

Reichsgründung



Ungefähr 60 Jahre vor den Ereignissen in Orpheus betrat ein mächtiger Krieger aus dem hohen Norden die politische Bühne Myrtanas: Rhotbar.

Ein Stammesführer, dem es gelungen war, die Stämme des Nordens unter seiner Führung zu einen. Doch das war ihm nicht genug.

Im Volke gab es seit vielen Jahren die Prophezeiung von einem großen Krieger, der im Sternzeichen des *Baru* geboren würde - er würde die Völker einen. Rhotbar (so hieß er wegen seines flammend roten Bartes) kam in eben jenem Sternzeichen zur Welt.

[So haben wir das Nordmann Artwork von Ralf zum Ausgangspunkt für unseren Kriegerkönig gemacht.]

Er ritt nach Myrtana; eroberte die ersten Siedlungen im Flug und traf auf keine Gegenwehr. Den mächtigen, nordischen Kriegern hatten die Myrtaner scheinbar nichts entgegensetzen. Außer... die Magie des Feuers.

Mit ihren Flammenwällen konnten die Magier Rhotbar wohl daran hindern, die große Stadt zu erobern, doch der Magier waren nur wenige; Rhotbars Männer waren viele. Und nichts hätte

sie daran hindern können, jede Siedlung des Landes dem Erdboden gleich zu machen.

Doch Rhotbar lag nicht viel daran, die Menschen zu töten, deren Ländereien er erobern wollte. Er respektierte die hochgeborenen Magier, die in Nordmar guten Ruf genossen. Und die Priester waren schlau: "Was, wenn wir ihn auf unsere Seite ziehen, statt ihn zu bekämpfen?"

So sandten sie Boten aus der Stadt und luden ihn ein. Nun waren Rhotbar und seine Männer Gäste im Lande Myrtana. Von seiner Absicht ließ er deshalb nicht ab; die Priester aber, die seit dem Untergang der alten Kultur stets um ihre Macht rangen, redeten sie ihm auch nicht aus, vielmehr ermutigten sie ihn. Sie überzeugten ihn davon, dass die einzigen, die seiner Herrschaft im Wege stünden, die zerstrittenen Fürsten seien.

Myrtana war noch kein geeintes Reich. Das Land war gespalten, aufgeteilt unter Fürsten und Baronen; sie lieferten sich Scharmützel, sie stritten um die Minen; es war kein Friede im Lande Myrtana seit langer Zeit. Und als Rhotbar ins Land einfiel, glaubten die Menschen zuerst es sei nur mehr ein weiterer Fürst ins Land gekommen, der sich in nichts von all den ander'n unterschied. Doch nun spielten die Priester all ihre Macht aus. Sie mussten die Menschen von Rhotbar überzeugen, dann würden sich die Fürsten schon ergeben. Sie predigten im ganzen Land in Innos' Namen von Rhotbar als dem Befreier und dem Vereiniger der Länder. Und Rhotbar - glaubte selbst daran.

Die Fürsten waren machtlos. Wer sich weigerte, Rhotbar den Lehnseid zu schwören, wurde getötet. Kein Fürst konnte mit der Unterstützung der Magier rechnen. Soldaten desertierten. Die Menschen hatten die Kriege satt und Rhotbar, wenn man den Priestern Glauben schenken konnte, versprach Frieden. Niemand stellte sich ihm in den Weg. Und er staunte über die Macht der Priester.

Als er alle myrtanischen Fürsten zu seinen Vasallen gemacht hatte, 'myrtanisierten' die Priester des Feuers seinen Namen und krönten ihn zu *König Rhobar dem I.*

[So haben wir den vermeintlichen Fehler, der im Gothic Handbuch gemacht worden sein soll (Rhotbar statt Rhobar), in unsere Lore integriert.]

Die Priester des Feuers sahen sich an seiner Seite über das Königreich regieren. Aber so leicht zu zähmen war der Nordmann nicht: Er hatte seine eigenen Ideen. Er sah die religiösen Konflikte, die immer wieder zu Bürgerkriegen führten, als Grund der Uneinigkeit. Und er wusste genau: Wie die Priester ihm an die Macht verholfen hatten, so waren es die Priester, die die Menschen in der Vergangenheit gegeneinander aufgewiegelt hatten; und es waren die Priester, die die Menschen in der Zukunft gegen ihn würden aufwiegeln können. Sie waren gefährlich, doch er brauchte sie.

Da holte König Rhobar die Priester Adanos' an seinen Tisch. Er setzte einen der obersten Wassermagier seinem Berater vom Kreis des Feuers gleichberechtigt zur Seite. Die Priester, die sich all die vielen Jahre aus dem Weg gegangen waren, einander verabscheuten hatten, waren nun gezwungen sich zu einigen. Dem dunklen Gott waren keine Priester geweiht; da die Priester die dunklen Künste verurteilten, praktizierten die dunklen Magier seit Jahren im Verborgenen. Ihrer saß keiner an Rhobars Tisch; doch er wusste, dass er auch ihnen gerecht werden musste, wollte er die vielen Anhänger Belians im Volke auf seine Seite ziehen.

So machte er den Glauben an die drei Götter zum Reichskult, um die Differenzen der Myrtaner pragmatisch beizulegen. Er erließ zahlreiche Gesetze, um seinem neuen Reich einen einheitlichen, rechtlichen Kodex und eine effiziente Verwaltung zu geben und begründete eine zentrale, myrtanische Justiz, die Beliar, dem Gott der Gerechtigkeit, zu seinem Recht verhelfen sollte: Die *Inquisition*.

