

Politische Gruppen in Clanthon

von Simone Vogel-Knels

mit Ergänzungen eines nicht genannt werden wollenden Chronisten
(Manfred Müller)

Das auf den ersten Blick so homogen und friedlich erscheinende Clanthon, das dem Anschein nach dem Ideal des toleranten Miteinanders genügt, enthüllt dem genaueren Betrachter seine innere Zerissenheit und weist ein nur von wenigen geahntes Konfliktpotential auf. Die in die Follow-Öffentlichkeit dringende Simulation der mittelalterlichen Welt Clanthons wurde in den vergangenen Jahren durch die dem Land aufgezwungenen Kriege ein wenig dunkler, ohne daß sich jedoch an der Darstellung der Clanthern als an einem Strang gegen die bösen Feinde ziehende Einheit etwas änderte. Das mag zum einen daran liegen, daß die in Follow an Außenwirkung interessierten Einzeln ihre Clanthon gern ein wenig als heile Märchenwelt verbrämen, zum anderen mag es an unserer Uneinigkeit über die Grundannahme liegen, der wir uns verpflichten: sind wir licht, dunkel, oder sind wir grau und stehen damit zwischen den Dingen. Für jede dieser Richtungen wird sich mit Sicherheit zumindest ein Clanmitglied finden. Die politischen Gruppen in Clanthon sind in ihrer letzten Konsequenz nicht realisiert. Es gibt keine blutigen, langandauernden Fehden, keine Religionskriege, und der Kampf um den

rechten König wird nicht geführt. Dennoch sind diese Anlagen vorhanden. Sie sind geschichtlich vorbereitet, gewollt und bewußt. Sie warten auf ihre Umsetzung, sei es durch konfliktfreundliche Schreiber, sei es durch interessierte Rollenspieler.

I. Kurzer geschichtlicher Abriss

Die Politik Clanthons fußt auf der verwirrenden und vielfältigen Geschichte des Landes, in der Clanthon mehr als einmal untergegangen und wiedererstand ist. Die politischen Gruppen sind traditionsverbunden. Daher ist es angebracht, zum näheren Verständnis des Folgenden einen zusammengefaßten Abriss der Geschichte zu geben.

500 Gründung Clanthons unter König Martell I.

545 Gründung Tandors als clanthonische Hauptstadt

980 König Dyffed der Große

1016 Dyffed stirbt nach dem Verschwin-

den seiner designierten Nachfolgerin Gwynneida. Sein Vetter Möllbarth erbt den Thron.

1021 Tarantelkrieg. Besetzung Clanthons durch die Huas. Möllbarth bleibt König als Vasall unter dem Titel „Protector von Hua-Clanthon“.

1023 Erste Auswanderungswelle von Clanthoniern nach Tsalka in die Südlichen Welten

1032 Tarantelkrieg. Clanthon wird walisch. Zweite Auswanderungswelle nach Tsalka

1033 Erster Rückeroberungsversuch Möllbarths. Er scheitert an den Longoten unter Eleanor. Eleanor proklamiert sich als Herrscherin von Clanthon und gibt sich als die vor 20 Jahren verschwundene Gwynneida aus.

1045 Zweiter Rückeroberungsversuch Möllbarths - von den Wolsi abgewehrt. Es entsteht das Tor der Schwerter, durch das 400.000 Clanthonier vor den Feinden in eine unbekannte Zukunft fliehen. Vollendung des Glasbergs, in den sich Möllbarth mit sechzig Clanthern und ihren Familien zurückzieht, um sich schlafend für eine neue Eroberung zu rüsten.



1049 Dritte Auswanderungswelle nach Tsalka

1050 Dietmar von Ungerlan zu Hadloub wird erster Vogt von Tsalka. Über Magira senkt sich die Finsternis.

2000 Der Plan des Mythanen Derman d´Sorcs und Berlans, des Erzherzogs des alten Reiches, beginnt. Die Hunde des Hasses, finstere, durch Hexerei beschworene Wesen, stürzen Tsalkas Volk in Angst und Schrecken. Die Panik dauert fünfzig Jahre, verwüstet das Land und führt dazu, daß Tsalka aufgegeben wird.

2050 Ullrich von Klingen zu Hadloub, letzter Vogt von Tsalka, verläßt die Südlichen Welten. Die Auswanderung beginnt.

2073 Tag des 1. Einhorn. Möllbarth erwacht und ernennt Pendror ra Ys zum Kämmerer von Clanthon. Möllbarth sendet den „Ruf des Königs“, der Menschen aus ganz Magira an den König und Clanthon bindet.

2074 Derman d´Sorcs schließt sich dem König an.

2075 Die letzten Tsalker verlassen die Südlichen Welten.

2077 Bildung der clanthonischen Oberschicht aus den sechzig Glasberg-Clanthern, den Gerufenen, den Kindern des Eises, einigen Clanthoniern sowie Thuathas aus Pendrors Gefolge. Landung in

der Westlichen Welt, Besiedlung Neu-Clanthons.

2079 Versetzung des clanthonischen Heeres nach Ageniron auf die Alte Welt. Besiedlung Samburs, des südlichen Teils des alten Clanthon. Ermöglicht wird dies durch einen Bündnisvertrag zwischen den agenirischen Völkern. Hauptstadt wird Peutin. Öffnung des Tors der Schwerter.

2080 Tandor wird Hauptstadt, Peutin Regierungssitz.

2081 Überfall durch Albyon und Erainn, ermöglicht durch den Bündnisbruch Tir Thuathas. Erster Fall von Peutin. Clanthon befindet sich unter errainischer Verwaltung.

