Zinken 29

Albron? Chryseia!

Vorgesabbel

Hallo liebe Leute!
Die letzte Ausgabe des Zinken von 2008 liegt nun schon ein Weilchen zurück. Seitdem ist einiges geschehen. Albyon und Chryseia gehen nun wieder getrennte Wege. Da die Atsingari nicht am EWS teilnehmen, tummeln sich albyonische Truppen als „Schutzmacht“ im Staatsgebiet. Daraus können sich bestimmt noch lustige Situationen ergeben.

Mit ein paar Aktiven der Bären gehen wir nun einen neuen Geschichtenplot an, zu dem auch andere herzlich eingeladen sind, sich einzuklinken. Mal schauen, was so dabei herauskommt. Das erste gemeinsame Treffen verlief sehr motivierend.

Furchtbare Dinge geschehen in Albyon, was für Chryseia nicht ohne Folgen bleiben kann. Schwarze Zeiten kommen auf Albyon zu, so oder so ...

Wir Atsingari würden uns natürlich über aktive Neuzugänge freuen. Darum nutze ich in dieser Ausgabe auch die Gelegenheit, zusammenzufassen, was sich hinter der Kultur der Atsingari verbirgt und in welchem kulturellen Kontext (Chryseia) sie sich bewegen. Die Kulturbeschreibung Chryseias trägt zu einem großen Teil Bogies Handschrift (danke dafür). Weitere Ergänzungen zu Städten, sowie Karten werden folgen. Wer sich dafür interessiert, kann die jeweilige Aktualisierung gerne als PDF bekommen.

Wir nehmen, was wir kriegen können!
Ralf / Cyrril

Impressum

Der „Zinken“ ist die extene Publikation
der FOLLOW-Gruppe *„Atsingari“*.
Sie wird herausgegeben und zusammengestellt
von V.i.S.d.P. Ralf Salecker,
Chamissostraße 1,
D–13587 Berlin,
info@salecker.info,
030 – 6215615

Der V.i.S.d.P. als Herausgeber des Zinken haftet gegenüber dem FC e.V. dafür, dass alle von ihm oder über ihn eingereichten, zusammengestellten oder sonst wie übermittelten Beiträge, insbesondere Skizzen, Fotografien, Zeichnungen, Tabellen, keine Rechte Dritter verletzen. Auf den Fotografien abgebildete Personen sind ebenfalls mit der Veröffentlichung einverstanden.

Texte

Atsingari (Ralf) S. 3
Chryseia Beschreibung (Bogie und Ralf) S. 8
Dunkle Zeichen S. 29

Illus/Fotos/Collagen

Ralf S. 1
unbekannt S. 29

Volk der Atsingari

Arsinoé

Cyrril MacRathgar

Klaen (Anwärter)

Zytianos

hier wäre noch Platz für mehr Leute... :-)

Die Atsingari

Formales

1997: Das Volk der Atsingari wird von Tyrann Cyrril MacRathgar als 50. Kultur gegründet. Die Kultur ging aus der Tafelrunde des Bären hervor.

2008: Die Atsingari beschließen die Clanfusion mit der Tafelrunde. Chryseia wird wieder Bestandteil von Albyon.

2012: Die Entfusionierung der Atsingari und der Tafelrunde des Bären wird verkündet. Cyrril übergibt seine alte Enzyklopädie an den neuen Herrscher Zytianos; er selbst verbleibt in der Tafelrunde als Hegemon von Chryseia.

2013: Mit Verkündung des 48. Götterspruches ist die Entfusionierung offiziell vollzogen; die Atsingari sind wieder eine selbstständige Kultur.

2020: Cyrril kehrt als Hegemon von Chryseia zu den Atsingari zurück.

Vorgeschichte

Einleitung

Gehst du mit offenen Augen durch das Leben, mein Freund? Verschließt du deinen Blick nicht vor dem Elend, welches dich umgibt? Lässt du auch einem Bettler einen Scilling zukommen, auch wenn ein von Pockennarben gezeichnetes Gesicht mit geifernden Lippen dich um eine milde Gabe angeht? Wenn sich dir verkrümmte Finger entgegenrecken, von Schorf überzogen, siehst du dann noch den Menschen vor dir? Ich sehe, du willst jetzt zu Ausflüchten greifen. Höre zu, überlege, und antworte dann, wenn du deine Wahl getroffen hast. Kannst du in diese tränennassen Augen blicken, die dein Herz erweichen wollen? Dein Blick spricht Bände, natürlich ist dir dieses Elend entgangen. Für dich existiert es nicht. Du bist in Wohlstand geboren, für ihre Verhältnisse bist du reich, nichts soll deine Freude trüben. Der Gedanke, diesen Reichtum zu verlieren, bereitet dir Angst. Doch dieser Angst wagst du dich nicht zu stellen.

Sie sind überall, trotzdem siehst du sie nicht. Jederzeit könnten sie dir deinen Geldbeutel, oder sogar dein Leben nehmen. Dein Blick ging gerade durch eine dieser bemitleidenswerten Gestalten hindurch. Halb verhungert liegt er im Rinnstein, nur wenig Kraft scheint in seinen Händen, die teilnahmslos nach

vorne gerichtet waren, leer, bis auf eine Kupfermünze, die jemand, achtlos im Vorübergehen, in den Straßenstaub geworfen hat, zu angewidert, als dass er sie ihm in die Handfläche legen würde. Wie jeder andere Mensch in Chryseia und Albyon, so hast auch du ihre Existenz aus deinen Gedanken getilgt. Obwohl sie auffälliger sind als ihr, die seltsamsten Kleider tragen, von übelsten Krankheiten gezeichnet oder gar verkrüppelt daherkommen – sie gehen in der Masse des Volkes unter. So kann es schon einmal geschehen, dass unter den Hufen eurer Pferde oder den beschlagenen Rädern eurer Wagen ihre Körper zu Tode kommen. Unmut zeichnet dann eure Gesichter. Nein, du bist nicht bösartig, im Regelfall weichst du ihnen unbewusst aus, jegliche Berührung vermeidend. Wenn du von deinen Geschäften redest, Geheimnisse austauschst, über deine letzte Liebschaft spottest, dann lässt du wachsame Blicke schweifen, schließlich könnten Freunde oder Bekannte in der Nähe sein. Die Bettler und Diebe dagegen, sie sind selbst dann nicht existent.

Sie sind ein Teil deiner Welt, doch du wirst sie nie wirklich sehen. Sie sind anonym in ihrer Masse, unsichtbar in ihrem Elend. Es sind Diebe, Scharlatane, fahrendes Volk, Atsingari, möglicherweise Mörder – aber keine Menschen. Sie führen ihr eigenes, von euch allen unbeachtetes Leben.

Alle hören sie auf einen Menschen, obwohl nur Ausgewählte ihn jemals zu Gesicht bekommen durften: den König der Bettler und Diebe. In den verschlungenen Gassen und der Festung der uralten Stadt Kreopolis soll er sein Schattendasein führen. Als Spinne in einem Netz, welches gerüchteweise ganz Chryseia und Albyon umfasst.

Haben dich deine Schritte schon einmal abseits der gewohnten Wege ihren Pfad finden lassen? Lasse mich Dir ein wenig erzählen, von diesen so verachteten Bettlern und Dieben, oder sogar von den Atsingari. Wage es aber niemals, auch nur ein Sterbenswörtchen davon verlauten zu lassen.

Mythos

Die Mythanen, mit ihren unseligen Experimenten, hatten der Natur ihre Seele, ihren Geist entrissen. Eine Zeit der Dunkelheit kam über die Welt. Das große Netz, welches alles miteinander verband, war zerstört. Unzählige Bruchstücke der „Weltenseele“ bewegen sich seitdem als Geistwesen scheinbar ziellos umher, sehr wenige von ihnen dagegen scheinen an bestimmte Orte gebunden zu sein, Zerstörung, aber auch Glück unter den Menschen verbreitend.

Einige Menschen, die in der Lage waren, diese Geistwesen zu erkennen und mit ihnen zu kommunizieren, machten es sich zur Aufgabe, diese Bruchstücke wieder zu vereinen, das zerrissene Netz

wieder herzustellen. Sie entfremdeten sich damit von ihren Mitmenschen.

Geschichte

Die Mythanen ließen diese Selbständigkeit einiger ihrer Sklaven zu und beschränkten sich auf deren Beobachtung, bis sie, sechshundert Jahre nach der Gründung der Stadt Kreos, aus Illyion vertrieben werden.

Die menschlichen Diener der Mythanen schließen sich zum Stamm der Kreoten zusammen und beginnen mit dem Wiederaufbau von Kreos. Zweihundert Jahre später ist Kreos wieder glanzvoller Mittelpunkt der Welt. Vergessen ist auch die Ursache für die Entstehung einer Volksgruppe, die jetzt unter dem Namen Atsingari, die Unberührbaren, ihren unsteten Weg in dieser Welt sucht.

Bettlerkönig

Den Überlieferungen nach beginnt die Geschichte des Königs der Bettler und Diebe und seiner Getreuen etwa um 1050 nK mit dem Beginn des Zeitalters der Finsternis. 50 Jahre, nachdem die Mythanen erneut ihren Einfluss auszubreiten hofften, Walis immer wieder Teile Illyions besetzt hielten und kriegerische Gewalt keine Aussicht auf Erfolg im Widerstand versprach, erhob sich aus den unterjochten Massen Illyions ein Mensch, dem alle folgen sollten.

Die Verzweiflung muß groß gewesen sein, schließlich konnte auch er nicht annehmen, die Unterdrückung in absehbarer Zeit zu beenden. Trotzdem wuchs die Zahl seiner Getreuen ständig. Kleine Angriffe aus dem Hinterhalt und Sabotage waren alles, was sie leisten konnten. Als Erkennungszeichen untereinander wählten sie die Elster. Es war mit großer Wahrscheinlichkeit ein Einheimischer, sicherlich ein Kreot, der den Bund der Elster anführte. Nur selten waren es die großen Krieger oder Magier, die seinem Ruf folgten. Zu fein gesponnen war das Netz der Spitzel, welches Mythanen und ihre Vasallen errichteten, als daß man ein Risiko eingehen wollte. Vielmehr war es der Bodensatz, der zu allen Zeiten schon existierte und in alle Ewigkeit seinen Bestand haben wird. Jahrzehnte vergingen. Weitgehend unbeachtet und in Ruhe gelassen von mythanischen und menschlichen Häschern breitete sich der Bund der Elster in Illyion und Eisatnahp aus.

