

Zusatzinfos Für Aaron-Charaktere

**1. Auflage
Stand 21.04.2003**

Wichtige Personen Symburns

Leute, die man als Symburner kennen sollt:

Baron von Alaron Garrick von Hohenstein (*Feddersen, Marc*)



Garrick von Hohenstein wurde als Sohn des Freiherrn zu Hohenstein geboren. Die Adelsfamilie verarmte mehr und mehr. Der Vater und Marvin, der jüngere Bruder, litten sehr darunter. Je weniger Geld im Hause war, desto schlimmer wurden ihre Standesdünkel.

Als Garrick beabsichtigte eine Gauklerin zu ehelichen wurde er von der Familie verstoßen. Lange schlug er sich mehr schlecht als recht durchs Leben, schließlich hatte er keinen Beruf gelernt, und rutschte dabei immer weiter ab.

Er besiegte nach Ansicht aller die Räuberbanden in den Wäldern Alarons und Garrick bewies mehrfach eindrucksvoll seine Führungsqualitäten.

Eine neue Liebe fand er in Schenkenheim, einem kleinen Ort in Alaron, Simona, die Tochter der dort ansässigen Wirtin. Nach Verdiensten im Kampf wurde er zum Baron von Alaron ernannt.

Garrick ist ein guter Kämpfer, geschickt und diplomatisch. Die Wälder Alarons sind seine Heimat, dort kennt er sich aus wie in seiner Westentasche. Nach seiner Ernennung zum Baron bezog er die Feste Wildra in Alaron und lässt sich nun die feste Hohenstein an der Flussemündung in Alaron errichten. Viele Adelige, die ein Auge auf die Baronie Alaron geworfen hatten, hassten Garrick.

Albert von Waldstein Graf zu Symburn (*Feddersen, Arndt*)



Albert von Waldstein ist kein gebürtiger Symburner sondern kam erst später ins Land, als Malvenaris Silberstern, der damalige Graf ihn zum Baron von Demergé ernannte.

Der ordnungsliebende Mann, der die geordneten Verhältnisse Trawoniens und die Disziplin der Achenar gewohnt war versuchte in Symburn ähnliche Umstände zu schaffen und machte sich so viele Feinde.

Seine Bestrebungen die Provinz Alaron zu ordnen scheiterten, als Garrick von Hohenstein Baron dieser Provinz wurde.

Zuletzt übernahm er von Malvenaris den Titel des Grafen zu Symburn, hat jedoch mit viel Widerstand aus den Reihen der anderen Adelligen zu kämpfen.

Waldstein soll ein guter Kämpfer sein und einst Erfolge gegen Luthor de Invyra erzielt haben, auch wenn es ihm letztendlich nicht gelang den Todlosen zu vernichten. Sein Auftreten ist edel und beherrscht. Er lebt in Demergé. Oft trifft man ihn seinem Gutshof Lichterfeste vor den Toren der Stadt Demergé an.

Albert von Waldstein ist oft in Begleitung seines Muendels Jasmina von Staufenberg. Er hat ein großes stehendes Heer, eine höchst disziplinierte Garde und eine große Dienerschaft.

Albert von Waldstein hat in Symburn zahlreiche Feinde. Die anderen Adelligen mit Ausnahme des ehemaligen Grafen Malvenaris Silberstern stehen ihm nicht gerade wohlgesonnen gegenüber. Viele Reiche Händler in Demergé ärgern sich über seine Bestrebungen das Land zu ordnen, was ihnen große Verluste an Macht, Einfluss und auch Einnahmen brachte.

Die Erzmagier von Alesandria

Die Erz- und Meistermagieryilde aus Alessandria, der Kender-Provinz Symburns besteht zum größten Teil aus verkrachten Existenzen, die jedoch alle eins gemeinsam haben: Ein großes magisches Potential.

Es ist eine ganz besondere Magierakademie. Viele dieser Erzmagier sind Kender, doch auch Menschen, Elfen und so manche exotische Rasse ist dort vertreten.

Die Magier der Magieryilde aus Allesandria sind alle mindestens Meistermagier, die meisten weitaus mächtiger. Leider haben sie jedoch extreme Konzentrationsstörungen und andere Ausfallerscheinungen.

Wer schon einmal Opfer ihrer missglückten Versuche oder ihrer abstrusen Theoriegespräche wurde muß sie einfach hassen.

Keine Angst, Ihr werdet sie erkennen.

Malvenaris Silberstern, Baron zu Synoria (Sommer, Wolfgang)



Über Malvenaris ist nicht viel bekannt.

Er war lange Zeit der Graf von Symburn, nun ist er, seit er sein Amt an den Baron Waldstein zu Demergé abtrat nur noch Baron der Kernprovinz Synoria.

Doch auch auf diesem Posten wird er wohl nicht lange verweilen, da er sich kaum noch in Symburn aufhält und seinen Ländereien in Liom-Fein weitaus mehr Beachtung schenkt.

Man munkelt, daß seine unvorsichtigen Äußerungen den Baron von Alaron in arge Bedrängnis gebracht haben und dieser mehr als sauer ist.

Die Rosenmönche



Von jeher gab es in Symburn eine Gruppe von Menschen, die die „Große“ als alles lenkende Gottheit verehrten. Diese Mönche waren eine Art Sekte, die in Anlehnung an den in Symburn weit verbreiteten Glauben entstanden war.