2082 Tod Derman d´Sorcs

2083 Aufstand Clanthons, Eroberung von Etolia. Zweiter Fall von Peutin. Der „Zorn der Götter“, ein Jahrhundertwinter, senkt sich über Magira. Beginn der clanthonischen Diaspora.

II. Politische Gruppen

1. Der rechte König

In Clanthon konkurrieren zwei Königslinien. Möllbarth ist der Ewige König und sitzt seit nunmehr über 1060 Jahren auf dem Thron. Ullrich von Klingen zu Hadloub ist der Vogt von Tsalka, dem clanthonischen Reich in den Südlichen Wel-

ten, und blickt seinerseits auf eine tausendjährige Geschichte zurück, auch wenn er nicht königlicher Abstammung ist. Die Geschichte wollte, daß Möllbarth das neuerstandene Einhorn führt, während Ullrich fast dem Vergessen anheimgefallen ist.

Möllbarth-Getreue

Es versteht sich von selbst, daß es in Clanthon Menschen gibt, die Möllbarth vorbehaltlos ergeben sind. Für sie ist er der Garant für Clanthon und damit Clanthon, das Land sichtbar gemacht in seiner Person. Es ist jedoch auch davon auszugehen, daß nicht alle Möllbarth-Treuen diese edle Gesinnung haben. Die Clanthern, die mit dem König im Glasberg die Finsternis überstanden, halten sich von der aktuellen Tagespolitik überraschend weit fern. Es ist davon auszugehen, daß sie Möllbarth aus keinem anderem Grund als dem Erhalt der eigenen Macht folgen. Aber dies ist auch bei anderen Gruppen nicht auszuschließen. In Friedenszeiten sind bedingungslose Loyalität und Eigennutz schwer zu trennen. Weite Teile der Bevölkerung kennen Möllbarth als einzigen Herrscher. Das betrifft die Tor-Clanthonier ebenso wie jene, die Möllbarth in der Westlichen Welt erlebten. Seine öffentlichen Auftritte waren in alten Zeiten - wie auch heute - extrem selten, und so haben ihn nur wenige wirklich regieren gesehen. Betrachtet man Möllbarth unabhängig von dem ihn umgebenden legendären Nimbus, wird sichtbar, daß er der König ist, der das Reich nie halten

konnte. Er vernichtete unendlich viele Menschenleben bei dem Versuch, Clanthon zurückzuerobern oder zu verteidigen, wobei er mit einer nicht zu übersehenden Regelmäßigkeit scheiterte. Zu den Möllbarth-Getreuen zählt die Leibwache des Königs unter Egbert Herwart von Finstersee (Personenbeschreibung Aimer 2). Die Leibgarde des Königs besitzt einen eigenen Gebäudekomplex in der Peutiner Altstadt norlich des Roten Tors (Aimer 1).

Vogt-Getreue

Vogt Ullrich von Klingen zu Hadloub, ehemals Herrscher über das clanthonische Reich Tsalka auf den Südlichen Welten, ist verschwunden, man munkelt, beseitigt durch den Kämmerer, da er den Thron Möllbarths gefährdete. Diese Gefahr besteht durchaus, da sich ein Großteil der Bevölkerung Samburs aus Tsalkern zusammensetzt, die ihre Heimat durch Derman d'Sorc und die Hunde des Hasses verloren haben. Dieser Heimatverlust wird Möllbarth angelastet. Auf den Südlichen Welten hat sich in den tausend Jahren, die dieses Reich von Clanthon getrennt war, eine eigene Herrscherfamilie begründet. Viele heute lebende Tsalker halten diese Königslinie der Möllbarths für mindestens ebenbürtig. Auch wenn Ullrich verschwunden ist, sein Sohn Kaspian lebt mit Sicherheit noch. Es ist nicht auszuschließen, daß er von politischen Interessengruppen benutzt werden kann, den Thron Möllbarths anzugreifen. Gerüchte besagen, daß er im Hause Stark-

hands von Calan Aufnahme gefunden hat und seine verbliebene Familie mit ihm - sein Sohn Kaspian befindet sich demnach nur selten dort; er verfolgt mit dem Ungestüm der Jugend eigene Pläne. Die Linie von Vogt Ullrich stützt sich auf den Clanthern Klingsor von Ungerlan zu Hadloub, einen Ritter Möllbarths. Ullrich ist damit nicht von königlichem Geblüt. Doch ist eine tausendjährige, fast durchgängig verfolgbare Herrschaftslinie eine Tradition an sich, zumal die Tsalker Möllbarth nur aus Legenden kennen. Die Tatsache, daß Ullrich verschwunden ist und daß über einen möglichen Herrschaftsanspruch des Vogtes nie verhandelt wurde, hat ein übriges dazu beigetragen, daß sich die Tsalker Möllbarth gegenüber eher reserviert verhalten. Der Konflikt um den rechten König begleitet alle Personen Peutins, die aus Tsalka stammen. Gräfin Adikema von den Wächtern des Einhorn ist Tsalkerin und adelig durch Geburt sowie König und Land durch den Ruf des Königs, der sie wieder in den Adelsstand erhob, treu ergeben (Personenbeschreibung Aimer 2). Ihre Stellvertreterin Adelheid von Klingen zu Hadloub gehört sogar der vogtlichen Familie an (Aimer 2). Innerhalb der Vogttreuen ist eine Spaltung der Getreuen möglich. Durch das durch den Glasberg entstehende Zeitparadoxon ist es im Bereich des Möglichen, daß Klingsor von Ungerlan zu Hadloub noch lebt und wirkt. Klingsor ist der Vater des ersten Vogts von Tsalka, Dietmar von Ungerlan zu Hadloub. Nachdem Klingsor 1045 verschwunden ist, vermu-

tet man ihn unter den sechzig Clanthern, die im Glasberg die tausend Jahre über schliefen. Sein Auftreten würde die Tsalker in Gewissenskonflikte stürzen. Die Frage nach dem wahren Vogt ist schwer zu beantworten: Ullrich von Klingen zu Hadloub, der letzte regierende Vogt Tsalkas, oder sein Urahn Klingsor, der Begründer der Linie?