Dieser verlegte seine Aktivitäten darauf, alle interessanten Informationen zu sammeln. War am Anfang der Diebstahl nur Mittel zum Zweck, sieht es heute, nachdem die Eroberer verschwunden sind, ganz anders aus. Hilfe bekamen sie von den Atsingari, den Unberührbaren, mit denen sie auch heute noch ein geheimnisvolles Band verbindet.

Einhundert Jahre lang verschwand der Bund der Elster von der Bildfläche,

und geriet in Vergessenheit, nur die Atsingari blieben, pflegten die eigene Unabhängigkeit und versuchten ihre alte Aufgabe zu erfüllen.

Die Atsingari

Diese waren früher Opfer mythanischer Willkür, aber auch deren Experimente. Heute sind sie immer wieder dem Verdacht ausgesetzt, mit den Mythanen paktiert zu haben.

Als die Mythanen das damalige Illyion unterjochten, machten sie einen Teil der Bevölkerung zu ihren Sklaven. Von der übrigen Bevölkerung anfangs bemitleidet, waren sie später Opfer von Hass, Verachtung und Vorurteilen. In Chryseia nannte man sie Atsingari, die Unberührbaren, wegen der ihnen unterstellten Fähigkeit, die Zukunft vorauszusagen oder Magie auszuüben. Der Groll gegen die Mythanen übertrug sich auf sie. Er blieb sogar bestehen, nachdem die Mythanen schon längst vertrieben waren. Nur in ihren eigenen Gemeinschaften konnten sie überleben.

Für die Atsingari ist die Welt zweigeteilt, sie besteht aus einem sichtbaren und einem unsichtbaren Teil, der Welt der Menschen und der Welt der Geister, von manchen auch die Weltenseele genannt. Alles bildete vor langer Zeit eine untrennbare, von den Mythanen zerstörte, Einheit.

Aus der Suche nach den Fragmenten der Weltenseele wurde eine intensive Beziehung zur Welt der Geister. Ein einzelner Geist spielt im Leben einer gemeinsam reisenden Familie eine alles entscheidende Rolle. Dieses machtvolle Wesen gehört ausschließlich und untrennbar zu dieser Familie; er gibt ihr Schutz, bewahrt sie vor Krankheit und führt sie auf dem richtigen Weg durch das Netz, welches die Welt bildet.

Ein Wechselspiel der Kräfte sorgt für eine mehr oder weniger starke Kontrolle des Geistes. Immer ist es eine einzelne herausragende Person innerhalb einer Familie, welche in der Lage ist, diesen Geist zu kontrollieren. Es kommt aber auch vor, daß der Geist nach einer mehr oder weniger langen Zeit der Ruhe sich entscheidet weiterzuziehen. Der rastenden Familie bleibt nichts anderes übrig, ihre Zelte abzubrechen und ihm zu folgen.

Der Verlust dieses Geistes würde Unglück für alle bedeuten. Niemand weiß genau was dann geschieht. Vom Tod aller Mitglieder bis zu Krankheit und Wahnsinn ist alles denkbar. Bisher ist es auch niemandem gelungen, den Grund für die ewige Reise der Familiengeister zu erfahren. Eine große Verheißung soll am Ende allen sicher sein. Alles Unglück würde für immer vorbei sein.

Die schlimmste Strafe, welche ein Familienmitglied treffen kann ist folglich nicht der Tod. Die Trennung vom

Familiengeist bedeutet andauerndes Unglück. Viele verlieren dann den Verstand. Augenfällig sind die, selbst nach chryseischem Geschmack, bunten Wagen, die fahrenden kleinen Häusern gleichen. Die Atsingari leben von kleineren Handwerksstätigkeiten, sie sind Kesselflicker, Viehhändler, aber auch Gaukler, Wahrsager und Verkäufer von Wundermedizin.

Der machtvollste aller Geister haust in den Ruinen der Mythanenfestung in Kreopolis. Dieser zieht nicht durch die Welt. Kontrolliert wird er vom König der Bettler und Diebe. Der Verlust der Kontrolle über diesen Geist, so sagen es die Legenden, würde den Untergang der bekannten Welt bedeuten.

Bettler und Diebe

Wie auch die Atsingari gehören sie zu dem als Abschaum bezeichneten Teil der Bevölkerung. Anders als diese müssen sie weniger unter Vorurteilen und Verachtung leiden, die der Volksgruppe der Atsingari entgegengebracht wird. Im Normalfall wird ein Bettler ignoriert. Er bekommt seine Gabe, dafür soll er aber möglichst wenig stören. Manch wohlhabender Spender meint durch besonders freigiebiges Verhalten sein Schicksal nach dem Tode verbessern zu können. Ein Umstand, der an solchen Orten die Zahl der Bettler deutlich ansteigen läßt. Niemand kann sich sicher sein, ob das zur Schau gestellte Leiden des Bettlers echt oder nur vorgetäuscht ist.

In der glorreichen Vergangenheit sammelten Bettler und Diebe Informationen und fremdes Eigentum um irgendwann in Freiheit leben zu können. Noch immer gehört ein großer Teil von ihnen dem Bund der Elster an. Auch heute laufen alle Fäden beim König der Bettler und Diebe zusammen. Im Laufe mehrerer Generationen bildeten sich enge Familienbande zu den Atsingari, so daß der Bund der Elster praktisch der sesshafte Teil des Familienverbandes ist. Die Bindung an die ortsfesten Stadtgeister ist weniger stark ausgeprägt.

Wirkungsbereich

Ein Reich im Sinne eines Staatsgebildes existiert nicht. Eine Organisation, die im Geheimen agiert oder aber eine herumziehende Volksgruppe, wird kaum ein bestimmtes Territorium beanspruchen. Einflussbereich ist die gesamte Alte Welt, wenn auch nicht alle Bettler, Diebe oder Vaganten Mitglieder des Bundes sind. Überwiegend findet er sich in Albyon und Chryseia. Das Volk der Atsingari dagegen reist offen durch ganz Chryseia und Albyon und natürlich über die Grenzen hinaus.

Das Wappen

Elster; schwarz und weiß auf blauem Grund; schwarz und weiß symbolisieren die Extreme im Leben (Gut-Böse; Leben-Tod; Gesundheit-Krankheit); das blau des Hintergrundes symbolisiert den Himmel, der sich über allem erstreckt; der goldene Ring im Schnabel zeigt die Möglichkeit auf, selbst Einfluß auf alles Geschehen zu nehmen.

Chryseia

Einleitung

Das Land Chryseia ist an eine ganze Reihe von Vorbildern geknüpft, die sowohl in der Geschichte als auch in der Literatur wiederzufinden sind.

Historische Grundlage ist das Reich von Byzanz, nur dass Chryseia nicht von einer einzigen Stadt dominiert wird, sondern von einem Bund mehrerer mittelgroßer konkurrierender Städte, die eher wie die griechischen Stadtstaaten agieren. Griechische und auch ein wenig christliche Mythologie dienen als literarische Vorlage. Hinzu kommt Hal Fosters „Prinz Eisenherz“.

Lage

Chryseia liegt auf der Alten Welt ganz im Mir des Kontinents Ageniron. Im Nor grenzt es an Albyon mit dessen Grafschaft Beornanburgh, im Übrigen ist es vom Meer umschlossen. Die nor-estliche Küste grenzt an den Hymir, der nach Sud hin immer schmaler wird. Dieser Meeresteil, mit seinen zahlreichen kleinen und kleinsten Inseln, wird von den Chryseiern Illyaeis genannt; die Meerenge zwischen dem Hymir und dem Meer der Träume heißt Kreopont. Im Sud sowie im Wes-Ydd Chryseias liegt das Meer der Träume. Im Sud trennt die Straße der Delphine Chryseias Küste der Delphine von der Zauberinsel Mythanos, im Ydd der Firth of Ierné (albyonisch) bzw. die Bucht von Sambur (clanthonisch), bzw. die Bucht der Hohen Bäume (erainnisch), das Land von Clanthon

Landschaft

Im Gegensatz zum „grünen“ Albyon wird das Land auch als „goldenes“ Chryseia bezeichnet. Die Konturen sind leicht gewellte, selten höhere Hügel. Nur das Gebiet an der Südküste, die Europoseia, ist wesentlich schroffer. Die Europoseia hat ihren Namen vom alt-illyiontischen Gott der Diebe Europos. Erwähnenswert sind zudem die zahlreichen kleinen Inseln in der Illyaeis, einer Bucht im südlichen Hymir und der Straße der Delphine.

Chryseia ist – seit alters her – überwiegend Kulturland: Korkeichen, Olivenbäume, Weinstöcke, Getreidefelder

und Viehweiden sieht man allerorten. Dennoch gibt es überall kleine, naturbelassene Haine aus Pinien und Zedern, insbesondere an Quellen, die in alter Zeit als heilig galten. Am wenigsten erschlossen ist die Europoseia, die überwiegend vom Maquis bedeckt ist, eine Buschlandschaft, die sich als Versteck für „Strauchdiebe“ besonders eignet.

Klima

In Chryseia herrscht mildes Seeklima vor. Herbst und Winter werden durch Regen bestimmt, nur selten bedeckt Schnee die norlichen Teile Chryseias. Die warme Meeresströmung, welche ihren Weg zwischen Huanaca und Pfrtlpmpf hindurch findet, beschert dem Süd Chryseias, der Küste der Delphine und der Ylliaes eine subtropische Witterung. Die Temperaturen erreichen praktisch niemals den Gefrierpunkt. Dieser Teil des Landes ist zudem tektonisch instabil; es kann zu leichten Erd- und Seebeben kommen. In der Straße der Mythanen und in der Illyaeis liegen einige – zur Zeit inaktive – Vulkane.

Flora

Chryseia ist ein überaus fruchtbares Land und wird landwirtschaftlich intensiv genutzt: Olivenbäume, Obsthaine, Korkeichen und Weinanbau bestimmen ganze Landschaften. Aber auch Hanf, Flachs und Getreide werden angebaut. Der Süd ist die Kornkammer Agenirons. Hier sind sogar mehrere Ernten im Jahr möglich. Ansonsten überziehen kleine Pinien- und Zedernwälder das Land. Die Südküste ist mit einem unwegsamen, dichten Buschwerk überwuchert, in dem sich manch Strauchdieb versteckt halten mag. Daher gab auch Europos, der chryseiische Schutzheilige der Diebe, der Landschaft seinen Namen: Europoseia.

