

Die Bärungen

Die Bärungen waren ein Nomadenvolk aus der Nebelmark. Sie bestanden aus 17 Stammesverbänden, welche sich von der Jagd, dem Sammeln und von Raubzügen gegen ihre Nachbarn ernährten, aber auch von Überfällen untereinander.

Wie die anderen Nomaden der Nebelmark, so zogen auch die Bärungen den großen Wildherden hinterher, dabei stießen sie an der südlichen Küste der Knochenbucht auf eine Siedlung von Nordmännern. Sie versuchten das befestigte Lager zu überfallen, scheiterten aber an dem Palisadenwall und an der Kampfwildheit seiner Bewohner. Doch sie gaben nicht auf und versuchten es von Zeit zu Zeit wieder dieses Lager einzunehmen, jedoch scheiterten sie immer wieder.

Einer der Stammesfürsten kam auf die Idee die Fremden zu beobachten, um eine mögliche Schwäche über sie herauszufinden. Dabei entdeckten sie, daß die Nordmänner Tierherden bei sich hatten die zwar kleiner, aber anscheinend friedlicher waren, als ihre wilden Vettern draußen in der Nebelmark. Irgendwie schienen diese Nordmänner es fertig gebracht zu haben, die wilden Tiere zu zähmen.

Da man durch die Beobachtungen anscheinend keine Schwächen gefunden hatte, versuchte man nun mit ihnen zu handeln. Was anfangs eine nicht ungefährliche Angelegenheit für beide war, entwickelte sich schnell zu einer friedlichen Feier einmal im Jahr, wenn die Bärungen hier vorbei kamen. So erlernten die Bärungen mit der Zeit, wie man die wilden Tiere einfängt, zähmt, versorgt und weiter züchtet. Ebenfalls erkannten die Bärungen schnell, wie vorteilhaft ein Holzhaus ist, und daß wichtigste, wie vorteilhaft ein Palisadenzaun sein kann, was sie ja ebenfalls schmerzhaft miterlebt haben.

So kam es das aus dem nomadischen Volk ein allmählich sesshaftes Volk wurde, welches seine Dörfer um das Nordmannlager baute. Sie betrieben Viehzucht und erlernten von den Nordmännern die Landwirtschaft, ebenso das Schmieden und den Bootsbau.

Eines Tages, ohne ersichtlichen Grund, packten die Nordmänner ihre Sachen, verabschiedeten sich und zogen mit ihren Langschiffen auf die offene See.

Erst herrschte Verwirrung über den Abzug, doch als nun das befestigte Lager frei war, brach eine Art Bürgerkrieg unter den Bärungen, um dieses Lager aus. Denn jeder Stammesfürst glaubte, wer dieses Lager besitzt kann sich zum Hochfürsten der Bärungen ernennen.

Nach mehreren Monaten des Krieges, entschied der Stamm des Berglöwen den Krieg für sich und zog in das Lager der Nordmänner ein. Von den anderen überlebenden Stammesfürsten und deren, falls im Krieg gefallen, Nachfolgern, verlangte der 1.König der Bärungen Hågard I., einen Treueschwur. Damit waren die Stammesverbände das erstmal in ihrer Geschichte unter einem Herrscher geeint.

Von diesem Kerngebiet fingen die Bärungen an sich zu verbreiten, sie rückten weiter nach Westen entgegen eines dunklen Waldes vor, da sie Holz für ihre Dörfer und Schiffe benötigten.

Dabei stießen sie auf ein Volk mit spitzen Ohren, welches nicht begeistert war, daß ihr Wald gerodet werden sollte. Da die Bärungen meinten mit ihrer Stärke, ihrem Kampfwillen und ihren Eisenwaffen die „Wilden“ im Nu zu besiegen, wurden sie wieder eines besseren belehrt. Denn diese Spitzohren verstanden sich im Umgang mit ihren Bögen und der Tarnung im Wald, und so mußten die Bärungen wieder einige empfindliche Niederlagen hinnehmen, bevor der 4.König der Bärungen Agamon I. einen Unterhändler zu den Waldelfen schickte, um einen Waffenstillstand mit ihnen auszuhandeln.

So stoppte der Vormarsch der Bärungen gen Westen vorerst und es entwickelte sich eine Art Forstwirtschaft, da der Bedarf an Holz immer noch groß war.

Nach und nach entwickelte sich auch hier ein engerer Kontakt zu den Waldelfen und ein wackliger Handel baute sich auf. Mit dem Handel fand ein allmählicher kultureller Austausch zwischen den Bärungen und den Waldelfen statt, der zur Folge hatte, daß das Druidentum innerhalb dieses Stammes (Stamm des Bären)der Bärungen Einzug fand.

Mit dem zunehmenden Holzhandel im Reich, wuchs die Macht der Druiden bis sie im späteren Verlauf immer mehr Einfluß an den Höfen der Fürsten fand.

Die Druiden errichteten Kultstätten in den Wäldern, und sie überredeten die Waldelfen dazu ihre Wächter zu sein. So vermischte sich ein Teil der Waldelfensippen mit den Bärungen und in dem Gebiet des Bärenstammes traf man viele Halbelfen an.

Mit dem Abzug der Nordmänner versiegte das Eisenerz vorkommen und die Bärungen waren gezwungen selber nach Eisenerz zu suchen. Sie starteten Expeditionen die nach Eisenerzvorkommen suchen sollten.

Parallel zu diesen Expeditionen fingen die Bärungen an sich gen Süden, also Richtung Berge auszubreiten. Dabei stießen sie immer häufiger auf Orksiedlungen, die sie anders als die Waldelfen leichter besiegen konnten. Die gefangenen Orks wurden versklavt und zu schweren Arbeiten benutzt, von diesen erfuhren die Bärungen von Eisenerzvorkommen in den Bergen.

Mit diesem Wissen brachen gleich 3 Stämme der Bärungen auf in Richtung Berge und ihr Weg war mit dem Blut hunderter Orks getränkt als sie die Berge erreichten. Dort angekommen fanden sie die Eisenerzvorkommen und man fing an Ortschaften und Minen zu bauen.

Es brach ein Streit zwischen den 3 Stämmen aus, der fast in einen Bürgerkrieg endete, wenn nicht der 6.König der Bärungen Albrecht II Befriedungstruppen in das Gebiet geschickt hätte. Nach einigen Verhandlungen wurde das Land dem Stamm des Windpferdes zugesprochen.

Diese fingen an ihre Minen mit Orksklaven zu betreiben, denn sie selber benötigten jeden Mann zur Verteidigung gegen die in den Bergen lebenden Ork- und Riesenstämme.

Im Laufe der Zeit wurde die Sklaverei abgeschafft und die gefangenen Orks wurden mehr oder weniger in das Reich integriert. Auch hier kam zu einer Vermischung der Bärungen und Orks, und wie Westen bei den Elfen findet man in diesem Gebiet viele Halborks.

Die Bärungen machten große Fortschritte in ihrer Entwicklung, so fanden sie den Stein als Baumaterial, und eine neue Epoche der Kunst und des Baustils brach an. Desweiteren bauten sie einen Hafen, denn sie bekamen Besuch der Nordmänner, doch diesmal verlief die Begegnung umgekehrt und die Nordmänner konnten den Bärungen nichts anhaben und so mußten sie diesmal die Handelsbeziehungen mit den Bärungen aufnehmen. Es etablierte sich ein reger Handel mit den Nordmännern.

Mit dieser Entwicklung einher, entwickelten die Druiden eine Art Nachrichtendienst, da daß Reich recht groß geworden war, sie gründeten eine Bardenschule. Die Barden dienten als Ohr und Auge für die Druiden und als Nachrichtendienst für die Stämme.

Jedoch bevor sich die neue Epoche zu seiner Blüte entwickeln konnte, brach das Reich durch äußere Einflüsse zusammen. Zwei Dinge geschahen fast gleichzeitig, einmal der Einfall eines großen Wemicstammes aus der Nebelmark und zweitens eine große „indirekte“ Orkinvasion.

Jahrelang hatten sich die Bärungen auf die Expansion ihres Reiches konzentriert und sich blutige Auseinandersetzungen mit den Waldelfen und Orks geliefert. Nachdem diese Auseinandersetzungen beigelegt waren, konzentrierten sich die Bärungen auf ihren neuen Reichtum, und dabei ließen sie die Nomadenstämme aus der Nebelmark vollkommen außer acht, was sie besser nicht getan hätten. Denn es kam wie es kommen mußte, ein großer Wemicstamm (Stamm der Blutklaue) zog einer großen Herde Waipitis nach, die sich in diesen Küstenstreifen für den Winter niederlassen wollte. Die Bärungen machten den Wemics klar, daß dies ihr Territorium ist und das sie nun friedlich abziehen sollten. Die Wemics jedoch brauchten die Waipitis für das Überleben im Winter. So kam es zum Krieg zwischen den beiden Völkern.

