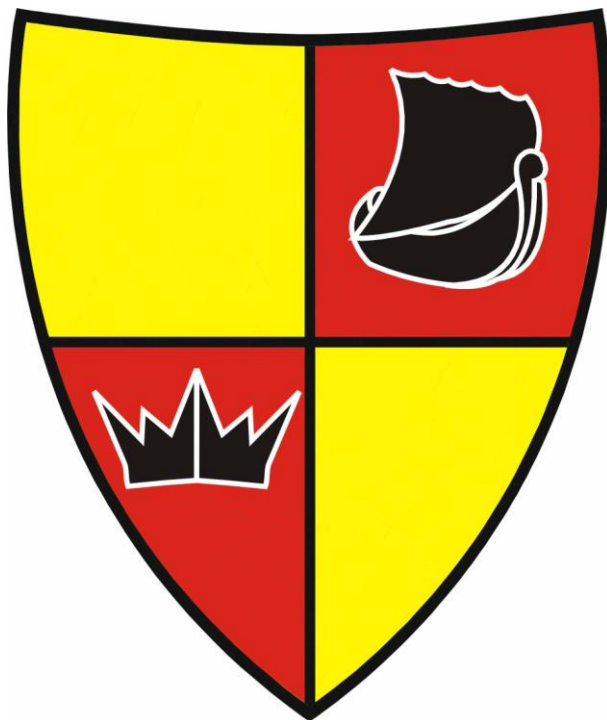


Die Neuen Reiche:

eine Zusammenfassung der derzeitigen Lage:



"Unsere Mission: Die Mysterien der Vergangenheit erforschen, die Relikte der Vorfahren studieren und diese Relikte zum Wohl der ganzen Menschheit schützen und bewahren."

- 1669 Nachdem Giovanni Villanova am 15. Primus 1669 auf seinem Ball ermordet wurde, und mit ihm 15 weitere Menschen starben, kam ein Stein in den Umlauf; dieser Stein wiederum wurde, wie, dass weiß keiiner, auf eine Insel gebracht und offenbarte dort seine Fähigkeiten.
- 1671 Dieser Insel war La Buca. Ein paar der Insassen des Gefängnisses starteten eine Revolte und andere verjagten die Castillianer. Sie nahmen den Hafen ein und kaperten ein Schiff. Bevor sie aber an dieses Schiff ran kamen, befreiten sie eine Piratencrew von einem Fluch; Dabei fiel ihnen ein Domaestein und eine Karte in die Hände.
- 1672 Der Domaestein weist Ihnen den Weg zu weiteren Steinen.....
- 1698 9 Domaesteine wurden bis jetzt gefunden. Sie wurden an den ihnen angedachten Platz in einer großen geheimen Kammer in den Halbmondlanden gebracht. Und damit begann das Grauen in Theah.
- 1698 Silvester: Die Barriere ist gebrochen! Die Syrneth strömen Theah und zerstören, töten, nehmen gefangen und holen sich ihre alten Sklaven zurück, die Sidhe.
- 1699 Sextus: Das einzige was bleibt ist die Flucht! Die Syrneth haben sich wie eine Seuche über das Land gelegt, alle Häupter der Länder sind tot oder auf der Seite der Besetzer. Die mächtigen Magier der Syrnethmagie stehen unter ihrem Einfluss. Alle Völker bereiten die Flucht vor. Die vendellische Liga spielt dabei eine große Rolle. Schiffe werden beladen, Familien eingepackt; so viele wie möglich werden mitgenommen. Wer keinen Platz mehr hat, hat sein Leben verwirkt.
- 1700 Primus: Die Reise geht los...
5 lange Jahre soll sie dauern, die Völker werden stark dezimiert, Schiffe sinken, Mannschaften verhungern oder verdursten oder sterben an Krankheiten, die auf den Schiffen ausbrechen. Zwar finden die Schiffe immer wieder Inseln auf denen es Nahrung gibt, aber bis jetzt war keine reich genug um alle Flüchtlinge dauerhaft zu versorgen.
- 1705 Septimus: Am Horizont zeichnen sich die Umrisse riesiger Berge ab, Inseln kommen in Sichtweite. Doch vor ihnen eine schimmernde Wand. Die Menschen sind zu erschöpft, um diese wahrzunehmen, sie sehen nur das Festland.
Vollkommen ausgehungert und verzweifelt landen Sie am Strand des neuen Landes. Vor ihnen liegt nun ein riesiges Inselparadies, welches die paar Hände voll Siedler, die überlebt haben nun besiedeln.
- 1720 Nach nicht allzu langer Zeit schon bekriegen sich die verschiedenen Kulturen, weil jeder sein Land so bestellen will, wie er es immer gemacht hat oder weil er nicht mit dem einverstanden war, was so manch ein Vodacce mit seiner Frau machte. So siedelten früher oder auch später die Völker wieder für sich alleine jedes auf ein Stück Land oder Insel.
- 1721 Bei der Aufteilung auf die verschiedenen Inseln entdecken die Siedler das Fehlen eines Stammes, keiner der Wikinger, keiner der Vestenmannavnjarer ist mehr da. Kurz nach der Besiedlung der neuen Welt haben sie sich aufgemacht, neue Schiffe zu bauen und

nun ziehen sie mit diesen durch die Meere. Nur ein zwei kleine Fischerdörfer erinnern an das einst mächtige Volk der Lochlainer, die sich jetzt nur noch auf dem Wasser aufhalten.
1775 Nach längerem Frieden und einem guten miteinander haben sich alle Völker in der neuen Welt eingelebt und sich schnell vermehrt. Sie haben ihre Reiche aufgebaut und Handelswege erschlossen.....

.... Die Geschichte schreibt sich weiter...

im Jahre des Herrn Farus 1799 kündigte sich für die Geistlichen der Reiche der nächste Prophet an. Sie prophezeien für das Jahr des Herren 1800 den Weltuntergang!

Es tut sich viel in den weltlichen Reichen... Die Wissenschaftler beginnen die Artefakte zu verstehen, die experimentieren viel.... Nun ist die Zeit der NEUEN Helden!

Wir können grob die Länder mit Europa zwischen 1250 und 1750 vergleichen:

Spanien = Esperanza

England = Empire of the Shire

Schottland = Gaidhealtach

Irland = Eirinn

Niederlande = Henzse Gall (der Hafen)

Skandinavien = Lochlain (das Fischerdorf)

Russland = Novorussa

Asien = Siam

Italien = Catania

Deutschland = Eisen

Frankreich = Reculée

Arabien/Orient = Emirate von Katar / Orient

Meere

Das Blutende Meer

Mediterranes Meer

Stiller Ozean

Die Alten Rassen:

Das Grauen:

vormals die Surneth

Heute auch:

Tessera, - Mechanisch

Saranda, - Magnetisch

Arglwydd - Chemisch

oder

Ffynnon - Physikalisch

Die Sidhe

Der Gott:

Farus der Gott, dessen Propheten den Weltuntergang bedeuten.

Das Land wird von der Königin des Shires überwacht, ihre rechte Hand ist die Fürstin von Eisen, welche Sie in militärischen Angelegenheiten unterstützt. Ihre linke Hand ist der Gildenmeister von Hensze Gall, welcher sich mit dem Handel beschäftigt.

Blutmagiearten:

“Magie ist eine Krankheit”

Catania: Die Ventura Strega

Empire of Shire: Illusion Mage

Novorussa: Mutasthja Magia

Lochlain: Runen Magier

Esperanza: Lirio Rojo

Recuilee: Portail Magie

Länder ohne Magie aber mit magischen Artefakten:

Eisen: Dracheneisen

Recuilee: Rätselschwerter

The Empire of Shire



Empire of Shire

Wichtige Personen:

Anwen Rhianon, Queen of the Empire

Myrddin, königlicher Berater

Edward the Brave McStirling, Hauptmann des Empires und Graf von Gaidhealtach

Finlay Llyn, königlicher Berater

Bruce O`Brian, Graf von Eirinn

Drako Leone, „Admiral der königlichen Flotte“

Orte:

Lunnainn, Hauptstadt von Camelot

Dun Eideann, Hauptstadt von Gaidhealtach

Baile Atha Cliath, Hauptstadt von Eirinn

Chaisteal Nodha, Hauptstadt von New Mannanan

The Shire:

Den Namen Shire hat die kleine Insel von ihren erst Besetzern, den Reculée, damals hiess sie noch Compté, Aber sie haben sich bald wieder von der Insel zurückgezogen.