Gwynneida-Getreue

Gwynneida, die von Dyffed bestimmte Nachfolgerin, verschwand, wodurch Möllbarth der Thron ermöglicht wurde. Eleanor von den Longoten gab 1033 vor, die verschwundene Gwynneida zu sein, und errichtete in Clanthon eine Schreckensherrschaft. Nur wenige Augenzeugen dieser Kriege leben heute noch. Die Getreuen der Gwynneida stellen somit zur Zeit nicht wirklich eine ernstzunehmende Gefahr für den clanthonischen Thron dar. Ihre Herrschaftslinie hätte jedoch, so die Gelehrten, einen höheren Anspruch auf den Thron als Möllbarth. Das Schicksal der Gwynneida ist nicht nur geheimnisvoll, sondern wird größtenteils auch geheim bleiben. Die Zahl ihrer Getreuen kann nur wenige Anhänger umschließen, vornehmlich Menschen von guter Bildung oder Tor-Clanthern und -Clanthonier, denen Gwynneidas Verschwinden wirklich erinnerlich ist.

2. Der reine Adel

Die Frage nach dem reinen Adel ist die Frage, worin sich wahrer Adel zeigt:

durch die bis in die Zeit vor der Finsternis zurückverfolgbare Erblinie oder durch die edle Gesinnung, die sich im Herzen und in Taten zeigt und nicht nach dem Geburtsland fragt.



Blutrechtler

Die Blutrechtler setzen sich aus dem Erbadel Clanthons zusammen und vertreten erbittert die Ansicht, daß das Königsheil sich allein durch Geburt vererbt. Sie negieren den Ruf des Königs, der Menschen anderer Völker an Clanthon bindet und ihnen das Königsheil verleiht. Einige Blutrechtler gelten als bedingungslos königstreu, andere hingegen bündeln mit den Vogttreuen, da Möllbarth ihrer Meinung nach die Königswürde durch die Verleihung des Königsheils und der Adelswürde an Vertreter von Fremdvölkern verloren habe. Hinter den Angriffen der Blutrecht-

ler auf die Gerufenen verbirgt sich der Anspruch auf territoriale Macht. Nach altem Recht würde der Erbadel die Burgen und Markgrafschaften Clanthons verwalten, doch berief Möllbarth andere in diese Ämter und auch in den Kronrat.

Gerufene

Angezogen vom Ruf des Königs kamen sechzig Menschen aus ganz Magira nach Clanthon und wurden an Land und König gebunden. Sie erhielten das Königsheil und die Adelswürde verliehen. Ihnen gemeinsam ist ihre Heterogenität. Zusammengesetzt aus verschiedenen Völkern, Schichten und Bildung, kannten die wenigsten Clanthon und seine Bräuche. Einige fanden schnell ihren Platz in der Hierarchie, andere suchen bis heute nach ihrer Legitimation. Sie müssen sich gegen den Erbadel behaupten, der ihnen ihre Adelswürde nur zu gerne aberkennen würde. Geschützt werden sie durch den Rückhalt des Königs.

Geldadel

Jeder in Clanthon wird abstreiten, daß Geld den Menschen wirklich weiterhilft. Was braucht ein Clanthonier zum Leben als seinen Hof, seine Freunde, sein Bier und einen netten Gefährten? Dennoch hat sich Lauf der Jahre ein gewisser Geldadel zumindest angedeutet. Die Händlergilde gewinnt an Bedeutung, nicht nur dadurch, daß sie die Versorgung sicherstellt, sondern auch, weil Geld sogar in Clanthon Macht bedeutet. In Peutin hat sich eine eigenartige Ausprägung dieses

Geldadels entwickelt, die sich an der Wohnlage festmacht. Peutin als Regierungssitz erfreut sich als Residenz des Königs eines reichen Zustroms von Clanthern und Clanthoniern, die in der Nähe des Königs leben möchten. Es hat sich eingebürgert, daß die Clanthern- sowie Gildenhäuser in der Altstadt stehen und Clanthern ihre Häuser in der Altstadt erhalten, während die normalen Clanthonier mit den Vorstädten Vorlieb nehmen müssen. Daraus hat sich im Lauf der Zeit ein Klassensystem entwickelt. In Peutin zu leben gibt Prestige, jedoch nur in einer seiner Vorstädte zu leben mindert dieses Prestige wieder um einiges. Es gibt eine Anzahl reicher nichtadliger Kaufleute, die einiges dafür geben, eines der noch wenigen freien Häuser in der Altstadt zu erwerben. Einigen wiederum gelingt dies auch.

3. Die wahre Macht

Die Frage, wer Clanthon regiert, ist ein unter den Clanthern immer wieder gern betriebener intellektueller Zeitvertreib. Die wahren Größen wie König, Kämmerer, Markgrafen oder Heer werden dabei am seltensten genannt, denn was diese tun, ist, zumeist wenigstens, offensichtlich. Interessanter sind die Dinge im verborgenen. Einem aufmerksamen Betrachter kann dennoch nicht entgehen, daß die wichtigen Pfeiler der Macht in Clanthon von einer kleinen Gruppe beherrscht werden, die zu einem Gutteil aus nichtclanthonischstämmigen Clanthern besteht.

