

Inhaltsverzeichnis

1. Die verschiedenen Länder	S. 3-17
1.1) Ländernamen und ihre Bedeutung	S. 3-4
1.2) Ländernamen im Sprachgebrauch (umgangssprachlich)	S. 4-5
1.3) Die Karte der ersten Welt	S. 5
1.4) Hintergrundmaterial von einigen Ländern	S. 6-15
1.5) Die Völker der ersten Welt	S. 15-17
2. Die verschiedenen Zeitalter	S. 17-25
2.1) Allgemein	S. 17-18
2.2) Zeitrechnung, Monatsumrechnung	S. 18
2.3) Das aktuelle Zeitalter (5tes, „Zeitalter der Auflehnung“)	S. 18-20
2.4) Daten der vergangenen anderen vier Zeitalter (für Neugierige)	S. 20-25
3. Die Orden	S. 25-35
3.1) Orden Schild der Schöpfung	S. 25-27
3.2) Orden der Tarkuun	S. 28-30
3.3) Haus der Klingen	S. 30-31
3.4) Orden der Silion	S. 32
3.5) Orden der Soronn	S. 33
3.6) Orden Equilibrium	S. 33
3.7) Die Zwielichtwächter	S. 33-34
3.8) Die Kinetiker	S. 34
3.9) Das Haus Nirakis (z. Z. nur von Spielern bespielt)	S. 34
3.10) Orden der heiligen Nila	S. 34-35
4. Wichtige Personen außerhalb der Orden	S. 35-41
4.1) Die Stimme der Zeit	S. 35
4.2) Die Arayan	S. 36
4.3) Die Weltenwanderin	S. 36-37
4.4) Die „Familie der Wacht“ von Stolzenberg, Vorsteher der Eisenstadt	S. 37-38
4.5) Meister Lutzel, Vorsteher der Sturmstadt	S. 38
4.6) Lady Anjeska, Vorsitzende des Rates der Magier	S. 38-39
4.7) Mirandar, Vorsteher der Altenstadt	S. 40
4.8) Der Priester des blauen Drachen	S. 40
4.9) Die Kaiserin	S. 40
4.10) Die Mutter Inat Laronns	S. 40
4.11) Inat Laronn	S. 41
4.12) Der Verräter Seran Karim / Lorkan	S. 41
4.13) Djeremaja, Vorsteherin der Nebelstadt	S. 41
5. Weitere Institutionen und Orte	S. 41-43
5.1) Das Gericht / die Vertreter des Gesetztes	S. 41
5.2) Das Gefängnis	S. 41
5.3) Die Schattenstadt	S. 41
5.4) Der Magierrat	S. 42
5.5) Das Legat	S. 42
5.6) Der Ritualkreis	S. 42-43

6. Hintergrund der alten Götter	S. 44-50
6.1) Aufbau der Armee der Alten	S. 44
6.2) bestimmte Personen der Armee der Alten	S. 45-46
6.3) Hintergrundwissen über die alten Götter	S. 47
6.4) Der Kult der alten Götter heute	S. 47-49
6.5) Die sieben Ebenen der Unterwelt	S. 49-50
7. Kupfer	S. 50-53
7.1) Die Mutter Inat Laronnns	S. 51
7.2) Die Inquisition	S. 51
7.3) Die Hashtinsare	S. 51-53
8. Was in den letzten 3 Jahren geschah	S. 53-61
8.1) Was vor dem letzten ZDL geschah	S. 53-59
8.2) Was auf letzten ZDL geschah	S. 59
8.3) Was in den letzten drei Jahren allgemein geschah	S. 59-60
8.4) Was in Weltenwacht in den letzten 3 Jahren geschah	S. 60-61
9. Weltenwacht heute, aktuelles Setting/Szenario	S. 61-62
10. Die Eröffnung / Time-In	S. 62-63
11. Die Hauptplotstränge	S. 64-72
11.1) <u>Hauptplot I Inat oder die Kaiserin</u>	S. 64
11.2) <u>Hauptplot II neues Herz von Weltenwacht</u>	S. 65-66
11.3) <u>Hauptplot III Der Avatar der ewigen Vergängnis und die 7 Heerführerinnen</u>	S. 67-72
12. Nebenplotstränge, teilweise in Bezug zu den Hauptplotsträngen	S. 73-82
12.1) Die Gerichtsverhandlung des Zabul	S. 73
12.2) Das Verschwinden der Flüchtlinge und Reisenden	S. 73
12.3) Das Zimmer des Verräters, der 2te geheime Zugang in die Unterwelt und die Seuche von Kazuum	S. 73-74
12.3.1) Das Zimmer des Verräters	
12.3.2) der 2te geheime Zugang in die Unterwelt	
12.3.3) die Seuche des Kazuum	
12.4) Das Zimmer der Weltenwanderin und die geometrische Truhe	S. 74-75
12.4.1) Der Tod der Weltenwanderin und ihr Zimmer	
12.4.2) Die geometrische Truhe	
12.5) Der Beweis für den blauen Drachen	S. 75
12.6) Bürgerkrieg in und Machtkampf um Weltenwacht	S. 75
12.7) Der Gedankendieb	S. 76
12.8) Der Ripper	S. 76-77
12.9) Der Kuriositätenhändler und das Rostmonster	S. 77-78
12.10) Das Schwert des heiligen Losell	S. 78-79
12.11) Das niedere Wesen (Die kranken Waldarbeiter)	S. 79-80
12.12) Der Auftrag (Die Suche nach der perfekten Genkombination)	S. 80
12.13) Die Duftspur	S. 81
12.14) Der Weg der Soronn	S. 81-82
12.15) Die Gedanken Inat Laronnns	S. 82

1.) Die verschiedenen Länder

1.1) Namen und ihre Bedeutung

Insel im Westen

Faalearcon	(Faal = Anführer; faale = geführt; Arcon = Zusammenschluss => geführter Zusammenschluss)
Adhar Altenstjerne	(Adhar=Himmel; alten=der alten; stjerner=Sterne => Himmel der alten Sterne)
Bràthair den Lagh	(Bràthair = Brüder; Lagh = Gesetz => Gesetzesbrüder), die Stammesländer

Insel im Südwestem

Eilean Uhyre	(Eilean = Insel; Uhyre = Ungeheuer => Insel der Ungeheuer)
--------------	--

Hauptinsel

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

Insel im Süden

O Zamandan Kraliyet	(o zamandan = seither; Kraliyet = Königreich => immerwährendes Königreich)
---------------------	--

Insel im Osten

Ordinat VestenFang	(Fang = Verwaltung/Bewachung; vest = Westen => Die Bewachung des Westens)
Fallamhnas Ban-Diabhal Volar	(Fallamhnas = Königreich, Volar = durch die Luft gleiten, ban-diabhal = Wut/Zorn => Königreich der zornigen Lüfte)
Ordinat Roghainneachadh	(Roghainneachadh = aus verschiedenen Quellen schöpfend/umfassend und ungewöhnlich/vielseitig => Die Ordnung des Vielfältigen)
Lihj Fuayun	(Land der Dunkelheit)
Fallamhnas Kliffyre	(Fallamhnas = Königreich, Kliffyre=Feuerklippen => Königreich der Feuerklippen)
Bjarge Is Arn Hvarf	(is-arm=Eisen, Hvarf=Kreis/Ring, Bjarge=Berg => Eisenringberge)

Inselgruppe zwischen Hauptinsel und Ostinsel

„Eyjöttr Tivar“	(Eyjöttr=Inselreich, Tivar=Götter => Inselreich der Götter)
-----------------	---

große Insel "Eyja Bannadur"	(Eyja=Insel, Bannadur=verboten => verbotene Insel)
kleine Insel im Norden der Inselgruppe "Var i Veum Eyja"	(Eyja = Insel, var i veum = geächtet, vogelfrei = Insel der Gächteten/Vogelfreien)
im Westen der Inselgruppe „Eyja flyta Hunang“	(Eyja = Insel, Hunang=Honig, flyt a =fließend => Insel des fließenden Honig)
im Osten der Inselgruppe „Eyja Kambr“	(Eyja = Insel, kambr = gezackter Bergrücken => Insel der gezackten Bergrücken)
südliche Insel der Inselgruppe „Eyja Fyrirsyn“	(Eyja = Insel, Fyrirsyn=Vorherwissen => Insel der Weisen/Wissenden)

Sonstiges Namen

nördliche Klippen der Inselgruppe = Klif Vardlokkur	(Klif = Klippe, Vardlokkur = Zaubergesang => Klippen des Zaubergesanges)
Weltenwacht = Ilie Veroldfól	(ili=Ankerstein, verold=Welt, fól = Tor = Ankerstein des Weltentors)
Tar a Shunin	Zeitenklang! Hauptstadt und Land heißen gleich!
Egea ta Praa	
Anan Shiair Na	
Halbinsel Tal Aschath	Halinsel auf der Weltenwacht liegt

1.2)Die Ländernamen und Sonstige umgangssprachlich

Insel im Westen

Faalearcon	Fallacon
Adhar Altenstjerne	Altenstern
Bràthair den Lagh	Stammesländer

Insel im Südwestem

Eilean Uhyre	Insel der Ungeheuer
--------------	---------------------

Hauptinsel

Ordinat Barathrum	Baradrum
Nor Eathe	Norath
Rèil Anpahjen	Rilphajen
Eikenfjell	Eichenfels
Tar a Shunin	Zeitenklang
Néamh te rós atha	Nam Toe
Reasach Réic Falc	Falkenreich
Ordinat VarAradair	Varadir

Insel im Süden

O Zamandan Kraliyet	Osarien
---------------------	---------

Insel im Osten

Ordinat VestenFang	Westfang
Fallamnhnas Ban-Diabhal Volar	Volarinar

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. Ebenfalls bestimmt der gewählte Anführer Steuern, die Richtung der Politik und Handelsangelegenheiten. Gesetze und vorher getroffene Abkommen kann der „Faal“ jedoch nur mit einer einfachen Mehrheit im „arcon“ ändern oder erlassen. Die (auch sehr beugsame) Rechtsprechung – insbesondere der bei Unstimmigkeiten zwischen den Adelshäusern – obliegt jedoch allein bei dem „Faal“. Der „Faal“ kann außer bei nachweisbaren schwerviegenden Vergehen „abgesetzt“ werden. Der Name des Königreiches setzt sich aus diesen beiden Begriffen zusammen: arcon für den Zusammenschluss und „faale“ (Übersetzung = geführt) beziehend auf den gewählten Anführer/König „Faal“.

Fällt ein Adelshaus im Kriegsrat in Ungnade, bei nachweisbaren Intrigen und „nicht innerhalb der politischen Spielregeln“ versuchte Landübernahmen, kann – mit höchster Wahrscheinlichkeit – das jeweilige Adelshaus sämtlichen Besitz oder Teile des Besitzes verlieren, welcher – je nach Entscheidung des „Faal“ – unter den anderen Adelshäusern aufgeteilt wird. Unter „Besitz“ fallen hier auch die Armeen und Sklaven.

Die Familie kann jedoch durch honorierte Taten für das Königreich wieder die Gunst des „Faal“ und des „arcon“ erlangen und Teile oder auch die ganzen Besitztümer versuchen, zurück zu erlangen.

Das Ansehen einer Adelsfamilie, aber auch das der „normalen“ Bürgerlichen, ist in Faalearcon das höchste Gut. Öffentliche Beziehungen zu Magiern schmälert diesen Ruf. Ebenfalls schmälert es den Ruf der Adelsfamilie, wenn sich herausstellt, dass einer innerhalb der Adelsfamilie magisches Talent besitzt. Meistens verschwindet dann das Kind oder erleidet einen Unfall, bevor die „Imarcon“ – die, die außerhalb des Rates sind – das Kind ausfindig gemacht und zu sich genommen haben.

Diejenigen Bürger, die keiner der alten Adelshäuser angehören, unterstellen sich und ihren Besitz dem jeweiligen Adelshaus, in dessen Einflussbereich/Landbesitz sie sich befinden. Die, die in den Städten außerhalb der Hauptstadt wohnen, unterstehen ebenfalls dem jeweiligen Adelshaus.

Die Hauptstadt und ihr großen Umland untersteht jedoch immer dem jeweilig gewählten „Faal“.

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.

Diese Position haben sich die „Imarcon“ hart erkämpfen müssen. Ursprünglich wurden sie in Faalearcon gnadenlos versucht auszumerzen. In einem lange vergangenen Krieg jedoch konnten sich die letzten „Imarcon“ hervor tun und die Schlacht für Faalearcon entscheiden. Der „arcon“, der zwar die „Imarcon“ weiterhin verachtete, erkannte jedoch die Nützlichkeit der „Imarcon“ und gab ihnen die Stadt „Renien Tar“. Die „Imarcon“ sind in ihrem Verhalten stark reglementiert, was das Verhalten gegenüber „normalen“ Bürgern und vor allem

aber auch den Abgaben an den „Faal“ und dem Unterstützen Faalearcons im Kriegsfall betrifft. Bisher sehen die „Imarcon“ dies jedoch nicht als Nachteil, ist die Situation zur Zeit immerhin noch eine Bessere, als früher, wo ihr magisches Talent ihren Tod bedeutet hätte. Regiert wird die Stadt „Renien Tar“ vom Haus Nirakis (Kazandra Feuerflut). Das Haus Nirakis war ebenfalls einst eine alte Adelsfamilie, welche durch die von Generation zu Generation immer mehr werdenden magisch begabten Familienmitglieder die Gunst des „arcon“ verlor. Während des damals schwer wütenden Krieges kam es jedoch dazu, dass man die Entscheidung um das Haus Nirakis aufschob, und das Haus Nirakis die Kriegsentscheidung brachte. So verloren sie zwar die Besitztümer, bekamen jedoch die Stadt „Renien Tar“ zugesprochen und verloren sogar nicht ihren Sitz im „arcon“, eine Ausnahme, die bisher noch nicht rückgängig gemacht wurde.

Die Stadt „Renien Tar“ liegt im Süden des Reiches in den Bergen nahe der Küste. Der unterhalb der Stadt gelegene Hafen von „Renien Tar“ gehört ebenfalls den „Imarcon“.

Das Kastensystem des „Ansehens“:

Das Ansehen sowohl innerhalb „der Familie“ inklusive der auf dem Land lebenden Einwohner ist bestimmt durch den „Beruf“ und den gesellschaftlichen Status

Hierarchisch geordnet:

Kaste der Krieger

Kaste der Handwerker

Kaste der Gelehrten

Kaste der Arbeiter

Kaste der Sklaven und Verbrecher

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)

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.

Die Hauptinsel

Ordinat Barathrum

Das Ordinat wird 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.

Nor Eahte

Land und Leute

Nor Eathe ist Teil der 1. Drachenwelt und 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.

Die Hauptstadt Eathe liegt dem Inneren des Landes zugewandt in einer Ebene, was an sich nicht weiter bemerkenswert wäre, wenn man Eathe nicht die Anbindung an das Torwegenetz verwehrt hätte. Ein beständiger Widerstand des Legats in Weltenwacht zwingt die Bewohner Nor Eathes zu Umwegen über die Torwege der benachbarten Länder Réil Anpahjen oder Eikenfjell, um nach Weltenwacht zu gelangen.

Das Land selbst zeigt viele Facetten der Natur, neben den großen Wäldern im Norden gibt es ein massives Gebirge im Zentrum des Landes sowie fruchtbare Ebenen rund um Eathe.

Die Bewohner Nor Eathes unterscheiden sich einzig von ihren menschlichen Nachbarn durch den hohen Anteil von magisch Begabten. Diese Begabung zieht sich durch alle Stände und wird schon (nach Möglichkeit) im Kindesalter entdeckt, so dass die Fähigkeiten optimal in den entsprechenden Schulen und Akademien gefördert werden können.

Glaube

Die Bewohner Nor Eathes huldigen dem Drachenglauben, jedoch im Besonderen dem schwarzen Drachen, denn er hat Ihnen die Fähigkeit der Magie geschenkt. Ihm zu Ehren gibt es Tempelanlagen in allen größeren Städten, welche von einer schwarzen Priesterschaft betreut werden.

Allerdings hat der Klerus keinerlei Macht in Hinsicht auf das politische Handeln und Tun in Nor Eathe. Dieses Vorrecht bleibt einzig und allein Magiekundigen vorbehalten. Dennoch kommt es vor, dass sich auch magisch begabte Personen aufgrund ihres geringen Potentials in den Reihen der Priesterschaft wiederfinden.

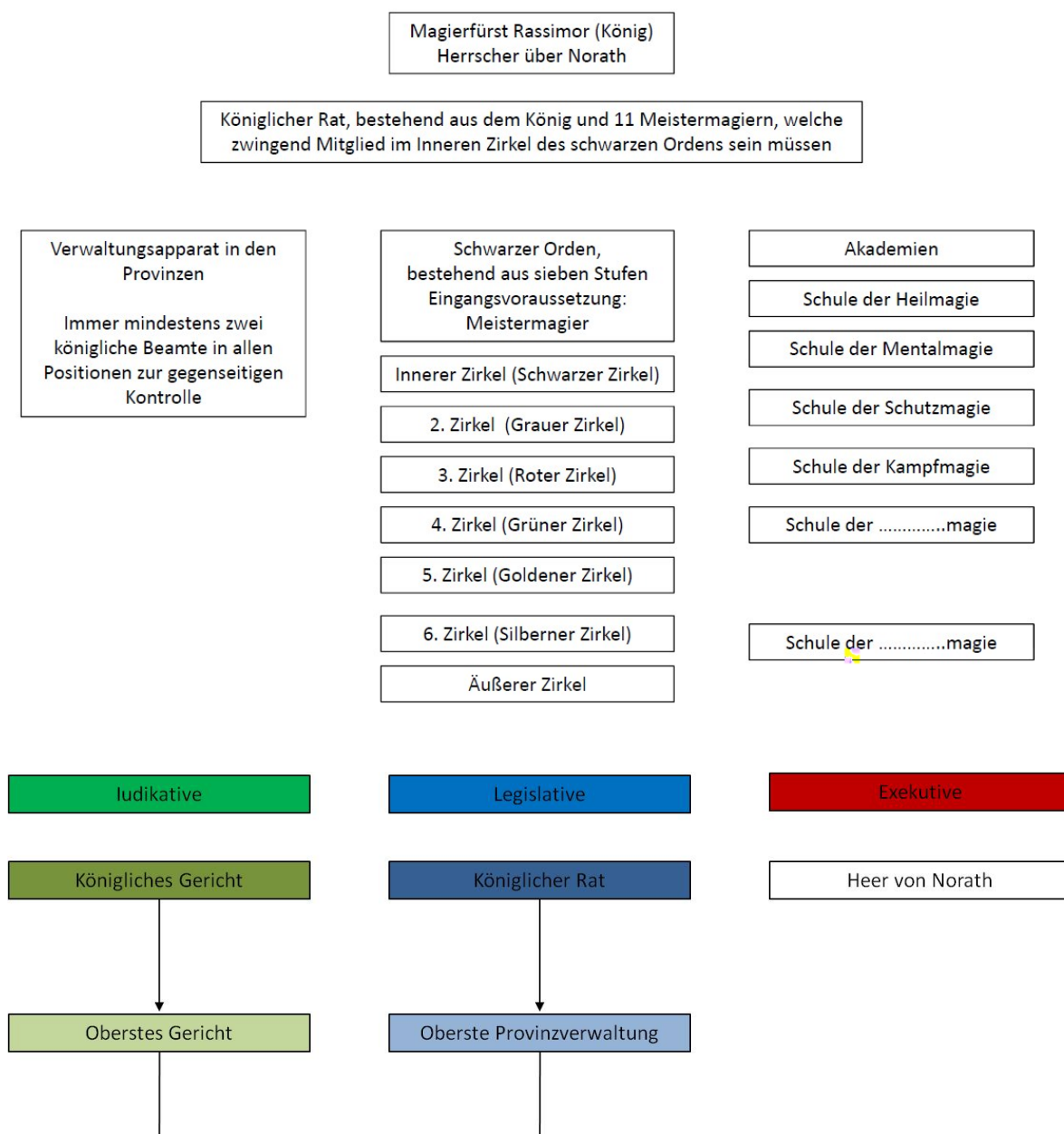
Regierung

Nor eathe wird in Form einer Magokratie regiert. Magokratie ist eine Herrschaftsform, bei der die politische und oft auch religiöse Macht an die Fähigkeit zur und Ausübung von Magie gebunden ist. Magie ist in Nor Eathe die Legitimation der Macht.

Legislative

Das Reich Nor Eathe wird durch einen König, gemeinsam mit dem königlichen Rat regiert. Allerdings trägt der Herrscher den Titel Magierfürst. Zur Zeit wird das Reich und somit der königliche Rat durch Magierfürst Rassimor geführt.

Der Königliche Rat besteht aus 11 Meistermagiern und dem König, welcher als einziger ein doppeltes Stimmrecht hat. Um in den Rat gewählt werden zu können, ist es zwingend erforderlich, dem Inneren Zirkel des schwarzen Ordens anzugehören. So wird gewährleistet, dass nur fähige Magier, die sich in den Prüfungen der 7 Zirkel bewiesen haben, das Reich mit Ihren Entscheidungen regieren.



Judikative

Die Judikative besteht ebenfalls aus magisch begabten Personen, welche in den unteren Verwaltungsstufen mindestens den Status eines Magiers erreicht haben müssen. Ab der Stufe des Obersten Gerichts ist als Eingangsvoraussetzung die Stufe eines Meistermagiers sowie des entsprechenden rechtlichen Studiums vorgeschrieben. Niedere Positionen innerhalb der Rechtsprechung ohne Entscheidungskraft etc. dürfen auch durch Nichtmagier ausgefüllt werden.

Exekutive

Die Exekutive wird zunächst durch das Königliche Heer dargestellt. Innerhalb der Provinzen und Städte sind weitere Gruppierungen für Sicherheitsbelange benannt.

Innerhalb des Heeres dienen sowohl Magier als auch Unbegabte in friedlicher Eintracht, und es ist durchaus nicht unüblich, dass ein Unbegabter aufgrund seiner militärischen Fähigkeiten Vorgesetzter und Anführer von Magiern wird.

Magie

Magierausbildung

Im ganzen Land gibt es in den größeren Städten Magierakademien, wobei die Akademie in der Hauptstadt Eathe mit dem königlichen Rat die Bedeutendste ist. In diesen Einrichtungen werden alle wichtigen Magierrichtungen und -aspekte gelehrt.

Zu Beginn wird den Schülern vermittelt, welche Macht der Schwarze seinen Kindern gegeben hat und wie diese verantwortungsvoll einzusetzen ist. Die Ausbilder sind angehalten, den Schülern erst dann ein Fortkommen zu gestatten, wenn der Einzelne die gezielte, von der willkürlichen Anwendung sicher zu unterscheiden vermag.

Neben vielen Kontrollen des Wissens und der Praxis während des laufenden Unterrichts, stehen dem Schüler eine Reihe wichtiger Prüfungen bevor, ehe er die Akademie als vollwertiger Magier verlässt.

Die erste ist die Aufnahmeprüfung. Wurde das Geschenk des Schwarzen bei einem norathischen Kind erkannt, wird es von entsprechenden Meistern bewertet, und dann in die geeignete Schule geschickt. Parallel wird ihm ein Meistermagier als persönlicher Mentor zur Seite gestellt.

Die zweite große Prüfung liegt am Ende der Lehrlingszeit - die Prüfung zum vollwertigen Magier. Hier muss der Schüler beweisen, dass er die ihm vermittelten Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten so einzusetzen vermag, dass er weder sich, noch andere gefährdet und die Ausbildungsinhalte auch selbst korrekt an Lehrlinge weitergeben könnte. Später besteht die Möglichkeit eine Meisterprüfung abzulegen, um selbst Schüler annehmen zu können.

Norath-Ra

Neben dem ehemaligen Magier-Legat in Weltenwacht sind lediglich noch die Magier in Nor Eathe in der Lage, das magische Artefakt eine Norath-Ra zu erstellen. Hierbei handelt es sich um eine Art Mantel, welcher von einem entsprechend ausgebildeten Soldaten getragen, diesen zu einer mächtigen Artefaktkreatur werden lässt.

Die Erschaffung solcher Mäntel ist äußerst aufwendig und bedarf der einstimmigen Zustimmung des Königlichen Rates. Derzeit existieren lediglich 5 Norath-Ra in Nor Eathe, wenngleich deutlich mehr Krieger auf das Tragen eines solchen Mantels vorbereitet werden. 4 Norath-Ra beschützen den König und einer wird dem jeweils aktuellen Botschafter für Weltenwacht als Schutz und Zeichen der Macht gegenüber dem Legat übergeben.

Der Mantel agiert gegenüber dem Träger wie eine Art Symbiont und kann nur durch einen entsprechend geschulten Magier von seinem Träger genommen werden. Sollte ein ungeübter Träger den Mantel an sich nehmen, wird dieser in kurzer Zeit „übernommen“ und kehrt umgehend zu der Person zurück, auf deren Befehle und Schutz er geprägt wurde. Lediglich ein ausgebildeter Träger ist bedingt in der Lage, eigene Entscheidungen zu treffen.