Die neuen Siedler nannten sie Camelot, aber seit der Vereinigung der Inseln ist der Name fast nicht mehr in gebrauch.

Jede Insel hat ihren eigenen Grafen und alle drei Grafschaften haben die Königin.

Der Graf von Eirinn ist Bruce O`Brian, um ihn ranken sich sehr viele Geschichten, da er selten gesehen wird, dafür aber schon seit 80 Jahren immer mal wieder.

Gaidhelatach wird von Edward the Brave McStirling regiert. Er ist weniger ein Graf, mehr ein Clans Haupt.

Camelot und die Grafschaften haben als Königin Anwen Rhiannon.

Das Landesmotto ist:

Gun robh dion air t-ionmhas

Möge dass, was du schätzt, sicher sein.

Religion

Die Bewohner des shires glauben ausschließlich an die göttliche Macht der Sidhe. Denn diese hat ihnen die Magie wiedergebracht, nachdem ihre Königin Elain und der Gral den Besetzern zum Opfer fiel. (Auch wenn erzählt wird der Gral wäre mit auf die lange Reise genommen worden)

Die Bewohner des Shires beteten während ihrer Überfahrt an die Sidhe, dass sie überleben würden.

Als dann 1705 die Inseln in Sicht kamen, war den Flüchtlingen klar, dass die den Sidhe dies alles zu verdanken hatten.

Bei den Zwistigkeiten zwischen den Völkern fanden sie dann auch ein kleines Land, welches sie bezwingen konnten, was den Reculee nicht gelungen war.

Durch ihre Gebete wurde ihnen dann noch eine Insel geschenkt, die Insel der Sidhe, welche sie durch ihren Glauben aus der alten Welt in die neue Welt gesetzt haben.

Aus Dank, überreichte ihnen die neue Königin der Sidhe ein singendes Schwert, welches ihnen die Magie wieder brachte.

Auch haben sie eine Auserwählte in die Welt geschickt, die mit Hilfe eines Ringes das Empire regieren und die 4 Inseln zusammenhalten wird.

Die Sidhe

Die mächtige Rasse der Sidhe (Siehe Feary, Banshee, Sidhe, Lords and Ladies, Leprechauns, Zwerge, Feen, Dixies usw. in der irischen und englischen Mythologie)

Nachdem die Katastrophe hereingebrochen war, waren die Sidhe wieder von ihren alten Herren unterjocht worden, so waren sie froh, dass der Glaube der Menschen stark genug war, um sie zu sich zu ziehen und ihre Insel zu versetzen.

Das neue Land der Sidhe heißt nun New Mannanan - das neue alte Königreich.

Die Königinnen des Festlandes allerdings werden noch heute vermisst.

Militär

Das Militär ist geblieben wie es auf dem Festland war. Die Shirener haben keine Armada, nur eine Flotte aus Freibeutern.

Henzse Gall



Henzse Gall

Wichtige Personen

Anton Fhogga, Gildengroßmeister, Großmeister der Händler Gilde

Die Gilde der Alchemisten und Entdecker:

Gilde der Schwertkämpfer:

Gilde der Schreiner:

Gilde der Maurer und Steinmetze:

Gilde der Schneider:

Gilde der Bäcker:

Gilde der Schmiede:

Gilde der Unbekannten: (Gilde der Freudenmädchen)

Der Hafen:

Henzse Gall ist eine Stadt, nein eher ein großer Hafen, seine Bewohner sind überwiegend reiche Kaufleute die sich mit dem Handel unter den Kolonien eine goldene Nase oder zumindest einen vollen Geldbeutel verdienen wollen.

Die Handelsstadt sendet täglich Dutzende Schiffe aus um Handel zu treiben. Manch einer munkelt, es segeln Schiffe auch ans Festland und holen dort Waren um sie teuer zu verkaufen.

Mächtige Koggen sind Heim vieler Kaufmannsfamilien. Die Stadt ist das einzige was die Galler haben, und diese ist auch sehr gut geschützt und bewacht.

Der Hafe besteht zum größten Teil aus Kontoren und Anlegestegen. Ein großes Gildenhaus ist weiter hinten erbaut worden. Der reichste Bewohner der Stadt ist Anton Fhogga.

Er ist auch gleichzeitig das Oberhaupt der Stadt, unter ihm die Vorsitzenden der einzelnen Gilden und dann die normalen Bürger der Stadt.

Die Galler haben sich nun gänzlich von ihren Brüdern den Lochlainern abgewandt, von denen nur noch wenige Drachenschiffe durch die Meere ziehen.

Landesmotto:

Groß sind Menschen auf dem Land, aber noch größer sind sie auf Hoher See!

Religion:

Die Henzse Galler sind Anhänger der Religion des einen Gottes, Anhänger der Kirche.

Politik

Die Politik des Landes wird durch das Oberhaupt der Gilden, der Henzse geregelt.

Anton Fhogga, Gildengroßmeister, Großmeister der Händler Gilde

Die Gilde der Alchemisten und Entdecker:

Gilde der Schwertkämpfer:

Gilde der Schreiner:

Gilde der Maurer und Steinmetze:

Gilde der Schneider:

Gilde der Bäcker:

Gilde der Schmiede:

Gilde der Unbekannten: (Gilde der Freudenmädchen)

Für jedes Gilde im Rat sind noch 3 Nichtgildenmitglieder im Rat.

Bei Wahlen hat der Gildenmeister 10 Stimmen, die Gildenoberhäupter/Vertreter 5 Stimmen und jeder ohne Gilde 2 Stimmen.

Wirtschaft:

Die Hensze Gall haben mehrere Häfen in denen sie Waren aufnehmen und abladen. In den sogenannten Kontoren der Hensze werden die Waren dann gelagert und verkauft. Jeder der Waren aus den Henszen Kontoren kauft, kann sicher sein, dass die Ware von bester Qualität ist. Die Kaufleute der Hensze müssen sich an die Richtlinien der Hensze halten und werden von dieser auch geprüft. Sollte sich jemand nicht daran halten, so muss er mehr Steuern und eine Strafe zahlen und kann so im Schuldenturm landen, oder schlimmeres.

Militär

Der Hafen selbst ist von schweren steinernen Mauern umgeben. Jeder Handelskaravane sind Kriegsschiffe zur Seite gestellt (meisst Eisenschiffe), jede Kogge besitzt mindestens 3 Kanonen.

Jeder Hafen, der mit der Hensze Gall Handel betreibt, hat sich verpflichtet einlaufende Schiffe zu beschützen, sollten sie angegriffen werden. Die kooperierenden Häfen haben meisst ein eigenes Kontor der Hensze Gall welches mit Kanonen geschützt wird.

Lochlain

Wichtige Personen

Erik Sten der Sture

Die Lochlainer, die Vitalienbrüder des Nordens, die Wikinger des Thor.

Sie haben sich nirgends fest angesiedelt und doch findet man hier und da ein kleines Fischerdorf, das ein Lochlainer sein könnte.

Die Schiffe ziehen über die Meere und leben vom Fisch und der Piraterie. Wikinger brandschatzen und plündern. Alles im Namen Thors.

Gäbe es da nicht die Nornen und die Sage des neuen Königs, so würden man sagen die Lochlainer sind ein unzivilisiertes Volk. Doch in ihrer Mythologie stehen viele Dinge, an die sie sich halten und nach denen sie leben.