Einst fühlte sich eine Priesterin ,Kandija, von der Göttin berufen das „wahre Ich“ dieser offenbart zu bekommen. Die meisten blieben ihrem Glauben in der alten Form treu, doch eine kleine Zahl folgte Kandija und gründete den Orden der Rosenmönche, die die Große als einzig wahre Gottheit ansehen und alle anderen Götter als Teil dieser sehen.

Geführt werden die Rosenmönche von Pater Gregor, dem Hohepriester (*Symicki, Paul* – siehe Bild). Sie sind wahre Meister des Heilens in jeglicher Form. Ihre Missionstätigkeit nehmen sie sehr ernst, aber auch die Bildung der Jugend ist ihnen unheimlich wichtig. Die meisten Schulen und Bildungsstätten Symburns werden von ihnen geführt.

Die Rosenmönche kleiden sich in schwarze Kutten, tragen dazu weisse Tücher und Gürtel und haben einen Talisman in Form einer Rose um den Hals, das Symbol der „Großen“. Sie können jeder Rasse angehören.

Frau Wirtin (*Pachtner, Laura*)



„Frau Wirtin“ betrieb lange mit Ihrer Familie die Taverne "zum lustigen Söldner in Alaron, eine noble Schenke in der Nähe von Waldenburg. Als Ihre Kinder begannen auf eigenen Füßen zu stehen übergab sie die Taverne Ihrer Tochter und machte sich auf die Welt zu erkunden und auch Ihr Sohn zog los um Abenteuer zu erleben. Seither sieht man sie mal da mal dort Ihrer Lieblingstätigkeit, dem Bewirten von Gästen, nachgehen. Sie ist eine hervorragende Köchin, macht ausgezeichneten Tee und ist heilkundig

Simona (Lederer, Astrid)



Simona wuchs als Tochter der idealistischen Wirtsleute Hulda und Fred in der kleinen Ortschaft Schenkenheim zusammen mit ihrer Adoptivschwester der Elfe Annetta in ärmlichen Verhältnissen auf.

Schon immer hatte Simona etwas für schöne Kleider und Schmuck übrig. Als Garrik von Hohenstein in Schenkenheim auftauchte machte sie sich an den einflußreichen Mann heran und wickelte ihn mit den Waffen einer Frau um den Finger.

Sie wurde zur Geliebten und ständigen Begleiterin des Barons von Alaron und kam so zu großem Wohlstand und zu viel Macht in Symburn.

Simona trägt gerne schöne Kleider und wirkt sehr selbstsicher. Man munkelt sie sei Giftkundig, doch man weiß nichts genaues über sie

Sir Tharon von Waldenburg (*Westphal, Thomas*)



Tharon ist einer von Garicks ältesten Gefolgsleuten. Wenige kennen ihn wirklich. Sein Amt als Schatzmeister scheint ihn voll in Anspruch zu nehmen. Seine Erfahrungen mit Reisen und anderen Ländern sind durchweg negativ und er hat was „Gegen diese hergelaufenen Wichtigtuer, wo sie auch immer herkommen mögen.“. Nur selten verläßt er Waldenburg und führt ein Leben ohne große Ausschweifungen.

Einige, die ihn von früher kennen, meinen er sei Jäger gewesen. Allerdings hat man ihn nie auch nur ein Fell verkaufen sehen. Was auch immer er damals in seinen Fallen gefangen hat, es ermöglichte ihm ein sorgenfreies Leben.

Kein Alaroner käme daher je auf die Idee bei ihm einzubrechen.

Merkutio der Bibliothekar (*Markus Täuber*)



Merkutio ist der Verwalter der großen Bibliothek zu Waldenburg. Er ist Bibliothekar mit Leib und Seele. Das ist schon seit langer, langer Zeit so und ebenso war es bei seinem Vater, bei seinem Großvater, ... Merkutios Familie leitet die Bibliothek sein unzähligen Generationen. Woher sie einst kam liegt im Verborgenen, man sagt aus einem fernen, fernen Land.

Merkutio ist, das weiß in Alaron jedes Kind, eine recht schwierige Persönlichkeit. Man sollte Ihn nicht reizen, denn dann wird er äußerst ungemütlich. Wenn man von ihm etwas will (und das tut jeder, der eine Schrift aus der Bibliothek braucht), dann muß man nach seinen Regeln spielen. Der einzige, mit dem er sich ein wenig arangiert ist Garrick.

Merkutio ist Magiekundig, was in Alaron eher selten ist und er kann das auch! Im Gegensatz zu den Magiern aus Allesandria funtionieren seine Zauber immer (zu seinem Leidwesen glaubt ihm das aber keiner der Alaroner). Noch ein Grund sich nicht mit ihm anzulegen.

Die Wappen Symburns

Die ein Symburner zumindestens gesehen haben sollte...

Synoria

Ein silberner Drache auf dunkelrotem Grund steht über einem grünen Baum auf weißem Grund. Hierbei handelt es sich um das alte Familienwappen der Silbersterns.

Da Symburn lange von diesen regiert wurde, wurde ihr Wappen zum Landeswappen. Der Drache steht für die großen Drachen Synorias, der Baum für die Elfen.



Symburn

Ein silberner Drache auf dunkelrotem Grund steht über einem grünen Baum auf weißem Grund. Der Drache steht für die großen Drachen Synorias, der Baum für die Elfen. Das Wappen ist fast völlig identisch mit dem Wappen Synorias, ist aber seitenverkehrt



Bogonda

Ein goldenes Drachenboot auf dunkelrotem Grund auf einem grauen Fluß, unter Wolkenbehangenem Himmel. Dies ist das Wappen der Graubärte.