Der König selbst tritt nicht in Erscheinung, regiert also nur dem Hörensagen nach - und auch das nur, wenn man seinem Sprachrohr, dem Kämmerer, Glauben schenkt. Immerhin ist bekannt, daß der König lebt und sich guter Gesundheit erfreut.

Kämmerer Pendror ra Ys

Die Macht in Clanthon wird seit Möllbarths Erweckung von dem Thuatha Pendror ra Ys (Personenbeschreibung Aimer 2) ausgeübt, der das Hofamt des Kämmerers eigenmächtig um weitreichende Befugnisse ergänzt hat. In allem zählt sein Wille, ausgenommen den zugrundeliegenden Auftrag, Clanthon um jeden Preis neu zu errichten - das ist Möllbarths Weisung. Insgesamt benötigt Pendror nur eine Handvoll Getreuer, um Clanthon im Griff zu haben: einen Heerführer, zwei Herzöge, die Befehlshaber der Garden sowie eine Anzahl Gräfinnen und Grafen in Schlüsselstellen in Sambur. Da letztere jedoch militärisch leicht kontrollierbar sind, stehen sie somit nicht in der ersten Reihe der Mächtigen. Ein wichtiger Machtfaktor des Kämmerers ist die Schwarze Garde, seine Leibgarde. Sie untersteht Zsa Zsa Gabor (Personenbeschreibung Aimer 2), der allein schon für seinen zweifelhaften Ruf berühmt ist. Diesem Ruf steht die Garde selbst jedoch in nichts nach. Dem Volksglauben nach tummeln sich unter dem Schutz des Kämmerers in dieser Einheit alle möglichen Vertreter der Finsternis, angefangen von gewissenlosen Söldnern bis zu Werwöl-

fen, Vampiren und Leichenfressern. Die in den Versorgungslisten der Garde auftauchenden Posten wie „60 Gallonen Blut“ sorgen bei den Schreibern Peutins regelmäßig für eine Gänsehaut. Da jedoch all diese Informationen den Status von Gerüchten innehaben und die Garde sich durch äußerste Diskretion auszeichnet, ist von höherer Stelle aus bisher nichts unternommen worden.

Heeresführung

Die Heeresführung hat sich bereits in der Vergangenheit durch eigenwillige Aktionen gegen die zivile Führung Clanthons ausgezeichnet. Manche Interpretatoren der Geschichte Clanthons gehen davon aus, daß hier ein Machtkampf der militärischen Führung, vertreten durch die Heerführer der verschiedenen Einheiten,



gegen die zivile Führung, vertreten durch die Markgrafen, abläuft. Seit Erzherzog Zodor von Clanthon (Personenbeschreibung Aimer 2) in einem Manöver, das später zu einer Art Übung uminterpretiert wurde, die Herausgabe der Städte verlangte, um die Markgrafen und Stadtherren durch militärische Vertreter zu ersetzen (siehe hierzu „Peutiner Erzählungen“, Geschichten von Simone Vogel-Knels, Hornsignale 74, 76 und 77), könnte man sagen, daß zwischen der zivilen und militärischen Führung des Landes ein gewisses Mißtrauen herrscht. Dieser Konflikt ist jedoch nie offen ausgetragen worden.

Barone

Die Barone sind deshalb für das Macht-Netz Clanthons von besonderer Wichtigkeit, weil sie überschaubare und vor allem handhabbare Landesabschnitte direkt regieren; ganz im Gegensatz zu ihren Markgrafen, die für weit größere Gebiete zuständig und teilweise des Kontakts zu den realen Vorgängen verlustig gegangen sind. Je nach dem Vertrauen, das die Markgrafen in ihre Barone setzen, haben diese freie Hand. Die Ernennung der Barone erfolgt nach einem nicht durchschaubaren Prinzip. Einige werden von den Markgrafen berufen, andere entstammen den Familien, die den Baronien in der Zeit vor der Finsternis vorstanden. Bisher haben sich die Konflikte einzelner Baronien untereinander oder gegen die sie regierende Markgrafschaft in Grenzen gehalten. Man geht im allgemeinen davon aus, daß die Barone weitsichtig ge-

nug sind, die Interessen der Mark zu wahren, statt diese in kleinlichen Machtkämpfen aufs Spiel zu setzen. Eine Ausnahme sind die Baronien Taubenflug und Herzogenbusch in der Goldrittermark. Entstanden aus familiären Streitigkeiten und dem ungeklärten Todesfall des Taubenflugschen Thronerben in Herzogenbusch, hat sich eine tiefe Feindschaft zwischen den beiden Baronien entwickelt, angetrieben von der stolzen und rachsüchtigen Tilma von Taubenflug. Da sie inzwischen beginnt, die Barone der Markgrafschaft in zwei Lager zu spalten, wird das, was einmal ein Familienstreit war, zum Politikum (siehe hierzu „Das Schicksal des Hauses Wöfflin“, Teile 1 und 2, Geschichte von Simone Vogelknels, Hornsignale 109 und 122).