Novorussia

Wichtige Personen:

Zar Aleksey Gregorievitsch Pramov (Aleksey der Grosse)

Fürst Stolz (Bürgermeister von Andreevka)

Orte:

Stolicny (Hauptstadt)

Andreevka

Novigrad (Zweitgrößte Stadt)

Als die Schiffe der ehemaligen Ussura ankamen, sahen sie wie alle anderen Völker und Flüchtlinge ihre ersten Häuser aufbauten und versuchten das neue Land zu erkunden. Aber das war nicht alles was sie sahen, in dieser Zeit gab es viele Unruhen, jeder hatte Angst, es gab keine Regierungen oder eine Art von Ordnung. So zogen die Massen von Ussura weiter in das Landesinnere. Nach mehreren Wochenmärschen waren die Schläge der Hämmer endlich verklungen und unter ihren Böden war fruchtbares Land. Hier wurde dann die erste Siedlung der Ussura, oder wie sie sich jetzt neu nannten, der Novorussia. Hier blieben die ersten, die müde von dem ganzen waren und sich nur noch na Ruhe sehnten, die Siedlung nannte sich später Andreevka.

Ab hier fing der Strom der Neuankömmlinge zu teilen, es wurden zahlreiche Dörfer und Siedlungen gegründet und man hat versucht eigene Existenz zu sichern, es wurde Landwirtschaft und Viehzucht betrieben. Diejenigen, die immer schon nur die Masse gefolgt haben, blieben auch diesmal in der Masse, so entstand die Stadt Stolicniy, die im Vergleich zu anderen Siedlungen einfach riesig war. Jahre vergingen und Städte wuchsen, sowie neue gegründet wurden, wie z.B. Novigrad. Aber nicht nur Städte waren das, die gegründet wurden, sondern auch mehrere Kirchen und einige Klöster. Die Religion in Novorussia oder in früheren Ussura stammt zwar von der Religion Catantias, hat jedoch auch mehrere Veränderungen auf dem Weg nach Novorussia erlitten. So gibt es z.B. keinen Patriarch oder einen anderen Oberhaupt der Kirche.

Mutasthja Magia:

Mutasthja Magia ist der Magie mit der Fähigkeit sich der Geisterhaut eines Tieres zu bemächtigen. Er kann dann teilweise tierische Eigenschaften annehmen. Es wird gemunkelt, dass sich der Gaius, das Oberhaupt Novorussas, in ein Tier verwandeln kann. Die Legenden sprechen von einem Weißen Tiger oder einem Feuervogel, einem der mächtigsten magischen Wesen, nach *** in Novorussa.

Der Mutasthja Magia kann als Lehrling maximal zwei Eigenschaften eines Tieres auf einmal beschwören („tierisches Handeln“)und kann mit den Tieren sprechen. Als Adept kann sich der Magier dann „tierischen Sinne“ für eine bestimmte Zeit (30min) aneignen. (z.B. kann er seine Augen in die Augen eines Adlers verändern, um dadurch weit zu sehen.) Wenn der Magier dann ein Meister seines Faches ist, kann er selbst ohne das er sich die Augen eines Adlers aneignen muss, durch seine Magie weit sehen.

Der Mutasthja Magia ist der Sprecher und das Medium für die Geister der Natur.



Recuilee

Reculée

Wichtige Personen:

Roi Alexandre Reculée, König von Reculée
Reine Catalina Reculée, Ehefrau von Alexandre
Princesse Antoinette Reculée, älteste Tochter von Alexandre
Prince consort Montague, Ehemann von Antoinette

Orte:

Chateau du Soleil, Schloss von Reculée
Ville du Soleil, Hauptstadt

Quart de bras, das Dorf um die Ville du Soleil

Reculée:

Die Reculée haben es sich einfach gemacht, sie haben einfach alles genommen, was sie kriegen konnten und sind nach der Revolution damit einfach abgehauen. So haben Sie und ihr Gefolge als einziges aus der Montaigne überlebt. Das waren ungefähr 2 Schiffe voll mit der sehr großen Familie und vielen ihrer Untertanen.

Die Reculée sind eine starke magische Familie. Sie haben sich in den letzten Jahren schon sehr sehr weit verbreitet, so dass die Magie aus der alten Welt überlebt hat.

Allerdings ist den Magiebegabten ihre Macht zu Kopf gestiegen. So haben sie, die, die der Magie nicht mächtig sind unterdrückt und sie zum Ackerbau geschickt.

Ganz so wie in der alten Welt droht auch hier die Macht zu kippen. Die Bauern haben hier zwar mehr von dem, was sie bestellen. Doch viele von ihnen entstammen der Herrscherfamilie, und sehen es nicht ein, ihr rechtmäßiges Erbe einfach so zu vergessen.

Das Stück Land, das Reculée aus macht, war nicht die erste Wahl der Auswanderer, sie hatten vorher eine kleine Insel in Besitz genommen, die sich aber schnell als sehr unfruchtbar heraus stellte und so zogen sie sich auf ein anderes Stück Land zurück.

Die Eigenheit dieses Landes ist, dass dort ein sehr schönes Baumaterial vorhanden ist. Die weißen und gelben Gesteinsvorkommen lassen sich sehr gut zum Bauen der Häuser und des Palastes verwenden, So kommt es, das der Palast der Sonne auch die Farbe der Sonne trägt. Er spiegelt sozusagen das ausschweifende Leben der Familie Reculée wieder.

Die Einzigen Berufsstände, die in Reculée ein gutes Leben führen, sind die Schneider und die Köche. Denn alles was prunkvoll aussieht oder sehr speziell in der Herstellung ist, ist bei den Reculée in Mode.

Das Landesmotto ist:

Je suis le roi, moi suis la loi !
Ich bin der König, ich bin das Gesetz!

Religion:

Die Reculée glauben an keine Kirche, sie glauben an sich! Jedwede andere Religion ist untersagt!

Außerdem herrschen sehr große Zwistigkeiten zwischen den Reculée und der Kirche. Da die Kirche die Magie verteufelt und die Reculée sie Leben!

Das ist die offizielle Stellungnahme. Inoffiziell glauben die Bauern, eigentlich alle Nicht-Adeligen an die Kirche. Allerdings würde keiner von ihnen das jemals öffentlich dazu bekennen, dies wäre Hochverrat und bedeutet den Tod.

Die Magie des Landes:

Jede Magie hat so ihre Nebenwirkungen und so sind auch schon ein paar Spiegelgeister gesichtet worden. Und allerlei gefährliche verrückte Portalbewohner haben sich schon etwas in der Neuen Welt umgesehen.

Die Rätselschwerter:

Die Meister der Rätselschwerter sind schon seit vielen Jahren tot, keiner konnte bis heute ein solches Schwert herstellen. So sind diese Schwerter zu einer wahren Seltenheit geworden. Man sagt aber, das der König Selbst das Meisterstück eines Rätselschwertes in einer geheimen Kammer aufbewahrt und das der einzige Grund ist, warum er noch König ist. Viele sagen, es bewahrt ihn davor zu sterben, andere sagen, es ist immer da, wenn jemand den König angreift.

Aber was kann es wirklich?

Wein:

Neben den Köchen ist auch der Winzer gefragt. Die Reculée haben mit dem Weinanbau wieder angefangen und keltern fast den besten Wein den es für Geld in den Neuen Reichen gibt.

Militär:

Die Garde du Soleil hat dem Le Emperateur schon immer treu gedient. Das weiß der König, und so hat er sie neu gegründet. Die Garde musste den Treueschwur leisten und den König

beschützen, komme was möge. Nicht jeder in der Garde hat den Schwur freiwillig geleistet, oder hält sich gerne daran....

Der Portail Mage: (Reculée)

Der Portail Mage hat die Macht in seinem Blut Löcher in Raum und Zeit zu reißen – Portale zu öffnen. Diese Löcher bluten und färben die Hände des Magiers rot. Außerdem schreien die Löcher wie als würde ein ganzes Dorf abgeschlachtet. Das Öffnen eines Portals schmerzt Raum und Zeit. Der Magier kann durch diese Risse im Raum an andere Orte reisen oder Dinge in einer „Tasche“ verstauen. Ein Portail Lehrling kann Gegenstände anbluten, welche er dann durch ein kleines Portal zu sich ziehen kann. Wer die Löcher ohne geschlossene Augen durchquert der ist verloren, da der Magier dann im Nichts verschwindet.