Fast gleichzeitig kam es zu einem Konflikt hoch in den Bergen. Ein Steinriese schaffte es durch mehrere Zweikämpfe, einige Berg- und Steinriesenstämme unter sich zu einigen. Mit diesen wollte er sein eigenes Königreich erheben, er fing an zu expandieren. Er griff alle Völker um sich herum an und stellte sie vor die Wahl ihm zu dienen oder vernichtet zu werden. Bei diesem Eroberungskrieg traf er auch auf einige Orkstämme, die zwischen den Riesen und den Bärungen lagen. Da die Orks eine Niederlage nach der anderen hinnehmen mußten und sich in der Zwickmühle sahen, entschieden die Orkhäuptlinge den kleineren Widerstand einzugehen und fingen nun an die Bärungen an ihren Berggrenzen anzugreifen, um so vor den Riesen zu entkommen. Eh schon geschwächt durch die andauernden Kämpfe mit den Wemics, brach die Verteidigung zu den Bergregionen zusammen und ein großer Flüchtlingsstrom der Orks ergoß sich in die Niederungen.

Kurz danach brach auch die Ostgrenze unter den wütenden Wemics zusammen.

Der 11.König der Bärungen Lombard III versammelte die Überlebenden seines Volkes in der Stadt Caer Kylldal (dem alten Lager der Nordmänner). Dort veranlaßte er die komplette Evakuierung der Bärungen per Schiff, denn das Reich war verloren.

Er hatte zuvor Kontakt mit einem der Fürsten der Nordmänner aufgenommen und dieser hat ihm mit einem Botschafter des Landes Tiraslin zusammengebracht. Mit diesem hat er während der Kriegstage ausgehandelt, daß sein Volk nach Tiraslin ins Asyl kann. Als Gegenleistung stellte der König seine Truppen dem König von Tiraslin zur Verfügung, bis sie wieder in ihr Land zurück können. So brachen hunderte Schiffe nach Tiraslin auf. In Tiraslin wurden sie vom König empfangen und vom Volk bestaunt. Der König wies des Bärungen ein Gebiet westlich von Anderwart zu, wo sie sich ansiedeln durften und dort eine autonome Gemeinde innerhalb der Grenzen von Tiraslin führen durften. Als Pfand mußten die Fürsten der Bärungen an den Hof des Königs in Tiraslin.

Mit der Zeit wuchs die Gemeinde und sie zählten schnell zu den besten Webern, Schmieden und Soldaten der Gegend. Die Bärungen kamen allmählich von ihrem Druidenglauben ab, denn nur wenige Druiden sind damals mitgekommen und blieben in den Wäldern daheim. Die Bärungen konvertierten immer mehr zum Glauben des Tyr und Helms. Und auch ihre Hierarchie paßte sich der des Reiches Tiraslin an.

Nun nach 100 Jahren im Exil sind die Bärungen bereit unter ihrem 14.König der Bärungen Theodor I aufzubrechen, um ihre alte Heimat zurückzuerobern.....

Der Aufbruch

Es ist nun 100 Jahre her, daß die Bärungen aus ihrer Heimat fliehen mußten. Sie siedelten in einem Land namens Tiraslin. In dieser Zeit änderten sich die Bärungen, alte Traditionen gingen verloren und neue aus dem Reich Tiraslin kamen hinzu. Bräuche änderten sich und der alte Glaube verfiel in Vergessenheit, zumindest bei einigen.

Nun nach 100 Jahren beschloß der 14.König der Bärungen König Theodor I Donneraxt, sein Volk zurück in die Heimat zuführen. Besser ausgerüstet, neuen Mutes, einem entschlossenen Volk von etwa 15200 Bärungen und der Hilfe des Königs von Tiraslin startete er die Mission „Wiederkehr“.

Der bärungische König ließ 60 große Karavellen bauen, mit diesen Schiffen will er in zwei großen Wellen in die Heimat segeln. Die erste Welle soll aus den Soldaten, Rittern, Kirchenleuten, Paladinen, Heilern und Handwerkern der Bärungen bestehen. Dazu kommen 20 Versorgungsschiffe.

Sie haben die Aufgabe den Landeplatz zu sichern und zu befestigen. Anschließend soll mit dem Wiederaufbau der Hauptstadt begonnen werden, parallel dazu sollen die alten Lande zurückgewonnen werden und, wenn die alten Feinde der Bärungen noch zu gegen sind, sollen diese Vernichtet werden.

Ist eine gewisse Gebietsgröße zurückerobert und befestigt worden, werden die Schiffe nach Anderwart segeln, um die zweite Welle Bärungen zurückzuholen, die Familien, Alten und andere Zivilisten.

In der ersten Welle kommen 1819 Mann Heer und 1500 Handwerker und Kirchenleute mit.

In der zweiten Welle werden die Familien und restlichen Leute der Bärungen herüber geschifft.

Früher waren die Bärungen in Stämme aufgeteilt, durch das Exil in Tiraslin wandelte sich der Begriff Stamm zum Begriff Clan, so daß im folgenden von Clans gesprochen wird und nicht von Stämmen.

Königshaus (Donneraxt Familie)

König	:	14.König der Bärungen Theodor I Donneraxt [Men m; RG; Kä 9; 51 Jahre]
Königin	:	Karina Donneraxt [Men w; RG; 44 Jahre]
Prinz	:	Fringal Donneraxt [Men m; RG; Kä 2; 20 Jahre]
2.Kind	:	Gondal Donneraxt [Men m; NG; Kä 1; 16 Jahre→ erhält gerade eine Priester- ausbildung]
3.Kind	:	Sajanka Donneraxt [Men w; CG; 14 Jahre]
4.Kind	:	Tyron Donneraxt [Men m; --; 6 Jahre]
Major Domo	:	Ghant Trondson [Men m; RG; Kä 7; 45 Jahre]
Burgpersonal	:	70 Leute
Vassallen	:	30x Ritter, die dem Königshaus loyal sind und unter den Diensten des Königs stehen. (22x RN, 5x RG, 3x N)
Königsgarde	:	Großpaladin Sir Jaros Gelderland [Men m; RG; Pal 12; 53 Jahre] - 5x Paladine - 25x Wächter - 50x Hüter - 25x Knappen - (5x Einheiten zu: 1 Paladin, 5 Wächtern, 10 Hütern und 5 Knappen)
Kirche	:	Tempelmeister Theodorum des Tyr [Men m; RG; Kl 15; 61 Jahre] Kardinal Chipperich des Helm [Men m; RN; Pri 15; 64 Jahre]
Armee	:	Neben dem Heer des eigenen Clans stehen dem König in Friedenszeiten 30% der Clantruppen zur Verfügung und in Kriegszeiten 90% der Clantruppen. Die Truppen die dem König dienen, tragen eine Armbinde mit dem Banner des Königsclan.

Clan des Berglöwen

Königsclan

Symbol	:	goldener Berglöwe auf blauen Schild mit Silberumrandung, darüber eine Krone
Größe	:	ca. 2500 Leute
Gesinnung	:	RG, RN
Glauben	:	Tyr, Helm
Anführer	:	14.König der Bärungen Theodor I Donneraxt [Men m; RG; Kä 9, 51 Jahre]
Heer	:	General Sir Thobren Copperpot [Men m; RN; Kä 10; 47 Jahre] <ul style="list-style-type: none">- 5x Majore- 10x Hauptmänner- 200x Soldaten- 300x Landsknechte
Kirche	:	Abt Tiberius des Tyr [Men m; RG; Kl 10; 48 Jahre] <ul style="list-style-type: none">- 20x Templer- 25x Waffenbrüder- 25x Novizen- 30x Anhänger Bischof Angawor des Helm [Men m; RN; Pri 10; 63 Jahre] <ul style="list-style-type: none">- 5x Priore- 7x Priester- 10x Brüder- 12x Novizen- 15 Anhänger

Clan des Wolfes

Symbol	:	Ein silberner Wolfskopf auf schwarzem Schild mit gelber Umrandung
Größe	:	ca. 1350
Gesinnung	:	CG, RN, N
Glauben	:	Tyr, Helm, (Silvanus (heimlich, da dieses durch die Kirche verboten ist))
Markgraf	:	Markgraf Heiderich Flammhaar [Men m; RN; Kä 10; 38 Jahre]
Vassallen	:	8x Ritter (5x RN, 2x CG, 1x N), sie sind dem Markgrafen loyal
Grafengarde	:	1x Major 2x Hauptmann 40x Soldaten 60x Landsknechte
1.Freiherr (stark)	:	Freiherr Isedorn Starkbogen [He m; CG; Wal 5; 33 Jahre (Silvanusanhänger)] <ul style="list-style-type: none">- Vassallen : 3x Ritter (3x CG)- 15x Soldaten- 10x Landsknechte- Lehnsleute: 250
2.Freiheer (mitt.)	:	Freiherr Dorothea Sandler [Men w; RG; Kä 4; 27 Jahre] <ul style="list-style-type: none">- Vassallen: 2x weibliche Ritter (RG)- 10x Soldaten- 10x Landsknechte- Lehnsleute: 200
3.Freiherr (swh)	:	Freiherr Ariakus Sennherr [Men m; N; Kä 5; 31 Jahre (Silvanusanhänger)] <ul style="list-style-type: none">- 5x Soldaten- 5x Landsknechte- Lehnsleute: 150
4.Freiherr (swh)	:	Freiherr Silva Schattenläuferin [He w; N; Di 7; 34 Jahre (Sharanhängerin)] <ul style="list-style-type: none">- 5x Soldaten- 5x Landsknechte- Lehnsleute: 150
5.Freiherr (swh)	:	Freiherr Dominius Graubart [Men m; RN; Kä 6; 53 Jahre] <ul style="list-style-type: none">- 5x Soldaten- 5x Landsknechte- Lehnsleute: 150
Kirche	:	Abt Heinrich des Tyr [Men m; RG; Kl 10; 45 Jahre] <ul style="list-style-type: none">- Je Freiherr 4 Templer = 20x Priore- Je Freiherr 6 Waffenbrüder = 30x Brüder Bischöfin Altea des Helm [He w; RN; Pri 10; 42 Jahre] <ul style="list-style-type: none">- Je Freiherr einen Prior = 5x Priore- Je Freiherr 4 Priester = 20x Priester- Je Freiherr 5 Brüder = 25x Priester

