

# Ulshar Players- Guide

von Simon von Eichenfels

## Ulsharis sind GSC

Als Rollenspieler in der Fraktion der Ulshari hast du einen Status zwischen SC und NSC, bist ein sogenannter GSC; ein gesetzter, geführter Charakter. Während ein Spieler, ein SC, seinen Charakter optimieren und seine Karriere vorantreiben kann, in der Regel Schwierigkeiten vermeiden und sich nicht in Gefahr bringen wird, sind wir Ulshari nahezu und überspitzt formuliert das Gegenteil. Zwar frei in unserem Spiel, aber mit der Prämisse, Probleme zu verursachen. Da wo SC eher auf Sieg setzen, ist unsere Aufgabe Konflikte zu verursachen und die Spieler zu konfrontieren; Rätsel lösen wir eher nicht, sondern schaffen sie. Vorgegeben ist nicht unser Spiel, aber der Charakter, das Wesen unseres Charakters.

Eckt an, reagiert in Arten und Weisen, die euch als Privatpersonen in schwierige Situationen bringen könnten. Seid solche Typen, über die man im Alltag krude Dinge erzählt. Klar, übertreibt es nicht und findet ein glaubhaftes Maß, aber legt eure Chars nicht so an, dass sie gewinnen sollen und ungeschoren aus der Veranstaltung gehen. Macht es aber eurem Gegenüber auch nicht leicht, bringt sie in Zugzwang, denn wir sind die gesetzten Bad Boys...

## Das Erscheinungsbild eines Ulsharis

Rüstung. Wir tragen Rüstung. Am liebsten aus Metall. Kette ist gut, aber eine Plattenrüstung ist nun mal eine Plattenrüstung. Wir bevorzugen also ein soldatisches Erscheinungsbild und 'praktische' Kleidung; mittelalterlicher Chic macht uns misstrauisch, denn der Träger lässt wohl lieber andere für sich kämpfen. Wir orientieren uns am hoch- und spätmittelalterlichen Soldatenbild des Mitteleuropäers; schlichte und funktionale Kriegerbilder entsprechen unserem Ideal. Nicht erwünscht sind Fantasythemen. Übermäßige Individualität brauchts auch nicht. Unsere traditionellen Farben sind die Wappenfarben Ulshars: Rot und Weiß.

Die größte, äusserliche Ähnlichkeit haben wir mit Tulenin und tragen sogar ihr Wappentier, den Hirsch in unserem eigenen Wappen.

Weder tendieren wir zum osteuropäischen, süderopäischen noch dem nordischen Kulturkreis; dies sind die Vorbilder der Fürstentümern Khanat Hassar, Aquilien und Kalden.

## Wesenszüge der Ulsharis und die Welt aus der Sicht eines Ulshari

Jeder Ulshari weiß und wird nicht müde es zu betonen- wir haben das Reich gegründet. Wir. Also wir. Nicht die Anderen, ne, wir.

Was jenseits der Reichsgrenzen liegt, ist Brachland und interessiert uns nicht. So ist die Welt für uns schlicht das Reich; sowohl it als ot.

Gemäß dem ptolomäischen Weltbild ist der Erdenkörper das Zentrum des Universums; die politische Interpretation der Kirche haben wir uns zu nutze gemacht, nämlich wer seinen Platz in der Welt hat, wer was ist, hat das auch zu bleiben. Daraus ergibt sich für uns folgerichtig: die hegemoniale Vormachtsstellung haben wir zu Recht und aus höherer Weisung inne; also um das ganze jetzt auch mal religiös zu legitimieren, Gott und so. Ok, wir finden, dass das vor allem für die

anderen gilt, nicht so sehr für uns. Nein, natürlicherweise sind nicht alle Menschen gleich, es gibt eine höhere Ordnung und Stände, die die Gesellschaft trennt. So war das immer schon und deswegen ist das auch gut so. Wir haben von sogenannten Demokraten gehört, aber das ist alberner Mädchenkram und wird sich nicht durchsetzen. Selbstverständlich stehen wir in dieser, von höheren Mächten gewollten Ordnung, weiter oben.

Und wir, wir sind Krieger.