Politik und Diplomatie

Diplomatie von Nor Eathe

Nach aktuellem Stand befindet sich Nor Eathe in keinem offenen Krieg mit anderen Ländern, wird jedoch von einigen argwöhnisch beobachtet, da sich Nor Eathe bisher nicht offen an den Auseinandersetzungen mit kupfernen Truppen beteiligt hat und dem Land Handel mit den kupfernen Ordinaten im Norden nachgesagt wird. Es liegen jedoch keine stichhaltigen Beweise für einen offenen Pakt mit dem kupfernen Anführer Inat Laronn vor.

Da Nor Eathe seitens des ehemaligen Magier-Legats und auch des neuen Legats bisher ein direkter Torweg nach Weltenwacht verwehrt wurde, reisen die Bewohner durch den Torweg des Bündnispartners Rèil Anpahjen, um in das Zentrum der 1. Drachenwelt zu gelangen.

Sprache

Das Land:	Nor Eathe
Der Einwohner:	ein Norather
Die Einwohnerin:	eine Noratha
Viele Einwohner:	einige Norathi
Ein Wald in Norath:	der norathische Wald

(Danke an Jessica für ihre tollen Ideen)

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 Mindestdatz, 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.

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 ausreichen Abschreckung darstellt um Begehrlichkeiten anderer Herrscher zu unterbinden.

Tar a Shunin

Orte: Zeitenklang, Hauptfestung der Wächer 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 Tarkuun-Ordens, 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.

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.

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 Laronns hervortat.

Ordinat VarAradair

Das Ordinat wird 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.

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.

Die Insel im Osten

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, Falammnhas Ban-Diabhal 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 Schild der Schöpfung und der Fangweis statt. Die Fangweis wurden dabei fast vollständig vernichtet.

Fallamnhas Ban-Diabhal Volar

(Fallamnhas = Königreich, Ban-Diabhal = 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.

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.

Lihj Fuayun

Das Reich der 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.

Fallamnhas 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.

Biarge 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.

Inselgruppe zwischen Hauptinsel und Ostinsel

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.

1.5) Die Völker der ersten Welt

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 Elfenvölker. 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.

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.

Auf dem letzten ZDL kam 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 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.

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.

Die Seelen der Glut

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

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.

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.

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 Wälder von Haldrath und jenen rund um den Sturmwald gibt es noch einige wenige Überlebende dieses Volkes.

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.

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.

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.

2.) Die verschiedenen Zeitalter

2.1) 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 zZ 85 Jahre geprägt durch den Sturz des kupfernen Drachen, Einkerkung und Befreiung von Inat Laronn und durch den Verlauf des letzten ZDLs 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.

2.2) Zeitrechnung, Montagsumrechnung

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	27.07.-18.09.	52 Tage
Grau	Zeitenmond	19.09.-08.11.	52 Tage
Schwarz	Endmond	09.11.-30.12.	52 Tage
	Zeitentag	31.12.	

2.3) 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 Laronn's Gefängnis
15.Jahr	Jahr der grauen Klinge	
16.Jahr	Jahr der erloschenen Glut	
17.Jahr	Jahr von Krigern und Bäumen	
18.Jahr	Jahr der Greifen	
19.Jahr	Jahr der guten Gnade	
20.Jahr	Jahr der weisen Ratschläge	
21.Jahr	Jahr der scharfen Sichel	
22.Jahr	Jahr der neuen Wege	

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	Faalearcon 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 gebäugten Häupter	Ende des Krieges von Faalearcon gegen Altenstjerne, Faalearcon gewann und Adhar Alttenstjerne leidet seitdem sehr unter den hohen Reparationszahlungen
44.Jahr	Jahr der weinenden Königeskinder	
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 6Götterhammer bewacht am 27. Gleichmond im Jahr 82. raus.
82.Jahr	Jahr der Entscheidung	hier findet das 3te ZDL 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	hier findet das 4te ZDL statt, vom 1.-5. Tatenmond

2.4) Nur für Interessierte: Wichtige Daten der anderen Zeitalter

1.Zeitalter „Zeitalter der Wunder“: (Hinweis: Aus diesem Zeitalter sind noch keinerlei Daten an die Spieler rausgegangen.)

1.Jahr	Jahr der göttlichen Ordnung	Der Schrein der Götter wird errichtet, Beginn der Geschichtsschreibung
4.Jahr	Jahr der weisen Flügel	die Stadt der Bücher wird errichtet, die erste Bibliothek der neuen Zeit
10.Jahr	Jahr der einigen Pflüge	Königreich Saran Edrun wird gegründet (gibt es heute so nicht mehr)
33.Jahr	Jahr der scheinenden Türme	die Stadt Anan Shiair Na wird gegründet
45.Jahr	Jahr des Eichenkönigs	der erste König von Eikenfjell wird gekrönt
49.Jahr	Jahr des fliegenden Falken	das Falkenreich Reasach Réic Falc wird gegründet
50.Jahr	Jahr der blauen Rose	die neue Elfenkönigin der Rosen des Reiches Néam te rós atha besteigt den Thron
72.Jahr	Jahr der grünen Auen	Königreich Fallamnhas Ban-Diabhal Volar wird gegründet
75.Jahr	Jahr der kühnen Ähre	der erste Tempel des grünen Drachen wird in Eikenfjell gebaut
78.Jahr	Jahr der langen Küste	Königreich Roghainneachadh (damals ein Reich mit VestenFang) wird gegründet
81.Jahr	Jahr der lächelnden Gnade	der erste Tempel des silbernen Drachen wird in Reasach Réic Falc gebaut

86.Jahr	J	in diesem Jahr werden seit vielen Jahrzenten wieder die ersten Kinder mit einem Mal über dem Herzen geboren, was dies bedeutet, weiß niemand mehr, doch im Aberglauben ist dies als Bote des Todes tief verankert
87.Jahr	J	das Königreich Rèil Anpahjen wird gegründet
103.Jahr	J	der schwarze Drache stiehlt dem silbernen Drachen das Geheimnis der Schöpfung
107.Jahr	J	der schwarze Drache versteckt das Schöpfungsgeheimnis in den dunklen Wäldern (ca. in der Mitte der Hauptinsel)
108.Jahr	J	der erste Tempel des kupfernen Drachen wird in Fallamnhas Ban-Diabhal Volar gebaut
109.Jahr	J	der erste Tempel des roten Drachen wird in Faalearcon gebaut
110.Jahr	J	
111.Jahr	J	Bürgerkrieg in Saran Edrun
114.Jahr	J	Gründung des „ersten“ Tarkuun-Ordens in Saran Edrun am 1. Zeitenmond, ein Teil von ihnen ging nach Norgom
115.Jahr	J	der schwarze Drache gibt den ersten Sterblichen die Magie
116.Jahr	J	der Bürgerkrieg in Saran Edrun endet, das Reich wird geteilt und ein neues „Tar a Shunin“ entsteht, die Tarkuun verlassen den Rest von Saran Edrun und gehen nach Tar a Shunin
117.Jahr	J	der Orden des silbernen Lichtes wird gegründet
118.Jahr	J	
119.Jahr	J	der schwarze Drache zeigt seinen Anhängern Weltenwacht und schließt einen Pakt mit der Prima Maga
120.Jahr	J	die Stadt Zeitenklang wird gebaut
121.Jahr	J	die Zwillinge der Prima Maga werden geboren
122.Jahr	J	Königreich Barathrum wird gegründet
130.Jahr	J	
132.Jahr	J	
133.Jahr	J	
134.Jahr	J	
138.Jahr	J	Bürgerkrieg in Roghainneachadh
143.Jahr	J	der Bürgerkrieg in Roghainneachadh endet, das Reich wird geteilt und ein neues „VestenFang“ entsteht
147.Jahr	J	Königreich VarAradair wird gegründet
173.Jahr	J	Königreich Fallamnhas Kliffyre wird gegründet
179.Jahr	J	die ersten geheimen Zugänge nach Weltenwacht werden errichtet
188.Jahr	J	der erste Tempel des goldenen Drachen wird in den Gebirgen von O Zamandan Kraliyet errichtet
197.Jahr	J	Beginn der großen Kriege der Bràthair den Lagh (Stammeskriege)r

2. Zeitalter „Zeitalter des Zorns“: (Hinweis: bis auf das Jahr 89 ist noch keines dieser Daten an die Spieler rausgegangen.)

1. Jahr	Jahr des tosenden Krieges	die Drachenkriege des Ostens beginnen zwischen den Anhängern des Roten und des Grünen Drachen
11. Jahr	Jahr der friedlichen Sonne	der Krieg zwischen Rèil Anpahjen und Reasach Réic Falc endet, Reasach Réic Falc verliert einen Teil seiner Ländereien
12. Jahr	Jahr der roten Flüsse	
14. Jahr	Jahr der kreisenden Gedanken	
19. Jahr	Jahr der gebrochenen Räder	
27. Jahr	Jahr der Teilung der Himmelsspitzen	ein großes Erdbeben erschüttert die Ostinsel so sehr, dass die Mitte von Fallamnhas Van-Diabhal Volar zur Wüste wird und sich links und rechts Gebirge auftürmen, ebenso wandern zwei Teile des Kontinents ab und werden zu zwei Inseln. Die Beben waren so stark, dass die Gebirge im Norden aufbrachen und neue Flüsse entstanden, die seitdem die ganzen Täler des Nordgebirges durchziehen. Die Auswirkung des Bebens betraf ebenfalls Barathrum. Dorst splittete sich ebenfalls ein Landteil als neue Insel ab.
28. Jahr	Jahr der streitenden Flügel	Beginn des Krieges zwischen Reasach Réic Falc und VarAradair
39. Jahr	Jahr der fliehenden Pferde	Beginn eines Krieges zwischen Fallamnhas Ban-Diabhal Volar und Roghainneachadh
43. Jahr	Jahr des falschen Friedens	Friedensvertrag zwischen Fallamnhas Ban-Diabhal Volar und Roghainneachadh
89. Jahr	Jahr der welken Stadt	die Kanalar bringen einen Torweg zum Einsturz und vernichten so die Stadt Blütensang
91. Jahr	Jahr der verschlungenen Pfade	Beginn des Krieges zwischen den Zwergen und Fallamnhas Ban-Diabhal Volar
99. Jahr	Jahr der klagenden Verluste	
105. Jahr	Jahr der weißen Wolken	Frieden zwischen dem Reasach Réic Falc und VarAradair, Reasach Réic Falc verliert einige Landesteile an VarAradair
109. Jahr	Jahr der ruhenden Berge	Waffenstillstandsvertrag zwischen den Zwergen und Fallamnhas Ban-Diabhal Volar
114. Jahr	Jahr der geborstenen Eichen	Faalearcon beginnt einen Expansionskrieg gegen Adhar Altenstjerne
118. Jahr	Jahr der friedlichen Sterne	Waffenstillstandsabkommen Faalearcons mit Altenstjerne
129. Jahr	Jahr der schlafenden Verlangen	
166. Jahr	Jahr der durchbrochenen Festung	Krieg Fallamnhas Ban-Diabhal Volar mit VestenFang
171. Jahr	Jahr der erzwungenen Freundschaft	der Krieg zwischen Fallamnhas Ban-Diabhal Volar und VestenFang endet, Fallamnhas Ban-Diabhal Volar siegt und zwingt VestenFang in einen Vasallenvertrag, somit wird VestenFang zum Vasallenstatt von Fallamnhas Ban-Diabhal Volar
181. Jahr	Jahr der scharfen Schwerter	Krieg Fallamnhas Ban-Diabhal Volar mit Roghainneachadh
188. Jahr	Jahr der neuen Grenzen	der Krieg zwischen Fallamnhas Ban-Diabhal Volar und Roghainneachadh endet, Fallamnhas Ban-Diabhal siegt und Roghainneachadh muss einige Waldteile abgeben im Norden, Roghainneachadh wird ebenfalls in ein Vasallenvertrag mit Fallamnhas Ban-Diabhal Volar getrieben
213. Jahr	Jahr der schwarzen Wasser	
226. Jahr	Jahr der verbundenen Freiheit	Bündnisvertrag von Adhar Altenstjerne mit den freien Stämmen
230. Jahr	Jahr des tosenden Westens	Beginn der großen Westkriege, Faalearcon kämpft gegen Adhar Altenstjerne und die freien Stämme, dies ist der Beginn eines 69 Jahre währenden großen Krieges

299.Jahr	Jahr des triumphierenden Adlers	die großen Westkriege enden, Faalearcon gewinnt den Krieg, die Entscheidungsschlacht wurde durch das Haus Nirakis gewonnen, die neuen heute gültigen Grenzen werden festgelegt
338.Jahr	Jahr der fallenden Blätter	Grenzstreitigkeiten und Provokationen zwischen Adhar Altenstjerne und Faalearcon mit Beginn des zweiten Expansionskrieges von Faalearcon gegen Adhar Altenstjerne
341.Jahr	Jahr der wechselnden Wälder	der Krieg zwischen Faalearcon und Adhar Altenstjerne endet, Adhar Altenstjerne muß die Wälder der weißen Eichen an Faalearcon abtreten und einen Knebelvertrag unterzeichnen
345.Jahr	Jahr der hoffenden Wende	das Zeitalter des Zorns endet, die Stimme der Zeit verkündet ein neues Zeitalter, das „Zeitalter des Wachstums“

3.Zeitalter“Zeitalter des Wachstums“:

7.Jahr	Jahr der schwarzen Flut	Beginn des Krieges zwischen Fallamnhass Kliffyre und den Schattenelfen aus Lihj Fuayun
10.Jahr	Jahr der faden Einigung	Waffenstillstandsabkommen zwischen Fallamnhass Kliffyre und Lihj Fuayun, nachdem keine Seite einen Sieg erringen konnten
115.Jahr	Jahr der Blüten und Federn	Bündnisvertrag von Neam te ros atha mit Reasach Rèic Falc
156.Jahr	Jahr der glatten Wogen	die Eyjöttr Tivar werden friedlich und treiben von nun an Handel
199.Jahr	Jahr der empfundenen Schande	Ionar empfängt die Gabe des Schwarzen und verzweifelt als Anhänger des silbernen Drachen daran
201.Jahr	Jahr der überdachten Zukunft	Ionar geht nach Weltenwacht. Er zieht eine Eisenmaske an, die ihn am Magiewirken hindert, solange, bis er sich im Klaren über die Gabe geworden ist
203.Jahr	Jahr der silbernen Gnade	Ionar gründet den Orden der Silion, es schließen sich tatsächlich einige Magier an, sie erkennen in der Kaiserin das silberne Denken und werden ihre Leibgarde
213.Jahr	Jahr des geteilten Sandes	Zusammenschluss einiger Nomadenstämme zum östlichen Königreich von O Zamandan Kraliyet
214.Jahr	Jahr der getäuschten Gemeinschaft	
215.Jahr	Jahr des wechselnden Geistes	
216.Jahr	Jahr des silbernen Gerichts	Kampf Zabul Amons mit dem Silion Ionar vor den Toren von Weltenwacht, Amon verliert
217.Jahr	Jahr des erloschenen Lichtes	der Orden des silbernen Lichtes wird aufgelöst
218.Jahr	Jahr der gespaltenen Schlange	
219.Jahr	Jahr des schützenden Schildes	der Orden „Schild der Schöpfung“ wird gegründet
221.Jahr	Jahr des schwarzen Reiches	das Reich der von Weltenwacht abgesplitterten UshNoriath „Nor Eathe“ wird auf einem von Rèil Anpahjen gekauften Landesteils gegründet
226.Jahr	Jahr der neuen Wacht	das erste Legat Weltenwachts wird offiziell anerkannt
230.Jahr	Jahr der schnellen Reise	der erste offizielle Portalweg nach Eikenfjell wird errichtet
244.Jahr	Jahr der offenen Arme	Weltenwacht wird für den Orden der Tarkuun und den Orden des Schildes der Schöpfung geöffnet
315.Jahr	Jahr der trüben Wasser	
316.Jahr	Jahr des Ährenkrieges	ein Streit um Korn zwischen Rèil Anpahjen und Eikenfjell führt beinahe zum einem offenen Krieg, der im letzten Moment beigelegt werden konnte
321.Jahr	Jahr der neuen Einigkeit	Nor Eathe und Saran Edrun schließen einen Bündnisvertrag
330.Jahr	Jahr der schwarzen Glut	Expansionskrieg von Nor Eathe und Saran Edrun gegen Tar a Shunin
333.Jahr	Jahr der sieben Schlangen	Nor Eathe gewinnt den Expansionskrieg und Tar a Shunin

		verliert an Nor Eathe Landesteile
339.Jahr	Jahr der alten Wälder	Saran Edrun, nachdem der König keine Nachfahren hatte, schließt sich Nor Eathe an und wird fortan Teil Nor Eathes
341.Jahr	Jahr der feindlichen Krähen	Krieg Nor Eathes mit Barathrum
346.Jahr	Jahr der stummen Wälder	der Krieg Nor Eathes mit Barathrum endet, Barathrum verliert Wälder an Nor Eathe
380.Jahr	Jahr der einsamen Vögel	
402.Jahr	Jahr des ersten Gesichtes	Inat Laronn ergreift in Fallamnhas Ban-Diabhal die Macht
405.Jahr	Jahr der erlöschenden Hoffnung	das Zeitalter des Wachstums endet, die Stimme der Zeit verkündet ein neues Zeitalter, das „Zeitalter der Flammen“

4. Zeitalter „Zeitalter der Flammen“: (Hinweis: Aus diesem Zeitalter sind bis auf die Jahre 126 und 195 alle Jahre an die Spieler rausgegeben worden.)

1.Jahr	Jahr der Stille	die Drachen verstummen gegenüber den Sterblichen
2.Jahr	Jahr der brennenden Himmel	Inat Laronn beginnt den Kriegszug gegen Norgom
3.Jahr	Jahr der gebrochenen Ewigkeit	die Stadt der Bücher fällt unter dem Sturm von Inat Laronn, das Ereignis wird auch Wissensfeuer bzw. Wissensbrand genannt, die Stimme der Zeit wird dort von 3 Paladinen gerettet
5.Jahr	Jahr der ewigen Wacht	der „neue“ Orden der Tarkuun wird im Andenken an die 3 Paladinen, die die Stimme der Zeit gerettet haben, gegründet. Der „neue“ Orden ist nun militärisch ausgerichtet
6.Jahr	Jahr des Schmetterlings	der Kriegszug Inat Laronn gegen Fallamnhas Kliffyre beginnt, Inat Laronn überlässt dem Hashtinsar Dsir eine Armee, die an der Westküste entlang gegen VestenFang ziehen soll
7.Jahr	Jahr der blutigen Gischt	Inat Laronn erobert große Teile des nördlichen Landes von Fallamnhas Ban-Diabhal Volar
8.Jahr	Jahr der falschen Siege	Schlacht der Armee von Inat Laronn gegen den Schild der Schöpfung und den Fangweis
10.Jahr	Jahr des Schattens	die Kagami gewinnen eine bedeutende Schlacht gegen Inat Laronn, Inat setzt daraufhin Usara gegen die Truppen von Taschem Hotara (Taschem=General, Hotara=Name des Generals) ein, diese Schlacht wird auch das Windschlag-Massaker (wegen der Stadt Windschlag) genannt. Bei dieser Schlacht gab es nur eine Überlebende, die Tochter von Taschem Hotara, Taralé
12.Jahr	Jahr von Regen und Asche	die Kagami schließen sich auf Grund seiner Stärke Inat Laronn an
14.Jahr	Jahr der tiefen Wälder	Inat Laronn zieht seine Armeen aus VestenFang zurück
18.Jahr	Jahr der tödlichen Schatten	Die Schattenelfen aus Lihj Fuayun schließen einen Pakt mit Inat Laronn
19.Jahr	Jahr der Morgenröte	die Schattenelfen bringen Dargass zu Inat Laronn
20.Jahr	Jahr der letzten Wölfe	Inat Laronn nimmt Besitz von Dargass und zieht gegen die Fangweis, die Fangweis werden fast vollständig vernichtet
53.Jahr	Jahr der eisernen Mauern	Inat Laronn beginnt mit der Belagerung von Bjarge Is Arn Hvarf (des eisernen Rings), dort findet er die Seelen der Glut, die er für sich gewinnen kann
56.Jahr	Jahr der brennenden Banner	die Hilfstruppen aus Egea ta Praa, die dem eisernen Ring zur Hilfe eilen wollen, werden nach vielen Monaten aufgerieben
57.Jahr	Jahr des gebrochenen Rings	das Zwergenreich fällt und wird vollständig vernichtet
72.Jahr	Jahr des gefallenen Engels	Ashant kommt auf die Welt zurück, wird Inat Laronn's Geliebte und zeigt ihm den Eingang in die Vjondark-Ebene
91.Jahr	Jahr der tanzenden Teufel	Inat Laronn kehrt mit den Vjondark zurück
126.Jahr	Jahr der geflügelten Steine	die Gargylen der Insel Eilean Uhyre treiben den ersten Handel mit Osarien

195. Jahr	Jahr der zerstörten Ordnung	das Zeitalter der Flammen endet, die Stimme der Zeit verkündet ein neues Zeitalter, das „Zeitalter der Auflehnung“
-----------	-----------------------------	--

3.) Die Orden

3.1) 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 klingebewehrten 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 zuteil wird, 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 Schild-Orden 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 Bössartigkeit!“

Zabul Amon

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 Faalearcon, 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.

3.2) 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“ Tarkuun-Ordens 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 Tarkuun-Ordens 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 Triglora geführt, die aus drei Paladinen besteht. Oberhaupt des Ordens ist der Hohehrwürdige Gelehrte, der in Zeitenklang, der Hauptfestung des Ordens in Taraschin residiert. Triglora, benannt nach tapferen Krieger, die die Stimme der Zeit aus den Fängen Inat Larons 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 Hohehrwürdige 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 Hohehrwürdigen kann er sich als Anführer vor die Hohen Schwingen der Triglora stellen. 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 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. Handwerks- und Kriegskunst, Magie und Wissenschaft. All das wurde unter den wachsamen Augen der Stimme der Zeit und des Hohehrwürdigen 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 Drache 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 entgegenzusetzen. 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 Trigloria!

Die Organisation des Ordens der Tarkuun

Oberhaupt des Ordens ist der Hohehrwürdige 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 Trigloria geführt.

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

Die Trigloria 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 des 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.

3.3) 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 kürzlichen 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 vor kommt. 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 all zu 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.

(Danke an Christina für die Ideen)

3.4) 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 verdammt 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 zur Zeit für die Arayan tätig und hilft in Weltenwacht die Ordnung aufrecht zu erhalten.

3.5) 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 erklomm 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.

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

3.7) 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.

3.8) 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.

3.9) Das Haus Nirakis (wird nur von Spielern aktuell gespielt)

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 Feuer magie, 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“

3.10) Der Orden der heiligen Nila

Dieser neue Orden hat sich vor ungefähr zweieinhalb Jahren in Weltenwacht angesiedelt. Sie verehren die heilige Nila, die Gründerin dieses Ordens, die sich dem Pfad der Heilung für alle Rassen und Stände verschrieben hat. Die heilige Nila lebte vor ungefähr fünfzig Jahren im Ordinat VarAradair. Schon früh interessierte sie sich für die Heilkunst. Sie fing an, durch die verschiedenen Länder zu reisen und Wissen zu sammeln. Sehr schnell stellte sie fest, dass – egal in welches Land sie reiste – sich niemand um die Armen und Mittellosen kümmerte. Sie hatten kein Geld anzubieten und die meisten Gelehrten wollten sich auch nicht mit dem Dreck abgeben. So gründete sie den Orden, welchem sie bewusst keinen Namen gab. Erst nach ihrem Tod benannten ihn seine Mitglieder in den „Orden der heiligen Nila“. Ihren Tod fand die heilige Nila vor ungefähr 20 Jahren während einer Hungersnot mit einher gehender Seuche im Land Fallamnhas Kliffyre.

Die Anhänger des Ordens ziehen von Ort zu Ort, je nachdem wo sie glauben gebraucht zu werden.

Der Orden der heiligen Nila ist sehr klein und unbekannt, daher wird es kaum jemanden geben, der zuvor schon einmal von ihm gehört hat. Trotzdem ist der Orden sehr bemüht, Heilkundige zu finden, die sich dem Weg der heiligen Nila verschreiben möchten, um den Armen zu dienen.

Derzeit besteht er aus 24 Mitgliedern, von denen sich 15 derzeit in Weltenwacht aufhalten.

Der Orden der heiligen Nila hat sich der Versorgung der Bevölkerung Weltenwachts, gleich welcher Herkunft, welcher Rasse, welcher Religion und welchen Standes verschrieben. Sie verlangen keine Entlohnung von den zu Behandelnden, sondern finanzieren sich aus Spenden, auch aus Sachspenden (Essen, Verbände etc.).

