, was ihr Führer ihnen vorgibt.

Mögliche Tätigkeiten:

- In der Stadt stehen mit Schildern („Das Ende ist nah!“, „Ihr werdet alle sterben!“, ...)
- Versuche, Passanten davon zu überzeugen das die Welt endet
- Konvertierungsversuche

Wichtig ist, dass die Sektenleute immer recht wirr und damit möglichst unglaubwürdig sind. Der Führer der Sekte eine gewisse Ahnung, Spieler können hier Informationen bekommen wenn sie die Sekte infiltrieren.

### 5.2 TAVERNE

Die Mitarbeiter der Taverne bekommen eine Handvoll Informationen, viele falsche, wenige echte um Informationen und Gerüchte unter den Spielern zu streuen.

## 6 FREIE PLOTS

---

### 6.1 PLOTS FÜR NSCs

#### 6.1.1 Der Gebrauchtwaffenhändler

Ein NSC wandert über die Schlachtfelder, durch die Stadt und die Lager und versucht Spielern ihre Waffen / Rüstungen abzukaufen für seinen Gebrauchtwaffenhandel.

Er erhofft sich eine der alten Waffen zu finden, die es im Dungeon zu finden gibt. Dies ist für den Fall, das ein Spieler auf die Idee kommt eine solche Waffe aus dem Dungeon zu entfernen und mitzunehmen. Wird die Waffe auf diese Weise gefunden, wird der Spieler, bzw. die Gruppe welche die Waffe nun besitzt eines der Hauptziele für Angriffe der Spinnen.

Mögliche Verbindung: eine solche Waffe ist notwendig um einen Kokon der Infestationsspinne zu öffnen (siehe 3.1 Die Spinnen)

#### 6.1.2 Dornblatt

Hintergrund: Dornblatt war vor einigen Jahren als Kräuterfee- NSC auf dem ZdL unterwegs und flüchtete sich in den Wald von Weltenwacht, als die Stadt dem Urchaos anheimfiel. Seitdem wurde der Charakter nicht mehr bespielt. Aktuell bastelt Yola an einer düsteren Version der Dryade, und sie wird in diesem Jahr wieder aus dem Wald auftauchen.



Mögliche Plots: Dornblatt ist in den Jahren im Wald auf etwas oder jemanden getroffen, der/das sie hat finster werden lassen. Was genau das war ist erstmal unklar, evtl. könnte sie auf Anhänger des Gottes der hemmungslosen Gier getroffen sein und jetzt als Spion für diesen agieren. Um den Schein zu wahren kann Dornblatt die Spieler mit falschen Informationen versorgen, z.B. mit einem Rezept für ein falsches Gegenmittel gegen das Gift der Spinnen. Ebenfalls kann sie bei den Pheromonen unterstützen und hier die Spieler ein eine falsche Richtung forschen lassen (besser ein Angriffsspheromon als ein Schutzpheromon!)

### 6.1.3 Weitere NSC-Plots

Ein paar Dinge aus dem Forum übernommen, dies sind Tätigkeiten für NSCs, ohne einen Plot wirklich voranzutreiben.

- Temporäres Übernehmen von Spielern mit dem Ziel, diverse Leute zeitgleich an verschiedenen Orten die Alten Götter preisen zu lassen
- Offene Konvertierungsversuche
- Platzieren von Klerikern der Bedrohung z.B. an den Tempeln von Grün oder Schwarz um einfach stumpf zu behaupten sie wären von besagten Drachen als spirituelle Führer benannt worden um sie anzuleiten (und dabei ihre Lehren zu verbreiten) (dreist)
- In kleinen Gruppe spontan versuchen, mehrere Spielerzelte für die Götter "einzusegnen" (davor stellen, Gesten machen und Choräle anstimmen)
- Versuchen Schutz-/Bannkreise gegen Drachenanhänger um deren eigene Heiligtümer hochzuziehen
- Lautstarkes unterstützen der Nicht-Traditionalisten des Kupferlagers im Beisein der Traditionalisten
- Spieler gegeneinander aufhetzen (den blauen sagen, dass die grünen vom Chaos infiltriert wären, danach einige grüne übernehmen um die blauen zu ärgern usw. in der Hoffnung, dass das zum Selbstläufer wird)
- Streuen des Gerüchtes Chaos sei Heilbar, mit Vertrieb eines selbsterdachten Thesenpapier zu dem Thema
- Das Ausspielen von zwei Leuten gegeneinander (überspitztes Beispiel: erzähle der Flamme des Glaubens, dass das Schwert des Glaubens gegen sie intrigiert, erzähle dem Schwert des Glaubens, dass die Flamme zweifelt)
- "werde Kalif anstelle des Kalifen" (luchse jemandem IT seine Position ab)

Weitere Beschäftigungen, die dem Hauptplot dienen können

- Infiltrierung von Heilern mit dem Ziel, über sie Blut sammeln zu lassen um dieses über die Vampirspinnen als Energie an die Dansai weiterzuleiten
- Spielerentführung, um herauszufinden, wie viel den Spielern bereits über die Spinnen bekannt ist. Danach Opferung des Spielers an den Spinnengott
- Spieler in den Dungeon versuchen zu locken, unter offensichtlich fadenscheinigen Gründen. Evtl. sinnvoll, wenn Spieler partout nicht in den Dungeon wollen (eher unwahrscheinlich). Ansonsten



können Spieler vielleicht dazu gebracht werden, Gegenstände aus dem Dungeon zu holen, die ihnen dann auf den einen oder anderen Weg abgeluchst werden

- Erstellen und Vertreiben von gefälschten Schriften, dient dem Verbreiten von falschen Informationen über die Spinnen
- Vertreiben von "Heiltränken" auf dem Schwarzmarkt mit ... ungeahnten Nebenwirkungen
- Kontinuierliche Versuche, Leute an neuralgischen Punkten zu übernehmen, die nützliche Informationen abgreifen können, allerdings keine Person der ersten Reihe sind (z.B. Gerichtsschreiber)

## 6.2 MINI PLOTS FÜR SPIELER

Ein paar „Klassiker“ für Spieler, die sich nicht unbedingt am Hauptplot beteiligen möchten

### 6.2.1 Der Hexenzirkel

Gerüchte besagen, es gäbe einen geheimen Hexenzirkel. Nachdem dieser gefunden wurde (Platz im Wald?) können sich z.B. die Magier mit den Hexen austauschen. Weiterhin könnten sie wertvolle Informationsquellen oder Materiallieferanten für Tränke (Alchemisten) sein. Ihre wahren Absichten bleiben jedoch unklar...

### 6.2.2 Die Bruderschaft

Benötigt werden hierfür fünf bis sechs NSCs, drei bis vier davon sollten einigermaßen mit dem Schwert kämpfen können.

In der Stadt spielt sich eine kleine Gruppe (3) Kämpfer auf, von der unbesiegbaren Bruderschaft der Klinge zu sein, und jedem im Schwertkampf besiegen zu können, und sie hierauf Wetten annehmen. Zwei sind Kämpfer und einer ist Buchmacher (muss nicht kämpfen können). Die Herausforderung wird von einem NSC einer anderen „zufällig“ anwesenden Gruppe angenommen. Diese Gruppe sollte vorher nicht offen als NSC in Erscheinung getreten sein und erscheinen als wären es Spieler. Der Buchmacher der Bruderschaft sollte Wetten annehmen, und je nachdem für wen mehr Geld im Topf ist gewinnt der Herausforderer oder die Bruderschaft. Dieses Betrugsspiel kann evtl. auch mit Spielern als Gegner durchgeführt werden. Irgendwann werden die Spieler den Betrug durchblicken und die Bruderschaft stellen. Hier muss spontan entschieden werden, wie die Bruderschaft reagiert, je nachdem, was die Spieler machen: Sie können versuchen zu fliehen, sie können sich einem offenen Kampf stellen, ...

### 6.2.3 Das Ding

Ein fahrender Händler stellt eine Kreatur zur Schau, für ein Kupfer können die Spieler sie betrachten. Zu einem beliebigen Zeitpunkt befreit die Kreatur sich und flieht. In der Folge taucht sie immer mal wieder auf, um Spieler anzugreifen und zu fressen. Die Spieler können versuchen sie im Wald zu finden und zu erlegen.

### 6.2.4 Gladiatorenkämpfe

NSCs möchten gerne einen Gladiatorenwettstreit ausrichten, für diesen fehlen allerdings noch Teilnehmer. Diese werden aus den Reihen der Spieler „rekrutiert“, entweder aus freien Stücken oder halt mit entsprechender Überzeugungsgewalt.



## 7 ANHANG – HINTERGRÜNDE

### 7.1 DIE VERSCHIEDENEN LÄNDER

#### 7.1.1 Namen und ihre Bedeutung sowie umgangssprachlicher Name

##### Insel im Westen

Name	Bedeutung	Umgangssprachlich
<b>Faalearcon</b>	(Faal = Anführer; faale = geführt; Arcon = Zusammenschluss => geführter Zusammenschluss)	Fallacon
<b>Adhar Altenstjerne</b>	(Adhar=Himmel; alten=der alten; stjerne=Sterne => Himmel der alten Sterne)	Altenstern
<b>Bràthair den Lagh</b>	(Bràthair = Brüder; Lagh = Gesetz => Gesetzesbrüder), die Stammesländer	Stammesländer

##### Insel im Südwesten

Name	Bedeutung	Umgangssprachlich
<b>Eilean Uhyre</b>	(Eilean = Insel; Uhyre = Ungeheuer => Insel der Ungeheuer)	Insel der Ungeheuer

##### Hauptinsel

Name	Bedeutung	Umgangssprachlich
<b>Ordinat Barathrum</b>	(ordinatio = Ordnung, barathrum = Abgrund => die Ordnung des Abgrundes)	Baradrum
<b>Nor Eathe</b>	(Nor Eathe = Land der Berge)	Norath
<b>Rèil Anpahjen</b>	(Rèil = Verwaltung, Pahjen = Staat => Staat unter Verwaltung)	Rilphajen
<b>Eikenfjell</b>	(Eik = Eiche, Fjell = Fels => Eichenfels)	Eichenfels
<b>Tar a Shunin</b>	Zeitenklang	Zeitenklang
<b>Néamh te rós atha</b>	(te atha = Tee, néamh = Land, rós = Rosen => Land des Rosentees)	Nam Toe
<b>Reasach Réic Falc</b>	(Falk = Falke; Réic = Land; reasach = regiert => regiertes Falkenland)	Falkenreich
<b>Ordinat VarAradair</b>	(ordinatio = Ordnung; Aradair = leichter Pflug / Kultivator => die Ordnung des Pfluges)	Varadir



### Insel im Süden

Name	Bedeutung	Umgangssprachlich
<b>O Zamandan Kraliyet</b>	(o zamandan = seither; Kraliyet = Königreich => immerwährendes Königreich)	Osarien

### Insel im Osten

Name	Bedeutung	Umgangssprachlich
<b>Ordinat VestenFang</b>	(Fang = Verwaltung/Bewachung; vest = Westen => Die Bewachung des Westens)	Westfang
<b>Fallamnhnas BanDiabhal Volar</b>	(Fallamnhnas = Königreich, Volar = durch die Luft gleiten, bandiabhal = Wut/Zorn => Königreich der zornigen Lüfte)	Volarinar
<b>Ordinat Roghainneachadh</b>	(Roghainneachadh = aus verschiedenen Quellen schöpfend/umfassend und ungewöhnlich/vielseitig => Die Ordnung des Vielfältigen)	Roganan
<b>Lihj Fuayun</b>	(Land der Dunkelheit)	Lifuhyun
<b>Fallamnhnas Kliffyre</b>	(Fallamnhnas = Königreich, Kliffyre=Feuerklippen => Königreich der Feuerklippen)	Feuerklippen
<b>Bjarge Is Arn Hvarf</b>	(isarn= Eisen, Hvarf=Kreis/Ring, Bjarg=Berg => Eisenringberge)	Eisenring

### Inselgruppe zwischen Hauptinsel und Ostinsel

Name	Bedeutung	Umgangssprachlich
<b>„Eyjöttr Tivar“</b>	(Eyjöttr=Inselreich, Tivar=Götter => Inselreich der Götter)	Tivar
<b>große Insel "Eyja Bannadur"</b>	(Eyja=Insel, Bannadur=verboten => verbotene Insel )	die verbotene Insel
<b>kleine Insel im Norden der Inselgruppe "Var i Veum Eyja"</b>	(Eyja = Insel, var i veum = geächtet, vogelfrei = Insel der Gächteten/Vogelfreien)	die Pirateninsel
<b>im Westen der Inselgruppe „Eyja flyta Hunang“</b>	(Eyja = Insel, Hunang=Honig, flyt a =fließend => Insel des fließenden Honig)	Hunang
<b>im Osten der Inselgruppe „Eyja Kambr“</b>	(Eyja = Insel, kambr = gezackter Bergrücken => Insel der gezackten Bergrücken)	Berginsel
<b>südlichehe Insel der Inselgruppe „Eyja Fyrirsyn“</b>	(Eyja = Insel, Fyrirsyn=Vorherwissen => Insel der Weisen/Wissenden)	Fyrsen



## Sonstige Namen

Name	Bedeutung	Umgangssprachlich
<b>nördliche Klippen der Inselgruppe Klif Vardlokkur</b>	(Klif = Klippe, Vardlokkur = Zaubergesang => Klippen des Zaubergesanges)	Sirenenklippen
<b>Weltenwacht = Ilie Veroldfól</b>	(ili=Ankerstein, verold=Welt, fól = Tor = Ankerstein des Weltentors)	Weltenwacht
<b>Tar a Shunin</b>	Zeitenklang ! Hauptstadt und Land heißen gleich!	Zeitenklang
<b>Egea ta Praa</b>		Egat Pra
<b>Anan Shiair Na</b>		Anaschirna
<b>Halbinsel Tal Aschath</b>	Halbinsel auf der Weltenwacht liegt	Tascht





## 7.3 VERSCHIEDENE LANDESHINTERGRÜNDE

### 7.3.1 Die Insel im Westen

#### 7.3.1.1 Faalearcon

##### Die mächtigen Kriegshäuser des Königreiches Faalearcon

Faalearcon liegt ganz im Westen der alten Welt. Hier wird vor allem der rote Drache, aber auch „eher unwissentlich“ der schwarze Drache verehrt (außer in der Stadt „Renien Tar“).

In Faalearcon gibt es 17 „alte Adelshäuser“. Jedes dieser Häuser besitzt eigenes Land, eigene Sklaven, aber auch eine eigene Armee und meist auch einen eigenen Geheimdienst. Diese „alten Adelshäuser“ sind vernetzt durch ein feines System von Macht und voller politischer Intrigen.

Beherrscht wird Faalearcon von einem Kriegsrat, dem sogenannten „arcon“ (Übersetzung = Zusammenschluss), der wiederum alle 5 Jahre einen Anführer, den sogenannten „Faal“ (Übersetzung = Anführer/König) wählt. Diesem Anführer und seinem Adelshaus schwören die Vertreter der „alten Adelshäuser“ wiederum Gehorsam und unterstellen im Kriegsfall ihre eigenen Armeen.

##### Die „Imarcon“:

Die „Imarcon“ sind die Magier des Landes „Faalearcon“. Sie haben eine eigene Stadt „Renien Tar“, die Stadt in den Bergen (Übersetzung: Renien = in den Bergen, Tar = Stadt), in der sie sich frei bewegen, Handel treiben und ihren Studien nachgehen können. Hierhin werden die Kinder, welches magisches Talent in sich haben gebracht/geholt. „Renien Tar“ und deren Einwohner unterstehen selbst nicht den Gesetzen des „arcon“, besitzen jedoch auf Grund der Vergangenheit einen Sitz im Kriegsrat – jedoch nur mit eingeschränkter Stimmgewalt. Nur wenn ein „Imarcon“ die Stadt verlässt, greifen für ihn die Gesetze Faalearcons. Renien Tar ist die Stadt des Hauses Nirakis.

##### Bekannte Häuser aus Faalearcon:

Haus Gluthain (aus diesem Hause wurde vor 25 Jahren der momentan regierende „Faal“ gewählt und ist seitdem immer wieder gewählt worden)

Haus Nirakis

##### Städte von Faalearcon:

Hauptstadt ist „NemTar“ (Übersetzung: nem=Regent, Tar=Stadt, = Regentenstadt)

#### 7.3.1.2 Adhar Altenstjerne

König: Noedan

Prinzessin; Hohe Schwinge Lirandar Sturmkind

Adhar Altenstjerne war einst als Königreich der Sterne bekannt, welches verschwunden ist und nur wenige Bewohner zurückblieben, darunter die Kinder der Eldarim, die letzten ihres Volkes, eine davon nachher Königin von Adhar Altenstjerne, die die vom Kriegerrat Faalearcons zum Tode verurteilt wurde Prinzessin



Lirandar Sturmkind, Hohe Schwinge der Tarkuun von Weltenwacht, die zweite Tochter Neodans, war in unruhigen Zeiten geboren worden. Zwar lag der letzte Krieg gegen Faalearcon schon drei Jahre zurück, doch die Nachwirkungen des Konfliktes waren deutlich zu spüren und sollten noch deutlicher werden. Die östlichen Provinzen waren allesamt an die Kriegerhäuser von Faalearcon gefallen und deren Blutdurst schien, trotz des Friedensvertrags noch immer nicht gestillt. Das Königreich Adhar Altenstjerne litt stark unter den Reparationszahlungen, welche sie dem Vertrag nach leisten mussten, denn dem König war nichts anderes geblieben, als die Steuern zu erhöhen, um das nötige Geld zu bekommen.

Zehn Jahre nach dem Ende des Krieges war Adhar Altenstjerne nahezu ausgeblutet und das Volk wurde von einer Hungersnot heimgesucht. Angst und Not hatte die Leute ergriffen und der König sah bereits wie der Pöbel sich zusammenrottet, doch konnte er es ihnen kaum verdenken. Doch dann kam eine Nachricht aus Zeitenklang, der Hauptfestung der Wächter der Ewigkeit. Die Stimme der Zeit hatte das nächste Jahr benannt und es sollte das Jahr der alten Sterne sein. Mut und Hoffnung keimten im König auf und er beschloss, dass es an der Zeit sei, sich gegen Faalearcon zu wehren. Er stellte die Zahlungen an den Nachbarn ein. Faalearcon reagierte mit einer erneuten Kriegsdrohung, doch die Antwort bekamen sie nicht von Adhar Altenstjerne, sondern von den Wächtern der Ewigkeit. Die Tarkuun stellten sich auf die Seite des Königreichs. Dem Kriegerrat von Faalearcon war klar, dass ein Krieg gegen die Tarkuun keine Option darstellte und so erließen sie Adhar Altenstjerne die restlichen Schulden. Die Mutter von Lirandar fiel auf einer Reise durch das Reich in die Hände Faaleracons und der Kriegerrat verurteilte die Königin wegen Vertragsbruchs zum Tode.

### **Bráthair den Lagh**

Die Stammesländer beheimaten viele verschiedene Clans.

Sie befinden sich in ständiger Rivalität untereinander und auch mit Faaleracon.

#### **7.3.2 Die Hauptinsel**

##### ***7.3.2.1 Die Ordinate Barathrum und Vas Aradair***

Das Ordinat Barathrum wurde geführt durch den Hashtinsars Onmur der Verfluchte.

Ordinat Barathrum (ordinatio = Ordnung, barathrum = Abgrund => die Ordnung des Abgrundes).

Umgangssprachlich wird es oft einfach nur Baradrum genannt. Baradrum liegt im Nordosten der Hauptinsel.

Die Soldaten des Hashtinsars Onmur sind gemeinsam mit ihm verflucht. Nach einer folgenschweren Fehlentscheidung Onmurs verdammt sie der Priesterkönig im Namen des kupfernen Drachen dazu, solange zu leben und dem Kupfernen dienen zu müssen, bis die Schuld Onmurs getilgt ist. Der Hashtinsar Onmur und seine Armee sind keine Untote, weder äußerlich noch innerlich, sondern „normale“ Menschen, die nach dem Tod in der Schlacht durch ein priesterliches Ritual Inats und seiner Priesterschaft erneut ins Leben zurück müssen.

Das Ordinat Vas Aradair wurde geführt durch den Hashtinsars Faruk der Standhafte.

Ordinat VarAradair (ordinatio = Ordnung, Aradair = leichter Pflug/Kultivator => die Ordnung des Pfluges). Umgangssprachlich wird es oft einfach nur Varadir genannt. Varadir liegt im Südosten der Hauptinsel.



Der Hashtinsar VarAradairs ist einer der ältesten und im Kampf erfahrensten, da er VarAradair seit Jahrzehnten gegen das Reasach Réic Falc und Neamh te ros atha hält und die Grenzen in ständigem Kampf verteidigte.

### **7.3.2.2 *Nor Eathe***

Der Magierstaat Nor Eathe liegt zentral auf dem Hauptkontinent, umgeben von den Ländern Réil Anpahjen im Südwesten, des Königreiches Eikenfjell im Süden, dem Reich Reasach Réic Falk im Osten, sowie im Nordosten die Ordinate Barathrum und VarAradair. Im Norden wird das Reich durch einen großen Wald bedeckt, hinter dem das Nebelmeer liegt.

Ein beständiger Widerstand des Legats in Weltenwacht zwang die Bewohner Nor Eathes zu Umwegen über die Torwege der benachbarten Länder Réil Anpahjen oder Eikenfjell, um nach Weltenwacht zu gelangen.

### **7.3.2.3 *Rèil Anpahjen, der Beamtenstaat***

Das Reich im Südwesten des Zentralkontinents ist eines der größten in der Ersten Welt, zumindest von der geographischen Ausdehnung. Die meisten Einwohner des Reiches sind Bauern. Sie bekommen das Land, welches sie bewirtschaften vom Reich zur Verfügung gestellt. Als Gegenleistung müssen sie ein Fünftel ihrer Erträge an das Reich abtreten. (Es gibt allerdings einen Mindestsatz, den die Familien behalten dürfen um zu überleben.) Von diesen Abgaben werden die Beamten und die Städte versorgt, wobei die Städte natürlich für ihre Waren bezahlen müssen, im Gegensatz zu den Beamten des Königs. Der Beamtenapparat ist für die Eintreibung und Verteilung der Güter zuständig. Sie verwalten die Verteilung des Landes an die Untertanen und kümmern sich um die alltäglichen Probleme der Bevölkerung. Sie planen Wege und Straßenbau, sowie die Wasserversorgung. Rèil Anpahjen hat ein umfangreiches Kanalsystem für Bewässerung und Transport. Das Reich ist in kleine Provinzen aufgeteilt, die von königlichen Beamten regiert werden. Die Beamten stehen immer unter Beobachtung durch andere Beamte um Korruption möglichst gering zu halten. Der König ist ein weiser Mann derlei Vorsichtsmaßnahmen zu treffen. Die Nachbarreiche von Rèil Anpahjen sind derzeit allesamt friedlich. Eikenfjell hatte niemals Ambitionen sich auszudehnen und seit dem Kornstreit im Zeitalter des Wachstums gab es auch keine diplomatischen Zwischenfälle mehr. Nor Eathe hingegen war immer ausgesprochen ambitioniert. Seit dem Zeitalter der Flammen gibt es einen ständigen Austausch zwischen Rèil Anpahjen und Nor Eathe, die Reiche haben sich stark angenähert.

