

- "Lenne Lenken ohne zu Denken." -

- Die Feldwaibibel -

im Auftrag des hohen Bannherren von Aquilda, Graf von Rothburg, Lordprotektor von Xanadien, Symburn und Kenmanon, Rasmus von Rothburg stellte Marius Waldorf aus dem Orden Achenans mit Hilfe des Ratsamtes vorliegendes Werk.

Widmung:

Gewidmet den unzähligen lichten Streitern die für das Gute und Wahrhaftige jeden Augenblick unerbittlich gegen die Schergen des schwarzen Drachen kämpfen, wo auch immer Sie sie finden werden.

Strukturierung:

- 1. Grundsätzliches zum dunklen Reich*
- 2. Den Glaube an den schwarzen Drachen*
- 3. Die Kreisstruktur*
- 4. Das Shuutak*
- 5. Die Armeestruktur*
- 6. wichtige Begriffe*
- 7. Kanji/ Kanja - was ist das?*
- 8. Die Rassen des dunklen Reiches*
- 9. Die Provinzen des dunklen Reiches*
- 10. Zu den Verbündeten des dunklen Reiches*

1. Grundsätzliches zum dunklen Reich

Der Name ist das höchste Gut im Dunklen Reich. Ohne Namen hat die Person kein Anspruch auf Recht und Besitz. Der Name ist ein Spiegel der eigenen Persönlichkeit und wird ausschließlich durch Taten, Leistungen und Beweise der eigenen Stärke erworben. Dennoch tragen die meisten Bewohner Tonog Nais keinen eigenen Namen. Die erste Namensgebung beinhaltet die Aufnahme in einen der 125 Kreise der Gemeinschaft aufgrund eines Stärkebeweises. Als Stärkebeweis kann für einen Außenstehenden aber auch die Annahme des Glaubens an Banghaan gelten. Von Familien, sogenannten Nochten, die bereits lange den sogenannten "einzig wahren Glauben" folgen werden aber durchaus größere Leistungen und Beweise der eigenen Position und Stärke abverlangt.

Die Namensgebung ist ein zentraler Aspekt des Glaubens an Banghaan. Bei einem Mitglied der Gemeinschaft der Kinder Banghaans wird die Namensgebung von den Priestern in der Regel mit der Vergabe des 125. Kreises vollzogen. Ein jeder muss sich seinen Namen verdienen und für einen

Bekehrten wird normalerweise nicht sofort beim Eintritt in die Gesellschaft einen Namen gewährt. Ein Bekehrter wird immer zuerst seinen Wert und seine Stärke beweisen müssen. .

Den Namen den man als Zeichen seiner Stärke haben wird, kann man frei wählen. Den Respekt den diesem Name dann entgegengebracht wird, zeigt sich am Verhalten anderen Kinder Banqhaans.

Zum Namen gehört allerdings nicht nur der „Name“ an sich, sondern er wird begleitet von Titeln, die den Wendegang oder die Stellung des Einzelnen beschreiben. In den seltensten Fällen werden Titel verliehen, meist werden sie eigenständig dem Namen hinzugefügt.

2. Der Glaube an den schwarzen Drachen

Alle Kinder Banqhaans verbindet den Glaube an Banqhaan, ihnen Herren der Finsternis, den Schwarzen Drachen, den Dolch der Nacht und seinen weiteren unzähligen Namen.

Dies ist aber nicht etwa nur den Glaube an irgendeine Wesenheit, sondern im eigentlichen Sinne den Glaube an dessen bestimmte Prinzipien, die Banqhaan verkörpern. Eines davon ist das Prinzip der Stärke, welches sehr starken Einfluß auf die Gesellschaftsform hat.

Für Kinder Banqhaans ist der Glaube an Banqhaan selbstverständlich. Er ist der Schöpfer, er ist ihr Gott!

Zweifel an ihm gibt es einfach nicht im Reich des dunklen Drachen! Zweifel an ihm wäre ein Zweifel an seinen Prinzipien oder an seiner Schöpfung! Das wäre Blasphemie und wird in Tonog Nai in der Regel mindestens mit dem Tod bestraft. Der Glaube an Banqhaan bedeutet, an einen für sie „Paradiesischen Zustand“ zu glauben, aus dem alles kommt und in den alles zurückkehren wird. Ein ewiger Kreislauf aus Chaos und Streben nach Macht und Stärke. Ein Jünger Banqhaans glaubt, dass er immer höher steigen wird, um sich selbst und damit als Teil der Gesellschaft diese zu vervollkommen. Er wird nach seinem Tode eingehen in das sogenannte Kontinuum, indem seine Seele weiter „reifen“ wird, um dann wiedergeboren zu werden, um weiter zu streben in den Kreisen der Macht. Es heißt, dass eine starke Seele immer wieder in den Kreisen nach oben und der Vervollkommnung entgegen strebt. Für die Existenz dieses Kontinuums gibt es aber keine tatsächlichen weltlichen Belege.

