

Der (aktualisierte) Reichsgarde-Guide

Stand Oktober 2026

- 1. Vorwort**
- 2. Kurzübersicht**
- 3. Der Staat Drea**
 1. Politik
 2. Landschaft & wichtige Orte auf Drea (Festland)
 3. Nachbarländer von Drea (Festland)
- 4. Die Insel Saltan**
 1. Hintergrundgeschichte
 2. Landschaft & Karte
 3. Nebelwacht
 4. Der Nebel
 5. Der Bürgerkrieg
- 5. Die Reichsgarde**
 1. Kommandostruktur
 2. Die Ränge der Reichsgarde
 3. Sonderabteilungen der Garde
 4. Sonderfunktionen innerhalb der Garde
 5. Die Begleitkohorte Falkenberg
- 6. Feinde auf Saltan**
 1. Der Hexerzirkel
 2. Die Wildlinge
 3. Die Sonnenschilde
- 7. Andere Völker**
 1. Zwerge
 2. Elfen
 3. Etiden
- 8. Religionen**
 1. Pantheon
 2. Priesterschaft des Pantheons
 3. Götzen der Stämme
- 9. Magie**
 1. Siedlermagie
 2. Magie der Wildlinge
 3. Verbotene Magie
 4. Magierakademie Dreas
- 10. Wichtige Personen**
- 11. Mythodea (Auswärtscons)**
 1. Mythodea
 2. Unsere Rolle in Mythodea
- 12. Schachsfelden**

1. Vorwort

Dies ist die aktualisierte und überarbeitete Version des ehemaligen Reichsgarde-Guides und des Saltan-Guides, den unsere Gründungsmitglieder vor inzwischen mehreren Jahren geschrieben haben. Er soll eine grobe Übersicht über den IT-Hintergrund unserer LARP-Gruppe bieten. Dabei kann er sowohl Einsteigern zur Information dienen als auch genutzt werden, um mal schnell etwas nachzulesen.

Inhaltlich ist der Guide so aufgebaut, dass alle Rubriken kurz umrissen werden. Für viele der Rubriken gibt es inzwischen ausgearbeitete Dokumente, auf die jeweils verwiesen wird. Außerdem gibt es zu jeder Rubrik eine kurze OT-Anmerkung und eine Liste mit Charakteren, die zu diesem Thema angespielt werden können.

Bei Fragen, Rückmeldungen, Kritik und vor allem Ideen, wendet euch bitte an den Vorstand. Denn nur dank eurer aktiven Mitgestaltung der Hintergründe, hat sich so viel getan, dass dieser Guide überarbeitet werden muss. Ein Zeichen dafür, wie sich die Gruppe weiterentwickelt. Weiter so!

Viel Spaß beim Lesen!

2. Kurzüberblick

Wir bespielen die Begleitkohorte Falkenberg der IX. Kompanie der IV. Legion der Reichsgarde Dreas, die in der Festung Nebelwacht auf der Insel Saltan stationiert ist. Im Namen unseres Kaisers Lucas Ranawik verteidigen wir dort die Grenzen gegen Wildlinge und den immer aktiver werdenden Hexerzirkel unter Anführung von Xavius. Wir werden von Gardekommandant Sedrick von Falkenberg angeführt - daher auch „Kohorte Falkenberg“. Als Teil der IV. Legion streiten wir im Dienste des Gardegenerals Alexandros Garros, der als Stellvertreter des Kaisers auch die gesamte Insel in dessen Auftrag verwaltet. Im Jahr 19 Lucas Ranawik sind wir immer weiter nach Norden vorgedrungen und haben viele neue Erkenntnisse über die Insel und deren Geschichte sammeln können. Seit den Ereignissen im Sommer des 20 Jahres LR wird die Insel von einem magischen Nebel umschlossen, der uns vom Festland abschneidet. Seit 25 LR befinden wir uns offiziell im Bürgerkrieg mit den Sonnenschilden, die auf Befehl Garros festzusetzen sind. Die schon lange währenden Unruhen sind damit zum offenen Krieg eskaliert.

3. Der Staat Drea

3.1 Politik

Der Staat Drea ist ein expandierendes **Kaiserreich** und die mächtigste Nation unseres fiktiven Kontinents. Regiert wird der Staat vom Kaiser Lucas Ranawik in der Hauptstadt Sonnengrad. Aktuell (2026) befinden wir uns im Jahr 26 LR (26. Jahr der Herrschaft des Kaisers Lucas Ranawik). Der Kaiser wird im Namen der Götter ernannt und hat die Priesterschaft des Pantheons an seiner Seite. Den Adeligen Dreas wurden viele ihrer Rechte abgenommen und es ist ihnen auch nicht gestattet eigene Truppen aufzustellen. Innerhalb des Adels am Hofe des Kaisers gibt es verschiedene Gruppierungen, die versuchen beim Kaiser Gehör zu finden und ihn in seiner Politik zu beeinflussen. Die aktuelle Politik zielt stark auf **Expandierung und Eroberung** ab, weshalb Drea mit vielen Nachbarländern im Konflikt steht. Seit der Nebel sich verdichtet hat (s. 5.4 Der Nebel), ist die Inselkolonie Saltan vom Festland und damit von seinem Kaiser abgeschnitten. Die Regierung auf Saltan wird von **Alexandros Garro**, dem Vizekönig und direkten Stellvertreter des Kaisers in Tarvik ausgeführt.

Weitere Infos:

s. Guide: Kaiserreich Drea

OT-Anmerkungen:

Als Teil der Garde sollte dein Charakter entsprechend zum Kaiser stehen. Fragen, über die du dir Gedanken machen kannst: Was hält dein Charakter von Adeligen? Wie steht er dazu? Was hält dein Charakter von der Politik Dreas? Ist dein Charakter adelig? Wie findet er die Struktur?

Mögliche Anspielpartner:

Sedrick von Falkenberg

3.2 Landschaft & wichtige Orte auf Drea (Festland)

Das Kaiserreich erstreckt sich über ein großes und abwechslungsreiches Gebiet, das an mehrere Nachbarländer grenzt. Im Namen des Kaisers, der von der Hauptstadt **Sonnengrad** aus regiert, expandiert das Kaiserreich zunehmend. Die Inselkolonie ist ein wichtiger Stützpunkt des Kaiserreiches. **Das Festland wird aktuell nicht bespielt und ist IT durch einen Nebel von Saltan abgegrenzt.** Es gibt allerdings einige Leute auf Saltan, die ursprünglich vom Festland kommen und vor der Verdichtung des Nebels nach Saltan gereist sind.

Weitere Infos:

s. Guide: Kaiserreich Drea

OT-Anmerkungen:

Kommt dein Charakter vom Festland? (Falls ja, muss er vor 20 L.R. auf Saltan angekommen sein)
Wo kommt er her? Welche Einstellungen hat er (vlt deswegen) zu Nachbarländern, Landwirtschaft, ...

3.3 Nachbarländer von Drea (Festland)

Drea befindet sich aufgrund seiner expandierenden Politik im Konflikt mit einigen Nachbarreichen. Eine Übersicht der Nachbarländer und deren aktuelle Beziehung zu Drea sind bei Bedarf in weiterführenden Guides zu finden.

Weitere Infos:

s. Guide: Nachbarreiche Dreas

s. Guide: Kaiserreich Drea

OT-Anmerkungen:

Wenn dein Charakter vom Festland kommt, kommt er evtl. aus Grenznähe? Wie steht er zu den Nachbarländern und deren Einwohnern? Hegt er vielleicht einen persönlichen Groll gegen ...?