Es gibt seit dieser Zeit ein Verteidigungsbündnis und einen Vertrag über den Austausch von Wissen zwischen den beiden Reichen. Den wenigsten ist bekannt, dass Nor Eathe einst ein Teil von Rèil Anpahjen war. Das Gebiet wurde damals an den Schwarzen Orden verkauft, zu welchem Preis vermag heute niemand mehr zu sagen.

Rèil Anpahjen wird oft auch das goldene Land genannt. Ein friedlicher Riese, der viele Einwohner hat, die fast ausschließlich Bauern sind. Das Land ist bekannt für seinen Verwaltungsapparat.

### **7.3.2.4 *Königreich „Eikenfjell“***

Das Königreich Eikenfjell ist bekannt für seine schier endlosen Kornfelder, seine Obstgärten und seine vorzüglichen Weine. Das Königreich ist auch die Kornkammer von Weltenwacht. Eikenfjell steht unter dem Schutz von Weltenwacht.



Eikenfjell ist ein Reich im Südwesten des Zentralkontinents, welches vor allem für seine ausgedehnten Getreidefelder und Obstgärten bekannt ist. Zudem steht es unter dem Protektorat von Weltenwacht, was scheinbar ausreichende Abschreckung darstellt um Begehrlichkeiten anderer Herrscher zu unterbinden.

#### **7.3.2.5 Tar a Shunin**

Orte: Zeitenklang, Hauptfestung der Wächter der Ewigkeit

Sonstiges: Läßt sich durch die Stimme der Zeit vertreten

Tar a Shunin ist ein eher bevölkerungsarmes Reich. Gerade im Westen ist es von großen Steinöden durchzogen, die kaum Platz zum Leben bieten. Regiert wird es vom Fürsten Balomil I.

Die Hauptfestung des TarkuunOrdens, Zeitenklang, liegt in Tar a Shunin. Die Tarkuun sehen sich selbst in der Verantwortung für die Sicherheit und die Unabhängigkeit von Tar a Shunin zu sorgen.

#### **7.3.2.6 Néamh te rós atha**

Néamh te rós atha, die Blüte des Südens wird regiert von Namlawi, der Rosenkönigin. Die Schmiede des Landes sind für ihre ausgezeichneten schmalen Klingen bekannt.

#### **7.3.2.7 Reasach Réic Falk**

Das Reich der Falken wird vom Falkenkönig Arensis I. regiert, im Lichte der Ordnung des Silbernen Drachen. Begründer des Reiches war ein Ritter namens Sendic der Falke, der sich im Kampf gegen die Armeen Inat Larons hervortat.

### **7.3.3 Die Insel im Süden**

#### **7.3.3.1 O Zamandan Kraliyet**

Auch das Goldene Königreich genannt.

Das Land ist bekannt für seine Gastfreundschaft doch erwarten sie von ihren Gästen im Gegenzug auch, dass diese die Gesetze und Regeln des Reiches und Hauses achten.

Es ist eines der reichsten Länder, dank immenser Bodenschätze, die von Sklaven in den Minen abgebaut werden. Zwar ist es ein kleines Reich, doch bezahlt es seine Beschützer gut. Der Goldene Drache wird hier vor allen anderen verehrt, aber auch der Silberne, der Rote und der Schwarze. Der Besitz eines jeden ist geradezu heilig, das gilt natürlich im Besonderen für die königlichen Besitztümer.

### **7.3.4 Die Insel im Osten**

#### **7.3.4.1 Ordinat VestenFang**

Das Ordinat wird geführt durch den Hashtinsars Tenlar der Wachende. Ordinat VestenFang (ordinatio = Ordnung, Fang = Verwaltung/Bewachung, vest = Westen => die Bewachung des Westens). Umgangssprachlich wird es oft einfach nur Westfang genannt. Westfang liegt im Südwesten der Ostinsel.

Westfang und das benachbarte Reich Ordinat Roghainneachadh (Roganan) waren vor Jahrhunderten einmal ein ganzes Reich. Nach einem Bürgerkrieg spaltete sich Roganan von Westfang ab. Das Land, dessen Führung Inat Laronn zum Ende des Zeitalters des Wachstums übernommen hat, Falammhnas BanDiabhal Volar, hat beide Länder nacheinander in einem Krieg zu Vasallenreichen gemacht. In Westfang



fanden in den ersten Jahren der Flammenkriege die großen Kämpfe der kupfernen Armee mit den Streitkräften des Schildes der Schöpfung und der Fangweis statt. Die Fangweis wurden dabei fast vollständig vernichtet.

#### **7.3.4.2 Fallamnhnas BanDiabhal Volar**

(Fallamnhnas = Königreich, BanDiabhal = Wut/Zorn, Volar = durch die Luft gleiten => Königreich der zornigen Lüfte). Umgangssprachlich einfach nur Volarinar. Hier hat Inat Laronn gegen Ende des Zeitalters des Wachstums die Macht ergriffen und kurze Zeit später mit Beginn des Zeitalters der Flammen die Flammenkriege begonnen und nicht nur die gesamte Ostinsel, sondern auch Teile der Hauptinsel (Baradrum und Varadir) erobert. Das Königreich / Volk der Zwerge hat er auf der Ostinsel fast komplett vernichtet. Die wenigen überlebenden Zwerge haben sich nach Weltenwacht geflüchtet. Alle geflüchteten Zwerge sind bis auf Daroak, einem Berater und Freund der Kaiserin, durch seltsame Vorkommnisse in den letzten Jahren ums Leben gekommen. Ebenso hat Inat Laronn zu Beginn der Flammenkriege das Volk der Fangweis mit Hilfe seiner neuen Verbündeten, den Schattenelfen, fast völlig vernichtet.

#### **Legende:**

Das Reich zwischen den Himmeln. Im Westen ragen die Höhen des Blutfanggebirges auf, im Osten die Gipfel des Wolkenhafens. Im Süden liegt der stürmische Himmel über den Schwarzen Wäldern und im Norden der glühende Himmel von Norgom.

Die Legende erzählt die Entstehung des Landes und der Gebirge. Als die Orks sich von den Wegen der Drachen abwandten und gegen die anderen Völker in den Krieg zogen, da kam es zu einer gewaltigen Schlacht und das Schlachtfeld wurde nachher nur noch die Blutfangebene genannt, denn die Orks hatten die Armeen des Roten Drachen vernichtend geschlagen und den Boden mit ihrem Blut durchtränkt.

Es heißt, der Grüne Drache hätte seinen Bruder daraufhin ausgelacht. In seinem Zorn schlug der Rote Drache mit seinem Schwanz nach den Orks, welche ihren Zug nach Osten fortsetzten und zertrümmerte das Land. Im Westen, wo die Blutfangebene lag brach die Erde auf und Berge erhoben sich. Das Blutfanggebirge war geschaffen. Auf der anderen Seite erhob sich ein zweiter Gebirgszug, den die Menschen später Wolkenhafen nannten. Das Land dazwischen aber, welches einst Volarinar, das Reich zwischen den Himmeln, heißen sollte, war eine trostlose Wüste, denn der Schlag des Roten hatte alles vernichtet. Man sagt, der Grüne habe Mitleid gehabt mit dem Land und eine neue Saat an diesen Ort gesät.

Die Menschen, die in dieses Land kamen waren Krieger, denn das Land war geschaffen vom Roten Drachen, ihr Herrscher aber sollte einst Inat Laronn sein, der Stärkste unter ihnen und Priesterkönig des Kupfernen Drachen.

Von hier aus zogen sie nach Norden, in das Land Norgom und der Himmel begann zu glühen von den Feuern des Krieges.

#### **7.3.4.3 Ordinat Roghainneachadh**

Das Ordinat wird geführt durch den Hashtinsars Murontar:



Ordinat Roghainneachadh (ordinatio = Ordnung, Roghainneachadh = aus verschiedenen Quellen schöpfend/umfassend und ungewöhnlich/vielseitig => Die Ordnung des Vielfältigen). Umgangssprachlich wird es oft einfach nur Roganan genannt.

Roganan liegt im Süden der Ostinsel. Aus diesem Ordinat kommen viele seltsame Gestalten insbesondere durch die direkte Nähe zu Lihj Fuayun (Land der Dunkelheit), dem Reich, welches von den Schattenelfen regiert wird, welche sich zu Beginn der Flammenkriege Inat Laronn angeschlossen und gemeinsam mit ihm die Fangweis vernichtet haben. Auch wenn man einem gemeinsamen Ziel folgt, werden die Truppen aus Roganan oft mit misstrauischen Augen betrachtet und es ranken sich viele Gerüchte um sie, gerade weil auch in dieser Armee oft die Krieger der Schattenelfen angeschlossen werden.

#### **7.3.4.4 Lihj Fuayun**

Das Reich der die Schattenelfen in den Ostreichen. Schattenelfen haben schwarze Haut und meistens schwarze oder rote Haare. Die Schattenelfen herrschen seit dem Zeitalter der Flammen über ihr eigenes Reich, Lihj Fuayun. Ihnen werden viele Grausamkeiten nachgesagt. Die Nachtjäger der Schattenelfen hatten erheblichen Anteil an der Auslöschung der Fangweis. Auch wenn die Schattenelfen den Tugenden des Schwarzen Drachen sehr zugetan sind, vor allem der List und der Heimlichkeit, so dachte man doch, dass sie schlussendlich Geschöpfe des Grünen Drachen seien. Doch bald im Laufe der neuen Geschichte wird man merken, dass sie weitaus älter sind als die anderen Elfen, und dass ihr Herr und Gott etwas viel älteres als die Drachen ist. Von ihm haben sie die Gnadenlosigkeit gelernt.

Das Volk der Schattenelfen ist immer auf den eigenen Vorteil bedacht.

Lihj Fuayun, das Reich der Schattenelfen, wird von diesem düsteren Volk seit dem Zeitalter der Flammen regiert. Zwar gab es immer viele Schattenelfen in Lihj Fuayun, aber erst nach dem Handel mit Inat Laronn kamen sie an die Macht im Land. Sie haben Inat Laronn ihre Dienst angeboten, im Austausch für die Herrschaft über das Reich. Die Nachtjäger, Krieger der Schattenelfen, haben viele Morde im Namen des Priesterkönigs begangen. Sie sind für den Völkermord an den Fangweis verantwortlich.

#### **7.3.4.5 Fallamahas Kiffyre**

Hier leben die Kagami. Die Kagami leben in Dorfgemeinschaften. Sie sind bekannt für ihre ausgesprochen scharfen, einschneidigen Schwerter (vergleichbar mit Katanas). Die meisten von ihnen stehen dem Silbernen und dem Grünen Drachen nah.

#### **7.3.4.6 Bjarge Is Arn Hvarf**

Die Streitmacht von Inat Laronn zog weiter gen Norden, über den Silberblattpass durch die Himmelswächter und von dort durch die Seidengrassteppe. Im Nordschattenmassiv trafen die Flammen des Krieges auf einen ersten ernsthaften Widerstand. Der Eiserne Ring, die Zwergenreiche, hatte den Brand beobachtet, der den östlichen Kontinent geschwärzt hatte.

Die Befestigungen und Kriegsgeräte der Zwerge waren schier unüberwindlich, denn seit dem Krieg gegen die Orks und die wilden Völker der Seidengrassteppe war zwar viel Zeit vergangen, doch diese hatten die Handwerker nur dazu genutzt ihre Werke zu verbessern. Der Schutz und die Gunst des Roten Drachen aber waren verloren, seit dem Jahr der Stille, als die Drachen die Sterblichen verließen. Die Macht des Priesterkönigs jedoch, war noch gewaltiger. Inat Laronn erklimm das Herz der Schatten, den großen



Vulkan in Mitten des Eisernen Rings. Er tauchte hinein und auf dem Weg des Feuers gelangte er in die Hallen der Zwerge. Mit sich brachte er die Seelen der Glut, Feuergeister, welche er auf seinem Weg durch das Magma unterworfen hatte. Bald brannte auch das Reich der Zwerge in den Flammen des Krieges.

### **7.3.5 Inselgruppe zwischen Hauptinsel und Ostinsel**

#### **7.3.5.1 Eyjöttr Tivar**

Inselgruppe zwischen dem Hauptkontinent und dem Ostkontinent. Sie besteht aus 5 verschiedenen Inseln. Diese Inselgruppe ist der einzige Teil der ersten Welt, wo nicht der Drachenglauben, sondern der Glauben an andere Götter, der Asen, gepflegt wird.

Die Insel Eyja Bannadur, auch die verbotene Inseln genannt: über diese Insel weiß niemand etwas. Sie ist umgeben von einem Ring aus Klippen, wo noch niemand einen Weg hindurch gefunden hat. Viele Sagen und Gerüchte ranken sich um sie.

Die Insel Var i Veum Eyja, die Insel der Geächteten. Die Insel der Vogelfreien und Verbrecher. Hier findet sich der Abschaum der ersten Welt ein.

Eyja flyta Hunang, die Insel des fließenden Honigs. Dies ist die am meisten besiedelte Insel der Inselgruppe. Fruchtbare Felder, mildes Klima und Heimat der nordischen Bevölkerung.

Eyja Fyrirsyn, die Insel der Weisen. Auf dieser Insel leben die Weisen und die religiösen Führer der Normänner.

## **7.4 DIE VÖLKER DER ERSTEN WELT**

### **7.4.1 Die Elfen und die Schattenelfen**

Die Elfen sind das erwählte Volk des Grünen Drachen. Ihnen gab er mehr Lebenskraft, als allen anderen Völkern und die meisten von ihnen ehren und respektieren ihn dafür. Es gibt verschiedene Elfvölker. Die Wüstenelfen in Osarien, die Sturmelfen im Königreich Adhar Altenstjerne, die Waldelfen von Haldrath und die Schattenelfen in Lihj Fuayun in den Ostreichen. Schattenelfen haben schwarze Haut und meistens schwarze oder rote Haare.

Die Schattenelfen herrschen seit dem Zeitalter der Flammen über ihr eigenes Reich, Lihj Fuayun. Ihnen werden viele Grausamkeiten nachgesagt. Die Nachtjäger der Schattenelfen hatten erheblichen Anteil an der Auslöschung der Fangweis. Auch wenn die Schattenelfen den Tugenden des Schwarzen Drachen sehr zugetan sind, vor allem der List und der Heimlichkeit, so dachte man doch, dass sie schlussendlich Geschöpfe des Grünen Drachen seien. Doch bald im Laufe der neuen Geschichte wird man merken, dass sie weitaus älter sind als die anderen Elfen, und dass ihr Herr und Gott etwas viel älteres als die Drachen ist. Von ihm haben sie die Gnadenlosigkeit gelernt. Das Volk der Schattenelfen ist immer auf den eigenen Vorteil bedacht.

### **7.4.2 Die Gargoylen**

Die Gargoylen leben auf den Inseln im Südwesten. Sie sind kräftig und ausdauernd. Viele von ihnen dienten dem Kalifat O Zamandan Kraliyet als Söldner, Wächter und Kopfgeldjäger. Die meisten Gargoylen haben eine hohe Resistenz gegen Magie und ihre steinerne Haut schützt sie vor den Waffen ihrer Gegner.



Vor einiger Zeit gab es eine überraschende Wendung. Nicht nur, dass die Gargylen auf Seiten Inat Laronn gekämpft hatten, warum weiß niemand, da sie dem Kupfernen sicherlich nicht zugetan sind. Bei einem magischen Ritual in Weltenwacht wurden sie als die Gründer von Weltenwacht gezeigt. Da man aber herausgefunden hatte, dass Weltenwacht weitaus älter ist, als man bisher angenommen hatte, und hier die alten Götter verehrt wurden, bevor die Drachen in die Welt kamen, muss man nun davon ausgehen, dass die Gargylen die alte herrschende Rasse der alten Götter sind.

Die Gargylen sind Verbündete Lorkans und dienen den alten Göttern.

#### **7.4.3 Die Hashtinsar**

Die Hashtinsar sind das Herrschervolk des Kupfernen Drachen. Machtvoll und langlebig trachten sie danach über die anderen Völker zu herrschen, im Namen ihres Schöpfers. Der Kupferne schuf die Hashtinsar nach dem Vorbild des Grauen Drachen, als Berater der Herrschenden. Die Hashtinsar beherrschen die schwarze Sprache, die ihnen machtvolle Magie verleiht.

#### **7.4.4 Die Orks**

Die Orks sind ein blutrünstiges Volk, dem nichts heilig ist. Sie folgen keinem Drachen und werden daher auch das gottlose Volk genannt. Einst folgten sie dem Weg des Roten und des Grünen Drachen. Kampfkraft und Wildheit, Blutdurst und Gnadenlosigkeit. Als die Völker begannen Krieg zu führen, im Streit zwischen Rot und Grün, kämpften die Orks gegen beide Parteien und so verließen sie den Weg der Drachen und folgten nur noch dem Krieg.

Die Orks, welche in Weltenwacht leben, sind relativ friedlich und zivilisiert. Sie wollen nur in Ruhe ihre Geschäfte betreiben.

#### **7.4.5 Die Seelen der Glut**

Die Seelen der Glut sind Wesen aus Feuer und flüssigem Gestein. Sie wurden während der Flammenkriege von Inat Laronn unterworfen.

#### **7.4.6 Die Vjondark Dämonen**

Die Vjondark Dämonen sind eine grausame Rasse, die während der Flammenkriege von Inat Laronn auf die Erste Welt losgelassen wurde. Es heißt, weder Hitze, noch Kälte könnte den Vjondark etwas anhaben und ihre Waffen sollen angeblich Rüstungen zerschneiden, als seien sie nicht härter als Seidenstoffe.

#### **Geschichte Inat und Vjondark**

Der Priesterkönig hatte seine Armeen an die Küste von Barandur gebracht und trieb die Grenzen seines Reiches mit aller Gnadenlosigkeit in die alte Welt. Doch schon bald war der Widerstand auf den er traf wohl stärker als er vermutet hatte. Sein Vormarsch war gestoppt. Gestärkt wurden die Verteidiger noch als der Priesterkönig auf einmal verschwand, nicht mehr gesehen wurde. Nur die Hashtinsar waren noch präsent und versuchten den Landgewinn der Flammen zu halten. Es dauerte lange, bis der Priesterkönig zurückkehrte, doch er kam mit Macht.

Er brachte Furcht und Zerstörung mit sich, gnadenlose Gewalt, die einzig seiner Herrschaft unterworfen war. Er brachte die Vjondark in die Erste Welt, die Dämonen, die alles Schlechte in sich vereinten. Und die Verteidiger der Ersten Welt ertranken erneut in ihrem eigenen Blut.



#### **7.4.7 Die Zwerge**

Zwar entstammen die Zwerge der Schöpfung des Silbernen Drachen, aber ihr Herz schlägt nur im Takt des Roten. Das Volk der Zwerge lebte im Nordschattenmassiv, in einem Reich, dass sie als den Eisernen Ring bezeichneten. Der Eiserner Ring wurde von Inat Laronn während der Flammenkriege erobert und zerstört, das Volk der Zwerge nahezu ausgelöscht. Die Zwerge hatten unglaubliches Wissen über die Natur der Dinge angehäuft. Metalle, Minerale, und die Gesetze, denen sie gehorchen. Sie konnten Fantastisches erbauen, doch all dieses Wissen ging mit dem Zwergenvolk unter. Die Kinetiker Gilde hat etwas des zwergischen Wissensschatzes bewahren können.

Die Eroberung gelang Inat Laronn nur, weil er die Seelen der Glut an sich band.

#### **7.4.8 Das Volk der Fangweis**

Das Volk der Fangweis ist ausgerottet, es waren Wölfe von großer Intelligenz, denen die Fähigkeit gegeben war, sich in Elfen zu verwandeln, wenn ihnen danach war. Tief in den Wäldern von Haldrath und jenen rund um den Sturmwald gibt es noch einige wenige Überlebende dieses Volkes.

#### **7.4.9 Das Sklavenvolk Attren**

Die Attren sind ein Sklavenvolk, geschaffen vom Kupfernen selbst. Sie leben um zu dienen. Wenn man ihnen diesen Lebenszweck nimmt, gehen sie ein. Sie sind nicht in der Lage für sich selbst Entscheidungen zu treffen.

#### **7.4.10 Die Kagami**

Die Kagami sind Menschen und stammen aus dem Reich der Feuerklippen, Fallamnhas Kliffyre. Die Kagami leben in Dorfgemeinschaften. Sie sind bekannt für ihre ausgesprochen scharfen, einschneidigen Schwerter (vergleichbar mit Katanas). Die meisten von ihnen stehen dem Silbernen und dem Grünen Drachen nah.

#### **7.4.11 Die Menschen**

Die Menschen sind das zahlreichste Volk der Ersten Welt, sie folgen allen Drachen, dem einen mehr, dem anderen weniger, jeder nach seinem eigenen Willen.

### **7.5 DIE VERSCHIEDENEN ZEITALTER**

#### **7.5.1 Allgemeines**

Die Zeit in der die alten Götter herrschten, wird einfach nur „die dunkle Zeit“ genannt. An diese Zeit gibt es bis dato keinerlei Erinnerung, auch nicht, dass es die alten Götter jemals gegeben hat (Hintergrund, welches noch niemand weiß: befindet sich in der Aufbewahrung der Weltenwanderer: die Siegel der alten Götter wurden im Jahr 23 vor Jahr 1 zerstört).

Als die erste Stimme der Zeit geboren wurde, wurde das erste Zeitalter, das „Zeitalter der Wunder“ von ihr benannt. Das Zeitalter begann mit der Errichtung des Götterschreins der Drachen, das erste Zeichen der Drachen als Götter in der ersten Welt.

Das erste Zeitalter beginnt mit diesem Tag, d. h. der Tag 1 des ersten Jahres im „Zeitalter der Wunder“ ist der Tag, an dem der Götterschrein errichtet wurde. Dieses Jahr wurde „Jahr der göttlichen Ordnung“ genannt.



