

Franfoldingen



Geschrieben von Mirco



Inhaltsverzeichnis

Kurzgeschichte: Blutgeld	4
Geographie: Das Reich	8
Karte	11
Land und Leute	12
Bevölkerungsaufteilung	14
Die Armee	14
Die Ritter und die Armee	16
Magie und Glauben in der Armee	17
Die Taktiken der Armee	18
Die Ränge in der Armee	19
Die Marktgrafschaften	20
Geschichte des Reiches: Kurzfassung	29
Bekannte Persönlichkeiten	31
Glaube	34
Ritterorden.....	35
Männer unter Waffen	36
Die Adelstitel	38
Die Persönlichkeit des Adels	40
Besonderheiten und Gesetze	41

*„Gottvater Alavs, Herr des rechtschaffenen Lichtes
und Schöpfer von Leben und Tod, gib uns die
Kraft und den Mut dem dunklen Frevel entgegen
zu treten.
Du hast bestimmt, dass auf Leben immer der Tod
zu folgen hat.
Dies ist der Kreislauf der alles zusammen hält
und an den wir glauben.*

*Schärfe unseren Glauben, wie auch wir unsere
Schwerter schärfen.
Schütze unsere Seele, wie auch wir die Hilflosen
schützen.
Denn alle, die wahren Glaubens an Dich, Herr
Alvas, sind, ziehen nun in den Krieg gegen den
Untot, gegen die Verderbtheit des Bösen.*

*Lasse uns aufrecht kämpfen und unseren Feind
erschlagen, auf dass sein Körper nicht mehr
wandelt und Deine Schöpfung beleidigt.*

*Lasse uns das Dunkel vertreiben und Licht sähen,
wo immer wir den wandelnden Toten begegnen.
Für Dich wollen wir streiten, zur Ehre und Ruhm.
In Deinem Namen zerschmettern wir Knochen
und trennen ihre Köpfe vom Rumpf.
Für Dich wollen wir kämpfen bis nichts mehr ist,
außer dem reinen Leben oder dem endgültigen
Tod."*

Aus: Codex ecclesiae ALVAS

lutgeld
-Kurzgeschichte-



Alvas Strahlen tauchten die sanften Hügelketten der Baronie Goldbach in der Markgrafschaft Südquell in prächtige Farben. Jetzt, im Sommer, schien das Land so friedlich und farbenfroh als ob Frankothingen selbst den Jahrzehnte andauernden Krieg zu verdrängen versuchte, der die gesamten Westreiche im Würgegriff hielt. Erholung gab es zu diesen Zeiten selten und so genossen die Menschen diesen Tag in vollen Zügen und gingen ihr Tagewerk bedächtiger an als sonst.

Nur Baron von Goldbach brütete in seiner Kammer über Schriftrollen und Karten und konnte einfach seine Sorgen nicht abschütteln. Die Steuereinnahmen aller seiner Dörfer und Lehen waren seit Tagen eingetrieben und bereit für den Weitertransport nach Settingen, dem Sitz des Grafen. Nur ein Dorf fehlte noch.

Nervös schaute Baron von Goldbach aus dem Fenster in Richtung Westen und versuchte vergeblich die längst überfällige Truppe, die vor zwei Wochen nach Tabheim aufgebrochen war, zu entdecken. Mehr als sechs Tage waren sie überfällig und hätten längst mit den Steuern und Abgaben wieder eintreffen müssen. Das Dorf Tabheim war immer pünktlich und korrekt mit den Abgaben gewesen und so wollte der Baron nicht an Ärger aus dieser Richtung glauben, aber diese Verzögerung musste einen guten Grund haben denn sonst wäre Sir Gregor längst wieder mit seinen 30 Männern und Frauen zurück.

Laut seufzend schrieb er einige Befehle nieder und reichte diese einem seiner Ritter. „*Sucht euch 200 Leute und brecht auf Richtung Tabheim. Irgendetwas ist nicht in Ordnung. Sir Gregor ist längst überfällig. Und Sir Markus? Seid vorsichtig, der Feind schläft niemals, wie ihr wisst.*“

Sir Markus von Dreuten sammelte seine 14 Ritter und dessen Knappen um sich und informierte sie über die Lage. Noch am selben Tag wurden aus der Garnison zu Goldbach 150 Soldaten zur Begleitung eingeteilt die unter dem Befehl von Sir Markus, als Ritter-Hauptmann, am nächsten Morgen Richtung Westen zogen um die Vermissten zu finden. Die Truppenstärke betrug damit fast 200 Mann und sollte ausreichen fast jeglicher Gefahr zu trotzen.

Nach vier Tagen Marsch auf der staubigen Straße hatten sie eigentlich fest damit gerechnet, den verlorenen Zug zu finden und wieder kehrt zu machen. Allerdings war dies nicht der Fall und so kam ihnen nur ein Reiter entgegen, etwa drei Fußstunden vor Tabheim. Der junge Mann zu Pferde war in heller Panik, sein Wams war durchgeschwitzt und seine Augen weit aufgerissen. Straßenstaub bedeckte sowohl den Mann wie sein Pferd, dessen Flanken stark zitterten und dessen schweißnasses Fell in der Sonne glänzte.

„ Herr! Herr! Gut dass ihr hier seid... " brach es aus dem Mann heraus. „ Ich komme soeben aus Tabheim. Es sind alle tot Sir! Das ganze Dorf ist niedergemacht worden... überall liegen die Toten... Ich.. " mit diesen letzten Worten schien etwas in dem Mann zu zerbrechen und er sackte in sich zusammen um nur noch Unverständliches zu nuscheln und bitterlich zu weinen.

Genervt von der schwachen Haltung des Mannes gab Sir Markus den Befehl des schnellen Vorrückens an seinen Stellvertreter weiter und lies den Reiter am Straßenrand zurück ohne sich nochmals umzublicken.

Nach nicht mal ganz zwei Stunden erblickten sie das Dorf, welches völlig unberührt zu sein schien. Allerdings drang auch aus keinem der etwa 200 Häuser Rauch oder war sonst eine Menschenseele zu sehen. Dutzende Raben kreisten über dem Dorf und ihr aufgeregtes Gekrächze verursachte bei so manchem Soldaten eine Gänsehaut und ließ ihn ein kurze Gebet zu Alvas sprechen. Alle wussten was es bedeutete so viele Aasfresser an einem Haufen zu sehen.

Als sie kampfbereit das Dorf erreichten war von Überlebenden noch immer nichts zu sehen. Dafür stießen sie auf die ersten der etwa 1000 Dorfbewohner. Ausgestreckt lagen überall auf den Straßen und Wegen Leichen in grotesker Haltung, so als wären sie unter großen Schmerzen gestorben. Männer, Frauen und Kinder gleichermaßen. Viele der Häuser waren versperrt und hin und wieder sogar notdürftige und offensichtlich in großer Eile verbarrikadiert worden. Ohne Erfolg wie es schien, denn der unbekannte Angreifer hatte das Dorf erobert. Kampffessspuren sah Sir Markus keine. Dafür trieb der Wind einen bestialischen Gestank nach Verwesung in ihre Richtung. Sämtliche Tote waren bereits stark von der Sonne aufgedunsen und unzählige Aasfresser hatten sich an den Kadavern gütlich getan. Es musste mehr als zehn Tage her sein, dass diese Menschen gestorben waren. Umso unbegreiflicher, das die Nachricht von diesem Blutbad noch nicht bis nach Goldbach gedrungen war.

Zu spät überlegte Sir Markus sich, dass wohl bis jetzt niemand davon berichten konnte, abgesehen von dem jungen Burschen vorhin, weil nie jemand dieses Dorf wieder verlassen hatte seit der Katastrophe.

„Das ist eine Falle!“ brüllte er. „Gefechtsaufstellung, der Feind muss noch

in der Nähe sein!"

Und in diesem Moment begriff er, dass es tatsächlich *der Feind* war, den Frankothingen am meisten fürchtete...

Die ersten Toten begannen zu zucken und nach wenigen Sekunden erklang ein tiefes unmenschliches Stöhnen aus hunderten Kehlen in dem gesamten Dorf, als sich die lebenden Leichen auf die Frankothinger stürzten. Zwischen den wankenden, allerdings bedrohlich schnellen Gestalten sah Sir Markus eine Rüstung aufblitzen und erkannte das Wappen von Sir Gregor. *Er also auch schon...* dachte er noch ehe er seinen Zweihänder vom Rücken löste und an die Seite seiner Ritter stürmte.

Zusammen schlugen sie auf die ehemaligen Bewohner ein und enthaupteten wann immer möglich ihre Gegner, damit diese sich nicht aufs Neue erhoben. Doch die Übermacht war zu erdrückend, als das eine Chance auf den Sieg bestand. Immer mehr Königliche vielen unter den unmenschlich kräftigen Hieben der Angreifer, die sich mit Schwertern, Keulen, Sensen, Dreschflegeln und Dolchen bewaffnet hatten.

Ein brutaler Schlag lähmte Sir Markus rechten Arm und ließ ihn taumeln. Im selben Moment viel sein Knappe an seiner Seite Blut überströmt zu Boden ehe er ihm zur Hilfe eilen konnte.

„Rückzug! Nach Goldbach!" brüllte er.

Seine verbliebenen Ritter und deren Knappen versuchten einen massiven Wall zu bilden um den restlichen Soldaten mehr Zeit zu verschaffen. Doch auch diese Insel aus Stahl und blitzenden Schwertern geriet immer mehr ins Wanken. Schon wurden sie von der Flanke angegriffen und es schien so als ob der Feind genau wüsste, dass er fast gewonnen hätte.

Mit dem Mut der Verzweiflung kämpfte Sir Markus nun, nur noch mit einem Langschwert, verbissen weiter und erreichte zu seinem eigenen Erstaunen das Ende des Dorfes zusammen mit rund 30 seiner Männer. Nun in wilder Flucht rannten die Überlebenden die Straße entlang und sahen entsetzt wie der winzige Rest der Truppe im Dorf überrannt wurde.

Bittere Galle stieg in Sir Markus auf als er an die vielen Toten denken musste die unter seinem Kommando gefallen waren, doch er musste die Nachricht so schnell es ging zu seinem Baron bringen, koste es was es wolle. Und so rannte er weiter und weiter, bis er vor Erschöpfung gegen Abend am Wegesrand halb ohnmächtig zusammen brach. Seine übrigen Männer waren ebenfalls am Rande des Zusammenbruches und so entschieden sie sich für eine zweistündige Rast ehe es weiter gehen sollte.

Je erwachte Sir Markus von Dreuten unter krampfartigen Schmerzen aus seinem leichten Schlaf, der höchstens eine Stunde gedauert haben konnte. Sein Inneres schien in Flammen zu stehen und nur aus den Augenwinkeln nahm er war, wie sich alle seine Männer vor Krämpfen zitternd auf dem

Boden wälzten. Dann übergab er sich und starrte entsetzt auf als das Blut das sich nun vor ihm auf dem Boden befand. Eine eisige Kälte erfasste ihn und irgendwo in seinem Unterbewusstsein zog sein gesamtes Leben an ihm vorbei, ehe sein Herz aufhörte zu schlagen....

Dunkelster Hass und abgrundtiefes Verlangen alles Lebende zu zerstören waren das Einzige was ihn noch trieb, als er wankend mit seinen Männern in Richtung des Dorfes Tabheim zurück schritt. Keine bewussten Handlungen steuerten ihn noch, nur eine Stimme, die so alt und finster war wie das Böse selbst kicherte in seinem Unterbewusstsein.

„Töte! Töte und lass keinen entkommen, denn das ist ihre Strafe für das Licht. Ich bin der rechtmäßige Herrscher Varns!“





Das Reich - Geographie -



Frankothingen ist ein wildes Land mit wenigen großen Städten und vielen kleineren befestigten Dörfern die sich über das ganze grüne und fruchtbare Land verteilen.