4. Die Insel Saltan

4.1 Hintergrundgeschichte

Vor über 100 Jahren wurde die Insel von einer Expedition entdeckt, nachdem diese eine mysteriöse Karte gefunden hatte. Das Kaiserreich erhob Anspruch auf diese Region und beschloss diese zu besiedeln. Die auf der Insel heimischen **Wildlinge** wurden teilweise bekämpft und verdrängt, teilweise wurden mit ihnen Bündnisse geschlossen. Zunehmend mehr Siedler kamen vom Festland und erbauten Städte, Burgen und Dörfer und bestellten das Land. Der Druck nahm zu und die Wildlingsstämme verbündeten sich unter der Führung von **Garan Eorath**. Der „Große Aufstand“ brach los, bei dem große Teile der besiedelten Region verwüstet wurden. Der Aufstand dauerte 2 Jahrzehnte an und konnte letztlich im Jahr 2 Lucas Ranawik (OT 2002) von den kaiserlichen Truppen niedergeworfen werden. Der Wiederaufbau der Region hatte nun Priorität, gleichzeitig wurde jedoch auch das Land die Küsten entlang und die Flüsse hinauf weiter erkundet und erschlossen.

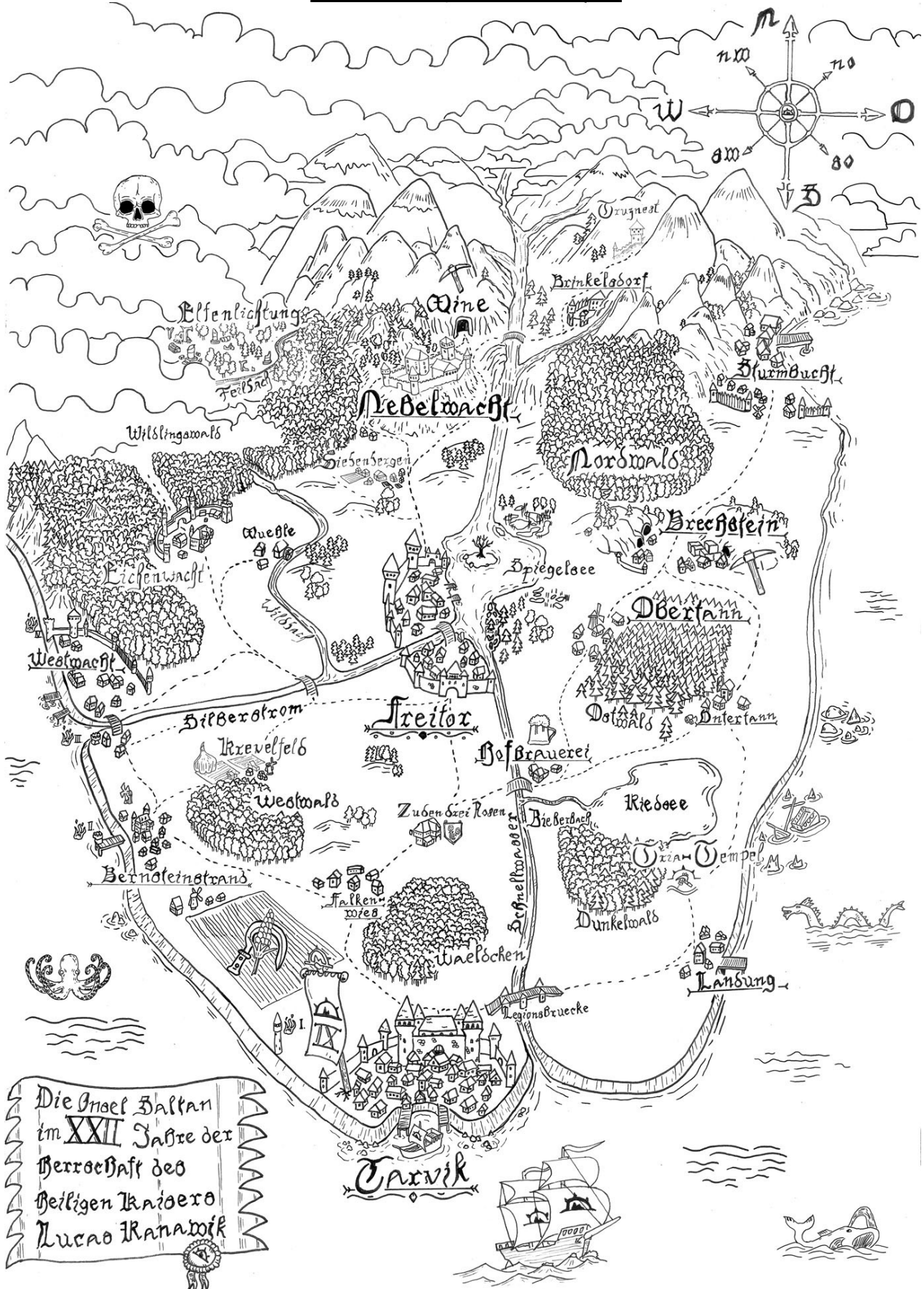
Als die IV. Legion unter dem Kommando von **Alexandros Garro** auf Saltan eintraf, um dort im Befehl des Kaisers nach dem Rechten zu sehen, war Garro entsetzt. Er sorgte dafür, dass der alte Vizekönig **Marcus Arwa** ersetzt wurde und übernahm im Jahr 15 Lucas Ranawik (OT 2015) die militärische Kontrolle über Saltan als neuer Vizekönig und Gardegeneral. Die Söldner, die für Marcus Arwa gearbeitet hatten, wurden in den Dienst der Garde gepresst. Außerdem wurden viele der Siedler zwangsrekrutiert, wodurch die IV. Legion letztlich wieder Legionsstärke erreichte.

Inzwischen sind relativ weite Teile Saltans besiedelt. Ein **Hexerzirkel** ist aktiv und verfolgt Pläne, die dem Kaiserreich schaden und auch die Wildlinge überfallen immer mal wieder die Regionen unter dreanischer Kontrolle. Inzwischen ist bekannt, dass die Insel früher von **Elfen** besiedelt wurde und dass diese wohl durch eine mysteriöse Krankheit ausgelöscht wurden. Im noch unerforschten Norden befindet sich wohl eine **große Zwergenstadt Grimsvoetten**.

OT-Anmerkungen:

Wie ist dein Charakter nach Saltan gekommen? Wurde er evtl. dort geboren? Wurde er zwangsrekrutiert? Wenn ja, wie steht er zur Garde? War er vorher Teil der IV. Legion? Wie steht er zu Söldnern? Hat er den Machtwechsel oder sogar den Wildlingsaufstand miterlebt?

4.2 Landschaft & Karte



Karte Saltan

Das bisher erschlossene Land Saltans ist geprägt von Flüssen und dichten Laub- und Nadelwäldern. Die Grenzen des erschlossenen Gebietes bilden ein Gebirge nördlich der Festung Nebelwacht, sowie der **Wildlingswald**, der sich ausgehend vom Gebirge bis an die Westküste erstreckt. An der Südküste befindet sich die Hauptstadt **Tarvik** mit ca. 15.000 Einwohnern. In der Hafenstadt befindet sich die Zitadelle des Vizekönigs Alexandros Garro. Weiter nördlich am **Spiegelsee** liegt die kleinere Stadt **Freitor** mit ca. 5.000 Einwohnern. Durch die zentrale Lage und die Nähe zu den nördlichen Minen, entwickelt sich Freitor immer mehr zu einer bedeutenden Handelsstadt. Die berühmte Zwergenschmiede befindet sich dort. Weiter nördlich entlang des Flusses, der den Spiegelsee speist, liegt die wieder aufgebaute Burgruine **Nebelwacht**. Dort ist die Kohorte Falkenberg der IX. Kompanie der IV. Legion stationiert.