Da sich sonst kaum jemand verantwortlich fühlt, außer vielleicht der Arayan (doch dieser fehlen einfach die Kapazitäten und Leute), sind sie die erste Anlaufstelle für Flüchtlinge und mittellose Reisende, die sich in Weltenwacht niederlassen wollen, weil sie sich hier ein besseres Leben erhoffen. Dieser Zustrom ist in den letzten Monaten gewachsen, da in einigen Ländern der Kult der alten Götter immer stärker wird und viele aus Angst davor Rettung in Weltenwacht suchen.

Der Orden versorgt die armen Ankömmlinge mit Essen und Vermittlung einer Unterkunft. Ebenso versuchen sie, die Ankömmlinge – welche aus den unterschiedlichsten Ländern kommen und teilweise auch ziemlich verwahrlost sind – auf Krankheiten zu untersuchen, um Weltenwacht vor etwaigen Seuchen zu schützen. Bisher ist ihnen das gut gelungen.

Der Orden mischt sich in keinerlei politische Zwistigkeiten ein, da ihm die Politik ziemlich egal ist. Er verfolgt ausschließlich den Weg der Fürsorge und Heilung der heiligen Nila.

4.) Wichtige Personen außerhalb der Orden

4.1) 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 wurde noch kein gesegnetes Mädchen geboren, was vermuten lässt, dass noch kein Zeitalterwechsel 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.

Derzeit hält sie sich aus Sorge um Weltenwacht hier auf, da ihre Abreise vermutlich auch zur Abreise des gesamten Ordens der Tarkuun führen würde. Sie weiß jedoch, dass diese in Weltenwacht dringend gebraucht werden.

Prinzessin Lirandar verstarb auf dem letzten ZDL und wurde von den Drachen mit einer persönlichen Aufgabe zurückgeschickt: Fortan sollte ihr ganzes Bestreben ausschließlich dem Schutz der Stimme der Zeit gewidmet sein.

4.2) Die Arayan

Vor ca. 5 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 Transprot 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 gesetzestreu 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 wurden die Soldaten der Arayan aufgestockt, da dem zunehmenden Verbrechen und Unruhen in Weltenwacht sonst nicht Herr zu werden war.

Seit dem Verschwinden der Kaiserin ist die Arayan die einzige „neutrale“ Gewalt in Weltenwacht, welche versucht, 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 sind, weiß doch jeder, dass ohne sie Weltenwacht in Anarchie und Bürgerkrieg zerfallen würde. Daher trachtet man ihr nicht unbedingt nach dem Leben, sondern versucht, seine Geschäfte an ihren Augen vorbei und nicht allzu offensichtlich zu tätigen.

4.3) Die Weltenwanderin

Über die Weltenwanderer war bis vor drei Jahren eigentlich so gut wie nichts bekannt. Aus Sorge um die Welt gab die letzte Weltenwanderin vor drei 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 zurück gegeben, 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 drei Jahren ist die Weltenwanderin erschienen. Sie ist im Glauben, die letzte der Weltenwanderer zu sein. In den letzten drei Jahren fand sie jedoch heraus, dass es noch einen Weltenwanderer geben muss. Sie hat es geschafft, ihn zu kontaktieren und will sich in Weltenwacht mit ihm treffen.

4.4) Die „Familie der Wacht“ von Stolzenberg

Die Legende des Sechs-Götter-Hammers

Die Göttlichen hatten den Tyrannen niedergeworfen, der Ruf nach Freiheit war erhört worden und verklang zwischen den Welten. Die Heerscharen des Herrschers jedoch waren noch nicht geschlagen, und unter den Sterblichen tobte weiter ein unerbittlicher Kampf. Am Fuße des Tempels der Herrschaft, in dem seit ewigen Zeiten der Schrein der Göttlichen Ordnung als unerschütterliches Gesetz auftrug, tranken die Kämpfer beider Seiten das Erdreich mit Blut.

Um ein Zeichen zu setzen, schufen die Göttlichen ein mächtiges Artefakt und legten es in die Hände des Fähigsten Streiters in ihren Reihen. Gesegnet mit dem Sechs-Götter-Hammer durchbrach er die Linien der Gegner und betrat den Tempel.

Mit dem Namen seines Gottes auf den Lippen erhob der Streiter den Hammer hoch über seinen Kopf und ließ ihn auf das kupferne Siegel hernieder donnern, welches mit einem lauten Krachen zerbarst. Triumphierender Jubel brach unter den Streitern der Göttlichen aus, die letzten Getreuen des Tyrannen aber erkannten das Zeichen ihrer Niederlage und ergaben sich ihrem Schicksal.

Die Familie der Wacht

Die Familie von Stolzenberg sind die Nachfahren des Streiters, welcher den 6-Götter-Hammer damals gegen den Schrein führte. Ihnen obliegt es, diesen Hammer zu bewahren - solange, bis die Drachen ihn erneut benötigen. Den Hammer selbst kann nur ein Familienmitglied der von Stolzenbergs führen. Ohne „Befehl/Eingebung“ der Drachen jedoch kann selbst ein Familienmitglied den Hammer nicht einsetzen.

Durch die jüngsten Ereignisse bezüglich der alten Götter ist den Drachen bewusst geworden, welch großen Fehler sie mit der Zerstörung des kupfernen Siegels begangen haben. Vor vier Jahren fühlten sie eine Erschütterung in der Verbindung mit den Sterblichen. Besorgt schickten sie eine Vision mit ihren Befürchtungen zu der Familie von Stolzenberg, welche sich umgehend zu dem Schrein der Götter begab. Am 27. Gleichmond im 82. Jahr kamen sie am Schrein an. Dort mussten sie feststellen, dass alle Siegel der Drachen aus dem Schrein zerbrochen waren und sogar einige Teile fehlten. Das Geschehnis war wohl schon einige Zeit her, nämlich in der Nacht vom 52. Endmond auf den Zeitentag. Die Priester, welche den Götterschrein bewachen und umsorgen sollten, hatten dies jedoch aus Sorge vor den Folgen verheimlicht.

Die Familie von Stolzenberg fühlt sich mitverantwortlich für die Geschehnisse. Auch, wenn ihr Vorfahre auf Geheiß der Drachen das kupferne Siegel zerstörte, so fühlen sie doch, dass dadurch der Kreislauf gestört und der Weg für die alten Götter erst geebnet wurde. Sie haben sich selbst die Bürde auferlegt, die Beschützer der Welt gegen die uralte Macht zu sein und den Kreislauf wieder herzustellen oder aber das alte Böse zu vernichten, um ihren Anteil an dieser Schuld wieder zu tilgen.

Als die Familie von den Geschehnissen in Weltenwacht erfährt (von dem alten Ritualkreis etc.), reiste sie umgehend nach Weltenwacht. Hier siedelte sie sich in der Eisenstadt an, und von hier aus verfolgen sie seitdem die Entwicklung Weltenwachts.

Diese Entwicklung empört sie sehr. Gesocks, welches unbehelligt in Weltenwacht lebt, Inat Laronn, der in dem Ritualkreis der alten Götter verurteilt und wer weiß wohin geschickt wurde. Eine Kaiserin, die nicht hart genug durchgreift und viele Interessensgruppen, welche nur auf ihr eigenes Wohl bedacht sind. Machtgierige Magier, die ohne eine geführte Kontrolle einer Akademie einfach so und vor allem auch an dem alten Ritualkreis forschen. Dies erfüllt sie mit Zorn, und sie sehen sich genötigt zu versuchen, die politische Macht in Weltenwacht zu erlangen und die Regierungsgewalt zu übernehmen, mindestens aber zu erreichen, dass der Abschaum aus Weltenwacht verschwindet, die Magier vernünftig kontrolliert werden und Weltenwacht vor den alten Göttern geschützt wird.

4.5) Meister Lutzel

Meister Lutzel ist ein angesehener Bürger Weltenwachts und der gewählte Vorsteher der Sturmstadt. Er sieht es als seine Aufgabe an, in Weltenwacht Reformen durchzuführen, welche den normalen Bürgern die Regierungsgewalt in die Hände geben. Er sieht die Besatzungstruppen der Eisenstadt, die alles immer nur mit ihrem Waffenpotential durchsetzen wollen, als Unruheherd in Weltenwacht. Seiner Meinung nach müsste die Sturmstadt, der Stadtteil der „normalen“ rechtschaffenden und arbeitenden Bürger, die Regierungsgewalt in Weltenwacht bekommen, und die Streitkräfte der Eisenstadt und das magische Potential der Altenstadt unter die Führung der neuen Regierung gestellt werden.

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

Auszug aus dem Tagebuch Kadimas:

33. Gleichmond, 218. Jahr Zeitalter des Wachstums, Jahr der gespaltenen Schlange

Die selbsternannten UshNoriath haben sich entschlossen, Weltenwacht zu verlassen, offiziell. Inoffiziell haben sie sich sehr schnell von hier geflüchtet, nachdem ich ihnen angedroht habe, sie in Grund und Boden zu stampfen. Ich lasse mich doch von solch dahergelaufenen einfachen Magiern nicht beschimpfen und schon gar nicht meines Amtes entheben. Ich herrsche über Weltenwacht und niemand sonst. Ich habe den Preis hierfür gezahlt und darum ist es mein. Punkt und aus.

1.Endmond, 221.Jahr Zeitalter des Wachstums, Jahr des schwarzen Reiches

Diese Narren der falschen UshNoriath haben es tatsächlich geschafft, dass ihnen jemand Land verkauft und sie ihr eigenes Königreich gründen dürfen. Ich bin mal gespannt, was daraus wird. Ich habe mich jedenfalls entschlossen, Weltenwacht zu öffnen und hier ein Handelszentrum daraus zu machen.

Weitere Personen im Gefolge der Lady Anjeska

Lengan, Soldat und ausgebildeter Norath-Ra

Lengan wurde als Soldat im königlichen Heer ausgebildet. Da er ein geringes magische Potential, eine kräftige Statur und ein geduldiges Wesen hat, wurde er für die Spezialisierung als Träger eines Norath-Ra ausgewählt und früh mit „seinem“ Mantel vertraut gemacht.

Inzwischen ist es für ihn eine Selbstverständlichkeit, den Mantel zu unterschiedlichen Zeiten zu tragen und mit dem teilweisen Gedächtnisverlust zu leben. Er steht auch ohne den Mantel hinter der Botschafterin, beäugt jedoch auch manche Handlung. a. rät H h Den e I M [I h

weiß er zu erklären, dass die anderen Stadtteile Weltenwacht nicht angemessen führen und verteidigen können, da das Problem magischer Natur sei und dies nur von Magiern erforscht und unter Kontrolle gebracht werden könne.

4.8) Der Priester des blauen Drachen

In der Nebelstadt hat sich ein seltsamer Drachepriester angesiedelt. Er behauptet, dass es einen weiteren Drachen gäbe, welcher nur allzu gerne von den Herrschern der Länder und den anderen Drachepriestern geheim gehalten würde. Er behauptet, 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.

Er ist auf der Suche nach Hinweisen und stichhaltigen Beweisen, dass es den blauen Drachen gibt.

4.9) Die Kaiserin

Die Kaiserin ist die Tochter Kadimas, der verstorbenen Führerin des Magier-Legats und dem schwarzen Drachen. Sie besitzt als „Halbgöttin“ große Fähigkeiten, die sie jedoch fast nie einsetzt, da sie deren Gebrauch für falsch hält. 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 gilt als silbern und ist voller Gnade und Verständnis. Hartes Durchgreifen und absolute Führung liegen ihr fern. Dies bringt 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 innehat. Die Magier der Altenstadt sind ihr nahezu feindlich gesonnen, da sie die Magier den normalen Bürgern gleich gestellt hat.

Vor ungefähr vier Wochen, am 33. Wächtermond, wurde die Kaiserin durch noch zu klärende Umstände an den Wächter der Niederhöhlen ausgeliefert und ist seitdem verschwunden. In Weltenwacht selbst löste dies ein absolutes Durcheinander und ein großes Machtvakuum aus.

4.10) Die Mutter Inat Laronn's

Die Mutter von Inat Laronn, welche einigen Streitern der zweiten Welt so weit vertraute, dass ihr Sohn aufgehalten werden muss und er einen fairen und gerechten Prozess bekommt, ist nun voller Zorn über die Geschehnisse und voller Hass. Die Kaiserin, welche in ihrer Güte die Mutter Inats in ihren Palast aufnahm, versuchte, den Schmerz zu lindern und sich um sie zu kümmern, jedoch war dies schier unmöglich.

Nach dem Verschwinden der Kaiserin wurde auch das Verschwinden Inat's Mutter bemerkt. Niemand weiß, ob sie das gleiche Schicksal erlitten hat oder wohin sie verschwunden ist.

Am ersten Tag nach der Ankunft wird sich herausstellen, dass sie bei der kupfernen Armee ist und diese anführt. Sie will sich für die Verbannung ihres Sohnes rächen, als sie erfahren hat, dass die Streiter der zweiten Welt zurückgekehrt sind.

Ob sie eine Rolle beim Verschwinden der Kaiserin gespielt hat oder nicht, wird sich in dem Gerichtsprozess von Waranor zeigen.

4.11) Inat Laronn

Inat Laronn, der Priesterkönig der kupfernen Länder, wurde vor drei Jahren in einem mehr als fragwürdigen Prozess unwissentlich in die Niederhöhlen der alten Götter verbannt. Die Kupfernen sind hierüber voller Zorn und versuchen, ihn zurück zu bringen.

Inat Laronn selbst hat in den Niederhöhlen die Wahrheit erkannt und harrt dort in der Hoffnung aus, befreit zu werden und die alten Götter zu vernichten.

4.12) Der Verräter

Seran Karim, der ehemalige Berater Inat Laronnns, hat Inat verraten. Warum, weiß niemand, nur dass gemeinsam mit ihm auch die Gargylen und die Schattenelfen verschwunden sind. Hier und da werden Vermutungen laut, dass er etwas mit den alten Göttern zu tun haben könnte und dass er gezielt Inat Laronn über Jahre hinweg fehlgeleitet hat.

Die Kupfernen – aber auch andere Personen, die die Wahrheit gerne erfahren wollen – machen seither Jagt auf ihn.

Weitere Informationen siehe auch: 6.4) Kult um die alten Götter heute

4.13) Djeremaja

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

5.) Institutionen neben den Orden

5.1) Das Gericht / die Vertreter des Gesetzes

Das Gerichtsgebäude befindet sich in den alten Räumlichkeiten der Kinetikergilde. Hier tagt auch das Legat, es wird versucht, in Weltenwacht Ordnung aufrecht zu erhalten, Befragungen abgehalten und Gerichtsverhandlungen geführt. Es ist das Gericht der Arayan, der letzten Person, die es irgendwie einigermaßen schafft, mit ihren Gehilfen und Soldaten in Weltenwacht den Anschein von Frieden zu bewahren.

5.2) Das Gefängnis

Das vor drei Jahren niedergebrannte Gefängnis wurde halbwegs wieder in Teilen aufgebaut und in „Betrieb“ genommen.

5.3) Die Schattenstadt

Die Schattenstadt ist weiterhin der Stadtteil der Orks. Unbeeindruckt von irgendwelchen politischen Geschehnissen gehen die Orks weiter ihren Geschäften nach und schlagen sich nicht auf irgendeine Seite. Sie sind zufrieden, solange man sie relativ unbehelligt lässt.

5.4) Der Magierrat

Der Magierrat setzt sich aus den verschiedensten Magiern der Altstadt zusammen. Im Magierrat werden die unterschiedlichsten Dinge unter Ausschluss aller Nicht-Magier debattiert. Der Magierrat wählt den Vorsteher der Altstadt, welcher die Verwaltung und politische Vertretung der Altstadt innehat. Ungeachtet dessen hat der Vorsitzende des Magierrates, nämlich die Botschafterin von Nor Eathe, weiterhin den Sitz im Legat.

5.5) Das Legat

die Zusammensetzung des Legats:

- ein Vertreter für die Sturmstadt, Meister Lutzel oder sein Vertreter
- ein Vertreter für die Eisenstadt, ein Vertreter der Familie von Stolzenberg oder Vertretung
- ein Vertreter der Altstadt, die Botschafterin der Nor Eathe oder eine Vertretung
- ein Vertreter der Nebelstadt, Djeremaja oder Vertretung
- ein Vertreter der Schattenstadt, welches selten und von immer einem anderen wahrgenommen wird
- die Stimme der Zeit als Hohepriesterin aller Drachen und geistliche Vertretung der Drachen in dieser Welt

5.6) Der Ritualkreis

Ritualkreis mit Blutsäulen

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, Altstadt, Orkuntergrund 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 Übergangsbehälter 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.

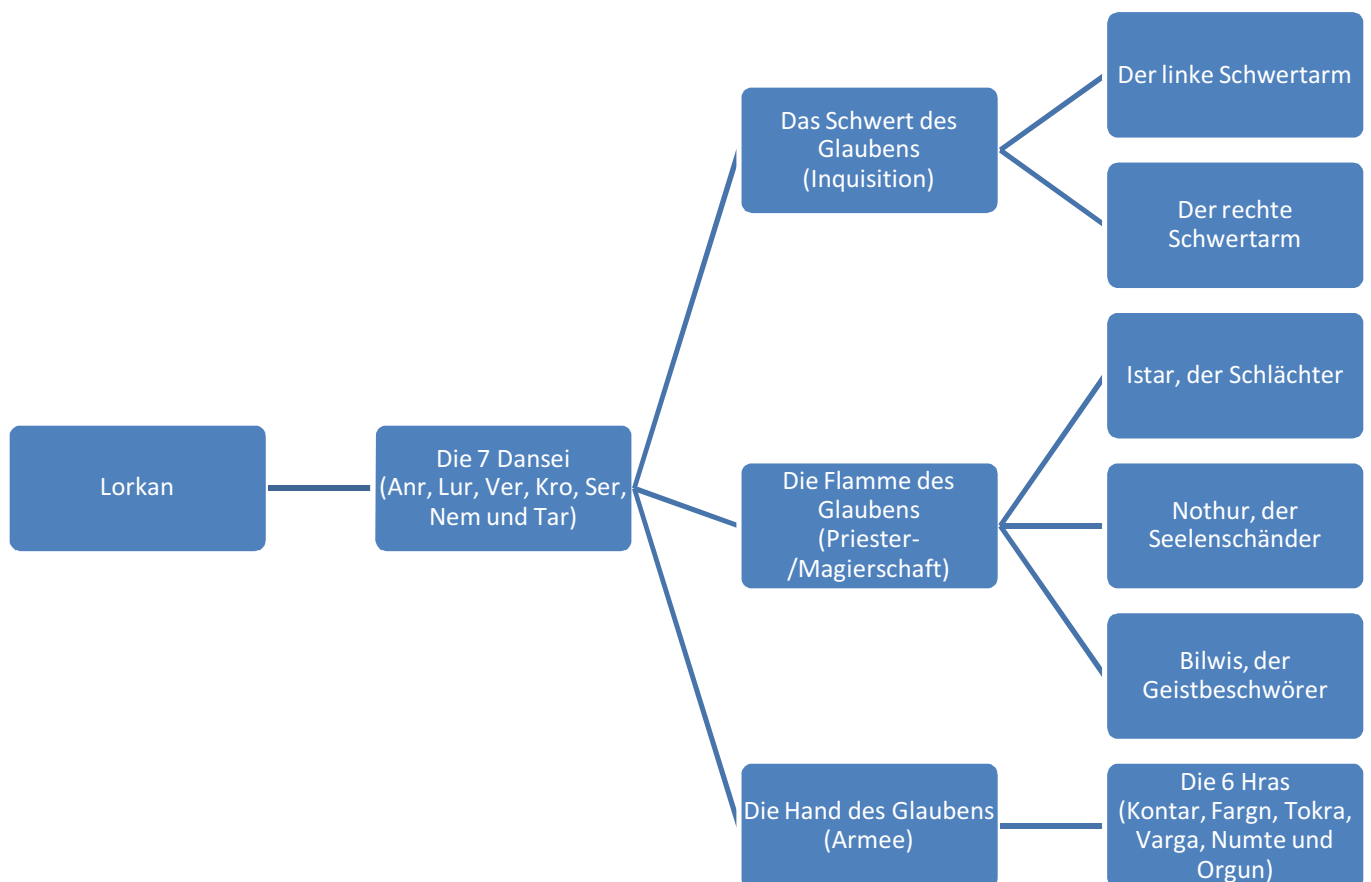
Stärke und Machtanteil des Ritualkreises:

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 u

6.)Hintergrund der alten Götter



6.1) Aufbau der Armee der Alten, der Armee des Blutes



6.2) bestimmte Personen der Armee der Alten, der Armee des Blutes

Die 7 Dansai:

Um einen der alten Götter in der Welt zu materialisieren, werden sieben Gefäße gebraucht, welche sich mit dem Götterportal und nachher mit der gewählten Hülle des Gottes verbinden.

Die Vorbereitung dieser Gefäße dauert viele Jahre. Sie müssen absolut fanatisch im Glauben sein, aber auch viel Blut für den Gott im Kampf vergossen haben. Um ihre Aufgabe zu erfüllen, müssen sie, sobald sie bereit sind, 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 soviel heißt wie „Die toten Seelen“.

Die Vorbereitung der Dansai ist abgeschlossen. Nun führen sie die Armee der alten Götter in Weltenwacht in die Schlacht, um im Namen des Gottes der ewigen Vergängnis Blut zu vergießen, um bereit für die Ankunft des Gottes zu sein.

Sie 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.

Jeder der Dansai verkörpert eine Art der ewigen Vergängnis:

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

Die drei Wege des Glaubens

Der Kult der alten Götter unterteilt sich in drei verschiedene Sparten, die 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.

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. Sie verfolgt ihre Aufgabe fanatisch und mit allen Mitteln. Ihr zur Seite stehen ihr „linker Schwertarm“ und ihr „rechter Schwertarm“. 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:**

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.

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 zur Seite stehen die drei auserwählten Gambane.

Die drei Gambane:

- **Istar, der Schlächter**

Istar ist der oberste Priester der Blutrituale. Er sorgt dafür, dass genügend Opferungen richtig durchgeführt werden, um die anderen Priester/Magier ihre Kräfte zu geben. Ebenso ist es seine Aufgabe dafür zu sorgen, dass die anderen Opfersteine in Weltenwacht aktiviert werden.

- **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 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.

Die Hras, Hauptmänner der Armee des Blutes:

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

6.3) Hintergrundwissen über 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. Diejenigen, welche zu Priestern auserkoren waren, wurden mit einem schwarzen Mal über dem Herzen geboren. Von ihrer Geburt an waren sie unantastbar, sie waren die Auserwählten der Alten und geboren, um die Macht der Götter zu verkünden und auszuüben.

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.

Wurden die Götter gerufen, um persönlich und manifestiert in dieser Welt zu sein, so stellte man 7 auserwählte, vorbereitete und ruhmreiche Gefäße (Heerführerinnen) vor ein errichtetes Götterportal. Man verband die Auserwählten mit dem Portal, so dass der Gott so mit der sterblichen Welt verbunden war und sich in seiner von ihm gewählten Hülle manifestieren konnte.

6.4) Der Kult um die alten Götter heute

Anführer des alten Kultes ist ein ominöser Mann, den wohl kaum ein „einfacher“ Kultanhänger jemals zu Gesicht bekommen hat. Über ihn wird gesagt, dass er unglaublich charismatisch ist und in seinen Worten so überzeugend, dass man ihnen kaum widerstehen kann. Doch auch grausam, unnachgiebig und hinterlistig soll er sein. Die Anhänger des Kultes verehren ihn. Sie bezeichnen ihn als den „Lorkan“, Sohn der alten Götter, der diese wieder in die Welt gebracht hat. Umgeben ist er von Priesterinnen, welche in seinem Namen in den verschiedenen Ländern den alten Glauben predigen.

Die neue Entstehung des Kultes reicht ungefähr 155 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 Niederhöhlen warteten sie,

säten die ersten Keime des Glaubens in den verschiedenen Ländern. Durch Märchen, Gerüchte und durch heimliche Morde schürten sie die Angst vor unbekannten 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 Niederhöhlen 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 verankert 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 stehen entweder kurz vor einem Krieg oder befinden sich schon im Krieg

Faalearcon hat seine Truppen an den Grenzen zu den Stammesländern gesammelt, da sie jeder Zeit einen kriegerischen Übergriff erwarten.

Das Königreich O Zamandan Kraliyet hat ebenfalls seine Truppen verstärken müssen und sichert seine Grenzen zur Wüste. Bisher bestanden große Teile der Armee des Reiches aus Gargylen, welche sich jetzt offiziell dem Kult verschrieben haben.

Das Ordinat Roghainneachadh und Fallamnhas Kliffyre sind bereits in offenen Kampfhandlungen mit Lihj Fuayun.

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.

