

Game of Thrones - Dein Leben in Westeros II

von Hermione

online unter:

<https://www.testedich.de/rpgs-rollenspiele/tv-serien/game-of-thrones>

Möglich gemacht durch www.testedich.de

Einleitung

Kennt ihr Game of Thrones, die Welt von Eis und Feuer? Wenn es so ist bekommt ihr hier nun die Möglichkeit, selbst als ein Charakter (oder mehrere) nach Westeros oder Essos zu reisen, eure Geschichte (Geschichten) zu erleben und die Handlung selbst weiter zu stricken.



Kapitel 1

Über dieses RPG

Hallo und schön, dass du in dieses RPG gefunden hast.

Die Handlung in diesem RPG spielt in Westeros, der Welt von Game of Thrones, die von George R.R. Martin erschaffen wurde.

Dieses RPG baut auf einem vorherigen RPG auf

(<https://www.testedich.at/quiz49/quiz/1499691422/Game-of-Thrones-Dein-Leben-in-Westeros>) und spielt wegen einem Zeitsprung 15 Jahre nach der Serienhandlung, was aber nicht heißt, dass hier keine neuen Handlungsstränge eingebaut werden sollen/dürfen. Über neue Mitglieder und Ideen freuen wir uns immer ^^

Sollte nun dein Interesse geweckt sein, würde ich dich bitten, kurz noch die folgende Zusammenfassung zu lesen, die die bisherigen Ereignisse grob beschreibt (Ich hab mich kurz gefasst, versprochen! xD):

Der Krieg der Fünf Könige nahm sein Ende, nachdem Daenerys Targaryen von Thalion Beor, einem bis dahin Verbündeten, erstochen wurde. Daraufhin setzten sich die beiden zu diesem Zeitpunkt noch verbliebenen Parteien der Targaryen und Lannister, zusammen mit allen wichtigen Lords und Ladies von Westeros, in den Flusslanden auf der Insel der Gesichter an einen Tisch und stimmten darüber ab, wer über die Sieben Königslände herrschen sollte. Maron Graufreud erklärte die Eiseninseln erneut für unabhängig und sich selbst zum König, während für den Rest (Dorne mit inbegriffen) Delyryan Targaryen zur Königin gewählt wurde, mit Tyrion Lannister als ihre Rechte Hand.

Nicht lange danach wurde Westeros von einem fremden, großen und mächtigen Haus aus Voeld, dem Haus Ulen (ein erfundenes Haus von einem erfundenen Kontinent) unter der Führung von Raeserys Targaryen angegriffen und im Laufe des darauffolgenden Krieges zur Hälfte eingenommen. Große

Teile des Südens, insbesondere die Weite, die Sturmlande und Königsmund waren betroffen, aber Dorne. Doch dann mussten sich die Ulens mit Problemen in ihrem Heimatland auseinandersetzen und Raeserys erzwang mit der Gefangennahme der Prinzessin Aryanne eine 15-jährige Waffenruhe zwischen den Ulens und den Westerosi, während dieser Delyryan Targaryen ihren Hofstaat nach Weißwasserhafen verlagerte.

Nach diesen 15 Jahren Zeitsprung gelang es einer kleinen Gruppe Vertrauter der Krone unter der Führung von Bolt Redoran, die Prinzessin aus der Hand der Ulens zu befreien und der Krieg entbrannte erneut. Immer weiter konnten die Invasoren zurückgedrängt und schließlich in einer letzten Schlacht bei Altsass besiegt werden, woraufhin Raeserys hingerichtet und alle Überlebenden seinerseits aus Westeros vertrieben wurden.

Aktuell hat sich der Hofstaat wieder in Königsmund eingerichtet und nachdem der Streit um die Herrschaft der Weite zwischen Haus Tarly und Haus Florent zugunsten der Tarlys entschieden wurde, sammeln nun alle Häuser ihre Streitkräfte an der Mauer und der Eng, um der Armee der Weißen Wanderer entgegenzutreten.

Außerdem gibt es ein ungelöstes Problem zwischen dem unabhängigen Haus der Redorans und den Sieben Königslanden, zwischen denen eine unbekannte Partei mithilfe von Attentaten versuchte, Feindschaften zu säen, aber das muss vorerst warten..

Die Große Mauer ist gefallen, Königin Delyryan ist tot und die Armeen ziehen weiter, um die Festungen im Norden zu verteidigen. Im gesamten Reich herrscht tiefster Winter, selbst in Dorne fällt Schnee und im Norden tobt ein unablässiger Blizzard.

Solltest du noch Fragen zu der Handlung haben, kannst du natürlich jederzeit nachfragen ^^

Kapitel 2

Inhaltsverzeichnis nach Kapiteln

- (1) Einleitung und Zusammenfassung bisheriger Ereignisse
- (2) Inhaltsverzeichnis
- (3) Regeln
- (4) Steckbrief-Vorlage, Steckbriefe, Hilfe zur Charaktererstellung
- (5) Namensverzeichnis
- (6) Darf getötet, verheiratet und/oder gefangen genommen/gefoltert werden, Beziehungen
- (7) Alte und neue Häuser, Organisationen und Gruppierungen
- (8) Bündnisse und Titel
- (9) Sitz und Oberhaupt der wichtigen Häuser, Nachtwache, andere Parteien, Tiere
- (10) Dauerhafte Veränderungen in der Welt von GoT, wie etwa Beschreibung verschiedener Orte und neue Gesetze
- (11) Währung und Vermögen
- (12) Streitkräfte/Armeen, vergangene und aktuelle Schlachten
- (13) Karten/Maps und hilfreiche Links

Kapitel 3

Regeln

1. Charaktere werden nur in Absprache getötet, außer der Ersteller des Charakters stellt es frei.
2. Ihr dürft gerne Kinder und Verwandte von anderen Charakteren spielen, fragt aber am besten vorher kurz nach.
3. Erotik und Gewalt sind erlaubt, aber haltet es bitte kurz wegen den Regeln von TD...
4. Steht nicht immer nur im Mittelpunkt, das nervt total und wenn immer nur einer alles leiten, jeden Kampf gewinnen will, und glaubt, er wäre der Beste, kann er mit der nächsten Kutsche hinter die Mauer reisen.
5. Kommt bitte ab und an online. Ich möchte dieses RPG zwar etwas lockerer halten als das vorherige, das heißt ihr müsst nicht immer direkt antworten und Dauer-online sein, aber es wäre von Vorteil, wenn ihr oft genug online seid, dass die Geschichte weiter laufen kann. Für eine gewisse Zeit abmelden und die Charaktere solange ?einfrieren? lassen ist ebenfalls kein Problem!
6. Und anmerken sollte ich aufgrund voriger Ereignisse anscheinend auch, dass ich es nicht unterstütze, wenn meine Inhalte in andere RPGs kopiert werden. Natürlich haben RPGs dieselben Strukturen, aber copy+paste unterstütze ich absolut nicht.
7. Wenn ihr Targaryens oder Starks spielt, dürft ihr nur in Absprache mit uns einen Drachen oder Schattenwolf euren Charakteren andichten. Wir möchten schließlich keinen Pet-Shop? ;)

Ihr könnt auch selbst Häuser erschaffen wenn ihr möchtet. Füllt dann bitte folgendes aus:

Name des Hauses:

Hausmotto:

Wappen:

Hauptsitz:

Sonstiges: (freiwillig)

Dieses RPG wurde von Hermione erstellt, aber da sie leider nicht mehr on kommen kann, wurde die Verwaltung mit ihrem Einverständnis von Ria Hoffmann übernommen - allerdings haben auch die

Wir freuen uns immer über weitere Ideen, also einfach melden!



Kapitel 4

Steckbrief-Vorlage:

Wenn du dich entschieden hast teilzunehmen, fülle doch bitte diese Steckbriefvorlage aus.

Vorname:

Nachname/Haus:

Alter:

W/M:

Wohnort:

Charakter:

Aussehen:

Haustier/Begleiter:

Tätig als?:

Derzeitiges Leben:

Vorgeschichte:

Zukunftspläne:

Darf der Charakter.....

Verheiratet werden:

Gefoltert werden:

Was eher-

Böse oder Gut?

Folter und überleben, oder Tod?

Reich oder Bekannt?

Sonstiges:

Die Steckbriefe findet ihr auf folgender Seite:

<https://www.testedich.de/quiz65/quiz/1597050973/Dein-Leben-in-Westeros-II-Charaktere>

Erklärungen und Ideen für Charaktere:

Das Alter ist in Westeros anders, wer in Westeros 13 ist, ist bei uns in der Welt 16. Wer in Westeros 15 ist, ist bei uns 18. Also immer drei Jahre dazu zählen.

Ungewöhnliche Haustiere:

*Targaryens haben Drachen

*Starks haben Schattenwölfe

*Redorans haben Reitwölfe

Jobs: (Ein paar Vorschläge aus den Büchern heraus geschrieben. Ihr könnt gerne auch weitere haben)

*König (1)

*Königin (1)

*Prinz

*Prinzessin

*Lady

*Lord

*Fürst (1)

*Fürstin (1)

*Straßenkind

*Bruder der Nachtwache (nur M)

*Diener

*Koch/Köchin

*Hure/Prostituierte

*Metzger

*Hufschmied

*Dieb

*Auftragsmörder / Assassine / Söldner

*Stalljunge/-mädchen

*Arzt/Ärztin (in Game of Thrones: M: Maester W: Kräuterfrau)

*Verkäufer/in

*Kammermädchen/-junge

*Kellner/in in Gaststätten

*Hexe (Blutmagie, Heilmagie)

*Späher



Kapitel 5

Namensverzeichnis:

Nicht alle Namen sind noch wichtig, da aber einige bei dem alten RPG mitspielten, haben wir sie weiterhin stehen lassen. Falls ein Name fällt, kann man außerdem schauen, wie dieser Charakter zu wem in Verbindung stand. Charaktere, deren Ersteller inaktiv sind, stehen hier in grau und rot bedeutet, dass der Charakter bereits tot ist.

LANNISTER

- Tytos (Bastard, offiziell Baratheon)
- Aurora (Bastard, offiziell Baratheon (ehemals
- Deborah (Bastard, offiziell Baratheon (ehemals
- Ecthelion (ehemals)
- Aaron (Bastard)
- Tyrus
- Hailey (Bastard)
- Jace (Bastard)
- Luthor

STARK

- Rodrik (Bastard)
- Evie (ehemals)
- Marcus
- Akadan
- Miladiel
- Jane (eigentlich Ulen)
- Arthur

- Laurieen (durch Heirat, geb. Manderly)

MORMONT

- Godric
- Ashlynn
- Ratzig
- Aaliyah

TARGARYEN

- Delyryan
- Zaerineys (ehemals)
- Raeserys (ehemals)

TULLY

- Elisabeth (ehemals)
- Joeli
- Claas (ehemals)

BARATHEON

- Keran
- Kain
- Tytos (eigentlich Lannister-Bastard)
- Aurora (eigentlich Lannister-Bastard (ehemals
- Deborah (eigentlich Lannister-Bastard (ehemals
- Elhara (ehemals durch Heirat, geb. Martell)
- Jaehaerys (Targaryen/Baratheon (Bastard - legitimiert
- Aryanne (Targaryan/Baratheon (Bastard - legitimiert
- Arianne (ehemals durch Heirat)

MARTELL

- Elhara
- Jeyla (Bastard)
- Silas
- Jesse (durch Heirat, geb. Tyrell)
- Salazar (Bastard)
- Symon (Martell/Tyrell)
- Taliya (Martell/Tyrell)

GRAUFREUD

- Maron
- Aurora (durch Heirat, geb. Lannister)

- Marron (Bastard)

TYRELL

- Jesse (ehemals)

- Talysa

TARTH

- Gannen

- Deborah (durch Heirat, geb. Baratheon/Lannister-Bastard)

ARRYN

- Harkim

- Aranyy (ehemals)

- Rhyia

CLEGANE

- Kara

- Rhaego (Clegane/Dothraki)

- Zhalia (Clegane/Dothraki)

- Arroko (durch Heirat, geb. Dothraki)

FORRESTER

- Rodrik

LANCASTER

- Ecthelion

- Elisabeth (durch Heirat, geb. Tully)

- Perseus (Lancaster/Tully)

- Elias (Lancaster/Tully)

- Isabelle (Lancaster/Tully)