Für den gläubigen Anhänger Banqhaans ist es auch alltäglich sich mit den dunklen Aspekten auseinander zu setzen. Diejenigen, die in Tonog Nai geboren sind bekommen dies schon in frühester Kindheit mit und es ist für sie absolut selbstverständlich, wie die Aspekte betrachtet und umgesetzt werden. Auch ist es einem Kind Banqhaans nicht egal, in welchem Aspekt es am Ende eines Gottesdienstes gesegnet wird und es wird immer im Rahmen der Möglichkeiten selektieren. Oftmals wendet sich ein Kind Banqhaans einem oder mehreren Aspekten besonders zu.

Tonog Nai ist eine Theokratie!

Dies bedeutet, dass jedes Kind Banqhaans schon wegen seiner Erziehung die Glaubensfrage und Glaubensangelegenheiten sehr ernst nimmt.

So ist es eine absolute Pflicht, einem Gottesdienst zu Ehren Banqhaans beizuwohnen und es bedarf schon eines sehr guten Grundes, um dies nicht zu tun. Abgesehen davon nutzen Kinder Banqhaans auch jede

Gelegenheit, um an einem solchen teilzunehmen, um von der Herrlichkeit und der Glorie Banqhaans zu erfahren.

Die Priester sind das Wort Banqhaans. Sie sind seine Vertreter auf dieser Welt und somit ist ihnen auch unabhängig von Kreis und Rang ein grundlegender Respekt entgegen zu bringen.

Der Glaube wirkt sich auf alle Lebensbereiche aus. Andere Glaubensrichtungen werden von den Kindern Banqhaans nicht als „Götter“ betrachtet, sondern allenfalls als mächtige Wesen, wie z. B. Dämonen, Engel, etc. deren Macht sich für ihre Anhänger als gottgleich darstellt und deshalb von diesen als „Gottwesen“ verehrt wird. Das Einzige Wesen, das wahrhaft den Titel eines Gottes gebührt ist in ihren Augen der Weltenschöpfer Banqhaan. Im Felde wird man wenige Gefangene finden die leichtfertig sich von ihren Überzeugungen trennen würden. Denn für ein Kind Banqhaans zu sterben bedeutet Wiedergeburt in den Finsternis und stolz in den Tod gehen für Banqhaan ist eine Selbstverständlichkeit für die Soldaten in den Reihen der Dunklen.

3. Die Kreisstruktur

Rang

Die Gemeinschaft Gläubigen Banqhaans ist in 125 Kreise der Macht unterteilt. Wobei der 125. der niedrigste und der 1. der höchste ist. Jedes vollwertige Mitglied der Gemeinschaft hat einen Kreis inne. Nur wer in einen der Kreise aufgenommen wurde, hat in der Gemeinschaft Rechte und wird als Person angesehen. Diese Kreise beschreiben die gesellschaftliche Stellung, die Macht und den Rang.

Die Nocht

Die Nocht oder Familie ist das Kernstück der Gemeinschaft. Sie wird vom Familienoberhaupt, dem Shto Nocht beherrscht und in allen Angelegenheiten repräsentiert. Dieser ist für alle Familienmitglieder verantwortlich und Leib und Leben denen sind ihm anvertraut. Er kann frei über das Leben und Sterben seiner Nocht'Ve entscheiden. Die Familie und die dazugehörige Habe sind alleiniger Besitz des Shto Nocht

Das Traich a' Nok (Das Patronat)

Das Patronat ist ein formelles, rituelles Schutzverhältnis. Jedes Mitglied der Gemeinschaft kann einem anderen, in den Kreisen unter ihm stehenden Kind Banqhaans, das Traich a' Nok anbieten. Der Patron, der Shto Nok, bietet seinem Schützling, dem Nok'Ve, Beistand in allen Belangen an, dafür wird der Nok'Ve ihm zu Diensten sein.

Die Praecones

Sie sind die Unberührbaren. Sie wachen über die Fehde und vergeben die Kreise.

