



1. Ausgabe, 1. Jahrgang

1/1202

Archipel-Gazette

Unabhängig, Informativ und nicht Teuer



5 Kupfer pro Ausgabe

Seid Gegrüßt verehrter Leser!

Das neue Jahr ist noch Jung und so nehmen wir nun unsere Arbeit auf um der Welt und all den Bürgern der Archipel-Länder, ja sie lesen richtig der Archipelländer, Informationen, Fakten und Wissen zu überbringen . Großes zeichnet sich in diesem Jahr ab und vieles hat sich in letzter Zeit getan. So ist uns zu Ohren gekommen, dass der Herzog Drachensteins eine Expedition aussandte, um Verbindung mit Ländern jenseits des Grunewaldes aufzunehmen. Gerüchten zufolge, die uns jedoch noch nicht von offizieller Seite der Krone bestätigt wurden sind, sei diese Expedition von Erfolg gekrönt worden.

Desweiteren soll eine Horde Bestien in Valluva die Dorfbevölkerung niedergemetzelt haben, dies wird jedoch vehement von der Krone bestritten. Angeblich sei das ganze Dorf einem Brand zum Opfer gefallen sein. Jedoch wurden, aus sicheren Quellen, im Pentatium eine Untersuchung der Vorfälle angeordnet. Wir wissen von einem Informanten, dass der Pentat des Mors selbst sich dieser Angelegenheit angenommen hat. Es stellt sich nun die Frage warum sich

der Kirchenfürst für solche Dinge interessiert. Wer hierüber Informationen hat, wären wir sehr dankbar uns diese mitzuteilen. Sicherlich sind auch all die vielen Familienangehörigen, die im Ungewissen sind was aus ihren Verwandten in Valluva geworden ist, sehr daran interessiert.

Wir hoffen ihnen auf all diese Fragen in der nächsten Ausgabe Antworten geben zu können.

Rolfen Perkomentov, Herausgeber

Inhalt 1/1202

Impressum.....	1
Neue Handelswege braucht das Land...	2
Diesmal:	3
Die Wahrer des Wissens	3
Heraldik des Archipels Teil 1	5
Kleine Rassenkunde – Der Kender	6
Potis Kochecke – Zwiebel-Honig	
Gemüse	8
Zeitrechnung im Archipel.....	8
Feiertage Drachensteins.....	9

Impressum

Herausgeber: Rolfen Perkomentov
 Freie Mitarbeiter: Rikal Handschuh, Sahra Tschimek, Heremias Poti,
 Die Archipel-Gazette erscheint vierteljährlich.
 Abonoment mit Brieftaubenzustelldienst ein Silber im Jahr – 4 Ausgaben ,
 (Weltliche Mitarbeiter diese Ausgabe: Jens Weber & John Poltermann)

Maskenball in Elchfurth

Ja auch dieses Jahr haben sich die großen des Reiches es sich nicht nehmen lassen zu dem alljährigen Maskenball der Patrizier in Elchfurth zu reisen.

Dieses Jahr waren bei den Damen große Ballonkleider und der Herr von Welt enganliegende Kleidung, ähnlich vom Schnitte her wie sie die Elfen tragen. Es schein als sei der Spitzhut wieder in Mode gekommen, denn viele der Herren, vor allem auch die jüngeren, trugen eben solche Hüte. Die Gesichter waren wie in jedem Jahr bis zu Mitternacht hinter einer Maske versteckt.

Das Essen war vom feinsten und ein Lob an den Küchenchef. Es wurde dargereicht die feinsten Krustentiere aus der Bucht von Elchfurth, garniert mit Eiern vom Stör. Des weiteren feinste Suppen mit Spitzen der Erdwurz, welche auch Paxastolz genannt wird. Getrunken wurde in diesem Jahr wenig. Vor allen scheint wie in der Herrenmode auch bei den Getränke der Geschmack der Elfen sehr begehrt.

Lieblicher Wein wurde gereicht. Stören tat dies niemanden, bis auf den zwergischen Botschafter aus Karandor, er verlangte lauthals nach Bier und gab erst Ruhe, als er welches bekam. Wo wir bei den hochfeinen Personen wären die dort anwesend waren, der Minister für Inneres wie sein Kollege für das Äußere waren zugegen. Alle Familien der Patrizier waren anwesend, besonderst die ledigen Töchter der feinen Handelsbaronen und Bankiers waren herausgeschmückt wie eine Pfauen, hoffte doch eine jede auf Avancen des jungen Herzogs. Doch all ihr Hoffen war vergebens, erneut kam der junge Herzog nicht zu dem Ball, jedoch bestellte er die besten Grüße und lies sich entschuldigen, da er in Reichgeschäften verreist sei. Jedoch waren viele der Herren und Frauen Ritter da, so dass auch Adel zugegen war. Nichts desto trotz war das Fest eine wunderbare Sache, getanzt wurde bis spät in die Nacht, nur unterbrochen für eine fantastische Darbietung der magischen Künste der Academia Leviatan zum Jahreswechsel.