Inquisitoren wurden ausgebildet und in jedes Fürstentum geschickt. Nach und nach ersetzten sie die Schöffen, die Schiedsgerichte und Räte. Im Namen des Königs sprachen sie Recht und bestrafte Verbrecher. Es war eine nie dagewesene Ordnung; der Frieden, der heraufbeschworen worden war, schien tatsächlich einzukehren. Rhobar I. wurde im ganzen Land gefeiert.

Xardas, ein junger Magier, damals Schüler des obersten Feuermagiers am Königshof, sah das große Potential des Königs und stieg mehr und mehr in seiner Gunst, während um den König sich eine Art Kult entwickelte. Aufgrund seiner großen Erfolge wurde er bald als "der Heilige" bezeichnet ("Heiliger Rhobar" wurde zu einem Ausruf des Erstaunens); eine entsprechende Heiligenverehrung setzte ein, die von den Priestern befeuert wurde. Viele Handwerker fertigten Statuen des Königs an.

Reichsbanner & Symbolik

Als Rhotbar aus Nordmar und seine Männer in Myrtana einfielen, trugen sie große, blutrote Banner mit einem goldenen, stilisierten Geweih, geformt wie ein nach oben geöffneter Sichelmond:

Das Sternzeichen des *Baru*, in dem Rhotbar geboren war. Das Banner Myrtanas sollte dieses Zeichen zur Grundlage haben und wurde bald durch ein Zeichen für den Drei-Götter-Kult erweitert.

[Der *Baru* ist ein in Nordmar heimischer Büffel, der Name von *Diccuric* inspiriert. Auch der nach oben und unten geöffnete Sichelmond ist keine Eigenkreation: Er wurde im Gothic Intro (auf den Bannern neben dem Thron des Königs) präsentiert; wir griffen diese Idee auf und entwickelten sie weiter.]



>flosa (21.05.2018): Das Buch, in dem wir den Inhalt des Handbuchs schreiben, wurde vielleicht von einem Chronisten aus Nordmar geschrieben, aus Rhotbars Clan. Er benutzte den Namen bewusst (auch noch beim Sohn).

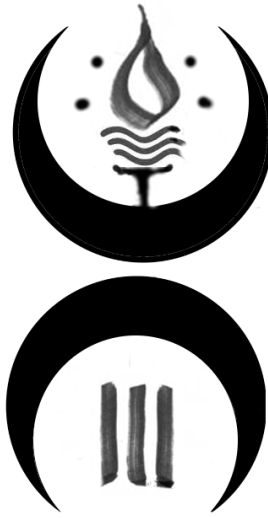
>flosa (06.05.2018): Darauf wieder Bezug nehmen bei der Spaltung der Magier im OC; ohne den König halten sie nicht lange zusammen.

>flosa (10.05.2018): Notiz an mich: Den Mond dahingehend bearbeiten, dass die Ränder etwas weicher oder zumindest unebener sind; dann die Symbole einzeln entsprechend Entwicklung hochladen.

Seitdem ist das Banner des Königreiches der nach oben geöffnete Sichelmond (manchmal ergänzt durch einen nach unten geöffneten Sichelmond) und vereint in der Sichel des Mondes die Symbole der drei Götter.

Die stilisierte Flamme ist das Zeichen Innos', die Wellen sind das Zeichen Adanos', wie sie die Priester des Feuers und des Wassers auf ihren Roben tragen. Darunter steht das Zeichen Beliards, geformt wie ein T. Der obere Balken steht für die Grenze zur Totenwelt und der dämonischen Sphäre. Über dieser Grenze (der Erde): Das Wasser; die Priester Adanos predigen vom Wasser als dem Gleichgewicht; nur wer an den Grund des Wassers vordringt, ehe er ertrinkt, könnte sehenden Auges die ewige Dunkelheit Beliards fassen.

Der senkrechte Balken steht für das, was jenseits jener Grenze liegt: Beliards Reich und seine Gerechtigkeit. Die beiden anderen Symbole stehen auf diesem Konstrukt als wie auf einem Standfuß: Symbol für die Justiz als dem Fundament der neuen Ordnung des Reiches. "Wir haben dieses Reich auf Gerechtigkeit gebaut!" Darum ist das Symbol Beliards auch Symbol der Inquisition.



Dass das Volk den Totengott in den letzten Jahrzehnten zu fürchten begann - hatten ihn doch bis dahin alle als in einer Harmonie mit Innos gedacht -, liegt nicht zuletzt an der Inquisition, die sich als irdischer Vollstrecker Beliards und seiner Gerechtigkeit gebärdet. Ebenso gefürchtet ist das Zeichen: Auf zwei Balken in Form des beliardschen T wurden Mörder und Ketzer aufgehängt und bei lebendigem Leibe verbrannt. Der Krieg und die Barriere waren ein Segen für jene, die nur ihretwegen dem Tod durch das T entgangen sind.

Die drei Balken sind ein weiteres verbreitetes Symbol für die drei Götter. Trotz oder gerade wegen seiner Schlichtheit wurde es zu einem kraftvollen Zeichen, das sinnbildlich für Rhobars Herrschaft, doch einigen auch für den aufgezwungenen Drei-Götter-Kult steht, auf dem jene Herrschaft und der Zusammenhalt des Reiches beruht.

[Unter Rhobar II., der das vierte Reich ins Imperium zwang, sollte das Banner durch vier Sterne als Zeichen der nunmehr vier Reiche erweitert werden.]