Esperanza



Esperanza

Benennung nach dem gebräuchlichen Wort für Hoffnung, durch den damaligen Esquiro Silvio de Lessandre .

Wichtige Personen:

Patriach Rafajel de Lessandre

Adelsgeschlecht derer von Lessandre der frühere Hitzkopf und rebellische kleine Junge wuchs zu einem charismatischen und engagierten Patriachen heran. Der anfänglich zu verzeichnenden Weg seines Erfolges läuft jedoch Gefahr unterbrochen zu werden. Das durch Volksentscheid erlassene Konzil der Rechtsprechung (erhielt seine Daseinberechtigung durch den Matriachen nur um das Volk gnädig zu stimmen) macht ihm seinen Einfluss auf das Volk streitig und strebt eine Trennung weltlicher und geistlicher Macht an.

Imperatriz Sophia de Lessandre

...

Don Allesandro la Arivo

Er gebietet über große Länderreien und besitzt genug Mittel und Mut um zu diesen Zeiten eine kleine Privatarmee aufzubauen.

Condesa Viola le Conspiranca

...

El Rojo, Volksheld (cara de beato y uñas de gato)

Siehe El Rojo

Advocat Juan de Allegro

Ein junger, erfolgreicher Advocat im Konzil der Rechtsprechung. Seine Schriften über Rechts- und Gesetzestheorien sind sehr beliebt und werden vom belesenen Teil der Bevölkerung, meist mit Bewunderung und Hingabe gelesen.

Orte:

Lessandria:

Hauptstadt Esperanzas

Conspiranca:

Größte Hafenstadt, Süd-östlich, unter Einfluss der Condessa Viola le Conspiranca: musste sich in der Vergangenheit mit Angriffen von Seeschlangen auseinandersetzen und wurde daher mehreremale neu errichtet, Glasproduktion

Allegro:

Handelsmittelpunkt Esperanzas, Nähe Lessandria, löste Lessandria bald nach der Gründung als Mittelpunkt des öffentlichen Lebens ab, führende Handwerker im Schwarzpulver Mechanik Bereich

Cardiaco Felder:

aufblühende Landadel und Großbauernregion, beste Pferdezucht des Landes

La Levadura:

ehemals größte und prächtigste Stadt Esperanzas, direkte Straßenverbindung zu Lessandria, ehemaliger Treffpunkt der Advocaten und Rechtsprecher, durch aufständische Bevölkerung wurden viele Teile der Stadt zerstört. Ohne diesen Vorfall wäre das Konzil der Rechtsprechung zu Esperanza wohlmöglich bereits durch den Patriachen aufgelöst worden, doch zu solchen Zeiten ein durch Volksentscheid einberufenes Konzil aufzulösen wäre wohl ein fataler Fehler. Dennoch bleibt dem Konzil nur noch wenig Zeit seine Ziele zu erreichen, der patriach wird sich nicht ewig auf der Nase herumtanzen lassen.

Politik:

Der Patriach und Don Allesandro befindet sich zur Zeit in einem inoffiziellen Streit um die Cardiaco Felder die noch keinem Don unterstellt wurden, da sich das einfache Volk das einst unwirtschaftlichen Landes selbst in den letzten paar Jahren erschloss.

Neuerungen im Bereich der Rechtsprechung durch das Konzil der Rechtsprechung werden größtenteils vom Volk befürwortet. Es herrschen jedoch Unstimmigkeiten mit dem Patriachen.

Die Aufstände in La Levadura zeigten wie nah das Land an einer Rebellion steht. Durch den Volkshelden El Rojo wird das Volk weiter aufgestachelt. Möglicherweise steht ein Glaubenskrieg mit befeindetem Land bevor.

Lirio Rojo:

Das innere Feuer. So wird die Magie der Esperanza genannt. Die Adligen der alten Welt beherrschten sie und gaben sie durch ihr Blut weiter, bis die Kirche begann das innere Feuer zu löschen. Doch einige wenige schienen sich auch in der Neuen Welt angesiedelt zu haben, denn die Inquisition berichtet immer wieder über seltsame Vorkommnisse im Lande Esperanza und es scheint als ob El Rojo ebenfalls über diese Fähigkeiten gebietet. Bis jetzt hielten sich die Träger des inneren Feuers in den Schatten, doch wie lange mag das noch anhalten.

Landesmotto:

“Lasst Rebenstock und Korn erblühen. Auf friedliche und ruhmreiche Tage.”

- Erste Worte Esquirios Silvio Lessandre, beim betreten Esperanzas -

Religion:

In Esperanza wird Gott als der Mittelpunkt jedweder Existenz angesehen. Er ist allgegenwärtig und in jedem von uns. Die Menschen sind seine Kinder. Er fordert von jedem das Beste aus seinem Leben zu machen und seinen Brüdern und Schwestern nicht zu schaden. Wer sein Leben verschwendet begeht die größte Sünde in den Augen Gottes. Es existieren unzuchtige Triebe in vielen seiner Kinder die restlos vernichtet werden müssen (Esperanza Inquisita). Gebetet wird mit der rechten Hand auf der Brust und der linken hinter dem Rücken, meist auf einem Knie am Boden. Sonne und Mond in abstrakter Darstellungsform sind die Symbole dieses Glaubens, denn sie wachen über uns Menschen und sind ein Geschenk Gottes.



Eisen

Wichtige Personen:

Fürstin Wilhelmina Neuburger, Herrscherin über Wasserburg

Eisengraf August Schubert, Wächter von Zoric

Eisengraf Johannes Diemer, Graf von Kreis Wasserburg

Eisengraf Friedrich Meis, Graf von Bavel

Reformator Eduard Laube

Karl Fischer, Erfinder der maschinellen Druckpresse

Komponist Ferdinand Saalfeld

Wichtige Orte:

Wasserburg, die größte Stadt und gleichzeitig Sitz der Fürstin

Zoric, zweitgrößte Stadt und freie Handelsmetropole

Bavil, Stadt in der Nähe des unheimlichen Flüsterwaldes

Die Städte in Eisen:

Wasserburg:

Die Stadt und ihr Umland waren ein sehr großer Glückstreffer für die 10 Kriegsschiffe, die voll beladen mit Flüchtlingen und Dracheneisen die neuen Reiche erreichten.

Die Eisen konnten ihr Reich so prunkvoll wieder aufbauen, wie es im alten Land nie möglich gewesen war. Niemand muss Hunger leiden, alle haben fruchtbares Land. Jedoch konzentrieren sich die Bauern nicht allzu sehr auf den Anbau von Getreide oder Gemüse, sondern stecken meist ihr ganzes Streben in die Viehzucht. So kommt es, dass Delikatessen wie der Wasserburger Harzkäse, das Fleischwolfschnitzel und der Flüsterwälder Schinken über die Landesgrenzen bekannt und geschätzt sind.

In Wasserburg, der Hauptstadt des kleinen Reiches steht auch ein Kloster der Reformanten, derjenigen, die sich der Kirche abgewandt haben und nach den Lehren von Eduard Laube leben.

Zoric:

Eisengraf August Schubert hat im Westen des Landes eine kleine Siedlung gegründet und leitet sie mit fast der gleichen Philosophie wie Träge. Seit dem ist diese Stadt auch Zoric genannt ein Anlaufpunkt für sehr viele Händler, egal welcher Waren. Sie ist Zuflucht für alle Flüchtlinge und Treffpunkt für alle Gejagten.

Bavil :

N/A

Die Herrscher in Eisen:

Unter den Flüchtlingen waren auch ein paar Adelige, auch adelige die Teile der Legendären Rüstung des Kaisers mit sich brachten. Die Rüstung ist ein Heiligtum und eine Legende unter den Eisen. Denn es hieß im Alten Land, derjenige, der alle Teile der Rüstung sein eigen nennen kann ist der einzig wahre Alleinherrscher über das Land.

