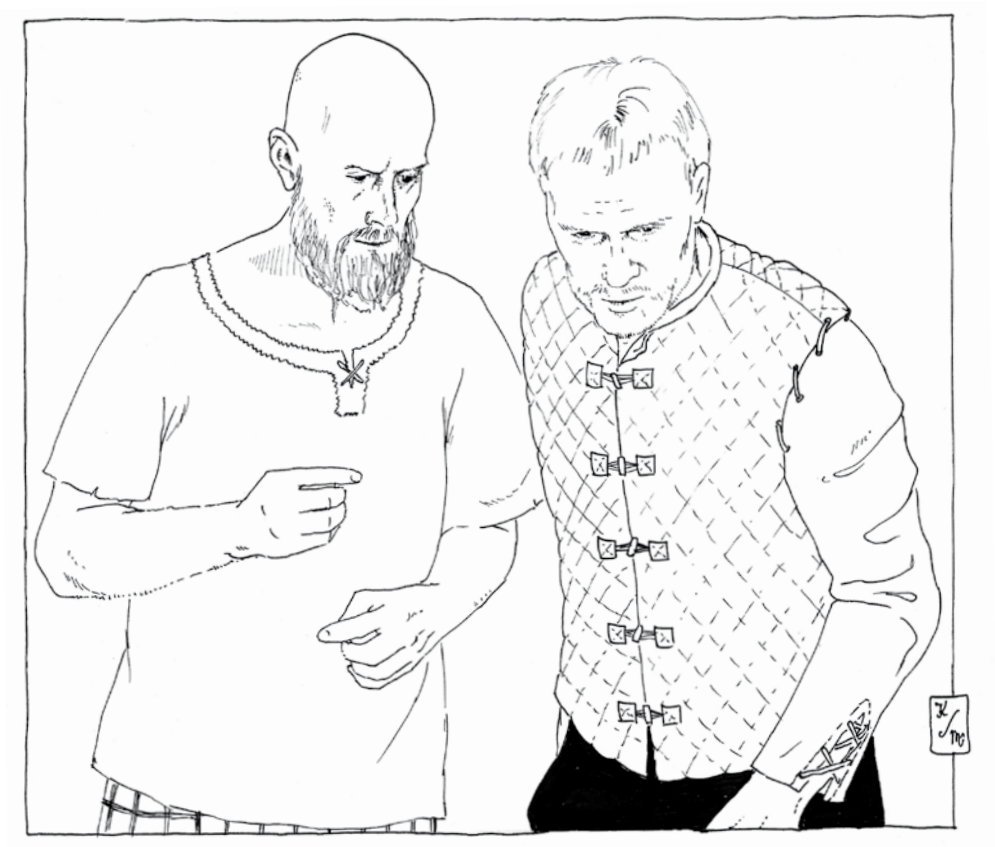
Fantasy Club Info



Impressionen vom EWS - Spielern unter sich

Impressum

Fantasy Club Info 2010 ist eine Publikation für den Fantasy Club e.V., dient der Vorstellung des Vereins und der Gruppen von Follow, erscheint nach Bedarf und wird kostenlos an Interessenten abgegeben. Beiträge über die Clans stammen von diesen selbst. Die Wappen stellten Günter Thomasch und Christian Seipp zur Verfügung, die Illustration sind von Kirsten Scholz.

Satz und Layout von Ellen Sturm/Kirsten Scholz.

Offizielle Vereinsadresse:
Fantasy Club e.V., c/o Hermann Ritter, Soderstr. 67, 64287 Darmstadt
www.fantasy-club-online.de
ISSN: 1439-1724
ViSdP: Kirsten Scholz, Konradstr.13, 50937 Köln, 0221/2835541
© Fantasy Club e.V. 2010

Eine andere Welt erwacht zum Leben

Aus der Beschäftigung mit dem Thema „was war“ erwächst bei manchem Interessierten die Frage „was wäre wenn?“.
Es gibt wissenschaftliche Ansätze, die sich mit kontrafaktischer Geschichtsschreibung beschäftigen, und es gibt Menschen, die es ganz genau wissen wollen: Die in ihrer Freizeit in Zeiten und Kulturen eintauchen, die sie faszinieren.
Manche dieser Enthusiasten legen ihren Ehrgeiz dahinein, eine Epoche detail- und stilgenau wiederaufleben zu lassen, andere ergänzen ihre Vorstellungen um romantische oder phantastische Elemente.

Eine Vereinigung, die sich der Darstellung phantastischer Kulturen mit ihren Menschen und Geschöpfen widmet, existiert in Deutschland und dem deutschsprachigen Ausland seit 40 Jahre: Follow.

Gegründet von Studenten, die heute noch als gestandene Väter und Großväter mit dabei sind, bietet Follow mehreren Hundert Mitgliedern jeglichen Alters die Möglichkeit in eine Phantasiewelt einzutauchen und in ihrer Freizeit diese Welt zu gestalten.

Vielfach haben die Kulturen und Völker dieser imaginären Welt reale Vorbilder – sei es die Shogun-Zeit des alten Japans, skythische Nomaden, keltische und normannische Völker, seefahrende Wikinger oder die Kapitäne der Hanse, um nur ein paar Beispiele

zu nennen. Vom gotischen Reiterheer bis hin zum deutschen Rittertum findet sich fast alles, was dazu angetan ist, die Vorstellungskraft anzuregen. Dazu kommen Anleihen aus der phantastischen Literatur, aus Filmen, aus alten Sagen und Mythen – oder auch völlig eigene Kreationen. Einzug auf Magira findet eine neue Kultur nach der Genehmigung durch ein internes Gremium aus Alteingesessenen. Nach der Anerkennung können weitere Interessierte zu deren Schöpfer stoßen, um zusammen jenes Volk weiter auszuarbeiten und zu simulieren.

Struktur und Hintergrund der Geschichtsschreibung ergeben sich aus den Interaktionen der Vereinsmitglieder und aus dem nach festen Regeln ablaufenden „Ewigen Spiel“: seit über 30 Jahren kontinuierlich gespielt, beeinflussen Würfelglück und strategisches Geschick der Spieler die Schicksale der Völker. Krieg und Frieden, der Untergang und Aufstieg von Ländern und Herrschern wird hier simuliert.
Follow war schon früh ein Ort, an dem das Fantasy-Rollenspiel erste Siegeszüge feierte. Das bekannte deutsche Rollenspiel „Midgard“ hat seine Wurzeln auf der Welt Magira, aber auch das System „Abenteuer in Magira“ ist bekannt. Hierfür gibt es von einigen Kulturen Regelanhänge: „Abenteuer in Ao-Lai“, „Abenteuer in Ranabar“ und „Abenteuer in Clanthon“. Natürlich lässt sich die Welt Magira auch mit anderen Regelwerken bespielen. Zur Zeit sind auf den vier bekannten Welten Magiras um die fünfzig Kulturen und Völker ansässig, von denen viele ihre Vertreter ins Ewige Spiel schicken.