In Ulshar wird man Soldat oder hat in irgendeiner Form mit diesem Stand zu tun. Entsprechend sollte man uns das ansehen, denn wir sind stolz auf unsere Herkunft und verweisen auch gerne mal darauf, dass zum Beispiel Ulshar das Reich gründete. Gut, dass dabei viel Blut floss, macht für uns das Gründungsgebaren nicht schlechter.

Während andere Fürstentümer sich den musischen Aspekten ihrer Kultur widmen konnten, hatten wir dafür selten Zeit und im Grunde auch wenig Sinn. Der höchste Berufsstand könnte in Ulshar wohl kaum das Bardentum werden, Dichtung wird unsere Herzen kaum erwärmen und Minnesang... pff, na ja, wers braucht. Nein, nein, höchstes Ansehen genießt der Soldaten- und Adelsstand in Ulshar. Es gibt Kulturen, die ausschließlich den vererbaren Adelsstand favorisieren; aber in unseren Augen kann und soll auch ein erprobter und verdienter Soldat des Reiches adelig werden können.

Wer arbeitet hat recht und der, der die Getränke holt, bekommt den besten Platz - so sehen wir das; es sei denn, es gibt Mägde. Sowieso - als patriarchalische, kriegerische Kultur, betrachten wir Geschlechterrollen eher klassisch und wenig fortschrittlich; Mann und Frau haben ihren vorbestimmten Platz und gut ist. Sicherlich- gegen eine kämpfende ulsharische Frau in Rüstung wäre nichts zu sagen, wenn sie danach wieder Essen macht, aber gehört hat man noch von keiner solchen. Eine Frau in edelsten Stoffen, ja, läuft uns zwar nur selten über den Weg, aber könnte uns schon mal dazu bringen, ihr ein zweites Mal nachzuschauen... oder mehr.

Momente, in denen uns Blüherantes oder allzu Verspieltes und Verziertes dargeboten wird, könnte unsere übertriebene Männlichkeit mit einem Gurren kommentieren. Und sollte gar die Zeit drängen, werden wir auch gerne unwirsch reagieren, wenn uns zu viel Förmlichkeit von der rascher Erledigung abhält.

Wir sind Männer der Tat. Um gewünschte Konflikte und Reibungspunkte zu verursachen, wäre es für Ushari-GSC wenig zielführend, angepasst und der jeweiligen Etikette und Erwartung entsprechend zu handeln. Natürlich benehmen wir uns auch nicht - immer- und überall wie die Elefanten im Porzellanladen, aber unsere kriegerische Historie generiert in uns Wesenszüge, durch die das Umfeld uns als Ulshari ausmachen können sollte. Wir sagen, was wir denken und sprechen gerne zu laut, so das uns jeder deutlich verstehen kann. Wir sind keine kleinlichen Besserwisser, wir wissen halt alles besser. Entschuldigen müssen wir uns mal für gar nichts, wir wüssten gar nicht wofür. Schließlich haben wir ja auch das Reich gegründet.

## Der Glaube an die Vier und Zauberei

Der Glaube an die Vier ist die vorherrschende Anschauung; zumindest in Ulshar, Tulenin und Aquillien, während Makrabar, Khanat Hassar und Kalden ihre originären Religionen behielten. Bei uns dürfte der Götterglaube überwiegend nicht im Vordergrund stehen; nicht dass wir Atheisten wären, soweit ist die Zeit noch nicht, aber wie weit die Götter tatsächlich Einfluss nehmen und Gebete faktische Auswirkungen haben, da sind wir skeptisch. Und diese Götter, na ja, gesehen hat sie noch keiner, geben wird es sie wohl, irgendwie, ja, klar, aber das Schwert in der Hand versichert uns am Ende des Tages mehr, als ein Emblem der Vier, so viel ist für uns klar. Und überhaupt lässt einen die ganze Beterei nur weich werden.

Nicht dass wir über religiösen Glauben oder gar die Vier lachen würden; so sind wir dann doch nicht, wir leben nur eher einen dumpfen und unerklärlichen Respekt vor dem Mystischen. Gut daran

zu sehen, dass wir die ulsharischen Geistlichen, die Herune, achten und schätzen; wir wissen zwar nicht wirklich, was die im Einzelnen so machen und könnten es wohl auch kaum verstehen, aber sie genießen durchaus unseren Respekt und irgendwie wird das alles schon seinen Sinn haben.