BOLTON

- Evie (durch Heirat, geb. Stark)

- Rakna

FLORENT

- Genevieve (ehemals)

- Lester

- Ellynn

- Alen

- Genevieve (durch Heirat, geb. Florent)
- Rufus
- Kyan

VELARYON

- Eleyna
- Deamon
- Isilya

ULEN

- Sanjana
- Leonidas
- Saimea
- Jane (lebt als Stark)
- Raeserys (urspr. Targaryen)

REDORAN

- Lynx
- Ajela
- Baranthor
- Killeran
- Bolt
- Lena

GRAUEISEN

- Bron
- Nymeria (durch Heirat, geb. Lyneryen)

LYNERYEN

- Nymeria (ehemals)

MORGAN

- Elany

DOTHRAKI

- Arroko
- Rhaego (Clegane/Dothraki)
- Zhalia (Clegane/Dothraki)
- Kyanna (Schwarzberg/Dothraki)

SCHWARZBERG

- Odysseus
- Kayo (Bastard)

LEGRAWNT

- Roland
- Louis

JORDAYNE

- Nymor (ehemals)

TENEBOR

- Melian
- Inan

Andere Häuser:

- Edric Swann
- Rickard Lorgyn
- Torrhen Frey
- Thalion Beor
- Hektor Zabora
- Mars Ultor
- Horos Maerraro Maegerah
- Rumeusus Lyka
- Laurieen Manderly (ehemals)
- Kasan Sahan
- Leofried Selmy
- William Reed
- Lorroneel Lychester
- James Eden
- Darmin Treiwood
- Jalen Withlock
- Aranny Vale (durch Heirat, geb. Arryn)

Bastarde, Wildlinge und Namenlose:

- Aaron Wasser (Bastard)
- Tarzog (namenlos, Halbriese)
- Rodrik (Nachtwache, ehem. Schnee)
- Mira (Wildling)
- Jeyla Sand (Bastard)
- Jarlay (Roter Priester, namenlos)
- Tokaku (namenlos)

- Salazar Sand (Bastard)
- Marron Peik (Bastard)
- Seana (Bastardtochter (Salazar
- Arianne (namenlos, ehem. Baratheon durch Heirat)
- Khamul (namenlos)
- Fynn (Nachtwache, ehem. Storm)
- Hailey (Bastard)
- Jace (Bastard)
- Sceolang "der Wolf" (Wildling)
- Weiser Septon (Hoher Septon)
- Fiona "Feuerblut" (Wildling)
- Saida (namenlos)
- Nymor (Nachtwache, ehem. Jordayne)
- Kayo Sand (Bastard)
- "Lady" Delia (namenlos)
- Nyklaus (Nachtwache, ehem. Schnee)
- Sirius (Nachtwache, ehem. Schnee)
- Rhonar Sand (Bastard)
- Claas (Großmaester, ehem. Tully)
- Bradyn Schnee (Bastard)

Personen aus der Serie, die vorkommen/vorkamen, aber nicht fix gespielt werden:

- Cersei Lannister
- Joffrey Baratheon (Lannister)
- Ramsay Bolton
- Roose Bolton
- Walder Frey
- Petyr Baelish
- Lysa Baelish (ehem. Arryn, geb. Tully)
- Missandei
- Kevan Lannister
- Doran Martell
- Ellaria Sand
- Diverse Sandschlangen
- Gregor Clegane
- Edmure Tully
- Roslin Tully (geb. Frey)
- Ros
- Randyll Tarly
- Craster
- Brienne Tarth



Kapitel 6

Darf getötet werden:

- Elhara Martell
- Deborah Lannister
- Isabelle Lancaster
- Elias Lancaster
- Rufus Tarly
- Lester Florent
- Ellynn Florent
- Rumeusus Lyka
- Laurieen Manderly
- Raven Stark
- Sceolang "der Wolf"
- Lena Redoran
- Hailey
- Jace
- Leofried Selmy
- William Reed

- Roland Legrawnt
- Saida
- Joeli Tully
- Louis Legrawnt
- Alen Florent
- Nyklaus
- Sirius
- Rodrik Forrester
- James Eden
- Darmin Treiwood
- Jalen Withlock
- Aranyy Vale
- Isilya Velaryon
- Ratzig Mormont
- Aaliyah Mormont
- Luthor Lannister
- Rhonar Sand
- Großmaester Claas
- Bradyn Schnee
- Melian Tenebor
- Inan Tenebor

Darf verheiratet werden:

- Deborah Lannister
- Aryanne Baratheon
- Zhalia Clegane
- Isabelle Lancaster
- Symon Martell
- Elias Lancaster
- Nymeria Lyneryen
- Elany Morgan
- Rufus Tarly
- Lester Florent
- Tyrus Lannister
- Ellynn Florent
- Kyanna Schwarzberg
- Rumeusus Lyka
- Arthur Stark
- Laurieen Manderly
- Eleya Velaryon
- Raven Stark

- Lena Redoran
- Hailey
- Jace
- Leofried Selmy
- Deamon Velaryon
- William Reed
- Lorroneel Lychester
- Roland Legrawnt
- Saida
- Joeli Tully
- Louis Legrawnt
- Rhyia Arryn
- Kayo Sand
- Alen Florent
- Ashlynn Mormont
- Rodrik Forrester
- James Eden
- Aranyy Vale
- Isilya Velaryon
- Aaliyah Mormont
- Luthor Lannister
- Kyan Tarly
- Rhonar Sand
- Bradyn Schnee
- Melian Tenebor
- Inan Tenebor

Darf gefangen genommen/gefoltert werden:

- Arroko
- Elhara Martell
- Deborah Lannister
- Aryanne Baratheon
- Zhalia Clegane
- Marron Peik
- Arianne
- Isabelle Lancaster
- Gannen Tarth
- Symon Martell
- Elias Lancaster
- Elisabeth Lancaster
- Nymeria Lyneryen

- Rufus Tarly
- Lester Florent
- Tyrus Lannister
- Ellynn Florent
- Horos Maerraro Maegerah
- Kyanna Schwarzberg
- Rumeusus Lyka
- Laurieen Manderly
- Arthur Stark
- Eleyna Velaryon
- Raven Stark
- Sceolang "der Wolf"
- Lena Redoran
- Hailey
- Jace
- Leofried Selmy
- Weiser Septon
- William Reed
- LorroneL Lychester
- Roland Legrawnt
- Saida
- Joeli Tully
- Louis Legrawnt
- Rhyia Arryn
- Kayo Sand
- Alen Florent
- "Lady" Delia
- Nyklaus
- Syrius
- Ashlynn Mormont
- Rodrik Forrester
- James Eden
- Darmin Treiwood
- Jalen Withlock
- Aranyy Vale
- Isilya Velaryon
- Ratzig Mormont
- Aaliyah Mormont
- Luthor Lannister
- Kyan Tarly
- Rhonar Sand

- Bradyn Schnee
- Melian Tenebor
- Inan Tenebor

Beziehungen:

Elhara Martell + Kain Baratheon (ehem. verheiratet)

Evie Stark + Ramsay Bolton (verheiratet)

Aaron Wasser + Keran Baratheon (zusammen)

Tytos Baratheon (Lannister) + Zaerineys Targaryen (verheiratet)

Miladiel Stark + Rickard Lorgyn (verheiratet)

Aurora Lannister + Maron Graufreud (verheiratet)

Salazar Sand:

1 Tochter (Seana)

Marcus Stark + Ajela Redoran (zusammen)

Rhaego Clegane + Seana (zusammen)

Deborah Lannister + Euron Graufreud (verlobt - aufgehoben)

Odysseus Schwarzberg + Nymor Jordayne (offene Affäre)

Aranny Arryn + Samael Vale (verheiratet):

1 Sohn (Levian)

Delyryan Targaryen + Kain Baratheon (Affäre):

Bastardzwillinge (Jaehaerys & Aryanne)

Kara Clegane + Arroko (verheiratet):

1 Sohn (Rhaego)

1 Tochter (Zhalia)

Elisabeth Tully + Ecthelion Lannister/Lancaster (verheiratet):

1 Tochter (Isabelle)

Jesse Tyrell + Elhara Martell (verheiratet):

1 Sohn (Symon)

1 Tochter (Taliya)

Tokaku + Asha Graufreud (zusammen)

Maron Graufreud:

1 Bastardtochter (Marron)

Lynx Redoran:

3 Söhne (Baranthor, Killeran & Bolt)

1 Tochter (Lena)

Arianne:

2 Söhne (Keran & Kain)

1 Enkelsohn (Jaehaerys)

1 Enkeltochter (Aryanne)

Perseus Lancaster + Zhalia Clegane (Affäre - einseitig beendet)

Genevieve Tarly:

1 Sohn (Kyan)

Lester Florent:

2 Töchter (nicht näher festgelegt)

3 Töchter (Ellynn, Alen & nicht näher festgelegt)

Gannen Tarth + Deborah Lannister (verheiratet)

Gannen Tarth + Marron Peik (Affäre)

Perseus Lancaster + Taliya Martell (verlobt)

Bron Graueisen + Nymeria Lyneryen (verheiratet):

Zwillinge (Chuck & Yara)

Zhalia Clegane + Rufus Tarly (verlobt)

Jaime Lannister:

1 Bastardtochter (Myrcella)

Bastardzwillinge (Aurora & Deborah)

1 Sohn (Tyrus)

Rhaego Clegane + Kyanna Schwarzberg (verlobt)

Arthur Stark + Laurieen Manderly (verheiratet)

Tyrus Lannister + Aryanne Baratheon (verlobt)

Tyrion Lannister:

Bastardzwillinge (Hailey & Jace)

Symon Martell + Elany Morgan (offene Affäre)

Deamon Velaryon + Hailey (Affäre)

Roland Legrawnt:

3 Söhne (Louis, Remus & Roy)

1 Tochter (Amala)

Harkim Arryn:

1 Tochter (Rhya)

Odysseus Schwarzberg:

1 Bastardsohn (Kayo)

Tyrion Lannister + Arianne (zusammen)

Elias Lancaster + Ellynn Florent (verlobt)



Kapitel 7

Alte und neue Häuser

Lennister/Lannister

"Hört mich brüllen"

"Ein Lannister begleicht stets seine Schulden" (inoffiziell)

Wappen: Ein steigender, goldener Löwe auf rotem Grund.

Sitz: Casterlystein

Targaryen

"Feuer und Blut"

Wappen: Ein roter dreiköpfiger Drache auf schwarzem Grund.

Sitz: Königsmund, Drachenstein

Stark

"Der Winter naht"

Wappen: Ein grauer Schattenwolf auf weißem und hellgrünem Grund.

Sitz: Winterfell

"Ungebeugt, ungezähmt, ungebrochen"

Wappen: Eine rote Sonne von einem goldenen Speer durchbohrt auf orangem Grund.

Sitz: Sonnspeer

Baratheon

"Unser ist der Zorn"

Wappen: Ein (gekrönter) schwarzer Hirsch, der sich auf einem goldenen Feld aufbäumt.

Sitz: Sturmkap

Clegane

"Treue vor Ruhm" (erfunden)

Wappen: Drei schwarze Hunde auf gelbem Grund.

Sitz: Cleganes Bergfried

Graufreud/Greyjoy

"Wir säen nicht"

Wappen: Ein goldener Krake auf schwarzem Grund.

Sitz: Peik

Frey

"Steht verbunden"

Wappen: Zwei graue Türme, verbunden durch eine Brücke, auf dunkelgrauem Grund, über blauem Wasser.

Sitz: Zwillinge

Arryn

"Hoch wie die Ehre"

Wappen: Ein fliegender Falke und Halbmond in weiß, auf blauem Grund.

Sitz: Hohenehr

Tyrell

"Kräftig wachsen"

Wappen: Eine goldene Rose auf grünem Grund.

Sitz: Rosengarten

Tully

"Familie, Pflicht, Ehre"

Wappen: Eine springende Forelle, silbern, auf einem Grund von gewelltem Blau und Rot.

Sitz: Schnellwasser

Tarly

Wappen: Ein schreitender, roter Jäger auf grünem Grund.

Sitz: Hornberg

Graueisen

"Ein Sturm zieht auf" (erfunden)

Wappen: Der Kopf des Seekönigs, weiß mit grünem Seetang als Haare und Bart. Eine schwarze Krone auf dem Kopf auf grauem Grund.