Fellows (wie sich die Mitglieder Follows nennen) verstehen sich nicht als Realitätsflüchtlinge, sondern sehen in der Beschäftigung mit Magira eine Möglichkeit, ihre Kreativität auszuleben und ihre Freizeit jenseits von Fernsehen und passivem Konsum zu gestalten, und auch als Gelegenheit, sich mit Gleichgesinnten intensiv mit realen Kulturen auseinander zu setzen.
Eine Vielzahl von Hobby- (und Profi-)Schreibern erdenkt seiten- und bücherweise die Geschichte der Welt Magira, füllen alle drei Monate über vierhundert Seiten der Vereinspublikation „FOLLOW“.

Das Fest

Bei weitem den größten Teil der Vereinsaktivitäten nimmt das gesellige Zusammensein der Mitglieder ein. Man trifft sich für ein verlängertes Wochenende oder einmal im Jahr sogar für 10 Tage zum „Fest der Fantasie“. Bei diesen Cons genannten Treffen (vom lat. Convent) schlüpfen die Vereinsmitglieder in die Rollen von erdachten Personen, die auf Magira leben. Ein Con ist vermutlich die beste Möglichkeit, Follow kennen zu lernen.

Jeder kann hier seine Wünsche und Fähigkeiten einbringen – und so ist der Goldschmied vielleicht auf Magira ein Zwerg und bleibt bei seiner Profession –, aber der brave Angestellte wird vielleicht zum Gaukler, der Jonglage-Kunststücke aufführt, die ihm im Zivilleben niemand zutrauen würde.

Den Höhepunkt des Con-Jahres bildet das Fest der Fantasie. Nicht selten nimmt die ganze Familie teil, Kinder werden schon früh eingebunden und erleben eine Gemeinschaft, wo Herkunft und Beruf wenig zählen und das Miteinander und das Ausüben des gemeinsamen Hobbys im Vordergrund steht.

Das Fest wird von Freiwilligen durchgeführt und organisiert. Oft übernehmen Clans die Aufgabe gemeinsam. Ort der Veranstaltung ist meist eine Jugendherberge, irgendwo in Deutschland, in Österreich und ab und zu in Schweden.

Die Teilnehmer nächtigen entweder in den Zimmern der Jugendherberge/ Burg oder in Zelten. Es gibt rund um die Uhr Programm: Workshops, Spielerunden, das EWS, aber auch verschiedene Kneipen bieten jederzeit die Möglichkeit zum geselligen Zusammensein. Mitternachtskneipe und Wunderbar sind Ziele, die jeder Festteilnehmer gerne ansteuert.

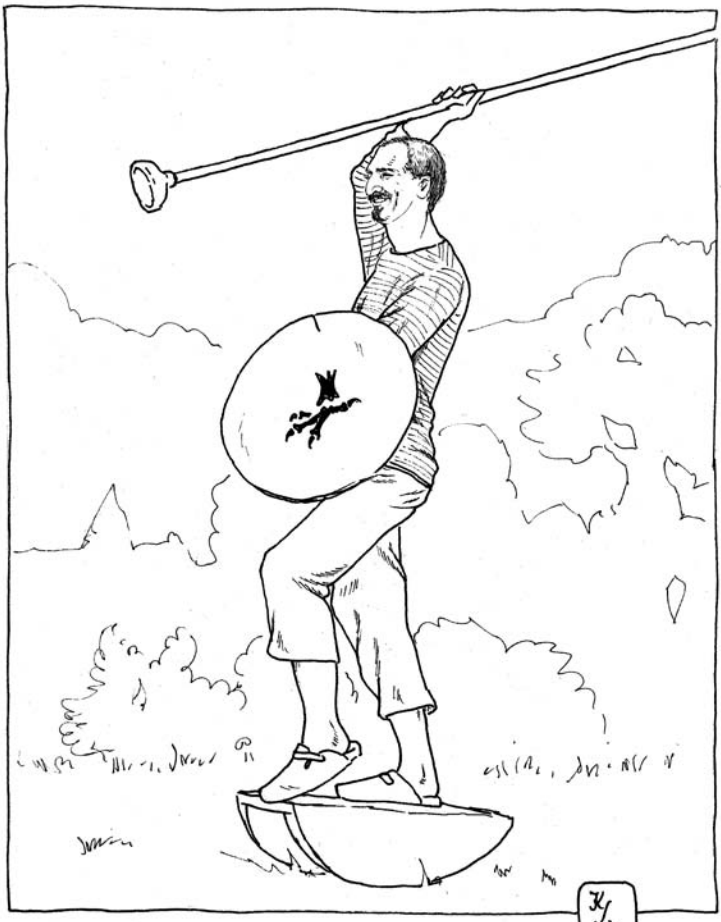
Musik, Tanz, Kunst, Näherei und alle denkbaren Formen von Kreativität werden gemeinsam ausgeübt.
Produkte dieser Kunstfertigkeit und kulturspezifische Spezialitäten werden auf dem Markt feilgeboten, wo mit der von den Fellows selbstgeprägten Festwährung lebhafter Handel getrieben, gefeilscht und geschlemmt wird, während an allen Ecken und Enden Musik und Gesang ertönt.

Auf dem Fest der Fantasie messen sich die Fellows in Wettkämpfen miteinander.
Die Disziplinen hierbei sind Bogenschießen, Speerwerfen und der Zweikampf mit der „Lanze“ – die am Ende mit einem profanen „Gummipöppel“ entschärft wird und gegen das Schild des Gegner geworfen wird – um diesen von der „Wippe“ zu werfen.
Aber auch die Kenntnisse der Magiranischen Geschichte und Artikel, Feldherrenwissen, Geschichten und Kunstwerke, die besonders dazu beigetragen haben, Magira Leben einzuhauchen, werden mit Preisen bedacht.

Weder das Fest der Fantasy noch die anderen Follow-Cons sind zu verwechseln mit sogenannten LARPs. Follow ist kein Veranstalter von In-Time-Events. Es gibt auf dem Fest den „Marsch“, Follows Variante des Live-Rollenspiels - aber wer etwas mit dem Drachenfest oder anderen großen LARP-Veranstaltungen vergleichbares sucht, der wird hier nicht fündig.
Wohl aber der, dem Regelwerke nicht so wichtig sind, und der, der engagiert, aber entspannt für eine Weile in eine andere Rolle schlüpfen will.
Gewandet und mit viel Engagement ziehen Völkerscharen los, um die von den Veranstaltern erdachten Aufgaben zu meistern – meist mehr mit Geschicklichkeit, Intelligenz und Schlagfertigkeit als mit Waffen.

Die Sieger dieses Wettbewerb werden genau wie die Würdenträger der übrigen Wettkämpfe während der Zeremonien mit Preisen gedacht.

