

I. Besondere Gruppierungen

Viele Fraktionen, seien es Organisationen, Geheimbünde oder Kulte, üben gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und politischen Einfluss in den anronischen Reichen aus:



Südanarchist



Nordanarchist



Klinger der Finsternis



Blaupferde



Vorwegdenker (Kultisten)



Birkler



RKP



Roben-Magier



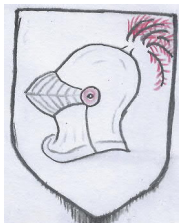
Nachtmärktler



Schwarzroben-Nekromant



Paladin der Eisgipfel



Schneepaladin



Akademie der Händler



Akademie des Wissens der Natur



Schlangenkultisten

Organisationen:

- a) Die Orden der Roben
- b) Die Akademie der Händler
- c) Die anarchistischen Freiheitskämpfer
- d) RKP (Ring königstreuer Paladine)
- e) M7
- f) Adelshäuser der Macht
- g) GGL (Goldene Glorreiche Liga)
- h) Klingen der Finsternis
- i) Paladin der Eisgipfel
- j) Schneepaladin
- k) Schwarzrobennekromant
- l) Schwesternschaft der Torma
- m) Verdorrnde Moos
- n) Akademie des Wissens
- o) Akademie des Wissens der Natur
- p) Beschützer der Monarchie
- q) Blaupferde
- r) Donnerfaust
- s) Kultisten
- t) Birkler
- u) Nachtmärktler

a) Die Orden der Roben

Viele Arkanmagieanwender (Magier, Zauberer, Hexer) gehören einem *Orden der Roben* an, die sich in Zirkel untergliedern.¹ Es gibt *Weiß-, Rot- und Schwarzrobenmagier*. Nur wenige Magier sind freischaffend.

Unausgebildete, wilde Arka-Nutzer, die ihrer Gabe, Arka-Fäden zu verknüpfen, unordneten Lauf lassen, haben keine eigenständige Organisation.

Mitglieder eines Robensordens tauschen untereinander Wissen aus, oft in lokalen Zirkeln miteinander verbunden. Sie unterstützen sich: Sei es bei Angriffen eines magieverachtenden Pöbels (in Zentral-Tirnon), dem Einfangen eines aus einem Bannzirkel ausgebrochenen Dämonen oder beim Verkauf von Artefakten und Elixieren (etwa in *Kohns magischem Bedarf* in Farbentown).

Vereinfacht gesagt spiegelt die Robenfarbe das Maß an Bereitschaft eines Mitglieds wieder, die Arka-Magienutzung in den Dienst der Allgemeinheit zu stellen: Der Orden der „Weißen Robe“ sieht arkane Magie als moralische Verpflichtung an, damit der Gesellschaft zu dienen; der Orden der „Roten Robe“ stellt den Forschergeist in den Mittelpunkt der Zauberei, während der Orden der „Schwarzen Robe“ arkane Magie als rein nützlich für die eigene Machtbasis erachtet.²

Das Ansehen eines Magiers innerhalb der Robengemeinschaft ergibt sich aus dem hierarchischen Aufbau: Danach ist das Ordensrang durch einen bis sieben farbige Sterne³ auf der Robe zu erkennen, wobei sieben Sterne die Robe des Vorsitzenden (*Oberster Erzmagier*) zieren. Die Robenmagier tragen ihre Roben bei Zirkel- und Ordenszusammenkünften; selten in der Öffentlichkeit.

Viele Ordensmagier leben abgeschieden am Rande der Zivilisation in Türmen, Laborhallen oder vorzeitalterlichen Hinterlassenschaften. Sie tüfteln an neuen Zaubersprüchen, erschaffen magische Gegenstände oder forschen im Bereich der Arkan- und Naturwissenschaften.⁴



¹ Die Aufnahmeprüfungen, um sicherzustellen, dass der Kandidat über ausreichend Intelligenz verfügt, sind sehr hart. Eine gern gefragte Einstiegsaufgabe lautet: Frage: Wem gehört die Augenbestie (Logikrätsel)?

² So zumindest die Theorie und das Verständnis der meisten magieunkundigen Bewohner El-Anrons. In Wahrheit ist die Sache mit der Robenfarbe sehr viel komplizierter: Es geht praktisch eher um die Ausbilder und welche Robenfarbe sie einst gewählt hatten. Diese übernehmen in der Regel die Schüler. Es gibt viele bekannte Fälle, in denen Robenmagier im Laufe ihres Lebens die Robenfarbe und damit Ordenszugehörigkeit wechselten.

³ *Weißrobenmagier* haben dunkelgrüne Sterne, *Rotrobenmagier* haben lilafarbene Sterne und *Schwarzrobenmagier* haben weiße Sterne.

Die Hierarchieebenen sind: Novize (Lehrling) – Adept – Mentor – Magister – Hochmagier – Erzmagier – Vorsitzender (auch *Oberster Erzmagier* genannt).

⁴ Viele Robenmagier widmen sich auch der Alchemie, Astronomie, Physik oder Mathematik. Ihre Kenntnisse schlummern in Bibliotheken, oft verborgen in den Kellern ihrer Türme und Laborhallen oder - nach arkanen Rückschlägen - unter den Trümmern ihrer Residenzen.

Die Orden rekrutieren Neumitglieder gezielt. Wo immer in Kulturen, Dörfern oder Städten Berichte von Kindern oder Jugendlichen auftauchen, die Arkamagie erspüren oder Arka-Fäden verweben können, begeben sich Ausbilder hin.

Während *Weiß-* und *Rotrobenmagier* die Eltern ansprechen, um sie von den Idealen der Zauberergemeinschaft zu überzeugen, entführen *Schwarzrobenmagier* bei stark ausgeprägter Arka-Gabe auch Jugendliche, um sie dem eigenen Orden zuzuführen.



aa) Weißrobenmagier

Der Ordensvorsitzende, der *Weißrobenmagier Dandagor Eschenbaum* (Mensch, gutmütig, bedacht), leitet von *Dandagors Festung* (im Gebirge, südlich von Schneegraben) aus den mächtigsten Zirkel. Die sieben Festungstürme, die *Weißben Zinnen*, ruhen auf dem Fundament einer uralten nie vollends erforschten

Grabanlage, wohl aus dem *Zeitalter des Elementaren Chaos*.

Mehrere hundert *Weißrobenmagier* und ihre Auszubildenden forschen in den Laboren, Bibliotheken und Fertigungshallen unter *Dandagors Festung*. Eins allerdings ist untersagt: Die arkanen Schutzsymbole der tiefer liegenden Grabkammern zu bannen.

Die Hauptzinne sendet ein langsam rotierendes, grellblitzendes gelbliches Leuchten aus, nicht zuletzt um Reisenden einen weit sichtbaren Orientierungspunkt im Gebirge auf der Durchreise nach Schneegraben zu bieten.

In die Festungshallen lädt die jährliche *Weißrobenfeier* alle Zirkel zu fachlichem Austausch. Drei Magistraten (Wahlkomitee) küren die interessanteste arkane Errungenschaft eines Mitgliedes und verkünden Anwendungsformen des neu erlangten Wissens.

In *Hainlichte*, einer Senke im südlichen Grünwald nahe Valdor, liegt der älteste Ort der Zusammenkunft des Ordens. Dort tüfteln die Magier dieses Zirkels an Zaubern im Bereich elementarer Energieausbrüche.⁵

In den östlichen Bergen Broms, an der Grenze nach Oxladarad, liegt *Valzesh*. In über 30 miteinander verbundenen Höhlenlaboren forschen vorwiegend nichtmenschliche *Weißrobenmagier*. Hauptgebiete des Zirkels sind Elixierkunde, Beschwörungen und Geistmanipulation.⁶

⁵ Dem *Hainlichter Zirkel* gehören etwa 70 *Weißrobenmagier* (vorwiegend Elfen, Halbelfen und Halblinge) an. Ihn führt die Erzmagierin *Aredhel Sturmkrähe* (freigeistig, impulsiv, Spezialistin der Blitzmagie).

⁶ Dem *Valzeshen Zirkel* gehören etwa 50 *Weißrobenmagier* (vor allem: Echsenmenschen, Goblins und Gworr) und eine bestimmt dreimal so große Zahl an Hilfsarbeitern an. Ihn führt der Erzmagier *Krarr Dreckfänger* (Gworr, deligierend, wohl etwas selbstüberschätzend).