Das Boot steht für die Tradition der bogondaer Fluß-Schiffahrt, der wolkenbehangene Himmel für das Rauhe Klima Bogondas und das graue Wasser für den gefährlichen und oft trügerischen Fluß Nesbath, im Kern Bogondas.



Sindorain

Ein silbernes Schwert auf Blauem Grund vor einem dunkelroten Hügel. Es handelt sich dabei um das Wappen des Geschlechtes derer von Singenburg, die Sindorain seit Generationen regieren.

Das Schwert steht für die Gerechtigkeit und den Kampfesmut der Singenburgs, Der Hügel für das während den Hexenkriegen blutgetränkte Land, das erst unter der Herrschaft der Singenburgs wieder aufatmen konnte.



Felidia

Ein gelbes Katzenauge auf weinrotem Grund, verzahnt mit einem schwarzen Grund. Dies ist das Wappen der Feliciaten, der herrschenden Rasse Felidias.

Das Auge steht für die Katzengöttin Szyraka, die Patronin der Feliciaten, und vor allem der herrschenden Rasse, der Löwen-Feliciaten. Der schwarze Grund, der sich mit dem roten verbindet steht für die finsternen Rassen (Panther, Skruta und Dunkeelfen), die gegen die gerechte Herrschaft der Löwen ankämpfen.



Alessandria

Das Wappen Alessandrias ist umstritten.

Die Alessandriner sehen ihr Wappen als Wappen der Provinz, ein goldener

Schlüssel mit einem silbernen Dolch gekreuzt auf dunkelrotem Grund.

Die Kenderaner dagegen sehen ihr Wappen, einen dunkelroten, einen grünen und einen blauen Edelstein vor grauem Grund als offizielles Wappen der Provinz.

Fraglich ist ob das Volk der Echsen, dass sich nun mehr und mehr zu Wort meldet auch noch mitreden will.



Alaron

Das Wappen Alarons ist ein gelber Phoenix mit weinroter Zeichnung vor blauem Grund.

Der Phoenix steht dafür, daß Alaron unter der Herrschaft Garriks auferstand wie der legendäre Feuervogel aus der Asche. Die Farben Gelb und Blau ergeben zusammen das grün des Waldes.

Man munkelt, daß Garrik damit auf den alten Phönix-Rat anspielen wollte, der ganz Symburn im Kampf gegen Luthor vereint hatte.



Alaron

(ehemaliges Wappen Alarons, seit langer, langer Zeit nicht mehr in Verwendung, Familienwappen der Adelsfamilie de Invyra)

Das Wappen hat die Grundfarbe des Symburnwappens, jedoch längs geteilt. Vor diesem Hintergrund kreuzen sich ein Schwert in schwarz-silber und ein Ast in schwarz grün. Das Schwert steht für das Regiment der Familie Invyra, stark und schützend, der Ast für die Bevölkerung, die Waldelfen aus Alaron (die damals dort lebten).

Es ist ein Zeichen für den Schrecken, den Luthor in den Herzen der Menschen von Alaron verbreitet.



Traskadar

Dies ist das Landeswappen Traskadars, jede der Städte in Traskadar führt aber auch noch ein eigenes Stadtwappen.

Traskadar wird hauptsächlich von recht eigenbrötlerischen Zwergen bewohnt. Diesen Zwergen sagt man einen legendären Kampfesmut nach.