Der Sluudsh

Ein Sluudsh ist Besitz, gleichzeitig hat er jedoch auch einen gewissen Wert und einen guten Sluudsh zu verlieren schmerzt sicherlich. Es gibt jedoch auch unter den Sluudsh Unterschiede. Diejenigen, die in die

Sklaverei geboren wurden, sind mit ihrem Leben in den meisten Fällen einverstanden und folgen dem Weg, den Banghaan ihnen vorgegeben hat. Diejenigen aber, die durch Gefangenschaft in die Sklaverei geraten sind wenden wohl bei jeder sich bietenden Möglichkeit versuchen sich aus selbigen wieder zu befreien. Kriegsgefangene wenden in den seltensten Fällen Sluudsh der Gemeinschaft und wenden normalerweise in Bergwerken, Plantagen oder Ähnlichem eingesetzt. Auch ist es nicht die Regel, dass sie sich dem „wahren Glauben“ zuwenden, sie sind einfach nur Material und werden auch als solches betrachtet. Einem Sluudsh, den in der Gesellschaft lebt, bleibt noch die Hoffnung eines Tages in die Kreise der Macht aufzusteigen, falls er sich beweisen kann. Ein Sluudsh eines Bergwerkes hat die Hoffnung auf den Tod.

Ein Sluudsh ist nicht mehr wert als ein Stuhl, manchmal ist der Stuhl sehr bequem und manchmal ist er alt und kaputt. So in etwa denken die Gläubigen Banghaans über die Sluudsh

4. Zu den Verbündeten des dunklen Reiches:

Das Dunkle Reich ist im Moment mit mehreren Reichen der Mittellande offen verbündet. Aber die echte Anzahl der Bündnisse und Verbindungen lässt sich nur erahnen. Zu den bekanntesten Bündnispartnern der letzten Dekade zählen die Reiche der Nordmar und Telep Non, Arednoque. Auch von Bündnissen mit Keshiki und Bretonien ist hinter verschlossener Tür die Rede. Gefährlich sind aber nicht die Bündnisse von denen man weiß, sondern die die sich hinter einem Schleier der Fehlinformation und feiner Intrigen verstecken.

So gehen die Reichsmitteln Trawoniens davon aus, dass in jedem 4. Land der Mittellande eine versteckte Botschaft oder Enklave zu finden sei. Manchmal verstecken sich diese Zellen für Jahre bis sie ihre Gelegenheit suchen um einen weiteren nützlichen Verbündeten zu gewinnen. Selten gehen für die Bündnispartnern Tonognais die Bündnisse glimpflich aus.

Oftmals wird ein Gefallen zu einem sehr hohen Preis Jahre später eingefordert und nicht selten wird ein schwachen Bündnispartnern zu gunsten eines mächtigeren Betrogen.

Im Felde gilt es also auch immer aufmerksamer zu sein. So manchen Verbündeten hat Schwächen und unser Feind nutzt jede Schwäche aus. In der Vergangenheit wurden immer wieder Verbündete des Trawonischen Reiches auf die Seite der Dunklen gezogen, sei es aus falschem Stolz, Habgier oder gar einfach aus Dummheit.

5. Die Armeestruktur

Die militärischen Ränge:

Soldat	Janon
Gruppenführer	Bai' Janon
Feldwebel	Kam'tar
Hauptmann	Henonn
Oberst	Kutenomm
Generalmajor	Toolshan'Rhun
General	Toolshan'Kham
Marschall	Toolshan'Dhun
Kriegsherrn / Feldführer	Toolshan'Nai

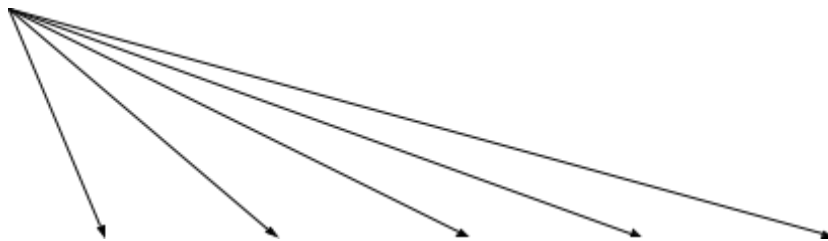
*Kriegspriester
Heiler
Quantiermeister / Offizier v. Dienst*

*Monnotai
Anasht
Rak Kam'tan*

Bakuur (Bataillon)

Kutenomm (Befehlshabenden Offizier) + Stab

<i>1. Pentnochakan 5. Pentnochakan (Kompanie) (Kompanie) Heronn, Kam'tan Heronn, Kam'tan</i>	<i>2. Pentnochakan (Kompanie) Heronn, Kam'tan</i>	<i>3. Pentnochakan (Kompanie) Heronn, Kam'tan</i>	<i>4. Pentnochakan (Kompanie) Heronn, Kam'tan</i>
--	---	---	---



<i>1. Hachaan (Gruppe) Bai' Janon 5 Janon</i>	<i>2. Hachaan (Gruppe) Bai' Janon 5 Janon</i>	<i>3. Hachaan (Gruppe) Bai' Janon 5 Janon</i>	<i>4. Hachaan (Gruppe) Bai' Janon 5 Janon</i>	<i>5. Hachaan (Gruppe) Bai' Janon 5 Janon</i>
---	---	---	---	---