Clan des Hirsches

Symbol	:	Brauner Hirsch auf grünem Schild mit schwarzer Umrandung
Größe	:	ca. 1700
Gesinnung	:	RG, RN
Glauben	:	Tyr, Helm
Markgraf	:	Markgraf Karl Gustavson [Men m; RG; Kä 10; 61 Jahre]
Vassallen	:	10x Ritter (7x RG, 3x RN) sie sind dem Markgrafen loyal
Grafengarde	:	1x Major 2x Hauptmann 40x Soldaten 60x Landsknechte
1.Freiherr (stark)	:	Freiherr Arn Trollblut [Men m; RG; Kä 5; 56 Jahre] <ul style="list-style-type: none">- Vassallen : 5x Ritter (5x RG, 3x RN)- 15x Soldaten- 10x Landsknechte- Lehnsleute : 300
2.Freiherr (stark)	:	Freiherr Valeria Langhorn [Men w; RN; Kä 7; 43 Jahre] <ul style="list-style-type: none">- Vassallen : 3x Ritter (4x RN, 1x RG, 1x CG)- 10x Soldaten- 15x Landsknechte- Lehnsleute : 300
3.Freiherr (mitt.)	:	Freiherr Wolfgang Frostbeißer [Men m; RG; Kä 7 (Str: 18/92); 36 Jahre] <ul style="list-style-type: none">- Vassallen : 2x Ritter (RG)- 10x Soldaten- 10x Landsknechte- Lehnsleute : 250
4.Freiherr (swh)	:	Freiherr Benderik Waldmeister [Men m; RN; Kä 5; 44 Jahre] <ul style="list-style-type: none">- 5x Soldaten- 5x Landsknechte- Lehnsleute : 200
5.Freiherr (swh)	:	Freiherr Rudolf Hirschpfad [Men m; RN; Kä 5; 41 Jahre] <ul style="list-style-type: none">- 5x Soldaten- 5x Landsknecht- Lehnsleute : 150
Kirche	:	Abt Waldemar des Tyr [Men m; RG; Kl 10; 53 Jahre] <ul style="list-style-type: none">- Je Freiherr 4 Templer = 20x Priore- Je Freiherr 6 Waffenbrüder = 30x Brüder Bischof Henry des Helm [Men m; RN; Pri 10; 39 Jahre] <ul style="list-style-type: none">- Je Freiherr einen Prior = 5x Priore- Je Freiherr 4 Priester = 20x Priester- Je Freiherr 5 Brüder = 25x Brüder

Clan des Windpferdes

Symbol	:	Ein hochsteigendes weißes, geflügeltes Pferd auf rotem Schild mit silberner Umrandung
Größe	:	ca. 2200
Gesinnung	:	RG, RN, N
Glauben	:	Tyr, Helm, (Silvanus (heimlich, da dieser durch die Kirche verboten ist))
Markgraf	:	Markgraf Albrecht Wintermayr [Men m; RN; Kä 10; 36 Jahre]
Vassallen	:	12x Ritter (RN) sie sind dem Markgrafen loyal
Grafengarde	:	1x Major 2x Hauptmann 40x Soldaten 60x Landsknechte
1.Freiherr (stark)	:	Freiherr Hägard Stromgaard [Men m; NG; Wal 6; 28 Jahre (Silvanusanhänger)] <ul style="list-style-type: none">- Vassallen : 8x Ritter (4x RN; 3x CG, 3x N)- 15x Soldaten- 10x Landsknechte- Lehnsleute : 400
2.Freiherr (stark)	:	Freiherr Athila Andrawar [Men m; N; Kä 5; 36 Jahre (Tempusanhänger)] <ul style="list-style-type: none">- Vassallen : 6x Ritter (3x RN, 2x RG, 1x N)- 15x Soldaten- 10x Landsknechte- Lehnsleute : 400
3.Freiherr (mitt.)	:	Freiherr Katharina Flammenhuf [Men w; RG; Kä 6; 25 Jahre] <ul style="list-style-type: none">- Vassallen : 3x Ritter (RG)- 10x Soldaten- 10x Landsknechte- Lehnsleute : 350
4.Freiherr (mitt.)	:	Freiherr Brunos Windreiter [Men m; N; Wal 4; 37 Jahre (Silvanusanhänger)] <ul style="list-style-type: none">- Vassallen : 2x Ritter (RN)- 5x Soldaten- 15x Landsknechte- Lehnsleute : 300
5.Freiherr (swh)	:	Freiherr Wilhorn Pferdeschweif [Men m; RN; Kä 4 ; 39 Jahre] <ul style="list-style-type: none">- 5x Soldaten- 5x Landsknechte- Lehnsleute : 250
Kirche	:	Abt Friedhem des Tyr [Men m; RG; Kl 10; 36 Jahre] <ul style="list-style-type: none">- Je Freiherr 4 Templer = 20x Templer- Je Freiherr 6 Waffenbrüder = 30x Waffenbrüder Bischof Leopold des Helm [Men m; RN; Pri 10; 47 Jahre] <ul style="list-style-type: none">- Je Freiherr einen Prior = 5x Priore- Je Freiherr 4 Priester = 20x Priester- Je Freiherr 5 Brüder = 25x Brüder

Clan des Bären (einstiger Druidenclan)

Symbol	:	Eine braune Bärenkralle auf grünem Schild mit schwarzer Umrandung
Größe	:	ca. 2400
Gesinnung	:	CG; RN; N
Glauben	:	Tyr, Helm, (Silvanus (heimlich, da dieser durch die Kirche verboten ist))
Markgraf	:	Markgraf Guntherson Norderwind [Men m; RN; Kä 10; 57 Jahre]
Vassallen	:	15x Ritter (8x RN, 4x RG, 3x N) sie sind dem Markgraf loyal
Grafengarde	:	1x Major 2x Hauptmann 40x Soldaten 60x Landsknechte
1.Freiherr (stark)	:	Freiherr Reinhard Bärenbach [He m; N; Wal 5; 33 Jahre (Silvanusanhänger)] <ul style="list-style-type: none">- Vassallen : 8x Ritter (RN)- 15x Soldaten- 10x Landsknechte- Lehnsleute: 400
2.Freiherr (stark)	:	Freiherr Natalia Elfenfreund [Men w; N; Dru 7; 27 Jahre (Silvanusanhängerin)] <ul style="list-style-type: none">- Vassallen : 6x Ritter (3x RN, 3x N)- 15x Soldaten- 10x Landsknechte- Lehnsleute : 400
3.Freiherr (stark)	:	Freiherr Armand Tribuchet [Men m; RN; Kä 7; 45 Jahre] <ul style="list-style-type: none">- Vassallen : 6x Ritter (RN)- 15x Soldaten- 10x Landsknechte- Lehnsleute : 400
4.Freiherr (mitt.)	:	Freiherr Tristan Rabentod [Men m; RN; Kä 5; 34 Jahre (Inquisitor des Helm)] <ul style="list-style-type: none">- Vassallen : 3x Ritter (RN)- 10x Soldaten- 10x Landsknechte- Lehnleute : 350
5.Freiherr (mitt.)	:	Freiherr Korgan Feenhain [Men m; N; Wal 7 (Silvanusanhänger)] <i>(bei ihm sind die Spieler zugeteilt)</i> <ul style="list-style-type: none">- Vassallen : 2x Ritter (RN)- 5x Soldaten- 15x Landsknechte- Lehnsleute : 350
Kirche	:	Äbtissin Clara des Tyr [Men w; RG; Kl 10; 32 Jahre] <ul style="list-style-type: none">- Je Freiherr 4 Templer = 20x Templer- Je Freiherr 6 Waffenbrüder = 30x Waffenbrüder Bischof Erik des Helm [Men m; RN; Pri 10; 48 Jahre] <ul style="list-style-type: none">- Je Freiherr einen Prior = 5x Priore- Je Freiherr 4 Priester = 20x Priester- Je Freiherr 5 Brüder = 25x Brüder

Clan des Lindwurms (einstiger Minenclan)