Die Zeremonien sind der Höhepunkt des Festes, hier versammeln sich am Freitagabend alle Anwesenden in ihren besten Gewändern um den Darbietungen der anderen Völker zu folgen, Proklamationen zu hören, die Würdenträger zu feiern, und zu erfahren, welcher Fellow in den Rang eines Lords/einer Lady erhoben wurde, und nun das Recht erhält, eine eigene Kultur zu gründen.



Beim Wettkampf

Der Fantasy Club e.V.

Der FC e.V. wurde 1993 gegründet, um Kunst und Literatur und den Gedanken der Völkerverständigung zu fördern.

Der Vereinszweck wird verwirklicht durch die Herausgabe von Publikationen phantastischen Inhalts, durch die Auseinandersetzung mit fremden Kulturen und Mythologien, die Herausgabe von phantastischen Spielen und die Unterstützung und Förderung von Veranstaltungen zur Pflege der phantastischen Literatur.
Was auf den ersten Blick trocken erscheint, entpuppt sich schnell als lebendige Gemeinschaft, rund um ein altes, deutsch-östereichisches Fantasy-Phänomen: Follow.

Während Follow die Gemeinschaft der Fellows, der Menschen bezeichnet, die in Literatur, Spiel und äußerst gesellig die Welt Magira simulieren, ist der FC derjenige, der dafür sorgt, dass die Simulation Form erhält: durch die Herausgabe von jährlich vier Vereinszeitschriften (dem „FOLLOW"), dem „MAGIRA, Jahrbuch der Fantasy" und unregelmäßig erscheinenden Sonderbänden sowie durch die Unterstützung bei der Veranstaltung des jährlichen Treffens der Interessierten (Fest der Fantasie), auf dem auch die Mitgliederversammlung stattfindet.

Es ist nicht immer ganz leicht zwischen Follow und dem FC zu unterscheiden – aber letztendlich ist das auch vielleicht die meiste Zeit gar nicht nötig. Wer sich für Follow interessiert, wird ganz automatisch an den FC geraten.

Natürlich setzt die Beteiligung an Follow keine Zwangsmitgliedschaft im FC e.V. voraus.

Die Mitgliedschaft im FC e.V. steht jedem offen, der volljährig ist.

Es gibt zwei Formen der Mitgliedschaft:

Form A – kostet 35 Euro/Geschäftsjahr und ist die Vollmitgliedschaft, die den Bezug der Vereinspublikation FOLLOW mit einschließt. Ein Eintritt ist jederzeit möglich, jedoch gibt es das gedruckte FOLLOW erst ab Eintrittsdatum. Natürlich versuchen wir, die schon erschienenen FOLLOWs nachzuliefern, meist wird das auch klappen - ein Rechtsanspruch besteht jedoch nicht.
Form B – kostet 5 Euro/Geschäftsjahr und gilt als Fördermitgliedschaft ohne Bezug des FOLLOWs.
Stand Juni 2010
Die Mitgliedschaft kann jederzeit zum Ende des Geschäftsjahres gekündigt werden. Das Geschäftsjahr beginnt am 1. Juli eines Jahres und endet am 30. Juni des folgenden Jahres.

Offizielle Vereinsadresse:
Fantasy Club e.V.
z.H. Hermann Ritter
Soderstraße 67
D - 64287 Darmstadt
Online: vorstand@fantasy-club-online.de

Aufnahmeanträge bitte an oben genannte Adresse oder direkt an den Kassenwart.
Kontoverbindung:
Fantasy Club e.V., Volksbank Darmstadt,
BLZ: 508 900 00
Konto: 4559304
BIC: GENODEF1VBD
IBAN: DE 86508900000004559304
Weitere Informationen im Internet:
www.fantasy-club-online.de
Informationen rund um das Jahrbuch zur Fantasy Magira:
www.magira-jahrbuch.de

Fantasy Club e.V.
z.H. Pia Gramlich
Nelkenstraße 9

68753 Waghäusel

Antrag auf Mitgliedschaft im Fantasy Club e.V.

Hiermit beantrage ich die Mitgliedschaft im Fantasy Club e.V.
Ich versichere, dass ich zum Zeitpunkt der Antragstellung volljährig bin.

.....
Titel Vorname Name

.....
Straße Hausnummer

.....
Postleitzahl Stadt

.....
Telefon/E-Mail

.....
geboren am

.....
FollowName / Volk

(Alle Daten werden natürlich vertraulich behandelt und nicht weitergegeben)

Ich wünsche folgende Form der Mitgliedschaft:

☐ Form A: 35,- Eur/Jahr* (Vollmitgliedschaft mit Bezug von FOLLOW. Bei Eintritt im laufenden Geschäftsjahr bemühen wir uns, die bereits erschienenen Ausgaben nachzuliefern. Ein Rechtsanspruch besteht nicht.)

☐ Form B: 5,- Eur/Jahr* (Fördermitgliedschaft ohne FOLLOW)

*Das Geschäftsjahr beginnt am 1. Juli eines Jahres und endet am 30. Juni des folgenden Jahres.

Meinen Mitgliedsbeitrag entrichte ich:

☐ Ich möchte am Lastschriftverfahren teilnehmen und gestatte dem Fantasy Club e.V. den jährlichen Mitgliedsbeitrag von meinem Konto abzubuchen. Diese Ermächtigung kann ich jederzeit widerrufen.

.....
Geldinstitut

.....
Bankleitzahl Kontonummer

.....
Kontoinhaber (wenn abweichend vom Antragsteller)

☐ Ich überweise den Beitrag lieber selbst auf das Konto des Fantasy Club e.V., Volksbank Darmstadt, BLZ: 508 900 00, Konto: 4559304

BIC: GENODEF1VBD,
IBAN: DE 86508900000004559304

Mit meiner Unterschrift erkenne ich die Satzung des FC e.V. an.