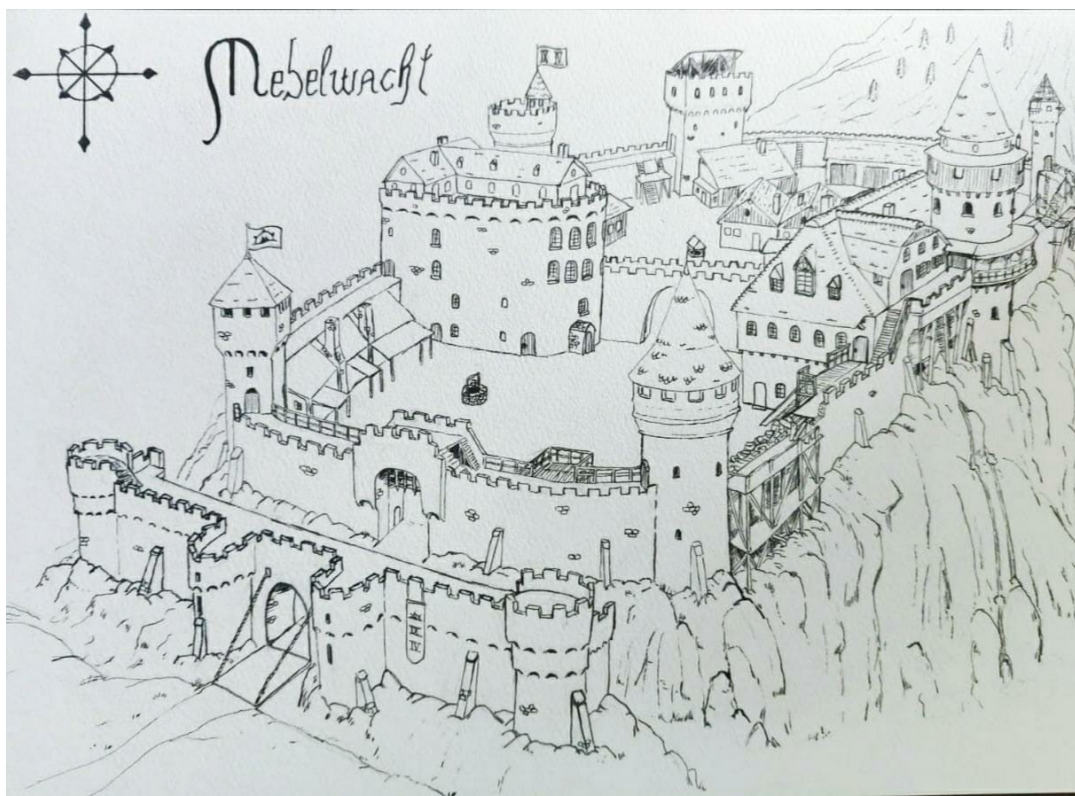
Karte Kern von Tarvik

4.3 Nebelwacht

Nebelwacht ist eine Burgruine an der nördlichen Grenze des erschlossenen Gebietes auf Saltan. Die Kohorte Falkenberg ist dort stationiert und hat aus einer Ruine wieder eine starke Festung gemacht. Sie dient als Grenzwacht, was bedeutet, dass die Truppen dort schnell ausrücken können, wenn Feinde aus dem Wildlingswald ins Landesinnere strömen. Außerdem können die Truppen von dort aus, gezielte Expeditionen in den Wildlingswald starten. Nebelwacht ist in der Nähe der Minen, was eine Sicherstellung der Transportroute nach Freitor gewährleistet. Das gleichnamige Dorf am Fuße der Festung versorgt die Truppen mit Nahrung.



Karte Dorf Nebelwacht und Festung



Skizze von Nebelwacht

4.4 Der Nebel

Vor über 100 Jahren, als die Insel Saltan entdeckt wurde, war sie von einem magischen Nebel umgeben, der Entdecker daran hinderte, die Insel zu betreten. Durch eine Karte konnte die Insel gefunden werden. Die Dreaner erreichten die Insel im heutigen Ort Landung und zerstörten im heutigen Freitor auf der Insel im Spiegelsee ein Artefakt, wodurch sich der magische Nebel an der Südküste lichtete. Er war nie ganz weg und hindert die Menschen bis heute, die Insel zu umfahren. Niemand weiß, wie groß die Insel nach Norden ist.

Nach der Befreiung der 13. Gottheit im Jahr 20 Lucas Ranawik (OT 2020) verdichtete sich der Nebel wieder und umschloss schlussendlich wieder die komplette Insel. Saltan ist seither isoliert – vom Festland und dem Kaiser abgeschnitten. Dies hatte gravierende Auswirkungen für die Wirtschaft, den Handel und viele Menschen, die ihre Arbeit verloren. Große Teile der Berufungen, die mit Schifffahrt zu tun haben, standen plötzlich ohne Auskommen da. Aufgrund der fehlenden Materialien und Waren durch Export wurden viele Geschäfte und Händlerfamilien eingeschränkt oder gingen pleite. Viele Menschen mussten sich plötzlich umorientieren und neue Lebenswege einschlagen. Nicht wenige rutschten in die Kriminalität ab oder schlossen sich den Sonnenschilden mit der Hoffnung auf eine bessere Zukunft an. Durch die Trennung vom Festland, die finanziellen und wirtschaftlichen Unsicherheiten, den fehlenden Kontakt zu Kaiser und Kardinal und das Erscheinen einer 13. Gottheit kam es zu massiven Unruhen in der Bevölkerung und einer Veränderung des gesamten Lebens auf Saltan.

Aus unbekannten Gründen gibt es eine Schneise in diesem Nebel, der nach Mythodea führt. Das erlaubt der Bevölkerung in gewissem Maße wieder Handel zu treiben und neue Allianzen zu schließen. Somit ist der mysteriöse Kontinent für viele Menschen interessant.

OT-Anmerkungen:

Welche Auswirkungen hatte der Nebel auf deinen Charakter und deine Familie? Kommt deine Familie vielleicht vom Festland und der Kontakt ist abgebrochen? Welche Chancen bietet Mythodea für deinen Charakter und seine Familie?

5. Die Reichsgarde

Die Reichsgarde ist der militärische Arm Dreas, die im Namen des Kaisers Kriege ausfechtet, aber auch Sicherungs- und Befriedungsaufgaben wahrnimmt (Stadtwachen, Geleitzüge etc.). Auf der Insel Saltan ist Alexandros Garro, der Vetter des Kaisers und Vizekönig, der Oberste Kommandant (Gardegeneral) der Garde und der oberste Feldherr aller auf Saltan stationierten Gardisten.

5.1 Kommandostruktur

5.1.1 Die Legion

Eine Legion der Dreanischen Reichsgarde hat eine Soll-Mannstärke vom ca. 10.000 Mann und wird von einem Gardegeneral (GdG) kommandiert, der von ihm untergebenen Gardekommandanten unterstützt wird. Außerdem hat er mindestens einen Stellvertreter, der im Krankheitsfall oder plötzlichem Tod die Führung übernimmt, bis ein neuer Gardegeneral bestimmt ist.

5.1.2 Die Kompanie

Die Legion unterteilt sich in insgesamt zehn Kompanien, mit einer Soll-Mannstärke von 1.000 Mann, die jeweils von einem Gardekommandanten (GKdG) befehligt werden. Dabei werden die Kräfte der einen Tross-Kompanie jeweils auf acht Front-Kompanien verteilt. Zusätzlich gibt es noch eine Marinekompanie, deren Angehörige die die Schiffe, die einer Legion zu Verfügung stehen, bemannen.

5.1.3 Die Kohorten/Lanzen

Die Kompanien sind jeweils in mehrere Kohorten mit einer Mannstärke von 80 bis 250 Mann unterteilt, die von einem Kommandanten (KdG) angeführt werden. Ihre Benennung erfolgt nach ihrem Kommandanten (Kommandant Sedrick von Falkenberg = Kohorte Falkenberg) Die Größe einer Kohorte orientiert sich an ihrem Verwendungszweck. Innerhalb einer Kohorte werden einzelne Lanzen mit 5 Mann jeweils von einem Leutnant oder einem Anwärter auf den Leutnantsposten angeführt. Allerdings sind hier die Mannzahlen fließend, da je nach Aufgabe, Anzahl der Mannschaften o.Ä. die Trupp-größen wechseln können.