Symbol	:	Goldener Lindwurm auf blauem Schild mit silberner Umrandung
Größe	:	ca. 2700
Gesinnung	:	RN, N
Glauben	:	Helm, Tyr, (Tempus (heimlich, da diese von der Kirche nicht toleriert))
Markgraf	:	Markgraf Leonhart Finsterschwinge [Men m; RN; Kä 10; 48 Jahre]
Vassallen	:	20x Ritter (12x RN, 8x N) sie sind dem Markgrafen loyal
Grafengarde	:	1x Major 2x Hauptmann 60x Soldaten 40x Landsknechte
1.Freiherr (stark)	:	Freiherr Orgrim Todesbote [Hork m; CN; Kä 8; 32 Jahre (Tempusanhänger)] <ul style="list-style-type: none">- Vassallen : 8x Ritter (4x RN, 4x N)- 15x Soldaten- 10x Landsknechte- Lehnsleute : 450
2.Freiherr (stark)	:	Freiherr Janus Trachtenberg [Men m; RN; Kä 4; 25 Jahre] <ul style="list-style-type: none">- Vassallen : 6x Ritter (RN)- 15x Soldaten- 10x Landsknechte- Lehnsleute : 450
3.Freiherr (stark)	:	Freiherr Drakon Gipfelspringer [Hork m; N; Kä 5; 36 Jahre] <ul style="list-style-type: none">- Vassallen : 6x Ritter (N)- 10x Soldaten- 15x Landsknechte- Lehnsleute : 450
4.Freiherr (stark)	:	Freiherr Merwon Witwenmacher [Men m; RN; Kä 5; 43 Jahre] <ul style="list-style-type: none">- Vassallen : 6x Ritter (RN)- 10x Soldaten- 15x Landsknechte- Lehnsleute : 450
5.Freiherr (mitt.)	:	Freiherr Friedrich Wasserwacht [Men m; N; Wal 5; 29 Jahre (Silvanusanhänger)] <ul style="list-style-type: none">- Vassallen : 3x Ritter (N)- 10x Soldaten- 10x Landsknechte- Lehnsleute : 350
Kirche	:	Abt Rodewich des Tyr [Men m; RG; Kl 10; 38 Jahre] <ul style="list-style-type: none">- Je Freiherr 4 Templer = 20x Templer- Je Freiherr 6 Waffenbrüder = 30x Waffenbrüder Bischof Larsson des Helm [Men m; RN; Pri 10; 40 Jahre] <ul style="list-style-type: none">- Je Freiherr einen Prior = 5x Priore- Je Freiherr 4 Priester = 20x Priester- Je Freiherr 5 Brüder = 25x Brüder

Andere Rassen in der Gegend

Die Waldelfensippen der westlichen Wälder

Der Wald wird von drei Waldelfenstämmen bewohnt, den Lothiendrasil, den Wiadryn und den Tabaelre.

Der Stamm Lothiendrasil

Dieser Stamm ist der kleinste der drei Stämme, er umfaßt etwa 150 Waldelfen. Er lebt recht zurückgezogen, denn sie sind sehr scheu dem Fremden gegenüber. Der Stamm ist sehr magiebegabt, er bringt viele Magier hervor, wovon einige die elfische Hohemagie ausüben können. Sie haben gute Kontakte zu den anderen beiden Stämmen, mit denen sie sich regelmäßig treffen.

Ihre „Sprecherin“ ist **Alessia Tessara** [Welf w; N; Wal 8; 567 Jahre], der Kreis der Weisen besteht aus fünf Männern und Frauen, die das alltägliche Leben leiten.

Der Stamm Wiadryn

Dieser Stamm ist der zweitgrößte der Stämme, er umfaßt etwa 350 Waldelfen, die in kleineren Familienverbänden den Wald durchstreifen. Einmal im Monat, zur Vollmondnacht, treffen sie sich auf einer ihrer heiligen Lichtungen. Sie sind die „offensten“ der drei Stämme und betreiben unregelmäßig einen Tauschhandel mit Außenstehenden. Sie waren es auch, die damals mit den Bärungen den kulturellen Austausch förderten und ihnen das Druidentum näher gebracht haben.

Auch heute noch hegen sie einen guten Kontakt mit dem Druidenzirkel bzw. den Nachkommen der Druiden, die damals nicht mit nach Tiraslin aufgebrochen sind, sondern in den Wäldern geblieben sind. Mit Lothiendrasil verstehne sie sich ganz gut, wobei sie über deren Scheuheit verwundert sind. Mit dem Tabaelre Stamm versthet man sich zwar, aber es gibt immer wieder Dispute über den Umgang mit Außenstehenden. Während die Wiadryn Fremden mit einem gewissen Mißtrauen gegenüberstehen, verachten und hassen die Tabaelre Fremde. Der „Sprecher“ der Wiadryn ist **Erasul Wyntheriel** [Welf m; NG; Elfenschütze 12; 391 Jahre], der Kreis der Weisen besteht aus zehn Männern und Frauen.

Der Stamm Tabaelre

Dies ist der größte Stamm der drei, er umfaßt etwa 600 Waldelfen. Auch dieser Stamm zieht in kleineren Verbänden durch den Wald. Über tierische Verbündete stehen sie untereinander in Verbindung. Einmal im halben Jahr kommt der Stamm in einer großen Grotte in der Mitte des Waldes zusammen.

Sie tolerieren keine Fremden im Wald, abgesehen von dem Druidenzirkel. Fremde werden nur einmal gewarnt, danach werden sie getötet. Sie verstehen sich mit den beiden anderen Stämmen, wobei sie die Lothiendrasil als Feige und die Wiadryn als zu leichtsinnig ansehen.

Ihre „Sprecherin“ ist **Sharia Ynderilith** [Welf w; N; Dru 15; 654 Jahre], der Kreis der Weisen besteht aus 13 Männer und Frauen.

Die Orkstämme in den südlichen Bergregionen

In den südlichen Bergregionen leben noch fünf Orkstämme, die den Krieg mit dem Steinriesenkönig überlebt haben. Nach Jahrzehnte langen Krieg mit den Riesen und dem glücklichen Zufall, daß dessen König durch einen Roten Drachen getötet wurde, fangen die stark dezimierten Orkstämme sich langsam von diesen Schrecken zu erholen. Die fünf Stämme sind der Bluthauerclan, Riesentodclan, Steinbeißerclan, Zerbrochene Speerclan und der Schildbrecherclan.

Der Bluthauerclan

Einst der größte Stamm der Orks mit mehr als 5000 Orks. Nun zählt er gerade mal 180 Orks. Durch die herben Verluste durch die Riesen und dessen Verbündete, ist der Stamm in eine Art Dauerangst verfallen und hat sich in seiner Urfeste verbarrikadiert und lebt ein sehr isoliertes Leben. Sie haben kaum Kontakt zu Außenstehenden geschweige denn mit den anderen Orkstämmen. Außerdem lassen sie niemanden in die Nähe ihrer Feste, sie versuchen diejenigen zu vertreiben und, wenn das nicht hilft töten sie die Eindringlinge, Ihr König ist **Rimbur Grollbauch** [Ork m; N; Kä 5; 23 Jahre].

Der Riesentodclan

Wie alle Orkstämme hat auch dieser Clan hohe Verluste hinnehmen müssen, doch er hat sich teuer verkauft. Als einziger Orkstamm haben sie es geschafft eine komplette Einheit Riesen zu töten und das alles mit ihrer Berserkerwut. Auch im späteren Verlauf des Krieges brachten sie den Riesen empfindliche Niederlagen bei, bis der Steinriesenkönig seine komplette Armee gegen diesen Stamm schickte, da konnte auch dieser Stamm nichts mehr entgegen bringen.

Heute zählt der Stamm noch etwa 300 Orks, welche alle, sowohl Männer als auch Frauen mit der Berserkerwut gesegnet sind. Er ist mit einer der Stämme die sich bis jetzt am schnellsten von den Folgen des Krieges erholen und schon wieder anfangen ihre aufgegebenen Gebiete wieder ihrem Kerngebiet einzuverleiben.

Ihr sehr mutiger und starker König ist **Gramuk Blutbart** [Ork m; CN; Berserker 8; 21 Jahre].

Der Steinbeißerclan

Dieser Clan ist von allen Orkstämmen am glimpflichsten davongekommen, denn er versteht sich auf die Minenarbeit und die Schmiedekunst. Nicht nur die Bärungen hatten dies damals erkannt, als sie die Orks versklavten, sondern auch die Riesen. Nachdem sie den Großteil der Krieger des Stammes getötet hatten, ergaben sich die anderen. Die Riesen schickten sie in die Minen und ließen sich die Waffen für ihren Krieg schmieden. Nachdem das Riesenreich zerbrach, verschwanden die Riesenwächter und der Stamm war wieder frei und unabhängig.

Heute ist der Steinbeißerclan der größte überlebende Orkstamm, er zählt etwa 1000 Orks. Er versorgt die anderen Stämme mit Waffen und Werkzeugen und bestrebt ein großes Orkreich zu gründen mit den Steinbeißern an der Spitze.

Ihr König ist **Arik Erzformer** [Ork m; RB; Kä 4; 32 Jahre]

Zerbrochene Speerclan

Dieser Clan stellt die geistige Elite der überlebenden Orks dar. Der Clan ist der religiös fanatischste der Orkstämme und so ist es nicht verwunderlich, daß er die meisten Schamanen hervorbringt. Auch gibt es einige sehr mächtige unter ihnen, die in der Lage sein sollen Geister u.ä. zu rufen. Die Schamanen bestärken die anderen Orks in ihrem Bestreben sich zusammenzuschließen, um so ihre Kraft zu bündeln und an einem Strang zuziehen. So ist es nicht verwunderlich, daß der Zerbrochene Speerclan mit dem Steinbeißerclan eng zusammenarbeitet. Heute zählt der Zerbrochene Speerclan etwa 400 Orks.