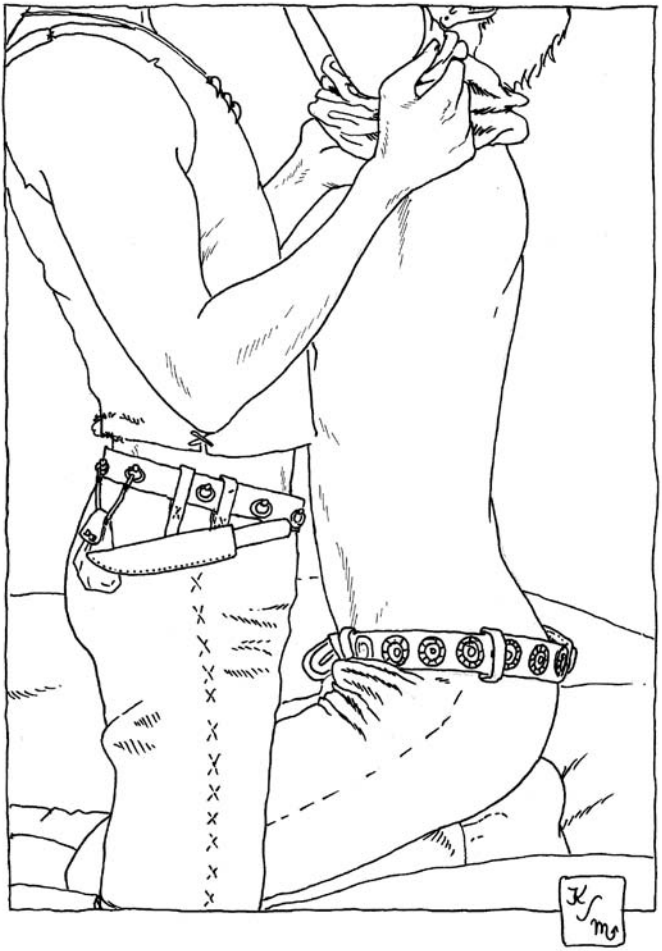
.....
Ort, Datum, Unterschrift

Die Satzung und weitere Infos finden sich unter www.fantasy-club-online.de oder können angefordert werden.

Fantasy Club Info, Ausgabe 2010, ViSdP: FC e.V. (Vereinsregister-Nr. 2379 Amtsgericht Darmstadt)
Postanschrift (sonstige Mitteilungen, außer Mitgliedsdaten): z.H. Hermann Ritter, Soderstraße 67, D- 64287 Darmstadt

Die Völker Magiras

Es folgen nun kurze Selbstvorstellungen einiger Clans und deren Kontaktadressen. Dies ist nur eine kleine Auswahl! Eine vollständige Übersicht über die Aktivitäten der inzwischen etwa fünfzig Gruppen erhält man am besten über die Publikation „FOLLOW“.



Das Gefolge des Löwen

Die Löwen sind eines der Urvölker FoLLoWs und haben eine mehr als vierzigjährige Tradition. Ihre Geschichte ist von vielen Höhen und Tiefen gekennzeichnet - kein anderes Volk hat mehr Reiche erschaffen und verloren.

Einst wehte das Banner des Löwen über halb Magira – dann sorgte die Finsternis für eine Neuordnung der Welt. Einst war das stolze Magramor mit seiner Bibliothek das Zentrum des Wissens – dann kamen barbarische finstere Völker und zerstörten in wenigen Monden das Werk von Jahrzehnten.

Es ist eines der noch zu lösenden Geheimnisse, ob die enge Verbindung der Herrscherfamilie `LE zu dem uralten Magiergeschlecht der Mythanen ein Segen oder ein Fluch für das Gefolge des Löwen ist.

Auch heutzutage bestimmen vordergründig Schwert und Magie das Geschehen im Löwenreich, eine Neugründung auf der estlichen Welt. Erst ein zweiter Blick zeigt die wahre Bedeutung von Wissen und Wirtschaft für die Stabilität eines Großreiches.

Kultur und Geschichte der Löwen lassen immer wieder Parallelen zum Römischen Reiches der realen Welt erahnen.

Möchtest Du teilhaben? Der nächste große Zyklus der Geschichte ist gerade am entstehen und Du kannst ihn mitgestalten!

Kontakt:
Hermann Schmid
Pfarrer-Meier-Str. 2
85283 Wolnzach-Niederlauterbach
Lionblack@web.de

Die Walis

Die Walis sind eines der Urvölker FOLLOWS und einer der der größeren Clans in Follow

Die Mitglieder leben verteilt über ganz Deutschland und in Österreich plus Schweden. Sie haben eine traditionsreiche Kultur, welche sich an die Wikinger anlehnt - mit eigener Schrift und Sprache, stimmungsvollen Things und angesehenen Barden.

Die Walis sind in fünf Stämme unterteilt. Ihre Heimat ist im Nor der alten Welt Magiras, in Waligoi, und im Mir-Est der Yddia, in Neu-Westurgoi. Schwert und Schiffsplanken sind den Walis lieber als der Zauberstab. Einen Einblick in die „Enzy“ erhält man unter http://www.wali-follow.de, die regelmäßige Publikation ist die „Walische Kunde”.

Walis sind nicht nur in ihrer Kulturbeschreibung als Seefahrer, Händler und Krieger „reisefreudig“... die Clan-Mitglieder sind auf vielen Cons vertreten! Ein persönliches Kennenlernen ist daher vergleichsweise einfach.

Cons: Das Winter-Wali-Thing in der Adventszeit (www.winter-wali-thing.de)

Kontakt:
Eduard Lukschandl
Arnethgasse 44/24
1160 Wien
Österreich
eduard.lukschandl@ieee.org
&
Andrea Schäfer
Moerser Str. 127b
40667 Meerbusch
tjordis@wali-follow.de
www.wali-follow.de

Die Fährten des Einhorns

... sind fast so alt wie FOLLOW; die meisten der unter diesen Wappen Versammelten sind jünger. Ihre Fantasien sind die Reiche von Rittern und von Hexerei: das lichte Clanthon und Tsalka, sein dunkler Zwilling. Zwei Könige regieren die Reiche der adligen Clanthern und die grimmigen Tsalker Es ist ein magisches Mittelalter, geprägt von Grimms Märchen und von der Mystik des Ostens.

Da leben hochmütige Edelleute, grimmige Zwerge, stolze Ritter, listige Diebe, zwielichtige Hexer, gemütliche Wirte und viele andereKreaturen. Und wer aufmerksam ist, erblickt vielleicht die feenhaften Holden oder gar das Wappentier, das Einhorn ...

Die literarische Arbeit der beiden Clane findet ihren Niederschlag in der seit 1986 erscheinenden Reihe »Hornsignale«. Die Gruppen kommunzieren rege mit- und untereinander per Internet, legen großen Wert auf persönlichen Kontakt, pflegen diesen mit häufigen Clantreffen und beteiligen sich regelmäßig an der Ausrichtung des Festes der Fantasie und anderer FOLLOW-Cons. Dort feiern und streiten die clanthonischen und die tsalkischen Einhörner und bauen weiter an ihrer gemeinsamen Fantasie – offen für Neugierige und Interessenten.

Kontakt:
für Clanthon
Hermann Ritter
Soderstraße 67
64287 Darmstadt
hermann.ritter@homomagi.de
&
für Tsalka
Holger Hofmann
holly@ballistics.de
www.einhornclan.de

Die Stämme der Toku

Die Toku sind ein nomadisierendes, kriegerisches Reitervolk, angelehnt an die Mongolen Dschingis Khans des 12./13. Jahrhunderts, ein wenig nachempfunden auch den Hunnen Attilas (4./5. Jahrhundert). Dies wird optisch erkennbar durch die Verwendung von Jurten, mongolisch/hunnischen Fellkranzhelmen wie Fellmützen, und dem Gebrauch asiatischer Reiterbögen und fernöstlicher Klingenwaffen.