Neue Handelswege braucht das Land

Von Jarela Mertbrech, Pentat der Eris
Liebe Leserinnen und Leser, schon lange sind unsere Geldkatzen nicht mehr so gut gefüllt wie einst einmal. Ja es scheint als würde die Wirtschaft stillstehen, ruhig ist es in unserem kleinen Herzogtum geworden. Der Goldtausch von 993 ist schon fast ein Märchen, eine Legende die ein jeder Großvater seinen Enkelkind erzählt als wäre er selbst dabei gewesen. Drachenstein muss zu neuen Ufern aufbrechen, alte Gefilde verlassen und neue Handelspartner finden. Wir sind ein stolzes Land, fleißige Leute leben hier, egal welcher Rasse und Volk sie angehören. Wir haben gelernt miteinander friedlich zu leben, gestützt durch unseren Handel. So rufe ich nun auf oh freie Drachensteiner, erhebt euch und reist zu neuen Gestanden auf, dass wieder mehr Lebensfreude und Abenteuerlust in die Herzen der Drachensteiner kommt. Es muss ein Ruck durch dieses Land gehen, auf dass wir unsere alten Wurzeln als Siedler , Helden und Abenteurer wiederentdecken.

Anzeige:

Geldprobleme? Haben sie
Wünsche, die Sie sich nicht
erfüllen können, aber wollen?
Wir helfen ihnen.

Wir verleihen ihnen zu günstigen
Zinsen (ab 10 %) unser Geld,
damit sie sich ihre Träume
erfüllen können.

Bankhaus Drachenstein
Sie finden in jeder der
Provinzhauptstädte eine Filiale
von uns.

Mysterien enthüllt – Geheimnisse aufgedeckt

Die Gazette recherchiert

Für Sie

Diesmal:

Die Wahrer des Wissens

Ja liebe Leser, sie kennen das ja: Da gibt es Orden und Kulte und niemand weiß, was die eigentlich wirklich machen. Sicher haben auch sie schon von den Wahrern des Wissens gehört, vielleicht haben sie gar schon einen der Mitglieder getroffen oder in ihrem Wohnort gehört vielleicht sogar der Dorflehrer zu denen...

Aber woher kommen diese Leute her? Was treibt sie an? Fragen über Fragen !

Ich freue mich ihnen nun einige Antworten präsentieren zu können ! Vor nur wenigen Tagen standen mir Grahild Saran, Dienerin der IGMA und Jerfen y Dastor, Diener des GOR für einige Fragen zur Verfügung, und ich will ihnen dieses zutiefst informative Gespräch nicht vorenthalten.

R.H: *So, es geht gleich unverblümt los, erzählen sie den Lesern doch erstmal wer sie sind.*

JyD: Mein Name ist Jerfen y Dastor, ich bin Diener des GOR und einer der beiden Leiter der Wahrer.

G.S: Ja, und ich bin Grahild Saran, eine Dienerin IGMA's und ebenfalls Spektabilus, der um es mal beim vollen Namen zu nennen: "Wahrer des Wissens um Elementare Zusammenhänge der göttlichen Geschwister IGMA und GOR zu Alteran"

R.H: *Ein ziemlich langer Name..*

G.S: Ja, es reicht "Wahrer des Wissens zu Alteran" als Abkürzung aus

R.H: *Wieso eigentlich Wahrer des Wissens, braucht Drachenstein denn so etwas, wo es doch schon das Pentatiom gibt?*

JyD: Nun, da sollte man mal einen Blick zurück in die Geschichte werfen....Es ist nun schon fast 100 Jahre her, dass die Kirche der IGMA den Buchdruck entwickelte, was zu einem enormen Schub für die Wissensverbreitung wurde. Doch es gab auch Leute, wie den heiligen Vater Ferstun, der sich Sorgen um den Fortbestand uralten Wissens machte....

G.S: ...und so kam er auf die Idee einen Ort für all dieses Wissen und die Forschung, besonders im Bereich der Elementaren Künste, welche ihn besonders am Herzen lagen, zu errichten.

Nun der Rat, dem er sein Anliegen vortrug, befand dieses für gut und stimmte unter der Auflage das Wissen auch zu schützen zu. Und so wurde halt der Orden gegründet, dessen Aufgaben wie sie sehen sich deutlich von denen des Pentatioms unterscheiden.