Kronrat

Die Mitglieder des Kronrats werden vom Kämmerer berufen. Seine Mitgliederzahl beträgt zur Zeit um die 30. Das Ernennungssystem ist nicht öffentlich, es wäre ein Wunder, wenn die meisten Mitglieder selbst wüßten, warum sie im Kronrat sitzen. Sicher ist, daß sich der Kronrat aus den Markgrafen der Provinzen Sambur und Clanthon als Vertreter des Landes und seiner Bewohner zusammensetzt. Hinzu kommen Vertreter der wichtigen Gruppierungen des Landes wie Seelenjäger, Heiler und Fremdrassen. Als weitere Gruppe erhielt die militärische Führung des Landes einige Sitze. Der Kronrat berät den Kämmerer, der wiederum den König berät. Der König selbst wurde im

Rat noch nicht gesehen. Insofern kann man sich fragen, welche der klugen Rat schläge das Ohr des Königs erreichen. Der Kronrat ist ein Machtgremium, das seine eigene Macht nicht kennt, da diese extern durch den Kämmerer kontrolliert wird. Durch diverse Streitigkeiten unter den Mitgliedern aufgrund verschiedener Interessen lähmt er sich manchmal zudem selbst in seiner Entscheidungsfreiheit.

Clanthernversammlung

Die Clanthernversammlung ist der geschichtliche Vorgänger des Kronrats. Einst als Beratungsgremium erdacht, zeigte sich bald, daß eine Versammlung aller Clanthern, immerhin zweitausend Adelige, auf die Dauer nicht handhabbar ist, um wichtige Entscheidungen zu fällen. Die Versammlung wurde von einem jährlichen Termin auf alle drei Jahre verlegt. Hier gibt es bei jedem Treffen Stimmen, die die Offenlegung der Ernennung von Mitgliedern des Kronrats fordern; in den letzten Jahren werden diese Stimmen immer lauter.

4. Die Heimat

Clanthon setzt sich aus einer Vielzahl verschiedenster Bevölkerungsschichten zusammen, die in ihrer Gesamtheit zwar Clanthon bilden, dies jedoch mit unterschiedlicher Kultur, Herkunft, ja sogar Sprache.

Esalka

Eintausend Jahre eigenständige Ge-

schichte und Kultur, eine traumatische Vertreibung aus dem Heimatland, ein völlig unbekanntes neues, Heimat genanntes, Land namens Clanthon - das hinterläßt Spuren in der Seele jedes Volkes. Die Tsalker gelten allgemein als entwurzelt. Sie bleiben gerne unter sich und haben in der neuen Welt Seilschaften gebildet, durch die sie sich untereinander auch über große Entfernungen verständigen. Einige Dörfer in Clanthon werden nur von Tsalkern bewohnt.

Tor-Clanthonier

400.000 Clanthonier und Clanthern, was heute etwas weniger als die Hälfte der Bevölkerung ausmacht, entstammen der Zeit vor der Finsternis. Sie überbrückten die tausend Jahre durch den einen Schritt, den sie durch das Tor der Schwerter setzten. Ihr Verhältnis zu dem heutigen Clanthon ist schwer einzuschätzen. Für sie hat sich wenig und gleichzeitig alles verändert. Sie kamen zum Teil mit Familie. Viele von ihnen, zumal wenn sie aus Sambur stammen, erkennen ihre Heimat wieder. Sie erkennen den König wieder, der sowohl in ihrer Zeit vor der Finsternis als auch heute auf dem Thron sitzt. Und es gibt Tandor, die schwarze Marmorstadt am Meer, Hauptstadt des alten Clanthon und auch heute wieder, doch der Weg dorthin führt durch Feindesland. Doch viel hat sich verändert. So gab es Unruhen, die bei der Verteilung von Grund und Boden entstanden sind: So mancher Clanthonier aus der Vertreibung oder aus Tsalka sieht sich Clantho-

niern aus fernster Vergangenheit gegenüber, die die Rückgabe eines Stückes Land verlangen, das er gerade urbar gemacht hat, mit der Begründung, sie hätten ebenjenes Stück Land erst vor wenigen Tagen verlassen. Wer kann begreifen, daß derjenige, der vor eintausend Jahren Eigentümer oder Besitzer des Landes war, auf einmal leibhaftig dasteht und sein Recht verlangt ... In Peutin befinden sich zwei Vertreter dieser Gruppe: Hippolyta und Arthos zu Theodoraka (Personenbeschreibung Aimer 2). Sie stehen für diejenigen Tor-Clanthonier, die sich in der neuen Welt nicht zurechtfinden und haben sich der Arbeit an den Archiven der Gräfin in Peutin verpflichtet haben.

Clanthonische Urbevölkerung in Sambur

Einige Clanthonier blieben auch während der Finsternis im alten Reich Clanthon und nahmen die Sitten und Gebräuche des jeweiligen Herrschers an. Clanthon als Nation und Bestimmung existiert für eine große Anzahl von ihnen nur in Mythen und Legenden, vielleicht auch in Kinderliedern. Über eintausend Jahre eine eigene Kultur aufrechtzuerhalten, die von der herrschenden Klasse nicht vertreten wird, scheint kaum möglich. Dennoch haben einige Familien, vor allem die adligen, ihre Bestimmung und Möllbarth als „the once and future king“ nicht vergessen. In Form von Ritualen hat sich das alte Clanthon in ihren Familien vererbt. Niemand kann einem Volk wirklich Sprache, Religion und Erinnerung nehmen, wenn es nicht vergessen will.

