

## Neuandorien

Hintergrund für Spieler



Stand 01.08.08

### Inhalt:

|       |                                                |    |
|-------|------------------------------------------------|----|
| 1     | Vorwort .....                                  | 3  |
| 2     | Ein Reiseführer .....                          | 3  |
| 2.1   | Über das Land .....                            | 3  |
| 2.2   | Herrschaft .....                               | 3  |
| 2.3   | Greifengarde .....                             | 4  |
| 2.4   | Einwohner & Schätze des Landes .....           | 4  |
| 2.5   | Der Zensus .....                               | 4  |
| 2.6   | Gerichtsbarkeit .....                          | 4  |
| 2.7   | Mythische Geschichte .....                     | 5  |
| 2.8   | Historische Geschichte .....                   | 5  |
| 2.9   | Religion .....                                 | 5  |
| 2.10  | Spiel und Spass .....                          | 6  |
| 2.11  | Wissenschaft .....                             | 6  |
| 2.12  | Magie .....                                    | 6  |
| 2.13  | Steuern .....                                  | 7  |
| 2.14  | Das Archiv .....                               | 7  |
| 3     | Die Ureinwohner (Falken bzw. Primitive) .....  | 8  |
| 4     | Die Karte .....                                | 9  |
| 5     | Eine Politische Karte .....                    | 10 |
| 6     | Die Lehen: Die Grafschaften und Baronien ..... | 11 |
| 6.1   | Die Lehensvergabe .....                        | 11 |
| 6.2   | Die Flußlande .....                            | 11 |
| 6.2.1 | Baronie Olys .....                             | 11 |
| 6.2.2 | Baronie Eisenberg .....                        | 12 |
| 6.2.3 | Baronie Gablung .....                          | 12 |
| 6.3   | Die Waldmark .....                             | 12 |
| 6.3.1 | Baronie Karstein .....                         | 13 |
| 6.3.2 | Baronie Dunkelholz .....                       | 13 |
| 6.3.3 | Baronie Winkelried .....                       | 13 |
| 6.4   | Das Fennland .....                             | 14 |
| 6.4.1 | Baronie Aubach .....                           | 14 |
| 6.4.2 | Baronie Grünfeld .....                         | 14 |
| 6.4.3 | Baronie Süderstadt .....                       | 15 |
| 6.4.4 | Baronie Westkarst-Hohenlohn .....              | 15 |

|      |                                                                      |    |
|------|----------------------------------------------------------------------|----|
| 7    | Die Städte .....                                                     | 15 |
| 7.1  | Eisenberg .....                                                      | 17 |
| 7.2  | Gablung .....                                                        | 18 |
| 7.3  | Gormund .....                                                        | 19 |
| 7.4  | Kalminth .....                                                       | 20 |
| 7.5  | Olys .....                                                           | 21 |
| 7.6  | Süderstadt .....                                                     | 22 |
| 8    | Wappenkunde .....                                                    | 23 |
| 9    | Der Exodus .....                                                     | 27 |
| 10   | Von Steuern und dem klugen Wirtschaften .....                        | 28 |
| 10.1 | Steuern, Kosten und Geld im Säckel .....                             | 28 |
| 10.2 | Wirtschaft und Rohstoffe .....                                       | 28 |
| 11   | Die Religionen im Detail .....                                       | 30 |
| 11.1 | Der Alte Kult .....                                                  | 30 |
| 11.2 | Avanar .....                                                         | 31 |
| 11.3 | Charon .....                                                         | 35 |
| 11.4 | Janul .....                                                          | 36 |
| 11.5 | Rhea .....                                                           | 37 |
| 11.6 | Der Okmarorden .....                                                 | 38 |
| 12   | Gründungsschrift der Gilde der funktionierenden Wissenschaften ..... | 39 |
| 13   | Die Hymne .....                                                      | 42 |
| 13.1 | Die offizielle Hymne .....                                           | 42 |
| 13.2 | Die höfische Hymne .....                                             | 42 |
| 14   | Die Währung .....                                                    | 43 |
| 14.1 | Die allgemeine Währung der Südlande .....                            | 43 |
| 14.2 | Der Batzen .....                                                     | 43 |
| 15   | Das Neuandorische Militär .....                                      | 44 |
| 16   | Wer ist Wer .....                                                    | 45 |
| 17   | Zeitungen .....                                                      | 48 |
| 18   | Mode und Kleidung .....                                              | 49 |
| 18.1 | Kopfbedeckung Damen .....                                            | 49 |
| 18.2 | Kopfbedeckung Herren .....                                           | 51 |
| 19   | Schauspielerei und Theater .....                                     | 52 |
| 20   | Spiel und Spass .....                                                | 53 |
| 20.1 | Neuandorische Wetten .....                                           | 53 |
| 20.2 | Poch .....                                                           | 54 |
| 20.3 | Gampfball .....                                                      | 55 |

## 1 Vorwort

In der Tat ist der Text als Ganzes schon recht stattlich geworden und so magst Du Dich eventuell fragen, ob dies denn alles zu wissen sei, wenn man einen Neuandorier spielen möchte.

Nur keine Panik, der ganze Text ist mehr als Nachschlagewerk zu sehen und demzufolge durchaus redundant. **Wir empfehlen, sich zuerst einmal mit dem Reiseführer (Kapitel 2) zu beschäftigen und dann in den Texten hin und her zu springen und sein Wissen weiter in den Gebieten zu vertiefen, die für deine jeweilige Figur relevant sind.**

Priester werden sich zB über die detaillierten Religionskapitel stürzen und Wissenschaftler sollten zumindest die Gründungsschrift ihrer Gilde mal gesehen haben. Oft wirst du auch Informationen über (Alt-)Andorien finden, die sind aber mehr der Vollständigkeit halber aufgezeichnet.

Dieser Text enthält nahezu alles Wissen das sich eine Figur mehr oder weniger öffentlich aneignen kann. Natürlich macht es Sinn, einiges **nicht** zu lesen (erkennbar an den Überschriften), das deine Figur unmöglich wissen kann.

Klar, man hätte all die feinen Texte aufteilen können, und dann dir einzeln zugänglich machen können. Wir glauben aber, dass jeder erwachsen genug ist sich und den anderen den Spaß nicht zu verderben.

Alsdann. Vor dir liegt viel Wissen. Nutze es weise!

Deine Neuandorien Orga

## 2 Ein Reiseführer

Werte Reisende! Lauscht meiner Kunde vom Reich Neuandorien!

### 2.1 Über das Land

Neuandorien wurde vor nunmehr sieben Jahren von Siedlern gegründet, die die Südlände von der Insel Tarnea nahe Erathia aus erreichten. Diese Siedler stammten aus dem Königreich Andorien in der Welt Rhea, zu der vor kurzem noch eine Verbindung in Tarnea bestand. Da die Bewohner Neuandoriens noch in der Erforschung und Besiedelung des Landes begriffen sind, magelt es den Beschreibungen der Landschaften noch an Detailtiefe.

Neuandorien bildet eine **Halbinsel** an der Südostküste der Südlände. Die Verbindung zum Kontinent bildet ein unüberwindbares Gebirgsmassiv, die sogenannte Kalgarath. Neuandorien ist daher (nach bisherigem Wissen zumindest) nur über den Seeweg erreichbar.

Während es weitläufige Gebiete mit milden klimatischen Verhältnissen gibt, herrscht im Süden tropisches Klima. Die Landschaft wird hier geprägt von Dschungel und Sumpf, während im (bewohnten) Nordwesten Waldflächen, Steppen bzw. Moorlandschaften und Flussauen das Bild bestimmen. Daraus ergeben sich auch die Namen der bisherigen drei Grafschaften (Waldmark, Fennland und Flußlande).

Der Nordosten des Landes wird durch das so genannte Fauglinmoor vom bisher erforschten Teil des Landes abgeriegelt. Dabei ist dieses „erforscht“ relativ zu sehen. Große Teile des steinigen Westkarsts und sogar der Grafschaft Fennlande sind noch von keiner Menschenseele erblickt worden, ganz abgesehen von den südlichen Landstrichen. Deshalb gibt es auch immer wieder Expeditionen zur Erschließung weiterer Landstriche wie der Landstrich Westkart-Hohenlohn.

Bei Ankunft wurden die ersten Siedler von Angehörigen einer primitiven fremden Rasse empfangen. Sie nennen sich in ihrer Sprache **Falken** und werden von den Neuandoriern nur als „Primitive“ bezeichnet. Die östlichen Stämme stellten ihre Arbeitskraft bald dem überlegenen Geist der Neuandorier zur Verfügung, wodurch die Errichtung neuer Städte und Siedlungen und die Erschließung des Hinterlandes bedeutend schneller vorangetrieben werden können.

Die Primitiven haben eine dualistische Religion, in der der Gott Amos verehrt und der Gott Faug gefürchtet wird. Amos steht für Sonne und Feuer, während Faug für (Un-)Tod steht.

### 2.2 Herrschaft

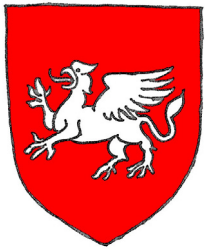
**Ralon Kelfaras**, Sohn des andorischen Königs Toranul Rokaan I., herrscht als Fürst Neuandoriens über die drei Grafschaften **Flusslande** (Gräfin Valerie von Drachenfels), **Fennland** (Ingolf von Karstein) und **Waldmark** (Gerline Kunigunde von Dunkelholz). Unter den Grafen verwalten Barone, Landverweser, Freiherren (bzw. -frauen) und Ritter das Land. In Andorien traditionelle Mitbestimmungsrechte der **Kirchen der Fünf Guten Götter** und der Magiergilden wurden hier in Neuandorien vom Fürsten bisher stark herabgesetzt. Doch darf

der Primus, der oberste Kleriker aller Religionen, jedes Gerichtsurteil wandeln. Neuandorien untersteht auch nicht mehr dem Königreich Andorien, zu dem kein Kontakt mehr möglich ist (jedenfalls den Neuandoriern zu Folge).

Der Status der Insel Tarnea und der darauf befindlichen Burg Drachenfels ist unklar, da sowohl Andorien, Neuandorien als auch Erathia darauf Anspruch erheben.

In Neuandorien ist Sklavenhaltung legal was die Primitiven angeht.

## 2.3 Greifengarde



Die Greifengarde des Fürsten wurde gebildet, um eine besonders schlagkräftige und loyale Truppe für die Sicherheit des Fürsten zu bekommen. Sie begleiten ihn stets in sichtbarer oder dezenter Weise und kümmern sich um das Wohl des Fürsten. Nur besonders verdiente Ritter des Neuandorischen Reiches werden überhaupt in das

Auswahlverfahren einbezogen und können auf eine Ernennung hoffen wobei es immer nur sieben der Garde geben kann. Der Volksmund nennt sie deshalb auch gerne die Sieben des Fürsten. Ruf, Ansehen, tadelfreies Benehmen wird dabei ebenso wichtig angesehen wie die Kampfkunst und das Einstellen auf stets neue und unvorhergesehene Ereignisse. Die Schilde und Wappenröcke der Greifengarde zieren als Auszeichnung ein eigenes Wappenbild, dem Familienwappen des Fürsten nachempfunden.

## 2.4 Einwohner & Schätze des Landes

Neuandorien hat etwa 17.500 Einwohner (davon ca. 10.500 in Städten), wovon ungefähr zwei Drittel aus Andorien selbst stammt. Der Rest stammt aus Tarnea oder umliegenden Reichen. Die Oberschicht ist durchgehend „andorienstämmig“. Etwa 22.000 Primitive zusätzlich helfen, den Aufbau des Landes voranzutreiben, wobei unklar ist, wie viel die wilden Stämme des Hinterlandes noch an Köpfen zählen mögen.

Wo sich der Fluss Gor (zusammen mit der Weißwasser und dem Grünstrom im Süden der wichtigste Verkehrsweg ins Hinterland) mit dem Meer verbindet, liegt die Hauptstadt Neuandoriens, **Gormund**. Weiter im Landesinneren liegt Olys, hier wird das im Norden abgebaute Silber und die Hölzer der nördlichen Wälder nach Gormund weiterverschifft und zudem der Aufbau des Hinterlandes vorangetrieben.

Wichtigste Siedlung für den Abbau des Silbers ist Eisenberg. An der Flussmündung der Weißwasser liegt Kalminth, weiter im Landesinneren an der Einmündung des nördlichen Silberlaufes in die Weisswasser Gablung. Aubach Stadt liegt am Ursprung des Silberstromes.

Ansonsten haben sich, gerade entlang der Flüsse, viele kleine Siedlungen gebildet, errichtet von Leuten, die der Wildnis ein Stück eigenes Land abtrotzen wollen. Am dichtesten besiedelt sind dabei die fruchtbaren Flußlande, doch auch hier steht die Kultivierung des Landes erst am Anfang.

Die dritte große Hafenstadt Neuandoriens ist Süderstadt. Hier werden die wichtigsten Handelsgüter Neuandoriens gewonnen: der Kakao, die Gewürze und die Tropenhölzer. Von den Hafenstädten aus wird Handel mit den anderen Reichen der Südlande getrieben, sogar bis ins ferne Thir Aslan und nach Astarika.

In Neuandorien hat sich die Währung der Südlande durchgesetzt; parallel wird auch in Batzen gezahlt.

**Jeder Neuandorier kann die Hymne** und wird, wenn sie gesungen wird aufstehen, die Hand ans Herz halten und mitsingen (oder zumindest summen und dann beim Refrain mitsingen). Und zwar egal ob die Welt um ihn herum untergeht oder es sich um einen Empfang handelt.

**Für einen Neuandorier ist immer ein etwas übertriebener „Hurra-Patriotismus“ angebracht.**

## 2.5 Der Zensus

Im Jahre 5 wurde zum ersten Mal der Zensus durchgeführt. Bei dieser großen Volkszählung wurde jeder Einwohner erfasst. Als Nachweis musste man entweder 3 Bürgen nennen (die auch für künftige Vergehen des Bezeugten haftbar sind) oder einen Adligen als Fürsprecher gewinnen. Ein jeder wurde mit einer Stampilie auf dem Handgelenk versehen, die eindeutig dem jeweiligen Zensor zugeordnet werden kann. Binnen 3 Monaten (also vor der Mitte des Jahres 5) hatte ein jeder zu einem amtlichen Stecher zu gehen und sich auf das Handgelenk das

Wappen der jeweiligen Grafschaft die für denjenigen pflichtig ist mit Tinte dauerhaft einstechen zu lassen. **Jeder normale Neuandorier trägt also stolz ein Grafschaftswappen am linken Handgelenk.** Soldaten bekommen ein eigenes Zeichen, Falken und Adelige werden natürlich nicht gezeichnet. Trägt also jemand kein Zeichen so bedeutet das also entweder: Adelig, Ausländer, Falke oder vogelfrei (weil er sich dem Zensus entzogen hat).

## 2.6 Gerichtsbarkeit

Bislang wurden Verbrechen, da das Land im Aufbau begriffen ist, von lokalen Schnellgerichten oder eigens für den (dann wichtigeren) Fall herbeigerufenen Herrschaften behandelt und abgeurteilt. Dabei oblag die jeweilige Rechtsprechung der Lokalhoheit sollte es sich um niedere Fälle handeln. Waren adelige Verwicklungen daran beteiligt ist es nicht unüblich einen

Abgesandten des Fürsten bei der Verhandlung zugegen zu haben. Mit der steigenden Etablierung des Landes findet es der Fürst nun jedoch geboten, eine **ordentliche Gerichtsbarkeit** aufzustellen und mit fähigen Leuten zu besetzen. Dies bedingt auch das Einsetzen eines Obersten Richters jeweils für bürgerliche, und adlige (Junkherische und Baronelle)

Angelegenheiten. Über die Angelegenheiten des Hochadels (Grafen) richtet freilich der Fürst selbst. Selbstverständlich ist das willkommener Anlaß für alle Stände, sich dieses Amtes zu bewerben und im besten Lichte zu präsentieren, denn man verspricht sich so großen Einfluß auf die lokalen Geschehnisse. Die

genaue Aufteilung und Grenzen der Zuständigkeiten liegt noch im Unklaren und wird sich erst im Zuge der Etablierung dieser Standesgerichte herausstellen, sobald deren Richter bestimmt wurden. Bekannt ist aber daß der Primus, der oberste Kleriker aller Religionen ein jedes Gerichtsurteil wandeln darf.

## 2.7 Mythische Geschichte

Nahl schickte die fünf anderen Götter durch ein Göttertore in die Welt Rhea. Dort sollten sie den Wesen (= Kinder Nahls) helfen. Zekharim aber verfiel dem Bösen.

Es entbrannte ein großer Krieg zwischen den „**Vier Elementargöttern**“ und Zekharim sowie dessen Kreaturen. Dadurch war die Schöpfung (= die Welt Rhea und ihre Bewohner) dem Untergang nahe. Um dies zu verhindern, rissen die Elementargötter sich und Zekharim durch das Göttertore, das

dabei zerbarst und verbannten sich und den „Dunklen Gott“ damit in fremde Welten.

**Der Alte Kult** sieht es daher als seine Aufgabe, die Steine aus denen das Göttertore (nicht zu verwechseln mit dem Weltentore, siehe Kapitel 2.7) bestand zu finden und zusammenzufügen um ihre Götter, die inzwischen sicherlich Zekharim besiegt haben, wieder zu sich zu lassen.

## 2.8 Historische Geschichte

Aus Trümmern des Göttertore wurden zwei Weltentore gebaut. Vor vielen Jahrhunderten eines, durch das es Zekharim gelang, Einfluss auf die Welt zu nehmen (fast unbekannt, liegt im sagenumwobenen finsternen Reich Morkatan auf der Welt Rhea) und eines in Andorien, durch das man in fremde Welten reisen kann.

In jüngster Zeit gelang es den finsternen Heerscharen Morkatans, die umliegenden Reiche in der Welt Rhea zu überrennen, weswegen die Andorier begannen, Wege durch das Weltentore in Andorien zu erforschen. Für viele Jahre schien das Tor nur in Chaoswelten zu führen und kaum ein Forscher, der durch das Tor ging, kam zurück - schon gar nicht am Stück.

**Doch vor einigen Jahren kam man für eine Zeit lang durch das Tor in die Südlande.** Dadurch hat bis vor kurzem eine Verbindung zwischen der Insel Nyala in Andorien (in der Welt Rhea) und der Insel Tarnea mit der Burg Drachenfels (liegt nahe

bei Erathia) bestanden. Die Kapazität des Tores war jedoch beschränkt. Seit gut drei Jahren ist das Tor nicht mehr passierbar.

In der Welt Rhea ging der Eroberungsfeldzug der Heerscharen Morkatans weiter voran, weitere Reiche um Andorien fielen. Deshalb suchten Andorier in den Südländern nach den verschollenen Göttern und wollten dadurch den Ruhm Andoriens und die Erinnerung an dieses Großreich bewahren. Neuandorien wurde so auf dem Kontinent der Südländer gegründet. **Das Weltentore wurde versiegelt, da Morkatan die Schlacht um Rhea so gut wie gewonnen hatte und Andorien kurz vor dem endgültigen Untergang stand.**

Böse Zungen behaupten das Tor wurde viel zu früh versiegelt und die jetzigen Neuandorier hätten sich absichtlich von einem Großteil des alten Hochadels getrennt.

## 2.9 Religion

Die Neuandorier pflegen den andorischen Glauben an die Fünf Guten Götter, auch genannt **Der Alte Kult**, in ihrer neuen Heimat weiter. Sogar von Teilen der Primitiven wird er übernommen.

In der nicht-andorienstämmigen Bevölkerung sind jedoch auch zahlreiche andere Religionen verbreitet und verfügen sogar über örtlichen Machteinfluss, wobei jedoch nur die Kirchen des Alten Kultes und der **Okmar-Kult** landesweiten Einfluss geltend machen können.

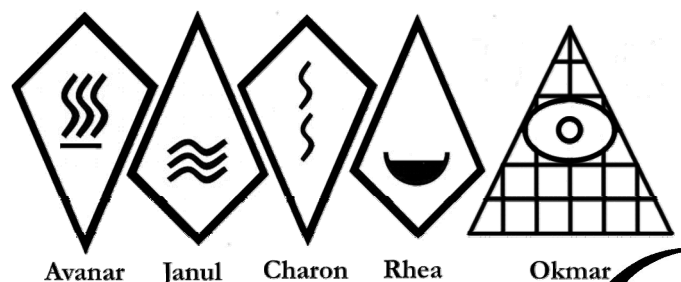
Für Reisende gilt weitestgehende Religionsfreiheit, wobei Einzelfälle entscheiden und die Toleranz in den ländlichen Gebieten für alles außer dem Alten Kult und Okmar merklich abnimmt.

In den jüngsten Strömungen der einzelnen Kulte und etablierten Religionen ist der Wunsch entstanden, einen eigenen Rat zu bilden, der die einzelnen Glaubensvertreter beinhaltet und sich in Fragen von Gesetzesverletzungen zusammensetzen wird (und

damit den Einfluß des Fürstes möglichst begrenzt). Da damit auch eine gewisse Bestimmung der Richtung der Auslegungen einzelner Glaubensvorschriften liegt, entbrennt zur Zeit eine hektische Betriebllichkeit, diesem Rat anzugehören.

Tote kommen nach dem Glauben zurück zu Nahl, dem Schöpfer. Dieser richtet über das Leben, das die Person geführt hat.

Die Götter des Alten Kultes (& Okmar) sind:



- Nahl - Schöpfergott
- Janul - Wasser (wird direkt verehrt)
- Charon - Luft (wird direkt verehrt)
- Avamar - Feuer (wird direkt verehrt)
- Rhea - Erde (wird direkt verehrt)
- Zekharim - „böser“ Gott

Zusätzlich hat der Okmar-Kult aus dem Ausland einige Anhänger in Neuandorien gefunden. Die Kirche von Okmar, dem „Gott der Verzeihung“, ist weit verbreitet, und da die Ablassbriefe von Okmar eine strafmildernde Wirkung bei Gericht haben wächst ihr Einfluss von Tag zu Tag. Noch ist ihr Einfluss nicht so groß wie der der Kirchen des Alten Kultes. Bei Okmar spielt Geld eine wichtige Rolle, denn nur gegen Geld kann man Vergebung für seine Sünden erlangen. Man sagt, dass

die Okmar-Priester das gespendete Geld auf einen übergrossen Batzen legen, wo es, sofern es keine Fälschung ist, lautstark verschwindet.

Eine wichtige Reliquie des Kultes ist auch **Der Erste Batzen**, den Okmar einst gespendet bekam. Er wird im Moment bei den Priestern in Gablung aufbewahrt.

Die Religion bildet den (meist) ruhenden Pol im Streit zwischen Magiern und Wissenschaftlern. Es gibt einen Vertreter für alle Religionen, den sogenannten Primus inter Pares (kurz Primus) der gewisse Vorrechte besitzt und die Schnittstelle zwischen klerikalen Belangen und weltlichen Anliegen ist. Als weiteres Vorrecht darf der Primus ein jedes Gerichtsurteil wandeln. Gängige klerikale Titel sind Präfekt oder Magnifizienz.

## 2.10 Spiel und Spass

In Neuandorien wird auch der Spass am Leben grossgeschrieben. Dem Krieg entkommen dürstet man nach Abwechslung und Vergnügen. So ist es kein Wunder daß man gerne wettet, Karten spielt und dem hehren Sport (Gampfball!)

huldigt. Und zwar in Adeligen wie in bürgerlichen Kreisen. **Das neuandorische Verständnis einer „fairen“ Wette unter Freunden ist für Ausländer oft etwas gewöhnungsbefürftig, sollte aber unbedingt beachtet werden (siehe Kapitel 19).**

## 2.11 Wissenschaft

Die Wissenschaftler (Mechaniker, Maschinisten, Geometer, Astronomen, Sternkundler, Mathematiker, nichtmagische Heiler, Chirurgen und Bader sowie die Alchemisten) sind in einer eigenen Gilde mit strengen Regeln und Vorschriften organisiert.



**Die Gilde der funktionierenden Wissenschaften**, wie sie sich selbst nennt,

eint eine Feindschaft zu den Magiern, das Verhältnis zur Religion ist ein zwiespältiges. Der Sitz der Gilde befindet sich in Gormund, wobei es mittlerweile auch Niederlassungen in Gablung, Süderstadt und Kalmith gibt.

In diesen Gildenhäusern sind auch Schulen beheimatet, die zwar für Gildenmitglieder bestimmt sind, aber gegen ein Schulgeld von wohlhabenden Bürgern besucht werden können. Durch die Legitimation der Gilde durch den Fürsten Kelfaras hat die Gilde

ein Monopol auf Ausübung ihrer Künste, welches aber auch durch Lizenzen von der Gilde erworben werden kann. Auch werden durch die Gildenleitung die Preise der Gildenmitglieder vorgeschrieben, so dass im ganzen Land nahezu einheitliche Preisstrukturen für Gildenarbeit vorherrschen.

Die Leitung der Gilde geschieht hauptsächlich durch den Gildenrat, der aus fünf einflussreichen Meistern (Magistern) der Gilde besteht. Der Gildensprecher (Magister primus) hingegen scheint in erster Linie repräsentative Funktionen zu erfüllen, wobei die genauen Gildenstrukturen und Regeln nicht „an die große Glocke“ gehängt werden.

Die Gilde ist auch recht aktiv, Neues zu erforschen und wissenschaftlich weite(re) Gebiete zu erschließen. So ist das Weltbild zB mittlerweile ein geozentrisches und die Welt wird als rund angesehen.

## 2.12 Magie

**Magie ist in Neuandorien lizenzpflichtig.** Für einen fähigen Magier ist es zwar generell möglich eine Lizenz zu erhalten, aber nicht gerade einfach.

Da man in (Alt-)Andorien gesehen hatte, wohin Magie führen und wie sie ausarten konnte, bildeten sich nach der Ankunft der ersten Neuandorien schnell große Gruppen, die eine Lizenzierung der Magier verlangte. Da sich diese Interessen auch mit jenen der Gilde der hochwohlgeschätzten Magier deckten, gab der Fürst auch relativ schnell einen derartigen Erlass bekannt. So ist, neben dem Fürsten, einzig und allein die **Gilde**

**der hochwohlgeschätzten Magier zu Gormund** vom Fürst persönlich bevollmächtigt, Lizenzen an Magier zu vergeben. Da das Kontingent an Lizenzen jedoch stark begrenzt wird, ist es für Magier nicht gerade leicht, an eine Lizenz zu gelangen.

Neben der Empfehlung durch einen namhaften Lehrmeister bedarf es einer eintägigen Magie- und einer Persönlichkeitsüberprüfung. Da es nur weniger Prüfer gibt liegt die Wartezeit bei in etwa einem halben bis eineinhalb Jahren, um die Lizenz zu erhalten. Die Lizenz befähigt einen Magier zur Ausübung der nützenden Magie nach eigenem Ermessen.

Verboten blieben Nekromantie und verwandte magische Gebiete, obwohl die Gerüchte um so genannte „Spezielle Lizenzen“ die auch diese Felder erlauben einfach nicht verstummen wollen. Ein Lizenzinhaber muss sich nur noch alle

zwei Jahre erneut einer Magier- und Persönlichkeitsüberprüfung unterziehen, um die Erlaubnis für weitere zwei Jahre zu verlängern. Die Prüfung gilt natürlich auch für ausländische Magier

### 2.13 Steuern

Der Aufbau des Landes wird durch den Fürsten durch ein simples und vom Pragmatismus geprägtes System (noch!) geregelt. Es gibt nur eine Steuer, die Kopfsteuer. Sie beträgt pro Jahr und Bürger 200 Batzen, für Städter 300 Batzen. Von den Jahreseinnahmen bleiben 50% bei der Baronie, die davon den gesamten Betrieb und das Leben regeln muß. Den Rest teilen

sich Graf und Fürst für ihre Auslagen, Projekte und Angestellten. Die Freistädte teilen die Steuereinnahmen 50/50 zwischen Statthalter und Fürsten. Aus fürstlichen Kreisen ist zu hören, daß ein differenziertes und größeres Steuerwerk in der Mache ist, um den Übergang von Aufbau des Landes in ein geregeltes Leben und gerechtes Existieren sicherzustellen (siehe Kapitel 10).

### 2.14 Das Archiv

Verträge oder Vereinbarungen die immerwährende Gültigkeit haben sollen, werden in Neuandorien an das Archiv gesendet. **Kommt dort ein Vertrag oder Poststück an, so wird es mehrfach kopiert und in getrennten Lagern aufbewahrt.** Es ist somit unmöglich einen dort abgelegten Vertrag zu leugnen. Bei geringen Verträgen wird oft aus Kostengründen auf eine Sendung an das Archiv verzichtet oder auf einen späteren Zeitpunkt verschoben, denn vielleicht will man es sich ja noch einmal überlegen. Auch Briefe oder Erfindungen die den Urhebern wichtig genug erscheinen werden an das Archiv gesandt. Natürlich kann man sich gegen Gebühr eine Abschrift aus dem Archiv kommen lassen.

Doch das Archiv erfüllt noch eine wesentliche weitere Funktion. **In einem speziell gesicherten Trakt lagern die Gold- und Silberbestände des ganzen Reiches.** Und zwar nicht nur die, die dem Reich selbst gehören, sondern auch solche die Privatpersonen zu eigen sind. Bei grösseren Transfers werden dann einfach entsprechende Mengen von einem Fach in das

andere umgebettet, das spart Zeit und Weg. Als angenehmen Nebeneffekt hat der Fürst damit theoretisch Zugriff auf einen beträchtlichen Teil des Neuandorischen Gesamtvermögens, eine Tatsache die seltsamerweise keinen Neuandorier wirklich beunruhigt. Um ein Fach im Archiv zu bekommen wird im allgemeinen ein Adelstitel und im speziellen entsprechende Bonität (berühmteste bürgerliche Besitzer eines Faches ist die Familie Wildenbroik) vorausgesetzt. Selbstredenderweise ist der genaue Wert eines Faches geheim und für Auskünfte braucht es jeweils differenzierte Zugriffsrechte.