R.H: *A Proposum Aufgaben: Man hört, daß viele ihrer Mitglieder im Lande umher-ziehen...Wozu denn das?*

G.S: Wir sind der Meinung, dass ein jedes unserer Mitglieder nicht nur vor Büchern und Experimenten sitzt, sondern die Welt u. sich selbst sowie die Götter erfährt....

JyD: Deshalb wird jeder Novizus nach einer bestimmten Zeit in das Archipel hinausgeschickt.

Die meisten finden in dieser Zeit der Wanderschaft ihre Bestimmung, viele bleiben danach auch noch unterwegs, für ihren Glauben forschend, lehrend und kämpfend, während einige wenige die Weihe erlangen können und dann hier im Kloster leben und forschen.

R.H: *Nun werden sich trotzdem viele unserer Leser sagen: „Schön und gut, aber was habe ich davon?“*

G.S: Zunächst glaube ich nicht, dass die Bürger des Herzogtums dies wirklich denken, aber ihrer Provokation können wir, so glaube ich, genügend Argumenta entgegenstellen...

JyD: ...der Meinung bin ich ebenfalls, denn so manch einer der jetzt die Zeilen liest, hat das Lesen vielleicht bei einem unserer Mitglieder gelernt, denn so mancher entschied sich dafür den Kindern IGMAgefälliges beizubringen.

G.S: Ebenso sei hier an den seligen Herzog Kerridis erinnert, der die Geschichte Drachensteins aufarbeitete und 1160 unseren Ursprung entdeckte:

Das Herzogtum Timbedien, zu dem unter Kerridis Nachfahren der Kontakt hergestellt werden konnte.

Meiner Meinung nach eine Leistung deren Auswirkungen uns alle betreffen genauso wie die alchemistischen Forschungen, welche die Tinte für den Buchdruck, Medikamente und vieles mehr hervorgebracht haben und zweifelsfrei werden weitere Entwicklungen folgen.

R.H: *Interessant, Interessant, ich sehe schon, dass wir hier nur einen kleinen Überblick bekommen können. Wie kann sich denn der geneigte Leser weiter informieren?*

JyD: Nun jeden Sterntag wird im Kloster für Interessierte eine Führung angeboten, falls sich den jemand zu uns verirrt. Um

die Archive zu nutzen, muß man seine Ehrhaftigkeit nachweisen können. Übernachtungsmöglichkeiten gibt es im Gasthaus „Zum lachenden Foliant“ in Klostersruh, dem kleinen Ort am Fuße unseres Klosterberges.

G.S: Wir planen außerdem, demnächst auch je einen ständigen Vertreter nach Naaban, Elchfurth und Effardsburg zu entsenden, um schneller über solch seltsame Vorkommnisse wie neulich in Valluva informiert zu sein.

R.H: *Valluva, sie wissen etwas darüber?*

G.S./JyD: Kein Kommentar unsererseits!

R.H: *Ich denke die Leser hätten ein Recht darauf informiert zu werden!*

JyD: Wir halten es nicht für nötig unbestätigte Vermutungen herumzutratschen, wenn etwas an der Sache dran ist, werden sie es schon zeitig genug erfahren und das soll es damit gewesen sein.

R.H: *Waren denn Angehörige ihres Ordens darin verwickelt?*

G.S: Wie es Jerfen schon sagte, sie werden hier und heute nichts darüber erfahren.

R.H: *Nun gut, dann danke ich ihnen für das Gespräch und wünsche ihnen und den Wahrern des Wissens eine gute Zukunft.*

G.S./JyD: Wir danken ebenso und hoffen für die Gazette das Beste, auf dass sie IGMAgefällig und wahr berichte.

Verehrte Leser, zum Thema Valluva werden wir sie auf dem laufenden halten. Der Versprecher von Grahild Saran, Dienerin IGMAAs zeigt ja, dass offensichtlich etwas mehr, als nur eine

Provinzposse dahintersteckt. Ich denke, dass wir in der nächsten Ausgabe ihnen genauere und hoffentlich bestätigte Tatsachen berichten können.

Nun noch einige Fakten zu den Wahrern des Wissens aufgelistet:

Wo: in Klosterruh, einem kleinen Ort am besten zu erreichen, indem man die Straße zwischen Naaban und Effardsburg bis zu einer Abzweigung nach Süden verfolgt, und dann genau dieser folgt

Wozu: -zum Beispiel um den begabten Sprößling anzumelden...
-um die umfangreichen Archive zu nutzen
-um das Grab des heiligen Vater Ferstun oder das des seligen Kerridis zu besuchen
-Tempel des GOR, Tempel der IGMA
-jedes Neujahrsfest zeigen die Novizen was sie können: und es gibt dann zu bewundern: spannende Alchemie, packende Turniere und ein Volksfest in Klosterruh

Lesen sie das nächstemal an dieser Stelle:

Das Zwergenreich Karandor

Anzeige:

Nachruf

Peter Plot ist tot!

