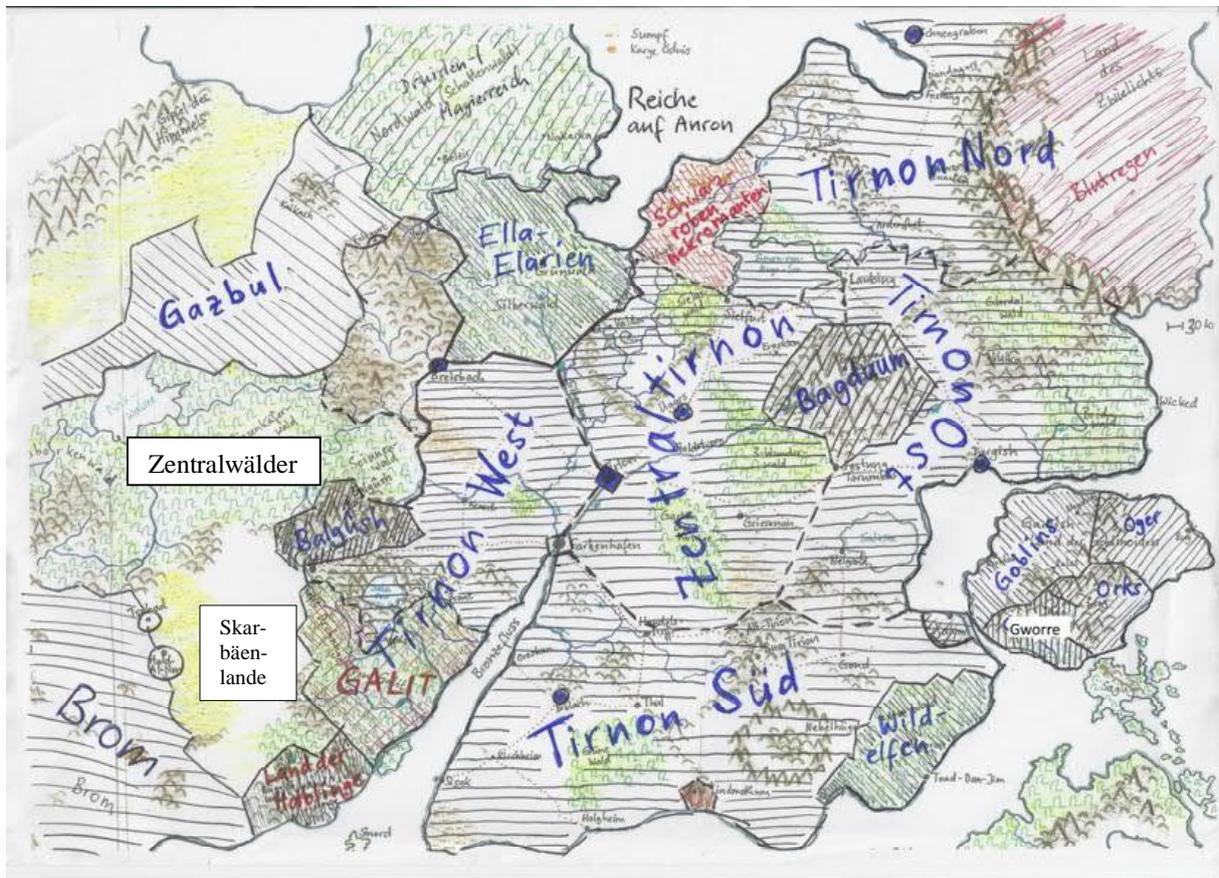


Die menschliche Erbmonarchie **Tirnon** gebietet über Anrons Zentrum und den Osten. Die Hauptstadt ist Tirion. Der *Narson-Bezwinger Tirion Aregfurt* krönte sich zum ersten Regenten. Dies läutete das *Zeitalter der Humanoiden* ein.