Die Toku sind in sieben konkurrierende Stämme unterteilt und werden von einem unumschränkten Herrscher, dem San, geführt. Seine Macht gründet er dabei auf seinen eigenen Stamm und auf ein stehendes Heer, die Staubige Meute. In dieser sind Toku und Magiraner aus aller Welt vertreten.

Die tokalische Religion ist animistisch, es gibt Schamanen. Die Toku sehen sich selbst als die Kinder der Götter, denen die Unsterblichkeit versprochen wurde, wenn sie alle anderen Völker zur Anbetung ihrer Götter bringen können. Deswegen streben die Toku die Weltherrschaft an.
„Wir sind nicht die Guten. Wir sind nicht die Bösen. Wir sind die Besten.“

Kontakt:
Wolfgang Scheyrer
gulba.tur.garulla@toku.org

Die Tafelrunde des Bären

... simuliert ein phantastisches frühmittelalterliches Feudalsystem (Königreich von Albyon), welches sich an Angelsachsen, Schotten und Normannen anlehnt und sich auch landschaftlich an den britischen Inseln orientiert.
Enzymäßig existieren in Albyon mehrere dominierende Familienclans nebeneinander. Nachdem vor vielen Jahren der König von Albyon ins Exil getrieben wurde, übernahm Chief Alvir MacBeorn die Regentschaft, bis die Führung des Landes von Cwyn Rhyannidd NighElphin übernommen wurde.
Ständige Querelen zwischen Cwyn- und Chiefgetreuen bestimmten die Tagespolitik, bis der Chief verschwand. So können nun die Clans wieder untereinander ihre Divergenzen ausfechten.
Den literarischen Hintergrund der albyonischen Kultur bilden die Sagenkreise um Artus und Merlin, Prinz Eisenherz, Robin Hood, etwas Shakespeare und Tolkiens Werke.
Die „Bären“ geben sowohl claninterne wie auch externe (Follow) Publikationen heraus. Neben claninternen Enzy-Treffen gibt es weitere Aktivitäten wie Rollenspiele, Armageddon und vieles mehr. Natürlich freuen wir uns immer über neue Leute mit frischen Ideen.

Kontakt:
Jörg Meierotte
ban@follow.de
www.albyon.de

Das Volk der Schlange

Eigentlich kann man Erainn und die Schlangen mit Worten gar nicht beschreiben; man muß sie erleben. Trotzdem: Das Volk der Schlange ist im Lande Erainn auf dem Kontinent Ageniron der Alten Welt Magiras angesiedelt (in ähnlicher Ausprägung auch auf der Fantasywelt Midgard).

Den kulturellen Hintergrund bildet ein idealisiertes mythisches, archaisches Irland – vermischt mit Fantasy-Elementen (das grünhäutige Elfenvolk der Coraniaid). Ein gewisses Interesse an keltisch-irischer Kultur in allen deren Ausprägungen wird bei Eintrittswilligen vorausgesetzt.

Die Clan-Aktivitäten umfassen das gesamte Spektrum innerhalb Follows (Literatur, Geselligkeit, Spiel und noch etliches mehr).

Kontakt:
Manfred Roth
Hinterm Garten 6a
65618 Selters/Haintchen
Tel. 06475/8448
mrothhaintchen@compuserve.de
www.erainn.com

Die Horde der Finsternis

... setzt sich aus Magiranern aller Völker zusammen, die sich gemeinsam mit den Geschöpfen der Nacht wie Werwesen, Dags und Untoten um DÄMONEN-LORD SATAKI versammelt haben, um dem Bösen auf Magira erneut Einzug zu verschaffen.
Mit SATAKI blieb nach dem Ende der Finsternis einer der dunklen Feldherren auf Magira zurück. Er sammelte die Horde um sich, und es gelang, über lange Zeit den Norden Urassus auf der Alten Welt besetzt zu halten und eines der größten Reiche aufzubauen, die Magira je sah. Doch die HORDE besitzt nur eine grobe Struktur, beständige Machtkämpfe und Intrigen, Gewalt und Gier beherrschen den täglichen Umgang. Blutige Eroberung und ebenso blutiger Zerfall liegen dicht beieinander. Den Dämonenlord berät der Rat der Dämonen, bestehend aus den Schädelträgern und Skelettkriegern. Geistiges Zentrum ist die Weltenstadt Ureban Na Xertes, die sich derzeit auf der sogenannten Schädelinsel befindet.
Literarischer Tip:
Karl Edward Wagner - „Kreuzzug des Bösen“
Weitere Vorbilder:
All jene Bösewichte, die die Fantasy-Helden so erstrahlen lassen.
Cons:(zusammen mit dem Einhornclan) www.finstercon.de

Kontakt:
Michael Scheuch
Darmstädter Str. 49b
64404 Bickenbach
azi@horde-der-finsternis.de
www.horde-der-finsternis.de

Das Volk von Tir Thuatha

Tir Thuatha gehört zu den ältesten Gruppen auf der Fantasywelt Magira und hat durchschnittlich 30 Mitglieder.
Die Thuatha simulieren eine archaische Kultur, die an die keltische Kultur angelehnt ist. Druiden treffen auf Stammeskrieger in einem Land, das einen klimatischen Bereich von Lappland bis Norditalien umfasst. Die Provinzen, in Tir Thuatha Stammkönigreiche genannt, unterscheiden sich kulturell zum Teil erheblich voneinander. Ob man eher dem mystischen Zauber der Insel Alba verfällt, sich vom höfischen Treiben in den prunkvollen Palästen Tir Laighainns gefangen nehmen lässt oder das wilde Leben eines stolzen Kriegers der Danannain führt, das riesige Reich bietet vielen Träumen Platz.
Die Thuatha sind von Hamburg bis Wien vertreten. Man trifft sich im kleinen Kreis oder auf den halbjährlich stattfindenden größeren Thuathatreffen. Die meisten Thuatha sind in FOLLOW aktiv, sei es als Storyschreiber oder Converanstalter, Gruppendruck ist dem Thuatha aber fremd.
Tir Thuatha nimmt gerne neue Mitglieder auf.

Kontakt:
Joachim Schönewald
Baustr. 11
42853 Remscheid
a.schoenewald@gmx.de
www.thuatha.de

Das Reich des Feuers

Die Kultur ist angelehnt an Karthago und das römische Imperium der frühen Kaiserzeit, dazu kommen Fantasy-Elemente: Feuermythologie um den Vulkan und um den MAGHAN, ein mystischer Imperator und der Herr des Feuers.
Das Reich des Feuers war früher als „Die Legion“ bekannt, ein Name der sich in Follow immer noch hält. Die Namensänderung hängt mit einem veränderten Schwerpunkt in der Simulation MAGIRAs zusammen. Die Mitglieder unseres Clans stammen inzwischen aus allen sozialen Schichten des Reiches und üben viele unterschiedliche Berufe aus – Spion, Kneipenwirt, Kapitänin, Magierin und Zauberer, Diplomat und Kauffrau. Sie sind schon lange nicht mehr ausschließlich Soldaten in der Legion. Das Reich des Feuers ist eines der größten Reiche im Süden der Alten Welt und umspannt hier verschiedene Provinzen mit sehr unterschiedlichen Kulturen, von der dekadenten und rebellischen Kolonie in der Westlichen Welt ganz zu schweigen …
Realweltlich sind sind die Mitglieder bundesweit vertreten.

