

# DAS REICH THORGAL



Über das Reich Thorgal gibt es viel zu berichten. So heißt es, die Wüste, die den größten Teil des Reiches ausmacht, sei durch ein großes Ritual entstanden und dass sie zum Schutz der Stadt Thorgal und seiner Menschen diene. Noch immer existieren einige Schriften über die Ursprünge und Ereignisse von damals, sicher verwahrt in den Archiven der Akademien. Nur wenige bekommen diese Schriften zu Gesicht. Doch es heißt, dass das erste schriftliche Verzeichnis aus einer Zeit lange vor der Neuerschaffung stammt.

Im Reich findet man auch heute noch nur drei nennenswerte Städte, nämlich die Stadt Thorgal selbst, die Stadt ohne Namen und Salma. Weiterhin gibt es noch einige kleinere Siedlungen, verstreut in der Wüste. Der Rat beschloss einst, diese im Süden liegenden Siedlungen weiter auszubauen, und nach dem erfolgreichen Bündnis mit dem Königreich Daynon, vergaben sie diese in die Hände einiger daynitscher Adelige. Welche sich natürlich lieber persönlich bereicherten, anstatt die Ziele des Rates zu verfolgen. Viele dieser Barone leben nun ein Doppelleben, zum einen in ihren Siedlungen mit den Frauen und Kindern der Wüste und zum anderen weiterhin in ihren alten Herrschaftsbereichen im Mittelreich.

Weiter im Süden befinden sich die Trollsümpfe, eine fast unüberwindbare, natürliche Barriere, durch die man kaum einen sicheren Weg zu finden vermag. Allerdings gilt dies nur für Menschen, nicht für die Trolle oder andere Wesen.

Das Reich wird von zwei Räten aus jeweils zwölf Mitgliedern regiert, die jeweils einen der ihren für fünf Jahre zum König wählen. Diese beiden Räte werden von der gesamten Bevölkerung Thorgals gewählt und zwar ebenfalls alle fünf Jahre.

Den Regeln entsprechend, besteht der eine Rat nur aus Magiern, die auch dem Rat der Academia Elementorum, Academia Pugnae Et Sanandi oder der Academia Decipiendi angehören müssen. Dem anderen stehen nur Personen vor, die keine Magie wirken können. So soll ein Gleichgewicht der Interessen gewahrt bleiben. Damit wird das Reich also von zwei Königen regiert.

Einer der wichtigsten Aspekte im Reich ist die Glaubens- und Religionsfreiheit. Ein uraltes Gesetz beschreibt, dass jeder seinen Glauben ausleben und seine Religion ausüben darf, so, wie er es für richtig und wichtig erachtet. Dabei gilt allerdings das strenge

Gesetz, dass dabei keine beherrschenden Riten oder Zauber, geschweige denn Experimente mit und an Menschen angewandt werden dürfen. Weiterhin ist es verboten, gegen das Leben und dessen Essenz zu handeln. Solche Delikte werden mit der Todesstrafe geahndet.

Irgendwann im Laufe der der Geschichte begann es, dass immer wieder Seuchen und Kreaturen im Norden Thorgals auftraten. Man sprach vereinzelt sogar von der Sichtung Untoter und Dämonen. Es sollte sich bald herausstellen, dass diese im Nachbarreich Daynon ihren Ursprung hatten. So geschah es im Jahre 669 n.d.N. aus der Not heraus, dass das Thorgalische Reich, das Elfenreich weit im Süden und das dazwischen liegende Königreich Daynon eine Allianz bildeten. Dieser Zusammenschluss der drei Nationen, weithin bekannt unter dem Namen „Große Allianz“, ermöglichte ihnen endlich, geschlossen und mit vereinten Kräften der dunklen Göttin Khazura und ihrer mächtigen, unmenschlichen Armee entgegenzutreten.

Folgend kommen ein paar Beschreibungen welche noch aus dem Forumsspiel stammen...