In Farrentown, dem Zentralbezirk Farbenhafens, liegen Ausbildungsgebäude, der *Weiß-* und *Rotrobenmagier*. In *Kohns magischem Bedarf* verkaufen beide Organisationen unter gemeinsamen Dach magische Gegenstände und Dienstleistungen an betuchte farbenhafener Kundschaft oder Abenteurer. Die *Weißrobenmagier* unterstütz(t)en Tirnon im Kampf gegen die Kreaturen aus dem *Land des Zwielichts*. Ihre Arka-Organisation ist in Tirnon als einzige geduldet, obgleich in Zentraltirnon ihnen gegenüber Torma-Geistliche Skepsis und Missgunst schüren.

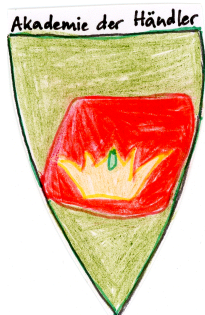
bb) Rotrobenmagier

Rotrobenmagier werden vermutlich im Zentrum der Nebelhügel ausgebildet. Den Orden führt der verrückte Mensch *Arco vom silbernen Mond*.⁷



cc) Schwarzrobenmagier

Die *Schwarzrobenmagier* bilden in den Sümpfen der Lichter und anderen schwer zugänglichen Orten, wie in tief liegenden Höhlen oder auf abgelegenen Inseln, aus. Auch in Ched-Galins dunklen Gassen kann man sie kontaktieren. *Oberster Erzmagier* dürfte der Herrscher des gnomischen Verteidigungsbunkers (T'Lindmothum), der Gnom *Banshee Belemee*, sein.



b) Die Akademie der Händler

In Handelstreff liegt der Hauptsitz der *Akademie der Händler*. Die Organisation ist in Tirnon einflussreich. Sie vertritt die Interessen der Händler gegenüber der Monarchie. Viele wohlhabene Bürger, Handwerker und Markthändler sind Mitglied dieser Handelsallianz.

Ob der steigenden Bedeutung von Warenaustausch zwischen den Baronien Tirnons wuchs auch der Einfluss der Akademie. Immer weitere tirnonsche Händler, vom kleinen Marktständler über Gänsemäster bis hin zum Erzeverschiffer, traten bei. Handelsdynastien (Kontore) entstanden. Auch einige Zwerge aus Bagduum, die Waren und Dienste in Tirnon anbieten, sind mit an Bord. In allen größeren Städten Tirnons unterhält die *Akademie der Händler* Niederlassungen, die Handelsstreitigkeiten schlichten. Reiche Kaufleute heiraten oft in den Adel (*Adelshaus der Macht*) ein.

⁷ *Arco vom silbernen Mond* ist wohl der mächtigste Magier auf ganz Zerogo, auch wenn die Elfen aus Xatna dies weit von sich weisen. Sein erlebnisreiches Leben sei an anderer Stelle erzählt.

Das Handelsabkommen zwischen der *Akademie der Händler* und Tirnon lässt für einen jährlichen Pauschalbetrag die Markt-, Zoll- und Brückengebühren aller Mitglieder entfallen.⁸

Wichtige Posten der *Akademie der Händler* halten oft Mitglieder von Adelsfamilien inne. Geführt wird sie vom *Obersten Handelsrat*, den in Handelstreff *Gruut „Grauhaar“ von Sereborn* (Mensch, Schwätzer, eitel) führt.⁹



c) Die Anarchistischen Freiheitskämpfer

Im Jahre 697 wurden die *Anarchistischen Freiheitskämpfer* erstmals erwähnt.

In Farbenhafen schlossen sich Humanoide, vorwiegend Menschen, zusammen, um gegen den „monarchischen Staatsterror“ im Königreich Tirnon zu stänkern. Sie führte der menschliche Waldläufer *Jarogiché*.¹⁰

Viele Bauern aus den Dörfern, durch die die *Anarchistischen Freiheitskämpfer*, wie sie sich selbst nannten, auf ihrem Marsch zogen, schlossen sich dem Trupp an. So zählte der Mob an die 4.000 Köpfe vor den Stadtmauern Tirions. Bereits zuvor hatten königliche Späher der *Aristokratischen Glaubenskrieger*¹¹ über ihr Kommen berichtet. Sie versperrten den Zugang zur Hauptstadt.¹² Die *Glaubenskrieger* wehrten die Freiheitskämpfer ab. Sie töteten brutal hunderte farbenhafener und tirnoner Menschen, auch *Jarogiché*, und schlugen den restlichen Haufen in die Flucht.¹³

⁸ Die Folge davon ist besonders für dörflich geprägte Baronien in Tirnon wirtschaftlich desaströs, denn die Abgaben der Marktstände waren eine wichtige Einnahmequelle.

⁹ Weniger betuchte Mitglieder, vor allem einfache Bauern oder Viehhändler, zweifeln daran, ob *Gruut von Sereborn* wirklich immer nur die Interessen der Akademiemitglieder vertritt oder als Adliger und damit Teil des Monarchiesystems nicht doch zu leicht Kompromisse mit der tirnonschen Königsdynastie schließt.

¹⁰ Jene Gruppierung wuchs in Farbenhafen auf über 1000 Unterstützer. *Jarogiché* unterstellte den menschlichen Königen, ihre materiell hervorragende Position sowie ihr Machteinfluss auf Anron sei ungerecht, weil sie außer ihrer Abstammung nichts für ihren Wohlstand getan hätten. Eine simple, wenn auch für viele Bauern neue, Erkenntnis.

Jarogiché war ein versierter Rhetoriker und so folgten seinem Ruf viele neue Anhänger, um in Tirion gegen die Monarchie aufzubegehren.

¹¹ königliche Spezialeinheit für heikle Angelegenheiten; teils auch nur als *Glaubenskrieger* – siehe dort – bezeichnet.

¹² Die Freiheitskämpfer begannen, nachdem sie über Stunden nicht in die Stadt gelassen wurden und ihnen auch Gespräche mit *Tar-Celeriel IV.* verwehrt worden waren, aufgebracht Steine und andere Gegenstände nach den *Glaubenskriegern* zu werfen. Diese wehrten sich mit Waffengewalt. Es fand ein Gemetzel statt, dass als eines der unrühmlichsten der Geschichte des Königreiches Tirnon gilt.

¹³ Sämtliche *Glaubenskrieger* verloren nach diesen Greultaten ihren Status als Paladine (teils posthum) durch einen Beschluss des Königs *Tar-Celeriel V.* Als Entgegenkommen dem Volk gegenüber wurden die *Glaubenskrieger*, die Adelshäuser entstammten, aus diesen verbannt und die Gebeine der Verstorbenen

In den Jahren danach arbeiteten die überlebenden Freiheitskämpfer vom Untergrund aus. Viele zogen sich nach Farbenhafen zurück, wo sie im Laufe der Zeit ihre Aktivität und den Kampf für gesellschaftliche Gleichheit mangels inspirierenden Anführers einstellen mussten.

Nahe der Hauptstadt Tirion etablierte sich eine Gruppe um das Jahr 700, die von dem kleinen Dorf namens Hangbak, in dem sie autark lebte, versuchte, Menschen für ihre Sache zu gewinnen. Die Gruppe nannte sich fortan „*Nordanarchisten*“¹⁴. Von dieser Gruppierung trennte sich ein Arm ab, die „*Südanarchisten*“¹⁵.



aa) Nordanarchist

Ein *Nordanarchist* strebt in Tirnon danach, die Monarchie durch demokratische Strukturen abzulösen. Das Volk soll den Herrscher frei wählen dürfen. In Tirnon werden *Nordanarchisten* als Ketzer verfolgt.

Die nordanarchistische Idee erhielt seit dem Jahr 1050 Zulauf, weil vielen aus der Stadt Tirion eine bürokratische Regelung (Registrierung, Eintragung in Trinkerlisten bei Kneipengängen in Tirion) sauer aufgestoßen war. Es könnte sich daraus eine ernsthafte Gefahr für den Fortbestand der Monarchie Tirmons entwickeln. Fehlt nur noch der charismatische Redner, der die Aufständler überzeugend führt und eint. Die *Nordanarchisten* sind zumindest so weit gewachsen, dass ihre weitere Entwicklung von *Tar-Celeriel X.* ausspioniert, überwacht und sabbotiert wird, da er sie als potentielle – aus seiner Sicht kultistische – Bedrohung Tirmons wahrnimmt.

mussten aus ihren Familiengruften entfernt werden. Diese Geste sorgte für viel Sympathie bei großen Teilen der Bevölkerung und baute verlorengegangenes Vertrauen in die Erbmonarchie wieder auf. Dennoch blieb der Grundtenor eindeutig: Niemand hat sich dem geltenden Standesystem zu widersetzen.