Fauna

Zahlreiche Vögel bevölkern den Himmel, darunter viele Greifvögel wie Adler, Falke, Habicht, Bussard, Milan, Eule und Geier.

In den lichten Wäldern leben Dam- und Rot- und Rehwild, Wildschwein, Wildziege, Dachs, Marder, Luchs, Bär, Wolf und eine kleine Löwenart. Es gibt auch Skorpione, Eidechsen und Schlangen, letztere können auch giftig sein.

In den klaren Flüssen und Seen tummeln sich zahlreiche harmlose, dafür schmackhafte Fische.

Das Meer hingegen ist voller Gefahren: Außer dem Hai, dem Rochen, Fischen mit Giftstacheln und Muränen leben entlang der Küste gefährliche Riesenkraken und Riesenmuscheln. Es lebt dort auch das Wappentier Chryseias, der Delphin, dem große Ehrerbietung entgegengebracht wird.

Bodenschätze

In den Hügeln Chryseias liegen Marmor, Quarz, Kupfer und Quecksilber. In den Küstengewässern wird nach Perlen, Schwämmen und Korallen getaucht. An der Küste der Delphine finden sich zudem Schwefel und Porphyr. Der „Kreotische Marmor“, der im Süd gebrochen wird, ist bedeutender Exportartikel.

Bevölkerung

Aussehen, Kleidung, Namen

Die Chryseier sind zum überwiegenden Teil Nachfahren der Illyionter (auch: Illyäer). Die Chryseier sind dunkelhaarig und von mittlerer Statur. Sie haben eine leicht braune Hautfarbe und ihre Augenfarbe ist zumeist dunkel. Sie tragen mit Vorliebe lose Tuniken und weite Umhänge; Männer bevorzugen kurze, Frauen lange Röcke; den Mann ziert eine phrygische Mütze, die Frau eine Stola. Beliebte Farben sind weiß, gelb und blau. Die Wohlhabenden beider Geschlechter schminken sich und tragen gern Schmuck.

Die Sprache ist chryseiisch, das sich aus dem alt-illyiontischen entwickelt hat, einschließlich der Schriftzeichen. Auf dem Land regiert eine kleine Adelsschicht über Bauern, Viehzüchter und Fischer. Die eigentlichen Herren Chryseias sind jedoch die Patrizier der Städte mit ihrem geradezu märchenhaften Reichtum und die geschickten, wohlhabenden Handwerker.

In Chryseia haben alle wohlhabenderen Bewohner einen Nachnamen. Adlige Chryseier führen hinter ihrem Nachnamen als Zusatz peri („von“) und ihren Geburtsort. Typische Vornamen sind (Männer): Aetos, Kolkis, Pilos, Githion, Strophades, Mistras, Milgalas, Zacharon, Armonisios, Periklon, Dion, Pterion, Hespagoras; (Frauen): Kitheira, Kiparissia, Elea, Kassandra, Cynthia, Theophanu.

Bereits im Zeitalter der Finsternis zog es zahlreiche chryseiische Händler in die Welt hinaus. Sie eröffneten Handelsstützpunkte und holten später ihre Familien nach, so dass in einigen Städten „Chryseiische Viertel“ entstanden, z.B. in Magramor, in Mokosch und in Tlauquitlan.

Speisen und Getränke

Die chryseiische Küche ist ausgesprochen abwechslungsreich, da das fruchtbare Land und das Meer unter einer milden Sonne liegen: Käse, Brot, vielerlei Obst– und Gemüsesorten, Meeresfrüchte, Hammel- und Schweinefleisch werden geboten. Dazu trinkt man Milch oder Wein, letzterer auch mit Wasser verdünnt oder auch als Würzwein. Der dekadente Adel Chryseias lässt sich zudem raffinierte kulinarische Spezialitäten aus fernen Ländern kommen. Man darf sich

nicht wundern, wenn man Nachtigallenzungen aus Klingol oder Krabbenzahnfleisch aus Tarcy serviert bekommt.

Wirtschaft und Siedlungsform

Über 90% der Bevölkerung lebt in dörflichen Gemeinschaften von Landwirtschaft, Viehzucht und Fischerei. Die Jagd spielt als Nahrungssicherung keine Rolle. Sie ist zudem ausschließlich dem Adel vorbehalten.

An den Küsten sind die Dörfer zumindest von hölzernen Palisaden umgeben. Auch im Landesinnern weisen eine ganze Reihe von Dörfern Palisaden auf, wobei der Anteil steinerner Wälle recht groß ist. Die Städte sind allesamt von hohen Mauern umgeben; den Kern jeder Stadt bildet eine große Burg.

Über das ganze Land verteilen sich Burgen und Tempel. Vielerorts haben sich in der Nähe dieser Anlagen Dörfer gebildet. Grundsätzlich ist jeder Bauer oder Dorfbewohner ein freier Mensch und Steuerbürger (in dieser Kombination). Während der Jahrzehnte der Fremdherrschaft in Chryseia gab es immer wieder Zeiten des Mangels an Arbeitskräften. In der Folge bildete sich ein System der Bindung des Steuerpflichtigen an den Boden. Gerieten diese in wirtschaftliche Schwierigkeiten, blieb häufig nur noch Flucht in den Schutz eines Grundherren oder einer mächtigen Person. Dies konnten Landadlige aber auch Klöster oder sogar Garnisonen sein. Unter dem „Schutz“ des neuen Herren verloren sie nach und nach einen Großteil ihrer Rechte, ja fielen sogar in den Status eines Leibeigenen. Manchmal endeten sie als Sklaven. Ganze Dörfer stellten sich so als Coloni unter das Patronat. Vor Steuereintreibern und ihren Schuldnern waren sie nun sicher. Dafür hatte der Patronus aufzukommen, dessen wirtschaftliche und politische Macht immer weiter zunimmt, nur eingeschränkt durch die Macht der großen Städte.

Die Städte haben eigene Händler- und Handwerkerviertel, wobei üblicherweise die Angehörigen einer Zunft alle in derselben Straße ansässig sind. Das Wohnhaus ist normalerweise auch Arbeitsstätte. In den Städten bestehen seit längerer Zeit mächtige Gilden und Zünfte, die mit ihren Regeln die Ausübung der jeweiligen Tätigkeit streng kontrollieren. Sie entscheiden ebenfalls über den Neuzugang von Händlern oder Handwerkern. Die vornehmen Händler dürften die größte politische Macht in den Städten Chryseias darstellen.

Bis zum Jahr 57 ndF ging man in Chryseia davon aus, dass alles dem König (Basileos) gehört. So wurden von der Krone regelmäßig Handelsprivilegien verteilt (natürlich für einen gewissen Gegenwert), die den Handel mit einer bestimmten Ware, auf einer bestimmten

Straße oder in einer bestimmten Gegend erlaubten. Solche Privilegien wurden zumeist an verdiente Adlige oder an reiche Kaufherren vergeben – die dafür die leere Staatskasse füllten. Sie wiederum erhielten das Recht, diese weiterzuverleihen. Nach der Loslösung von Albyon war es im Regelfall der Hegemon, der die Vergabe dieser Previlegien kontrollierte.

Der Thassaidonierorden (Ordensritter der NeaDea) tritt verstärkt als ordnende neutrale Kraft auf. Da Chryseia seit dem Ende der Finsternis weitgehend von Krieg verschont blieb, steht der Handel, insbesondere der Fernhandel, in voller Blüte. Die dickbäuchigen Handelsschiffe sind in den entlegensten Gegenden Magiras anzutreffen. Während der Zeit der albyonischen Besatzung wurde ein nicht unerheblicher Teil der Einkünfte als Zwangsabgabe in den Nor abgeführt. Während des von den Göttern gesandten Winters wurden die Kornspeicher von Albyon völlig ausgeplündert, wass den Hass auf den Nachbarn im Nor erstarken ließ.

Hauptausfuhrartikel sind in erster Linie: Schwämme, Perlen, Korallen, Wein, Getreide, Ouzo, Marmor, Keramik, Glas, Schmuck, Fertigwaren aller Art und Olivenöl. Haupteinfuhrartikel sind: Gewürze, Tabak, Tee, Salz, Erze, Edelmetalle, Farben, Sklaven, edle Stoffe, sowie aus Albyon: Bernstein, Holz, Holzkohle, Bier, Whiskey, Zwergenschmuck, Tuche und Wolle.

Reise und Unterkunft

In einer statischen Gesellschaft wie der von Chryseia wird wenig gereist: Atsingari, Händler, Fahrendes Volk, Kuriere und eben Abenteurer sind es, die man allenthalben auf den wenigen Straßen trifft.

Gastfreundschaft ist als religiöses Gebot der Mildtätigkeit ein hohes Gut. So hat jeder Adlige das Recht, für eine Nacht von einer Burg aufgenommen zu werden, Abendmahlzeit mit eingeschlossen. In entlegenen Gegenden wird dieses Recht auch auf die Angehörigen der anderen Stände ausgeweitet; allerdings wird von Gauklern und anderem fahrenden Volk erwartet, dass sie – unentgeltlich – ihre Künste vorführen.

Auch die meisten NeaDea-Basiliken verfahren nach dieser Sitte. In den weniger zivilisierten Gegenden dürfte zumindestens ein Unterschlupf in der Scheune eines Bauern möglich sein, wenn sie sich zu einer Gegenleistung geringer Art verpflichten. An den Straßen sind zudem in unregelmäßigen Abständen Gasthöfe, die Unterkunft und Speise bieten. Die mit großen Steinen gepflasterten Hauptstraßen werden regelmäßig ausgebessert und von Patrouillen überwacht. Doch schon wenige Schritte links und rechts der Straße kann eine tödliche Gefahr lauern. So kommt es immer wieder zu Überfällen oder Bedrohung durch wilde Tiere und andere Kreaturen.

Minderheiten

In Chryseia lebt auch das nichtmenschliche intelligente Volk der Orcoi (Orks), die eigene (Mikro-)Kleinstaaten bilden. Sie haben eigene Herrscher, eigene Gerichtsbarkeit und führen ein Leben versteckt vor den Menschen. Die Grenzen ihrer Reiche sind nur Eingeweihten erkennbar. Orks sind allen anderen Lebewesen gegenüber feindlich eingestellt; sie sind keine Schöpfungen der Götter, sondern jüngere, von Menschen- oder Dämonenhand geschaffene Wesen, Produkte finsterer Magie und blasphemischer Wunder.