Seit Beginn des ersten Zeitalters wurden insgesamt 5 Zeitalter ausgerufen. Bis jetzt war jedes Zeitalter immer eine durch 15 teilbare Zahl.

1. Zeitalter Zeitalter der Wunder	225 Jahre	geprägt durch Wiederaufbau und Gründung vieler Königreiche
2. Zeitalter Zeitalter des Zorns	345 Jahre	geprägt durch die Kriege der verschiedenen Völker der Drachen, besonders der Völker des Grünen und Roten
3. Zeitalter Zeitalter des Wachstums	405 Jahre	geprägt durch Zusammenschlüsse, Friedensverträge und Bündnisverträge
4. Zeitalter Zeitalter der Flammen	195 Jahre	geprägt durch die Kriegszüge von Inat Laronn, der sogenannten „Flammenkriege“
5. Zeitalter Zeitalter der Auflehnung	z.Zt. 85 Jahre	geprägt durch den Sturz des kupfernen Drachen, Einkerkung und Befreiung von Inat Laronn und auch die Rettung vor den Drachenkriegen und das „Erwachen“ der alten Götter

Ansonsten: Die Verfolgung der Magier dauerte insgesamt 769 Jahre lang, davon 108 Jahre im Zeitalter der Wunder, das komplette Zeitalter des Zorns und 216 Jahre im Zeitalter des Wachstums. Dies sollte als Verständnis dienen, für die Motive der Magier von Nor Eathe und den Magiern von Weltenwacht inkl. dem alten Legat.

### 7.5.2 Zeitrechnung, Monatsumrechnung

Silber	Schöpfermond	01.01 – 21.02	52 Tage
Kupfer	Herrschermond	22.02 – 14.04	52 Tage
Grün	Wächtermond	15.04 – 05.06	52 Tage
Rot	Tatenmond	06.06 – 27.07	52 Tage
Gold	Gleichmond	28.07 – 18.09	52 Tage
Grau	Zeitenmond	19.09 – 08.11	52 Tage
Schwarz	Endmond	09.11 – 30.12	52 Tage
	Zeitentag	31.12	

### 7.5.3 Das 5te Zeitalter „Zeitalter der Auflehnung“, in dem wir spielen, bisher:

1. Jahr	Jahr der Rückkehr	die Drachen kehren zu den Sterblichen zurück
2. Jahr	Jahr der tosenden Himmel	die Drachen kämpfen gegen den Kupfernen
3. Jahr	Jahr der Geister	Inat Laronn wird besiegt und eingekerkert
4. Jahr	Jahr des Zögerns	
5. Jahr	Jahr der roten Flut	Faalearcon startet eine Invasion auf Fallamnhnas Ban-Diabhal Volar
6. Jahr	Jahr der gestorbenen Diener	
7. Jahr	Jahr des geronnenen Blutes	
8. Jahr	Jahr der weichenden Herrscher	Der 6-Götter-Hammer zerstört das Siegel des kupfernen Drachen.
9. Jahr	Jahr der Hoffnung	
10. Jahr	Jahr der wilden Stürme	



11. Jahr	Jahr der gebannten Finsternis	
12. Jahr	Jahr der Fesseln aus Licht	
13. Jahr	Jahr der Rache	
14. Jahr	Jahr des Zorns und der Schmerzen	ein in Faalearcon gefundenes Artefakt wird zum Legat gebracht und diente als Speisung von Inat Laronns Gefängnis
15. Jahr	Jahr der grauen Klinge	
16. Jahr	Jahr der erloschenen Glut	
17. Jahr	Jahr von Kriegern und Bäumen	
18. Jahr	Jahr der Greifen	
19. Jahr	Jahr der günen Gnade	
20. Jahr	Jahr der weisen Ratschläge	
21. Jahr	Jahr der scharfen Sichel	
22. Jahr	Jahr der scharfen Sichel	
23. Jahr	Jahr der schillernden Lichter	
24. Jahr	Jahr des reichlichen Weines	
25. Jahr	Jahr der tosenden Wasser	
26. Jahr	Jahr der beendeten Wege	
27. Jahr	Jahr der stolzen Väter	
28. Jahr	Jahr von Klinge und Stern	F aalearcon greift Altenstjerne an
29. Jahr	Jahr der finsternen Wälder	
30. Jahr	Jahr der klingenden Münzen	
31. Jahr	Jahr der schweren Nebel	
32. Jahr	Jahr des Frostes	
33. Jahr	Jahr von Blut auf Schnee	
34. Jahr	Jahr der giftigen Worte	
35. Jahr	Jahr des alten Lichts	
36. Jahr	Jahr der hungrigen Wölfe	
37. Jahr	Jahr der gühenden Schwerter	
38. Jahr	Jahr von Lüge und Verrat	
39. Jahr	Jahr der unsichtbaren Klingen	
40. Jahr	Jahr der des leuchtenden Sternes	Ein besonders heller Stern leuchtet am Himmel. Unter diesem Stern wird die zweite Tochter des Königs Neidabs von Adhar Altenstjerne geboren, Prinzessin Lirandar
41. Jahr	Jahr auf dem Schattenpfad	
42. Jahr	Jahr der Rosen	
43. Jahr	Jahr der gebeugten Häupter	Ende des Krieges von Faalearcon gegen Altenstjerne, Faalearcon gewann und Adhar Altenstjerne leidet seitdem sehr unter den hohen Reparationszahlungen
44. Jahr	Jahr der weinenden Königekinder	
45. Jahr	Jahr der gefallenen Wächter	
46. Jahr	Jahr der roten Harfe	



47. Jahr	Jahr der zornigen Magie	die UshNoriath und das Haus Nirakis ziehen in den Krieg gegen Fürst Onmur
48. Jahr	Jahr des Todesfürsten	Fürst Onmur wirft eine Armee Untoter gegen die freien Völker
49. Jahr	Jahr der Gruftwinde	Die Armeen Onmurs werden gegen Jahresende besiegt, er selbst ist noch bzw. hält noch VarAradair
50. Jahr	Jahr der langen Sonne	
51. Jahr	Jahr der schnellen Tode	
52. Jahr	Jahr des kalten Ruhms	
53. Jahr	Jahr der Verschollenen	
54. Jahr	Jahr der Zweifel	
55. Jahr	Jahr der schwarzen Kunst	
56. Jahr	Jahr der Verträge	
57. Jahr	Jahr der feinen Stoffe	
58. Jahr	Jahr der Verdammnis	
59. Jahr	Jahr der stolzen Reiter	
60. Jahr	Jahr von Feder und Tinte	
61. Jahr	Jahr der erfolgreichen Jagd	
62. Jahr	Jahr der ehernen Verzweiflung	
63. Jahr	Jahr der Freundschaft	
64. Jahr	Jahr der blühenden Gärten	
65. Jahr	Jahr der schlafenden Kristalle	
66. Jahr	Jahr der Türme	
67. Jahr	Jahr von Salz und Sand	
68. Jahr	Jahr der Herbstkinder	
69. Jahr	Jahr der leeren Hände	
70. Jahr	Jahr des Trümmerweges	Die gewaltige Kriegsbestie Dargass befreit sich und zerstört alles auf ihrem Wege
71. Jahr	Jahr der geschlagenen Bestie	Dargass wird vernichtet
72. Jahr	Jahr der frühen Blüten	
73. Jahr	Jahr der Dämmerung	
74. Jahr	Jahr der Waffenbrüder	
75. Jahr	Jahr der geborstenen Träume	
76. Jahr	Jahr des ewigen Kriegers	
77. Jahr	Jahr der schneidenden Winde	
78. Jahr	Jahr der sehenden Worte	In diesem Jahr gibt es viele Orakel vom Licht der Wahrheit
79. Jahr	Jahr des zweiten Gesichts	das 1ste ZDL findet statt, vom 14.-17. Wächtermond das 2te ZDL findet statt, vom 22.-25. Tatenmond
80. Jahr	Jahr der unheimlichen Stille	
81. Jahr	Jahr des zerstörten Schreins	In der Nacht vom 52. Endmond auf den Zeitentag finden die Priester, welche den Götterschrein bewachen und umsorgen, den Schrein zerstört vor.



		Alle Siegel aller Drachen sind zerbrochen. Dies wird von den Priestern verheimlicht, kommt aber mit Besuch einer Delegation der Familie, welche den 6-Götterhammer bewacht am 27. Gleichmond im Jahr 82. raus.
82. Jahr	Jahr der Entscheidung	Das dritte ZDL findet statt, vom 49.-52. Herrschermond
83. Jahr	Jahr der Verwirrung	Die Gerüchte um die alten Götter verbreiten sich. Überall in der Welt entstehen kleine Kulte und Kultstätten.
84. Jahr	Jahr der Zerwürfnisse	Einige Länder überwerfen sich aus unterschiedlichsten Gründen. Der Kult um die alten Götter verbreitet sich in einigen Ländern.
85. Jahr	Jahr der ewigen Vergängnis	Das vierte ZDL findet statt, vom 1.-5. Tatenmond
86. Jahr	Jahr des blutroten Nächte	Nach dem Sieg über Weltenwacht, gelingt es – teilweise durch Verrat aus den eigenen Reihen der Länder – große Teile der Hauptinsel einzunehmen.
87. Jahr	Jahr der weinenden Mondes	Der Kult erobert immer größere Gebiete auf der ganzen ersten Welt – bis auf die Ostinsel. Alle gefangenen Anführer, die sich ihm nicht anschließen oder unterwerfen, werden am Zeitentag des 87. Jahres im Zeitalter der Auflehnung, in der Mondnacht der alten Götter, wie dieser Tag von den Lorkanern genannt wird, in einem großen Opferritual in Weltenwacht hingerichtet.
88. Jahr	Jahr der unsterblichen Seele	Das 5te ZDL findet statt, vom 45.-49. Wächtermond
89. Jahr		
90. Jahr		
91. Jahr		
92. Jahr		
93. Jahr		

## 7.6 DIE ORDEN

### 7.6.1 Der Orden vom Schild der Schöpfung

#### Bekannte Daten

#### 1. Zeitalter „Zeitalter der Wunder“

117. Jahr „Jahr des silbernen Lichtes“ Gründung des Ordens des Silbernen Lichtes

#### 3. Zeitalter „Zeitalter des Wachstums“

199. Jahr „Jahr der empfundenen Schande“ Ionar empfängt die Gabe des Schwarzen

201. Jahr „Jahr der überdachten Zukunft“ Ionar gründet den Orden der Silion



216. Jahr „Jahr des silbernen Gerichts“ Ionar kämpft mit Amon vor den Toren Weltenwachts

217. Jahr „Jahr des erloschenen Lichtes“ Der Orden des Silbernen Lichtes wird aufgelöst

219. Jahr „Jahr des schützenden Schildes“ Der Orden Schild der Schöpfung wird gegründet

244. Jahr „Jahr der offenen Arme“ Die Tore Weltenwachts öffnen sich für den Schild der Schöpfung

#### 4. Zeitalter „Zeitalter der Flammen“

8. Jahr „Jahr der falschen Kriege“ Der Schild der Schöpfung kämpft zusammen mit den Fangweis gegen Inat Laronn

#### **Kurzbeschreibung**

Der Orden ist auch oft nur als „Der Schild“ bezeichnet. Die Schildbrüder, wie die Mitglieder gemeinhin genannt werden, verstehen sich als Beschützer der einfachen Leute.

Vor allem vor den Untaten gesetzloser Magier, Hexer und anderen wollen sie die Schutzlosen bewahren. Viele unter ihnen sind Priester des Silbernen Drachen, die sich nicht nur im Kampf mit Großschild und Waffe üben, sondern auch die Kunst der magischen Heilung und der Gegenmagie beherrschen.

Es gibt aber auch jene unter ihnen, die sich selbst die „Schildstürmer“ nennen, Krieger in schweren Rüstungen, die mit klingenbewehrten Schilden in die Schlacht ziehen und den Schild nicht nur zur Verteidigung nutzen.

#### **Ursprünge:**

Der Ursprung des Ordens liegt in der Inquisition des Silbernen Lichts. Der Schwarze Drache, so der Mythos, hat dem Silbernen das Geheimnis der Schöpfung gestohlen und es seinen Anhängern gegeben. So brachte er den Sterblichen die Magie. Dem Silbernen jedoch war klar, welche Gefahr von dieser Macht ausging, vor allem, wenn sie unkontrollierbar in der Hand jener liegt, die dem Zerstörer dienen.

Der Silberne sandte Zabul Amon, einen weisen und treuen Diener der Schöpfung aus, um der Gefahr entgegenzutreten. Zabul Amon sprach mit den Menschen und öffnete ihnen die Augen für die Gefahr, welche die Magier und Hexer für das Leben bedeuteten. Zum ersten Mal ergriff Furcht die Herzen der Menschen, doch Zabul Amon wies ihnen einen Weg. Und er rief sie auf sich zu erheben und die Anhänger des Zerstörers zu finden und ihnen das gestohlene Geschenk zu entreißen. Und die Menschen erhoben sich und folgten Zabul Amon mit erhobenem Schwert, denn er selbst wollte als Beispiel vorangehen.

Zabul Amon predigte das Silberne Licht, die wahre Macht der Schöpfung, die jenen zuteilwird, welche demütig bitten. Und das Silberne Licht führte Zabul Amon und er und diejenigen, welche ihm folgten, fanden die Diener des Zerstörers und ihre Schwerter fanden schwarze Herzen.

#### **Die Gründung des Schildes der Schöpfung**

Der Schild der Schöpfung ging aus dem Silbernen Licht hervor. Jene, die den Schild ins Leben riefen waren der Überzeugung, dass es jemanden geben sollte, der die einfachen Leute vor den Mächten der Magier zu schützen vermag. Auch der Schild nutzt die Macht des Silbernen Lichtes um zu heilen, oder um sich gegen die Magie zu verteidigen.



Das Silberne Licht, als Orden, existiert nicht mehr, denn es kam der Tag, da die Menschen erkannten, dass die Magie nicht nur Schlechtes brachte, doch der Schild hatte Bestand, denn die Magie konnte Schlechtes bringen und die Schutzlosen eben davor zu bewahren, das ist die Aufgabe der Schildbrüder und -schwestern.

### **Der Schild und die Silion**

Sowie die Silion zahlreicher wurden, hörte auch Zabul Amon von Ionars Bruderschaft. Die Inquisitoren des Silbernen Lichts jagten die Frevler, die es wagten zu behaupten, sie folgten dem Weg des Silbernen. Und so flohen die Silion, mussten sich vor den Anhängern des Silbernen Drachen verbergen.

Weltenwacht und die Torwege waren zu dieser Zeit nur ein Gerücht, ein verhaltenes Flüstern von einer verborgenen Stadt, die all jenen, vom Schwarzen Gesegneten, Zuflucht gewährt vor der gleißenden Faust des Silbernen Lichts. Es gab nur wenige Eingänge zu den Torwegen, und sie alle lagen gut versteckt in einsamen Tälern oder tief in undurchdringlichen Wäldern verborgen.

Den Silion gelang es, einen dieser Eingänge zu finden, und sie fanden Zuflucht unter den Schwinge des Schwarzen Drachen, bei den Ush'Noriath in Weltenwacht.

### **Zabul Amon und Ionar**

Der Preis für die Aufnahme der Silion auf Weltenwacht jedoch war hoch: Einen aus Ionars Gefolge grämte der gefühlte Verrat am Silbernen. Und so rief er die Inquisition des Silbernen Lichts nach Weltenwacht. Zwar hatte das Legat den magischen Wall errichtet, der den Zugang zur Halbinsel im Norden verschloss, doch einem Verräter im Innern der Stadt konnten sie wenig entgegen setzen. Er öffnete einen Torweg für Zabul Amons Truppen, doch wurde der Verrat durch Zufall bemerkt. Ionar selbst war es, der die ersten Inquisitoren durch den Torweg schreiten sah, und in diesem Augenblick nahmen er und seine Brüder zum ersten Mal ihre Masken ab. Mit gleißender Magie bahnten sie sich ihren Weg bis auf die andere Seite des Portals, wo sie der Armee des Silbernen Lichts entgegen traten. Ionar forderte den Begründer des Silbernen Lichts Zabul Amon auf, den Silbernen Drachen selbst entscheiden zu lassen, wer von ihnen den richtigen Weg eingeschlagen hatte. Das Urteil des Drachen sollte über Niedergang oder Fortbestand von Weltenwacht und den Trägern der Schwarzen Gabe entscheiden.

Dort vor dem versammelten Gefolge des Silbernen Lichts kämpfte Ionar gegen Zabul Amon, und Zabul Amon kämpfte gegen Ionar. Ohne auf die Gabe zurückzugreifen gelang Ionar mit knapper Not der Sieg, und so gelang es ihm die meisten der Anhänger Zabul Amons von seinem Ansinnen zu überzeugen.

### **Die Wege im Orden vom Schild der Schöpfung**

Der SchildOrden hat zwei Hauptzweige, den Weg der Gnade und den Weg des Schildes.

Der Weg der Gnade ist eher priesterlich geprägt, die Mitglieder verstehen sich auf Alchemie, klerikale Zauberei, Seelsorge und schließlich auch auf den Kampf. Der Weg des Schildes hingegen, dem vor allem die Schildstürmer angehören versteht sich vor allem auf den Kampf und einige wenige auf die klerikale Zauberei. Beide Wege beginnt man als Knappe, und erst mit der Weihe zum Schildbruder/ zur Schildschwester entscheidet man sich für einen der beiden Wege.

### **Einstellung des Ordens zu Magiern und Magie:**



„Die Macht der Schöpfung war niemals für sterbliche Hände gedacht, nun müssen wir darauf achten, dass sterbliche Hände sie nicht missbrauchen. Ein Magier ist nicht zwangsweise böse, aber ein Magier ist immer gefährlich! Sein Geist immer gefährdet. Wir sind der Schild zwischen der Gier eines Magiers und den Furchtsamen, die sich nicht wehren können. Aus Magie folgt Macht, aus Macht folgt Gier, aus Gier folgt Bösartigkeit!“

### **Der Orden in Weltenwacht**

Der Orden vom Schild der Schöpfung ist ein Bettelorden. Materielle Dinge sind eher zweitrangig, und man hat keine festen Einkünfte durch die verschiedenen Dienste. Alles das, was an Geld und Mitteln übrig ist, fließt den Bedürftigen zu. So kommt es, dass der Schild sich weniger prachtvoll darstellt als andere Orden aus Weltenwacht, aber auch keinen Wert auf so etwas legt.

Der Schild ist vor allem in der Eisenstadt anzutreffen, da hier auch der Tempel des Ordens und die verschiedenen Einrichtungen stehen. Gerne werden die Zabule bei Streitigkeiten oder Rechtsragen konsultiert, oft wendet sich die einfache Bevölkerung an den Schild, wenn es ein Problem gibt oder irgendwelche Sorgen sie quälen. Zumindest ein offenes Ohr finden sie dabei immer, oftmals auch konkrete Hilfe. So setzt sich der Orden nicht nur im Kampf gegen den Missbrauch der Schöpfung für die einfachen Menschen ein, sondern steht jenen auch bei alltäglichen Problemen zur Seite. Dies führt dazu, dass der Orden sehr volksnahe ist und ein hohes Ansehen bei der Bevölkerung genießt.

### **Wichtige Personen Schild der Schöpfung**

#### ***Waranor von Gluthain – Zabul der Sturmschilde von Weltenwacht***

Das Haus Gluthain gehört zur Kriegerkaste von Faaleacon, die schon seit vielen Zeitaltern über das Reich regiert. Waranor, vierter Sohn des Hauses, hatte allerdings nie ein großes Interesse an den Regierungsgeschäften seiner Kaste. Zwar war er ein leidenschaftlicher Kämpfer, in dessen Herz das Blut des Roten regierte, doch hatte er immer Mitgefühl für die niederen Kasten, wofür er von seinen Brüdern mit dem Beinamen „Mildherz“ bedacht wurde, den sie nicht unbedingt vorteilhaft meinten. Waranors Stolz trieb ihn bei den Exerzitien zu immer neuen Höchstleistungen, bis er sogar besser war als seine Brüder. Dennoch, er war nicht so recht glücklich. Er ging mit einem Zabul des Schildes fort. Dieser unterwies ihn in den Lehren des Schildes. Heute ist er selbst Zabul der Sturmschilde von Weltenwacht.

#### ***Toro Silberglanz – zabul der Gnade von Weltenwacht***

Den Beinamen Silberglanz erhielt Toro bei seiner Priesterweihe. Toro wuchs als einfacher Bauernjunge im Königreich Eikenfjell auf. Er war der vierte Sohn, das siebte Kind und seine Eltern hatten Mühe die Familie zu ernähren. Als er sieben Jahre alt war, waren bereits vier seiner Geschwister verstorben und sein Vater brachte ihn zu einem Tempel vom Schild der Schöpfung. Zu seinem Glück suchte einer der Schildbrüder gerade einen neuen Pagen. So entkam Toro der Armut seiner Familie, die ihn schon in Kindertagen viel Demut gelehrt hatte. Er war ein gelehriger Schüler und verschrieb sich schon bald dem Gnadenweg des Silbernen Drachen. Er erlangte die Gunst der Heilung und des Schutzes, er wurde in die Geheimnisse des Bannpuders eingeweiht und er lernte den Umgang mit Schild und Waffe. Vor 11 Jahren ging er nach Weltenwacht und vor etwa 9 Jahren, als der alte Zabul verstarb, wurde er zum neuen Zabul der Gnade von Weltenwacht bestimmt.



## 7.6.2 Der Orden der Tarkuun

### Bekannte Daten

#### 1. Zeitalter „Zeitalter der Wunder“

4. Jahr „Jahr der weisen Flügel“ Die Stadt der Bücher (Norgom) wird errichtet, die erste Bibliothek der neuen Zeit.

111. Jahr „Jahr der blutigen Klingen“ Es entflammt ein Bürgerkrieg in Saran Edrun (Land im Norden der Hauptinsel, gibt es heute nicht mehr)

114. Jahr „Jahr der wissenden Schwingen“ Gründung des „ersten“ TarkuunOrdens in Saran Edrun am 1. Zeitenmond. Ein Teil ging nach Norgom, der andere verblieb in Saran Edrun

116. Jahr „Jahr des getrennten Landes“ Der Bürgerkrieg in Saran Edrun endet, das Reich wird geteilt und ein neues Land „Tar a Shunin“ entsteht. Der Orden der Tarkuun verlässt Saran Edrun und geht nach Tar a Shunin.

120. Jahr „Jahr der bewahrenden Zeit“ Die Stadt Zeitenklang wird in Tar a Shunin gebaut. Hier wird die zweite große Bibliothek der bekannten Welt errichtet.