Dies alles soll aber durchaus nicht heißen, dass es nicht gerne Ulshari geben darf und soll, die vom Glaubens an die Vier erfüllt sind; sie sind ot sehr willkommen und it schaffen sie innerhalb der Ulsharis Unterschiede und gerne gesehene Spielmöglichkeiten.

Zauberei, Hexerei, Mystizismus und ähnliches ist auf Lethe nur selten erlebbar; in Ulshar noch weniger. Sicherlich gibt es die Kunst, Tränke zu brauen, Salben herzustellen, die wahrlich außergewöhnliche Wirkungen hervorbringen. Ulshar dürfte jedoch das Fürstentum sein, in dem es die wenigsten solcherart Begabten gibt. Es liegt uns einfach nicht im Blut, wahrscheinlich sind wir hierfür auch zu stumpf. Wir bevorzugen wohl schon deswegen eine Welt ohne solchen Hokuspokus, denn wir können hier nicht mitreden. Müssen uns aber eingestehen, dass wir das Übernatürliche nicht leugnen würden, schließlich altern die Bessergestellten Ulshars ja auffällig langsam; manche geben auch offen zu, regelmäßig von diesem verjüngenden Elixier aus Makrabar zu trinken. Aber diese ganze Rumgezaubere werden wir irgendwann verbieten. Auch weil wir das Reich gegündet haben.

### Die ulsharische Gegenwart auf dem Broken Crown 3

Der Bürgerkrieg in Ulshar zehrt uns von innen aus und das Reich ist im Begriff zu zerfallen; der Niedergang vollzieht sich seit dem ersten Broken Crown.

Die benachbarten Fürstentümer scheren sich nicht sooo sehr um den Erhalt des Reiches, deswegen sollten wir sie zu ihrem Glück zwingen; vor allem jene, die das Ende des Reiches sogar noch vorantreiben. Wir stehen - gemeinsam mit Tulenin - als konservative Elemente für die Verteidigung des Reichsprinzips und sind willens, dafür zu kämpfen. Hauptleidtragende des Zerfalls sind leider wir Ulshari, denn der Auslöser für die Misere ergab sich ärgerlicherweise aus unseren eigenen Reihen; ein Adeliger, dessen Namen wir nicht mehr nennen - für ihn muss die Bezeichnung 'Verräter' reichen - wollte sich nach König Siegwarts Tod zum höchsten Regenten erheben, verfügte über genügend Mannstärke diesen Anspruch zu verfolgen und besetzte die Hauptstadt. In keinem anderen Fürstentum führte die Vakanz des Königs zum Bürgerkrieg, bis auf Ulshar.

Demütigend für uns auch der Umstand, dass es dem Verräter gelang, unsere stolze Hauptstadt Ulon einzunehmen und somit der Zentralsitz der Reichsregierung aufgelöst wurde. Und hier zeigte sich, dass unsere Einheit viel schwächer war als angenommen, denn wir stellten uns dem Verräter kämpfend, aber leider nicht gemeinsam entgegen und waren unfähig, eine neue Regierung außerhalb der Mauern unserer Hauptstadt zu etablieren. So wurde Vereinzeln die stärkste Kraft in Ulshar; das bis dahin scheinbar so starke Kollektiv zerbrach, regionale Konflikte entflamten wieder, neue entstanden, die Wirtschaft in Ulshar kam zum Stillstand, das zentralisierte Militär verlief sich in seine Herkunftsgebiete und Stammlehen. Heute werden Nahrung und Kriegsmittel allerorten benötigt. Zwar befindet sich der Fürst Tulenins, Leonhart von Gulderen, seit Beginn des Bürgerkriegs in Ulshar und bekämpft den Verräter mit einem geordneten Heer, aber auch ihm blieb es bislang verwehrt, den Fluß Talden zu überqueren, was allerdings die Voraussetzung wäre, die Hauptstadt einzunehmen.

