

Die Gemeinschaft TírńEryn

**Eine offizielle Regelerweiterung
für
Dragonsys**

Version 10/2009

von

Sandra Meid und Marco Becker

Hintergrund

Es gibt eine Gemeinschaft, die größtenteils aus Waldläufern, Druiden und Elben besteht, welche die Trailsigns oder Wegzeichen regelmäßig benutzen und auch weiter gibt. Diese nennt sich die Gemeinschaft der TírEryn und kann in die Allgemeinsprache auch als Wächter des Waldes übersetzt werden.

Anwerbung neuer Mitglieder

Wenn jemand Interesse an den Aufgaben und Zielen der Gemeinschaft der TírEryn zeigt, dann wird das zukünftige Mitglied der TírEryn meist längere Zeit beobachtet und eingeschätzt, bevor man ihn die Grundlagen der Wegzeichen und anderen Aufgaben der TírEryn einweiht. Diese Zeit der Beobachtung ist wichtig, denn die Wegzeichen können mit einfachen Methoden eine Menge Informationen an jene weitergeben, die sie lesen können. Dies schafft eine gewisse Art von Macht – ebenso wie Verantwortung – damit im Umgang mit den Wegzeichen kein Unsinn getrieben wird.

Das zukünftige Mitglied wird dann durch etablierte Mitglieder der TírEryn in den Wegen der Gemeinschaft unterrichtet. Dabei kann es durchaus sein, dass das zukünftige Mitglied nicht nur ein Lehrer hat, sondern von mehreren Mitgliedern die Aufgaben und Regeln der TírEryn lernt.

Das Erkennungszeichen

Die Gemeinschaft der TírEryn erkennt sich untereinander durch eine magische Tätowierung an der linken Handgelenkinnenseite. Sollten sich zwei Mitglieder, die sich noch nicht kennen, die Hände geben, dann werden sich Beide auf die Tätowierung an der Innenseite der linken Hand konzentrieren. Dieses geheime Begrüßungsritual verschafft der Gemeinschaft die Möglichkeit sich untereinander fast blind zu vertrauen, wenn das Gegenüber das gleiche Mal aufweist.

Hier das Zeichen der TírEryn:



Grundlegende Trailsigns

Damit man in die Gemeinschaft der TirmEryn aufgenommen werden kann, ist es für den zukünftigen Kandidaten notwendig, die grundlegenden Wegzeichen zu erlernen. Das Erlernen dieser Wegzeichen kann mitunter überlebenswichtig sein, deshalb werden die unten stehenden Zeichen dem zukünftigen Kandidaten zuerst gelehrt. Dies stellt auch die erste Bewährungsprobe dar, bei welcher die Lehrer den überlegten Umgang mit den Trailsigns beobachten und beurteilen kann.

Laut den Regeln kann der Charakter pro 10 Punkte in der Fähigkeit *Spuren Lesen* ein Trailsign lernen, d.h. im Falle dieser grundlegenden Wegzeichen sind 60 Punkte in der Fertigkeit *Spuren Lesen* von Nöten.



Gefährlicher Ort

Dieses Zeichen weist auf die Präsenz von gefährlichen Monstren hin. Wenn man die Markierung sieht, werden sich die Kreaturen innerhalb von zweihundert Metern aufhalten oder lagern. Also Vorsicht!



Kompassrichtungen

Dieses Zusatzzeichen wird anderen Wegzeichen angefügt und stellt eine grobe Richtung dar, wenn man im Besitz eines Kompasses ist oder die Natur zu lesen vermag, um Norden auszumachen. Die Zeichen bedeuteten Reihe folgendes: Norden, Westen, Osten und Süden. Sie werden ober, unter oder an dem Wegzeichen angebracht.



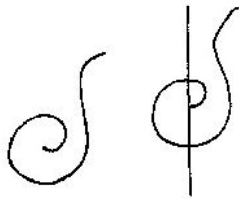
Reiche Jagdgründe

Dieses Zeichen zeigt gute und reichhaltige Jagdgründe an. Das können essbare Pflanzen oder auch Tiere sein, die man dort einfach jagen kann. Das Zeichen stellt die Aussengrenze des Jagdbereichs dar.