Ein Auszug aus den bekannteren Präzisiosen im Archiv:

- Vertrag über den Handelsbund der Freien Reiche
- Zählungsunterlagen des Zensus
- Erschließung von Westkarst Hohenlohn
- Ehevertrag über die Hochzeit von Pieter Sanderstyf und Keifar von Hohengablung

### 3 Die Ureinwohner (Falken bzw. Primitive)

**Falken**, die; **Falke**, der: einheimische, primitive Rasse in Neuandorien. Der Name stammt von dem Volk selbst, dass sich in seiner primitive Sprache **Falk** nennt. Werden auch „**Primitive**“ genannt.

Im Erscheinungsbild ähneln Falken dem Menschen und können in alle seine physiognomischen Formen auftreten. Dass es sich hier um eine Laune der Natur handelt, bestätigen alle Wissenschaftler Neuandoriens. Die Lehrmeinung ist sich einig, dass es keinerlei verwandtschaftliche Beziehungen zu den Menschen gibt. Ein weiterer Beweis ist der merkwürdig hoch angesetzte Nasenrücken mit mehreren kerbenförmigen Vertiefungen.



In ihren Instinkten entsprechen Falken Haustieren; ihre Intelligenz entspricht höchstens der eines vierjährigen Kindes. Allerdings zeichnen sich Falken durch großes motorisches Geschick aus, was sie zu idealen Arbeitskräften in der neuandorischen Wirtschaft macht.

Falken haben **keinerlei Bezug zu Geld** oder anderen Werten und sind selbst mit wenig Belohnung (Erdnüsse werden da gern genommen) zu hohen Arbeitsleistungen bereit.

Inzwischen schätzt man die Zahl der Falken in der neuandorischen Gesellschaft auf ca. 20.000. Falken sind zu einem ständigen und alltäglichen Anblick, sowohl im privaten, geschäftlichen, wie auch im öffentlichen Raum geworden. Unterschiedliche Begabungen machen sie universell einsetzbar: so als Diener im Haushalt oder im Geschäft, als Aufpasser für die Kinder, als Arbeiter in den Fabriken und Bergwerken, als Straßenkehrer, als Hilfsarbeiter auf Baustellen usw.

Falken werden von vielen Geschäftsleuten und dem Adel menschlichen Dienern vorgezogen, da Falken sich resistent gegen Bestechungen zeigen und sich sehr loyal zu ihrem

Essensgeber verhalten. Dabei geht man die Gefahr von kleinen Unglücken durch die Dummheit der Wesen ein.

Halsbänder und gegebenenfalls Anhänger zeigen den Besitzer der Falken an.

#### Kultur und Religion

Falken haben keine Schrift und keine haltbaren Kulturgegenstände. Bevorzugte Materialien zu Herstellung von Kleidung ist Leder und Fell; einfache Tonwaren und Steinwerkzeuge ermöglichten das Überleben. Falken haben eine primitive dualistische Religion von Gut und Böse, genannt Amos und Faug, was für Sonne und Feuer bzw. den Tod steht. Faug soll im dunklen Tal herrschen und die Toten auf immerdar über die Erde wandeln lassen.

#### Historisches

Bekannt sind Falken seit der Entdeckung Neuandoriens. Sie lebten über das Land verteilt in unzusammenhängenden, dorfähnlichen Gemeinschaften unter primitiven Bedingungen. Eine politische Struktur war nicht vorhanden. Bei der Ankunft der ersten Andorier in den Küstengebieten schlossen sich die dort vorkommenden Falken ihnen an **wie treue Hunde**. Erst bei der Besiedlung der Binnenregionen des Landes stieß man auf wildere Falken. Dies führte zu deren eigener Sicherheit zu einer autoritären Haltung gegenüber diesen nützlichen Wesen. Dieser Umstand wird zwar allgemein praktiziert, aber stellt sich immer wieder als Politikum für die unterschiedlichen Baronien dar.

#### Falkenhaltung

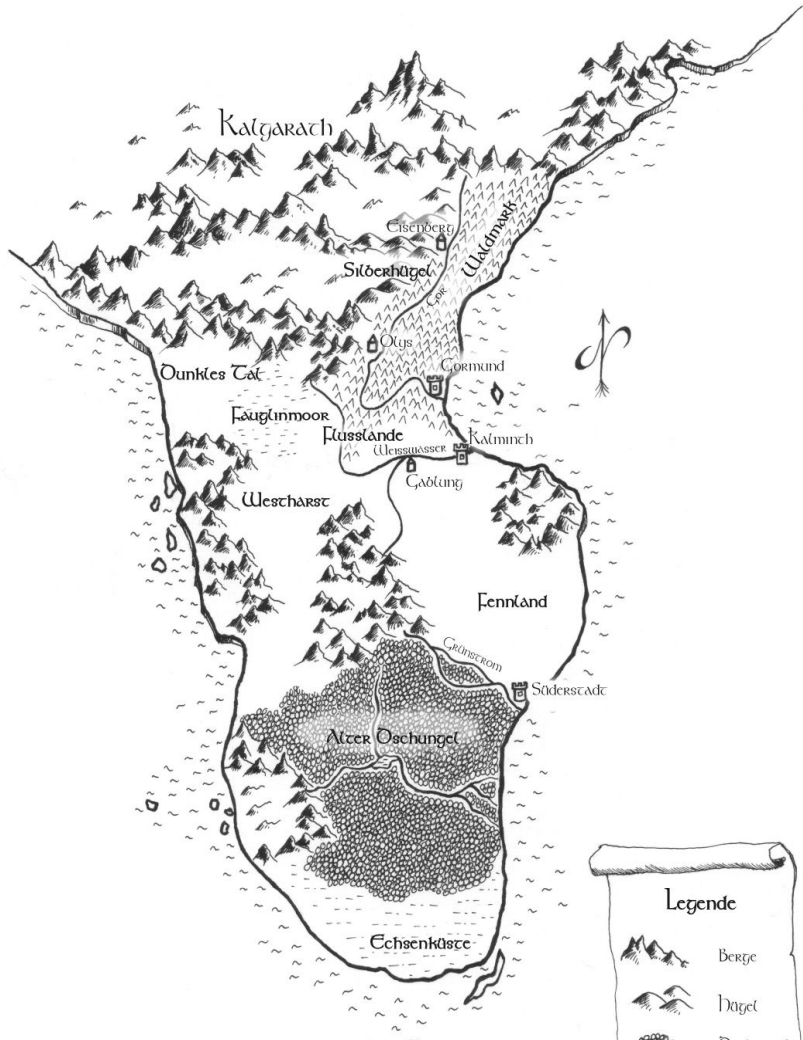
Nach neusten Erkenntnissen der neuandorischen Wissenschaft kommt es bei der Haltung von Falken immer wieder zu Krankheiten und Mangelerscheinungen. Die Studien ergaben das Fehlen von Substanzen, die die wilden Falken bei ihrer Nahrungsaufnahme erhalten. Um eine artgerechte Ausbildung von Abwehrkräften zu gewährleisten, wurde eine spezielle Impfung entwickelt.

Diese Impfung ist monatlich unter Kontrolle eines Medikus auszuführen. Jede Impfung wird in einer Rolle protokolliert.

Es ist für jeden gehaltenen Falken eine solche Impfrolle zu führen. Der Fürst überlegt noch ob das Serum an jedermann zu Selbstanwendung ausgegeben werden soll, doch dagegen hat die Gilde der freien Wissenschaften aus fachlichen Überlegungen Bedenken angemeldet.

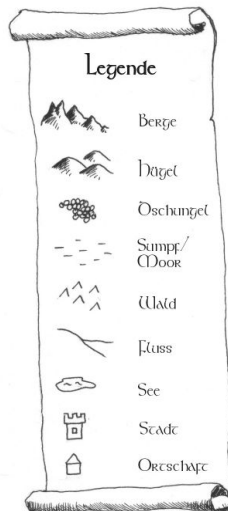
(Auszug aus „Neuandorisches Lexikon der Neuen Natur“ von Prof. Bertram Schimmeleck)

## 4 Die Karte



**Neuandorien**

Im Jahre 11 nach der Reichsgründung



### Gegenden und Landstriche

**Kalgarath:** undurchdringliches Gebirgsmassiv

**Waldmark:** spärlich besiedelte Grafschaft mit den Baronien Winkelried, Dunkelholz & Karstein - reich an Bäumen

**Flusslande:** stark besiedelte, reiche Grafschaft (Baronien Eisenberg, Olys & Gablung sowie die Stadt Kalminth)

**Fennland:** südlichste, nur sehr spärlich besiedelte Grafschaft (Baronie Aubach, Grünfeld & Süderstadt sowie die Stadt Süderstadt)

**Westkarst:** Gebiet, das von kargen Steinwüsten, Steppen und Gebirgen geprägt ist und gerade erschlossen wird

**Fauglin-Moor:** undurchdringlicher Sumpf

**Das Dunkle Tal:** angeblich nie von einer Menschenseele erblickt;

**Der Alte Dschungel:** dichter unerforschter Urwald

**Eckenküste:** Landstrich, der von Dschungel, Lagunen und Sumpf geprägt wird

### Flüsse und Gewässer

**Gor:** Aus der nördlichen Kalgarath kommend fließt er über Eisenberg und Olys nach Gormund. Er ist eine der Haupttransportadern des Landes.

**Weisswasser:** Entspringt an der südlichsten Spitze der Kalgarath, nimmt in Gablung den Silberlauf auf und mündet dann in Kalminth ins Meer.

**Silberlauf:** Aus dem Zentralmassiv fließt er nach Gablung, dort mündet er in den Weisswasser.

**Grünstrom:** Von seiner Quelle im Zentralmassiv zieht es ihn gen Süden bis er in Süderstadt ins Meer fließt. Bis an ihn ist der Urwald gerodet und urbar gemacht.

### Städte und Siedlungen

**Gormund:** Hafenstadt und Hauptstadt; ca. 4000 Einwohner und 3000 Falken; „Freie Stadt“

**Eisenberg:** Bergwerkssiedlung, aber strategisch, finanziell und wegen der Rohstoffe sehr wichtig, ca. 250 Einwohner und 500 Falken;

**Gabling:** Handelsumschlagplatz ca. 1100 Einwohner und 700 Falken

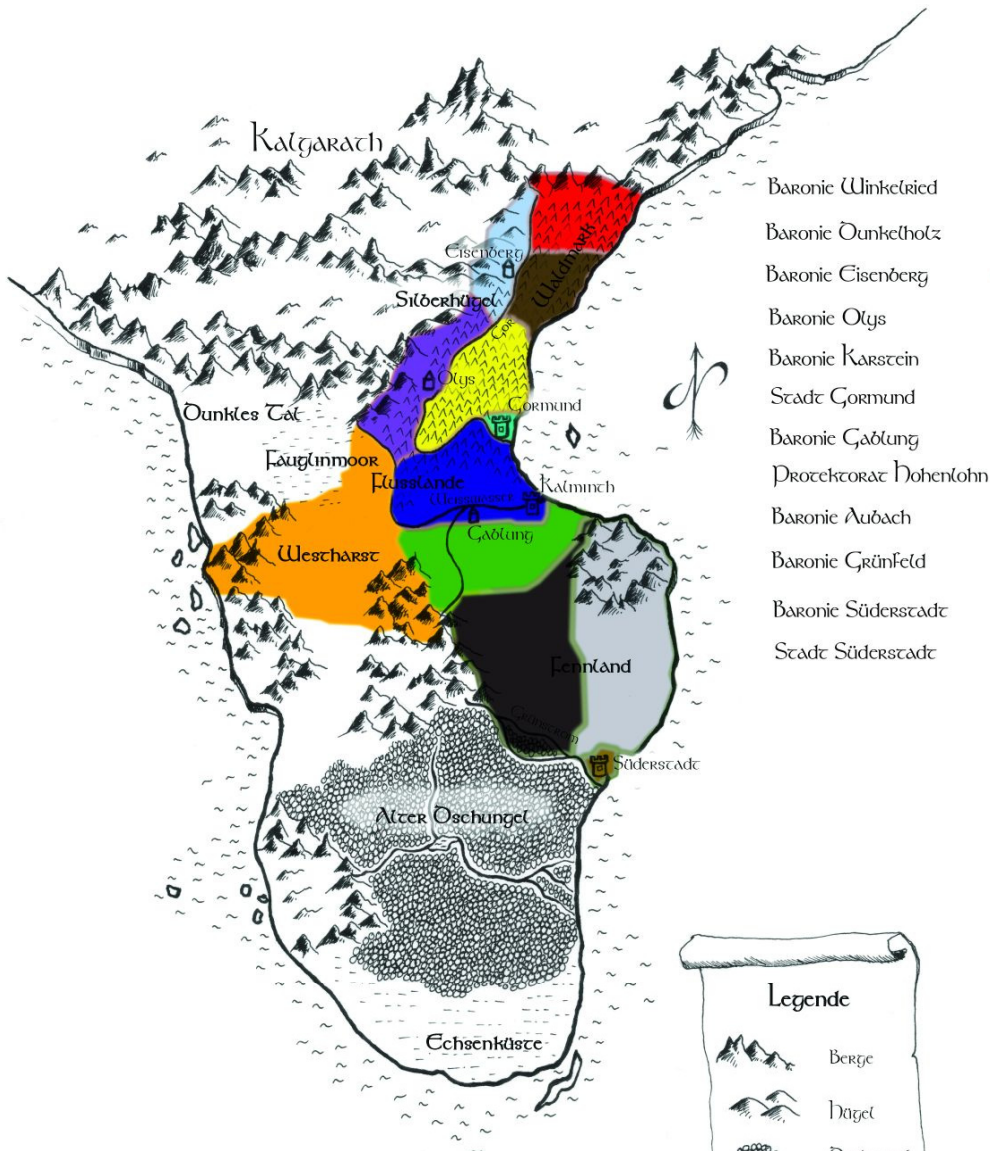
**Kalminth:** Hafenstadt; ca. 1800 Einwohner und 1500 Falken; ehemals „Freie Stadt“, heute Teil der Flusslande

**Olys:** Hafen und Handelsstadt, ca. 1100 Einwohner und 200 Falken; gehört zu den Flusslanden

**Süderstadt:** Hafen und Handelsstadt, ca. 2000 Einwohner und 2500 Falken

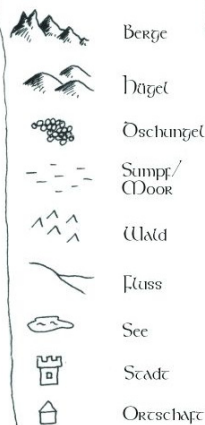
## 5 Eine Politische Karte

Die aktuelle politische Karte: (hat sich seit der Gründung kaum verändert)



[Diese Karte ist aufgrund ihrer Exaktheit Out-Time. Du kannst aber gern Dir eine spieltaugliche Karte selbst anfertigen. Dabei kannst und sollst Du Dir alle künstlerischen Freiheiten nehmen die die Kartenmalerei in einer Low Level Fantasy-Umgebung zu bieten hat. Erinnerst Du Dich noch an die alten Karten auf denen Europa zwar so halbwegs die richtigen Umrisse hat aber irgendwie verzerrt erscheint und das Land aus dem die Karte stammt jeweils am größten aussieht? Genau so! Panta Rhei gilt auch besonders für politische Grenzen.]

### Legende



**Neuandorien**

Im Jahre 11 nach der Reichsgründung

## 6 Die Lehen: Die Grafschaften und Baronien

Der oberste Herrscher von Neuandorien ist **Fürst Ralon Kelfaras**. Unter ihm stehen drei Grafen, unter den Grafen die Barone, unter den Baronen die Junkher und Generäle und darunter dann die Freiherren und Ritter. Der Titel Freiherr wird

an Ausländer oder Bürgerliche vergeben die sich ein Stück Land von ausreichender Größe kaufen konnten oder in den Adel eingeheiratet haben (wobei es wahrlich nicht normal ist, das Adelsprädikat qua Heirat zu bekommen).

### 6.1 Die Lehensvergabe

Der Fürst ist Herr über alle Länder und oberster Aufseher über die Magie und die Religion. Die Länder vergibt er als Lehen an verdiente Untertanen. Bei dem Tod des Nehmers fällt das Lehen (und damit der Titel Baron oder Graf) an den Fürsten zurück; ein vakantes Lehen steht damit zur Bewerbung aus und meist erhält derjenige der die meiste Unterstützung durch andere Adelige vorweisen kann das Lehen.

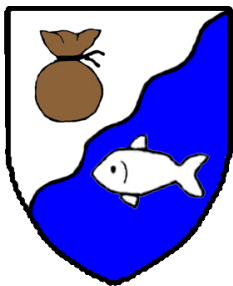
Jeder Adelige kann nur ein Lehen haben, rein eine Bewerbung um ein freies Lehen zieht den Verlust eines eventuell vorhandenen Lehens mit sich. Um den Grafentitel dürfen sich nur Barone bewerben, um den Barontitel werden dann Junkher/Junkmaiden oder hohe Militärs. Oft wird ein Lehen an den Stammhalter vergeben, aber das Recht jederzeit Lehen zu geben und zu nehmen bleibt beim Fürst.

Adelige ohne Land (weil sie zB bei einer Bewerbung um ein Lehen nicht erfolgreich waren oder einfach nur der Nachfahre eines Adligen mit Lehen sind) tragen den Titel Junkher beziehungsweise Junkmaid (wird mit hartem K ausgesprochen, ansonst gibt man allen zu verstehen das man ein Dorffrottel ist, ganz abgesehen davon das man die Angesprochenen beleidigt). Ein Bürger der sich verdient gemacht hat, kann auch in den Adelsstand erhoben werden.

| Titel              | Anrede                    | Lehen                                        |
|--------------------|---------------------------|----------------------------------------------|
| Fürst              | Hoheit                    |                                              |
| Graf/Gräfin        | Durchlaucht               | Hat eine Grafschaft                          |
| Baron/Baronin      | Exzellenz                 | Hat eine Baronie                             |
| Freiher / Freifrau | Herr von..<br>Frau von... | Hat ein Lehen gekauft oder adelig geheiratet |
| Junkher / Junkmaid | Erlaucht                  | Hat aktuell kein Lehen                       |

### 6.2 Die Flußlande

Sie waren die erste erschlossene Gegend, später Grafschaft, und so bekam die Flußlande auch die erste Adelige, die ihren Fuß in das neue Land setzte zugeteilt: **Gräfin Valerie von Drachenfels**.



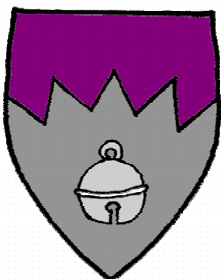
Unter ihr verwalten drei Barone und mehrere weitere Adlige die Grafschaft: Baron Friedhelm von Eisenberg (Baronie Eisenberg), Baronin Keifar von Hohengablung (Baronie Gablung), Baron Philipp der III (Baronie Olys) und der Junkher Thietmar von Kalminth (Statthalter von Klaminth). Die Flusslande sind eine grüne Landschaft mit sanften, flachen Hügeln - die „Kornkammer“ Neuandoriens.

Von allen Grafschaften ist diese am dichtesten besiedelt. Es gibt kaum freie Primitive.

Im Norden von der massiven Kalgarath begrenzt, liegen hier die Städte Eisenberg - mit den Silberminen -, Olys, Gablung und Kalminth.

Eisenberg, Olys und Gormund sind durch den Fluss Gor verbunden, auf dem hauptsächlich Silber und Holz transportiert werden. Die Hauptstadt Gormund ist von den Flusslanden umgeben, aber nicht Teil derselben, sondern „Freie Stadt“. Der Weisswasser verbindet Gablung mit Kalminth und dem Meer und auf ihm transportiert man vornehmlich Getreide, Vieh und Wolle.

#### 6.2.1 Baronie Olys



Die Baronie war einst der Austragungsort der „Turney der Südlande“ und die Stadt Olys wurde in kurzer Zeit aus dem Boden gestampft, um den Wettstreitern und Händlern eine Anlauf- und Ausgangsstelle sein zu können. Nun ist Olys Sammelpunkt für Getreide

und Vieh aus den Flusslanden und Zwischenstation für Warenlieferungen den Gor flussaufwärts. Die Silberlieferungen von dort werden hier in Olys zu feinen Geschmeiden und Schatullen verarbeitet. Baron Phillip III von Toris (sprich der Dritte) kümmert sich mit Plan und Ziel um die Geschäfte der Baronie in den Flusslanden. Auch Getreide und Zuckerrüben werden hier verarbeitet, und auch den Tuchhandel gewinnt langsam an Bedeutung.

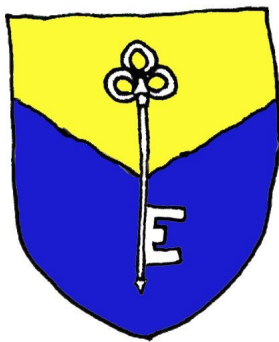
### 6.2.2 Baronie Eisenberg



Eisenberg ist eine kleine und fast unbedeutende Baronie, zumindest die Einwohnerzahlen betreffend. Hier finden viele Falken Arbeit in den Übertagebergwerken und Minen, denn die Bodenschätze des Landes werden hier gefördert. Der Name Eisenberg soll wohl Ausländer täuschen, denn in den Ausläufern der mächtigen Kalgarath findet sich vor allem Silber. Das lockt nicht nur

Gestalten niederer, sondern auch Schurken von höherer Geburt und so heißt dann ein Überfall schnell mal „Entsendung von Schutztruppen zur Aufrechterhaltung der zivilen Ordnung“. Man hat darauf reagiert und eine eigene kleine Armee ausgehoben, eine Tatsache die die umliegenden Barone mit gemischten Gefühlen betrachten. Bis jetzt war kein einziger Überfall erfolgreich, doch das Gerücht Friedhelm verdanke sein Glück dem Besitz des ersten Batzens der je geprägt wurde, ist eben genau das, ein Gerücht.

### 6.2.3 Baronie Gablung



Die Baronie Gablung liegt zentral in den besiedelten Gebieten Neuandoriens und gehört zu den zuerst erforschten und erschlossenen Landstrichen. Entsprechend gibt es hier viele Städte und Dörfer und zahlreiche Einwohner, die vor allem als Bauern das sanfte hügelige Land bearbeiten. Im Norden wird der dichte Wald zunehmend zurückgedrängt und sein Holz als dringend benötigter Rohstoff für den Aufbau der Siedlungen verwendet. Dort, wo der kühle Silberlauf und das Weißwasser sich vereinigen, steht die

prachtvolle Stadt Gablung, ein bedeutender Umschlagsplatz und Handelsort. Zahlreiche Händler aus allen Baronien, die Priester des Okmar und die feilschenden Flößer treffen tagtäglich an den Flussmärkten aufeinander und erfüllen die Stadt mit Leben und Lärm, während der Duft des Kakaos durch die Gassen zwischen den Lagerhallen weht und fleißige Arbeiter das goldgelbe Korn und die begehrten Zuckerrüben des Landes zu den Flößen schleppen. Über die Stadt und die Baronie Gablung herrscht Baronin Keifar von Hohengablung. Unter ihrer Regierung gedeiht das Land und die Menschen und Falken können einer sicheren Zukunft entgegensehen.

### 6.3 Die Waldmark



**Gräfin Gerline Kunigunde von Dunkelholz** ist die oberste Herrin über die Waldmark. Unter ihr stehen Baron Richard von Taubenstein (Baronie Karstein), Baron Frederick Iskander von Tikonoff (Baronie Dunkelholz) sowie Baronin Elisa von Winkelried (Baronie Winkelried).

Da das Gebiet ausser auf der Gor schwer zu bereisen ist und ausser Wald wenig Abwechslung für Adelige bietet (zB keine grösseren Siedlungen), wohnen diese vorzugsweise auch in Gormund.

An einer Längsseite durch die Gor begrenzt, an der anderen durch das Meer, hat die Waldmark sicherlich die längsten Strände Neuandoriens zu bieten. Doch gleich hinter dem schmalen Sandstreifen beginnt der Wald – dicht, oft dunkel, wenig von Menschen besiedelt.

Ein Paradies für die Köhler und Holzfäller, die hier ein sehr gutes Auskommen haben. In einem Land, das sich seit längerem und wohl noch auf längere Sicht im Aufbau befindet, kann es kaum genug Holz geben für die neuen Häuser, Möbel, Palisaden um Plantagen, für Flosse und Schiffe, sowie Kohle für die kühlen Winter, zum Schmelzen von Silber aus Eisenberg und Kakaobutter aus den Fennlanden.

### 6.3.1 Baronie Karstein



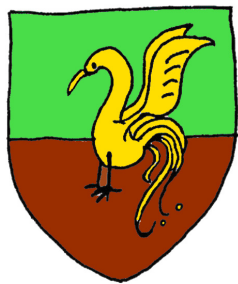
Die Baronie Karstein ist eine der waldreichsten Regionen Neuandoriens. Allein auf dieser Tatsache könnte sich ihr Wohlstand und Reichtum gründen, denn Holz ist der wichtigste Rohstoff zum Bau von Häusern und von den zum Warentransport so dringend benötigten Schiffen. Doch Karstein hat auch andere unschätzbare Vorteile. Zwar sind Straßen im

Landesinneren noch nicht wirklich gut ausgebaut, doch seine geographische Lage könnte nicht besser sein. Sie grenzt im Norden direkt an die Hauptstadt Gormund und verfügt über einen langgezogenen Küstenstreifen. So hat sie Zugang zu

exzellenten Transportwegen für das Holz und ist buchstäblich dicht dran am politischen Geschehen Neuandoriens. Trotz des blühenden Holzhandels hatte der ehemalige Baron Ingolf – schon aus persönlichem Interesse? – ein zweites Standbein für die Baronie etabliert und ausgebaut: die Aufzucht und den Handel mit Primitiven.

Karstein hat den Ruf, die stärksten und geschicktesten Falken zu produzieren und hat man in irgendeinem Teil des Landes einen Falken erstanden, der sich als widerspenstig oder ungelehrig erweist, kann man seine Investition retten, indem man ihn (für eine nicht unwesentliche zusätzliche Investition) an eine der berühmten „Falkenschulen“ Karsteins schickt.

### 6.3.2 Baronie Dunkelholz



Die Baronie Dunkelholz liegt in der Waldmark und wird im Osten durch das Meer begrenzt, welches zu jeder Jahreszeit zornig gegen die zerklüfteten Klippen stürmt. Im Norden und Süden sind die Baronien Winkelried und Karstein die nächsten Nachbarn, während die Eisenberge und die rasch dahinfließende Gor im Westen eine natürliche und die

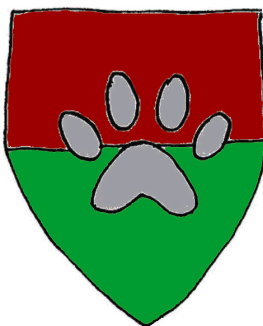
Baronie Eisenberg die politische Grenze darstellen.

Während überall in der Waldmark der dichte Wald vorherrscht, scheint er in Dunkelholz noch dichter und abweisender zu sein. Nur wenige Wanderer und Rebhuhnjäger verirren sich in seine Tiefen, um die hier wachsenden seltenen Kräuter zu sammeln. Wenn sie zurückkehren, erzählt man sich bald neue Geschichten

von unheimlichen Köhlern, sprechenden Wölfen und der sagenhaften Weidenfrau, die mit ihrer Schönheit schon oft einen Reisenden ins Verderben lockte. Das dunkle Holz dieser Wälder ist zwar sehr schwer zu bearbeiten, aber unvergleichlich haltbar und als Handelsgut hochbegehrt.

Über die vergleichsweise niedrige Bevölkerung des Landes, einem verschwiegene und nicht selten abergläubischen Menschengeschlag, herrscht der Baron Frederick Iskander von Tikonoff, eine faszinierende Galan und vollendeter Politiker. Er regiert von einer Burg, die hoch auf einer Felsklippe an der Küste erbaut wurde und Wald und Meer gleichermaßen überragt.

### 6.3.3 Baronie Winkelried



Manche Gegenden in Neuandorien sind reich. Reich an Bodenschätzen, reich an Früchten, reich an Korn. Die Waldmark, und speziell Winkelried hingegen ist nur an einem reich: an aufrechten, stolzen Neuandoriern, die bereit sind, für Land und Fürst mit ihrer Hände Arbeit der kargen Umgebung abzutrotzen, was zum Leben benötigt wird. Das Rot und Grün in unserem Wappen steht für das, was

unsere Heimat am Fuße des Kalgarath überreich zu bieten hat:

Grün für die guten Bäume, das Holz, das überall im Reiche unsere Städte und Bauten gedeihen lässt, und Rot für unser Blut, mit dem wir dieses Holz unseren Mitbürgern beschaffen. Stark wie der Bär muss der Winkelrieder sein, und stolz kann er sein auf das, was hier für das ganze Reich vollbracht wird. Denn hier ist das Bollwerk im Norden, und kein Feind mag sich einfallen lassen, dem Hieb unserer Tatzen zu entgehen! Und deshalb mag sich der Herr Winkelrieds dennoch reich schätzen: Nicht Gold, nicht Silber findet sich auf diesem Land, aber Edelstein in den Herzen der Bewohner.

–**Albert von Winkelried**, zum Wappen der Baronie

## 6.4 Das Fennland



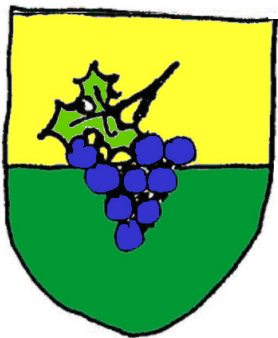
Die südlichste der Grafschaften untersteht **Graf Ingolf von Karstein**. Unterstützt durch Baronin Marillia von Eichenwalde (Baronie Grünfeld), Baron Thorwen von Süderstadt (Baronie Süderstadt mit Stadt Süderstadt) und Baron Nicolas von Aubach (Baronie Aubach). Die neue Baronie Westkart-Hohenlohn unter Baron Pieter Sandderstyff ist seit neuestem ebenfalls ihm unterstellt.

Da die Grafschaft nur sehr spärlich besiedelt ist, gibt es keine erwähnenswerten Städte; die Adligen wohnen auf ihren Landsitzen oder in Süderstadt. Das sonstige Land ist von Steppe und wilden Kakaosträuchern durchzogen. Entlang der Flüsse gibt es viele Dattel- und Kakaoplantagen, Früchte werden an der Sonne getrocknet und wenig beneidete Ausbilder versuchen, den Falken das notwendige Handwerk beizubringen.

