

Die Grafschaft Ehrenlande und die Hauptstadt Saya



<p>Herrscher: König Honestus II.</p> <p>Kurzfakten: Kleinste Grafschaft mit der königlichen Hauptstadt Saya als kulturelles und religiöses Zentrum. Stadt hat 5 „Viertel“, das königliche Palastviertel in der Mitte, die anderen vier Stadtteile sind den Elementen gewidmet.</p> <p>Palastviertel ist nur über Hochstraßen, „Elementaradern“ genannt, aus den anderen Vierteln zu erreichen und mit jeweils einem Tor gesichert. Vier große Stadttore münden in die Elementaradern.</p>	<p>Wappen:</p>
<p>Bevölkerung: 35.000 (75% Menschen, 12% Elfen, 11% Zwerge, 2% Orks) Davon leben gut 20.000 Einwohner in der Stadt selbst.</p>	<p>Motto: „Dem Licht ein Heim – Dem König ein Schild“</p>
<p>Geschichte</p>	<p>Hauptstadt des Königreiches Saya ist die gleichnamige Hauptstadt Saya, die zudem als Königssitz in den Ehrenlanden fungiert. Die prächtige Großstadt liegt in der Grafschaft Ehrenlande und ist rein von der Fläche her die nominell kleinste Grafschaft.</p> <p>Es wird berichtet, dass Honestus selbst wenig Ambitionen hegte, seinen Einflussbereich zu vergrößern und sich symbolisch mit der geringsten Landesfläche zufrieden gab. Trotzdem sind die Ehrenlande zwar nicht geographisch, wohl aber kulturell und religiös zweifelsohne der Mittelpunkt des Reiches. In der Stadt leben 20000 Einwohner zusammen, darunter auch einige Elfen und wenige Zwerge.</p> <p>Die Stadt wurde im bereits im Jahre 1199 vR., also „vor Reichsgründung“ gegründet und stellte eine Sammlung von Häusern dar, in denen vor allem jene lebten, die den großen Ritualplatz der Stämme pflegten und segneten. Als nach der großen Versammlung im Jahre 0 das Königreich unter dem König Honestus, I. ausgerufen wurde, siedelten sich viele Teilnehmer</p>

	<p>der Versammlung aus Respekt vor dem König dort an, wo dieser sein Schwert niederlegte. Aus der vormals namenlosen Siedlung wurde die Stadt Saya. Gemäß dem früheren Aufbau der Stadt – 4 Orte, die den Elementen geweiht waren, die den heiligen Versammlungsort umgaben – wurde auch das Stadtbild des neuen Sayas daran angepasst.</p> <p>Die größten Umbauarbeiten fanden im Jahre 20 nach Reichsgründung statt, als es gelang, die Zwerge als Baumeister zu gewinnen. Es ist ihrer Erfahrung zu verdanken, dass das aufwändig gestaltete Kronenrefugium schnell und effektiv ausgebaut und in aller Wehrhaftigkeit fertiggestellt werden konnte.</p>
<p>Herrscherhaus</p>	<p>Die Blutlinie Sayas wurde nach heutiger, in Saya gültiger, Zeitrechnung im Jahr 31 v.R. (vor Reichsgründung) geboren.</p> <p>Dem Reichsgründer Honestus I. gelang es, mit einigen Paladinen des Lichtes, viele Menschen verschiedener Stämme unter seiner Prophezeiung zu vereinen und mit ihnen eine Allianz zu schmieden, die als Königreich Saya schließlich ihren Höhepunkt fand.</p> <p>Der einstige Paladin des Lichtes, Honestus, rief sich zu König Honestus I. aus und wurde von den anwesenden Stammesführern als König eingesetzt und bestätigt.</p> <p>Während die Jahre in das Land zogen und das Königreich wuchs und florierte, war Honestus der I. der erste König, der mit den Elfen aus dem Melvari-Wald Kontakt hatte. Er forderte sie auf, sich seinem Reich anzuschließen. Doch die Elfen hatten einen eigenen König und lehnten ab. Alten Aufzeichnungen zufolge war der König mit großem Gefolge und Tross in die Waldländer aufgebrochen und es wird allgemein berichtet, dass sein selbstherrliches, von Stärke geprägtes Auftreten, dass den Stammesführern damals sehr imponiert hatte, bei den Elfen das Gegenteil bewirkte.</p> <p>König Honestus I. verfluchte daraufhin die Elfen, denn er konnte es nicht ertragen, dass diese wunderschönen Wesen außerhalb seines Machtbereiches lagen. In seinem nicht enden wollendem Gram verabschiedete er mehrere Gesetze die es jedem Elfen verboten, seinen Fuß in das Königreich Saya zu setzen. Dies sorgte bei den freiheitsliebenden Elfen für großen Kummer und Missmut, war die Intention, sich für diese Entscheidung zu rächen, doch offensichtlich. Dieses Gesetz hielt Honestus bis zu seiner Abdankung aufrecht. Der erste König hatte mehrere Kinder. Doch sein berühmtester Spross ist sein ältester Sohn, Cathearus.</p> <p>Dieser wurde im Jahr -5 nach neuer Zeitrechnung geboren. Als Honestus der I. im Jahre 29, im Alter von 60 Jahren, abdankte und bald danach starb, übernahm Cathearus I. als weiser König die Führung Sayas.</p> <p>Er entschied, einige Gesetze seines Vaters rückgängig zu machen und den Elfen die Reise ins Land Saya wieder zu</p>