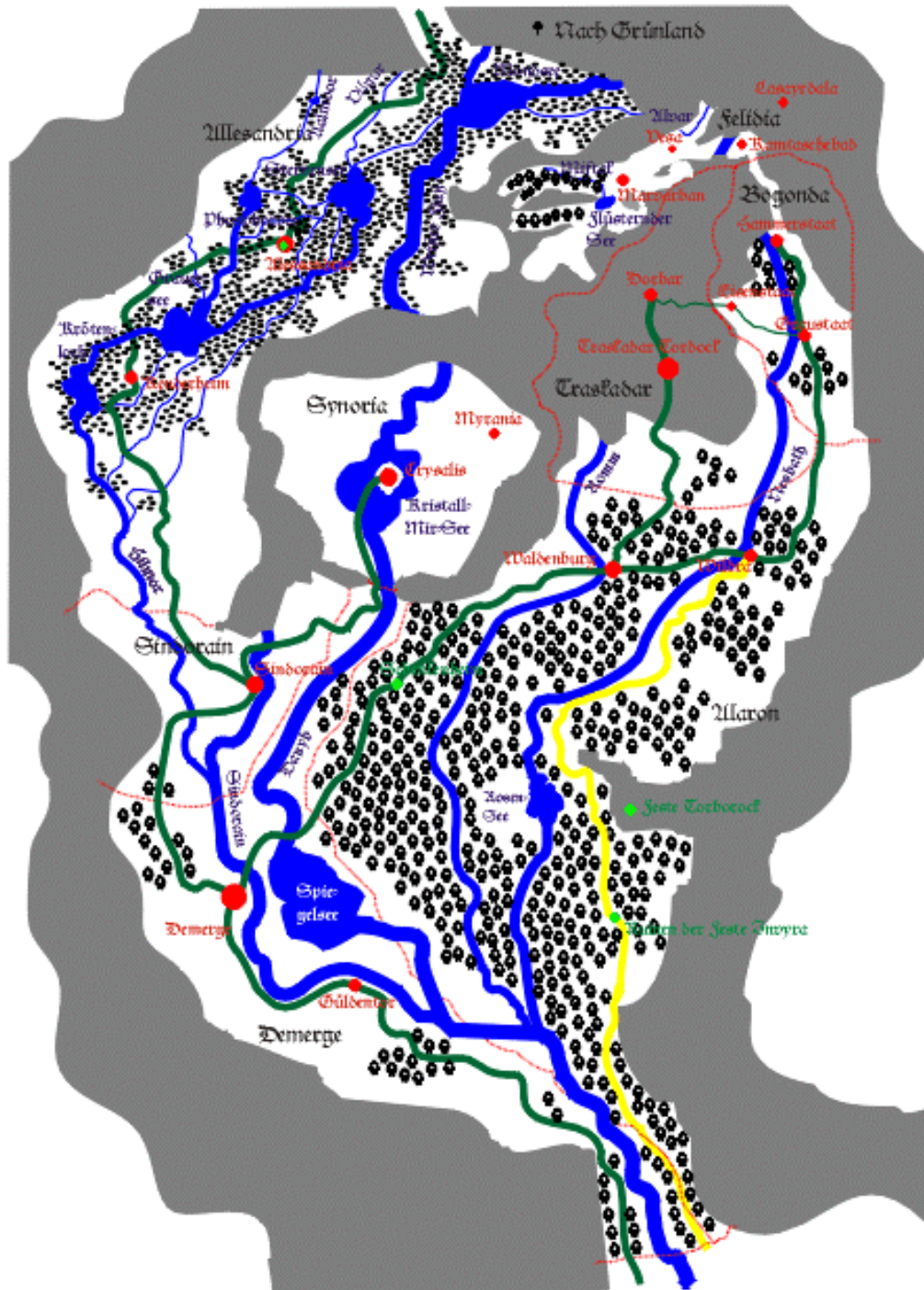


Demerge

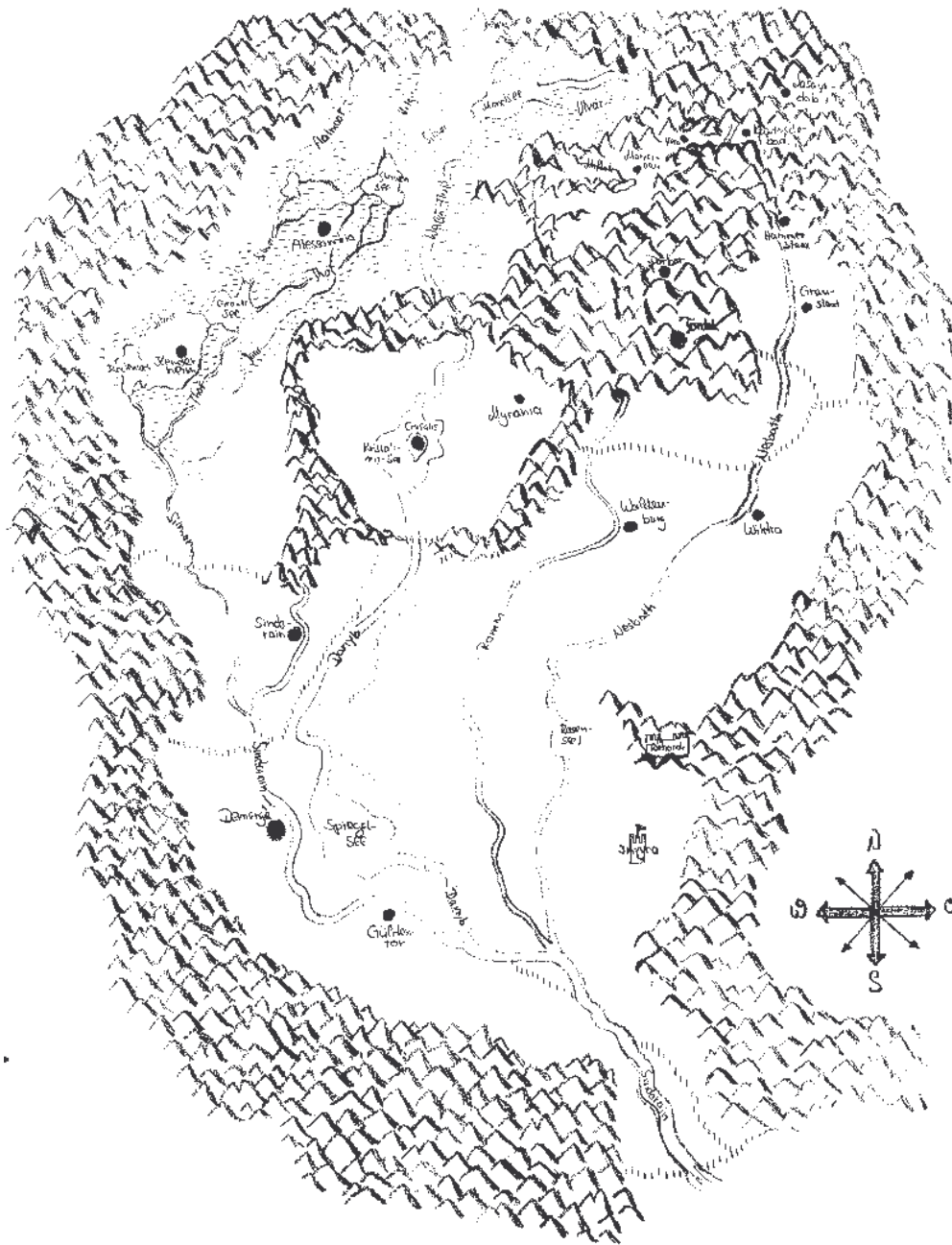
Zum Wappen aus Demerge sagen wir hier lieber nichts, sondern lassen seine einfache, schlichte Schönheit sprechen.