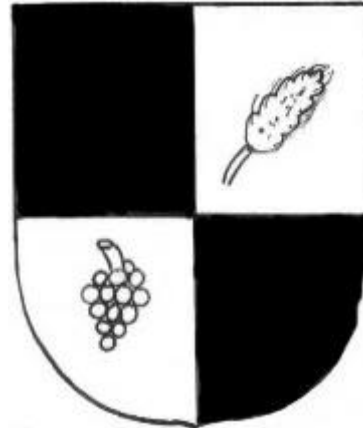
Der erfolgloseste aller Abenteurer ist Gerüchten zufolge einem Dämon namens Valluva zum Opfer gefallen und später von Enten tot getrampelt wurden. Peter Plot war ein getreuer Kamerad.

Möge er in Mors Hallen seine ruhe finden.

Seine Gefährten

Heraldik des Archipels Teil 1

Lieber Leser, liebe Leserin. Wir wollen ihnen in dieser Serie die Wappen des Adels des Archipels näher bringen. In jeder Ausgabe werden wir ihnen zwei Wappen vorstellen und ihnen näher bringen wer sich hinter diesen Emblem verbirgt.



Frau Ritter Rosemund vom Schellenberg

Herkunft: Herzogtum Drachenstein

Farbe: Rot – Weiß

Frau Ritter Rosemund vom Schellenberg ist die derzeit einzige Frau im Stande eines Ritters in Drachenstein. Ihr Emblem ist das der Weintraube, welches für Schellenhain steht. Die Burg Schellenberg liegt nicht unweit von Smelsdorf in der Provinz Alteran, worauf die Ähre im Wappen hindeutet. Frau Ritter Rosemunde behauptet sich schon seit gut siebzehn Jahren als Ritter des Herzogtums Drachenstein und steht in nichts ihren männlichen Kameraden nach. Sie ist eine der besten Bogenschützen und Reiter des Herzogtums. Frau Ritter Rosemund vom Schellenberg ist mit ihren 42 Jahren eine der jüngsten Ritter im Land und seit vierzehn Jahren glücklich verheiratet. Sie hat zwei Kinder, ein Bub und ein Mädchen, die ihr ganzer Stolz sind. Viele Leute fragen sich wie sie es schafft Karriere und Familie unter einen Hut zu bringen. Doch sie scheint von Gor wie von Paxa gesegnet zu sein. Stellt man der blonden Dame solcherart Fragen, lächelt sie nur und meint, dass man sich für alles was wichtig und schön ist Zeit nehmen müsse, dann danken es einem auch die Götter.



Wappen des Amtierenden Herzogs /
Herzogin Drachensteins

Herkunft: Drachenstein

Farbe: Rot – Weiß

Dies ist das Wappen des Herzogs von Drachenstein. Der Drache ist das Symbol für das Vermächtnis Erfards und seiner Nachkommen. Gleichzeitig aber auch das Symbol der Erhabenheit und Weisheit die in den Herrschern dieses Landes wohnen. Zur Zeit trägt der amtierende Herzog Angulf II. das Wappen .

Anzeige:

*„Ein weites Land,
am Fuße der Berge,
mit dichten Wäldern
und weiten Seen.
Die Menschen fleißig,
die Ritter tapfer,
ein weites Land
so wunderschön.
Oh Drachenstein,
geliebtes Land,
so reich, so mächtig,
so weit bekannt.
Oh Drachenstein,
du heiliger Ort,
für Ruhm und für Wissen ein mächtiger
Hort.“*

Kommen sie nach Drachenstein, sie
werden es nicht bereuen!
Ob Bauer oder Schmied,
ob Magier oder Kämpfer:
Drachenstein braucht Euch!

Das Ministerium für Inneres

Kleine Rassenkunde – Der Kender

In dieser Serie möchten wir Ihnen die unterschiedlichen Rassen des Archipels näher bringen. Leider können wir nicht vollständig auf ihre Kultur eingehen, aber wir erhoffen ihnen einen kleinen Einblick geben zu können.

Wer kennst sie nicht, die Kender, jenes Volk was die sanften Berge Schellenhains bevölkert. Und wer kennt auch nicht all die Geschichten über sie was Dinge betrifft, die ihren Besitzer wechseln, wenn man nicht aufpasst, oder wie sie neugierig in alles und jeden ihre Nase stecken. Jedoch was ist dran an diesen Geschichten über den possierlichen Zeitgenossen mit dem Lächeln, seinen lustigen spitzen Ohren und seinem schelmischen Gesicht?