## **Die Stadt Thorgal**

### **Akademie der Elemente (Academia Elementorum)**

Nach dem Regierungs- und Ratsgebäude ist die Academia Elementorum eines der größten der Stadt. Hinein gelangt man durch eines der vier den Elementen zugeordneten Tore. Auch der Gebäude sind es vier, jedes davon überragt die Außenmauer deutlich. Der Hof verbindet die Gebäude miteinander.

### **Akademie des Kampfes und der Heilung (Academia Pugnae et Sanandi)**

Die Akademie ist eines der ältesten Gebäude der Stadt. Ein hölzernes Tor in einer hohen Mauer, welches von zwei Wachen bewacht wird, ist der einzige Weg hinein. Über die Mauer sieht man jedoch einige Gebäude herausragen, die sichtlich neueren Ursprungs oder modernisiert worden sind.

### **Akademie der Illusionen (Academia Decipiendi)**

Diese Akademie ist eines der neusten und modernsten Gebäude der Stadt, denn auch die Illusionsmagie ist eine Art moderne Erscheinung in Thorgal. Es besteht reges Interesse daran, an dieser zu studieren, da es dort angeblich „entspannter“ und nicht so „formell“ zugehen soll. Im Gegensatz zu den beiden anderen Akademien gibt es keine Mauer, vielmehr bildet die sehr breite Front des Gebäudes zwischen den angrenzenden Häusern ein Art Barriere. Es gibt ein Tor, welches nicht so groß ist, wie das der anderen beiden Akademien, dafür jedoch schöner gestaltet ist. Sogar Fenster finden sich in der Front des Gebäudes, an denen oft Kinder stehen und versuchen, etwas Interessantes zu entdecken, aber natürlich nichts Besonderes sehen. Zumindest denken sie das. Seltsamerweise scheint es auch keine Wachen zu geben, wie an den anderen Akademien.

## **Regierungs- und Ratsgebäude**

Von außen ist dies ein sehr prunkvolles Gebäude. Der Palast ist in aufsteigenden Stufen gebaut, so dass das Dach der ersten Etage gleichzeitig die Terrasse für die zweite Stufe bildet usw. Auf jeder Terrasse sind kunstvolle Gärten angelegt. Insgesamt liegen so fünf Ebenen übereinander, von der jede allein schon gut sieben Schritt hoch ist. An jeder Ecke befindet sich ein Turm mit einer vergoldeten Kuppel, die die Pracht des Gebäudes noch verstärken.

Im Regierungsgebäude kommen die beiden Räte zu ihren Versammlungen zusammen, hier werden die Könige gewählt und Audienzen gewährt. Alle wichtigen Entscheidungen des Landes werden hier gefällt. Das Gebäude ist selbstverständlich immer gut bewacht.

## **Das Garnisonsgebäude I der Serhad Kulu**

Dieses Gebäude ist eher praktischer Natur. Es ist groß, klotzig und hat ein riesiges Tor. Dort wohnen und arbeiten die Kämpfer der Stadt, sie sind zugleich Stadtwache wie auch die unmagische Verteidigung im Kriegsfall. Ansässig sind ebenfalls ein eigener Schmied und ein Koch samt Familien, sowie die Befehlshaber der Soldaten. Im unterirdischen Teil der Gebäudes befinden sich einige kleine Zellen. Das riesige Tor wird von zwei Wachen bewacht. Hier leben, trainieren die Soldaten des Reiches, weit weniger, als es eigentlich sein dürften. Siehe Beschreibung Thorgaler.

## **Das Garnisonsgebäude II der Serhad Kulu**

Das Gebäude gleicht im Wesentlichen dem ersten, nur ist es noch etwas größer. Hier sind die berittenen Serhad Kulu und ihre Pferde untergebracht, sowie die notwendigen Handwerker, wie Schmiede und Sattler mit ihren Werkstätten und Familien. Dieses Gebäude ist eher ein Zeug- und Verwaltungshaus, da die Ausbildung direkt an den Grenzen des Reiches durchgeführt wird. Siehe Beschreibung Thorgaler.