Genauer, als sie ein Symburner kennt



Symburn



Alaroner Gesetzbuch

§1 Präambel

(a) Wir, Baron Garrik von Hohenstein, erlassen diese Gesetze, Rechte und Pflichten im ersten Jahre der Unabhängigkeit Symburns um unserem Lande die Ordnung und Sicherheit wiederzugeben, nach der sich unsere Untertanen seit vielen Jahren sehnen.

(b) Dieses Dokument sei von diesem Moment an verbindlich für alle Bürger Alarons.

(c) Sei dies auch ein Leitfaden für Gäste, die unser schönes Land besuchen.

(d) Dies ist die erste Fassung der Alaronischen Grundgesetze. Sie kann den jeweiligen Gegebenheiten angepasst werden, jedoch nur durch Baron Garrik oder von ihm ausdrücklich zu diesem Zweck ernannter Personen.

§2 Rechtssprechung

(a) Nur Bürger Alarons, die einen Titel Alarons führen, sind berechtigt Recht zu sprechen.

(b) Ist eine Regierungsperson Alarons oder der ortsansässige Adelige zu erreichen, so hat er oder sein Erfüllungsgehilfe, das Recht und die Pflicht Recht zu sprechen.

(c) Bei Vergehen von Adeligen, spricht der Alaronische Regierungsrat unter dem Vorsitz von Baron Garrik von Hohenstein und ausschließlich dieser, Recht.

§3 Diebstahl und Fundsachen

(a) Unrechtmäßige Aneignung fremden Eigentums ist ohne Genehmigung der betreffenden Person oder einer von ihr berechtigten Person strafbar.

(b) Hierunter fällt nicht die amtliche Requirierung von Eigentum durch Regierungspersonen oder von ihnen eingesetzter Dienstleistungsunternehmen.

(c) Sollte sich die Eigentumsaneignung als Fundsache herausstellen, steht dem ehrlichen Finder eine Aufwandsentschädigung bis zu 10% des Fundwertes zu.

(d) Die Fundsache ist bei den dafür vorgesehenen Institutionen abzugeben. Der Fundwert kann durch jede Alaronische Regierungsperson festgelegt werden. Sollte das Finden und Abgeben der Fundsache unüblichen Schwierigkeiten unterliegen, kann die Aufwandsentschädigung im Einzelfall höher angesetzt werden.

(e) Als Fundsache gilt generell alles Eigentum, welches nicht von derjenigen Person am Körper getragen, an einem von ihm im Besitz stehenden oder gemieteten Raum befindet oder einer von ihm berechtigten Person übergeben wurde.

(f)Eigentum von Alaronischen Regierungspersonen oder von ihnen eingesetzten Dienstleistern gelten grundsätzlich nicht als Fundsache.

(g)Für Personen die ihren Lebensunterhalt mit dem Finden von Fundsachen bestreiten, besteht eine Anmeldepflicht und Abgabegebühr, bzw. Überlassung eines Teils des Finderlohns. Nichteinhaltung wird mit Entfernung der dafür vorgesehenen körpereigenen Werkzeuge bestraft.

(h)Diebstahl wird nach Ermessen des Rechtsprechenden geahndet, meist mit Zwangsarbeit.

§4 Unberechtigtes Ableben

(a) Hierunter fallen alle Tötungsdelikte, ob an anderen Personen oder an sich selber.

(b) Grundsätzlich muß sich für jedes Ableben eine Genehmigung von den dafür eingesetzten Regierungspersonen eingeholt werden. Hierbei ist auch der Grund für das gewünschte Ableben anzugeben.

(c) Die Abgabe zur Bearbeitung dieser Genehmigung richtet sich nach Aufwand und Wert der betreffenden Person. Für Selbstableben sind alle Abgaben im Voraus zu entrichten, grundsätzlich aber mindestens 50%.

(d) Nichtangemeldetes Ableben wird streng bestraft, meist mit Zwangsarbeit und Verlust jeglichen Besitzes, ggf. auch mit Existenzbeendigung.

(e) Testamente und andere Formen des Vererbens sind nur bei genehmigtem Ableben rechtens.

§5 Belästigung

(a) Hierunter fällt jede Belästigung, ob in Wort, Schrift, Zeichen, Körperbenutzung oder ähnlicher Übermittlungsarten.

(b) Dies ist grundsätzlich bei nicht dafür vorgesehenen Personen oder Lebewesen verboten.

(c) Das Strafmaß richtet sich hierbei nach Art, Dauer und Stärke der benutzten Belästigung. Das jeweilige Opfer kann durch Entrichtung eines Obolus in materieller oder anderweitiger Art dafür Sorge tragen, daß die eingesetzten Regierungspersonen über das nötige Maß hinweg sich dieser Sache annehmen.

(d) Bei Personen oder Lebewesen, die für die jeweilige Art der Belästigung eingesetzt wurden ist immer noch zu beachten, daß keine Wertminderung eintritt.

(e) In schlimmen Fällen wird der/die Täter operiert um zukünftige Delikte auszuschließen.