Als erstes gehört der Kender zu der Familie der Halblinge in welcher auch der Hobbit gezählt wird. Sie sind zumeist von schlanker Gestalt, haben zugespitzte Ohren und tragen ihre Haare oft zu einem Pferdeschwanz gebunden, der ihr ganzer Stolz ist. Ein Kender trägt zumeist bunte Kleidung und liebt es, sich Federn, Bänder oder ähnliches in der Haare zu stecken. Viele Kender haben eine große Anzahl von Beuteln über ihren ganzen Körper verteilt bei sich. Ihre Gesichter gleichen zumeist denen von Kindern mit vielen Lachfalten. Es wurden schon Kender gesehen, die sich Falten in das Gesicht malen um älter zu wirken.

Es scheint, als seien Kender von Grund auf gute Wesen. Noch nie wurde ein böser Kender in Drachenstein gesehen.

Ein jeder Kender scheint von Natur aus neugierig zu sein. Es wurde berichtet, dass diese tollkühnen Wesen einfach so in eine dunkle Höhle laufen, um zu sehen was dort wohl sei

Jedoch ist dies nicht das, was die Kender zu einer der faszinierendsten Völker macht. Nein es ist etwas ganz anderes. Kender scheinen keine Angst zu haben, vor fast nichts. Nur ein Diener des unteren Hofes kann einen Kender in Angst und Schrecken versetzen, so heißt es. Ihre natürliche Immunität gegen Angst führt

dazu, dass sie selbst gefährliche Situationen gelassen hinnehmen. Während Leute wie du und ich im Angesicht eines Riesen rennen, bleibt der Kender stehen um ihn zu bewundern. So als ob sie sagen wollten: 'Du bist ein echter Riese? So groß bist Du?' Oder sich dann mit ihm zu unterhalten: 'Und? Was machst du so den ganzen Tag, schmecken die Schafe die du den Bauern wegnimmst?'. Diese Furchtlosigkeit sollte man auf keinen Fall mit Dummheit gleichsetzen. Kender scheinen sehr wohl in der Lage eine Gefahr abzuschätzen, doch das Interesse an einer außergewöhnlichen Situation ist zumeist größer als die Vorsicht eines Kenders.

Ich will jedoch nicht verschweigen dass Kender einen sehr großen Nachteil haben. Sie besitzen in keinsten Weise das Verständnis zu Eigentum. Sie nehmen sich einfach Gegenstände ohne ihren Besitzer zu fragen, wenn sie diese interessant und toll finden. Weist man dann ein Kender auf seine Missetat hin, so darf man sich Ausreden anhören wie: " 'Oh, du hast es verloren, es lag da hinten, da hab ich es aufgehoben!' 'Ach? Deines? Ich dachte du brauchst es nicht mehr!' 'Nanu, irgendwie muß er wohl in meinen Beutel gefallen sein!' oder 'Ich hab es nur an mich genommen, weil es ja jemand stehlen könnte! Bei mir ist es sicher!' Aber das beste ist: 'Ich hab's mir nur kurz geliehen, du kannst es gleich wiederhaben!', so nach drei Wochen, wenn es schon in seinen Besitz übergegangen ist.

Die traditionelle Waffe der Kender ist der Hoopak-Stab, eine Mischung aus Kampfstab und Schleuder. Die meisten Leute belächeln diese verrückte Waffe, jedoch werden sie schnell eines besseren belehrt, wenn ein Kender sie damit angreift. Oben ist die Hoopak eine Schleuder, mit der Geschosse über eine große Distanz geschleudert werden können. Nach unten läuft die Waffe in einen Stab zu, der sehr gut im Nahkampf geeignet ist.

Wenn ein Kender ein Alter um die 20 Jahre erreicht, entsteht in ihm der Drang zur 'Wanderlust'. Dies bedeutet, dass er in

die Welt auszieht um Abenteuer zu erleben. Wenn ein Kender die Wanderlust auslebt, malt er sehr häufig sogenannte Kender-Karten. Mir ist aufgefallen, dass diese Karten so gut wie keinen Nutzen haben, da sie weniger von Landschaftsmerkmalen zeugen, als vielmehr Beschriftungen tragen wie: 'Auf dem Baum ist ein Vogelnest' oder 'Guter Honig, Vorsicht Bienen'. Für Kender sind dies alles sehr wichtige Informationen, für andere Leute jedoch meist nutzlos.