¹⁴ Wobei sich ihrer Definition nach der Anarchiebegriff der Nordanarchisten nicht auf Chaos und reine Freiheit ohne Normen richtete, sondern vielmehr auf Freiheit, Gleichheit, und soziale Gerechtigkeit. Insofern wäre wahrscheinlich „Demokraten“ die treffendere Bezeichnung gewesen. Die *Nordanarchisten* schrumpften in den folgenden Jahrhunderten jedoch. Ihre Aktionen waren stets friedlich, und fanden somit wenig Beachtung.

¹⁵ Letztere – die Südanarchisten – kamen zu der Überzeugung, lediglich mit bewaffneter Gewalt könne der Monarchie begegnet werden. Zudem wurde diese Gruppe auch von Leuten unterstützt, deren Ziel die Aufhebung jeglicher Regeln war, denn, so ihre Argumentation, jede Gruppe in der humanoides Zusammenleben stattfindet, habe aus sich heraus Normen, an die sich alle zu halten hätten und wer sich dagegen wende, erfahre Bestrafung aus der Gruppe heraus. Jedoch müsse Herrschaft, wenn sie denn überhaupt nötig sei, aus der Mitte der Bevölkerung selbst kommen. Problematisch an ihrer Argumentationskette blieb allerdings, dass sie keine umsetzbare Idee hatten, wie Herrschaft zu organisieren ist.

Dieser Untergrundkampf gegen die Monarchie schwelt nun mehrere hundert Jahre, ohne Fortschritte machen zu können. Aber auch die menschlichen Könige Tirmons haben es nicht geschafft, die *Südanarchisten* komplett zu zerschlagen.

bb) Südanarchist

Ein *Südanarchist* ist ein Kämpfer für Freiheit und Gleichheit, dem alle Mittel und Wege recht sind, um die Monarchie zu beenden. In den Augen vieler Tirnoner gelten *Südanarchisten* als widerwärtige staatsuntreue Terroristen, deren Existenz sie sofort örtlichen Tormageistlichen und den Baronen melden. Teils werden unliebsame Nachbarn als *Südanarchisten* denunziert.



Südanarchisten agieren aus kleinen, schlagkräftigen und separat strukturierten Zellen heraus (Guerilla-Taktik). Ein Südanarchist ist Meister des Untergrundkampfes; darauf spezialisiert, verborgen zu bleiben und die eigenen Glaubensgeschwister mit Magie¹⁶ und taktischen Informationen zu versorgen.

Um eine wirkliche Revolution anzuzetteln, dürfte die Organisation nicht genug Rückhalt in der Bevölkerung haben, daher gilt momentan die „Taktik der kleinen Nadelstiche“. Einzelne Zellen vernetzen sich mit den Piraten der *Pirateninseln des Südens* und kriminellen Organisationen wie den *Klingen der Finsternis*.

Tirnon fürchtet die farbenhafener Südanarchistenzelle, wohl geleitet von den Geschwistern *Jeremon und Mairie* (ehemals: *von Adkainen*). Auch wenn das Königshaus vieles versuchte, konnte es ihrer nicht habhaft werden.¹⁷

d) RKP (Ring königstreuer Paladine)

Hauptaugenmerk des *Ring königstreuer Paladine (RKP)* ist es, die bestehende monarchische Grundordnung in den Königreichen Tirnon und Bagduum zu stärken und gegen jedwede Umwälzung zu verteidigen.

Dem *RKP*, gegründet im Jahre 65 zu Zeiten des Königs *Astranioels*, gehören vorwiegend Menschen und Zwerge an. Mitglieder des *RKP* berufen sich auf Werte wie Tradition, Monarchie und Rechtschaffenheit. Eine stark konservative Grundeinstellung ist unabdingbar. Man hasst die *Anarchistischen Freiheitskämpfer*, die *Gemeinschaftsneurotiker* aus dem Reich Brom sowie

¹⁶ Viele Südanarchisten beherrschen Zauber aus dem Natur- oder Arkanbereich.

¹⁷ Diese Zelle agiert von der Kanalisation in Farbenhafen aus. Die Mitglieder dort sollen der mächtige Halbfelfen-Waldläufer *Ariorn von Bachstein* (Zellengründer), die Geschwister *Jéremon* und *Mairie von Adkainen* (Kriegsführer und Assassinin) sowie der Gnomenillusionist *Gaius der Brauer* sein.

Diese Zelle sucht Kooperationen zu Außenstehenden, die auch das Königreich Tirnon verachten. Sie hat Kontakte zu den Herrschern der Pirateninseln des Südens, den Assassinen in Ched-Galin (*Klingen der Finsternis*) und zu Führern humanoider Rassen unter Tage. Ferner wird über Verbindungen zu Luftfürsten aus den fernen Elemenweiten der Luft gemunkelt.

Die Ermordung einer Schneepaladineinheit nahe Gond soll auf das Konto der Farbenhafener Zelle der Südanarchisten gehen.

Barbaren. Wobei man es sich vorbehält, die Barbarendefinition den Umständen nach anzupassen.

Dennoch stehen *RKP-ler* auch für die persönliche Freiheit des Bauernstandes und aller Bürger ein (Verbot von Sklaverei), solange diese Lehensarbeiten leisten, Abgaben entrichten und sich ihrem Stande nach in das gesellschaftliche System einfügen.

Vor allem im Königreich Tirnon gibt es quer durch die Bevölkerungsschichten gemischt hohe Anhängerzahlen. Viele Mitglieder tirnonscher *Adelshäuser der Macht* engagieren sich im *RKP*. Man muss nicht unbedingt Paladin sein, um dieser Organisation beizutreten, muss aber oben genannte Ideale und Werte verinnerlicht haben.

Der *RKP* hat seinen Hauptsitz in Tirion und wird von dem 65-jährigen *Joot von Zweibrüggen* (engstirnig, verhärtet, bieder), einem *Glaubenskrieger* und *Schneepaladin a.D.* geführt. In allen größeren tirnonschen Städten agieren lokale Zirkel des *RKP* als Berater der Bürgermeister, Barone und Herzoge – zum Schutze der Bevölkerung, so zumindest die *RKP*-Lesart.

Die Hierarchieebenen des *RKP* sind: *Knappe*, *Pferdler* und *Fürst*.

Die wichtigsten *RKP-Fürsten* stehen in regem Austausch mit Herrschern wie *Gruzak* von Farbenhafen, *Tar-Celeriel X.* von Tirnon, *Thrain Silberbart* von Bagduum und *Barthur V.* von Balgûsh. Ihr Einfluss auf *Tar-Celeriel X.* ist jedoch am größten.

Faktisch entfalten in Tirnon staatstragende Entscheidungen – sprich königliche Dekrete – erst nach Rücksprache mit dem *RKP* Wirkung.



e) M7

Die *Mächtigen Sieben (M7)* sind ein Zusammenschluss der dominierenden humanoiden Herrscher auf Anron. Der Teilnehmerkreis besteht aus: dem menschlichen König Tirnons (*Tar-Celeriel X. von Tirnon*), dem menschlichen Herrscher von Brom¹⁸ (*Wolffried Hasenfell*), dem menschlichen Sandimperator aus Tschad (*Casejmir Tronjan*), der elfischen Königin aus Grünwald (*Shyntlarieta*)¹⁹, dem Bürgermeister von Farbenhafen (*Gruzak*), dem König von Bagduum (*Thrain Silberbart*) und dem König von Balgûsh (*Barthur V.*).

Nur, wenn einer der Teilnehmer eine Sitzung anberaumt, tagen die *M7*. Dann lädt der König Tirnons in den *Saphirpalast* in Tirion.

¹⁸ Bisher verstand es Tirnon immer, dafür Sorge zu tragen, dass kein Bromer bei *M7*-Treffen aufkreuzte.

¹⁹ Die Elfen aus Ella-Elarien verweigern seit dem Treffen im Jahr 1036 die Mitarbeit der *M7*, da sie ein zwergischer Übergewicht dieses Rates anprangern und dessen Effizienz - wohl zutreffend - bezweifeln.