Ihr Anführer ist der Schamane **Khurul Nebelauge** [Ork m; RB; Schamane 9; 23 Jahre].

Der Schildbrecherclan

Dieser Clan profitierte durch den Blutsaustausch mit den Bärungen, denn viele Halborks, die nicht mit nach Tiraslin sind, blieben bei diesem Clan zurück. Mit ihnen blieb ein Teil des taktische Wissen der Bärungen, was diese versuchten den Orks dieses Stammes beizubringen, und zu einem gewissen Teil ist ihnen dies auch gelungen. So konnte auch dieser Stamm den Riesen hier und da erhebliche Gegenschläge verpassen, und dies nur aufgrund ihres militärischen Geschickes. Doch auch sie mußten der geballten Macht der Riesen nachgeben und wurden fast ausgelöscht.

Heute zählt der Stamm etwa 300 Orks, die eine sehr gute militärische Ausbildung durchlaufen. Auch ist ihre Hierarchie nach strengen militärischen Regeln organisiert. Der Stamm erholt sich recht schnell von den Verlusten des Krieges und weist große Erfolge in der Rückeroberung ihrer alten Gebiete auf. Dabei haben sie auch zwei Ogersippen und einen Goblinstamm unter ihre Herrschaft gebracht. Ab und zu verbünden sie sich mit dem Riesentodclan, um einen größeren gemeinsamen Feind anzugreifen. Den Plänen des Steinbeißerclans stehen sie sehr skeptisch gegenüber, vielmehr sind sie für eine Art Allianz.

Der Schildbrecherclan ist einigermaßen aufgeschlossen gegenüber Fremden bzw. den Handel mit Fremden. So kommt es immer wieder vor, daß der Clan mit den Barbarenstämmen der Nebelmark Handel betreibt (auch Frauen). Deswegen bleibt der Halbork Anteil stets hoch in diesem Stamm.

König des Stammes ist der Halbork **Mikor Flammenstern** [Hork m; RB; Kä 10].

Wemicstämme in den Bärungengebieten

Zur Struktur der Wemicstämme, normalerweise trifft man Wemics in kleinen Gruppen von 7 – 52 Wemics an. Es kommt häufiger vor, daß sich 3 – 30 solcher Gruppen zu einem Stamm zusammenschließen, um so den Gefahren ihrer Umgebung besser widerstehen zu können. Diese Stämme werden von einem Häuptling angeführt und zählen 21 – 1560 Wemics.

Sehr selten in der Geschichte, aber es kommt immer wieder mal vor tun sich 2 – 8 Stämme zusammen und bilden eine Nation, die von einem König und seinen 2 – 8 Häuptlingen regiert wird. Diese Nation besteht aus 42 – 12480 Wemics. Aber wie gesagt, solche Nationen kommen sehr selten vor.

In der Nebelmark gibt es ausschließlich Gruppen und Stämme, die sich den Routen der Waipitis und anderer Herdentiere anpassen. Und es gibt immer wieder kleine Kriege zwischen den verschiedenen Wemicstämmen, den Barbaren und anderer Monstergruppen.

Doch ein paar der Wemicstämme haben sich zu einer Nation zusammengeschlossen und folgen nun unter der Herrschaft ihres Königs den Herdentieren. Es ist die einzige Wemicnation in der Nebelmark, es ist die Nation der Blutklauen.

Die Blutklauen

Dies ist die einzige Wemicnation der Nebelmark, sie zählt etwa 10000 Wemics und werden von ihrem König **Zassor dem Reißer** [Wemic m; N; Kä 9; 32 Jahre] und seinen acht Häuptlingen geführt. Es war auch damals diese Wemicnation, welche die Bärungen an ihrer Ostgrenze schlugen. Sie folgen stets einer großen Waipitiherde, welche in den Gebieten der Bärungen stets überwintert. Denn von dieser Herde hängt das Überleben der Wemics ab. Jedes dritte Jahr kommen die Wemics hierher.

Barbarenstämme

In der Nebelmark gibt es unzählige Barbarenstämme, doch einer, der Stamm der Sonne, ein berittener Barbarenstamm, kommt wie die Wemics in die alten Bärungengebiete, um hier zu überwintern.

Stamm der Sonne

Der Stamm zählt etwa 1100 Leute die zwar in kleineren Verbänden umherziehen, aber dennoch in der Nähe der anderen bleiben. Sie sind äußerst gute Reiter und Bogenschützen, was eine ziemlich tödliche Kombination ist. Der Stamm wird von einem „Elder“ geführt, welcher so etwas wie ein König ist. Ihm unterstehen sechs Häuptlinge.

Kastensystem und Titel

Priester

Kardinal	Stufe 15
Erzbischof	Stufe 12 – 14
Bischof	Stufe 9 – 11
Prior	Stufe 5 – 8 *
Priester	Stufe 3 – 4
Bruder	Stufe 1 – 2

Kleriker

Tempelmeister	Stufe 15
Abt	Stufe 11 – 14
Templer	Stufe 7 – 10 *
Waffenbruder	Stufe 1 – 6

Krieger

Ritter	Stufe 9+
Major	Stufe 7 – 8
Hauptmann	Stufe 5 – 6 *
Soldat	Stufe 3 – 4
Landsknecht	Stufe 1 – 2

Paladin

Meisterpaladin	Stufe 15
Großpaladin	Stufe 11 – 14
Paladin	Stufe 7 – 10
Wächter	Stufe 5 – 6
Hüter	Stufe 3 – 4
Knappe	Stufe 1 – 2

* Sollte man in den nächst höheren Rang steigen können, muß geklärt sein, ob es einen freien Posten gibt oder, ob man eine Genehmigung für den Bau eines eigenen Klosters/Tempels bekommt. Wenn dies nicht der Fall ist, behält man seinen bisherigen Titel bei, bis ein freier Posten oder eine Genehmigung erteilt wurde.

Ausrüstungsvorschrift für die Kasten

Krieger

Landsknecht	:	bis Lederrüstung, Norm. Schild/Speer oder Langbogen, Kurzsword, Dolch, Köcher, Wappenrock mit Wappen des Clans, Roter Umhang
Soldat	:	bis Kettenhemd, Norm. Schild/Speer oder Langbogen, Langsword, Dolch, Köcher, Wappenrock mit Wappen des Clans, Grüner Umhang
Hauptmann	:	bis Bänderpanzer, Norm. Schild/beliebige Waffe, Langsword, Dolch, Köcher, Wappenrock mit Wappen des Clans, blauer Umhang
Major	:	bis Plattenpanzer, beliebige Waffe, Langsword, Dolch, Wappenrock mit Wappen des Clans, blauer Umhang mit Silberborte
Ritter	:	bis Feldharnisch; beliebige Waffe, Langsword, Dolch, Wappenrock mit Wappen des Clans, blauer Umhang mit Goldborte

Paladin

Knappe	:	Beschl. Lederwams, Norm. Schild, Kriegshammer, Dolch, Leichte Lanze, Leichtes Streitroß, Wappenrock mit dem Symbol Tyrs und einer Krone darüber, schwarzer Umhang
Hüter	:	Kettenhemd, Streithammer, Dolch, Mittlere Lanze, Norm. Schild, Mittleres Streitroß mit Lederpanzer, Wappenrock mit Paladinsymbol, schwarzer Umhang mit grüner Borte
Wächter	:	Bänderpanzer, Norm. Schild, Morgenstern, Dolch, Mittlere Lanze, Mittleres Streitroß mit Lederrüstung, Wappenrock mit Paladinsymbol, schwarzer Umhang mit roter Borte
Paladin	:	Plattenpanzer, Norm. Schild, Morgenstern, Dolch, Schwere Lanze, Schweres Streitroß mit Kettenpanzer, Wappenrock mit Paladinsymbol, schwarzer Umhang mit silberner Borte

Ausrüstungsvorschriften für die Kasten

Paladin

- Großpaladin : Feldharnisch, Morgenstern, Kriegshammer, Schwere Lanze, Schweres Streitroß mit Plattenpanzer, Wappenrock mit Paladinsymbol, schwarzer Umhang mit Goldborte
- Meisterpaladin : Prunkharnisch, Morgenstern, Kriegshammer, Schwere Lanze, Schweres Streitroß mit Plattenpanzer, Wappenrock mit Paladinsymbol, schwarzer Umhang mit weißer Pelzborte

Kleriker

- Waffenbruder : bis Kettenhemd, darunter eine braune Robe, Streithammer, Kriegshammer, Leichte Armbrust, Wappenrock mit Tyrsymbol, weißer Umhang
- Templer : bis Bänderpanzer, darunter eine schwarze Robe, Streithammer, Kriegshammer, Schwere Armbrust, Wappenrock mit Tyrsymbol, weißer Umhang mit schwarzer Borte
- Abt : bis Plattenpanzer, darunter eine schwarze Robe, Morgenstern, Kriegshammer, Schwere Armbrust, Wappenrock mit Tyrsymbol, weißer Umhang mit schwarzer Borte und silbernem Tyrsymbol
- Tempelmeister : bis Feldharnisch, darunter eine schwarze Robe, Morgenstern, Kriegshammer, Schwere Armbrust, Wappenrock mit Tyrsymbol, weißer Umhang mit schwarzer Borte und goldenem Tyrsymbol