	<p>ermöglichen. Im Jahre 32 erschuf Cathearus aus diesem Grund selber Gesetze, welche es für die nachfolgende Könige schwer machen würde, Gesetze zum Nachteil anderer Völker zu erschaffen.</p> <p>Auch Cathearus hatte viele Kinder, doch sollte seine Frau ihm erst sehr spät einen Sohn schenken. Den Legenden aus dem Volk zufolge war der Grund seine unerfüllte Liebe zu einer elfischen Prinzessin. Als seine Frau ihm endlich den Sohn schenkte, dies war im Jahre 61, zählte König Cathearus bereits 66 Sommer.. Seinem Vater zur Ehre nannte er seinen Sohn Honestus und nachdem Cathearus im Alter von 89 Jahren im Jahr 84 starb, folgte ihm der Sohn als Honestus, der II., auf den Thron.</p> <p>Die erste Amtshandlung des derzeit regierenden Königs Honestus, des II., war die Änderung der Erbfolge in eine reine Primogenitur. Da er von den Sorgen seines Vaters um einen männlichen Nachfolger wusste, änderte er die Erbfolge dahingehend ab, dass nicht nur der älteste Sohn, sondern auch die älteste Tochter als Kronprinzessin die Königswürde erben konnte.</p> <p>Selbst ist Honestus, der II., noch nicht in den Hafen der Ehe eingefahren, entsprechend hat der junge König auch noch keine Nachkommen. Es heißt, dass er im Moment durchaus bereit ist, sich zu binden, sein Herz jedoch noch von keiner vorgestellten Partie erwärmt werden konnte.</p> <p>Bei seinem Volk gilt Honestus, der II., wie sein Vater als weise und gut. Bei seiner Krönungszeremonie sprach er in einer Rede davon, wie er mit Hilfe des Lichtes das Land zusammenhalten und vereinigen möchte. Es ist jedoch bis heute unklar, ob er damit sein eigenes Königreich Saya meint, oder ob er nicht doch Begehrlichkeiten beim Anblick fremder Reiche verspürt.</p>
<p>Hauptstadt: Saya</p>	<p>Die Stadt Saya selbst lässt sich am besten in fünf Viertel unterteilen, die unterschiedlicher nicht sein könnten.</p> <p>Ganz in der Mitte der Stadt, auf einem Hügel erbaut und von einer massiven Mauer umgeben, findet sich das „Kronenrefugium“, der Stadtteil, in welchem sich der Palast befindet. Hier leben auch viele Adelige mit ihrem Gefolge. Der Haupttempel des Lichts – „Senne Weißschild“ genannt, ist ebenfalls in diesem Teil der Stadt verortet und schmiegt sich an die große Wehrmauer. Weiß und allgemein helle Farben und viele Prachtbauten mit Gärten prägen das Bild dieses Viertels, welches durch die anderen vier Stadtteile eingeschlossen wird.</p> <p>Das „Kronenrefugium“ ist nur durch eine der vier Hochstraßen, „Elementadern“ genannt, zu erreichen, jede dieser Straßen, die hoch über die Dächer der restlichen vier Viertel führt, ist mit einem Torhaus samt Garnison versehen.</p> <p>Die Namen der Torhäuser sind an die namensgebenden</p>

Bezeichnungen der Viertel angelehnt und heißen Vulkan-, Flut-, Gold- und Orkan.

Da die Elemente in der Schaffung des Königreiches Sayas und seiner Völker eine wichtige Rolle gespielt hatten, ist dieses Konzept unterbewusst in die Stadtplanung mit eingeflossen. Der Palast in der Mitte repräsentiert das Licht selbst, während sich im Norden das Windviertel anschmiegt, im Osten das Feuerviertel zu finden ist und im Süden des Palastes das Erzviertel. Das langgezogene Wasserviertel, ganz im Westen bis hin zum Meer, komplettiert das Bild.

Häufig werden in den einzelnen Stadtvierteln die Elemente als schmückender Zierart mit verbaut und nicht aufgrund der bewegten Geschichte fühlen sich einige Völker noch immer zu „ihren“ Elementen hingezogen, so dass sich Zwerge, die nach Saya reisen, häufig im Erzviertel, Elfen im Windviertel, niederlassen.

Bewohner des Windviertels lieben ihre Freiheit und fast jeder Straßenzug ist mit flatternden Bändern oder sanft im Wind dahintreibenden Bannern geschmückt. Dichter und Poeten und viele kreative Köpfe leben im Windviertel, in dem auch ein Großteil aller Elfen der Hauptstadt leben. Die Farbe des Viertels ist ein sanftes Grün und Harfenklänge und Gesang sind hier häufig zu hören. Neben vielen Straßenbühnen und ihren zum Teil recht zotigen Witzen, findet sich in diesem Viertel auch das große Opernhaus und das Theater der „Visionen vom Licht“, eine bunt gemischte Truppe, die mittels Lichtspiel und Magie unglaubliche Szenen an eine weiße Leinwand zu werfen vermag.

Die große Elementarader des Windes, die zum Palastviertel führt, ist mehrfach verschlungen und immer wieder scheinen absichtlich Teile eines Geländers zu fehlen, fast, als würde den Bewohnern des Windes jede Höhenangst abgehen.

Im Osten des Windviertels finden sich die eher windschiefen und schmutzigen Gebäude des Feuerviertels, auch verächtlich „Kohlebecken“ genannt. Das nominell kleinste Viertel mag schon bessere Tage gesehen haben, denn die Kriminalität und Schattenwirtschaft in diesem Viertel ist hoch und nicht jeder unbescholtene Reisende kommt sicher an. In diesem Viertel befindet sich jedoch auch die Kaserne der sayanischen Armee und nicht selten rücken junge Rekruten überraschend aus, um im Feuerviertel die Ordnung mit Knüppeln und Fäusten wieder herzustellen. Die wenigen Orks, die von den Bewohnern der Stadt geduldet werden, leben hier als einfache Arbeiter oder haben sich weitaus häufiger einer der vielen Diebesbanden des Viertels angeschlossen. Auch der sayanische Geheimbund, eine Loge, die als Geheimdienst für den König arbeitet, soll Gerüchten zufolge hier seine Haupthalle haben.

Die Elementarader, die Straße, die zum Palast führt, ist eine heruntergekommene Holzkonstruktion mit doppelter Wachmannschaft.

Im Süden schließt das Erzviertel an, dieses wird liebevoll von seinen Bewohnern „der Amboss“ genannt, denn dieses Viertel ist

	<p>immer laut und geschäftig. Hier leben neben den Menschen viele Zwerge und so ist es nicht verwunderlich, dass das Stadtbild von eher niedrigen, steinernen Häusern bestimmt wird, die jedoch wiederum zumeist mehrere Kellerstockwerke aufweisen. Einige der besten Fein- und Grobhandwerker des Reiches leben und arbeiten in diesem Viertel und der Stolz auf ihr elementares Erbe ist den Bewohnern deutlich anzusehen. Kunstvolle Arbeiten und Statuen zieren das Straßenbild der wehrhaften Läden und geschäftige Fuhrwerke verstopfen zumeist die Straßen. Wenn die Bewohner dieses Viertels nicht arbeiten, dann lassen sie es sich in den vielen – häufig zwergischen – Tavernen des Amboss' gut gehen und sich selbst hochleben.</p> <p>Die königliche Rüstkammer befindet sich hier und bildet die ersten Treppenstufen zur Erzader, der Straße, die zum Viertel des Königspalastes führt und an Pracht kaum zu übertreffen ist.</p> <p>Im Westen schließlich findet sich das Wasserviertel. Hier leben fast ausschließlich Menschen unter sich. Sie sind ein behäbiger, ruhiger und doch sehr fleißiger Menschenschlag, die meisten verdingen sich als Fischer und Bauern, werden doch in diesem Viertel die Nahrung für die Stadt angebaut, gefangen und gehortet. Die Bewohner des Wasserviertels bleiben gerne unter sich und haben für Schmuck und Zierart wenig über, zeigen ihre Treue zu ihrem Element aber doch mit der häufig vorherrschenden Farbe Blau.</p> <p>Die Straße, die zum Palastviertel führt, die Wasserader, ist eine stabile Hochstraße, die in der Lage ist, auch schwere Fuhrwerke problemlos passieren zu lassen. Der stark vorherrschende Glaube an das Licht sorgt für eine fromme Bevölkerung, die Nähe zum Hof des Königs für emsige Betriebsamkeit.</p>
<p>Besondere Orte:</p> <p>Die Hünenburg:</p>	<p>Die Hünenburg ist an sich nur ein kleiner, befestigter Wachposten, der lokalen Chronisten zufolge nicht einmal einen wahren Namen innehat.</p> <p>Trotzdem kennt jedes Kind Sayas' den Begriff der „Hünenburg“ als den Ort, an dem der alter Feind – die Armee des dunklen Gottkönigs Grantus – das erste Mal empfindlich geschlagen und besiegt wurde. Gerüchten zufolge soll der Wall, der den Ort umgibt, und der von Holzwänden verstärkt wurde, einstmals die Schlafstätte eines Riesen gewesen sein, der hier von seiner riesenhaften Gemahlin zum Schlafe gebettet worden sei. Es heißt, der Riese habe sich im Kampf mit einem dunklen Schrecken in den frühesten Tagen der Besiedelung verletzt, als er dem dort ansässigen Menschenstamm einen Ort des Friedens schaffen wollte. Vom dunklen Gift angegriffen und dem Tode nahe, welches von der feindlichen Kreatur gegen ihn eingesetzt worden war, sollen Menschen und Riesin die Wälle gemeinsam aufgeschüttet haben.</p> <p>Der Legende nach sollen dort noch heute Samen von heilkräftigen</p>