### Aussehen:

Da Menschen aus unterschiedlichen Heimatplaneten aus Beschwörungsportalen nach El-Anron strömten, gibt es hell- und dunkelhäutige Menschen und unterschiedlichste Gesichtsformen, Augenpartien und Haarfarben.<sup>1</sup>

Die stark standesabhängige Lebenserwartung liegt bei etwa 65 Jahren.

Die Menschen tragen Vor- und Nachnamen.

### Feudale Erbmonarchie

*Für König, Torma und Volk* (tirnonscher Schlachtruf, beliebte letzte Worte). Die prägende, wertebewahrende Monarchie Tirmons währt seit dem Jahr 0 der Zeitrechnung.

Das tirnonsche Volk schätzt seine Königsdynastie<sup>2</sup>, auch wenn die Identifizierung mit der Monarchie regional schwankt.

<sup>1</sup> Tirnon ist von der ursprünglichen kulturellen Identität her durchmischte. Daher rühren die unterschiedlichen Haut-, Haar- und Augenfarben, Körpergrößen, Nasen- und Lippenformen. Im hohen Norden Tirmons finden sich überwiegend hellhäutigere Menschen, während in Tirnon-Süd mehr dunkelhäutige Menschen leben.

Tirnon gebietet über die stärkste Streitmacht auf Anron.<sup>3</sup>

Die Monarchie wurde ihrer Schutzfunktion für die Bevölkerung bisher stets gerecht, sei es zur Sicherung der Landesgrenzen, gegen die dämonische Bedrohung aus dem *Land des Zwielichts* oder in den *Drachenreiterkriegen*. Auch grausame Könige, Kriegswirren und innere Aufstände konnten sie nicht im Kern erschüttern.

Gesellschaftlicher Wandel ist eine unliebsame Vorstellung. Den Status-quo erhalten neben der Torma-Religion wertewahrende Stützpfeiler wie der *RKP*, *Adelshäuser der Macht*, *Schneepaladine* und *Glaubenskrieger*.<sup>4</sup>



#### Weltverständnis:

Die Menschen in Tirnon sind fest davon überzeugt, sie seien die wahre Speerspitze der freien Völker: Sie verteidigen ihr Reich und alle Zivilisationen gegen „das Böse“<sup>5</sup>. Im Norden schulterte das *Herzogtum der Schneepaladine* (Tirnon-Nord, Baronie Immerfrost) diese Aufgabe im Krieg gegen Dämonen und Untotenhorden aus dem *Land des Zwielichts* seit der Herrschaft *Celeriel II.* Nach Westen hin verteidigt das Reich die hügelthronende Stadt Breisbach (Bollwerk gegen das

Orkreich Gazbul).

#### Identitätsstiftendes & Kultur:

Die Menschen in Tirnon lieben klassische Theater<sup>6</sup> und lokale Feste. Oft reisen sie in großen Gruppen an. Sei es nur, um zusammen fröhliche Liedchen zu trällern und in dünn besiedelten Landen gemeinsam den Widerungen der Wildnis zu trotzen.

Gruppen reisender Schauspieler (teils auch: *Radusti* oder *Fahrendes Volk*) schlagen auch in zivilisationsfernen Nestern auf, um auf Markplätzen oder auf einfachen Holzbühnen Theaterstücke aufzuführen.

Ulk und karrierende Kleinkunst in geselligen Runden erfreuen sich in Dorfschenken an den wenigen freien Abenden eines Bauers großer Beliebtheit. Erheitert grölen Dörfner, wenn Barden *Schneepaladine* oder den Adel aufs Korn nehmen.

Tirnoner lieben Musik: sei es klassischen hellen Sopranengesang, gleichförmige Lautentöne oder beruhigendes Harfengezirpe. Dazu tanzen sie bei Festen in

---

<sup>2</sup> So wissen es stets die Hofschreiberlinge zu berichten.

<sup>3</sup> Alle Herzogtümer bieten jährliche Militärparaden auf. Die herzoglichen Ansprachen dabei richten sich nach innen. Wer immer versucht, sich dem Standessystem Tirnons zu widersetzen, den wird die gnadenlose Hand tirnonscher *Glaubenskrieger* rasch erfassen.