#### 3. Zeitalter „Zeitalter des Wachstums“

244. Jahr „Jahr der offenen Arme“ Weltenwacht wird für den Tarkuun-Orden geöffnet

#### 4. Zeitalter „Zeitalter der Flammen“

3. Jahr „Jahr der gebrochenen Ewigkeit“ Die Stadt der Bücher (Norgom) fällt unter dem Sturm von Inat Laronn. Das Ereignis wird auch Wissensfeuer/Wissensbrand genannt. Die Stimme der Zeit wird dort von 3 Paladinen des TarkuunOrdens gerettet.

5. Jahr „Jahr der ewigen Wacht“ Der „neue“ Orden der Tarkuun wird im Andenken an die 3 Paladine, die die Stimme der Zeit gerettet haben, gegründet. Die Tarkuun sind nun militärisch ausgerichtet.

### Kurzbeschreibung

Die Paladine des Grauen Drachen, die Wächter der Ewigkeit. Sie sind der besonnene, aber schwer gerüstete und bewaffnete Arm des Grauen Drachen. Sie wachen über das Wissen der Welt und schützen es vor Zerstörung. Seit dem Krieg gegen die Anhänger des Kupfernen stehen sie in vorderster Front und streiten für die Vernichtung der Tyrannen.

Die Tarkuun sind Paladine des Grauen Drachen. Sie nennen sich auch die Wächter der Ewigkeit. Einheiten der Tarkuun werden von einer Trigloria geführt, die aus drei Paladinen besteht. Oberhaupt des Ordens ist der Hochehrwürdige Gelehrte, der in Zeitenklang, der Hauptfestung des Ordens in Taraschin residiert. Trigloria, benannt nach tapferen Kriegerern, die die Stimme der Zeit aus den Fängen Inat Laronnns befreit hatten, besteht immer aus drei Paladinen, einer Hohen Schwinge und zwei Weisen Klingen. Ihnen unterstellt ist eine Truppe aus Paladinen und Novizen. In Kriegs- und Verteidigungsfragen konsultiert der Hochehrwürdige den Schwertprinzen, dem er auch die oberste Befehlsgewalt über die Paladine des



Ordens übertragen kann. Der Schwertprinz ist eine Art Ehrentitel, denn nur auf Geheiß des Hoch-Ehrwürdigen kann er sich als Anführer vor die Hohen Schwingen der Trigloraie stellen. Die Trigloraie führt ihre Truppe als Rat, wobei die Hohe Schwinge immer das letzte Wort hat und Entscheidungen fällen kann, vor allem in Situationen, in denen zum Reden keine Zeit bleibt. Die Weisen Klingen haben also eher beratende Funktion.

### **Hintergrund**

Die Tarkuun waren einst die Gelehrten und Weisen im Lande Norgom. Dort haben sie über die Zeitalter hinweg die wohl größte Sammlung von Wissen angehäuft, welche die Erste Welt je gesehen hatte. Ihr hohes Ziel war und ist es, dieses Wissen zu erlangen und mit den Unwissenden zu teilen, denn Unwissenheit ist eines der schlimmsten Übel in ihren Augen, doch eines, welches sich bekämpfen lässt.

Mitglieder des Ordens versuchten so viel Wissen wie möglich zu erlangen, doch die wenigsten hielten sich deswegen ausschließlich in der Bibliothek auf und lasen. Denn Wissen kann den Geist auf vielen Wegen erreichen. Das Wissen ein Werkzeug herzustellen und es zu benutzen kann man schwerlich aus einem Schriftstück erlernen. So kam es auch, dass die Mitglieder des Ordens viele Künste beherrschten. Handwerksund Kriegskunst, Magie und Wissenschaft. All das wurde unter den wachsamen Augen der Stimme der Zeit und des Hochehrwürdigen Gelehrten an die weniger Wissenden weiter gegeben, immer dem obersten Leitsatz folgend:

**Wissen ist Macht – Weisheit leitet Macht!**

Es ist gut zu wissen, wie man eine Waffe führt doch es ist weise zu erkennen, wann man sie nicht führt, denn die höchste Kunst des Kampfes ist – nicht zu kämpfen.

Alles sollte sich jedoch ändern, nachdem die Drachen verstummten. Die Tarkuun waren sicher, dass es eine Erklärung geben müsse. Bald fiel ihnen auf, dass der Kupferne Drachen noch immer Einfluss hatte, mehr sogar als zuvor. Der Orden befürchtete, dass der Herrscher unter den Drachen seiner eigenen Macht erlegen war und nicht mehr bereit war, sie mit den anderen Drachen zu teilen. Wie Recht sie mit dieser Vermutung hatten, war ihnen sicherlich damals nicht bewusst. Als die Truppen von Inat Laronn in Norgom einfielen und das Land mit Feuer und Blut überzogen hatten sie auch keine Gelegenheit mehr, ihre Gedanken mit anderen zu teilen. In einem bitteren Kampf versuchten die Tarkuun den Strom der Zerstörung aufzuhalten, doch der Gewalt des Priesterkönigs und seiner Truppen hatten sie nichts entgegensetzen. So fiel schlussendlich auch die Stadt der Bücher und die Flammen des Krieges brannten alles nieder. Die Eroberer nannten diese Tage höhnisch das Wissensfeuer. Viele Mitglieder des Ordens waren weise genug gewesen sich zu retten, als die Lage mehr als aussichtslos geworden war. Die Stimme der Zeit jedoch war von den Häschern des Priesterkönigs gefangen genommen worden. Eine Gruppe von drei Kriegerern aus den Reihen der Tarkuun warf sich erneut in die Schlacht und es gelang ihnen die Stimme der Zeit zu befreien, doch sie bezahlten diesen Erfolg mit ihrem Leben.

Das gesamte Sein des Ordens der Tarkuun hatte sich verändert. Das Werk der Zeitalter, die Stadt der Bücher, war vernichtet, doch der Orden bestand noch und widmete sich weiter seinen Aufgaben. Doch sein Gesicht sollte sich verändern. Nie wieder durften Gewalt und Zerstörung über das Wissen der Welt herfallen. Die Tarkuun sahen es als ihre heilige Pflicht das Wissen der Welt vor solchem Schaden zu bewahren und den einzigen Weg, den sie sahen, war ein stärkerer, ein unüberwindlicher Verteidiger



dieses höchsten Gutes zu werden. Die Tarkuun, Wächter der Ewigkeit, die Paladine des Grauen Drachen waren aus den Flammen des Krieges empor gestiegen. Im Gedenken an die Retter der Stimme der Zeit waren es immer drei von ihnen, die eine Truppe führten und ihr Name war Triglora!

### **Die Organisation des Ordens der Tarkuun**

Oberhaupt des Ordens ist der Hochehrwürdige Gelehrte, der in Zeitenklang, der Hauptfestung des Ordens in Taraschin residiert. Die einzelnen Ordensniederlassungen, die es in vielen Reichen und Städten der Ersten Welt gibt, werden jeweils von einer Triglora geführt.

Die Triglora, benannt nach tapferen Kriegerern, die die Stimme der Zeit aus den Fängen Inat Laronns befreit hatten, besteht immer aus drei Paladinen, einer Hohen Schwinge und zwei Weisen Klingen. Ihnen unterstellt ist eine Truppe aus Paladinen und Novizen.

Die Triglora führt ihre Truppe als Rat, wobei die Hohe Schwinge immer das letzte Wort hat und Entscheidungen fällen kann, vor allem in Situationen, in denen zum Reden keine Zeit bleibt. Die Weisen Klingen haben also eher

### **Wichtige Personen Tarkuun**

- ***Hohe Schwinge Lirandar Sturmkind, Prinzessin von Altenstern (Nina)***
- ***Weise Klinge Nesjan Garronin (IT verstorben)***
- ***Weise Klinge Schimmersand, Nichte dritten Kreises d. Sultans Güldenschein von Osarien (Mira)***
- ***Serekin Niadores***

Schreiber und Praetor der historischen Bibliothek zu Zeitenklang, Feldhistoriker a.D. und Federweiser der Tarkuun

- ***Prinzessin Lirandar Sturmkind, Hohe Schwinge der Tarkuun von Weltenwacht***

Die zweite Tochter Neodens, König von Adhar Altenstjerne war in unruhigen Zeiten geboren worden. Zwar lag der letzte Krieg gegen Faalearcon schon drei Jahre zurück, doch die Nachwirkungen des Konfliktes waren deutlich zu spüren und sollten noch deutlicher werden. Die östlichen Provinzen waren allesamt an die Kriegerhäuser von Faalearcon gefallen und deren Blutdurst schien, trotz des Friedensvertrags, noch immer nicht gestillt. Das Königreich Adhar Altenstjerne litt stark unter den Repressionszahlungen, welche sie dem Vertrag nach leisten mussten, denn dem König war nichts anderes geblieben, als die Steuern zu erhöhen, um das nötige Geld zu bekommen. Zehn Jahre nach dem Ende des Krieges war Adhar Altenstjerne nahezu ausgeblutet und das Volk wurde von einer Hungersnot heimgesucht. Angst und Not hatte die Leute ergriffen und der König sah bereits wie der Pöbel sich zusammenrottet, doch konnte er es ihnen kaum verdenken. Doch dann kam eine Nachricht aus Zeitenklang, der Hauptfestung der Wächter der Ewigkeit. Die Stimme der Zeit hatte das nächste Jahr benannt und es sollte das Jahr der alten Sterne sein.

Mut und Hoffnung keimten im König auf und er beschloss, dass es an der Zeit sei, sich gegen Faalearcon zu wehren. Er stellte die Zahlungen an den Nachbarn ein. Faalearcon reagierte mit einer erneuten Kriegsdrohung, doch die Antwort bekamen sie nicht von Adhar Altenstjerne, sondern von den Wächtern der Ewigkeit. Die Tarkuun stellten sich auf die Seite des Königreichs. Dem Kriegerrat von Faalearcon war klar, dass ein Krieg gegen die Tarkuun keine Option darstellte und so erließen sie Adhar Altenstjerne die



restlichen Schulden. Lirandar war zu dieser Zeit erst acht Jahre, doch sie war so beeindruckt von den Paladinen des Grauen Drachen, dass sie ihr Herz an die Wächter der Ewigkeit verlor und sich ihnen im Alter von zehn Jahren anschloss. Zwei Jahre später geriet ihre Mutter auf einer Reise durch das Reich in die Hände Faalearcons und der Kriegerrat verurteilte die Königin wegen Vertragsbruchs zum Tode. Heute ist Lirandar hohe Schwinge der Tarkuun in Weltenwacht.

### **7.6.3 Das Haus der Klingen, die Uyan'Kar**

Die Uyan'Kar werden auch das Haus der Klingen genannt. Sie sind ein ritterlicher Orden mit Kodex, die dem Weg des Schwarzen folgen, aber dem Kupfernen dienen. Andere bezeichnen sie ehr abfällig als Assasinen, doch diesem Begriff würden die Uyan'Kar vehement widersprechen. Wenn man mit ihnen spricht, könnte man eher den Eindruck gewinnen, man unterhält sich mit edlen Rittern und nicht mit Attentätern.

Die Uyan'Kar ehren und respektieren alle Drachen. Sie verstehen sich eher als ein ausführendes Organ für Ordnung und Gerechtigkeit in ihrem Sinn der „Neutralität“. Es ranken sich viele Legenden und Gerüchte um diesen Orden, da sie in der Regel immer im Verborgenen arbeiten und sich nicht unbedingt in der Öffentlichkeit präsentieren.

Ihre Anführerin ist Djeremaja, welche bis vor wenigen Monaten ihre Person noch nicht der Öffentlichkeit preisgegeben hat. Seit den Veränderungen in Weltenwacht hat sie jedoch die Führung der Nebelstadt ergriffen und Haus der Klingen als Institution der Nebelstadt offiziell ernannt. Da man ihnen keinerlei „Geschäfte“ nachweisen kann, wird dies in Weltenwacht seitens der Arayan geduldet, da für sie dieser Orden noch keine Gesetze gebrochen hat. Ganz im Gegenteil: Dieser Orden liefert ihr regelmäßig Berichte über Verbrechen und Banden – insbesondere dem roten Band, so dass sie diesen Verbrechen nachweisen und sie verhaften und verurteilen kann.

#### **Codex Silenti**

1. Gehorche dem Schwarzen und folge seinem Weg.
2. Diene dem Kupfernen im Namen des Schwarzen.
3. Beschütze den Herrscher und seine Getreuen.
4. Pflanze Furcht in das Herz der Verräter.
5. Achte den Roten, denn er schmiedet die Klinge.
6. Achte den Grünen, denn er gibt dir das Gift.
7. Achte den Silbernen, denn er lehrte die Lebenden die Furcht.
8. Achte den Grauen, denn er war der Lehrer deinen Lehrer.
9. Achte den Goldenen, denn er hilft die Schuldigen zu erkennen.

Die Uyan'Kar sind seit dem Sturz des Kupfernen gespalten.



Innerhalb des Ordens gibt es zwei Fraktionen. Die einen halten am Kupfernen fest und definieren die anderen Drachen als Verräter. Die anderen sehen die Drachen als die neuen Herrscher an. Der Codex offenbart den Konflikt.

Die Hierarchie im Haus der Klingen ist streng geregelt und Widerspruch wird nicht geduldet. Wer versagt wird hart bestraft, bei großen Verfehlungen sogar mit dem Tod. Verräter werden auf der Stelle hingerichtet. Ein Aufstieg im Orden ist immer mit dem Tod eines anderen Mitgliedes verbunden. Wer aufsteigen möchte muss sich seinen Rang erkämpfen, wobei ein Aufstieg über mehrere Ränge gleichzeitig zwar möglich ist, aber so gut wie nie vorkommt. Aber selbstverständlich sind dies ebenfalls „nur Gerüchte“.

Ein Uyan'Kar kann durch einen mit Blut unterschriebenen Vertrag an einen Vertragspartner gebunden werden. Lediglich der Kodex steht dann noch über dem Vertrag. Anführer des Ordens kann man nur durch den Tod des alten Anführers werden oder wenn dieser/diese jemanden dazu benennt. Sammeln und Horten verborgenes oder auch verbotenes Wissen und Artefakte, ist natürlich „nur ein Gerücht“.

Das Haus der Klingen befindet sich politisch wie auch faktisch in einer Art „Krieg“ mit den Tarkuun, welcher selbstverständlich nicht in der Öffentlichkeit konkret ausgetragen wird.

### **Struktur der Uyan'Kar**

Das Haus ist in Sieben Klingen gegliedert, wobei die erste Klinge der Anführerin direkt unterstellt ist. Jede Klinge besteht aus einer festen Anzahl von Leuten, wobei der Rang der Klinge die Hierarchie regelt.

- Die erste Klinge besteht aus Djeremaja als Anführerin und ihren beiden Vertretern („Rechte“ und „Linke Hand“)
- Die zweite Klinge besteht aus fünf Leuten, wobei deren Hauptaufgabe es ist, die unteren 5 Klingen mit Aufträgen zu versorgen und zu überwachen.
- Die dritte Klinge besteht aus zehn Leuten, die die besten Elitekämpfer darstellen.
- Die vierte Klinge ist die Aufklärungseinheit. Sie ist mit zwanzig Leuten mit die größte Einheit, hat jedoch auch den schnellsten „Personalwechsel“
- Die fünfte Klinge besteht aus fünf Leuten, die für die Ausbildung der Neulinge zuständig ist. Sie genießen eine gewisse Anerkennung, weil sie sich durch die „Neuen“ oft in Gefahr begeben müssen.
- Die sechste Klinge besteht aus zwölf Leuten und wird auch gerne „das dreckige Dutzend“ genannt. Sie machen die ungeliebten aber nicht allzu komplizierten Aufträge. Außerdem ist es nach der siebten Klinge der nächste Aufstieg.
- Die siebte Klinge sind die Neulinge. Hier gibt es keine wirkliche Beschränkung, wobei es meist nicht mehr als ein Dutzend sind.

Wie viele Vertreter der Uyan'Kar sich zur Zeit tatsächlich in Weltenwacht aufhalten, ist unbekannt.

### **7.6.4 Orden der Silion**

Siehe auch Orden Schild der Schöpfung.

Die Bruderschaft besteht aus Magiern, die der Magie entsagt haben, es sei denn sie handeln mit Erlaubnis des Silbernen. Zu diesem Zweck tragen sie eine Maske aus Metall, die sie effektiv am Magiewirken hindert. Nur wenn sie die Maske abnehmen mit Erlaubnis können sie zaubern. Es heißt, sie seien aus den Gründern von Weltenwacht hervorgegangen. Heute dienen sie dem Herz der Stadt als Leibgarde. Die Silion, auch



die Bruderschaft der Maske genannt, sind der Magie mächtig, weigern sich jedoch sie einzusetzen. Sie verhindern das Wirken durch eine silberne Maske, die sie ständig tragen.

### **Der Orden geht auf Ionar zurück.**

Ionar war ein treuer Diener des Silbernen Drachen, bis zu jenem Tag, als er vom Schwarzen die Gabe erhielt. Für ihn erschien es eher wie ein Fluch, denn für die Seinen war er von nun an gezeichnet mit dem Frevel des Schwarzen. Ionar floh, nicht nur vor dem Silbernen Licht, sondern auch vor sich selbst, doch letzteres gelang ihm nicht. Wenn er morgens schwebend erwachte und vor Schreck zu Boden stürzte, hatte er sich selbst wieder eingeholt. Er versteckte sich in einer Höhle am Fuß der Südmondberge und trug ständig sein Kettenhemd, denn er hatte festgestellt, dass die Magie nicht auf ihm heraus brach, wenn er es trug. Er verließ die Höhle nur, wenn er etwas jagen musste, oder um Wasser zu holen. Nach einem langen Monat, den er nur mit Mühe überlebt hatte rutschte er beim Wasserholen auf einem nassen Felsen aus und fiel er zu seinem Unglück in den See. Er musste das Kettenhemd ausziehen, damit es ihn nicht in die Tiefe zog. Am nächsten Morgen erwachte er erneut in dem Glauben, sein Fluch hätte wieder zugeschlagen. Goldenes Licht erhellte die Höhle, hüllte ihn in wohlige Wärme. Doch etwas war anders, denn bislang war die Magie immer gewichen, wenn er erwachte, denn sein inneres Widerstreben vertrieb sie. Diesmal blieb sie und als die sanfte, dunkle und bedächtige Stimme aus dem Licht erklang, wurde Ionar bewusst, dass es gar nicht seine Magie war, die hier wirkte. „Wie geht es dir, Ionar?“ Er fühlte sich geborgen, zuhause mit einem Freund und so antwortete er ohne Zweifel oder Furcht. „Schrecklich! Nicht wegen des Hungers oder der Kälte der Nächte. Der Schwarze Drache hat mich verflucht und mich meiner Familie entrissen!“ „Hat er das getan?“ „Ja!“, rief Ionar. „Er hat mich in ein Monster verwandelt!“ „Du bist ein Monster? Ich hatte nicht den Eindruck. Monster sind gefährlich, du scheinst mir eher harmlos.“ „Aber der Silberne Drache sagt, dass Magier wie ich eine Gefahr für alle anderen sind.“ „Nein, das sagt Zabul Amon und die Inquisition. Der Silberne Drache sagt nur, dass Magier, wie du, gefährlich sein können. Erkennst du den Unterschied?“ „Ja, aber?“ „Kein aber, Ionar! Zabul Amon zieht durch die Welt und tötet jene, die vom Schwarzen Drachen gesegnet wurden. Ist nicht er das Monster?“ „Gesegnet? Das ist kein Segen! Es ist ein Fluch, ein verdammter Fluch!“ Ionar schrie voller Verbitterung, doch die Stimme blieb weiter ruhig. „Es ist nur das, was du daraus machst. Segen oder Fluch, für dich oder andere. Denk darüber nach. Gib nicht dem Schwarzen Drachen die Schuld, denn du bist dein eigener Herr, du alleine wählst den Weg, welchen du beschreitest!“ Das goldene Licht verschwand, bevor Ionar etwas erwidern konnte. Da er gelernt hatte, dass seine Magie nicht wirkte, wenn er sich in Metall kleidete, beschloss er zurück zu den Menschen zu gehen und sich solange vor der Magie zu schützen, bis er zu einer Erkenntnis gelangt war. So ließ er sich aus dem Silberbild seiner Liebsten eine Maske fertigen, die er nun immer trug.

Die Masken der Silion verhindern, dass sie Magie wirken können. Wenn sie sie jedoch abnehmen, dann können sie meist außergewöhnliches bewirken.

Die Silion werden von der Bruderschaft in der Kunst des Magiewirkens hervorragend ausgebildet. Schließlich soll ihnen, wenn sie denn einmal Magie wirken, kein Fehler unterlaufen.

Ergänzung: Die Magier waren nach Weltenwacht geflüchtet um Zabul Amon zu entkommen. Doch lag es nicht in ihrem Interesse sich auf ewig verbergen zu müssen. Mit der Macht von Kaiserin Phaedana schufen sie die Torwege, welche nur jenen offen standen, die über die Gabe des Schwarzen verfügten. Ionar gründete die Silion, die Bruderschaft der Maske, welche der Magie abschworen. Jene Magier wollten die



Gabe nur noch einsetzen, wenn der Silberne dies erlaubte. So durften sie heilen und auch streiten im Namen des Erschaffers. Die Silion haben sich selbst zu den Verteidigern der Kaiserin erhoben, denn sie haben das Geheimnis der Schöpfung in ihr erkannt.

NEU: Auf Grund der aktuellen Geschehnisse ist der Orden der Silion zurzeit für die Arayan tätig und hilft in Weltenwacht die Ordnung aufrecht zu erhalten.

#### **7.6.5 Der Orden der Soronn**

Die Gifftänzer des Grünen Drachen. Ein Orden von Elitekämpfern, die das Gift, das Geschenk des Grünen Drachen an die Krieger, zu ihrer Hauptwaffe erkoren haben. Die meisten sind „nur“ mit Giftgetränkten Tüchern bewaffnet, deren Enden mit messerscharfen Klingen beschwert sind. Entstanden ist der Orden in jenem Zeitalter, als die Anhänger des Grünen und des Roten Drachen Krieg gegeneinander führten.

Der Kodex der Soronn fordert sie auf die Anhänger des Roten Drachen zu töten, wann immer sich die Möglichkeit bietet. Im Laufe der Zeit ist der Orden immer mehr in Vergessenheit geraten. Ob es immer noch Anhänger des Ordens gibt, ist unbekannt. Wenn dann ist er gut verborgen und wandelt im Geheimen.