Die M7 sprechen zentrale politische und wirtschaftliche Maßnahmen ab, die überregionale Wirkung haben (sollen). Auch in Krisenzeiten trifft man sich. So zumindest die Theorie. Tatsächlich gibt es kaum Treffen.²⁰

f) Adelshäuser der Macht



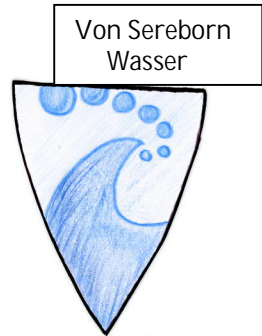
Von Lesdanien
Feuer

Im Laufe der Zeit erhoben die Könige Tirnons verschiedene menschliche Familien in den Stand einer Adelsfamilie.²¹

Adelsfamilien üben politisch, gesellschaftlich und wirtschaftlich Einfluss auf die Erbmonarchie aus.

Anerkannt sind die *Adelshäuser der Macht*: von Sereborn

(Wasser), von Zweibrüggen (Licht), von Blodringen (Erde), von Hagadaly (Schatten), von Lesdanien (Feuer).



Von Sereborn
Wasser



Von Blodringen
Erde

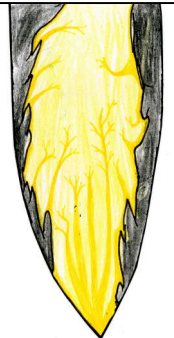
Neben ihrem weltlichen Renommee verfügen viele Mitglieder der Adelsfamilien über magische *Tattoos der Macht*.²² Solche Tattoos wirken zunächst wie kleine Hautirritationen, die sich dann zu Symbolen formen.

Jedes Familienmitglied eines *Adelshauses der Macht* hat eine hohe Chance, dass eine solche Fähigkeit bei ihm im Laufe des Lebens auftritt. Oft formen die ersten Tattoos sich nach

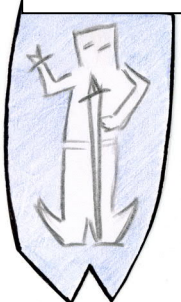
heroischen Taten. Danach können weiteren Fähigkeiten erlernt werden, wobei die Zauberkraft der Tattoos mit Geltungszuwachs eines Familienmitglieds steigt. Ein Familienmitglied, bei dem sich eine der besonderen Fähigkeiten manifestiert, wirkt danach im Bereich von Fähigkeiten, die „Magie entdecken“, wie von einer arkanen Aura umgeben, die starke Veränderungsmagie ausstrahlt. Die Symbole, die sich bei einzelnen Adligen manifestieren können, stehen oft in

Verbindung zu Elementen.

Von Zweibrüggen
Licht



Von Hagadaly
Schatten



g) GGL (Goldene Glorreiche Liga)

Die *Goldene Glorreiche Liga* (GGL) ist die höchste

²⁰ Das letzte M7-Treffen wurde von *Tar-Celeriel X. von Tirnon* im Jahre 1036 einberufen, weil er mehr Unterstützung von den anderen Rassen gegen die Kreaturen aus dem *Land des Zwilichts* einforderte. Lediglich *Gruzak* aus Farbenhafen (schickte 15 *Stählerne Schergen* nach Schneegraben) und *Thrain Silberbart* aus Bagduum (schickte 42 Axtsöldner und 7 Wüter der Schlacht) unterstützten das Vorhaben.

²¹ Andere Bezeichnungen lauten: „Klan der Macht“ oder „Adelshaus der Macht“ oder nur „Adelshaus“.

²² Es geistern viele Theorien über die Entstehung der Tattoos umher, angefangen von „Überbleibseln aus Vorzeitaltern, in denen Elementarwesen herrschten“ über „religiöse Tormaglaubensherleitungen (Auserwählte)“ bis hin zu „arkanen Verwirrungen“.

Spielklasse von KABE-Ball in Farbenhafen.²³ Herausragende sportliche Legenden der GGL sind Vorbilder der Jugend, weit über Farbenhafen hinaus.

h) Klingen der Finsternis

In den Tiefen von Ched-Galin pulsiert das Herz eines Verbrechersyndikats, der am besten organisierten Diebesgilde El-Anrons: Die *Klingen der Finsternis*.

Die *Klingen* agieren auf ganz Anron. Ihre Anführer haben es allesamt zu großer Bekanntheit gebracht und waren berüchtigte Assassinen ihrer Zeit.

Die heikelsten zwielichtigen Aufträge schenkt man ihnen zu. Ein Kunde muss horrenden Summen zahlen, erhält dafür aber (meist) Präzisionsarbeit.

Wer sich den *Klingen der Finsternis* anschließen will, muss zunächst eine Aufnahmeprüfung, etwa einen Mordauftrag oder einen Einbruch in ein bestens gesichertes Gebäude, bestehen.

Bei den *Klingen der Finsternis* ausgebildete Assassinen verfügen über sehr gute Kenntnisse im Schließen knacken, Schleichen und weiteren Spionagefähigkeiten. Besonderer Wert wird bei der Ausbildung auch auf Verkleidungskunst, Rhetorik, Täuschen und diplomatisches Geschick gelegt.

Die Mitglieder dieser Organisation – wenn auch überwiegend Menschen – gehören vielen Rassen an.



i) Paladin der Eisgipfel

Immer genau 12 ausgebildete *Schneepaladine* dürfen sich *Paladin der Eisgipfel* nennen. Sie sind oberste Paladine des Königs von Tirnon. Nur ihm und dem Herzog von Tirnon-Nord in Schneegraben gilt ihr Treueeid. Ein *Paladin der*



Eisgipfel ist ein Führer des Guten, eine *tormaische Lichtgestalt*²⁴ mit Vorbildfunktion.

Ihr Kodex besagt, alle Handlungen an dem Wohl Tirmons, Schneegrabens und Tormas auszurichten. *Paladine der Eisgipfel* gelten als mutige Ritter, schlaue Vordenker und weise Führer.

Ein *Paladin der Eisgipfel*, wird stark resistent gegen Kälte. Jede Nahkampfwaffe, die er zieht, kann auf Wunsch taghelles Licht ausstrahlen.



Seine Anwesenheit macht alle Freunde im Umkreis von 10m resistent gegen die meisten Furchteffekte, stärkt ihren Willen und schützt sie vor dämonischen und untoten Kräften.

j) Schneepaladin

²³ Weiteres zur GGL und KABE-Ball wird im Kapitel Farbenhafen beschrieben.

²⁴ Auch die Torma-Religion will schließlich im Lichte der Heldentaten der *Paladine der Eisgipfel* strahlen.

Die *Schneepaladine*, beheimatet in Schneegraben (Tirnon-Nord), sind eine tirnonsche Truppe von mehreren tausend Paladinen (Frauen und Männer).²⁵

Sie sollten die Zivilisation vor den dämonischen und untoten Kreaturen aus dem *Land des Zwielichts* schützen. Sie sichern die Stadt Schneegraben aber auch die Landesgrenzen Tirnons fernab von Schneegraben an der Ostküste Tirnons. Grenzfesten sind meist schneepaladingeführt.

Alle *Schneepaladine* sind in tormaischer Glaubenslehre geschult. Sie halten Tormas Grunddoktrine (Beschütze den König, das Reich und die Schwachen; Achte die gesellschaftliche Ordnung; Zerstöre das Böse) hoch.

Schneepaladine reiten auf kälteresistenten, langfelligen und großgewachsenen Pferden. Ihre Standardausrüstung besteht aus wamsgefütteter Plattenrüstung, Flügelhelmen mit stilisiertem silbernem Drachenmaul (Visier), Langschwert (Parierklinge: Drachenmaul), Rundschild und Langbogen. Bei Paraden führen sie bannerumhängte Lanzen mit sich.

Ihre Knappen reisen mit der Ausrüstung auf Hundeschlitten hintendrein.

Nachdem ihr finsterer Widersacher, der *Dämonenfürst Arbes* aus dem *Land des Zwielichts*, gebannt wurde, ist die Spezialeinheit in eine Sinnkrise gestürzt. Derzeit vertiefen sich die *Schneepaladine* in Schneegraben in religiöse tormaische Studien, während sie andernorts Grenzfesten ausbauen.