5.2 Die Ränge der Reichsgarde

5.2.1 Der Rekrut (RdG)

Neulinge werden aus sehr unterschiedlichen Gründen zum Militär angeworben. Sie unterzeichnen einen Vertrag, in dem sie die zivilen Rechte eines Dreanischen Bürgers ablegen und sich in den Dienst der Garde stellen. Ihr Rang ist der Rekrut. Sie durchlaufen in ihrer Ausbildungskaserne/Festung/Einheit verschiedenen Abteilungen der Reichsgarde, bevor sie als Gardist einer oder mehrerer Abteilungen zugeteilt werden. (Diese Abteilungen können sein: Schildreihe, Fernkämpfer, Plänkler, Trosseinheit, Heiler, Späher etc.) Die Ausbildungszeit bis zur Beförderung zum Gardisten beträgt i.d.R. ein Jahr.

5.2.2 Der Gardist (GdG)

Wenn Rekruten zum Gardisten befördert werden, Schwören sie einen Eid auf den Kaiser und die Garde. Die Zeit als Gardist ist unbegrenzt, manche dienen ihr Leben lang als Gardist, andere streben einen höheren Rang an oder möchten ihre zugeteilte Abteilung irgendwann wechseln. Erfahrene Gardisten können eine Zusatzausbildung zum Späher machen. Mit dieser Zusatzausbildung bleiben sie in ihrer Funktion als Gardist in ihrer Lanze eingegliedert, werden aber priorisiert für Kundschafter Missionen eingesetzt. Die Ausbildungsstätte der Späher ist bei den saltanischen Raben und wird von Elisabeth Bracus geleitet. Sie befindet sich irgendwo in der Nähe von Freitor. Auf der Ebene der Gardisten gibt es keine wirkliche Hierarchie, sollte es doch einmal dazu kommen, dass Gardisten ohne einen Dreal oder Leutnant im Feld stehen, trifft die Entscheidung der Dienstälteste Gardist. Das System des Dienstältesten zieht sich durch alle Ränge, um das Vorhandensein einer Befehlskette jederzeit zu garantieren. Der einfache Soldat trägt einen roten Wappenrock mit dem Wappen Dreas auf dem linken Zipfel. Gardist 1./2./3. Grades sind die Rangabstufungen innerhalb der der Mannschafts-ränge.

5.2.3 Der Dreal (DvD und DdG)

Die nächste Stufe auf der Leiter der Dienstränge ist der Dreal. Bevor ein Gardist zum Leutnant befördert werden kann, wird er zunächst zum Dreal, also dem Leutnantsanwärter befördert. Es können auch kurzzeitig Dreale (DvD= Dreal vom Dienst) durch einen Leutnant oder einen höheren Rang, eingesetzt werden. Dies wird in der Regel dann gemacht, wenn der Dienstälteste Gardist, der ja eigentlich das Kommando hätte, zu unzuverlässig ist oder die Reihnfolge der Dienstältesten nicht ganz klar ist. Diese DvD Beförderung gilt meistens nur für eine kurze, bestimmte Zeit. Wenn der Gardist einen höheren Posten anstrebt und durch seine Vorgesetzten als tauglich befunden wird, wird er auf unbestimmte Zeit zum Dreal (DdG) befördert. In dieser Zeit werden seine Führungsqualitäten geprüft. Wenn er die anfallenden Aufgaben meistert, steht der Beförderung zum Leutnant nicht mehr viel im Weg. Einen Dreal hat einen Wimpel am Gürtel. (Roter Wimpel, Schwarzer Rand)

5.2.4 Der Leutnant (LdG)

Der Leutnant ist der direkte Führungsoffizier für Gardisten und Dreale. Ihm obliegt die schwierige Aufgabe, sowohl auf alle ihm unterstellten Gardisten zu achten als auch die nötige Disziplin durchzusetzen. Zuckerbrot und Peitsche sind hier das Konzept. Er ist die Drehscheibe zwischen Mannschaftsrängen und der Führung der Truppe und muss immer auf das Gleichgewicht zwischen beiden achten. Auch muss er Berichte schreiben oder gegenlesen. Einen Leutnant erkennt man an der Kopfbedeckung (Schwarzes Barett) und an dem Leutnantswimpel am Gürtel (Roter Wimpel, schwarzer Rand ein schwarzer Querbalken)

5.2.5 Der Oberleutnant (OLdG)

Der Oberleutnant ist für die Aufsicht mehrerer Leutnants und Dreale verantwortlich. Er vertritt den Kommandeur in Militärischen Dingen und ist hauptsächlich für die Fronteinheiten zuständig. Er verwaltet das Offiziersbuch, kann Gardisten befördern und hat mehr Freiheiten in seinen Entscheidungen als ein Leutnant, ist aber auch öfter im Lager als an der Front anzutreffen, wenn die Leutnants einen guten Job machen. Außerdem nimmt er viele Aufgaben wahr was Kommunikation und Beratung des Kommandanten angeht. Er muss vor dem Kommandanten für seine Leutnants geradestehen. Der Oberleutnant trägt ein schwarzes Barett und einen Wimpel mit zwei Querbalken.

5.2.6 Der Kommandant (KdG)

Dem Kommandanten einer Kohorte fallen vielfältige Aufgaben zu. Er trägt für alle seine Untergebenen die Verantwortung, muss sich politisch mit seinen Vorgesetzten abstimmen, die Befehle des Oberbefehlshabers nach bestem Wissen und Gewissen umsetzen und ist auch für die umliegenden Dörfer und Zivilisten verantwortlich. Er hat bei allen Entscheidungen seiner Untergebenen das letzte Wort. Auf Auslandseinsätzen fällt ihm auch die Rolle eines Diplomaten zu. Der Kommandant ist an seinem Roten Barett erkennbar. Auch trägt er einen Wimpel mit Schwarzem Rand und seiner Heraldik darauf. Die Heraldik ist auch auf dem Kohortenbanner zu sehen.

OT-Anmerkungen:

Die militärischen Aspekte gehen nur so weit, wie es der Wunsch der Truppe ist. Es ist JEDERZEIT möglich, sich auszukreuzen oder die „Wirklich Wirklich“ Regel anzuwenden. Auch wenn die Vorgesetzten herrisch oder schlecht gelaunt wirken, so ist das IT und man kann immer auf sie zugehen, sollte es ein OT Problem geben (IT geht das übriges auch). Nehmt aufeinander Rücksicht und habt Spaß ;)

5.3 Sonderabteilungen der Garde

5.3.1 Die Marinekompanie

Für die funktionale Verlegung einer großen Einheit sind Schiffe unerlässlich (Meere, Buchten, Flüsse und Seen müssen überquert werden) Die Marinekompanie verantwortet die verschiedenen Schiffe einer Legion. Zur Marinekompanie zählen sowohl Seeleute als auch Schiffskapitäne und Marinesoldaten. Zu den Seeleuten gehören auch Sonderpositionen wie Schiffzimmerleute oder Segelmacher. Gardisten, die als Marinesoldaten dienen, erhalten z.B. Schwimmunterricht und eine Weiterbildung für den Maritimen Krieg (Schiffe entern, Grundlagen im Segeln etc.)

5.3.2 Die Tross-Kompanie

Besteht aus Tischlern, Händlern, Köchen, Pfeilmachern, Schmieden, Alchemisten, Wagenmachern, Kutschern usw. Ihre Anzahl innerhalb der Kompanie und Kohorten schwankt stark. Das hat hauptsächlich mit dem Einsatzgebiet der jeweiligen Einheit zu tun. Aus der Tross-Kompanie werden die verschiedenfach benötigten Tross-Gardisten auf die verschiedenen Kompanien/Kohorten verteilt. Geführt wird die Trosseinheit von einem Quartiermeister. Dieser Rang entspricht dem Rang eines Leutnants, er hat aber hauptsächlich die Aufgabe die Trosseinheiten zu kommandieren. So kommen sich die beiden Ränge nicht ins Gehege, können aber bei Bedarf dem anderen aushelfen oder Schlüsselpositionen übernehmen.