Richtungszeichen

Dieses Zeichen dient als Richtungszeichen für Waldläuferwege in der Wildnis. Die Richtung wird durch den Aufwärtsbogen dargestellt. Der Weg verläuft immer an der Markierung entlang, man muss nur weitere Zeichen finden, um dem Weg zu folgen. Die Zeichen sind in Abständen von zwanzig bis fünfzig Metern angebracht.



Versteckte Wasserquelle/Wasservorräte

Diese Markierung dient dazu auf eine Wasserquelle hinzuweisen, die in zwanzig Meter Umkreis zu finden ist. Ist eine vertikale Linie durch das Zeichen gezogen, so ist die Wasserquelle vergiftet!



Verstecktes Lager

Dies ist das Zeichen für verstecktes Essen, Wasser, Waffen etc. Die Gegenstände können sich bis zu zwanzig Meter um das Zeichen versteckt sein.

Die Aufgaben der Gemeinschaft

Die oberste Aufgabe der Gemeinschaft der TírEryn ist die Bewahrung der Wälder und natürlicher Umgebungen vor der Zerstörung durch äußere Einflüsse, wie Holzfäller, humanoide Monster oder anderen Gefahren. Fast in jedem Wald Lupiens gibt es folglich einige Waldläufer der Gemeinschaft – denn dies ist größten Teils ihre Aufgabe, die ihn kontrollieren oder überwachen. Frühermals reichte es bestimmte Geschichten und Gerüchte über die “gefährlichen” Wälder Lupiens zu streuen; heute reicht dies meist nicht aus und potentielle Gegner der Wälder müssen mit dem Schwert oder dem Bogen vertrieben oder belehrt werden.

Eine weitere Aufgabe ist die Wahrung des Gleichgewichts in der Natur. Diese Aufgabe wird meist von den Druiden und Elben übernommen, inzwischen üben diese Aufgabe aber auch die Waldläufer aus. Bauern und Holzfäller werden über den Kreislauf der Natur informiert und wie man es schafft mit den Kräften der Natur in Einklang zu leben ohne diese übermäßig zu stören.

Die dritte und nicht weniger wichtige Aufgabe ist es, die zerstörte Natur – sei sie nun vom Menschen oder durch Unglücke vernichtet worden – wieder zu beleben und auf blühen zu lassen. Diese Aufgabe fällt größtenteils den Druiden und Elben zu, die diese Aufgaben hervorragend beherrschen.

Die TírEryn haben sich ebenfalls zum Ziel gemacht, jenen zu helfen, die in Not oder Unterdrückung leben müssen und versuchen durch ihr Eingreifen deren Lage zu verbessern.

Die Pflichten und Rechte der TírEryn

Zu der obersten Pflicht gehört es, den Schwur der Gemeinschaft als Aufgabe zu verstehen und ihm nachzugehen und umzusetzen. Er ist der Grundstein, worauf die TírEryn sich aufbauen – nach ihm lenken sie ihr Handeln. Daneben ist jedes Mitglied der TírEryn verpflichtet die Wegzeichen, sollten sie verblassen oder veralten, diese zu erneuern und zu ergänzen.

Eines der wenigen Rechte der TírEryn ist ihr Recht auf Anhörung vor den Landesherren der Ländereien, wo jene Wälder stehen, die sie sich auferlegt haben zu bewahren. Sollten seltsame Dinge oder Ereignisse innerhalb der Wälder geschehen, die eine Audienz vor den Landesherren nötig machen, so haben sie das kaiserliche Recht sich beim Landesherren Gehör zu verschaffen. Dabei ist zu beachten, dass sie als Individuen den Landesgesetzen unterwerfen, aber im Falle einer Anhörung wird ihre spezielle Stellung als Bewahrer der Wälder und der Natur von sämtlichen Würdenträgern und Landesherren beachtet.