Im Süden begrenzt der undurchdringliche Dschungel den Landstrich, in dem schon mehrere Erkundungsteams verschollen sind. Westlich grenzt der Westkarst an, der vor kurzem zur Besiedelung freigegeben wurde (der Landverweserposten konnte von Pieter Sanderstyff errungen werden).

Auf dem Silberlauf fahren täglich Boote und Floße mit Fässern voll Kakaopulver und (vor allem) fertig verarbeiteten Kakaoprodukten nach Gablung und dann weiter nach Kalminth. In den Bergen im Westen der Fennlande entspringt der Grünstrom, der nach Süderstadt führt. Süderstadt selbst war früher „Freie Stadt“, wurde jedoch nach heftigen Auseinandersetzungen unter der Bevölkerung der Baronie Süderstadt wieder angegliedert. Da diese Stadt eine hohe politische und wirtschaftliche Bedeutung besitzt, war dieser Schritt nach der Herrschaft des damaligen bürgerlichen Herrn Pieter Sanderstyff notwendig geworden.

### 6.4.1 Baronie Aubach



Aubach hat sich in den letzten fünf Jahren prächtig entwickelt. Für Händler aus dem Süden, die ihre Waren über Land transportieren, ist Aubach ein wichtiger Umschlagplatz für Waren und eine gute Möglichkeit, auf dem Fluss weiter nach Gablung und Gormund zu reisen. Dieser Tatsache verdankt Aubach einen nicht geringen Teil seines Reichtums. Ansonsten ist Aubach bekannt für seine feinen und teils

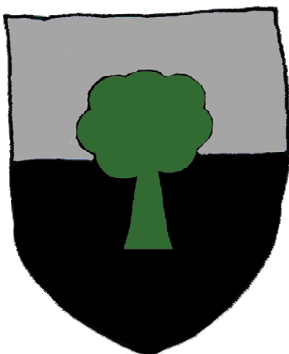
exotischen Tierfelle, seine wohlriechenden Tabakpflanzen und

für das berühmte Aubacher Bier, das sehr dunkel ist und in seiner Konsistenz schon beinahe an Honig heranreicht. Bei Kennern sehr beliebt!

Ein drittes Standbein hat die Baronie Aubach bislang ganz allein entdeckt: Erholungsurlaub! Mit seinen Bergen und Gebirgsseen, den traumhaften Wasserfällen am Ursprung des Silberlaufs und dem gesunden Klima, den berühmten Festen wie dem Lachsfest und dem Aubacher Bieranstich und der – verhältnismäßig – guten Anbindung hat sich Aubach als Kurort und beliebtes Ausflugsziel für Adelige und reiche Bürger etabliert.

Wer etwas auf sich hält, besitzt wenigstens einen kleinen Wochenendsitz in der Baronie. Seit fast drei Jahren fließen die Batzen und es läuft eigentlich alles rund.

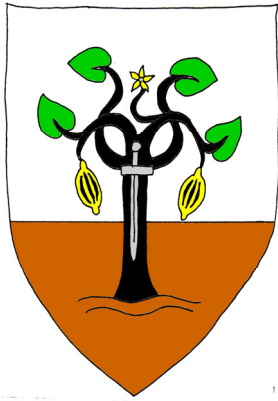
### 6.4.2 Baronie Grünfeld



Tief im Süden der Fennlande liegen die Kakaokammern Neu-Andoriens. Das mild-feuchte Klima und die daraus resultierende Fruchtbarkeit gaben dem Landstrich seinen Namen: Grünfeld. Alles grünt und blüht und bietet die besten Voraussetzungen für

Neuandoriens Hauptexportgut, dem Kakao. Manch einer mag behaupten, dass die Gegend sehr ländlich sei, da es Kakaofelder gibt, so weit das Auge reicht und keine größeren Städte in der Baronie zu finden sind, andererseits würden Städte im Stile von Süderstadt oder Gormund nicht ins Bild passen. Die Baronie wird von Baronin Marillia von Eichenwalde geführt, die im Volksmund auch als 'Kakaoprinzessin' bezeichnet wird.

### 6.4.3 Baronie Süderstadt



„..dort wo das Meer das Land berührt...“ ist eines der äusserst seltenen Zitate von Baron Thorwen von Süderstadt.

Der sonst nicht gerade für seine hochgeistigen Ergüsse bekannte Regent hat es in diesen schlichten Worten vermocht, einzufangen, was selbst hochbegabten Lyrikern und Dichter vorher nicht gelungen war. Nämlich dem so pragmatisch anmutenden Landstrich der Baronie Süderstadt mit seinen fast generalstabsmässig geplanten Plantagen, Gehöften

und Siedlungen etwas Poesie abzugewinnen. Doch damit ist in der Baronie der Romantik schon wieder Genüge getan, führt sie doch obengenannter Landesherr mit eisenharter Hand.

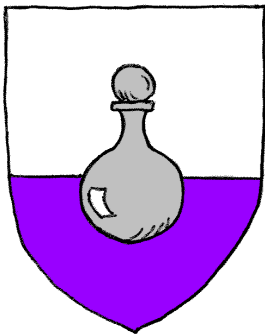
Die Urbevölkerung der Falken schufet schwer auf den Plantagen ihrer Herren und vermehrt so deren Reichtum. Ja, es scheint so, als ob sich Baron Thorwen ganz besonders durch seine Härte und Strenge in der Sklavenfrage gegenüber den anderen Baronen, die der Sklaverei nicht so viel Bedeutung

beimessen oder diese sogar ablehnen, distanzieren möchte. Gerüchte welche besagen, dass der Baron heimlich Jagden auf Falken im Kreise seiner Getreuen und Freunde veranstaltet, konnten jedoch noch nicht bestätigt werden.

Im Norden des Landes lebt darüber hinaus eine kleine Gruppe von Elbenkriegern, denen ein Siedlungsrecht eingeräumt wurde unter der Bedingung jährlich eine gewisse Menge der herrlichen Elfenklingen an den Grundherren abzuliefern. Auch sonst werden in der Baronie nicht ohne Grund die beliebtesten Waffen des Landes hergestellt. Landschaftlich ist, wie schon erwähnt, der Baronie von seinem jetzigem Herrscher ganz der Stempel der Plantagenwirtschaft aufgedrueckt worden und so findet sich innerhalb der Landesgrenzen so gut wie keine ursprüngliche Fauna und Flora wieder.

Ein ewiger Disput zwischen Baron Thorwen und dem Fürsten Ralon Kelfaras war die Zugehörigkeitsfrage von Süderstadt zu der Baronie Süderstadt. Unter und nach der Statthalterschaft des damaligen Bürgers Pieter Sanderstyff kam es wiederholt zu heftigen Aufständen, weswegen Fürst Kelfaras schließlich die Stadt wieder in die Baronie Süderstadt eingliederte und Jacqueline von Süderstadt, die Beraterin Baron Thorwens, als neue Statthalterin ernannte, die wieder für geordnete Verhältnisse sorgen soll.

### 6.4.4 Baronie Westkarst-Hohenlohn



Im Westen ist mit der Westkarst vor kurzem ein neues Gebiet zur Erschließung und Besiedlung im Lande Neuandoriens freigegeben worden. Abweichend zu den früheren Gepflogenheiten, neue Gebiete als Grafschaft auszurufen und weiter auf Baronien zu unterteilen, wurde die Westkarst als Baronie Westkarst-Hohenlohn festgelegt und der zu Ehren gelangte Junkher Pieter Sanderstyff

bekam die Baronie Westkarst auferlegt, um diese wachsen und

geheihen zu lassen wie es ihm einst mit der Stadt Süderstadt gelang. Unterstellt wurde er der Grafschaft Karstein unter Graf Ingolf von Karstein zu den Fennlanden.

Da hier noch viel Aufbauarbeit zu leisten ist, verfolgte Baron Sanderstyff die Aufgabe, von den anderen Baronen und Grafen eine Bürgschaft über das Land einzuholen und diese Gelder dem Aufbau zuzuleiten.

Die dort gelegene Stadt Neufund wurde als Freistadt direkt unter den Fürst Ralon Kelfaras etabliert, der Junkher Albert von Winkelried die Aufgabe zuteilte, die Stadt aufzubauen und geheihen zu lassen wie den Rest von Neuandorien. Neufund ist auch der Austragungsort der zweiten Turney mit den Land Neuandorien als Ausrichter.

## 7 Die Städte

Im Allgemeinen sind die Städte dem Adeligen unterstellt in dessen Gebiet sie liegen, d.h. der Baron legt die Zölle und Steuern fest und kassiert sie auch.

Nur bei Neufund und Gormund ist das anders, diese Städte unterstehen direkt dem Fürsten. Statthalter von Gormund ist der Fürst selbst, Statthalter von Neufund ist Junkher Albert von Winkelried. Früher war die Stadt Süderstadt ebenfalls eine Freistadt, aber nach wiederholten Ausschreitungen seitens der

Bevölkerung wurde die Stadt der angrenzenden Baronie Süderstadt wieder eingegliedert.

Für die Gründung einer Freistadt sind verschiedene Kriterien zu beachten. Zum einen muß der Baron zustimmen auf dessen Land die Stadt steht die zur Freistadt ernannt werden soll. Zum anderen benötigt es die Zustimmung jedes Barons dessen Baronie in zwei Tagen Wegzeit erreichbar ist. Dann benötigt es noch einen fähigen Statthalter. Sind alle Kriterien erfüllt, kann

der Fürst um Erlaubnis gefragt werden. In Streitfällen soll es vorgekommen sein, daß der Fürst schon mal einen Baron zur Zustimmung angewiesen hat.

- Stadt Kalminth, Grafschaft Flußlande war kurz eine „Freie Stadt“, trieb es aber zu weit und wurde dann durch den Fürst direkt der Gräfin Valerie unterstellt
- Stadt Eisenberg, Baronie Eisenberg, Grafschaft Flußlande
- Stadt Gablung, Baronie Gablung, Grafschaft Flußlande
- Stadt Olys, Baronie Olys, Grafschaft Flußlande
- Freistadt Gormund
- Freistadt Neufund
- Stadt Süderstadt, war bus vor kurzem Freistadt, verlor den Status wegen wiederholter Ausschreitungen und wurde dann der Baronie Süderstadt unterstelle

## 7.1 Eisenberg



Eisenberg „Quelle des Gor“

Grafschaft: Flußlande

Herrscher: **Friedhelm von Eisenberg**

Ca. 250 Einwohner

Ca. 500 Falken



Kleine, kräftig gebaute Falken ziehen ihre Karren durch die lose Häuseransammlung, die sich Eisenberg nennt. Zwischen ihnen stolzieren einige Neuandorien, begleitet vom leisen Klimpern ihrer Silbernuggets. Der kühle, raue Wind bringt häufig den Geruch einer der vielen heimlich betriebenen Destillen mit sich. Die Bewohner sind rauh wie das Klima und nach ein oder zwei Gläschen Wodka oder Whiskey eigentlich ganz umgänglich.

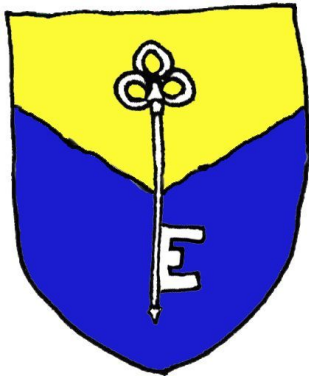
Eisenberg ist eine Bergbausiedlung und viele Falken ziehen allmorgendlich in einem langen Trek in die Silberminen. Trotz des Namens gibt es aber in Eisenberg kaum Eisen. Viele kleine Silbernuggets werden den Gor hinunter Richtung Olys und Gablung verschifft.



Tief im Wald gelegen ist Eisenberg der letzte Außenposten der Zivilisation und eigentlich immer der Ausgangspunkt für Forschungs- expeditionen und so die letzte Station vor der unüberwindlichen Kalgaraß.

Die Hauptstrasse ist von Eisenbergs repräsentativen Gebäuden gesäumt, wie der kleinen Postkutschenstation, dem Eichwerk (einer Messstelle für das Gewicht und den Silbergehalt von Münzen und Barren) und dem Wohnsitz Baron Friedhelms.

## 7.2 Gablung



Gabling „Die 5 Batzen Stadt“

Grafschaft: Flußlande

Herrscher: **Keifar von Gablung**

Ca. 1100 Einwohner

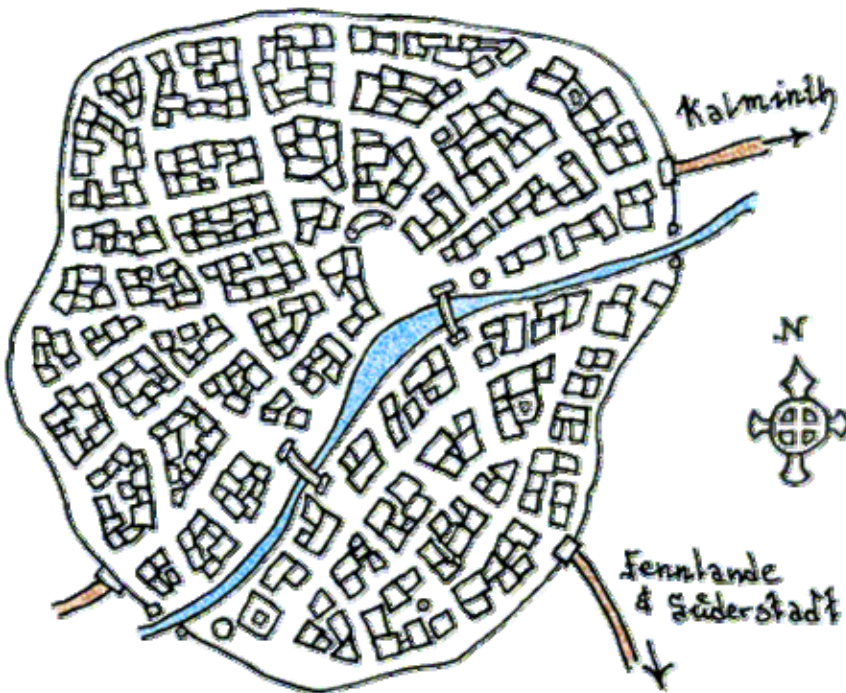
Ca. 700 Falken



„Fünf Batzen für diese Flasche?!“ - es wird immer gehandelt, gefeilscht und geschachert in Gablung. Die Preise steigen und fallen mit der Jahres- und Tageszeit und – natürlich - mit der Laune des Verkäufers.

Unweit der Stelle gelegen, an der der Silberlauf in den Weisswasser mündet, ist Gablung eine wichtige Sammelstelle für das Getreide, Vieh und Wolle aus den Flusslanden. In zahlreichen Webereien und Spinnereien wird Wolle und Flachs weiter zu Stoffen und Tüchern verarbeitet. Floße mit Kakaobohnen aus den Fennlanden treffen zusätzlich ein und werden nach Kalminth weiter verschifft. Umgekehrt werden die Lieferungen aus dem Hafen von Kalminth weiter ins Landesinnere gebracht und fliegende Händler kaufen hier die Waren für ihre nächste Fahrt.

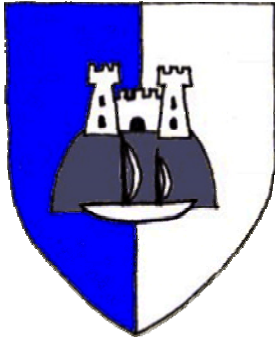
Der Legende nach entstand Gablung, als an dieser Stelle der erste Handel (natürlich ein Falke) getätigt wurde. Außer dem zweifelhaften Ruf der Stadtwache ist Gablung berühmt dafür, den heißesten Avamar-Tempel Neuandoriens zu besitzen. In den inneren Räumen des Tempels treten an Wand und Boden kleine Flammen aus den Ritzen zwischen den Steinen. Sie tauchen die fensterlosen Räume des Heiligtums in flackerndes, heißes Licht.



In Gablung logiert häufig das „Labyrinth der Helden“, in dem junge Flößer ihre Mutproben bestehen und Möchtegern-Großhändler ihre körperliche und geistige Gewandtheit unter Beweis stellen.

Der Sitz der Baronin Keifar von Hohengabling liegt etwas außerhalb der Stadt und überblickt die Stadt und die beiden Flüsse. Bekannte Einwohner waren neben der Baronin ihre leider im Kindbett verstorbene Tochter Saskia und ihr berühmt-berüchtigter Sohn Hadubrand (Aufenthaltsort unbekannt).

### 7.3 Gormund



Gormund „Hauptstadt Neuandoriens“

Freie Stadt

Herrscher: **Fürst Ralon Kelfaras**

Ca. 4000 Einwohner

Ca. 3000 Falken



Geschäftiges Treiben herrscht in den engen Gassen der Handwerker- und Händlerviertel im Süden der Stadt. Im Hafen werden Schiffe mit Waren aus den gesamten Südlanden be- und entladen. Auf den zahlreichen Märkten werden die Produkte Neuandoriens sowie eingeführte Gewürze, Honig, edle Stoffe und anderes gehandelt. In der Werft werden im Auftrag anderer Länder oder Händler die begehrten Schiffe aus Eisenholz hergestellt und die Neuandorier lernen dabei von den Thir-Aslanischen Schiffsbaumeistern deren Handwerk.



Nur im Norden der Stadt, im Adeligen- und Tempelviertel, findet der Besucher ein wenig Ruhe zwischen noblen Villen und halbfertigen Springbrunnen. Hier wohnen die meisten der neuandorischen Adeligen und Alt-Andorier.

Die Bewohner der Stadt stammen aus vielen verschiedenen Ländern und sind meist innerhalb der letzten zwei Jahre Bürger Neuandoriens geworden. Jede Familie, die es sich leisten kann, besitzt zumindest einen Primitiven, der für sie die einfachen Arbeiten verrichtet.

Große Teile der Stadt wurden in der ersten großen Besiedelungswelle schnell improvisiert und werden gerade solider neu gebaut. Bekannte Einwohner sind neben Fürst Ralon Kelfaras Gräfin Valerie von Drachenfels, die Junkher Justan von Akklesch, Athalwolf und Adalbert von Gormund, die Familie d' Archipiri, der Okmar-Priester Alliz Molln und der Händler Gunnar Travenschaller.

#### 7.4 Kalminth



Kalminth „Hafen zur Welt“

Grafschaft: Flußlande

Herrscher: **Junkher Thietmar**

Ca. 1800 Einwohner

Ca. 1500 Falken

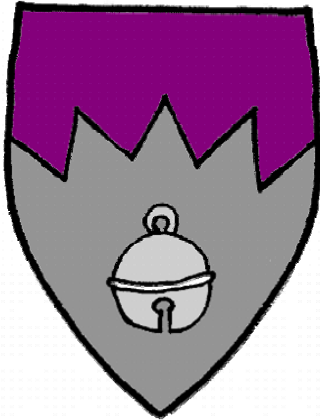


„Met! Frisch eingetroffen! Billiger Met!“ dröhnt es über das Pier. Ein Händler verkauft seine begehrte Ware gleich im Hafen - verbotenerweise ohne sich vorher im Handelskontor zu melden. Schon kommen die ersten Kunden und während ihnen der heimische „Kalminther Honigsäckel“ zwar besser schmeckt, wird dieses Gebräu hier sicherlich den günstigeren Rausch bringen. Zwei grosse Schiffe werden gerade mit Eisenholz und Falken für Lorungan beladen, ein weiteres löscht seine Ladung Kräuter und Honig aus Andryll. Junkher Thietmar, ein loyaler und patriotischer Andorier, leitet die Stadt mit harter, aber natürlich gerechter Hand. Und das ist auch notwendig: unter den vielen Hafenarbeitern und bärbeißigen Fischern der Stadt kommt es schnell zu Prügeleien und kleineren Hinterhof-Revoluten.



Die unterschwellige Aufmüpfigkeit der Bewohner hat Kalminth auch den Status „Freie Stadt“ gekostet, den es, wie jetzt Gormund und Süderstadt, einst besaß. Vor knapp drei Jahren wurde es dem Fürsten zu bunt und er gliederte Kalminth den Flusslanden an. Gräfin Valerie setzte daraufhin Junkher Thietmar ein, um für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Als Erinnerung und Mahnung blieb Kalminth das Privileg erhalten, ein eigenes Stadtwappen führen zu dürfen. Der Delphin darin ist eine Referenz an die Legende, dass ein Delphin die ersten Siedler an diese Stelle führte, um hier eine Stadt zu gründen. Das Schwert symbolisiert die Wehrhaftigkeit und das Faß zeigt, daß Kalminth auch eine bedeutende Handelsstadt ist.

## 7.5 Olys



Olys „Heimstatt der Turney“

Grafschaft: Flußlande

Herrscher: **Phillipp der III**

Ca. 1100 Einwohner

Ca. 200 Falken



„Du wildes Land, einst unbekannt / bist uns're Heimat nun, ...“ klingt die Melodie der Nationalhymne durch die Stadt.

Die Sonne ist kaum aufgegangen und wie jeden Morgen läutet das Glockenspiel vom Gildenhaus der Silberschmiede sanft den Tag ein. Erst wenn der letzte Ton verklungen ist, darf der Tag offiziell begonnen werden.

Olys ist die jüngste der sechs grösseren Städte Neuandoriens. Ursprünglich errichtet, um den Wettstreitern und Händlern der „1. Turney der Südlande“ eine Anlauf- und Ausgangsstelle sein zu können, ist Olys nun Sammelpunkt für Getreide und Vieh aus den Flusslanden und Zwischenstation für Warenlieferungen den Gor flußaufwärts. Die Silberlieferungen von dort werden hier in Olys zu feinen Geschmeiden und Schatullen verarbeitet.



Nördlich der Stadt befinden sich drei sternförmige Kornblumenfelder, die das Stadtbild vervollständigen. In der Umgebung finden sich angeblich einige verfallene Kultstätten der Primitiven, die Gerüchten zufolge dort noch ihre barbarischen und furchteinflößenden Rituale durchführen.

In Olys selbst gibt es eher wenige Falken - die Bewohner trauen ihnen nicht. Fast alle Primitiven wohnen in dem kleinen Teil der Stadt, der südlich des Flusses liegt. Wer weiß, auf was für Gedanken diese Kreaturen mitten in der Nacht kommen?

In Olys wird offener als sonst wo diskutiert, ob Primitive als Arbeiter abgeschafft werden sollen – „Neuandorien den Neuandoriern!“ lautet ein beliebtes Schlagwort. Doch meist geht es recht ruhig zu in Olys und auf dem großen Turnierplatz außerhalb der Stadt finden bestenfalls die lokalen Gampfballmeisterschaften statt.

## 7.6 Süderstadt



Süderstadt „Perle des Südens“

Grafschaft Fennlande

Herrscher: **Statthalter Jacqueline von Süderstadt**

Ca. 2000 Einwohner

Ca. 2500 Falken

noch keins

Filigran spannen sich die vielen Brücken über den Grünstrom, in hellem Kontrast zu den dunklen Fluten des Flusses. Unmittelbar am Dschungel gelegen, ist das Klima in Süderstadt warm und schwül. So mancher Alt-Andorier ist froh, wenn er wieder Meeresluft um die Nase spürt und „die Provinz“ verlassen kann. Schiffe mit Eisenbarren aus Gross-Dornitz-Aarnstein bringen Nachschub für die Waffenschmiede der Elfen.

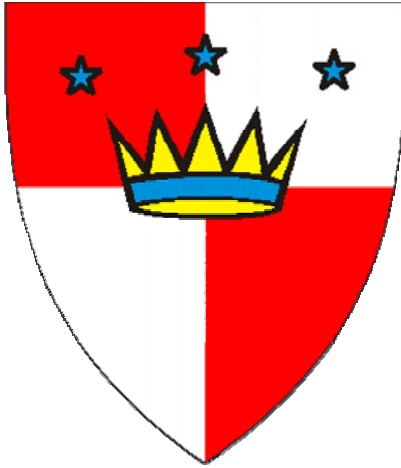
Die Elfen wanderten vor etwa zwei Jahren ein und stellen die größte nicht-menschliche Gruppe in Neuandorien dar (Falken ausgenommen). Sie wohnen vorwiegend im Süden der Stadt, wo die Häuser in lichten Wald übergehen. Ihre eleganten Türme und Brücken geben der Stadt ihr besonderes Flair, heller Stein wechselt mit dunklem Holz.

Neben den Elfenschmieden ist der Handel mit den Erträgen der Fennlande ein zweites wichtiges Standbein der Stadt. Was nicht über Gablung und Kalminth verschifft wird, kommt den Grünstrom hinunter nach Süderstadt: Datteln, getrocknete Früchte und Nüsse, Falken und Kakao. Die kostbaren Kakaobohnen werden in wenigen, vom Fürsten lizenzierten „Zuckerbäckereien“ geröstet und gemahlen und dann zu den verschiedensten Leckereien verarbeitet, die Neuandorien im Ausland so beliebt machen.



Süderstadt war früher eine „Freie Stadt“, nach mehrfachen wilden Ausschreitungen der Bevölkerung gliederte Fürst Kelfaras die Stadt wieder in die Baronie Süderstadt ein und ernannte Jacqueline von Süderstadt zum Statthalter. Sie ist außerdem die Beraterin von Baron Thorwen, in dessen Baronie die Stadt liegt. Böse Zungen aus dem Norden behaupteten, die Stadt „suhle sich in ihrer Freiheit wie die Sau im Schlamm“; auch wenn sie nicht darauf eingingen, welcher Zusammenhang zwischen Schweinen und Schönheiten, Illusionsmagiern Schauspielern oder Angehörigen der Glücksspielindustrie besteht. Sie scheinen aber recht gehabt zu haben und nun regiert wieder eine gewisse Ordnung in der Stadt.

## 8 Wappenkunde

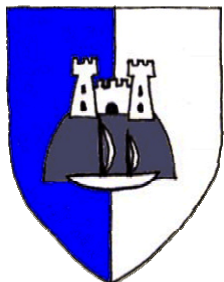
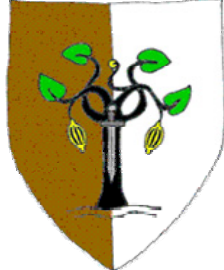


Grundsätzlich gibt es das Neuandorische Wappen. Die Krone steht für den einenden Fürsten, die drei Sterne für die drei Grafen, der blaue Streifen in der Krone symbolisiert das Wasser, über das die Neuandorier fahren mussten. Es gibt vier Arten von Wappen: Stadtwappen, Baroniewappen (nicht zu verwechseln mit den

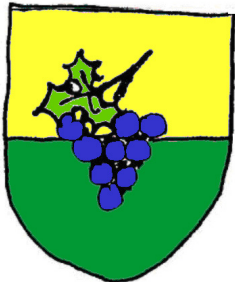
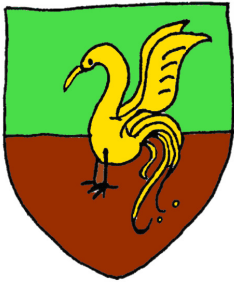
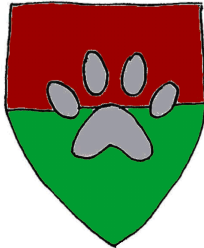
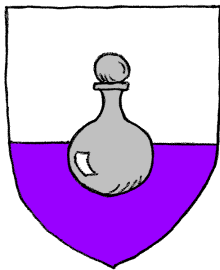
Familienwappen), Landwappen (für Grafschaften und Zensusseinteilung) und die Familienwappen (ein Privileg das für besondere Verdienste vergeben wird).

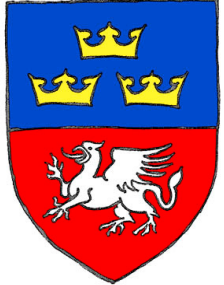
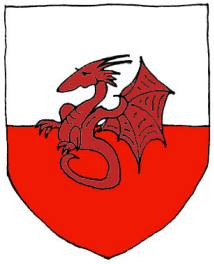
Baronie und Familienwappen sind farblich (im Hintergrund) horizontal zweigeteilt. Stadtwappen sind farblich (im Hintergrund) vertikal zweigeteilt. Landwappen sind schräg zweigeteilt.