Im Süden herrscht ein eher sonniges und trockenes Klima welches durch die nahen Südländer hervorgerufen wird. Hier reihen sich sanfte Hügel aneinander und fast überall stehen die Reben der Weinbauern. Ziegen und Kühe grasen das trockene Gras von den Feldern und die Menschen lassen den Tag oftmals eher ruhig angehen.

Der Rest des Reiches ist mit weiten saftigen Wiesen und Wäldern bedeckt, die viele Schafe beherbergen und die goldenen Ähren der Weizenfelder schaukeln sanft im Wind. Manche der Wälder sind unglaublich groß und nur wenige Bewohner wagen sich weiter als einen Steinwurf in sie hinein. Dann wiederum gibt es ganze Landstriche mit hohen bewaldeten Bergen und tiefen Tälern die von mächtigen Burgen geschützt werden. Einige dieser Täler liegen allerdings so abgelegen, dass sich dort kaum eine Menschenseele hin verirrt.

Immer wieder trifft man auf alte Hügelgräber oder halb verfallene Überbleibsel längst vergangener Tage. Große Steinquader stehen mitten im Wald, ringförmige Steinhaufen liegen im Schatten eines Hügels, sinnlos erscheinende Torbögen bewachen eine Lichtung, aus kleinen Höhlen summt der Wind ein seltsam anmutendes Lied, welches nicht natürlich zu sein scheint. Viele Gerüchte ranken sich um diese Orte und nicht selten sind einige davon wahr.

Die Straßen des Reiches sind einigermaßen begehbar und hin und wieder von Zollstationen und Gasthäusern gesäumt. Liegen diese weiter ab von den Haupttrouten so gleichen sie kleineren Festungen.



Alte Burgen aus grauer Vorzeit, längst verfallen und zum Spiel der Elemente geworden, finden sich verstreut über das Land.

Oftmals dienen ihre Steine noch den Bewohnern als Baugut, aber eben so oft werden diese Ruinen gemieden.

Von der *Hauptstadt Urban* aus regiert König Arcanitus der I derer zu Frankothingen. Dieser ist nur noch dem Kron Konstantin I (Großkönig) unterstellt, welcher wiederum in der Kronenburg die Geschicke der gesamten Westreiche und der Nordansk lenkt. Urban ist eine der größten Städte der Westreiche und berühmt für ihre Prachtbauten.

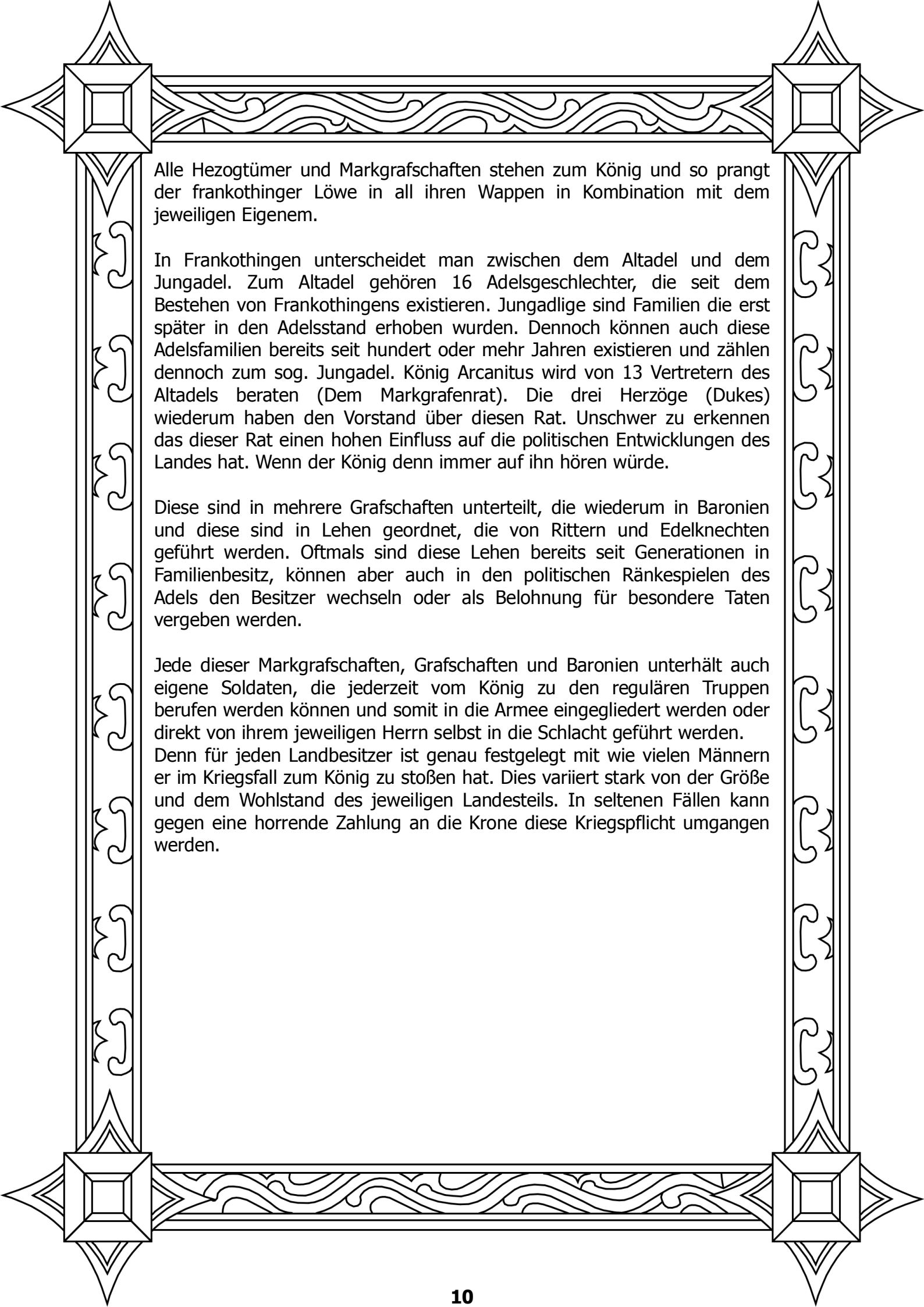
Frankothingen ist bekannt für seine hervorragenden Baumeister, die einzigartig in ihrer Kunst auf ganz Varn sind. Neben der alteingesessenen Schola Aedificium, einer Hochschule der Baukunst, befindet sich auch der Alvas Dom in Urban. Beide Bauten sind einzigartig, es gibt keine vergleichbaren Einrichtungen auf Varn. Einzig die Helethinger verfügen über ähnliche Einrichtungen. Außerdem sind in Urban noch die Universität und die Akademia Magica, die Magierschule, zu finden.

Das gesamte Königreich Frankothingen ist in drei Herzogtümer und dreizehn Markgrafschaften unterteilt, die wiederum aus vielen Grafschaften nebst Baronien und zu guter Letzt aus noch mehr Lehen bestehen. Jede dieser Markgrafschaften hat eine lange Familiengeschichte und besteht schon seit der Gründung des Reiches.

Geographie:

Das Königreich Frankothingen liegt im Osten der Westreiche und grenzt an Karthotingen und die Südlande an.

Im Osten befindet sich Armelin, eine riesige Insel, die einst eine Blühende Stadt war, nun aber seit dem Fall Daimons vor Untoten nur so wimmelt. Hier liegt der größte Unruheherd des Reiches und tausende sind an der großen Wehrmauer bereits gefallen. Immer wieder gelingt es ganzen Rotten von Untoten durch eine Bresche ins Hinterland zu gelangen, denn diese sind nicht völlig frei von Intelligenz und werden oftmals von mächtigen Kreaturen des dunklen Gottes Daimons angeführt. Sogar bemannte Knochenschiffe werden von den Dienern Daimons benutzt um an den Küsten Frankothingens und anderer Reiche zu landen. Jegliche Bemühungen der Untoten-Pest Herr zu werden sind in den Jahren gescheitert. Lediglich ein Überrennen des Reiches konnte immer wieder aufgehalten werden.



Alle Herzogtümer und Markgrafschaften stehen zum König und so prangt der frankothinger Löwe in all ihren Wappen in Kombination mit dem jeweiligen Eigenem.

In Frankothingen unterscheidet man zwischen dem Altadel und dem Jungadel. Zum Altadel gehören 16 Adelsgeschlechter, die seit dem Bestehen von Frankothingens existieren. Jungadlige sind Familien die erst später in den Adelsstand erhoben wurden. Dennoch können auch diese Adelsfamilien bereits seit hundert oder mehr Jahren existieren und zählen dennoch zum sog. Jungadel. König Arcanitus wird von 13 Vertretern des Altadels beraten (Dem Markgrafenrat). Die drei Herzöge (Dukes) wiederum haben den Vorstand über diesen Rat. Unschwer zu erkennen das dieser Rat einen hohen Einfluss auf die politischen Entwicklungen des Landes hat. Wenn der König denn immer auf ihn hören würde.

Diese sind in mehrere Grafschaften unterteilt, die wiederum in Baronien und diese sind in Lehen geordnet, die von Rittern und Edelknechten geführt werden. Oftmals sind diese Lehen bereits seit Generationen in Familienbesitz, können aber auch in den politischen Ränkespielen des Adels den Besitzer wechseln oder als Belohnung für besondere Taten vergeben werden.

Jede dieser Markgrafschaften, Grafschaften und Baronien unterhält auch eigene Soldaten, die jederzeit vom König zu den regulären Truppen berufen werden können und somit in die Armee eingegliedert werden oder direkt von ihrem jeweiligen Herrn selbst in die Schlacht geführt werden. Denn für jeden Landbesitzer ist genau festgelegt mit wie vielen Männern er im Kriegsfall zum König zu stoßen hat. Dies variiert stark von der Größe und dem Wohlstand des jeweiligen Landesteils. In seltenen Fällen kann gegen eine horrende Zahlung an die Krone diese Kriegspflicht umgangen werden.





Land und Leute

Frankothingen ist zum Großteil vergleichbar mit England zwischen 1350 und 1450. Das Staatssystem ist feudale Monarchie mit König Arcanitus I. als Regent. Oberster Herrscher ist natürlich, wie überall in den Westreichen, der Kron (Großkönig) Konstantin I.

Die Adligen regieren das Land und sorgen, wenn möglich, für Frieden und Gerechtigkeit unter der Bevölkerung, die sich aus freien Bürgen und unfreien Bauern und Tagelöhnern zusammensetzt.

Als von Alvas so bestimmt und schon immer seit Beginn des Königreiches so gewesen, wird dieses System von allen Bevölkerungsschichten akzeptiert, auch wenn sich hin und wieder ein Murren vom einfachen Volk vernehmen lässt. Wird dieses Murren allerdings zu laut, so können schon mal ein paar Köpfe rollen ehe es wieder verstummt.

Die einfachen Bewohner Frankothingens sind meist Bauern, Winzer, Weinbauern, Handwerker oder Hirten.

Der Adel wird mit einer Mischung aus Respekt und Furcht behandelt. Selten mischen sich die hohen Herren und Damen direkt unter das Volk und noch seltener wechseln sie dann mehr als ein paar Worte mit ihm. Je unterwürfiger und gleichzeitig gebildeter ein Bürger sich vor dem Adel gibt, desto mehr kann er auf dessen Gunst hoffen. Die korrekte Anrede ist in allen Adelsschichten des Reiches sehr wichtig, sonst kann eine Begegnung sehr schnell einmal mit Schweigen, oder schlimmer, einer Tracht Prügel enden.

Ein Bauer, der einen reisenden Ritter allerdings um Hilfe bitte weil sein Hab und Gut in Gefahr ist, ein Rechtsstreit den Dorffrieden gefährdet oder ein anderes Verbrechen begangen wurde, wird immer Hilfe erhalten. Denn auch der Adel hat erkannt, dass es die Bauern, Handwerker, Händler und Winzer sind, die die Last des Königreiches auf ihren Schultern tragen.