Die Zeremonie und der Schwur

Nach dem Erlernen der grundlegenden Wegzeichen können die Lehrer nun überlegen, ob man das zukünftige Mitglied an der Zeremonie und dem Schwur teilnehmen lässt.

Durch die Teilnahme an der Zeremonie wird das zukünftige Mitglied in der Gemeinschaft der TírEryn aufgenommen. Für die Zeremonie selbst müssen mindestens drei Mitglieder der Gemeinschaft zugegen sein, um diese durchführen zu können. Die Aufgabe der Lehrer ist es, das zukünftige Mitglied vorher über die Pflichten und Rechte der Gemeinschaft zu informieren und ihm – sollte es willens sein, in die Gemeinschaft einzutreten – den Schwur zu erklären, den es dann vor den Mitgliedern schwören muß. Nach der Abnahme des Schwurs vor dem Rat der TírEryn wird das neue Mitglied am linken Innenarm mit der magischen Tätowierung der Gemeinschaft gekennzeichnet. Erst nach dieser Zeremonie ist der Kandidat ein vollwertiges Mitglied der Gemeinschaft. Das neue Mitglied hat nun auch die Möglichkeit neue Wegzeichen zu lernen – allerdings immer mit der Beschränkung für jeweils neue 10 Punkte in der Fertigkeit *Spuren Lesen* nur ein zusätzliches Trailsign.

Weitere Trailsigns

Diese Trailsigns können nur von einem Mitglied der Gemeinschaft gelernt werden. Sie dienen der besseren Verständigung unter den einzelnen Mitgliedern. Diese Wegzeichen dürfen unter gar keinen Umständen Nichtmitgliedern gelehrt werden.



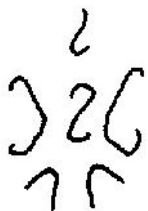
Antimagisches Feld/magische Falle

Dieses Wegzeichen weist auf ein antimagisches Feld oder eine/mehrere magische Fallen hin. Das Zeichen markiert den direkt betroffenen Bereich, der sich hinter dem Zeichen befindet. Man sollte sich also tunlichst nicht näher an die Markierung heranwagen, wenn sie gesichtet wurde.



Bewohnter Rastplatz

Dieses Zeichen zeigt einen regelmäßig bewohnten Rast- und Ruheplatz an. Meist sind dort Waldläufer oder Druiden anzutreffen.



Einfluß von Chaos/chaotischer Magie

Diese Markierung weist auf den Einfluß des Chaos oder chaotischer Magie hin. Das Zeichen stellt dabei die äußere Grenze des Einflüßbereiches dar.



Eingang zu einem Verlies/Höhlen oder Geheimtüren

In der Nähe dieser Zeichen kann man nach Höhleneingängen oder Verlieseingängen suchen. Ebenso weisen sie auf Geheimtüren oder versteckte Türen hin. Der Eingang ist meist innerhalb von zwanzig Metern um die Markierung.



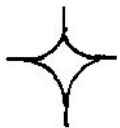
Gedankenschinder

Diese Markierung trifft man eigentlich so gut wie nie an, denn sie deutet den Einfluß von Gedankenschindern an. Glücklicherweise sind diese Monstren sehr selten.



Goblins/Orks/Trolle/Riesen

Dieses Zeichen steht für den Einfluss von Goblins, Orks, Trollen oder Riesen. Die Markierung stellt die Außengrenzen des von den oben genannten Monstern bewohnten Gebiet dar.



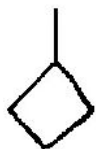
Grab/Grabstätte

Diese Markierung zeigt ein in der Nähe befindliches Grab oder eine alte Grabstätte an.



Gute Magie am Werk

Dieses Zeichen weist auf die Präsenz von Lichtmagie oder Göttlicher Magie hin. Die genaue Art der Magie wird nicht offenbart, meist kann man die Markierung in der Nähe von alten Opferstätten für längst vergessene Religionen finden.