	<p>Pflanzen wachsen, die dem in der Erde verborgenen Riesen heilen werden, sodass er eines Tages wieder auf Saya wandeln soll. Als die dunkle Armee dann in mehreren Angriffslinien gegen Saya vorrückten, wurden sie von einer Handvoll Abenteurer und Soldaten geschlagen, die diesen heiligen Ort nicht kampflos aufgeben wollten. Viele glauben, der schlafende Riese hätte dies wohl bemerkt und würde sich eines Tages erkenntlich zeigen. Die Schar, die die dunkle Armee bei der Burg schlug, ist jedoch bereits heute mit Dank überhäuft worden.</p>
<p>Die Klingenberg:</p>	<p>Die Klingenberg, ganz im Osten der Grafschaft Ehrenlande gelegen, sind eine paradiesische Berglandschaft. Der höchste Berg, der „Wolkenwächter“, beherbergt einen Turm der Paladine des Lichts, der es bei guter Sicht erlaubt, fast das gesamte Umland zu überblicken und häufig – nach einer reinigenden Wanderung zu Fuß zum Gipfel des Berges – für zeremonielle Handlungen der Paladine Verwendung findet. Die Klingenberg sind zudem die Heimat der „Sturmschwerter“, einer Gefährtschaft des Taores mit eher zweifelhaftem Ruf, die mal als rettende Soldaten, mal als Briganten in Erscheinung treten und eine sehr ambivalente Rolle im Geschehen Sayas einnehmen.</p>
<p>Der Sonnenlichtsee:</p>	<p>Der Sonnenlichtsee ist das größte Süßwasser-Reservoir der Insel und damit auch das größte Gewässer. Im Süden des Sees liegt der „Knochenpfuhl“, ein Sumpfgebiet und Schauplatz des Kampfes gegen den Drachen Parchach und ihrer orkischen Verbündeten und Nestpfleger.</p> <p>Der Legende nach kam der See zu seinen Namen als der älteste Drachenwelpen – Harchakin – nach der Ermordung des Anführers der Paladine zum erneuten feurigen Sturzflug der Vernichtung ansetzte, den Angriff jedoch niemals ausführen konnte.</p> <p>Erzählungen zufolge sollen die gesungenen Choräle, die das Licht der Sonne verstärkten, das Sonnenlicht auf dem Wasser so stark reflektiert haben, dass Harchakin, wie von einem Blendstrahl getroffen, sein Augenlicht verlor und von der Schlacht floh. Selbst heute ist es an sonnigen Tagen schwer, den Blick auf dem Gewässer ruhen zu lassen, wenn die Sonne sich darin spiegelt. Das Wasser ist rein, trinkbar und voller Fische.</p>
<p>Die Senne „Weißschild“</p>	<p>Die größte Ordensburg der Kirche des Lichts und ihres Gefolges, schmiegt sich im Kronenrefugium an die Erzmauer und ist im Süden verortet, also in direkter Nähe zum Erzviertel, das sich hinter der internen Ringmauer befindet. Das Gebäude ist ein prachtvoller Bau in weißem Marmor, geschmückt mit Insignien des Lichts und errichtet von zwergischen Baumeistern.</p> <p>Allen zugänglich ist eine große Kapelle, in der wichtige Messen in alltäglichen Dingen des Glaubens zelebriert werden. Die Kapelle steht allen lichtgläubigen Bürgern jederzeit offen, dabei werden die größten Gottesdienste jeweils Mittags und Mitternachts begangen. Gegen Mittag, wenn die Sonne am höchsten steht, wird das Licht und die Freiheit besungen, in der</p>

Der Liederwald

dunkelsten Stunde, um Mitternacht also, wird das Licht um Schutz angefleht und der Gottesdienst gleicht einem Schutzritual.

Entsprechend sind diese beiden Tageszeiten für viele Lichtgläubige auch wichtige Eckpfeiler ihrer Religion. Im Norden der Kapelle befinden sich schwere Flügeltüren, die ihrerseits in das Hauptgebäude, die „weiße Festung“, führen. Dort befinden sich hinter dicken und schwer bewachten Mauern die Wohnräume der Paladine und der Priester, das Allerheiligste der Kirche und die große Bibliothek. Dort befindet sich auch der „Lichtrat“, eine Art Raum, mit nur einem, jedoch prächtig großem Fenster, in dem die Paladine ihren Glauben auf kriegerische Art feiern, häufig in lichtgesegneten Duellen und ehrenvollem Gesang.

Gerüchten zufolge soll sich in den Kellern der Burg weiterhin ein großes Gefängnis befinden, in denen Kreaturen der Dunkelheit, eingesperrt sind, deren Macht bisher nicht gebrochen werden konnte. So sollen Rattenfänger an manchen Tagen in der Kanalisation unter der Burg unwirkliche Schreie vernommen haben.

Andere wiederum sprechen von einer geheimen Schatzkammer, in welcher der Orden unheilige Artefakte wegsperret und sie so dem Zugriff dunkler Magier entzieht.