(f) Von dieser Regelung sind ausgenommen Nervgeister und Personen, die als Narrenfrei gelten, solange keine dauerhafte Schädigung eintritt.

§6 Gewaltanwendung

(a) Grundsätzlich ist jede Art von Gewaltanwendung ohne Genehmigung der betreffenden Person oder der Regierung verboten.

(b) Das Strafmaß richtet sich auch hier nach Art, Dauer und Stärke der benutzten Gewalt und der Schädigung der betreffenden Person oder Lebewesen.

§7 Führen genehmigter oder verliehener Titel

(a) Jeder geführte Titel, ob weltlich oder kirchlich, ist der Regierung beim Einreisen in Alaron mitzuteilen.

(b) Das Führen nicht gemeldeter Titel ist als Amtsanmaßung strafbar.

(c) Sollte er/sie keine Urkunde bei sich führen, die seinen Anspruch diesen Titel zu führen untermauert, ist ein gewisser Obolus an die Regierungskasse zu entrichten, um spätere Schwierigkeiten mit der Titelbenutzung, die auf die Alaronische Regierung dadurch zukommen, zu decken.

(d) Die Höhe richtet sich nach dem Titelwert und Aufenthaltsdauer seines Besuches in Alaron und wird von den dafür eingesetzten Regierungspersonen vor Ort festgelegt. Der Träger gilt danach als berechtigt, diesen Titel während seines Aufenthalts in Alaron zu führen.

(e) Etwaige Komplikationen die der Träger des Titels von anderen Nicht - Alaroner wegen Tragen dieses Titel unterliegt, werden von der Regierung nicht ohne Aufwandsentschädigung bereinigt.

(f) Alaronische Titel stehen NICHT für das Führen falscher Titel zur Verfügung ohne ausdrückliche Genehmigung höhergestellter Regierungspersonen.

§8 Alaronische Titel und Bürgerrecht

(a) Der Alaronische Regierungsrat unter dem Vorsitz von Baron Garrik von Hohenstein und ausschließlich dieser, vergeben die Alaronischen Titel.

(b) An Nicht-Alaroner werden Alaronische Titel und das Bürgerrecht erst nach sorgfältiger Prüfung, Befragung und Eignung der jeweiligen Person vergeben. Diese Person muss sich als nützlich im Sinne der Alaronischen Gesellschaft und Wirtschaft erweisen. Die Personen müssen imstande sein ihren Lebensunterhalt entsprechend dem angestrebten Titel allein und ohne auswärtige Hilfe zu bestreiten.

(c) Werden bei der Befragung und Prüfung wichtige Aspekte von der betreffenden Person verschwiegen, kann dies zu einer sofortigen Titellenthebung und Ausweisung führen.

(d) Von jeder Person die einen Alaronischen Titel anstrebt wird erwartet, daß sie sich eingehend mit den Alaronischen Gesetzen auseinandergesetzt hat, sowie mit den vorherrschenden Gesellschaftsstrukturen, Religionen und Kulturen.

(e) Jede dieser Personen erkennt die geltenden Grundgesetze an und handelt entsprechend.

(f) Die Kosten für Vergabe der Titel richtet sich nach dem Aufwand, der zur Prüfung der entsprechenden Person notwendig ist, zusätzlich ist noch die Grundabgabe an die Staatskasse zu entrichten, welche sich nach Art des Titels gemessen an der hierarchischen Adelstruktur und damit vergebener Rechte richtet. Gegebenenfalls wird in Einzelfällen die Höhe der Abgabe von Baron Garrik von Hohenstein oder einer von ihm zu diesem Zwecke bevollmächtigten Person festgelegt.

§9 Duelle

(a) Jedes Duell ist einer Alaronischen Regierungsperson mitzuteilen, die, wenn von den beteiligten Personen gewünscht gegen Entrichtung eines kleinen Obolusses, für die Einhaltung der Regeln und Nichteinmischung von nichtbeteiligten Personen sorgt, sofern die ihnen Vorort gegebenen Mittel und Ressourcen dies gestatten.

(b) Ebenso kann die Beseitigung der Duellreste und Reinigung des Platzes gegen die üblichen Reinigungskosten an dafür vorgesehene Dienstleister übertragen werden.

§10 Dienstleistungen

(a) Grundsätzlich sind jede Art von Dienstleistungen, die gegen Entgeld oder anderweitige Bezahlung oder Tausch auf Alaronischen Boden angeboten werden, den zuständigen Regierungsbehörden mitzuteilen.

(b) In bestimmten Dienstleistungsbereichen ist für die Ausübung in dem jeweiligen Gebiet eine Zulassung, bzw. Erlaubnis notwendig. Diese Bereiche sind abhängig von der jeweiligen Region und sind bei den dafür vorgesehenen Regierungspersonen nachzufragen.

Grundsätzlich ist für folgende Bereiche in ganz Alaron eine Zulassung, bzw. Erlaubnis notwendig:

1. Beendigung von Leben aller Art, sei es gegen Bezahlung oder zum Verzehr. Notwehr ist hiervon ausgeschlossen, ebenso die Vernichtung von Lebewesen unterhalb von 20 cm Körperlänge. Intelligent Lebewesen unabhängig ihrer Größe sind grundsätzlich eingeschlossen.

2. Das Anbieten des eigenen oder in einem Arbeitsverhältnis stehender Körper zum Zwecke der Befriedigung geistiger oder körperlicher Belange. Vor allem Dienstleistungen welche sich mit von am jeweiligen Aufenthaltsort anwesenden Dienstleistungsunternehmen überschneiden, bedürfen ausdrücklicher Genehmigung zur Ausübung von den jeweiligen vor Ort anwesenden Regierungspersonen oder von ihnen Bevollmächtigter.