Dank der Herzögin Jasmin wurden im Jahre 1026 besondere Gesetze zum Schutz der Kender in Drachenstein eingeführt. Gleichzeitig wurden Verträge mit den Kendern geschlossen. Diese Gesetze und Verträge sind im Kodex Paxa Differentus niedergeschrieben. Besonders wurden die besondern Besitzvorstellungen der Kender in diesen Gesetzen bedacht. So kann ein Kender niemals für einen Diebstahl bestraft werden. Kender werden jedoch ermahnt und verpflichtet den Schaden abzarbeiten, sollte er besonders groß sein. Ansonsten werden die Kender wie normale Bürger Drachensteins behandelt, jedoch müssen sie nur ihren Zehnt zahlen, wenn sie sesshaft werden. Wenn die Kender von der Wanderlust gepackt sind, brauchen sie keine Steuer zu zahlen. Jedoch werden sie von der Krone aufgefordert, einmal im Jahr für eine Woche Dienst für die Allgemeinheit zu tun. Dies kann von Hilfe

in einem Armenhaus gehen bis hin zum Dienst in der Bürgerwehr.

Die meisten Leute bevorzugen ein Leben ohne Kender. Trotzdem werden Kender von den meisten denkenden Wesen bestenfalls als nervig erachtet, niemals jedoch als Gefahr. Die typische Reaktion einer Person, die schon einmal Erfahrungen mit Kendern sammeln konnte, auf einen Kender ist, ihre Beutel zu schnappen und haargenau auf ihren Besitz zu achten. Doch meistens nur, um dann später festzustellen, dass doch irgend etwas fehlt.

Sahra Tschimek

Lesen sie das nächstmal an dieser Stelle:

Die Zwerge

Anzeige:

Hier könnte auch ihre Anzeige stehen, egal ob sie auf jemanden Kopfgeld ausgesetzt haben, Ihre Waren anpreisen wollen oder einen lieben Gruß versenden wollen. Wir drucken es für Sie gegen einen kleinen Unkostenbeitrag von 15 Kupfer.

Ihre Archipel-Gazette

Potis Kochecke – Zwiebel-Honig Gemüse

Das Stockbrat ist eine Mahlzeit oder eine Beilage, die zu fast jedem Gericht passt. Es lässt sich gut am Lagerfeuer zubereiten.

Zutaten für 10 Personen:

20 große Gemüsezwiebeln

1 Glas Honig

Salz, Pfeffer

etwas Wasser oder Gemüsebrühe (auch ein Gläschen Wein geht, egal ob rot oder weiß), etwas Butterschmalz

Kochgeschirr:

ein großer (!) Topf, langstieliger Kochlöffel

Zubereitung:

Die Zwiebeln grob würfeln.

Das Butterschmalz im Topf richtig heiß werden lassen und dann die Zwiebeln anbraten. Wichtig: die Zwiebeln müssen teilweise braun werden, ...es soll auch einen braunen Ansatz am Topfboden geben!

Das Ganze mit etwas Flüssigkeit ablöschen (sparsam!).

Den Ansatz am Topfboden aufrühren. Dann den Honig dazu (erst mal nur das halbe Glas). Einige Minuten auf kleiner Flamme kochen lassen, bis die Zwiebeln ganz weich sind. Das Ganze sieht am Ende schön sämig und karamellbraun aus. Dann mit Salz & Pfeffer reichlich und mit dem restlichen Honig nach Geschmack herzhaft würzen. Noch eine Minute kochen lassen und: fertig!

Polti

Anzeige:

Die Archipel-Gazette sucht freie Mitarbeiter. Wer gerne schreibt, zeichnen kann und sich für die Archipelländer begeistert, ist herzlich willkommen.

Die Redaktion der Archipel-Gazette

Zeitrechnung im Archipel

Unlängst ist mir aufgefallen, dass gar ein großer Teil der Bevölkerung des Archipels gar nicht recht die Zeit lesen kann.

Nun, dies soll dieser Artikel über die Zeitrechnung ändern.

Das Jahr beginnt in Drachenstein und Timbedien fast zeitgleich mit der Sommersonnenwende. Es ist in 365 Tage unterteilt wobei fünf dieser Tage, Feiertage sind, wo man den Göttern gedenkt und Sie lobpreist. Wiederum ist das Jahr unterteilt in zwölf Abschnitte, Monate geheißen. Ein Monat hat 30 Tage.