Der Frankothinger ist im Allgemeinen eher zurückhaltend gegenüber Fremden. Wen man nicht kennt, dem vertraut man erst mal besser nicht, ist die Devise vielerorts. Allerdings kann die anfängliche Zurückhaltung nach einer gewissen Eingewöhnungsphase schnell in herzliche Gastfreundschaft umschlagen. Reisende, die sich nützlich machen oder sonst positiv aufgefallen sind, finden sich oft unerwartet in der Mitte eines riesigen, in aller Eile entstandenen Festes wieder, welche gerne und oft von der Bevölkerung gegeben werden.

Die Frankothinger sind stolz auf das Königreich, auch wenn die Meisten nicht viel mit dem König selbst zu tun haben. Die Hauptstadt Urban ist weit weg und man kümmert sich doch lieber um die eigenen Probleme. Wichtiger für den einzelnen Bürger ist, was der Ritter an Abgaben festlegt oder höchstens noch was der Baron der Region für Gesetze erlässt. Dass dies alles auf Geheiß einer höheren Stelle geschieht kümmert da wenig. Viele verlassen ihr Dorf nicht weiter als sie an einem Tag zu Fuß erreichen können.

Großstädter sind da schon etwas anderes. In den wenigen riesigen Städten befasst man sich sehr wohl mit Klatsch und Tratsch des Königshauses oder der Grafschaft. Welche Mode wird dort getragen? Wer hält sich eine Mätresse? Das sind wichtige Fragen für den Stadtbürger Frankothingens die so gar nichts mit der einfachen Landbevölkerung zu tun haben wollen.



Burg Eschenbruch, Markgrafschaft Eschenbruch



Bevölkerungsverteilung

Insgesamt hat Frankothingen etwa 10 Millionen Einwohner.

Etwa 2% gehören dem Adel an.

Etwa 2% dienen als Soldaten.

Etwa 17 % sind Handwerker und Händler.

Etwa 64% sind Bauern, Winzer, Schafzüchter, etc

Etwa 15% sind Unfrei die zu jeglicher Arbeit herangezogen werden können.



Die Armee

Die Frankothinger Armee kann man in zwei Bereiche aufteilen. Einmal die Reichsarmee, mit ihren roten Wappenröcken und dem goldenen Löwen, die einzig und alleine dem König unterstellt sind und auch aus der Staatskasse bezahlt werden. Die Reichsarmee umfasst etwa 100.000 Soldaten, die an wichtigen Knotenpunkten stationiert sind und deren Hauptaufgabe es ist das Reich vor den einfallenden Untotenhorden zu schützen. Solche Knotenpunkte sind zum Beispiel wichtige Kreuzungen an Handelsrouten, häufige Angriffziele der untoten oder direkt an der Grenze zur Halbinsel Armelin.

Des weiteren unterhält jeder höhere Adelige eigene Soldaten, in seinen Landesfarben gekleidet, welche die Städte und Grenzen der jeweiligen Baronie, Grafschaft oder Herzogtum verteidigen. Diese Soldaten beziehen ihren Sold von ihrem jeweiligen Herrn und sind insgesamt etwa ebenfalls 100.000 Mann stark. Im Kriegsfall müssen diese Soldaten dem König unterstellt werden und zusätzliche Truppen auf Kosten des Adels ausgehoben werden. Dieses Feudalheer untersteht dann ebenfalls dem König.

In Kriegszeiten wird diese Armee ebenfalls noch aus der Bevölkerung aufgestockt, die dann zumeist als Bogenschützen und einfache Fußsoldaten eingesetzt werden.

Durch die Größe der Armee, die das Königreich besitzt, spielt sie eine zentrale Rolle im Land. Viele kleinere Garnisonen liegen an wichtigen Punkten entlang der Grenzen oder sorgen für Ruhe und Ordnung innerhalb der Städte. Fast alle unterstehen in erster Linie dem jeweiligen Landesherrn, der sie auch bezahlt und dazu benutzt seine Interessen umzusetzen.

Die Grenzfesten zum Nachbarreich Katothingen haben seit dem großen Frieden und der Besteigung des Kronthrones durch Konstantin etwas an Bedeutung verloren und stehen nicht mehr unter voller Stärke. Ebenso die trotzigsten Wehrburgen zu den Südländern, die seit dem neuen Herrscher der Südländer, Skutor, ebenfalls an Bedeutung verloren haben. Die größten Garnisonen befinden sich in der Hauptstadt Urban und den dreizehn Markgrafsitzen.

Die Soldaten der Landesherrn sind im Allgemeinen eher grob und teilweise ungehobelt. In der Bevölkerung sind sie oftmals nicht beliebt, weil sie sich für etwas Besseres halten und schon mal den einen oder anderen Streit vom Zaun brechen.

Die Königssoldaten sind disziplinierter und mehr geachtet in der Bevölkerung.

Viele junge Männer und Frauen treten der Armee bei um ein geregeltes Einkommen zu haben oder ihrem Leben zu entfliehen, welches sonst oftmals als Bauer, Schafhirte oder Winzer verlaufen würde. Der Sold ist nicht herausragend und die Verpflegung könnte besser sein, dennoch sind dies Dinge, die wohl jeder Soldat in jeder Armee dieser Welt bemängelt.

Der Zusammenhalt der Truppen des Königs ist Beispiellos und über die Grenzen des Reiches bekannt. Die ständige Bedrohung durch die Südreiche und die seit Jahrzehnten andauernden Schwierigkeiten durch die wandernden Toten im Nord-Osten führen zu einer starken Kameradschaft unter den Truppen.

Der Beitritt in die Armee des Königs ist bindend und eine Dienstzeit dauert 15 Jahre. Nach Ablauf dieser Zeit kann sie verlängert werden auf eigenen Wunsch oder endet mit der ehrenhaften Entlassung und einem kleinen Reservistensold auf Lebenszeit.

Der Dienst führt einen durch das gesamte Königreich und oftmals auch darüber hinaus um einem der befreundeten Reiche zu helfen. Denn in Zeiten wie diesen ist es gut wenn du dich auf deinen Nachbarn verlassen kannst.

"Kommt zur Armee haben sie gesagt... sieh die Welt haben sie gesagt... Verdammt, ich hasse dieses Marschieren." (Soldatenredewendung)

Nach Eintritt in die Armee wird der junge Rekrut zwei volle Jahre ausgebildet und in verschiedenen Waffengattungen unterrichtet. Die letzte Wahl der Waffe hat dann der befehligende Kommandant. So kommt es, dass die Armee von Frankothingen keine einheitliche Bewaffnung ihrer Soldaten vorschreibt. Jeder erhält die Waffe, mit der er am besten um zu gehen weiß. Durch diesen Umstand wirken die Truppen nicht so einheitlich wie in anderen Reichen, kämpfen aber ungleich effektiver.

Auch Spezialisierungen, wie der frankothinger Knieschütze* sind möglich und eröffnen ganz neue Möglichkeiten in gewissen Kampfsituationen.

*der frankothinger Knieschuss ist ein gezielter Schuss mit dem Bogen in das Knie oder das Bein eines Gegners. Er wird oftmals im Felde angewandt, um Verhandlungen, die von vornherein zum Scheitern verurteilt sind, zu beschleunigen.

Es gibt für beide Geschlechter die Möglichkeit in der Armee zu dienen. Allerdings sind etwa fünfmal so viele Männer in den Reihen des goldenen Löwen und der Adligen als Frauen.



Die Ritter und die Armee

Nach seinem Ritterschlag tritt ein junger Ritter oftmals in die Armee ein um sich seine Sporen zu verdienen. Üblich sind 5 Jahre Dienst für das Königreich, aber eine Verlängerung kann durchaus freiwillig geschehen.

Ein Ritter erhält automatisch den Rang eines *Lord-Hauptmanns* und somit den Befehl über bis zu 500 Mann. Selten werden Ritter allerdings als normale Hauptmänner eingesetzt, da sie sich zumeist mit den einfachen Soldaten nicht gut verstehen und kaum Erfahrungen im Feld haben.

Wesentlich öfter schließen sich die Ritter zu einer Einheit zusammen und bilden den harten Kern der Streitmacht in einer etwas abgesonderten Form der sonstigen Befehlsstruktur. Nur der jeweilige Kommandant der Streitmacht darf ihnen Befehle erteilen und sie einsetzen wo er es für sinnvoll erachtet. Zumeist bilden sie einen schier undurchdringbaren Block aus Stahl und Panzerplatten im Zentrum der Schlacht. Gleich einer Insel in der tosenden Flut brechen sie jeden Widerstand langsam aber unerbittlich.



Magie und Glauben in der Arme

Einige Magier verlassen ihre Akademie um in der Armee zu dienen. Sie verpflichten sich immer nur ein Jahr und werden zumeist als Berater eingesetzt. Kampfmagier dagegen unterstützen die Truppen auch mit ihren Zaubern im Felde selber. Die Zahl der Magiebegabten in der Armee ist allerdings sehr gering.

Priester der zwölf Götter begleiten schon öfter die Armee um sie im Glauben zu stärken, sich um Verwundete zu kümmern oder die geplagte Seele eines Soldaten nach der Schlacht zu heilen. Auch sie gelten oftmals als Berater und sind grade im Norden des Landes vertreten um das Licht Alvas gegen die Untoten zu schleudern. Priester verpflichten sich nicht zum Armeedienst und können diese jederzeit verlassen, so sie ihre Aufgabe für erledigt erachten.



Prinz Isatis zu Frankothingen (II) inspiziert die Truppen



Die Taktiken der Armee

Der fast völlige Verzicht auf Pferde in einer Schlacht macht eine Armee des Königreiches zwar langsamer, aber auch kompakter und widerstandsfähiger.

Wenn es irgendwie möglich ist wird sich der Kommandant der Frankothinger das Schlachtfeld aussuchen und Vorbereitungen treffen ehe es zum Kampf kommt. In Windeseile sind die Soldaten dazu in der Lage einige Überraschungen auf dem Schlachtfeld für den Gegner zu hinterlassen. Dabei reicht der Einfallsreichtum der im Armeehandbuch beschriebenen Fallen von simplen Gräben bis hin zu ausgeklügelten, sich selbst entzündeten Teerfallen, die Tod und Verderben auf dem Schlachtfeld sähen.

Zusätzlich wird steht's versucht den Gegner so lange wie irgend möglich mit den Langbögen zu beschießen und ihn so zu einem unbedachten Angriff zu bewegen.

Eine Armee Frankothingens, die sich in einem dichten Wald eingenistet hat, ist nur mit einem sehr hohen Blutzoll aus Selbigen zu vertreiben. Oder mit viel Feuer. Hier bieten sich unermessliche Möglichkeiten den Gegner zu schwächen ehe es überhaupt zum ersten Schwertstreich kommt.

Anfällig für schnelle Reiterei, die ihre Flanken umrunden, sind Frankthinger allerdings dennoch. Hier ist die Unbeweglichkeit der Armee von Nachteil.

Direkte Sturmangriffe von schwerer Reiterei, wie es zum Beispiel gerne von Katothingern gemacht wird, wird mit langen Speeren und den gefürchteten Langbögen begegnet. Selbst die schwere Rüstung mag einem solchen Geschoss nicht alle Wucht zu nehmen, wie viele Katothinger Ritter bereits erfahren haben.

Der Nachteil daran ist allerdings eindeutig das Wetter. Denn steht der Wind schlecht, ist die Sicht eingeschränkt oder der Angriff wird nicht rechtzeitig bemerkt, so schneidet sich ein solcher Sturmangriff oft weit in die frankothinger Reihen ehe er an der puren Masse der Leiber zum Erliegen kommt.