Priester

- Bruder : Prunkharnisch, Norm. Schild, Stab mit 1 Eisenband, Kriegshammer, Wappenrock mit Helmsymbol, gelber Umhang mit 1 Helmsymbol
- Priester : Prunkharnisch, Norm. Schild, Stab mit 2 Eisenbändern, Streithammer, Wappenrock mit Helmsymbol, gelber Umhang mit 2 Helmsymbolen
- Prior : Prunkharnisch, Norm. Schild, Stab mit 3 Eisenbändern, Morgenstern, Wappenrock mit Helmsymbol, gelber Umhang mit 3 Helmsymbolen
- Bischof : Prunkharnisch, Norm. Schild, Stab mit 3 Kupferbändern, Morgenstern, Wappenrock mit Helmsymbol, gelber Umhang mit 4 Helmsymbolen
- Erzbischof : Prunkharnisch, Norm. Schild, Stab mit 3 Silberbändern, Morgenstern, Wappenrock mit Helmsymbol, gelber Umhang mit 5 Helmsymbolen
- Kardinal : Prunkharnisch, Norm. Schild, Stab mit 3 Goldbändern, Morgenstern, Wappenrock mit Helmsymbol, Purpurumhang mit 1 silbernem Helmsymbol

Rechte und Pflichten

Der König

- Ihm schulden die Markgrafen den Zehnt, der monatlich eingetrieben wird.
- Ihm müssen die Markgrafen 30% ihrer Truppen in Friedenszeiten und 95% in Kriegszeiten zur Verfügung stellen, sofern er diese anfordert.
- Der König ist im Gegenzug verpflichtet den Markgrafen in der Not Truppen zur Verfügung zu stellen.
- Der König ist verpflichtet für Ruhe und Ordnung im Reich zu sorgen.
- Die Paladinegarde untersteht direkt dem König und nicht der Kirche.
- Die Kirchen schulden dem König den Zehnt einer Ernte bzw. des Viehs.
- Ihm obliegt die höchste Gerichtsbarkeit, die Militärhoheit in Staatsangelegenheiten, das Münzwesen, die Gesetzeshoheit
- Ihm obliegt die Gerichtsbarkeit über die Markgrafen und Delikten die das Reich betreffen.
- Dem König obliegt das Recht zu Adeln.
- Es gibt eine Prokopfsteuer/Monat von 2 SM/Kopf die an den König entrichtet werden muß.

Der Markgraf

- Ihm schulden die Freiherren den Zehnt, der monatlich eingetrieben wird.
- Ihm schulden die Leute einen Monat Fronddienst im Jahr.
- Der Markgraf ist verpflichtet den Freiherren in der Not seine Truppen zur Unterstützung zu schicken.
- Er ist für die Sicherheit seines Clans verantwortlich.
- Der Markgraf hat das Recht einem Freiherren das Marktrecht zu verleihen oder es ihm zu entziehen.
- Ihm obliegt die Gerichtsbarkeit über die Freiherren und schwerer Delikte.
- Der Markgraf hat das Recht weitere Truppen einzustellen bis zu einer Höhe der halben Königsclantruppen.
- Der Markgraf hat das Recht „Magie Genehmigungen“ zu verkaufen oder zu entziehen.

Freiherr

- Ihm schulden die Lehnsleute den Zehnt, der monatlich eingetrieben wird.
- Ihm schulden die Lehnsleute einen Monat Fronddienst im Jahr.
- Er ist für die Sicherheit seiner Untergebenen verantwortlich.
- Er hat das Recht die Prokopfsteuer beliebig zu verändern.
- Er ist verpflichtet den Königsanteil der Prokopfsteuer einzutreiben und an den König zu entrichten.
- Der Freiherr ist verpflichtet dem Markgrafen in Krisenzeiten seine Truppen zur Verfügung zu stellen.
- Ihm obliegt die Gerichtsbarkeit über die Lehnsleute in seinem Gebiet.
- Der Freiherr hat das Recht weitere Truppen einzustellen bis zur Höhe der Grundstärke des Markgrafen.
- Die Freiherren eines Clans haben das Recht einen der ihren für Lebenszeit zum Markgrafen zu wählen.

Kirche

- Der Kirche stehen 1/6 des Landes eines jeden Clans zu.
- Den Kirchenleuten ist es untersagt Fürsten zu werden oder deren Titel zu tragen.
- Den Kirchen obliegt die Gerichtsbarkeit in religiösen Angelegenheiten.
- Den Kirchen ist es gestattet auf ihrem Gebiet ebenfalls den Zehnt oder eine Steuer einzuführen.
- Die Kirchen dürfen im Falle heidnischer Aktivität ihre Inquisitoren einsetzen.
- Bei kirchlichen Verhören darf keine Magie eingesetzt werden, da dies zu einer Verfälschung des Ergebnisses führen könnte.

Paladine

- Nur der Rat der Paladine darf und kann einen neuen Anwärter einstellen.
- Den Paladinen obliegt die höchste Gerichtsbarkeit im Falle der Abwesenheit des Königs.
- Sie haben das Recht als Schiedsleute in Adelsstreitigkeiten eingesetzt zu werden.
- Sie können nur von der Kirche als Unterstützung eingefordert werden.

Gesetze

Bürger und Adelsangehörige

- Auf Diebstahl steht 5 Jahre Kerker oder 5 Jahre in den Minen.
- Auf Mord steht die Todesstrafe.
- Auf Hochverrat steht die Todesstrafe.
- Auf heidnische Aktivität steht 25 Jahre Kerker oder 25 Jahre in den Minen. Bei schwerwiegenderen Fällen oder Wiederholungstaten steht die Todesstrafe durch verbrennen.
- Für die Unterstützung von heidnischen Kulturen stehen 50 Peitschenhiebe, 5 Monate Pranger und 5 Jahre in den Minen.
- Auf das Verweigern des Frondienstes stehen 50 Peitschenhiebe und 3 Monate Pranger.
- Wer nicht seine Steuern oder den Zehnt zahlt, kann dies innerhalb von drei Monaten begleichen ohne strafrechtliche Verfolgung. Danach erfolgt eine strafrechtliche Verfolgung mit der Strafe von je einen Monat Minenarbeit pro ausgefallener Steuer/Zehnt.
- Es ist untersagt Magie zu betreiben, es sei denn man erwirbt vom jeweiligen Markgraf eine Genehmigung von 5000 GM. Sollte man ohne diese Genehmigung Magie betreiben steht darauf eine Strafe von 20.000 GM oder 50 Peitschenhiebe, 5 Monate Pranger und 15 Jahre Minenarbeit.

Freiherren und Markgrafen

- Auf Diebstahl steht der Verlust des Adelstitel und eine Strafe von 3 Jahren in den Minen.
- Auf Mord steht der Verlust des Adelstitel und die Todesstrafe.
- Auf Hochverrat steht die Todesstrafe und die „Acht und Bann“ Sprechung auf die komplette Familie sowie die Enteignung aller seiner Ländereien.
- Auf heidnische Aktivität steht die Todesstrafe.
- Für die Unterstützung von heidnischen Kulturen steht eine Strafe von 10.000 GM, bei Wiederholung wird „Acht und Bann“ auf die Familie gesprochen und es erfolgt die Enteignung aller Ländereien.
- Wer den Zehnt nicht zahlt, kann dies innerhalb von 3 Monaten begleichen ohne strafrechtliche Verfolgung. Danach erfolgt eine strafrechtliche Verfolgung mit der Strafe der Versteigerung von Gütern oder Ländereien in Höhe der ausstehenden Summe.

Kirche

- Bei Diebstahl steht der Ausschluß aus der Kirche und die Verurteilung als normaler Bürger.
- Bei Mord steht der Ausschluß aus der Kirche und Tod durch ertrinken.
- Bei Hochverrat steht der Ausschluß aus der Kirche und die Todesstrafe durch Steinigung.
- Bei heidnischer Aktivität steht der Ausschluß aus der Kirche und die Todesstrafe durch verbrennen.
- Bei Unterstützung heidnischer Kulte steht der Ausschluß aus der Kirche und die „Acht und Bann“ Sprechung.
- Sollte die Kirche den Zehnt nicht zahlen, muß sie diesen beim nächsten Termin zahlen. Sollte sie dennoch nicht zahlen, werden Güter und Ländereien in Höhe der ausstehenden Summe versteigert.

Dogma der beiden Staatskirchen

Helm

- Das Reich und seine Einwohner müssen um jeden Preis geschützt werden.
- Um diesen Schutz zu gewähren sind fast alle Mittel recht, solange sie der Sache dienen.
- Feinde des Reiches sind aufzuspüren und außer gefecht zu setzen.
- „Wilde“ bzw. Andersgläubige sind zu missionieren oder aus dem Weg zuräumen.
- Schwarze Magie und ihre Auswirkungen sind eine Gefahr für Reich und Person und müssen ausgemerzt werden, egal wo und wann.