Den Heeneskodex

*Das Heen ist das Schwert Banghaans.
Das Reich ist Banghaan. Ihm zu dienen ist unsere höchste Pflicht!
Das Licht ist ein Geschwür am Leib der Welt.
Unten dem Licht zu leben, ist unser Leid;
Es zu vernichten ist unsere Freud.
Wir sind das Schwert Banghaans.*

*Die Finsternis wird das Licht immer besiegen,
es ist nur eine Frage des „wann“ und „wie“.*

6. wichtige Begriffe

*Ordo Umbraurum - Der Orden der Schatten, untersteht formell immer dem Imperator Umbraurum.
Aktuellen Führer ist der Shaiid*

*Schwarzen Flammen von Ankanath - Magierspezialeinheit untersteht formell zumeist der Imperatrix
Elementarum. Besonders bewandert in dunkler Magie.*

Hexen von Ankanath - ausgebildete Priestinnen mit einer Vorliebe für Flüche, unterstehen formell den Imperatrix Elementarum

Q'lon Bangaahn - Der Schwertarm der Kirche Banghaans. Erkennbar an den schwarzen Turbanen.

Askahal Imperatrix Elementarum - walte Schattenelfe, Inhaberin eines ersten Kreises aktuell. Sie besitzt alles in Ankanath.

Askahain Imperator Umbranum - walte Schattenelf, ehemals als König Kahain, Gonta der Gehörnte und Ulan'Dhon bekannt. Führt formell die Armeen des dunklen Reiches. Inhabin eines ersten Kreises aktuell.

Astafas Imperator Daemonum - ein Dämon von außerhalb unserer Schöpfung, wurde auf einer Akademie Nocturna wieder beschworen in einem Theaterstück. Inhabin eines ersten Kreises aktuell.

Astonnogg Imperator Montis - ein Lichtlord, dessen Körper vernichtet wurde in der letzten großen Schlacht im Dūstenbrook, galt als der mächtigste Nekromant unserer Schöpfung. Er besaß einen ersten Kreis.

Xanleesh - Erster Priester Banghaans, gilt als vernichtet. Er besaß einen ersten Kreis. Führt einst das Q'lon Bangaahn. Yak'Tann'Nai führt sein Imperatorenzeichen auf ihnen Schilden. schwarze Herzen - mächtige Artefakte, bei Sichtung direkt die weißen Lanzen zu Eglin und das Ratsamt informieren. Keine eigenmächtigen Vorstöße zur Eroberung vornehmen ohne Rücksprache mit den Lanzen und dem anwesenden Priester, es gilt der Tod sonst als sicher!

schwimmenden Städte - Aus Obsidian und den Bäumen des gefüllten Westwood geschaffene riesige Städte die die südlichen Meere unsicher machen.

Ankanath - eine auf fünf Felsspitzen, die als die fünf Finger Banghaans gelten, stehende Großstadt.

Asmandin - ehemaligen Imperator Umbranum, ehemals bekannt als Geannadh.

7. Kanji/Kanja - was ist das?

Kanja kleine Fehde

Die Dunklen sehen ihre Fehde als Sinnbild des Sieges des Stärkeren über den Schwachen, den heilige Weg der Vervollkommnung. Dies sich auch im alltäglichen Leben der Gemeinschaft wieder. Jedes Mitglied der Gemeinschaft der Dunklen hat nicht nur das Recht, sondern auch die Pflicht, die Schwachen Mitglieder aus ihren Positionen zu drängen und sich selbst als stark zu beweisen. Doch nicht immer muss dieses Prinzip zur Fehde führen, da diese stets mit Tod oder Unterwerfung endet. Die kleine Fehde regelt die alltäglichen Rankämpfe der Dunklen untereinander. Das Kanja kann ausgerufen werden um Besitz, um eine berufliche oder gesellschaftliche Position, nicht aber um den Kreis. Wer ein Kanja austragen möchte, sucht sich einen Schiedsrichter (einen hohen Fürsprecher in der Gemeinschaft

den Dunklen.), den auch von seinem Gegner akzeptiert werden muss. Nur, wenn beide Parteien den Schiedsrichter anerkennen kann das Kanja ausgetragen werden. Der Schiedsrichter bestimmt die Chat a' Koshen, d.h. den Austragungsmodus, die Anzahl der beteiligten Personen und so weiter. Das Kanja folgt genau den Regeln des Kanji, allerdings endet es nicht tödlich. Auch ist das Kanja selbst nicht den ständigen Aufsicht des Schiedsrichters unterworfen. Es muss sich dem Schiedsrichter jedoch von den Hochgestellten der Dunklen voll für das Kanja verantworten. Sollte die Fehde nicht im Sinne des Gesetzes verlaufen sein, ist der Schiedsrichter für alle Verstöße zur Verantwortung zu ziehen.