5.3.3 Heiler-Lanzen

Die Heiler-Lanze wird innerhalb einer Kohorte aufgestellt und besteht aus mehreren Heilern unter dem Kommando des Kohortenstabs. In Notfällen oder bei Personalengpässen kann auch der Quartiermeister das Kommando über die Heiler übernehmen. Es gibt innerhalb der Heiler ebenfalls verschiedene Ränge, die das Können des jeweiligen Heilers anzeigen.

5.4 Sonderfunktionen innerhalb der Garde

Saltanische Raben:

Saltanische Raben sind Gardisten, die unter der Anleitung von Elisabeth Bracus eine zusätzliche Ausbildung zum Kundschafter und Informanten abgeschlossen haben. Wie oben schon erwähnt, können sich Gardisten zum Späher ausbilden lassen, die Ausbildung der Raben geht aber viel tiefer. Sie werden zu einer **Spezialeinheit** ausgebildet, die autark arbeiten und lange Zeit hinter feindlichen Linien verbringen kann. Auch werden sie in Infiltrationstechniken unterwiesen, um lange unbemerkt Unter Feinden zu leben und Informationen zu sammeln. In einem Saltanischen Raben sind alle Fähigkeiten zum Kampf oder Überleben in der Wildnis gebündelt. Um ein Saltanischer Rabe zu werden, müssen mehrere Eignungstest absolviert werden. Sollte ein Gardist Interesse haben, kann er sich bei seinem Vorgesetzten informieren.

Ehrenwache:

Die Ehrenwache oder auch Leibwache, sind Gardisten, die eine Zusatzausbildung zur Ehrenwache durchlaufen haben und dafür eingesetzt werden, um z.B. Offiziere zu schützen. Hierfür werden oft Gardisten mit vorzeigbarer Ausrüstung ausgewählt, um den entsprechenden Eindruck zu machen. Ihre Aufgaben reichen von einfachem Flanieren hinter z.B. dem Kommandanten, zu Leibesdurchsuchungen, in Gewahrsam nehmen von unbekannten Subjekten oder auch das Bewachen von Lagern oder Zelten während sich der Kommandant darin aufhält. Oft sind diese Einsätze gegen Abend und haben meist den Vorteil, dass man in den Genuss von allerlei Alkoholischem kommt, und viele Lager und Leute kennenlernen kann.

Geistliche:

Priester begleiten die Garde schon seit Jahrhunderten. Sie sind zivile Mitglieder einer Kohorte und unterstehen nur dem Kommandanten. Ihre Hauptaufgabe ist die Seelsorge für ihre Kohorte, das Beraten des Kommandanten bei schwierigen Entscheidungen und das Lehren über die Götter. In manchen Fällen können sie auch Schreibunterricht geben oder selbst die Bücher oder Chroniken der jeweiligen Kohorte führen. Auch sind sie oftmals bei den Schwüren der neuen Gardisten oder bei den Ritualen Verbrennungen von Gefallenen zugegen, um den Göttlichen Beistand zu symbolisieren.

Zivilisten:

Gerade auf Festungen oder in großen Lagern werden oft Zivilisten beschäftigt, etwa als Knechte, Mägde etc. Aber auch Bauarbeiter wie Maurer, Schmiede oder Tischler können, wenn der Bedarf an ihnen hoch ist, aus der umliegenden Bevölkerung rekrutiert werden.

Weitere Infos:

Militärguide

Style-Guide

Saltanische Raben Guide

OT-Anmerkungen:

Welchen Beruf hat dein Charakter? Wie ist er gerüstet? Kämpft dein Charakter? Hat er sonstige nützliche Fähigkeiten für die Garde? Zu welcher Abteilung der Garde passt dein Charakter?

OT-Anmerkungen zu saltanischen Raben:

Die saltanischen Raben sind eine Spezialeinheit. Nicht jeder Späher ist automatisch ein saltanischer Rabe. Um ein saltanischer Rabe zu werden ist eine Zusatzausbildung nötig. Wenn du einen Raben bespielen möchtest (und es darstellen kannst), kann dein Charakter eine Zusatzausbildung machen.

5.5 Die Begleitkohorte Falkenberg

Die Begleitkohorte Falkenberg, stationiert auf Nebelwacht, wird von **Kommandant Bender Rohmond** geführt. Sie begleitet den **Gardekommandant Ser Sedrick von Falkenberg**, der die IX. Kompanie befehligt. Die IX. Kompanie ist vornehmlich für Auslandseinsätze vorgesehen (Expedition etc.). Einige Kohorten sind aber dauerhaft auf Saltan stationiert (z.B. Besatzung von Nebelwacht und Freitor). Die Begleitkohorte nimmt eine Sonderfunktion ein und ist immer dort anzutreffen, wo sich der Gardekommandant aufhält (z.B. auf Mythodea, in seiner Heimatfestung Nebelwacht oder auf Mission irgendwo auf Saltan).

6. Feinde auf Saltan

6.1 Der Hexerzirkel

Der Hexerzirkel scheint einen Groll gegen das Kaiserreich zu hegen. Die Pläne und Hintergründe des Zirkels liegen noch im Dunkeln. Bisher bekannt ist, dass der Zirkel auf Saltan von dem **Hexenmeister Xavius** angeführt wird. Er wirkt mächtige **Blutmagie** und konnte bisher auch mit vereinten Kräften noch nicht besiegt werden. Xavius verfügt über mehrere Hexer und Hexen, die ihm unterstehen. Durch Blutrituale und Blutmagie hat Xavius bereits die Kontrolle über verschiedenste Individuen übernommen und hat Tote auferstehen lassen, die für ihn gekämpft haben. Xavius war maßgeblich an der Befreiung des 13. Gottes beteiligt. Er dient **Belior** und greift in dessen Namen immer wieder die Truppen des Kaiserreiches an. Inzwischen ist außerdem bekannt, dass Xavius durch Blutrituale viele Wildlinge zu seinen **Schergen** gemacht hat, die ihm nun als willenlose Marionetten im unheiligen Krieg dienen. Er war auch in Grimsvoetten tätig und ist auf der Suche nach den Artefakten der Etiden (s. 7.4 Andere Völker). Es scheint außerdem so, als würden der Hexerzirkel und die Sonnenschilde (zumindest temporär) zusammen arbeiten, wobei es noch keine konkreten Hinweise auf ein Bündnis gibt.

OT-Anmerkungen:

Es ist allgemein bekannt, dass der Hexerzirkel und vor allem Xavius mächtig ist. Er soll nicht ohne Kommando angegriffen werden, da Lebensgefahr besteht. Eine Begegnung ist sofort einem Leutnant zu melden.

IT-Anspielpartner:

Akkarin Arcann zu Reichsberg
Bruder Fahlon

6.2 Die Wildlinge

Die **Einheimischen** der Insel Saltan oder Wildlinge, wie wir sie nennen, sind **primitive** Völker, die in verschiedenen **Stämmen** organisiert sind. Einige dieser Stämme wurden im Rahmen der Expansion ausgerottet, andere haben sich in den Wildlingswald und andere Gebiete zurückgezogen. Manche Stämme leben in Frieden mit den Dreanern, andere wurden zerstreut. Bei dem „Großen Aufstand“ haben sich viele Stämme unter der Führung Garan Eoraths versammelt, um gemeinsam gegen den Feind Drea zu kämpfen. Der Aufstand wurde zerschlagen und damit auch das Bündnis, das die Stämme einte. Auch heute berufen sich immer wieder einzelne Stämme auf Garan Eorath und greifen vereinzelt an.