Tyr

- Dem Volk muß Gerechtigkeit widerfahren.
- Um dies durchzusetzen ist es von Nöten die Rechte des einzelnen gegebenenfalls einzuschränken.
- Um der Wahrheit auf die Spur zu kommen, um dann die verdiente Gerechtigkeit walten zu lassen, muß man zu drastischen Maßnahmen greifen um kein Detail der Wahrheit zu übersehen.
- Durch die bösen Einflüsse in der Welt steht die Gerechtigkeit vor einer harten Probe, die nur durch energisches und konsequentes Vorgehen bestehen kann.
- Arkane Magie führt zu Macht und Macht verleitet zu Bösem, deswegen sind die Anhänger des wahren Glaubens stets auf der Hut vor Arkaner Magie und versuchen sie unter Kontrolle zu halten oder sie zu zerstören.
- Heidnische Götter können keine Gerechtigkeit verkörpern und sind so nicht akzeptabel für diesen Staat und seine Bewohner und müssen daher verboten werden, seine Anhänger missioniert werden oder getötet werden.

Inquisition

- Beide Kirchen besitzen 15 – 20 Inquisitoren die sie zum durchsetzen ihrer Dogmen benutzen. Sie sind vom Volk und den Adligen gefürchtet, denn es kann jeden treffen.

Das alte Druidentum

Nachdem die Kriege mit den Waldelfen eingestellt worden waren und eine Art Waffenstillstand ausgehandelt worden war entstand mit den Waldelfen eine Art Holzhandel, denn die Bärungen brauchten dringend Holz. Mit diesem Handel kam über die Jahre ein allmählicher Kulturaustausch zwischen den beiden Völkern.

Einhergehend mit diesem Austausch kamen die Bärungen mit dem Druidentum in Kontakt. Sie lernten von den waldelfischen Druiden den Weg und die Religion der Natur kennen, man brachte ihnen den Glauben des Rillifane Rallathil und später die des Silvanus bei. Anfangs noch zögerlich, doch später entschlossener traten einige der Bärungen in die Dienste der Natur. Sie gründeten einen Zirkel der eng mit den Waldelfen zusammenarbeitete.

Dieser Zirkel erschuf eine Forstwirtschaft, welche sie zu einer mächtigen Gruppe innerhalb der Bärungen machte. So fanden sie Einzug an die Höfe der Fürsten. Sie errichteten Kultstätten in den Randgebieten des Waldes, wo sie und ihre Anhänger ihre Rituale halten konnten und wo sie die Festtage ihrer Religion zelebrierten. Die Druiden schafften es einige der Waldelfen zu überreden ihre Leibwächter zu werden. Aus dieser Verbindung entstammen viele Halbelfen.

Um ihren Einfluß in dem immer größeren Reich zu festigen gründeten sie eine Bardenschule. Diese wandernden Musiker brachten Neuigkeiten und Liedgut an die Höfe und in die Dörfer. Auf ihren Weg durch die Lande sammelten sie Informationen für die Druiden, für die sie als Auge und Ohr dienten. Mit diesem Geheimdienst wuchs die Macht der Barden und Druiden im Bärungerreich, bis zu dem Tag, wo sich die Bärungen ihren Feinden geschlagen geben mußten und den Rückzug nach Tiraslin antraten. Einige Druiden und Barden weigerten sich mit den anderen fortzuziehen und blieben im Schutz des Waldes.

In Tiraslin starb das Druidentum, bis auf ein paar wenige Silvanusgläubige, allmählich aus. Ebenso traf es auch die Barden, wobei es bei ihnen eine Veränderung von einem Barden zu einem Hofmusiker war, der das Bardentum ersetzte.

Die Druiden und Barden die mit ihren Familien dageblieben sind, pflegten weiterhin die alten Traditionen der Bärungen und die Zeremonien ihres Glaubens.

Der Zirkel besteht heute aus 21 Familien (84 Leute), welche alle zwei Kinder haben, viele davon halbfischer Natur. Der Zirkel ist in zwei Gruppen unterteilt in die Barden und die Druiden, die Barden haben 14 Mitglieder und die Druiden zählen 20 Mitglieder.

Der Druide ist **Aelfric Eberherz** [Men m; N; Dru 12; 67 Jahre] ihm unterstehen 19 Initiaten der 1. – 11.Stufe.

Die Meistersängerin ist **Aliesa Windhall** [He w; NG; Bar 14; 84 Jahre] ihr unterstehen 13 Barden der 1. – 11.Stufe.

Allianzen und Feindschaften unter den Adligen

Königstreue

Königin Karina Donneraxt
Kronprinz Fringal Donneraxt
Major Domo Ghant Trondson
Großpaladin Sir Jaros Gelderland
Tempelmeister Theodorum des Tyr
General Sir Thobren Copperpot
Abt Tiberius (Berglöwen)
Bischof Angawor (Berglöwen)
Freiherr Dorothea Sandler (Wolfes)
Freiherr Ariakus Sennherr (Wolfes)
Bischöfin Altea des Helm (Wolfes)
Markgraf Karl Gustavson (Hirsches)
Freiherr Arn Trollblut (Hirsches)
Freiherr Valeria Langhorn (Hirsches)
Freiherr Wolfgang Frostbeißer (Hirsches)
Freiherr Benderik Waldmeister (Hirsches)
Freiherr Rudolf Hirschpfad (Hirsches)
Abt Waldemar des Tyr (Hirsches)
Bischof Henry des Helm (Hirsches)
Freiherr Katharina Flammenhuf (Windpferdes)
Freiherr Brunos Windreiter (Windpferdes)
Markgraf Guntherson Norderwind (Bären)
Freiherr Reinhard Bärenbach (Bären)
Freiherr Natalia Elfenfreund (Bären)
Freiherr Korgan Feenhain (Bären)
Freiherr Drakon Gipfelspringer (Lindwurms)

Beiden Kirchen ergeben

König Theodor I Donneraxt
Kronprinz Fringal Donneraxt
Großpaladin Sir Jaros Gelderland
General Sir Thobren Copperpot
Bischof Angawor des Helm (Berglöwen)
Abt Heinrich des Tyr (Wolfes)
Freiherr Valeria Langhorn (Hirsches)
Freiherr Rudolf Hirschpfad (Hirsches)
Äbtissin Clara des Tyr (Bären)
Bischof Erik des Helm (Bären)
Freiherr Drakon Gipfelspringer (Lindwurms)

Helmtreue

Kardinal Chipperich des Helm
Freiherr Dominius Graubart (Wolfes)
Bischöfin Altea des Helm (Wolfes)
Freiherr Benderik Waldmeister (Hirsches)
Bischof Henry des Helm (Hirsches)
Markgraf Albrecht Wintermayr (Windpferd)
Freiherr Wilhorn Pferdeschweif (Windpferd)
Bischof Leopold des Helm (Windpferd)
Freiherr Armand Tribuchet (Bären)
Freiherr Tristan Rabentod (Bären)
Freiherr Merwon Witwenmacher (Lindwurms)
Bischof Larsson des Helm (Lindwurms)

Königsfeinde

Prinz Gondal Donneraxt
Markgraf Heider Flammhaar (Wolfes)
Freiherr Silva Schattenläuferin (Wolfes)
Freiherr Hågard Stromgaard (Windpferd)
Freiherr Athila Andrawar (Windpferd)
Bischof Leopold des Helm (Windpferd)
Markgraf Leonhart Finsterschwinge (Lindwurms)
Freiherr Orgrim Todesbote (Lindwurms)
Abt Rodewich des Tyr (Lindwurms)

Neutrale

Kardinal Chipperich des Helm
Freiherr Isedorn Starkbogen (Wolfes)
Freiherr Dominius Graubart (Wolfes)
Abt Heinrich des Tyr (Wolfes)
Markgraf Albrecht Wintermayr (Windpferd)
Freiherr Wilhorn Pferdeschweif (Windpferd)
Abt Friedhem des Tyr (Windpferd)
Freiherr Armand Tribuchet (Bären)
Freiherr Tristan Rabentod (Bären)
Äbtissin Clara des Tyr (Bären)
Bischof Erik des Helm (Bären)
Freiherr Janus Trachtenberg (Lindwurms)
Freiherr Merwon Witwenmacher (Lindwurms)
Freiherr Friedrich Wasserwacht (Lindwurms)
Bischof Larsson des Helm (Lindwurms)

Kirchenfeinde

Königin Karina Donneraxt
Prinz Gondal Donneraxt
Markgraf Heider Flammhaar (Wolfes)
Freiherr Isedorn Starkbogen (Wolfes)
Freiherr Silva Schattenläuferin (Wolfes)
Freiherr Hågard Stromgaard (Windpferd)
Freiherr Athila Andrawar (Windpferd)
Markgraf Leonhart Finsterschwinge (Lindwurms)
Freiherr Janus Trachtenberg (Lindwurms)

Tyrtreue

Major Domo Ghant Trondson
Templemeister Theodorum des Tyr
Abt Tiberius des Tyr (Berglöwen)
Freiherr Dorothea Sandler (Wolfes)
Markgraf Karl Gustavson (Hirsches)
Freiherr Arn Trollblut (Hirsches)
Freiherr Wolfgang Frostbeißer (Hirsches)
Abt Waldemar des Tyr (Hirsches)
Freiherr Katharina Flammenhuf (Windpferd)
Abt Friedhem des Tyr (Windpferd)
Abt Rodewich des Tyr (Lindwurms)

Andersgläubige (welche jedoch keine Kirchenfeinde sind)

Freiherr Ariakus Sennherr (Wolfes)
Freiherr Brunos Windreiter (Windpferd)
Markgraf Guntherson Norderwind (Bären)
Freiherr Reinhard Bärenbach (Bären)
Freiherr Natalia Elfenfreund (Bären)
Freiherr Korgan Feenhain (Bären)
Freiherr Orgrim Todesbote (Lindwürms)
Freiherr Friedrich Wasserwacht (Lindwürms)

Politische und religiöse Gruppierungen, ihre Ziele und ihre gegenseitige Haltung

Königs- und Kirchentreu (Die heilige Krone)

Ziele : Sie sind Befürworter des Königsstatus und dem Status der beiden Kirchen. Sie unternehmen alles, um diesen Status aufrechtzuerhalten. Außerdem tolerieren sie keine andere Religion.