Eine weitere Besonderheit des Kanja ist, dass es - im Gegensatz zum Kanji - auch von Höherstehenden gegen Untergebene ausgerufen werden kann, wenn diese sich zum Beispiel des in sie gesetzten Vertrauens als nicht würdig erwiesen haben oder es an gebührenden Respekt haben mangeln lassen.

Der Schiedsrichter hat dabei stets darauf zu achten, dass die Fehde Bedingungen nicht den Stärkeren von beiden herausfiltert, sondern bewirkt, dass das geschieht, was mehr zum Wohle der Gemeinschaft beiträgt. Diese Verantwortung ist nicht zu unterschätzen und sorgt manchmal dafür, dass der Schiedsrichter zugunsten einer Seite eingreift.

Nachfolge

Stirbt oder verliert ein Mitglied der Dunklen Gesellschaft, aus welchen Gründen auch immer jedoch nicht durch ein Kanji, seine Position, so wird um die Nachfolge in einer Fehde gekämpft. Die Kämpfe werden durch einen Unberühmbaren überwacht. Jeder der Anspruch auf diese Nocht erhebt, sei es ehemaligen Noch'Ti oder Kreisinhaber, meldet dies bei den Unberühmbaren an. Es kann durchaus sein, dass auch höhere Kreise Interesse an einer Nocht zeigen. Die Nachfolge des verstorbenen Shto Noch wird durch das Kanja geregelt. Die Chat a' Koshen des Kanja um diese Nocht gelten für jeden.

Kanji große Fehde

Die große Fehde verwirklicht das Prinzip des Stärkeren in der Gemeinschaft. Durch sie können höhere Kreise erzwungen werden und schwache Mitglieder der Gesellschaft, die ihrem Kreis nicht mehr gewachsen sind, ausgelöscht werden. Sie ist das höchste Mittel zur Vollkommenheit der Kinder Banqhaans. Jedem, der einen Namen trägt, ist es erlaubt, eine Fehde zu führen. Die Fehde richtet sich immer nur gegen einen anderen Namensträger.

Das Kanji wird angestrebt, um die Position eines gesellschaftlich höheren - seltenst höheren als fünf Kreise - stehenden zu übernehmen, den man für so schwach hält, dass man ihn überwinden kann. Das Kanji endet entweder durch den Tod oder die Untenwerfung eines der beiden Beteiligten. Der Sieger übernimmt allen Besitz des Untergebenen und somit auch seine Nocht. Sollte der Sieger in der Gemeinschaft tiefer gestanden sein als der Verlierer, so übernimmt er auch dessen Kreis. Ist dies nicht der Fall, dann hat das Kind Banqhaans wieder einmal bewiesen, dass es seinen Kreis nicht zu Unrecht inne hat. Der Schwächere untenwirft sich in die Nocht des Stärkeren, sofern er noch lebt, um unter ihm zu größerer Stärke zu gelangen. Schließlich geht es hierbei in den seltensten Fällen um eine wirklich „persönliche“ Angelegenheit, einfach weil solche Dinge eher im Rahmen eines Kanja ausgetragen werden um die Gemeinschaft nicht zu schwächen.

Die Kontrahenten „messen“ sich also, um festzustellen, wo sie stehen und der Schwächere soll fortan von dem Stärkeren lernen, um selber an Stärke zu gewinnen. Ein Kanji darf niemals die Gemeinschaft schwächen.

Aus diesem Grunde wird ein Unberühmbare auch in der Regel kein Kanji eines Kriegens aus dem 124. Kreis gegen einen Bäckern aus dem 120. Kreis genehmigen (und wenn, dann wird dieses mit Sicherheit nicht in einem Zweikampf ausgetragen werden).

Um die Vollkommenheit seines Werkes zu bewahren schuf Banqhaan das Gesetz, dem auch das Kanji unterworfen ist. So ist gewährleistet, dass die Gemeinschaft nicht durch wahllosen Kampf und

Verschwendung ungezügelter Kräfte zerstört wird. Um eventuelle Schwächungen des Landes auszuschließen, muss eine Fehde bei einem Unberühnbanen angemeldet werden. Die Unberühnbanen entscheiden, ob die Fehde geführt werden darf und wie die Fehde Bedingungen lauten.