#### **Das Gift Soronn**

Die Legende erzählt wie Soronn auf einem umgestürzten Baum ausruhte, als er eine Schlange beobachtete, die ihr Opfer mit einem Biss lähmte und tötete. Weil er so fasziniert war von der Wirkung des Giftes fasste er einen Entschluss:

Er wollte durch die Welt ziehen und etwas von jedem Gift sammeln, welches der Grüne in seiner Umsicht den verschiedenen Geschöpfen zugedacht hatte. Zwanzig Jahre soll es gedauert haben, bis Soronn ein jedes Gift aufgespürt und sich etwas davon mitgenommen hatte. Erst dann kehrte er in seine Heimat zurück, wo er alles Gift, welches er gesammelt hatte zusammen brachte. Er erklimmte den Sturmwald, den heiligen Berg des Grünen Drachen und betete dort fünf Tage ohne Unterlass zum Hüter allen Lebens. Am sechsten Tag reckte er den Kelch mit dem gesammelten Gift den Wolken entgegen und der Wind berichtet von den Worten, die er rief:

„Gnadenloser, erhöre mich! Ich habe die Welt durchwandert auf der Suche nach jedem deiner Geschenke für die mächtigsten Krieger des Kreislaufs. Denn was sind Klauen oder Schwerter gegen das Gift. Hier, in meiner Hand, halte ich die Essenz deiner Gabe. Dir zu Ehren will ich sie trinken und so in einen neuen Zyklus eintauchen!“

Soronn starb einen schnellen, aber schmerzvollen Tod auf dem Gipfel des Sturmwalds, doch der Grüne Drachen hatte seine Worte vernommen. Er befahl dem Wind die Kunde von Soronn zu verbreiten und den Kriegern auf dem Weg des Grünen seine Gloria zu berichten.

In der Zeit, als der Krieg zwischen den Anhängern des Grünen und des Roten Drachen tobte erinnerte der Wind die Krieger des Grünen an die Legende von Soronn. Ihm zu Ehren gründeten sich die Gifftänzer und nannten sich Soronn.

#### **7.6.6 Der Orden „Equilibrium“**

Gerüchte sprechen von einem Geheimbund, der sich, dem Weg des Goldenen Drachen folgend, dazu berufen fühlt, die Ungleichheiten der Gesellschaft zu beseitigen. Schon in vergangenen Tagen sollen sie



gegen die Tyrannei des Kupfernen aufbegehrt haben und heute gehören angeblich sie zu jenen, die eine neue Ordnung schaffen wollen, aus dem Chaos, welches der Sturz des Kupfernen hinterlassen hat.

#### **7.6.7 Die Zwielichtwächter**

Diese Magier haben vom Schwarzen Drachen ein weiteres Geschenk erhalten, die Totensicht. Ihnen ist es möglich die Geister der Verstorbenen zu sehen und ihnen ist darüber hinaus möglich mit diesen Geistern zu sprechen. Auch können sie den Geistern ermöglichen ins Leben zurückzukehren, den Tod von ihnen zu nehmen. Meist verlangen sie dafür von den Geistern, dass diese einen Dienst verrichten.

Die Zwielichtwächter sind ein Orden, dessen Mitglieder in der Lage sind die Geister der Toten zu sehen. Die Zwielichtwächter halten das Gefüge von Leben und Tod im Gleichgewicht. Einige können sogar die Toten wieder zum Leben erwecken. Die Zwielichtwächter holen generell die Streiter der zweiten Welt ins Leben zurück. Dies sehen sie als ihre Aufgabe, da die Streiter der zweiten Welt nicht Teil der ersten sind und es ihnen nicht bestimmt ist, in einer anderen Welt als der ihren zu sterben.

Bei Personen der ersten Welt jedoch sind die Zwielichtwächter äußerst zurückhaltend, und es kommt äußerst selten bis gar nicht vor, dass sie ihre Fähigkeit beim Tod einer Person der ersten Welt einsetzen.

#### **7.6.8 Die Kinetiker**

Ganz dem Weg des Grauen Drachen verbunden forschen die Kinetiker um neues Wissen zu erlangen und umzusetzen. Mechanik, Alchemie und Magie vereinen sie zu Wundern, wie sie die Welt nicht kannte, doch in ihrem Streben nach Wissen und Perfektion haben sie Skrupel und Moral vergessen und sind schon so manches Mal zu weit gegangen.

Aufgrund des Attentats auf die Kaiserin von Nikodemus, dem Leiter der Kinetiker in Weltenwacht, wurde Nikodemus zum Tode verurteilt und die Kinetiker in Weltenwacht aufgelöst und verboten. Während der Herrschaft der Lorkaner in Weltenwacht hat sich eine kleine Gruppe junger Kinetiker wieder in Weltenwacht angesiedelt und dort Experimente mit fragwürdiger Ethik durchgeführt. Aufgrund der dringlicheren Geschehnisse in Weltenwacht sind die Kinetiker bisher nicht von den Institutionen zur Rechenschaft gezogen worden.

#### **7.6.9 Das Haus Nirakis (wird nur von Spielern aktuell bespielt)**

Die Magier von Nirakis sind die meist gefürchteten Kampfmagier der ersten Welt. Neben der Kampfzauberei ist ihnen auch die Entwicklung der Roten Schule zu verdanken. Einen Gefallenen ein weiteres Mal in die Schlacht zu entsenden ist ein gewaltiger Vorteil. Die Philosophie dahinter ist einfach und einleuchtend: Dem gefallenen Freund wird die Ehre erwiesen, sich noch ein letztes Mal in die Schlacht werfen zu können, dem gefallenen Feind wird Gelegenheit gegeben Sühne zu tun für das Vergehen sich gegen die Sache der Nirakis zu stellen.

Haus Nirakis besteht aus einer Reihe von Familien, die größtenteils in Faalearcon ansässig sind, sich aber auch in vielen anderen Reichen finden lassen. Fast alle Mitglieder der Familien besitzen die Gabe des Schwarzen Drachen und werden von ihren Eltern und Verwandten in die Geheimnisse des Hauses eingeweiht. Um in die Geheimnisse des Hauses Nirakis eingeweiht zu werden, muss man dem Haus angehören, sei es durch Geburt, Heirat oder Adoption.



Eines der bekanntesten Mitglieder des Hauses ist Inat Laronn, der durch die Heirat mit Sakaris Glutwolf dem Haus beitrug. Das größte Geheimnis ist wohl die Kunst der Necroarkana, aber auch die Herstellung und Beherrschung der Schwurklingen und das Arkane Inferno gehören dazu. Das Arkane Inferno ist die mächtigste Form der Feuermagie, die bislang entfesselt werden konnte. Mit wenigen Worten kann ein Meister dieser Kunst einen Flammensturm entfachen, für den andere Magier ellenlange Formeln benötigen.

### **Die Kanalar**

Kanalar werden auch Schwertsklaven genannt. Sie sind an eine Schwurklinge gebunden, die es den Magiern von Haus Nirakis erlaubt sie zu kontrollieren. Die ersten Kanalar waren Soldaten, die sich „Feigheit vor dem Feind“ haben zu Schulden kommen lassen. Die meisten Kanalar sind Verbrecher, die durch die Klingen gefügig gemacht wurden. Es gibt auch einige, die sich freiwillig an eine Klinge binden lassen. Die Klingen geben den Kanalar im Kampf besondere Kräfte. Der Träger einer Schwurklinge ist absolut furchtlos, spürt fast keinen Schmerz und es heißt, die Klinge schützt seinen Träger und kann ihn sogar heilen. Ein Kanalar kann nicht vor einem Kampf fliehen, selbst wenn er will. Nur auf direkten Befehl eines Nirakismagiers kann er sich zurückziehen.

Siehe auch Landeshintergrund „Faalearcon“

## **7.7 WICHTIGE PERSONEN AUßERHALB DER ORDEN**

### **7.7.1 Die Stimme der Zeit Arina aus dem Zeitalter der Auflehnung**

Die Stimme der Zeit bildet das Oberhaupt des Glaubens an die Drachen in der ersten Zeit.

In jedem Zeitalter wird ein Mädchen geboren, das den Segen des Grauen Drachen trägt. Sie wird die Stimme der Zeit, wenn ihr fünfzehntes Jahr vollendet ist und bleibt es, bis eine neue Stimme gereift ist. Die Stimme der Zeit benennt die Jahre und auch das jeweilige Zeitalter. Das Besondere daran ist, dass es nur eine Stimme der Zeit geben kann. Dies bedeutet, wird das Mädchen im Alter von 15 Jahren die neue Stimme der Zeit, stirbt die vorangegangene Stimme der Zeit. Mit dem „Amtsantritt“ der neuen Stimme geht in der Regel die Verkündung eines neuen Zeitalters einher. Derzeit weiß niemand um die Geburt eines gesegneten Mädchens, was vermuten lässt, dass noch kein Zeitalter Wechsel bevorsteht. Die Stimme der Zeit in Weltenwacht, und die Tarkuun als Orden waren/sind neben ihrer eigentlichen Aufgabe auch für ihre Sicherheit verantwortlich. Die Stimme der Zeit kann sehr alt werden. Sie geht erst dann, wenn ihr Zeitalter vorbei ist. Die aktuelle Stimme der Zeit ist 96 Jahre alt. Arina ist vor einigen Jahren nach Weltenwacht gekommen, um mit dem ehemaligen Legat Verhandlungen über den Erwerb von Abschriften aus der Bibliothek von Weltenwacht zu führen, für die neue und wachsende Sammlung der Tarkuun in Zeitenklang und in der geheimen Grauen Feste, deren Lage nur wenigen bekannt ist.

Bis zur Rückeroberung Weltenwachts hielt sich die Stimme der Zeit in der Hauptstadt von Volarinar in Vol Antar auf. Zusammen mit dem Heer von Inat Laronn und den anderen Überlebenden aus Weltenwacht half sie bei der Rückeroberung von Weltenwacht.

Mit der Entfernung der Drachensiegel aus dem Götterschrein nahm die Macht der Stimme der Zeit stetig ab, und sie kann den Ruf der Drachen kaum noch vernehmen. Ihr ist klar, dass somit auch der Schutz der Drachen schwindet, und ihre prophetischen Kräfte sind fast versiegt. Dennoch beschleicht sie gerade in



den letzten Wochen ein Gefühl der Schicksalsschwere. Immer deutlicher spürt sie, dass die Drachen ihr eine letzte Warnung senden, dass Ihr Leben sich dem Ende neigt.

In dieser Zeit der Not enthüllt sie eines ihrer wohlbehütetsten Geheimnisse: Sie weiß um die Geburt ihrer Nachfolgerin, hat dieses Wissen aber aus Angst, dass es an die Lorkaner verraten werden konnte, für sich behalten. Das junge Mädchen hat ihr 15. Lebensjahr jedoch noch nicht erreicht, daher fürchtet Arina um die Zukunft der Welt. Das Wissen der Stimme der Zeit muss um jeden Preis erhalten werden.

### **7.7.2 Die Arayan**

Vor einigen Jahren kam eine Händlerkarawane durch Weltenwacht. Sie führten einige Gefangene mit sich. Sie rasteten für einen Tag in Weltenwacht. Als ihre Gespräche des Nachts zufällig mitgehört wurden, kam heraus, dass diese Gefangenen keine waren, sondern eine heimliche Sklavenlieferung. Da der Transport dieser „Handelsware“ jedoch in Weltenwacht verboten ist, wurden die „Gefangenen“ durch die Silion „befreit“ und durften in Weltenwacht bleiben.

Eine der Gefangenen fiel der Kaiserin besonders auf. In einigen Gesprächen hörte sie sich die Geschichte dieser Frau an, und es kam heraus, dass ihre Magie durch ein sehr privates Ereignis in der Vergangenheit dieser Frau unrechtmäßig gestohlen worden war und sie nunmehr eine Art magisches Loch bildete. Jede Magie, die auf sie selbst gewirkt wurde, hatte bei ihr keinen Effekt. Die Kaiserin erkannte das große Potential dieser Frau. Bei der Verfolgung von Straftaten, besonders im Gebiet der Magier, konnte diese „Fähigkeit“ von Vorteil sein. Sie prüfte diese Frau und erkannte in ihr einen gesetzestreuen Menschen, der mit allen lauterer Mitteln das Gesetz vertreten würde. So ernannte sie diese Frau zur Gesetzeshüterin und gab ihr den Titel Arayan.

Die Arayan hat in Weltenwacht die Berechtigung, bei Ermittlungen alle Bewohner zu befragen, egal welchen Ranges. Ihre beiden Wachen dienen zum einen zu ihrem Schutz, zum anderen sind sie es, die auf Befehl der Arayan oder der Kaiserin eine Festnahme durchführen. Bei größeren Konflikten darf die Arayan sich an die Orden um Hilfe wenden, die ihre Unterstützung in diesen Fällen zugesagt haben, und die ihr zur Verfügung gestellten Kräfte werden dadurch offiziell vorübergehend zu Gesetzeshütern.

In den letzten Monaten vor dem Fall von Weltenwacht wurden die Soldaten der Arayan aufgestockt, da dem zunehmenden Verbrechen und Unruhen in Weltenwacht sonst nicht Herr zu werden war.

In der Zeit ohne die Kaiserin war die Arayan die einzige „neutrale“ Gewalt in Weltenwacht, welche versuchte, den Frieden innerhalb von Weltenwacht zu bewahren und gleichzeitig die Gesetze von Weltenwacht durchzusetzen.

Auch wenn viele der „neuen“ Bewohner Weltenwachts nicht gerade „Freunde“ der Arayan waren, wußte doch jeder, dass ohne sie Weltenwacht in Anarchie und Bürgerkrieg zerfallen würde. Daher trachtete man ihr nicht unbedingt nach dem Leben, sondern versuchte, seine Geschäfte an ihren Augen vorbei und nicht allzu offensichtlich zu tätigen.

Die Arayan hielt sich vor der Rückeroberung von Weltenwacht zusammen mit der Stimme der Zeit in der Hauptstadt von Volarinar auf und versuchte, Recht und Ordnung unter den Flüchtlingen aufrecht zu erhalten. Auch sie war bei dem Angriff auf Weltenwacht mit ihren Soldaten dabei.



Während der Rückeroberung von Weltenwacht hat sich die Arayan bemüht, dem Chaos der Lorkaner entgegen zu treten und nahm ihre offizielle Stellung als Gesetzeshüterin wieder auf.

### **7.7.3 Die Weltenwanderin / Der Weltenwanderer**

Über die Weltenwanderer war bis vor sechs Jahren eigentlich so gut wie nichts bekannt. Aus Sorge um die Welt gab die letzte Weltenwanderin vor sechs Jahren die Prophezeiung von Inat Laronn preis und half den Streitern aus der zweiten Welt, Inat Laronn zu verbannen.

Bisher war über die Weltenwanderer Folgendes zu erfahren: Die Weltenwanderer sind mysteriöse Wesen, welche das Aussehen von Menschen haben. Sie leben „außerhalb“ der Welten und achten auf das Gleichgewicht zwischen dem Wissen und dem Bereitsein für das Wissen. (OT Beispiel: ein Steinzeitmensch wäre noch nicht bereit für das Wissen um ein Raumschiff.)

Da in den Welten und auch innerhalb einer Welt große und mächtige Kräfte wirken können, kann es hier und da dazu kommen, dass Wissen erlangt wird, welches die Welt aus den Fugen geraten lassen oder sie sogar zerstören kann. Dieses Wissen nehmen die Weltenwanderer aus der jeweiligen Welt und schließen es in sogenannte Erinnerungskugeln ein. Wenn die jeweilige Welt sich dementsprechend so weiterentwickelt hat, dass dieses Wissen kein Ungleichgewicht mehr erzeugt, geben die Weltenwanderer das Wissen wieder zurück in die Welt.

Nehmen die Weltenwanderer das Wissen aus der Welt, verschwindet es gänzlich aus den Gedächtnissen, die Schriftstücke und Zusammenhänge zu Hinweisen verschwinden ebenfalls. Wird das Wissen zurückgegeben, erscheint alles „plötzlich“ wieder dort, wo es einmal gewesen ist.

Die Erinnerungskugeln der Weltenwanderin werden in dem sogenannten „Raum zwischen den Welten“ aufbewahrt.

Bei den Weltenwanderern geht es nicht darum, Kriege, Unheil oder Böses zu verhindern, sondern die Unwissenden vor Überwissen zu schützen. Was durch Kriege, Machtgier oder Bosheit erreicht wird, ist den Weltenwanderern egal. Vor einigen Jahren ist die Weltenwanderin erschienen. Sie war im Glauben, die letzte der Weltenwanderer zu sein, sie fand jedoch heraus, dass es noch einen Weltenwanderer geben muss. Sie hat es geschafft, ihn zu kontaktieren, wurde jedoch von Lorkan ermordet, bevor sie sich mit ihm treffen konnte.

Die Reisenden haben den Weltenwanderer gefunden und er konnte ihnen einiges an Wissen geben. Zusätzlich hatte er einigen Reisenden, die von den Flüchtenden aus Weltenwacht abgeschnitten wurden, durch Zutritt in einen der Räume zwischen den Welten die Flucht ermöglicht.

### **7.7.4 Lady Anjeska Die Gesandte aus Nor Eathe**

Anjeska wurde mit magischem Talent geboren und frühzeitig in den entsprechenden Schulen und Akademien ausgebildet. Im schwarzen Orden ist sie bis in den inneren Zirkel aufgestiegen und wurde seitens ihres Mentors für den Posten der Botschafterin in Weltenwacht vorgeschlagen. Ob er ihr damit einen Gefallen tun wollte und sie für fähig hält oder ihrer teilweisen Arroganz einen Dämpfer aufsetzen wollte, ist nicht klar. Da kein anderer nach der schmachvollen Behandlung des letzten Botschafters diesen Posten annehmen wollte, wurde Anjeska in diesem Amt bestätigt und ein NorathRa auf ihr Wesen geprägt.



Aufgrund ihrer langen Ahnenreihe von Magiern ist sie es gewohnt, Befehle zu erteilen, und sie ist es auch gewohnt, dass diese befolgt werden. Wer ihr "dumm" kommt, wird seine gerechte Strafe bekommen, früher oder später. Sie tritt/trat der Kaiserin gegenüber respektvoll auf, mit den alten ehemaligen Magier Mitgliedern des Legats sah sie mit sich maximal auf Augenhöhe. Sie neigt ein wenig zur Selbstüberschätzung, da ihr im eigenen Land nie Steine in den Weg gelegt wurden, eher im Gegenteil, vieles über die Beziehungen der Familie geregelt wurde.

Die Erfahrungen in ihrem ersten Jahr als Botschafterin haben sie gelehrt, dass sie allein mit Überheblichkeit nicht weiterkommt und dringend Verbündete in Weltenwacht benötigt. Ebenso hat sie erkannt, dass ihr schneller nach dem Leben getrachtet wird, als sie es erwartet hatte. Infolgedessen forderte sie weitere Unterstützung aus ihrem Heimatland an.

Seitdem das alte Magier Legat fort war und Weltenwacht nun von hauptsächlich „Nichtmagiern“, welche ihrer Meinung nach überhaupt keine Ansprüche auf Weltenwacht haben, regiert wurde, war sie bestrebt, eine neue Magokratie – natürlich unter der Herrschaft Nor Eathes – zu errichten. Ihr Hauptargument lag hierbei darin, dass sie – zusammen mit dem alten Magier Legat – einst als allererste hier in Weltenwacht waren und dass der Schwarze es ihnen gegeben hatte. Das alte Legat war sogar unrechtmäßig Herrscher in Weltenwacht.

Vor einigen Jahren vermittelte sie zwischen den Kupfernen und den Reisenden, um Inat Laronn aus der Unterwelt zu befreien. Sie vertraut auf die Prophezeiung der Drachen, dass nur Inat Laronn die alten Götter vertreiben kann.

Ebenso versucht sie durch ihre Hilfe, ihre Machtposition zu sichern und das Verständnis der Kupfernen für Magiebegabte zu ändern. Bisher hatte sie insoweit Erfolg, dass Magier, welche den schwarzen Drachen um die Macht, welche sie wirken wollen, zu bitten, zumindest nicht mehr hingerichtet werden und insoweit toleriert werden, wie sie nicht ohne Erlaubnis Magie wirken. Sie ist bestrebt, das Verständnis dieser Magiewirkenden so zu verändern, dass sie gesehen werden wie Priester des schwarzen Drachen, welches diese Magiewirkenden gleichsetzen würde wie „normale“ Priester der Drachen und sie so vor Verfolgung und Argwohn schützen würde.

Lady Anjeska hält sich im Ordinat VestenFang in der Hauptstadt Vol Teschtar auf, wo den Magiern aus Nor Eathe, welche die Bedingungen von Inat Laronn erfüllen, Zuflucht geboten wird.

#### **7.7.5 Mirandar, ehemaliger Vertreter der Altenstadt**

Mirandar war der von den Magiern des Magierrates gewählte Vertreter der Altenstadt. Er wusste die Stimmung der Magier gut zu nutzen und strebte an, dass Weltenwacht wieder von einem Magier-Legat regiert wird. Geschickt wusste er zu erklären, dass die anderen Stadtteile Weltenwacht nicht angemessen führen und verteidigen könnten, da das Problem magischer Natur sei und dies nur von Magiern erforscht und unter Kontrolle gebracht werden könne.

#### **7.7.6 Der Priester des blauen Drachen**

In der Nebelstadt hatte sich ein seltsamer Drachepriester angesiedelt. Er behauptete, dass es einen weiteren Drachen gäbe, welcher nur allzu gerne von den Herrschern der Länder und den anderen Drachepriestern geheim gehalten würde. Er behauptete, es gäbe einen blauen Drachen. Als Beweis gibt



er an, dass die Reisenden aus der anderen Drachenwelt ebenfalls behaupten, es gäbe den blauen Drachen. Dies – so sagt er – müsse Anlass geben, dass es diesen in der ersten Welt auch schon gegeben haben muss.

### **7.7.7 Die Kaiserin**

Die Kaiserin war die Tochter Kadimas, der verstorbenen Führerin des Magier-Legats und dem schwarzen Drachen. Sie besitzt in sämtlichen Inkarnationen als „Halbgöttin“ große Fähigkeiten, die sie jedoch bisher fast nie eingesetzt hat, da sie deren Gebrauch für falsch hielt. Ihre potentielle Macht hält jedoch jeden davon ab, ihre Herrschaft in Frage zu stellen. Vor einigen Jahren hat die Kaiserin das Magier-Legat entmachtet, ein neues Legat bestimmt und neue Gesetze im Sinne der normalen Bevölkerung erlassen. Sie galt als silbern und war voller Gnade und Verständnis. Hartes Durchgreifen und absolute Führung liegen war fern. Dies brachte ihr vor allem seitens der Eisenstadt viel Gegenwind, jedoch hat noch nie jemand ihre Herrschaft in Frage gestellt - insbesondere, da sie die Unterstützung des Schildes und der Tarkuun innehatte. Die Magier der Altenstadt waren ihr nahezu feindlich gesonnen, da sie die Magier den normalen Bürgern gleich gestellt hatte.