Die Fürstin ist die einzige Nachfahrin eines der Alten Eisenfürsten. Sie besitzt 3 Teile der Rüstung und ist somit vor den Eisengrafen die jeweils ein Teil der Rüstung des Kaisers besitzen berechtigt nach altem Brauch das Land zu regieren. Ihr zu Seite stehen die drei Eisengrafen: Johannes Diemer, Regent der Provinz Wasserburg jedoch nicht von Wasserburg selbst, da allein die Fürstin über die Hauptstadt herrscht, Friedrich Meis, dem die Herrschaft über Bavil und den anliegenden Flüsterwald obliegen, und August Schubert, Herrscher von Zoric, der freien Handelsstadt.

Die Adelligen des Landes hat es schon sehr geärgert, das sie keine Dracheneisenminen mehr haben und auch nicht alles mitnehmen konnten, was sie hatten. So werden die Rüstungen, die sie Retten konnten, sehr in Ehren gehalten und sind selten geworden.

Einer der Nibelungen konnte sich retten, einer derer, die als einzige wissen wie man Dracheneisen schmiedet. Er ist aber schon sehr alt und da es bald nirgends Dracheneisen mehr geben wird, hat er Niemanden mit der Arbeit vertraut gemacht. Er hat sich in die Berge zurück gezogen – viele sagen, um dort zu sterben.

Doch die Eisenfürsten hoffen, auch in den neuen Ländern auf ein Eisen mit besonderen Fähigkeiten zu stoßen, ähnlich ihrem Dracheneisen. Deshalb arbeiten die Herrscher mit der Forschungsgesellschaft zusammen, in der Hoffnung, in den Ruinen auf Spuren eines neuen "Dracheneisens" zu stoßen.

Damit wir nicht vergessen, mit den Flüchtlingen auf den Schiffen waren auch die Ängste der Eisen mit in die Neue Welt gekommen – und so kamen sie bald wieder die Dämonen, die bei Nacht die Ländereien unsicher machen. Die Wälder in der Umgebung sind schon mit dem Virus der Dämonen infiziert. Sie schreiten voran und werden immer mehr.

Nicht zu vergessen die große Brauerei, die das beste Bier der Neuen Welt braut.

Landesmotto:

Wie man Eisen durch Eisen schleift, so schleift ein Mensch den Charakter eines anderen.

Religion:

Die meisten der Eisen sind Reformanten, sie folgen den Lehren von Eduard Laube. Aber der harte Kern glaubt immer noch an die Kirche.

Politik:

Für Politik bleibt nicht viel Zeit, es müssen Kriege geschlagen werden!

Wirtschaft:

Die einzigen Wirtschaften die Eisen vorzuweisen hat, sind die, in denen es das gute Bier gibt. Nein ernsthaft. Das einzige Ort an dem es Wirtschaft gibt ist Zoric. Alle anderen Eisen leben fast nur von dem was sie selbst herstellen oder was auf dem Markt angeboten wird.

Es gibt zwei große Exportartikel der Eisen, die von Zoric aus in die Welt exportiert werden: Bier, das beste in der Neuen Welt, und Schmiedewaren,

Militär:

Noch immer sind die Eisen große Kriegsherren. Sie haben noch viele Kriegsschiffe und Waffen und verkaufen sich an die rivalisierenden Länder, oder verdingen sich als Leibwächter oder ähnliches.

Aber als Kriegsführer und Strategen sind sie immer noch sehr gefragt. Zahlreiche Adelige, darunter auch Abkömmlinge ehemaliger Eisenfürsten, haben Heere unter sich versammelt und verkaufen sie nun an den Meistbietenden, oder sie verfolgen ihre eigenen Ziele, die sich häufig darum drehen, Stücke aus Dracheneisen oder gar ein Teil der kaiserlichen Rüstung an sich zu bringen.

Die drei Eisengrafen und die Fürstin haben zu ihrer Selbstverteidigung jeweils eine kleine, exzellent ausgebildete Leibwache von einigen hundert Mann, es ist ihnen jedoch nicht erlaubt, weitere Truppen in ihren jeweiligen Hoheitsgebieten (im Falle der Fürstin Wasserburg) zu haben. Neben diesen Kontingenten verfügt die Fürstin noch über die Eisenmiliz, eine Armee, die sich aus allen jungen Männern in Eisen zusammensetzt, die bereits ihre Pflicht erfüllt haben, sich in der Armee ausbilden zu lassen. Am Ende dieser Ausbildung erhalten die Rekruten ihre Uniform und ihre Waffe als Geschenk, welche sie laut Gesetz für den Verteidigungsfall immer im Haus haben müssen. So können die Eisenländer innerhalb eines Tages eine große Armee auf die Beine stellen, die binnen weniger Tage organisiert und voll kampfbereit ist.

Dracheneisen:

Dracheneisen ist ein besonders hartes Eisen, welches fast schon magisch ist. Dracheneisen hat man früher im alten Eisenlande gefunden und zu Rüstungen und Waffen verarbeitet. Heute, da es keine Dracheneisenminen mehr gibt, werden die übrig gebliebenen Waffen eher als Statussymbol als wirklich im Kampf benutzt. Jeder der Dracheneisen hat, ist automatisch hoch angesehen, da Dracheneisen fast unzerstörbar ist.

Es gibt einige Eisen, die es nicht wahr haben wollen, dass es in der Neuen Welt kein Dracheneisen gibt. Sie organisieren Ausgrabungen und Forschungsreisen um eine Mine zu finden, denn das würde für sie sehr viel Macht bedeuten.

Es gibt eine Geschichte in Eisen, die wurde schon in den Eisenlanden der alten Welt erzählt. Es ist die Geschichte des Kaisers, der eine Rüstung ganz und gar aus Dracheneisen hatte. Filigran gearbeitete Muster und Drachen sollen in die Rüstungsteile eingelassen sein.

Damals vor langer Zeit hat der Kaiser kurz vor seinem Tod die einzelnen Rüstungsteile an seine Kinder weitergegeben. Jedes dieser Kinder wurde zu einem Eisenfürsten und regierte einen Teil der Eisenlande. Über die Jahre gingen viele Teile der Rüstung verloren und Fälschungen tauchten auf.

Seitdem hieß es: Jeder, der ein Teil der Rüstung hat, bekommt Macht. Derjenige, der die Rüstung komplett hat, wird neuer Kaiser des Reiches.

Jeder Eisenfürst und Eisengraf ist jetzt darauf aus so viele Teile wie möglich von der Rüstung wiederzufinden, denn der, der die meisten Teile hat, wird neuer Kaiser von Eisen.



Catania

„ Wir schreiben den 8. April 1775 im Jahre des ehrenhaften Gottes. Möge seine Weisheit noch weiter unsere Geschicke lenken. Heute, an diesem ruhmreichen Tag, gedenken wir nicht nur der Gründung des strahlensten Juwels in Catania, unserer Stadt „Giudecchio“, sondern auch dem Mut eines Mannes, durch dessen Hand diese Stadt vor 55 Jahren erst entstehen konnte. Stolz erfüllt mich, da ich, Branca Francesco di Vecchio, dasselbe Blut mit diesem ehrenvollen Krieger, meinem Vorfahren, teilen darf. Hier und heute habe ich die feierliche Aufgabe das Symbol dieser Familie zu enthüllen. Die Zwillingsslöwen der Familie di Vecchio. Möge der ehrenhafte Gott weiter seine schützenden Hände gütig über uns Halten.“

– Die letzten Worte Branca Francesco di Vecchio, bevor er von einem unbekanntem Attentäter hinterrücks erdolcht wurde. –

Geschichte:

Nach einer zermürbenden 5 jährigen Schiffsfahrt erreichten die Flüchtlinge aus der alten Welt endlich Festland. Von den ehemals 7 mächtigen Familien haben gerade Mal 3 Familienoberhäupter überlebt. Selbst in ihrem elenden Zustand an Bord bekämpften sie sich anfangs bis aufs Blut, erkannten jedoch die Sinnlosigkeit ihres Handelns und einigten sich schließlich auf einen Waffenstillstand.