Sitz: Orgmont

Mormont

"Hier stehen wir"

Wappen: Ein schwarzer Bär vor grünem Wald.

Sitz: Bäreninsel

Florent

nicht festgelegt

Wappen: Ein rotgoldener Fuchs auf Hermelin.

Sitz: Klarwasser

Jordayne

"Let it be Written"

Wappen: Eine goldene Feder auf dunkel- und hellgrün kariertem Grund.

Sitz: Der Fels (an der Südküste des Dornischen Meeres)

Sonstiges: Es gilt das Dornische Recht.

Lychester

nicht festgelegt

Wappen: Das neue Wappen der Lychesters ist eine goldene Wage auf weißem Hintergrund.

Sitz: Burg Lychester

Sonstiges: Lorroneel Lychester änderte das Wappen nach dem Ableben seines Vaters.

Velaryon

"Auge um Auge, Blut um Blut" (erfunden)

Wappen: Türkiser Grund mit einem silberner Seepferdchen.

Sitz: Driftmark

Sonstiges: Kamen mit Aegon aus Valyria, daher haben sie auch das typisch valyrische Aussehen. Da sie jedoch keine Drachen mitgenommen hatten, hatten sie auch keine in Westeros. In der Theorie könnten sie jedoch Drachen reiten und bekamen auch meist Drache, wenn sie einen Targaryen heirateten. Außerdem haben sie die drittgrößte Flotte nach der Königsflotte und der Eisernen Flotte.

Forrester

"Eisen aus Eis"

Wappen: Ein weißer Baum auf schwarzem Grund, darin ein schwarzes Schwert, das nach unten zeigt.

Sitz: Ironrath / Eisenrath

Sonstiges: Ironrath liegt im Wolfswald, östlich und ein Stück weiter südlich als Tiefwald Motte. Sind ein eher kleines Haus und besitzen nicht sonderlich viel Macht, sind aber stets treue Anhänger der Starks gewesen, ähnlich wie die Mormonts.

Redoran

Dieses Haus wurde von Lynx erstellt

"Tod oder Sieg" (Schlachtruf: AHU)

Wappen: Ein schwarzer Hintergrund mit einem roten Adler rechts, der nach Links sieht, und einem weißen Adler links, der nach Rechts sieht.

Sitz: Immer-Winter-Gletscher (an der Eisküste zwischen der Großen Mauer und Winterfell)

Sonstiges: Sie sind ein unabhängiges Haus, da sie sich vor der Ulen-Invasion nie in Kriege in Westeros eingemischt hatten und haben Außenposten bei Fort Ryse in Essos (südlich von Braavos) und auf der Sonneninsel (erfunden, südlich von Dorne). Insgesamt sind sie 15.000 Mann stark und haben 200 Kriegsschiffe. (Weitere Informationen bei Kapitel 10)

Vale

Dieses Haus wurde von Jeyla erstellt

"Der Tod ist der Beginn einer neuen Reise"

Wappen: Ein silberner Specht auf grünem Grund.

Sitz: Spechthort

Sonstiges: Vale ist ein Vasallenhaus des Nordens, nahe dem Sitz der Boltons.

Lancaster

Dieses Haus wurde von Gilrandir erstellt

"Fürchtet mich und frohlocket"

Wappen: Ein roter Löwe auf schwarzem Grund.

Sitz: Harrenhal

Sonstiges: Das Haus Lancaster wurde durch Ecthelion von Haus Lannister abgespalten, als er die Flusslande eroberte.

Lyneryen

Dieses Haus wurde von Sturmherz erstellt

"Wir sind die Wölfe des Meeres"

"Lasst die Klingen sprechen" (inoffiziell / wird manchmal etwas grammatikalisch angepasst.)

Wappen: Blauer Hintergrund mit einem berühmten Grimmwood - Langschiff

Sitz: Port Grimmwood

Sonstiges: Kamen mit der rhoynischen Kriegerprinzessin Nymeria nach Westeros, zogen dann weiter

Morgan

Dieses Haus wurde von Sturmherz erstellt

"Schneller als die Schlange" / "Faster than the Snakes"

Wappen: Gold-sandfarbener Hintergrund mit einer silbernen Schlange, die sich in voller Größe aufrichtet.

Sitz: Sandstein/Sandstone

Sonstiges: Es gilt das Dornische Recht.

Dothraki von Vaes Chomak

Dieses Haus wurde von Philipp erstellt

"Freiheit, Stärke, Treue"

Wappen: Zwei sich aufgebäumt gegenüberstehende Hengste auf sandfarbenem Hintergrund (nach dem Pferdeter von Vaes Dothrak)(<https://www.pinterest.at/pin/735071970400355943/>).

Sitz: Vaes Chomak, Rosengarten Umland

Sonstiges: Dieses Haus, oder viel eher Siedlung, besteht aus den in Westeros im Khalasar lebenden Dothraki. Sie besitzen eine eigene Standarte mit schwarzem Pferdehaar:

<https://www.strategie-zone.de/forum/viewtopic.php?t=9991>

Legrawnt

Dieses Haus wurde von Lynx Zemias erstellt

"Fortes Fortuna Adiuvat" / "Das Glück ist mit den Tapferen"

Wappen: Zwei weiße Schwerter überkreuzt mit einem weißen Hammer in der Mitte auf roten Hintergrund.

Sitz: Ebenstadtmont (10 km von Rosengarten entfernt an der Rosenstraße)

Sonstiges: Haus Legrawnt ist ein angesehenes Haus der Weite und wird auch als Haus des Handels bezeichnet, man könnte fast schon sagen, wer Ebenstadtmont regiert, regiert den Handel. Finanziert wird das Haus unter anderem durch Entdeckungsreisen von Verbündeten, welche immer wieder seltene Handelsgüter abwerfen, und vor allem durch ihre diversen Honigwaren. Bei den Legrawnts werden seit Generationen einzigartige Blumenkreuzungen gezüchtet, aus deren Nektar ein besonders guter Honig gewonnen wird, der auch zu einem der weltweit gefragtesten Honigweine weiterverarbeitet wird. Daher können sich die Legrawnts mit ihrem Reichtum in der Weite sogar mit den Rothweyns vom Arbor messen. Ebenstadtmont ist rund ummauert, wobei die Mauer 20 Meter hoch ist. Es ist in 6 Bezirke unterteilt, ein Bezirk der als schulischer Bezirk genutzt wird, zwei Handelsbezirke, ein Militärbezirk, ein Bezirk mit einer großen Septe und nicht zu vergessen ein Turnierbezirk. In der Mitte der Stadt noch einmal ummauert ist der Ebenstadt Turm, ein Turm aus weißem Stein.

<https://www.google.com/imgres?>

<imgurl=https%3A%2F%2Fwallhaven.cc%2Ffull%2Fq6%2Fwallhaven-q66g5q.jpg&imgrefurl=>

<https%3A%2F%2Fwallhaven.cc%2Fw%2Fq66g5q&tbnid=Zv4bY90q3Yx8OM&vet=1&docid=iF0vTAJh4rxGz>

(das Bild ohne das Wasser rundherum).

Durch den Einfluss des Hauses Hammerhand, das durch eine Heirat mit ihnen verbündet ist, jedoch Krieg mit den Ulens unterging, haben sie auch eine gute Sicherheitseinheit. Die ehemalige Festung des Hauses Hammerhand befindet sich im Gebirge, eher verfallen, aber noch im Besitz der Familie. Beim Haus Legrawnt wird ein Soldat bei einer Waffengattung ausgebildet, und da bleibt er auch für sein Leben lang. Man verdient nicht schlecht dort, es gibt bei ihnen eine Wehrpflicht von männlichen Bürgern zwischen 18 und 35 Jahren, die 6 Monate dauert, wer danach Lust hat das Berufsheer zu unterstützen, kann sich zur Miliz melden. Ihre Truppenzahl beläuft sich auf insgesamt 10.000, davon 3.000 Miliz (freiwillige ehemalige Wehrpflichtige) und 500 Ritter von Hammerhand (mindestens 1,85 m große Männer mit Schild und Kriegshammer).

Tenebor

Dieses Haus wurde von Thellasha erstellt

"Geduldig wartend"

Wappen: Ein schwarzer Ring, der einen roten Punkt umfasst. Der Hintergrund ist dunkelblau.

Sitz: Eine kleine Stadt Namens Ingen, welche auf der Feuerinsel (erfunden) im Zitternden Meer liegt.

Sonstiges: Die Feuerinsel ist vulkanisch aktiv und liegt unterhalb von Skagos zwischen den Grauen Klippen und Ibben im Zitternden Meer. Sie ist eher arm an Eisen und anderen Metallen, weshalb Schwerter eine Seltenheit sind und häufig importiert werden. Wenn Waffen geschmiedet werden, dann sind es meistens Speerklingen, Messer oder Dolche. Die Feuerländer besitzen keine richtige Flotte, nur Fischerboote, und ihr Militär ist auf Verteidigung und Fernkampf spezialisiert. Sie haben eine kleine Artillerie, die mit Holzpfeilen schießt, und mehrere Katapulte, mit welchen sie im Notfall ihre Küsten verteidigen. Allgemein sind die Menschen etwas zielsicherer mit Bögen und Messern.

Hauptsächlich ernähren sie sich von Fisch und Getreide. Vor der einzigen größeren Ortschaft liegen an Stegen jene Fischerboote vertäut. Große Schlachtschiffe sucht man allerdings vergebens, doch von Zeit zu Zeit legen Handelsschiffe an. Allgemein ist die Insel aber recht isoliert. Einige verlassen mit einem solchen Schiff ihre Heimat, um sich als Söldner oder ähnliches zu verdingen. Man hat auf der Insel ein gemischtes Verhältnis zu Westeros, viele Menschen fühlen sich nicht wahrgenommen von ihrem Herrscher, da man recht wenig von ihm hört. Sie sind nicht gerade glücklich damit, zu Westeros zu gehören. Trotzdem sind sie ein Teil der Sieben Königslande und zählen zu den Vasallen der Starks.

Organisationen und Gruppierungen

Hexenjäger von Braavos

Diese Organisation wurde von Rock und -Ley- erstellt

Wappen: Ein halber weißer Adler auf rotem Grund und rote geschwungene Linien auf gelben Grund.

Sitz: Ein steinernes kasernenartiges Gebäude in Braavos.

Mitgliederzahl: ~100 Mann

Beschreibung: Die Hexenjäger von Essos in Braavos sind Mitglieder einer bewaffneten fanatischen die sich der Verfolgung und Eliminierung von Anwendern der Magie gewidmet haben, sowohl Laien als auch professioneller Zauberer/Hexen etc. und magischer Wesen. Darunter sind ihnen vor allem die Roten Priester ein Dorn im Auge, welche die 7 Götter und ihre Anhänger verachten und ausrotten wollen. Um diese Gefahr zu beseitigen, widmen sich die Hexenjäger hauptsächlich der Auslöschung der Roten Priester. Die von ihnen ausgehende Gefahr gegenüber dem Glauben der Sieben ist auch der Grund, weshalb sie die Anwendung von Gewalt gegenüber Magiern und Ähnlichem als vollkommen gerechtfertigt empfinden. Unter der Wahrung der Gesetze versuchen sie nach und nach zu erreichen, dass ihre Sanktionen offiziell durch das Gesetz gestützt und unterstützt werden. Neben der Jagd auf Hexen sind sie auch als "bessere Söldner" tätig und werden für allerlei Aufträge angeheuert. Aufgrund der recht geringen Nachfrage an Aufträgen ist die Organisation relativ klein, dafür aber relativ gut bezahlt. Die etwa 100 Mitglieder sind aus verschiedenen Gründen dabei. Die eine Seite besteht aus religiösen Fanatikern, die geradezu Gefallen daran finden eben Rote Priester abzuschlachten, um diese Religion und auch andere "magische" Dinge, die sich gegen den Glauben an die Sieben richten, auszurotten. Die andere Hälfte ist eigentlich nur wegen der guten Bezahlung dabei und ist wenig an der Herkunft oder am Glauben des Ziels interessiert, sondern nur daran, wie viel der Auftraggeber bezahlt. Eine kleine Splittergruppe ist auch der Annahme, dass die Organisation etwas Gutes tut und sich lediglich darauf spezialisieren sollte, "Magische Gefahren" für das Allgemeinwohl zu beseitigen und so als übergeordnete Instanz für Recht und Ordnung zu sorgen. Diese Randgruppe hat es auch geschafft dafür zu sorgen, dass ein Teil der Organisation gegen die weißen Wanderer ins Feld zieht und so den Kampf gegen diese "Magischen Kreaturen" im Namen der Menschheit aufzunehmen. Die Organisation hat nichtsdestotrotz eine strikte Hierarchie, mit dem Kommandanten an der Spitze, dessen Befehl gilt, und welcher auch die Aufträge annimmt und dann an seine Leute verteilt. Diese Aufgabe kann allerdings auch der Hauptmann übernehmen, der direkt unter dem Kommandanten steht und diesen auch vertritt. Ihren Hauptsitz haben die Hexenjäger von Essos in einem steinernen, fast schon kasernenartigen Gebäude in Braavos.