Die Wildlinge waren lange der Hauptfeind der Garde. Durch die Tätigkeiten Xavius und das kontrollieren der Stämme gegen ihren Willen fliehen immer mehr Wildlinge in den Süden und suchen Schutz und Verbündete unter den Dreanern.

OT-Anmerkungen:

Hat dein Charakter evtl einen Wildlingshintergrund? Hatte er in der Vergangenheit bereits mit Wildlingen zu tun? Allgemein betrachten wir Dreaner uns selbst idR. den Wildlingen gegenüber überlegen und gebildeter.

Anspielpartner:

Hieronymus

6.3 Die Sonnenschilde

Die Sonnenschilde sind ein Orden, der von der Bischöfin **Loreen Weitfluss** (s. 8.2 Priesterschaft des Pantheon) gegründet wurde. Als der Nebel die Insel vom Festland abgeschnitten hat, wurde Loreen Weitfluss als Vertretung des Kardinals zur Bischöfin gewählt. Durch das plötzliche Auftauchen einer 13. Gottheit und den Nebel, der sich verdichtete, richtete sich der Unmut der Bevölkerung zunehmend gegen die Priesterschaft. Loreen gründete den Orden der Sonnenschilde, der in erster Linie dazu da sein soll, die Priesterschaft zu schützen. Der Orden besteht aus bewaffneten Truppen, die versuchen, die Ordnung des Reiches wieder herzustellen.

Der Orden wächst immer weiter und mehrere tausend Mitglieder sind auf der ganzen Insel aktiv. Sie gehen ihren Aufgaben fanatisch nach und predigen von den Göttern und der Bischöfin. Die Bevölkerung war lange zwiegespalten. Einige begrüßten den zusätzlichen Schutz, da die Sonnenschilde zum Beispiel auch Banditen aufhielten. Andere empfanden ihre Vorgehensweise und ihren Fanatismus als unangebracht. Vor allem eher ungläubige Leute hatten oft negative Erfahrungen mit den Sonnenschilden gemacht, die die Menschen zur Not mit Gewalt zum Glauben zwingen.

Inzwischen wird Loreen als Verräterin und Verbrecherin gesucht. Die Sonnenschilde sind in Auflösung und werden von offizieller Seite als Verbrecher betrachtet. Einige fanatische Mitglieder des Ordens leisten bewaffneten Widerstand und wurden zuletzt in den Nordosten der Insel (um Sturmbucht) zurückgedrängt. Loreen und ihre Offiziere sind auf der Flucht und ihr Aufenthaltsort ist unbekannt.

7. Andere Völker

7.1 Zwerge

Zwerge sind oft sture Wesen, die sich gut mit Metallen und Steinen sowie deren Verarbeitung auskennen. Obwohl sehr eigensinnig, sind sie bei den Menschen für ihre fabelhaften Steinmetz- und Schmiedearbeiten bekannt. In der Handelsstadt Freitor auf Saltan befindet sich eine berühmte Zwergenschmiede. Im Jahr 20 LR reiste die Zwergin Friega nach Nebelwacht. Sie stammt aus dem Norden aus einer Zwergenstadt namens Grimsvoetten, die von einer Zwergenkönigin regiert wird. Dort verehren sie den Gott Ur, der auch im dreanischen Pantheon verehrt wird. Nach Aussage der Zwergin treiben sie Handel mit Wildlingen und Elfen.

OT-Anmerkungen:

Hatte dein Charakter bereits Begegnungen mit Zwergen oder ist selbst einer? Wie stehst du zu Zwergen? Wie verhältst du dich, wenn dir ein Zwerg begegnet?

IT-Anspielpartner:

Grimrok Steinaxt

Ronja Spahnling

7.2 Elfen

Elfen sind auf Saltan selten und auf dem Festland gar nicht anzutreffen. Die Elfen auf Saltan leben sehr zurückgezogen – bisher wurde erst ein einziges Mal eine Elfe gesehen. Mittlerweile ist bekannt, dass auf Saltan früher eine Hochkultur von Elfen lebte, die untergegangen ist. Ruinen dieser Elfenvölker können in den nördlichen Teilen Saltans gefunden werden. Aus Schriftstücken konnte die Erkenntnis gewonnen werden, dass die Elfen ihr Schicksal durch eine ungeplante eigens geschaffene Epidemie besiegelt haben, als sie sich vor den Einflüssen von Belior schützen wollten. Im Zuge dieses Vorhabens haben sie die Artefakte der Etiden erschaffen und sie mit ihrer Lebensenergie aufgeladen.

7.3 Etiden

Über die Etiden ist wenig bekannt. Von ihrer Existenz hörten die Gardisten das erste Mal im Winter 26 LR als die Götter in einem verzweiferten Aufruf die Aufgabe verkündeten, die Artefakte der Etiden zu suchen, um Belior bekämpfen zu können.

IT-Anspielpartner:

Bruder Fahlon

8. Religionen

8.1 Pantheon

Der Pantheon-Glaube ist der am weitesten verbreitete Glaube der Menschen in Drea. Demnach haben die **zwei göttlichen Geschwister**, Eridu die Erde und Apsu das Meer, sowie deren Schöpfungen, die **10 niederen Gottheiten**, die Welt erschaffen und geformt. Der Kaiser Dreas wird von den Göttern ernannt und von der Priesterschaft unterstützt. Die 12 Götter des Pantheons sind:

- **Eridu**: Göttervater, die Erde
- **Apsu**: Göttermutter, das Meer und der Wind
- **Magna**: Gottheit der Kreaturen und Monster (steht für alles Böse)
- **Tria**: Göttin der Pflanzen, Gesundheit, Fruchtbarkeit und Erziehung
- **Eah**: Göttin der Liebe, Leidenschaft, Musik und Exzesse
- **Ur**: Gott des Steins und Metalls, des Bergbaues und der Schmiedekunst
- **Martu**: Gottheit der Magie und Alchemie sowie der Überraschung
- **Lamastu**: Göttin der Braukunst und Kelterei sowie der Sucht und Völlerei
- **Norrone**: Göttin des Krieges, Schmerzes, Leids und Blutes
- **Lorotar**: Gott der Kampfkunst und der Ehre, des Schutzes und des Stolzes
- **Marra**: Göttin des Todes, Seelenfriedens, Vermächtnis und der Ruhe
- **Istar**: Gott der Weisheit, Bildung, Entwicklung und Zeit

Im Sommer 20 LR wurde durch ein Ritual nördlich von Nebelwacht eine unbekannte 13. Gottheit aus einem Gefängnis befreit. Die Sonnenschilder nutzten die Unruhen durch den Nebel und die Entdeckung einer 13. Gottheit und erhoben diese zum sogenannten „Sonnenbringer“ und nutzten so die Unwissenheit über diese Gottheit zu ihrem eigenen Vorteil. Demnach steht der Sonnenbringer für Neuanfang und Hoffnung. Mit Entbrennen des Bürgerkrieges hat man sich sowohl weltlich als auch kirchlich gegen diese Lehre und gegen die Sonnenschilder gewandt.

Im Jahr 25 LR haben die Götter Kontakt zu einigen Auserwählten aufgenommen, um zu verkünden, dass Belior (so der Name des 13.) gegen die anderen Götter kämpfe und aus gutem Grund versiegelt gewesen sei. Sie baten darum, die Artefakte der Etiden zu suchen, um ihn erneut versiegeln zu können. Der Hexerzirkel um Xavius verehrt Belior und versucht dies zu verhindern.

Weitere Infos:

s. Guide: Pantheon

s. Guide: Pantheon - Farben und Symbole

OT-Anmerkungen:

Der Pantheon-Glaube ist die Staatsreligion. Dreaner werden im Glauben an die Götter erzogen, können aber mehr oder weniger gläubig sein. Wie steht dein Charakter zu den Göttern? Bist du ein frommer Mensch? Fühlst du dich einer Gottheit besonders verbunden? Was hältst du davon, dass es inzwischen eine 13. Gottheit gibt?