Orks sind hässliche, grobschlächtige Kreaturen, die etwas kleiner sind als Menschen; ihre Haut ist grau, gekleidet sind sie in Lumpen oder gestohlenen Kleidern. Sie sind unreinlich und ihre Sprache klingt für menschliche Ohren hässlich. Sie sehen relativ schlecht, haben dafür einen ausgezeichneten Geruchssinn. Orks leben meist unterirdisch oder in unzugänglichen Wäldern, Sümpfen oder Hochländern. Trotz ihrer etwas geringeren Intelligenz im Vergleich zu Menschen sind sie gute Baumeister. Ihre Städte und Dörfer sind vollständig aus Stein erbaut und sehr wehrhaft. Orks haben ständig Hunger und fressen ausnahmslos jedes Fleisch. Das nötigste, wie Kleidung, Waffen, Nahrung, versuchen sie zu erbeuten, da dies ehrenhafter ist, als solche Dinge selbst anzufertigen. Orks verehren Götter des Chaos und der Zerstörung; allerdings sind sie sehr abergläubisch. Die Orks sind in viele kleine Stämme zersplittert, denen jeweils ein Häuptling vorsteht. Als Sklaven dienen ihnen entführte Menschen oder Angehörige anderer Völker.

Weltbild

Religion und Kulte

Bestattungsriten

Die Bestattungsriten in Chryseia fallen je nach Vermögen prunkvoll oder bescheiden aus. Der Leichnam wird üblicherweise in einer Nekropole in der Familiengruft beigesetzt. Die Chryseier geben ihren Toten – teilweise sehr wertvolle – Grabbeigaben mit. Nach dem Glauben der Chryseier werden sie von dem Schutzheiligen Leukos in das Reich der Toten gebracht, wo sie in einer Art Paradies so lange weiterleben, wie ihnen Leukos erlaubt. Maßgeblich für die Verweildauer sind Anzahl und Qualität vollbrachter „guter“ Taten oder aber auch glücklose Momente und Elend. Der Tote kann dabei so viel mitnehmen wie er tragen kann. Das Totenreich des Leukos wird außerdem von Ungeheuern bewacht.

NeaDea und Wredelin

In Chryseia werden vor allem NeaDea die Schöpferin und Wredelin verehrt. NeaDea ist die Urmutter und Wredelin ihr Knabe, der die Weisheit symbolisiert. Am Anfang schuf sie eine Welt reiner Geister. Glück und Ruhe herrschte, bis jene, die vom reinen Weg abwichen, zur Strafe in die materielle Welt verbannt wurden. Erst für sie wurde diese Welt geschaffen. Die unvollkommenste Form der Materie und damit die weiteste Verbannung des Geistes findet sich in der Gestalt der Menschen. Immer und immer wieder geschieht es, dass Geister ihren Weg verlassen, oder aber wieder den Weg weg von der Materie finden, zurück in den Schoß NeaDeas.

Die Religion ist sehr von Selbstversenkung und Mystizismus bestimmt; die wöchentlichen Gottesdienste werden prunkvoll und nach einem starren Ritus durchgeführt. Die Askese, der Verzicht auf alles körperliche, wird von den orthodoxen Gläubigen als erster Weg zur Rückkehr verstanden. Der Kult hat sowohl männliche als auch weibliche Priester. Nun gibt es aber auch entgegengesetzte Strömungen, die eher in der Erfüllung körperlicher Bedürfnisse die Läuterung der Materie sehen. Stark beeinflusst sind diese vom sehr bodenständigen Jakchos-Glauben, der seine Wurzeln weit in der Vergangenheit hat.

Die höchste Instanz des NeaDea-Kultes ist der Heilige Synod, die Versammlung der Patriarchen und Matriarchen der großen Basiliken Chryseias. Der Heilige Synod entscheidet über theologische Fragen und setzt die Patriarchen und Matriarchen ein. Unterhalb von diesen stehen die Exarchen, die den kleineren Basiliken vorstehen, darunter wiederum die einfachen Priester sowie die Laien.

Das Priestergelübde umfasst eine Reihe von – teilweise skurril wirkenden – Regeln, deren Nichteinhaltung durch maßvolle Strafen gesühnt wird. Ein Keuschheitsgelübde besteht nicht, den Priestern und Priesterinnen ist Heirat jedoch untersagt. Von Priesterinnen geborene Kinder wohnen bei den Müttern im Kultbezirk; von Priestern gezeugte und von ihnen anerkannte Kinder werden entweder vom Kult aufgenommen oder – wenn die Mutter dies wünscht – bis zum 14. Lebensjahr durch Geld oder Naturalien unterstützt.

Das Gelübde der NeaDea-Priester beinhaltet folgende Prinzipien, deren Verstoß ein Ausschluss aus dem Kult und ein Versagen der Wunder nach sich zieht: – Bewahrung von Wissen – Schutz der Rechtlosen – Ehrung des Lebens – persönliche Armut – immer barfüßig sein und ständig im Kontakt mit Erde oder Wasser bleiben

Die anderen Götter des alt-illyiontischen Glaubens haben nur noch den Rang von Heiligen oder Schutzpatronen:

Kronion: Schutzpatron der Familie
Geira: Schutzheilige der Bauern
Nermas: Schutzpatron der Alten und Siechen
Phaidon: Schutzpatron der Kinder und Narren
Pythias: Schutzpatron der Heiler und Apotheker, Helfer der Kranken
Niana: Schutzheilige der werdenden Frauen und jungen Mädchen
Dura: Schutzheilige der Tiere und Pflanzen
Europos: Schutzpatron der Händler und Diebe
Kestor: Schutzpatron der Krieger und Söldner
Leukos: Schutzpatron der Nekropolen, Bewahrer der Toten
Thassaidon: Schutzpatron der Seefahrer und Fischer
Oryx: Schutzpatron der Gaukler und Künstler

Thassaidonier-Orden

Dem NeaDea-Kult untersteht ein Ritterorden. Der Ritterorden der Brüder von den Silbernen Schwertern des Thassaidon (Thassaidonoi) hat es sich zur Aufgabe gemacht, Piraten zu bekämpfen, Seefahrerheime und Hospitäler zu unterhalten und Pilger zu beschützen.

In erster Linie betrifft dies Pilger, die das Orakel auf der Insel Lystra, 200 km weslich von Argyra, besuchen wollen. So hat der Orden seinen Sitz in der Stadt Argyra, die von ihm maßgeblich mitregiert wird. Zum Schutz vor Piraten und anderen Angreifern haben die Thassaidonier Burgen auf mehreren Inseln der Illyaeis angelegt.

Der Meister des Ordens, Stomnas Farriodis, gehört dem Heiligen Synod nicht an, welches er, wie schon sein Vorgänger, Phokas Themistoklas, erbittert durchzusetzen versucht. Seit längerer Zeit versuchen sie, misstrauisch beäugt, als starke Kraft, zwischen den zerstrittenen Städten des Seebundes zu vermitteln. Um ihre Kosten zu decken, erheben sie immer häufiger eigene Steuern. Sie fordern den Betrag, der vormals als Zwangsabgabe an Albyon geleistet werden musste, welches sie nicht unbedingt beliebter werden lässt.

Die Zeremonien- und Schriftsprache der Chryseier ist altillyiontisch. Die Chryseier haben NeaDea und den Schutzheiligen zu Ehren gewaltige Basiliken errichtet – auch auf dem Land wetteifern die Dörfer um die schönste und größte Basilika.

Iakchos

Von den alten Göttern der Illyionter wird lediglich Jakchos, dem Gott des Weines und der Feste, gehuldigt. Als sehr volksnaher und bodenständiger Gott hat er auch tiefe Wurzeln in der albyonischen Bevölkerung, insbesondere in den Weinanbaugebieten entlang des Moine und Tide. An einigen Orten wird zeitgleich mit dem Mysterienfest des Vraidos (am

„Fest der Fantasie“) auch sein Fest gefeiert, wenngleich nicht immer mit derselben Intensität. Eine Woche lang werden hemmungslose Orgien gefeiert, eine Woche lang wird der Niedrigste zum Herren und der Herr zum Knecht. Ungestraft darf der Leibeigene seinem Herrn Befehle erteilen. So ist auch verständlich, dass die Obrigkeit bestrebt ist, dies einzuschränken.

Der NeaDea-Kult ist zwar die absolut dominierende Religionsgemeinschaft in Chryseia, doch die Tempel müssen ihr Fortbestehen durch Spenden sichern. Sie tun dies vor allem durch die Abgaben und Erträge der Privilegien- und Landschenkungen, die ihnen häufig testamentarisch gemacht wurden. Unter dem niederen Adel und den Patriziern werden bereits Stimmen laut, die eine Einschränkung des Landbesitzes des Kultes fordern.

Eremiten, Säulenheiligen und Sekten

Abschließend wären noch die zahlreichen Eremiten, Säulenheiligen und Sekten zu nennen, die sowohl von großer Weisheit sein können als auch völligen Unsinn verbreiten dürfen. Die meisten Sekten treiben in den großen Städten ihr Unwesen; die überwiegende Zahl ist harmlos, einige jedoch, wie die Söhne Damballahs, treten militant auf, verehren Dämonen oder bringen Menschenopfer dar. Regen Zulauf – vor allem in den Städten entlang des Tide – hat die Sekte der Synarchäer, ein gnostischer Initiationskult, der sich um einen Gral dreht, der aus Esran nach Albyon gebracht wurde und angeblich das Blut des ehemaligen Propheten Armurel Dratar beinhaltet haben soll.

Dämonen

Wenngleich es nur wenige Menschen gibt, die einen Dämon zu Gesicht bekommen haben, wird deren Existenz nicht angezweifelt. Auswirkungen ihres Erscheinens in der Welt des Menschen sind viel seltener als die der Götter. Weiß man bei einem Gott noch, was durch sein Wirken oder gar Erscheinen zu erwarten ist, so kann man sich bei einem Dämon dessen nie sicher sein. Sie verfolgen nur ihre eigenen, höchst undurchschaubaren Ziele. Werden sie von einem Magier gerufen, so gehorchen sie zwar den Befehlen, tun dies jedoch mit einer Konsequenz und Wortwörtlichkeit, die oft nicht den Erwartungen des Beschwörers entspricht. Haben sie einmal ihr Wort gegeben, so halten sie dies auch ein. Noch niemals wurde ein Dämon der Lüge bezichtigt. Vorsicht ist jedoch immer geboten, schließlich lässt sich die Wahrheit infolge des Verschweigens bestimmter Tatsachen wirkungsvoller verzerren, als es die noch so geschickt formulierte Lüge vermag.