Um Gebiete, Burgen, Dörfer, Täler und ähnliches von der Untotenplage zu befreien wird viel auf das Legen von Bränden und pure Muskelkraft gesetzt. Bogenschützen sind hier ineffektiv, da die wandelnden Toten in Stücke gehauen werden müssen oder der Kopf vom Rumpf getrennt

werden sollte. Das Verbrennen des Körpers führt ebenfalls zum endgültigen Tod. Im Übrigen gibt es hier selten ein Schlachtfeld auszusuchen, sondern vielmehr Welle um Welle der Untoten zurück zu schlagen.



Die Ränge der Armee

Reservetruppen: In manchen Fällen ist es nötig, die reguläre Armee durch die Bevölkerung aufzustocken. Diese „Freiwilligen“ werden entweder als Sperrträger oder Bogenschützen in der Schlacht eingesetzt. Mehr als diese Waffe und einen einfachen Wappenrock erhalten sie nicht als Ausrüstung. Für den Dienst am Königreich werden sie allerdings entlohnt und bei Verletzungen wird ein Blutgeld entrichtet.

Rekrut: Nach Eintritt in die Armee dauert die Ausbildung zwei volle Jahre.

Soldat: Nach Beendigung der Grundausbildung steigt der Rekrut automatisch in den Rang eines Soldaten auf.

Waibel: Durch Geschick und Disziplin kann ein Soldat zum Waibel aufsteigen. Er erhält den Befehl über 10 – 20 Mann. (Ein Trupp)

Ober-Waibel: Tut sich ein Waibel besonders hervor in Taktik, Menschenführung, Mut, Geschick oder geschickter Schleimerei, so kann er zum Ober-Waibel befördert werden. Er erhält den Befehl über 50 – 100 Mann. (Eine Truppe)

Hauptmann: Ein diensteifriger Mann/ Frau kann sich seine Sporen verdienen. Der Rang des Hauptmanns ist oftmals das höchste Ziel eines einfachen Soldaten. Die Aufgaben sind vielfältig und hängen ganz von den jeweiligen Talenten des Betreffenden ab. Ein Hauptmann kann bis zu 1000 Mann befehligen (eine Kompanie), eine kleine Spezialtruppe leiten, eine Festung verwalten und befehligen, eine Garnison führen oder für die Sicherheit einer kleinen Stadt verantwortlich sein.

Leutnant: Der Leutnant befehligt ganze Armee-Abteilungen Frankothingens. Er erhält gleichzeitig mit diesem Rang auch den Ritterschlag, sofern noch nicht vorhanden und den Titel eines Baron samt dazugehörigem Lehen in einer Grafschaft. Sollte ein Krisenherd bedrohlich brodeln werden oftmals bis zu 5000 Mann (ein Regiment) unter der Führung eines Leutnants zur schnellen Verstärkung geschickt.

General: Ein General erhält gleichzeitig mit diesem Rang auch die Ernennung und Titel zum Grafen, sofern noch nicht vorhanden, samt dazugehörige eigene Grafschaft in einer Markgrafschaft. Bei wirklich großen Auseinandersetzungen führen Generäle bis zu 50000 Mann (eine Division) in die Schlacht. Sind mehr Männer von Nöten werden oftmals mehrere Divisionen zusammengelegt und unter den Oberbefehl eines Reichs-Generals gestellt. Der Reichsgeneral ist oftmals ein Herzog oder ein sehr enger Vertrauter/ Verwandter des Königs selbst. Zur Zeit hält diese Position General Osred Irving.

Der König: Ihm obliegt der Oberbefehl der gesamten Armee. Einzig und alleine der Kron kann ihm befehlen einen anderen Kurs zu fahren als gedacht. Diese Machtposition nutzt König Acanitus I auch gnadenlos aus. Er ist der oberste Herrscher des Königreiches und regiert mit eiserner Hand das Reich. Lediglich der Markgrafenrat hat noch einigen beratenden Einfluss auf ihn.



Die Markgrafschaften

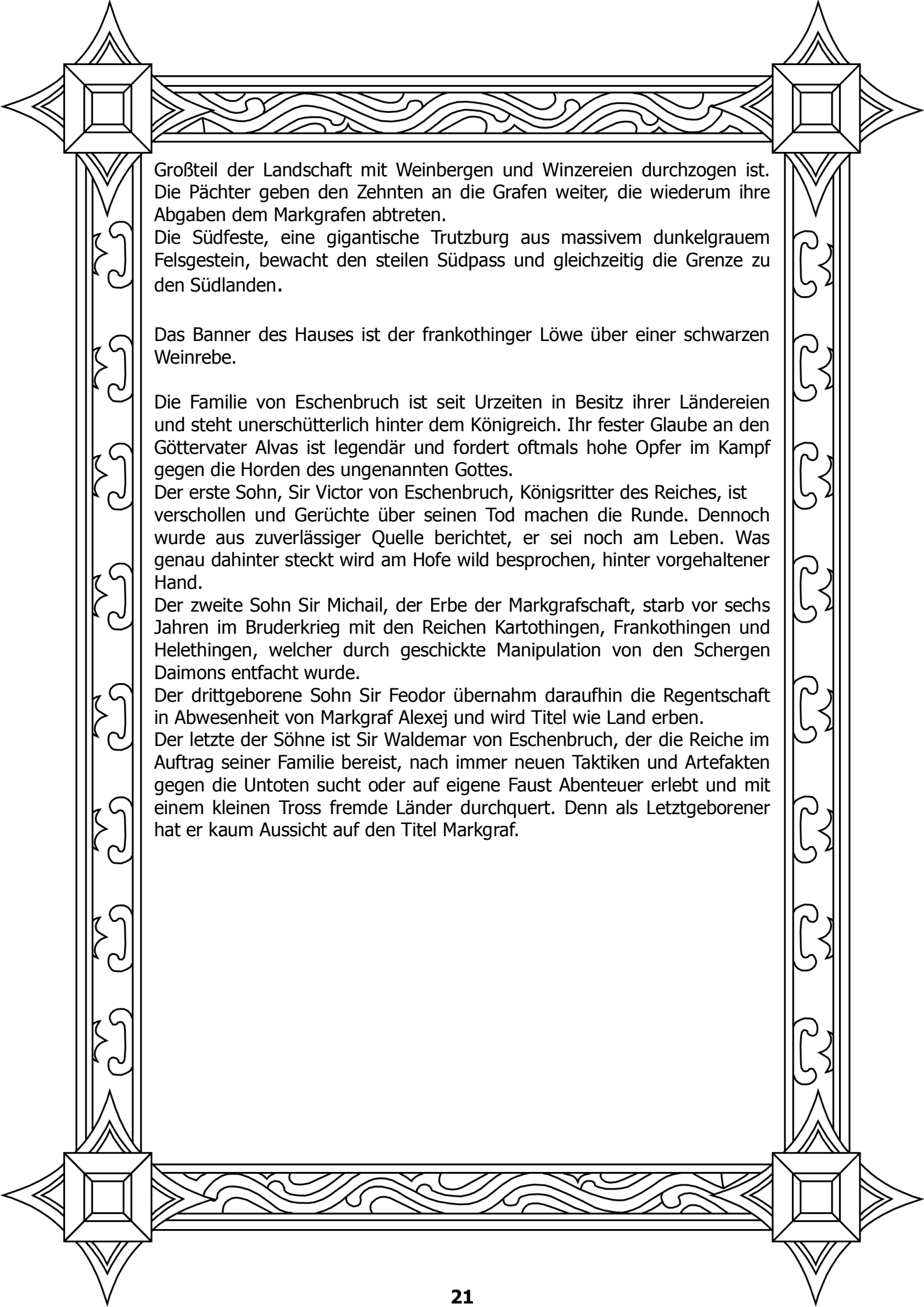
Herzogtum	Markgrafschaft
Hochmund	Eschenbruch, Thorstett, Lundene, Grenzbrügg, Südquell
Veihls	Brandburg, Eoferwic, Taliris, Dunholm
Tamwald	Hohenzoll, Werham, Ostklin, Horsey



Eschenbruch

Markgraf Alexej von Eschenbruch ist ein enger Berater des Königs und weilt deshalb oft in Urban am Königshof zusammen mit seiner Frau Lady Tatjana von Eschenbruch, die erste Kammerfrau der Königin war, bis zu deren Tod bei der Geburt von Prinz Isatis.

Ganz im Süden von Frankothingen liegt die Markgrafschaft und ist berühmt für ihren Wein und somit ist es nicht verwunderlich, dass ein



Großteil der Landschaft mit Weinbergen und Winzereien durchzogen ist. Die Pächter geben den Zehnten an die Grafen weiter, die wiederum ihre Abgaben dem Markgrafen abtreten.

Die Südfeste, eine gigantische Trutzburg aus massivem dunkelgrauem Felsgestein, bewacht den steilen Südpass und gleichzeitig die Grenze zu den Südländern.

Das Banner des Hauses ist der frankothinger Löwe über einer schwarzen Weinrebe.

Die Familie von Eschenbruch ist seit Urzeiten in Besitz ihrer Ländereien und steht unerschütterlich hinter dem Königreich. Ihr fester Glaube an den Göttervater Alvas ist legendär und fordert oftmals hohe Opfer im Kampf gegen die Horden des ungenannten Gottes.

Der erste Sohn, Sir Victor von Eschenbruch, Königsritter des Reiches, ist verschollen und Gerüchte über seinen Tod machen die Runde. Dennoch wurde aus zuverlässiger Quelle berichtet, er sei noch am Leben. Was genau dahinter steckt wird am Hofe wild besprochen, hinter vorgehaltener Hand.

Der zweite Sohn Sir Michail, der Erbe der Markgrafschaft, starb vor sechs Jahren im Bruderkrieg mit den Reichen Kartothingen, Frankothingen und Helethingen, welcher durch geschickte Manipulation von den Schergen Daimons entfacht wurde.

Der drittgeborene Sohn Sir Feodor übernahm daraufhin die Regentschaft in Abwesenheit von Markgraf Alexej und wird Titel wie Land erben.

Der letzte der Söhne ist Sir Waldemar von Eschenbruch, der die Reiche im Auftrag seiner Familie bereist, nach immer neuen Taktiken und Artefakten gegen die Untoten sucht oder auf eigene Faust Abenteuer erlebt und mit einem kleinen Tross fremde Länder durchquert. Denn als Letztgeborener hat er kaum Aussicht auf den Titel Markgraf.



Sir Waldemar von Eschenbruch (Foto: Sebastian Gerlach)

Brandburg

Markgraf Vladir von Brandenburg (Auch „der Bär“ genannt) regiert das Land mit eiserner Hand. Schon kleine Verbrechen werden hart bestraft, so dass es kaum Vergehen in den Grafschaften und Lehen gibt aus Furcht vor der Strafe. Sein Ruf ist hart aber gerecht, da vor seinem Gericht alle gleich behandelt werden.

Ohne die Fürsprache seiner Frau Lady Anna, die immer wieder ihrem Mann mit Rat und Tat zur Seite steht, wären schon einige Diebe mehr ohne Hand.

In Brandenburg stehen mehr Männer unter Waffen als in allen anderen Markgrafschaften. Und so ist es nicht verwunderlich, wenn die Meinung von Vladir hohes Gewicht bei König Acanitus hat. Die Waffen und Rüstungen aus Brandenburg sind berühmt und von hoher Qualität. Ebenso

berühmt ist der Mut in der Schlacht der Familie von Brandenburg und ihren Rittern seit Generationen. Die Markgrafschaft liegt ganz im Norden-Osten des Reiches und steht unter ständiger Bedrohung durch die Armee der Untoten, die über Armelin in die Westreiche fluten. Der erste große Poller der diese Flut auffängt.

Die Ehe von Vladir und Lady Anna ist bis jetzt Kinderlos.

Eoferwic

In der Mitte von Frankothingen liegt Eoferwic unter der Herrschaft von Markgraf Jegor von Eoferwic. Ein offenes, Wind gepeitschtes Land mit weiten Wiesen und weichen Hügeln, die von abertausenden von Schafen bevölkert sind. Wolle und Stoffe sind das Aushängeschild von Eoferwic und ein Großteil der Abgaben an den Königshof besteht in Form von Wappenröcken und Gambesons für die Armee, aber auch feine Stoffe für den Adel.