Schneepaladine sind in ganz Tirnon hoch angesehen. Dank ihres „Daseins für das Gute, das Reine und den Schutz Tirnons“ blickt die Bevölkerung zu ihnen ehrfürchtig auf.²⁶ Viele berühmte Persönlichkeiten Tirnons, so auch der Heroe der Drachenreiterkriege *Teranos von Blodringen*, sind oder waren *Schneepaladine*.



k) Schwarzrobennekromant (Unterorganisation der Schwarzrobenmagier)

In den Sümpfen der Lichter ist dieser Nekromantenorden, eine Unterorganisation der *Schwarzrobenmagier*, ansässig. Hauptforschungsfeld ist arkane nekromantische Magie mit einem Schwerpunkt auf Erschaffung schmoddertriefender Moor-Zombies.

Mitten im Sumpf ragen drei dunkle Türme empor, errichtet aus festen, moorgelagerten Knochen. Von hier aus agiert diese Organisation, die streng

²⁵ *Vom Bauernlümmel zum Schneepaladin*: Die *Schneepaladine* sind eine der wenigen Organisationen in Tirnon, die ein hohes Maß an gesellschaftlicher Durchlässigkeit bieten. Ein mutiger Schwertkämpfer oder geschickter Reiter kann es hier weit bringen.

²⁶ Seit jeher achten die Könige Tirnons darauf, den Heldenmythos der *Schneepaladine* im Bewusstsein Bürgern präsent zu halten, sei es durch propagandistische Schriften, bardische Helden-Lieder oder Predigten tormaischer Geistlicher.

hierarchisch aufgebaut ist.²⁷ Dort leben mindestens 200 überwiegend menschliche arkankundige Mitglieder²⁸.

Um mögliche Angriffe aus dem Königreich Tirnon frühzeitig zu erkennen, hat der Orden mit sielfurter Unterweltgrößen Kooperationen geschlossen. Dies beinhaltet den Schutz der Schmuggler und halbseidenen Gestalten in Sielfurt. Geführt werden die Schwarzrobenekromanten von einem Todesmeister (6 Totenköpfe auf der schwarzen Robe, momentan: *Jumail*). Die Totenbeschwörer (5 Totenköpfe auf der schwarzen Robe: *Renotha*, Ausbilderin, Mensch; *Serondalex*, Ausbilder, humanoider Drachenabkömmling); Todesritter (4 Totenköpfe auf der schwarzen Robe: *Eremonda*, Mensch, Kontakte und Verbindungen; *Orontor*, Mensch, Diplomat; *Yesmoin*, Mensch [halbknochiges Gesicht nach gescheiterte Leichnamtransformation], Diplomat; *Olontoin*, Dunklezwerg, besondere Aufgaben; *Efen`Sabry*, Dunkelelf, Schattenebenenforschung); Totenkenner (3 Totenköpfe auf der schwarzen Robe Unterausbilder, Bibliothekare, Wächter, Unteraufgabendelegierer), Totenbestatter (2 Totenköpfe auf der schwarzen Robe: erfahrene Lehrling) und Todesakolyten (1 Totenkopf auf der schwarzen Robe: Lehrlinge) sind die weiteren Hierarchieebenen.

I) Schwesternschaft der Torma

Die Tormagläubigen der *Schwesterschaft der Torma* sind immer Frauen. Ihr Hauptsitz, *Schloß Moralwiege*, liegt nahe des kleinen Dorfes Tomafurt auf einem Hügel auf halben Weg zwischen Tirion und Sielfurt. Geführt wird die Glaubensgemeinschaft von *Lexenia von Tirnon*, einer Schwester von *König Tar-Celeriel X*.

Titel sind: *Hohe Tormaschwester* und *Tormaschwester*. *Hohe Tormaschwestern* sind meist Adlige.

Die Schwesternschaft ist weit verzweigt. In allen größeren Städten Tirnons unterhält sie eigene Schreine. Sie hilft bei Geburten, unterstützt Frauen bei privaten Streitigkeiten und fördert junge Damen bei ihren tormagefälligen Vorhaben. Sie löst soziale Konflikte durch monarchiegerechte Entscheidungen, obschon orientiert an Barmherzigkeit und Nächstenliebe. Die Schwesternschaft versucht subtil den männlich dominierten Einfluss innerhalb der Torma-Religion – durchaus erfolgreich – zu verringern. So dürfen seit etwa dem Jahr 900 auch

²⁷ Der Schwarzrobenekromantenorden existiert schon lange. Er kann auf eine ereignisreiche Geschichte zurückblicken. So gab es Begegnungen mit dem – mittlerweile vernichteten *Dinin T`Wolloch*, diplomatische Kontakte zu Städten unter Tage und Handelsbeziehungen zu einzelnen Piratengruppen aus den Pirateninseln des Südens.

²⁸ Aus Sielfurt stoßen stetig neue Auszubildende hinzu; derzeit so viele, dass ein Aufnahmestopp für Neumitglieder verhängt werden musste.

Dorftempel in Tirnon von Frauen geleitet werden. In Städten führen *Tormaschwestern* oft Waisenhäuser.

m) Verdorrnde Moos

Wenig ist bekannt über die Mitglieder des *Verdorrenden Mooses*.

Dieser Zusammenschluss aus Druiden, Waldläufern und wilden Naturmagiekundigen verschiedener Rassen agiert nach der Grundauffassung, dass die Natur und ihr Magiequell nur als Mittel zum Zweck der eigenen Machtmehrung angesehen werden könne. Dies erreichten Mitglieder dadurch, dass sie die lebenserschaffende Kraft der Natur in sich aufnehmen und gleichzeitig Natur in Ödland verwandeln.

Mitglieder des *Verdorrenden Moos* leben meist als Einzelgänger in der Wildnis.

Nur alle paar Jahre treffen sie sich zum *Mahl des staubigen Zerfalls* an einem geheimen Ort in der Wüste nahe Tschad.

Ursprünglich wurde diese Organisation im Nordwald, wohl von Weltenreisenden, gegründet. Sie ehrten den Finsterdruiden *Jelek Ka*, der in einer entfernten Materia-Welt alles Grün welken ließ, ehe er sich in einen leichnamischen Körper zurückzog. *Jelek Ka* war fortan



bekannt als *der Braune*, der im *Zeitalter der Leichname* auf El Anron in der Stadt **Jel Bah Azad**²⁹, der *Stadt der organischen Transmutation*, herrschte.

Man munkelt, spätere Mitglieder des *Verdorrenden Mooses* seien oft aus inzestösen Verbindungen – teils mit Pflanzen- und/oder Tierwesen – hervorgegangen. Einige Mitglieder bilden naturvernichtende *wilde Tattoos der Macht* aus. Die heutige Ödnis Broms ist auf das dschungelwelkende Ritual des *Verdorrenden Mooses*, den *Pakt der 99 Tore*, zurückzuführen.

n) Akademie des Wissens

Es heißt, die *Akademie des Wissens* sei eine grauelfische Magier-, Philosophen- und Gelehrtengilde in Xatna mit eigener Bibliothek unsagbaren Umfangs. Hier werde das Wissen mehrerer Materia-Welten aus unzähligen Epochen zusammengetragen.

²⁹ Jel Bah Azad lag etwas südlich von Biblach im heutigen Tirnon-Süd. Erste Reste der Vorzeitaltermetropole sind freigelegt. Die Ausgrabungen laufen, vorangetrieben und angeleitet vom emiritierten Geschichts-Professor *Alnatan von Blodringen* aus Tirion. Mauern aus robostem Wurzelwerk banden die untoten Pilz- und Pflanzenwesenwächter

o) Akademie des Wissens der Natur

Die *Akademie des Wissens der Natur* ist eine reisende Bibliotheksgesellschaft. Sie wird von dem menschlichen Druiden *Elision Dschungelflüsterer* geführt.

Die Akademie hat es sich zur Aufgabe gemacht, durch El-Anron zu pilgern und an verschiedenen Orten für kurze Zeit aufzuschlagen. Dort kann die lokale Bevölkerung ihr überliefertes Wissen an die Akademie weitergeben und im Gegenzug dafür während des Aufenthaltes der Akademie in oft uralten Büchern der Akademie freischmökern.

Jeder, der auf das Wissen dieser Akademie zurückgreifen will, muss der Akademie, vertreten durch 3 intelligente Riesenfledermäuse (*Schwingenrat*), auf dem Wipfeln eines örtlichen



Baumes interessante Geschichten erzählen, die er in der Natur dieser Region oder in seinem Leben erlebt hat. Nur wenn der *Schwingenrat* die Geschichten für interessant genug einstuft, werden sie – über einen für Außenstehende unbekanntem Vorgang³⁰ – in das kollektive Baum-Gedächtnis der Akademie übertragen. Diese können Besucher in Form von „Rindeneinbandbüchern“ nachlesen auf moosgepolsterten Ästen des örtlichen Baumes, von dessen Krone aus der *Schwingenrat* wacht.