Mittlerweile kann der Kult auf eine beachtliche Armee zurückgreifen, und sie bereiten sich auf Angriffe auf Weltenwacht vor. Ziel dieser Angriffe ist es, auf dem Boden Weltenwachts Blut zu vergießen und gegebenenfalls einen weiteren Opferstein/weitere Opfersteine zu aktivieren.

Der Zeitpunkt der Angriffe ist auf den nächsten Schicksalsk? in

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. 1-7, 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. 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.

Jede Ebene besitzt eine Art „Vorebene“, wo sich auch Sterbliche einfach so aufhalten können. Danach gelangt man tiefer in das Reich, wo eine „normale“ Seele umgehend „Alarm“ auslöst und nicht unbeschadet hingelangen kann.

7.)Kupfer

Die Mutter Inat Laronns, die Hashtinsare, die Inquisition und die Priesterschaft haben alle Mittel und Wege, diejenigen unter den Soldaten zu finden, welche nicht absolut treu, loyal und fanatisch Inat und dem kupfernen Weg folgen. Es gibt nicht einen einzigen Verräter unter ihnen oder den einfachen Soldaten. Ein Kupferner stirbt lieber, als seinen Weg und Inat bzw. zur Zeit seine Mutter zu verraten. Nichts ist ihm wichtiger als Inat bzw. zur Zeit seiner Mutter zu dienen und den kupfernen Drachen wieder zurück in das Götterpantheon zu bringen.

Daher wurden manche Dinge, welche durch den Verräter Seran Karim durchgeführt wurden, aber dem kupfernen Gedanken nicht immer hundertprozentig entsprachen, in gutem Glauben durchgeführt, da die Aussicht auf den Sieg des Kupfernen und Inat Laronns hier vorrangig waren.

Der Verrat Seran Karims, seine Irreführungen und Fehlleitungen führten zu großer Empörung unter allen Kupfernen und zu absolutem Hass auf den Verräter. Jeder Kupferne trachtet danach, diesen Mann zu fangen und ihn der Inquisition zu übergeben.

Ein Teil der kupfernen Reiche steht bereits im Krieg mit der Armee der alten Götter, und zwar in Lihj Fuayun.

Die Armeen sind in verschiedene Banner aufgeteilt. Jedes Banner wird von einem Priester begleitet und/oder einem Hauptmann.

(Die Aufteilung in die verschiedenen Armeen und in die verschiedenen Banner werden wir vor Ort machen. Kriterium ist hier ein einheitliches Auftreten, verschiedene Waffenschwerpunkte Stangenwaffen, Bogenschützen, Schilde etc.), die jeweilige Erfahrung und allgemeine Ausrüstung.)

7.1) Die Mutter Inat Laronns

Seit der Verbannung Inat Laronns sehen die Kupfernen die Mutter Inat Laronns als neue Anführerin. Sie befehligt seine Truppen und setzt alles daran, ihren Sohn aus der Verbannung herauszuholen. Die Bewohner Weltenwachts und die Kaiserin wissen davon nichts. Die Mutter Inats ist in Weltenwacht geblieben, um so viele Informationen wie möglich zu erlangen, einen Weg der Befreiung ihres Sohnes in Erfahrung zu bringen.

Seit dem Verschwinden der Kaiserin ist sie nun permanent bei den Kupfernen.

7.2) Die Inquisition

Die „kupferne Inquisition“: Eine Elitegruppe, die es erst seit einigen Jahren gibt. Sie wurde auf Anraten des Beraters Seran Karim (dem Verräter) gegründet und unterstand seinem direkten Befehl. Sie waren nur ihm und Inat Laronn Rechenschaft schuldig und nahmen ausschließlich von ihnen Befehle entgegen. Aufgrund des Verrates von Seran Karim fühlt sich besonders die Inquisition verraten. Ihr oberstes Ziel ist nun, Rache an Seran Karim zu nehmen und Inat Laronn zurück zu holen. Sie folgen nur noch den Befehlen der Mutter von Inat Laronn, da sie in ihr die Person erkennen, welche die Rückkehr ihres Sohnes am meisten will und alles in ihrer Macht stehende dafür tun würde. Auch die anderen Hashtinsare haben keine Befehlsgewalt über sie, es sei denn, die Mutter Inats weist sie explizit an, dies zu tun. Wenn sie keine anderen Befehle haben, sind sie die Leibgarde von der Mutter Inats.

Die Inquisitoren werden meistens als „Magierjäger“ eingesetzt. Da die Kupfernen eine eigene Sichtweise zu Magie haben, machen sie hier eine ganz klare Unterscheidung: Sie bezeichnen als Magier einen Magietalentierten, der die Gabe der Drachen nach eigenem Gutdünken nutzt, ohne die Götter um „Erlaubnis“ zu bitten und sich bei ihnen nach Gelingen zu bedanken. Dies ist frevelhaft und ist praktizierte Ketzerei. Alle anderen Magietalentierten werden im Sinne der Kupfernen als Priester betrachtet, auch wenn diese sich vielleicht selbst nicht so sehen. Nach dieser Unterscheidung zwischen Magier und Priester wird dann natürlich unterschieden, welchem Drachen/Glauben diese „Priester“ folgen.

7.3) Die Hashtinsare

Die Armee Hashtinsars Onmur der Verfluchte:

Das Land, aus dem die Soldaten kommen, heißt 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 Untoten, 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.

Die Armee Hashtinsars Faruk der Standhafte:

Das Land, aus dem die Soldaten kommen, heißt 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 Falkenreich (Reasach Reic Falc, reasach = regiert, Falk = Falke, Reic =

Land => regiertes Falkenland) und das Rosenreich (Neamh re ros atha, te atha = Tee, neam = Land, reos = Rosen => Land des Rosentees) hält und die Grenzen in ständigem Kampf verteidigt.

Die Armee Hashtinsars Tenlar der Wachende:

Das Land, aus dem die Soldaten kommen, heißt 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, Falammnhas Ban-Diabhal Volar (Fallamnhas = Königreich, Volar = durch die Luft gleiten, ban-diabhal = Wut/Zorn => Königreich der zornigen Lüfte) 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 Schild der Schöpfung und der Fangweis statt. Die Fangweis wurden dabei fast vollständig vernichtet.

Die Armee Hashtinsars Murontar:

Das Land, aus dem die Soldaten kommen, heißt 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. Seit der Verbannung Inat Larons und dem Erscheinen der alten Götter haben sich die Schattenelfen zurück gezogen und den Vertrag mit den Kupfernen aufgelöst.

Die Armee Hashtinsars Kardak der Beredte:

Diese Armee stammt aus verschiedenen Teilen der Länder. Hier findet man auch Krieger der Kagami aus dem Reich Fallamnhas Kliffyre (Fallamnhas = Königreich, Kliffyre = Feuerklippen => Reich der Feuerklippen), einem sehr stolzen Volk, dass sich nach einer großen Niederlage damals Inat Laronn freiwillig anschlossen, da sie seinen Mut und seine Führungsstärke bewunderten und ihn als Anführer akzeptierten und wollten. Ebenso findet man in dieser Armee auch Söldner und sonderbare Wesen, welche besondere Fähigkeiten haben. In dieser Armee dienten auch die Söldnersoldaten der Gargylen aus Eilean Uhyre (Eilean = Insel, Uhyre = Ungeheuer => Insel der Ungeheuer). Der Verräter Seran Karim hatte sie für die Streitkräfte von Inat Laronn gewonnen. Nach der Verbannung Inat Larons sind die Gargylen auf mysteriöse Art und Weise einfach verschwunden. Wohin, weiß niemand, jedoch liegt die Vermutung nahe, dass sie Diener des Verräters und der alten Götter sind.

Hashtinsar Corwin der Witwenmacher:

Der oberste Anführer der Armee von Inat Laronn aus Fallamnhas Ban-Diabhal Volar, der Hashtinsar der Hashtinsare.

(Fallamnhas = Königreich, Ban-Diabhal = 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. Die Armee aus Volarinar fühlen sich als die wahre Armee Inat Laronnns, sozusagen als seine ersten Soldaten und seine Elite. Obwohl alle kupfernen Soldaten so ziemlich gleich fanatisch an Inat Laronn und den Kupfernen glauben, werten sich die Soldaten aus Volarinar gerne gegenüber den anderen etwas auf, indem sie die anderen manchmal etwas abschätziger betrachten.

8.) Was in den letzten Jahren geschah

8.1) Was vor dem letzten ZDL geschah:

Inat Laronn, die Sibathaan und Arassyr waren geschlagen, und die Streiter der zweiten Welt waren wieder fort. Doch die Ereignisse, die seit dem ersten Erscheinen der Streiter geschehen waren, hinterließen in Weltenwacht und vor allem in den Einwohnern von Weltenwacht tiefe Furchen. Der wachsende Konflikt zwischen Legat und der Eisenstadt bzw. dem Schild der Schöpfung drängten den Schild immer mehr in „alte Verhaltensmuster“, die eher zum früheren Orden des silbernen Lichtes gepasst hätten. Die Kaiserin, auf deren Rücken die Konflikte der Magier mit allen anderen Bewohnern Weltenwachts ausgetragen wurde, kam immer mehr in Entscheidungsschwierigkeiten. Sie fühlte sich immer als Vertreterin der einfachen Leute, als Mittler zwischen den Mächtigen und den weniger Mächtigen. Als Schutzschild, als warmherzige Regentin. Doch immer mehr trat zu Tage, dass das Legat und auch ihre Mutter, sie nur als Aushängeschild, als Marionette zur Kaiserin gemacht hatten, um die anderen Königreiche und die Bewohner Weltenwachts zu beruhigen. Auch wenn die Jahrhunderte währenden Magierkriege schon seit einigen hundert Jahren vorüber waren, das Misstrauen in vielen Königreichen war einfach zu groß. Mit der Einsetzung Phaedanas als Kaiserin hatte sich dieses Misstrauen gelegt. Phaedana wurde von ihnen als das Licht Weltenwachts gesehen. Jeder konnte die Güte, die Milde, aber auch die Gerechtigkeit in ihr sehen und spüren.

Durch die Ereignisse waren jedoch auch die Kaiserin und Waranor miteinander in Streit geraten. Die Atmosphäre während des letzten Besuches der Streiter der zweiten Welt war so hitzig geladen, dass sogar Waranor an der Kaiserin zu zweifeln begann. Die Kaiserin wiederum glaube an einen Verrat des Schildes am Legat. Schließlich gab es in Weltenwacht Gesetze, und an diese musste man sich halten, schließlich waren die UshNoriath zuerst hier gewesen. Als Waranor keinen Ausweg mehr sah, da Weltenwacht kurz vor einem Bürgerkrieg stand, und sogar die Weisen des Tarkuun-Ordens keinen Ausweg mehr sahen, außer die Machtverhältnisse in Weltenwacht zu ändern, ging er ein letztes Mal zur Kaiserin. Diese erkannte ebenfalls den Ernst der Lage. Sie schickte die Silion und alle anderen Vertrauten bis auf Daroak, ihren guten Freund, aus ihrem Audienzzimmer. Nach einem ganzen Tag erst verließ Waranor das Zimmer. Stimmen munkeln, er habe nachdenklich aber entschlossen ausgesehen. Der Gesichtsausdruck der Kaiserin jedoch vermittelte einen neuen Ausdruck der Härte, der Entschlossenheit und der Tat.

Von diesem Tag an änderte sich alles in Weltenwacht. Der Schild der Schöpfung und der Orden der Tarkuun versammelten sich am nachfolgenden Tag nach dem Gespräch Waranors mit der Kaiserin vor dem Legatsgebäude. Vorher hatten sie Ausrufer in ganz Weltenwacht ausgeschickt und zu einer Versammlung einberufen. Auch die Botschafter einiger Länder hatten sich eingefunden. Als alle am Legatsgebäude versammelt waren, neugierig, was sich nun wieder ereignen würde, schwuren der Schild der Schöpfung und der Orden der Tarkuun in aller Öffentlichkeit der Kaiserin als Regentin von Weltenwacht die Treue. Auch die Silion knieten nieder und erneuerten ihren Treueschwur ihr gegenüber. Alle Bewohner, die der Versammlung beiwohnten, taten es ihnen auf einmal gleich. Das Legat und die privilegierten Magier der Altenstadt waren über die Entwicklung entsetzt und voller Zorn. Als dann noch die Kaiserin vor das Volk trat und ihre erste offizielle Ansprache als Kaiserin und Herrscherin über Weltenwacht hielt, in der sie ankündigte, alle Bewohner - ob Magier

oder Nichtmagier - vor dem Gesetz gleichzustellen und ein neues Legat als Beraterstab einzusetzen, nämlich aus jedem Stadtviertel ein Vertreter, grenzte die Stimmung des Legats und der Altstadt an fast offener Gewalttätigkeit. Doch sie beherrschten sich. Sie wussten, dass ein offener Widerstand – vor allem, da die Orden und die Botschafter verschiedener Königreiche beteiligt waren – zur erneuten Magierverfolgung und/oder Vernichtung ihrer selbst führen konnte. Auch die vielen Fürsprecher der Altstadt und ihrer Mutter, der Prima Maga, brachten die Kaiserin nicht mehr von ihrem Weg ab. Manche munkeln sogar, die Kaiserin hätte sich dazu entschlossen, weil sie etwas im Zimmer der Prima Maga gelesen hätte, was ihren Zorn entflammt hat. Andere wiederum sagen, dass die Orden, allen voran der Schild und die Sillion, die Kaiserin ermutigt hätten, die Machtverhältnisse in Weltenwacht endlich zu ändern und der Zeit anzupassen.

Welche der vielen Vermutungen auch stimmen mögen, die Kaiserin hielt ihre Versprechen. Die Gesetze wurden angepasst, die Vertreter der Städte bestimmt. Die Kaiserin erlaubte den Magiern in der Altstadt, eine Institution einzurichten, den Rat der Magier – oder manchmal auch Magierkonzil genannt. Dieser Rat durfte das Mitglied, welches sie im neuen Legat vertreten sollte, selbst wählen. Und so wählten sie die Botschafterin aus Nor Eathe zu ihrer Vertretung - ihre Art, ihre Ablehnung zum Ausdruck zu bringen. Dieser Affront wurde von allen gesehen, doch die Kaiserin hieß das neue Beratermitglied der Altstadt genauso herzlich willkommen, wie alle anderen. Auch als die Botschafterin aus Nor Eathe offen dem kupfernen Drachen huldigte, wurde dieser erneute Affront von der Kaiserin nur mit einem Lächeln bedacht. Weise sagte sie auf die aufgebrachten Worte der anderen Mitglieder nur: „Der kupferne Drache gehört ebenso zum Kreislauf, wie alle anderen Drachen. Er selbst hat nicht versucht, die Welt zu unterjochen, es waren seine Diener. Dafür kann er nichts. Auch der Schwarze kann nichts dafür, wie die Anhänger aus Nor Eathe ihm huldigen.“

Die neuen Gesetze von Weltenwacht:

Die alten Gesetze	Die neuen Gesetze
Ein Nichtmagier, der einen Nichtmagier tötet, leistet bis zu fünf Jahre Arbeitsdienst. Ihm ist das Recht gewährt, um seine Freiheit zu kämpfen. Das Legat stellt einen Gerichtsfechter. Der Verurteilte kann sich durch einen Fürsprecher vertreten lassen.	Der Untertan, der einen anderen Untertan tötet, leistet bis zu 20 Jahre Arbeitsdienst. Ihm ist das Recht gewährt, nach der geleisteten Zeit um seine Freiheit zu kämpfen. Das Legat stellt einen Gerichtsfechter. Der Verurteilte kann sich durch einen Fürsprecher vertreten lassen.
Ein Nichtmagier, der einen Magier tötet, wird nach einem Jahr Arbeitsdienst hingerichtet. Ihm ist das Recht gewährt, um sein Leben zu kämpfen. Das Legat stellt einen Gerichtsfechter. Der Verurteilte darf sich nicht vertreten lassen. Falls er den Gerichtskampf gewinnt, muss er dennoch die Stadt verlassen.	
Ein Magier, der einen Magier tötet, leistet bis zu drei Jahren Arbeitsdienst oder zahlt die doppelte Zeit lang vollen Tageszoll.	
Ein Magier, der einen Nichtmagier tötet, zahlt einen Monat lang halben Tageszoll und eine Entschädigung in Höhe von einem Jahreslohn des Getöteten.	Ein Untertan, der einen anderen Untertan verletzt, leistet bis zu 5 Jahren Arbeitsdienst, je nach Schwere der Verletzung. Er kann einen Gerichtskampf fordern, um sich vom Arbeitsdienst zu befreien. Bei diesem Kampf darf er sich durch einen Fürsprecher vertreten lassen. Zudem muss er für die Kosten einer Heilung aufkommen. Kann er die Summe nicht aufbringen, leistet er einen weiteren Monat Arbeitsdienst. Dieser kann auch bei gewonnenem Gerichtskampf nicht abgewendet werden.
Ein Nichtmagier, der einen Nichtmagier verletzt, leistet bis zu einen Jahr Arbeitsdienst, je nach Schwere der Verletzung. Er kann einen Gerichtskampf fordern, um sich vom Arbeitsdienst zu befreien. Bei diesem Kampf darf er sich durch einen Fürsprecher vertreten lassen. Zudem muss er für die Kosten einer Heilung aufkommen. Kann er die Summe nicht aufbringen, leistet er einen weiteren Monat Arbeitsdienst. Dieser kann auch bei gewonnenem Gerichtskampf nicht abgewendet werden.	

<p>Ein Nichtmagier, der einen Magier verletzt, leistet bis zu zwei Jahren Arbeitsdienst, je nach Schwere der Verletzung. Der Magier hat das Recht, auf den Arbeitsdienst zu verzichten und stattdessen Genugtuung zu verlangen. In einem solchen Falle ist es ihm gestattet den Verurteilten im gleichen Maße zu verletzen, wie es ihm widerfahren ist.</p> <p>Ein Magier, der einen Nichtmagier verletzt, muss für dessen Heilung aufkommen.</p> <p>Ein Magier, der einen Magier verletzt, muss für dessen Heilung aufkommen. Des Weiteren hat er ihm bis zu einem Monat halben Tageszoll zu entrichten, je nach Schwere der Verletzung.</p>	
<p>Einem Nichtmagier, der einen Nichtmagier bestiehlt, wird ein Finger von der Schwerthand getrennt, angefangen mit dem kleinen Finger. Kann das Diebesgut nicht an den Besitzer zurückgegeben werden, ist der Dieb dem Geschädigten zu Ersatz verpflichtet. Das Maß wird zusammen mit einem Schlichter bestimmt.</p> <p>Einem Nichtmagier, der einen Magier bestiehlt, wird die Schildhand abgetrennt. Kann das Diebesgut nicht an den Besitzer zurückgegeben werden, ist der Dieb dem Geschädigten zu Ersatz verpflichtet. Das Maß wird zusammen mit einem Schlichter bestimmt.</p> <p>Ein Magier, der einen Nichtmagier bestiehlt, zahlt drei Monate vollen Tageszoll und muss sich öffentlich bei dem Bestohlenen entschuldigen. Kann das Diebesgut nicht an den Besitzer zurückgegeben werden, ist der Dieb dem Geschädigten zu Ersatz verpflichtet. Das Maß wird zusammen mit einem Schlichter bestimmt.</p> <p>Ein Magier, der einen Magier bestiehlt, zahlt drei Monate lang halben Tageszoll an das Legat und halben Tageszoll an den Bestohlenen. Kann das Diebesgut nicht an den Besitzer zurückgegeben werden, ist der Dieb dem Geschädigten zu Ersatz verpflichtet. Das Maß wird zusammen mit einem Schlichter bestimmt.</p>	<p>Ein Untertan, der einen anderen Untertan bestiehlt, muss bis zu einem Jahr Arbeitsdienst leisten. Kann das Diebesgut nicht an den Besitzer zurückgegeben werden, ist der Dieb dem Geschädigten zu Ersatz verpflichtet. Das Maß wird zusammen mit einem Schlichter bestimmt.</p>
<p>Ein Nichtmagier, der das Eigentum eines Nichtmagiers beschädigt, zahlt diesem den doppelten Wert des beschädigten Objektes innerhalb eines Jahres. Kann er die Summe nicht aufbringen, so muss er für ein halbes Jahr in den Arbeitsdienst des Geschädigten treten.</p> <p>Ein Nichtmagier, der das Eigentum eines Magiers beschädigt, zahlt diesem den doppelten Wert des beschädigten Objektes und leistet dem Geschädigten einen Monat lang Arbeitsdienst. Kann er die Summe nicht aufbringen, geht er in den Besitz des Magiers über.</p> <p>Ein Magier, der das Eigentum eines Nichtmagiers beschädigt, hat den Schaden zu begleichen. Kann er die Summe nicht aufbringen, ist er den Geschädigten</p>	<p>Ein Untertan, der das Eigentum eines andern Untertans beschädigt, zahlt diesem den Wert des beschädigten Objektes und leistet dem Geschädigten bis zu einem Monat lang Arbeitsdienst. Kann er die Summe nicht aufbringen, muss er dies bei dem Geschädigten abarbeiten.</p>

<p>zu anderweitigem Ersatz verpflichtet. Das Maß wird zusammen mit einem Schlichter verhandelt.</p> <p>Ein Magier, der das Eigentum eines Magiers beschädigt, hat den Schaden zu begleichen und dem Geschädigten einen Monat lang halben Tageszoll zu entrichten. Kann er den Schaden nicht begleichen, ist er dem Geschädigten zu anderweitigem Ersatz verpflichtet. Das Maß wird zusammen mit einem Schlichter verhandelt.</p>	
<p>Belügt oder betrügt ein Nichtmagier einen Nichtmagier, wird er zu Arbeitsdienst von bis zu einem Jahr verdammt, je nach Schwere der Tat. Er kann sich in einem Gerichtskampf davon befreien. Ein Fürsprecher darf an Stelle des Verurteilten kämpfen. In minderschweren Fällen wird der Verurteilte für bis zu eine Woche mit einem Schweigen belegt.</p> <p>Belügt oder betrügt ein Nichtmagier einen Magier, wird er zu Arbeitsdienst von bis zu zwei Jahren verdammt, je nach Schwere der Tat. Er kann sich in einem Gerichtskampf davon befreien. In minderschweren Fällen wird der Verurteilte für bis zu eine Woche mit einem Schweigen belegt.</p> <p>Belügt oder betrügt ein Magier einen Nichtmagier, leistet er bis zu einem Monat halben Tageszoll an das Legat und entschuldigt sich öffentlich bei seinem Opfer. In minderschweren Fällen wird der Verurteilte für bis zu eine Woche mit einem Schweigen belegt.</p> <p>Belügt oder betrügt ein Magier einen Magier, zahlt er bis zu zwei Monate halben Tageszoll an das Legat und halben Tageszoll an den Geschädigten je nach Schwere der Tat. Er kann sich in einem Gerichtskampf davon befreien. Ein Fürsprecher darf an Stelle des Verurteilten kämpfen. In minderschweren Fällen wird der Verurteilte für bis zu eine Woche mit einem Schweigen belegt.</p>	<p>Belügt oder betrügt ein Untertan einen anderen Untertan, wird er zu Arbeitsdienst von bis zu zwei Jahren verdammt, je nach Schwere der Tat. Er kann sich in einem Gerichtskampf davon befreien. In minderschweren Fällen wird der Verurteilte für bis zu eine Woche mit einem Schweigen belegt.</p>
Verrat wird nach ausgiebiger Prüfung durch das Licht der Wahrheit grundsätzlich mit dem Tode bestraft.	Verrat wird nach ausgiebiger Prüfung durch das Licht der Wahrheit grundsätzlich mit dem Tode bestraft.
	<p>Magische Vergehen: Magier, die ihre Gabe missbrauchen, um sich einen unrechtmäßigen Vorteil zu verschaffen oder diese Gabe für jegliches Vergehen missbrauchen, werden in Gewahrsam genommen. Das nähere Strafmaß wird nach eingehender Untersuchung festgesetzt und kann im schlimmsten Fall mit einer permanenten Eisenmaske geahndet werden.</p>
<p>Der Innere Zirkel</p> <p>Den Inneren Zirkel von Weltenwacht darf nur betreten, wer die Gabe des Schwarzen Drachen besitzt oder wer eine Einladung erhalten hat.</p> <p>Nichtmagier, die den Inneren Zirkel ohne Einladung betreten, werden zu einer Woche Arbeitsdienst herangezogen. Bei nachgewiesener Unwissenheit soll es bei einer formgerechten Entschuldigung bleiben.</p>	<p>Der Innere Zirkel</p> <p>Der Innere Zirkel von Weltenwacht wird aufgehoben. Jedem Untertan ist nunmehr erlaubt, den ehemaligen inneren Zirkel zu betreten.</p>
<p>Das Gastrecht</p> <p>Besucher von Weltenwacht, sowie durchreisende Händler, stehen unter dem Gastrecht der Stadt. Zwar</p>	<p>Das Gastrecht</p> <p>Besucher von Weltenwacht, sowie durchreisende Händler, stehen unter dem Gastrecht der Stadt. Zwar</p>