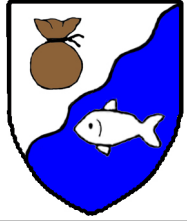
Ein Adelige darf auch sein Wappen in das Neuandorische Wappen einsetzen. Als Beispiel betrachte man das Wappen von Karstein. Dies wird im allgemeinen bei Auslandsaufenthalten so gehandhabt. Sterne im Wappen sind gräflichen Familienwappen vorbehalten. Jeder Adelige darf auch nur das Neuandorische Wappen tragen. Jedes Wappen besteht im allgemeinen aus drei Farben, Schwarz ist immer dabei.

| Stadtfarben (Vertikalteilung)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Helle Farbe  | Dunkle Farbe | Wappen                                                                                |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Gormund - Hauptsadt des Landes<br/>Das Schiff steht für die einzigartigen Schiffe aus Eisenholz, die in Gormund gefertigt werden, und für die Schifffahrt allgemein, der Gormund seinen Reichtum verdankt.<br/>Die Burg auf dem Berg ist ein Symbol der Herrschaft: so wie eine Burg einen Landstrich beherrscht und ihm Schutz und Sicherheit bietet, regiert Gormund als Hauptstadt über Neuandorien.</p> | Weiss/Silber | Dunkelblau   |   |
| <p>Kalminth<br/>Der Delphin erinnert an die Legende, dass ein Delphin die ersten Siedler an diese Stelle führte, um hier eine Stadt zu gründen.<br/>Das Fass zeigt, daß Kalminth auch eine bedeutende Handelsstadt ist<br/>Das Schwert symbolisiert die Wehrhaftigkeit der Stadt.</p>                                                                                                                          | Weiss/Silber | Grün         |  |
| <p>Süderstadt<br/>Der Baum steht für die Fruchtbarkeit im allgemeinen und den Reichtum an Kakaobohnen im besonderen.<br/>Das Schwert repräsentiert die berühmte Kunstfertigkeit der Süderstädter Waffenschmiede und aller anderen Handwerker der Stadt.</p>                                                                                                                                                    | Weiss/Silber | Braun        |  |

| Baroniewappen und Farben (Horizontalteilung)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Helle Farbe  | Dunkle Farbe | Wappen |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|--------------|--------|
| <p>Baronie Gablung<br/>Baronin Keifar von Hohengablung<br/>Die Zweiteilung des Wappens in Gold und dunkelblau verläuft V-förmig, was die Vereinigung des Flusses Silberlauf mit dem Fluss Weisswasser in der Baronie darstellt. Der Schlüssel steht für die Schlüsselposition, die Gablung im Lande einnimmt.</p>                                                                                                                | Gelb/Gold    | Dunkelblau   |        |
| <p>Baronie Eisenberg<br/>Baron Friedhelm von Eisenberg<br/>Schaufel und Krampen stehen für die Arbeit im Bergbau aus der Eisenberg seinen Reichtum zieht. Die Berge ihm Hintergrund symbolisieren die alpine Lage der Baronie</p>                                                                                                                                                                                                | Weiss/Silber | Hellblau     |        |
| <p>Baronie Olys<br/>Baron Philipp der III<br/>Die Glocke ist aus dem berühmten Glockenspiel von Olys entlehnt und steht für die Kunstfertigkeit die in Olys zuhause ist.</p>                                                                                                                                                                                                                                                     | Silber       | Lila         |        |
| <p>Baronie Grünfeld<br/>Baronin Marillia von Eichenwalde<br/>Der Baum, eine stilisierte Eiche, repräsentiert die Familie von Eichenwalde sowie deren Beständigkeit und Geduld.</p>                                                                                                                                                                                                                                               | Silber       | Schwarz      |        |
| <p>Baronie Süderstadt<br/>Baron Thorwen von Süderstadt<br/>Der Kakaobaum steht für die unzähligen Kakaoplantagen aus denen die Baronie ihren Reichtum erwirbt. Das Schwert symbolisiert die berühmten Waffen der Elben, die am Rand der Berge im Norden, in deren Schmieden gefertigt werden. Die Blüte ist eine kleine Spitze gegen das Wappen von Süderstadt, da man sich in der Baronie für etwas fortgeschrittener hält.</p> | Weiss/Silber | Braun        |        |

| Baroniewappen und Farben (Horizontalteilung)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Helle Farbe | Dunkle Farbe | Wappen                                                                                |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Baronie Aubach<br/>Baron Nicolas von Aubach<br/>Die Traube symbolisiert die Fruchtbarkeit des mühsam urbar gemachten Bodens von Aubach. Jede der neun Beeren steht für eine der neun Siedlerfamilien die einst die Grundsteine am Quell des Silberlaufs gelegt haben.</p>                                                                                                                                                                                                        | Gelb/Gold   | Dunkelgrün   |    |
| <p>Baronie Karstein<br/>Baron Richard von Taubenstein<br/>Der Ring steht nicht für ein Schmuckstück, sondern für den ewig wiederkehrenden Kreislauf der Natur, der die abgeholzten Bäume immer wieder nachwachsen lässt<br/>Die Berggipfel im Hintergrund stellen die majestätische Silhouette dar, die man sieht, wenn man sich der Baronie vom Meer aus nähert.<br/>(In diesem Bild ist das Wappen in das Neuandorische eingesetzt, wie z.B. bei Auslandsaufenthalten üblich)</p> | Gelb/Gold   | Schwarz      |    |
| <p>Baronie Dunkelholz<br/>Baron Frederick Iskander von Tikonoff<br/>Der Vogel steht für die neue Rebhuhnart von der sich die Siedler ein Jahr ernährt haben und damit essenziell zum Aufbau der Baronie beigetragen haben. Das Rebhuhn gilt den Dunkelholzern als heilig, wird aber trotzdem gern gegessen.</p>                                                                                                                                                                     | Grün        | Braun        |   |
| <p>Baronie Winkelried<br/>Baronin Elisa von Winkelried<br/>Die Tatze symbolisiert die Stärke und den Stolz des Bären die ein echter Winkelrieder besitzt.<br/>Das Grün steht für die guten Bäume, die überall im Reiche die nötigen Bauten gedeihen lassen und das Rot für das Blut, das bei der sehr harten Arbeit geschwitzt wird.</p>                                                                                                                                            | Rot         | Grün         |  |
| <p>Baronie Westkarst-Hohenlohn<br/>Junkher Pieter Sanderstyff</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Weiß        | Blau         |  |

| Familienwappen (horizontale Teilung)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Helle Farbe | Dunkle Farbe | Wappen                                                                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Fürst Ralon Kelfaras</p> <p>Die drei Kronen stehen für die drei Grafschaften über die der Fürst mittels seiner Stellvertreter regiert. Der Greif repräsentiert die Stärke und die Zielstrebigkeit mit dem der Fürst ausgestattet ist.</p>                                                                                                                                                                                               | Blau        | Dunkelrot    |  |
| <p>Gräfin Valerie von Drachenfels</p> <p>Die Familiensage berichtet, dass ein Ahn in grauer Vorzeit ein Haus auf einem Felsen am Meer bauen liess, in dem es einst eine Drachenhöhle gab. Der Drache im Wappen symbolisiert somit eine lange Familiengeschichte, sowie die Treue zum Herrschaftshaus: der Drache als mächtiges und edles Wesen. Die Wahl der Farben rot und weiss zeigt die Verbundenheit zu Neuandorien und Andorien.</p> | Hellrot     | Dunkelrot    |  |

| Landwappen (schräge Teilung)                                                                                                                                                                                                                                                        | Helle Farbe | Dunkle Farbe | Wappen                                                                                |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Waldmark</p> <p>Die Axt ist das in der Waldmark am meiste gebräuchliche Werkzeug, denn wie der Name schon sagt ist der Hauptproduktzweig der Waldmark das so dringend zum Aufbau benötigte Holz. Auch wenn sich Leute aus der Waldmark machmal wie die Axt im Wald benehmen.</p> | Grün        | Rot          |  |
| <p>Flusslande</p> <p>Die Flusslande ist die reichste Grafschaft und trägt ihr Geldsäckel im Wappen mit Stolz. Der Fisch steht für den Reichtum der Fauna, auch wenn böse Zugen lieber von der Schmierigkeit der Flössländler reden.</p>                                             | Braun       | Blau         |  |
| <p>Fennlande</p> <p>Das Schwert steht für den befriedeten Urwald und den Sieg über das Gestrüpp, die Bohne für den Grundstock des Neuandorischen Wohlstandes, den Kakao. Wenngleich der Ausdruck „dumme Bohne“ schon auf den ein oder anderen Fennländer zutrifft.</p>              | Braun       | Grün         |  |

## 9 Der Exodus

Andorien ist flächenmäßig und machtmäßig ein großes Königreich der fernen Welt Rhea. Diese Welt ist getrennt von den Südlanden und nur durch ein sogenanntes Weltentor erreichbar. Andere bedeutende Reiche auf Rhea sind unter anderem Morkatan, Niravok und Kalarien. Auf der vorgelagerten Insel Nyala, einer Provinz von Andorien, befindet sich besagtes Weltentor.

Dieses Weltentor führt auf die Insel Tarnea in den Südlanden nahe dem Reich Erathia mit der Burg Drachenfels. Die Insel wird wegen des Tors sowohl von dem Reich Andorien wie Erathia gleichermaßen beansprucht.

Das halbinselförmige Reich Neuandorien hingegen liegt auf dem Kontinent der Südlande, das von andorischen Siedlern gegründet wurde, nachdem sie das Weltentor auf Tarnea durchschritten.

Die „moderne“ Zeitrechnung beginnt mit dem ersten Jahr des dritten Schattenkrieges nach andorischer Zeitrechnung, das dem ersten Jahr der Reichsgründung nach neuandorischer Zeitrechnung entspricht. Dieses wiederum ist vergleichbar mit dem Jahr 2001 nach unserer irdischen Zeitrechnung.

### Jahr 0

*1. Monat in Andorien/Tarnea:* Das Weltentor in Nyala errichtet eine Verbindung zur Insel Tarnea in den Südlanden. Unter der Führung des Fürsten Erlon von Drachenfels erforschen andorische Expeditionstrupps die Insel und machen die Burg Drachenfels wieder bewohnbar. Kontakte mit den einheimischen Tarneanern werden geknüpft. Dies ist das erste Mal, daß lebende Bewohner der Welt Rhea die Südlande betreten.

*4. Monat in Tarnea/Neuandorien:* Tarneanische Fischerboote ermöglichen eine erste Expedition über das Meer. Von vier Schiffen erreicht eines die Bucht von Lhun im heutigen Reich Neuandorien, die anderen drei gelten als verschollen. Die Andorier werden von den Ureinwohnern, Angehörige einer unkultivierten Rasse, freundlich empfangen.

*7. Monat in Tarnea:* Die Burg Drachenfels ist fast vollständig wiederhergestellt. Mit Hilfe der tarneanischen Fischer und erathianischer Seeleute werden Einladungen für ein Fest versandt, das im ersten Monat des nächsten Jahres stattfinden soll. Die wichtigste Rolle sollen dabei diplomatische Verhandlungen mit den umliegenden Reichen spielen.

*8. Monat in Andorien:* Es gelingt einem Trupp wackerer Recken und weiser Männer und Frauen unter der Führung des Ritters Ardan von Rotfels, das lange verschollen geglaubte Königsschwert zu finden. Gleichzeitig stoßen sie jedoch auf die ersten Anzeichen gewaltiger morkatanischer Streitmächte, die nach Osten vorzurücken scheinen.

*9. Monat in Neuandorien:* Ein regelmäßiger Schiffsverkehr zwischen Tarnea und dem noch nicht gegründeten Reich Neuandorien wird eingerichtet. Die ersten Stämme der Ureinwohner begeben sich unter die weise Obhut der Andorier. Die Stadt Gormund wird errichtet.

*9. Monat in Tarnea:* Um nicht den Neid mißgünstiger Nachbarreiche zu erwecken, wird die Existenz einer andorischen Siedlung auf dem Kontinent der Südlande den anreisenden Edlen und Diplomaten und auch fast allen Bewohnern der Burg Drachenfels verschwiegen.

*10. Monat in Andorien:* Einige Orkstämme überziehen den Südwesten Andoriens mit Krieg. Aus dem äußersten Westen dringen Nachrichten über namenlose Schrecken, die sich nähern.

*12. Monat in Andorien:* Wegen des strengen Winters versiegen die Nachrichten aus dem andorischen Westen.

*12. Monat in Neuandorien:* In den Südlanden ist das Klima milder und an der Küste der Dschungelregionen Neuandoriens wird die Siedlung Süderstadt gegründet.

### Jahr 1

*1. Monat in Tarnea:* Das Treffen auf Burg Drachenfels endet wegen magischer Entitäten, die von einigen Verblendeten in der Burg geweckt werden, fast in einem Debakel. Durch die Hilfe zahlreicher Helden, die dem Treiben ein Ende setzen, können aber Kontakte zu anderen Reichen geknüpft werden und mit dem benachbarten Erathia verbindet die Andorier eine tiefe Freundschaft.

*3.-5. Monat in Andorien:* Die finsternen Heerscharen Morkatans nehmen den gewaltigen Trutzwall im Sturm. Die andorischen Heere des Westens werden vernichtend geschlagen oder fliehen vor den Schrecken, die sich ihnen entgegenstellen. Der Dritte Schattenkrieg beginnt.

*3.-5. Monat in Neuandorien:* Im Gebiet des späteren Neuandoriens werden Siedlungen entlang der Flüsse Gor und Weißwasser errichtet. Einige Stämme der Ureinwohner stellen sich den Andoriern feindlich entgegen, werden aber mit Hilfe befreundeter Stämme befriedet.

*6. Monat in Andorien:* Auch einige Orkstämme Niravoks stellen sich dem Heerbanner Morkatans entgegen. Dies ist die einzige „Hilfe“, die Andorien erhält, denn die Zwerge der Eisenaxt bekämpfen ihrerseits die Orks, während in Kalarien innere Machtkämpfe zu herrschen scheinen. Selbst diejenigen, die auf die Götter oder Elfen hoffen, werden bislang enttäuscht.

*7. Monat in Neuandorien:* Die erste Schiffsexpedition umrundet das Südkap der neuandorischen Halbinsel, findet an der Westküste jedoch nur karge, unwirtliche Gebirgszüge oder Sumpflandschaften vor, die keinen Anlaß zum Anlegen bieten.

*8. Monat in Andorien:* Der Kampf erscheint aussichtslos. Einige der Reichsten und Mächtigsten der Küstenbewohner des Westens fliehen mit dem Schiff in die Ostprovinzen, nach Nyala oder gar nach Kalarien.

*8. Monat in Tarnea:* In den Südlanden finden die andorischen Priester bisher keine Spuren der verschollenen Götter.

*9. Monat in Andorien:* Ralon Kelfaras, Sohn des Königs, versammelt im Geheimen einige der Edelsten, Tapfersten und Weisesten um sich und bricht nach Nyala auf.

*10. Monat in Andorien:* Die Tormagier Nyalas stellen sich der Weisung des Sohn des Königs und dem Willen der Götter

entgegen und verweigern Ralon Kelfaras und seinen Gefährten die Passage durch das Weltentor. Den Edlen bleibt nichts anderes übrig, als sich diese mit Gewalt zu erzwingen. Da es scheint, daß selbst ein Großteil des Ordens der Nahliatan vom rechten Glauben abgefallen ist und den Dienern Morkatans zuarbeitet, versiegeln die treuen Tormagier auf Burg Drachenfels den Ausgang des Tores, nachdem Fürst Ralon Kelfaras sie dazu anweist. So kann nun der Schrecken, der Andorien heimsucht, seine grausamen Klauen nicht in die Südländer ausstrecken. Das Schicksal der Zurückgebliebenen ist unsicher.

**11. Monat in Neuandorien:** Ralon Kelfaras, Graf zu Akkon und Fürst von Gormund, gründet in seiner Weisheit das Reich Neuandorien. Es soll den Glanz und Ruhm Andoriens in den Südländern verbreiten und den Priestern eine Stütze sein in ihrer Suche nach den verschollenen Göttern.

**12. Monat in Neuandorien:** Um die Gründung des Reiches gebührend zu feiern, werden Einladungen zu Turney und Wettstreit in alle umliegenden Länder verschickt.

## Jahr 2

**1. Monat in Neuandorien:** Eine neuandorische Gesandtschaft macht sich auf zur Ebene von Nakres, um mit den Edlen und Diplomaten der umliegenden Reiche Verhandlungen zu führen. Im Norden Neuandoriens scheint es Unruhe im Umland der Siedlung Kalminth zu geben. Einige Eingeborenentämme sind aufständisch, während sich im Rest des kultivierten Landes alle Eingeborenen dankbar dem Segen der neuandorischen Führung unterordnen.

So begann die bespielte Geschichte des Landes Neuandorien.

## 10 Von Steuern und dem klugen Wirtschaften

### 10.1 Steuern, Kosten und Geld im Säckel

Bewußt wurde die Steuer in den ersten Jahren in Neuandorien einfach gehalten, denn es ging in der Regel darum, das Land zu besiedeln und ihm erstmal Bodenschätze zum Bau und für das Überleben abzutrotzen. Am Horizont zeichnen sich dabei langsam Veränderungen dazu ab, aktuell ist jedoch nur die Kopfsteuer (siehe dazu Kapitel 2).

Dabei blieb auch unberücksichtigt, daß die unterschiedlichen Landstriche aus denen nun die Grafschaften, Baronien und Freistädte hervorgegangen sind, unterschiedlich anziehend waren und demzufolge auch unterschiedlich dicht besiedelt wurden. Daher rührt der Umstand, daß das Steueraufkommen, die die Haupteinnahmequelle des Adels ist, reichlich Gefälle aufweist.

So geht man nach Schätzungen davon aus, daß die Grafschaft Flußlande für den Grafen im Endeffekt über 550.000 Batzen jährlich Steueraufkommen hat, aus denen man danach alle Kosten decken muß. Während die Grafen zu Waldmark und Fennlande jeweils um die 100.000 Batzen jährlich für alle Kosten zur Verfügung haben.

Das setzt sich auch bei den Baronien fort, denn manche Barone haben über die strukturelle Verteilung mehr Einnahmen als so mancher Graf. Der Baron von Hohengablung kann so seine Kosten aus jährlichen Einnahmen von ca. 300.000 Batzen decken, der Baron für Olys hat noch knapp 240.000 pro Jahr und Karstein sowie Süderstadt noch um die 100.000 für alle

Kosten ihrer Baronien. Der Betrag sinkt für Aubach, Grünfeld, Winkelried und Eisenberg von 80.000 bis auf 50.000 und Dunkelholz ist wegen der spärlichen Besiedlung Schlußlicht mit etwa 30.000 für die Kostendeckung des Barons dort.

Der Statthalter von Süderstadt kann immerhin auf seinen Anteil von Steuereinnahmen bei 300.000 Batzen jährlich blicken, Neufund noch auf etwa 20.000 und Westkarst-Hohenlohn 10.000 durch die noch sehr dünne Besiedlung.

*„Allgemein geht man davon aus, daß die Kosten über alle Landstriche in etwa gleich hoch ausfallen und anteilig 60% der Steuereinnahmen wieder verschlingen. Dabei wird der Dichte der Besiedlung Rechnung getragen. Während in Gormund Straßenausbesserungen hohen Aufwand erfordern ist das Errichten eines ganzen Stadtviertels in Eisenberg wesentlich kostengünstiger zu lösen. Durch einzelne Sondereffekte und kriegstreiberische Maßnahmen kann der Kostenblock auch auf 80% der Steuereinnahmen anwachsen. Die hier genannten Zahlen berücksichtigen bereits die Verteilungseffekte der Steuern und sind brutto für die jeweiligen Landstriche – der Fürst hat seine Abgaben dabei bereits erhalten. So kann man von den Steuerzahlungen ausgehen, daß die Barone und Grafen 20% der Einnahmen für ihre eigenen adeligen Bedürfnisse zur Verfügung haben, mehr wenn sie klug zu planen wissen.“*

Askander Akabus (fürstlicher Buchhalter)

### 10.2 Wirtschaft und Rohstoffe

Der Handel ist auch durch das Wesen der jeweiligen Grafschaften geprägt. Die Waldmark ist weniger entwickelt, hier ist es rauher und Improvisationsgabe ist ein wichtiges Handelsgut. Pragmatisch im Vorgehen sind auch die Maße der Güter, zB der Faßbarren. Das Mütt stammt auch von hier und wurde schnell in den anderen Grafschaften etabliert. Die Flußlande mit der Hauptstadt sind etabliert und der Handel ist hier eher als „distinguiert“ zu betrachten. Man liegt hier in der

Mitte der Handelswege und kann sich das jeweils passende aussuchen und für den eigenen Gebrauch normieren und exakter festschreiben. Entsprechend sind die Maße „gewöhnlicher“ mit der einzigen Ausnahme der Wolle. Aber auch hier gibt es Bestrebungen zu einer neuen genaueren Maßeinheit, dem Wollballen. Die Fennlande sind wieder improvisationsfreudiger mit einer gehörigen Portion Geschäftssinn und Gerissenheit. Hauptsache die Maße sind obskur und schwer zu durchschauen.

Angefangen von dem völlig eigenem Maß „Läger“, das sonst nirgends vorkommt bis zu der Einheit „Hände“ das sich zwar gerne auf das Pfund beziehen würde, aber in der reinen Menge immer unterschiedlich ist. Eine Hand voll Nüsse heißt also nie und nimmer die gleiche Menge wie eine Handvoll Datteln, selbst wenn sich beides auf das Pfund bezieht. Wer das nicht begreift, der wird ein kurzes Händlerdasein fristen. Außerdem bezieht sich das Klafter Holz auf getrocknetes, abgestandenes Holz und ist somit ca. 10% weniger als das Klafter der anderen Grafschaften. Bei Korbwaren ist das ebenso, Laufmeter der Flechte, Anzahl bzw. Gewicht in Läger der Körbe und Möbel um eine Vergleichbarkeit zum Kakao zu bekommen sind einige

Beispiele daraus. Es gibt ein Sprichwort dafür: „Eine Nuß kommt nicht aus den Fennlanden.“

Die Einheit bezieht sich auf Großhandelsmengen & die hohe Kunst des andorienweiten Handels, NICHT an Endverbraucher. „Läger“ ist eine Erfindung der lokalen Händler, die das Potenzial der Kakaobutter erkannten und diese deutlich zur profanen Butter abgrenzen wollten. Daß Hände oft und für unterschiedliche Produkte eigentlich auch unterschiedliche Mengen/Gewichte ergeben, ist dem gewitzten Händler Kernhaus zu verdanken. Alles eine Sache des richtigen Feuchtigkeitsgehaltes. Bei der Nähe zum Dschungel war diese Idee naheliegend.

|                    | Bedeutung | Bezeichnung                                 | Einheit                                                 | Batzen   |
|--------------------|-----------|---------------------------------------------|---------------------------------------------------------|----------|
| Baronie Winkelried | (*)       | Sand/Kies                                   | Einheit Mütt (60 L)                                     | 9 – 17   |
|                    | (***)     | Kohle                                       | Einheit Pfund (analog)                                  | 4 – 7    |
| Baronie Dunkelholz | (**)      | Pech                                        | Einheit Faßbarren (rund, eingedickt, Handbreit hoch)    | 12 – 25  |
|                    | (***)     | Holz                                        | Einheit Klafter (3 bis 4 Meter Raummeter)               | 14 – 34  |
| Baronie Karstein   | (**)      | Möbel/Flechtholz                            | Einheit Stück                                           | variabel |
|                    | (**)      | Harz                                        | Einheit Vierling (3,75 L)                               | 5 – 11   |
|                    | (**)      | Torf                                        | Einheit Mütt (60 L)                                     | 11 – 20  |
|                    | (**)      | Baumsirup                                   | Einheit Vierling (3,75 L)                               | 7 – 16   |
| Baronie Eisenberg  | (***)     | Stoffe/Tuch                                 | Einheit Ballen                                          | variabel |
|                    | (***)     | Getreide/Zuckerrüben                        | Einheit Mütt (60 L)                                     | 9 – 30   |
| Baronie Olys       | (**)      | Vieh & Fisch                                | Einheit Stück                                           | 7 – 43   |
|                    | (**)      | Wolle                                       | Einheit Spindel (um Meterstab gewickelt, unbehandelt)   | 2 – 5    |
| Baronie Gablung    | (***)     | Silber                                      | Einheit Unze (31,25 g)                                  | 10       |
|                    | (*)       | Holz                                        | Einheit Klafter                                         | 12 – 30  |
|                    | (*)       | Kohle                                       | Einheit Pfund                                           | 3 – 5    |
|                    | (*)       | Gewichte & Waage                            | Einheit Stück und je Gewicht                            | 5 – 7    |
|                    | (**)      | Eisen                                       | Einheit Pfund                                           | 2 – 6    |
|                    | (*)       | Harz                                        | Einheit Vierling (3,75 L)                               | 4 – 9    |
| Baronie Aubach     | (***)     | Kakao                                       | Einheit Mütt                                            | 45 – 72  |
|                    | [(***)    | Kakaobutter                                 | Einheit Läger (K.butterbarren 365 g = 1 Jahresschleck)] | 25       |
| Baronie Grünfeld   | (***)     | Datteln                                     | Einheit Hände (1 Pfund)                                 | 2 – 4    |
|                    | (**)      | Getrocknete Früchte                         | Einheit Hände (1 Pfund)                                 | 3 – 5    |
| Baronie Süderstadt |           | (Aprikosen, Feigen, Pflaumen, Datteln etc.) |                                                         |          |
|                    | (***)     | Trauben                                     | Einheit Hände (1 Pfund)                                 | 2 – 4    |
|                    | (**)      | Nüsse                                       | Einheit Hände (1 Pfund)                                 | 2 – 4    |
|                    | (**)      | Flechtwerke                                 | Einheit Stück (Körbe, auch kleinere Möbel etc.)         | variabel |
|                    | (*)       | Tropenholz                                  | Einheit Klafter                                         | 17 – 39  |

Bedeutung nach lokaler Wichtigkeit für Export, für Verwendung und für Entwicklungsstufe des Produktes

(\*) wichtig genug, um wahrgenommen zu werden, aber nichts Großes      (\*\*) Produkt ist entwickelt worden und bekannt  
(\*\*\*) Hauptprodukt, ausgebaut und weithin bekannt      + DAS Produkt der Grafschaft

Bei der Vielzahl der unterschiedlichen Handelswaren und Maßen und gar bei den verwinkelten Wegen, auf denen die Waren zu den Bürgern Neuandoriens behandelt oder unbehandelt ihren Weg finden, ist es schwer, das Volumen des Handels in Neuandorien an sich zu bestimmen. Es gibt jedoch ein paar Anhaltspunkte.

Je entwickelter das Gut im Lande umhergeht und weither bekannt ist, desto mehr wird an Handel dazu stattfinden. Das betrifft Menge und unterschiedliche Endprodukte genauso wie die Nachfrage der Bürger danach. Je teurer die Ware ist, desto geringer ist das Volumen des Handels, da es in der Bürgerschaft

keine große Anzahl der wohlhabenden Leute befindet. Zwar kann es durchaus vorkommen, daß Händler mit klugen Verstand über die Jahre ein großes Vermögen aufbauen konnten, das sogar das der Adeligen in den Schatten stellt, so bleibt dies doch eine Ausnahme.

Dabei ist zu beachten, daß auf den Handel noch keine allgemeingültige Steuer erhoben wird und es von lokalen Bestimmungen abhängt wer wieviel wann in seinem Säckel wiederfindet. Der Adel hat es jedoch schnell gelernt, daß hohe Steuern ohne Leistung für die Händler sehr schnell zur

Abwanderung in Grenzgebiete führt und es wird allgemein auf ein neues Steuerverteilungs- und Erhebungssystem gehofft, daß derlei Lücken im Gesetze und Adelsbeutel stopft.

So kann man sagen, daß der Steuergewinn für Adelige aus dem Handel eher gering ist und man so nicht selten im Adelshause

selbst dem Handel mit diesen Waren frönt und sich einen Zusatzverdienst sichert. Was umso mehr zutreffen mag, als daß mit Erschließung von Westkarst-Hohenlohn weiteres an Stoffen und Begehrlichkeiten auf den schnellen und klugen Händler wartet, der sich das Land und diese Waren erschließen kann.

## 11 Die Religionen im Detail

In Neuandorien werden zwei Religionen praktiziert. Zum einen der **Alte Kult**, die Religion aus Andorien die natürlich immer noch viele Anhänger hat sowie der aus Erathia eingeschleppte **Okmarglaube**. Andere Religionen werden je nach Region mehr

oder weniger toleriert. Höchster Vertreter aller Gläubigen ist der Primus inter Pares, der Oberste Kleriker. Sonstige gängige klerikale Titel sind Präfekt oder (weiter oben) Magnifizienz.

### 11.1 Der Alte Kult

**Der Alte Kult** ist die Bezeichnung für die Religion, die „**Die Fünf Guten Götter**“ in Feindschaft zum bösen Gott Zekharim verehrt. Die Fünf Guten Götter sind Avamar, Rhea, Janul, Charon, Nahl in Feindschaft zum Finsteren Zekharim.

#### Die Elementargötter = Fünf Gute Götter ohne Nahl

Nach dem Mythos der Kirchen wurde Avamar (Feuer), Janul (Wasser), Rhea (Erde), Charon (Luft) und Zhekarim (früher Magie) auf die Welt Rhea geschickt, um die wilden Elemente dort zu ordnen. Zekharim verfiel dem Bösen und es entbrannte ein gewaltiger Krieg zwischen seinen Anhängern und denen des Alten Kults. Während Nahl immer schon außerhalb der Welt war, entrückten die vier Elementargötter sich und Zekharim, um die Welt Rhea vor dem vernichtenden Krieg zwischen Gut und Böse zu bewahren.

Ein Ziel der Gläubigen ist es, ihre verschollenen Götter in einer fernen Welt zu suchen (daher das Weltentor, durch das die Andorier nach Neuandorien gekommen sind). Obwohl viele Gläubige einen Gott haben, dem ihre besondere Verehrung gilt, werden den anderen Göttern des Kults ebenfalls Respekt und bei bestimmten Situationen auch Verehrung entgegengebracht.

Die Jenseitsvorstellung des Alten Kultes sieht vor, dass die Gläubigen nach ihrem Tod zum Schöpfer Nahl geleitet werden. Es gehen die Meinungen auseinander, ob darauf eine Rückkehr auf diese Welt, eine andere Welt oder ein Aufgehen in Nahl folgt. Die meisten Kirchen sind aber eher am Diesseits orientiert.

#### Die Kirchen des Alten Kults in Andorien

Die gesamte Religion der vier Elementargötter und Nahls, die ihre größte Gefahr in Zekharims schwarzem Kult sieht, ist im Menschenreich Andorien in einer einflussreichen Kirche organisiert. Diese hat ihren Hauptsitz in Tohrburg, der Hauptstadt Thalestrias, und hat zB auch bei Königswahlen Stimmrecht. Da meistens der Landesherr den Glauben seiner Untertanen bestimmt, verfügt die Kirche des Alten Kults durch den jährlichen Kirchenzehnt über gewaltige Geldmengen, so dass fast jede größere menschliche Siedlung einen Tempel eines der Fünf Guten Götter ihr eigen nennen kann.

Die Religion stellt für große Teile der Bevölkerung von Andorien einen festen Bestandteil des Alltagslebens dar und

sogar Bruchstücke von Bildung werden in den Tempeln vermittelt.

Neben den zahlreichen Ordenstruppen stellt der Magierorden der Elemente einen gewichtigen Machtfaktor dar. In Kriegsfällen entscheiden die Kirchenoberhäupter, ob der König über ihre Truppen verfügen darf und es sind im Laufe der Geschichte schon des öfteren Könige, denen offensichtlich der Segen der Götter fehlte, von der Kirche abgesetzt worden.

#### Entwicklung der Kirchen in Neuandorien

Die Kirchen wurden durch Dekrete des Fürsten Ralon Kelfaras in ihrer Macht stark beschnitten. Zudem verlieren in der neuen Welt viele Andorier zunehmend ihren Glauben und anstatt hier die Suche nach den entrückten Göttern fortzusetzen, nehmen sie eine der zahlreichen Religionen dieser Welt an. Ein Beispiel wäre der Glaube an den Götzen Okmar. Die Kirche ist der (meist) ruhende Pol im Zwiespalt zwischen Magiern und Wissenschaftlern.