3. Der Verkauf, Tausch, Weitergabe pflanzlicher oder anderweitig hergestellter Mittel zur Vermittlung von Rauschgefühlen und geistiger Befriedigung. Ausgeschlossen hiervon sind nur die als von der Regierung als Grundnahrungsmittel deklarierten Mittel. Eine Liste der zur Zeit gültigen Grundnahrungsmittel ist in der jeweiligen Taverne zu finden oder von hierfür eingesetzten Personen zu Erfragen.

4. Der Verkauf, Weitergabe oder Tausch von Magie, magisch hergestellten Gegenständen, Tränken, welche unmittelbar in Bereiche vor Ort anwesender Dienstleistungsunternehmen hineinreichen, bzw. nicht zur unmittelbaren Erhaltung intelligenten Lebens benutzt werden oder zum Selbstschutz angewendet werden. Notwehr ist hiervon wiederum ausgeschlossen.

§11 Religion

(a) Grundsätzlich gilt in Alaron Religionsfreiheit.

(b) Religionen sind ebenfalls zur der jeweils geltenden Gesetze verpflichtet.

(c) Verfolgung: Grundsätzlich darf niemand in Alaron wegen seiner Religion verfolgt, Gewalt angetan oder peinlich befragt werden, außer diese Religion wurde von der Alaronischen Regierung verboten.

(d) Kämpfe: Kämpfe von miteinander verfeindeten Religionen sind vorher anzumelden und bedürfen der kostenpflichtigen Genehmigung. Die beteiligten Religionen verpflichten sich für den entstandenen Fremdschaden mit ihrem Vermögen und Leib zu haften. Sollte der Fremdschaden wirtschaftschädigende Ausmasse erreichen, kann jede hierfür bevollmächtigte Alaronische Regierungsperson den Kampf als beendet erklären.

(e) Opferungen: Jede Religion, die Opferungen gleich welchen Lebewesens auch immer in Ritualen, Gottesdiensten oder ähnlichen religiösen Belangen einsetzt, versichert, daß dies bei intelligenten Lebewesen mit deren freiwilligen, bei klarem Verstand und bestem Wissen gegebenen, Einwilligung geschieht und keine nichtbeteiligten Personen sich hierdurch gestört fühlen. Gegen Aufwandsentschädigung können Regierungsbeamten angeworben werden, die für eine Nichteinmischung von Außenstehenden Sorge tragen.

(f) Religionen können im Einzelfall bestimmte religiöse Anwendungen verboten werden.

§12 Rassen und Kulturen

(a) Grundsätzlich kann jede intelligente Rasse Bürger Alarons werden oder als Gast aufgenommen werden, so sich dieses Wesen an die Gesetze und Sitten hält.

§13 Abgaben und Steuern

(a) Grundsätzlich gilt hier das Recht des jeweiligen Lehensverwalters.

§14 Zölle

(a) Grundsätzlich gilt hier das Recht des jeweiligen Lehensverwalters.

§15 Ordnung und Sicherheit

(a) Grundsätzlich gilt es dem ortsansässigen Lehensverwalter oder seinen Erfüllungsgehilfen Folge zu leisten.

Die Legende von der Bluffee

Einst wurde Demerge vom Geschlecht der Edlen zu Falkenfels regiert. Lange, lange Zeit stellte immer dieses Haus den demergeer Baron.

Je laenger die Herrschaft derer zu Falkenfels andauerte, desto dekadenter und arroganter wurden sie. Auch ihre Verschwendungssucht wuchs von Generation zu Generation. Es wurde schlimmer und schlimmer und die Bevoelkerung hatte darunter zu leiden. Eines Tages dann, dachte man nun sei der Gipfel der Dekadenz erreicht, keiner koenne Dekadenter und eingebildeter sein als Cahsul von Falkenfels, doch der Schein trog. Lange schon wollte er ein Kind, einen Erben, aber der Kindersegen blieb ihm verwehrt. Als er nach langen Jahren des Wartens und Hoffens endlich mit seiner Frau ein Kind gezeugt hatte war er voll Freude. So kam es, dass das Maedchen, Casshara, ungeheuer hofiert und verhaetschelt wurde. Man lass der Kleinen jene Wunsch von den Augen ab. Alles was sie wollte bekam sie sofort. Sie trug die schoensten Kleider, ass das beste Essen und trank nur von den edelsten Trauben. Sie wurde so sehr verhaetschelt, dass das Maedchen zu einem unangenehmen, verzogenen Fratzen, zu einer arroganten, unfreundlichen Goere heranwuchs. Als Casshara erwachsen war hatte sie geschafft was keiner fuer moeglich gehalten haette: Sie war dekadenter, arroganter, verschwenderischer und fauler als ihr Vater und alle ihre Vorfahren.

Casshara trug jedes gewand nur ein einziges mal, ritt jedes Pferd nur auf einer einzigen Reise, Ass nie zweimal das selbe Essen innerhalb eines Jahres, selbst die Diener durften ihr nur in ganz bestimmter Reihenfolge und ganz bestimmten Z+,

eitabstaenden unter die Augen treten. Sie verlangte, dass jeder sie achtete, dass jeder tat was sie wollte und sich vor ihr verneigte, gleich welchen Alters und Standes er war. Ging etwas nicht nach ihrem Willen, so begann sie zu toben und zu wueten und schickte dem, der sie veraergert hatte ihre Garde hinterher um ihn zu bestrafen und zu quaelen. Ja, auch daran fand sie Spass, an der Qual und dem Leid anderer.