Mord

Mord ist eine unerlaubte, nicht durch Fehde oder andernweitig legitimierte Tötung eines Angehörigen der Gemeinschaft, welches in den Kreisen steht. Mord widerspricht dem Prinzip der Stärke und kann deshalb nicht geduldet werden. Nur ein Schwächling bedient sich solchen Mittel. Wäre er stark, könnte der Mörder sein Opfer auch im Kanji besiegen. Sluudsh und andere Besitztümer, darunter auch Noch'Ti, können nicht „ermordet“ werden, ebenso Personen die außerhalb der Gesellschaft stehen, da sie Dinge sind. Die Tötung von Besitz ist an sich nicht strafbar, sie fällt unter „Beschädigung“. Allerdings kann den Besitzer des Getöteten eine Wiedergutmachung fordern (ob er sie bekommt, ist eine andere Frage).

Notwehr

Notwehr ist einen der wenigen Gründe die eine Tötung außerhalb der Fehde zulassen. Allerdings sollte man sicher sein, dass Zeugen (am besten natürlich die Unberühnbanen) dafür vorhanden sind, die bestätigen, dass es Notwehr war... Es gibt Verbrechen, die einem Mitglied der Dunklen Gesellschaft den Wert für eine Opferung durch einen Priester nehmen. Und so können manche Strafen sehr hart werden.

Durchführung

Das Gesetz verfügt, dass von Beginn der Fehde ein Unberühnbanen um die Genehmigung zum Kanji zu fragen ist. Dieser wird es gewähren oder verweigern, je nachdem, ob die Durchführung der Fehde die Gemeinschaft stärkt oder nicht und sein Wort ist absolutes Gesetz. Gewährt den Unberühnbanen das Kanji, so wird er dies dem Fehdenden und dem Befehdeten verkünden und die Fehdebedingungen, die Chat a' Koshen, nennen. Sie regeln die Art, den Umfang, die Zeitdauer, Pausen, die Wahl der Waffen, Anzahl und Art der Beteiligten und sonstige Details der Fehde. Diese sind darauf ausgelegt, dass die Auseinandersetzung die Dunklen nicht unnötig schwächt.

Die Fehdebedingungen

Zwar begründen die Unberühnbanen die Chat a' Koshen nicht, so hat es sich jedoch herauskristallisiert, welchen Richtlinien sie folgen. Selten gibt es größere Auseinandersetzungen, auch dann, wenn beide Gegner zahlenmäßig starke Gefolge haben. Die Zahl der Beteiligten ist selten größer als 100 Mann pro Seite, wahrscheinlich um exzessiven Materialverbrauch zu vermeiden. Üblich ist auch eine zeitliche und räumliche Begrenzung. Jedes an einer Fehde beteiligte Wesen trägt für die Zeit der Fehde ein schwarzes Stirnband mit dem Namen des jeweiligen Fehdeanführers.

Der Gemengekampf

Hauptsächlich unter Kriegen üblich. Der Kampf findet in einem vorher abgegrenzten Bereich statt. Jeder der Gegner darf eine vorher von den Unberühnbanen benannte Anzahl Kriegen mit in den Kampf nehmen.

Der uneingeschränkte Kampf

Dieser Fehdetypus besitzt üblicherweise gar keine oder sehr großzügige Begrenzungen. Meistens sind wirklich alle Mittel erlaubt. Es ist jedoch bei Strafe verboten, Unbeteiligte in die Fehde hineinzuziehen. Bei einer Fehde mit mehreren Mitsreitern sind sich diese alle im Klaren, dass sie für den Status eines anderen Leib und Leben, Seele und Geist auf Spiel setzen. Für Mitsreiter in einer Fehde gibt es auf

den Siegenseite nichts zu gewinnen, es sei denn, dass den Fehdeführern ihnen etwas als Geschenk zu gesteht, oder dass vorher etwas ausgehandelt wurde.

Während einer Fehde sind alle Teilnehmer legitime Ziele, aber in dem Moment wo einer der beiden Fehdeführer stirbt oder kapituliert, ist die Fehde beendet.

Es soll schon passiert sein, das man sich besonders viel Zeit lässt, um so den Gegner zu zerwürben, etwa um ein besonders Beispiel zu schaffen.

Dies ist allerdings nicht die Regel, da somit ja die Gemeinschaft unnötig geschwächt wird.

Ein Kanji muss allerdings nicht zwangsläufig mit Waffengewalt ausgetragen werden. Die Wahl der Fehdemittel entscheiden die Unberührbaren. Es wurden bereits Fehden durch das Schachspiel oder in der Dichtkunst entschieden, allerdings mit nicht minder tödlichem Ausgang.