## **Die Eada'alzili**

Ein eher unscheinbares Gebäude von mittlerer Größe und bereits ein bisschen in die Jahre gekommen. Ein Schild mit "Eada'alzili" hängt über der einfachen Tür, mehr gibt es nicht zu sehen. Für weitere Infos bitte die Orga ansprechen.

## **In den Straßen Thorgals**

Die Straßen sind sehr unterschiedlich, je nachdem in welchem Bereich man sich befindet. Angefangen dort, wo die Ärmsten der Armen wohnen, dort stehen Baracken und kleine Katen aneinandergereiht. Der weiche Sand der Wüste bildet hier die Straße, die wenigen Brunnen werden gemeinschaftlich genutzt. Dort, wo die besser gestellten Bürger wohnen, gibt es mittlere und große Katen, einige Insulas und der Boden der Straßen besteht aus festgetretenem Sand und trockener Erde. Die Oberschicht der Stadtbewohner lebt in einem sogenannten Domus, dort bildet eine Art Schieferstein die Straßen.

Ein jeder Händler, der etwas zu verkaufen hat und nicht auf dem Basar ansässig ist, hat immer aufgespanntes Tuch als Sonnenschutz vor dem Eingang seines Ladens. Allerdings gehen nur jene mit etwas mehr Geld in die festen Läden einkaufen. Alle anderen gehen auf den Basar. Ob reich oder arm, Händler oder Politiker, eins ist für alle Bewohner der Stadt gleich. Sand. Überall Sand.

## **Der tägliche Basar im Zentrum**

Für Fremde ist dies ein seltsamer, aber zugleich auch ein sehr wundersamer Ort. So viele Stände und Verkaufstische, dass man nicht ansatzweise die Größe des Treibens bestimmen kann. Wenn man nicht aufpasst, verläuft man sich schnell in dem Gedränge der Menschen und in den vielen, künstlichen Gassen. Ein geeignetes Monopol für Diebe und anderes Gesocks. Viel hat dieser Basar anzubieten, exotische Früchte, wohlduftende Kräuter, edle Stoffe und Wasserpfeifen, lebendige Tiere und frisches, blutiges Fleisch, klebrige Süßigkeiten und natürlich jede erdenkliche Sorte Tee. Der trockene, staubige Boden, gemischt mit dem Schweiß der Menschen, gibt dem Ganzen einen individuellen Duft, den man wohl niemals mehr vergisst. Hier gibt es alles was das Herz begehrt. Zumindest fast alles. Magische Artefakte, Waffen oder Gifte sucht man hier vergebens.

## **Das Ordenshaus des Lukranis**

Ein etwas größeres, edles Haus, wohl das einzige aus Stein erbaute. Über der Tür ist das Zeichen Lukranis eingemeißelt. Es gibt darin einen großen Tempelraum, sowie die offiziellen Räume und die Arbeitszimmer des Vorstehers des Ordenshauses. Dessen Familie sowie zwei weitere daynitische Familien leben in einem Anbau. Auch, wenn allem Anschein nach die Hoffnung auf neue Gläubige hier verloren ist, so leben sie weiterhin für Lukranis und mit Lukranis in diesem staubigen Land. Der Versuch, den hier Ungläubigen die Wahrheit über die Götter beizubringen, erwies sich schwieriger, als gedacht. Um genau zu sein, hat das daynitische Mittelreich diesen Versuch längst aufgegeben. Ob es an der Sturheit der Thorgaler oder an den alten, fest verwurzelten Traditionen liegt, kann niemand sagen. Somit ist auch der Orden in Thorgal fast überflüssig geworden.

