

## Diplomatischer Leitfaden Selphiriol

*Aus „1000 Häfen mit einem Schiff“ von Jakobus Wallerfurt*

Selphiriol liegt auf einer entfernten Landmasse westlich der Südlande. Nennenswertes Nachbarland ist das nördlich gelegene Turandil.

Seit dem großen Krieg gegen den Untot ist die Landverbindung zwischen den beiden Reichen durch das Herrschaftsgebiet der Kaar'Schant (Selphirioler Wort für Untote und die Dunklen allgemein) unterbrochen.

Regiert wird Selphiriol neuerdings von König Syraesh I von Amon Bar. Zuvor hatten sich die vier Fürstentümer, Tandura (Die Stadt der Gelehrten), Kithral (Die weiße Stadt), Kentarul (Die Stadt der Sterne) und Amon Bar (Die Felsenstadt, Sitz des Königs) für eine über 150jährige Vakanz selbst verwaltet.

Drei Völker sind in Selphiriol bekannt: Edain, außerhalb Selphiriols als Menschen bekannt; Eldar, Sammelbegriff für elfische Völker; Naugrim, alle Angehörigen des Volks der Zwerge.

Auch wenn der größte Teil des Selphirioler Landes auf die Herrschaftsgebiete der Eldar (ein Undurchdringlicher Wald im Süden, dessen Grenzen nur die Eldar kennen;) und Naugrim (Die Schroffe Gebirgskette der Fend Irawain und ihre Ausläufer deren Ende nur die Naugrim gesehen haben) entfällt, so ist das bei weitem bevölkerungsreichste Gebiet das der Edain.

Die Bewohner Selphiriols glauben an ein liches Götterpantheon, genannt die Sirianach, die meisten Bewohner des Landes folgen dem lichten Weg ihrer Götter. Klerikale Aufgaben werden, wenn überhaupt, nur von Eldar oder Naugrim übernommen. Wobei große und ausufernde Priesterschaften, wie wir sie aus anderen Ländern kennen, in Selphiriol nicht existieren. Auch die Menschen sind gläubig, es ist aber eher ein gelebter Hausglaube denn ein Glaube in kirchlichem Apparat.

Magie ist in Selphiriol beinahe unbekannt und als Frevel an den Göttern verpönt. Einem Magiewirkenden werden die meisten Selphiriolen bestenfalls mit Misstrauen begegnen und dieser täte gut daran, zumindest beim ersten Kennenlernen, nicht zu offenherzig mit seinen Fähigkeiten umzugehen. Einem Magier kann es sonst durchaus blühen, dass die Selphiriolen ihn erst nachdem sie seine Fähigkeiten unterdrückt haben (...) an ihre Tafel bitten.

Nekromantie in all ihren Spielarten ist in Selphiriol geächtet. Wer Nekromantie praktiziert, studiert, lehrt oder lernt versündigt sich gegen die Sirianach und hat mit einer endgültigen Strafe zu rechnen, die seine Seele hinter die Spiegel führen wird (Selphiriolischer Ausdruck für das Jenseits).

Jedweder Vorgang, der einen Toten zurück ins Leben bringt, wird in Selphiriol als Nekromantie angesehen (auch der in einigen Regionen praktizierte Frevel der Wiederbelebung).

Für die meisten Selphiriolen grenzen Lehren wie Anatomie oder auch der Kult um Reliquien sehr stark an Nekromantie. Derartige Praktiken sind bei erstem Kontakt zu vermeiden und unauffällig zu halten!

Die Selphiriolen sind ein sehr gastfreundliches Volk, welches die Regeln der Gastfreundschaft aber auch der Gästetikette sehr hochhalten. Kleine Gastgeschenke werden erwartet und zumeist mit üppigen Einladungen zu Speis und Trank erwidert. Verstöße gegen das Gastrecht werden meist direkt geahndet und können zu längerfristigen Verstimmungen führen.