3.3.3.) Die Reichsfehde - Das Kanji gegen ein ungläubiges Land

Diese Fehdetypus reguliert sich nach allen Prinzipien des Kanji. Das Außergewöhnliche daran ist, dass diese Art des Kanji nicht Schwäche innerhalb des Reiches bekämpft, sondern schwächere Länder unterwirft und dem Reich eingliedert. Für die Zeit der Fehde wird dieses Land als Teil Tonog Nais angesehen, damit diesem rechtmäßig die Fehde erklärt werden kann. Eine Reichsfehde kann von einem Toolshan'Nai über ein Bakuur oder einem Toolshan'Nai über Tausende Bakure geführt werden. Kennzeichnend ist nur, dass es hierbei um Expansion geht.

8. Die Rassen des dunklen Reiches

Der Mensch

Den Großteil der dunklen Bevölkerung stellt der Mensch dar. Jedwede Haut- und Haarfarbe ist vertreten und gleichgestellt. Die durchschnittliche Körpergröße bei den Männern beträgt 1.75 m, bei Frauen 1.65. Das derzeitige Durchschnittsalter liegt bei 55 Jahren Männern, 65 Frauen, dank der fortgeschrittenen medizinischen Behandlung. Die Frage der Gleichberechtigung zwischen den Geschlechtern stellt sich nicht da. Kulturbedingt jeweils der vermeintlich Stärkere seine Nacht führt.

Der Schattenelf:

Durchschnittliche Größe 180 cm. Wobei die 200 cm. Marke keine Seltenheit darstellt. Hautfarbe: Alle Nuancen von leichter Blässe bis zu Kalkweiß. Haarfarbe: Hauptsächlich schwarz, selten weiß oder Hellblond. Der Körperbau ist immer schlank bis hin zum filigranen.

Die Echsenrasse N'sha

Im Aussehen von anderen Echsenartigen Wesen unterscheiden sie sich jedoch durch eine hohe Intelligenz, humanoidere Gesichtszüge und die schwarz - silberne Färbung ihrer Schuppen und ansonsten völlig unbehaarten Körper. Die Männer überragen die Frauen, im Schnitt 1.60 m, mit einem durchschnittlichen Stockmaß von 1.80 m, sehr deutlich. Eine weitere Eigenheit dieser Rasse ist ihre widerstandsfähige Haut.

Der Waldtroll

Eine der unbennechenbarsten Züchtungen des Dunklen Reiches sind die Waldtrolle welche persönlich von Askahal kreiert wurden, sich aber zum leidwesen der Dunklen Armee nur sehr schwer unter Kontrolle halten lassen.

Die Rhaktiss

Diese reinen Fleischfresser kann man am ehesten mit einem Ameisenstaat vergleichen, nur größeren furchteinflößender, zwei - bis achtbeinig und kompromisslos.

Schattendienen

Jedem den sich oft einbildet das sich Schatten von seinen Augen bewegen sei gesagt das dies keine Einbildung sein muß. Denn ein Lebendigen Schatten besitzt oft mehr Substanz als ein Mensch sich enträumen lässt.

Der Zwerg

Ein kleines widerstandsfähiges Ding, daß dazu geboren wurde um in den Minen Tonog Nais zu graben.

Der Ork

Eine interessante Mutation des Menschengeschlechts, welches sich in den Zeit der namenlosen Kriege einen guten Ruf in Sachen Kampftauglichkeit erworben hat.

Meist muskulösen und größeren als den durchschnittliche Mensch, jedoch bei weitem primitiven und somit meist unzulänglich für höhere Weihen.

9. Die Provinzen des dunklen Reiches

Cullam Tonoll

Die zentralste Provinz benennt sich nach dem gigantischen Berg Cullam Tonoll, dessen Gipfel oberhalb der Wolkendecke liegt.

Konai Anath

Konai Anath ist das gesellschaftliche Zentrum Tonog Nais. Gleichzeitig ist es die größte Provinz des Reiches. Die größte Stadt ist Ankanath.

Atmak Dhun

Viele Ausbildungsstätten, Akademien und Trainingslager befinden sich in Asnag/ Thul.

Die Academia Nocturna hat hier ihren Sitz

Sentannak

Sentannak ist eine typische Grenzprovinz und hat für dessen Bewohner eigentlich außer militärischen Gewohnheiten und zuweilen unruhigen Nächten nicht viel zu bieten.

Konnesh

Konnesh ist eine Bergbauprovinz und den größte Teil den benötigten Erze stammt aus dieser Provinz.

Tonog Kanh

Diese Provinz ist landschaftlich ähnlich den Steppen Xanlaans.

Xanlaan

Xanlaan sind die Steppen des Ostens. Die Bewohner dieser Steppen leben nomadenhaft und haben sich auf spezielle Weise an die Gegebenheiten der Ödnis angepasst.