5. Der wahre Glaube

Die Clanthonier haben sich ihre Religion insofern einfach gemacht, als es für sie nur einen Gott gibt, den Weltenschöpfer, der sich in den verschiedensten Aspekten zeigen kann. Insofern ist religiöse Toleranz für Clanthon sprichwörtlich. Es führt jedoch zu gewissen Irritationen, wenn andere religiöse Gruppen Teile des Weltenschöpfers negieren. Offen ausgetragen werden diese Konflikte, wenn Aspekte des Weltenschöpfers angebetet werden, die mit der clanthonischen Sicht Gottes nicht vereinbar sind, wie die Verehrung seelenlosen Lebens. Das ist nach clanthonischer Auffassung nicht gottgewollt, zu seiner Jagd und Vernichtung gibt es die Seelenjäger. Es sollte ferner erwähnt werden, daß Minderheiten in der Bevölkerung (Albyoni, Aztamapoquu, Erainner, Thuatha u.a.) zum Großteil andere Religionszugehörigkeiten haben, die jedoch zahlenmäßig nicht ins Gewicht fallen. Interessant ist allenfalls die Beobachtung, daß Clanthonier, die die Finsternis in Gegenden Agenirons überlebten, wo sie eine Minderheit der Bevölkerung bildeten, religiöse Bräuche der restlichen Bevölkerung übernahmen und sich sozusagen neben dem Weltenschöpfer, der in seiner ganzen Abstraktion dem einfachen Geist manchmal zuwenig Halt bietet, auch Hausgottheiten haben - vor allem in der ländlichen Bevölkerung ist das zu beobachten. Der Glaube hat in Clanthon keine eigene institutionalisierte Vertretung, es gibt keine Priester des Weltenschöpfers. Eine Gruppe, die man allen-

falls als etwas Ähnliches bezeichnen könnte, sind die Heiler unter Wilfert von Tannenberg (Personenbeschreibung in Aimer 2). Die Häuser der Heilergilde befinden sich in der Peutiner Altstadt im von Kapuzinergasse, Flinger Weg, Hunsrückstraße sowie Bolker Straße umschlossenen Stadtviertel (Aimer 1).

6. Verschwörer und Intriganten

Eine der politischen Gruppen, bestehend aus Menschen und Nichtmenschen jeglicher zeitlicher und räumlicher Herkunft, die Möllbarths Herrschaft wegen Unfähigkeit und mangelnder Kriegsglücke ablehnen, kann man als Verschwörer ansehen. Potentiell ist diese Gruppe die größte - sie könnte gar die Mehrheit der Bevölkerung ausmachen -, jedoch kann sie nicht als einheitlich angesehen werden. Ein großer passiver Teil beschränkt sich auf die Ablehnung des Herrschers, ein weiterer Teil wünscht sich diesen oder jenen Herrscher, und nur ein sehr kleiner Teil dieser Gruppe, vornehmlich Clanthern und andere Leute mit Einfluß, dürfte überhaupt in der Lage sein, eine Verschwörung zu planen.

Der Ring

Der Ring ist ein Zusammenschluß von Menschen, der sich das Ziel setzte, Möllbarth zu stürzen. Eine herausragende Figur in diesem Kreis ist Starkhand von Calan, ein Nachkomme jener Clanthern, die vor der Finsternis nicht zu den Möllbarth-Getreuen gehörten und die Herr-

schaft seines Zweiges der königlichen Familie ablehnten - dabei ist unbekannt, wen sie bevorzugten. Aus diesem Grund lehnten sie es auch ab, durch das Tor der Schwerter zu gehen. Die Erinnerung an den unfähigen König Möllbarth blieb jedoch bestehen. Möllbarths Rückkehr bescherte der von ihnen in ritueller Art gepflegten clanthonischen Tradition unerwartete Aktualität und Brisanz, denn der verhasste Tyrann der legendären Vergangenheit war leibhaftig zurückgekehrt und fuhr augenscheinlich fort in dem Bemühen, Clanthon zu vernichten. Der Ring, mit seinem Hauptquartier in den Bergen der Sichel, soll Kontakt mit Henoch (Personenbeschreibung Aimer 2) aufgenommen, ihn vielleicht sogar fest geknüpft haben. Henoch war 798–812 König von Clanthon, um 1100 König von Tsalka. Eine Legende besagt, wenn er zum dritten Mal König von Clanthon wird, wird das der Untergang Clanthons sein. Henoch hält seine schützende Hand über diverse Thronanwärter, um nicht in die Verlegenheit zu geraten, der letzte König von Clanthon zu werden.

Mythanen

Derman d´Sorc (Personenbeschreibung Aimer 2) ist der große Zauberer im verborgenen, sein Traum die Wiedererstehung Clanthons oder gar Mythanos. Es wird behauptet, Tsalka sei nur ein Zuchtprogramm gewesen, ein Land, in dem eintausend Jahre vergingen, während die Finsternis auf Magira nur fünfzig Jahre dauerte (auch dies ist unter den Kundigen

der Geschichte Clanthons umstritten). Die Rolle Clanthons in der Mythanenfrage ist umstritten. Clanthon leistete 500 n.K. unter Martell I. den Mythanenschwur und schwor, nicht eher zu ruhen, bis das Mythanenreich vernichtet ist, was auch geschah. Unter Möllbarth wurden die Mythanen hoffähig. Sie überreichten ihm die heiligen Schwerter Yetalf und Balmung, die das Tor der Schwerter ermöglichten und wirkten tatkräftig an der Zerstörung Tsalkas mit. Auch nach dem Tod Dermans gibt es noch Mythanen in Clanthon. Über die Mythanen in Clanthon ist wenig bekannt; es ist nicht bekannt, ob es wirkliche Mythanen sind, Halbmythanen oder Mythanenabkömmlinge. Es ist daher dringend davon abzuraten, sie als handelnde Figuren im Rollenspiel einzusetzen.