<p>gelten für sie, wie für die Bewohner, die Gesetze der Stadt, doch ist die Gerichtsbarkeit dazu angehalten, Gäste mit mehr Nachsicht zu behandeln als Einwohner der Stadt.</p> <p>Gäste haben den Frieden der Stadt zu wahren! Untätigkeit gegenüber Gefahren kann im äußersten Falle als Verrat geahndet werden.</p> <p>Gäste verpflichten sich, die Autorität des Legats in allen Angelegenheiten anzuerkennen.</p> <p>Gäste haben das Recht, den Schutz der Stadt in Anspruch zu nehmen. Besitzt ein Gast die Gabe des Schwarzen Drachen, so kann er einen dauerhaften Verbleib in der Stadt fordern.</p>	<p>gelten für sie, wie für die Bewohner, die Gesetze der Stadt, doch ist die Gerichtsbarkeit dazu angehalten, Gäste mit mehr Nachsicht zu behandeln als Einwohner der Stadt.</p> <p>Gäste haben den Frieden der Stadt zu wahren! Untätigkeit gegenüber Gefahren kann im äußersten Falle als Verrat geahndet werden.</p> <p>Gäste verpflichten sich, die Autorität der Kaiserin und derer, die in ihrem Auftrag handeln, in allen Angelegenheiten anzuerkennen.</p> <p>Gäste haben das Recht, den Schutz der Stadt in Anspruch zu nehmen. Ein Gast kann nach eingehender Prüfung den dauerhaften Verbleib in der Stadt beantragen.</p>
<p>Allgemeine Anmerkungen</p> <p>Tageszoll ist die Übertragung sämtlicher magischer Kraft eines Tages in den Speicher des Legats.</p> <p>Ein Magier, der verurteilt wird, hat einen vollen Tageszoll an das Legat zu entrichten, zusätzlich zu seiner eigentlichen Strafe.</p> <p>Ein Gerichtskampf findet immer im direkten Anschluss an die Verurteilung statt.</p> <p>Verliert ein Fürsprecher einen Gerichtskampf, wird er für die Dauer eines Tages mit Schweigen belegt.</p> <p>Eine formgerechte Entschuldigung sieht einen Kniefall vor und eine deutlich vernehmbare Entschuldigung. Bei der abschließenden Verbeugung sollte die Stirn den Boden berühren.</p>	<p>Allgemeine Anmerkungen</p> <p>Tageszoll sind drei Kupfer.</p> <p>Ein Gerichtskampf findet immer im direkten Anschluss an die Verurteilung statt. Verliert ein Fürsprecher einen Gerichtskampf, wird er für die Dauer eines Tages mit Schweigen belegt.</p> <p>Eine formgerechte Entschuldigung sieht einen Kniefall vor und eine deutlich vernehmbare Entschuldigung.</p>

Die aktuelle Zusammensetzung des Legats:

- ein Vertreter für die Sturmstadt, Meister Lutzel oder sein Vertreter
- ein Vertreter für die Eisenstadt, ein Vertreter der Familie von Stolzenberg oder Vertretung
- ein Vertreter der Altenstadt, die Botschafterin der Nor Eathe oder eine Vertretung
- ein Vertreter der Nebelstadt, Djeremaja oder Vertretung
- ein Vertreter der Schattenstadt, welches selten und von immer einem anderen wahrgenommen wird
- die Stimme der Zeit als Hohepriesterin aller Drachen und geistliche Vertretung der Drachen in dieser Welt

Wie die Bevölkerung/die Orden zu der Umwandlung stand:

Aufgrund einiger nicht öffentlich geführter Unterredungen, Aussprachen und Prüfungen, standen und stehen der Orden der Tarkuun, der Schild der Schöpfung und die Silion 100%ig hinter der Kaiserin und den Veränderungen in Weltenwacht. Die letzten 6 Jahre haben gezeigt, dass die Kaiserin den jeweiligen Meinungen und Belangen zuhört, ihre Berater nicht nur als Staffage nutzt, sondern alles sorgsam prüft und ihre Entscheidungen nach bestem Wissen und Gewissen fällt. Sie behandelt weder die Magier feindlich, noch behandelt sie Nichtmagier bevorzugt. Sie versucht, die Bevölkerung der Magier und Nichtmagier zu einen und Verständnis für die jeweiligen Meinungen zu wecken. Die einfache Bevölkerung sah den Änderungen mit Neugierde, Wohlwollen aber auch mit großen Sorgen entgegen. Sie fürchteten sich, dass die Magier sich rächen könnten und versuchten, die Magier

nicht zu provozieren und behandelten sie nach wie vor mit großer Ehrerbietung. Auch wenn es ihnen erlaubt ist, betraten sie die Altenstadt nicht oder nur auf Befehl oder expliziter Erlaubnis der Altenstadt. Die Altenstadt ist gespalten. Diejenigen, denen die bevorzugte Stellung der Magier gleichgültig ist, da sie nur in Frieden in Weltenwacht leben und ihren Studien unabhängig von Nor Eathe nachgehen wollen, stehen den ganzen Entwicklungen neutral gegenüber. Diejenigen, die schon immer von den Silion fasziniert waren und ihnen nacheiferten, auch wenn sie die Bürde der Maske nicht tragen wollen, sehen den Entwicklungen in ihrem Eifer sogar recht positiv entgegen. Doch sehr viele trachten nach Rache, nach erneuter Machtergreifung. Diese haben sich in einer geheimen Untergrundbewegung zusammengetan. Ihren geheimen Bund nennen sie „Das schwarze Licht“.

Einige Wochen vor der Machtübernahme Weltenwachts auf dem letzten ZDL durch Inat Laronn sind einige merkwürdige Zwischenfälle in Weltenwacht passiert, und die Ermittlungen der Arayan befassten sich zum ersten Mal mit Mord. Die Bewohner Weltenwachts waren froh darüber, dass sie sich damit befasste. Sie war zwar gefürchtet, jedoch von allen respektiert. Selten entging ihr ein Verbrecher, und wer sonst sollte dann so etwas wie Mord aufklären können. Insgesamt waren es 3 Morde, die verzeichnet wurden. Die Morde versetzten Weltenwacht in helle Aufregung. Die Ermittlungen verliefen bis zur Ankunft der Reisenden aus der zweiten Drachenwelt Ergebnislos. Die Leichen waren an der Stirn mit einem Punkt bedacht und waren komplett durch einen Kehlschnitt ausgeblutet worden. Doch mehr Gemeinsamkeiten hatten alle Leichen nicht. Zwei davon waren zwar Magier, doch die dritte Leiche war ein normaler Bürger. Auch andere Gemeinsamkeiten ließen sich nicht feststellen. Die Fundorte der Leichen waren alle in unterschiedlichen Städten.

Was am Vorabend des 1. Herrschermondes im 82. Jahr der Auflehnung, im Jahr der Entscheidung, geschah:

Unabhängig ohne voneinander zu wissen, verließen der komplette Orden Tarkuun durch das Osttor und der komplette Orden des Schildes der Schöpfung durch das Südtor Weltenwacht. Kurz zuvor waren durch beide Tore Boten getreten, die dem jeweiligen Orden eine Nachricht überbrachten. Beide Orden brachen daraufhin auf, ohne sich dem anderen mitzuteilen. Die Silion berichteten, dass die Kaiserin in der Nacht in ihrem Gemach sehr unruhig geschlafen und zwischendurch laut geschrien habe. Andere Augenzeugen konnten berichten, dass einige ehemalige Legatsmitglieder überstürzt aus ihrem Haus gerannt und in der Nähe des Ritualkreises verschwunden seien. Kurze Zeit später erschütterte ganz Weltenwacht ein so heftiges Erdbeben, dass sich der Boden aufriss. Eine riesengroße Energieentladung brach aus dem Boden des Ritualkreises hervor und raste in einer kreisförmigen Welle durch ganz Weltenwacht. Die Magier schrien, viele fielen in Ohnmacht, andere wiederum verloren ihre Orientierung, wieder andere hielten sich vor Schmerz den Kopf, aber alle verloren binnen Sekunden die Fähigkeit, Magie zu wirken (die Magie kam nach einigen Tagen wieder zurück, also nur temporär). Der ganze Ritualkreis war aufgebrochen und eine Ruine war erschienen. Ebenso war das unterirdische Gefängnis durch den Boden nach oben gekommen. Kaum hatte man diese Eindrücke in sich aufgenommen, marschierten die Truppen Inat Larons durch die Portale in Weltenwacht ein und übernahmen die Stadt. Die wenigen Bürger, die sich ihnen entgegenstellten, wurden sofort niedergemacht. Die Silion wurden im Handstreich überwältigt, auch ihre Magie war fort. Die Kaiserin, von der Druckwelle geschwächt und elend, wurde gefangen genommen und Inat Laronn vor die Füße geschmissen. Alle Bürger, die sich rechtzeitig innerlich wieder gefangen hatten, flohen umgehend durch die Portale oder versteckten sich. Weltenwacht wurde in einem Handstreich genommen. Nur die Stimme der Zeit wurde – auch wenn sie im Kaiserlichen Palast in einem Zimmer eingesperrt war – als Hohepriesterin aller Drachen, und somit auch des Kupfernen, mit Respekt behandelt. Inat Laronn war ebenfalls auf der Suche nach Lady Nanami, die Seherin vom Licht der Wahrheit, doch auch wenn man überall hören konnte, dass nach ihr gesucht wurde, schienen die Kupfernen sie nicht finden zu können. Die Bürger, welche fliehen konnten, berichteten draußen, was geschehen war. Als die Orden umgehend nach Weltenwacht zurückkehren wollten, stellten sie fest, dass die Portale nicht mehr funktionierten. Erst nach einigen Tagen erreichten sie Berichte, dass das Portal in Eikenfjell und in Adhar Altenstjerne wohl noch offen waren. Der Schild der Schöpfung, welcher unter – wie sich herausstellte – falschen Vorwänden nach Faalearcon gelockt worden war, machte sich umgehend nach Adhar Altenstjerne auf, um in Weltenwacht die Lage zu erkunden. Da in Faalearcon zur Zeit die Neuwahl des Faal

anstand, konnten ihnen die Armeen Faalearcons noch nicht folgen, wollten aber nachkommen. Die Tarkuun, ebenfalls unter falschen Vorwänden nach Tar a Shunin gelockt, machten sich auf den Weg nach Eikenfjell. Als die Reisenden der zweiten Drachenwelt erneut in Weltenwacht erschienen, war der 49. Herrschermond im Zeitalter der Auflehnung im Jahr der Entscheidung. Sie fanden Weltenwacht unter kupferner Herrschaft vor, das Magier-Legat war tot – versteinert in einer seltsamen Ruine.

8.2) Was auf letzten ZDL geschah:

Fehlgeleitet durch den falschen Berater Seran Karim, hatte Inat Laronn, in der Annahme, dies könnte den kupfernen Drachen zurückbringen, Blutopfer auf den Altären der alten Götter dargebracht. Dadurch wurde einer der alten Götter geweckt, der Gott der ewigen Vergägnis.

Durch jahrzehntelange Planung und Verfolgen der Schicksalsfäden hatte der Beraters Seran Karim, in Wahrheit Lorkan – Anhänger der alten Götter –, die Prophezeiung, welche Inat Laronn als denjenigen ankündigt, der die Rückkehr der alten Götter verhindern wird, und Inat Laronn selbst so manipuliert, dass Inat Laronn in einer von Lorkan kreierte Gerichtsverhandlung für schuldig und im Kreis der alten Götter verurteilt wurde. Dies öffnete die Tore in die erste Ebene der „Unterwelt“ und Inat Laronn wurde von ihrem Wächter hineingezogen.

Seran Karim/Lorkan entkam unbehelligt.

Bruder Sotun – der erste und einzige Abtrünnige der Sillion – wurde wegen des Mordes am Licht der Wahrheit verurteilt.

In einem magischen Ritual kam heraus, dass die Erbauer von Weltenwacht die Gargylen waren. Bisher wurde angenommen, Weltenwacht sei vom ehemaligen Magierlegat erbaut worden.

8.3) Was in den letzten drei Jahren allgemein geschah:

Die Kunde von dem, was in Weltenwacht geschehen war, wurde in die verschiedenen Teile der Welt getragen. Überall fanden sich Verblendete, welche den Worten von Priestern eines neuen Kultes der alten Götter 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, welches vor dem letzten ZDL geschah, jedoch dessen Kunde erst nach der Abreise der Reisenden aus der zweiten Welt in Weltenwacht eintraf: In der Nacht vom 52. Endmond des Jahres 81 auf den Zeitentag des Jahres 81 im Zeitalter der Auflehnung wurden die restlichen Siegel der Drachen im Götterschrein zerbrochen. Durch das Wissen der Familie von Stolzenberg, welche dieses Ereignis entdeckten und öffentlich machen, wurde bekannt, dass die Siegel der Götter, welche im Götterschrein verankert sind, die Götter mit der Welt verbinden. Älter als alles was erschaffen war, war dieser Schrein. Vom Schicksal aufgestellt, vielleicht auch von den Arasur, dies ist niemandem bekannt. Doch ist ein Gott nicht verankert, dann vermag er durch ein anderes mächtige Wesen ersetzt werden, welches dann ein Gott dieser Welt wird. Diese Kunde versetzt alle in große Unruhe und Besorgnis.

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 und dem Rest der Welt 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 Zerwürfnis, 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 stehen entweder kurz vor einem Krieg oder befinden sich schon im Krieg

Faalearcon hat seine Truppen an den Grenzen zu den Stammesländern gesammelt, da sie jeder Zeit einen kriegerischen Übergriff erwarten.

Das Königreich O Zamandan Kraliyet hat ebenfalls seine Truppen verstärken müssen und sichert seine Grenzen zur Wüste. Bisher bestanden große Teile der Armee des Reiches aus Gargylen, welche sich jetzt offiziell dem Kult verschrieben haben.

Das Ordinat Roghainneachadh und Fallamnhas Kliffyre sind bereits in offenen Kampfhandlungen mit Lihj Fuayun.

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.

8.4) Was in Weltenwacht in den letzten 3 Jahren geschah

Das Portal in die „Unterwelt“ steht nach wie vor einseitig von der „Unterwelt“ nach Weltenwacht offen. Immer wieder kommen vereinzelt seltsame Kreaturen heraus. Immer wieder müssen diese bekämpft und getötet werden. Es wird vermutet, dass auch hier und da Kreaturen heraus kamen, die nicht aggressiv angegriffen, sondern sich in die Wälder verkrochen haben. Diese Ereignisse kamen mal häufiger, mal weniger häufig vor.

Weltenwacht selbst hat sich sehr verändert. Erst die vielen Angriffe der kupfernen Armee, dann die Untoten angeführt von Arassyr, die Opferrituale, Tote und nun auch das Erscheinen uralter blutrünstiger Götter.

Jeder „normale“ Bürger hat Weltenwacht verlassen. Niemand, der klaren Verstandes ist, doch kein Krieger, niemand der seine Kinder sicher großziehen möchte, will in einer Stadt leben, die ständig angegriffen wird und wo ständig Krieg herrscht.

Nach dem letzten ZDL haben die meisten Bürger Weltenwacht verlassen. Zurück blieben, neben der Kaiserin und der Arayan, die meisten Bewohner der Schattenstadt, fast die Hälfte der Altstadt, welche Weltenwacht als ihre Heimat nicht aufgeben wollte, einige wenige der Nebel-/Sturm- und Eisenstadt. Insbesondere der Orden der Tarkuun und der Orden des Schildes der Schöpfung halten es für ihre Pflicht, Weltenwacht weiterhin gegen Angriffe von außen, von innen und vor der Machtergreifung der alten Götter zu schützen. Doch allen war klar, dass Weltenwacht so nicht lange zu halten war.

Trotz aller Widrigkeiten siedelten sich jedoch neue Bewohner in Weltenwacht an. Auch Flüchtlinge aus den Ländern, wo der Kult der alten Götter stärker wurde, kamen nach Weltenwacht, weil sie nicht wussten, wo sie sonst hin sollten. Herumtreiber, Verbrecher, Söldner und allerhand Gesocks, welche sonst nirgendwo eine Heimat finden konnten, kamen nach Weltenwacht. Solche Leute, die sich den Krieg und die Unruhen zu Nutze machen wollten, um ihre eigenen dubiosen Geschäfte zu machen.

Der Kaiserin, der Arayan und den Orden gefallen diese Entwicklung nicht. Sie wollen Weltenwacht nicht aufgeben und verlassen, denn es ist zu wichtig, als dass es endgültig dem Bösen in die Hände fallen darf. Allein können sie Weltenwacht jedoch nicht halten. Die drohenden Kriege, Auseinandersetzungen und Politik halten die Königreiche davon ab, Hilfe zu schicken. Nor Eathe hat seine zahlreiche Unterstützung angeboten, doch dieses Risiko will niemand in Weltenwacht eingehen, wissen sie doch, dass Nor Eathe schon immer Weltenwacht für sich haben wollte. Und so beißen sie die Zähne zusammen und dulden diese Neuankömmlinge in Weltenwacht, denn auch sie greifen zu den Waffen, wenn Übergriffe auf Weltenwacht geschehen, da auch sie hier nun etwas zu verlieren haben.

Die Veränderungen kommen langsam. Zunächst geschieht es eher im Verborgenen. Diebe, Verbrecher und Banden versuchten, eher noch geheim und unentdeckt zu bleiben. Politische Interessen werden vertreten, Intrigen eher leise und heimlich gesponnen.

Als aber die Kaiserin vor 4 Wochen am 33. Wächtermond verschwand, brach die mühsam aufrecht gehaltene Fassade von Ordnung zusammen. Die Banden und Diebe verstecken sich jetzt kaum noch.

Auf der anderen Seite gibt es in Weltenwacht noch die Arayan und ihre Stadtwache, die Orden und ein paar Silion. Diese versuchen mühsam, die Ordnung und das Recht wiederherzustellen. Sie halten zusammen und kämpfen für das gleiche Ziel. Aber es gelingt ihnen mehr schlecht als Recht. Denn sie brauchen diese Verbrecher und Diebe, irgendjemand muss ja die Waffen in die Hand nehmen und Weltenwacht verteidigen, wenn wieder irgendein Ungeheuer über Weltenwacht herfallen will, zerschlagene Kupferne Truppen versuchen Rache zu üben oder der neue Kult versuchen würde, Weltenwacht einzunehmen.

Daher lassen auch die Orden und die Richterinnen bei dem einen oder anderen Ereignis Gnade vor Recht walten, sonst wäre kaum noch einer da, der für Weltenwacht kämpft.

Hinzu kommt, dass jede Stadt emporstrebende Verwalter/Vorsteher hat, welche die Städte vertreten und verwalten. In dem Moment, wo die Kaiserin verschwunden ist, erhebt jede dieser Parteien den Anspruch auf die Herrschaft über Weltenwacht. Die Orden und die Richterinnen jedoch nicht.

Wie die Kaiserin entführt wurde, wissen viele nicht (wer was weiß erfolgt in Einzelbriefings). Fest steht nur, dass der Zabul Waranor aufgrund einer Anklageerhebung seitens der Botschafterin von Nor Eathe und dem Vorsteher Meister Lutzel der Sturmstadt zunächst dafür verhaftet wurde und vor Gericht gestellt werden soll, weil man glaubt, er sei für die Entführung verantwortlich. Um Entlastungsbeweise zu beschaffen, setzte die Arayan vier Wochen Zeit, bis die Gerichtsverhandlung stattfinden soll. Sie ist auf den 3. Tatenmond 12 Uhr Mittag angesetzt.

Die Mutter von Inat Laronn hatte die Einladung der Kaiserin angenommen und ist bei ihr in Weltenwacht geblieben. Dieses Angebot seitens der Kaiserin ist von den meisten als falsch angesehen worden und viele machten sich seither Sorgen um die Sicherheit der Kaiserin, sieht man die Mutter Inat Larons doch als große Gefahr an. Seit dem Verschwinden der Kaiserin ist auch die Mutter Inat Larons verschwunden. Ob sie mit verantwortlich dafür ist oder ob sie das gleiche Schicksal der Kaiserin erlitt, ist unbekannt.

9.) Weltenwacht heute, aktuelles Setting/Szenario

Die Kaiserin ist weg. Bis auf die Orden, die Arayan und die Silion scheint dies jedoch niemanden so recht zu interessieren. Ganz im Gegenteil, es erweckt den Eindruck, dass alle Parteien nur auf diesen Moment gewartet haben. Es spricht zwar niemand aus, und auf Anfragen ist auch jeder sehr besorgt um die Kaiserin und um das Wohl Weltenwachts, doch mehr auch nicht. Es wird der Anschein gewahrt, aber nicht gehandelt.

In den Stadtteilen greifen unterschiedliche Parteien nach der Herrschaft über Weltenwacht. Bisher versuchen sie dies jedoch nur auf politischem Wege.

In der Altenstadt ist dies Mirandar – der Vorsteher der Altenstadt -, aber auch Lady Anjeska – die Botschafterin – Nor Eathes scheint Ambitionen zu haben.

In der Nebelstadt ist dies Djeremaya, die jedoch für Ordnung ist und weiterhin die Arayan unterstützt, ohne dabei Herrschaftsansprüche zu stellen.

In der Sturmstadt ist dies Meister Lutzel.

In der Eisenstadt die Familie von Stolzenberg.

Die Schattenstadt hält sich aus jeglicher Politik offiziell raus.

Die Arayan und die Orden versuchen, Ordnung, Recht und Gesetz irgendwie aufrecht zu erhalten. Da die Nachrichten über das Wachsen des Kultes immer häufiger eintreffen und auch Gerüchte laut werden, der Kult besäße mittlerweile eine eigene Armee, versuchen sie, sich nicht an den innerpolitischen Zwistigkeiten aufzureiben, sondern wachsam zu bleiben, in der Befürchtung, dass bald schon ein Angriff erfolgen könnte.

Die Wachen der Arayan sind in ständiger Bereitschaft. Manchmal fast wöchentlich, manchmal täglich, manchmal auch nur einmal im Monat verirrt sich eine Kreatur aus dem Portal der „Unterwelt“ nach Weltenwacht. Diese sind meist gefährlich, und die Soldaten haben oft alle Mühen, diese Kreatur zu bekämpfen und zu besiegen.

Das Legat trifft sich regelmäßig, doch ist kaum handlungsfähig. Jedes Treffen artet eher in einer Art Wahlkampf und Streit aus, und selten wird etwas beschlossen.

Alles in allem zeichnet sich immer mehr ab, dass Weltenwacht kurz vor einem Bürgerkrieg steht, und das ausgerechnet in der Zeit, wo man jeden Moment mit einem Angriff des Kultes der alten Götter rechnen muss.

10.) Die Eröffnung / Time-In

Begrüßung und Eröffnung: Wir begrüßen die Spieler oben im Ritualkreis. Anschließend stellen wir VOR Time-In im Ritualkreis für alle anwesenden Spieler eine Vision dar, welche die Spieler während ihrer „Reise“ von ihrer Welt in die erste Welt haben. Dies wird ein Einblick sein, wie die Kaiserin verschwunden ist.

Den Spielern der verschiedenen Städte werden, bevor sie zum Ritualkreis gehen, Flugzettel ausgehändigt, welche sie nach Time-In in den Händen halten. Hier stehen die verschiedenen Aufrufe der jeweiligen Städte zu einer Versammlung am Mittwoch Abend. Sobald die jeweiligen Redner bemerken, dass „ihre Bürger“ erneut durch die Reisenden der zweiten Welt „ersetzt“ wurden, heißen sie diese willkommen und werden sie – jeder in seiner Variante – über die aktuelle Lage und Entwicklung in Weltenwacht informieren.

Szene Ritualkreis: Am Ritualkreis stehen Soldaten und bewachen diesen. Das Tor in die Unterwelt leuchtet und es kommt eine Kreatur heraus, welche von den Wachen und anwesenden Spielern bekämpft wird.

Szene Nebelstadt: Hier predigt ein Priester, der eine flammende Rede über Freiheit und einen neuen Drachen hält, welcher mit Absicht von den Priestern verheimlicht wird.

Szene Sturmstadt: Der „Sturmstadtvorsteher“ hält eine Rede darüber, z. B. dass der Orden des Schild der Schöpfung endlich aus Weltenwacht vertrieben werden muss, dass die Arroganz der Eisenstadt nun endlich vorbei sein und der Zabul seine gerechte Strafe erhalten muss etc. (ist dem Sturmstadtvorsteher selbst vorbehalten, welche Argumente er für sich vorbringen möchte).