Beschreibungen und Namen von Dämonen sind nur einigen wenigen Eingeweihten bekannt. Ihr Gestaltenreichtum ist unbegrenzt, es reicht von menschenähnlichen bis zu verzerrten

tierischen Formen, von Faustgröße bis zu mehrfacher Menschengröße. Eines lässt sich mit großer Sicherheit sagen: Je größer der Körper eines Dämons ist, umso gewaltiger ist seine Macht.

Niedere Dämonen werden oft nur zu Botendiensten herangezogen, größere können u.a. dem Transport von Menschen und Gegenständen dienen. Die Unsicherheit in der Einschätzung des Verhaltens macht Dämonen und diejenigen, die sich mit ihnen beschäftigen, zu argwöhnisch betrachteten Wesen.

Untote, Geister, Gespenster

Die Chryseier sind eigentlich ein ziemlich freundliches Volk, sobald es jedoch um Geld geht, hört bei ihnen der Spaß auf und manche klammern sich in ihrem Leben derart an ihren Besitz, dass sie auch nicht im Tode davon lassen wollen. Da die Chryseier ihren Toten wertvolle Grabbeigaben in die Nekropolen mitgeben, ist für manch einen Geizhals der Tod nicht das Ende des magiranischen Daseins. Andere wieder sind Opfer oder gar Vollstrecker eines Fluches. Magie, ein Handel mit Göttern oder Dämonen, ist eine nur wenig verbreitete Ursache für solche Erscheinungen.

Als relativ harmlose Form sind die Gespenster anzusehen. Unterscheiden sie sich für einen normalen Menschen auf den ersten Blick auch in nichts von den Geistern, so erzielen sie ihre Angst erzeugende Wirkung eher durch den psychologischen Effekt ihrer wandelbaren Erscheinung wie auch durch mannigfaltige nervtötende Geräusche. Im Gegensatz zu Geistern bewirken sie keine körperlichen Schäden, es sein denn, das Opfer springt vor Angst von den Burgzinnen.

Wie die Gespenster sind auch die Geister körperlose Wesen. Fähigkeiten und Auswirkungen eines Kontaktes mit ihnen sind so mannigfaltig wie die Ursachen ihrer Entstehung. Im Allgemeinen ähneln ihre Eigenschaften denen ihrer körperlichen Erscheinung, modifiziert durch die Vorteile ihrer Körperlosigkeit.

Untote können vereinfacht als ein verkörperter Geist angesehen werden, der Körper muss nicht unbedingt dem entsprechen, den der „Tote“ zu Lebzeiten besessen hat. Im Vergleich zu Gespenstern und Geistern, welche häufig in Gebäuden, in der Nähe ihrer Gräber oder den Stellen ihres Todes auftreten, sind Untote ein in Chryseia eher seltenes Phänomen.

Magie

In jeder Stadt Chryseias (außer in Kreopolis) gibt es Schulen der Magie, die über praktizierende Zauberer mehr oder weniger streng wachen; ihre eigentliche Aufgabe liegt in der Lehre bestimmter Zweige der Magie. Der Posten des obersten Magiers Chryseias ist seit längerer Zeit vakant. Cyrril MacRathgar, als albyonischer Erzmagier, verhinderte bisher

erfolgreich die Besetzung des Amtes. Die Rektoren der Schulen und der Erzmagier bilden den Hohen Rat, der einmal im Jahr tagt: Er setzt die Rektoren ein, spricht Recht über Verfehlungen von Meistermagiern und bestimmt, welche Magie erlaubt ist. Im Allgemeinen ist Magie, die sich mit Nekromantie, dem Binden von Seelen Verstorbener, der körperlichen oder seelischen Versklavung oder allgemein der Zerstörung widmet, verfemt. Hinzu kommt das Verbot des Erschaffens von Lebewesen, ein Zugeständnis an die Priesterschaft, da alle Kreaturen, die nicht durch die Götter erschaffen wurden, als unheilige Kreaturen betrachtet werden. Dies muss nicht immer heißen, dass diese Art von Magie verboten ist, da oft Grenzfälle existieren, die eine solche, oft als schwarze Magie bezeichnete, wieder sinnvoll (z.B. Gemeinwohl, Staatsinteressen) und notwendig erscheinen lassen. Es existiert hierfür keine spezielle Gesetzgebung. Wie auch im normalen Rechtsfall wird immer je nach Situation oder anhand von zurückliegenden Fällen Recht gesprochen. In Fällen schwerer Verfehlungen, wie z.B. der Zerstörung des freien Willens zur absoluten Unterwerfung der Betroffenen sowie der Nekromantie, können auch Todesurteile ausgesprochen werden. Normalerweise werden dem eindeutig Überführten die zur Last gelegten Magiekenntnisse genommen. Hierzu bedient man sich des Zaubers „Vergessen“.

Medizinische Versorgung

Die medizinischen Kenntnisse in Chryseia sind zwar von hoher Qualität, aber in vielen Fällen nur von den Reichen bezahlbar. Lediglich NeaDea-Priester behandeln Bedürftige unentgeltlich. Bei diesen Behandlungen handelt es sich weder um Wunder noch um Magie, sondern lediglich um allgemeine Heilkunde. Vermögende Kranke oder Verletzte werden jedoch nur dann behandelt, wenn sie bereit sind, eine angemessene Spende zu geben. Aufgrund der guten hygienischen Vorsorge in den Städten (Kanalisation, öffentliche Bäder, Spitäler) treten Seuchen nur selten auf.

Universitäten

In Kroisos und Ikoneum existieren kleine Universität (maximal 100 Scholaren). Sie bestehen aus drei Fakultäten:

I.: Theologie (Theologie des NeaDea-Kults, Rhetorik, Buch- und Ikonenmalerei)
II.: Chryseiisches Recht und Geschichte, altoqua und altillyiontisch
III.: Tierkunde, Pflanzenkunde, Kunde von den mystischen Wesen, Mineralkunde, etc.

Ausgebildet werden in erster Linie NeaDea-Priester, Gelehrte und Rechtskundige. Angehende NeaDea-Priester müssen drei Jahre an der ersten Fakultät und jeweils ein Jahr an den beiden anderen Fakultäten zubringen, angehende

Rechtskundige drei Jahre an der zweiten Fakultät und je ein Jahr an den beiden anderen, angehende Gelehrte drei Jahre an der dritten Fakultät und ebenfalls je ein Jahr an den anderen beiden Fakultäten.

Für den Unterhalt der Universitäten kommt in erster Linie der NeaDea-Kult auf. Für die Ausbildung der Rechtskundigen zahlen größtenteils die Städte, angehende Gelehrte müssen meist „Schulgeld“ zahlen.

Hinzu kommt die Kriegsakademie von Diptyche, in die für die Dauer von etwa einem Jahr junge Adlige von ihren Eltern geschickt werden. Die Ausbildung umfasst Disziplinen wie etwa Bau und Einsatz von Belagerungsgeräten, Taktik und Strategie, Organisation und Festungsbau. Die „Kadetten“ sind kaserniert und müssen ihr Ausbildungsjahr unter spartanischen Umständen absolvieren. Die Akademie hat etwa ständig 50 Lernende.

Die Herrschaft

Städte

Die Städte Chryseias sind die wahren Machtzentren des Landes. Diese haben sich bereits im Zeitalter der Finsternis zum Schutz gegen Seeräuber zum Chryseiischen Seebund zusammengeschlossen. Die größten sind Kroisos und Diptyché, dann folgen Argyra, Ikoneum und Port Brion (früher Palabrion). Als letztes ist Kreopolis zu erwähnen, das einstige Kreos. Die Stadt Thorgilos, die sich aus einem Winterlager walischer Krieger an der Küste der Delphine entwickelt hatte, wurde durch ein Erdbeben zerstört, wird aber wieder aufgebaut.

Heerwesen

Auf dem Land herrscht eine in kleine und kleinste Fraktionen zersplitterte Militäraristokratie, die sich beständig befehdet. Der Comes (chryseiischer Ritter) benutzt Rundschild, Reiterlanze und Langschwert; sein Körper wird geschützt durch einen wattierten Lederrock, über den ein Schuppenpanzer getragen wird, hinzu kommen Arm- und Beinschienen aus Metall sowie ein konischer Metallhelm mit Nackenschutz. Lehnsherren und Städte stellen das Volksaufgebot, Psiloi genannt, bestehend aus leichter Infanterie sowie Bogen- oder Armbrustschützen. Hinzu kommen die stehenden Truppen, die als Kataphraktoi zu Pferde oder als Skutatoi zu Fuß kämpfen. Hauptwaffen sind Rundschild, Speer und Kurzschwert. Die Flotte des Landes besteht u.a. aus Dromonen, zweimastigen Schiffen mit bis zu drei Ruderreihen, sowie Sichel und Rammsporn. Bug und Heck liegen erhöht und haben einen Zinnenkranz. Alle Arten von Belagerungsgeräten

sind bekannt und werden verwendet. Damit sich in der Friedenszeit die Feudalherren nicht zu sehr befehden, finden regelmäßig Wagenrennen statt. Im Laufe der Zeit haben sich mehrere große Parteien herausgebildet, die sich äußerlich vor allem durch auffällige Farben unterscheiden.

Der Anteil von Söldnern aus aller Herren Länder in den chryseiischen Städten ist ziemlich hoch, da es für die chryseiischen Städter ehrenvoller ist, ein erfolgreiches Geschäft zu führen als sich im Waffenhandwerk zu üben. Die Kataphraktoi und Skutatoi sind daher meistens Wali, Albyonis oder Svaren. Befreit vom Heeresdienst sind u.a. die sog. Heloten (Steuerbürger), der Preis ist eine höhere Steuerlast als bei ihren Mitbürgern.

Eine Besonderheit der chryseiischen Waffentechnik ist das sogenannte Kreotische Feuer, einer leichtentzündlichen Flüssigkeit, die vor allem im Seekrieg eingesetzt wird.