IT-Anspielpartner:

Bruder Fahlon

Ivy Lennox

Maren Hufner

8.2 Priesterschaft des Pantheons

Die Priesterschaft des Pantheons ist in verschiedenen Tempeln zu Ehren der jeweiligen Gottheiten organisiert, ist aber auch außerhalb der Tempel sehr aktiv. Das Oberhaupt der Kirche ist der **Kardinal** – aktuell **Kardinal Quentus**, der in Sonnengrad stationiert ist und den Kaiser berät. Die **Lehrlinge** werden in den Tempeln ausgebildet und dienen nach ihrer Priesterweihe in den Tempeln oder gehen anderen Aufgaben nach. Ein Tempel ist einer Gottheit geweiht und wird von einem **Hohepriester** geführt. In jedem Bezirk gibt es einen **Prior** pro Gottheit, der aus den Reihen der Hohepriester ernannt wird. So wählen z.B. alle Hohepriester zu Lorotar auf Saltan den Prior zu Lorotar auf Saltan. Die Priore aller Regionen bestimmen zusammen einen **Erzpriester**, der stellvertretend für die gesamte Kirche einer Gottheit steht. Somit gibt es 10 Erzpriester, die ebenfalls in Sonnengrad stationiert sind und dort im Haupttempel der Götter direkt im Kontakt mit dem Kardinal sind. Dem Kardinal steht ein Orden der Inquisition zur Verfügung, der bei Bedarf aktiviert werden kann, um die Priesterschaft zu überwachen.

Priester gehen verschiedenen Aufgaben nach. Ein Priester, der im Tempel tätig ist, wird als Mönch bezeichnet. Ein Priester, der in einer Institution angestellt ist (z.B. beim Militär), wird als Kaplan bezeichnet. Darüber hinaus gibt es Wanderpriester, die umherziehen und ihrer Tätigkeit nachgehen und Pfarrer, die kleine Kapellen leiten. Manche Priester nehmen auch die Funktion eines Abts ein und beraten den Hohepriester eines Tempels.

Durch den Nebel ist der Bezirk Saltan von dem Rest des Kaiserreiches abgeschnitten. Somit besteht kein Kontakt zu den Erzpriestern und dem Kardinal. Es hat sich eine 11. Kirche herausgebildet, die Priester des Sonnenbringers ausbildet. Die Priore Saltans haben den Rang eines **Bischofs** eingeführt, der die Kirche in der Abwesenheit des Kardinals leiten soll. Im Jahr 21. L.R. (OT 2021) wurde **Loreen Weitfluss** zur ersten Bischöfin Saltans ernannt. Der Bürgerkrieg hat großen Einfluss auf die Priesterschaft genommen, da es einen offiziellen Haftbefehl gegen die Bischöfin gibt, die gegen den Kaiser und das Reich agiert. Die 11. Kirche ist nun die Kirche Beliors, die vor ihm und seinen Einflüssen warnt. Priester, die sich mit den Sonnenschilden und der Bischöfin verbünden werden festgenommen und verhört. Auf Befehl Garros wird jedes Mitglied der Priesterschaft auf seine Gesinnung überprüft. Der aktuelle Verbleib der Bischöfin ist unklar. Die Garde sucht mit Hochdruck nach ihr.

Weitere Infos:

s. Guide: Pantheon

OT-Anmerkungen:

Als direkte Vertreter der Götter genießen die Priester ein gewisses Ansehen innerhalb der Bevölkerung. Du möchtest einen Priester spielen? Welche Aufgaben hast du? Wo wurdest du ausgebildet? Welcher Gottheit huldigst du besonders?

IT-Anspielpartner:

Bruder Fahlon

Ivy Lennox

Maren Hufner

8.3 Götzen der Stämme

Die Wildlinge haben verschiedene primitive Rituale und Traditionen. Nichts desto trotz eint sie der Glaube an ihren Gott **Arcoleth** und dessen Inkarnation **Garan Eorath**. Er hat die Stämme zu einem einzigen Stamm, dem **Ceti-Stamm** (Ceti = Frieden), geeint und den „Großen Aufstand“ angeführt. Die Überlieferung an die Religion sind nur in Teilen bekannt und variieren ortsabhängig. Heute noch berufen sich Stammesführer immer mal wieder auf Garan Eorath und leiten kleinere Aufstände in die Wege.

OT-Anmerkungen:

Wie steht dein Charakter zu den Wildlingen und was hält er entsprechend von deren Glauben und Riten?

9. Magie

Magie gibt es in allen Regionen der bekannten Welt, wobei die Gabe zur Magie selten ist. Dabei gibt es enorme Unterschiede, viel Aberglaube und teilweise auch Angst und Respekt. In Drea werden Magier in den **Magierakademien** ausgebildet. Auf dem Land findet man auch immer mal wieder magisch begabte **Kräuterfrauen** und **Weideler**. Bei den Wildlingen gibt es magisch begabte **Schamanen**.

OT-Anmerkungen:

Welche Zauber es gibt, wie man sie ausspielt, wie man sie wirkt und unter welchen Bedingungen, kann man dem weiterführenden Guides entnehmen. Dabei gilt jedoch immer „Du kannst was du darstellen kannst“, weshalb es schwierig ist die meisten Zauber glaubhaft darzustellen. Gerne überlegen wir gemeinsam mit dir, wie du deine Zauber darstellen kannst. Beachte dabei bitte, dass nicht alle Zauber darstellbar sind.

Wie steht dein Charakter zu Magie? Hatte er bereits Berührung mit Magie? Kann dein Charakter zaubern bzw. ist er magisch begabt? Ist ihm das bewusst?

9.1 Siedlermagie

Die Magier in Drea werden in der Siedlermagie ausgebildet. Die größte Magierakademie befindet sich in Sonnengrad. Auf Saltan wurde eine Akademie in der Hafenstadt Tarvik gegründet. Für weitere Details s. „9.4 Magierakademie Dreas“.

OT-Anmerkungen:

Bist du ein ausgebildeter Magier? Welche Art der Magie bevorzugst du? Wie steht dein Charakter zu magischer Heilung?

IT-Anspielpartner:

Akkarin Arcann zu Reichsberg
Bruder Fahlon

9.2 Magie der Wildlinge

Die Magier der Wildlinge werden Schamanen genannt und nutzen Magie, die auf der **Natur** basiert. Dabei handelt es sich vor allem um Flüche und Verstärkungen und weniger um offensive Zauber. Um Magie zu wirken, nutzen sie Kräuter, Schriftrollen, Federn, Steinketten und ähnliches.

9.3 Verbotene Magie

Zu verbotener Magie zählen Zauber und Rituale, die auf **Blutmagie** oder **Nekromantie** basieren, sowie von der Gesellschaft verachtete Zauber, wie Gedankenkontrolle. Sie wurde vom obersten Rat der Magier in Drea offiziell **verboten** und wird von der Gesellschaft verachtet. Es gibt aber immer wieder abtrünnige Magier, die ihre dunklen Zauber im Geheimen weiter praktizieren. Dazu zählt unter anderem auch der **Hexerzirkel**.