Am 33. Wächtermond wurde die Kaiserin durch eine Intrige Lorkans an den Wächter der Niederhöhlen ausgeliefert und war für geraume Zeit verschwunden. In Weltenwacht selbst löste dies ein absolutes Durcheinander und ein großes Machtvakuum aus.

In der Unterwelt wurde sie von Lorkan als Gefäß für den Gott der ewigen Vergängnis vorbereitet. Bei dem Ritual der Rückkehr konnten jedoch die Reisenden fünf der Dansei von ihrem Körper trennen und somit schlug der Versuch der Manifestierung des Gottes in ihrem Körper fehl. Dadurch ist ihr Körper „verbrannt“. Die Seele der Kaiserin wurde dabei nicht zerstört, sondern weiterhin in der Unterwelt gefangen gehalten.

Vor wenigen Jahren ist es den Fremden gelungen, die Seele der Kaiserin aus der Unterwelt zu befreien. Auf Geheiß der Stimme der Zeit wurden Auserwählte gefunden, welche eine neue körperliche Hülle der Kaiserin ausfindig machen konnten. Ein einfaches Bauernmädchen wurde als die fehlende Hälfte für die Seele der Kaiserin gefunden. In einem großen Ritual wurden Körper und Seele miteinander vereint, und eine neue Kaiserin Weltenwachts erhob sich.

Ganz auf die Situation der Welt angepasst, handelt es sich bei der neuen Kaiserin um eine kriegerische und härtere Persönlichkeit als ihre friedliebende und sanfte Vorgängerin. Sie ist bereit, für Weltenwacht zu kämpfen und sich den Lorkanern entgegen zu stellen.

### **7.7.8 Die Mutter Inat Laronn**

Die Mutter von Inat Laronn hat ihr Ziel erreicht. Ihr Sohn wurde aus der Unterwelt befreit und zumindest scheint den meisten bewusst zu werden, dass sie Inat Laronn brauchen.

### **7.7.9 Inat Laronn**

Inat Laronn, der Priesterkönig der kupfernen Länder, wurde vor sechs Jahren in einem mehr als fragwürdigen Prozess unwissentlich in die Niederhöhlen der alten Götter verbannt. Die Kupfernen waren hierüber voller Zorn und versuchten, ihn zurück zu bringen, was letztendlich auch geschafft wurde. Als der Kampf um Weltenwacht verloren geglaubt war, öffnete Inat gemeinsam mit seinen Priestern unter Auferbietung all seiner und ihrer Kräfte ein Portal in die Hauptstadt Volarinars, damit die überlebenden Bewohner Weltenwachts und die Reisenden aus Weltenwacht flüchten konnten.



Seine Länder auf der Ostinsel sind die einzigen, die den Armeen Lorkans noch trotzen. Inat Laronn selbst hat in den Niederhöhlen die Wahrheit erkannt, wie sehr er in den letzten hundert Jahren von Lorkan manipuliert worden ist und wer er eigentlich bestimmt war zu werden. Er führte die Armee gegen Weltenwacht.

Vor wenigen Jahren stellte sich Inat Laronn der Inkarnation der Ewigen Vergängnis im Götterkampf, der von den Lorkanern eingeleitet wurde. Die Fremden erkannten, dass dieser Götterkampf bestimmten Regeln folgte und stellten sich als die weltlichen Anker Inat Laronns während dieses Kampfes zur Verfügung. Nur knapp gelang es ihm, die Ewige Vergängnis zu besiegen.

Nun befindet Inat Laronn, dessen Truppen es zu verdanken war, dass Weltenwacht den Klauen der Lorkaner entrissen werden konnte, in einer schwierigen Ausgangslage: Als Eroberer steht ihm die Führung Weltenwachts zu, jedoch hat sich eine neue Kaiserin erhoben, welche mit Weltenwacht verbunden ist und ihrerseits einen Herrschaftsanspruch erhebt. Ohne die Kaiserin kann Weltenwacht nicht bestehen und umgekehrt, also ist eine diplomatische Lösung des Konflikts um die Herrschaft nicht zu umgehen. Diese Tatsache gefällt einigen konservativen Strömungen unter den Kupfernen ganz und gar nicht...

#### **7.7.10 Djeremaja**

Das Haus der Klingen hatte in der Nebelstadt die Führung übernommen. Djeremaja hatte die Leitung der Nebelstadt und deren Legatsposten übernommen. Sie sah das wachsende Durcheinander und die Gefahr der alten Götter und fühlte sich berufen, im Sinne der Drachen Weltenwacht vor den alten Mächten zu schützen und Ordnung aufrecht zu erhalten.

Djeremaja wurde von der Stimme der Zeit und Inat Laronn zurück nach Weltenwacht geschickt. Hier sammelt über die Zeitspanne von drei Jahren Informationen über den Kult und verhalf Gefangenen zur Flucht. Sie verweilte in der Schattenstadt bei den Orks. Die Orks, welche die Kaiserin hoch verehren, hatten sich in der Schlacht um Weltenwacht auf die Seite des Chaos gestellt. Nicht, weil sie dem Chaos dienen wollten, sondern weil die Kaiserin, die sie auf dem Schlachtfeld gefunden haben, es ihnen befohlen hat. Nach der Schlacht lag der Körper der Kaiserin tot auf dem Schlachtfeld. Die Armee Lorkans hatten sie ignoriert, hatten sie doch auf ihrer Seite gekämpft. Sie durften in der Schattenstadt wohnen bleiben und der Pragmatismus der Orks hielt sie am Leben. Die Orks machen die Lorkaner verantwortlich für den Tod der Kaiserin und arbeiteten mit Djeremaja und der Widerstandsgruppe im Wald zusammen.

Auch nach der Rückeroberung von Weltenwacht stand Djeremaja ein ausgedehntes Netzwerk an Spionen und Informanten zur Verfügung. Auf Geheiß der Arayan und der Kaiserin stellte sie Nachforschungen über die Lorkaner an. Sie fand heraus, dass neue, andersartige Dansai auftauchten und dass der Kult scheinbar ungebrochen über den Rest der Welt herfällt. Detailliertere Informationen sickern nur schwerfällig zu ihr, denn immer weniger ihrer Informanten melden sich zurück, und viele von ihnen scheinen im Erdboden zu versinken, ohne dass man je mehr von ihnen hörte...

## **7.8 DER RITUALKREIS**

### **Was ist der Ritualkreis:**

Der Ritualkreis besteht aus einem Ritualplatz und 6 Opfersteinen. Der Ritualkreis bildet den Mittelpunkt und das Zentrum (Amphitheater), und die Opfersteine sind über die Stadt Weltenwacht verteilt. Jeder



Opferstein steht in einem Stadtteil: Eisenstadt, Sturmstadt, Nebelstadt, Altenstadt, Ork-Untergrund und in der verbotenen Zone.

Der Ritualkreis besteht aus 6 Säulen und einem Raum (Ruinen).

Die Opfersteine sehen alle identisch aus. Ein grober Stein mit einem Auffangbecken für Blut.

#### **Der Mechanismus des Ritualkreises als Ganzes (weltlich):**

Der Ritualkreis diente einst einer Untergegangenen Kultur, ihren Göttern Opfer zu bringen. Dieser wurde genutzt, um Messen und Zeremonien zu ehren dieser abzuhalten. Durch seine außergewöhnliche Lage (Nabel der Welt und der Erdkugel) besteht eine begünstigte Verbindung zu allem Göttlichen sowie Magischem. Vornehmlich wurde dieser genutzt von hohen Persönlichkeiten und Priestern, um öffentliche Messen, Kundgebungen oder Urteile zu sprechen.

Die Opfersteine dienten niederen Priestern und dem Volk, direkt in ihren Stadtteilen Opfer und Huldigungen zu bringen. Ihnen wurde somit ermöglicht, den hohen Kreis durch eigene Opferungen zu stärken und somit ihre Loyalität zu beweisen und ihren Soll zu zahlen.

#### **Der Mechanismus des Ritualkreises als Ganzes(klerikal/göttlich):**

Opfergaben, vornehmlich Blutopfer, die am Ritualkreis vollzogen werden, erhalten eine klerikale Aura und gehen direkt durch den „Nabel der Welt“ zu den Göttern über. Desweiteren dient der Kreis als eine Art Speicher und Übergangsbekälter für die Opfergaben, die durch die Opfersteine gebracht werden.

Die Opfersteine haben eine Verbindung von sich selbst aus zum Ritualkreis, damit Opfergaben (Blut) weitergeleitet werden und auf diesem vorbestimmtem Weg zu den Göttern finden. Auch hier wird das geopfert Blut durch die Zeremonie mit einer klerikalen Aura versehen.

#### **Der Mechanismus des Ritualkreises als Ganzes(magisch):**

Der Ritualkreis und die Opfersteine sowie deren Verbindung bestehen aus einem magischen Geflecht. Die Magie bildet sozusagen ein Leitwerk, auf dessen Bahnen das geopfert Blut geleitet wird. Von den Opfersteinen zum Ritualkreis ins Auffangbecken und zum „Nabel der Welt“. Sinnbildlich stellt der Magische Anteil eine Art Adergeflecht dar, in dessen Innern das klerikal geweihte Blut fließt.

#### **Stärke und Machtanteil des Ritualkreises:**

Der Ritualkreis ist überwiegend ein klerikales Konstrukt, mit einer kleineren Menge an magischen Anteilen. Beides, sowohl klerikale Energie als auch normale Magie, sind außergewöhnlich stark. Es handelt sich um ein uraltes Konstrukt, das sich über die Zeit hinweg so verfestigt hat, dass es nahezu ein Teil der normalen Beschaffenheit der Welt geworden ist. Anteilmäßig könnte man sagen, besteht alles aus 80% klerikaler Energie und 20% Magie. Erklärung hierfür ist, dass das Ganze ausschließlich für klerikale Zwecke erschaffen und benutzt wurde. Allein der Mechanismus wird durch Magie gebildet. Sinnbildlich gesprochen: man stellt sich ein volles Glas mit Wasser vor, der Inhalt ist klerikal, die Außenhülle magisch.

#### **Klerikale Untersuchung des Kreises oder der Opfersteine:**



Bei einer magischen Untersuchung durch einen Kleriker, Priester, Paladin oder ähnlichem kann festgestellt werden, dass es sich um eine große Menge an klerikaler Energie handelt. Überwiegend in Form von Blut der Opfer aber auch als Aura in den Ruinen und Steinen. Wichtig ist, dass es sich ausschließlich um böse Energie (rechtschaffend/chaotisch) handelt, die vom Potential her mächtiger ist als alles was der Untersucher jemals zu sehen bekommen hat.

**Magische Untersuchung des Kreises oder der Opfersteine:**

Wird der Ritualkreis magisch durch einen Magier, Druiden oder ähnliches untersucht, kann man feststellen, dass es sich um ein magisches Konstrukt handelt. Auch hier kann der Untersucher feststellen, dass es sich um böse Magie (rechtschaffend/chaotisch) handelt. Das Kraftpotential ist hier ebenfalls so groß und alt, dass kaum ein Untersucher jemals etwas Vergleichbares gesehen haben sollte.

**Regel relevantes, Zaubersprüche und Analysen:**

Magie Identifizieren (Zauber) Information, dass der Ritualkreis magisch ist. Art der Magie ist Ritualmagie/Beschwörung/unglaublich stark.

Astralsicht (Zauber) Sicht in die Astralwelt und einen genaueren Blick auf die vorhandenen magischen Strukturen. Erkennen des magischen „Adersystems“, das eine Verbindung und Transportmöglichkeit von den Opfersteinen zum Mittelpunkt des Ritualkreises schafft, sowie ein großes Speichergefäß flechtet und sich im Ritualkreis befindet.

**Magie aufheben (Zauber) Kein Effekt!**

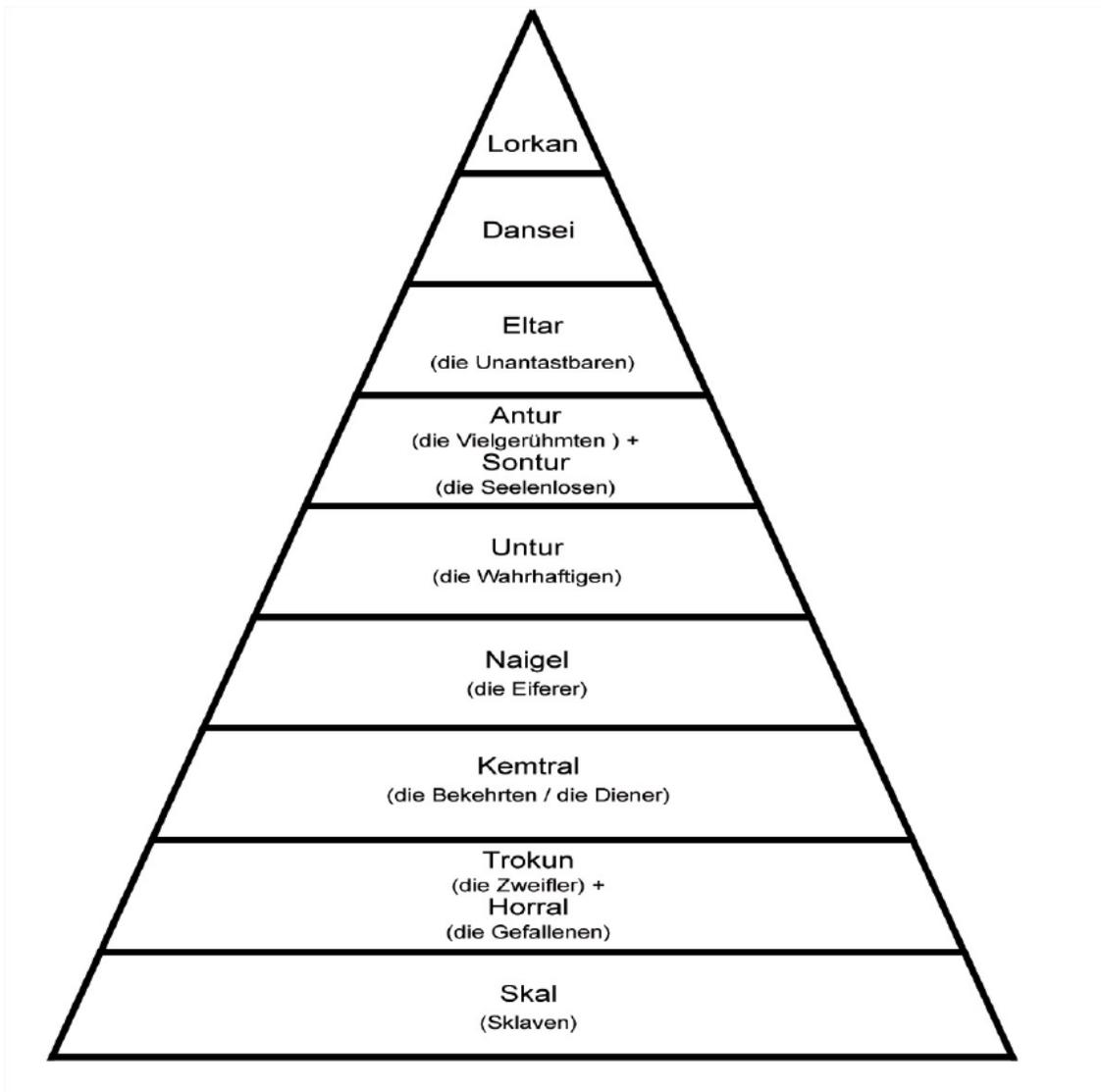
**Klerikale Untersuchung (Gebet, Gottesdienst, Anrufung einer Gottheit)**

Erkennen der bösen Aura des Opferblutes und des gesamten Ritualkreises. Erkennen des Blutkreislaufes hin zum Ritualkreis. Wahrnehmen des großen Speichers von böser Energie und eine Verbindung hin zu dunklen Göttern.



## 7.9 DIE LORKANER, DER KULT DER ALTEN GÖTTER

### 7.9.1 Die Gesellschaftsstruktur / die Kasten



Auch wenn die Befehlsstruktur der Lorkaner ähnlich der Gesellschaftsstruktur ist, gibt die Gesellschaftsstruktur vor, wer im „alltäglichen“ Leben wem mit großer Ehrerbietung begegnen muss. Dabei spielt natürlich die Position, die der/diejenige bekleidet eine sehr große Rolle.

Eine Ausnahme bildet der Titel Orgul: Er spiegelt keine Position wieder, sondern ist ein Titel, der jedem verliehen werden kann auf Grund besonderer Verdienste. In der Gesellschaft kann so jemand, der z. B. „ein Gefallener“ geworden ist, sein gesellschaftliches Ansehen auf die Kaste der Wahrhaftigen wieder verbessern. Ebenso ist es durch Erwerb dieses Titels möglich, beim Aufstieg so eine oder mehrere gesellschaftliche Kasten zu überspringen.



Dieser Titel kann jedem verliehen werden, sogar Sklaven. Voraussetzung ist jedoch, dass man mit dem Erwerb dieses Titels gezwungen ist, mindestens die ersten zwei Initiierungen zu durchlaufen. Erst danach darf man sich auch offiziell mit diesem Titel anreden lassen.

**Kasten:** In der Regel bestimmen die Positionen die Kaste, in der man ist. Die einzige Ausnahme bilden die Kinder in den unteren Kasten (Sklaven, Gefallene, Zweifler, Bekehrte und Eiferer). Sie bekommen automatisch die Kaste der Eltern, da sich die Initiierung der Eltern auf das Kind durch das Blut überträgt. Unabhängig von den Eltern jedoch, können sie durch Missgunst und Versagen natürlich auch wieder in den Kasten absteigen.

**Lorkan:** er ist der direkte Gesandte der alten Götter und steht über jedem und allem

**Dansai:** die Dansai sind die auserwählten Gefäße der alten Götter und stehen über jedem anderen außer Lorkan. Sie sind die Auserwählten der Auserwählten. Sie werden als Zeichen der alten Götter, dass sie das Potential zu einer Auserwählten haben, mit einem schwarzen Mal auf Höhe des Herzens geboren. Ihnen unterstehen alle anderen Kasten.

**Die Unantastbaren:** Die Unantastbaren bekleiden den höchsten Rang, den man im Kastensystem außerhalb der Dansai erreichen kann. Die Unantastbaren sind die fanatischsten unter den Fanatikern. Sie sind vollkommen durchdrungen vom Glauben an die alten Götter und haben sich durch viele Taten ihren Rang erworben. Die Unantastbaren haben ihre Position durch den Beschluss der Dansai bekommen. Ebenso können sie auch die Gunst der Dansai durch Misserfolge wieder verlieren und würden in diesem Falle zu Gefallenen.

Die Unantastbaren sind:

**Die Arn:** Die Flamme des Glaubens, die Hand des Glaubens, das Schwert des Glaubens die Norn: das Auge der Götter, der Mund der Götter, die Arme der Götter und das Ohr der Götter

**Die Vielgerühmten:** Die Vielgerühmten bekleiden den zweithöchsten Rang, den man im Kastensystem außerhalb der Dansai erreichen kann. Auch sie sind wie die Unantastbaren einige der fanatischsten unter den Fanatikern und vollkommen durchdrungen vom Glauben an die alten Götter. Auch sie haben sich durch ihre Taten und durch die Gunst der Dansai ihren Position erwerben können, konnten aber bei den Dansai noch nicht so viel Gefallen erwerben, dass sie einen der Unantastbaren ausstechen konnten.

Die Vielgerühmten sind: die Hras, die Gambane, die Horon, der linke Schwertarm, der rechte Schwertarm, das Auge der Nacht und das Auge des Tages

**Die Seelenlosen:** Die Seelenlosen (Sontur) sind besondere männliche Priester oder Krieger, deren Seele ein mächtiges Potential für die Vorbereitung der Dansai bilden. Um ein Seelenloser zu werden muss man alle 7 Stufen der Initiierungen durchlaufen haben, wobei die siebte Stufe normalerweise nur die Dansai überleben. Bei der siebten Stufe verbinden sie die Macht ihrer Seele mit der Dansai. Dieses Ritual ermöglicht es, solange alle Seelenlosen einer Dansai leben, dass sie von den Priestern wieder ins Leben zurückgerufen werden kann. Ebenso geben sie die Kraft ihrer Seele an die Dansai ab, um die Erschöpfung der jeweiligen Dansai z. B. in einer Schlacht aufzuschieben und ihr mit ihrer Energie zu ermöglichen, die Krieger um sie herum wieder ins Leben zurück zu rufen, um sie wieder in die Schlacht zu schicken. Da die Seelenlosen die Macht ihrer Seele an die Dansai „abgegeben“ haben, verbleibt in ihnen kaum eine



Empfindung außer der ertümlichsten Empfindung welche ihre Dansai verkörpert. Daher sind sie diejenigen, vor denen man in der Bevölkerung am meisten Angst empfindet, denn die Ausstrahlung, die von ihnen ausgeht, wirkt unnatürlich und unmenschlich. Alle Kasten außer den Dansai

verspüren dies in ihrer Gegenwart und fühlen sich automatisch sehr unwohl, wenn sie ihnen begegnen. Die Seelenlosen werden oft für Verhöre, als Kerkermeister oder Schlachter eingesetzt.

**Die Wahrhaftigen:** Die Wahrhaftigen haben sich durch ihre Taten aus der Masse der Eiferer hervorgetan. Dies kann sich sowohl in der Position innerhalb der Priesterschaft oder Armee zeigen, oder aber auch durch ein besonderes Amt oder besondere Rechte. Die, die außerhalb der Armee und der Priesterschaft zum Rang der Wahrhaftigen gekommen sind, haben als Titel Orgul.

Die Wahrhaftigen sind: die Golur, die Hattier und die Orgul

**Die Eiferer:** Die Eiferer bilden die normale Kaste der Anhänger der alten Götter. Sie haben mindestens die zweite Initiierung durchlaufen, ihren Glauben unzweifelhaft bewiesen und leisten fanatisch ihren Dienst. Die Eiferer sind: die Hergar (Gruppenführer), Priester, Soldaten, Handwerker, Händler, Diener, einfache Bürger, Novizen, Orgulmeran etc.

**Die Bekehrten / die Diener:** Sie bilden ebenfalls eine normale Kaste der Anhänger der alten Götter. Sie haben bisher die erste Initiierung durchlaufen und sich zu dem Glauben der alten Götter bekannt.