An Land angekommen hielt dieser „Frieden“ noch 12 Jahre, in dem sie gemeinsam versuchten mit den Wenigen ihrer Bevölkerung sich eine neue Heimat aufzubauen. Das Fleckchen Land dass sie sich als neue Heimat ausgesucht hatten ähnelte sehr ihrer alten. Das Klima war mild, viele kleine Flüsse durchzogen wie ein Netz das Land, in den Gebirgszügen im Norden fanden sie reichliche Zinn- und Zinnobervorkommen. In kürzester Zeit entstanden die ersten Städte, Vecchio, Cantari und Bultone.

Doch der Hunger nach Macht und Ansehen, sowie die Erinnerungen an ihre früheren Reichtümer ließen den Frieden bröckeln. Die 3 Häuser entfernten sich immer weiter von einander und nahmen den Namen der Stadt an, in der sie versuchten ihre Machtposition zu festigen. Allmählich kam es zu Streitigkeiten und wieder wurden tödliche Intrigen gesponnen. Im September des Jahres 1719 entbrannte dann ein blutiger Krieg zwischen zwei der Häuser, Cantari und Bultone.

Die Bevölkerung sah mit einem Schlag alle ihre Bemühungen und Hoffnungen auf ein neues Leben zerstört. Entflammt vor Zorn bat sie das dritte Adelshaus, die Familie di Vecchio, um Hilfe, und gemeinsam besiegten sie Bultone und Cantari.

Die verbliebenen Geflohenen Töchter trugen einen nicht kleinen Beitrag dazu, dass der Rat der Kirchenoberhäupter es schaffte nach diesem Krieg ein Gesetz durchzusetzen, dass kein Herrscher mehr eine eigene Armee aufstellen dürfe.

Die Kirche jubelte, sah schon ihre Macht erstarken und begann ihre „Armee Gottes“ aufzustellen. Doch durch eine Intrige verlor die Kirche ihre Vormachtstellung wieder und der König war von da an ihr Oberhaupt und hatte somit auch wieder indirekt Zugriff auf eine Armee.

Wichtige Personen:

- Allesandro Vecchio, erstes Oberhaupt der Familie Vecchio
- Branca Francesco di Vecchio, ehemaliger Regent und Oberhaupt der Familie Vecchio, ermordet
- Giovanni Cantari, erstes Oberhaupt der Familie Cantari
- Benedetto Cantari, momentanes Oberhaupt der Familie Cantari
- Rocco Bultone, erstes Oberhaupt der Familie Bultone
- Cesare Bultone, momentanes Oberhaupt der Familie Bultone
- Fillipo Guccini, Gildenmeister der Spiegel- und Glasmacher
- Seherin Sophie Oberhaupt der Geflohenen Töchter
- Kardinale Mute Ricci, bedeutendster Vertreter der Kirche im Kampf zwischen Esperanza und Catania

Wichtige Orte:

- die Ehernen Berge: wichtigster Abbauort von Zinn, Zinnober und versch. Erzen
- der Strom Stixx, der die Flüsse in Catania speist

Die Städte in Catania:

- Vecchio, Sitz der Familie di Vecchio – Bultone, Sitz der Familie Bultone – Cantari, Sitz der Familie Cantari

Die Herrscher in Catania:

Die 3 Adelshäuser kämpfen um den Sitz des Regenten und versuchen diesen durch Intrigen zu stürzen. Dabei spielt der Rat der 19 Kirchenoberhäupter eine wichtige Rolle, der sein Zugeständnis bei der Bestimmung des neuen Oberhauptes Catantias geben muss.

Landesmotto:

In speculo veritas. (Im Spiegel liegt die Wahrheit.)

Die Kirche:

Die Kirche in Catania untersteht direkt dem König, doch hat sie ein Vetorecht bei der Bestimmung des Regenten durch den Rat der 19 Kirchenoberhäupter. Die Kirche unterrichtet alle 4-10-jährigen Kinder in grundlegenden Fächern wie einfache Mathematik, Lesen und hauptsächlich Religion. Alle Kinder können gegen Bezahlung weiter unterrichtet werden. Grundsätzlich sind das Sprösslinge aus reichen Familien und des Adels. Gemeinhin stammen alle Generäle und höhergestellte Geistliche aus diesen Schichten. Eltern armer, aber kinderreicher Familie, die für diese nicht sorgen können, geben sie oft in die Hände der Kirche, die sie dann zu Soldaten der „Armee Gottes“ oder Priestern ausbilden lässt.

Religion:

Die Kirche in Catania ist sehr an der Inquisition, die momentan noch in Esperanza beheimatet ist, interessiert und versucht deshalb den Sitz der Kirche, der wegen der Flucht noch nicht geklärt ist, in das eigene Land zu verlegen. (Religion: siehe Esperanza)

Politik:

Grundlegend hängt die Politik vom jeweiligen Regenten ab, doch verfolgt jede Familie immer eine bestimmte Linie. Die Familie di Vecchio richtet ihre Bemühung eher darauf aus, das Land gegen außen zu festigen und weiter auszudehnen. Notfalls mit militärischen Maßnahmen. Aus der Familie der Cantari stammen viele Geistliche und ihr Augenmerk richtet sich auf den immer mehr zuspitzenden Konflikt zwischen Esperanza und Catania über den Sitz der Kirche. Die letzte Familie, Bultone, ist sehr Handelsorientiert und versucht ihre Machtposition darüber zu festigen.

Wirtschaft:

Catania exportiert vor allem seine hochwertigen Spiegel, um deren Herstellung allein die Spiegelmacher Catanias wissen (Gilde der Spiegel- und Glasmacher). Man sagt, dass sie sogar magische Spiegel herstellen könnten. An den Häfen wird daneben noch mit Zinn, Zinnober und vor allem Glas gehandelt. Das Zinn und Zinnober wird aus den Ehernen Bergen abgebaut, die einen Wall im Norden bilden. Der klare Sand für die Glasherstellung stammt aus den zahlreichen kleinen Flüssen, die von dem Strom Stixx gespeist werden. Die meisten Verkäufe werden mit Henzse Gall über die Häfen im Süden von Catania abgewickelt.

Militär:

Das Militär wird von der Kirche aufgebaut und geleitet. Doch als Oberhaupt der Kirche hat der König indirekten Einfluss auf das Militär.

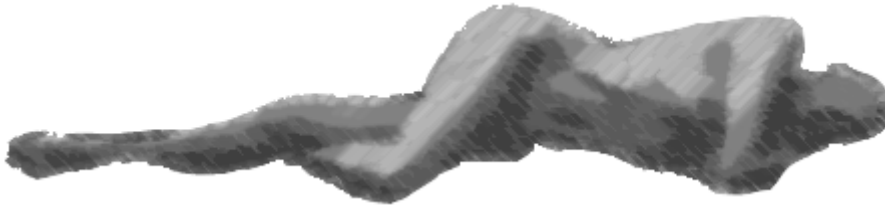
Die Ventura Strega: (Catania)

Diese Magieform ist nur den weiblichen Blaublütigen der catanischen Bevölkerung vorenthalten. Die Hexen ziehen an den Schicksalssträngen und können das Schicksal von Menschen erkennen, ablenken und schließlich auch verändern.

Sie sind die gefährlichsten Magiebegabten in den neuen Reichen, heißt es. Sie haben schon viele Menschen durch bloßes ansehen schlimmeres angehängt als den Tod. Bei jedem Catania Adeligen, besonders den Prinzen findet man eine Ventura Strega. Sie sind es, die die Mächte der Prinzen aufrecht erhalten und verhindern, dass es zum Krieg zwischen ihnen kommt. Die Schicksalsmagie ist in den Adelsfamilien hoch angesehen. Wird diese Magie bei den Mädchen festgestellt, werden sie zu anderen Strega in Lehre geschickt. Leider lernen sie dort nur die Schicksalsmagie, und erhalten keinerlei anderes Wissen.

Wer glaubt die Schicksalsmagie sei eine ungefährliche Magie hat sich getäuscht. Zieht man an einem Strang zu fest, kann er reißen und verursacht tiefe Wunden im Fleisch. Jede Strega, die ihre Kräfte anwendet bekommt davon Kopfschmerzen. Eine Sorte Magierin kann man an den Weißen Augen erkennen und an ihrer meist schwarzen Kleidung und dem Schleier, den sie über ihrem Gesicht trägt.