OT-Anmerkungen:

Generell sollte dein Charakter eher abgeneigt von dunkler Magie sein, bzw. Interesse daran nicht offen zeigen. Es sei denn du suchst den Konflikt... (dann lebe aber mit den Konsequenzen)

10.4 Magierakademie Dreas

Die Magierakademien Dreas bilden die Magier Dreas in der **Siedlermagie** aus. Die größte Magierakademie Dreas befindet sich in Sonnengrad. Innerhalb der Institution gibt es verschiedene Ränge:

- **Neuling (Neophyt):** unterster Rang an der Akademie
- **Adept (Adeptus):** beherrscht einen anspruchsvollen Zauber
- **Magier (Magus):** beherrscht mindestens drei anspruchsvolle Zauber. Er hat den schulischen Teil der Ausbildung abgeschlossen und darf die Akademie verlassen.
- **Erfahrener Magier (Magus Major):** praktiziert Magie schon seit mehreren Jahren und hat reichlich Erfahrungen im Umgang damit gesammelt. Wird offiziell als „Meister“ angesprochen.
- **Hochmagier (Magus Magnus):** höchster Magierrang ohne Spezialisierung. Gilt als einer der besten und kann auf eine langjährige Erfahrung im Umgang mit Magie zurückblicken.
- **Meister der z.B. Heilmagie (Megistros):** Magier, der eine Spezialisierung gemeistert hat
- **Großmeister (Megistros Magnus):** Magier, der Meister in mindestens zwei Spezialisierungen ist

Ab dem Rang des Magus ist es möglich sich unter Anleitung eines Großmeisters zu spezialisieren. Dadurch kann ein Hochmagier in den Rang eines Megistros oder im höheren Alter sogar den Rang eines Megistros Magnus aufsteigen. Eine Beschreibung der Spezialisierungen befindet sich im Magier-Guide. Die Neulinge und Adepten werden an den Akademien von den Meistern ausgebildet. Um ein spezialisierter Magier zu werden, muss man Prüfungen vor einem Großmeister ablegen. Überwacht und organisiert werden die Akademien vom **obersten Rat**, der aus drei Großmeistern besteht, die bei der Versammlung der Großmeister gewählt werden.

Weitere Infos:

s. Guide: Magier-Guide – Die Magierakademie Dreas

s. Guide: Siedlermagie Dreas Ergänzung

OT-Anmerkungen:

Du spielst einen Magier aus Drea? Welchen Rang hast du in der Akademie? Hast du vor dich zu spezialisieren?

IT-Anspielpartner:

Akkarin Arcann zu Reichsberg

10. Wichtige Personen

- **Kaiser Lucas Ranawik**, Herrscher über Drea, lebt und regiert von seinem Palast aus in Sonnengrad
- **Kardinal Quentus**, heiliger Vater des dreanischen Pantheons, Anführer der Priesterschaft und Berater des Kaisers in Sonnengrad
- **Marcus Arwa**, ehemaliger Vizekönig stationiert auf Saltan, wegen Korruption und Hochverrat seines Amtes enthoben und hingerichtet
- **Alexandros Garro**, aktueller Vizekönig, Gardegeneral der Reichsgarde auf Saltan, Ehemann der Cousine des Kaisers
- **Elisabeth Bracus**, Verwalterin der saltanischen Raben und ihre Ausbilderin
- **Garan Eorath**, Inkarnation des Wildlingsgötzen Arcoleth, führte den „großen Aufstand“ der Wildlinge auf Saltan an
- **Xavius**, anscheinend der Anführer des Hexerzirkels
- **Loreen Weitfluss**, Bischöfin, die als Stellvertreter des Kardinals auf Saltan gewählt wurde, als die Insel vom Festland durch den Nebel abgeschnitten wurde; gilt offiziell als Verräterin und Verbrecherin und wird gesucht
- **Bron Preisner**, Lorkommandant und Anführer der Sonnenschilde; gilt offiziell als Verräter und Verbrecher und wird gesucht
- **Belior**, 13. Gottheit, Feind aller Götter, Leitgottheit des Hexerzirkels

11. Mythodea (Auswärtscons)

Wir nehmen regelmäßig an den Conventions von Live Adventure teil. Diese spielen in Mythodea, wo wir bis einschließlich 2019 in einem Stellvertreterkrieg in der Freien Stadt Askalon die dreanische Botschaft bespielten. Seit 2021 lagern wir im westlichen Siegel. Auf den Mythodea Conventions 2022 wurde erspielt, dass ein Teil der Kohorte Falkenberg in Collinstadt im Westen Mythodeas zu Gast ist und dort für 1 Jahr und 1 Tag stationiert ist (mit wechselnden Schichten). Seit 2023 besitzt das Kaiserreich ein eigenes Lehen im Westen Mythodeas. Das Lehen „Lucashöhe“ wird von Gardekommandant Sedrick von Falkenberg verwaltet, dem ein ziviler Mitarbeiter unterstellt wird, der als Ri (aktuell Mephis von Embivil) den Westschwur leistet. Die Hauptstadt des Lehens Lucashöhe heißt Ranawacht. Durch das Verdichten des Nebels um Saltan bekommen die Handelsbeziehungen zu Mythodea eine immer größere Bedeutung.

11.1 Mythodea

Mythodea ist ein ferner Kontinent, der von Siedlern (wieder) entdeckt wurde und besiedelt wurde. Er ist unterteilt in Mitraspera (dort ist unser Lehen) und Sarkan (dort spielen die aktuellen Abenteuer). Die Menschen dort glauben an die 5 sakralen Elemente (Ignis, Aqua, Terra, Aeris und Magica). Die Hintergründe sind sehr komplex. Weitere Informationen sind auf den Internetseiten von Burgschneider zu finden.

11.2 Unsere Rolle in Mythodea

Wir führen einen Stellvertreterkrieg gegen die Verfemten. Das bedeutet, dass wir sie bekämpfen, um sie davon abzuhalten weiter zu expandieren und irgendwann vielleicht in unser Reich einzufallen. Im Westen unterstehen wir zwar im Prinzip einer Nyame und einem Archonten, die wir auch respektieren, dienen jedoch weiterhin nur unserem Kaiser. In der Schlacht hat Sedrick weiterhin das Kommando über unsere Truppen. Sedrick unterstehen verschiedene Attachées, die im Kompaniestab (KS) zusammengefasst sind. Der Kompaniestab regelt unter seinem Befehl die Dinge auf Mythodea im Namen des Kaisers. Dadurch werden Handelsbeziehungen ausgebaut, Verträge mit Verbündeten geschlossen und das Lehen erweitert.

OT-Anmerkungen:

Mythodea ist ein Land, in dem es nichts gibt, was es nicht gibt. Beinahe jeder kann Magie wirken und es sind Wesen unterwegs, die viele unserer Charaktere vermutlich noch nie gesehen haben. Wie steht dein Charakter zu diesem fremden Land? Wie steht er zu anderen Religionen? Wie sehr beeindruckt dich dieses fremde Land? Möchtest du darüber sprechen? Was führt dich persönlich nach Mythodea?

IT-Anspielpartner (Hintergrund und Seelsorge):

Bruder Fahlon

IT-Anspielpartner Kommandostab (KS) um Sedrick:

Sedrick von Falkenberg – Gardekommandant

Dorian Firion – Adjutant des Gardekommandanten

Mephis von Embivil – zivile Leitung und Ri

Bender Rohmond – militärische Führung

nicht besetzt; aktuell vertreten durch Mephis – Konsul für Handel

Bruder Fahlon – Konsul für klerikale Angelegenheiten

12. Schafsfelden

Schafsfelden ist eine Grafschaft im Königreich Rothenau. Der Graf aus Schafsfelden ist ein Bündnis mit Drea eingegangen. Dort werden inzwischen Männer und Frauen zu Gardisten des Kaiserreiches ausgebildet und der Glaube an die zwölf Götter verbreitet sich immer mehr.

OT-Anmerkungen:

Die Truppe, die Gardisten aus Schafsfelden bespielt, kommt aus einem anderen Teil Deutschlands und wird bisher ausschließlich auf Mythodea-Cons bespielt. Die Hintergründe der beiden Gruppen wurden verflochten, um gemeinsames Spiel zu vertiefen. Diese Verbindung soll zukünftig weiter ausgebaut werden. Wenn du Interesse daran hast, dabei mitzuwirken, wende dich gerne an den Vorstand.

IT-Anspielpartner (aus Schafsfelden):

Bane

Karl

Azra