Sagenumwoben und von vielen abergläubischen Bewohnern furchtsam gemieden – so präsentierte sich in früheren Zeiten der Liederwald. Wer sich jedoch auf den ganz speziellen Zauber des Forsts einlässt und die düster wirkende „Fassade“ von krummen und schwarzen Bäumen hinter sich lässt, der erlebt einen der friedlichsten Orte in ganz Saya. Sonnendurchflutet, wildreich und voller uralter, liebevoll geschmückter Stelen. Aber nicht nur ob dieser wunderschönen Landschaftsidylle ist der Liederwald in den letzten Jahren zu einer der größten Anlaufstellen für abenteurlustige Wanderer geworden. Immer wieder, so berichten jene, die den Wald schon durchwandert haben, tauchen scheinbar urplötzlich seltsame Objekte oder verzauberte Orte inmitten des Waldes auf und stellen die Wanderer vor knifflige Rätsel. Nicht selten bieten diese Questen einen großen Nervenkitzel und sind tatsächlich mit einer gewissen Gefahr verbunden. Doch am Ende wartet meist eine Belohnung, z.B. in Form eines kleinen Schatzes, auf die „Rätselmeister“. Auch ist zumindest kein Fall bekannt, in dem es durch solche Rätsel zu einer lebensbedrohlichen Situation gekommen sein soll. Inzwischen haben die immer wiederkehrenden Abenteurer an einer Stelle im Wald, an der sich die Vorkommnisse häufen, eine Art provisorisches Lager oder Wehranlage mit dem Namen „Feenspott“ errichtet. Hier ist jeder Wanderer willkommen und findet Unterschlupf. Der Name deutet dabei auf den vermuteten Ursprung der Questen hin, welche für eine Art Schabernack von einer Gruppe Feenwesen gehalten werden. Um diese jedoch nicht zu verärgern, ist dieser Vermutung bisher niemand weiter nachgegangen.

In „Feenspott“ finden sich eigentlich immer ein paar Gruppen abenteurlustiger Mochtegerhelden und auch die Sayanische Armee hat beinahe immer eine Truppe vom Kampf gebeutelter Soldaten dort stationiert, um diese bei leichten Drillübungen wieder

Die sieben Türme

bereit für den Krieg zu machen. Abgesehen von den kleinen Abenteuern sind es aber immer wieder vor allem die gemeinsamen Abende von durstigen Soldaten und abenteuerlustigen Reisegruppen, die den besondern Charme vom "Feenspott" ausmachen.

Inmitten des geschäftigen Windviertels ragen sieben Türme bis hoch über die Häuserdächer. Es sind die sieben Türme des sayanischen Zirkels, dem offizielle Gildensitz des Magiergilde Sayas. Schlanke und hohe Mauern aus hellem Stein schützen den Gebäudekomplex, der aus der Höhe des Kronrefugiums betrachtet wie ein erstaunlich akkurates, ja beinahe geometrisch gezeichnetes Hexagramm aussieht.

Der Gildenturm

Betritt man die durch ein schlichtes Holztor geschützte Gilde, findet man sich auf einem großen Platz in der Mitte von sechs Türmen wieder, umrankt von Efeu und sprudelnden Brunnen. Nachts tauchen die im Efeu versteckten Barinesteine den Platz in ein warmes und schummrige Licht. In der Mitte des Platzes erhebt sich der Gildenturm, ein für seine erhabene Größe beängstigend schlanker, sechseckiger Turm aus jenen hellen Sandsteinen, aus denen auch die Mauern und das Pflaster zu bestehen scheinen. Nach oben hin verschlankt der Turm sich elegant bis auf die Größe einiger weniger Zimmer, in denen sich der luftige Sitz des Gildenrates sowie die Gemächer des Zirkelvorstehers Feuerberg befinden.

Der Kesselturm

Sieht man zu den Seiten, findet man die spitz zulaufenden Zacken des Hexagramms, an deren Enden sich die sechs Schulen der Magie befinden. Die hohen Türme wirken, trotz ihrer ähnlichen Bauweise, alle in Art der unterrichteten Magie einzigartig. Der Kesselturm richtet sich zum Kohlebecken und dient mit seinem großen Feuer auf der Spitze des Nachts weithin als Orientierungspunkt für Wanderer, die auf dem Weg zur Hauptstadt sind. Eine eiserne Wendeltreppe führt die Schüler in die Zimmer aus dem verdunkeltem, rußgeschwärzten Stein. Im Kellerbereich befinden sich Schmieden und andere, zischend dampfende Apparaturen, welche mit Feuer betrieben werden.

Der Wasserfall

Der Wasserfall ist von außen schlicht und wirkt wie eine kleinere, überwucherte Version des Gildenturms - im Inneren fallen neben den offenen Gängen jedoch Wasserfälle leicht und luftig in den Brunnen in der Eingangshalle. In der Mitte des Brunnens springt jeden Tag ein anderes, faszinierendes Wasserspiel durch den leichten Dunst. Im Eingangsbereich begrüßt jeden Reisenden die lebenssechte, steinerne Statue eines jungen Adepten, der fasziniert auf etwas zu schauen scheint.

Der Wolkenturm

Der Wolkenturm ist wesentlich offener und filigraner gebaut als der Rest der Gilde und sieht dem Rest des Windviertels mit Abstand am ähnlichsten. Bunte Wimpel hängen von diversen Spannseilen an hölzernen Aussichts und Übungsplattformen, die sich wie eine

kleine Stadt an den Turm schmiegen. Die Spitze des Turms ist überraschend breit und beherbergt ein originales Windspiel, wie es sonst kaum in Saya zu finden ist. Die leichten, mit Runen bemalten Holzplatten drehen sich wie ein bewegliches Labyrinth im Wind und stellen die Novizen jedes Mal wieder vor eine schier unlösbare Herausforderung.

Der Steinturm

Der Steinturm besteht aus wesentlich neueren und stabileren Steinen als der Rest der Gilde. Statuen säumen den ansonsten von verwunschenen Gärten umschlossenen Pfad.

Der Steinturm ist auch im Inneren so schlicht und funktional wie außen, neben der großen (und mehrere Ebenen nach unten reichenden) Eingangshalle ist der Turm von innen nicht hohl. Stattdessen gibt es unzählige Ebenen, die im Inneren mit unterschiedlichen Umgebungen und Gesteinsarten ausgekleidet sind, um die Schüler auf die Vielfalt der Erde vorzubereiten. Es ist die Aufgabe der Adepten, die opulente Barinstein-Ausleuchtung tagtäglich zu überprüfen und aufzuladen. Der Turm gilt als der größte der sechs Türme, da er auch weit unter der Erde noch weiterverläuft. Angeblich mündet er in einer gewaltigen Kristallhöhle unter dem Windviertel Sayas - in den offiziellen Karten ist jedoch keine solche Höhle verzeichnet. Ein besonderer Blickfang ist ein gewaltiger, geschliffener Rubin, welcher in der Mitte der Eingangshalle in die unteren Ebenen herab hängt und bei Nacht ein schwaches Leuchten abgibt.