Szene Eisenstadt: Die Familie von Stolzenberg hält eine flammende Rede darüber, dass Weltenwacht endlich vom Unrat gesäubert werden muss. Dass über Verbrechen nicht hinweg gesehen werden darf, dass Weltenwacht lieber fallen soll, als von Mördern, Dieben und unkontrollierten Magiern verteidigt zu werden. Die Rede wird darüber gehen, dass die Magier mit ihrer Machtgier alles ausgelöst haben, dass die Sturmstadt den Zabul unbedingt zu Unrecht verurteilen will, damit sie in Weltenwacht die Macht an sich reißen kann, dass die Arayan zu schwach ist, Weltenwacht zusammen zu halten, dass die Tarkuun nur ihre Bücher beschützen und ansonsten nichts tun, dass einfache Tagelöhner sogar nach der Führung Weltenwachts streben und es Zeit wird, dass man Weltenwacht wieder anständige Führung angedeihen lässt, damit es nicht nach etwas strebt, wozu es nicht geboren wurde etc. (ist der Familie von Stolzenberg selbst vorbehalten, welche Argumente sie für sich vorbringen möchte).

Szene Altenstadt: Der Anführer der Altenstadt Mirandar und Lady Anjeska diskutieren mit den anderen Anwesenden der Altenstadt darüber, was zu tun ist. Dass Weltenwacht kurz vor einem Bürgerkrieg steht und sie selbst zur Zielscheibe werden. Dass sie jedoch unentbehrlich sind für die „im Zaum Haltung“ des Ritualkreises und dass es so viel noch zu entdecken gilt. Ihrer Meinung nach ist es unerlässlich, dass die Altenstadt, angeführt vom Rat, in Weltenwacht wieder die Macht ergreifen muss. Dies nicht unbedingt durch Gewalt, doch durch Verhandlung und stichhaltige Argumente. Sollte es jedoch zu einem Bürgerkrieg in Weltenwacht kommen, dass man dann notfalls auch mit Gewalt die Herrschaft ergreifen muss.

Szene (etwas später, ca. 30 Minuten) Gerichtsgebäude: Hier sitzen die Arayan, ihre Schreiber, Vertreter des Schildes und der Zabul zusammen, um die in 2 Tagen abzuhaltende Gerichtsverhandlung zu besprechen. Im „Zuschauerbereich“ sitzen ggf. Spieler. Die Arayan äußert ihre Bedenken über die Parteilichkeit der aufgestachelten Bürger und dass Weltenwacht kurz vor einem Bürgerkrieg steht. Der Zabul teilt diese Bedenken und erzählt erneut, was wirklich in dieser Nacht geschehen ist. Die Arayan erklärt, dass es irgendwie stichhaltige Beweise geben muss, da die Ankläger den reinen Worten des Zabul nicht Glauben schenken werden.

Szene (sobald sich die ersten dorthin verirren) Gefängnis: Eine kleine Gruppe Zuhörer sitzt lauschend um eine Gefängniszelle. Die Wärter beschwerten sich im Hintergrund über die andauernden Besucher des Verrückten. In der Gefängniszelle ist ein Verrückter, der seltsame Dinge von Untergängen der Welt und solchen Dingen redet. Die Zuhörer lauschen ihm andächtig und sehen in ihm eine Art Propheten.

Szene „Unterwelt“ Kaiserin: Vor der Begrüßung der Spieler ziehen wir eine bestimmte kleine Gruppe Spieler ab und stecken sie für eine eigene Vision in die Unterwelt. Die Kaiserin ist in einem Raum. Dort werden die Spieler sehen, wie sie mit Blut gespeist wird und sich anfängt, seltsam zu verändern. Ebenso steht in einem Raum ein Spiegel. Durch diesen können sie kurz „Verbindung“ mit Inat Laronn aufnehmen, der ihnen einige Dinge erzählt, die er hier unten in Erfahrung bringen konnte.

Szene „Unterwelt“ Inat Laronn: : Vor der Begrüßung der Spieler ziehen wir eine bestimmte kleiner Gruppe Spieler ab und stecken sie für eine eigene Vision in die Unterwelt. Inat Laronn hat nun viele Dinge erkannt. Der Täuscher ist bei ihm in der Zelle „zu Besuch“. Er verhöhnt Inats Dummheit und wie leicht er sich hat lenken lassen. Inat ist ungebrochen und droht dem Täuscher, dass er ihn und seine gesamte Brut eines Tages vernichten wird und es sein Ziel und seine Aufgabe sein wird, die Welt vor den neuen Göttern zu beschützen.

Anschließend:

Die beiden Gruppen aus der „Unterwelt“ erscheinen auf einmal durch das Portal im Ritualkreis. Zunächst schlagen die Wachen Alarm und sie müssen erklären, wer sie sind.

Sobald die Spieler sich einigermaßen durch die Redner klar sind, was gerade passiert, kommt der erste Angriff des Kultes auf einen der Stadtteile.

11.) Die Hauptplotstränge

11.1) Hauptplot I Inat oder die Kaiserin

Beschreibung:

Beim letzten Zeit der Legenden wurde Inat von den Spielern in einer Gerichtsverhandlung verurteilt und zur Strafe in die Niederhölle verbannt. Die Kaiserin wurde durch eine Intrige vor 4 Wochen in die Niederhölle entführt.

Die Spieler sollen die Möglichkeit bekommen, entweder Inat oder die Kaiserin aus der Niederhölle zu befreien. Das Problem dabei ist: Es kann nur einer von beiden befreit werden, weil der Gegenstand (Seelengefäß) der zur Befreiung notwendig ist, nur einmal existiert und nach der Benutzung zerstört sein wird. Hier wird es vermutlich 3 Fraktionen innerhalb der Spielerschaft geben:

1. Diejenigen, die die Kaiserin zurück holen wollen. Trotz der in den Visionen der Spieler immer größeren Veränderung und Mutation der Kaiserin, könnte es Teile der Spielerschaft geben, welche die Kaiserin immer noch zurück holen wollen. Vielleicht wollen sie – trotz der offensichtlichen Gefahr, die davon ausgeht – versuchen, sie zu heilen oder Ähnliches und entscheiden sich deswegen, sie zurück holen zu wollen.
2. Diejenigen, die Inat Laronn zurück holen wollen. Entweder, um Unrecht wieder gut zu machen und einen erneuten und anders geführten Gerichtsprozess abzuhalten. Oder, da sie durch das Finden der echten Prophezeiung und durch die Visionen, die sie von Inat Laronn bekommen, überzeugt sind, dass er ein unabdingbarer Teil dazu ist, die alten Götter zu besiegen.
3. Diejenigen, die keinen von beiden zurück holen wollen.

Zunächst müssen die Spieler herausfinden, wie man jemanden aus der Niederhölle befreien kann. Die Weltenwanderin hat hierzu Nachforschung angestellt, denn sie war entsetzt darüber, dass sie mit einer falschen Prophezeiung getäuscht wurde, und sie will ihren Fehler wieder gut machen. Sie hat teilweise herausgefunden, wie man jemanden, der in der Niederhölle gefangen ist aber nicht dorthin gehört, wieder befreit. Sie hat Ihre Aufzeichnungen hierzu in verschiedene Truhen und Erinnerungskugeln versteckt. Zudem hat sie Teile (aber nicht die komplette) der echten Prophezeiung gefunden und auch diese in der geometrischen Truhe versteckt, mit den Hinweis, dass sie die echte noch irgendwo vermutet.

Ebenso hat sie 3 Briefe verfasst. Den einen hat sie mit in die Truhe gelegt, er beinhaltet die Ergebnisse der Nachforschungen. Den zweiten hat sie an den anderen Weltenwanderer geschickt, den sie ausfindig gemacht hat. Darin bittet sie ihn, nach Weltenwacht zu kommen und sie dort zu treffen, um ihr und den Bewohnern von Weltenwacht zu helfen. Der letzte Brief bzw. die letzten Briefe gehen an die Schüler der Weltenwanderin und 1-2 Spieler mit dem Hinweis auf die Truhen.

Um Inat oder die Kaiserin aus der Niederhölle zu befreien, müssen die Spieler zunächst ein Seelengefäß finden, in welches die Seele des einen zu Befreienden getan werden kann, um sie und den Körper an dem Wächter der Ebene und den anderen Höllenwesen vorbei zu schmuggeln.

Des Weiteren braucht man das Extrakt der Rostmonstereier, um die Ketten der Hölle zu sprengen.

Der Raum, in dem Inat und die Kaiserin eingesperrt sind, ist verschlossen. Der Schlüssel hängt um den Hals eines Höllenmonsters, welches die Tür bewacht. Dieses muss besiegt werden.

Zuletzt wird eine Apparatur benötigt, welche die Seelen der Personen aufnehmen kann, die in die Niederhölle gehen, um Inat oder die Kaiserin zu befreien. (siehe die Ebenen der Götter: Jede Ebene besitzt eine Art „Vorebene“, wo sich auch Sterbliche einfach so aufhalten können. Danach gelangt man tiefer in das Reich, wo eine „normale“ Seele umgehend „Alarm“ auslöst und nicht unbeschadet hingelangen kann). Man kann auch mit Seele in die Unterwelt reisen, allerdings würde dies die Aufmerksamkeit auf diese Personen lenken, so dass es schwieriger werden würde, an Inat oder die Kaiserin heranzukommen. Ebenso würden die Seelen derjenigen, die dies versuchen, Schaden nehmen. Diese Apparatur kann nur in dem alten Ritualkreis bedient werden, und die Seelen müssen während der Reise in die Unterwelt dort geschützt werden, denn die Apparatur zieht die Höllenwesen an. (Auch wenn es der Ritualkreis der alten Götter ist, ist dieser Ort immer noch der „Ankerpunkt“ der Welt. Nur hier sind die Kräfte groß genug, eine Seele bei einer solchen Reise zu schützen.)

Sie brauchen ein Haar der jeweiligen Person, also entweder ein Haar Inats oder ein Haar der Kaiserin.

11.2) Hauptplot II neues Herz von Weltenwacht

Hintergrund: Die Kaiserin ist durch ihre Geburt mit Weltenwacht verbunden gewesen. Durch das „silberne Licht“ welches rein durch ihre Adern fließt, wurde die alte Magie von Weltenwacht ferngehalten. Jetzt wo die Kaiserin fort ist, ist dieser Schutz vor der alten Magie nicht mehr vorhanden. Die „Glocke“ der alten Magie zieht sich immer enger um Weltenwacht und ist kurz davor, Weltenwacht wieder voll für sich einzunehmen. Die Spieler – insbesondere die Magier – müssen nun einen Schrein errichten, der wieder eine Art „Glocke“ um Weltenwacht errichten, damit die alte Magie nicht alles vereinnahmt (inkl. der Personen).

Einführung in den Plot:

- Warnung durch den *Rat der Magier*
- Sämtliche SCs und NSCs, welche die „schwarze Sprache“ (Ursprache der Magie) beherrschen, bemerken, dass die schwarze Sprache und die damit gekoppelte Magie schwächer wird (schwächere Sprüche, kleinere magische Unfälle usw.)
- Gefahr durch die alte Magie kann z. B. in der Gerichtsverhandlung (Nebenplot 1) zur Sprache gebracht werden

Lösung:

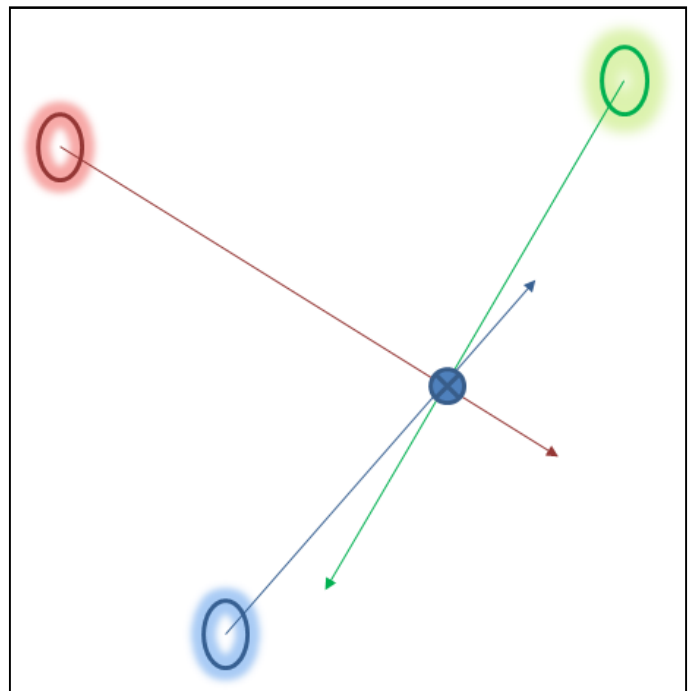
Die Lösung gründet sich auf der Idee, die Portale als Energieableiter für die alte Magie zu verwenden und Weltenwacht so davon frei zu halten.

Wo muss der Schrein errichtet werden?

- Der Schrein sollte an dem Knotenpunkt errichtet werden, an dem die Kräfte der alten Magie und der schützenden Magie des Silbernen aufeinandertreffen und sich gegenseitig auszulöschen beginnen.

- Die SCs können diesen Ort entdecken, indem sie Gegenstände konstruieren, welche in Resonanz mit der Magie der Portale gebracht wurden, z. B. mithilfe von Wünschelruten, die an den Portalen aufgeladen/geweihet wurden.

Diese führen die Spieler dann auf einer Linie in die Richtung des entsprechenden Ortes. Diese Methode verrät allerdings nur die Richtung, nicht den definitiven Knotenpunkt, da die hohe magische Ladung dort die Magie der Ruten verwirrt. Das bedeutet, mindestens zwei Spieler müssen den Knotenpunkt mithilfe der Ruten suchen, um den Schnittpunkt der Richtungen zu ermitteln (siehe Abbildung).



Wie muss der Schrein errichtet werden?

- Es müssen Verbindungen von jedem Portal zum Schrein erzeugt werden.
- Diese sind energetischer Natur und müssen gezogen werden, wie ein Bannkreis um ein Ritual (bedeutet wahrscheinlich, dass diese Linien durch diverse Lager bzw. Gebäude gezogen werden müssen, wofür die Spieler sich erst einmal die Erlaubnis der Besitzer einholen müssen → evtl. gutes Spiel zwischen SCs und NSCs)
- Beim Ziehen der Linien ist die RICHTUNG wichtig, in der sie entstehen. Da eine Schutzglocke um Weltenwacht gezogen werden soll, müssen die Linien vom Ort des Schreines zu den Portalen hin gezogen werden, d. h. die Energie von innen nach außen gelegt werden, nicht umgekehrt!

- Die Linien können mit Mehl gezogen werden, das zuvor Alchemistisch mit den jeweiligen Portalen in Resonanz gebracht wurden (dazu können sich Alchemie-SCs/NSCs etwas Schönes einfallen lassen, z.B. Erde von dem Ort, an dem der Schrein aufgebaut werden soll + möglichst nahe von den einzelnen Portalen)

Womit muss der Schrein errichtet werden?

- Der Schrein selbst kann jede beliebige Form annehmen, am leichtesten ist vielleicht einfach nur eine Säule, die als Marker dient.
- Um den Schrein herum müssen 3 Gegenstände platziert werden, welche den Schutz vor der alten Magie repräsentieren, der bisher von der Kaiserin aufrecht erhalten wurde. Es sollten sich dabei um Dinge handeln, die entweder stärksten Schutz bedeuten oder einen minimalen Teil der Essenz der Kaiserin tragen, Beispiele wären:
 - o Kamm der Kaiserin mit einer ihrer Haarsträhnen
 - o Ein von mehreren Priestern geweihter Spiegel
 - o Ein mächtiger Schutztrank, der zuvor von einer Kreatur gebraut werden muss, die sich schon seit längster Zeit in Weltenwacht aufhält
- Hierbei sollte man sich auch auf den Einfallsreichtum der Spieler stützen und nur kryptische Hinweise geben. Ein magisch begabter NSC kann eine Beurteilung bezüglich der Eignung der Vorschläge abgeben.

Wann muss der Schrein errichtet werden?

- Die Aktivierung des Schreins erfolgt über ein Ritual, an dem 2 Magier pro Verbindungslinie teilnehmen müssen, d. h. 3 Magier bilden die Startpunkte am Schrein, und 3 Magier die Endpunkte an den Portalen.
- Die Magier müssen dazu ein Ritual durchführen, das in 2 Stufen unterteilt ist. Die erste Stufe stellt jeweils einen Kontakt zu den Portalen her und muss von den Magiern an den Portalen gesprochen werden. Das Timing für die erste Stufe ist irrelevant, und sie kann von den drei Magiern zu einer beliebigen Zeit vollendet werden.
- Die erste Stufe und die Kontaktaufnahme mit der Portalenergie wird aus dem jeweiligen Portal irgendeine Kreatur heranlocken, die bekämpft werden muss, bevor mit der zweiten Stufe fortgefahren werden kann.
- Die zweite Stufe stellt den Kontakt zwischen Portal und Schrein her. Um ein Ungleichgewicht der ableitenden Kräfte zu verhindern, muss diese von allen 6 Magiern (möglichst) zeitgleich beendet werden. Die SCs müssen sich dazu ein geeignetes Signal einfallen lassen, damit sie das Timing hinbekommen.

11.3) Hauptplot III Der Avatar der ewigen Vergängnis und die 7 Heerführerinnen

Mit dem Opferritual der Priesterschaft (aus der Stadt) ritualisieren die Priester die Ankunft des Gottes der ewigen Vergängnis. Dieser muss mit der Kraft der sieben Heerführerinnen gestärkt werden, damit der Gott der ewigen Vergängnis in seiner gewählten Hülle erscheinen und mit ihrer Hilfe auf der Welt verweilen kann.

Jede Heerführerin hat eine Verbindung zu dem geöffneten Portal und der Hülle, die daraus auftaucht. Damit opfert sie ihre Kraft für ihren Gott. Besteht die Verbindung lange genug, kann der Gott in der gewählten Hülle das Portal durchschreiten und wandelt auf der sterblichen Welt.

Jeder der Herrführerinnen (Dansai) verkörpert eine Art der ewigen Vergängnis:

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

Die Spieler müssen verhindern, dass die Heerführerinnen ihre Kraft vollständig an die Avatarin opfern.

Mit jeder Heerführerin, die ihre Kraft nicht an die Hülle des Gottes gibt, wird diese geschwächt und kann dann schlussendlich mit dem „Abtrennen“ aller Heerführerinnen sogar besiegt und getötet werden.

Es gibt diverse Aufzeichnungen und Schriftstücke in Weltenwacht, die beschreiben, wofür die Heerführerinnen stehen und auch wie man sie töten kann, bzw. im schlimmsten Fall die Verbindung zwischen ihnen und der Hülle trennen kann, sollte es schon zu spät sein.

Verschiedene Aufzeichnungen befinden sich bei der Hohen Schwinge Lirandar Sturmkind, Prinzessin von Adhar Altenstjerne und der Stimme der Zeit, sowie bei Lady Anjeska, der Gesandten aus Nor Eathe und der Familie von Stolzenberg. Diese haben unabhängig voneinander Nachforschungen angestellt, um dem auf den Grund zu gehen, was Weltenwacht zur Zeit bedroht.

Die verschiedenen Aufzeichnungen beinhalten Text und Hinweise über die momentane Struktur der Armee der Alten und über ihre Heerführerinnen. Zudem ist auch der Ansatz der Verbindung zwischen den Dansai und der Manifestierung des Gottes bekannt.

Der Gott der ewigen Vergängnis wurde – wie die anderen alten Götter auch – bereits schon einmal vor Beginn der Zeitrechnung aus dieser Welt verbannt. Um ihre Rückkehr zu verhindern, wurde ebenfalls das Wissen um sie von den Weltenwanderern aus der Welt genommen. Da dieses Wissen sehr mächtig ist, wurde es in verschiedene Erinnerungskugeln gebannt und verschiedenen Weltenwanderern gegeben.

Eine dieser Erinnerungskugeln, nämlich die unserer Weltenwanderin, enthält das Wissen um den Gott der ewigen Vergängnis. Die letzte Tat der Weltenwanderin bei ihrer Ermordung war die Auflösung dieser Kugel, damit sie von Lorkan nicht entwendet werden und somit das Wissen um die Vernichtung dieser Gottheit verloren gehen konnte. Ungefähr zeitgleich zum Tod der Weltenwanderin und dem Öffnen der Kugel tauchen in Weltenwacht und Umgebung verschiedene Schriftstücke auf (in der übrigen Welt natürlich auch), ebenso auch die Gegenstände und Artefakte, welche zu diesem Wissen gehören.

Es tauchen Schriftstücke auf, welche in Geschichten erzählen, wie man damals den Sieg über den Gott der ewigen Vergängnis errungen hat.

Es gibt zwei Möglichkeiten, die Gefahr dieses Jahr oder auf Dauer zu bannen. Die eine ist, die Heerführerinnen vor der Vereinigung mit der Hülle zu töten (hier würde es ausreichen von den sieben vier zu töten). In diesem Fall kann der Gott der ewigen Vergängnis sich vorerst nicht manifestieren, jedoch wird er dadurch nicht wieder verbannt, sondern ist immateriell in der Welt – wie die Drachen auch. Die andere Möglichkeit ist zu warten, bis die Heerführerinnen sich mit der Hülle verbunden haben, sie dann zu trennen und in diesem Augenblick der Schwäche zu töten. Durch die Verbindung sind Teile der Gottheit in den Heerführerinnen enthalten. Mit dem Tod und dem nachfolgenden Bannen (siehe nachfolgend Einzelauflistung.) kann man den Gott der ewigen Vergängnis allerdings wieder in die 7.Ebene zurückschicken und seine Rückkehr komplett unterbinden.

Für jede Dansei gibt es drei verschiedene Parts. Part 1 und 3 werden benötigt, um den Gott zu verbannen, Part 2 wird benötigt, um eine Dansai an ihrer Wiederauferstehung zu hindern. Werden alle drei Parts aller Dansai erfüllt, so wird der Gott der ewigen Vergängnis wieder zurück in die siebte Ebene verbannt. Wird entweder nur der größte Teil des Partes 2 oder der größte Teil der zusammenhängenden Parts 1 und 3 erfüllt, wird lediglich verhindert, dass der Gott der ewigen Vergängnis sich manifestiert und zu diesem Zeitpunkt in die Welt zurück kehrt.

Die Überwindung

Die Überwindung ist der Gegenpart zur Dansai Anr.

Das Schwert: Hierfür wird das zugehörige Schwert benötigt und muss gefunden werden. (siehe die Prüfung)

Die Prüfung der Überwindung: Der Träger des Schwertes (es besteht auch die Möglichkeit, bis zu 3 Träger des Schwertes die Prüfung durchlaufen zu lassen für Notfälle) muss die zugehörige Prüfung bestehen (Hinweise hierzu sind in den aufgetauchten Schriftstücken). Die Prüfung auferlegen und abhalten wird die Stimme der Zeit. Mit Bestehen der Prüfung wird der Träger (die Träger) entsprechend geweiht, so dass der Träger den Ort erfährt, wo das Schwert der Überwindung ist und es von dort holen kann. Gemeinsam mit dem Schwert ist er in der Lage, die Verbindung der Dansai Anr zu der Hülle zu trennen.

Der Dolch: Der Dolch befindet sich in einem Stein der Vorebene zur ersten Ebene der „Unterwelt“. Der Dolch muss von dort geholt werden. Durch eine magische Formel (Hinweis in auftauchenden Schriftstücken) kann er aus einem Stein, in den er gebunden wurde, herausgeholt werden. Mit diesem Dolch ist man in der Lage, die Dansai Anr zu töten, so dass sie nicht wiederauferstehen kann. Vorher jedoch muss das Ritual der Sterblichkeit mit dem Dolch vollzogen werden.

Die magische Ritualisierung der Sterblichkeit: Die Magier/Priester müssen sich überlegen, wie sie ein Ritual im Namen der Drachen abhalten können, um dem Dolch die Eigenschaft der Sterblichkeit zu geben. Ist dieses Ritual vollbracht, kann die Dansai Anr mit diesem Dolch getötet werden. Der Dolch kann nur von einem Magier/Priester geführt werden. (Dies kann für alle Dolche das gleiche Ritual sein, muss jedoch immer separat pro Dolch abgehalten werden.)

Ist die Dansai mit der Hülle verbunden, kann man mit dem Schwert der Überwindung die Verbindung trennen und anschließend mit dem Dolch das Herz der Dansai Anr durchstoßen. Bringt man nun den mit dem Blut der Dansai Anr, welches Teile der Essenz des Gottes enthält, getränkten Dolch zum Stein des Gottes im Ritualkreis und versenkt diesen im Stein des Gottes unter Aufsagen der zugehörigen Worte, so ist ein Part zur Verbannung des Gottes der ewigen Vergängnis erfüllt. Schwierigkeit hierbei ist, dass man nur einen zeitlichen Spielraum von 15 Minuten hat, den Dolch einzusetzen, nachdem man die Dansai mit dem Dolch getötet hat.

Die Heilung

Die Heilung ist der Gegenpart zur Dansai Lur.