Hexer

Die Hexer Clanthons, die mit ihrer hexerischen Kunst die Macht in Händen halten, seelenloses Leben zu schaffen, werden von der Hexergilde kontrolliert. Der Hexerberuf ist in Clanthon verpönt. Daher gehen die Hexer Clanthons offiziell ehrbaren Berufen nach, als da sind Pferdehändler, Bäcker oder Schreibkräfte. Es wird behauptet, daß Brendan Hofart (Personenbeschreibung Aimer 2), die rechte Hand der Gräfin Adikema, ein Hexer ist, so er nicht gar dem Hexerzirkel angehört. Der Hexergilde steht der Hexerzirkel vor, der sich jährlich am Moorplatz in der Peutiner Altstadt trifft. Der Hexerzirkel setzt sich aus dreizehn



Personen zusammen. Aus jeder der zwölf Marken wird von der Gilde der mächtigste Hexer oder die mächtigste Hexe entsandt, um an dem Treffen teilzunehmen; hinzu kommt ein dreizehnter Hexer, ein Schwarzhexer, dem für die Dauer des Treffens Schutz gewährt wird. Die Schwarzhexer sind in Clanthon nicht organisiert, daher geht der Hexerzirkel davon aus, daß der zu dem Treffen kommende Schwarzhexer der mächtigste seiner Zunft ist. Der Vorsteher der Hexergilde ist Gilles de Rais (Personenbeschreibung Aimer 2). Die Hexer beschäftigen sich mit der Kunst der Hexerei in vielfältiger Ausprägung. Einige betreiben Magie, andere Alchimie und Kräuterkunde, wieder andere Metallurgie, Heilung oder

Spürmagie. Die Hexer sind eine sehr heterogene Gruppe, die keine gemeinsamen Ziele verfolgt. Durch ihre Tarnberufe sind sie eine nicht zu unterschätzende Gefahr und werden durch den Hexerzirkel, in dem wiederum jedes Mitglied eigene Zielsetzungen verfolgt, nur unzureichend kontrolliert. (Zur Zusammensetzung des Hexerzirkels im Jahre 2079 siehe „Die Hexergilde“, Artikel von Hermann Ritter, Hornsignale 134.)

Die Eigner

Die Eigner sind eine Verschwörergruppe, die sich aus der nichtclanthonischen Teilen der Urbevölkerung Samburs zusammensetzt (Albyoni, Erainner, Thuatha etc.) und das Ziel verfolgt, die bestehende Herrschaft zu stürzen, um den Weg für eine neue Regierung frei zu machen. Sie haben entscheidend am ersten Fall von Peutin im Jahr 2081 mitgewirkt (siehe „Das Ende der Eisernen Zeit - Kampf um Peutin“, Geschichte von Simone Vogel-Knels, Follow 350).

Räuber und Diebe

Diese Gruppe verbindet einzig, daß ihre „Mitglieder“ gegen die bestehende Macht in Clanthon mit teils unlauteren Methoden angehen. Ihre Zahl kann nur sehr gering sein, sonst wäre ihre Macht größer. Bekannt ist, daß sie für die Rechte des clanthonischen Volkes eintreten, die dieses schon seit Martells Zeiten nicht mehr besitzt. Die Räuber verbergen sich im Einhornwald. Als Haufen um Maske Robard berauben sie Clanthern, mit der Be-

gründung, unrechtmäßig zuviel eingezogene Steuern und widerrechtlich entzogenes Eigentum müssten dem Volk zurückgegeben werden (siehe „Der Stummen Gericht“, Geschichte von Manfred Müller, Hornsignale 139, auch Hornsignale 105). Die Diebesgilde hat ihren Hauptsitz in Peutin, in den unüberschaubaren Katakomben unter der Stadt. Ihnen eine politische Zielsetzung zuzuschreiben bedeutete, ihre Interessen zu überschätzen. Dennoch haben sich in dieser Gruppe viele aus Tsalka Vertriebene gefunden, die das Kommunikationsnetz der Gilde dazu



benutzen, untereinander in Kontakt zu bleiben. Vertreter in Peutin sind Skollanor und Myrl (siehe Aimer 2).

III. Spielideen

Es mag zunächst schwer fallen, einen Zusammenhang zwischen den politischen, religiösen und moralischen Gruppen Clanthons und Rollenspiel zu finden. Aber ebensowenig, wie Clanthon so ruhig und harmonisch ist, wie es auf den ersten Blick zu sein scheint, haben Politik und Rollenspiel nichts miteinander zu tun.

Wer den Kinderschuhen der Grabschänderei und Jungfrauenrettungskommandos entwachsen ist - beides an sich nichts Verwerfliches, wirklich nicht -, wer also den Blick in die Alltäglichkeit des clanthonischen Lebens wirft, die Nase über die Grasnarbe bzw. aus dem drachenverseuchten Wald streckt, wo giftige Pythons von jedem zweiten Baum hängen und wütende Grizzlys durchs Unterholz schleichen, wer sich gar in einer so großen Stadt wie Peutin befindet, der ist spürbar umgeben von den unterschiedlichen Gesinnungen und den dazugehörigen Personen. Politik, Religion und Moral sind seit jeher eng gekoppelt an Macht, Intrigen und Verschwörungen; allen haftet unterschwellig etwas Anrüchiges an. Und hier sind wir im Revier von Abenteurern und ähnlichem zwielichtigen Gesindel.