Der Spiegelturm

Unscheinbar und austauschbar wie er ist, übersehen Besucher den Spiegelturm gerne und oft. Von Innen offenbart sich jedoch seine wahre Schönheit - ein windstiller, glatter See und architektonische Täuschungen lassen die Eingangshalle groß, ja nahezu gewaltig wirken. Wer sich hier nicht auskennt, verirrt sich schnell in den unzähligen, immer gleichen Gängen und verschachtelten Treppen. Die Zimmer scheinen, verlässt man sich auf seinen Orientierungssinn, in nahezu unmöglicher Weise außerhalb des Turms zu liegen - so kann man in der dreizehnten Etage 500 Schritte in einem geraden Gang gehen, ohne die Außenmauern zu erreichen. Türen scheinen sich zu bewegen und sind selten dort zu finden, wo man sie das letzte Mal gefunden hat. Einige Besucher schwören, es würde in gewissen Abschnitten des Turmes schneien und manchmal seien ganze Stockwerke tagelang verschwunden. Nur erfahrene Adepten der Mentalmagie finden bis zu dem Spiegellabyrinth in der obersten Etage des Turms. Wenn es denn die Oberste ist.

Der Turm der tausend Stimmen

Der Turm der tausend Stimmen (der Einfachheit halber oft Stimmenturm genannt) beherbergt die Beschwörer der Akademie. Der aus Marmor errichtete Turm ist bewusst hell und freundlich gehalten, da auch in Saya viele Bürger die Beschwörungsmagie mit Dämonenpaktiererei gleichsetzen. Trotz der scheinbaren Sicherheit zeugen unzählige in den Marmor eingelassenen Bannrunen-, Kreise und Drudenfüße von der Gefährlichkeit des dem Turm innewohnenden Handwerks. Vor dem Turm sind stetig zwei Kampfmagier postiert und auch innerhalb des Turmes herrscht eine strenge, fast klinische Atmosphäre. Die meisten

Räume besitzen eingelassene Beschwörungszirkel und Bücherregale, sowie abgeschirmte Schreibstühle für die Novizen. Trotz der gestrengen Anmutung ist die Stimmung gerade unter den Adepten oft ausgelassen, da diese in ihrer Adeptenprüfung ihren einzigen dauerhaften Begleiter beschwören dürfen - zumeist einen harmlosen Kobold in Kleintiergestalt. Gerade unter den Kobolden ist es jedoch üblich, ihrer Tiergestalt verbotenderweise widersinnige Extras zu verpassen, weswegen durchaus der ein oder andere Affe mit Feuerflügeln durch das hohe Foyer flattert.

Die hohe Bibliothek

Doch auch neben den beeindruckenden Türmen gibt es viele Gebäude in und um die Zacken des Hexagramms, die die Aufmerksamkeit eines Reisenden auf sich ziehen. Die hohe Bibliothek Sayas wird auch liebevoll der Bücherwurm genannt. In diesem ehrwürdigen, vielfach ausgebauten Gebäude ist lediglich ein kleiner, unterirdischer Teil für die wenigen Schüler der Reliktmagie gedacht - den Großteil überfüllen unzählige Meter hohe Bücherregale. Diese sind trotz der mehrstöckigen Gänge und Pfade durch die Bibliothek oft nur über wackelige Leitern oder akrobatisches Geschick erreichbar.

Die obersten Regale sind so hoch, dass sich dort selten ein Magus verirrt. So kommt es, dass sich in den obersten Etagen der Bibliothek allerlei Spinnen und vielerlei Getier aufhalten. Auch wenn die Spinnen grundsätzlich gerne gesehen sind, da sie die Bücherwürmer im Schach halten, so müssen einige arme Novizen alle paar Jahre einmal eine Säuberung durchführen. Gelegentlich verirren sich nämlich Riesenspinnen dorthin, vermehren sich rasant und verspeisen die Besucher, welche sich in ihr Reich wagen. Riesenspinnen entstehen gelegentlich durch magische Fehlschläge, da Spinnen die häufigsten tierischen Zuschauer bei Ritualen in der Gilde sind.

Die wandelnden Gärten

In den wandelnden Gärten, die außerhalb der an der Westseite stark abfallenden Mauer an den Steinturm angrenzen, entspannen sich Schüler und auch einige Magister im Sonnenschein des sayanischen Sommers. Die Gärten sind durch die Wehrgänge der Feste zu sehen und einige Steintreppen führen zu ihnen herab. Dort wechseln sich weite Wiesen mit undurchschaubarem, labyrinthähnlich angeordnetem Gestrüpp. Während die sieben Türme durch eine hohe Mauer geschützt sind, sind die Gärten lediglich durch einen mannshohen Messingzaun vom Rest des Windviertels getrennt, sodass einige mutige Straßenkinder und streunende Tiere sich gerne dorthin verirren. Etwas abseits befindet sich auch ein Friedhof mit einer kleinen Kapelle, indem die bisherigen Zirkelmeister und Gildenmitglieder ohne Angehörige begraben sind. In den Gräften der Meister vermuten einige besondere Schätze als Grabbeigaben. Jedoch traut sich keiner, ihre ewige Ruhe zu stören - die Angst vor außerweltlichen Vergeltungsmaßnahmen und magischen Fallen ist zu groß.

Weitere Gebäude

Auf dem Gildengelände befinden sich außerdem das Novizenhaus, ein großes Gebäude mit zahlreichen Gruppenräumen, das Adeptenhaus mit kleineren Studiengemeinschaften, sowie das Gästehaus mit zahlreichen