Komm zur Legion, sagten sie. Das Essen sei gut, sagten sie …

Kontakt::
Esrat Ko
(oder vulgo: Ernö Kovacs)
ernoekovacs@gmx.de.
www.reich-des-feuers.de

Die Jadefamilie

... simuliert eine Kultur, die sich aus Elementen der chinesischen Geschichte und Mythologie zusammensetzt.
In dieser Kultur stellt die Jade-Familie eine Kampfsportschule dar, die gleichzeitig eine Geheimgesellschaft, ein sogenannter Tong, ist. Im Rahmen der Gruppe ist Platz für viele Aktivitäten. Fantasy-Literatur und Filme, Rollenspiel und Armageddon, Cons und, und, und ...
Interesse an weiteren Informationen?

Kontakt:
Henning Meißner
Schillerstr. 5
38440 Wolfsburg
Tel. 05361/15141
LaoSheng@laosheng.de
www.aolai.de

Die Sphäre der Synarchie

Auf der Sireneninsel Šarqasirisith wird Magira von der „Sphäre der Synarchie“ berührt, ein alles durchdringendes, kosmisches Gespinst, das seit dem Anbeginn der Ewigkeit Welten und Zeitalter verknüpft. Dort herrschen die Synarchen oder Sphärenwanderer, die auf ihren Seelenreisen - in immer neuen Leben - Einfluss auf das Geschehen in der Welt nehmen. Dabei sind ihnen Geschäfte der Menschen und Launen der Götter gleichermaßen gleichgültig. Erscheinen sie unter den Sterblichen, streift diese ein Hauch des Wunderbaren, der sie nicht selten befremdet, in den Wahnsinn treibt oder zu Tode erschreckt.
Auch gibt es Religionsgemeinschaften, welche Verkörperungen der Synarchen verehren.
Irdisches Vorbild für die „Sphäre der Synarchie” sind die Universen der Gnostiker in ihrer schillernden Vielfalt.
Hauptaktivität der „Sphäre” ist das Schreiben phantastischer Erzählungen nach dem Muster esoterisch-okkulter Einweihungsromane, Traumreisen und religiös motivierter Questen.

Kontakt:
Jörg H. Schukys
Schöningstr. 16
13349 Berlin
schukys@aol.com

Das Kristallvolk der Qun

Die Qun sind ein aktiver Clan, der interessante Enzy gestaltet und diese stimmungsvoll umsetzt. Die historischen Vorbilder sind die frühen Turkvölker. us dem spannenden Gegensatz zwischen luxuriösem orientalischen Stadtleben und kargem, harten Steppenleben ergeben sich die Geschichten und Zeremonien, deren Grundlagen auf eigenen Arbeitstreffen geschaffen werden.
Erweitert wird das orientalische Ambiente durch die Magie der Schamaninnen, die das Leben der Qun maßgeblich mitbestimmen.
Dies kommt auch im Wappen zum Tragen, das auf dem blauen Ewigen Himmel das Blatt der Qestane (Schamanismus) und den Billur, den Kristall (Mittler zwischen Qun und Ewigem Himmel) zeigt.
In den letzten Jahren war das Spiel der Qun mit ihrer Geschichte voller überraschender Wendungen und unerwarteter Ereignisse: Heute ist das Reich der Qun zerrissen, die Qane der großen Stämme streiten um die Macht, und dies wird lustvoll in den Zeremonien zelebriert.

Sei willkommen Wanderer und setze Dich zu uns an das Feuer, trink den Tschai der Freundschaft und lausche den Geschichten, bis es Deine eigenen werden!

Kontakt:
Klaus Erichsen
(Zengin ab Aszul)
Große Bergstraße 259
22767 Hamburg
040 / 386 18 702
ke@ummon.net

Die Naturgeister

Das Volk der Naturgeister vereint in sich all die Wesen, die im Einklang mit der Natur und ihren Geschöpfen leben wollen.
Die Naturgeister bestehen aus den Völkern der Elfen, Feen, Kobolde und Zwerge. Es gibt wenige Menschen, die so reinen Herzens sind, daß man sie zu den Naturgeistern zählen kann.
Die Gesinnung der Naturgeister ist (subjektiv) gut und sie sind bestrebt, allen Geschöpfen der Natur einen gemeinschaftlichen und verantwortungsvollen Umgang mit ihr nahezubringen. Dabei ist ihnen ein gewisse Leichtlebigkeit zueigen und sie versuchen, die Welt immer mit einem Augenzwinkern zu betrachten.
Naturgeister sind ewig jung und wenn sie die Welt verlassen, so gehen sie in das Seelenmeer Lhur del Elomain ein, aus dem alles Leben entsteht. Sie können in die Geisterwelt wechseln, die über der sogenannten Wachen Welt liegt. Hier befindet sich auch ihre eigentliche Heimat, Dewhani Estrivel, die Geisterinsel im Binnenmeer mit der Hauptstadt Oberonia.
Zauberhaft sind die Naturgeister, und wer an einem Sommerabend die Feen tanzen sehen möchte, der wird sie hier finden.

Kontakt:
Dr. Anja Teske
Niebergallweg 11
64367 Muehltal/Traisa
Tel. 06151/3607400
finyen@web.de
www.naturgeister.de

Die Söldner der Cehisar

Krieger, die sich für Gold verdingen, gibt es überall auf MAGIRA. Die Söldner im Zeichen des Skorpions allerdings bilden eine Gemeinschaft, die sich aus den verschiedensten Kulturen und Ländern zusammengefunden hat, um nach dem internen Ehrenkodex zu handeln, dem Söldnerschwur. Dieser Schwur hält sie zusammen, unabhängig wo sie im Einsatz sind und für wen sie im Augenblick tätig sind.

„Denn es kommen Tag und Stunde.
Dann steh'n wir in einer Reih',
und man dient dem einen Bunde,
gleich aus welchem Land man sei."

Die Söldner können ebenso für kleinere Aufträge, wie den Schutz von Handelswegen angeworben werden, wie auch größeren Unternehmungen, wie die Befriedung ganzer Landstriche. Darüber hinaus bilden sie Einheiten anderer Völker aus, damit diese ihren berechtigten Wünschen nach Durchsetzung ihrer Rechte Nachdruck verleihen können. Die Söldner werden sich nicht unbedingt in die niederen Angelegenheiten, wie die Verwaltung des jeweiligen Landes einmischen, stellen aber durch geeignete Maßnahmen sicher, daß nichts die übergeordneten Belange der Gemeinschaft der Söldner beeinträchtigt.