Valariñar

Diese Gruppierung wurde von Sturmherz erstellt

Mitgliederzahl: ~30 Mann

Beschreibung: Die Valariñar oder auch Vala genannt sind eine Gruppe von Elitekriegern aus Essos, welche allgemein als die besten Krieger Essos gelten. Sie leben nach ihrem eigenen Kodex, ihrer eigenen Religion und sind hoch angesehen in Essos. In Westeros dürfte man schon von ihnen gehört haben, doch in den letzten Jahrhunderten blieben die Vala auf Essos. Da die Ausbildung sehr hart ist und da nicht jeder nach diesem Kodex, dieser Religion der Valariñar leben wollte sind sie nur sehr wenige und werden immer weniger. Vala sind nicht unbedingt eine Söldnertruppe, sondern einzelne Attentäter und Kopfgeldjäger, die aber immer wieder in der Gemeinschaft zusammen kommen. Früher lebten die Vala vor allem in dem Königreich der Valariñar, welches in Essos lag. Die Hauptstadt dieses Reiches, deren Ruinen immer noch als Zufluchtsort für die Vala dienen, war Valos. Eine schöne Stadt, welche durch ihr ganz spezielles Eisen, dem Beska-Stahl, schnell an Reichtum gewann und schon bald zu einer großen Stadt heranwuchs. Der Beska-Stahl ist ein besonderer Stahl, welcher

robuster ist als normaler Stahl, langsamer verwittert, einen höheren Schmelzpunkt hat und schwerer in Bearbeitung ist. Der Stahl kommt ausschließlich im Berg Beska vor, wobei auch dort die Vorkommen langsam ihr Ende erreichen.

Kodex und Religion der Valariñar:

- *) "Man darf seinen Helm nie in der Gegenwart eines Lebewesens abnehmen" - Diese Regel wurde eingeführt, um zum einen Vysera zu ehren, die ihre wahre Identität als Frau geheimhalten musste, zum anderen sichert man so die vollkommene Lossagung zu einer Identität.
- *) "Man hat keinen Namen, keine Identität, nichts was auf das Leben vor einem Valariñar zurück geführt werden kann" - Dient zur Sicherung der Anonymität.
- *) "Ein Valariñar hat keine Familie außer den anderen Valariñar" - Es dient für die komplette Treue der Valariñar und die Lossagung von Gefühlen für ein Familienmitglied.
- *) "Alle Mitglieder der Valariñar sind Brüder (im übertragenen Sinne). Manchmal streiten sie, doch sie sind eine Familie und beschützen einander" - Dient um den Zusammenhalt untereinander zu stärken.
- *) "Frauen sind nicht erlaubt" - Damit sexuelle Konflikte untereinander vermieden werden.
- *) "Ein Valariñar strebt nicht nach sexueller Liebe, Familie, Glück, ein friedliches Leben oder Kinder. Ein Vala lebt und stirbt für die Arbeit" - Die einzigen Kinder, die ein Vala je bekommen kann, sind Findelkinder. Kinder die keine Familie haben, kein Zuhause. Man nimmt eine Vaterrolle für das Kind ein und bildet es zu einem Vala aus. Wenn es das nicht möchte, dann darf es sobald es mündig ist seinen eigenen Weg gehen.
- *) "Sobald man einmal den Eid auf den Kodex geschworen hat, gibt es kein Zurück. Man ist auf ewig an den Kodex gebunden. Wenn man gegen ihn verstößt, wird man getötet"
- *) "Ein Valariñar hält stets sein Wort"

Der Glaube der Valariñar: Der Glaube der Vala unterscheidet sich wesentlich von anderen Religionen. Sie glauben zum Beispiel nicht an eine Gottheit oder haben Gotteshäuser. Es ist mehr ein Glaube an etwas Größeres, was nicht unbedingt eine Gottheit/Person sein muss. Die Anfänge des Glaubens kann man bis auf die Schafshirten von Valyria zurückführen. Hin und wieder tauchen auch Anhänger des Glaubens in der frühen Geschichte der Rhoynier auf. Die erste Person, welche bekannt ist, diesen Glauben zu praktizieren war der Gründer und der erste König des Königreichs der Valariñar König Vala. Durch ihn und vor allem durch seine Kinder wurde dieser Glaube zum Grundstein für den Kodex und die Lebensweise der Valariñar. Die Valariñar glauben an eine größere Macht, etwas was man nicht angreifen kann, einfach ein Gefühl, welche die Welt zusammenhält und sie in ihrer Bahn hält. Im diesem Gleichgewicht ist es egal wer man ist. Jeder hat die gleichen Rechte und die gleiche Berechtigung etwas zu erreichen. Jeder ist gleich und doch verschieden. Und das ist gut so, weil es gute Menschen und Menschen mit weniger Guten Absichten gibt ist die Welt im Gleichgewicht, daher nehmen Vala sowohl Aufträge von "guten" und "bösen" Menschen an. Sie haben keine politische Interessen oder Beweggründe.

Die Geschichte der Valariñar:

Vor über 12.000 Jahren, also noch vor dem Zeitalter der Helden, als noch die Kinder des Waldes auf Westeros lebten, begann eine Gruppe von einfachen Siedlern in der Nähe des Berges Beska (erfunden), welcher nördlich über der Halbinsel Valyria in den Ausläufen der bemalten Berge stand, ihre

Siedlungen zu bauen. Im Lauf der Jahrtausende entwickelten sich die Menschen dort und immer mehr hörten von dem wunderhaften Beska-Stahl, welcher im Berg Beska verborgen war. Die Menschen begannen den Stahl abzubauen, bauten daraus Waffen und Rüstungen und so eroberten so ein kleines Reich rund um den Berg Beska. Ein Mann konnte sich da besonders hervortun und da er laut eigenen Angaben keinen Namen hatte, nannte man ihn Vala, was auf Valyrisch, welches damals nur auf der Halbinsel Valyria von den dortigen Schafshirten gesprochen wurde, soviel wie "Mann" bedeutet. Vala wurde zum ersten König des Königreichs der Valariñar gekrönt. Valariñar bedeutet so viel wie "Kind(er) Valas". Die meisten Menschen in der neu gegründeten Stadt Valos und generell im ganzen Königreich glaubten an die alten Valyrischen Götter, da die meisten von der Halbinsel kamen, doch Vala glaubte an eine andere Religion, welche später nur noch als die Religion der Valariñar bekannt war. Aber Vala soll ein sehr weiser Mensch gewesen sein und sagte zu seinem Volk, dass sie ihren Glauben behalten dürfen, solange er seinem weiter nachgehen dürfte. Der Legende nach soll Vala eine Frau mit übernatürlichen Kräften geheiratet haben sollen, was vielleicht stimmen könnte, aber höchst unwahrscheinlich ist. Ihr Name war Vailyn. Es wird gemutmaßt, dass Vailyn aus Valyria stammte und daher schon in Berührung mit Magie gekommen war, auch ihr Name klingt etwas Valyrisch. Aus dieser Ehe entsprangen dreizehn Söhne und nur eine einzige Tochter, Vysera. Vysera war schon von Anfang an eine begeisterte Kämpferin, aber ihr Vater verbot ihr das Kämpfen. Doch Vysera wollte ihre Leidenschaft nicht aufgeben und begann im Geheimen zu trainieren. Sie hatte zwar das Kampftalent ihres Vaters geerbt, doch sie war noch lange nicht gut. Sie hatte lediglich Potenzial. Und genau dieses Potenzial wurde von einem legendären Krieger entdeckt, den man später nur noch als "Eichenfaust" kannte. Den vielen Geschichten zufolge bekam er diesen Namen, als er sich alleine und nur Mithilfe seiner Fäuste den Weg durch eine 30 Mann starke Meute freikämpfte und ohne große Wunden davon kam. Die Eichenfaust war einige Monate in Valos gewesen und entdeckte so das Talent der damals noch jungen Prinzessin. Der Legende nach fragte er sie eines Tages, wofür sie ihre Kampftechniken einsetzen wollte und Vysera antwortete ihm, um all jene zu beschützen, die es selbst nicht können. Das habe die Eichenfaust überzeugt und er begann die Kleine auszubilden. Je älter Vysera wurde, desto öfter ließ sie ihr Vater aus der Hauptstadt, um neue Orte zu erkunden doch in Wahrheit war sie mit ihrem Lehrmeister der Eichenfaust auf Mission. Um ihre Identität zu verbergen verummte sie stets ihr Gesicht und das einzige was Außenstehende erfuhren war, dass sie aus Valos stammte. Durch ihre Abenteuer mit der Eichenfaust lernte sie neue Methoden, Tricks und Waffen kennen und auch im Kampf Mann gegen Mann wurde sie gut. Obwohl sie eine Frau war, war sie doch recht kräftig und lernte ihre Gegner nicht nur durch Körperkraft sondern mit gezielter Technik und Präzision auszuschalten. Nach ein paar Jahren wurde die Eichenfaust immer schwächer und Vysera begann alleine ihre Aufträge zu erledigen und sich danach um ihren Mentor zu kümmern. Nach einiger Zeit starb die Eichenfaust und während seiner letzten Worten soll er Vysera daran erinnert haben, wofür sie damals gelobt hat zu kämpfen. So machte sie sich auf um das zu tun, wovon sie schon immer träumte und Aufgrund ihrer Herkunft bekam sie den Spitznamen Valariñar. Mit gut zweiundzwanzig Jahren, nur ein Jahr nach dem Tod der Eichenfaust, reiste sie aus Valos ab und Vysera sollte nie wieder gesehen werden. Der jüngste Sohn von Vala und Vailyn begann nach seiner Schwester zu suchen als sie nicht wie vereinbart nach zwei Jahren nach Valos zurückkehrte. Er sollte Vysera nie finden, doch er traf eines Tages auf Valariñar. Er entdeckte wer oder was sie nun war und

was sie getan hat. Und er verstand sie. Da er als dreizehnte Sohn keine Chance auf ein Erbe hatte, er sich seiner Schwester anzuschließen und wurde zu einem Valariñar. Sie kämpften für das Gute, vor allem in der Sklavenbucht, doch schon bald mussten sie feststellen, dass sie zu zweit wenig anrichten können. Also suchten sie nach Kriegern, die ähnlich begabt im Kampf waren, aus dem selben Holz geschnitzt und bereit waren, für etwas zu kämpfen, an das sie glaubten, ohne dass die Welt jemals erfahren würden wer sie waren. Und wer passte da besser, als ihre eigenen Brüder? So machten sich die zwei Vala auf den Weg nach Valos, wo sie ein großes Treffen mit all ihren Brüdern vereinbarte und erklärte ihnen die Sachlage. Die beiden konnten elf der zwölf verbleibenden Brüder überzeugen, doch der Erstgeborene lehnte ab, immerhin musste er eines Tages den Thron übernehmen. Als ihr Vater von dem Ganzen erfuhr, fühlte er sich hintergangen und verweigerte den Valariñar den Zutritt zu seinem Königreich auf ewig. Doch nur wenige Jahre später starb Vala und der Älteste der Brüder wurde nach seinem Vater König. Er erlaubte den Valariñar nach Valos zurück zu kehren und empfing sie mit offenen Armen. Während dieser Jahre hatten sich die Valariñar einen Namen gemacht und die Bewohner des Reiches waren froh, starke Beschützer zu haben. Da die Beska-Stahl Vorräte knapp wurden, wurde der Stahl den Valariñar vorenthalten für ihre markanten Rüstungen. Die Valariñar machten sich in ganz Essos bekannt und wurden schon wenige Jahrhunderte später zu den gefürchtetsten Krieger in Essos. Die Rüstungen aus Beska-Stahl wurden von Generation über Generation weitergegeben. Obwohl der Gründer der Vala eine Frau gewesen war, wurden Frauen später verboten, um sexuellen Konflikten untereinander aus dem Weg zu gehen. Die Valariñar gehören der Religion an, der auch schon Vala angehört hat, und über den Lauf der Jahre bildete sich ein strikter Kodex. Das Königreich der Valariñar fand sein jähes Ende, als der Freistaat von Valyria mit seinen Drachen zu expandieren begann. Die Valariñar mussten daraufhin untertauchen und ihre Anzahl wurde stark dezimiert. Erst nach dem Untergang Valyrias tauchten die für tot gehaltenen Vala wieder auf und begannen ihr Dasein als Kopfgeldjäger.