<p>Die Kohlebecken-Garnison</p>	<p>Einzel- und Doppelbetten für Reisende, Suchende oder Ortszirkelvorsteher. Die Lehrmeister und Forschenden nächtigen in den sechs Türmen oder im Hauptturm. Die Schatzkammer ist ein kleines Gebäude mit spitzem Dach, in dem die Verwaltung des Gildenkapitals vollzogen wird. Wo die Goldbestände tatsächlich liegen, ist jedoch unbekannt.</p> <p>In den Ehrenlanden weiß jedes Kind, dass die besten sayanischen Soldaten im Kohlebecken ausgebildet werden - und die besten Magier in den sieben Türmen. Was jedoch weniger bekannt ist, ist dass auch die Garnison im Kohlebecken Magier ausbildet. Dort werden allerdings nur Magier mit dem Rang eines Adepten aufgenommen. Diese müssen einen gefährlichen Eignungstest überstehen - und werden zu den Kampfmagiern der sayanischen Armee ausgebildet. Im ersten Lehrjahr werden sie gemeinsam mit den neuen Rekruten ausgebildet und haben nur einige Sonderstunden von Magister Hammerschlag, danach differenziert sich das Training allerdings immer weiter.</p> <p>Ansonsten sind diese Magier Mitglied der sayanischen Armee und weder ihre Unterbringung noch weitere Annehmlichkeiten unterscheiden sie von den Soldaten. Dies führt zu einer hohen Akzeptanz der Kampfmagier unter den Soldaten, die die Akademiemagier des Windviertels sonst als eher hochnäsiger wahrnehmen. Um diese Magier zu halten, ist der Sold allerdings um ein vielfaches höher als der eines normalen Soldaten - ein Fakt, der gelegentlich zu Verstimmungen führen kann.</p>
<p>Die Bevölkerung:</p>	<p>Die Bewohner der Ehrenlande sind vor allem eines: Königstreue. Da der Landstrich, in dem sich die Stadt Saya heute befindet, zu Zeiten der Reichsgründung kaum besiedelt war, sind viele Bewohner der Ehrenlande Nachkommen Jener, die sich damals nach der Versammlung, die Honestus I. zum König machte, hier niedergelassen haben.</p> <p>Sie sehen sich als „Königstreue der ersten Stunde“ und zeigen dies oft durch am Leib getragene Wappen oder Rüstungsteile. So kann es vorkommen, dass sich selbst bei Bauern oder Poeten aus dem Windviertel plötzlich farblich abgestimmte Armschienen oder eine einzelne Schulterplatte finden lassen, die mit Stolz getragen und mit Freude weiter vererbt wird.</p> <p>Weiterhin gelten die Ehrenländer als sehr fromme und treue Anhänger des Lichtes. Gottesdienste zu besuchen oder selbst zu initiieren, gilt bei vielen Ehrenländern als gutes Omen, daher werden viele wichtige Ereignisse im Leben eines Ehrenländers eng mit der Religion verwoben. So kommt es häufig vor, dass Geschäftsabschlüsse direkt nach dem Gottesdienst, noch auf dem Tempelgelände diskutiert oder Priester und Paladine des Lichts auf offener Straße zum Umtrunk eingeladen werden, um sie danach um Rat in alltäglichen Dingen zu befragen.</p> <p>Der König genießt bei den Ehrenländern ein hohes Ansehen, trotzdem wird die Politik des Königs und vor allem die seiner</p>

	Berater und der Repräsentanten der Grafschaften, heiß diskutiert, ein allgemeines Interesse an Politik – und auch Tratsch aus dem Königshaus ist häufig als Gesprächsthema vorherrschend.
<p>Persönlichkeiten der Ehrenlande</p> <p>Seine Majestät König Honestus II.</p>	<p>Der erste und einzige männliche Nachkomme des König Cathearus kann mit Fug und Recht als der bisher beliebteste König bezeichnet werden.</p> <p>Der kriegerische Furor seines Großvaters und Vaters ist bei Ihm weniger ausgeprägt. Die staatsmännischen Weitsicht seines Vaters dafür umso mehr, dass macht Ihm zu einem ambitionierten Herrscher. Dabei ist es gerade sein großer Glaube an Gerechtigkeit dem einfachen Volk gegenüber und sein Glaube zum Licht, der ihn so auch zu einer Zielscheibe besonders adeliger Bürger macht.</p> <p>Chronisten beschreiben ihn als mittelgroßen Mann, dessen aristokratisches Gesicht von einem braunen Vollbart mit einigen grauen Härchen betont wird. König Honestus II., mag nicht die kriegerische Gestalt seiner Ahnen besitzen, doch wenn er von Wut erfüllt ist, reift auch in ihm ein großer Krieger, der es vermag, die Seinen in die Schlacht zu führen. Von Zeitgenossen wird er als eher stiller und kluger Monarch beschrieben, in dessen grün-braunen Augen häufig der Schalk blitzt.</p> <p>Eine besonders bemerkenswerte Eigenart ist ein andersfarbiger Fleck in einem Auge des Monarchen. Legenden zufolge soll es sich hierbei um die Auswirkung eines elfischen Segens handeln, als er als junger Mann zur Friedensschaffung in den Melvari-Wäldern unterwegs gewesen war.</p> <p>Als Enkel des Mannes, der viele Gesetze zum Nachteil anderer Völker geschaffen hat, ist es ihm besonders wichtig, sich um die Aussöhnung und das friedliche Miteinander zu kümmern. Moral und Recht sind ihm höchste Güter und beeinflussen nicht selten auch seine politischen Entscheidungen. Dies wird von anderen Adeligen nicht unbedingt immer mit Wohlwollen aufgenommen, während das einfache Volk ihren König immer mehr ins Herz schließt.</p> <p>Entscheidungen, wie Handelsembargos gegen Einstatt, provoziert durch die hohe Korruption und Kriminalität vor Ort, mögen wohl im Sinne des Lichts sein, sorgen aber nachhaltig für Feinde, denen sich der König stellen werden muss.</p> <p>König Honestus II. ist noch unverheiratet und es fällt ihm sichtlich schwer, eines der vielen Hochzeitsangebote zu akzeptieren, da es ihm Sorgen bereitet, sich früh zu binden und er fürchtet, dass seine Liebe zum Licht darunter leiden könnte.</p> <p>Anekdoten erzählen auch davon, dass der König sich manchmal ohne Leibwache aus dem Palast schleicht und sich inkognito, angetan mit Mantel und Kapuze, unter das Volk mischt. Ob er dies tut, um ungefiltert Meinungen aufzuschnappen, oder um das „einfache“ Leben zu genießen, das weiß wohl nur er selbst. Aber</p>

Ihre Majestät
Königinmutter
Victoria

es gibt immer wieder einfache Handwerker, Frontsoldaten oder Bauern, die Stein und Bein schwören, neben dem König gesessen zu haben, abends, am Lagerfeuer, bei einem Stockbrot...

Königinmutter Victoria stammt aus dem Hochadel Olgrads und war in jungen Jahren eine treue Kriegerin und Leibwächterin aus dem Gefolge von Cathearus. Vom olgradischen Grafen gegen ihren Willen als „Friedgeisel“ entsandt, hasste sie den König anfangs mit Inbrunst.

Doch als Cathearus erkannte, wie gut Victoria mit dem Schwert und der Axt war, beförderte er sie zu einer Ehrengarde und Leibwache, was diese jedoch als weitere Demütigung sah, fürchtete sie doch, so nie wieder kämpfen zu können.

Doch der kriegslustige König sollte sie bald eines Besseren belehren. Während eines Feldzugs gegen die Diebesbande eines orkischen Plünderers namens „Kjazark Blutauge“ wurden der König und seine Leibwächterin vom übrigen Tross getrennt, als der Trupp in orkische Stachelfallen geriet.

Während die Paladine und Krieger des Königs kämpften, stürzten der König und Victoria in einen Zufluss des Sonnenlichtsees und wurden so tief in die dichten Wälder der Ehrenlande getragen – und damit hinter die feindlichen Linien. Weder Victoria, noch der König wussten wirklich, wie man in den lebensfeindlichen und gefährlichen Wäldern überleben oder sich orientieren konnte, doch sie waren beide entschlossen, dem Wald zu entkommen. Als die Plünderer unter Kjazark herausfanden, dass der König in ihrem Wald war, wurden Beide sieben Tage lang erbarmungslos durch den dunklen Wald gejagt.