Publikation: „Im Zeichen des Skorpions"

Kontakt
Ulrich N. Heise
Glauburgstraße 66
60318 Frankfurt am Main
ulrich-heise@t-online.de

Die Permen

Die Permen sind ein friedliebendes Volk von Echsen. Im Durchschnitt ist ein Perm ca. 2 m groß, aufrecht gehend und etwa 100 kg schwer. Eine besondere Begabung erlaubt es den Permen für eine gewisse Zeit des Tages, jede Gestalt anzunehmen. Dies ist ein sehr komplexer Vorgang, der abschließend einer Erholungsphase in der natürlichen Gestalt bedarf. Es gilt als sehr unschicklich, einen anderen Permen zu verkörpern.

Die Permen sind in Familien gegliedert. Jeder Familie steht ein Alljorun als Oberhaupt vor. Die Alljorun bilden den Rat der Familien, welcher dem Perf, dem Herrscher und Gott, beratend zur Seite steht. Die drei edelsten Familien sind die der Händler, der Magie und die der Verteidigung.

Entgegen der Bezeichnung Familie wird eine Zugehörigkeit zur Familie nicht, wie bei den Säugern, von der Geburt, sondern der Begabung und Neigung eines Permen abhängig gemacht. An Stelle der bei anderen Völkern auf der Geburt beruhenden Familienbande bestehen bei den Permen Freundschaftsbande. Permen wachsen gemeinsam in Nestlingsgruppen auf, in denen bis zum 13ten Lebensjahr die jeweiligen Begabungen beobachtet werden, um sie dann entsprechend auszubilden.

Kontakt:
Berndt Winter
Obere Kreuzäckerstr. 25
60435 Frankfurt
Tel. 069/95403043
www.serving-gmbh.de/~magira/

Das Erdvolk von Rokh

... ist eine Kultur von Zwergen, die an das Zwergenbild Tolkiens angelehnt ist. Die Zwerge als sture, streitlustige Individualisten, die primär auf ihren eigenen Vorteil bedacht sind, die aber fest gegen alle Außenstehenden zusammenhalten.
Aufgrund ihrer langen Lebensdauer bringen sie nur bedingt Verständnis für die Angelegenheiten der „kurzlebigen" Wesen außerhalb ihrer Gesellschaft auf. Zwerge leben unterirdisch in Bingen, in die Fremde keinen Zutritt haben. Gesellschaftlich sind sie in Gilden organisiert, die das Miteinanderleben der Zwerge regelt.
Nach einer entsprechenden Ausbildung in seiner Gilde geht der Zwerg hier seiner Berufung nach. Diese kann das Schmieden, der Bergbau, der Kampf, der Handel oder auch die Magie mit Priestertum sein. Zwerge lieben Gold und Edelsteine und zeigen ihren Erfolg gerne durch Schmuck und prächtige Gewänder. Ranghöchster Zwerg ist der „Meister", der die verschiedenen Gilden koordiniert und von der reichsten Gilde gestellt wird.

Kontakt:
Claus Meyer-Ottens
otti@meyer-ottens.de
www.rokh.de

Die Karagh Lesvodi

... die Träumer von Lesvod - sind eine lose Gemeinschaft von Magiranern mit einer besonderen Begabung und Macht in Bezug auf die Traumwelten Magiras und einer tiefen Verbindung zum Land Lesvod. Lesvod ist ein einfaches stark bewaldetes Land. Die Menschen ringen dem Wald ihr karges Dasein ab oder leben in den wenigen Siedlungen und Städten. Doch in den Riten der Schamanen sind die Träume gegenwärtig und seltsame Traumwesen durchstreifen die Wälder.

Denn in Lesvod erhebt sich der uralte Wald des Golgoloch, dessen riesenhafte Bäume gen Himmel wuchern. Tief im Herzen des Golgoloch, wo sich die Welten Magiras mit den unendlichen Traumebenen treffen, liegt ein Tor in die Traumwelten.

Es gibt immer wieder Wesen, die den Weg hierher finden und das Tor in die eine oder andere Richtung durchschreiten. Nur Wenige werden dabei durch die Macht der Träume berührt und damit zu Wandlern zwischen der magiranischen Realität und den Gestaden der Träume. Sie erlangen Einfluss und Macht in den Traumwelten und werden ehrfurchtsvoll Karagh genannt: Mächtige der Träume.

Wir simulieren die Kultur Lesvods durch Geschichten und Lieder in geselligen Runden und würden uns freuen, dich in unseren Reihen begrüßen zu dürfen!

Kontakt:
Matthias Schäfer
rankan@lesvod.de

Greenland

Greenland ist ein abenteuerlicher Longdrink im Zentrum der Yddia mit dem anheimelnden Bouquet Shakespeares und D'Artagnans.
Der warme Farbton seiner animalistischen Staatsreligion wird durch die exotischen Spritzer von Wolfs-, Wald- und Ameisenwesen ideal ergänzt und mit dem frischen Aroma von Teeklippern komplettiert.
Sein vollmundiger „Mantel und Degen"-Geschmack wird mit einem kräftigen, von Rum und Mardi-Grass geprägten Abgang harmonisch abgerundet.

Kontakt:
Norbert Weiser
Birkenstr. 13
65428 Rüsselsheim
cato@magira.de
www.tally-ho.de

Die Korsaren von Samarak

Kaperschiffe, die unter blutroter Flagge auf allen Meeren Magiras kreuzen, Kapitäne, die sich mächtigen Häusern unterstellen, um untereinander Intrigen zu spinnen, eine schwimmende Stadt auf dem leeren Panzer eines ehemaligen Meeresungeheuers, ein Rat, der nur noch eine Marionette einzelner Häuser ist, ein Herrscher, der seinen Kopf einmal im Jahr in eine steinerne Dämonenklaue legen muss um zu sehen, ob sie ihn zermalmt, Priester, deren Körper innerlich mit Algen überwuchert sind, Seeschlangen, die in verborgenen Grotten gezüchtet werden, Magier, deren Blut unbekannte Macht innewohnt, Schiffsbauer, unter deren kundigen Händen schlanke Kuriersegler und wuchtige Kriegsschiffe entstehen, Astronomen, die versuchen die Zusammenhänge von Sternenkonstellationen, Navigation und persönlichem Schicksal zu ergründen, Sklaven, die ihre jämmerliche Existenz auf den Ruderbänken riesiger Galeeren fristen und ein Grasland, dessen Bewohner sich nach politischem Geschachere unter der Herrschaft eines Seefahrervolkes wiederfinden.
Interessiert?
Dann heuer‘ bei den Korsaren von Samarak an!