#### Nahl (Schöpfergott)

- Aspekte: Tod und Leben
- Tempel: keine direkte Verehrung außer dem legendären „Tempel von Tod und Leben“ in der Eisenaxt und auf der Insel Nyala durch den Orden der Nahliatan (jeweils in Andorien)
- Opfergaben: bei lebensbedrohendem Unglück Gelübde, das eigene Leben von nun in Askese zu leben
- Typische Ausdrücke: „hat Nahls Finger gespürt“ = hat einschneidendes, schicksalhaftes Erlebnis gehabt; „Nahls Hauch“ = Seele eines denkenden Wesens
- Gebet: „*Nahl, Urältester und Alleinwissender, Beweger und Bewegter, Du hast alles geschaffen, zu Dir gehet alles zurück. Wir bitten Dich, nimm nun auch ihn, unseren Bruder, auf in Deiner Güte, denn seine Zeit hier ist vergangen. Erbarme Dich seiner.*“ (Totengebet für Mann, bei Frau entsprechend geändert. Wird üblicherweise angefügt, auch wenn der/die Tote nach anderem elementaren Ritus beerdigt wird.)

#### Zekharim (böser Gott)

Der Name wird meist (aus Aberglaube oder Furcht) nicht ausgesprochen; er wird nur als „Der Finstere“, „Der Verderber“ oder ähnliches bezeichnet. Er wird nicht direkt verehrt.

## 11.2 Avanar



### In Andorien:

**Die Feuergilde** ist die mächtigste Kirche Avanars. Ansonsten gibt es mehrere kleine, unbedeutende Sekten; erwähnenswert wären höchstens noch die Riten der Zwerge in dem machtvollen Gebirgsmassiv der Eisenaxt.

Die Feuergilde ist eine uralte, machtvolle Institution im andorischen Reich. Diese Kirche Avanars verfügt in nahezu allen Städten Andoriens über Niederlassungen und Glaubensgenossen. Die Gilde besitzt zudem noch in vielen Provinzen so manch fruchtbares Gebiet und sogar wichtige Rohstoffquellen wie Eisen und Kohlebergwerke sind in ihrem Besitz. Deshalb hat die Gilde auch keine Probleme damit, so manche Akademie und obendrein noch ein stehendes Heer, dessen Zahl sich auf ungefähr tausend Ordenskrieger belaufen soll, zu finanzieren.

Die Gilde verfolgt zielstrebig ihre Ziele, die unter anderem die Vertreibung der Zekharimsekten und Kulte aus Andorien sind, als auch das Auffinden und Sichern von Götterkristallen und der Kampf gegen Morkatan.

### In Neuandorien

Die Feuergilde wurde durch Dekrete des Fürsten ebenso wie die anderen Kirchen in ihrer Macht stark beschnitten. Es entwickelt sich zunehmend eine Spaltung der Kirche in eine radikale „**Fackel des Lichts**“, die sich gegen nichtmenschliche,

nichtelementare Magie und nichtelementare Religionen ausspricht und einen Großteil der alten Kirche, der zunehmend verweltlicht und seine alten Machtansprüche aufgibt.

### Vom Glauben an Avanar

Avanar wird angerufen im Kampf, bei Unwettern, bei Gericht und Strafe. Auch im häuslichen Bereich wird Avanar verehrt, denn nach seinem Vorbild konnte das Feuer gezähmt und als Herdfeuer gebannt werden. Auch bei Geistern, Untoten und Dämonen (bzw. bei der Erwähnung selbiger) wird ein Stoßgebet an Avanar ausgerufen. Strenge Gläubige dehnen die Anrufung Avanars auf alle Lebensbereiche aus.

So wie Avanar das Feuer zähmte, wird er auch die Seelen seiner Gläubigen nach dem Tode vor dem Verbrennen bewahren und sie durch sein Leuchtfeuer heim zu Nahl, dem Schöpfer, leiten.

### Die Feuerhymne

*„Kind Nabl und Herr des Feuers, wir sind eins mit deinem Willen,  
Zekharim zu verbannen mit der Kraft der unsterblichen Flammen.  
Zusammen kämpfen wir für ihn, seine Kraft in unseren Gedanken,  
auf dem Feld des grausamen Todes ist er mit uns bis zum Sieg.  
Sein Mut, seine Macht, seine Stärke, seine Pracht,  
Avanar bringe Licht in die Dunkle Nacht.“*

### Anmerkungen

Priester Avanars können einfache Priestersprüche wie Waffe segnen, Personen segnen, Bannkreis gegen Untote usw. sowie Feuer- und Lichtzauber (nach Ermessen).

Die Feuergilde ist latent rassistisch angelegt. Ihre Mitglieder sind oft aufbrausender als andere. Der „häusliche“ Flügel, der sich der Verehrung Avanars als Zähler des Herdfeuers gewidmet hat, ist zwar zahlenmäßig stark, aber machtpolitisch unbedeutend.

Bei Segnungen und Ritualen werden symbolisch Gegenstände verbrannt. Extreme Zirkel verbrennen auch wertvolle Gegenstände zum Zeichen der Buße. Es gehen Gerüchte, daß sogar Magiekundige, die im Verdacht standen, die Götter und die Macht der Elemente zu verleugnen und Falken verbrannt wurden. Die Feuergilde dementiert dies jedoch.

- Aspekte: Kampf (vor allem gegen Feinde der göttlichen Ordnung), Gericht und Strafe, Gastfreundschaft (Herdfeuer), Handwerk und Bergbau
- Tempel: Schreine in Stollen, auf legendären Schlachtfeldern oder in Gerichtssälen; prachtvolle Tempel, eindrucksvolles Spiel mit Licht und Schatten, viele Statuen von Helden, Ausstattung je nach Aspekt, Zentrum ist immer ein „ewigwährendes“ Feuer
- Opfergaben: symbolisches Verbrennen, zum Teil auch von persönlichen Wertsachen
- Typische Ausdrücke: „Avanars Feuerhand“: = Strafgericht; „Avanars Feuerhand wird dich strafen!“ = geistlicher Teil der Feuergilde; „Avanars Schmiede“ = legendäre, bisher nicht entdeckte Waffenschmiede des Gottes selbst, „Diese Klinge stammt wohl aus Avanars Schmiede selbst!“; der

„Feuerbann“ trifft Ketzer und Feinde, die daraufhin nicht mehr in die Häuser, in denen Avamar verehrt wird, eintreten dürfen und mit denen Gläubige nicht verkehren dürfen; „Avanars Herdfeuer“ ist das legendäre erste Herdfeuer, Zeichen für Gastfreundschaft, „An Eurer edlen Tafel fühlt man sich wie an Avanars Herdfeuer!“

- Gebete: „Avamar, läutere meinen Willen und erleuchte meinen Geist, senge die Sünde aus meiner Seele und entflamme mein Herz, auf dass ich Dir dienen und Deinem Lichte folgen kann!“ (typische Einleitung/Abschluss für persönliches Gebet); „Avamar, steh' mir bei in dieser Schlacht/ diesem Kampf!“

### Ränge in der Feuergilde

|                               |                          |
|-------------------------------|--------------------------|
| Feuerlanze (weltlich)         | Feuerhand (geistlich)    |
|                               | Avanargesandter          |
| Feuerpaladin                  | Dekan des Feuers         |
| Paladin des Glaubens im Feuer | Ritualmeister des Feuers |
| Ritter des Glaubens im Feuer  | Vertrauter des Feuers    |
| Krieger des Glaubens im Feuer | Geweihter des Feuers     |
| Soldat des Glaubens im Feuer  | Gesegneter des Feuers    |
| Diener des Glaubens im Feuer  | Vom Feuer Berührter      |

Wobei man sich immer von unten nach oben dienen muß. Bei gleicher „Höhe“ stehen die geistlichen vor den weltlichen Dienern der Kirche. Im weltlichen Sektor dienen der Kirche noch wesentlich mehr als nur die militärischen Diener. Allerdings werden nur diese mit Weihen und Titeln belegt. Ein gewöhnlicher Priester ist „geweiht“, wenn er langgedient ist, sogar „vertraut“.

### Glaubensgrundsätze der Feuergilde

„Handle stets tapfer in der Schlacht und überlasse dem Feind nie den Triumph auf dem Schlachtfeld, auf daß er Avanars Mut erfahren kann.“

„Handle stets ehrenhaft und biete dem Feind im Kampf die Stirn und schone die Schwachen, auf daß sie die Macht Avanars erkennen mögen.“

„Kämpfe gegen das Böse, wo immer es sich verstecken mag, auf daß es erkenne, dass in Avamar allein die Stärke wohnt.“

„Rühme Avamar und schäme dich nicht, Ihn zu ehren in deinen besten Gewändern, auf daß die Heiden seine Pracht erkennen können.“

### Die Gesetze der Feuergilde

„So du Mitglied geworden bist in der uralten Gilde des Feuers, sollst du dich ganz in den Dienst Avanars stellen und seinen Vertretern auf Erden den nötigen Respekt und Gehorsam entgegenbringen.“

„Handle stets so, dass deine Taten dem Mut, der Macht, der Stärke und der Pracht Avanars keine Schande bereiten und sie seinem Ruhm gereichen.“

„So ein Gildenmitglied gegen die Grundsätze oder die Gesetze des Glaubens verstoßen sollte, muß es Buße tun ohne Unterlaß, bis der Herr ihm Verzeihung gewährt. Sollte der Herr ihm keine Gnade gewähren, so soll es ohne Beachtung seiner Macht

exkommuniziert und daraufhin dem Tode überantwortet werden.“

„Als Mitglied der ehrwürdigen Gilde des Feuers sollst du nie dein Schwert erheben gegen deines Bruders Haupt, so dieser sich nicht schuldig gemacht habe des Verstoßes gegen die Schriften und Riten der ältesten und heiligsten Schriften der Propheten.“

### Beispiele für feststehende Rituale:

#### Feuerzeremonie

##### (I) Eröffnung der Zeremonie

Rede des Zeremonienmeisters (höchstes anwesendes Mitglied der Feuerhand): „Kinder Avanars, Kinder des Einen, die wir hier versammelt sind, dem einzig Mächtigen die Ehre zu erweisen, Ihn zu rühmen und zu huldigen, erhebt eure Stimme in dem aus uralter Zeit überliefertem Vers des Glaubens.“ (alle singen Feuerhymne)

##### (II) Predigt

Der Zeremonienmeister verliest eine Stelle aus den überlieferten Büchern der Propheten (möglichst passend zu aktuellen Ereignissen).

##### (III) Bekräftigung des Glaubens (Kelchritual)

„Kinder Avanars, Kinder des Einen, seht nun die Wunder, die Avamar vollbrachte, um uns vor der vernichtenden Macht des Feuers zu bewahren.“ (Glaubensmitglieder stimmen Hintergrund der Feuerhymne an) „Seht die Tücke des Feuers! Auf daß ihr nie vergesst, wer euch beschützt und euch den Funken der Hoffnung setzt immerdar.“ (während die Glaubensmitglieder den Hintergrund der Feuerhymne weitersingen, bannt der Zeremonienmeister einige Flammen in einen Kelch - die Glaubensmitglieder verstummen)

##### (IV) Gebote des Glaubens

„Diener des Einen, Kinder Avanars, erfahrt nun Seine Worte.“ (die Gläubigen) „Wir verneigen uns vor Deiner Macht.“ (knien nieder) „Handelt stets Tapfer in der Schlacht, und beugt euch nie dem Feind, auf daß er Avanars Mut erfahre, und ihr Seinen Mut fühlt.“ (streckt Kelch mit der rechten Hand empor) (die Gläubigen) „Avamar, laß Deinen Mut in uns wohnen.“ – „Handelt stets ehrenhaft und biete dem Feind im Kampf die Stirn und schont die Schwachen, auf daß sie die Macht Avanars erkennen, und ihr Avanars Ehre fühlt.“ (hält Kelch mit beiden Händen über den Kopf) (die Gläubigen) „Avamar, laß deine Ehre in uns wohnen.“ – „Kämpfet gegen das Böse, wo immer es sich versteckt, auf daß es vernichtet werde durch die Stärke Avanars, und ihr Seine Stärke fühlt.“ (hält Kelch mit der linken Hand empor) (die Gläubigen) „Avamar, laß Deine Stärke in uns wohnen.“ – „Rühmt Avamar und schämt euch nicht, Ihn zu ehren in euren besten Gewändern, auf daß die Ungläubigen Seine Pracht erkennen, und ihr Seine Pracht fühlt.“ (hält Kelch mit zwei Händen vor die eigene Brust) (die Gläubigen) „Avamar, laß Deine Pracht in uns wohnen.“ – „Nun, da Avamar Seine Tugenden in euch gelegt hat, geht bestärkt in die euch bevorstehenden Gefahren, zeigt Seinen Mut, seid ehrenhaft und stark, auf daß Seine Pracht offenbar werde.“ (Verlöschen des Kelchs) (die Gläubigen) „Avamar, wir werden Dir gefällig leben und Deinen Idealen folgen.“

#### (V) Abschluss

„Diener des Einen, Kinder Avatars, ihr habt Seine Nähe erfahren, also geht und werdet Ihm gerecht.“ (die Gläubigen erheben sich) (die Gläubigen warten kurz, gehen kurz darauf)

#### Totenzereemonie

(zur Vorbereitung: Errichtung eines Scheiterhaufens; Aufbahnen der Leiche darauf) (Zeremonienmeister) „Diener des Einen, Kinder Avatars, es ist erloschen das Licht eines unserer Geschwister.“ (Gläubige) „Es ist unser aller Schicksal.“ – „Er/Sie lebte im Dienst Avatars und soll nun übergeben werden den entfesselten Flammen des Einen, auf daß sein/ihr Feuer frei werde und gelange in das Leben danach.“ (Gläubige) „Es soll sein, wie es die Schrift gebietet.“ – „So soll geschehen, wie es der Herr wollte.“ (magische Worte, die den Scheiterhaufen entzünden) „Avatars Feuer möge befreit sein, um diese Seele zu befreien.“ (das Feuer brennt) „So hört nun, was geschrieben steht im 5. Buch des Hitrichos, das da heißt ‚De Morte‘.“ (der Zeremonienmeister liest aus dem 5. Buch des Hitrichos das Kapitel „De Morte“) „So lasst uns denn zu dem beten, der ohne Anfang ist und ohne Ende.“ (alle) „Nahl, Urältester und Alleinwissender, Beweger und Bewegter, Du hast alles geschaffen, zu Dir gehet alles zurück. Wir bitten Dich, nimm nun auch ihn, unseren Bruder, auf in Deiner Güte, denn seine Zeit hier ist vergangen. Erbarme Dich seiner.“ – „Diener des Einen, Kinder Avatars, die Trauer ob des/der Toten soll weichen, denn er/sie ist nun Teil der Ewigkeit, geborgen im Reich des Einen, den allein die Kinder Avatars kennen und sehen werden, nachdem der Tod seinen letzten Besuch abstattete. So geht nun, ehrt Avatar, und so ihr fromm lebt, werdet ihr unsere/n Bruder/Schwester im Reich der Ewigkeit des Herrn wieder erblicken, und dort leben bis zum Ende der Zeit.“

#### Teile der Avatarschriften, auf denen der Glauben beruht:

##### Erstes Buch des Zerkatol „Nova Terra“

Zuerst schuf Nahl die Elemente,  
und die Elemente waren ungeordnet und wild,  
und Nahl hauste in seinem Werk,  
und er freute sich seiner Tat.  
Doch bald war er überdrüssig der Verworrenheit,  
und so schuf er in einer Laune die fünf Götter  
und er befahl einem jeden, ein Element zu beherrschen,  
und es geschah, was er den Fünfen auftrug.  
Der Herrscher des Wassers hieß fortan Janul.  
Die Herrscherin über der Erde war Rhea geheißen.  
Der Besänftiger des Windes wurde Charon genannt,  
und Zekharim war der oberste der Magie.  
Als letztes schuf er jedoch Avatar,  
der, ausgestattet mit gewaltiger Macht,  
allein des Feuers Herr werden sollte,  
und Avatar tat, was ihm aufgetragen war.

##### Drittes Buch des Zerkatol „Leges a Avanaes“

Es war an der Zeit kurz vor Anbeginn der gottlosen Zeit,  
da Avatar den Propheten die Gesetze auftrug,

mit der sie ihm dienen und schließlich wiederfinden sollten,  
und Avatar sprach durch ein Feuer, das Berge verzehrte,  
zu den Kreaturen der Erde: „Seid tapfer in euren Taten,  
weicht nicht zurück und setzt frei das Feuer, das ich zügelte  
gegen den Feind und in eurem Herzen,  
und die Flammen werden den Feind verzehren, wie ich jetzt die  
Berge.“

Genauso seid ehrenhaft und erringt euch Achtung, und ein  
Feuer

wird in euren Augen entflammen, das brennen soll,  
solange als ihr die Ehre hochhaltet,  
und es wird euch Freude machen, wo ihr sie braucht.

Gleichsam sollt ihr euch dem Bösen wehren,  
das haust in einem jeden, und so ihr es aus euch verbannet,  
sollt ihr ausziehen und das Böse versengen,  
wo immer es sich verstecken mag, und es vernichten,  
auf daß ihr sichert das Fortbestehen der Feuerglut in euren  
Herzen.

Rühmen sollt ihr mich in euren prächtigsten Gewändern  
und nicht in Lumpen, preisen sollt  
ihr mich laut und überall, auf daß alle meine Größe erkennen  
und den rechten Glauben finden.

So ihr dies tut, werdet ihr keine Schlacht verlieren  
und immer Freunde haben, dich euch beistehen,  
und auch angesehen sollt ihr sein, denn mein Feuer wird in euch  
brennen,  
und so bin ich in euch und ihr um mich, so bin ich einem jedem  
Gläubigen  
auf immer und in Ewigkeit nahe.

#### Zweites Buch des Hitrichos „Vive de Avanae“

Zu Anbeginn der Zeit war Eintracht unter den Göttern,  
und ein jeder tat, was ihm geheißen wurde durch ihren Schöpfer,  
und die Götter schufen eine Welt, und schufen Kreaturen,  
die sie bewohnten und die sie anbeteten.  
Doch der Geist eines der Kinder des Gottes erlag der Gier  
nach Macht, die Macht danach, Leben zu zerstören, und das  
Böse,  
das einzig Verachtete, das Unheil, begann zu sein.  
Denn Zekharim schuf aus seinem Element ein Heer grausamer  
Kreaturen  
und sie überschwemmten die Welt mit Tod und Verderben.  
Und Nahl erkannte seinen Fehler und wendete sich von seiner  
Schöpfung ab,  
doch Avatar ließ nicht zu, was die anderen Götter bereits  
hinnehmen,  
denn er sträubte sich gegen die Niederlage wider das Grauen,  
und er bewegte die anderen, ihm zu helfen, und zusammen  
schufen sie das Volk der Elfen der Echnal,  
das Hüter sein sollte über den irdischen Frieden,  
und das die dunklen Heerscharen besiegen sollte  
nach der Vollendung des göttlichen Planes.  
Und Avatar führte die Götter in den Krieg der Geschwister,  
und es gelang ihm und den anderen Göttern  
Zekharim mit Mut, Tapferkeit, Ehrenhaftigkeit und Pracht  
aus der Welt Nahls zu verbannen.

Und es erklang ein Donnern über der Welt,  
denn der heiligste der heiligen Plätze, die Wiege der Götter,  
durch die sie gekommen und nun wieder verschwunden waren,  
zerbarst, als die Vier mit dem Einen der Welt an dieser Stelle  
entschwanden.

#### **Fünftes Buch der Hitrichos „De Morte“**

Es war an der Zeit, da die ersten Menschen in das Alter kamen,  
in dem der Tod immer schneller näher rückt, und sie fragten  
Avanar,  
was sie erwartete nach dem Tod, und Avanar sprach zu ihnen:  
„Der Tod ist wie der Eintritt in ein neues Haus, das gebaut sein  
soll  
aus den Taten deines Lebens, und geschmückt sein soll mit  
Schweiß deines  
Gesichts, und du sollst es bauen, wohin ich dich nach meinem  
Gefallen leite,  
denn der Mutige, Ehrenhafte und Tapfere soll im Tod seinem  
Leben gerecht entlohnt werden  
und im Tod leben und sprechen mit den Geistern seiner Brüder  
und Schwestern  
und erkennen die Gnade, dich ich einem jeden Mutigen,  
Tapferen und Ehrenhaften  
zukunft lassen werde, nachdem ihn der Tod besuchte.“  
Und so starb der erste Mensch, und sein Körper wurde  
übergeben dem Feuer  
damit das Feuer seines Herzens frei werden konnte, um den  
Weg anzutreten gen dem Leben nach dem letzten Besuch.

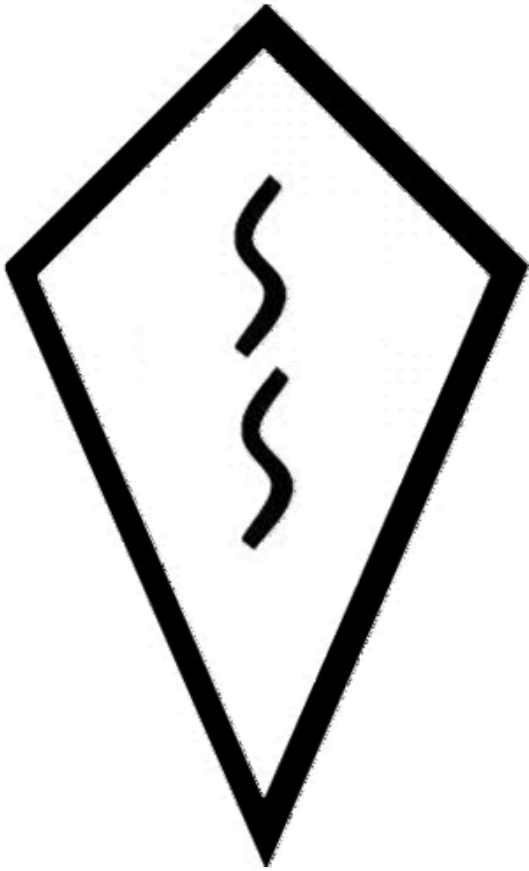
#### **Drittes Buch des Atropheus „Via at Avana“**

Es war kurz vor Anbeginn der gottlosen Zeit,  
da Avanar seinen Anhängern den Weg zeigte  
mit dem sie ihn einst wiederfinden sollten.  
Und er sprach zu seinen Gläubigen in Visionen  
aus der Verbannung: Errichtet Tempel und ehrt mich  
auf daß meine Macht nicht schwinde,  
desgleichen sucht die Artefakte der Zerborstenen Wiege  
und baut ein Tor aus ihnen; es wird euch schicken in fremde  
Welten,  
jenseits der euren gelegen, und ihr sollt Ausschau halten,  
und so ihr mich findet, sollt ihr mir zeigen den Weg,  
der mich führt zurück in die Welt, in die dich ich einst geboren,  
und die mein einzige Heimat ist, auf daß das Böse wird  
vernichtet werden können,  
und das Werk Zekharims endlich vernichtet werde.

#### **Viertes Buch des Atropheus „Poema de Avana“**

Kind Nahls, Herr des Feuers,  
wir sind eins mit Dir, mit Deinem Willen,  
das Böse zu schlagen, zu vernichten,  
mit der Kraft der entfesselten Flammen.  
Wir werden zusammen kämpfen für Deine Sache  
geleitet von Deiner Macht, die unsere Gedanken erfüllt,  
auf den Schlachtfeldern, in den Kämpfen des Lebens  
stehst Du uns nahe, bis zum Ende des letzten Tages.  
Wir sind Deine Diener, Du der Eine  
Wir sind Diener des Einen, Kinder Avanars.

### 11.3 Charon



#### In Andorien

Es existiert keine einheitliche Kirche, die sich die Verehrung Charons zum Ziel gesetzt hat, sondern regional verschiedene kleine. Man trifft sich allvierjährlich zum Rat der Lüfte.

#### Einige Beispiele:

##### **Einzig wahre Kirche unseres barmherzigen Herren Charon**

Von der Obrigkeit für die Untertanen vorgeschriebene Glaube in einer Grafschaft in Thalestria. Charon werden zusätzliche Aspekte zugewiesen.

##### **Die Jünger des Pfads der Lüfte**

In ganz Andorien verbreitete wandernde Bruderschaft, die sich mit der Traum- und Wetterdeutung beschäftigt.

#### **Gemeinschaft des Sturms**

Kämpferische Vereinigung in einigen Baronien Norwigs, die es sich zum Ziel gesetzt hat, Ungläubige zu bekehren. War bisher nicht sonderlich erfolgreich.

#### **In Neuandorien**

In Neuandorien hat sich als neue Kirche die Gemeinschaft im Geiste etabliert, der einige Adelige samt Gefolge angehören. Die Kirche ist sehr konservativ ausgerichtet und steht explizit der Unterdrückung der Falken positiv gegenüber.

#### **Vom Glauben an Charon**

Charon wird angerufen von Bauern und Seefahrern, die sich die Beständigkeit des Wetters wünschen (aber nur, wenn Gefahr für Leib und Leben droht), von Musikern, Gelehrten und Künstlern. Viele Reiche und Mächtige verehren Charon in eigenen Riten. Viele Gläubige richten ein Gebet an Charon, bevor sie sich zu Bett begeben, damit er ihren Schlaf beschütze.

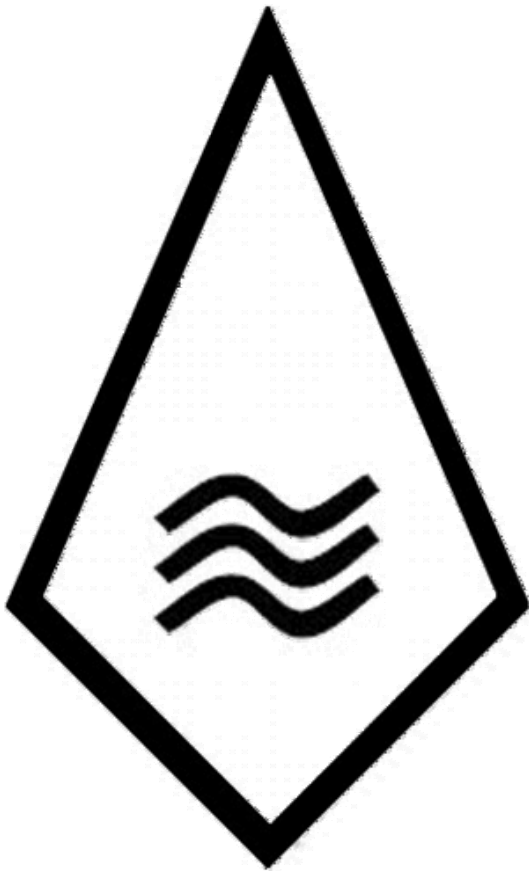
#### **Anmerkungen**

Priester Charons können einfache Priestersprüche wie Waffe segnen, Personen segnen, Bannkreis gegen Untote usw. und Luftzauber (nach Ermessen).

Priester Charons ziehen oft entweder wandernd umher und verbreiten ihre Lehren oder ziehen sich über Jahre auf irgendwelche Berggipfel zurück, um dort die Erleuchtung zu suchen. Die Priesterschaft und Anhängerschaft Charons ist traditionell im Vergleich am wenigsten zahlreich.

- Aspekte: Wetter, Musik, Kunst & Kultur, Unbeständigkeit
- Tempel: Obelisk; offener Säulentempel; auf Hügeln, Meeresklippen und freistehenden Plätzen
- Opfergaben: Weihrauch, Myrrhe
- Typische Ausdrücke: „ein Kind Charons“ = jemand, der unbeständig und haltlos ist; jmd. „baut Charonsburgen“ = ist kreativ und fantasievoll, hat hochfliegende Pläne; bei Unwettern: „Charon hat seinen Blick abgewendet“
- Gebet: „*Charon, o Gott der Lüfte, des Tages Last wiegt schwer, lass süße Rosendüfte nachts wehen um mich her. Bewahre mich vor Angst und Gefahr. Ich will es Dir danken immerdar.*“ (Kindergebet beim Einschlafen)

## 11.4 Janul



### In Andorien

#### Gemeinschaft des heiligen Wassers

Offizielle Kirche Januls. Die Kirche ist dreigeteilt in den **Orden des Salzes** (Seefahrer und Fischer), den **Orden des Geldes** (Händler und Geldverleiher) und den **Orden des Blutes** (Heiler und Medici).

#### Gilde der Weiten Wogen

Seefahrergilde, die nur Gläubige des Alten Kultes in ihre Reihen aufnimmt und im Laufe der Zeit eigene Janulpriester hervorbrachte mit Niederlassungen in vielen Häfen. Der Ritus der Gilde unterscheidet sich ein wenig von dem des Ordens des Salzes und in manchen Gebieten herrscht zwischen beiden ein Konkurrenzkampf, der in der Vergangenheit schon des öfteren zu gewaltsamen Auseinandersetzungen geführt hat. Vor allem in Kjellfor hatte die Gilde großen Einfluss.

### In Neuandorien

Da Neuandorien nur mit dem Schiff erreichbar ist, erfreut sich Janul weiterhin zahlreicher Verehrung. Der Streit zwischen Gilde und Orden des Salzes ist jedoch weiterhin brisant; beide Parteien sind in etwa gleich stark. Oft heuern Kapitäne nur Mannschaften eines bestimmten Ritus an (entweder aus Überzeugung oder um Streitigkeiten zu vermeiden).

### Vom Glauben an Janul

Janul gilt die besondere Verehrung der Seeleute; für sie ist er oft der wichtigste Gott. Aber auch Händler und Heiler wenden sich mit ihren Bitten an Janul. Viele Reisende beten den Gott es Wassers um eine glückliche Heimkehr an.

Kranke und Verletzte bitten bei Janul um Genesung. Bisweilen wenden sich auch Bauern bei langer Dürre oder zu langen Regenperioden an Janul; normalerweise wäre aber Charon für das Wetter zuständig.