Wenn der *Schwingenrat* weiterzieht, verschwinden auch die Rindeneinbandbücher auf dem örtlichen Baum.

Die *Akademie des Wissens der Natur* verfügt über generationenübergreifende breitgefächerte Erkenntnisse im Bereich Naturwissen. Von allgemeinem Heilkräuterwissen über nahrhafte Rinden bis hin zum regionalen Naturphänomen saugt die *Akademie des Wissens der Natur* Interessantes auf. Die Organisation ist streng neutral und uninteressiert gegenüber gesellschaftlichen Einflüssen oder Meinungen. Ihre Mitglieder bereisen ganz Anron immer auf der Suche nach neuen Orten, an denen die Akademie weilen kann.

p) Beschützer der Monarchie

Beschützer der Monarchie ist der Oberbegriff für fanatische Verteidiger ihres Königreiches. Sie würden für ihren König alles riskieren. In ihren lokalen Bruder- und Schwesternschaften pflegen sie monarchische Brauchtümer, oft

an ihre Häuser, mit nur einem Ziel: Der Bewachung des Lebenselixiergefäßes ihres Meisters, des Brauenen.

³⁰ Es gibt zig Theorien über den Erschaffer dieser Kollektivgedächtnisübertragung. Einige nehmen an, *Umbrana Fellkamlebauers* Geist forme diese Akademie. Wieder andere vermuten eine Gottheit oder Baumgeist als Wissensübermittler.

eingebettet in tradierte Rituale, wie Fackelzüge, Singen und Trommeln königsehrenden Liedgutes, oder Turniere (Lanzenstechen in Tirnon, *Bragaduul*-Weitwurf in Bagduum). Ein *Beschützer der Monarchie* gilt vielen als nicht besonders helle.

In Tirnons Hauptstadt Tirion sind die Beschützer der Monarchie in der Spezialeinheit der *Aristokratischen Glaubenskrieger* (kurz: *Glaubenskrieger*) organisiert. Die *Glaubenskrieger* werden von einem hochrangigen tirnonschen *RKP-Fürst* geleitet, der immer ein Adliger oder Mitglied des Königshauses ist. Die Könige, Barone oder Herzoge Tirnons schicken die *Glaubenskrieger* zu gewalterfordernden Missionen im Inneren: Sie bedienen sich traditionell der *Glaubenskrieger*, um Aufstände niederzuschlagen, okkulte Dorfgemeinschaften zu richten oder Standes- und Gesellschaftskritiker zu eliminieren.

In vielen zentral-tirnonschen Familien ist es Brauch, den oder die Drittgeborene an die *Glaubenskrieger* abzugeben. Dafür stellt die zentraltirnosche Verwaltung der Familie einen Hektar Land zur Bewirtschaftung.

q) Blaupferde

Die *Blaupferde* sind der einzige anronsche Künstlerorden von Bedueutung (Sitz: Farbentown von Farbenhafen, Tirion, Valdor und Braat).

Nur wenige Künstler auf Zerogo sind überhaupt organisiert. Ziel der Gründung dieser Organisation war es einst, Kunst zu höheren Preisen zu vermarkten, um so den Urhebern bessere Schaffensbedingungen bieten zu können. Dieses Ziel haben die *Blaupferde* nie erreicht, auch wenn die Verkaufs-Konkurrenz durch die Adelsfamilie von *Adkainen* weggefallen ist.³¹



Die *Blaupferde* organisieren rotierende Kunstausstellungen auf ganz Anron, seien es Gemälde-Sammlungen, Skulpturen-Parks oder abstrakte Konstrukte.

³¹ In Tirion haben die *Blaupferde* einen schweren Stand. Denn auch geachtete Künstler dort, wie der *Ölmaler Frun Leinen*, haben durchaus kritische Töne gegenüber der Monarchie verlauten lassen. Er erläuterte bei einer *Schneepaladinfeier* in Schneegraben im Jahr 1033 ein Ölgemälde, auf dem geordnet vorrückende Einheiten von *Schneepaladinen* Dämonenhordern zerhackten. Er erklärte dazu vor versammelter schneegrabener königstreuer Elite:

„Das Verführerische an meiner Kunst ist ihre totalitäre Asthethik. Sie überglorifiziert die tirnonsche Erbmonarchie und wirkt gleichzeitig bis in die Masse des Pöbels hinein. Meine Botschaft funktioniert, weil sie unterkomplex ist: Sie ist so banal, dass sie jeder versteht, damit jeden entängstigt und deswegen den Wunsch der Dazugehörigkeit zur Königsdynastie verstärkt. Ja, meine Kunst ist auf diese Art perfide. Aber deswegen wollt Ihr sie ja haben!“

Künstler der *Blaupferde* gehören verschiedenen Rassen an.

r) Donnerfaust

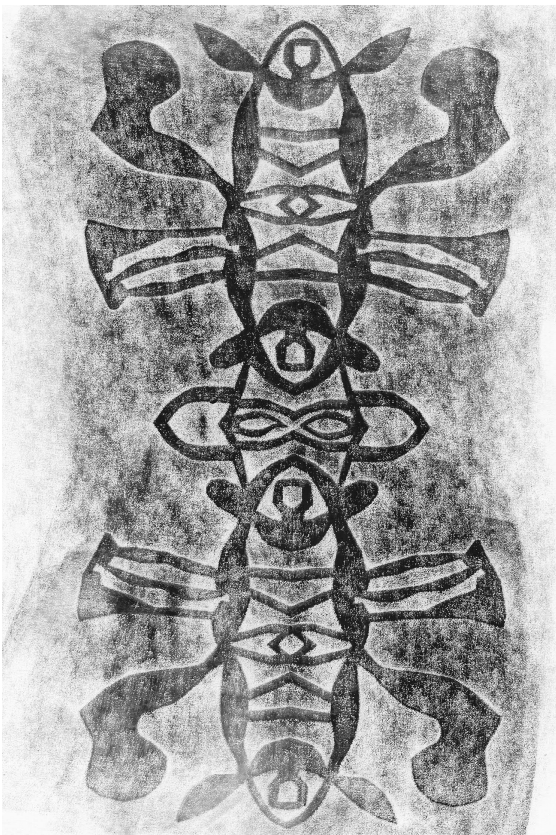
Die Mönchsakademie *Donnerfaust* bildet in Farbentown von Farbenhafen in der *Kopfnuss* aus. In Sisak gibt es ebenfalls eine *Donnerfaust*.

Donnerfäustler glauben an die Kraft der inneren Reinheit. Stille, Teezeremonien und ausgiebiges Bewegungstraining bestimmen ihr Streben nach körperlicher Perfektion.

Die Kampfmönche der Donnerfaust gelten als die mächtigsten und selbstdiszipliniertesten waffenlosen Nahkämpfer neben den Wildelfen der Donn-Klans aus dem *Alten Wald*. Altmeister der Donnerfäustler saugen arkane Ströme aus ihrer Umgebung auf, um ihre Schläge und Tritte mit Elementenergie, insbesondere mit Blitzen und Schallwellen, zu verstärken. Einige Donnerfäustler sind auch *Jünger der ursprünglichen Torma*.

s) Kultisten

Unter dem Begriff von Kultisten werden allerhand verdrehte Weltanschauungen zusammengefasst. Einige Kultisten sind so verwirrt, dass sie mehrere, teils sich gegenseitig ausschließende, kultische Wahnideen vertreten.



Innerhalb der Grenzen des menschlichen Königreiches Tirnon entwickelten sich epochal immer wieder neue kultische Verbindungen oder alte flammten auf. Sie kennzeichnete entrückte Wesens- oder Gottesverehrung. Keine dieser Gruppen hat auf Anron je dominierenden gesellschaftlichen Einfluss erreicht. Sobald sie zu groß oder gefährlich wurde, sorgte in Tirnon der *RKP* oder die *Glaubenskrieger* dafür, dass die Kultisten am tormaischen Ketzerpranger baumelten.³²

aa) Dunkelkultisten

Drei dunkelkultistische Orden gelten als ausgerottet: die Werwolfheuler, Echsenachter und Rattlinghirnis.