Regierung und Verwaltung

Der albyonische König war (als Basileos) lange Zeit der unangefochtene oberste Souverän im Land. Lord Elrod MacBeorn war der erste, ihm folgte nominell nach dessen Vertreibung, dessen Tochter, Mayd Evelyn NighBeorn, bzw. die später selbst ernannte Cwyn Rhyannidd NighElphin. Im Zuge der Loslösung Chryseias von Albyon war diese Position vakant – schließlich sollte kein Fremder über das Land herrschen.

Cyrril MacRathgar, der die Abtrennung Chryseias von Albyon mit gekauften Söldnertruppen und diplomatischem Geschick forcierte, hatte und hält die Macht in seinen Händen. Die kurzzeitige Wiedervereinigung beider Länder wurde von vielen eher als geschäftliche und machtpolitische Absprache zwischen Chief Alvir MacBeorn und dem Hegemon von Chryseia gesehen. Cwyn Rhyannidd NighElphin stimmte dem zu, weil es der Stabilität Albyons zu Gute kam und sie so hoffte, Cyrril – wegen der alten Zeiten – besser kontrollieren zu können. Ihr Tod ließ den herrschaftlichen Einfluss Albyons auf Chryseia weiter schwinden. Myrrddhin MacBeorn, aus dem Exil zurückgekehrt und als legitimer König Albyons anerkannt, wenn auch ohne wirkliche Macht, trug fortan in Chryseia den Ehrentitel Basileos.

Aus der früheren freiwilligen Unterwerfung unter die Herrschaft Albyon entwickelte sich in der Gegenwart die Akzeptanz einer rein repräsentativen Funktion des albyonischen Königs, die Cyrril im Jahr 57 für beendet erklärte.

Basileios

Keine ununterbrochene Blutslinie, kein Herrschergeschlecht ist notwendig, um die Position des Basileios zu

untermauern. Die chryseiische Bevölkerung erwartet eine starke Integrationsfigur, die den Bestand des Reiches und seiner Vorzüge gewährleisten kann, das ist seit längerer Zeit, wenn auch nicht ganz unumstritten, Cyrril MacRathgar. Einzige wirkliche Voraussetzung ist seine körperliche (seltsamerweise nicht geistige) Unversehrtheit. Aus diesem Grunde werden abgesetzte Herrscher häufig geblendet. Eine Rückkehr in ihre alte Position ist ihnen so unmöglich gemacht.

Aufgabe des Basileios ist es, sich mit dieser Aufgabe zu identifizieren. Tut er dies, besitzt er das uneingeschränkte Votum aller Interessengruppen und ist mit einer fast uneingeschränkten Macht ausgestattet. So war es schon in alten Zeiten. Andererseits agiert er nicht im freien Raum.

Macht

Nur der Statthalter der zweisprachigen Stadt Port Brion durfte den Titel Thane und Archon führen. Über Burgen und Dörfer herrschten Vögte, die Akritas hießen. Die Amtsinhaber waren in der Theorie sofort abrufbar. Da diese jedoch in der Regel eine ansehnliche Hausmacht hinter sich hatten, fand ein Wechsel der Person nur im Todesfall statt. Ein Umstand, der vergegenwärtigt, wie gefährlich das Leben eines Archons sein kann. Der (albyonische) König war bis zum Jahr 57 ndF theoretisch oberster Gesetzgeber, Richter und Vollstrecker in einem; er verlieh diese Privilegien an seine Vasallen weiter, diese wiederum an Untervasallen usw.. Nun ist es erst endgültig der Hegemon...

Der sogenannte Dienstadel wurde jedoch erst vom albyonischen Adel eingeführt. In den chryseiischen Städten sind die alteingesessenen Patrizier mit ihren Gilden, Zünften oder anderen Organisationen, Versammlungen und Parlamenten häufig mächtiger als der Archon. Die in Jahrhunderten gesammelten diplomatischen Erfahrungen und der Reichtum der Patrizier sowie der natürliche Hang zur Intrige – man spricht nicht umsonst von „chryseiischen Intrigen“ – lassen die eingesetzten Archonten in manchem Fall als ohnmächtige Marionetten erscheinen.

Mitglied des Adels wird man entweder durch Geburt oder durch Auszeichnung. Es wird unterschieden zwischen Großadel und Kleinadel. Darunter stehen die Freien. Eine Übergangsschicht bilden die Bewährten, die aus wohlhabenden Händlern, Handwerkern und Freibauern sowie aus qualifizierten Magiern, Priestern und Kriegern bestehen. Die Masse der Bevölkerung sind jedoch Sklaven und Leibeigenen. Die meisten sind Bauern oder Handlanger, einige jedoch dienen bei den Reichen als Lehrer, Verwalter oder Schreiber in durchaus respektablen Positionen und können theoretisch bis in den Adelsstand aufsteigen. Unfrei wird

man durch Geburt, durch Gerichtsurteil (z.B. bei Nichtbezahlung von Schulden) oder durch Kriegsgefangenschaft.

In den Städten kristallisierte sich im Laufe der Zeit ein neuer Machtfaktor heraus. Um ihre Interessen zu wahren oder Herstellungsgeheimnisse zu schützen, schlossen sich Vertreter gleicher Handwerksberufe zu Zünften und die Händler zu Gilden zusammen. Als Organisation verkörpern diese unterschiedlich große wirtschaftliche und damit einhergehend politische Macht. In Chryseia werden Regierungsgeschäfte in den Städten von Gremien abgewickelt, die sich aus dem Archon sowie den Gildenvorständen zusammensetzen. Theoretisch hat der Archon zwar ein Vetorecht, in der Praxis jedoch muss er sich meist dem Willen der Gildenoberhäupter fügen, sofern er nicht in der Lage ist, diese gegeneinander auszuspielen.

Außerdem gibt es noch die Gilden der Diebe und der Meuchelmörder, die aber kaum offiziell präsent sind.

Wappen

Das Aufkommen von Wappen und heraldischen Regeln erklärt sich aus der immer schwerer und umfassender werdenden Rüstung der Krieger, die bei den Rittern nahezu den gesamten Körper verdeckt und ihn unerkennbar macht. Von daher ist eine auffallende Kennzeichnung nötig, um vor allem in den zahlreichen Fehdekriegen Freund und Feind im Kampfgetümmel unterscheiden zu können.

In Chryseia unterscheiden wir im Wesentlichen zwei Arten von „Wappen“. Da sind zum einen die Wappentiere der alten Adelsfamilien, zum anderen haben auch die Provinzen und Städte ihre Wappen, die auf den Schilden des Aufgebots geführt werden, das der Lehensmann in Kriegszeiten zusammenstellt.

Die Formen der Wappen richten sich nach denen der Schilde. In Chryseia sind es Rundschilde. Es gilt die Regel: Metall auf Farbe, Farbe auf Metall. Als Metalle gelten: gelb (gold/or), weiß (silber/argent) und schwarz (eisen/iren). Letzteres kann wahlweise auch als Farbe (sable) verwendet werden. Die heraldischen Farben sind: rot (gules), blau (azure), grün (vert), purpur (purples), weinrot (wyn) und blaugrün (glas). Die Bosse (Schildbuckel) ist immer metallfarben, unabhängig vom Untergrund, und zwar entweder gold auf silber oder Farbe, oder silber auf gold – nie silber auf Farbe.

Recht

Eine der herausragendsten Errungenschaften Chryseias ist der Codex Tiburanos, eine auf Präzedenzfällen basierende Gesetzessammlung, benannt nach dem ersten illyiontischen König Tiburanos. Dieser enthält neben einer ausführlichen

Beschreibung von Gerichtsprozessen eine allgemeine Liste von Vergehen sowie die sich daraus ergebenden Strafen.

Sie regelt u.a. das Verhältnis von Herrscher und Beherrschten, die Verpflichtungen des Staates wie auch seiner Bevölkerung. Rechte von Gruppen wie auch des Einzelnen werden oft bis ins Kleinste festgelegt. Theoretisch ist auch der Autokrator dem Gesetz unterworfen, wie auch die Zustimmung zu seiner Herrschaft nur das Ergebnis eines allgemeinen Konsens (Demos Krataios) ist. So unterschiedlich die Interessengruppen in Chryseia sind, so schwankend ist die Sicherheit des Herrschers. Intrigen, direkte Anschläge, Verstümmelung wie auch die Verbannung in ein Kloster können schnell das Ende bedeuten.

In den Städten gibt es einflussreiche Gerichtshöfe, die meist von der Priesterschaft des jeweiligen Stadtschutzheiligen dominiert werden. In den meisten Fällen sind es jedoch willfährige Lakaien der Stadtobersten. Im Normalfall wird bei Gerichtsverhandlungen der Codex Tiburanos herangezogen. Auf dem Land kommen noch zahlreiche aus altüberlieferten Traditionen herrührende Rechtssätze hinzu. Im norlichen Chryseia, insbesondere in der Grafschaft Palabrion, in der die Stadt Port Brion liegt, mischen sich chryseiische und albyonische Rechtsprinzipien. Für Chryseier als barbarisch angesehene Regularien, wie das Recht auf ein Götterurteil (Zweikampf, bei dem der Gewinner als Prozesssieger hervorgeht), Rechte von Leibeigenen (Körperliche Unversehrtheit, freie Wahl der Heirat, Widerstandsrecht bei ungerechter Behandlung, Bezeugungsrecht und Klagerecht) sowie die Zahlung von Wergeld (Schmerzensgeld) an die Familie des Geschädigten – auch bei Kapitalverbrechen wie Mord und Totschlag – ohne eine weitere disziplinarische Ahndung, gelten auch dort.

Das Jagdrecht ist prinzipiell Privileg des Adels; niemand sonst darf ein wildes Tier töten, es sei denn, es handelt sich um Notwehr. Den Bären dürfen sogar nur die Mitglieder des königlichen Clans der Beorninge jagen und sich mit seinem Fell schmücken. Die Jagd auf den Delphin ist grundsätzlich verboten.

Zauberer, die der Ausübung verbotener Magie überführt wurden, werden von den Schulen der Magie gerichtet, wobei meist nur darauf geachtet wird, dass der Täter keine Möglichkeit zur Wiederholung seiner Tat hat.