In dieser Zeit mussten sich Cathearus und Victoria blind aufeinander verlassen und unter steter Lebensgefahr den Wald durchqueren und dabei immer wieder gegen orkische Spähtrupps um ihr Leben kämpfen oder rennen.

Als sie dann vollkommen entkräftet und dem Tode nahe den Waldrand erreichten, hatten sie einander so häufig das Leben gerettet, dass die anfängliche Ablehnung zu Liebe geworden war.

Noch immer schmutzig und verwundet, bestand der König darauf, einen Lichtpriester kommen zu lassen, der sie nach sayanischem Recht zum Ehepaar erheben sollte.

Victoria selbst konnte als Königin zum Volk in Saya – Olgrad ausgenommen – nie wirklich eine echte Beziehung aufbauen. Sie war zu sehr Kriegerin und viel zu wenig Diplomatin, ein Umstand, den der polternde König sehr an ihr schätzte. Trotzdem sollte die Ehe noch auf viele Proben gestellt werden, vor allem als es dem Paar nicht gelang, einen Sohn zu empfangen.

Erst als Honestus II. geboren wurde, sollte wieder Frieden Einzug halten und altersmilde auch andauern, bis Cathearus schließlich starb. Seinen Tod hat die Olgradi niemals wirklich verwunden und zu ihrem Sohn hat sie nach dessen Thronbesteigung keine Bindung mehr, das Volk hatte sie selbst früher schon gemieden. Meistens geistert sie nachts durch das Kronenrefugium und taucht – spindeldürr und murmelnd – an den unmöglichsten Orten auf, jammernd und „nach ihrem Ehemann suchend.“

<p>Das „Grafenrund“</p>	<p>Beraten wird König Honestus II. unter anderem durch die Versammlung der Grafen, das „Grafenrund“ genannt, also ein runder Tisch, an dem sich neben dem König die Sprecher aller Grafschaften einfinden können. Alle – bis auf die Fürsprecher Vysanas – haben eine ständige Botschaft im Refugium eingerichtet und leben auch dort.</p> <p>Der Grafensprecher von Vysana wechselt aufgrund von Interessen, Lust und Laune der freien Elfen aus dem Melvari-Wald, recht häufig.</p> <p>Nominell sind alle Grafen an diesem Tisch gleich berechtigt, doch haben sich in speziellen Fragen häufig Neigungen ergeben, sodass „Matira Silbersegel“, die Sprecherin von Lobfeld, häufig in Sachen Wirtschaft konsultiert wird, während der Sprecher aus Olgrad „Torjew Windspringer“ zumeist über den Stand der Armee, der Aushebungen und Rekruten zu berichten weiß.</p> <p>Der zwergische Sprecher „Golkka „Breitnase“ Gorrek“, schweigt meistens mürrisch und mischt sich nur in die Streitereien und Gespräche ein, wenn es um die Grafschaft Cragg-Ossem geht. Dann aber bringt er regelmäßig mit seiner Sturheit die Gespräche zum Erliegen und es braucht meist die Vermittlung des Königs oder der Sprecherin aus Takilien „Lodi Patisi“, um den störrischen Zwerg zu Kompromissen zu bewegen.</p> <p>„Cirinja von Algera“ ist die Sprecherin von Ratikor und als Hochadelige nach dem König diejenige, die den höchsten Titel innehat. Der Graf von Ratikor wollte mit dieser ungewöhnlichen Geste Gerüchten zufolge die Wichtigkeit von Ratikor im Kampf gegen die dunklen Lande unterstreichen. Trotz des dringlichen Anliegens, steht Cirinja meist alleine dar, da sie unentwegt Truppen oder Versorgung für ihre Grafschaft einfordert und mit düsteren Prognosen und Späherberichten regelmäßig die entspannte Stimmung am Tisch zerschlägt.</p>
<p>Wasili Nurijew, oberster Gildenvorsteher der Heilergilde</p>	<p>Wasili aus Olgrad ist ein gemütlicher Mann mit einer lichtgefälligen Agenda. Er versucht die Gilde als reinen Dienst am Licht und seinen Gläubigen zu führen und kämpft so unter den kritischen Augen seiner Anhängerschaft gegen „Wundversorgung für Gold“ an. Dies hat ihm sehr viel Kritik eingebracht, vor allem von den Frontheilern, die – im Gegensatz zu Wasili – nicht in einem Palast in der Hauptstadt leben können, sondern auf das Gold dringlich angewiesen sind.</p> <p>Der oberste Heiler ist ein sehr frommer und weiser Mann, der fest davon überzeugt ist, dass das „goldene Licht in Karma zahlt“ und der somit alle Wertgegenstände ablehnt.</p> <p>Entgegen der landläufigen Meinung lebt er auch nicht im Palast, der für den Obersten der Heilergilde gedacht ist, sondern im Garten des Palastes in einer Jurte. Dass er sich die meiste Zeit in den einzelnen Vierteln der Hauptstadt Saya herum treibt, um dort kostenlos zu heilen und versorgen, stürzt die Gilde in ein immer größeres Chaos, da viel diplomatische und organisatorische Arbeit liegen bleibt. Aus diesem Grund formiert sich langsam eine Opposition unter „Wahnhem Haferer“, einem ambitionierten und hochbegabten Heiler, der offen angekündigt hat, den obersten Heiler abzusetzen.</p> <p>Bisher jedoch hat der König diesem drastischem, doch vielleicht</p>

Der innere Zirkel der sieben Türme

klugem, Ansinnen einen Riegel vorgeschoben.

Der innere Zirkel der sieben Türme entscheidet über die Geschicke der Magiergilde Sayas. Der oberste Zirkelvorsteher sitzt dem inneren Zirkel vor und vertritt dessen Ansichten vor dem König und der Kirche des Lichtes. Der Rang wird jede Dekade neu vergeben, es sei denn, der Zirkelvorsteher tritt vorher ab oder wird in einem magischen Duell besiegt.

Erzmagister Tunriel

Der elfische Magier bekleidet seinen Rang schon seit hunderten Jahren, also noch länger als es das Königreich Sayas selbst gibt und lebt zurückgezogen in einem Elfenbeinturm im Melvari Wald. Seine Weisheit und sein allumfassendes Wissen machen ihn zum wahrscheinlich mächtigsten Erzmagier Sayas. Dennoch tritt er nicht oft in Erscheinung und wurde über die letzten Dekaden nicht mehr gesehen.

Erzmagister Gabriel

Als jüngster Erzmagier unserer Zeit ist Gabriel Weißberg gerade einmal 28 Jahre alt. Sein Vater, ein Großwildjäger in den Weißbergen, gab ihn mit 4 Jahren an einen Suchenden. Bereits mit 8 Jahren wurde Gabriel in den Rang eines Adepten erhoben und legte innerhalb des Zirkels einen steilen Aufstieg ab. Trotz seines Talenten sprechen viele Magier ihm die nötige Erfahrung ab, den Rang eines Erzmagus auszufüllen.