Kapitel 8

Bündnisse und Titel

Auf dem Eisernen Thron:

Jaehaerys Baratheon

*Delyryan Targaryen

*Raeserys Targaryen

*Delyryan Targaryen

*Tytos Baratheon (Lannister)/ Zaerineys Targaryen

*Joffrey Baratheon (Lannister)/ Margaery Tyrell

*Robert Baratheon/ Cersei Lannister

Hand des Königs/der Königin:

Tyrion Lannister (unter Daenerys und Delyryan Targaryen und Jaehaerys Baratheon)

*Petyr Baelish (unter Tytos Lannister)

*Tywin Lannister (unter Joffrey Lannister)

*Eddard Stark (unter Robert Baratheon)

*Jon Arryn (unter Robert Baratheon)

Arthur Stark/ Laurieen Manderly

*Akadan Stark

*Marcus Stark

*Robb Stark/ Talisa Maegyr

*Eddard Stark/ Catelyn Tully

Wächter des Westens:

Jaime Lannister/ Unbekannt

*Tywin Lannister/ Joanna Lannister

Wächter des Ostens:

Rhya Arryn (stellvertretend für ihren Vater Harkim Arryn)

*Harkim Arryn/ Unbekannt

*Petyr Baelish/ Lysa Tully

*Jon Arryn/ Lysa Tully

Wächter des Südens:

Rufus Tarly

*Talisa Tyrell

*Maes Tyrell/ Alerie Hohenturm

Herr der Flusslande:

Perseus Lancaster

*Ecthelion Lancaster/ Elisabeth Tully

*Elisabeth Tully

*Edmure Tully/ Roslin Frey

*Hoster Tully/ Minisa Whent

Herr der Sturmlande:

Jaehaerys Baratheon

*Keran Baratheon

*Renly Baratheon/ Margaery Tyrell

*Robert Baratheon/ Cersei Lannister

Fürst/Fürstin von Dorne:

Elhara Martell/ Jesse Tyrell

*Kain Baratheon/ Elhara Martell

*Doran Martell/ Mellario von Norvos

König/Königin der Eiseninseln:

Bron Graueisen/ Nymeria Lyneryen

*Euron Graufreud

*Maron Graufreud/ Aurora Lannister

*Balon Graufreud/ Alannys Harlau

Der Kleine Rat:

Meister des Krieges: Jaime Lannister

Meister der Schiffe: Horos Maerraro Maegerah

Meister der Münze: Lorroneel Lychester

Meister der Flüsterer: Rumeusus Lyka

Meister des Rechts: Corlys Velaryon (Nebencharakter, kann übernommen werden)

Lord Kommandant der Königsgarde: nicht festgelegt

Großmaester: Großmaester Claas

Mitglieder der Königsgarde:

Brienne Tarth

Leofried Selmy

Kommandant der Stadtwache/Goldröcke:

Luthor Lannister

Glaubensdiener der Sieben:

Weiser Septon (Hoher Septon)

Reningund (Septimus der Flusslande / Nebencharakter)

Thorwald (Septimus der Weite / Nebencharakter)

Brenand (Septimus des Grünen Tals und des Nordens / Nebencharakter)

Rote Priester:

Jarlay

Horos Maerraro Maegerah

James Eden

Hexenjäger von Braavos:

Darmin Treiwood (Kommandant)

Jalen Withlock (Hauptmann)

Ritter der Sieben Königslande:

Kain Baratheon

Kara Clegane

Gregor Clegane

Tytos Lannister

Jesse Tyrell

Edric Swann

Jorah Mormont

Torrhen Frey

Brienne Tarth

Gannen Tarth

Rhaego Clegane

Rufus Tarly

Lester Florent

Tyrus Lannister

Leofried Selmy

Deamon Velaryon

Roland Legrawnt

Louis Legrawnt

Rhya Arryn

Ratzig Mormont

Luthor Lannister



Kapitel 9

Sitz und Oberhaupt der wichtigen Häuser

Drachenstein/Dragonstone:

nicht festgelegt

*Delyryan Targaryen

*Daenerys Targaryen

Casterlystein/Casterlyrock:

Jaime Lannister/ Unbekannt

*Kevan Lannister/ Dorna Swyft

*Tywin Lannister/ Joanna Lannister

Winterfell:

Arthur Stark/ Laurieen Manderly

*Akadan Stark

*Marcus Stark

*Robb Stark/ Talisa Maegyr

*Eddard Stark/ Catelyn Tully

Sturmkap/Stormsend:

nicht festgelegt

*Keran Baratheon

*Renly Baratheon/ Margaery Tyrell

*Robert Baratheon/ Cersei Lannister

Sonnspeer/Sunspeer:

Elhara Martell/ Jesse Tyrell

*Kain Baratheon/ Elhara Martell

*Doran Martell/ Mellario von Norvos

Die Zwillinge/Twins:

nicht festgelegt

*Torrhen Frey

*Walder Frey/ Diverse

Rosengarten/Highgarden (Burg):

Horos Maerraro Maegerah

*Talisa Tyrell

*Maes Tyrell/ Alerie Hohenturm

Vaes Chomak (Rosengarten Umland)(erfunden):

Rhaego Clegane

Cleganes Bergfried/Clegane´s Keep:

Sandor Clegane

*Gregor Clegane

Peik/Pyke:

nicht festgelegt

*Asha Graufreud

*Euron Graufreud

*Maron Graufreud/ Aurora Lannister

*Balon Graufreud/ Alannys Harlau

Bäreninsel/Bear Island:

Ashlynn Mormont

*Godric Mormont/ Unbekannt

*Jorah Mormont

Hohenehr/Eyrie:

*Harkim Arryn/ Unbekannt

*Petyr Baelish/ Lysa Tully

*Jon Arryn/ Lysa Tully

Harrenhal:

Perseus Lancaster

*Ecthelion Lancaster/ Elisabeth Tully

*Petyr Baelish

Schnellwasser/Riverrun:

Elias Lancaster

*Elisabeth Tully

*Edmure Tully/ Roslin Frey

*Hoster Tully/ Minisa Whent

Dämmerhall/Evenfall:

Gannen Tarth/ Deborah Lannister

*Selwyn Tarth/ Diverse

Immer-Winter-Gletscher (erfunden):

Lena Redoran

*Lynx Redoran/ Unbekannt

Grauenstein/Dreadfort:

Rakna Bolton

*Roose Bolton/ Walda Frey (zweite Ehefrau)

Hornberg/Horn Hill:

Rufus Tarly

*Randyll Tarly/ Melessa Florent

Orgmont/Orkmont:

Bron Graueisen/ Nymeria Lyneryen

Grimmwood (erfunden):

nicht festgelegt

*Lyon Lyneryen

*Robert Lyneryen/ Ethella Graufreud

Sandstein/Sandstone (erfunden):

Daron Morgan/ Marella Isenwald

Klarwasser/Brightwater Keep:

Lester Florent/ Diverse

Driftmark:

Corlys Velaryon/ Vayla Velaryon

*Corlys Velaryon/ Bella Baratheon

Schwarzberg/Blackmont:

Kyanna Schwarzberg

*Odysseus Schwarzberg

*Melycent Schwarzberg

*Melycent Schwarzberg/ Annkard

*Melycent Schwarzberg/ Mole unbekannt

Der Fels/The Tor:

nicht festgelegt

*Nymor Jordayne

*Trebor Jordayne/ Unbekannt

Burg Lychester/Castle Lychester:

Lorronel Lychester

*Lymond Lychester/ Lelenia Wayn

Ebenstadtmont (erfunden):

Roland Legrawnt/ Laila unbekannt

*Ludwig Legrawnt/ Gerda

Ironrath/Eisenrath:

Gregor Forrester/ Elissa Branfield

Ingen:

Lord Tenebor/ Unbekannt

Jenseits von Westeros:

Schattenlande in Voeld (erfunden):

nicht festgelegt

*Raeserys Targaryen/ Unbekannt

*Lord Ulen/ Unbekannt

Nachtwache

AN DER MAUER:

Grenzer:

- Erik (Nebencharakter) / 1. Grenzer
- Rodrik (Schnee)
- Liam (Nebencharakter)
- Fynn (Storm)
- Nyklaus (Schnee)
- Sirius (Schnee)

Baumeister:

- Bjorn (Cerwyn)

Kämmerer:

-

Rekruten:

- Nymor (Jordayne)

Wildlinge:

- Mira
- Rodrik (als Krähe zum Spionieren)
- Sceolang "der Wolf"
- Fiona "Feuerblut"

Zurzeit marschieren die Weißen Wanderer auf die Mauer zu und die Menschen von Westeros sammeln sich, um sie aufzuhalten. Es gibt eine Prophezeiung über die Wiedergeburt des großen Helden Azor Ahai, die wie folgt lautet:

"Nach einem langen Sommer ein Tag kommen wird, an dem die Sterne bluten und der kalte Odem der Finsternis die Welt umschlingen wird. In dieser Stunde des Schreckens wird ein Krieger ein brennendes Schwert aus dem Feuer ziehen. Und dieses Schwert soll Lichtbringer sein, das Rote Schwert der Helden, und wer es ergreift, ist der wiedergeborene Azor Ahai, und die Dunkelheit wird vor ihm weichen."

Weiße Wanderer:

Nachtkönig

Weißer Wanderer 1 -> Durch Delyryan Targaryen mit Drachenfeuer getötet.

Weißer Wanderer 3 -> Vom Bruder der Nachtwache Fynn im Zweikampf besiegt.

Weißer Wanderer 4 -> Durch Tokaku verstümmelt und dadurch getötet.

Weißer Wanderer 5

Weißer Wanderer 6

Weißer Wanderer 7

Weißer Wanderer 6

Weißer Wanderer 7

Weißer Wanderer 8

Weißer Wanderer 9

Weißer Wanderer 10

Weißer Wanderer 11

Weißer Wanderer 12

Weißer Wanderer 13

Besondere Tiere

DRACHEN:

Daenerys Targaryen: Drogon (ehemals, nun ungebunden), Rhaegal (ehemals), Viserion (Beim Kampf um Drachenstein mit einer Balliste erschossen)

Delyryan Targaryen: Aeryon (Vom Speer des Nachtkönigs tödlich verwundet wurde durch ihn von Jaehaerys Baratheon Lichtbringer erschaffen), Vhagar (ehemals, nun ungebunden)

Raesyra Targaryen: Dominus (Bei der Schlacht von Altsass von Symon Martell mit einer Windlanze erlegt)

Jaehaerys Baratheon: Rhaegal

SCHATTENWÖLFE:

Akadan Stark: Shargoth

Robb Stark: Grauwind (Bei der Roten Hochzeit mit mehreren Armbrüsten erschossen)

Evie Stark: Mond (Im Kampf gegen Ramsay Bolton mit einem Pfeil erschossen)

REITWÖLFE:

Lynx Redoran: Neramo (ehemals)

Bolt Redoran: Neramo

Killoran Redoran: Shrat

Baranthor Redoran: Corchz

Rhaego Clegane: Qotho

Seana: Ruin

Kyanna Schwarzberg: Talia (Von Leutnant Lao der Redorans erdolcht)

James Eden: Astral
Kayo Sand: Tamani



Kapitel 10

Veränderungen in und um Westeros:

Neue Gesetze/Bündnisse

*) Der Immer-Winter-Gletscher und damit das Haus Redoran sind und waren trotz ihrer Lage in Westeros immer unabhängig (begründet durch die der Ulen-Invasion vorangegangene Neutralität). Für die Bürger unter den Redoran gelten unter anderem die folgenden Gesetze:

- 1.) Bei den Redorans gibt es keine Adelstitel, jeder hat denselben Wert.
- 2.) Es wird Loyalität erwartet, wer etwas verspricht, muss dies auch halten.
- 3.) Es darf nur aus Liebe geheiratet werden, angeblich soll Arwa politische Ehen zugrunde richten.
- 4.) Aeden und Arwa müssen respektiert werden, jedoch steht jedem frei, an das zu glauben was er will.
- 5.) Zivilisten dürfen nicht angegriffen werden, wenn sie nicht feindselig sind. Auch dürfen Plünderungen an zivilen Gebieten nicht vorgenommen werden, nur Militär darf geplündert werden.
- 6.) Gefangene müssen gut behandelt werden, jedoch ist es nicht Pflicht, Gefangene zu nehmen. Verhalten des Kommandanten ist hier gefragt.
- 7.) Entweder man fällt im Gefecht, oder man gewinnt. Die Flucht wird als ehrlos erachtet und wird als Desertation abgestempelt. Wenn man Glück hat, läuft es auf Suspendierung oder Gefängnis hinaus.