Für uns als Spieler bedeutet dies, dass wir Menschen im Krieg darstellen. Wir schwelgen nicht in Reichtum irgendeiner Art und haben eher zu wenig, als zu viel. Mit Neid und Wut blicken wir auf die benachbarten Fürstentümer, die nach unsere Meinung nicht genug dazu beitragen, den Bürgerkrieg zu beenden, sich heraushalten oder sogar diese Zeit der Schwäche nutzen, ihre Macht zu vergrößern; materiell sind sie alle besser dran als wir. Haben sie nicht dereinst geschworen- ob freiwillig oder nicht- füreinander und damit auch für uns einzustehen? Und wo sind sie jetzt? Nein,

gut gelaunt sind wir nicht. Und unsere Missgunst gegenüber den verbleibenden Fürstentümern, außer Tulenin, halten wir nicht zurück. Wir halten sie schon mal für Solche, die den Reichsgedanken verrieten und je nach Situation und Alkoholgehalt sagen wir dass auch gut hörbar; dies, und das mit dem Reich, weil, also das mit dem Reich- kann man ja auch mal ruhig sagen- also das mit dem Reich, also das waren wir.

## Die Kirche und der nächste König, geistliche GSC

Das Reich, die Einheit ist erst mal Geschichte. Es gibt nicht mehr das eine Ulshar, sondern nur noch das, was derzeit von ihm übrig ist, nämlich die Kernlande des Reiches mit seinen verschiedenen Baronien. Auch existiert keine zentrale Befehlsgewalt mehr; der rechtlich legitime ulsharische Thronfolger Dryal, der Sohn der Königinwitwe Oda und des verstorbenen ulsharischen Königs Siegwart, wurde im vergangenen Jahr von den versammelten Fürsten im Ulweihtal als König schändlich abgelehnt und die Kirche der Vier beauftragt, neue Kandidaten auf ihren geistlichen Wegen zu ermitteln.

Nur ist diese mystische Ermittlung an bestimmte arkane Voraussetzungen gebunden und sollte in Anwesenheit von allen Reichsfürsten geschehen, um Verdächtigungen auszuschließen. Somit kommt hierfür nur das jährliche Reichstreffen - also das BC 3 - in Frage. Die Kirche tut das ihre, die Bedingungen für die Inthronisierung in diesem Jahr zu schaffen. Gelingt es nicht, scheint es fraglich, ob das auseinanderfallende Reich ein weiteres Jahr ohne einigenden König übersteht. Doch auch die Geistlichkeit im Reich ist uneins; leider ist die Kirche der Vier nicht Staatskirche, sondern nur in drei der sechs Fürstentümer vorherrschend. Kalden, Khanat Hassar und Makrabar behielten ihre traditionellen Anschauungen und übernahmen den Glauben der Vier nicht.

Wenn ihr Ulshar als euer Fürstentum erwählt habt, könnt ihr euch im Vorfeld einer Baronie bzw. einer Ulshari-Gruppe zuordnen; kontaktiert uns hier für gerne und wir stellen die Verbindung her. Oder es geschieht vor Ort auf der Veranstaltung; wir finden einen Weg, euch gut unterzubringen. Es wird also mehrere nahezu gleichberechtigte Ulshar-Chars geben, die zunächst mal ihre Leute anführen werden, Bündnisse schließen und Konkurrenzen verursachen können. Die Karten werden intern neu gemischt und stets faibles, ulsharisches Machtstreben wird entsprechende harmonische Verhältnisse schaffen...

Wer an einer priesterlichen Rolle in Ulshar interessiert ist, wird also gleich zu tun haben und eingebunden sind in das Spiel, der bereits existierenden Geistlichen. In Lethe, der Welt des Broken Crown, werden die Priester der Vier 'Herune' genannt.

Geistliche Chars sind sehr willkommen, denn das religiöse Spiel soll zukünftig verstärkt werden. Über die Religion der Vier gibt es genügend Material, um einen Ulshar-Geistlichen zu generieren, der euren Vorstellungen entspricht und dennoch das Konzept der Kirche im Reich bedient. Als Ulshar-Priester, als Herune, seid ihr sodann Mitglieder des geistlichen Standes und Vertreter einer überlegenen Kultur, die, und darauf seid auch ihr stolz- und jetzt kommt was: das Reich gegründet hat.

## Die Ulshar-Fraktion des verräterischen Truchsess

Ihr könnt auch die Ulshar-Seite des Verräters wählen. Er hält die Hauptstadt besetzt und scheint sich zu einer bleibenden Institution aufschwingen zu wollen. Über seine Pläne ist wenig bekannt; er ist eine schillernde Persönlichkeit. Er selbst wird nicht auf der Con in Erscheinung treten, aber Abgesandte schicken, in seinem Namen zu sprechen.