Kontakt:
Torben Schröder,
Karlsbader Str. 5
63500 Seligenstadt
dhokaj@gmx.de
www.samarak.de

Choson

...das Land des Morgentaues
Die Kultur der Choson speist sich aus vielen Quellen: zum einen historische Vorbilder in Ostasien, daneben gibt es literarische Quellen, die Anregungen zum weiter „fantasieren“ gegeben haben (Jessica Salmonson: „Tomoe die Samurai“ und „Die goldene Naginata“, C.J. Cherryh: „Der Atevi-Zyklus“). Nicht zuletzt hat uns das Haus Kurita aus dem Battletechzyklus von Michael Stackpole beeindruckt.

Auf Magira sind die meisten Choson Menschen mit zumindest leicht asiatischem Aussehen.
Rund 10 % der Bevölkerung werden von den Itava gestellt. Diese humanoiden, nichtmenschlichen Wesen sind bis hin zu den Augen von komplett schwarzer Farbe. Ihre Kultur ist uralt und geprägt vom Wissen um die Künste des Krieges und der Alchimie. Nur wenige Dutzend Köpfe zählen die Magier. Sie stehen unter dem Schutz des Shoguns, der ihre Kräfte im Kampf gegen Konkurrenten und Feinde einsetzt.

In Realitas sind wir im Augenblick eine relativ kleine Gruppe, die über ganz Deutschland verstreut ist, und die das Interesse an ostasiatischer Kultur in vielen Ausprägungen (von Kampfsport bis Essen) eint.
Da unsere Kultur noch nicht sehr alt ist, gibt es bei uns noch jede Menge Freiräume, die man/frau besetzen kann. Selbst einige der „Großen Häuser“ unserer Enzy sind noch nicht durch reale Personen vertreten!

Kontakt:
Ludwig Rehle
Ludwig.Rehle@arcor.de

Der Orden der caRhuun

Rhuungard ... uralte Festung in den ewigen Nebeln auf dem Berg Albor der Insel Subere. Schon vor der Zeit der Finsternis der Sitz eines Ordens, der sich dem Kampf gegen die „Alten Mächtigen“ verschrieben hatte; der Artefakte und geheimes Wissen sammelte und hortete. Dann kam die Zeit der Finsternis, der Dunkelheit und der Zerstörung. Ihrer Berufung folgend zogen die Mitglieder des Ordens in den Kampf – und mit ihnen gingen viele ihrer Geheimnisse verloren.

Seit dem Ende der Finsternis geht ein Ruf von Rhuungard aus, um die verstreuten Nachkommen an ihrer wahre Heimat zu erinnern.

Bist Du einer der Auserwählten? Spürst auch Du den Lichtfunken in Dir? Bist Du bereit, den Weg des Schwertes, den Weg des Wissens oder den Weg der Weisheit zu gehen?

Dann höre den Ruf nach Rhuungard und komm zu den caRhuun, um verschüttetes Wissen und verschollene Artefakte aus den Tiefen der alten Festung zurück ans Licht zu bringen.

Willst Du mehr wissen?

Kontakt:
Veronika und Andreas Hoffmann
Schafstr. 7
71729 Erdmannhausen
rebecca@carhuun.de
asa@carhuun.de
www.carhuun.de

Die Enklave von Wiemabk

Willkürherrschaft? Schwere Feldarbeit? Leben in zugigen Katen? Die Nachteile der magiranischen Weltordnung liegen auf der Hand – doch auf der anderen Seite stehen:
Glamouröse Herrschaft! Rauschende Feste! Sorgloses Leben im eigenen Herrensitz!
Meist wird bei Deiner Geburt festgelegt, welchem Stand Du angehörst.
Du willst Deinen Status ändern?
Komm auf die Insel Devon, zur Enklave von Wiemabk. Wir lassen uns nicht mehr von anderen knechten, sondern sind selbst unsere Herren und Diener!
Denn jeder, der dient, wird auch mal Herr sein. Und das Zeichen des Herren ist die Maske, die jedem Wiemabki in seinem Herrenzyklus magisch wächst und zum Dienerzyklus wieder verschwindet.
Genieße das Leben, denn das Rad dreht sich!
Aber auf Devon ohne den Glücksfaktor Deiner Geburt ...

Kontakt:
Dr. Markus Vosteen
Habsburgerstr. 117
79104 Freiburg
mvosteen@gmx.de

Das Volk der Tuach na Moch

„Sie sind böse“ sagen die einen – „sie sind niedlich und feenhaft“ sagen die anderen. Genauso zwiespältig wie die Aussagen über das Hügelvolk, Tuach na Moch genannt, oft innerhalb FOLLOWs sind, so zwiespältig ist dieses „kleine Völkchen“ an sich, denn es ist sowohl, als auch - und noch vieles mehr. Es kommt oft auf den Standpunkt des Betrachters an. Vieles von dem, was wir tun, sagen oder niederschreiben mag seltsam erscheinen – auf der einen Seite romantisch, träumerisch und fantastisch, auf der anderen Seite frech, witzig und zum Teil vielleicht bösartig. Bekannt ist das Hügelvolk für seine Zeremonien auf FOLLOW-Cons, und auch wenn man uns manchmal nachsagt, wir nähmen nichts ernst, so glaubt uns: Wir nehmen uns ernst – was aber nicht heißt, dass wir alles und jeden ernst nehmen.

Als Gruppe innerhalb des Clans von Tir Thuatha entstanden und seit August 2003 eine eigenständige Kultur in FOLLOW, gehört dieses Volk zum Totenreich, vergleichbar mit der „Anderswelt“ im keltischen Glauben und Leben.

Laßt Euch verzaubern und verblüffen von den Geschichten und Hintergründen der Tuach na Moch.

Kontakt:
Eberhard Schramm
Friedrich-Storck-Weg 3
42107 Wuppertal,
Tel. 0202/4936220
ebschramm@t-online.de
www.huegelvolk.de

Die Dalloali

Traumhafte Sonnenuntergänge über Palmen, endlose Sandstrände und klares, blaues Wasser. In der Dunkelheit hörst Du die Trommeln. Sie kommen aus den Tiefen der Wälder und hallen wieder an den Wänden der Vulkane.
Bist Du es, den sie jagen?

Prächtige Federn und Muschelketten anstatt Geschmeide aus Gold und Edelsteinen? Dann bist Du bei uns richtig. Die Dalloali sind ein Naturvolk, an Südseevölker und die Maori angelehnt. Als Kannibalen ersparen sie ihren Freunden und Feinden das untote Leben „Nantutu“, das diejenigen ereilt, die diese Gnade nicht erwarten können.
Die Dalloali werden nicht von den Fragen „Gut oder Böse“ bewegt: Hier heißt es leben oder sterben.

Kontakt:
Saskia Botsch
saskiabotsch@gmx.de

ISSN 1439-1724