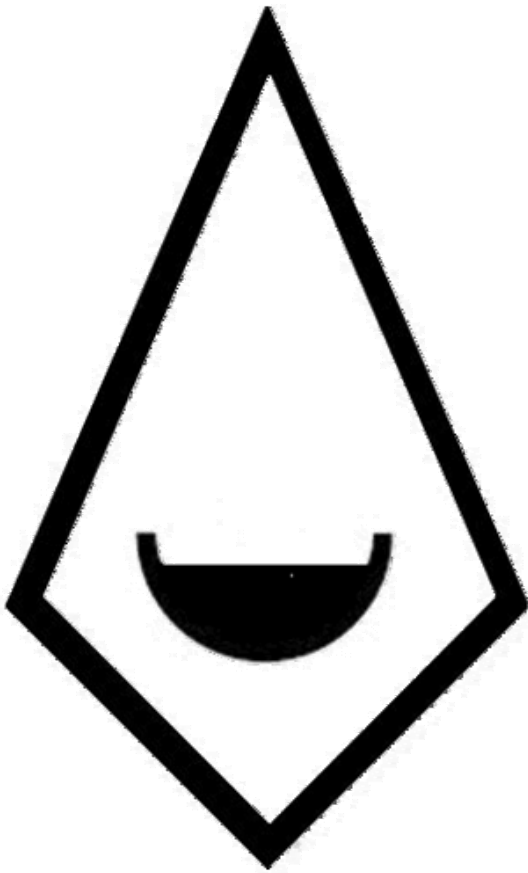
### Anmerkungen

Priester Januls können einfache Priestersprüche wie Waffe segnen, Personen segnen, Heilung usw. und Wasserzauber (nach Ermessen).

Priester Januls, die in der Gemeinschaft des heiligen Wassers dienen, sind meist besonnen und friedfertig. Im Orden des Salzes gibt es jedoch einige radikale Gruppierungen, die der Gilde der Weiten Wogen den Kampf angesagt haben. Die Priester letzterer Gruppierung sind von normalen Seeleuten auf den ersten Blick nicht zu unterscheiden; ihnen wird von den Ihren jedoch besonderer Respekt entgegengebracht.

- Aspekte: Leben erhalten (Heilung), Seefahrt, Handel
- Tempel: Schreine auf größeren Schiffen, in Lazaretten und entlang großer Handelsstrassen; große Tempel in Hafenstädten; im Binnenland Tempel eher als Handelsplätze oder Lazarette; jeder Tempel hat ein Wasserbassin
- Opfergaben: Salz, persönliche Wertsachen
- Typische Ausdrücke: „Möge Janul Dich erhalten“ = Abschiedsgruß (meist für längere Zeit); „jmd. hat Januls Finger“ = ist ein guter Heiler; der „Wassersegen“ = Segen durch Priester für Schiffe vor jeder größeren Fahrt, ohne den gläubige Kapitäne nicht auslaufen; „Janul hilf“ = „Gesundheit!“
- Gebet: „*Janul, so wie das Wasser durch die Weiten des Landes fließt, so lass dein heiliges Wasser durch meine Adern fließen, auf dass mein Blut gesunde!*“ (Bitte um Genesung)

## 11.5 Rhea



### In Andorien

Es gibt verschiedene Kirchen und Kulte, die sich der Verehrung der Elementargöttin Rhea (Erde, auch die Welt nennt sich Rhea) verschrieben haben.

#### Der Orden der fruchtbaren Mutter

Eine Hauptkirche der Rhea, größter Einfluss in den westlichen und südwestlichen Provinzen Andoriens sowie in der Hauptstadt Akkon. Die Anhängerschaft findet sich hauptsächlich auf ländlichen Gebieten. Dort hat der Orden der fruchtbaren Mutter bisweilen eine Art religiöse Monopolstellung.

#### Dienerschaft der Erde

Die zweite Hauptkirche der Rhea, größter Einfluss im Norden und Osten. Es wird eher der Aspekt der Sesshaftigkeit in den Vordergrund gestellt. Verehrung durch Handwerker und Bauern, aber auch Stadtbewohner.

#### Töchter der Rhea

Orden auserwählter Jungfrauen, die ihr Leben der Lobpreisung Rheas widmen.

### Schwwesterschaft der Arkaja

Ebenfalls nur für Frauen, verehrt die Liebesgöttin Arkaja, Tochter der Rhea (eher körperlicher als emotionaler Wert).

### In Neuandorien

In Neuandorien erfreut sich die bisher kaum beachtete Schwwesterschaft der Arkaja großen Zulaufs. Die beiden Hauptkirchen beobachten das mit wachsamem Auge.

### Vom Glauben an Rhea

Rhea wird angerufen von Bauern, die um Fruchtbarkeit von Feld und Vieh flehen, von Paaren mit Kinderwunsch, zum Teil von Handwerkern und (hauptsächlich im Westen Andoriens) beim Bau eines Hauses. Beim Essen wird Rhea für die Gaben gedankt; auch bei einem guten Trunk. In manchen ländlichen Gegenden wird bei kinderreichen Familien ein Kind der Rhea geweiht und ins Kloster geschickt.

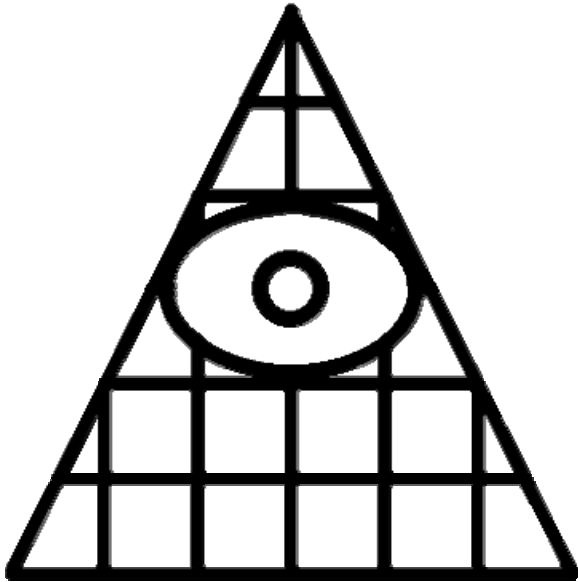
### Anmerkungen

Priester Rheas können einfache Priestersprüche wie Waffe segnen, Personen segnen, Bannkreis gegen Untote usw. und Erdzauber (nach Ermessen).

Angehörige des Ordens der fruchtbaren Mutter sind oft nur in eine braune Kutte gehüllt. Es gibt viele Laienmitglieder oder Pilger, die einige Zeit über die Lande ziehen und bei der Ernte helfen (und gerne auch andere Fruchtbarkeitsdienste verrichten). Der relative große Einfluss, den die Rheakirchen in Andorien genießen, ist in Neuandorien geschwunden.

- Aspekte: Fruchtbarkeit (Leben erzeugen), Sesshaftigkeit, Ackerbau, z.T. Handwerk
- Tempel: viele Schreine in ländlichen Gebieten; Tempel je nach Aspekt; manchmal niedrig, dunkel und warm, manchmal hochragende Kunstwerke aus Marmor und Basalt; oft eine Frauenstatue mit offenen Handflächen
- Opfergaben: Lebensmittel (pflanzlich); Gelöbnis der Enthaltbarkeit oder Gelöbnis der Zeugung
- Typische Ausdrücke: „von Rhea geküsst“ = schwanger (Menschen und Tiere); „unter Rheas Schutz stehen“ = (Aber-)Glaube: Paar steht während des Geschlechtsakt unter Schutz der Göttin Rhea; „hier würde Rhea sich niederlassen“ = Hier ist es so gemütlich, traditionell und erdverbunden, dass sogar Rhea sich hier niederlassen würde
- Gebet: „*Rhea, segne unsre Speise, denn wir sind nur durch dich, wir danken Dir auf diese Weise, jetzt und ewiglich.*“ (Essenssegnen)

## 11.6 Der Okmarorden



Der Okmarorden finanziert sich über den Verkauf von Ablassbriefen und gliedert sich in ein fünfstufiges System von Priestern. Durch eine Lücke im Gesetzestext von Neuandorien ist es möglich durch großzügige Spende an seine Glaubensreligion sich von den meisten Strafen loszukaufen bzw. bei sehr schweren Vergehen zumindest eine gehörige Strafminderung zu erreichen. Außerdem werden momentan selbst für kleine Vergehen Ablässe erkauft, da dies von der Obrigkeit gerne gesehen wird.

Durch eben dieses Gesetz ist es aber auch üblich von Magiern und Nichtmenschen eine bis zur dreifache der normalen Ablassgebühr zu verlangen! Am Ende jedes Monats opfert der örtliche Oberokmarpriester die Einnahmen öffentlich dem Feuer und übergibt damit den Mammon in Okmars Schoß. Am Samstag Mittag ist Monatsstichtag und am Abend die Opferzeremonie.

### Die 5 Stufen

#### Stufe A: Okmareleeve (= Vorstufe, Probezeit)

In dieser Stufe ist man solange bis man insgesamt 50 Batzen an Ablassbriefen verkauft hat. In dieser Stufe wird der gesamte Verdienst an den Nächsthöheren abgegeben.

Weihe: ab der Stufe 1 erfährt man von der eigenen Beteiligung an den Ablassbriefen sowie vom genauen Stufensystem der Okmars.

#### Stufe 1: Oberokmareleve

Man darf bis zu einem Fünftel der Einnahmen aus Ablassbriefverkäufen behalten, der Rest geht an den Stukturhöheren. In dieser Stufe dürfen noch keine Untergebenen angeworben oder geführt werden. Der Monatssoll für diese Stufe beträgt mindestens 10 Batzen im Monat. Bringt man am Stichtag dieses Soll nicht, dürfen erst dann wieder

Einnahmen einbehalten werden wenn zumindest die geforderten 10 Batzen abgegeben worden sind.

#### Oberweihe

Ab dieser Stufe ist es möglich Untergeben zu führen und so noch mehr Umsatz für sich zu machen. Sollte man sein Monatssoll in einer dieser Stufen nach einem Quartal nicht erreicht haben, fällt man eine Stufe zurück. Aber nur von der 3. in die 2. Von der 2. kann man nicht mehr in die Stufe 1 zurückfallen. Sollte man jedoch nach zwei Quartalen in der 2. sein Soll noch immer nicht erfüllt haben, so ist diese Person aus dem Orden auszuschließen!

#### Stufe 2: Okmargeweihter

Man darf bis zu einem Viertel der Einnahmen aus Ablassbriefverkäufen behalten, der Rest geht an den Stukturhöheren. In dieser Stufe dürfen maximal vier Untergebene der Stufe 1 geführt werden (und beliebig viele der Stufe A). Der Monatssoll für diese Stufe beträgt mindestens 25 Batzen pro Monat. Bringt man am Stichtag dieses Soll nicht dürfen erst dann wieder Einnahmen einbehalten werden wenn zumindest die geforderten 25 Batzen abgegeben worden sind.

#### Stufe 3: Oberokmargeweihter

Man darf bis zu einem Drittel der Einnahmen aus Ablassbriefverkäufen behalten, der Rest geht an den Stukturhöheren. In dieser Stufe dürfen maximal 3 Untergebene in der Stufe 2 geführt werden (und beliebig viele der Stufe A und 1). Der Monatssoll für diese Stufe beträgt mindestens 50 Batzen pro Monat. Bringt man am Stichtag dieses Soll nicht dürfen erst dann wieder Einnahmen einbehalten werden wenn zumindest die geforderten 50 Batzen abgegeben worden sind.

#### Hochweihe

Ab der Stufe 4 erhält man die Hochweihe, was auch bedeutet, dass man in die letzten Geheimnisse des Ordens eingeweiht wird. Ab der Stufe 5 ist es möglich eine eigene Zweigstelle des Ordens, nach Rücksprache mit der Ordensleitung, an einem Ort seiner Wahl zu gründen. Nach der Hochweihe gibt es keinen Austritt aus dem Orden mehr außer durch den Tod. Ab der Stufe 4 wird man darauf vorbereitet Falschgeld herstellen zu lassen, um Geld öffentlich opfern zu können. Kontakte zu den Falschmünzern werden erst in der Stufe 5 geknüpft.

#### Stufe 4: Okmarpriester

Man darf bis zu der Hälfte der Einnahmen aus Ablassbriefverkäufen behalten, der Rest geht an den Stukturhöheren. In dieser Stufe dürfen maximal 2 Untergebene der Stufe 3 geführt werden (und beliebig viele der Stufe A, 1 und 2). Der Monatssoll für diese Stufe beträgt mindestens 100 Batzen pro Monat. Bringt man am Stichtag dieses Soll nicht dürfen erst dann wieder Einnahmen einbehalten werden wenn zumindest die geforderten 100 Batzen abgegeben worden sind.

### Stufe 5: Oberokmarpriester

Dies ist die höchste Stufe der Weihe, die man erreichen kann. Im Prinzip kann man selbst entscheiden wie viel seiner Einnahmen man „opfert“! Jedoch ist am Ende jedes Jahres ein Betrag von 1000 Batzen an die Ordensleitung in Gormund zu entrichten. In dieser Stufe darf maximal 1 Untergebener in der Stufe 4 geführt werden (in Stufe A, 1, 2 und 3 beliebig viele). Stichtag für das Monatsplansoll ist jeweils am Monatsvorletzten um 12 Uhr Mittags! Am Abend werden die Opfereinnahmen von Oberokmarpriester geopfert.

#### Arten des Ablassbriefes die verkauft werden:

##### einfacher Ablassbrief

Für alltäglich Sünden für maximal 5 Batzen (zB: Nasenbohren in der Öffentlichkeit, Tragen eines schwarzen Rüschenhemdes mit weißen Beinkleidern, Maikäfer totpissen oder rülpsen wenn Damen anwesend sind oder Betreten der Grünflächen etc.).

Darf verkauft werden von Stufe: A, 1, 2, 3, 4 und 5.

##### kausaler Ablassbrief

Für schwere alltägliche Sünden im Gesamtausmaß von maximal 10 Batzen (zB: Lügen ohne Bösartigkeit, Singen von englischen

Liedern, Alkoholexzess und Schwerter ohne Schwertscheide herumtragen).

Darf verkauft werden von Stufe: 1, 2, 3, 4 und 5.

##### minderschwerer Ablassbrief

Bis maximal 20 Batzen (zB: Lügen mit Boshaftigkeit, kleinere Diebstähle, begripschen von edlen Damen, Anspucken von Amtspersonen).

Darf verkauft werden von Stufe: 2, 3, 4 und 5.

##### schwerer Ablassbrief

Bis maximal 100 Batzen (zB Verbrechen laut Gesetzbuch aber ohne Kapitalverbrechen und Verbrechen mit Todesstrafe wie Raub, Verrat, Hehlerei, Überfall, Einbruch).

Darf verkauft werden von Stufe: 4 und 5.

##### präventiver Ablassbrief

In unbegrenzter Höhe; gibt zwar keinen generellen Straferlaß wie bei den anderen, jedoch wirkt sich eine, der Höhe des Verbrechens entsprechenden Summe, sehr positiv auf das Strafausmaß aus.

Darf verkauft werden von Stufe: 5.

## 12 Gründungsschrift der Gilde der funktionierenden Wissenschaften

„Es sey bekannt, das am dritten Tage des zweiten Jahres nach der neuandorischen Reichsgründung in der Freien Stadt Gormund unter der Herrschaft des Fürsten Ralon Kelfaras die nun anerkannte **Gilde der funktionierenden Wissenschaften** gegründet sey, und eben dort sey der Sitz des Gildenrates, welcher über alle Belange zu entscheiden hat. Sein Zweck sey der Erhalt sowie die Förderungen der stolzen Wissenschaften, welche Grundlage der Gilde seyen. So sollen alle, welche der Gilde angehören sich den Wissenschaften widmen, wie sie hier niedergelegt sind. Als die Funktionierenden Wissenschaften seyen folgende Wissenschaften angesehen, welche fünf an der Zahl seyen. Sie werden denn auch die Großen Wissenschaften genannt

- die Kunst der Mathematik und Geometrie
- die Lehre von der Astronomie und Sternenkunde
- das stolze Handwerk der Maschinisten und sowie die Lehre der Mechanik
- das Studium der Menschlichen Natur und was dem Körper Hilft und Schaden tut
- die Lehren der Alchemie und ihrem Bestreben nach dem Stoff der Weisen zu suchen welcher edles aus unedlem zu erschaffen vermag

Neben den fünf Großen Wissenschaften so widme sich die Gilde auch dem Studium der fünf gelehrten Künste, welche dem klugen Geist zur Zerstreuung dienen mögen. Hier seyen sie genannt:

- die Kunst der Dialektik
- die Lehre vom rechten Reden und der Rhetorik

- die Philosophie
- das Studium der Grafik und der Zeichenkunst
- sowie die das Regelwerk der Grammatik und der rechten Sprache wie sie in Wort und Schrift niedergelegt wird

Ein jeder, der über reiche Kenntnis in einer der Großen Wissenschaften verfüge, auf dass man zu ihm aufblicke ob seines Wissens, sey Magister genannt oder Meister. Es obliege den anderen Meistern der Gilde zu befinden ob einer befähigt sey, den stolzen Magistertitel zu führen. So müssen denn drei Magistri ihr Zeichen unter das Dokument setzen, welches den Anwärter zum Magister ernenne, sofern sie sein Können einer genauen Prüfung unterzogen haben. Hierfür soll es ihnen gestattet sein, eine Gebühr zu erheben, welche zu gleichen Teilen zwischen den Dreien und der Gilde zu teilen sey. Sodenn vermag nur der Rat der Gilde, in welchem die Gelehrtesten sitzen jenem der sich als unwürdig erweist den Titel des Magisters abzuerkennen. Jener Rat bestehe stets aus fünf Magistri wobei darauf zu achten sey, dass alle Richtungen der Großen Künste im Rate vertreten seyen. Jene, welche die meisten Stimmen der anderen Magistri auf sich zu vereinen wissen, mögen ihren Platz im Rate der Gilde einnehmen. Um zu erkennen, wer Magister des Rates sey, führe ein Mitglied des Rates den stolzen Titel Magister Secundum. alle anderen Magistri seyen entsprechen Magistri tertii genannt. Der Titel Magister Primus sey jenem vorbehalten, welcher vom Rate der fünf zum Oberhaupt der Gilde ernannt werde. Dieser jedoch darf keiner seyn, wer seinen Platz im Rate bereits innehatte. Der Magister Primus habe die oberste Stellung innerhalb der Gilde und sey jener, welcher die Gilde zur Obrigkeit hin vertrete und das Ansehen der Gemeinschaft erhalte. Item habe er das Recht,

Entscheidungen des Rates für Ungültig zu erklären, sodass jener erneut zu beraten habe.

Ein solcher, der den Titel Magister rechtens innehat dem sey gestattet sich Schüler zu nehmen, welche er in seiner Kunst unterweise. Jener Schüler sey auch Discipulus oder Adept genannt. Wenn ein Magister seinen Discipulus für fähig befinde, so kann er ihn von einem anderen Magister prüfen lassen, jedoch nicht bevor das dritte Jahr der Lehrzeit beendet sey. Wenn jene Prüfung bestanden ist, so sey der Prüfling fortan Geselle oder Opifex genannt und es sey ihm erlaubt, das Handwerk auszuüben für bare Münze, ohne den wachsamen Augen eines Magisters zu unterliegen. Doch soll er drei Zehnte der Gilde geben, denn nur durch sie vermochte er es, das nötige Wissen zu erhalten.

Jene, die zur Körperschaft der Gilde der funktionierenden Wissenschaften gehören mögen, sollen zumindest in einer der Großen Wissenschaften gelehrt sein und sich ihrem Studium widmen, sowie bemüht sein, Einsicht in die übrigen der Wissenschaften zu erlangen. So seyen denn unterschieden jene, welche bereits Gelehrsamkeit erführen und jene, welche zu studieren wünschen.

Die Ersten, welche bereits Gelehrsamkeit mit sich bringen und meinen, das Können eines Opifex zu besitzen, denen sey gestattet gegen eine Gebühr eine Prüfung zu bestreiten, welche jedoch von zumindest drei Magistri zu beaufsichtigen sey. Danach sey ihnen das Recht eingeräumt, auch die Prüfung zu bestreiten, welche ihnen den Magistertitel verspreche, eben so wie ein jeder Opifex.

### Von den hohen Gildenschulen

Nebst der Lehre bei einem Magister sey ein jeder Discipulus angehalten zumindest für die Dauer eines Jahres eine Schule der Gilde zu besuchen, wo er Unterricht erhalte in allen Dingen welche von Belang sind. Jene Schulen seyen in den Großen Städte zu errichten und zu unterhalten. Alleine Magistri seyen berechtigt dort zu lehren, es sey denn, der Rat erteile einem, der nicht diesen Titel trägt das Recht dort vor Schülern Wissen zu verkünden. Jene Schulen seyen sogleich Sitz der Gilde und ihrer Verwaltung. Item solle dort das Wissen gesammelt werden und in Schrift niedergelegt werden, auf dass es erhalten werde. Jene, welche nicht der Gilde angehören, sollen auch Wissen erhalten, sodenn sie in der Lage seyen, Gebühr dafür zu entrichten.

Nebst den Magistri, Opifexes sowie Discipuli gebe es in der Gilde der funktionierenden Wissenschaften noch die Stellung des Skriptors. Dieser zeichne sich aus in seiner Begabung, wohlgefällige Schriftstücke anzufertigen und Abschriften wichtiger Werke zu erstellen, welche in den Bibliotheken der Gildenschulen aufbewahrt werden, welche die Skriptoren zu verwalten berechtigt sind. Ein Skriptor hat darüber hinaus nicht die Großen Künste zu erlernen sofern es für sein Schaffen nicht vonnöten ist. Sein Entgelt zu zahlen sey Aufgabe der Gilde. In der Stellung sey er einem Opifex gleichgestellt, sofern es nicht die Belange der Hohen Wissenschaften betreffe in welchen seine Stimme wertlos sey.

### Von den Gebühren

Es sey festgehalten, was vom Gelde zu entrichten sey, sowie wer zu zahlen habe

- Eine Prüfung zum Opifex sey 12 neuandorischen Batzen wert, zuzüglich der Aufwendung, welche der Magister selbst entrichten müsste.
- Item die Prüfung zum Magister habe den Wert von 48 neuandorischen Batzen.
- Item habe ein Schüler welche nicht der Gilde angehöre für einen Mond die Gebühr von 4 Batzen zu entrichten, zuzüglich weiterer 4 so er Speis und Trank wünsche so wie weiterer 2 Batzen für eine Bettstatt.
- Item habe ein Discipulus freie Kost solange er die Schule besuche und sey ebenso umsonst unterzubringen.
- Mitglieder der Gilde, welche nach einer Prüfung ihr Können feilbieten, seyen angehalten, sich an die geltenden Vorschriften der Gilde zu halten, welche vorgeben, was für welchen Preis anzubieten sey. Hiervon sey ein Zehnt an die Gilde abzuführen.
- Magistri, die einen Discipulus unterrichten, seyen von jenem Anteil befreit

### Verbot der Ausübung durch unzureichend Geschulte

Um das Land Neuandorien davor zu bewahren, das schlechtes Handwerk verrichtet werde und Scharlatane die funktionierenden Wissenschaften durch falsches Wissen in Verruf bringen, sey es nur Mitgliedern der Gilde der funktionierenden Wissenschaften gestattet, die fünf Hohen Künste auszuüben und dafür Geld zu nehmen. Gelehrtem, die das Land besuchen, sey es gestattet, ihre Tätigkeit auszuüben, sofern sie der Gilde eine Gebühr entrichten, sowie fünf Zehnt an die Gilde abführen. Für die Dauer ihres Aufenthaltes sey ihnen eine Lizenz auszustellen, welche durch ein Mitglied des Rates oder drei Magistri zu unterzeichnen sey. Die Ausübung einer der fünf hohen Wissenschaften ohne Mitglied der Gilde der funktionierenden Wissenschaften zu seyn oder über keine gültige Lizenz zu verfügen sey eine Tat, welche der Strafe bedürfe. Über jene habe der Rat zu beschließen, denn dies Recht sey ihm vom Fürsten gewährt.

### Strafe für Fehlen gegen die Ordnung der Gilde

Wer gegen die Regeln der Gilde verstoße oder sich so verhalte, dass die Gilde Schaden dadurch nehme, über den habe der Rat zu beraten und Strafe zu sprechen. Auch vermag es den Ausschluss aus der Gilde mit sich zu bringen, um Schand von der Gilde fernzuhalten.

Wer das Entgelt für Gildendienste zu niedrig berechne oder gar unterschlage, der habe hierfür Straf zu zahlen. Dies sey das Dreifache des ordentlichen Entgeltes, auf dass er sein Fehlen nicht wiederhole.

### Von dem Drange zu forschen

Wer nach neuen Erkenntnissen strebt, dem sey gestattet in den Schulen der Gilde auf eigene Kosten Forschungsarbeit zu verrichten, es sey denn, der Rat gestehe ihm Gelder hierfür zu. Dieses Wissen soll niedergeschrieben werden, auf dass die Gilde als Ganzen nutzen davon habe. Sollte aus jenem Wissen Reichtum für andere Gildenmitglieder entspringen, so stehe dem Begründer des Wissens das Anderthalbfache eines Zehnt des Geldes zu. Hierzu sey es erforderlich, dass das Wissen mit Namen unterzeichnet in der Bibliothek des Sitzes der Gilde in Gormund niedergelegt werde und das er der erste sey, der dies tue. Dies festzuhalten sey Aufgabe des Skriptors, welcher in der Bibliothek in Gormund der Hüter der Schriften genannt wird.

### Die Zusammenkunft der Gilde

In jedem vierten Jahr beginnend mit dem zweiten Jahre der neuandorischen Reichsgründung sollen die Gelehrten der Gilde und alle jene die sich Magister der Gilde nennen zusammenfinden an einem Ort, der durch den Rat bestimmt sey, um neue Erkenntnisse auszutauschen, und das Wissen zu mehren. Jene Zusammenkunft sey Kongregatio genannt. Allweil soll zu jener Gegebenheit auch der Magister Primus auf ein Neues bestimmt werden.

Leopold van Weld, Mg.  
Christoph Blaufeld, Mg.  
Mortimer Moorbacher, Mg.  
Sigurt Denk, Mg.  
Sophia Dachsner, Mg.

### Vom Wappen der Gilde



Ein jeder, der Mitglied der Gilde der funktionierenden Wissenschaften sey, sey berechtigt das Wappen der Gilde zu führen, was da ist ein Silberner Kolben, wie er in der Alchemie Verwendung finde, auf blauem Grund, was für das Wasser stehe, umgeben mit einem Guldernen Zahnrad.

### Vom Gildensiegel

Wie das Wappen, so sey das Siegel von jedem Magister der Gilde der funktionierenden Wissenschaften zu führen, solange es zu den Belangen der Gilde gehöre. Auch seyen alle Dokumente, die im Namen der Gilde verfasst seyen mit dem Gildensiegel zu beschließen.

Gegeben im 2. Jahre nach der neuandorischen Reichsgründung in der Freien Stadt Gormund.“

Lothar Ehrlich, Mg.  
Kopernikus Freund, Mg.  
Frederik von Silberstein, Mg.  
Daniel Nachtigaller, Mg.

## 13 Die Hymne

Der Wettbewerb um die Schaffung einer Hymne für Neuandorien wurde auf der Feste Hohengablung von Frau Lorelei Travenschaller, Gattin des Großkaufmanns Gunnar Travenschaller, und dem Barden Gwydion Silbersang aus Albernica gewonnen. In der Laudatio der Baronin Keifar von Gablung und des Herrn Abyssos Tucher wurde besonders der eingängige Refrain als siegentscheidend hervorgehoben. **Jeder Neuandorier kann zumindest die offizielle Hyme. Wenn**

**irgendjemand die Hymne singt, kann ein Neuandorier gar nicht anders, als strammzustehen und die Hand aufs Herz zu halten. Und natürlich mitzusingen!**

Wer mit den Noten nicht allzu viel anfangen kann dem sei gesagt dass es sich bei der Melodie um „Auld Lang Syne“, ein altes schottisches Lied handelt. Es wird gerne zu Silvester gesungen: „Should auld acquaintance be forgot, And never brought to mind?“



### 13.1 Die offizielle Hymne

Der vollständige Text der offiziellen Hymne lautet wie folgt:

1. Du wildes Land, einst unbekannt,  
bist uns're Heimat nun,  
durch Feld und Wald dein Ruhm erschallt,  
wir werden nicht eher ruh'n.

Refrain:

Neuandorien so nennt man dich,  
Neuandorier nennt man mich.  
Nicht größ're Ehr gibt's für mich mehr,  
das schwör ich feierlich.

2. Du schönes Land, von starker Hand  
sollst du geordnet sein –  
Fürst Ralon Kelfaras, der Held,  
ist Reichsbegründer dein.  
Refrain.

3. Du stolzes Land, weithin bekannt,  
dein Banner weht im Wind,  
und unser Schwur bekräftigt nur,  
dass wir deine Kinder sind.  
Refrain.

### 13.2 Die höfische Hymne

Für besondere höfische Anlässe soll hingegen die mit dem zweiten Preis ausgezeichnete Hymne des Barden Theosaurus Lokisskald Verwendung finden (selbe Melodie):

Im Südland liegt ein Reich so hold,  
der Götter Meisterwerk.  
Dort steht die Festung Gormund stark,  
sie ist des Reiches Herz.  
Neuandorien heißt dieses Reich  
dem all mein Streben gilt,  
und helf' ich wie es wächst, gedeiht,  
mein Leben ist erfüllt.  
Auf allen Zinnen weht das Tuch  
des Fürsten stolz und frei,

auf seinem Wirken Segen ruh,  
auf das das Reich gedeih.  
Und führet so mit weiser Hand  
der Bürger all Geschick,  
ein jeder sage ihm Lobpreis,  
es sei ihm alles Glück.  
Der Ritter stahl, er glänzet kalt,  
laut klingt der Schlachtenruf,  
treu steht die Wacht der Ritterschaft  
wehret aller Feinde tun.  
Kein Arg soll dieses Reich berühr'n  
Kein Not soll hier bestehen,  
zum Wohle werde es geführt  
kommt lasst uns zusammenstehen.

## 14 Die Währung

In Neuandorien gibt es zwei offizielle Währungen. Die Südlande Münzen und den Batzen.