Anhänger : Kronprinz Fringal Donneraxt
Großpaladin Sir Jaros Gelderland
General Sir Thobren Copperpot
Bischof Angawor des Helm (Berglöwen)
Freiherr Valeria Langhorn (Hirsches)
Freiherr Rudolf Hirschpfad (Hirsches)
Freiherr Drakon Gipfelspringer (Lindwürms)

Verbündete :

Teilweise
Verbündete : Zirkel des Blattes, Der Richterbund, Die Königswache, Die Henkersgilde,
Der Faustusbund, Die Heilige Allianz, Die Königserben

Feinde : Zirkel des Blutes, Der Schwarze Loge

Königs- und Kirchenfeinde (Zirkel des Blutes)

Ziele : Sie wollen den Königs- und Kirchenstatus abschaffen. Die Position des Clanes und die des Markgrafen sollen gestärkt werden. Desweiteren soll der Kirchenzwang abgeschafft werden, um so die Macht der einzelnen Kirche verringern und um andere Kirchen zu erlauben. Für diese Ziele ist der Zirkel bereit alles zu tun.

Anhänger : Prinz Gondal Donneraxt
Markgraf Heider Flammhaar (Wolfes)
Freiherr Silva Schattenläufer (Wolfes)
Freiherr Hågard Stromgaard (Windpferd)
Freiherr Athila Andrawar (Windpferd)
Markgraf Leonhart Finsterschwinge (Lindwürms)

Verbündete :

Teilweise
Verbündete : Zirkel des Blattes, Der Schwarze Loge, Die Königserben

Feinde : Die Heilige Krone, Der Richterbund, Die Königswache, Der Faustusbund,
Die Henkersgilde, Die Heilige Allianz

Silvanusanhänger (**Zirkel des Blattes**)

Ziele	:	Sie wollen zurück zu der alten Lebensweise der Bärungen. Außerdem kämpfen sie für die Anerkennung anderer Religionen und Rassen. Dabei sind auch bereit den Königsstatus zu akzeptieren.
Anhänger	:	Freiherr Isedorn Starkbogen (Wolfes) Freiherr Ariakus Sennherr (Wolfes) Freiherr Brunos Windreiter (Windpferd) Freiherr Reinhard Bärenbach (Bären) Freiherr Natalia Elfenfreund (Bären) Freiherr Korgan Feenhain (Bären) Freiherr Friedrich Wasserwacht (Lindwürms)
Verbündete	:	
Teilweise Verbündete	:	Die Königserben, Zirkel des Blutes, Der Richterbund, Die Königswache
Feinde	:	Die Heilige Krone, Die Schwarze Loge, Die Henkersgilde, Der Faustusbund, Die Heilige Allianz

Königsfeinde (**Die Schwarze Loge**)

Ziele	:	Die Loge will die Abschaffung des Königsstatus zu Gunsten einer Theokratie.
Anhänger	:	Bischof Leopold des Helm (Windpferd) Freiherr Orgrim Todesbote (Lindwürms) Abt Rodewich des Tyr (Lindwürms)
Verbündete	:	
Teilweise Verbündete	:	Zirkel des Blutes, Der Faustusbund, Die Henkersgilde, Die Heilige Allianz
Feinde	:	Die Heilige Krone, Zirkel des Blattes, Der Richterbund, Die Königswache, Die Königserben

Königstreue Tyraner (**Der Richterbund**)

Ziele	:	Den Erhalt des Königsstatus, aber mit einer stärkeren Machtposition der Tyrkirche.
Anhänger	:	Major Domo Ghant Trondson Tempelmeister Theodorum des Tyr Abt Tiberius des Tyr (Berglöwen) Freiherr Dorothes Sandler (Wolfes) Markgraf Karl Gustavson (Hirsches) Freiherr Arn Trollblut (Hirsches) Freiherr Wolfgang Frostbeißer (Hirsches) Abt Waldemar von Tyr (Hirsches) Freiherr Katharina Flammenhuf (Windpferd)
Verbündete	:	
Teilweise Verbündete	:	Die Heilige Krone, Zirkel des Blattes, Die Königswache, Die Henkersgilde, Die Königserben
Feinde	:	Zirkel des Blutes, Die Schwarze Loge, Die Heilige Allianz, Der Faustusbund

Königstreue Helmiten (**Die Königswache**)

Ziele	:	Den Erhalt des Königsstatus, aber mit einer stärkeren Machtposition der Helmkirche.
Anhänger	:	Bischöfin Altea des Helm (Wolfes) Freiherr Benderik Waldmeister (Hirsches) Bischof Henry des Helm (Hirsches)
Verbündete	:	
Teilweise Verbündete	:	Die Heilige Krone, Zirkel des Blattes, Der Richterbund, Der Faustusbund, Die Königserben
Feinde	:	Zirkel des Blutes, Die Schwarze Loge, Die Heilige Allianz, Die Henkersgilde

Orthodoxe Helmiten (**Der Faustusbund**)

Ziele	:	Abschaffung des Königs- und Kirchenstatus hin zu einer Helmkirche regiertem Land.
Anhänger	:	Kardinal Chipperich des Helm Freiherr Dominus Graubart (Wolfes) Markgraf Albrecht Wintermayr (Windpferd) Freiherr Wilhorn Pferdeschweif (Windpferd) Freiherr Armand Tribuchet (Bären) Freiherr Tristan Rabentod (Bären) Freiherr Merwon Witwenmacher (Lindwürms) Bischof Larsson des Helm (Lindwürms)
Verbündete	:	
Teilweise Verbündete	:	Zirkel des Blutes, Die Schwarze Loge, Die Königswache, Die Heilige Allianz
Feinde	:	Die Heilige Krone, Zirkel des Blattes, Der Richterbund, Die Henkersgilde, Die Königserben

Orthodoxe Tyraner (**Die Henkersgilde**)

Ziele	:	Abschaffung des Königs- und Kirchenstatus hin zu Gunsten einer Tyrkirche regiertem Land.
Anhänger	:	Abt Friedhem des Tyr (Windpferd)
Verbündete	:	
Teilweise Verbündete	:	Zirkel des Blutes, Die Schwarze Loge, Der Richterbund, Die Heilige Allianz
Feinde	:	Die Heilige Krone, Zirkel des Blattes, Die Königswache, Der Faustusbund, Die Königserben

Der Kirchenblock (**Die Heilige Allianz**)

Ziele	:	Abschaffung des Königsstatus, Verbot aller anderen Religionen. Errichtung eines Kirchenstaates mit der Tyr und Helm Kirche.
Anhänger	:	Abt Heinrich des Tyr (Wolfes) Äbtissin Clara des Tyr (Bären) Bischof Erik des Helm (Bären)
Verbündete	:	
Teilweise Verbündete	:	Die Henkersgilde, Der Faustusbund, Die Schwarze Loge
Feinde	:	Die Heilige Krone, Zirkel des Blutes, Zirkel des Blattes, Der Richterbund, Die Königswache, Die Königserben

Königstreue Altbärungen (**Die Königserben**)

Ziele	:	Erhaltung des Königsstatus, Abschaffung des Religionszwang, Wahrung alter Traditionen.
Anhänger	:	Königin Karina Donneraxt Markgraf Guntherson Norderwind (Bären)
Verbündete	:	
Teilweise Verbündete	:	Zirkel des Blattes, Zirkel des Blutes, Die Heilige Krone, Der Richterbund, Die Königswache
Feinde	:	Die Schwarze Loge, Der Faustusbund, Die Henkersgilde, Die Heilige Allianz

Mögliche Abenteuer

- Bauernprobleme : - Anhegs
- Orkräuber
- Werwolf
- Pachtstreiker (NSC Gruppe bildet Bauernmiliz aus)
- Wemic Plünderung
- Barabarenüberfall
- Landprobleme : - Wegelagerer
- Ein „Monster“ treibt sein unwesen
- Gericht
- Intrige eines anderen Freiherren/Kirche
- Stadt : - Diebesgilde
- Gericht
- Mordserie
- Spionage der einzelnen Gruppen
- Material : - Probleme beim Steinbruch
- Mineneinsturz (Sabotage??)
- Erz-/Silberlieferungen gestohlen (Räuber/feindl. Fürst ??)
- Königreich : - Streitigkeiten unter den Fürsten
- Drohender Krieg (eine Ablenkung eines Fürsten der die Macht an sich reißen will)
- Paladine besetzen eine Stadt
- Abgabe an den König
- Politische Morde
- eine Revolte (Kirche/Fürst/Bauern)
- Sonstige : - ein Fürst beschwört einen Dämon
- ein Dunkler Zirkel begeht Menschenopfer