Das Spiel-Prinzip des Broken Crown ist das sogenannte Open Sandbox; von der Spielleitung wird

gering bis gar nicht eingegriffen; sie vertraut auf die SC und GSC und deren Rollenspiel-Erfahrung. Somit ist die Seite des Truchsess ein Angebot der SL einer neuen Fraktion und eine Möglichkeit einer dramaturgischen Ausgestaltung. Ob sie sich durchsetzen wird, obliegt dem Geschick ihrer Vertreter. Die Kultur der Truchsess-GSC ist zunächst die Ulshars, alles Weitere ist und wäre durch euch selber zu entwickeln. Wenn ihr euch für diese Seite interessiert, solltet ihr uns bzw. die Broken Crown- Orga anschreiben und euch briefen lassen. Aber eins ist sicher: die Broken Crown - Gemeinde wird euch sodann sehr neugierig und gespannt willkommen heißen...

## Ulshar und die anderen Fürstentümer des Reiches

Das Wichtigste an unserem Verhältnis zu den anderen Fürstentümern ist erst mal, dass interessanterweise wir es waren, die da was gegründet haben.

Unser aggressiver Expansionswille sorgte für den Zusammenschluss der benachbarten Fürstentümer. Die Motive der Fürsten sich mit uns zusammen zu schließen, waren und sind so unterschiedlich, wie ihre Kulturen im Vergleich zu unserer.

Gucken wir uns diese unterlegenen Regionen mal genauer an, ohne mit ihnen allzu viel Zeit zu verschwenden...

### Tulenin

Die uns verwandteste, aber feinere Kultur liegt an der süd-östlichen Grenze Ulshars.

Die Verbindung war naheliegend, zu ähnlich unsere politischen Interessen. Tulenin spricht eine Sprache, die wir verstehen; zwar brauchen sie immer viel zu viele Worte, um einfache Sachverhalte zu erklären, benötigen gerne zu ausufernde Einleitungen, aber irgendwas ist ja immer.

Man profitiert voneinander; Tulenins Nachbarschaft zum Khanat machte einen aggressiv auftretenden Verbündeten wie uns wichtig, denn das fremdartige Reitervolk war und ist unberechenbar und räuberisch. Wir wiederum befanden uns in der Nachbarschaft zu allen Fürstentümern, die unsere natürliche Dominanz ignoranterweise nicht ohne Weiteres hinnehmen wollten und so benötigten wir ebenfalls einen starken Waffenbruder...

Der erste König des Reiches, Siegwart, ein guter, solider, trinkfester Ulshari, der fürs Handeln nicht unnötig viel nachdenken musste, heiratete eine zarte und bedächtige Tuleniner Prinzessin, die schöne Oda. Und als Zeichen des guten Willens, stifteten wir ein neues Wappen, auf dem fortan unser Wappentier, der Löwe, der König der Tiere- da haben wirs wieder- und jenes Tulenins, der Hirsch- was jetzt in dem Sinne eher kein Anführer ist- gemeinsam und einander zugewandt zu sehen sind. In Tulenin war man begeistert; endlich auch mal cool sein.

In Tulenin lebt ein bedächtigerer Menschenschlag als wir es je sein könnten, kultivierter und leider auch zivilisierter. Aber uns singen die einfach zu viel und ständig diese Höflichkeiten, macht einen doch eher misstrauisch, weil da stimmt doch irgendwas nicht. Wir überlegen, ob wir das irgendwann verbieten.

Aber so sind die eben und unsere gemeinsame Geschichte liest sich durchaus hoffnungsvoll...

### Aquillien

Wenn ein Ulshari seinen geliebten Boden verlassen müsste und Tulenin ausgeschlossen wäre, er würde unsere westliche Grenze überschreiten, nach Aquillien ziehen und dort erst mal Ordnung schaffen. Auch wenn wir uns über dieses wohlhabende Händler-Volk nicht wenig wundern, mit seiner frechen, losen Zunge, alles wollen die uns grinsend und viel zu teuer verkaufen und können erstaunlicherweise Alles noch- so- Unwahrscheinliche besorgen. Gesundes Mißtrauen ist angeraten; allein schon die Kleidung - alles wogt aufgeplustert und verwirrend weich hin und her, viel zu viele Farben- das tragen die doch nur, um einen zu verwirren. Und dann das ganze fahrende Volk, dem man ja eh nicht trauen kann, haben die keine Häuser? Manche verbringen ihr Leben auf Schiffen und befahren die Ozeane. Für uns kaum vorstellbar, am besten wir verbieten das.