Dennoch: Auch aktuell gibt es Gerüchte über vereinzelte Kulte, die verborgen aus dem

³² In Tirnon gilt ein erweiterter Kultistenbegriff: Auch Menschen, die andere Götter (zu hingebungsvoll) ehren, sind in den Augen der Torma-Religion verachtenswerte Kultisten – geduldete Ausnahme: das *Totenpantheon von Ereskan*.

Untergrund operieren und die Gesellschaftsstruktur ihrer Reiche unterwandern möchten. Dabei fallen Namen vermeintlicher Kulte wie: Bestienaugenehrer, Puppenplauderer oder Nudisten³³.

bb) Drachenkultisten

Immer wieder künden Gerüchte von Humanoiden, die Wesen drachischen Ursprungs gottgleich anhimmeln oder ergeben betüdeln. Erste Anhänger fanden diese Kultisten unter den Kobolden im Reich Drakon.³⁴

In den Hügeln südlich von Ched-Galin soll in einem Dschungelbergdorf eine menschliche Drachenkultistengemeinde existieren.

In der gefallenen Stadt Tedanien im Dunkelborkenwald, so spekulieren Exil-Tedanier, vergöttern Koblode die grünschuppige Bestie *Krexgefelledex*.

cc) Jünger der ursprünglichen Torma

Die *Jünger der ursprünglichen Torma* finden im Süden Tirmons und in zivilisationsarmen bäuerlichen Regionen Anhänger. Mitglieder dieser Sekte³⁵ ehren die Göttin Torma, meinen jedoch, so wie Torma in Tirnon zur *Staatsgöttin degradiert* werde, entspreche dies nicht ihrem ursprünglichen, reinen und göttlichen Willen. Sie sei eben kein Monarchierhaltungswerkzeug.

Jünger der ursprünglichen Torma lehnen daher die Zusammenarbeit zwischen dem Regenten in Tirnon durch den Glauben von Torma ab, weil der Monarch durch göttlichen Akt gekrönt werden müsse und dies sei weder beim ersten König *Tirion Aregfurt* noch danach geschehen.

Ferner müsse sich das Göttliche vom Weltlichen abgrenzen. An erster Stelle müsse immer die tormaische Religion – nicht das Reich Tirnon – stehen.

Die Torma-Religion duldet die Sekte nicht und verfolgt Mitglieder gnadenlos (Ketzerpranger, Scheiterhaufen).

Die *Jünger der ursprünglichen Torma* konzentrieren sich auf das Vernichten von untoter Existenz. Mitglieder dieser Sekte ritzen in ihre Körper unzählige martialisch anmutende und teils magische Tattoos.³⁶

³³ Zentral-Tirnoner glauben: Die an den Stränden Tirnon-Süds nackt Badenden seien unzüchtig und daher als kultische Nudisten anzusehen.

³⁴ Hartnäckig halten sich Gerüchte: eine Tochter von *Buguagol Drachenlord* habe in den tiefen Ganglabyrinthen unter Gadûsh eine Kultzelle gegründet, die einen verwesenden Schattendrachen füttere. Auch heute noch mästeten dort Kultisten dieses Monstrum, das zu einer furchteinflößenden Riesenbestie angewachsen ist.

³⁵ Die Torma-Religion bezeichnet die *Jünger der ursprünglichen Torma* als Sekte, um ihren eigenen Glauben – aus ihrer Warte aus einzig wahren (und monarchietragenden) – davon abzugrenzen. Inhaltlich stellt sie sich nicht der Kritik, die Monarchen Tirmons hätten niemals Tormas Segen erhalten.

³⁶ Das vermeintlich Todglorifizierende dieser Tattoos wird von Torma-Gelehrten in Tirnon gestreut. Arkankundige meinen überwiegend, es seien Tattoos der Untotenabwehr, teils mit arkaner oder göttlicher Magie aufgeladen.



dd) Vorwegdenker

Dieser elitäre Kreis vergeistigter Menschen hat sich in Farbenhafen (Menschentown) kurz nach Tirions Krönung etabliert. Er existiert nur noch in unabhängigen kleinen Zirkeln. Wenig ist heute bekannt über die *Vorwegdenker*.

Sie stehen für theoretische Konstrukte in Wissenschaft, Gesellschaft und Kultur ein, basierend auf abstrusen Annahmen und Verschwörungstheorien. Viele Vorwegdenker sind Händler und andere reiche Stadtbewohner, die es sich erlauben können, ihren Lebttag dem Abwägen hirngespinstischer Spekulation zu widmen. Eine wirkliche Innovation ist aus diesem Zirkel nicht bekannt. Spötter bezeichnen die Vorwegdenker als *depperte Denker*.

ee) Mystische Sieben

Diese kultische Vereinigung hat keine bekannte Hochburg. Sie ging aus den *Vorwegdenkern* hervor, die sie an Einfluss nun übertrumpft hat.

Mitglieder der *Mystischen Sieben* glauben an die Strahlkraft der Zahl „7“.³⁷ Beliebtheit hat dieser Kult besonders bei Adligen und Reichen in Tirnon, die nach außen hin zwar zu Torma stehen, aber ansonsten Kraft, Magie und Glaube aus ihrem selbstdefinierten Bezug zur Zahl „7“ ableiten. Sie versuchen die Zahl 7 auch im Alltag einzubauen (Sätze mit sieben Worten sagen, sieben Kreise um den Markplatz nehmen bevor man einkauft, sieben Hühner zum Essen rupfen).³⁸

Mitglieder der *Mystischen Sieben* neigen dazu, Verschwörungstheorien so zu reduzieren, dass sie gerade noch irgendeinen Sinn ergeben, auch wenn sie entscheidende Fakten außer Acht lassen.

³⁷ Die Wichtigkeit der Zahl 7 wird geschichtlich hergeleitet. Die Zahl sei in vielen Zeitaltern prägend. So soll es 7 führende leichnamische Untotenherrscher im *Zeitalter der Leichname* gegeben haben und das *Zeitalter der territorialen Genesung* verlief in 7 Epochen. Auch die Feenwilsnis untergliedert sich in 7 Reiche. Zerogos Nachbarplanet, Larvadon, hat 7 Monde.

³⁸ Zirkelzusammenkünfte leiten die Mitglieder der *My7* mit ihrem Singsang ein:

*Sieben mal Sieben muss immer Neunundvierzig sein.
Sieben Sünden besingen Sünder siebenfach vorm Tod.
Sieben Kulturen schwor Tirion von Tirnon Treue.
Sieben Drachen wachen über sieben einsame Eilands.
Sieben Könige von Siebenbingen siegten übers Grauen.
Sieben Schädel erschlossen einst die Weiten Anrons.*

Die Zahl Sieben wird uns selig einen. (Es folgt ein langgezogenes „Ohhhhm“)
Altmeister der *Mystischen Sieben* beherrschen auch die 343 Zeilen des Singsanges:
„Sieben mal Sieben mal Sieben ist dreihundertdreißig“

Ob ihrer Sieben-Verbortheit gehen sie Quacksalbern auf den Leim, die ihnen gerne mal 7 Goldmünzen für 7 Dinge abzwacken.³⁹

ff) Leichnamanbeter

Nur Gerüchte über Humanoide, die eine Gruppe von finsternen Untotenschädeln anbeten, existieren in Tirnon. Es heißt, diese Kultisten zögen ihre Macht von Wesen, die im *Zeitalter der Leichname* auf El-Anron herrschten.⁴⁰ In okkulten Ritualen nehmen sie Verbindung zu den Leichnamenschädeln auf.

Einige Leichnamanbeter sind zugleich Mitglied der *Mystischen Sieben*.

gg) Schlangenkultisten

Sowohl in Treshaka, den *Dschungeln von Oxladarad* als auch unter orkischen Wildstämmen auf Gadûsh ist die Schlangenverehrung weit verbreitet.



t) Birkler

Die *Birkler* (urspr.: Birkenrindenentschäler) sind mutige und neugierige Entdecker. Sie kartographieren die entlegensten Orte der Welt und entschlüsseln Geheimnisse der Vergangenheit.

Die arkanen Ordenroben nutzen das von *Birklern* erkundete Vorzeitalterwissen, während strengreligiöse Glaubensgemeinschaften sie kritisch beäugen.

Reiche Kaufleute beauftragen die etwa 300 anronschen *Birkler* damit, Karten über Gewürzanbauorte, Bodenschätze oder Metallvorkommen zu liefern.