### 14.1 Die allgemeine Währung der Südlande

Die gibt es in Kupfer, Silber und Gold. Die Prägungen sind jedoch bei allen drei gleich. Ein Silber ist 12 Kupfer wert und ein Gold ist 24 Silber wert. Ergo natürlich ein Gold 288 Kupfer.

Wie der Name schon andeutet in den Südlanden allgemein anerkannt.



### 14.2 Der Batzen

Der Batzen besteht aus feinstem Neuandorischem Silber. Es gibt Fünfer, (die haben logischerweise eine fünf statt der eins drauf und sind etwas unförmiger und größer) und Zehner (richtig dick schwer).

Der offizielle Umrechnungskurs zu den Südlandemünzen ist: zwei Batzen entspricht einem Silber. Daraus folgt: sechs Kupfer sind ein Batzen, ein Fünfer entspricht zweieinhalb Silber (oder zwei Silber und sechs Kupfer) und ein Zehner gilt als fünf Silber.

Ein Gold ist also 48 Batzen wert. Man gewöhnt sich überraschend schnell an die krummen Zahlen und es lässt sich fein damit handeln.

Noch ist ungewiss, ob sich der Batzen in den Südlanden durchsetzt (andorische Diplomaten arbeiten fieberhaft daran), bis jetzt ist er aber aufgrund seiner Reinheit von 99,9% und seines hohen Gewichts überall gerne genommen worden.



## 15 Das Neuandorische Militär

Oberbefehlshaber des neuandorischen Heers ist naturgemäß der Fürst. Ihm als Befehlshaber der grafschaftlichen Streitkräfte direkt unterstellt sind die jeweiligen Grafen. Falls ein Graf sich nicht zu militärischen Angelegenheiten berufen fühlt, dessen bestellter Vertreter, der General. Seit der vom Fürsten im Jahre 8 verfügte Militärreform können nur noch Grafen Generäle ernennen. Vor der Reform durch Barone oder andere Würdenträger ernannte Generäle behalten ihren Rang, sind aber gräflichen Generälen unterstellt. Grafen und deren Generälen unterstellt sind die Barone, die die Möglichkeit haben, sich durch ihre Ritter vertreten zu lassen. Das Gefolge der Ritter besteht aus Soldaten ersten bis dritten Ranges, die häufig in von Rottenführern angeführten sogenannten Rotten organisiert sind. Beförderungen sind keineswegs von der Willkür des jeweiligen Befehlshabers oder gar von Bestechungsgeldern abhängig. Sie erfolgen aufgrund streng objektiver Beurteilungskriterien, und gehen meist mit Auszeichnungen für besondere Leistungen oder lange Heereszugehörigkeit einher, die immer auch mit finanziellen Zuschlägen zum Lohn verbunden sind. Letzteres ist unabdingbar, da ein Soldat höheren Ranges schon zu repräsentativen Zwecken eine bessere (=teurere) Ausrüstung benötigt, für die er natürlich selbst aufkommen muss.

Unnötig zu sagen, dass das neuandorische Heer das beste, tapferste und militärisch überlegenste aller Heere ist, was allein schon durch die Tatsache bewiesen ist, dass es noch nie im Kampf geschlagen wurde.

### Rangabzeichen:

- 1) Fürst - Krone
- 2) Graf oder gräflicher General - Grafschaftswappen auf der Brust (Graf selbst braucht so was nicht, den haben alle zu kennen)
- 3) Baron – Wappenrock mit Wappen der Baronie auf der Brust
- 4) Ritter - Wappenrock mit Sternen und Krone
- 5) Rottenführer - Wappenrock plus Gürtelschnalle mit Wappen
- 6) Soldaten (alle Ränge) - rot-weißer Wappenrock

### Militärische Auszeichnungen

- Neuandorienwappen am Band für besondere Verdienste um das Land (nicht rein militärisch)
- Kupferner/silberner/goldener Stern am (lila) Band für besondere Tapferkeit im Angesicht des Feindes (je nach Stufe muss Verwundung nachgewiesen werden)
- Weißer Stern für besondere militärische Leistungen in Friedenszeiten
- Krone für Veteranen, die ehrenhaft aus dem Militär ausgeschieden sind

## 16 Wer ist Wer

Der oberste Herrscher von Neuandorien ist Fürst Ralon Kelfaras. Unter ihm stehen drei Grafen, unter den Grafen die Barone, unter den Baronen die Junkher/Junkmaiden und Generäle und darunter die Ritter und Freileute.

### **Fürst Ralon Kelfaras**

Fürst Ralon Kelfaras ist Sohn des Königs von (Alt)Andorien, das nun unerreichbar hinter dem Weltentor in einer anderen Welt liegt. In Andorien ist Krieg und das Land war nicht stark genug, da sich die Macht auf zu viele in zu kleine Einheiten verteilte. Um dies zu verhindern und um Neuandorien zu einem starken Land zu machen, ist der Fürst Herr über alle Länder und oberster Aufseher über die Magie und die Religion. Die Länder vergibt er als Lehen an verdiente Untertanen – meist sind das Adelige, aber wenn sich ein Bürgerlicher verdient gemacht hat, so wird er in den Adelsstand erhoben und mag durchaus sein eigenes Lehen erhalten (siehe dazu auch unter Die Lehen: Die Grafschaften und Baronien, Die Lehensvergabe).

Für eine Karte der Länder siehe Kapitel 4. Alle Städte fallen in die jeweilige Baronie; mit der Ausnahme von Gormund, das als Hauptstadt direkt dem Fürsten selbst untersteht, Kalminth das der Grafschaft Flusslande untersteht und Süderstadt, in dem Fürst Ralon einen Statthalter eingesetzt hat, sowie die neu gegründete Stadt Neufund.

Die drei Grafen unter dem Fürsten sind Gräfin Gerline der Waldmark, Graf Ingolf der Fennlande und Gräfin Valerie von Drachenfels.

### **Die Grafen und Barone im Einzelnen, nach Grafen geordnet:**

#### **Gerline Kunigunde von Dunkelholz, Gräfin zur Waldmark**

Eine gewiefte adelige Dame, die sich häufig am Hof des Fürsten aufhält und allzu gerne mit den wichtigen und unwichtigen des Landes Schach zu spielen beliebt. Während einer dieser Schachzüge ist es ihr gelungen, besonders viele Mitstreiter für ihre Sache zu finden und so wurde sie vom Fürsten zur neuen Gräfin der Waldmark berufen.

#### **Baron Richard von Taubenstein zu Karstein**

Überraschend wurde der als Einzelgänger bekannte Richard im Jahr 6 ndB zum Baron über Karstein. Viel weiß man nicht von ihm, außer dass er exzellente Beziehungen zu Chrisostomi Hahn und Albert von Winkelried pflegt.

Baron über die Baronie Karstein

#### **Baron Frederick Iskander von Tikonoff zu Dunkelholz**

Nach einem bemerkenswerten Aufstieg vom Offizier zum Junkher und nun zum Baron von Dunkelholz ist es nun an dem Galan zu beweisen, daß er mit der Politik ebenso gut umgehen kann wie mit den Damen. Seine hervorragenden Manieren im Umgang mit Staatsleuten, die wohl aus seiner Erziehung herrühren, werden ihm auf jeden Fall dabei von Vorteil sein.

Baron über die Baronie Dunkelholz

#### **Baronin Elisa von Winkelried zu Winkelried**

Elisa von Winkelried kann trotz ihrer Jugend auf eine bewegte Geschichte zurückblicken. Die Beziehung zu ihrem Vater Albert

von Winkelried (siehe dort) ist nicht die beste, er scheint gar daran zu zweifeln, daß sie seine Tochter ist. Im Jahr 6 ndB platzte dann die geplante Hochzeit mit Ritter Mandor und böse Zungen sagen, daß sie eine gar zu enge Freundschaft mit Gräfin Gerline von Dunkelholz verbindet.

Baronin über die Baronie Winkelried

### **Ingolf von Karstein, Graf zu den Fennlanden**

Tragik und Erfolg vereinen sich bei Graf Ingolf immer. Vor kurzem erst verstarb seine Frau Saskia von Hohengablung, Tochter der Baronin Keifar von Hohengablung, im Kindbett. Kurz darauf bekam er vom Fürsten die Verwaltung der Grafschaft Fennlande.

Ingolf gilt als Kriegstreiber und man sagt, er bereue es, daß er sein altes Land in so schwierigen Zeiten hat verlassen müssen. Oder ist er nur auf neue Schlachten aus, wie es das Auftreten seiner Generäle vermuten lässt? Seinen Unterhalt verdient er hauptsächlich durch Falkenhandel und Falkenzucht; eine oft gefragte Ware im Ausland. Seit kurzem ist der Graf erkrankt, so daß man ihn selten in der Öffentlichkeit sieht. Seine Geschäfte führt der ehrenwerte Adelsrichter Junkher Albert von Winkelried, der ursprünglich nur als Berater vom Fürsten für Ingolf eingesetzt war.

### **Baron Thorwen von Mückengrund zu Süderstadt**

Als einer der jüngeren Barone Neuandoriens setzt er seine Schwerpunkte immer noch ein wenig anders als in Politik und langen Reisen auswärts. Auf der Turney im Jahre 3 ndB spornte er durch seine charismatische und ermutigende Art das neuandorische Team zum glorreichen Gesamtsieg an. Ihm untersteht die Baronie Süderstadt, jedoch nicht die Stadt Süderstadt; diese wird durch den Statthalter des Fürsten, Pieter Sanderstuf, verwaltet. Die beiden sind für ihre heftigen „Diskussionen“ miteinander weitbekannt. Manchmal ein wenig unüberlegt und ein Heißsporn, schickt er gerne seine Beraterin, Jacqueline von Süderstadt, an seiner Statt zu Verhandlungen. Baron über die Baronie Süderstadt

### **Baronin Marillia von Eichenwalde zu Grünfeld**

Wichtige Figur in den jährlichen Verhandlungen des Preises um die Kakaobohnen und gilt als Vertreterin der Interessen der „Primitiven“. Nach dem Attentat auf den Fürsten ergriff sie gar zu eifrig die Gunst der Stunde um den Grafentitel und fiel darauf in Ungnade vor dem Fürsten. Durch massive Lobbyarbeit und Einsatz finanzieller Ressourcen gelang es ihr jedoch, genügend Fürsprecher hinter sich zu versammeln, so dass der Fürst ihr zumindest die Baronie Grünfeld ließ. Das angespannte Verhältnis mit der mächtigsten Frau Neuandoriens, Valerie von Drachenfels, mag zu diesem auf und ab das eine oder andere beigesteuert haben.

Baronin über die Baronie Grünfeld

### **Baron Nicolas von Aubach zu Aubach**

Der frühere Junkher Nicolas gilt unter der Bevölkerung Neuandoriens als ausgemachter Glückspilz. Es scheint, daß seine Berufung zum Baron diesem Ruf Recht gibt. Andererseits gibt er in den Spelunken und Spielhöhlen des Landes öfters sein

Stelldichein, so dass man behaupten könnte, er suche sein Glück auch im Spiel und bei den Frauen. Es bleibt abzuwarten, wie sich diese Gewohnheiten auf das Schicksal seiner Baronie und seiner Ehefrau auswirken werden.

Baron über die Baronie Aubach

#### **Valerie von Drachenfels, Gräfin zu den Flusslanden**

Als Gräfin der Flusslande gilt sie seit langem als verdiente Baumeisterin des neuen Andoriens. In Verhandlungen politischer und kommerzieller Natur hat sie sehr klare und strikte Vorstellungen und weiß sich stets zum Wohle des Landes durchzusetzen. Dabei agiert sie ebenso umsichtig gegenüber ausländischen wie inländischen Diplomaten. Nach dem Attentat auf den Fürsten hat sie als Interimsregentin einige Zeit die Geschicke des Landes führen können. Durch ihre oft unnachgiebige Art ist sie bei einigen Leuten allerdings umstritten. Umso überraschender war die Bekanntgabe ihrer bevorstehenden Hochzeit.

#### **Friedhelm von Eisenberg zu Eisenberg**

Er verwaltet das Örtchen Eisenberg, von dem aus die Silberminen Neuandoriens erschlossen werden. Ein relativ netter Adliger, der Neuandorien in Handelsangelegenheiten vertritt. Er genießt das Leben mit Hilfe seiner zahlreichen Primitiven, schläft viel und mag Kakao.

Baron über die Baronie Eisenberg

#### **Keifar von Hohengablung zu Gablung**

Mutter von Hadubrand, ehemals Baron von Gablung, und Saskia, die letztes Jahr im Kindbett verstorbene Frau des Grafen Ingolf von Karstein. Seit Keifars Sohn Hadubrand nach dem Skandal um seine geplante Hochzeit mit einer Falkin durchbrannte und für vogelfrei erklärt wurde, ist Keifar wieder Baronin zu Hohengablung. Verheiratet mit Pieter Sanderstyf. Baronin über die Baronie Gablung

#### **Baron Phillipp III von Toris zu Olys**

Ein geselliger Genosse, immer gern am Hofe des Fürsten gesehen. Bedenkt seine Entscheidungen gut, auch wenn er gelegentlich etwas arrogant wirkt. Rank und schlank, sagen die Hofdamen; nicht zu schnell von Begriff, sagen mißgünstige Zungen. Als die falsche Nachricht von seinem Tod die Runde machte, war er nicht erfreut, stammt er doch aus der alten Garde von Andorien und altes Gebälk geht so schnell nicht unter.

Baron über die Baronie Olys

#### **Weithin bekannte Personen**

Man muss nicht adelig sein, um im in Neuandorien zu Ruhm und Ruf zu gelangen (aber es erleichtert die Sache ungemein).

#### **Junkher Pieter Sanderstyf, Verweser von Westkarst-Hohenlohn**

Der Herr Sanderstyf finanziert die Süderstädt'schen Sommerspiele, ein frisch aus der Taufe gehobenes Theaterfestival. Ein gesetzter Herr, der in seiner prächtigen Gewandung und dank seiner volltönenden Stimme nicht zu übersehen ist und jedem im Gedächtnis bleibt, der ihn einmal mit seinem Knüppel „Susi“ hat sprechen hören. Landverweser über Westkarst-Hohenlohn, verheiratet mit der Baronin Keifar

von Gablung. Für seine Verdienste um das Land wurde er außerdem kürzlich in den Adelsstand zum Junkher erhoben.

#### **Familie Wildenbroik**

Durch den Handel mit allerlei Waren wächst das Leihgeschäft in Neuandorien wie Wildranken und Unkraut am Wegesrand. Wer Geld benötigt, geht zu einem Wildenbroik oder besser zu einer Filiale. Wer welches hat leiht es den Wildenbroiks für gute Zinsen. Dieses Motto ist in letzter Zeit von einem Schatten überwölkt: Der Spross der Familie, Peer Wildenbroik, wurde dunkler Machenschaften angeklagt und sitzt im Gefängnis, so daß die Geschäfte allein von Sanne Wildenbroik geführt werden.

#### **Abyssso Tucher**

Abyssso arbeitet direkt für den Fürsten und genießt dessen volles Vertrauen. Er ist die einzige Person der der Fürst eine Vollmacht übertragen hat in seinem Namen zu sprechen. Abyssso gilt als graue Eminenz von Neuandorien, er ist immer sehr gut und aktuell informiert. Zu gut für manche...

#### **Berthold Ackerschritt & Jonas Löffelstolz**

Beide haben durch das von ihnen geplante und durchgeführte Attentat auf unseren geliebten Fürsten im Jahre 5 ndB traurige Berühmtheit erlangt. Bei diesem Attentat starb Graf Kandor und einige Mitglieder der Greifengarde, Fürst Ralon und Gräfin Valerie wurden schwer verletzt. Insgesamt starben zwölf Menschen. Berthold Ackerschritt wurde bald als durchführender Drahtziehender verhaftet und verschwand in den Kerkern. Kurz darauf wurden weitere Personen verhört und weitere Beweise gesammelt, so daß schließlich mit Jonas Löffelstolz ein weiterer Drahtzieher festgesetzt werden konnte. Zu diesem Zeitpunkt bekleidete er das Amt des Volksrichters so daß mit Fug behauptet werden kann, daß es eine Gruppe von Attentäter war, die bis in die höchsten Kreise des Landes reichte. Die meisten anderen Mitwirkenden gelten als gefaßt und geständig oder tot.

#### **Familie D'Arcipiri**

Seit nunmehr 14 Generationen ist die Familie D'Arcipiri (oder „La Familia“, wie man sich selbst bezeichnet) im „Versicherungsgewerbe“ tätig. Unter Versicherungen wurde angesehen, wenn das Leben eines Bauern oder eines Händlers, eines Wirts, eines Handwerkes oder wem auch immer auf unvorgesehene Ereignisse (ein Brand oder ein ausrastendes Familienmitglied) versichert wurde. Don Papa D'Arcipiri hatte viele Söhne und Töchter. Meist wird gemunkelt, daß er sie selber nicht mehr zählen konnte - sein ältester Sohn trägt den Namen Vicence. Im Gegensatz zu den dreckigen De Buccos (der Konkurrenz) legt die Familie D'Arcipiri Wert auf gute Umgangsformen, und gepflegtes Äußeres, eine gewisse Heiserkeit ist wohl auch erblich bedingt und hat nichts mit der Erfüllung eines Mafiaklischees zu tun. Die Familie ist kunstbegeistert (der Stern des Südens soll in ihrem Besitz sein) und finanziert unter anderem stark die Mechaniker bei der Gilde.

#### **Familie De Bucco**

Die Familie geht nun schon auf viele Generationen zurück und niemand weiß mehr genau, seit wann man „den Geschäften“ nachging. Beppo de Bucco führte die Familie in Neuandorien und sie schworen sich gegenseitiges Vertrauen und gegenseitige Unterstützung in den neuen Ländern. Die Familie hat es geschafft, große Einflussbereiche zu erobern, in denen sie ihren Geschäften nachgehen kann. Während sich die ersten Familienmitglieder noch hauptsächlich mit Diebstählen und Entführungen beschäftigt hatten, konnte man mittlerweile eine ausgewogene Palette an Tätigkeitsfeldern vorweisen. Unter anderem einen regen Handel mit der verbotenen Substanz „Gewürz“. Im Gegensatz zu den schnöseligen D’Arcipiris sind die Buccos gradlinige und bodenständige Verbrecher die gern zulangen wenn es darauf ankommt. Der seltsame südländische Akzent ist Teil eines angeborenen Sprachfehlers und hat nichts mit der Erfüllung eines Klischees zu tun.

#### **Junkher Robert von Helgamor**

Bis vor kurzem ein gebrechlicher alter Graf, der als Einsiedler und Eigenbrötler galt. Er galt seit den Anschlägen im Frühjahr 5 ndB als vermisst bzw. als verstorben. Im darauffolgenden Jahr tauchte er allerdings unerwartet wieder auf, just als seine Grafschaft an Gerline von Dunkelholz übertragen worden war. Erschwerend kam hinzu, daß er auf magischem Wege sein Aussehen verändert hatte. Trotzdem gilt seine Identität allgemein als gesichert.

#### **Casper Feuerprediger, Priester des Avamar und Interims-Primus Inter Pares**

Der bescheidene und wortgewandte Prediger des Avamar scheint unter einem glücklichen Stern zu wandeln, wenn auch manche Begleitumstände zur Trauer Anlaß gaben. Sein Glaubenskollege Abselius Pürzel, im Jahre 7ndB zum Primus Inter Pares ernannt, stürzte bei den Hochzeitsfeierlichkeiten des gleichen Jahres so unglücklich, daß er kurz darauf an seinen Verletzungen starb und Casper die Aufgabe bekam, den Posten des Primus Inter Pares für seinen armen Glaubensbruder für eine Interimszeit zu übernehmen. Außerdem war er der Priester, der die Zeremonien zu den Hochzeiten von Gräfin Gerline mit Junkher Robert und Gräfin Valerie mit Herrn Abyssso führte. Dabei wurde er tatkräftig von seinem Zögling Enzo D’Arcipieri unterstützt. Caspers Predigten sind weithin für sein schwelendes Feuer in der Stimme wie in den Worten bekannt und es steht zu erwarten, daß er der Kirche des Avamar in Neuandorien noch einen großen Vorschub geben wird.

#### **Richter des Volkes Eberhart WinterlaichJonas Löffelstelz**

Er galt lange Zeit als Mitarbeiter von Abyssso Tucher und hat bei der Aufklärung des Attentats auf unseren Fürsten mitgewirkt.

Als er jedoch durch einen noch unbekannten magischen Angriff auf seine Person erblindete, mußte er sich eine neue Berufung suchen. Der Fürst ernannte ihn deshalb nach kurzem Wägen zum Richter des Volkes, nachdem sein Vorgänger Löffelstelz unter Anklage kam. Gerade seine Blindheit und seine bisherige Objektivität als ehemaliger Mitarbeiter von Tucher machte ihn so zu einer idealen Wahl als Volksrichter.

#### **Robert von Helgamor, Junkher und Richter des Adels, Gemahl der Gräfin Gerline**

Früher gab er sich gerne als gebrechlich aus, um Einladungen der anderen Grafen, Barone oder sonstigen Adeligen zu umgehen. Er galt aber seit den Anschlägen im Frühjahr 5 ndB als vermisst bzw. als verstorben. Im darauf folgenden Jahr tauchte er allerdings unerwartet wieder auf, just als seine Grafschaft an Gerline von Dunkelholz übertragen worden war. Man hatte erst Zweifel an seiner Identität, da er auf magischem Wege sein (im Anschlag beschädigtes?) Aussehen verändert hatte und nun als sehr schmucker Geselle Hof hielt. Trotzdem gilt seine Identität nach Prüfung allgemein als gesichert. Obwohl also die Grafschaft kurzfristig zwei Grafen hatte ist sein offizieller Titel jetzt wieder Junkher. Denn als er wie angekündigt Gräfin Gerline zu seiner Frau nahm, wurde von ihm festgelegt, daß sie fürderhin die Geschäfte der Waldmark führe. Der Fürst hat ihm außerdem das Amt des Adelsrichters übertragen, was er nun mit Freuden ausfüllt.

#### **Richter des niederen Adels, der Junkher, der Junkmaiden, Generäle und Ritter Junkher Chrisostomi Theophrastus Hahn**

Allgemein herrscht die Meinung, dass man keinen besseren Kandidaten für das Richteramt hätte finden können. Junkher Hahn gilt als zuverlässig und absolut ehrlich, und es kann keinerlei Zweifel daran bestehen, dass unter seiner Richterschaft der Gerechtigkeit Genüge getan wird.

#### **Richter des hohen Adels und der Barone Junkher Albert von Winkelried**

Der ehemalige Baron von Winkelried stammt aus einer Familie, die durch die Umsiedelung nach Neuandorien viel wiedergewann, das sie im Laufe des letzten Jahrhunderts nach und nach einbüßte – Land, Einfluss, Reichtum. Allerdings ist Albert auch in Neuandorien vor Schicksalsschlägen nicht gefeit. Erst kürzlich verlor er zuerst unter tragischen Umständen seinen Sohn Lando und dann musste er auch noch seine Baronie an seine Tochter Elisa abtreten. Es bleibt zu hoffen, dass ihm in seiner neuen Funktion mehr Glück beschieden sein wird. Er ist außerdem der Statthalter von Neufund

## 17 Zeitungen

**Der Neuandorische Beobachter**

Ausgabe 2 \*

\* nur 2 Batzen oder: 12 Rupper

Es gibt zwei größere Zeitungen in Neuandorien, das **Kalminther Blatt** und den **Neuandorischen Beobachter**.

Der Neuandorische Beobachter wird in Gormund herausgegeben und hat bereits mehrere Ausgaben herausgebracht – einige davon so populär, daß damit gehandelt wurde und sogar einzelne Ausgaben aus privaten Gemächern gestohlen wurden.

Der Beobachter ist eher die seriösere Lektüre und offiziell auch vom Fürsten empfohlen. Unter der Hand behaupten manche, dass es dem Beobachter etwas an Tempo mangle, doch die Kunst ist es, bei dieser Zeitung die Hinweise und Anspielungen zwischen den Zeilen zu lesen.

Eine kurze Weile nach der Entstehung des „Beobachters“ erschien das „Kalminther Blatt“. Seine Kundschaft ist eher das arbeitende Volk von Kalminth, dementsprechend gibt es hier aufregendere Geschichten, die genau dem Geschmack der Leserschaft entsprechen, mehr Bilder und größere Überschriften.

Das Kalminther Blatt hat ein etwas weniger aufwendiges Format und wird vom gemeinen Volke, so es denn lesen kann gerne als Vielzweckutensil verwendet. Man entschiede selbst welches Papier man bevorzuge.

## 18 Mode und Kleidung

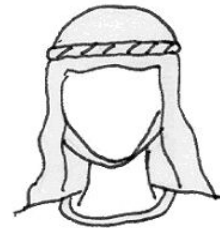
### Neuandorische Tracht

Wer in Gormund durch die Straßen schlendert, dem bietet sich ein buntes Durcheinander an Trachten und Gewändern. Die Bevölkerung besteht aus einem Konglomerat von Zugewanderten, die jeweils ihre gewohnte Kleidung mitbrachte: Andorier, Erathianer und sonstige Bewohner der Südländer. **Ergo kann man fast alles finden was die Kleiderkammer so hergibt.**

„Offizielle“ Mode ist die der Bewohner aus Andorien (aus „Alt“-Andorien), also der hauptsächlich Adligen. Sie wird bevorzugt getragen als auch nachgeahmt. Darum soll es hier gehen.

Zum Gewand ganz kurz; die verbindende Komponente ist „Frauen tragen Kleider“ (und je adeliger sie sind, desto länger sind in der Regel die Ärmel, desto länger die Schleppe, desto unpraktischer ist das Kleid). „Männer tragen Hosen“. Pelz und Goldborten sind nur den Adligen erlaubt.

Zur Kopfbedeckung: Männer wie Frauen tragen eine Kopfbedeckung, sobald sie das Haus verlassen oder förmlich Besuch empfangen. Frauen tragen hierbei einen Schleier und Gebende, wenn sie aus dem höhenen Adel sind und eine Haube als Zofe oder Magd und ein Kopftuch wenn sie aus den ärmeren Schichten sind. Männer tragen meist ein „Barett mit vier Ecken“.



### 18.1 Kopfbedeckung Damen

Die Kopfbedeckung der adeligen Damen in Neuandorien besteht aus drei Teilen:

- Dem Schleier
- Dem Stirnreif
- Dem Gebende (die „Kinnbinde“)

- (1) einen festen Stoff für den Inneren Ring; zB Futterstoff
- (2) einen schönen Stoff für außen, zB Samt
- (3) eine Borte, Staffstreifen, Perlenkette um sie um den Ring herumzuwickeln
- (4) Füllmaterial für den Ring, zB alte Stoff- oder Wollreste

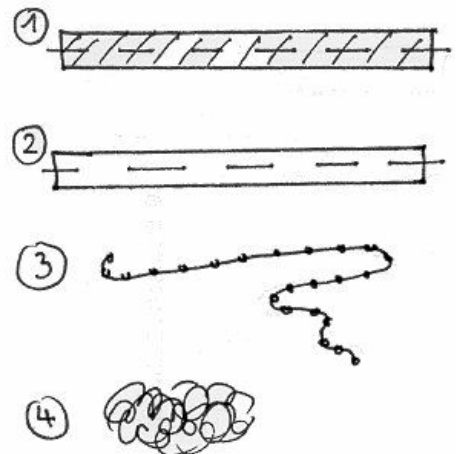
#### Der Schleier

Als Schleier sollte man ein dünnes Tuch nehmen. Es kann rund, oval oder eckig sein. Die Tücher kann man „einlagig“ tragen oder die in der Mitte falten und dann doppelt gelegt tragen; die Faltstelle ist dann vorn an der Stirn. Aber am besten ist es, mit dem Tuch herum zu probieren, was einem am Besten steht.

Wenn seitlich die Ecken oder Falten des Tuchs unschön herunterhängen, kann man sie gut „nach oben klappen“ und in oder um den Stirnreif legen, das sieht auch ganz nett aus. In Neuandorien ist der Schleier im Normalfall weiß und ohne Muster.

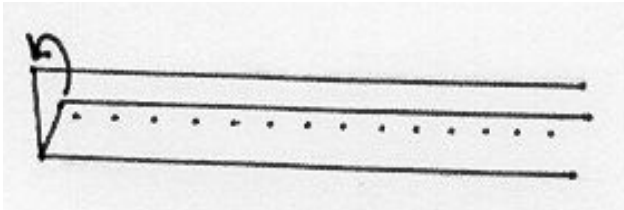
#### Der Stirnreif

So, jetzt geht's los mit Nähen. Ist aber recht einfach. Folgende Dinge brauchst Du:

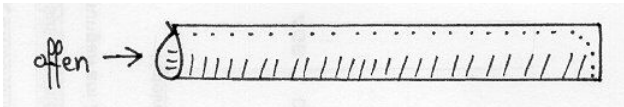


## Der Innere Ring

Schneide einen langen Stoffstreifen aus dem festen Stoff, ca. 4 cm länger als Dein Kopfumfang (beim Messen beachten: der Ring soll am Ende „gerade“ auf dem Kopf sitzen, eher weiter oben und nicht gleich hinter den Ohren). Die Breite hängt davon ab, wie dick der Ring werden soll. Ich empfehle ca. 6 cm; das gibt einen dünnen Ring.



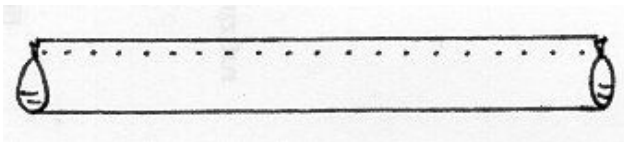
Falte den Streifen der Länge nach in der Mitte. Nähe ihn an der langen und einer der beiden kurzen Seiten zu (gepunktete Linie).



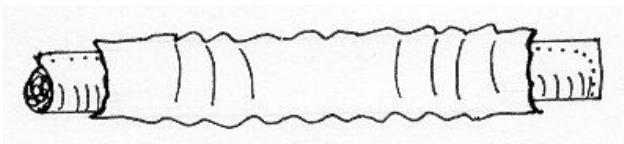
Dann stopf das Füllmaterial hinein; zB mit Hilfe eines Kochlöffelstiels. Man kann den Schlauch vorher auf rechts umdrehen; muss aber nicht. Der Schlauch sollte fest werden, sich aber noch gut zu einem Ring zusammen biegen lassen.