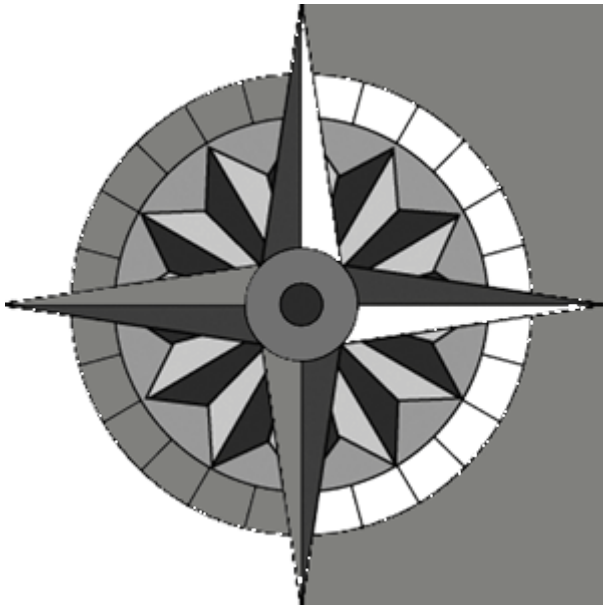
Geheimgesellschaften



Die geflüchteten Töchter

Vorgeblich gründeten sich die Töchter Sophias, um für die Gleichberechtigung des "schönen Geschlechts" einzutreten. In Wirklichkeit sind sie jedoch weit mehr als das - eine verschleierte politische Maschinerie, die wichtige Männer in Richtungen manövriert, welche diese niemals zu erkennen hoffen könnten. Auf Allgemein- und Anstandsschulen bilden Sophias Töchter junge Damen in Verschleierungstechniken und Heimlichkeit aus, um sie dann zum Zwecke der subtilen Manipulation in direkter Nähe zu Männern in mächtigen Positionen zu plazieren. Durch ihre Aktionen haben die Töchter langsam an Stärke gewonnen. Schlußendlich hoffen sie, sich schließlich auch in der Öffentlichkeit statt nur im Geheimen bewegen zu können und ihre Tagesordnung auf die Straßen Theahs zu tragen. Wenn sie nicht in derartige Aktivitäten vertieft sind, bemühen sie sich, Frauen vor dem Missbrauch durch ihre Väter oder Ehemänner zu schützen. Sie helfen auch Frauen aus den unteren Schichten dabei, ihre Situation durch ehrliche Arbeit und Fleiß zu verbessern. Besonders nützlich waren ihnen dabei die Händler-Gilden (insbesondere die Gilde der Unbekannten (Gilde der Freudenmädchen)), wie auch die Kurtisanen in Vodacce, die den größten Block bei Töchtern bilden. Die Töchter haben sich sowohl politischer wie auch magischer Hilfsmittel bei der Durchführung ihrer Ziele bedient. Glamour hilft, die weniger Willensstarken zu beeinflussen, Porté gestattet, geheime Befehle weiterzuleiten, und manch eine Hexe vermag die Fäden des Schicksals zu ihrem Vorteil zu manipulieren. Eine ungewöhnlich hohe Anzahl der Mitglieder der Töchtern sind Zauberinnen; es gibt sogar Gerüchte, wonach sie über Verjüngungstränke verfügen würden, die das Leben ihrer Mitglieder verlängern. Diese Gerüchte werden natürlich von der Führungsspitze der Töchter heftig bestritten. Jedes Mitglied der Gesellschaft ist dazu angehalten, detaillierte Journale zu führen, von denen sie Kopien an Nonnenklöster, die von den Töchtern kontrolliert werden, schicken müssen und die dort zu großen Bibliotheken organisiert werden. Diese Journale werden von Hunderten von Töchtern gesammelt, katalogisiert und bilden eine der genauesten Aufzeichnungen der Geschichte der Neuen Welt. Von Zeit zu Zeit werden diese Aufzeichnungen auch von den Freidenkern im Austausch gegen andere Geheimnisse genutzt. Allein die Geflüchteten Töchter haben noch Aufzeichnungen aus der Alten Welt.

Forscher Gesellschaft



Die Forscher sind immer noch sehr neugierig. Sie haben alles was sie retten konnten aus der alten Welt mitgenommen, viele tausende Artefakte, hunderte von magischen Steinen und sehr viele Gerätschaften. Die können sie auch gut gebrauchen. Denn die zeitweise zu neugierigen und nervigen Genossen in ihren Buddler Mänteln haben neue Ruinen und Artefakte entdeckt und ihre Erbauer und Erfinder Tessera, Saranda, Arglwydd und Ffynnon genannt.

Die Tessera erbauten sehr viele technisch-mechanische Wunderwerke wie den Schleuderhelm.

Die Saranda sind magnetische Meisterleister, ihre kleinen Würfel und großen Schwebestrahler sind sehr begehrt.

Die Arglwydd sind mehr die robusteren, sie arbeiteten aus Stein wunderschöne Tiere und Pflanzen, die alle sonderbares vermögen. (Manch einer will behaupten, das sie die Könige der Lüfte waren, was auch immer das zu bedeuten hat)

Die Ffynnon hingegen arbeiteten mehr mit einer unbekannten Kraft die so manch einen Forscher schon das Leben gekostet haben.

Wenn auch einige Kardinäle die Gesellschaft verteidigen, so ist doch der Standpunkt der Kirche unnachgiebig geblieben: "Solche Taten sind ketzerisch und werden bestraft - falls nötig, mit dem Tod."

Sie können sich sehr gut ausbreiten, da sie einen Grundsatz haben, man verlangt von den Mitgliedern, daß sie jedem Kameraden, der darum bittet, Gastfreundschaft gewähren (darin eingeschlossen ist notfalls auch Zuflucht vor Kirchenoberen).

liberamente filosofi (Rilasciare)



Noch immer scheint es notwendig, da die Führungskräfte der Länder immer noch ihre Untertanen unterdrücken, auch eigene Wege gehen zu können. Und dazu verhelfen die Liberamente filosofi, egal wie und egal was im Weg steht.

Zusätzlich zu der Verteilung von Flugblättern, die Ihre Philosophie unterstützen, zählen zu ihren berühmteren Taten das Ersetzen von Stadtschreibern, das Befreien von 'Kriminellen', deren einziges Verbrechen darin bestand, gegen die Machthaber zu sprechen, und das Hinzufügen von subversiven Sätzen - zu dem handgeschriebenen Sermon eines Priesters beispielsweise. Während die öffentliche Meinung der Kirche von den Rilasciare ist, daß sie nur "ein Haufen lästiger Unruhestifter" seien, ist die private Meinung der Inquisition den Freidenkern weit weniger zugetan.

Die Ritter der gekreuzten Rosen



Die Ritter sind eine öffentliche Organisation, sie sind aber auch eine Geheimgesellschaft, da sie einem geheimen Codex verpflichtet sind. Sie sind ein unabhängiger Orden, die sich nur einem Verpflichtet haben, nämlich dem Niedergang der Kirche.

Während sie nach außen hin ein Herrenclub für Abenteurer zu sein scheinen, sagt man unter der Hand, daß irgendwo tief in ihrem Kern schlummert ein okkultes Geheimnis, welches die Kirche zum Sturz bringen könnte.

Bei der Überfahrt aber ist der Gegenstand des Geheimnisses aber leider verloren gegangen. Zuverlässige Quellen aber sagen, das er noch existiert. Und so haben es sich die Ritter zum Ziel gesetzt, diesen wieder zu finden, bevor ihn die Kirche findet. Sie werden ihn dann wieder verwahren, bis die Zeit der Kirche abgelaufen ist.

Oder wollen die Ritter die Kirche unterstützen und nun, da sie auf einem neuen Kontinent neu anfangen müssen die überlebenden Zauberer töten und so die Linien der Magie zum versiegen bringen? Wer weiß?!