Vorweg: wer sich als Abenteurer - sei es aus persönlichem Interesse, sei es aus rei-

ner Geldgier (kein Widerspruch, oftmals identisch) - in Politik und Ränke einmischt, lebt gefährlich. Während Jungfrauen retten ehrbar und Gräber schänden einträglich ist, stehen Abenteurer im Sold einer politischen Gruppe auf der Stufe von Kanonenfutter, es sei denn natürlich, sie sind persönlich in die Machenschaften involviert (und können ein wenig mitreden).

Reibungspunkte gibt es genug, viele sind indirekt bereits aufgezeigt worden. Der Abenteuermöglichkeiten sind daher viele: angefangen von kleinen, einfachen Quick-and-dirty-Aktionen (Einbrüche, Auftragsmorde, Bewachungen etc. eben „Über den Dächern von Peutin“), über Detektivisches bis hin zum „Grand-scheme“ ist alles möglich.

Bewegen sich die Spieler zwischen den tatsächlichen politischen Gruppen („II. 3. **Die wahre Macht**“) in Peutin, so ist viel rollenspielerische Fähigkeit und Einfühlungsvermögen nötig, vermutlich auch ein gewisser kultureller Hintergrund. Nicht jedermanns Sache also.

Das Abenteuer-Eldorado findet sich offensichtlich im letzten Abschnitt, bezeichnenderweise **Intriganten und Verschwörer** betitelt. Von den unzähligen Möglichkeiten, die sich hier ergeben, seien nur exemplarisch einige wenige genannt:

Räuber und Diebe

Je nach Gesinnung könnten die Abenteurer sowohl für Maske Robard in Peutin aktiv sein als auch von der Obrigkeit beauftragt werden, im Umland bzw. im Ein-

hornwald der Räuberbande auf die Spur zu kommen. Letzteres ist mit Sicherheit ein schwieriges Unterfangen gegen die ortskundigen Räuber. Eine Mischung aus Freiland und Detektivabenteurer, das man, je nach Interessen der Spieler, verschieden schwierig gestalten kann.

Hexer

Da die Hexer als solche nicht erkannt werden (können), kann man sie sich an nahezu jeder Stelle im öffentlichen Leben vorstellen, wo sie normalen Beschäftigungen nachgehen. Entsprechend könnten sie Zugang zu einer ganzen Reihe von Informationen haben. Sie stellen somit eine ständige potentielle Gefahr dar (auch wenn sie untereinander - glücklicherweise - zu wenig Einigkeit besitzen um zu einer wirklichen Bedrohung zu werden).

Dennoch dürfte es von den verschiedensten Seiten berechtigtes Interesse an der Identität der Mitglieder des Hexerzirkels geben. Man kann daraus also bequem - wenn auch nicht ohne Aufwand - ein ganze Kampagne bauen. Spätestens, wenn die ersten Hexer erkannt und - vielleicht - ausgeknockt sind, dürften sich die restlichen Hexer zusammenraufen um gemeinsam gegen die Spieler vorzugehen ...

Der Ring (Henoeh) versus Die Eigner

Von allen Ideen wohl die komplexeste, umfassendste - und gefährlichste. Mit dem Ring und den Eignern stehen sich zwei zwischen Grauzone und Untergrund agierende Gruppen mit gegensätzlichen Zielsetzungen gegenüber. Dies ist beson-

ders ausgeprägt in der Person Henochs. Man nehme eine Henoch treu ergebene Figur als Auftraggeber der Gruppe. Das Ganze macht einen offiziellen Eindruck, es sollte keine Schwierigkeit sein, die Spieler von der - auch tatsächlich vorhandenen - Legitimität des Auftrages zu überzeugen. Ziel ist eine Person, die mit ihren Umtrieben gegen die bestehende Ordnung agiert. Die Kampagne kann man ganz langsam, ja fast beschaulich anfangen lassen. Beschattungen, Beweissammlung, schließlich die Überführung/Gefangennahme. Doch damit sind die Spieler schon zwischen den Fronten. Erste Zweifel mögen vielleicht mit dem doch recht ungewöhnlichen Verschwinden des Überführten aufkommen. Es folgt der nächste Auftrag, die Bezahlung ist schließlich gut. Doch so langsam spüren die Spieler, daß sie es nicht einfach mit irgendwelchen Kriminellen zu tun haben, sondern daß ihnen eine Organisation gegenübersteht, die ihre Schlagkraft schon bald beweist. Und auch die Auftraggeber sind vielleicht nicht ganz so ehrbar, wie es am Anfang schien. Ehe sich die Spieler versehen stecken sie so tief in der Tinte zwischen den Fronten zweier Gruppierungen, die sich schon seit langem bekämpfen, daß es für sie kaum mehr einen Ausweg gibt. Sie erfahren mehr über ihre Gegner, aber auch - langsam - über ihre Auftraggeber. Einer solchen Kampagne hängt fast eine cthulhuoide Tendenz an: die Spieler, die, je mehr sie wissen, je sicherer sind, nicht mit dem Leben davonzukommen. Sie

kriegen schließlich von beiden Seiten Druck, Aussteigen ist schon lange nicht mehr.

Die Spieler sind also da wo sie hingehören: Kanonenfutter, Spielball von Kräften, die sie weder überblicken noch nur annähernd beeinflussen können; Spieler, die nicht - wie viel zu häufig - agieren, sondern bald schon gezwungen sind, nur noch zu reagieren um zu überleben.

Abschließend eine Warnung: von den Mythanen sollte man die Finger lassen. Zu wenig ist über sie bekannt und viel zu groß ist ihre Macht, als daß Abenteurer in ihrem Umfeld rumpfuschen sollten!