Das Schwert: Hierfür wird das zugehörige Schwert benötigt und muss gefunden werden. (siehe die Prüfung)

Die Prüfung der Heilung: Der Träger des Schwertes (es besteht auch die Möglichkeit bis zu 3 Träger des Schwertes die Prüfung durchlaufen zu lassen für Notfälle) muss die zugehörige Prüfung bestehen (Hinweise hierzu sind in den aufgetauchten Schriftstücken). Die Prüfung auferlegen und abhalten wird die Stimme der Zeit. Mit Bestehen der Prüfung wird der Träger (die Träger) entsprechend geweiht, so dass der Träger den Ort erfährt, wo das Schwert der Heilung ist und es von dort holen kann. Gemeinsam mit dem Schwert ist er in der Lage, die Verbindung der Dansai Lur zu der Hülle zu trennen.

Der Dolch: Der Dolch befindet sich in einem Stein der Vorebene zur ersten Ebene der „Unterwelt“. Der Dolch muss von dort geholt werden. Durch eine magische Formel (Hinweis in auftauchenden Schriftstücken) kann er aus einem Stein, in den er gebunden wurde, herausgeholt werden. Mit diesem Dolch ist man in der Lage die Dansai Lur zu töten, so dass sie nicht wiederauferstehen kann. Vorher jedoch muss das Ritual der Sterblichkeit mit dem Dolch vollzogen werden. (Dies kann für alle Dolche das gleiche Ritual sein, muss jedoch immer separat pro Dolch abgehalten werden.)

Die magische Ritualisierung der Sterblichkeit: Die Magier/Priester müssen sich überlegen, wie sie ein Ritual im Namen der Drachen abhalten können, um dem Dolch die Eigenschaft der Sterblichkeit zu geben. Ist dieses Ritual vollbracht, kann die Dansai Lur mit diesem Dolch getötet werden. Der Dolch kann nur von einem Magier/Priester geführt werden.

Ist die Dansai mit der Hülle verbunden, kann man mit dem Schwert der Heilung die Verbindung trennen und anschließend mit dem Dolch das Herz der Dansai Lur durchstoßen. Bringt man nun den mit dem Blut der Dansai Lur, welches Teile der Essenz des Gottes enthält, getränkten Dolch zum Stein des Gottes im Ritualkreis und versenkt diesen im Stein des Gottes unter Aufsagen der zugehörigen Worte, so ist ein Part zur Verbannung des Gottes der ewigen Vergängnis erfüllt. Schwierigkeit hierbei ist, dass man nur einen zeitlichen Spielraum von 15 Minuten hat, den Dolch einzusetzen, nachdem man die Dansai mit dem Dolch getötet hat.

Die Zuversicht

Die Zuversicht ist der Gegenpart zur Dansai Ver.

Das Schwert: Hierfür wird das zugehörige Schwert benötigt und muss gefunden werden. (siehe die Prüfung)

Die Prüfung der Zuversicht: Der Träger des Schwertes (es besteht auch die Möglichkeit bis zu 3 Träger des Schwertes die Prüfung durchlaufen zu lassen für Notfälle) muss die zugehörige Prüfung bestehen (Hinweise hierzu sind in den aufgetauchten Schriftstücken). Die Prüfung auferlegen und abhalten wird die Stimme der Zeit. Mit Bestehen der Prüfung wird der Träger (die Träger) entsprechend geweiht, so dass der Träger den Ort erfährt, wo das Schwert der Zuversicht ist und es von dort holen kann. Gemeinsam mit dem Schwert ist er in der Lage, die Verbindung der Dansai Ver zu der Hülle zu trennen.

Der Dolch: Der Dolch befindet sich in einem Stein der Vorebene zur ersten Ebene der „Unterwelt“. Der Dolch muss von dort geholt werden. Durch eine magische Formel (Hinweis in auftauchenden Schriftstücken) kann er aus einem Stein, in den er gebunden wurde, herausgeholt werden. Mit diesem Dolch ist man in der Lage die Dansai Ver zu töten, so dass sie nicht wiederauferstehen kann. Vorher jedoch muss das Ritual der Sterblichkeit mit dem Dolch vollzogen werden. (Dies kann für alle Dolche das gleiche Ritual sein, muss jedoch immer separat pro Dolch abgehalten werden.)

Die magische Ritualisierung der Sterblichkeit: Die Magier/Priester müssen sich überlegen, wie sie ein Ritual im Namen der Drachen abhalten können, um dem Dolch die Eigenschaft der Sterblichkeit zu geben.

Ist dieses Ritual vollbracht, kann die Dansai Ver mit diesem Dolch getötet werden. Der Dolch kann nur von einem Magier/Priester geführt werden.

Ist die Dansai mit der Hülle verbunden, kann man mit dem Schwert der Zuversicht die Verbindung trennen und anschließend mit dem Dolch das Herz der Dansai Ver durchstoßen. Bringt man nun den mit dem Blut der Dansai Ver, welches Teile der Essenz des Gottes enthält, getränkten Dolch zum Stein des Gottes im Ritualkreis und versenkt diesen im Stein des Gottes unter Aufsagen der zugehörigen Worte, so ist ein Part zur Verbannung des Gottes der ewigen Vergängnis erfüllt. Schwierigkeit hierbei ist, dass man nur einen zeitlichen Spielraum von 15 Minuten hat, den Dolch einzusetzen, nachdem man die Dansai mit dem Dolch getötet hat.

Der Mut

Der Mut ist der Gegenpart zur Dansai Kro.

Das Schwert: Hierfür wird das zugehörige Schwert benötigt und muss gefunden werden. (siehe die Prüfung)

Die Prüfung des Mutes: Der Träger des Schwertes (es besteht auch die Möglichkeit bis zu 3 Träger des Schwertes die Prüfung durchlaufen zu lassen für Notfälle) muss die zugehörige Prüfung bestehen (Hinweise hierzu sind in den aufgetauchten Schriftstücken). Die Prüfung auferlegen und abhalten wird die Stimme der Zeit. Mit Bestehen der Prüfung wird der Träger (die Träger) entsprechend geweiht, so dass der Träger den Ort erfährt, wo das Schwert des Mutes ist und es von dort holen kann. Gemeinsam mit dem Schwert ist er in der Lage, die Verbindung der Dansai Kro zu der Hülle zu trennen.

Der Dolch: Der Dolch befindet sich in einem Stein der Vorebene zur ersten Ebene der „Unterwelt“. Der Dolch muss von dort geholt werden. Durch eine magische Formel (Hinweis in auftauchenden Schriftstücken) kann er aus einem Stein, in den er gebunden wurde, herausgeholt werden. Mit diesem Dolch ist man in der Lage die Dansai Kro zu töten, so dass sie nicht wiederauferstehen kann. Vorher jedoch muss das Ritual der Sterblichkeit mit dem Dolch vollzogen werden. (Dies kann für alle Dolche das gleiche Ritual sein, muss jedoch immer separat pro Dolch abgehalten werden.)

Die magische Ritualisierung der Sterblichkeit: Die Magier/Priester müssen sich überlegen, wie sie ein Ritual im Namen der Drachen abhalten können, um dem Dolch die Eigenschaft der Sterblichkeit zu geben. Ist dieses Ritual vollbracht, kann die Dansai Kro mit diesem Dolch getötet werden. Der Dolch kann nur von einem Magier/Priester geführt werden.

Ist die Dansai mit der Hülle verbunden, kann man mit dem Schwert des Mutes die Verbindung trennen und anschließend mit dem Dolch das Herz der Dansai Kro durchstoßen. Bringt man nun den mit dem Blut der Dansai Kro, welches Teile der Essenz des Gottes enthält, getränkten Dolch zum Stein des Gottes im Ritualkreis und versenkt diesen im Stein des Gottes unter Aufsagen der zugehörigen Worte, so ist ein Part zur Verbannung des Gottes der ewigen Vergängnis erfüllt. Schwierigkeit hierbei ist, dass man nur einen zeitlichen Spielraum von 15 Minuten hat, den Dolch einzusetzen, nachdem man die Dansai mit dem Dolch getötet hat.

Die Hoffnung

Die Hoffnung ist der Gegenpart zur Dansai Ser.

Das Schwert: Hierfür wird das zugehörige Schwert benötigt und muss gefunden werden. (siehe die Prüfung)

Die Prüfung der Hoffnung: Der Träger des Schwertes (es besteht auch die Möglichkeit bis zu 3 Träger des Schwertes die Prüfung durchlaufen zu lassen für Notfälle) muss die zugehörige Prüfung bestehen (Hinweise hierzu sind in den aufgetauchten Schriftstücken). Die Prüfung auferlegen und abhalten wird die Stimme der Zeit. Mit Bestehen der Prüfung wird der Träger (die Träger) entsprechend geweiht, so dass

der Träger den Ort erfährt, wo das Schwert der Hoffnung ist und es von dort holen kann. Gemeinsam mit dem Schwert ist er in der Lage, die Verbindung der Dansai Ser zu der Hülle zu trennen.

Der Dolch: Der Dolch befindet sich in einem Stein der Vorebene zur ersten Ebene der „Unterwelt“. Der Dolch muss von dort geholt werden. Durch eine magische Formel (Hinweis in auftauchenden Schriftstücken) kann er aus einem Stein, in den er gebunden wurde, herausgeholt werden. Mit diesem Dolch ist man in der Lage die Dansai Ser zu töten, so dass sie nicht wiederauferstehen kann. Vorher jedoch muss das Ritual der Sterblichkeit mit dem Dolch vollzogen werden. (Dies kann für alle Dolche das gleiche Ritual sein, muss jedoch immer separat pro Dolch abgehalten werden.)

Die magische Ritualisierung der Sterblichkeit: Die Magier/Priester müssen sich überlegen, wie sie ein Ritual im Namen der Drachen abhalten können, um dem Dolch die Eigenschaft der Sterblichkeit zu geben. Ist dieses Ritual vollbracht, kann die Dansai Ser mit diesem Dolch getötet werden. Der Dolch kann nur von einem Magier/Priester geführt werden.

Ist die Dansai mit der Hülle verbunden, kann man mit dem Schwert der Hoffnung die Verbindung trennen und anschließend mit dem Dolch das Herz der Dansai Ser durchstoßen. Bringt man nun den mit dem Blut der Dansai Ser, welches Teile der Essenz des Gottes enthält, getränkten Dolch zum Stein des Gottes im Ritualkreis und versenkt diesen im Stein des Gottes unter Aufsagen der zugehörigen Worte, so ist ein Part zur Verbannung des Gottes der ewigen Vergängnis erfüllt. Schwierigkeit hierbei ist, dass man nur einen zeitlichen Spielraum von 15 Minuten hat, den Dolch einzusetzen, nachdem man die Dansai mit dem Dolch getötet hat.

Der Wille

Der Wille ist der Gegenpart zur Dansai Nem.

Das Schwert: Hierfür wird das zugehörige Schwert benötigt und muss gefunden werden. (siehe die Prüfung)

Die Prüfung des Willens: Der Träger des Schwertes (es besteht auch die Möglichkeit bis zu 3 Träger des Schwertes die Prüfung durchlaufen zu lassen für Notfälle) muss die zugehörige Prüfung bestehen (Hinweise hierzu sind in den aufgetauchten Schriftstücken). Die Prüfung auferlegen und abhalten wird die Stimme der Zeit. Mit Bestehen der Prüfung wird der Träger (die Träger) entsprechend geweiht, so dass der Träger den Ort erfährt

dem Schwert ist er in der Lage, die Verbindung de

[der? olch: Der Dolch befindet sich in
Dolch muss von dort geholt werden.
Schriftstücken) kann er aus eine? S
Dolch ih? in der Lage die Dansai
gleiche Ritu
Die magisch
Ritual im Na
Ist dieses R

Der Stolz

Der Stolz ist der Gegenpart zur Dansai Tar.

Das Schwert: Hierfür wird das zugehörige Schwert benötigt und muss gefunden werden. (siehe die Prüfung)

Die Prüfung des Stolzes: Der Träger des Schwertes (es besteht auch die Möglichkeit bis zu 3 Träger des Schwertes die Prüfung durchlaufen zu lassen für Notfälle) muss die zugehörige Prüfung bestehen (Hinweise hierzu sind in den aufgetauchten Schriftstücken). Die Prüfung auferlegen und abhalten wird die Stimme der Zeit. Mit Bestehen der Prüfung wird der Träger (die Träger) entsprechend geweiht, so dass der Träger den Ort erfährt, wo das Schwert des Stolzes ist und es von dort holen kann. Gemeinsam mit dem Schwert ist er in der Lage, die Verbindung der Dansai Tar zu der Hülle zu trennen.

Der Dolch: Der Dolch befindet sich in einem Stein der Vorebene zur ersten Ebene der „Unterwelt“. Der Dolch muss von dort geholt werden. Durch eine magische Formel (Hinweis in auftauchenden Schriftstücken) kann er aus einem Stein, in den er gebunden wurde, herausgeholt werden. Mit diesem Dolch ist man in der Lage die Dansai Tar zu töten, so dass sie nicht wiederauferstehen kann. Vorher jedoch muss das Ritual der Sterblichkeit mit dem Dolch vollzogen werden. (Dies kann für alle Dolche das gleiche Ritual sein, muss jedoch immer separat pro Dolch abgehalten werden.)

Die magische Ritualisierung der Sterblichkeit: Die Magier/Priester müssen sich überlegen, wie sie ein Ritual im Namen der Drachen abhalten können, um dem Dolch die Eigenschaft der Sterblichkeit zu geben. Ist dieses Ritual vollbracht, kann die Dansai Tar mit diesem Dolch getötet werden. Der Dolch kann nur von einem Magier/Priester geführt werden.

Ist die Dansai mit der Hülle verbunden, kann man mit dem Schwert des Stolzes die Verbindung trennen und anschließend mit dem Dolch das Herz der Dansai Tar durchstoßen. Bringt man nun den mit dem Blut der Dansai Tar, welches Teile der Essenz des Gottes enthält, getränkten Dolch zum Stein des Gottes im Ritualkreis und versenkt diesen im Stein des Gottes unter Aufsagen der zugehörigen Worte, so ist ein Part zur Verbannung des Gottes der ewigen Vergängnis erfüllt. Schwierigkeit hierbei ist, dass man nur einen zeitlichen Spielraum von 15 Minuten hat, den Dolch einzusetzen, nachdem man die Dansai mit dem Dolch getötet hat.

Das komplette Prozedere:

Part 1, benötigt für die Verbannung des Gottes

Die Prüfung zur Weihung des jeweiligen Trägers des jeweiligen Schwertes

Das Finden des jeweiligen Schwertes

Die Trennung der jeweiligen Dansei von der Hülle des Gottes mit dem jeweiligen Schwert

Part 2, Tötung der Dansei, um ihre Wiederauferstehung zu verhindern

Das Finden des jeweiligen Dolches

Die magische Ritualisierung der Sterblichkeit bei jedem Dolch

Part 3:

Der jeweilige mit dem Blut der Dansei getränkte Dolch muss innerhalb von 15 Minuten nach Tötung der jeweiligen Dansai in den Ritualkreis zum Stein des Gottes der ewigen Vergängnis gebracht und mit den jeweiligen Worten eingesetzt werden.

12.) Nebenplotstränge, teilweise in Bezug zu den Hauptplotsträngen

12.1) Die Gerichtsverhandlung des Zabul

Am Freitag Mittag ist endlich die Gerichtsverhandlung gegen den Zabul. Entweder die Spieler suchen den Beweis für seine Unschuld und bringen dies in der Gerichtsverhandlung vor, oder aber sie beenden diese Farce im Rahmen eines ggf. ausgebrochenen Bürgerkrieges mit Gewalt.

Zu findender Beweis: Das Schreiben, in welchem dem Zabul mitgeteilt wird, dass jemand die Kaiserin an die Unterwelt ausliefern will. Dies war in dem Zimmer des Zabuls. Zu finden ist es in der Orkstadt, wo es gekauft werden kann. Ein Tagelöhner ist bei dem Zabul „eingebrochen“ und hat eine Schatulle mit Wertgegenständen gestohlen und an die Orks gegen Kazuum eingetauscht. In dieser Schatulle hat sich auch das Schreiben befunden. Die Orks können dieses Dokument nicht lesen und wissen daher nicht, was dieses Schreiben bedeutet. Mittlerweile hat man durch Nachforschungen Augenzeugen gefunden, welche vermutlich den Täter gesehen haben. Es gibt einen Steckbrief mit dem Gesuchten. Wenn man ihn findet, wird er die Tat gestehen und erzählen, was er mit der Schatulle gemacht hat. Ebenfalls kann man in den „Ein- und Ausreisebüchern“ das Ankommen eines Boten für den Zabul herausfinden.

12.2) Das Verschwinden der Flüchtlinge und Reisenden

Durch die Veränderung Weltenwachts und der sich ständigen Änderung der Einwohner, ist man dazu übergegangen, an den Toren Weltenwachts „Ein- und Ausreisebücher“ zu führen. Im Gerichtsgebäude gibt es eine aktuelle Liste derjenigen, die sich aktuell in Weltenwacht aufhalten. Beim Vergleichen der Bücher und der Aufenthaltslisten wird man erkennen, dass einige, die in Weltenwacht eingereist sind, nicht wieder abgereist sind. Hier kann man zwei Dinge herausfinden: Das eine ist, dass gerade Arme und Leute ohne Familie verschwunden sind. Niemand weiß, wo sie sich aufhalten. Hier kann man auch herausfinden, dass ein Bote mit einem Schreiben in der besagten Nacht des Verschwindens der Kaiserin zum Zabul gekommen ist (Dies steht nur in den Einreisebüchern, jedoch nicht in der Aufenthaltsliste der Arayan, da der Bote umgehen wieder abgereist ist).

12.3) Das Zimmer des Verräters, der 2te geheime Zugang in die Unterwelt und die Seuche von Kazuum

Die Orks haben seit Jahren einen florierenden Handel mit Kazuum. Wo sie das Kazuum abbauen, halten diese geheim. Das Problem ist nur, dass seit kurzer Zeit eine abzubauen Zutat von irgendeiner Krankheit befallen ist, und dass die Vorräte nun fast zur Neige gegangen sind. Die Orks bitten Alchemisten um Hilfe. Sie verbinden ihnen die Augen und führen sie in einen unterirdischen Raum, wo die Alchemisten das Kraut untersuchen können. Hier gibt es zwei Schwierigkeiten: Das Auge des Wächters und eine Person, die dort ein- und ausgeht. Die Orks haben dort untern sehr viel Angst und sind sehr vorsichtig. Sie erzählen von dem Auge des Wächters, welches einen nicht sehen darf. Sobald das „Licht des Auges“ näher kommt, werden die Orks sich und die Alchemisten davor verstecken. Ebenso, wenn „der Mann“ kommt. Dann gibt es dort eine kleine Nische, wo sich die Orks mit den Alchemisten hineindrängen werden. Hier finden Spieler den ersten Hinweis, dass dies etwas ist, was es herauszufinden gilt. Der Ort, wo das Kazuum abgebaut wird, ist ein Ort, wo es einen geheimen Zugang zur Unterwelt gibt, den der „Verräter“ seit vielen Jahren dazu benutzt, hinein- und hinauszugelangen.

Von hier aus kann man :

12.3.1) Das Zimmer des Verräters

einen Zugang zum „Zimmer des Verräters“ finden. Hier kann man herausfinden, wie der Verräter Lorkan Inat Laronn manipuliert hat, die wirkliche und wahrhaftige komplette Prophezeiung finden und wie sie abgewandelt wurde. Ebenso kann man hier auch mehr über die alten Götter herausfinden

12.3.2) der 2te geheime Zugang in die Unterwelt

weiter in die Unterwelt vordringen, um Inat und/oder die Kaiserin zu finden

12.3.3) die Seuche des Kazuum

das Problem der Orks und des Kazuums lösen

12.4) Das Zimmer der Weltenwanderin und die geometrische Truhe

12.4.1) Der Tod der Weltenwanderin und ihr Zimmer

Hier kann man herausfinden, dass es noch einen Weltenwanderer gibt, der Wissen um die Erinnerungskugeln hat. Ebenfalls kann man hier ein Schriftstück finden, auf dem die tote Weltenwanderin diesem eine Nachricht hinterlässt: sie glaubt, dass es dem Verräter gelungen ist, die eine Erinnerungskugel mit der Prophezeiung zu manipulieren, so dass die gefälschte Prophezeiung sie und die Reisenden gelenkt hat.

Sie hat teilweise herausgefunden, wie man jemanden, der in der Niederhölle gefangen ist aber nicht dorthin gehört, wieder befreit. Sie hat Ihre Aufzeichnungen hierzu in verschiedene Truhen und Erinnerungskugeln versteckt. Zudem hat sie Teile (aber nicht die komplette) der echten Prophezeiung gefunden und auch diese in der geometrischen Truhe versteckt, mit den Hinweis, dass sie die echte Prophezeiung noch irgendwo vermutet.

Ebenso hat sie 3 Briefe verfasst. Den einen hat sie mit in die Truhe gelegt, er beinhaltet die Ergebnisse der Nachforschungen. Den zweiten hat sie an den anderen Weltenwanderer geschickt, den sie ausfindig gemacht hat. Darin bittet sie ihn, nach Weltenwacht zu kommen und sie dort zu treffen, um ihr und den Bewohnern von Weltenwacht zu helfen. Der letzte Brief bzw. die letzten Briefe gehen an die Schüler der Weltenwanderin und 1-2 Spieler mit einer Einladung und einem seltsamen Satz, der erst später Bedeutung bekommt (Vorsichtsmaßnahme, da sie sich beobachtet gefühlt und für den Fall ihres Todes Maßnahmen ergriffen hat,).

Die Briefe an die Schüler und die anderen Spieler beinhalten den Wunsch nach einem Treffen. Wenn die Spieler eintreffen, sehen sie die letzten Momente der Weltenwanderin. Es muss kurz zuvor jemand eingedrungen sein, der von der Weltenwanderin überrascht wurde. Er hat sie umgebracht, die Weltenwanderin kann nur noch einen letzten Blick auf die ankommenden Spieler werfen und stirbt. Die letzte Tat der Weltenwanderin bei ihrer Ermordung war die Auflösung einer Erinnerungskugel, die Teile liegen in ihren Händen und sie hat ein leichtes triumphierendes Lächeln auf den Lippen, denn dies war die Kugel, auf die es ihr Mörder es abgesehen hatte, und sie hat dieses Wissen in die Welt zurückgegeben. Ungefähr zeitgleich mit dem Tod der Weltenwanderin und dem Öffnen der Kugel tauchen in Weltenwacht verschiedene Schriftstücke auf (in der übrigen Welt natürlich auch), ebenso auch die Gegenstände und Artefakte, welche zu diesem Wissen gehören.

Der Eindringling muss nur Augenblicke vor ihnen hier gewesen sein und ihr kommen bemerkt haben, da es so aussieht, als ob er nur kurze Zeit hatte, etwas zu suchen. Ob etwas entwendet wurde, kann man oberflächlich noch nicht erkennen.

12.4.2) Die geometrische Truhe

Geometrische Truhen sind komplexe Konstrukte, die entwickelt wurden, um besonders wichtige Gegenstände in einer Zwischendimension zu lagern oder in Sicherheit zu bringen. Dazu wird das zu sichernde Objekt in die Truhe gelegt, bevor diese fertiggestellt ist. Sobald das letzte Teil der Truhe an seinem Platz liegt und diese damit vollständig zusammengebaut wurde, verschwindet der darin befindliche Gegenstand und wird in der Zwischendimension geparkt. Die Truhe kann dann angebaut werden, und sobald sie wieder korrekt zusammengefügt wurde, erscheint der Gegenstand wieder darin. Die geometrische Truhe ließe sich entweder als magisches Konstrukt erklären oder als mechanischer Apparat der ehemaligen Mechanikergilde.

Die Weltenwanderin weiß, dass jemand mit allen Mitteln versucht, in ihr Zimmer zu kommen und eine oder mehrere Kugeln stehlen will. Sie weiß aber nicht, wer dies ist oder welche Erinnerungen er stehlen will. Daher versteckt sie einige Dinge in dieser geometrischen Truhe. So vergisst sie diese selbst nicht und denkt, dass sie dort sicherer aufgehoben sind.

Die Einzelteile der Truhe oder Hinweise auf diese liegen im Zimmer der Weltenwanderin versteckt und müssen zunächst eingesammelt werden. Die Spieler können verschiedene Hinweise auf die Truhe und ihre Funktionsweise bekommen und finden. Schlussendlich erhalten sie eine rudimentäre Anleitung, die jedoch nie fertig gestellt wurde. Sie beschreibt die ersten Schritte für die Rekonstruktion der Truhe, zusammen mit der Gesamtzahl der benötigten Einzelteile. Einige der Teile können nicht einfach so gefunden werden, sondern wird einigen Spielern mit den Briefen übermittelt, eines davon hat der andere Weltenwanderer mit dem Brief zusammen bekommen.



Die Spieler müssen die geometrische Truhe wieder zusammensetzen, um an die in ihr befindlichen Informationen zu kommen. Dazu werden die Teile benötigt, ohne die die Truhe nicht vollständig funktionieren wird. Das nachfolgende manuelle Rekonstruieren der Truhe an sich ist auch nicht gerade trivial und wird einige Zeit benötigen.