## **Gasthaus „Tränensee“**

Dieses Gasthaus ist das größte und edelste Gasthaus in Thorgal. Wenn einem die Tür geöffnet wird, gelangt man in einen Vorraum, in dem ein Bediensteter das Reisegepäck entgegennimmt. Dort wird man gebeten, die Schuhe auszuziehen und seine Waffen abzulegen. Durch einen zweiteiligen roten Vorhang gelangt man in den Aufenthaltsraum. Dieser Raum ist groß und weitläufig, der Boden und sämtliches Mobiliar sind aus edlem Holz. In der Mitte des Raumes steht ein wunderschöner, großer Brunnen aus Stein, dessen leise plätscherndes Wasser eine silbrige Färbung aufweist. Weiter hinten an der gegenüberliegenden Wand befindet sich ein Tresen mit einem halboffenen Zugang zur Küche.

Es gibt in dem Raum niedrige Tische und anstatt Stühlen gemütliche Sitzkissen und Teppiche auf dem Boden. Wahlweise kann man es sich aber auch auf einem der Diwane gemütlich machen. Es gibt kunstvoll gefertigte Fenster, die allerdings mit Stoffen behangen sind, so dass ein weiches, gedämpftes Licht den Raum erhellt. Einzeln verteilt stehen ein paar Wasserpfeifen auf kostbaren Tablets, deren süßer Duft die Luft schwängert, im Hintergrund spielen Musiker auf exotischen Instrumenten. An manchen Abenden tanzen schöne Frauen, mit Schleiern verhüllt, an anderen lesen Gelehrte Geschichten vor. Die Zimmer für die Gäste sind ebenfalls mit edlem Holz und Stoffen ausgestattet und in je zwei Räume unterteilt, ein Schlafraum und eine Aufenthaltsraum. Eine Wasserpfeife gehört zur Grundausstattung, ebenso wie eine Klingel, mit der man einen Bediensteten herbeirufen kann. Für jeden Flur ist ein bestimmter Diener zuständig. Es gibt täglich frisches Obst, saubere Tücher und Wasserschalen. An jeder Tür hängt ein Schild, welches man umdrehen kann, wenn man nicht gestört werden möchte.

Eine Nacht kostet an die 5 Silber und ist damit nicht für jeden erschwinglich. Das Essen ist natürlich vom Feinsten und der Service auch. Da dieses Gasthaus sehr gefragt ist, sind freie Zimmer schwer zu ergattern.

## **Der Turm**

In der Mitte der Stadt ragt der höchste Turm hoch hinaus. Was sich darin befindet und wozu dieser Turm gut ist, wissen nur ein paar wenige. Und jene, die es wissen, tun gut daran, zu schweigen. Man erkennt sofort, dass er wohl das älteste aller Gebäude in Thorgal sein muss. Der Turm hat gut 40 Schritt im Durchmesser und ist von einer Mauer umgeben. Ein einziges Tor bildet den Zugang und dieses wird so gut bewacht wie kein anderes. Nicht nur an dem Tor selbst, sondern auch in regelmäßigen Abständen auf der Mauer stehen Wachen. Auf den Dächern der umliegenden Gebäude halten Tag und Nacht die besten Schützen ihre Wacht, verstärkt durch den ein oder anderen Magier. Es ist nicht auszuschließen, dass sich im Inneren der Anlage selbst zusätzlich noch diverse magische Sicherungen befinden, sollte es wirklich ein Lebensmüder schaffen, die Mauer mit all ihren Wachen zu überwinden. Natürlich ranken sich so einige Gerüchte und Mythen um diesen abgeschotteten Bereich.

## **Gasthaus „Sandwurm“**

Das Gasthaus "Sandwurm" macht von außen einen angenehmen Eindruck, nicht besonders gehoben, aber auch keine Absteige. Mit Sicherheit bekommt man hier immer noch ein oder zwei Zimmer, denn nach hinten hinaus scheint das Gebäude recht groß zu sein. Gerade abends ist hier immer viel los, es herrscht reges Treiben und meistens gute Laune im Schankraum.

Ein Zimmer und Verpflegung liegen so im Bereich von etwa 1 Silber. Das Gasthaus „Sandwurm“ ist die bekannteste Schenke in der Stadt, nicht nur wegen der hübschen Tänzerinnen, sondern weil es auch einiges an anderem Amüsement wie "Mäuserennen" und das beste Bier der Stadt bietet.