Jegor von Eoferwic ist ein schlanker, ruhiger Mann, der seine Grafschaften penibel genau führt und niemals ohne ein kleines Heer von Schreibern seinen Landsitz verlässt um seine berühmte Buchführung zu vervollständigen.

Seine Gattin Lady Irina kümmert sich aufopferungsvoll um die Kinder der beiden und scheucht das Personal der Burg von morgens bis abends durch die Gänge.

Die älteste Tochter Lady Tanja von Eoferwic wird durch eine Hochzeit zur gegebenen Zeit den Titel weiter geben.

Sir Artjom von Eoferwic dient am Hofe des Königs in Urban als Königsritter und vertritt die Interessen der Familie dort vehement und hitzköpfig.

Lady Inna von Eoferwic ist kaum dem Mädchenalter entflohen und ist zurzeit auf Suche nach einem Mann dessen Verbindungen der Familie dienlich sind. Nicht weniger als sechs weitere Kinder im Alter von 3 bis 17 Jahren vervollständigen die Familie.

Thorstett

An der westlichen Grenze zum Königreich Kartothingen liegt die Markgrafschaft Thorstett an den Ausläufern des Wallgebirges mit ihren zerklüfteten Tälern und Bergen. Markgraf Alexander von Thorstett ist hier Regent und kümmert sich um die Belange der Bevölkerung.

Der etwas verschlossene junge Markgraf ist mit seinen 23 Jahren zur Zeit noch unverheiratet und scheint diesen Umstand auch nicht verändern zu wollen, was für einige unverschämte Gerüchte am Königshof sorgt und König Acanitus I sicher bald dazu treiben wird eine Ehe zu fingieren.

Thorstett besitzt einige Eisenerz- und Silberminen sowie viele Steinbrüche, die die Grundlage des Einkommens von Alexander sind. Ebenso stehen einige riesige steinerne Festen, wie Felsenburg und Grenzwacht, entlang der Grenze zu Kartothingen, die allerdings zurzeit, aufgrund des Friedens, nur noch mit einer minimalen Soldatenzahl besetzt sind.



Lundene

Im Südwesten des Reiches liegt die Markgrafschaft Lundene, die nach Süden hin durch das Sichelgebirge abgegrenzt wird und nach Osten durch das Abaloschgebirge, welches eine gigantische Zwergenstadt beherbergt. Im Westen des Landes beginnt die Aschewüste des Feuerberges, eine unwirkliche Landschaft mit wenig Leben und absonderlichen Geschöpfen. Markgraf Edmund von Lundene regiert hier seit nunmehr 70 Jahren und verteidigte, während des Krieges, das Land sowohl vor den Südländern, wie auch vor allem was aus der Aschewüste kommen mag. Seine Frau, Lady Blanche, starb vor acht Jahren im Alter von 60 Jahren und hinterließ ihrem Mann zwei Söhne. Sir Mortimer von Lundene ist Königsritter am Hofe zu Urban und Sir Lucas von Lundene hilft bereits seinem alternden

Vater bei der Regierung des Landes.

Ähnlich wie die angrenzende Markgrafschaft Eschenbruch wird in Lundene viel Wein angebaut, welcher fast die Qualität des Nachbarlandes erreicht.

Horsey

Die Markgrafschaft Horsey liegt zentral in der Mitte des Landes und reicht vom Langen See im Westen bis zur Küste des Ozeans im Osten. Der riesige Breitsee und dessen Zulauf zum Ozean gaben der Region seinen Namen.

Markgräfin Anne von Horsey regiert das Land mit besonnener Hand und Umsicht. Ihr Mann und ihre drei Söhne gelten seit der Schlacht von Morrflug vor zehn Jahren als verschollen und so regiert sie, nach frankothinger Recht, die Markgrafschaft an seiner statt. Wenn die 14 jährige Tochter Janet verheiratet wird, würde der Titel auf ihren Ehemann übergehen. Fischfang und Ackerbau sind hier weit verbreitet und füllen über Horsey hinaus so manchen Soldatenmagen.

Grenzbrügg

Im Süd-Osten des Landes sind die Grenzen der Markgrafschaft Grenzbrügg. Auch hier herrscht aufgrund des milderen Klimas der Weinanbau vor und die ständige Bedrohung durch die Südlande verlangte die Aushebung einer großen Militärschule, in der junge Offiziere aufs schärfste gedrillt werden, um dann ihren Dienst im gesamten Königreich zu leisten. Eine große steinerne Mauer erstreckt sich über viele Meilen entlang der Grenze zur Sliimahann Wüste, um die ehemaligen Eindringlinge fern zu halten und zur Zeit des Krieges gegen die Südlande anzugreifen. Allerdings wurde sie fertiggestellt und weist noch einige große Lücken auf.

Markgraf Georg von Grenzbrügg setzte dennoch alle ihm zur Verfügung stehenden Mittel ein um den Bau der Wehrmauer zu vollenden. Er traut dem Frieden nicht und ist nahezu besessen von der Fertigstellung der Mauer. Es ist nur eine Frage der Zeit bis hier der König oder gar der Kron eingreifen wird.

Zusammen mit seiner Frau Lady Elizabeth von Grenzbrügg hat Georg einen Sohn im Alter von 13 Jahren und zwei ältere Töchter.

Südquell

Südquell liegt zentral im Landesinneren über Grenzbrügg, Eschenbruch und Sonnenschatten. An seiner Westgrenze liegt die Hauptstadt des Königreiches, Urban.

Der riesige Quellsee in der Mitte der Markgrafschaft ist bekannt für sein

kristallklares Wasser und den vielen verschiedenen Vogelarten an seinen Ufern.

Südquells Wohlstand verdankt es der Schafzucht und der Fischerei.

Markgraf Richard von Südquell ist ein alter Mann Mitte 70 und leidet stark an der Gicht. Häufige Bäder in den heißen Quellen des Quellsees haben ihm den Beinamen „der Reinliche“ eingebracht. Frau und Kinder sind vor 15 Jahren an einer Seuche gestorben und so ist die Erbfolge zurzeit ungewiss und viele Jungadlige Familien machen sich Hoffnung nach dem Tod des Markgrafen dessen Platz zu übernehmen.



Taliris

Weit im Norden des Reiches, an der Küste zur Tiefwassernbucht, liegt Taliris. Markgräfin Margaret von Taliris herrscht über das waldige Land und ist eine leidenschaftliche Jägerin. Im ganzen Land wird ihre Schönheit sowie ihr Sanftmut gerühmt und es geht das Gerücht um, dass in den Adern derer von Taliris ein Hauch von Elfenblut fließt. Die Familie von Taliris streitet dies jedoch seit Jahrhunderten ab.

Die Markgrafschaft ist die Einzige im Königreich, die den Titel an eine weibliche Nachkommin vererbt und somit sind die Markgräfin und ihr Mann Sir Julian von Taliris sehr stolz auf ihre beiden Töchter im Alter von 23 und 18 Jahren.

Dunholm

Die Markgrafschaft Dunholm liegt im Norden unter Taliris und Brandenburg. Das gebirgige Land ist mit vielen steinernen Straßen durchzogen und rühmt sich seiner hervorragenden Baukunst.

Markgraf Caedmon von Dunholm ist ein brillanter Stratege und hat sein Können in vielen Schlachten unter Beweis gestellt. Oftmals unterstützen Dunholmer Truppen den Nachbarn Brandenburg mit Truppen gegen die Horden der Untoten und sichern so das Königreich von innen heraus. Lady Marie von Dunholm ist eine erbarmungslose Verfechterin von Sitte und Anstand und duldet keinerlei sittenwidriges Verhalten. So gibt es keinerlei Bordelle oder Glücksspielhäuser in Dunholm und die Feste und Versammlungen in der Hauptstadt werden nach strengen Regeln veranstaltet.

Ihre drei Söhne und fünf Töchter gelten als Inbegriff der Ritterlichkeit und des Anstands.

Hohenzoll

Die Markgrafschaft Hohenzoll liegt ziemlich genau im Zentrum des Königreiches und erhebt sich leicht von der restlichen Landschaft auf einem sehr weitläufigen flachen Gebirge. Hohenzoll selber scheint dem Himmel nahe kommen zu wollen mit seinen gigantischen Türmen und zieht somit viele Alvasgläubige an.

Markgraf William von Hohenzoll und Lady Beatrice von Hohenzoll herrschen über Land und Leute und beaufsichtigen die Einnahmen aus den vielen Erzminen der Region mit Argusaugen.

Zwei der sechs Söhne sind bereits gegen die Untoten gefallen und so brennt auch im Herzen der Hohenzoller ein unbändiger Hass gegen den verfluchten Feind.

erham

Ebenfalls sehr zentral liegt die Markgrafschaft Werham mit weiten Steppen und saftigen Wiesen. Viehzucht und Ackerbau beherrschen das Landschaftsbild, aber auch tiefe Wälder machen einige Abschnitte nahezu unbegebar.

Markgraf Harold von Werham verließ seinen Regierungssitz Werham vor einem halben Jahr, um auf Pilgereise zu gehen und überließ seinen Verwaltern solange die Regierung. Wohin er genau aufgebrochen ist, ist unklar. Bekannt ist nur, dass die Reise Richtung Helethingen gehen sollte und mindesten zwei Jahre in Anspruch nehmen wird. Es wird gemunkelt, dass der unverheiratete Markgraf ein Verhältnis mit einer verheirateten adligen Frau gehabt habe und nun um Vergebung vor dem Gottvater Alvas sucht. Genauer ist allerdings nicht bekannt.

stklin

Die Markgrafschaft Ostklin liegt im Osten des Reiches an der Küste des Ozeans und Breitfluß. Beeindruckende Schiffswerften liegen in den Küstenstädten und der Seehandel bringt viele exotische Gegenstände und Völker nach Ostklin. Viele Reisende kommen hier an, wenn sie aus den Mittellanden oder sonst wo nach Varn, bzw nach Frankothingen kommen. Markgraf Arthlesan von Ostklin ist ein übergewichtiger, eingebildeter Mann, der sich gerne dem Wein und den Frauen hingibt. Böse Zungen behaupten man sehe seine schmierigen Wurstfinger kaum noch, da er so viele goldene Ringe an beiden Händen trage, dass er sie eh nicht wirklich bewegen könnte.

Viele rauschende Feste werden in den Hafenstädten von Ostklin gefeiert und man munkelt, dass der Hauptsitz der Diebesgilde sich hier irgendwo befindet. Solche Gerüchtestreuer verschwinden aber meist sehr schnell wieder.

Sicher ist nur, dass es nirgendwo sonst so viele Halsabschneider, fahrendes Volk, Glücksritter, Söldner und Wichtigtuer gibt wie in Ostklin. Wer viel Geld hat, kann hier hervorragend Leben und mit Ansehen am Hof von Ostklin rechnen. Bestechung ist hier ebenso üblich wie andernorts das Feilschen.



Geschichte des Reiches (Kurzform)

73

nach Daimons Fall rief sich der Fürst von Kartothingen Ranult der Gerechte zum König aus. Sein Zwillingsbruder Thorgrim, verheiratet mit der einzigen Tochter Theoadrichs, Fürst von Helethingen, wurde von seiner Angetrauten aufgestachelt und rief sich ebenfalls zum König aus. Der folgende Krieg wurde durch einen Kompromiss beendet. Das Reich wurde zweigeteilt und Frankothingen ward 76 n.D.F. Gegründet. [...]

176 n.D.F. Trafen frankotische Späher auf einen völlig andersartigen Stamm, der weit aus dem Süden zu kommen schien. Erste Handelsbeziehungen wurden früh geknüpft und die Beziehungen verfestigten sich schnell. Zu dieser Zeit expandierte das Reich, so das alsbald lange gemeinsame Grenzen vorhanden waren.