Erzmagister Glamor „Runenaug“ Belegol

Der mürrische Zwerg aus Mentarok ist in jeder Hinsicht ein Sonderfall. Nicht nur ist es für einen Zwergen recht ungewöhnlich, den Pfad der Magie zu beschreiten, auch ein Erfolg war den Wenigsten beschieden. Als Kind eines einfachen Eisenschmieds hat er die handwerkliche Einstellung, auch zur Magie, von seinem Vater übernommen. Als mächtiger Artefaktmagier ist er für einige der mächtigsten Relikte des Königreiches verantwortlich. Seine bekannteste Erfindung ist das sogenannte Runenaug, ein Unter Magiern beliebtes Hilfsmittel, das die Astralsicht verbessert.

Erzmagister Feuerberg

Als oberster Zirkelvorsteher und fähigster Kampfmagier Sayas ist Feuerberg jemand, mit der man rechnen muss. In Karinmaik geboren hat sie sich über die Jahre eine gewisse Härte angeeignet, um die Interessen der Gilde durchzusetzen. Auch wenn die Gilde unter ihrer Führung erblüht, betrachten hohe Beamte und Berater des Königs die hohen Ziele der Magierin für gefährlich - nicht nur, weil sie zu jeder Zeit an den abwegigsten Orten zu erscheinen vermag.

Erzmagister Lucia

Als Mitglied der in Lobfeld ansässigen Familie Silberfeld ist Lucia stets darauf bedacht, die Interessen ihrer Familie in den Inneren Zirkel einzubringen. Als besonders mächtige Anwenderin der Mentalmagie munkelt man, dass ihr Aufstieg in den Inneren Zirkel

<p>Paskus „Stahlhammer“, Kortal, der Spiegel des Lichts</p>	<p>nicht ganz mit rechten Dingen von sich ging. Dennoch ist ihr diplomatisches Geschick und ihre Hand für Geschäfte ein unverzichtbarer Beitrag für den sayanischen Zirkel.</p> <p>Der oberste geistliche Führer der Kirche des Lichts ist der altgediente Paladin Kortal, genannt, der „Stahlhammer“.</p> <p>Die Geschichte der Kirche des Lichts ergibt, dass sich Priester und Paladine häufig als oberster Anführer, also als „Spiegel des Lichts“ abwechseln.</p> <p>In Friedenszeiten sind es somit häufiger Priester, in Kriegszeiten Paladine, die in dieses Amt berufen werden. Der Prozess der Nachfolge wird durch ein Ritual des Lichts bestimmt, bei dem sich Jene, die glauben, dem Licht als Anführer dienen zu können, in einen lichtdurchfluteten Andachtsraum begeben und dort zwei Tage lang fasten. Ruhend und im Gebet versunken, halten die Kandidaten Zwiesprache mit dem Licht, indem sie ihre Verfehlungen und Leistungen im Geiste rezitieren.</p> <p>Für jeden zur Wahl stehenden Anwärter findet sich ein Pokal, in dem sich gesegneter Messwein befindet. Am Ende der zwei Tage, wenn die Sonne mittags am höchsten steht und die Anwärter aus ihrem Gebet erwachen, sind alle Kelche bis auf einen einzigen leer. Der Anwärter mit dem vollen Kelch wird als vom Licht am Würdigsten erachtet, der Messwein dieses Rituals gilt als gesegnet und soll Erzählungen nach so bitter wie süß schmecken, zwei sich abwechselnde Geschmäcker, die auf die schlimmen und die guten Zeiten als oberster Spiegel des Lichts hinweisen sollen. Kortal steht damit als die, von Priestern und Paladinen berufene, Speerspitze gegen die Gefahr aus den Dunklen Landen.</p> <p>Mit dem Fall des dunklen Gottkönigs und seiner Armee, so dachten viele, würde Kortal vermutlich bald seinen sterblichen Körper zurücklassen und zum Licht aussteigen. Als er das jedoch auch Wochen später nicht tat wurden die Gerüchte über einen neuen Feind aus den dunklen Landen immer größer und bestätigten sich letztendlich mit dem Erscheinen der Duvar.</p> <p>Als unermüdlicher Kämpfer gegen das Dunkle, hat er sein Leben dem Dienst am Lichte geweiht und ist für seine rigorose Kompromisslosigkeit bekannt, geliebt und gefürchtet.</p> <p>Mit „Sonnwut“, seinem lichtdurchfluteten Hammer, geschmiedet von Zwergen und gesegnet vom Licht, ist er an vielen Fronten gegen die dunklen Lande oder anderer Bedrohungen zu finden. Dieser Dienst hätte bei jedem anderen Spuren hinterlassen, doch obschon vielfach getroffen und zerschmettert, sind Leib und Gesicht des obersten Dieners des Lichts – Paskus, oder übersetzt: Spiegel des Lichts genannt – zwar vollkommen verheert, doch strahlt in seinen Augen noch immer Leben und sein Leib wirkt heute noch so kampferfahren wie damals.</p> <p>Als grauhaariger Streiter hat er viele Freunde und Verbündete sterben sehen, doch anstatt zu brechen, hat ihn dies nur noch härter geschmiedet.</p> <p>Dieses Wunder des Lichts kommt nicht ohne Opfer. Es heißt, dass mit jeder Wunde, die sein Leib erleidet, die gleichen Wunden auf</p>
---	---

seiner Seele und in seinem Herzen steigen und geschlagen werden. Der Veteran vieler Schlachten weiß, dass sein Leben nur noch kurz währen könnte, sofern er nur einmal Zweifel an seiner Mission zulässt, doch das Licht spricht zu ihm, wie es zu Honestus dem I. sprach und so versieht er seinen Dienst mit großer Hingabe.

Obschon er seine Heimstatt in der Senne Weißschild in der Hauptstadt hat, ist er doch weitaus häufiger auf Reisen und besucht alte Ruinen der Zeit vor der Reichsgründung oder inspiziert die Truppen, die gegen die dunklen Lande ziehen. Die notwendige Schreibearbeit überlässt er dabei vor allem Laienbruder Nioclas. Der junge Schreiber wurde bei seiner ersten Prüfung zum Paladin schwer verwundet und wird aufgrund seiner Verletzungen nicht mehr kämpfen können. Doch was das Licht ihm an Kampfkraft verwehrte, gewährte sie es ihm als Verstand.

Kortal übergibt viele erfahrene Verwalter und setzte Nioclas als seinen Verwalter ein, da er in ihm ein Lichtfunkeln zu sehen glaubt, dass seinem Glauben ebenbürtig scheint. Nioclas selbst sieht sich mittlerweile mehr als Priester denn als Paladin, so dass die Beiden sich in den Aufgaben der Kirche des Lichts gut ergänzen.