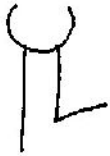
Sicherer Rastplatz

Dieses Zeichen bürgt für einen sicheren Rastplatz mit guter Möglichkeit zur Verteidigung. Ebenso kann es sein, dass man dort eine gute Aussicht auf die Umgebung hat, ohne gesehen zu werden. Der Rastplatz befindet sich innerhalb von fünfzig Metern um das Zeichen.



Sichere Schenke/Gasthaus/Unterkunft

Sollte man dieses Zeichen sehen, dann kann man sich unbesorgt dort niederlassen. Die Unterkunft ist sicher, man wird nicht über's Ohr gehauen und nicht bestohlen. Die Markierung ist meist an der Rückseite des Objekts angebracht.



Teufelshörner

Dieses Zeichen steht für dämonische oder teuflische Präsenz. Ebenso kann die Markierung auf den Einfluß einer bösen Gottheit hinweisen und ihren okkulten Opferstätten und alten Tempeln gefunden werden.



Tor zur Unterwelt

Diese Markierung zeigt ein Tor in die Unterwelt an. Mit Unterwelt kann man viele Dinge bezeichnen: Die Hölle, der Abgrund oder die Totenwelt. Ein Tor zur Unterwelt findet man innerhalb von einhundert Metern um die Markierung.



Unsichere oder teure Schenke/Gasthaus/Unterkunft

Obacht ist bei diesem Zeichen angebracht, es deutet auf eine unsichere oder maßlos teure Schenke oder Gasthaus hin. Man kann damit rechnen, daß man in solch einer Unterkunft überfallen wird oder einem noch Schlimmeres widerfährt. Im besten Falle wird man um das letzte Silber geschröpft, das man noch hat. Das Zeichen ist meist auf der Rückseite des Objekts angebracht.



Zollstation

Diese Markierung weist auf eine Zollstation auf der Straße hin. Es kann sich dabei auch um Brückenzoll über einen Fluß handeln. Das Zeichen ist mindestens zweihundert Meter um die

Zollstation angebracht.

Elbische Trailsigns

Die Elben benutzen ebenfalls Trailsigns, von denen nur einige an das Licht der Öffentlichkeit gekommen sind. Da die meisten Elben lieber unter ihresgleichen bleiben, haben es auch nur Warnzeichen geschafft, über die Grenzen der Elbenländer hinaus bekannt zu werden. Hier also elbische Wegzeichen, die ebenfalls ganz normal mit der Fertigkeit *Spuren Lesen* gelernt werden können.



Elbenterritorium

Diese alten Zeichen dienen den Elben als Grenzzeichen ihres Herrschaftsbereiches. Wenn man diese Markierungen findet, ist es fast sicher, daß sich dort Elben niedergelassen haben, und dies als ihre Heimat ansehen.



Umkehren

Dieses elbische Zeichen deutet für Nichtelben einen Bereich an, wo man nicht erwünscht ist und umkehren sollte. Die Elben sind für ihre xenophobes Verhalten bekannt und diese Markierung setzt eindeutig Grenzen für Nichtelben.

Anhang

Der Schwur

(wortgenaue Wiedergabe)

„Ich gelobe bei meinem Leben die Erde auf immerdar zu behüten und ihre Kinder, die Pflanzen, Bäume und Gräser, in ihrem Wachstum niemals einzuschränken.

Ich werde die Tiere und Lebewesen des Waldes und der Wiesen achten und jedes Leid, daß ihnen angetan wird, ausreichend rächen.

Ebenso werde ich allen Lebewesen in Not oder Unterdrückung mit all meinen Kräften helfen, um sie zu beschützen oder ihre Lage zu verbessern.

Ich gelobe jedem Mitglieder der Gemeinschaft, dass in Nöten ist, zu helfen, werde aber niemals meine Waffe gegen meine Schwestern und Brüder erheben, es sei denn, dieses Mitglied wurde vom Rat verstoßen und aus der Gemeinschaft verbannt.“