Wir glauben, dass dieses Volk keine Zukunft hat, denn bei denen ist- und jetzt kommt was, das ich in dem Moment, in dem ich es schreibe, immer noch nicht glauben kann, so albern ist es- bei denen ist eine Frau der höchste Regent, eine FRAU. Quasi ne RegentIN, pfah. Gabs noch nie sowas und das wird seine Gründe haben. Fürst Leonhart von Gulderen zu Tulenin hat sich erbarnt, diese sogenannte Fürstin zum Weib zu nehmen, damit endlich Ruhe ist mit dem Gedöns. Wird dann das Zepter gegen den Kochlöffel ausgetauscht, ab in die Küche und Ruh ist wieder.

Alles sehr seltsam, genauso wie diese vielen Süßigkeiten, die die dauernd in sich reinstopfen.

Ganz klar ein Anzeichen für den Verfall einer starken Kultur.

Geschäftige und geschickte Händler sind sie ja und versuchen stets mit Allem und Jedem Beziehungen aufrecht zu erhalten, aber für uns vergessen sie viel zu oft, Freund von Feind zu trennen und das man seinen Knechten regelmäßig aufzeigt, wer Herr im Haus ist. Also wir.

Nein, nein, mit zu vielen Nettigkeiten wird man nur betrogen, vor allem wenn man das Reich gegründet hat.

### Kalden

Eine männliche aber rückständige Kultur und deswegen war es zwangsläufig, dass wir uns ihrer annahmen, also die eroberten. Das Recht des Stärkeren ist eine Sprache, die der Kaldener versteht. Aber nach Kalden gehen will ein Ulshari dann doch eher nicht, es sei denn wir sind viel mehr als die und schwer bewaffnet. Was wir in der Vergangenheit auch regelmäßig taten und am Ende ganz natürlich siegreich waren. Die Kaldener aber sind schlechte Verlierer und uns gegenüber noch immer grumpy. So viele haben wir bei der Eroberung und den nachfolgenden Niederschlagungen doch gar nicht unter die Erde gebracht. Oder doch? Und wenn schon, man kann sich auch anstellen. Wir sollten denen nicht den Rücken zukehren...

Nun, im direkten Gegenüber ist Kalden der höheren Zivilisation Ulshars unterlegen- in der Metallverarbeitung hinken sie uns weit hinterher, eine Stahlrüstung hat man bei ihnen selten gesehen. Dennoch sind sie in ihren bewaldeten und dunklen Ländereien schwer zu bekämpfen, diese Hünen, die zuweilen groß wie Bäume sind und wild wie Bären. Düstere Geschichten ranken sich um diese nördlichen Gebiete des Reiches, derbe Sitten, derbes Essen und Trinken, Frauen und Männer, die mit Land und Tier in unnatürlicher Verbindung stehen und alles sehr seltsam. Auch scheint sich dieses freiheitsliebende Volk nicht in besserer - also unserer - Art weiterentwickeln zu wollen, hält trotz gewaltsamer Versuche unsererseits an seinen animalischen Glaubensvorstellungen fest, legt sich stinkige Tierfelle um, interessiert sich kaum für das Währungssystem der Münze und lehnt auch vieles andere ab, obwohl wir es toll vorleben. Verbote wären sicherlich gut.

### Khanat Hassar

Menschen, die in Steppen leben, sich für Schlachten nicht anständig verabreden wollen, ja nicht mal in festen Städten leben, sondern eine nomadische Lebensweise favorisieren, sind uns fremd.

Unsere nord-östliche Grenze zum Khanat stellte sich gar zu oft als ein Übel dar; schnell kamen sie geritten, raubten und brandschatzten, warteten aber unfairerweise nicht, bis wir da waren und verschwanden längst wieder. Einfach nicht in Ordnung sowas. Im Gegenzug konnten wir diesen Menschenschlag aus dem Nordosten unseres wunderbaren Ulshar nur wenig gut selber überfallen, weil schwer herauszufinden war, wo sie sich überhaupt aufhielten. Alles in Allem ein großes Ärgernis.