Die *Birkler* arbeiten mit örtlichen Kundschaftern und Abenteurern zusammen, denen sie auch Aufträge zuschanzen oder Verließkarten abkaufen.



Der Hauptsitz, der *Birklergroßring*, liegt in Farbentown von Farbenhafen. Von hier aus wacht *Alandra Aschenia* (Mensch, *Rotrobenmagierin*, scharfsichtig) über die Geschicke der Forschergemeinschaft.

Aufgefächert sind die *Birkler* in 5 weitere Ringe. Ein Ring hat Ansprechpartner und Mitglieder in den Städten:

Tschad, Breisbach, Uгла [auf Gadûsh], Bagduum und Grünwald. Die Ringe kommunizieren mittels *Achandrisanten*, arkanen Artefaktsteinen, die neben Bildern und Worten auch Gerüche über tausende Meilen übertragen können.

³⁹ In Farbentown (Farbenhafen) halten einige Goblins regelmäßig flammende Appelle von ihren Redneremporen auf Martplätzen aus, in denen sie die Wichtigkeit der Zahl 7 und ihre Kenntnisse im Umgang mit der Zahl preisen.

u) Nachtmärktler

Mitglieder der *Nachtmärktler-Gilde* sind gewiefte Hütchenspieler, fingerfertige Kartentricksler oder umtriebige Gauner.

Der Hauptsitz liegt im Silaswald, etwa ein Tagesmarsch von Sielfurt entfernt. Von dort aus gebietet Gildenmeisterin *Hifa Torn* (Goblinin) über die *Nachtmärktler*. Sie überprüft die Einnahmen und spart nicht, wenn es darum geht, inhaftierte *Nachtmärktler* irgendwo auf Anron freizukaufen oder die Familie eines beinbrüchigen Gauklers zu unterstützen.



Nachtmärktler verachten Gewalt. Auch wenn ihr Gewerbe sicher nicht allen Anspruch an Rechtschaffenheit erfüllt, so lehnen sie Raub, Tötungen, Diebstahl, und Humanoidenhandel ab. Sie ehren eine Göttin der Manipulation, Illusion und des Betruges.

Nachtmärktler vagabundieren in kleinen Gruppen durch die Dörfer Anrons. Einfallsreich bringen sie vom einfachen Bauern bis hin zum großspurigen Händler viele dazu, ein Spielchen mit ihnen zu wagen. Sie nehmen Reißaus, sobald der örtliche Arm des Gesetzes sein Argusauge auf sie richtet.

Die in Tirion verbotene Organisation der Spieler, Schmuggler, Fälscher und Schutzgeldeintreiber⁴¹ unterhält

- in mehreren farbenhafter Towns Glückspielhallen und sorgt dafür, dass Händler vom *Marktplatz Drachenei* sicher nach Hause finden;
- in Tschad die *Kameltränke*, ein gehobenes Etablissement in dem Händler hohe Wettschancen bei Würfel-, Karten- und Geschicklichkeitsspielen einsetzen und
- südwestlichlich von Braat die *Avatarfeste*, ein mehretagiges Holzkonstrukt, das sich in die Dschungel einfügt, wo Dschungelbewohner und einige waghalsige Tirnoner die Zirkusshow der Tigerbändigerin *Afriese Lendenleicht* (Elfin) bewundern und nächtelang in verrauchten Separees Karten schmettern.

⁴⁰ Bücher oder andere Wissensquellen, die von Leichnamanbetung handeln, werden in Tirnon sofort vernichtet. Warum die *Faustführer* und *Fausverkünder* der Torma so rigoros gegen dieses Wissen vorgehen, ist nicht bekannt.

⁴¹ *Nachtmärktler* sehen sich nicht als Schutzgeldeintreiber, sondern als Hilfsorganisation für fairen Handel. Ein Händler, der aus Sicht der Gilde zuviel verdient und nicht regelmäßig Abgaben an die Nachtmärktler leistet, muss sich damit anfreunden, dass stetig Hütchenspieler vorm Eingang seines Ladens herumlungern.

II. Abenteurergruppen auf Anron

Überall auf Anron bergen Abenteurer Vorzeitalter-Artefakte für ihre Gönner oder Sponsoren, säubern Regionen von umherziehenden Monstern und decken Intrigen auf. Neben unzähligen unerfahrenen Bündnissen von Glücksrittern, Katakombenplünderern und Wildnisdurchforstern sind die bekanntesten Abenteurergruppen heute:

- 1) *Die Alligatorenreiter* aus Wicked. Die *Alligatorenreiter* sind eine Schar von derzeit 13 Abenteurern. Zehn von ihnen waren Menschen, die in Wicked (Tirnon-Ost) geboren sind: ausgebildete Waldläufer, Druiden und Magier. Sie erkundeten zunächst alte Zwergenminen in Aslabondag und danach Feenwildnisportale im *Alten Wald*. Auf ihrer siebenjährigen Expedition verloren sie zwei Mitglieder – ihre beiden Magier. Die überlebenden aufgeschlossenen Alligatorenreiter fanden schnell Ersatz: Den granithäutigen Riesen *Urna* (Magier), die einflügelige Harpyie *Sunpha* und drei Feenlinge, die sich der Gruppe anschlossen. Seit ihrer Rückkehr nach Wicked haben sie nur kleiner Aufträge angenommen. Sie verlangen keine Bezahlung, allerdings muss jeder Auftrag mit ihren Prinzipien (Schutz der lokalen Natur) konform gehen: keine Einmischung in Politik oder Intrigantes, keine Gewalt, wenn irgend möglich und es muss die *Alligatorenreiter* zu einem Ort führen, an dem sie Staunen erwartet.
- 2) Die *Glaubensfäuste* aus Tirion: Diese tormatreuen menschlichen Abenteurer – zwei *Tormaschwestern*, zwei *Schneepaladininen* (Adlige) und ein Holzfäller – werden immer dann von tirnonscher Obrigkeit in zivilisationsarme Regionen geschickt, wenn dort Gerüchte über kultische Verbindungen kursieren.
- 3) Die *Wüstenfüchse* aus Tschad: Diese Gruppe besteht aus dem halblingischen *Rotrobenmagier Beret Ammenau*, der halbelfischen bromer Druidin *Else Erdwurf*, dem grünschuppigen Koboldkrieger *Snarey Itsch-Grog* aus Farbenhafen und der Orkdiebin *Skyrim Wumm* aus Gazbul. Die Wüstenfüchse gelten als skrupellos. Auch wenn ihr Gönner – der Sandimperator aus Tschad – sie damit beauftragt in Katakomben für ihn alte Schätze zu bergen, so sind sie doch nicht darum verlegen, gleichzeitig weit zwielichtigere Aufträge, wie etwa Hilfsarbeiten für die *Klingen der Finsternis*, zu erledigen, wenn die Kasse stimmt.
- 4) Die *Lichter der Wildnis*: Der kräftige barbarische Wildzwerg *Okiandor* stammt aus einem kleinen Dorf nahe des Spinnenwaldes in Balgûsh. Er



ernährte sich als Eigenbrödler nur von Baumrinden und wurde einst aus seiner Heimat ob seiner Dummheit verjagt. Durch Zufall geriet *Okiandor* in den Sog eines planaren Tores. Er erlebte unzählige Abenteuer auf fernen Planeten, wo er – seiner Einfachheit treu bleibend – gute Freunde fand: den durchgeknallten *Pfeffi Federfuß* (halbelfischer Bogenschütze), den einfältigen *Pascha Finley Jonta* (arkanbegabter menschlicher Gauner), den stolzen *Arnhelm von Unkrautbrennen* (menschlicher Hinterwäldler, geadelt in der Feenwildnis) und den geschmeidig grinsenden *Gottfried Gut* (wohl eine seltene Zwergengattung). Gemeinsam kehrten sie artefaktbeladen nach Anron zurück. Sie ziehen durch entlegende bäurische Regionen, wo sie Höhlen von Monstern reinigen. Schlau sind sie nicht. Ihnen war das Glück aber immer hold.

- 5) Die *Sphärenstürmer* führt der *Schwarzrobenmagier Gwyn Krähenkralle*. Einst forschte er in den Sümpfen der Lichter an dämonischen Beschwörungsformeln. Er ging mit einem Seelendämon einen Pakt ein, dem er seine Seele vermachte und im Gegenzug Wissen über Weltenportale erlangte. Immer wieder ziehen die *Sphärenstürmer*, von *Gwyn* geführt, in ferne Dimensionen, um dort Gräber zu plündern.