## Der äußere Ring

Schneide aus dem Stoff für außen ebenfalls einen Streifen; 1 cm länger und breiter als der innere Streifen. Falte auch ihn der Länge nach in der Mitte zusammen.

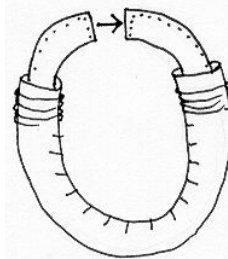


Nähe ihn an der Längsseite (und nur dort!) zusammen, so dass ein Schlauch entsteht, der an beiden Seiten offen ist.



Dann wende ihn auf rechts, so dass man die Naht nicht mehr sieht. Stülpe den äusseren, schönen Ring über den inneren, gefüllten Ring.

Biege den Ring jetzt zusammen. Stecke den inneren Ring an seinen beiden Ende zusammen. Probier, ob der nun die richtige Größe hat. Evtl. korrigieren. Wenn das passt, nähe die beiden Enden des inneren Ringes mit der Nähmaschine zusammen. Damit wird auch das noch offene Ende verschlossen.



Das ist dann an der Stelle etwas unschön, aber es hält.

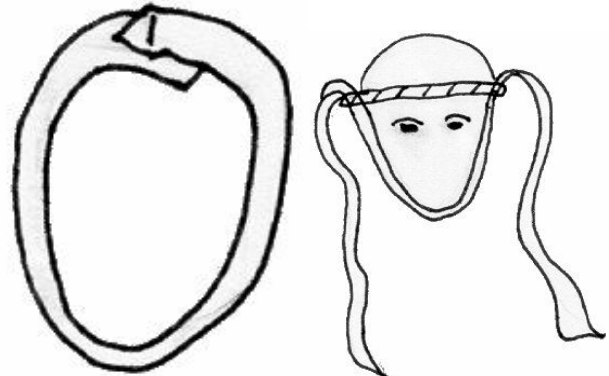
Dann kann man den äußeren Stoff über die Nahtstelle ziehen und per Hand die beiden Enden des äußeren Ringes zusammen nähen; einmal rund um den Ring herum. Das sollte man am Ende natürlich möglichst nicht mehr sehen.

Natürlich kann man auch gleich nur einen Ring nähen und ihn füllen und zusammen nähen. Aber dann muss man recht robusten Stoff nehmen. Ich weiß nicht, ob Samt das mitmachen würde. Zum Schluss muss noch die Borte drum.

Mann kann sie einfach darumwickeln, so lose oder fest wie man will. Dann sollte sie mit ein paar Stichen hier und dort festgenäht werden, damit sie nicht verrutscht. Es ist nicht nötig, sie in der gesamten Länge fest zu nähen.

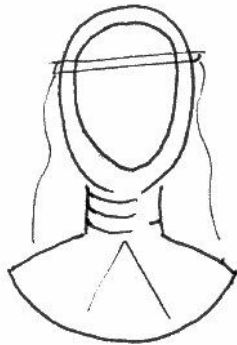
## Das Gebende

Das Gebende sieht etwa so aus.

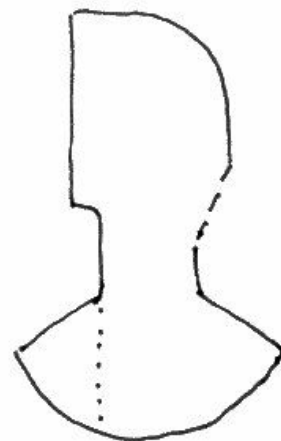


Es besteht aus einem Stoffstreifen, der oben von einer Nadel zusammengehalten wird. Der Streifen sollte etwas länger sein als der Umfang „unter dem Kinn - Ohren - höchste Stelle am Kopf“ und zurück. Er läuft unter dem Kinn durch, über die Ohren, über den Kopf. Man nimmt einen Streifen, 5-10 cm breit - je nach Belieben - und faltet ihn, dass er so breit ist, dass er noch die Ohren ganz bedeckt. Dann oben zusammen stecken. Am Kinn kann man ihn dann noch mal falten, meist ist er dort zu breit. Ich habe auch schon einen in Form geschnittenen Streifen gesehen, der an Kinn schmaler geschnitten war, aber das sah nicht so toll aus. Lieber ein paar Falten. Solange es nur am Kinn ist.

Stattdessen - und in Neuandorien besonders bei den jungen Damen beliebt - kann man einen zweiten, langen und schmalen Schleier nehmen. Er sollte mindestens 1m lang sein und aus recht dünnem Stoff bestehen. Als dritte Möglichkeit gibt es den „Totalschutz“. Er bedeckt nicht nur die Ohren, sondern auch Hals und Dekoltee. Hier wird eine Art Gugel aus feinem Stoff unter dem Schleier und dem Stirnreif getragen. Man näht ihn wie eine Gugel, nur enger.



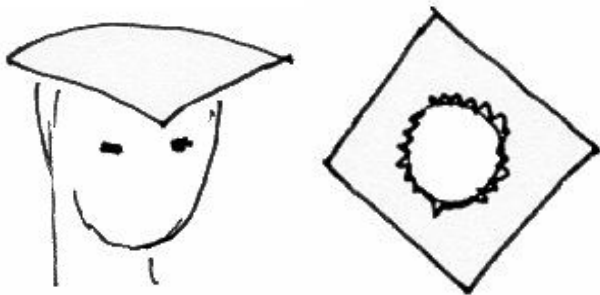
Dieses Teil 2x ausschneiden und zusammen nähen. Vorn natürlich offen lassen für das Gesicht. Hinten bei der gestrichelten Linie auch offen lassen, sonst kommt man nicht hinein. Zusammen nähen also vorn unter dem Kinn, den Hals runter und über das Dekoltee; oben am Kopf; hinten offen lassen; dann wieder hinten am Rücken zusammen nähen (oder auch nicht).



Die Größe: Gesamtlänge von oben bis unten wie von Deinem Scheitel über ein Ohr, den Hals runter bis Schulter/Anfang des Arms. Gesamtbreite im Schulter-bereich  $\frac{1}{2}$  mal der Umfang Deiner Schulternbreite; am Kopf von Ohr zu Ohr, hinten um den Kopf gemessen, plus 1-3 cm; Höhe des Ausschnitts für den Kopf  $\frac{1}{2}$  dem Umfang deines Gesichts, gemessen unter dem Kinn gerade hoch über die Wangen; Länge des Halses die Strecke von Deinem Kinn bis Anfang Dekoltee plus ca. 4 cm - je länger das ist, umso mehr Falten gibt's und umso besser kann man sich damit bewegen.

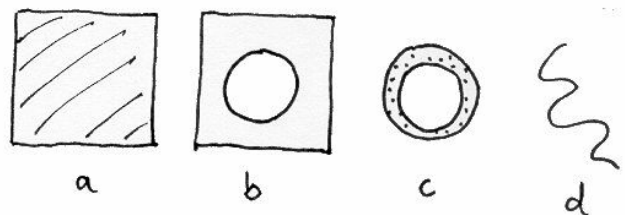
## 18.2 Kopfbedeckung Herren

Die Kopfbedeckung der adeligen Herren in Neuandorien besteht aus nur einem Teil.



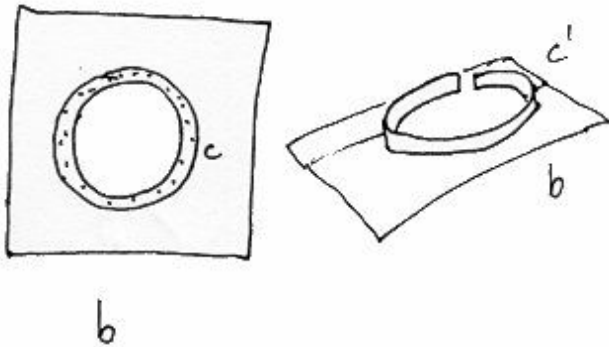
Einem viereckigen Hut. Die Oberseite ist meist ein dunkler Stoff, die Unterseite hell. Die Kombination oben rot - unten weiß (Wappenfarben) ist den Adligen vorbehalten und wird bei offiziellen Anlässen getragen.

Von unten sieht das so aus: Es sind zwei Rechtecke zusammen genäht; im unteren ist ein Loch mit zB Gummizug. Leider bin ich noch nicht dazukommen, auszuprobieren, wie man das am Besten näht. Ich würde es folgendermaßen machen.



Der Hut besteht aus:

- (a) Oberteil
- (b) Unterteil
- (c) „Rand“
- (d) Gummizug oder Schnur



Oberteil und Unterteil sind rechteckig und gleich groß.  
Oberteil und Unterteil ausschneiden, Kantenlänge ca. 30 cm. In das Unterteil in die Mitte ein kreisrundes Loch schneiden; etwas grösser als der Kopf, der hinein soll. Für den Gummizug/Schnur zwei Möglichkeiten:

a) Schneide einen Ring aus (c), am inneren Rand so groß wie das Loch, das du gerade geschnitten hast, 3cm breit. Lege ihn so auf die Hutunterseite, dass er das Loch darin „einrahmt“, als wäre er eine Verstärkung für das Loch. Er sollte dabei auf der Stoffseite liegen, die später innen im Hut, also nicht zu sehen ist. Nähe ihn fest, aber lass eine kleine Stelle offen, wo du nachher das Gummi einziehst. Das sieht dann aus wie auf dem linken Bild, rechts siehst du Möglichkeit b).

b) Schneide aus dem Stoff der Hutunterseite einen Streifen so lang wie der Umfang des Lochs und 4-5 cm breit. Nähe ihn zu einem langen Schlauch zusammen, der an beiden Enden offen ist. Dann näh den Schlauch der Länge nach um das Loch/am Rand des Lochs. Das gibt dann einen Kanal um das Loch herum, wo man den Gummizug einfädeln kann. Bastelfaule nehmen eine Baseballkappe und nähen auf diese dann das Ober- und das Unterteil auf.

## 19 Schauspielerei und Theater

Schauspieler zu sein ist weniger Beruf denn Berufung. So abgedroschen dieser Satz klingen mag, so sehr trifft er zu. Nicht viele Schauspielgruppen in Neuandorien haben es geschafft nicht zu verhungern. Und deshalb sind gute Stücke und Aufführungen in Neuandorien nicht gerade an der Tagesordnung und hoch willkommen und geschätzt.

Schauspieler sind grundsätzlich hochgradig abergläubig. Warum dies so ist, hat bislang nur noch niemand untersucht. Doch gehen Schätzungen (je nach erhebendem Insitut) davon aus, dass zwischen drei Achtel und siebenundzwanzig Fünfundvierzigstel aller in Neuandorien bekannten Weisheiten und Redewendungen zuerst von Schauspielern in die Welt gesetzt wurden. So soll es es zB großes Unglück bringen den Titel des Stückes „Wirt und Priester“ auszusprechen (auch in völlig anderem Zusammenhang) oder die Aussprache zu hören. Jeder ernstzunehmende Schauspieler wird sofort mit einem Reinigungsritus (Hände über dem Kopf laut zusammenschlagen, dabei sich auch einem Bein im Kreise drehen und den Reim „Bann den Fluch von Bösen Stück, wer weiß wies geht hat immer Glück“ rezitieren) beginnen.

Schauspieler bezeichnen das Stück immer als „Das Tarneische Stück“ um die Aussprache des Namens zu vermeiden. Die Inhaltsangabe des umstrittenen Stückes findet sich weiter unten. Die üblichen Gruppierungen bestehen aus drei bis fünf Mitgliedern. Es ist durchaus üblich, dass Schauspieler während eines Stückes in mehrere verschiedene Rollen schlüpfen. Auch ist es in letzter Zeit modern geworden, das Publikum auf die eine oder andere Weise in das Stück mit einzubeziehen.

Fast von selbst versteht sich auch, den großen Gönner der Schauspielkunst, den Statthalter von Süderstadt Pieter Sanderstyf, ohne dessen Förderungen es noch viel weniger gute Gruppen in Neuandorien geben würde, irgendwie im Stück vorkommen zu lassen. Das war Dankbarkeit im idealistischen Sinn der Schauspieler.

Ein weiteres bekanntes Stück ist „Eine verhängnisvolle Sommernacht in Süderstadt“, eine Komödie von Theophilus von Calminth deren Ausgang stets vom Publikum abhängt.

Als Legende gilt der an einem Hühnerknochen im Jahre 4 erstickte Süderstädter Schauspieler Leonardo De Bucco, der unter anderem die Idee von versteckten Werbebotschaften im Stück zur Kunst werden ließ. Er hatte es geschafft, zum beliebtesten und genialsten Schauspieler Neuandoriens aufzusteigen und der Familie de Bucco trotzdem immer treu zu bleiben und sie zu unterstützen. Was für ein Ende – und das wo er Hühnchen so liebte. Seinen Grabstein in Süderstadt hatte man deswegen fein säuberlich aus Hühnerknochen zusammensetzen lassen.

### „Wirt und Priester“ oder „Das „Tarneische Stück“

Ein neueres Werk behandelt die Irrfahrt eines frisch geweihten Priesters der fiktiven Gottheit Shardol, der an seiner eigenen Rache scheitert.

Der erste Akt beginnt mit einer Wirtshausszene, in der der Hauptdarsteller mit seinen Freunden die bestandene Aufnahme in die Priesterschaft feiert. Es wird ziemlich laut, und als die ersten Selbstverstümmelungen beginnen, wirft der Wirt die ganze Bande hinaus. Alle fliehen, aber der ungestüme Priester schwört bei allem, was ihm heilig ist, daß der Wirt dafür büßen muß.

Der zweite Akt beginnt dann auch mit den Vorbereitungen, die der kleine Priester trifft, um Shardols Gunst zu erringen. Danach, schreitet er vor das Haus des Wirtes und ruft ihn heraus. Dieser erscheint auch mißgelaunt - nur das Publikum sieht, daß er soeben aus dem heimischen Bett entstieg ist, in dem er eine bildhübsche Frau zurückließ - und verlangt vom Priester eine Erklärung für den Lärm. Doch dieser streckt den Finger aus, zeigt auf den Mann und brüllt „SCHMERZ!“. Natürlich passiert überhaupt nichts, bis der Wirt die Initiative ergreift und dem Priesterlein eine tüchtige Abreibung erteilt -

übrigens eine Szene, die stets zu großer Heiterkeit im Publikum geführt hat.

Im Dritten Akt sieht man den grün und blau geprägten Priester nun gründlicher zu Werk gehen. Er quält ein dutzend Männer sowie Frauen und geht einigen Folterknechten zur Hand. Daraufhin geht er wieder zum Haus des Wirtes, der - das Publikum ahnte es schon - mit einer anderen Frau im Bett liegt. Kaum erscheint der Wirt vor seinem Haus, da beginnt der Priester auch schon, die Opfer aufzuzählen, die er für seinen Gott gebracht hat, aber zusammen mit seiner Lobpreisung dauert das so lange, daß der Wirt ihn mit einem Knüppel den Pelz verbrämt, bevor er überhaupt den eigentlichen Wunsch an Shardol richten kann. Damit endet der dritte Akt, der im vierten seine Fortsetzung findet.

Denn nun folgt eine Szene von außergewöhnlichem Ausdruck. Es entsteht der Eindruck, man befände sich in den unterirdischen Gärten von Baranka, denn der Priester entfacht nun ein Höllenfeuer, in dem Dutzende von Wesen in Agonie zu Tode kommen. Das Publikum war von dieser Szene so erfaßt, daß in Tarnea bei der Uraufführung einige Bewaffnete auf die Bühne sprangen, um die vermeintlich Sterbenden zu retten. Nun, nach dieser infernalischen Opfergabe wankt der Priester, zurück zum Haus des Wirtes und fordert ihn erneut auf, herauszukommen. Da es Nacht geworden ist, muß der Priester mehrfach rufen. Doch schließlich hat er Erfolg und der Wirt steigt aus dem Bett, nicht ohne den beiden Schönheiten, die dort zurückbleiben, noch einen Kuß zu geben. Der Wirt verspottet den Priester, daß er es nicht wagt, allein herzukommen, aber dieser erwidert nur eine Litanei aus der Aufzählung seiner unsäglichen Opfer an Shardol, einer Lobpreisung des Gottes der Schmerzen und schließlich dem Wunsch: der Wirt soll in nie dagewesener Agonie den Tod erleiden.

Eine halbe Minute atemloser Stille folgt nun, in der man eine Stecknadel hätte fallen hören. Doch nichts geschieht und der

Wirt kehrt gähnend in sein Haus zurück, während der Priester sich die Haare ausrauft und seine Roben zerreißt. Der Akt endet mit einem Tobsuchtsanfall des Priesters, nachdem eine der Tempelwachen anmerkt, daß das Wunder wohl deshalb nicht gewährt wurde, weil einfach niemand da war, der es hätte bezeugen können.

Der letzte Akt muß meistens ins Freie verlegt werden, da die wenigsten Theaterhäuser über genügend Platz verfügen, die folgenden Szenen unterzubringen. Der Priester erscheint, anscheinend einige Jahre älter und liest laut von einer Liste ab, was er alles erledigt hat. Die Auslöschung ganzer Dörfer ist ebenso aufgelistet, wie die Verstümmelung einer ganzen Generation von Katzen. Nun werden etwa fünfhundert Ungläubige herangeführt, zwei Dutzend Priester haben sich versammelt, um bei dem folgenden Ritual zu helfen. Es ist hellichter Tag und alle Fenster sind mit gaffenden Menschen gefüllt. Dieser riesige Troß wandert nun zum Haus des Wirtes, dem gerade von einer jungen Schönheit die Schultern eingeeilt werden und dort beginnt eine gigantische Haßrede des Priesters, eine halbstündige Aufzählung seiner grauenhaften Taten und schließlich die Bitte um einen langsamen, schmerzhaften Tod für den Wirt. Dieser kommt, nur mit einem Bettlaken bekleidet nach draußen, als der Priester gerade seine letzten Worte ausspricht. Der Wirt schüttelt nur den Kopf und zuckt kaum mit der Wimper, als der Priester in einer stinkenden Wolke verschwindet und nur seine rauchenden Schuhe zurückbleiben, die Menge verstreut sich und der Vorhang fällt.

Im Epilog unterhalten sich zwei Priester des Shardol über das Geschehene und verspotten die Dummheit des explodierten Priesters, der sich ahnungslos mit einem Sohn des Shardol, einer Verkörperung der Gottheit auf Erden, angelegt hat.

Das Stück, ist ein thelogietheoretisches Meisterwerk, denn es zeigt deutlich die bekannten und unbekannten Schwierigkeiten, die bei der Bitte um ein göttliches Wunder entstehen.

## 20 Spiel und Spass

In adeligen wie in bürgerlichem Kreisen düstet man gleichermaßen nach Wetten, Kartenspielen und dem hehren Sport.

### 20.1 Neuandorische Wetten

**Ein anständiger Neuandorier ist schnell zu einer Wette bereit**, solange er nur über etwas Liquidität verfügt. Im Allgemeinen gelten Wettschulden als sofort zahlbar und es ist allgemein anerkannt, daß jemand, der seine Wettschulden nicht begleicht, als offizell pleite gilt. (Ganz im Gegensatz zu jemandem der seine Rechnungen nicht bezahlt - das ist einfach nur ein Geschäftsmann.) Gewettet werden kann über alles und jeden und es ist erlaubt, den Ausgang der Wette zu beeinflussen. Nicht unbedingt durch eigene Taten (soetwas wird dann doch als unfein angesehen) wohl aber durch Worte oder Befehle an Untergebene. Es gilt ebenso als unfein über Leben und Tod zu wetten, je banaler die Wette desto besser. So soll es schon einmal

vorgekommen sein daß ein harmloser Bauer auf dem Weg zum Markt eine Eskorte aus 20 Mann dabei hatte die dessen Hut vor Tauben beschützt haben, während andere Männer versuchen mit Brotkrumen Vögel anzulocken. Ausgang war nur der einfache Satz: „Siehst du den Bauern da? Ich wette dem macht ein Vogel auf den Hut bevor er am Markt ist.“

Natürlich geht die eine oder andere Wette zu weit, was hinterher den meisten Beteiligten dann ein bisschen leid tut, aber letzten Endes, hey – ist doch nur Spaß!

Jährlich sterben in Neuandorien etwa 20 Menschen als direkte oder indirekte Folge von Wetten.

## 20.2 Poch

Poch ist ein Kartenspiel, welches mit einem 52er Blatt gespielt wird. Es können 2 bis 10 Spieler mitspielen. Jeder Spieler bekommt verdeckt zwei Karten aus dem 52er-Kartendeck, auch Handkarten genannt. Zusätzlich werden im Verlauf eines Spiels fünf Karten offen in die Mitte des Tisches gelegt, die „Gemeinkarten“, die von allen Spielern genutzt werden können, um zusammen mit ihren jeweiligen beiden Karten eine möglichst gute Fünf-Karten-Hand zu bilden.

Der Ablauf eines Spiels gestaltet sich dabei wie folgt:

- Der Spieler rechts neben dem Geber setzt den Grundeinsatz in den Topf, sein Rechter wiederum den halben Grundeinsatz. Alle anderen müssen (noch) nicht setzen. Alle halbe Stunde (Spieldauer) wird der Grundeinsatz verdoppelt.
- Danach werden die Handkarten ausgeteilt, jeder Mitspieler bekommt 2 Karten.
- Dann beginnt die erste Setzrunde mit dem Spieler links vom Geber. Es wird im Uhrzeigersinn nacheinander gesetzt. Will ein Spieler weiter im Spiel bleiben aber nicht setzen, genügt es auf den Tisch zu klopfen: „pochen“. Die zweite Möglichkeit ist das Erhöhen des Einsatzes. In diesem Fall müssen alle Spieler die diese Runde gepocht oder gesetzt haben entweder sofort „mitgehen“ (d.h. ihren Teil nachzahlen) oder aussteigen. Die Grundeinsätze werden beim Mitgehen und beim Erhöhen angerechnet. Sobald in einer Runde erhöht wurde, kann man nur noch weiter erhöhen, mitgehen oder aussteigen. Sieht der Spieler mit seinen Karten keine Gewinnchance, kann er jederzeit aussteigen (er legt seine Karten ab und gibt damit seine Resignation kund „einen Ronländer machen“). In jeder Setzrunde kommt jeder Spieler nur einmal zum Zuge, der Geber beschiebt die Setzrunde.
- Nach der ersten Setzrunde legt der Geber die ersten drei Gemeinkarten offen aus (genannt „Grundstock“) und die zweite Setzrunde startet. Danach gibt es die vierte offene

Karte, den so genannten „Turm“. Darauf folgt die dritte Setzrunde.

- Schließlich wird die letzte offene Karte ausgelegt, der „Fluss“, und es folgt die vierte und letzte und das Spiel beschließende Setzrunde.
- Der Spieler mit der besten Hand-GemeinKartenkombination erhält den Topf (wenn er nicht vorher ausgestiegen ist).
- Der Spieler Links vom Geber wird neuer Geber.

Geht ein Spieler „Aufs Ganze“ (setzt seinen gesamten Einsatz), dann spielt er nur bis zu dem von ihm gesetzten Betrag. Alle weiteren Einsätze der anderen Spieler werden in einem „NebenTopf“ ausgespielt, den der „Aufs Ganze“-Spieler nicht gewinnen kann.

Bei der Variante „Geberwahl“ bestimmt der Kartengeber die in dieser Runde für „wild“ erklärten Karten. Eine solche Karte (meist 2 oder 7) gilt dann als beliebige Karte.

### Kombinationen in ihrer Wertigkeit:

**Höchste Karte** - die Farbe hat bei Poch keine Wertigkeit

**Kleines Kunststück** - 2 Karten gleichen Wertes

**Doppeltes Kunststück** - 2 mal 2 Karten gleichen Wertes

**Großes Kunststück** - 3 Karten gleichen Wertes

**Gasse** - 5 Karten in einer Reihe (nicht mit gleicher Farbe)

**Farbe** - 5 Karten in einer Farbe (Kreuz und Pik bzw. Herz und Karo sind nicht die gleiche Farbe!)

**Familie** - ein kleines und ein großes Kunststück

**Adelsgasse** - eine Straße in einer Farbe

**Poch** - 4 Karten gleichen Wertes

**Fürstenfest** - Straße in einer Farbe von 10 bis As

Bei gleichen Kombinationen gilt immer der Wert der höchsten Karte, bei Gleichheit dieser gilt die Extrakarte. Sind auch diese gleich wird der Topf geteilt.

## 20.3 Gampfball

- 2 große Körbe (ca. 1 Schritt Durchmesser)
- 2 Sappel (Schwämme tun's auch)
- 4 Flegel (jawohl es gehen auch Knüppel)
- 1 Wonzling (Ball, Stierschädel oder ähnliches)
- 2 Eimer Wasser (wahlweise auch mehr)
- 1 Spielfeld etwa 10 auf 30 Schritt (das kann aber auch größer, kleiner, rund oder vieleckig sein, hier sind wir nicht so genau)

Auch wenn sich das folgende etwas verwirrend anhören mag, hat man spätestens nach einem Probespiel alles begriffen. Letzten Endes muss sich ja nur jeder Spieler den Teil der Regeln merken der für ihn gilt.

### Auf geht's

Neuandorisches Gampfball ist ein Ballspiel für zwei Mannschaften von je fünf Spielern; Auswechselspieler sind erlaubt. Gewinner ist, wer nach Ablauf einer gewissen Zeit am meisten Körbe erzielt hat. Es wird mit einem Ball gespielt, der „Wonzling“ genannt wird. Die fünf Spieler einer Mannschaft teilen sich fest auf folgende Positionen auf:

- der Läufer (keine besondere Ausrüstung)
- der Korbträger (trägt einen großen Korb mit beiden Händen auf dem Rücken)
- der Werfer (hat einen nassen Schwamm)
- und zwei Schläger (tragen je einen Flegel aka Pömpfe)

### Der Läufer

Der Läufer darf als einziger den Wonzling nehmen. Seine Aufgabe ist es, den Wonzling in den gegnerischen Korb zu befördern. Gelingt ihm dies, so erzielt seine Mannschaft einen Korb. Wird der Läufer vom Sappel des Werfers getroffen, so muss er, falls er den Wonzling hat, diesen senkrecht in die Luft werfen. Er muss sofort danach bei seinem Korbträger abschlagen. Gegen die Treffer eines Schlägers ist der Läufer immun. Der Läufer darf niemanden festhalten, er darf nur blocken.

### Der Korbträger

Der Korbträger muss während des gesamten Spielablaufs seinen Korb mit beiden Händen auf dem Rücken tragen. Der Korbträger ist immun gegen die Schwämme des Werfers und die Schläge des Schlägers. Der Korbträger darf niemanden festhalten, er darf nur blocken. Und der Korbträger darf sich nicht in den Korb setzen!

### Der Werfer

Der Werfer ist der geeignetste Spieler, um den gegnerischen Läufer aufzuhalten. Er ist mit einem nassen Sappel bewaffnet, den er allerdings nach jedem Wurf in einem Wassereimer auffüllen muss. Trifft er mit dem Schwamm einen Läufer, so muss dieser, falls er den Wonzling hat, selbigen senkrecht in die Luft werfen. Der getroffene Läufer muss sofort danach bei seinem Korbträger abschlagen.

Gegnerische Werfer und Schläger müssen sich, wenn sie getroffen werden auf den Hosenboden setzen und gleichzeitig mit beiden Handflächen den Boden berühren.

Selbiges gilt für den Werfer, wenn er von einem gegnerischen Werfer bzw. Schläger getroffen wird. Der Werfer darf niemanden festhalten, er darf nur blocken.

### Der Schläger

Der Schläger hat die Aufgabe, die gegnerischen Werfer und Schläger daran zu hindern, ihre Aufgabe zu erfüllen bzw. den Weg für den eigenen Läufer zum Korb freizumachen.

Gegnerische Werfer und Schläger müssen sich, wenn sie von dem Flegel getroffen werden, auf den Hosenboden setzen und gleichzeitig mit beiden Handflächen den Boden berühren. Selbiges gilt für den Schläger, wenn er von einem gegnerischen Werfer bzw. Schläger getroffen wird. Der Flegel kann auch dazu verwendet werden, den Wonzling zu bewegen, allerdings ist er nur ein wenig geeignetes Mittel dazu. Der Schläger darf als einziger andere Spieler festhalten.

### Ablauf des Spieles

Gespielt wird auf einem abgesteckten Spielfeld, das keine bestimmte Form haben muss. Bei Spielbeginn starten alle Spieler auf derselben Linie. Es gibt einen (oder mehrere) Schiedsrichter, der den Wonzling bei Beginn in das Spielfeld wirft. Sobald der Wonzling den Boden berührt, ist das Spiel eröffnet.

Es empfiehlt sich für den Schiedsrichter hier die beiden Läufe festzuhalten bis der Wonzling wirklich am Boden aufkommt. Dieselbe Prozedur nach jedem Korb. Das Spiel geht über einen festgelegten Zeitraum von etwa einem viertel Glasen (15 Minuten) oder 4 Körben.

Wer nach Ende des Spiels die meisten Körbe hat, gewinnt. Bei Unentschieden entscheidet der nächste Korb. Falls der Wonzling ins Aus geht, dürfen die Zuschauer den Wonzling wieder einwerfen.

### Zu beachten

Den Anweisungen des Schiedsrichters ist Folge zu leisten. Der Schiedsrichter entscheidet auch über evtl. Strafen und Spielunterbrechungen, zB bei Regelübertretungen, übermäßigen körperlichen Einsatz.

Körperlicher Einsatz ist in Grenzen zu halten. Werfer, Läufer und Korbträger dürfen nur andere Spieler blocken, d.h. sich in den Weg stellen. Festhalten, Umreißen usw. dürfen diese nicht.

Nur die Schläger dürfen andere Spieler festhalten. Das Spiel ist aber eher taktisch geprägt.

### Tipps

Jede Mannschaft und jeder Spieler sollte sich zumindest über zwei Fragen im klaren sein: Was ist zu tun wenn wir den Wonzling haben (Decken des Läufers, Korbnahe zum Abschlagen)? Was ist zu tun wenn ihn die Gegner haben (Schutz des Korbes durch den Werfer, Läufer als Blocker etc.)?