- 8.) Wenn einem etwas anvertraut wird, hat man nach besten Kräften darauf aufzupassen. Missachtung schwere gesellschaftliche Blamagen auslösen.
- 9.) Verrat ist das Mittel der Feigen, mit so etwas wird ein Redorans seine Ehre nicht beschmutzen.
- 10.) Jeder hat das Recht, für die Führung des Hauses abzustimmen. Sowohl Frau als auch Mann, unabhängig des Alters, kann Oberhaupt werden. Sollten die Kandidaten jedoch als ungeeignet angesehen werden, kann sich ein Kandidat ohne Aedens und Arwas Blut aufstellen lassen und so lange das Haus führen, bis sich einer als würdig erweist.

*) Dorne verzichtete auf die Unabhängigkeit, als Elhara Martell zuerst Daenerys und danach ihrer Nichte Delyryan Targaryen die Treue schwor.

*) Die Eiseninseln erklärten Unabhängigkeit nach Ende des Krieges der Fünf Könige. Diese Unabhängigkeit wurde ihnen durch Prinz Jaehaerys Baratheon und die Krone vertraglich für 7 weitere Jahre zugesichert. Mit dem Vertrag verpflichten sich die Eiseninseln, dem alten Weg abzuschwören und die Küsten vor Piraterie zu schützen. Dafür behalten sie ihre Souveränität als eigenständiges Königreich im Bündnis mit den restlichen Ländern von Westeros und beide Seiten sichern dem Vertragspartner militärische Unterstützung und freien Handel zu.

*) Die Dothraki dürfen innerhalb ihres Gebietes ihre eigenen Traditionen ausleben, doch Verbrechen außerhalb des Khalasar werden vom Herren der Weite bestraft. Weiters unterstehen ihre Krieger im Falle von Kampfhandlungen dem Wächter des Südens (darüber der Krone) und müssen an ihn auch ihre Abgaben zahlen.

*) Die Königin Delyryan hat vor ihrem Aufbruch in den Norden zur Mauer folgende Gesetze verkündet:

- 1.) Von diesem Tage an gilt das Erbrecht des Erstgeborenen, unabhängig vom Geschlecht. Frauen erhalten gleichwertigen Anspruch und Recht auf Erbschaft.
- 2.) Die Liebe sowie der Beischlaf zweier Männer oder zweier Frauen stehen fortan nicht unter Strafe, noch dürfen sie öffentlich verurteilt oder geschmäht werden.
- 3.) Die Regelungen des Hohen Septon sind von der Krone anerkannt und die Septen und Septeien stehen unter ihrem Schutz. Der Glaube bleibt von den Steuern befreit, noch darf er selbst welche erheben.
- 4.) Anhängern und Vertretern jeglichen anerkannten Glaubens ist es gestattet ihren Glauben in ihren Gotteshäusern zu predigen, doch dürfen sie weder Waffen tragen, noch Urteile verhängen oder in anderer Form Recht sprechen.
- 5.) Dem Glauben ist es auch verboten, einfache Bürger dazu anzuhalten oder zu ermutigen, in seinem Namen anderen Menschen Leid zuzufügen, Urteile zu verhängen oder auszuüben.
- 6.) Das traditionelle Götterurteil bleibt in allen Sieben Königsländern als Ersatz einer Gerichtsverhandlung verboten, doch steht es den streitenden Parteien frei, in gegenseitigem Einverständnis ein Duell abzuhalten, dessen Ausgang das Urteil bestimmt.
- 7.) Die Erbfolge des Eisernen Throns muss nicht allein durch Blut festgelegt sein. Sollten berechnete

Zweifel daran bestehen, dass der Bluterbe im Sinne des Reiches handelt oder er schlicht zu jung ist, seine Pflicht zu erfüllen und sich kein angemessener Vertreter findet, bis er alt genug ist, so ist es möglich ein Königsthing einzuberufen und unter den Vertretern der einzelnen Königslande über den nächsten König oder die nächste Königin abzustimmen. Hierfür ist traditionell die Insel der Gesichter inmitten des Götterauges vorgesehen.

*) Bei einer Sitzung des Kleinen Rats wurde von Jaime Lannister als Meister des Krieges beschlossen, in naher Zukunft sogenannte "Schwarzhelme" einzuführen, Truppen zur allgemeinen Friedenssicherung in jedem der einzelnen Gebiete der Sieben Königslande, welche direkt dem Meister des Krieges und der Krone unterstehen sollen.

*) Horos Maerraro Maegerah hat eine Seegarde ins Leben gerufen, die ihm als Meister der Schiffe untersteht und dabei auch die Königliche Flotte neu überholt und ausgebaut.

Der Glaube an die Sieben

Für die Strukturierung des Glaubens hat der Hohe Septon von Königsmund in allen Königslanden sogenannte Septeien (Klöster) eingeführt und einige neue Regelungen erlassen. Die ersten drei beziehen sich direkt auf die Aufgaben der Septeien, die vierte auf alle Septen und Gebetstätigen der Götter und die fünfte, sechste und siebte stellen die verschiedenen Arten der Sünden dar. Die darauffolgenden sieben sind jene, die zuletzt verkündet wurden.

Erstens: Jede Septei ist jedwedem Bittenden, der an ihre Türe klopft verpflichtet, diesen für einen Tag und eine Nacht zu beherbergen und zu Essen zu geben. Derjenige, der dieses Gesetz bricht, wird bestraft werden. Sollte jedoch die Septei nur Verpflegung für ihre Brüder und Schwestern haben, sodass einer von ihnen hungern müsse, sollte dem Fremden zu Speisen gegeben werden und findet sich keiner, der für den Bittsteller fastet und ihm seine Speise vorsetzt, so sei die Septei von diesem Gesetz entbunden. Der Bittsteller hat im Gegenzug das Gebot, dass er die Septei nicht ausbeute. Er lebe nicht davon, den Verdienst ihrer Hände und ihres Schweißes zu verzehren, sondern arbeite selbst, im Schweiß seines Angesichtes. Derjenige, der dieses Gesetz bricht, wird bestraft werden. Sollte der Mann jedoch keinen Besitz, nur das, was er am Leibe trägt besitzen, jedoch eine Familie zu ernähren haben, so soll ihm jeden Tag eine Unterkunft für seine Frau und seine Töchter gegeben werden. Er und seine Söhne jedoch müssen arbeiten, in der Septei und im Schweiß ihres Angesichtes für ihre Verpflegung sorgen. Sollte der Mann jedoch keinen Besitz, nur das, was er am Leibe trägt besitzen und auch keine Familie zu ernähren haben, so steht es ihm frei, für die Septei zu arbeiten, um sich zu ernähren. Auch könnte er in die Gemeinschaft der Priester eintreten und fortan in der Septei als frommer Bruder leben.

Zweitens: Die Septei sei ebenso verpflichtet, aus ihren eigenen Erträgen zu leben. Sie bestelle ihre Äcker, halte selbst Tiere und ernähre sich selbst so weit es gehe. Jedweder Bruder und jedwede Schwester der Septei hat ab einem Alter von 15 Jahren Arbeitsdienst zu leisten. Sie gelten als Arbeiter

der Septei, als Ernährer ihrer selbst und derer Brüder und Schwestern, die zu alt dafür sind. Die Septei Spenden annehmen, welche sie jedoch dann nicht als Ersatz für die körperliche Arbeit der Brüder an Lohnarbeiter geben dürfen. Die einzigen Arbeiter, die sie bezahlen dürfen sind Schmied, Steinmetz, Baumeister, Glaser und Arbeiter für gefährliche und schwierige Bauten. Ebenso sei jede Septei verpflichtet 30 Jahre nach ihrer Gründung eine eigene Septe zu besitzen und diese hernach zu erhalten.

Drittens: Jede Septei soll ein Hort des Wissens und der Gelehrsamkeit sein. So ist jede Septei verpflichtet, 10 Jahre nach ihrer Gründung eine Bibliothek von mindestens 30.000 Einzelstücken zu besitzen. Jeder Bruder und jede Schwester der älter als 7 Jahre ist, hat Lesen, Schreiben und Rechnen zu lernen. Daher soll es jedem Lord möglich sein, seine Kinder ab einem entsprechenden Alter der Septei anzuvertrauen, wo sie ebendies erlernen. Jedweder Mensch, der älter als 60 ist, sei vom seinem Arbeitsdienst entbunden und er widme sich anderen Dingen. Ebenso ist jede Septei verpflichtet, eins ihrer Mitglieder zur Zitadelle zu schicken, sodass es zum Maester ausgebildet werde. Dieser kehre wieder zurück und diene fortan in der Septei für alle seine Brüder und Schwestern.

Viertens: Jeder Mensch, der eine Septe oder einen anderen heiligen Ort betritt, egal ob reich oder arm, von hoher Geburt und reichem Hause oder ein Bauer oder Bettler; sie alle haben den Göttern gegenüber Demut zu zeigen, in Worten, Werken und Erscheinung.

Fünftens: Von den Sünden sei jene der Alltagsünde die kleinste. Sie sind kleine Vergehen, die jeden Tag begangen werden, wie das Schlagen anderer Personen, ohne dass diese längeren Schaden davontragen oder der Diebstahl eines Gegenstandes, der nicht für das tägliche Überleben des Bestohlenen notwendig ist. Dafür suche man einen Bruder oder Schwester des Glaubens, einen Septon oder einen Bettelbruder auf, solange er zur eingeschworenen Gemeinschaft der Priester gehört. Er erlasse deine Sünde(n) und du wirst wieder frei sein.

Sechstens: Es gebe auch noch mittlere Sünden, wie das Töten auf dem Schlachtfeld, oder der Diebstahl eines für das Überleben der Person notwendigen Gutes. Der Ritter, als vom Glauben Gesalbter und von den Göttern Gesegneter darf als einziger schuldfrei töten, denn er beschützt die Armen und alle jene, die Schutz bedürfen. Für eine solche Sünde suche man einen Septon auf. Er erlasse dir deine Sünden, sofern er es für angemessen erachtet. Jedoch kann eine solche Sünde nie gänzlich von einem Septon bereinigt werden. Der Schuldige wird in der Hölle eine Anzahl an Jahren abbüßen, die sich aus der Last seiner Sünde errechnet. Danach kommt er in den Himmel, welcher für ihn angemessen ist. Auch kann ihm Absolution erteilt werden, woraufhin er von seinen Sünden bereinigt ist und nach seinem Tode sofort in einen der Himmel komme.

Siebtens: Es gebe jedoch auch die Sieben Todsünden, das Morden, der Meineid, Vergewaltigung, Inzest und Sodomie, der Ehebruch, die Freude am Leide anderer, das Anrühren eines Bruders oder einer Schwester des Glaubens und die Verehrung anderer Götter. Diese sind die Sünden, deren Sünder niemals in einen der Himmel kommen können. Kein Septon kann sie je erlösen, lediglich die Absolution kann sie erretten. Ansonsten werden sie auf ewig in der Siebten Hölle schmoren.

Erstens: Ab dem heutigen Tage wird es für jedes der 7 Königslande einen eigenen Verwalter des Glaubens geben. Dieser trägt den Titel Septimus und wird vom Hohen Septon ernannt, welcher jedoch auch das Recht hat, ihn jederzeit des Amtes zu entheben. Dem Septimus wird die Kontrolle über alle

Ländereien, Personen und Institutionen des Glaubens in diesem Reich gewährt. Zuvor hat er noch Schwur auf die Sieben zu leisten, sein Amt so gut er es vermag auszuführen. Er untersteht dem Hohen Septon und den Göttern.