Es kam aber eine Phase, in der die auch untereinander teils verfeindeten Stämme des Khanats vom Handel mit dem Reich - das wir übrigens gegründet hatten - profitierten wollten und vielleicht auch mussten. Vielleicht um in den internen Rivalitäten die Oberhand zu behalten; wir wissen es nicht.

So kam es zu ersten Zeiten des Friedens. Dieser leichtfüßige Menschenschlag ließ sich jedoch nicht von uns ins Reich zwingen und behielt seinen unsteten Lebensstil.

Fakt ist, dass wir von reichen Landstrichen im Khanat wissen, in denen der Wohlstand dem bunt gewandeten Volk ungeheuerliche Macht einbrachte und manche unter ihnen zuweilen mit Schmuck

behangen sind, dessen Wert wir kaum ermessen können...

Während wir von den anderen Fürstentümern Karten besitzen, ist uns das Khanat ärgerlich fremd; der Boden ist über weite Flächen von Sand bedeckt und starke Winde verändern die Landschaft in kurzer Zeit bis zur Unkenntlichkeit, so dass man nie weiß, wo man ist. Und Schilder stellen die auch nicht auf.

Sie sprechen unsere Sprache, ja, aber was sie sagen und was sie meinen, können wir nur schwer mit Sicherheit wissen...

### Makrabar

Will man einem Ulshari den Tag versauen, muss man ihn nur morgens mit diesem Namen wecken. Eine Kultur, im Südwesten Ulshars gelegen, die uns die Zornesröte ins Gesicht treibt, so entfernt ist sie der unsrigen. Und frech sind die. Schon ihre Sprache, auch wenn sie die gleichen Worte wie wir verwenden, ist uns seltsam unbekannt, sie klingt eigenartig verspielt und blumig. Und zu leise. Immer zu leise. Man muss ständig nachfragen. Ob ihre leichten Gewandungen, diese dünnen und irgendwie flirrenden Stoffe verknittern, wenn sie sich, so wie wir, laut und anständig deutlich artikulieren, wir wissen es nicht. Auch das sie tatsächlich zwei Sprachen beherrschen macht uns misstrauisch; die eine klingt wie die von irre gewordenen Kleinkindern, die andere ist die unsrige, gemeinsame Sprache. Seltsam. Am besten auch verbieten. Zwar hört man diese obskure, dreist klingende Sprache nur selten aus ihren Mündern, aber es gibt sie; der makrabarische Phönixkönig spricht sie gelegentlich, fast demonstrativ, vor größeren Menschenmengen.

Die Zauberei scheint in Makrabar verbreitet und besitzt einen speziellen Stellenwert, aber sie nennen es dort anders und halten es sogar für etwas Natürliches. Wir heißen das nicht gut, aber manches können wir für uns nutzbar machen, denn in der Kunst der Herstellung von Tränken haben wir die Verlängerung unserer Lebenszeit genießen können. Aber wir werden das natürlich irgendwann auch verbieten.

Als die Kirche der Vier in Makrabar selbstverständlich missionieren wollte, wurde sie von den Einheimischen wortlos belächelt. Von ihrem Glauben rückten sie zu keinem Zeitpunkt ab.

Wir müssen anerkennen, dass Makrabar wohl die älteste Kultur auf Lethe ist und sich einiges darauf einbildet. Mag ja auch alles sein, aber jetzt sind wir da.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass unser Auftreten gegenüber den Vertretern der anderen Fürstentümer gerne herablassend ist, denn entweder sind die zu lieb und singen dauernd, wie die in Tulenin, träge und füttern den ganzen Tag Schokolade wie in Aquillien, können zwar mehr saufen als wir, aber tragen stinkende Felle wie die Kaldener, sind komisch buntgekleidete Leute, die lügen, wenn sie den Mund aufmachen, wie die Khanat Hassari oder sprechen viel zu leise und sind alles Hexen wie die Makrabari.

Wirklich gut geraten sind halt nur wir. Aber wir haben ja auch das Reich gegründet.