Was man jedoch mit Sicherheit weiß, ist, daß der Orden von adligen Herren und Damen gegründet wurde, die nur wenig oder nichts von ihren Dynastien zu erben hatten. Man behauptet, diese Adligen gründeten den Orden nur, um mit Hilfe von wagemutigen und couragierten Taten, die durch das bekannte Symbol von den gekreuzten Rosen gekennzeichnet wurden, ihren Namen Ruhm und Ansehen zu bringen.

Seitdem ist der Orden zu einer internationalen Bruderschaft gewachsen, die danach trachtet, Gerechtigkeit zu bringen, wo Unrecht geschah, und jene zu schützen, die sich selbst nicht schützen können.

Kreuzritter

Die Kreuzritter richteten Krankenhäuser für die Armen ein und kämpften auf dem Kreuzzug gegen die Ungläubigen. Sie kamen hauptsächlich aus den Eisenlanden, und ihr Symbol war ein schwarzes Kreuz auf einem weißen Hintergrund. Ihr Orden florierte bis zum Jahr 1411. Dann erklärte der Hierophant, der völlig unter dem Einfluß des Kaisers der Eisenlande stand, sie zu Ketzern und zerschlug sie in der Schlacht von Tannheim. Wie so oft halten sich bis heute hartnäckig Gerüchte, denen zu Folge getarnte Kreuzritter im Dienst des Kirchenoberhauptes stehen.

Die unsichtbaren Wissenschaften

Die Vereinigung der unsichtbaren Wissenschaftlern entspringt daher, dass die Kirche auch nach der Übersiedlung die Forschungen und Errungenschaften der Medizin und Technik verleumdet. Die Kirche setzt alles daran, den Fortschritt aufzuhalten. Das so bildeten sich die Unsichtbaren Wissenschaften. Die Gelehrten kennen sich nicht, kennen nur ihre Pseudonyme, denn die Inquisition verfolgt sie noch immer. Schon auf der alten Welt waren sie nirgends sicher. Doch jetzt da ihre Zeitungen wieder neu gedruckt werden, wachsen sie stetig und gewinnen an Mitgliedern. Die Forschungsberichte der Wissenschaftler finden sich schon jetzt in fast allen Bibliotheken. Mit Ausnahme der Kirchlichen.

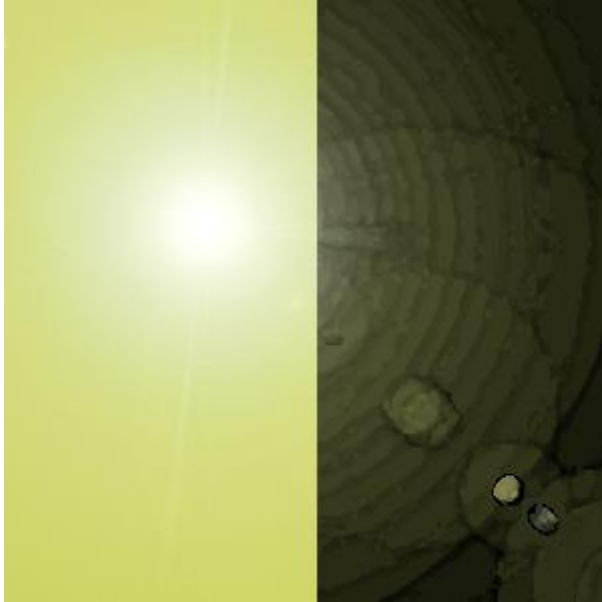
ELROJO

In Esperanza gibt es bereits seit mehreren Jahren aufrührerische Tendenzen. Die Macht des Patriarchen wird vom Volk quasi offen in Frage gestellt. Durch den Druck der Straße musste der derzeitige Patriarch Rafajel de Lessandre ein sogenanntes Konzil der Rechtssprechung einsetzen. Dieses Konzil muss wichtige Gesetzgebungen absegnen (Haushalt, Militär). Dem Patriarchen ist es daher ein Dorn im Auge, der ihn in vielen seiner Rechte beschneidet. Völlig machtlos ist er aber nicht geworden, hat er doch auch einige Freunde im Konzil und viele andere mächtige Leute auf seiner Seite. Daher haben auch die Liberalisierungen, die das Konzil mit sich gebracht hat, noch nicht viel gebracht. Die Steuerlast ist erdrückend und in abgelegeneren Provinzen, die vom Konzil schlecht kontrolliert werden können, kann man fast von Willkürherrschaft sprechen. So bilden sich im Volk radikale Tendenzen, es kam sogar schon zu gewalttätigen Krawallen in der Stadt La Levadura, die durch ein dabei gelegtes Feuer teils bis auf die Grundfesten abbrannte. Leitfigur dieser Bewegung ist El Rojo, eine geheimnisvolle Gestalt, die in der Hauptstadt und den umliegenden Landen umgeht. Lirio Rojo zeigt sich nur verumumt, taucht nur kurz auf und verschwindet dann sofort wieder in der Nacht.

Sabotage, Befreiung Gefangener, Überfälle auf Geldtransporte und sogar die Bedrohung des Patriarchen mit dem Tod werden ihm angehängt. Lirio Rojo hat seinen Namen daher, dass er immer eine rote Lilie oder das Bild einer solchen als Markenzeichen am Tatort zurücklässt. Seine wahre Identität ist nicht bekannt, doch ranken sich allerlei Gerüchte darum. Die Theorien gehen vom einfachen Bauernsohn bis hin zum mächtigen Adligen, der heimlich gegen seinen Patriarchen arbeitet. Auch, so heißt es, sei er der Magie kundig, was für die Theorien des Adligen spricht. Indem er Magie anwendet, stellt er sich offen gegen die Kirche und somit auch den Staat, denn das Innere Feuer wurde von der Kirche verboten und wird von der Inquisition verfolgt. Des Weiteren werden ihm Verbindungen zur Liberamente filosofi nachgesagt.

Es ist allerdings unklar, inwiefern all diese Theorien zutreffen, sind doch die Menschen Esperanzas schnell mit dem Mundwerk ohne Beweise zu haben. El Rojo ist der Held des Volkes und der größte Staatsfeind. Rafajel de Lessandre setzt alles daran, ihn zu finden und auszuschalten. Gleichzeitig ist er aber auch darauf bedacht, nicht zu viel Wirbel darum zu machen. Man stelle sich nur vor, was geschehe, wenn herauskäme, dass der Patriarch nicht mit einem einzelnen Banditen fertig wird?

Die Wächter



Die Wächter entstanden aus dem Glauben der Novorussa. Die Novorussa glauben an Majak den Vater Farus. Der wahre Glaube an Majak hat eine unheimliche Kraft. Majak selbst wacht auch über das Land. Viele haben Novorussa glauben an Majak, viele aber praktizieren den Glauben nicht. Doch nur der wahre Glaube gibt den Wächtern ihre Kraft. Die wahren Gläubigen haben in ihrem tiefsten Inneren die Essenz der Kraft, die die Wächter in Magie umwandeln und nutzen können.

Die Wächter sind somit an die Menschen gebunden und halten sich in größeren Siedlungen und Dörfern auf.

Es gibt die selbstlosen Wächter, die ihrem Mitmenschen helfen und die selbstsüchtigen Wächter, die ihre Kraft nur dazu einsetzen ihr eigenes Leben zu verbessern.

Die Wächter haben sich dann vor längerer Zeit in zwei Lager gespalten, da ihre Ansichten sich immer weiter auseinander bewegt haben und beide aber auf die Selbe „Macht“ zugreifen. Ein Organisationsinternen Krieg begann. Momentan ist die Lage sehr angespannt beide Gruppierungen belauern sich und warten auf einen Fehltritt der Gegenseite um die Kämpfe wieder zu beginnen.

Beide Seiten der Wächter haben die Vermutung, dass die Macht die von den Magiern der Kolonien benutzt werden auch von ihnen benutzt werden kann und versuchen, die anderen Magier auszuschalten und ihre Kraftquellen für sich zu beeinflussen.