Zweitens: Ab dem heutigen Tage wird es für jede Septei einen Septus geben. Dieser stellt das Oberhaupt der Septei dar, welcher Kontrolle über alle Personen in seiner Septei und über alle Institutionen und Ländereien der Septei hat. Der Septus wird von den Mitgliedern der Septei gewählt, wobei sowohl der amtierende Septimus des Landes, wie auch der Hohe Septon eine Empfehlung abgeben dürfen. Das Amt gilt auf Lebenszeit, bis der Hohe Septon ihm sein Amt aberkennt, oder er zurücktritt. Zuvor hat er noch einen Schwur auf die Sieben zu leisten, sein Amt so gut er es vermag auszuführen. Er untersteht dem Septimus des Landes, dem Hohen Septon und den Göttern.

Drittens: Ab dem heutigen Tage werden alle Menschen, die in eine Septei eintreten, Septorum, im Plural Septori genannt werden. Er untersteht seinem Septus, dem Septimus des Landes, dem Hohen Septon und den Göttern.

Viertens: Ab dem heutigen Tage hat jeder Septon in seinem Dorf oder seiner Stadt, wo immer die Septe auch stehe, 7 Pflichten. Diese 7 Dinge stehen jedem Gläubigen der Sieben zu, jedem Septon, der sich diesem verweigert, wird der Prozess gemacht. Sollte er die Dienste nicht, oder nur zu einem Teil aufgrund von Altersschwäche, Überforderung etc. ausführen können, so solle er einen Brief an den Hohen Septimus des Landes senden, sodass dieser ihm Unterstützung sende.

Die Dienste lauten wie folgt:

1. Die Namensgebung
2. Der Götterdienst
3. Die Beichte
4. Die Hochzeit
5. Die Salbung
6. Die Seelsorge
7. Die Beerdigung

Fünftens: Ab dem heutigen Tage werde festgelegt, was die Septeien dem Glauben beisteuern. Jede Septei sei ab dem heutigen Tage verpflichtet 1 Zehnt ihrer Erträge an den Glauben übergeben. Weiters müssen 2 Zehnt ihrer Erträge eingelagert werden. Dazu konserviere man die Naturalien in der Septei und behalte sie auf, bis sie nötig werden. Somit bleiben 7 Zehnt der Erträge übrig, die der Septei gehören.

Sechstens: Ab dem heutigen Tage sei jede Septei verpflichtet eine Schule zu besitzen. Das Besuchen dieser Schule sei kostenlos, in ihr sollen den Bauern die sieben körperlichen Fertigkeiten beigebracht werden: Einfaches Rechnen, Einfaches Lesen, Einfaches Schreiben, Viehzucht, Ackerbau, Kräuterkunde und Nahrungskunde. Diese Schulen seien nicht verpflichtend, sie sollen lediglich den Bauern helfen, bessere Erträge zu erzielen und sie unterstützen. Der Septei steht es frei eine Universität zu gründen. Diese lehre die sieben geistigen Künste: Mathematik, Lyrik, Prosa, Medizin, Geographie, Rhetorik und Taktik.

Siebtens: Ab dem heutigen Tage sei jede Septei verpflichtet ein Krankenhaus zu besitzen. Die Behandlung koste kein Geld und es werde jeder aufgenommen, egal ob arm oder reich. Der Septorum, der die Ausbildung des Maesters genossen hat, bringe ausgewählten anderen Mitbrüdern die Kunst der

Heilung bei. Diese seien von ihrer Arbeitspflicht entbunden. Jedoch darf die Gruppe maximal 7% der der Septori betragen.

Für die Stadt Vaes Chomak und ihre Dothraki gibt es folgende Sonderregelung, da dort die Sieben und der Große Hengst gleichermaßen angebetet werden.

Erllass für die Dothraki: Den Dothraki indes sei, nach dem Willen der Götter, ihr Glaube an die Sieben und den Großen Hengst erlaubt. Sie seien von den Gesetzen ausgenommen, dass keine anderen Götter neben den Sieben verehrt werden dürfen, ebenso sei das Töten eines Mannes, aufgrund ihres kulturellen Hintergrundes keine Sünde, das Töten einer Frau indes schon. Das Töten eines Mannes bei einer Hochzeit, bei der auch ein Septon anwesend ist, bleibe jedoch verboten. Die restlichen Gesetze gelten für die Dothraki ebenfalls. Vom heutigen Tage sei es ihnen gestattet, ihren Glauben zu leben, als Untergruppe und Teil der Gemeinschaft des Glaubens an die Sieben.

Erllass für Septeien der Dothraki: Den Septeien, welche sich in dem Siedlungsland der Dothraki befinden, dürfen auch all jene beitreten, die dem Glauben an den Großen Hengst ebenso anhängen wie dem an die Sieben. Ihnen seien die gleichen Rechte und Pflichten gegeben wie allen anderen, jedoch müssen sie ihre Haare, sofern sie dies wünschen, nicht scheren.

Beschreibung wichtiger Orte

Die Flusslande:

Die Burg Harrenhal ging während des Krieges der Fünf Könige an Ecthelion, der das Haus Lancaster gründetet und diverse Veränderungen in den Flusslanden vornahm.

Schönmarkt

Die Innenstadt ist von einer Mauer umgeben die 12 Türme hat und besteht aus einem Rathaus, einer großen Septe, einer Kaserne/Burg, 3 großen Lagerhallen, 4 "Fluchthäusern" mit großen Innenhöfen, einige Verwaltungsanlagen und die große Markthalle, welche den meisten Aufwand hatte. Der Boden ist aus schwarzem Marmor und ein Löwe aus geschliffenen Rubinen ist da eingelassen. Desweiteren ist an der Decke das Wappen der Tullys in Form eines riesigen Mosaiks, aus Rubinen, Lapislazuli, und der Fisch ist aus Perlen modelliert. Die Wände sind mit Landschaften der Flusslande bemalt und auf der Nordseite ist ein großes Bild von Riverrun. Die Buntglasfenster zeigen ehemalige Lords der Tullys. Die Stadt selbst ist genau wie die Innenstadt kreisrund und 4 große von Kirschbäumen gesäumte Alleen, welche auch als Hauptstraßen fungieren, gehen auf die Innenstadt zu, deren Mauer 4 große Tore hat. Das Stadtbild wird von Fachwerkhäusern bestimmt. Die Straßen verlaufen strahlenförmig nach außen. Die Stadt wird von einem etwa 3 Meter breiten und 2 Meter hohen Erdwall auf dem eine Hecke wächst geschützt und vor den Erdwall ist ein Wassergraben. Die Stadt hat eine Kanalisation und alle Straßen bis auf die kleinen Gassen sind gepflastert.

Rosengarten Umland:

Die Burg Rosengarten wurde im Laufe des Krieges der Fünf Könige in Trümmern gelegt und nach Eroberung durch die Ulen zum Teil wieder aufgebaut.

Das Umland wurde an die in Westeros lebenden Dothraki gegeben, die es nun besiedeln und darauf ihre Stadtsiedlung "Vaes Chomak" (Stadt des Volkes) errichtet haben.

Vaes Chomak

Zentrum: Ein Tempel für den Glauben an die Sieben und den Großen Hengst; Versammlungsplatz mit angrenzendem Marktplatz; Zelt des Khal in der Nähe

Innenstadt: Bäcker; Mühle; Vorratskammer; Heiler; drumherum Zelte und Häuser des Khalasar; Schule; etc.

Stadtrand: Weiden für Pferde und Nutztiere; Äcker und Obstplantagen; Haus für die Befragung kooperationsunwilliger Gefangener; Turnierplatz

Tempel: Der Tempel ist außen nach dem Vorbild des in Vaes Dothrak stehenden Tempels der Dosh Khaleen errichtet, wobei seine Ausmaße viel größer sind, um genug Leute aufnehmen zu können, und die Dachspitze einen siebenzackigen Stern aus Gras und Holz aufweist. Der Weg zum Eingang des Tempels wird von Fackeln gesäumt. Vor dem Tempel gehen die Betenden durch ein großes Pferdeter, wie es auch in Vaes Dothrak steht. Das Innere wird von einigen Feuerschalen durchleuchtet. In einem Halbkreis angeordnet stehen aus Holz gefertigte Abbilder der Sieben, welche jeweils zu ihren Füßen eine Halterung für Kerzen haben. Die Säulen welche den Tempel von innen stützen, sind mit kunstvollen Schnitzereien aus der dothrakischen Kultur und Religion verziert. Auf dem Boden sind Felle und Strohmatten für die Betenden ausgebreitet. An den Wänden prangen Schnitzereien von großen Schlachten der Dothraki und zu den Sieben gesellt sich eine hölzerne Statue des sich aufbäumenden Großen Hengstes.

Verteidigungsanlagen: Die Stadt wird von zwei dicken Mauerringen mit einem Lehmputz geschützt. Am Torhaus, den Mauerseiten und im Rücken der Stadt sind Wehrtürme gebaut worden. Vor der Außenmauer ist zusätzlich ein Trockengraben samt Palisade errichtet worden, welcher dem Verlauf der Mauer folgt. Um über den Graben zu können, muss man über eine Holzbrücke, bis man vor zwei großen, hölzernen Torflügeln steht, welche mit Eisen verstärkt sind und auf denen das dothrakische Wappen prangt auch auf den Wehrtürmen sind die dothrakischen Flaggen zu sehen und am Torhaus hängt neben jedem Flügel ein Banner mit dem abgebildeten Pferdeter. Hinter dem Tor rennen Angreifer direkt durch ein hölzernes Fallgatter und am Durchgang des zweiten Ringes erwartet sie ein weiteres mit nach außen deutenden Pfählen, welches durch das Kappen der auf der Mauer befindlichen Seile ausschwenkt, wodurch Angreifer zwischen den Ringen in der Falle sitzen.

Thronsaal Roter Bergfried:

Nachdem die Königin Delyryan nach der Invasion der Ulen wieder den Eisernen Thron bestiegen hatte, gestaltete die Malerin Arianne den Thronsaal neu. Der Pfad bis zum Eisernen Thron ist nun von

einem dunkelroten Teppich gesäumt und durch das goldgelb gefärbte Fensterglas an den Seiten dringt Sonnenlicht in den Raum bis auf den Boden. Vor jedem Fenster befindet sich der gekrönte Hirsch der Baratheons in Form von Gusseisen, ebenso auf dem, das sich direkt hinter dem Eisernen Thron befindet, doch das ist nicht das, was als erstes ins Auge sticht.. Vielmehr ist es die riesige Malerei, die sich an der gesamten Rückwand befindet - ein gewaltiger schwarzer Drache. Bis zur Decke hoch richtet sich die Bestie auf, mit dunkelroten, ausgebreiteten Schwingen, die über den beiden Durchgängen links und rechts hinter dem Thron aufragen. Die Schuppen an Bauch, Brust und Hals sind von golden schimmernder Farbe, die auf wunderschöne Weise das hohe Fenster mit einschließen und darüber senkt sich das gewaltige Maul zur Seite hinunter - halb geöffnet und einschüchternd anmutend, jedoch nicht aggressiv. Das ganze Bild ist meisterhaft gestaltet, sodass man für einen Augenblick innehalten muss, nicht sicher, ob es sich gleich bewegen würde. Die Augen leuchten ebenfalls in einem dunklen Rot und scheinen die Neuankömmlinge regelrecht zu beobachten.