Die Jahre gingen ins Land und Casshara wurde immer unzufriedener. Nichts war ihr gut genug, stets forderte sie mehr, ein groesseres Schloss, ein teureres Kleid, besseres Essen, obwohl kaum noch eine Steigerung moeglich war und genau dies machte sie so unzufrieden, denn sie wollte mehr, aber es ging nicht mehr. Wer ihr in die Quere kam musste mit schlimmen Bestrafungen rechnen. Sie hatte schon so manchen armen Kerl zu Tode foltern lassen und dabei noch laechelnd zugesehen.

Eines Tages trug es sich zu, dass ein Mann in einer schwarzen Kutte an das Portal der feste Falkenfels klopfte. Er trug das Zeichen der Grossen, die Rose der Ainja. Er bat um Einlass und Quartier fuer die Nacht. Es ist ueblich, dass die Rosenmoenche stets Einlass, gastrecht und Bewirtung bekommen, gleich an welcher Tuere sie klopfen. Dies war vor langer langer Zeit schon Brauch und wird es wohl auch noch lange lange Zeit sein. Casshara aber entschied, der Moench solle draussen bleiben, sie lehnte seine Bitte ab. Ein Jahr spaeter stand wieder ein Moench vor den Toren und auch diesmal forderte er Einlass. Doch Casshara lehnte erneut ab. "Ein einfacher Moench ist nicht gut genug fuer meine Burg", zischte sie. Aber der Besucher erklarte er sei kein Moench sondern er sei Priester.

“Pah, auch zu gering fuer mich“, spottete die Baronin. “Aber ich bin Der Priester der Ainja, der Hohepriester unserer Grossen“. Als sie dies hoerte liess sie ihn ein. Sie wies ihm jedoch die schlechteste Kammer zu und zu Essen bekam er nur trockenes Brot. Doch der Gottesmann jammerte nicht und bedankte sich artig.

Des Abends nun, es war schon dunkel geworden, sass der Priester im Hof der Burg und betrachtete die Sterne. Als Casshara auf den Hof hinaustrat sprang er auf und verbeugte sich vor ihr. “Was soll dass, warum springt ihr auf?“ fauchte die Adelige. “Weil ihr die Gastgeberin seit, weil ihr diese Provinz beherrscht und weil ich Euch achte“ erwiderte der Mann. „Dann fallt gefaelligst auf die Knie“, forderte die Dame, doch der Moench schuettelte den Kopf “Auf die Knie falle ich nur vor der Grossen, vor unserer Mutter Ainja“. “Ich bin besser als sie, schoener als sie, groesser als ...“ – “Wie koennt ihr es wagen Euch mit der Grossen gleich, ja sogar ueber sie zu stellen? Habt ihr den keinen Funken Ehrfurcht und Demut im Laib“, erzuernte sich der Priester. „Ehrfurcht? Die solltet ihr haben! Auf die Knie!“ Doch der Priester blieb stehen. Da schrie Casshara nach der wache und liess ihn festnehmen. Sie liess in auf das uebelste Quaelen, bis er der Ohnmacht nahe war, doch er huldigte sie immer noch nicht. Da kam ihr ein teuflischer Gedanke. Die Rosenmoenche leisteten einen Eid, dass wusste jeder, den Eid das leid anderer zu lindern, sie zu heilen. So wuerde sie den unbeugsamen Priester klein bekommen. Sie liess ihm beide Haende abhacken, die Zunge herausschneiden und ihn blenden und warf in dann in den Kerker wo viele schrecklich litten. Die Gefangenen waren krank, hatten schlimme Wunden und waren entstellt, doch der Priester konnte ihnen nicht helfen, er war nicht mehr in der Lage. Er graemte sich so sehr, dass er daran zerbrach und starb. Als sein Herz aufhoerte zu schlagen begannen die Rosen im Burghof in rasender Eile zu wachsen, bis sie fast alles ueberwucherten und in ihrer Mitte sprang eine riesige rote Rose auf und man konnte aus ihrem Inneren man in der Burg eine gellende Stimme vernehmen. “Casshara, Unselige, was hast du getan? Willst dich mit mir messen, willst mich und die meinen reizen, stets lasse ich Barmherzigkeit walten, doch nun sollst du Deine Strafe erhalten, dafuer, dass Du anderen leid zufuegst. “Aber ich kann nicht anders, ich muss so handeln“ erwiderte die Baronin trotzig. “So sollst Du dies auf alle Ewigkeit muessen und den Schmerz, den du anderen zufuegst sollst du zehnfach spueren am eigenen Leib“.

So wurde aus der grausamen Casshara ein Wesen der Ewigkeit, die Blutfee. Verdammt andere zu quaelen und selbst den Schmerz der Opfer zehnfach zu verspueren. Des nachts hoert man sie vor Schmerzen schreien und heulen und am naechsten tag findet man schrecklich entstellte Tote. Kann sie aber einmal fuer 100 tage keinen Quaelen, so versinkt sie fuer 1000 Jahre in einen unseligen Schlaf um dann erneut zu erwachen und weiter zu morden. Darum wecke sie nicht, die Blutfee, denn dies ist das Verderben in der Ewigkeit dieser Welt.