<sup>4</sup> Diese Gruppierungen werden separat beschrieben.

<sup>5</sup> Wobei die Definition des Bösen sicherlich einem gewissen Zeitgeist unterliegt. Das Subjektive des Bösen kann sodann leichter als Rechtfertigung für eigene zweifelhafte Taten dienen. Auch die Zerstörung der *Hochkultur Neri-Tanji* hält Tirnon für eine Tat des Guten.

<sup>6</sup> Zur Übersicht der Stücke: s. Kapitel über Kultur.

züchtigen, langgewandeten Kleidern (Zentraltirnon, Tirnon-Nord und Tirnon-Ost) oder freizügigem, hauchzartem Stoff (Tirnon-Süd und Tirnon-West).

Die Menschen feiern ihre eigenen Geburtstage nicht. Dafür gibt es ausreichend andere Zusammenkünfte, wie Tormamessen zum Wochenausklang, Paraden der lokalen Ordnungskräfte und die besonderen tormaischen Ehrungen zu bestimmten Daten (siehe Einführung). Zudem laden Eheschließungen und Ausbildungsfeiern zum kurzweiligen Beisammensein ein. Adelige protzen mit thematischen Festen, wie Maskenbällen, Ritterspielen oder Turnieren, die teils über mehrere Tage andauern.

Tirnoner leben monogam. Sie heiraten im lokalen Tormatempel meist im Alter zwischen 15 und 19 Jahren, wobei sich Barone oder lokale Herrscher das Recht der ersten Nacht vorbehalten. Gleichgeschlechtliche Beziehungen stehen auch unter tormaischem Segen.



Von örtlichen Adelligen organisierte Festorgien, von der Torma-Religion als unsittlich gebrandmarkt, sind in arg inzuchtgeplagten bäuerischen Randregionen eine lange Anreise wert.

In ausufernden Sessions tüfteln Tirnoner aller Gesellschaftsschichten an neuen Taktiken im Brettspiel „Bären & Beeren“<sup>7</sup>. Das Spielbrett dieses strategischen Denkspiels, das ohne Zufallskomponenten auskommt, besteht aus zwei Ebenen und einer unterschiedlichen Anzahl an Figuren (Armee), die ein Spieler anhand der Wertigkeit der Figuren zusammenstellen kann. In Gaststätten oder auf Dorfplätzen im Freien treffen sich die Spieler. Lokale und überregionale Meisterschaften locken.<sup>8</sup>

Die eine oder andere Gaststättenschlägerei hat ihren Ursprung in Streitigkeiten.

### Alltagsleben:

Der Alltag der Landbevölkerung ist hart. Sie schuftet täglich von früh bis spät bei Feld-, Minen-, Nutztier- oder generell Freiluftarbeit zum Wohle des Lehnsherren. Handwerker in Dörfern und Städten arbeiten körperlich nicht ganz so mühevoll.<sup>9</sup>

Adelige und Mitglieder der Königsfamilie plagen sich mit den Pflichten eines Lehengebers oder ergeben sich ihrem Schicksal, die nächste Feierlichkeit

---

<sup>7</sup> Bei **Bären & Beeren** wählt man aus insgesamt einhundert Figuren, die einen bestimmten Punktwert haben, eine Armee (max. 10 Figuren, max. 3 gleiche) im Wert von 250 Punkten. Ziel ist es, die Armee des Gegenübers zu vernichten. In Varianten geht es auch um Bannerklau. Jeder Bürger Tirnons, der etwas auf sich hält, hat sein eigenes holzgeschnittenes Set. Extravagante Varianten – auch Einhornfiguren wurden schon gesichtet – kosten ein Vermögen.

<sup>8</sup> Die tirnonsche *Bären & Beeren-Landesmeisterschaft* wird immer im Herbst im *Saphirpalast* in Tirion ausgetragen.

<sup>9</sup> Gildenmitglieder in Städten gelangen als Bürger zu persönlichem Wohlstand.