## **Der Waffenhändler**

Den einzigen Waffenhändler der Stadt findet man im Domus. Ein großes Schild hängt über dem Eingang seiner Insula, darauf abgebildet sind zwei gekreuzter Krummschwerter. Ein langes, gelbes Stoffdach hängt vor dem Laden und bietet ein wenig Sonnenschutz. Darunter sitzen tagsüber der Händler und seine Angestellten und genießen eine Pfeife, Tee und Gebäck und nicht selten spielen sie ein heimisches Brettspiel.

Im Laden selbst befinden sich nur wenige Waffen. Es gibt sehr viele Dolche und kleine, säbelartige Krummschwerter. Ein paar Rundschilder und leichte Lederrüstungen sind auch vorhanden. Bögen und Pfeile in verschiedenster Größe und Formen bilden den Hauptanteil. Generell sind alle Waffen sehr kunstvoll gearbeitet und oft mit Gold oder Silber verziert. Auch die Lederscheiden und Köcher sind meistens mit Edelsteinen besetzt oder leichtem Metall beschlagen. Man hat den Eindruck, dass diese Waffen mehr als Statussymbol getragen werden, denn praktisch sein sollen. Nichtsdestotrotz ist die Qualität der Waffen mit denen aus Daynon vergleichbar, da der Kampf für jeden Thorgaler einen wichtigen Stellenwert einnimmt und die Söhne gewöhnlich von ihren Vätern schon früh darin geschult werden.

## **Irgendwo in der Wüste**

Hitze. Unendliche Hitze. Sonne, die ungnädig auf jeden herunterbrennt, der so dumm ist, sich ihr schutzlos auszuliefern. Durst, der erst quält, dann tötet.

Nichts außer Sand. So weit das Auge blickt. Berge von Sand, flimmernde Luft und der gleißend blaue Horizont, das ist das einzige was man hier tagelang zu Gesicht bekommt, bis einem die Augen zufallen und sich nie wieder öffnen - oder man zufällig gefunden wird, von einem der Stämme, die als Nomaden irgendwie an diesem unwirtlichen Ort leben und überleben. Verlassen sollte man sich aber nicht darauf.

## **An den Trollsümpfen**

### **Das Grenzland**

Wenn sie schwindet, die unwirkliche und gefühlt unendliche Wüste, weicht sie sumpfig feuchter Vegetation. Erst vereinzelt, spärliche Oasen in dem auslaufenden Sandgebiet, dann immer dichter, je weiter man nach Süden gelangt. Lästige Mücken schwirren durch die Luft. War die Wüste tödlich, so ist es der Sumpf auf seine eigene Weise. Es ist fast unmöglich einen sicheren Weg zu finden, ohne im Morast stecken zu bleiben oder in einem der trüben Wasserlöcher zu versinken. Die Umgebung ist nun wieder voll mit Leben, Tiere, die in den krüppeligen Bäumen und Büschen heimisch sind, Insekten, die das hohe Gras am Rande der Tümpel bevölkern. Aber Vorsicht, die Bewohner dieser Landschaft sind oft nicht weniger gefährlich, als die Landschaft selbst.

### **Der Handelsposten (Daynon V)**

Den Süden zu erforschen, das war eine wichtige Aufgabe, denn ein neuer Handelsweg musste sichergestellt werden. Doch führte dieser Weg mitten durch die Trollsümpfe und das machte die geografischen Messungen sehr gefährlich. Die Trolle selbst, die ständig angriffen und zurückgeschlagen werden mussten. Eine bis dato unbekannte Art der ortsansässigen Elfen, die ihre so eigenen, persönlichen Anliegen hatten, vereinfachten die Sache nicht wirklich. Letztendlich aber konnte die Straße fertig gebaut und ein Posten errichtet werden. Nach wie vor gilt der Handelsweg als gefährlich, aber zumindest vorerst auch als gesichert....