Jeder Monat hat eine eigene Bezeichnung, das Jahr beginnt mit dem Monat Julanter im Hochsommer, anschließend tut sich an diesen Monat der Aganter, gefolgt vom Septander im Spätsommer, wenn die Blätter schon braun werden. Der Herbst hält im Monat Octander einstand, nur um bereits im Novander langsam dem Winter Platz zu machen. Spätestens im Decander liegt der erste Schnee und im Jonever holt sich so mancher Wandersmann Frostbeulen. Jedoch der schlimmste Wintermonat ist der Fevvar. In jenen Monaten haben Wölfe Dörfer und Städte unsicher gemacht und Vieh wie auch Mensch aus Hunger gerissen. Auch wird erzählt, dass sich die Winternickel, bössartige Geister, die Schneestürme verursachen, besonders in diesen Monaten ihr Unwesen treiben. Am besten man bleibt den Winter über zu Hause und genießt einen Schluck Met mit warmer Milch. Der Monat Marris bringt schon wieder wärmere Luft mit sich und der Schnee beginnt zu schmelzen. Nicht selten treten in diesem und dem darauffolgenden Monat Avrel die Flüsse über die Ufer und überschwemmen ganze Landstriche. Jedoch schwellen die Ströme zumeist im Monat Maia ab, und die fleißigen Bauern beginnen das Land zu bestellen. Der Maia ist ein wahrer Wonnemonat, nicht zu warm und nicht zu kalt. Viele Feste werden in dieser Zeit gefeiert und die meisten Burschen nehmen nicht für umsonst in diesem Monat ein Mädels zu ihrer Braut. Das Jahr endet im Junater. Der Sommer hält Einzug und die Bauern beginnen damit, Heu zu machen. Jedoch war dies nicht alles, was der Reisende über den Kalender in den Ländern wissen muss, denn in vielen Teilen des Archipels besteht ein Monat aus 5 Wochen zu je 6 Tagen. Ein jeder dieser Wochentage hat einen Namen. Beginnen tut die Woche mit dem Montag gefolgt vom Dienstag. Anschließend tut sich der Donnergtag, der Freiertag, der Sterntag und der Sonnentag.

Feiertage Drachensteins

Feiertage gib es im Herzogtum acht an der Zahl, fünf den Kindern ORMs geweiht. Also klerikale Feiertage, sowie den Erfardstag, das Neujahrsfest und das Winterboldfest.

Der erste klerikale Feiertag ist der Tag der Stärke, der Feiertag des GOR. An jenem Tag werden im ganzen Herzogtum Turniere veranstaltet, in denen Krieger und Ritter ihre Stärke beweisen. Es ist auch der große Lauf an diesem Tag. Ein Rennen, das durch ganz Naaban geht. Hier treffen sich die besten Läufer des Reiches, um zu beweisen wer der Schnellste ist. Dem Sieger erwartet eine Belohnung von 5 Goldstücken. Der große Lauf ist ein Volksfest in der Hauptstadt, überall drängelt sich das Volk entlang der Laufstrecke. Das Volk jubelt und feuert die Schnellen des Reiches an. ERISgefällige Geschäftsleute schließen Wetten ab, wer wohl als Sieger aus diesem Kräftemessen hervorgeht. Jedoch wird auch an diesem Tage den Göttern von den Bauern für die gute Ernte gedankt. Dieser Feiertag ist zwischen dem 30. Aganter und dem 1. Septander.

Der zweite Feiertag im Herzogtum ist der Tag der IGMA. An diesem Tag erhalten die Lehrlinge ihren Gesellenbrief, ein frischgebackener Magus seinen Zauberebrief von seinen Lehrmeister. Es ist der Tag des Wissens im Herzogtum. Magier und Hexenmeister üben sich im Wettstreit miteinander, Alchemisten versuchen sich mit ihren Wässerchen an diesen Tagen zu übertrumpfen. Der Tag der IGMA liegt zwischen dem 30. Septander und dem 1. Novander.

Am 24. Decander ist einer der schönsten Feiertage des Herzogtums: das Winterboldfest. Winterbolde sind gute Geister, die jeden Winter das Volk vor den bösen Winternickeln, ihren Feinden, schützt. Diese versuchen den Menschen zu schaden, wo sie nur können. Es heißt, dass sie sogar Schneestürme herbeirufen können und auf Wölfen reiten, um Menschen zu fangen und zu fressen. Jedoch sind da ja noch die Winterbolde. Sie mögen die Menschen, besonders die Kinder, und so kämpfen sie Jahr für Jahr gegen die Winternickel. Damit Sie den Kampf besser bestehen, stellen die Leute des Herzogtums Milchbrei mit Honig am Vorabend des Winterboldfestes vor der Tür. Und am Morgen sind diese Schüsseln im Land immer leer. An jenem Tag feiern die Drachensteiner ein

ausgelassenes Fest. Es gibt Essen und Trinken in Hülle und Fülle und das schönste Naschwerk wird den Kindern angeboten. Das Fest geht bis in die Morgenstunden, und meist sind auch am nächsten Tag die Läden der Marketender geschlossen und das Volk schläft seinen Rausch aus. In Schellenhain ist es außerdem noch Brauch, aus Stroh Winternickel zu bauen und diese anzubrennen. Dies soll eine Warnung sein an alle bösen Wesen, die in dieser Jahreszeit durch die Lande ziehen.