210 n.D.F. Traf ein Vorstoß der Südländer die Frankothinger unvorbereitet, so das diese die Kartothinger und Helethinger um Hilfe bitten mussten um der Lage Herr zu werden.[...]

Gemeinsam gelang es die Südländer zu vertreiben und sogar neue Provinzen zu erschließen.

Die kartothinger Truppen zogen sich nach dem Sieg allerdings nicht aus Frankothingen zurück sondern besetzen große Teile des Landes.

215 n.D.F. Zwang Harald der König von Kartothingen die einzige Tochter und Kind von Gordrecht, des ältlichen Königs von Frankothingen, zur Heirat mit seinem jüngsten Sohn.

220 n.D.F. Verbündete sich dieser mit Helethingen gegen seinen Bruder, was im ersten großen Krieg zwischen den Reichen mündete und erst 243 n.D.F mit dem Verlust der südlichen Provinzen und einer großen Offensive der Südländer endete.

250 n.D.F Verbündeten sich die drei Reiche nun gegen die Südländer und gründeten einen ewigen Waffenbund. Die Westreiche.[...]

251 – 723 n.D.F. Alle drei Reiche in den Westreichen wurden einzig und alleine vom Kron beherrscht. Dieser wurde auf Lebzeiten gewählt und

durch die Anführer der drei Reiche neu bestimmt nach seinem Tod. Als diese eiserner Regel von Kron Friedrich von Kartothingen gebrochen wurde (723 n.DF.), in dem er beschloss seinen Sohn Konrad als direkten Nachfolger zu bestimmen, zerfielen die Reiche und es entstand ein gnadenloser Krieg in dem jeweils Kartothingen und Helethingen ihren Anspruch auf die Kronkrone vehement und mit Gewalt durchzusetzen versuchten. Frankothingen hatte den Kron vor Friedrich von Kartothingen gestellt und sah sich nicht in der Position nun abermals eine Forderung auf diesen Titel zu stellen. So hielt sich das Reich vorerst aus den Streitigkeiten raus und bezog keine eindeutige Stellung. Frankothingen nutze die Verwirrung sogar, um Waffen und Rüstungen an beide verfeindete Länder zu verkaufen.

Die Nordansk im Norden der Welt war seit den großen Nordanskkriegen ein Lehen des Krons und nutze die Wirren des Krieges, um sich seine Unabhängigkeit wieder zu erkämpfen. So schlugen sich die Nordmänner zunächst auf die Seite Helethingens mit der Bedingung nach dem gewonnenen Krieg wieder selbstständig leben zu dürfen.

725 n.DF. Erst als der Druck der Nachbarreiche immer größer wurde und eine Stellungnahme von Frankothingen verlangt wurde geriet das Reich in den Strudel des Krieges. Feindliche Truppen von Kartothingen und Helethingen kamen über die Grenzen um eine Entscheidung zu erzwingen und frankothinger Bürger für ihre eigene Armee zu rekrutieren. Frankothingen antwortet mit Krieg gegen beide Reiche und verlangte den Rückzug aller fremden Truppen hinter die Grenzen.

Die Reichsrittergrade, die seit Urzeiten nur dem jeweiligen Kron verpflichtet war, erfuhren von einer Prophezeiung. Ein neuer Kron, mit allen Reichen verwandt, sollte die Westreiche wieder in den Frieden bringen. Also suchten die Reichsritter mit ihren Getreuen nach diesem Kron und wurden von den anderen Reichen zu Vogelfreien erklärt.

726 n.DF. In Frankothingen tobten unzählige Schlachten unter den Reichen und den Reichsrittern, derweil der dunkle Gott seine Anhänger um sich scharte und die geschwächten Reiche von innen heraus angriff. Als diese Bedrohung nicht mehr zu übersehen war schlossen die Reiche einen Waffenstillstand und bekämpften die Horden von Orks, Trollen und Untoten gemeinsam. Allerdings kam es weiterhin zu blutigen Scharmützeln auch unter den Westreichern selber.

*728 n.DF. * Erst als ein passender neuer Kron durch die Reichsritter gefunden wurde, ein Kron in dessen Adern das Blut aller Reiche floss, ein Kron dessen Heldenmut und Ehre wie eine greifbare Aura um ihn zu liegen schien, erst zu diesem Zeitpunkt beugten die Herrscher der Reiche ihr Knie und erkannten den neuen Kron, Konstantin, an und beendeten*

den Krieg.

Für die ganze Geschichte der Frankothinger siehe „Die Geschichte Varns“.

* 728 n.DF. (Daimon 19, 2003)



Bekannte Persönlichkeiten

Arcanitus I. derer zu Frankothingen

König Arcanitus ist ein schlanker und ruhiger Mann der nicht viele Worte braucht um sich Gehör zu verschaffen.

Arcanitus war verheiratet mit Helena von Bristol, sie verstarb bei der Geburt ihres Sohnes. Dieses Kind, der inzwischen 40 jährige Lord Isatis, ist Arcanitus einziger Thronfolger.

Seit seiner Krönung und der anschließenden Anerkennung von Kron Konstantin besteht sein gesamtes Streben darin, die einfallenden untoten Horden zu vernichten und den Westreichen so Luft zu verschaffen um gemeinsam gegen die dunklen Mächte vorgehen zu können.

Die Stabilität des Königreiches ist ein so zentraler Punkt seiner Regierungsgeschäfte, dass die Gesetze und Taten, die dazu nötig sind, durchaus als hart bezeichnet werden können. Wo keine Ordnung herrscht und sich der Pöbel gegen den Adel erhebt, herrscht Chaos und dieses wird vom dunklen Gott ausgenutzt wie die Vergangenheit zu oft schon zeigte. Zwar hört er oftmals auf die beratenden Stimmen des Markgrafenrates, doch lässt er auch niemals Zweifel aufkommen, dass die letzte Entscheidung einzig und alleine von ihm getroffen wird. In den Kampf selber zieht er nicht, wohl aber beobachtet er wichtige Schlachten von seinem Feldherrenposten aus und greift taktisch in das Geschehen ein. Dieses Erscheinen auf dem Schlachtfeld ist allerdings selten und dient auch vielmehr der moralischen Unterstützung der Truppen als wirklich Schlachten entscheidend zu sein.



König Arcanitus I. derer zu Frankothingen

Reichs-General (Lord-Marschall) Osred Irving

Der alte Haudegen ist der Oberbefehlshaber der Armee und für seine brillanten Taktiken berühmt. Stets versucht er das Verhältnis zwischen den Opfern und dem Gewinn zu Gunsten seiner Männer zu halten. Er gilt als Experte was die Bekämpfung von Untoten angeht und lässt sich auch von seinem Hass auf diese Kreaturen nicht zu unbesonnen Schritten verleiten. Seine Wutausbrüche sind ebenfalls legendär. Allerdings würde nie jemand ihn hierauf ansprechen, der bei klarem Verstand ist.

Herzog (Duke) Wasil von Hochmund

Unweit von der Stadt Thorstedt hat der Duke of Hochmund seinen Regierungssitz. Von hier leitet der greise Herzog die Belange der Markgrafschaften Thorstedt, Eschenbruch, Sonnenschatten, Südquell und Grenzbrück.

Mit seinen fast 80 Jahren hat er einige Marotten angenommen und seine drei Söhne warten begierig darauf, dass er das zeitliche segnet. Seine Frau Lady Katinka ist bereits vor etwa zehn Jahren von ihm gegangen.

Herzog (Duke) Gregorius von Tamwald

Der Duke of Tamwald hat seinen Regierungssitz südlich von Breitfluss auf einer großen Insel mitten im Fluss. Er leitet die Markgrafschaften Hohenzoll, Trotzburg, Ostklin und Breitfluss. Als ein brillanter Taktiker und politischer Berater findet er öfter als andere das Gehör des Königs. Seine Steuereinnahmen sind beachtlich und so ist der herzogliche Palast ein großer Protzbau. Mit seinen etwa 30 Jahren hat er zusammen mit seiner Frau Lady Fitunja zwei kleine Söhne. Eine kleine Schar von Bastarden befleckt allerdings die Ehe der beiden.

Herzog (Duke) Benedikt von Veihls

Der Duke of Veihls residiert östlich von Brandenburg und gilt als besonnener Mann, der sein Fähnchen all zu oft in den Wind hängt. Ihm wird nachgesagt dem König gerne nach dem Mund zu reden und sich möglichst selbst zu bereichern. Mit seiner Frau Lady Irvania hat er einen 16 Jahre alten Sohn und zwei Töchter von jeweils zehn und acht Jahren. Er selber ist Ende der vierziger und hat die Markgrafschaften Brandenburg, Windgrimm, Taliris und Feldstein unter sich.

Weitere Persönlichkeiten werden unter "Die Markgrafschaften" beschrieben.



Grunkothinger glauben an Alvas, den Göttervater und seine Frau Idar sowie deren 10 Götterkinder.

Der Alvas Dom in Urban ist ein Monument der Größe und Stärke der Alvaskirche und sein weißer Stein strahlt weit über die Grenzen der Hauptstadt hinaus. Die goldenen Kuppeldächer dieses beeindruckenden Tempels reflektieren die Sonnenstrahlen und lassen bei gutem Wetter in der ganzen Stadt helle Lichtpunkte tanzen, was allgemein als gutes Omen angesehen wird.

In allen größeren Entscheidungen für das Königreich sind die heilige Kirche des Alvas und ihre Tochterkirchen beteiligt und gibt Ratschläge wann immer welche nötig sind. Der siebte Tag der Woche gehört dem Gott und seinen Kindern, so dass die Arbeit niedergelegt wird und sich die Bevölkerung in den Kirchen trifft um für das Geschenk des Lebens zu Danken.



Alvaspriester



Ritterorden

Das Reich hat viele Ritterorden, die fast alle durch einen strengen Ehrenkodex an jeweilige Verhaltensweisen gebunden sind. Die Gesetze des Landes und der heiligen Alvaskirche werden von allen Orden getragen, doch manche Orden haben ihre ganz eigene Ansicht der Durchsetzung und eventueller weiterer Beschränkungen.

Frankothinger Ritter kämpfen immer zu Fuß und in Rüstung. Darüber hinaus variieren Bewaffnung und Taktiken stark von Orden zu Orden.

So kämpfen zum Beispiel die 50 Ritter vom *Orden des Uthan* niemals mit Helm und Schild, sondern führen schwere Zweihandwaffen in die Schlacht. Ihr Ehrenkodex verbietet es, sich hinter einem Schild zu verstecken und ein Helm würde das eigene Gesicht verbergen.

Der Orden der Reinheit verbietet es seinen Rittern ungepflegt in die Schlacht zu ziehen und verlangt immer und jederzeit die Einhaltung ihrer sehr strengen Etikette, die sich sogar zu einem Großteil auch auf das Kämpfen bezieht.

Der Ritterschlag

Etwa mit dem zarten Alter von 10 Jahren wird der adlige Spross in die Knappschaft aufgenommen. Dies kann von einem einzelnen Ritter übernommen werden, am Hofe eines Grafen oder sogar in einer der Markgrafen-Höfe. In den meisten Fällen dient der Knappe volle 8 Jahre einem Herrn. In den ersten zwei Jahren noch als Junker, eine Art Mundschenk und Diener, die trotz ihrer hohen Geburt keinerlei Befehle geben darf und mit den einfachen Angestellten und Dienern gleichgestellt ist. Dies soll den Charakter formen und die Weltanschauung ändern. Später steigt der Junker dann als Knappe auf und die letzten zwei Jahre als schließlich zum Schildknappen.

Es ist jederzeit möglich die Knappenzeit zu verlängern wenn die innerliche Reife noch nicht genügend vorhanden sein sollte oder der Knappe einfach zu gut ist als das ihn sein Ritter in die Welt entlassen möchte.