12.5) Der Beweis für den blauen Drachen

Der seltsame Priester des blauen Drachen sucht Beweise für die Existenz des blauen Drachen und ist dankbar für jeden Zuspruch und jede Hilfe. Hauptsächlich beinhaltet dieser Plot jedoch philosophische Diskussionen mit der Stimme der Zeit und anderen Gelehrten.

12.6) Bürgerkrieg in und Machtkampf um Weltenwacht

In den einzelnen Städten von Weltenwacht gibt es neue Vertreter der Städte. Diese haben unterschiedliche Motive und Gesinnungen (siehe wichtige Personen und aktuelles Szenario von Weltenwacht).

Gemein haben allerdings alle, dass sie sich, jetzt wo die Kaiserin weg ist, für die nächsten und rechtmäßigen Herrscher von Weltenwacht halten. (Außer die Schattenstadt, die hält sich aus diesen Machtspielen raus und ist neutral und der Nebelstadt, welche bis jetzt die aktuelle Ordnung unterstützt.)

- In der Eisenstadt gibt es das Ehepaar von Stolzenbergs samt Gefolge. Sie sind die direkten Nachfahren, des Auserwählten der 6 Götter. Das Zeichen ihrer Familie ist der Hammer (6 Götterhammer), und sie sind seine Behüter.
- In der Sturmstadt gibt es den Vorsteher Meister Lutz und seinen Gehilfen.
- Und in der Altenstadt den Magister Mirandar und die Botschafterin Anjeska aus Nor Eathe.

12.7) Der Grindig (Gedankendieb)

Durch das Chaos, das über Weltenwacht gezogen ist, durch die Ansammlung der alten Magie und die Mischung aus Gedanken voller Gier, Hoffnung, Verzweiflung, Hass und Edelmüt ist es einem Gedankendieb (Grindig) gelungen, nach Weltenwacht zu gelangen.

Hungrig nach Erinnerungen und Gedanken macht sich die Kreatur daran, die Bewohner Weltenwachts des Nachts anzufallen und deren Gehirne anzusaugen. Da diese Kreaturen äußerst intelligent sind, hat sich der Grindig zuvor jedoch mithilfe seiner Fähigkeit, den Geist schwacher Kreaturen zu kontrollieren, einen kleinen Trupp von Dienern Untertan gemacht, die ihn beschützen. Dabei ist der Grindig klug genug, keine Toten zu hinterlassen, sondern er knabbert immer nur ein wenig an den Erinnerungen und Denkprozessen seiner Opfer, die er sich bisher aus den weniger betuchten und entsprechend mittelloseren Leuten ausgesucht hat. Dabei verwendet er seine krakenartigen Fangarme, die kleine Saugabdrücke an den Köpfen hinterlassen. Leider verfügen seine bisherigen Opfer aber nicht über das Potential an Intelligenz, Kreativität und Wissen, das er braucht, um seinen Hunger dauerhaft zu stillen. Daher hat er sich nun ein spezielleres Opfer ausgesucht – den Weltenwanderer. Als dieser vor einem Tag in Weltenwacht ankam, um sich mit der Weltenwanderin zu treffen, lief er ausgerechnet diesem Wesen direkt „vor die Füße“. Gierig hat der Grindig die Gedanken in sich aufgesogen, sogar so viel, dass der Weltenwanderer komplett durcheinander ist, nicht mehr weiß, wer er ist und warum er hier ist. Er faselt komische Dinge von Weltuntergang und solchen Sachen. Die Wachen der Arayan haben den Verwirrten in der Nacht gefunden und ihn sicherheitshalber, um dem armen Mann zu helfen, ins Gefängnis gebracht, damit ihm nichts passiert.

Die Aufgabe der Spieler ist es, den anderen Opfern und dem Weltenwanderer ihre Erinnerungen und Gedanken zurück zu bringen. Dafür müssen sie den Grindig finden und ihn töten. Aus dem Gehirn müssen sie einen Trank machen, den sie den Opfern des Grindig verabreichen müssen, damit ihre Erinnerungen und Gedanken wieder kommen.

Die Opfer tragen alle die Saugabdrücke der Fangarme, die der Grindig beim Gedankensaugen einsetzt. Nur die Bewohner einer spezifischen Stadtteils von Weltenwacht tragen diese Abdrücke, so dass die Spieler das "Nest" des Grindig in der Nähe dieses Stadtteils vermuten können. Der Grindig hat sich mit seinen gedankenkontrollierten Schergen in ein Stück Wald zurückgezogen, in dem er sich zwischen seinen Beutezügen aufhält. Sobald er von den Spielern entdeckt wird, schickt er seine Untergebenen, sich den Spielern entgegenzuwerfen. Die kontrollierten Untergebenen werden ohnmächtig/kommen wieder zu Sinnen, sobald der Grindig besiegt ist, d. h. es ist sinnvoll, wenn die Spieler zunächst ihm den Garaus machen.

12.8) Der Ripper

Ein Mörder, welcher anscheinend Jagd auf Magier macht, treibt in Weltenwacht sein Unwesen.

Ein Opfer hat er schon gefunden, einen Magier still und heimlich entführt und irgendwo im Wald ermordet. Die anderen Bewohner der Altstadt haben zwar bemerkt, dass einer der Ihren fehlt, aber in Weltenwacht kommen und gehen die Leute immer mal wieder, besonders in diesen Zeiten. Einige Tage später wird die Leiche im Wald durch Zufall gefunden, auf ihr wurde ein Stück Stoff gefunden, auf dem ein Zeichen aufgemalt wurde, es sieht ähnlich dem eines Hammers aus, nur dass noch ein Strick durch diesen führt, welcher nicht genau zu erkennen ist, da das Symbol sehr ungenau gemalt wurde. Dies wird der Arayan am 45. Wächtermond mitgeteilt.

In der Nacht vom 49. Wächtermond wird das zweite Opfer gefunden, bei dem der Mörder schon weitaus weniger vorsichtig vorging und es ganz in der Nähe der Altstadt ausbluten ließ. Auf der Leiche liegt ebenfalls ein Stück Stoff mit dem Zeichen. Der Vorsteher der Altstadt bittet die Arayan, dem tatkräftiger nachzugehen. Am Nachmittag des 51. Wächtermonds wird auch noch eine dritte noch entstelltere Leiche gefunden.

Der Mörder ist aufgrund seiner bisherigen Erfolge bei der "Jagd" auf Magier nicht besonders vorsichtig und wird jede Nacht zuschlagen wollen.

Bisherige Mutmaßungen:

Der Mörder hält sich für einen Vertreter von Recht und Ordnung und will anscheinend Weltenwacht von allem befreien, was er persönlich für Abschaum hält. Dazu gehören vor allem Magier aus der Altenstadt.

Der Mörder wähnt sich als Auserkorener, die Ordnung und die Tugend zurück nach Weltenwacht zu tragen und hinterlässt das Zeichen des Hammers, welches ähnlich dem der von Stolzenbergs aus der Eisenstadt ist, um seinem Ego gerecht zu werden und um sich zu seinen Tagen stolz zu bekennen.

Die Sturmstadt springt auf das Symbol direkt an und behauptet, dass dies eine Machenschaft der Eisenstadt und der Familie von Stolzenberg sein muss. Tatsächlich muss die Arayan dem nachgehen, weil dieses Symbol vorerst der einzige Hinweis zu sein scheint. Die Altenstadt ist sich diesbezüglich unsicher, jedoch muss auch sie zugeben, dass es bisher die einzige Spur ist.

Die Spieler können durch Befragungen herausfinden, wie die Person aussieht, welche mit den Magiern zuletzt gesehen wurde. Hier können sie einen Steckbrief anfertigen lassen und versuchen, die gesuchte Person zu finden. Die Arayan wird für die lebende Ergreifung des Mörders eine Belohnung aussetzen.

In der schottischen Taverne wird man eventuell den Gesuchten erkennen und den Hinweis geben, dass er wohl öfter mit Meister Lutzel gesehen wurde. Befragt man Meister Lutzel, wird er die Person benennen können.

Sobald der Steckbrief raus ist, wird ebenfalls ein anderes Schreiben illegal herausgegeben, wo ein Kopfgeld auf den Tod dieses Mannes vor seiner Ergreifung ausgesetzt wird.

Wer hier schneller ist, entscheidet das Schicksal und je nachdem kommt heraus, was alles dahinter steckt und welche der beiden Belohnungen ausgezahlt wird.

12.9) Der Kuriositätenhändler und das Rostmonster

Ein Kuriositätenhändler war auf der Durchreise und ist vor einigen Tagen durch eines der Portale nach Weltenwacht gekommen, um durch ein anderes zu seinem Ziel zu reisen. Dabei hatte er einige kleine Kuriositäten und einen Käfig mit einem Rostmonster darin dabei.

Diese Kreaturen sind äußerst selten. Es sind kleine, insektenartige Tiere mit zwei Antennen, deren Berührung sämtliches Metall sofort vollständig oxidieren und verrosten lässt.

Als der Händler ankam, war das Tier trächtig, und kurz bevor er Weltenwacht durch ein anderes Portal verlassen wollte, kam es zu einer Pöbelei mit heruntergekommenen Flüchtlingen. Der Händler wurde in eine kurze aber heftige Schlägerei verwickelt, dabei ist das Rostmonster ausgebrochen und in den nächstbesten Waldabschnitt geflohen. Nachdem sich der Händler von der Reiberei mit den Bauern erholt hatte, stellte er fest, dass das Tier geflohen war und stellte ihm nach. Er konnte es tatsächlich im Wald finden und brachte es schnellstmöglich fort von Weltenwacht zu seinem Bestimmungsort.

Dort stellte er aber zu seinem Entsetzen fest, dass das Monster nicht mehr trächtig war und mutmaßt, dass es seine Eier irgendwo im Wald von Weltenwacht abgelegt hat. Wenn die kleinen Rostmonster aus diesen schlüpfen und der Nachwuchs über Weltenwacht hereinbrechen würde, dann sähe es äußerst schlecht aus um die Wehrkraft der Bürger, denn die kleinen Rostmonster würden jede Waffe, Rüstung und andere Objekte aus Metall restlos zerstören.

Dummerweise handelt es sich bei dem Händler um einen äußerst rechtschaffenen Menschen, und er hat beim Betreten von Weltenwacht bei einer der Wachen seine Ware und das Rostmonster ausgewiesen. Es ist ihm klar, dass er nicht verantwortlich sein will für die Vernichtung der Ausrüstung der Stadt, zumal man dieses Ereignis ohne Weiteres mit ihm in Verbindung bringen kann.

Was der Händler allerdings nicht weiß ist, dass in einer der von der Weltenwanderin gesammelten Schriftrolle steht, dass man aus den Eiern des Rostmonsters einen stark konzentrierten Trank machen kann, der jegliche Art von Ketten sprengen kann. (Hinweis: wird für den Inat oder Kaiserin Befreiungsplot benötigt). Allerdings braucht man dafür sehr viele Eier, selbst um kleinste Mengen herzustellen.

Der Händler kehrt nach Weltenwacht zurück, um die Eier zu suchen, und um seine Hilfe anzubieten. Er will das Unglück verhindern, da er hofft, dass noch nichts aus den Eiern geschlüpft ist. Er bietet eine hohe Belohnung an, wenn ihm die Eier zurückgebracht werden bzw. ihm dabei geholfen wird.

Die Spieler müssen in den Wald gehen und dort die Eier finden. Der Händler sollte ihnen vorher klar gemacht haben, dass die Eier oder der Schleim, der diese beim Laichen überzogen hat, aus natürlichem Schutz heraus, bei Berührung Verwirrung mit kurzzeitiger Amnesie auslöst. Daher sollte man sehr gute Handschuhe tragen und die Eier vorsichtig transportieren.

Der Händler weiß zu erzählen, dass Rostmonster äußerst störrige Kreaturen sind, die meist schnurstracks zu einem ausgesuchten Ziel wandern, ohne davon weg zu meandrieren. Bedeutet, dass die Eier mehr oder weniger auf einer geraden Linie abgelaicht wurden.

Der Händler ist bereit, den Spielern die Eier zu überlassen, wenn er dafür nicht rechtlich belangt wird und die Spieler ihn von der Wichtigkeit überzeugen, da diese benötigt werden, um die Ketten der Unterwelt zu sprengen.

12.10) Das Schwert des heiligen Losell

In Weltenwacht gibt es seit einiger Zeit eine Gruppe „Räuber“, die sich als Ritter der Armen verstehen. Sie rauben reiche Leute aus und verteilen das Geld oder von dem Geld gekaufte Speisen an die Armen und Bedürftigen. Dabei sehen sie zu, dass sie ihre „Opfer“ so wenig wie möglich verletzen, denn sie verstehen sich nicht als Mörder oder Befreier. Als Symbol ihrer „Ehre“ haben sie ein Schwert, welches ihnen sehr viel bedeutet, da es sie spirituell leitet. Dieses Schwert ist das Schwert des heiligen Losell. In der ursprünglichen Heimat der „Räuber“, den Stammesländern, wurde Losell von den Armen verehrt. Er war ein reicher Mann, der jedoch jedem Bedürftigen seine Tür öffnete, ihm Essen gab, ihn versorgte und half, wo er kann. Er besaß ein Schwert, welchem Heilkräfte nachgesagt wurden. Ob das Schwert diese Kräfte hatte oder einfach nur Losell selbst, weiß niemand.

Losell war jedoch vielen der Betuchten ein Dorn im Auge und irgendwann fand man ihn tot in einer Gasse vor. Das Schwert von Losell war verschwunden. Die Räuberbande hatte das Schwert vor einigen Jahren von einem reichen Fratz „befreit“ und nehmen dies als Leitsymbol und hüten dies wie eine Art Heiligtum.

Jeden Morgen beten sie zum heiligen Losell, dass er sie führen möge und weiterhin seine beschützende Hand auf sie halten möge, bevor sie sich den nächsten reichen Fratz zum „erleichtern“ seiner Bürde suchen.

Die Räuberbande ist aus den Stammesländern auf Grund der Verbreitung des Kultes der alten Götter geflohen und hat sich in den Wäldern und Gassen Weltenwachts eine neue Heimat geschaffen.

Doch dieses Schwert wurde in der letzten Nacht (Nacht vom 52. Wächtermond auf den 1. Tatenmond) gestohlen. Die Räuber gehen davon aus, dass dies entweder ein Artefakthändler, ein Beauftragter der reichen Säcke oder aber eines der stinkenden pseudorechtschaffenden Paladine, welche nichts für die Armen tun, gewesen sein muss.

Die Räuber wollen ihr Schwert unbedingt zurück. Dafür haben sie, um Druck zu erzeugen, eine Frau eines reichen Saftsackes entführt und halten diese als Geisel gefangen. Ihr Anliegen: Sie werden sie gegen Rückgabe des Schwertes austauschen.

Die Räubergruppe ist eigentlich weniger gewaltbereit und hat auch nicht wirklich Interesse an einem offenen Kampf. Sie sind aber äußerst wehrhaft und bereit, für ihre Interessen und ihr Schwert zum Äußersten zu gehen.

Sie setzen ein Ultimatum von 24 Stunden.

Das Schwert wurde tatsächlich von einem geschickten, aber nicht besonders klugen Dieb des Nachts gestohlen. Dieser prahlt zu jeder sich bietenden Gelegenheit (z. B. Taverne, Frauen etc.) unaufgefordert und in lauten Tönen von seiner Tat. Zudem gibt er das Geld, das er für den Verkauf des Schwertes an einen Händler (zufällig der Ehemann der gefangenen Frau) erhalten hat, verschwenderisch aus. Der Händler hält natürlich seine Klappe darüber, dass er das Schwert hat.

Die Spieler haben folgende Optionen, da Problem zu lösen:

Töten der Räuber. Die Räuber reagieren in diesem Fall äußerst konsequent und werden die Frau umgehend töten. Danach werden sie mit vollem Einsatz gegen die Angreifer vorgehen.

Die Geisel heimlich mit List befreien. Die Räuber werden in diesem Fall versuchen, anderweitig ihr Schwert zurück zu erlangen und sich zu rächen.

Das Schwert zurück gewinnen (Dieb finden, ausfragen, Händler dazu zu bringen, zuzugeben, dass er das Schwert hat und ggf. den Ehemann zu überzeugen, dass seine Frau mehr wert ist als das wertvolle Schwert oder aber es ihm abkaufen, um seine Ehefrau zu retten, was die nachher mit ihrem Mann macht, ist eine andere Geschichte...) Die Räuber zeigen sich in diesem Fall als ehrenhaft und lassen die Geisel frei und die Spieler unbehelligt ziehen.

Anmerkung: Je nach Zeitpunkt, wie sich die Geschichte entwickelt, müssen die Spieler mit den „Räubern“ sowieso oder erneut in Verhandlung treten, da ausgerechnet dieses Schwert das Schwert der Heilung ist.

Ist o. g. Geschichte ehrenvoll abgeschlossen, werden sich die Räuber bereit erklären, es den Spielern vorübergehend „zu leihen“, wenn sie ihnen das Schwert anschließend zurück bringen.

Befreien die Spieler die Geisel mit List, werden die „Räuber“ versuchen, jegliche Pläne bezüglich des Schwertes zu vereiteln und es um jeden Preis zurück zu erlangen. Dies könnte bedeuten (da interaktiv), dass den Spielern das Schwert im ungünstigsten Fall verlustig geht. Die „Räuber“ würden den Spielern höchstwahrscheinlich das Schwert auch nicht mehr aushändigen.

Sind die Räuber tot, passiert nichts mehr von ihrer Seite aus.

12.11) Das niedere Wesen

Beschreibung:

Ein Wesen aus der Unterwelt konnte entkommen und ist in den Wald geflüchtet. Dieses Wesen stromert durch den Wald. Wenn es Menschen im Wald begegnet, greift es sie nicht an. Es betrachtet sie nur neugierig und nähert sich ihnen. Viele machen den Fehler und rennen nicht sofort weg, sondern betrachten ebenso neugierig das Wesen. Das Wesen versucht die Menschen zu berühren. An den Stellen wo man mit der Haut des Wesens in Berührung kommt, bekommen die Menschen einen fiesen Ausschlag.

Diverse Bewohner Weltenwachts und eventuell Reisende haben schon Bekanntschaft mit dem Wesen gemacht. Sie suchen die Alchemisten, Heiler oder Magiekundige auf um sich von diesem Ausschlag befreien zu lassen. Die Spieler können sich aussuchen, ob sie die Kranken einfach nur heilen und allen raten, nicht in den Wald zu gehen oder ob sie das Wesen jagen.

Sollten sie es jagen und erlegen, können die Alchemisten von der Haut des Wesens was abkratzen und durch etwas Forschung starke und viele Heiltränke davon herstellen.

Der Ausschlag ist bei näherer Untersuchung durch Heilkunde, Magie oder Gebet als magisch zu erkennen und kann mit der zunehmenden alten Magie in Zusammenhang gebracht werden.

Die Spieler können die Krankheit auf verschiedene Art und Weise heilen/ausmerzen:

Klerikale Magie: Ein aufwändiges, heilendes Ritual mit mehreren Klerikern kann die Krankheit heilen.

Rezeptur für einen Heiltrank bei einem der ansässigen Alchemisten/Heiler/Kräuterhändler auftreiben und brauen (lassen). Die Alchemisten sind sehr interessiert an der Haut des Wesens, da sie auf Grund der alchemistischen Analyse herausgefunden haben, dass sich aus der Haut mit einem bestimmten Verfahren sehr gute und kräftige Heiltränke herstellen lassen können

Wesen töten und die Haut den Alchemisten bringen, welche aus Dank entweder Geld oder ein gewisses Kontingent der daraus zu gewinnenden Heiltränke anbieten.

12.12) Der Auftrag (Die Suche nach der perfekten Genkombination)

Ein Weltenwacht besuchender leicht verwirrt wirkender Professor trägt ganz offen eine Kette mit einem Symbol, welches einige Spieler erkennen sollten (Symbol der Soronn). Er ist nach Weltenwacht gekommen, weil sein König ihm aufgetragen hat einen Trank zu entwickeln, der sein missratenes Kind zu einem normalen Menschen werden lässt. Dazu benötigt er Proben von vielen verschiedenen Wesen mit unterschiedlichsten Ausprägungen. Da er Weltenwacht als Nexus zwischen verschiedenen Welten wähnt, hat er sich aufgemacht, dort nach den entsprechenden Wesen zu suchen.

Der Professor ist auf freundliche Anfrage der Spieler hin, den Gegenstand und die zugehörige Information, den sie herausfinden möchten, herauszurücken - vorausgesetzt, sie helfen ihm bei der Beschaffung der entsprechenden Proben.

Er benötigt möglichst viele der folgenden Kombinationen von Eigenschaften:

Blond	Braunhaarig	Rothaarig	Schwarzhaarig	Bunthaarig
Grünäugig	Blauäugig	Braunäugig	Grauäugig	Buntäugig
Mensch	Elf	Zwerg	Ork	Tier
Tiermensch	Lokalplanar (d. h. aus Weltenwacht)	Extraplanar (d. h. nicht aus Weltenwacht)	Mythologische Kreatur (Faun, Minotaurus, Fee etc.)	

Das bedeutet, er will beispielsweise:

- einen blauäugigen Elfen mit schwarzen Haaren
- einen grünäugigen Menschen mit blonden Haaren aus Weltenwacht
- einen Tiermenschen mit buntem Fell und grauen Augen

usw.

Die Spieler müssen also durch die Orte gehen und möglichst viele Leute auftreiben, welche die verschiedenen Merkmalsausprägungen aufweisen. Diese müssen eine Probe ihrer Selbst abgeben (z.B. Blut, Haar, Fingernagel etc.). Die Spieler müssen diese Leute finden, sie davon überzeugen, diese Probe abzugeben, geeignete saubere(!) Gefäße auftreiben, diese beschriften und sie dem Professor bringen. Dieser ist zufrieden, wenn er 12 verschiedene Proben erhalten hat.

Im Gegenzug erhalten die Spieler das Amulett und je nachdem, wie freundlich die Spielergruppe war, erklärt sich der Professor evtl. auch bereit, den Spielern den Ort preiszugeben, wo er das Symbol her hat.

12.13) Die Duftspur à (. € A • ° P ° à - \$!\$ 0 à tD % ° ‘ ž

In Weltenwacht lebt schon seit langer Zeit eine sehr alte Fee. Sie genießt es, dem Treiben der Sterblichen zuzusehen. Daher ist sie bisher auch unbehelligt und fast vollständig unerkant geblieben. Einzig und allein die Eitelkeit ihrer Artgenossen bleibt ihr, die sich vor allem in ihrem Spleen ausdrückt, immer ein bestimmtes Parfum zu tragen (das ist ein Duft, der ohne weiteres wieder erkannt werden kann). Es existieren einige wenige Aufzeichnungen, die von der Begegnung mit der Kreatur berichten und vor allem davon, dass sie immer an diesem speziellen Duft zu erkennen ist. Zudem wandert die Fee regelmäßig in die Stadt zu den Alchemisten und gibt dort ihr Parfüm in Auftrag.

Aufgrund ihres hohen Alters und langen Lebens hat sie schon viel gesehen und langweilt sich schnell. Sie ist immer erfreut über gewisse Abwechslung in ihrem Leben.

Im Besitz der Fee befindet sich ein „Schmuckkästchen“. Dieses Kästchen ist jedoch in Wahrheit das Seelengefäß, welches benötigt wird, um Inat oder die Kaiserin aus dem Gefängnis zu befreien. (siehe Hauptplot).

Die Spieler sollten vorher in Erfahrung gebracht haben, dass sie das Schmuckkästen benötigen und in den o.g. Aufzeichnungen von einem alten Wesen erfahren, das am Geruch zu erkennen und alt genug ist, um möglicherweise von diesem Gegenstand zu wissen. Diesem Hinweis folgend, können die Spieler „ihrer Nase“ nach gehen und versuchen, die Kreatur zu finden, möglicherweise sogar ihren Schlupfwinkel ausfindig machen. Zudem haben sie die Möglichkeit, die Fee bei den Alchimisten anzutreffen oder dort etwas über sie in Erfahrung zu bringen. Entdeckt man den Schlupfwinkel der Fee, wird sich nicht auf einen Kampf einlassen, sonde

hat. Wenn sie ihm erzählen, woher sie das Amulett haben und wie sie es erlangt haben, wird er ihnen einige Informationen und den Kodex der Soronn erzählen.

12.15) Die Gedanken Inat Laronn

Einige Spieler haben das ausgesprochene Ziel, Inat Laronn aus der „Unterwelt“ zu befreien. Hierfür planen sie, mit ihm irgendwie Kontakt aufzunehmen. Je nachdem, wie sich das entwickelt, werden für eine bestimmte Dauer (zwischen 30 Minuten und 2 Stunden) die aktuellen Gedanken von Inat Laronn von demjenigen ergreifen, der seine Verteidigung im vergangenen Prozeß geführt hat.