Den Gerichten stehen Schöffen (Berater, die die örtlichen Gegebenheiten kennen, z.B. Dorfschulzen oder Priester, zumindest aber einem, der des Lesens und Schreibens kundig ist), Schergen („Vollzugsorgane“, ähnlich den heutigen Polizisten, Gerichtsdienern und Schließern, meist Stratioten) und Henker zur Seite. Schöffen sind Ehrenämter, deren Ausübung Pflicht ist. Entzieht

sich jemand der Strafverfolgung oder anderen Pflichten, wird er geächtet. Er ist damit ein Vogelfreier, der straflos von jedermann getötet oder versklavt werden darf. Die Ächtung wird auch häufig als Zwangsmittel angedroht, um staatliche Anordnungen durchzusetzen. Um flüchtige Delinquenten einzufangen, wurden noch zur Zeit König Elrods die Cyninges Yeomen (Königliche Wildhüter) gegründet, die außerdem Jagd auf Wilderer machen sollen. Schon der legendäre Ruf der Yeomen im Aufspüren des Verfolgten schreckt viele von einer Flucht ab. Folter als Mittel zur Wahrheitsfindung ist nur beim Verdacht des Hochverrats statthaft. Auch wenn Chryseia nach und nach albyonisches Recht angenommen oder angeglichen hat, treten immer wieder Unterschiede zu Tage.

Ein bindendes Rechtsprinzip ist außerdem, dass ein Rangniedriger niemals einen Ranghöheren verurteilen darf, Sklaven haben keinerlei Rechte, sondern gelten de jure als Sachen, was sie von den gleichfalls unfreien Leibeigenen unterscheidet.

Die nun folgende Aufzählung der strafbaren Vergehen sowie deren Ahndung ist weder bindend noch vollständig. Ausschlaggebend sind häufig der soziale Stand sowie der Hergang des Falles.

Vergehen und Strafen

Anwendung verbotener Magie: Gel, Tod, Ver
Beleidigung: Gel, Ker, Zü
Bestechung: Gal, Gel, Ker, Zü
Bestechlichkeit: Gal, Gel, Ker, Tod, Pra, Bra, Zü
Betrug: Gel, Ker, Pra, Bra, Zü
Diebstahl, Beutelschneiderei: Gel, Zü, Vst, Ker, Bra, Pra
Fälschung: Gel, Bra, Ker, Pra
Falsche Anklage: wie das zur Last gelegte Vergehen
Giftmischerei: Gal, Tod, Ker, Bra
Grabschändung, -plünderung: Gal, Gel, Tod, Ker
Hochverrat: Gal, Tod, Ent, Vst
Landstreicherei: Ker, Vertr
Mord, Piraterie: Gal, Gel, Tod
Schmuggel: Gal, Ent, Pra, Ker
Steuervergehen, Fahnenflucht: Gal, Pfä, Ent, Pra

Eine bei Richtern beliebte Strafe ist das Entsenden auf eine Galeere, die zeitlich begrenzt sein kann. Die Geldstrafe wird bei Sachbeschädigung, Körperverletzung, Mord und Totschlag an den Geschädigten abgeführt, das Gericht behält nur einen kleinen Prozentsatz für die Gerichtskosten ein. Die Todesstrafe wird entweder durch öffentliches Erhängen, Ertränken oder Köpfen mit Schwert oder Beil vollzogen. Das Privileg des Geköpftwerdens ist allein dem Adel vorbehalten. Vorheriges

Schinden ist verboten. Die Schulen der Magie können das Wissen um Zaubersprüche löschen. Benutzt wird hierzu der Zauber „ Vergessen“. Pranger und Züchtigung sind eigentlich Strafen, die eher der Abschreckung dienen, auch wenn sie unterschiedlich unangenehm gestaltet werden können. In den Kerker gelangen entweder diejenigen, welche die auferlegte Geldstrafe nicht zahlen können (dies so lange bis die Strafe bezahlt ist), oder solche, die sich am unteren Ende der sozialen Skala befinden. Eine Brandmarkung ist eine zwangsläufig lebenslange Strafe, welche auch zur Abschreckung von ähnlichen Delikten, aber auch als strafverschärfender Umstand bei Wiederholungsdelikten dient.

Bei Enteignung und Pfändung fällt der Besitz an den Basileios, wobei auf dem Weg bis dorthin schon einiges „verlorengehen“ kann. Von der Verstümmelung ist im Regelfall immer das „ausführende Glied“ betroffen. Entweder wird in diesem Fall der entsprechende Körperteil abgehackt oder durch Feuer unbenutzbar gemacht. Fahrendes Volk und sonstige Landstreicher werden oft einfach aus der Stadt vertrieben.

Beziehungen zu anderen Ländern

Chryseia hat zu Friedenszeiten weitestgehend offene Grenzen, so dass man ohne weiteres ein- und ausreisen kann. Auch bestehen gegenüber anderen Völkern keine besonderen Ressentiments, was allerdings nicht bedeutet, dass in einigen Hinterwäldler-Dörfern die Fremdenfeindlichkeit nicht gehegt und gepflegt wird. Diese trifft jedoch auch den, der hinter dem nächsten Hügel wohnt.

Albyonis und Chryseier leben meist einträchtig Seite an Seite, nur in und um die Stadt Port Brion (Palabrion) kam es in der Vergangenheit immer wieder zu Rassenkrawallen, da die Albyonis dort erst seit einer Generation die Mehrheit bildeten und den demokratisch gesinnten Chryseiern die Vorrangstellung fortnahmen. Dabei tat sich besonders die fremdenfeindliche und militant auftretende Geheimorganisation Irenfist (Eisenfaust) hervor, deren erklärtes Ziel es war, die Chryseier aus Palabrion zu vertreiben. Im Zuge der Abtrennung Chryseias von Albyon, der Entstehung einer sehr kurzlebigen Grafschaft Mynland und der Wiedervereinigung von Chryseia mit Albyon, der „Annektierung“ Mynlands durch Chryseia und der formalen Anerkennung dieses Umstandes durch Albyon ließ die fremdenfeindlichen Übergriffe fast ausnahmslos verschwinden. In Beornanburgh (chryseiisch: Rhea Albi) sowie in Fiorinde, Haelgarde und Corinnis stellen die Chryseier fünf bis zehn Prozent der Bevölkerung. Große Kolonien von Chryseiern befinden sich zudem in den Städten Magramor, Naibutt, Mokosch, Khorsgorod, Dazgorod und Deskia.

Freundliche Beziehungen bestehen zu den Reichen Erainn und Clanthon im Wes Agenirons. Im Nor berührt das Reich der Finsteren Horde den Hymir. Als Rivale Albyons im Streit um die Macht auf Magira herrscht zumindest eine Art Kalter Krieg zwischen den Reichen. Weslich von Chryseia liegt die Großmacht Ranabar, ein befreundeter Staat und wichtigster Handelspartner Chryseias. Aufgrund gewichtiger Handelsinteressen entstehen allerdings von Zeit zu Zeit Spannungen. Norlich von Ranabar, ebenfalls am Hymir gelegen, lebt das friedliche Volk der Svaren, das die meiste Zeit Steppenvölkern aus dem Est tributpflichtig ist, mit dem ebenso Handel getrieben wird. Zu den Staaten auf Hondanan und Huanaca bestehen ebenfalls Handelsbeziehungen, der diplomatische Status ist jedoch eher neutral bis feindselig. Zuletzt wären noch die Mythanen zu nennen, die von ihrer – hinter undurchdringlichen Nebeln versteckten – Insel vor der Südküste Chryseias versuchen, die Geschicke der Reiche Magiras in ihrem Sinne zu lenken. Die Nachfahren der einst von den Mythanen versklavten Völker versuchen dabei den Anfängen zu wehren. Doch die Mythanen und ihre Helfershelfer sind verschlagen und verfangen sich selten in den Fallstricken albyonischer und anderer Häscher.

Währung, Zahlsystem, Maße, Gewichte

Die Städte Kroisos und Diptyche nutzen das noch von der albyonischen Krone erhaltene Privileg, eigene Münzen herauszugeben (Münzregal). Die Münzen unterscheiden sich in Gewicht, Zusammensetzung und System. Oktal, Dezimal- und Duodezimalsystem stehen gleichberechtigt nebeneinander. Sie verloren zunehmend an Bedeutung. Leitwährung war bis zum Jahre 38 ndF die (albyonisch) königliche Goldmünze Scilling (= 10 Farthings = 100 Copper) mit einem Goldgehalt von etwa 98 %. Sein Gewicht entspricht dem königlichen Münzgewicht 1 Oz (=36,4 g). Die Silbermünze Farthing besteht bei einem Gewicht von 1 Oz zu 92 % aus dem Edelmetall. Der Copper besteht zu rund 95 % aus Kupfer bei einem Gewicht von 0,4 Oz.

Die neugewonnene Freiheit von Albyon führte zu einer Münzreform. Während die alten Münzen der Städte Kroisos und Diptyché weiterhin gültig blieben, kam noch eine dritte Münze hinzu. Der kreotische Solidos, eine Goldmünze mit 4,5 g Goldgewicht, entspricht 24 Siliquoi (Silbermünzen) und diese wiederum 288 Follos (Kupfermünzen). Alle Münzen tragen auf der Rückseite den chryseiischen Delphin. Die Vorderseiten differieren je nach Prägeort (Kroisos, Diptyché, Kreopolis).

Kroisos:
1 Delphin (70 % Gold, 30 % Eisenkern),
1 Konos (33,3 g) = 8 Krebse (90 % Silber, 10% Zinn)
1 Konos = 15 Fische (70 % Eisen, 30 % Kupferkern),

Auf den Münzen sind auf der einen Seite die jeweiligen oben genannten Tiere und auf der anderen Seite das Wappen von Kroisos (sechs Münzen) abgebildet.

Die praktische Verwendung von Wechseln, um nicht unnötig große Geldmengen herumschleppen zu müssen, wird beibehalten. In jeder Stadt befindet sich zudem ein öffentliches Kontor, in dem man langlebige Waren und Geld einlagern kann. Ist man in einer fremden Stadt, kann man sich im dortigen Kontor ausbezahlen lassen. Die hierfür zu entrichtende Gebühr schwankt je nach Raffgier des Statthalters zwischen 5 und 10% der ausbezahlten Summe. Neben diesen existieren selbstverständlich noch weitere private Kontore, die immer einer Genehmigung der jeweiligen örtlichen Machthaber bedürfen.

Zahlensysteme und auch Maßeinheiten sind von Ort zu Ort unterschiedlich. In ganz Chryseia verbreitet ist als Längeneinheit nur der (königliche) Fuß (fot = 15 cm) sowie als Gewichtseinheit das (königliche) Pfund (pond = 250 g). Seit kurzem findet der caef (= 12 km) überall Verbreitung.