Die Bekehrten / die Diener sind: Novizen, Handwerker, Händler, Diener, einfache Bürger, Bauern

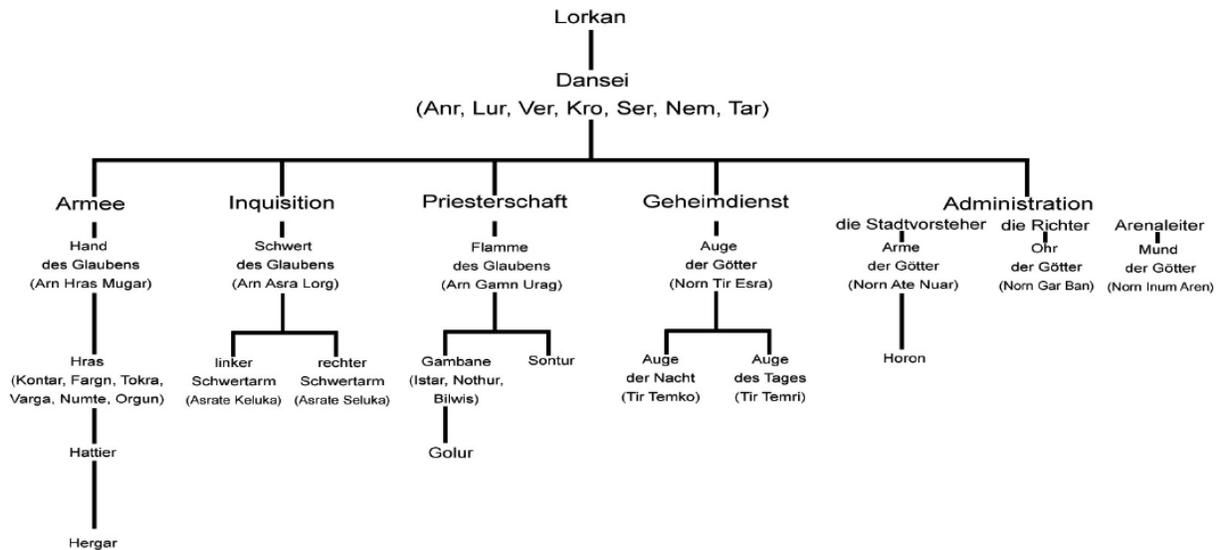
**Die Zweifler:** Die Zweifler sind all diejenigen, die noch nicht die erste Initiierung vollzogen haben, oder aber es nicht wert sind, im Gesellschaftlichen Rang aufzusteigen. Sie werden nicht als gläubig eingestuft und sind nur wenig mehr wert als Sklaven. Die Zweifler akzeptieren die Herrschaft Lorkans, haben sich aber noch nicht in der ersten Initiierung zum Glauben an die alten Götter bekannt. Sie haben fast genauso wenig Ansehen wie Sklaven, verrichten jedoch ihr Handwerk und erfüllen ihren Nutzen.

**Die Gefallenen:** Durch Misserfolge, Intrigen, einem verlorenen Herausforderungskampf oder Missfallen der Götter etc. kann ein jeder außer Lorkan selbst seinen Status verlieren. Versagen wird in der Gesellschaft nicht geduldet und man fällt tief und hat nicht mehr Ansehen als ein normaler Zweifler.

**Sklaven:** Grundsätzlich alle, die sich nicht von vorneherein dem Glauben der alten Götter zugewendet haben, wenn ein Landstrich „erobert“ wird. Mit Geschick und Unterwürfigkeit kann man aus der Kaste der Sklaven zur Kaste der Zweifler aufsteigen, wenn man durch sein Verhalten, seinen Taten und einer Prüfung durch die Priester beweisen kann, dass man seinen Dienst verrichten wird ohne aufzubegehren.



## 7.9.2 Die Gesellschaft der Lorkaner



Die Gesellschaft der Lorkaner bietet zahlreiche Möglichkeiten, Macht zu erlangen, sie aber ebenso schnell auch wieder verlieren zu können. Missgunst, Misstrauen, erzwungener Gehorsam, Blutrausch, Intrigen und Erlangung von Ansehen sind die Grundzüge, mit der die Gesellschaft der Lorkaner durchzogen ist.

Jeder außer Lorkan bekleidet eine Position, die jeder andere/jede andere gerne inne hätte. Und ein jeder muss sich bewusst sein, dass er mit dem Protegieren einer anderen Person auch ein potentielles Risiko eingeht, dass eben jene ihn/sie von der Position bei einer sich bietenden Gelegenheit verdrängen wird. Doch ohne Protegieren einer Person hat man kaum eine Möglichkeit seine eigene Position halten zu können, da man sich jederzeit auch gegen die Intrigen und den Aufstiegs willen anderer durchsetzen muss. Man muss sich immer bewusst sein, dass echtes Vertrauen und echte Ergebenheit nicht existieren.

Intrigen, die einem Aufstiegs möglichkeiten bieten, müssen jedoch auch sehr vorsichtig gesponnen und umgesetzt werden, ganz besonders bei den Dansei. Denn nach außen hin ist die absolute Ergebenheit, Gehorsam und Unterwürfigkeit gegenüber einem Vorgesetzten oder Höhergestellten Gesetz. Bei kleinsten Vergehen besteht die Möglichkeit, dass man in Missgunst fällt und gesellschaftlich in die Kaste der Gefallenen „zurückfällt“ und somit die Möglichkeit einmal eine höhere Position zu erlangen fast unmöglich wird.

Es besteht jedoch auch eine ganz öffentliche Möglichkeit, eine Position zu fordern und zu erlangen. Hier muss man sich vorher jedoch sicher sein, die Gunst einer Dansei zu besitzen oder erlangen zu können und dass der Herausgeforderte an Gunst verloren hat, da die Dansei den Titel und die Position bestätigen und vergeben.

Ebenso sollte man sich seiner kämpferischen Fähigkeiten/magischen Fähigkeiten sehr sicher sein, da man den Herausgeforderten im Götterkampf innerhalb der Arena besiegen muss. Dieser Kampf ist kein ehrenvoller Zweikampf, denn die Dansei als Auserwählte der Götter haben jederzeit das Recht, die Bedingungen des Kampfes in der Arena zu ändern. So können sie z. B. einem der Kontrahenten eine



Gargyle oder einen anderen Kämpfer als Gunstgeschenk der Götter geben. Sie können auch die Kampfarm nach Belieben ändern, Waffen geben oder nehmen etc.

#### **Wie kann man in Ungnade fallen:**

- Nachweis einer Handlung, die den Göttern nicht gefallen würde oder nicht im Sinne der Götter war
- Nachweis eines Ungehorsams, einer Befehlsverweigerung
- Nachweis eines Zweifels an den Göttern
- Nachweis einer Intrige gegen einen höher Gestellten
- Die Dansei finden an anderen mehr Gefallen in einer Position und protegieren einen anderen (hier kann die Entscheidung sehr schnell und ohne Nachweis von irgendetwas fallen)
- Man versagt nachweislich aus eigener Schuld
- Beleidigung eines Höhergestellten
- Man verliert einen Herausforderungskampf
- Man leistet nachweislich einem Höhergestellten nicht genügend Ehrerbietung

#### **Wie kann man seinen Abstieg verhindern**

- Man kann die Intrige nachweisen, hier hängt jedoch vieles von der Gunst des „Richters“ ab
- Man kann seine Unschuld mittels eines Gotteskampf innerhalb der Arena „beweisen“

#### **Wie man Streitigkeiten austrägt und das Ohr der Götter**

„Normale“ Differenzen außerhalb der öffentlichen Forderung auf eine Position und außerhalb der Armee werden vom jeweiligen Richter einer Stadt beurteilt. (Norn: Ohr der Götter) Richtlinien gibt es hier nicht, auch keine verlässlichen Vorschriften. Alles hängt davon ab, wie der Fall nach den gesellschaftlichen Gegebenheiten aussieht. (Kasten, Ansehen, Gunst etc.) Von daher ist es absolut selten, dass es zwischen zwei Beteiligten aus unterschiedlichen Kasten überhaupt zu einem „öffentlichen“ Streit kommt, da alleine die Kaste des Höhergestellten schon eine fast 100%ige Sicherheit gibt, dass zu seinen Gunsten entschieden wird. Die einzigen Fälle, die zwischen zwei unterschiedlichen Kasten vorgetragen werden, sind, wenn der aus der unteren Kaste einen sehr hoch gestellten Befürworter hat (siehe Intrigen etc.). Ebenso werden oft „Missverständnisse“ untereinander geregelt, insbesondere wenn einem der beiden dabei ein öffentlicher „Gesichtsverlust“ droht, welcher in so ziemlich jedem Fall absolut vermieden werden sollte. Hier fließt oft bei Einigung viel Geld, Besitz und Blutzoll, Hauptsache niemand erfährt davon. Es gibt nur eine einzige Möglichkeit, die Entscheidung eines Richters aufzuheben/anzuzweigeln: den Gotteskampf.

Hier kämpft man jedoch nicht gegen seinen Kontrahenten, sondern gegen einen vom Richter bestimmten Kämpfer. Hier wird die wahre Macht des Richters offenbar: Der Richter kann – bis auf Lorkan selbst – jeden als Gotteskämpfer einberufen. Sicherlich wird er nicht einen sehr hochgestellten Kämpfer berufen, außer es liegt in dessen Ansinnen und Wunsch.

#### **Die Bedeutung von Blut**

Blut ist etwas Wertvolles und Heiliges. Die Macht, welches das Blut gibt im Namen der Götter gegeben und geopfert, ist etwas Berausches und fast wie eine Droge. Die Priester, welche die Opferzeremonien durchführen, verfallen oft in berauschte Trance und Wahnsinn. Die Anhänger Lorkans, welche wahrhaft



an die Götter glauben, spüren die Macht von Blut jederzeit. Sie ist verführerisch und sie verspüren den Ruf und das Versprechen von Macht.

Um die Macht des Blutes nutzen zu können, bedarf es jedoch für die unterschiedlichsten Zwecke der unterschiedlichsten Rituale. Blut, das einfach so vergossen wird, überträgt keine Macht, außer bei bestimmten zeremoniell vorbereiteten Opferungen innerhalb der Arna. Der Blutzoll ist außer Geld und Protegierungsversprechen eine gängige und wichtige Währung innerhalb der Gesellschaft. Man benötigt z. B. für seine Initiierungen ein gewisses Kontingent von Blutzoll, welcher aus freien Stücken gegeben werden muss.

Für die Ritualen der Priesterschaft kann man ebenso freiwillig Blutzoll geben, um die Gunst und das Wohlwollen der Götter zu erringen. Ein hohes und sehr angesehenes Opfer ist die freiwillige Opferung des ganzen eigenen Blutes (siehe Arena). Dies wird oft aus den unteren Kasten (Sklaven, Gefallene, Zweifler und Bekehrte) gemacht, um im nächsten Leben in eine höhere Kaste geboren zu werden. Hat das Opfer Kinder, so wird dem von ihm bestimmten Kind der Titel Orgulmeran (Orgulanwärter) verliehen und es hat automatisch die Kastenzuweisung der Eiferer. Wird es älter, kann dieses Kind bis zur Vollendung des 15ten Lebensjahres durch Taten (z. B. in der Arena) beweisen, dass es den Titel Orgul tragen darf, was einen erneuten Kastenaufstieg zur Folge hätte. Schafft es das Kind nicht, mit Vollendung des 15ten Lebensjahres den Titel Orgul zu erringen, fällt es automatisch in die Kaste der Gefallenen zurück.

Da Blut etwas Heiliges darstellt, ist es in der Regel nicht üblich, Dinge des Alltäglichen mit Blut zu bezahlen. Hierfür wird in barer Münze bezahlt. Andere Dinge, wie z. B. ein Heiratsarrangement in eine höhere Kaste wiederum werden durchaus mit Blutzoll gehandelt. Ebenso das Protegieren bei Streitigkeiten, Positionsvergaben etc. oder aber auch das inoffizielle Regeln von Streitigkeiten, Missverständnissen und Unannehmlichkeiten. Blutzoll wird nicht leichtfertig gegeben, da man einen Teil der Macht seines Blutes einem anderen gibt und sich so in die Verpflichtung gibt, dem anderen nicht mehr zu schaden und auf eine gewisse Art und Weise verpflichtet ist. Diese „Bindung“ besteht für drei volle Jahre und kann nur vorzeitig beendet werden, wenn derjenige, der den Blutzoll empfangen hat, in Ungnade gefallen ist.

Bei sehr wichtigen Versprechen und Verträgen wird manchmal auch ein Blutschwur oder ein Blutvertrag geschlossen. Bei einfachen Dingen ist dies nicht üblich und oftmals auch nicht gewollt, da es beide Parteien gleichermaßen bindet und ein Bruch oder Verrat ist nicht nur mit einem Fall, sondern mit der umgehenden Hinrichtung verbunden ist. Der Bruch kann durch die Macht des Blutes, welche geflossen ist, nicht verheimlicht werden. Ein Priester kann diesen Bruch sofort erkennen. Hinrichtungen werden gefürchtet, denn der Hingerichtete wird nicht Wiedergeboren sondern endet als Sklave in der „Unterwelt“. Die gesamten Nachkommen und Ehefrau/Ehemann des Hingerichteten werden zu Sklaven des „Betrogenen“.

### **Die Arena**

Die Arena stellt eines der zentralen Elemente der lorkanischen Gesellschaft dar. Hier werden Götterkämpfe ausgetragen, die Opferspiele und die sechs großen Opferrituale zu Ehren des jeweiligen Gottes abgehalten. Ebenso werden hier zur Belustigung des Volkes einfache wöchentliche Spiele veranstaltet. In dem Rahmen der wöchentlichen Spiele können sich auch die Orgulmeran beweisen und sich durch spektakuläre Kämpfe und Siege den Titel Orgul erkämpfen.



## **Die Opferspiele**

In diesen Spielen treten verschiedene Gruppen gegeneinander an, um zu beweisen, dass sie würdig genug sind, ein Opfer für eines der großen Götteropferungen zu sein. Nur diejenigen, die als finale Sieger aus diesen Spielen herausgehen, haben sich als würdig genug bewiesen. Bis zu der nächsten Götteropferung genieße sie allerhöchstes Ansehen in der Gesellschaft und werden mit allem bedacht und beschenkt, was sie wünschen. Jemand, der sich als würdig genug erwiesen hat, ein Götteropfer zu sein, ist bis zu seiner Opferung unantastbar, haben doch die Götter selbst ihn dazu bestimmt. Die Teilnahme an diesen Spielen wird zumeist von den Kasten der Sklaven bis Bekehrten bestritten.

## **Die Priesterschaft**

Die Priester sind die fanatischen Diener der Götter. Durch den Permanenten Machtfluss von Blut, der durch ihre Rituale erzeugt wird und durch sie hindurchfließt, sind sie oft in exzessivem Bluttausch und Trance. Auch wenn die „niedere“ Priesterschaft im Kastensystem unterhalb von einigen „normalen“ Lorkanern steht, wird man keinem Priester Unachtsamkeit oder Feindseligkeit entgegenbringen. Auch wenn er gesellschaftlich unter einem stehen würde, begegnet man ihm immer mit nötigem Respekt, denn ein Priester hat die Macht zu erkennen, ob jemand ggf. ein geeignetes Opfer für ein bestimmtes Ritual sein könnte oder aber auch, ob jemand für eine eventuelle nächste Initiierung noch nicht bereit ist. Auch wird ihnen nachgesagt, sie könnten manchmal Unregelmäßigkeiten eines Machtflusses von Blut feststellen, was bedeutet, dass jemand an seinem Glauben eventuell zweifelt und er einer Prüfung durch die Inquisition unterzogen werden muss.

Der Priesterschaft und den Arn ist die sechste Initiierung vorbehalten. Nur die Dansei und die Sontur können die siebte Initiierung vollziehen und nicht jeder von ihnen überlebt diese.

## **Die sieben Initiierungen und die mit ihnen verbundene Macht**

Insgesamt gibt es sieben Initiierungen.

Je höher die Initiierung, desto mehr kann man die Macht des Blutes spüren. Die Initiierungen sind Rituale, in denen der Anwärter auf die Initiierung eine gewisse Menge an Blutzoll vorweisen muss, welcher ihm gegeben werden muss. Im Ritual der Initiierung wird er dann auf seinen Glauben und seine Eignung geprüft, den Göttern zu dienen. Das Ritual der Initiierung muss von 5 Priestern vorgenommen werden, die mindestens eine Stufe der Initiierung höher stehen als der Anwärter. Die Initiierung der Dansei und der Sontur kann nur von Lorkan selbst durchgeführt werden.

Die siebte und letzte Initiierung ist ausschließlich den Dansei und den angehenden Sontur vorbehalten. Sie stellt die letzte Stufe der Macht des Blutes dar.

Die sechste Initiierung wird mit Erlangen der Position Hand des Glaubens, Schwert des Glaubens, Flamme des Glaubens und Auge der Götter vorgenommen. Unabhängig davon kann jede Danseianwärterin und jeder Priester ebenfalls eine sechste Initiierung auf eigenen Wunsch durchlaufen. Ein jeder, der diese Initiierung durchläuft, trägt das Risiko, dass er dabei von der Macht des Blutes überwältigt wird und dabei von dieser Macht verbrannt wird und seine Seele in das Reich der „Unterwelt“ fährt.

Die fünfte Initiierung wird mit Erlangen der Position Hras, des linken und rechten Schwertarms und Gamban vorgenommen. Ebenso muss ein jeder, der dem Auge der Götter unterstellt ist, diese Initiierung



durchlaufen. Besteht man die fünfte Initiierung nicht, wird man zum Gefallenen. Unabhängig davon kann jeder Priester ebenfalls die fünfte Initiierung auf eigenen Wunsch durchlaufen. Nach Abschluss ihrer ersten Vorbereitungszeit durchläuft auch eine Danseianwärterin automatisch diese Initiierung. Besteht sie diese nicht, wird sie zur Sklavin für die Priesterschaft.

Die vierte Initiierung ist die höchste Initiierung, die man innerhalb der Administration erreichen kann. Sie geht mit Erlangen der Position Arme der Götter, Ohr der Götter und Mund der Götter einher. Ebenso erfolgt sie mit Erlangen der Position Hattier und Golur.

Die dritte Initiierung darf ein jeder aus der Kaste der Eiferer auf eigenen Wunsch durchlaufen. Innerhalb der eigenen Kaste steigt man so im Rang, denn ein jeder, der erst eine niedrigere Initiierung durchlaufen hat, muss Ehrerbietung zeigen. Ebenso ist der Rang der Initiierung auch Kastenübergreifend. So ist zum Beispiel ein Orgul, der seinen gesellschaftlichen Rang durch seinen Titel erworben hat, der jedoch erst zwei Initiierungen durchlaufen hat gleich im Rang wie ein Eiferer, der die dritte Initiierung bereits vollzogen hat. Ein jeder, der Anwärter in der Priesterschaft und mehr als ein Novize werden will, muss die dritte Initiierung vollzogen haben.

Die zweite Initiierung darf ein jeder aus der Kaste der Bekehrten auf eigenen Wunsch durchlaufen. Dies verschafft ihm die Möglichkeit in die Kaste der Eiferer aufzusteigen. Ein jeder, der überhaupt – sei es auch nur eine kleine unbedeutendere Position – erlangen möchte, muss die zweite Initiierung vollzogen haben. Ebenso ist die zweite Initiierung erforderlich, wenn man sich als Novize zu der Priesterschaft begeben will.

Die erste Initiierung ist das Bekennen zur Macht des Blutes und zum Glauben an die Götter. Mit dieser Initiierung steigt man so aus der Kaste der Zweifler in die Kaste der Bekehrten auf. Nur wer die erste Initiierung abgelegt hat, ist durch die Götter dazu in der Lage, die Macht des Blutes zu spüren und zu nutzen.

### **Die Titel**

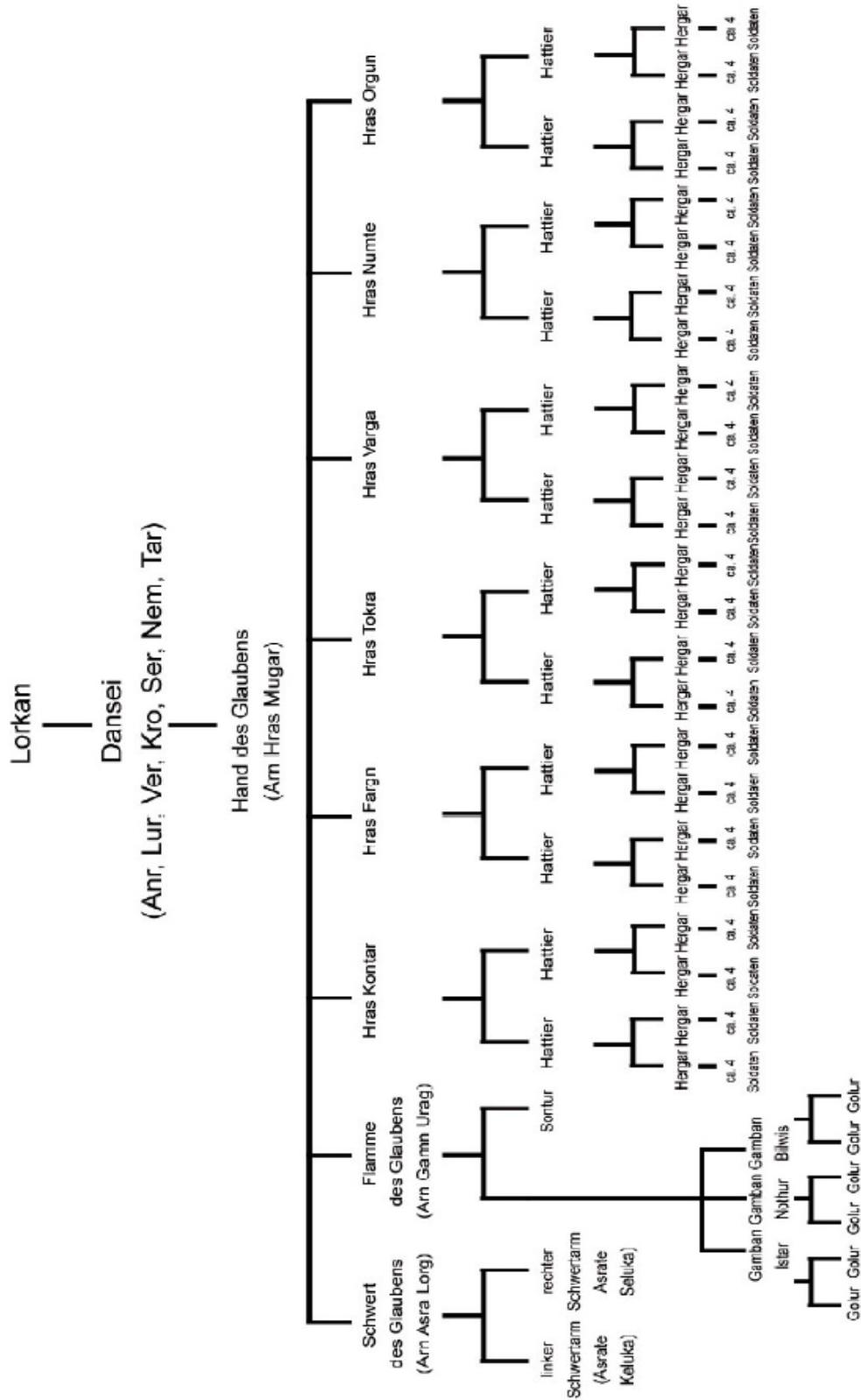
Eine jede Position innerhalb der Armee, der Priesterschaft und des Geheimdienstes ist einzigartig. Die Position des Stadtvorstehers, des Richters und des Arenaleiters ist pro Stadt/ bzw. in manchen Regionen pro Region. Die mehrfach vorhandenen Titel werden dann mit dem Stadtnamen hinter dem Titel ergänzt.