Nach der Knappenzeit folgt der Ritterschlag und die Vergabe eines Lehens, so sich der Knappe während seiner Ausbildung gut geschlagen hat. Ist dies nicht der Fall kann der junge Ritter nur darauf hoffen durch spätere Ruhmestaten zu glänzen oder von der eigenen, meist adligen, Familie ein Lehen oder gar Titel vermacht zu bekommen.

Sehr oft verpflichten junge Ritter sich im Anschluss der Ritterweihe zur Armee. Hier nehmen sie den Sonderstatus eines *Ritter-Hauptmann* ein der

nur Befehle des jeweiligen Kommandanten entgegen zunehmen braucht.

Nicht selten bereisen die Ritter Frankothingens die Länder Varns oder darüber hinaus um neue Taktiken zu lernen, Verbündete zu finden oder zu besuchen, in Krisenherden ihren Mut zu beweisen, einen Auftrag der Kirche zu erfüllen, eine Pilgerfahrt zu unternehmen oder im Auftrag ihrer Familie. In den seltensten Fällen reißt der Ritter dann alleine, sondern führt in der Regel mindestens einen Knappen mit sich, sowie diverse Waffenknechte oder Soldaten des eigenen Hauses und andere Trossangehörige.



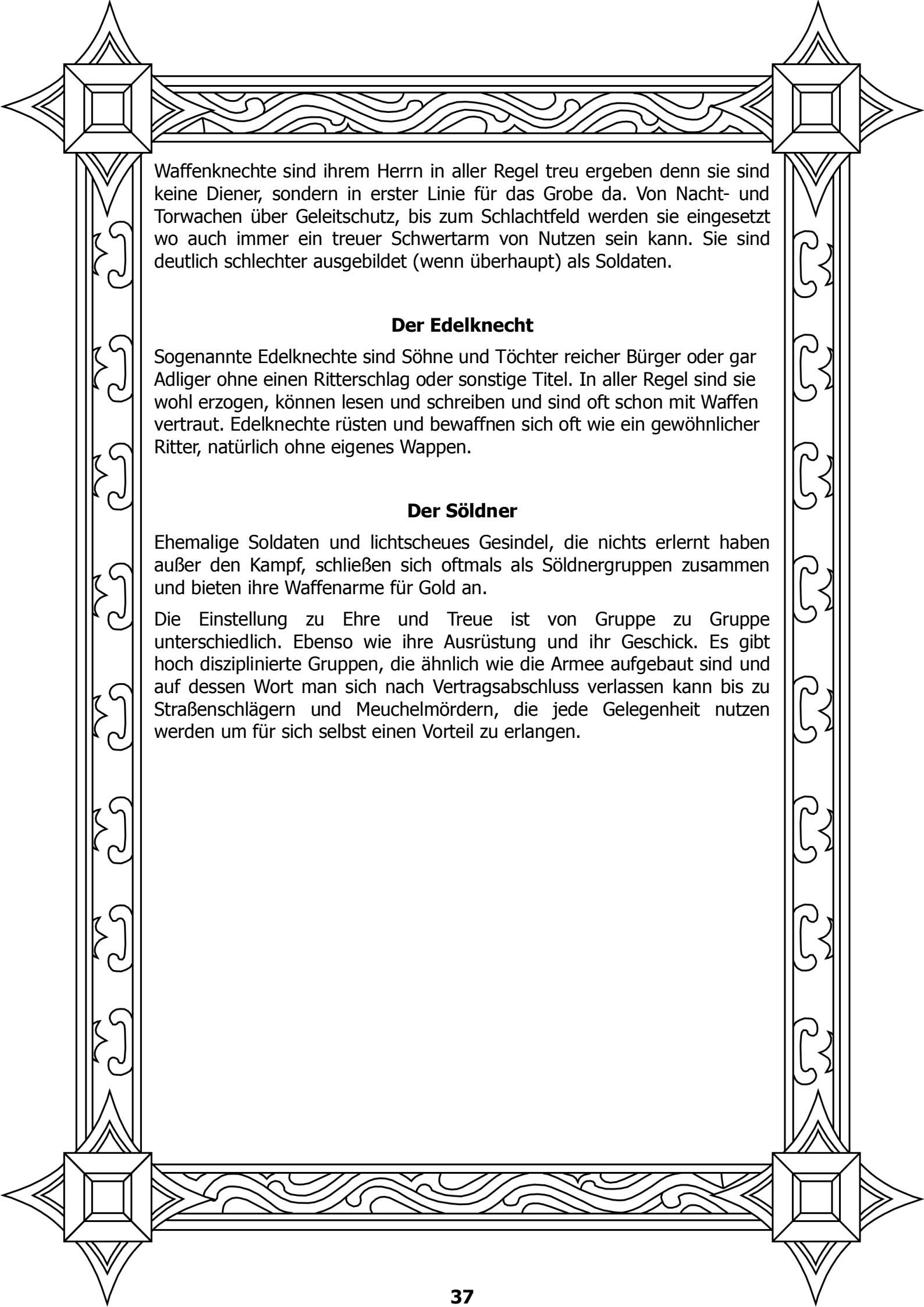
Männer unter Waffen

Der Waffenknecht

Oft stehen junge Frauen und Männer mit glühendem Patriotismus hinter ihrer Heimat und gehen in den Dienst eines Ritters, Barons, Grafens oder Herzogs als Waffenknecht, anstelle in die Armee einzutreten. Hier erwartet sie ein Leben voller Abenteuer und Reisen, sowie die Chance sich einen Namen zu machen.

Schon so mancher treuer Waffenknecht bekam von seinem Herrn ein Stück Land als Dank für seine Dienste. Ausgerüstet und gepflegt werden diese wackeren Männer und Frauen von Ihrem jeweiligen Herrn. Oftmals mit leichter Rüstung und einfachen Waffen wie Schwert, Pike oder Bogen in den Wappenfarben ihres Herrn.





Waffenknechte sind ihrem Herrn in aller Regel treu ergeben denn sie sind keine Diener, sondern in erster Linie für das Grobe da. Von Nacht- und Torwachen über Geleitschutz, bis zum Schlachtfeld werden sie eingesetzt wo auch immer ein treuer Schwertarm von Nutzen sein kann. Sie sind deutlich schlechter ausgebildet (wenn überhaupt) als Soldaten.

Der Edelknecht

Sogenannte Edelknechte sind Söhne und Töchter reicher Bürger oder gar Adliger ohne einen Ritterschlag oder sonstige Titel. In aller Regel sind sie wohl erzogen, können lesen und schreiben und sind oft schon mit Waffen vertraut. Edelknechte rüsten und bewaffnen sich oft wie ein gewöhnlicher Ritter, natürlich ohne eigenes Wappen.

Der Söldner

Ehemalige Soldaten und lichtscheues Gesindel, die nichts erlernt haben außer den Kampf, schließen sich oftmals als Söldnergruppen zusammen und bieten ihre Waffenarme für Gold an.

Die Einstellung zu Ehre und Treue ist von Gruppe zu Gruppe unterschiedlich. Ebenso wie ihre Ausrüstung und ihr Geschick. Es gibt hoch disziplinierte Gruppen, die ähnlich wie die Armee aufgebaut sind und auf dessen Wort man sich nach Vertragsabschluss verlassen kann bis zu Straßenschlägern und Meuchelmördern, die jede Gelegenheit nutzen werden um für sich selbst einen Vorteil zu erlangen.



Die Adelstitel

Junker: Mit etwa 10 Jahren dauert diese Phase volle zwei Jahre. Dem jungen Mann wird vor allem höfische Etikette und Tugendhaftigkeit beigebracht. Einfache, niedrige Aufgaben gehören zu seinem Alltag.

Knappe: Nach der Zweijährigen Junkernschaft steigt ein Junker, wenn seine Leistungen entsprechend sind, zum Knappen aus. Ab diesem Zeitpunkt ist er den einfacheren Bediensteten und Bürgern wieder weisungsbefugt. Von nun an wird er in vielen Waffen und Rüstungsarten geschult. Erhält Lese- und Schreibunterricht, wird in einen Ehrenkodex eingeführt sowie die Grundlagen der Militärtaktik.

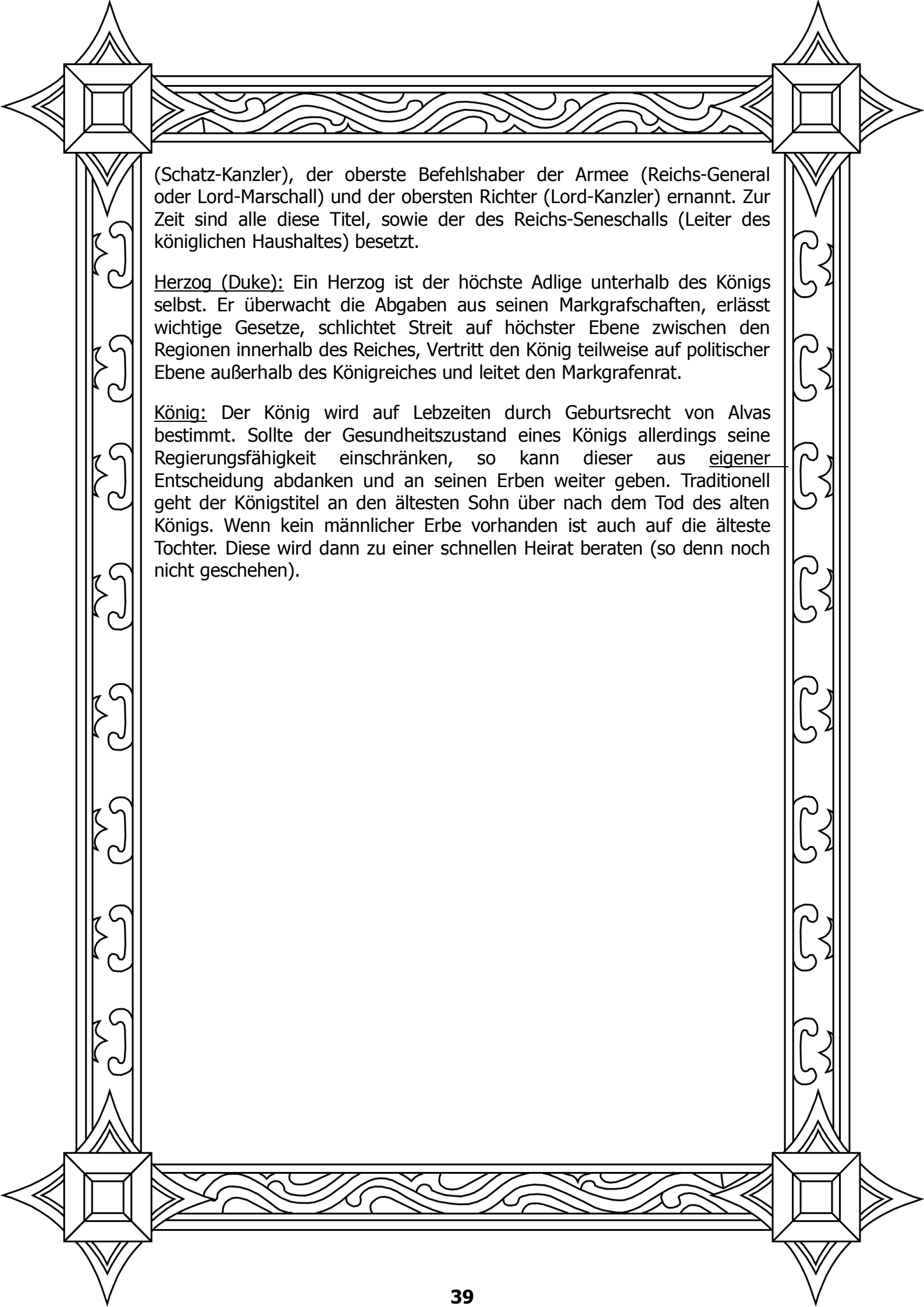
Schildknappe: Der Schildknappe ist in der Regel bereits sechs Jahre bei seinem Herrn und geübt im Umgang mit der Waffe. Die Lehrinhalte erweitern sich nun auf höfische Tänze, Geschichtskunde, ausführlichen Religionsunterricht, gehobene Etikette und Überwachung von Lehen.