Nagnok

Nagnok ist die Provinz der N' Sha, eine Sumpfgegend.

Asnagh Thul

Diese Provinz wurde einst als Geschenk an Lord Nightwing aus dem 3. Kreise der Macht übergeben. Im Moment sind hier die Truppen Aknons und Krakants eingedrungen und behaupten sich in einigen wehrhaften Stützpunkten.

Kur'Tash

Die nach einer Festung benannte Provinz gilt nicht nur als die stinkste Kriegsprovinz des Reiches. Sie grenzt an Kerfnek und Tenwan.

Kur'Rak Zhuul

Dieses Gebiet ist das eroberte Gebiet des ehemaligen Westwood. Die Provinzführung ist bekannt für ihre ausbeuterische Vorgehensweise. Die größten Teile der Waldfläche dieser Provinz wurden bereits abgeholzt. An der Küste befinden sich drei sehr große Werften, in denen eine gewaltige Flotte gebaut wurde. Mehr über dieses Gebiet nicht bekannt.

Nai-Ti-Q'lon

Dieses Gebiet wurde auf der Frühjahrsschlacht erobert und seitdem von den Truppen des Q'lon Banghaan beherrscht.

Es ist ehemals grünländisches Gebiet.

Nai-Ti-Santesh

ehemals erobertes Kenawed. Inzwischen durch die vereinten Truppen König Dragans I. wieder erobert bis auf wenige Ausnahmen.

Nai-Ti-Anath

Über Nai-Ti-Anath ist, wie der Name schon sagt (Anath = Verborgenes, Unwissen, Geheim...), sehr wenig bekannt. Die wenigen Dinge, die man darüber erfahren kann, stammen von den Erfahrungsberichten derjenigen die bei der Allianz des Lichtes waren und reichen von einem Tempelkomplex Seelenpeins, welchen sich dort befinden soll, bis hin zu einem Weltentron zu einer uns vollkommen fremden Welt.

4. Das Shuutak

Die Zugehörigkeit zu einem bestimmten Kreis wird durch ein an der linken Seite des Halses sichtbares Symbol, dem Shuutak, ausgedrückt.

Senkrechten Strich gleich eins

„X“ gleich fünf

Rechteck gleich zehn

Raute gleich fünfundzwanzig

Kreis gleich fünfzig

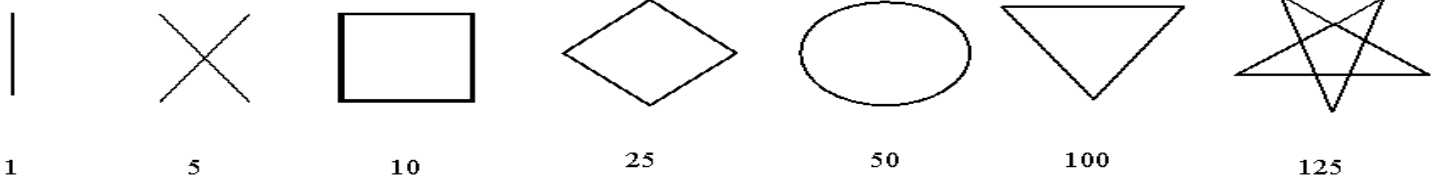
Dreieck (Spitze nach unten) gleich einhundert

Pentagramm (Spitze nach unten) gleich einhundertfünfundzwanzig

Das Shuutak eines Noch'Ti (Familienmitgliedes) ist das des Shto'Noch (Familienoberhauptes),

also dessen Kreis, mit einer Umwandlung in Form von vier in Kreuzform angeordneten Punkten.

Komplette Liste alle Shuutaks



Kreis	Shuutak	Kreis	Shuutak	Kreis	Shuutak
1		13		25	
2		14		26	
3		15		27	
4		16		28	
5		17		29	
6		18		30	
7		19		31	
8		20		32	
9		21		33	
10		22		34	
11		23		35	
12		24		36	

Kreis	Shuutak	Kreis	Shuutak	Kreis	Shuutak
37		55		73	
38		56		74	
39		57		75	
40		58		76	
41		59		77	
42		60		78	
43		61		79	
44		62		80	
45		63		81	
46		64		82	
47		65		83	
48		66		84	
49		67		85	
50		68		86	
51		69		87	
52		70		88	
53		71		89	
54		72		90	

Kreis

Shuutak

Kreis

Shuutak

91



109



92



110



93



111



94



112



95



113



96



114



97



115



98



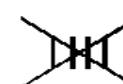
116



99



117



100



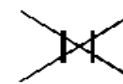
118



101



119



102



120



103



121



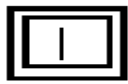
104



122



105



123



106



124



107



125



108