### **Die Namen**

Bei der Initiierung verfällt man zum Schluss in eine Art Visionstrance. In Ihr sieht man ein Symbol oder eine Rune oder eine Szene, durch die man erfährt, welchen Namen man zusätzlich zu seinem Titel erhält. Dies bedeutet auch, dass sich der Name mit einer höheren Initiierung auch wieder ändern kann.



### 7.9.3 Die Armee Lorkans





### **7.9.3.1 Die 7 Dansai der Vergängnis:**

Um einen der alten Götter in der Welt zu holen und in der Welt zu halten, werden Gefäße gebraucht, die sich mit dem Gott verbinden, solange er auf der Welt in Gestalt wandeln will. Potentielle Gefäße selbst werden bei Geburt vom Schicksaal gezeichnet.

Die Vorbereitung dieser Gefäße dauert viele Jahre. Sie müssen absolut fanatisch im Glauben sein, aber auch viel Blut für den Gott im Kampf vergossen und viel Blutzoll unter der Priesterschaft eingefordert haben. Um ihre finale Aufgabe zu erfüllen, müssen sie, sobald ein Gott in die Welt treten will, ihre sterbliche und menschliche Seele vollkommen aufgeben, um die Verbindung des Gottes in sich aufnehmen zu können, ohne zu verbrennen. Dies müssen sie aus freien Stücken tun. Daher werden sie die Dansai genannt, was so viel heißt wie „Die toten Seelen“.

Die Dansei werden auch die sieben Heerführerinnen genannt, weil sie als Symbole der alten Götter mit der Armee gemeinsam in die Schlacht ziehen. Zwar untersteht die Armee der Hand des Glaubens, erteilen die sieben Dansai jedoch Befehle, so werden diese befolgt, da sie die auserwählten Gottgefäße sind und als die Auserwählten der Auserwählten gelten.

Die Armee wird zurzeit geführt von den Dansei der ewigen Vergängnis. Jede von ihnen trägt einen Teil des Gottes zurzeit in sich, um ihn auf der Welt zu halten, bis das richtige Gefäß gefunden ist:

- Dansai Anr            Qual/Schmerz
- Dansai Lur            Siechtum/Vergehen
- Dansai Ver            Verzweiflung
- Dansai Kro            Angst
- Dansai Ser            Hoffnungslosigkeit
- Dansai Nem           Willenlosigkeit
- Dansai Tar            Unterwerfung

### **7.9.3.2 Die drei Wege des Glaubens**

Der Armee der alten Götter unterteilt sich in drei verschiedene Sparten, die unter der Führung der Hand des Glaubens zusammenarbeiten. Die Führer der Wege und ihre direkten Untergebenen sind über jeden Zweifel an ihrem Gehorsam und ihrem Glauben erhaben, Verräter wird man unter ihnen nicht finden. Um diese Positionen zu erlangen, mussten sie sehr viele Prüfungen auf sich nehmen und bestehen.

### **7.9.3.3 Die vier Verwalter der Götter**

Außerhalb der Armee und Priesterschaft gibt es vier verschiedene Sparten, die auf andere Art und Weise den Göttern dienen. Dies ist einmal der Geheimdienst – das Auge der Götter – und die Administration, die sich in die jeweiligen Stadtvorsteher, die jeweiligen Richter und die jeweiligen Arenaleiter der verschiedenen Städte/Regionen.

### **7.9.3.4 Das Schwert des Glaubens (Inquisition):**

#### **Arn Asra Lorg, das Schwert des Glaubens**



Die Aufgabe des Schwertes des Glaubens ist, mögliche Verräter in den Armeen ausfindig zu machen oder Zweifler zu erkennen und auf den Weg der alten Götter zurück zu führen. Das Schwert des Glaubens verfolgt seine Aufgabe fanatisch und mit allen Mitteln. Das Schwert des Glaubens führt auch „externe“ Verhöre/Folterungen auf Geheiß von Lorkan, den Dansai, oder der Hand des Glaubens aus.

#### **Der linke und rechte Schwertarm des Schwertes des Glaubens**

(Asrate Keluka und Asrate Seluka):

Sie dienen dem Schwert und führen im Namen des Schwertes Untersuchungen und Ermittlungen nach Ungläubigen und Zweiflern innerhalb der Armee und der Priestern/Magierschaft durch. Vermuten sie einen Ungläubigen/Zweifler, nehmen sie ihn/sie mit und bringen sie/ihn umgehend zum Schwert des Glaubens. Dabei ist der linke Schwertarm für magisch Begabte und der rechte Schwertarm für nicht magisch Begabte zuständig.

#### ***7.9.3.5 Die Flamme des Glaubens (Priester/Magierschaft):***

##### **Arn Gamn Urag**

Die Aufgabe der Flamme des Glaubens ist, den Glauben der alten Götter zu verkünden, Messen zu halten und die Priesterschaft des Kultes zu führen. Ihr untergeordnet stehen die drei auserwählten Gambane, die für die verschiedenen Bereiche innerhalb der Priesterschaft zuständig sind.

##### **Die drei Gambane:**

##### **Istar, der Schlächter**

Istar ist der oberste Priester der Blutrurale. Er sorgt dafür, dass genügend Opferungen richtig durchgeführt werden, um den anderen Priester/Magier ihre Kräfte zu geben.

##### **Nothur, der Seelenschänder**

Nothur ist der oberste Priester des Pfades der Seele. Alles was mit geistbeeinflussender Magie zu tun hat, ist sein Bereich.

##### **Bilwis, der Geistbeschwörer**

Bilwis ist der oberste Priester der Geister. Er beschwört Geister zur Befragung, kann aber auch Tote wieder auferstehen lassen und in den Kampf schicken.

Die Priester tragen den Titel Golur. Eine besondere Gruppierung innerhalb der Priesterschaft sind die Sontur (siehe Kastensystem).

#### ***7.9.3.6 Die Hand des Glaubens (Armee):***

##### **Arn Hras Mugar**

Die Hand des Glaubens, der Arn Hras Mugar, führt die Armee der alten Götter. Ihm unterstehen die sechs auserwählten Hras, aber auch die Inquisition und die Priesterschaft innerhalb der Militärführung.



Die Hras, Hauptmänner der Armee des Blutes:

- Hras Kontar
- Hras Fargn
- Hras Tokra
- Hras Varga
- Hras Numte
- Hras Orgun

Jeder Hras hat zwei Unterbefehlshaber, die sogenannten Hattier, mit ihren jeweiligen Untereinheiten. Jedem Hattier unterstehen wiederum zwei Hergar mit ihren Soldaten.

#### **7.9.3.7 Der Geheimdienst:**

##### **Norn Tir Esra**

Das Auge der Götter sammelt mit Hilfe seiner Spione alle Informationen, die irgendwie nützlich sein könnten, sowohl in den bereits eroberten Gebieten als auch in Volarinar.

##### **Das Auge der Nacht und das Auge des Tages (Tir Temko und Tir Temri):**

Das Auge der Nacht ist zuständig für die Informationsbeschaffung und Spionage in den Ländern der Hauptinsel. Das Auge des Tages ist zuständig für die Informationsbeschaffung und Spionage auf den anderen Inseln und insbesondere in den noch nicht eroberten Gebieten.



## 7.10 DIE ALTEN GÖTTER

Nachdem die Arasur die Welten geschaffen hatten, herrschte unter den Wesen dieser Welt nur Chaos. Aus dem Urchaos entstanden die Manifestationen der ersten Götter, welche in die Welt kamen.

1. Der Gott der ewige Vergängnis, auch der Gott der Unterwelt genannt
2. Die Zwillinge der seelenlose Glut, auch die Geschwister des Feuers genannt
3. Der Gott der tosenden Gewalten, auch der Gott des Sturms genannt
4. Der Gott der hemmungslosen Gier, auch der Verschlinger genannt
5. Der Gott des unstillbaren Zorns, auch der Gott der Warge genannt
6. Der Gott der verschlingenden Dunkelheit, auch der Gott des Weltenbrandes oder der Sonnenfinsternis genannt

Als die „neuen“ Götter (die 6 Drachen = 6 Gegenspieler zu den Urgewalten, welche die Welt heimsuchten) in die Welt kamen, wurden diese Urgewalten in ihre Schranken verwiesen und das Wissen um sie wurde von den Weltenwanderern aus der Welt genommen.

Das Zentrum der Macht bildete damals schon Weltenwacht, da dieser Ort der Ankerpunkt und der mächtigste Ort der Welt ist. Hier regierte das damalige Herrschervolk der alten Götter (die Vorfahren der Gargylen), welche die Stadt und den alten Ritualkreis bauten, und die Priesterschaft, bestehend aus Menschen mit großem Potential, die alte Magie der Götter in sich aufzunehmen.

Ein riesiges magisch-klerikales System von Opfersteinen und Verbindung zum Ritualkreis wurde von den Priestern der alten Götter in Weltenwacht errichtet. Hier wurden große Opferungsrituale an die Götter gegeben und von hier aus wurde die Welt unterjocht.

Nach dem „Untergang“ der alten Götter wurde später über den alten Gebäuden und Ruinen das neue Weltenwacht gebaut.

### 7.10.1 Die Macht der Götter heute

Anführer des alten Kultes ist ein Lorkan, der Sohn der Götter. Seine Worte und seine Stimme sind so überzeugend, dass man ihnen kaum widerstehen kann. Seine Grausamkeit, Unnachgiebigkeit und Hinterlist haben den Kult zu einem fast vollständigen Sieg über die Welt geführt. Die Anhänger des Kultes verehren ihn als Sohn der Götter und bezeichnen sich selbst als Lorkaner. Lorkan ist umgeben von Priesterinnen und Priestern, welche in seinem Namen in den verschiedenen Ländern den alten Glauben predigen. In seiner direkten Nähe sind außer den Dansei die hochrangigen Arn und Norn.

Die neue Entstehung des Kultes reicht ungefähr 158 Jahre zurück, zum Jahr 125 im Zeitalter der Flammen. In diesem Jahr fand Lorkan das erste Kind mit einem schwarzen Mal über dem Herzen und nahm es mit sich. Immer mehr Mädchen und Frauen fand er mit dem Mal über dem Herzen. Ihr Schicksaal war es, zu Priesterinnen der alten Götter zu werden, und sie wurden es. Viele Jahre im Verborgenen und in den Niederhöllen warteten sie, säten die ersten Keime des Glaubens in den verschiedenen Ländern. Durch Märchen, Gerüchte und durch heimliche Morde schürten sie die Angst vor unbekanntem Dingen, setzten die ersten Gedanken an eine uralte Macht hier und da in die Geister der Menschen. Doch vorsichtig, unerkant und heimlich.



In den ersten Jahren reiste Lorkan in das Land der Gargylen. Er verkündete ihnen die Rückkehr ihrer Götter, auf dass sie erneut die Herrscher der erste Welt seien. Und so schickte er sie, die ersten Kontakte zu den anderen Völkern zu knüpfen. Sich als Söldner bei ihnen zu verdingen, um irgendwann einmal in den Armeen Inat Laronns zu dienen und das letzte Werk zu vollbringen.

Und so reiste Lorkan auch in das Land Lihj Fuayun, zu den Schattenelfen. Auch hier verkündete er ihnen die Rückkehr ihrer Götter. Und auch sie schickte er, sich den Armeen Inat Laronns anzuschließen, und sie taten es. Jahrzehnte lang umgarnte er Inat Laronn, brachte ihn von seinem Weg ab und hieß ihn, Blut zu vergießen und schlussendlich auch Blutopfer darzubringen, auf dass er so den Kupfernen Drachen zurück in die Welt zu bringen vermöge.

Und dann kam endlich der Tag der Offenbarung. Der 1. Herrschermond im 82. Jahr des Zeitalters der Auflehnung. Lorkan reiste heimlich nach Weltenwacht, erweckte den alten Kreis der Götter und erhob ihn aus dem Boden ans Tageslicht. Mit Hilfe der kupfernen Armee Inat Laronns erreichte er, dass eines der mächtigsten Blutopfer, welche die erste Welt zu geben vermochte – die Stimme der Zeit – an einem der Opfersteine gegeben wurde. Dies war so mächtig, dass der Stein des Gottes der ewigen Vergängnis zu glühen und sich der Gott in den Tiefen der Welt zu regen begann.

Nunmehr setzte Lorkan den zweiten Teil seines langen Planes um. Viele Jahre hatte er dies alles vorbereitet. So lenkte er die Geister der Menschen, der ersten und der zweiten gleichermaßen, und sie folgten seiner falschen Prophezeiung. So trat er als letzter Zeuge in dem Prozess gegen Inat an, und so verbannten sie alle Inat Laronn in die Niederhöllen der alten Götter. Und so verbannten sie den, der einst vom Schicksaal dazu bestimmt war, die Rückkehr der alten Götter zu verhindern. Und so verbannten sie den machtvollen Geist, dessen Unsterblichkeit dem Gott der ewigen Vergängnis genug Kraft gab, sich aus den Tiefen der Welt zu erheben.

Und der Gott sandte Lorkan den Wunsch nach einem Gefäß. Nichts Geringeres wollte er haben, als eines der Kinder der Drachen. Da Inat Laronn so stark im Geist und im Glauben war, war es zwar gelungen, ihm einen großen Teil seiner Kräfte zu nehmen, doch war er ungebrochen und ließ sich noch nicht zu einem Gefäß formen.

Und so ersann Lorkan einen zweiten Plan. Er verführte die Mutter Inat Laronns dazu, ihm die Kaiserin zu bringen, auf dass er sie gegen ihren Sohn austauschen würde. Und ebenso betrog er sie, auf dass er jetzt nun beide Kinder der Drachen hat. Eines von ihnen würde nachgeben, da war er sich sicher.

Die Kunde von dem, was in Weltenwacht geschehen war, brachten seine Priesterinnen in die verschiedenen Teile der Welt. Überall fanden sie verblendete, welche ihren Worten lauschten und zu fanatischen Anhängern im Glauben an die alten Götter wurden. Zu leicht war an das Böse zu glauben, zu schwierig zu verstehen das Wesen der Drachen.

Aber nicht nur die einfachen Leute folgten ihnen, auch einige der mächtigen Magier folgten ihnen. Sie erfuhren die unglaubliche Macht der alten Magie, der Magie des Blutes.

Und dann setzte Lorkan ein Zeichen. In der Nacht vom 52. Endmond des Jahres 81. auf den Zeitentag im Zeitalter der Auflehnung zerstörte er die restlichen Siegel der Drachen im Götterschrein.



Das Spiel hatte begonnen, nunmehr war alles offen. Denn die Siegel der Götter, welche im Götterschrein befestigt sind, verankern die Götter mit der Welt. Älter als alles was erschaffen war, war dieser Schrein. Vom Schicksal aufgestellt, vielleicht auch von den Arasur, selbst er weiß es nicht. Doch ist ein Gott nicht verankert, dann vermag er durch ein anderes mächtige Wesen ersetzt zu werden, welches dann ein Gott dieser Welt wird. Im Jahr 83. im Zeitalter der Auflehnung, im Jahr der Verwirrung, wurden die ersten geheimen Kultstätten in jedem Land errichtet. In den wilden Ländern von O Zamandan Kraliyet sogar ganz offen, da niemand hier wirklich herrscht. In Eilean Uhyre und Lihj Fuayun gab es diese Kultstätten schon viel länger, dies wurde aber vor Inat Laronn verheimlicht. Nun treten sie ganz offen auf. Auch in den Stammesländern von Brathair den Lagh entstehen offizielle Kultstätten. Dem Zugewinn von Macht und Stärke, vor allem gegen Faalearcon, konnte hier nicht widerstanden werden.

Auch auf der Insel „Var i Veum Eyja“, der Insel der Vogelfreien, entstand eine Kultstätte. Sie bekannte sich im Jahr 84., dem Jahr der Zerwürfniss, offiziell dem Glauben an die alten Götter. Sie verehren sie und bezeichnen Lorkan als Loki, einen Gott in ihrem Asenglauben.

Durch diese Entwicklung haben sich einige Länder überworfen und fingen an, Krieg gegeneinander zu führen. Faalearcon hatte seine Truppen an den Grenzen zu den Stammesländern gesammelt und zogen gegen sie. Zwar schienen die ersten Schlachten erfolgreich, Lorkan schickte seine Anhänger von der Insel der Vogelfreien und die Gargylen zur Unterstützung. Stück für Stück wurde Faalearcon zurückgedrängt, bis schließlich weite Teile des Landes in kürzester Zeit erobert waren. Dies nicht zuletzt, weil sich aus Angst und Machtgier einige der Häuser mit dem Kult verbündeten und ihrer Streitmacht in den Rücken fielen. Das Königreich O Zamandan Kraliyet hatte ebenfalls seine Truppen verstärken müssen und versuchte seine Grenzen zur Wüste zu sichern. Bisher bestanden große Teile der Armee des Reiches aus Gargylen, welche sich jetzt offiziell dem Kult verschrieben haben. Sie überwältigten die kleine verbliebene Armee in kürzester Zeit und übernahmen die Herrschaft über das Königreich.

Das Ordinat Roghainneachadh und Fallamnhas Kliffyre sind bereits in offenen Kampfhandlungen mit Lihj Fuayun. Bisher konnten diese Grenzen jedoch gehalten werden.

Die anderen Inseln der „Eyjöttr Tivar“ stehen der Entwicklung der Insel „Var i Veum Eyja“ zwiegespalten gegenüber. Sie greifen sie nicht an, wollen auch keine Anhänger des Kultes auf ihren Inseln, jedoch gehen sie nicht in einen offenen Konflikt, da sie durch die Namensgebung „Loki“ insoweit verunsichert sind, da dieser in ihrem Asenglauben ein Gott ist.

Nun fehlten als wichtigster Ausgangspunkt für die Eroberung der restlichen Welt noch Weltenwacht und die finale Rückkehr des erweckten Gottes der ewigen Vergängnis. Der Zeitpunkt der Angriffe war auf den nächsten Schicksalsknotenpunkt gelegt worden, vom 1.5. Tatenmond im Jahr 85 im Zeitalter der Auflehnung. Denn der Schicksalsknotenpunkt gibt die Möglichkeit, die Geschehnisse einer Welt zu dieser Zeit zu ändern, und genau hier bestand die Möglichkeit, dass der Gott der ewigen Vergängnis in die Welt zurückkehren konnte.

Doch bergen die Schicksalsknotenpunkte auch ein großes Risiko. Denn an diesen kam es bisher schon mehrfach vor, dass die Drachen der zweiten Welt ihre Streiter zum Schutz Weltenwachts entsendeten. Und die Reisenden kamen. Die Kaiserin war korrumpiert worden und sollte als Gefäß für den Gott dienen. Die Reisenden schafften es zwar, dieses Ritual zu unterbrechen und der Körper der Kaiserin „verbrannte“ mit nur noch zwei mit ihr verbundenen Dansei, doch die Reisenden gaben sich geschlagen



und flohen aus Weltenwacht. Dies war großer Sieg. Weltenwacht gehörte nun den Lorkanern. Der Gott war nicht vernichtet und man würde ein neues Gefäß für den Gott finden.

### **7.10.2 Die sieben Ebenen der Unterwelt**

Viele Dinge, welche nicht direkt in Zusammenhang mit den alten Göttern standen, haben – trotz der Wissensentnahme durch die Weltenwanderer – in Mythen und Legenden überlebt. Hierzu zählt auch die sogenannte Unterwelt, oder auch Niederhölle genannt.

Die Unterwelt/Niederhölle – welche in vielen Legenden als das Reich der Toten oder das Reich der Dämonen etc. genannt wird – ist ein Überbleibsel als Märchen der alten Götter.

Was ist sie wirklich:

Die fälschlich bezeichnete Unterwelt/Niederhölle bezeichnet die sieben Ebenen der alten Gottheiten. Jede Gottheit hat ihre eigene Ebene. Einige sind „näher“ an der Welt der Sterblichen, einige „sind weiter entfernt“. Es ist auch nicht so, dass sie aufeinander folgen, z.B. 17, sondern sie existieren unabhängig voneinander parallel und „nebeneinander“, ohne jedoch eine Reihenfolge zu haben.

Die siebte Ebene ist eine Ebene, welche so unreal und „weit weg der Welten“ existiert, dass sie keinerlei Bezugspunkt oder Verbindung zu den Welten hat. Man könnte sie auch als Ebene außerhalb des Weltengefüges bezeichnen. Hier ruhen die alten Götter, schlafen bzw. sind hierhin verbannt worden. Es ist quasi eine Ebene des Nichts, welches sie einschließt und dämmern lässt.

Alle anderen Ebenen gehören den alten Göttern.

Die der Welt am nächsten stehende, ist die Welt des Gottes der ewigen Vergängnis, in vielen Mythen auch gerne als die Unterwelt bezeichnet. In diese Ebene verirren sich gerne unruhige verstorbene Seelen oder aber auch Seelen, die sich auf einen Pakt mit einem der Bewohner eingelassen haben. Hier enden auch die Seelen, die die sechste Initiierung nicht geschafft haben. Auch die Seelen von Blutschwurbrüchigen und Hingerichteten enden hier. Diese Ebene ist trotz der „Abwesenheit“ der alten Götter weiterhin aktiv, hier und da verlassen ihre Bewohner – sofern sie die Macht dazu haben – diese Ebene, um Unruhe in die Welt zu bringen, Pakte zu schließen und auf „Seelenfang“ zu gehen, von deren Qual die Wesen der ersten Ebene zehren und leben.