Kultur

Sprache

In Chryseia wird chryseiisch und in der Umgebung von Port Brion auch albyonisch gesprochen. Es existieren drei chryseiische Dialekte, die sich von den alten Stämmen der Illyionter ableiten: xythrisch, chronisch und kreotisch. Zum Schluss wäre noch die Sprache der Diebesstadt Kreopolis zu nennen, die ein Gemisch aus aller Herren Ländern darstellt, wobei der größte Teil jedoch vom Chryseiischen gebildet wird.

In ganz Albyon ist die sogenannte Miramon-Kursive verbreitet, die langsam die älteren chryseiischen Schriftzeichen verdrängen.

Musik, Kunst, Architektur

Die Chryseier kennen Lyren, Zimbeln und kleine Trommeln; die Musik ist dementsprechend dezent. Am häufigsten erklingt sie als Hintergrundgeräusch zu religiösen Anlässen oder bei Orgien.

Die Chryseier pflegen vor allem die Schnitzerei, Bildhauerei und die Bemalung von Keramiken und Ikonen, bei der sie es zu einer großen Meisterschaft gebracht haben. Sie haben auch eine Vorliebe für Mosaike und farbige Glasfenster.

Die Chryseier sind Meister der Baukunst. Filigrane Türme, schlanke

Säulen, Brunnen und lichte Höfe finden sich nicht nur in ihren Städten, sondern auch in den eleganten Landhäusern der Reichen. Die Vorliebe für weißen Putz verwandelt die Städte Chryseias in scheinbar himmlische Orte.

Die Burgen sind die größten Gebäude innerhalb Chryseias, wobei nur die mächtigsten Feudalherren sich steinerne Wehren leisten können. Zumeist bestehen diese Befestigungen aus einem steinernen oder hölzernen Burgfried, der von einer Holzpalisade umgeben ist. Das größte und gleichzeitig älteste Gebäude Chryseias – und damit ein „Weltwunder von Magira" – ist die ehemalige Mythanenfestung von Kreos.

Zeitrechnung, Feiertage

Die Jahre werden in Chryseia üblicherweise nach der Gründung der Stadt Kreos (nunmehr Kreopolis) gerechnet. Da jedoch niemand weiß, wie viel Zeit während des Zeitalters der Finsternis, man vermutet rund tausend Jahre, vergangen ist, richtet man sich nach der Gründung des Chryseiischen Seebundes im Jahre 196 vor dem Ende der Finsternis. Das Ende der Finsternis wird allgemein mit dem Zeitpunkt des Erscheinens des Großen Himmelslichtes – eines astronomischen Phänomens – gleichgesetzt).

Wie auch der magiranische Kalender verzeichnet das chryseiische Jahr dreizehn Monde. Ein Mond teilt sich in vier Wochen und diese wieder in sieben Tage. Der Tag gliedert sich in zweimal zwölf Stunden. Als kleinste gebräuchliche Zeiteinheit gilt eine viertel Stunde. Die Bezeichnungen für die Tageszeiten sind regional verschieden.

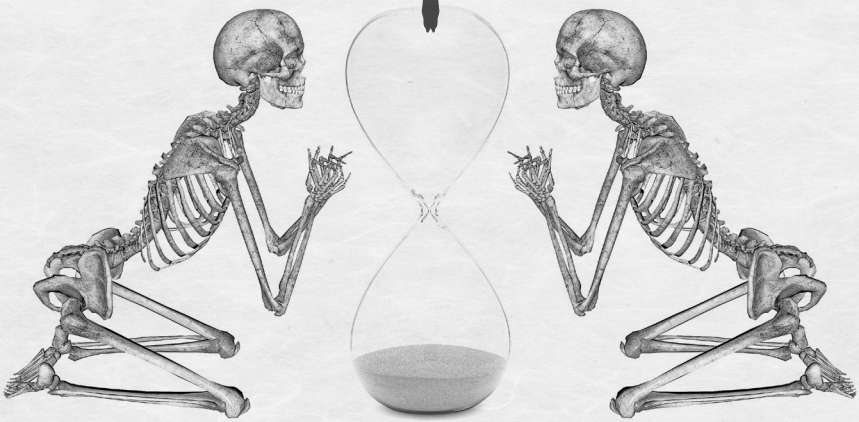
Frühling: Falkenmond, Bärenmond, Einhornmond
Sommer: Kentaurenmond, Schlangenmond, Greifenmond
Herbst: Tarantelmond, Pegasusmond, Löwenmond
Winter: Adlermond, Drachenmond, Delphinmond, Wolfsmond

Als Feiertage gelten (bei klimatisch bedingten Ereignissen an regional unterschiedlichen Tagen):

- Frühlingsanfang,
- Sommersonnenwende,
- Erntedankfest,
- Winteranfang,
- Wintersonnenwende

sowie:

- Krönungstag Beorns des Jungen (bzw. Erscheinen des großen Himmelslichts)
- Geburtstag der Kronprinzessin
- Zerstörung von Kreos (Vertreibung der Mythanen)
- Mysterienfest des Jakchos (zum Fest der Fantasie)



Dunkle Zeichen

Port Brion, 20. Adlermond 56 ndF

Im Hafen von Port Brion herrschte geschäftiges Treiben. Nachts hatte es etwas geschneit. Die ersten Sonnenstrahlen ließen den Schnee schnell wieder verschwanden.

Ein kleines steinernes Haus im Schatten der Stadtmauer, nahe der Mündung des Naidur, welches wundersamerweise die kriegerischen Auseinandersetzungen der letzten zweihundert Jahre um Port Brion überstanden hatte, füllte sich mit Leben. So viele Besucher hatte es seit Ewigkeiten hier nicht mehr gegeben.

Das Innere wirkte wie eine Schänke. Leises Stimmengemurmel füllte den Raum, welches erwartungsvoll erstarb, als sich die Tür öffnete. Der zuletzt eintretende Gast sonnte sich seiner Wichtigkeit. Seine ganze Körperhaltung zeigte, dass er nicht erfreut war, hier sein zu müssen.

„Wir grüßen Euch, Archon von Port Brion. Setzt Euch doch zu UNS!“ Mit einem kurzen Handzeichen lud der Hegemon von Chryseia den etwas widerstrebenden Gast an den Tisch.

„Was wollt Ihr – und übrigens bin ich Thane?“ brummelte dieser unwirsch zurück. Seine Laune besserte sich nicht, als er die anderen Gäste erkannte.

„Hätten wir uns nicht besser bei mir im Palast treffen sollen? Das wäre weitaus gemütlicher gewesen.“

„Hier ist es etwas diskreter und informeller“, erwiderte Cyrril trocken.

„DISKRET? Bei dieser illustren Gesellschaft? Was ist so wichtig, dass hier der Stellvertreter des Hochmeisters des Thassaidonierordens neben einem berüchtigten Piraten sitzen muss, von den anderen zwielichtigen Gestalten an diesem Tisch garnicht zu reden.“

„Keine Beleidigungen BITTE, aber auch ich würde gerne den Grund für diese seltsame Zusammenkunft erfahren und die hier versammelten Vertreter des chryseischen Heeres und alle anderen sicherlich ebenso...“, kam es zischend von LeLoup.

„RUHE, verdammt noch mal. Die Situation ist viel zu ernst, als dass WIR UNS hier streiten wollen!“

Alles blickte nun gespannt zu Cyrril.

„Erinnert sich jeder von euch noch an die tödlichen Ereignisse vor sechs Jahren?“

Verständnislose Blicke ...

„WIR waren gerade bei den Ruinen des alten Corinnis, um einen Bekannten zu treffen. Dieser will das Sumpfloch wieder mit Leben erfüllen – er überbrachte Uns vor einiger Zeit überraschenderweise Grüße von Elrod – als UNS dort erschreckende Gerüchte aus Fiorinde erreichten.“

„Was wollt Ihr in diesem Drecksloch?“, kam es frotzelnd von LeLoup. *„Genügt Euch Euer schönes Kreopolis nicht mehr?“*

„War Fiorinde nicht einst der Sitz des Lordchancellors Myrrddhin MacBeorn, unseres jetzt so geschätzten Basileios?“, kam es weiter stichelnd von LeLoup. *„Oh, verzeiht, ... wenn Blicke töten könnten ...“*

Cyrril schaute entnervt in die Runde.

„Erstens, ist Myrrdhin nicht mehr Basileios von Chryseia, zweitens finanzieren WIR dort ein kleines Straßenprojekt, was dich einen feuchten Dreck angeht und drittens scheint keinem der Anwesenden der tödliche Ernst der Situation bewusst zu sein.“

„Ähhh, zum ersten Punkt hätte ich da eine Frage. Der albyonische König ist traditionell der Hegemon von Chryseia“, kam es vom Archon der Stadt, der sich gewichtig ins Gespräch einmischen wollte, um zu zeigen, dass er in dieser Stadt eigentlich der Herr im Hause ist.

Ein eisiger Blick des Hegemons ließ ihn jedoch schnell verstummen.

„Gut, dann so, dass WIR eure ungeteilte Aufmerksamkeit bekommen.“

Nach einem Kopfnicken in Richtung einer schweigsamen Person am selben Tisch öffnete diese bedächtig eine lederne Schriftrollenhülle. Die junge Frau entnahm ihr ein Pergament, welches sie umständlich entrollte und glatt strich, um es dann zuerst LeLoup zu reichen.

Dieser schluckte kurz, als er die Zeichnung sah und reichte sie dann mit spitzen Fingern weiter. Wenige Momente später herrschte gespenstisches Schweigen im Raum. Bleiche und entsetzte Gesichter schauten ungläubig zum Hegemon. Einige versuchten nervös ihre Finger abzuwischen.

„Ihr habt es jetzt offensichtlich verstanden. Wenn Unsere Informationen stimmen, dann ist in Fiorinde wieder die alte Geißel ausgebrochen, wie damals in Crossing. WIR wollen diesmal verhindern, dass sie, wie bei letzten Mal vor sechs Jahren, auch in Chryseia wütet.“

Noch einmal nickte Cyrril in Richtung der jungen Frau, die umgehend weitere Schriftrollen aus ihrer Tasche zog und diese an die Anwesenden verteilte.

„Das sind eure Aufgaben ...“