Ritter: Nach Ablauf von mindestens acht Jahren wird der Schildknappe zum Ritter geschlagen. Er kehrt nun zu seiner Familie zurück um dortige Aufgaben zu übernehmen, tritt der Armee bei, sucht sein Glück als fahrender Ritter in der Welt, tritt einem Ritter-Orden bei, dient seinem Herrn als Lehnsmann weiter oder strebt eine Berufung an den Königshof an.

Baron: Ein fast ausschließlich zu vererbender Titel der dem Träger eine Baronie sein Eigen nennen lässt. Eine Baronie besteht aus vielen großen und kleinen Lehen und hat die Aufgabe vor allem den reibungslosen Ablauf von Handel und Steuerabgaben zu gewährleisten. Auch wird hier über kleinere und mittlere Vergehen Gericht gehalten um den Grafen nicht von seinen Aufgaben ab zu lenken. Es gibt etwa 200 Baronien in Frankothingen.

Graf (Earl): Der Graf ist Herr über eine Grafschaft die wiederum viele Baronien umfasst. Die meisten Entschlüsse und Erlasse für diese Region kommen von hier und lenken somit wesentlich das Leben der Menschen in den jeweiligen Teil des Königreiches. Es gibt 35 Grafschaften in Frankothingen.

Markgraf (Marquess): Die dreizehn Markgrafen des Königreiches unterstehen jeweils dem Herzog ihres Landes. Als Markgrafenrat zu Frankothingen wird durch sie der König beraten und unterstützt. Aus seinen Reihen wird oftmals der Verwalter der königlichen Finanzen



(Schatz-Kanzler), der oberste Befehlshaber der Armee (Reichs-General oder Lord-Marschall) und der obersten Richter (Lord-Kanzler) ernannt. Zur Zeit sind alle diese Titel, sowie der des Reichs-Seneschalls (Leiter des königlichen Haushaltes) besetzt.

Herzog (Duke): Ein Herzog ist der höchste Adlige unterhalb des Königs selbst. Er überwacht die Abgaben aus seinen Markgrafschaften, erlässt wichtige Gesetze, schlichtet Streit auf höchster Ebene zwischen den Regionen innerhalb des Reiches, Vertritt den König teilweise auf politischer Ebene außerhalb des Königreiches und leitet den Markgrafenrat.

König: Der König wird auf Lebzeiten durch Geburtsrecht von Alvas bestimmt. Sollte der Gesundheitszustand eines Königs allerdings seine Regierungsfähigkeit einschränken, so kann dieser aus eigener Entscheidung abdanken und an seinen Erben weiter geben. Traditionell geht der Königstitel an den ältesten Sohn über nach dem Tod des alten Königs. Wenn kein männlicher Erbe vorhanden ist auch auf die älteste Tochter. Diese wird dann zu einer schnellen Heirat beraten (so denn noch nicht geschehen).



Die Persönlichkeit des Adels



Frankothinger Ritter und der Adel im Allgemeinen haben nicht gerne Kontakt zum einfachen Volk. Es ist ihnen zu wieder die plumpe und unbeholfene Art der Bauern ertragen zu müssen. Grade für Ritter ist es aber nicht zu vermeiden sich hin und wieder unter das Volk zu mischen denn ihre Aufgaben tragen sie oftmals hinaus auf das Land.

Je höflicher einem Ritter begegnet wird so freundlicher und hilfsbereiter wird er sich erkenntlich zeigen. Eine ungebührlich Bemerkung oder Handlung, auch von landesfremden Reisenden, hat aber schon öfter zu teilweisen gewalttätigen Maßnahmen geführt. Dies kann, je nach Stand des Rohlings, von einer Züchtigung durch einen Knappen, Waffenknecht oder dem Knüppler* bis zu einem Ehrenduell mit dem Ritter selber führen. Trotz dieser Schwierigkeiten mit dem einfachen Volk ist jedem Adligen des Königreiches seine Aufgabe wohl bekannt. Der Schutz des Reiches und der Bewohner. Die Durchsetzung der Gesetze und des Glaubens und die Ausrottung des Bösen. Die Aufgaben werden sehr ernst genommen und der Preis für die Durchsetzung ist oftmals das Leben selber.

Die meisten Ritter sind Söhne aus adligen Familien aber manchmal kommt es auch vor das sich ein Ritter einen Knappen aus dem gemeinen Volk sucht welcher sich durch Taten hervor getan hat. Nach der Knappenzeit, die in diesen Fällen meist Länger dauert, wird der Ritterschlag ebenso wie bei jedem anderem Knappen von Stand vollzogen.

*Der Knüppler ist ein Mitglied des Trosses dessen Aufgabe darin besteht unliebsame Personen mit einem Holzknüppel auf Befehl seines Herrn zu schlagen.



Frankothinger Ritter und Knappe.



Besonderheiten und Gesetze



Alle Eigenschaft die unter „die Westreiche“ in „der Geschichte Varns“ beschrieben werden treffen auch auf Frankothingen zu. Einige kleine Abweichungen finden sich:

Hass auf Untote:

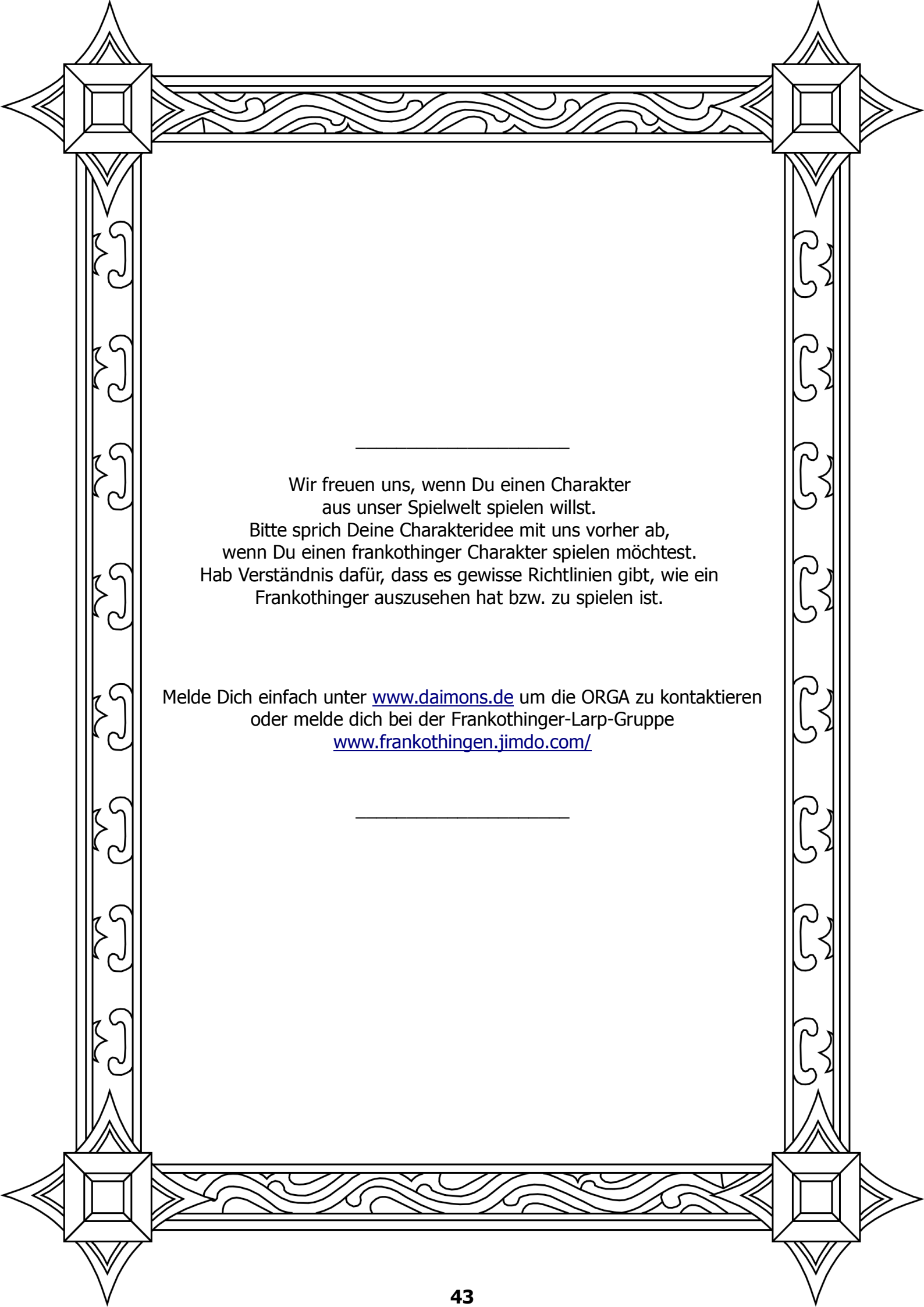
Mit Sicherheit verabscheut jeder normal denkende Mensch auf Varn alle Arten von Untoten. Doch der Hass den Frankothinger dieser Art des widernatürlichen Leben entgegen werfen ist unerreich. Nach Jahren des Krieges und tausenden Toten wird ein jeder Träger des goldenen Löwen alles daran setzten Wiedergänger zu vernichten.

Magie:

Einige Akademie gibt es im ganzen Land verstreut. Frankothinger im Allgemeinen sind ihr jedoch eher skeptisch gegenüber. Magier sind mysteriöse Personen die mit einer Handbewegung jemanden in eine Kröte verwandeln können. Am besten hält man sich nicht bei ihnen auf. Und trifft man sie doch, so buckelt man so tief wie man kann... murmelt einige undeutliche aber wohlklingende Titel und verschwindet schnell wieder. In der Armee des Königreiches gibt es Kampf- und Heilmagier. Diese leisten einen wichtigen Beitrag zur Bekämpfung der Untotenplage.

Einige Gesetze des Landes so sie von den Allgemeinen abweichen:

- Frauen dürfen nicht zur Ehe gezwungen werden, es sei denn mindestens fünf ehrenhafte Personen bestätigen das der Bräutigam der Richtige für sie ist.
 - Diebstahl wird mit einer Geldstrafe, Kerkerhaft oder, in besonders schweren Fällen, mit der Abtrennung der Beihand bestraft.
 - Der Angriff auf ein Mitglied des Adels wird mit Auspeitschung, Kerkerhaft, Verstümmelung oder Tod bestraft.
 - Der Angriff auf ein Mitglied der königlichen Familie wird mit dem Tode bestraft.
 - Übertriebene oder unnötige Gewalt an einem freien Bürger wird mit einer Geldstrafe oder Kerkerhaft bestraft.
 - Übertriebene Gewalt an einem Unfreien wird mit einer Geldstrafe bestraft.
 - Mord wird mit dem Tode bestraft. Unabhängig des Standes. (Seltsamerweise sind Anklagen gegen den Hochadel sehr selten...)
 - Mitglieder des Adels dürfen, so die sonst zuständige Gerichtsbarkeit nicht erreichbar, Recht sprechen.
-



Wir freuen uns, wenn Du einen Charakter
aus unser Spielwelt spielen willst.
Bitte sprich Deine Charakteridee mit uns vorher ab,
wenn Du einen frankothinger Charakter spielen möchtest.
Hab Verständnis dafür, dass es gewisse Richtlinien gibt, wie ein
Frankothinger auszusehen hat bzw. zu spielen ist.

Melde Dich einfach unter www.daimons.de um die ORGA zu kontaktieren
oder melde dich bei der Frankothinger-Larp-Gruppe
www.frankothingen.jimdo.com/