Zwischen dem 30.Fevrar und dem 1.Marris ist der Tag der Toten. An diesem Tag gedenkt man in aller Stille den Toten und klagt das Leid über den Verlust eines lieb gewonnenen Freundes. Es ist der Tag der Besinnung, an dem sich das Volk zu Andachten für die Toten auf den Friedhöfen trifft und mit den schwarz gekleideten Priestern zu MORS beten. Am Abend gibt es kleine Feste, an denen die Leute das Leben feiern und den Tod vergessen wollen. Es ist bei Strafe verboten, an diesem Tag in der Öffentlichkeit Magie auszuüben.

Das Fest der PAXA ist am Tage zwischen dem 30.Avrel und dem 01.Maia. Es ist das Fest des Frühlings, der wiedererwachten Natur, der Liebe und der schönen Künste. Im ganzen Land werden früh am Morgen Eier und Naschwerk von Eltern versteckt. Ihre Kinder haben nun die Aufgabe diese zu suchen, um sich an dem Gefundenen zu erfreuen. Frischverliebte tragen an diesem Tag Blumenkränze auf ihren Köpfen und dürfen sich ganz ungeniert an diesem Tag küssen. In vielen Ortschaften treten Gaukler zu einem Wettstreit an und Barden spielen zum Tanze auf. Am Abend wird ein großes Feuer in jedem Ort entfacht und die Burschen springen über die Flammen, um den Maiden zu imponieren. Nicht selten schlagen die Flammen höher und die Herren sengen sich ihren Hintern an. Dank PAXA ist jedoch nichts schlimmeres geschehen. An diesem Tage haben auch die Tempel der Lieblichen ihre Pforten weit geöffnet und nicht selten wird eine unerfahrene Maid oder Bursche in die Geheimnisse der Liebe eingeweiht. Jedoch kehrt auch so mancher alter Familienvater ein, der die Nase voll hat von seiner Frau und erschrickt dann, wenn er die selbige mit einem jungen, hübschen Priester sieht.

Es ist das Fest allen Schönen, PAXA zu ehren. Das Fest der Freien ist der Tag zwischen dem 30.Maia und dem 1.Junater. In allen großen

Städten ist Markttag und Händler aus allen Provinzen des Reiches bieten Ihre Waren feil. Jedoch sollte man vorsichtig sein, denn nicht selten findet sich ein Taschendieb oder gar ein Priester der ERIS an diesem Tag unter dem Volke ein. An diesem Tag beginnt in Elchfurth die Drachensteiner Warenschau. Handwerker, Händler und Manufakturenbesitzer aus allen Gebieten des Archipels reisen an, um ihre Waren vorzustellen und das Neueste aus Mechanik und Handwerkskunst vorzustellen. Die Warenschau geht eine ganze Woche und wird mit einem großen Feuerwerk zu Ehren der Götter beendet.

In allen anderen Teilen des Reiches wird am Tag der Freien, Streunern und Bettlern Essen und Trinken feil geboten. Gaukler und Musikanten bringen ihre Künste dar, und auf dem Herzogensitz in Naaban findet der alljährliche Sängerwettstreit statt, auf dem sich die größten Künstler des Reiches messen.

Am 15. Junater ist das Erfardsfest. An diesem Tag finden Ritterturniere auf dem Herzogensitz statt. Es ist das Fest des Adels. Man gedenkt Erfard, dem Gründer Drachensteins und gedenkt seinen Taten. Es ist jener Tag, an dem der amtierende Herzog den Treueschwur von seinen Reichsrittern und Ministern abverlangt.

Nach Erfardsburg pilgern hunderte von Kriegern und Abenteurern, um das Grab des Gründers Drachensteins zu besuchen, ihn zu huldigen und um Glück für ihr weiteres Leben zu bitten.

Der Adel veranstaltet am nächsten Tag Feste im ganzen Land und lädt dazu das normale Volk ein. Nicht selten geschieht es, dass ein Ritter mit einer Bürgerlichen im Arm am nächsten Morgen erwacht.

Am 01. Julanter ist das Neujahrsfest. Man begrüßt das neue Jahr, besucht den Tempel der Gottheit, zu welcher man sich am meisten hingezogen fühlt, dankt ihr für das vergangene Jahr und bittet um Schutz für das nächste. Am Abend findet meist eine große Feier mit der ganzen Sippschaft statt. Man erzählt sich Geschichten, speist und trinkt. Die Patrizier geben in Elchfurth den großen Maskenball, auf dem sich alles, was Rang und Namen im Reiche hat, trifft.

Heremias Poti