Die Große Septe von Baelor:

Auch die Septe von Baelor litt unter den zahlreichen Kriegen und musste wiedererrichtet werden, nach dem Entwurf des Hohen Septons, der Ergebensten und einiger Baumeister. Ähnlich der Alten Großen Septe, jedoch gibt es einige Unterschiede. Sie ist größer, vom Umfang her, sodass die Innenfläche vergrößert wird und somit mehr Menschen Platz finden. Es wird ein gleiches großes Tor geben zu dem die breite Stiege vor der Großen Septe führt, sowie bei der Alten, jedoch bleibt dieses Tor verschlossen. Zugang findet man links und rechts des Tores. Dort befinden sich jeweils ein Gang, der an die Außenwand gebaut um die Septe herumführt und der abgegangen werden muss, um auf der Hinterseite durch je ein kleineres, etwa 2 Meter hohes und 3 Meter breites Tor in die Septe zu treten. Diese beiden Gänge sind in die Außenmauer der Septe gebaut, sodass das einzige Licht von den Fackeln herrührt, die an deren Seitenwänden hängen. Der Boden ist aus glattem, blanken Stein, der des Nachts kalt wird und sich am Tage zwar etwas erwärmt, daher, dass es ein geschlossener Raum ist, in den keinerlei Sonnenlicht dringt, unter dem jedoch ein unterirdisches System kalte Luft entlang wehen lässt, die die Steinfliesen dementsprechend kühlt. Ebenso verhält es sich in der Septe, nur dass hier ebenfalls Feuerstellen sind, die das Wasser unter den Fliesen erwärmen und so die Fliesen heizen. An den Wänden des Ganges, der auch Gang der Sünder genannt wird, Gemälde aufgehängt, die die Höllenstrafen zeigen, welche Sünder erwarten. In jedem dieser beiden Gänge gibt es je sieben identische Bilder, die je eine der Sieben Höllen zeigen, wobei die Strafen von Gemälde zu Gemälde grausamer werden, den Höllen entsprechend. Am Ende dieses Weges der, vor Augen Führung der Strafen, die Sünder erwartet, tritt man durch die beiden eben erwähnten Tore in die Große Septe ein. Sodann befindet man sich auf einer der 4 Treppen, die es in der Großen Septe gibt: Die beiden kurzen Treppen, die von den Eingängen hinab auf den Boden führen, wo die Gottesdienste abgehalten werden, die große Treppe, die zwischen den beiden kleineren liegt, von wo, wie in der Alten Septe, die Gottesdienste abgehalten werden und wo der Hohe Septon, die Hochzeiten durchführt. Diese ist für Hohe Geistliche, dem Hohen Septon und den Ergebenen vorbehalten. An ihrem Ende befindet sich ein gewaltiger Altar, der aus einem goldenen, Siebenzackigen Stern besteht. Ungefähr auf der Hälfte der

Treppe ist ein Platz, wo sich die Treppe teilt und links und rechts bei einer Plattform, die in die Treppe wurde vorbei. In der Mitte dieser Plattform befindet sich ein goldener Altar, auf dem ein Siebenzackiger Stern aus Gold prangt. Links neben dem Altar befindet sich auf dem vorderen Viertel der Plattform ein Lesepult, den ein mit Gold gezeichneter Siebenzackiger Stern zierte. Hier hält der Hohe Septon die Messe ab. Und gleich wie in der alten Großen Septe liegt gegenüber dieser Stiege, die Treppe zum Großen Tor, die niedriger ist und Königstreppe genannt wird. Die Statuen der Sieben stehen ebenfalls wieder an ihren Plätzen mit Kerzenständern davor. Zwischen den Statuen steht auf extra errichteten Plätzen je ein hölzerner Altar, auf dem sich vorne ein mit Gold gezeichneter Siebenzackiger Stern befindet. Dahinter befindet sich je eine Kammer, in der stets ein Septon sitzt, der zu jeder vollen Stunde auf dem Altar eine siebenminütige Messe feiert, jedoch auch in seiner Kammer Beichten entgegen nimmt. So gibt es sieben verschiedene Plätze, wo Beichten gegangen werden kann. Einmal in der Woche, am siebten Tag, findet eine große, 77 Minuten dauernde Messe statt, die der Hohe Septon von der Großen Treppe aus hält. Während dieser Messe, sind alle Brüder und Schwestern des Glaubens, die in Königsmund leben anwesend, die jedoch nicht predigen, sondern als Chor dienen. Es ist untersagt, in irgendeiner Septe aufreizende oder auch zu prunkvolle Kleider anzuziehen. Die Große Septe ist damit zu einem Ort der Demut geworden, in dem alle Menschen gleich sind, arm wie reich, adelig wie Bastard, genau wie vor der Augen der Götter. Zu besonderen Anlässen jedoch, wie etwa eine königliche Hochzeit, werden alle Tore geöffnet, alles mit Girlanden geschmückt und dekoriert. Den ganzen Tag an dem das Fest dauert herrschen keine Kleidungsvorschriften oder Enthaltungsgesetze. An diesem Tag ist auch die Septe prunkvoll und strahlend. Beispielsweise hängt ein riesiger Kronleuchter an der Decke der Großen Septe, der sieben symmetrisch angeordnet ist und den sechs weitere, kleinere in einem Kreis umgeben. Diese werden zu solchen Anlässen angezündet, deren Licht jedoch erst am Abend wichtig sein dürfte, denn unter Tageserstrahlung die ganze Septe im Sonnenlicht, dass auf den gewaltigen siebenseitigen Kristall, der in im Boden in den Kreis der Sonne, welche nach wie vor die Mitte der Septe kennzeichnet eingearbeitet ist und der, durch ausgeklügelte Technik von der 7 bis zur 21 Stunde von Sonnenlicht angestrahlt wird, dass er bricht und die Septe dadurch mit dem hellen Glanz tausender Lichtstrahlen erhellt. Dies wird natürlich bei wichtigen Hochzeiten verwendet. Die danach erst fertig gestellten Bilder werden innerhalb der Großen Septe aufgehängt. Auf ihnen sind, im Gegensatz zu denen, die in dem Gang davor hängen, die 7 Himmel abgebildet. Man sieht Männer und Frauen in den schönsten Kleidern und mit dem wunderbarsten Schmuck riesige Braten und feinste Speisen essen, unendlich fließenden Wein trinken, der nicht betrunken macht und dennoch den Geist in wunderbarer Weise benebelt. Diese Bilder bieten den scharfen Kontrast zu denen, die die Höllen zeigen, wird auch hier mit den Farben Gelb und Blau, aber vor allem Golden nicht gespart, was den größten Unterschied zu den, aus feuer- und blutfarbenem Rot, aus hunderten schwarzen und anderen düsteren, aber auch bedrohlichen Farbtönen. Die Bilder in der Septe bestehen aus wunderbarem Blau, das an das weite, tiefe Meer und an klare, kalte Gebirgsseen erinnert, ein Gelb, das wie das Goldgelb der Sonne herab strahlt, ein Gelb wie das einer frischen Butter, die in der Wärme beinahe zerronnen als Genussexplosion auf deine Zunge tropft. Und schließlich noch ein wunderbar strahlendes, göttliche Liebe verheißendes Gold, das mit nichts zu vergleichen wäre.

Haus Redoran:

Haus Redoran ist ein Haus, das ursprünglich in Essos seinen Anfang nahm. Sie verlegten ihren Wohnsitz nach Westeros in den Norden, nachdem sie von einem früheren König des Nordens das Gebiet auf dem Gletscher geschenkt bekamen.

Gründung: Die Gründer waren Aeden, ein ehemaliger Sklave aus Essos, und Arwa, die Tochter eines reichen Händlers, der die Redoran Handelsgesellschaft gründete.

Immer-Winter Gletscher: Der Immer-Winter-Gletscher, welcher eigentlich ein Berg ist, ist der Hauptsitz des Hauses Redoran und die letzte Ruhestätte von Aeden und Arwa. Dort ist auch der Rat, der die wichtigen Entscheidungen demokratisch trifft.

Fort Ryse: Südlich von Braavos ist die Ausbildungsstätte und der größte Militärstützpunkt der Redorans. Auch hier sind Bürger unter der Führung der Redorans, hier wird neue Kriegsmaschinerie erforscht und an der Ausbildung gefeilt, außerdem wird hier seit Generationen gelehrt, wie man Valyrischen Stahl verarbeitet.

Sonneninsel: Die Sonneninsel ist eine Insel, die als Marinestützpunkt dient. Es sind viele Bäume dort, hier werden Schiffe entworfen, gebaut und die Marine auf das Limit trainiert.

Ausbildung: Die Ausbildung der Redorans beginnt, sobald ein Kind ein Holzschwert halten kann. Sobald ein Kind kräftig genug ist, wird es als Kämpfer ausgebildet, falls nicht, wird es zu einer anderen Funktion ausgebildet. Die Ausbildung ist sehr an die Spartaner orientiert, sobald die Ausbildung mit 15 abgeschlossen ist, kann man entweder bei der Armee bleiben, oder doch ins zivile Leben gehen, wobei das nicht sehr oft geschieht. Um zur Elite zu gehören, muss man sich noch einmal steigern, und wenn man zur absoluten Elite gehören will, muss man sich sogar auf Risiko seines Lebens steigern.

Drittbeste Eliteeinheit - Redoran Ranger: Die Ranger sind auf sarazenischen Kampfstil basierende Meisterbogenschützen und Aufklärer. Sie müssen äußerst tödlich, präzise und schnell schießen und kämpfen, stets um ihre Tarnung bemüht sein, und sind Profis darin Armeen, Versorgungskonvois und Sonstiges zu behindern bzw. aufzuhalten.

Zweitbeste Eliteeinheit - Warmonger Soldat: Die Warmongers sind eher ein Spezialkommando, das auf die Rückführung von gefangenen Bürgern der Redorans und sonstiger Güter, bzw. auf das Befreien von Soldaten und das Säubern von Gebieten eingesetzt werden. Sie müssen in jeder Klimazone eingesetzt werden und auch unter extremen Druck und Schlafmangel arbeiten können. Sie machen auch keinen Unterschied zwischen bewaffneter Erwachsener und bewaffneter Kinder, alles was feindselig ist, wird erledigt. Wenn die Warmongers irgendwo im Gebiet sind und die Botschafter der Redorans es nicht schaffen, den Konflikt zu lösen, wird das Warmonger Bataillon eingesetzt, und die fragen dann nicht so nett nach.

Beste Eliteeinheit - Ehrengarde des Roten Adlers: Wenn jemand wirklich sicher ist, dann in den Händen dieser Gardisten. Sie werden körperlich so ausgebildet, dass sie alle anderen Soldaten der Redorans noch einmal übertreffen. Sie werden für Personenschutz, sowie Objektschutz mit starker Priorität eingesetzt.

Finanzierung: Die Handelsgesellschaft der Familie Redoran, die sowohl in Braavos, als auch ein paar

anderen freien Städten Sitze hat, finanziert die Armee sowie die Versorgung der Redorans. Auch wird an die Freien Städte bezahlt und es bekommen diese Freien Städte Truppenunterstützung, wenn sie gebraucht werden sollte. Dies führte damals zu Bündnissen und Freundschaften.

Versorgung: Wöchentlich werden Vorräte für den Gletscher und die Sonneninsel auf Schiffen verschifft, Vorräte für eine Woche immer, sie haben fixe Routen.

Außerhalb von Westeros

Arverendui:

Arverendui ist eine Insel mit einer Fläche von 395.000 Quadratkilometern Fläche, etwa 270 Seemeilen nördlich von Braavos. Die Insel hat ein gemäßigtes Klima. Ihre Küste entspricht zu 2/3 einer Steilküste, nur im Nordwesten und im Süden, sowie stellenweise im Osten ist eine normale Küste. Das Zentrum der Insel wird von einem hohen Gebirgszug eingenommen, dessen höchste Berge fast 8.000 Meter in den Himmel ragen, weshalb das Zentrum des Gebirges auch immer mit Schnee und Eis bedeckt ist. Die Population von Arverendui konzentriert sich also im Süden und Osten, im Vorgebirge und den nicht ganz so hohen Bergen, sowie in den flacheren Gegenden im Westen, wenn auch weniger am Meer wegen der Steilküste. Die Menschen Arverendus sind ein altes Volk, welches 8.000 Jahre vor Aegons Landung auf die Insel kam und seinen Ursprung in Westeros hat. Die Arverendui waren 1.000 Jahre lang dutzende Kleinkönigreiche die einander bekriegten, ehe diese geeinigt wurden. Um 7.000 wurden diese Königreiche zu einem großen Reich geeinigt, zu dieser Zeit entstand auch der Dai-Lii als eine Art Geheimdienst, der den königlichen Willen vollstreckte. Von etwa 7.000 bis 4.000 vor Aegons Landung hatten die Arverendui insbesondere an den nördlichen und westlichen Küstenregionen von Essos Provinzen. Nach dem Aufstieg Valyrias zogen sich die Arverendui wieder auf ihre Insel zurück, jedoch gab es von etwa 3.150 bis 3.100 vor Aegons Landung zwei große Kriege mit den Valyrern. Der erste wurde durch König Azulon begonnen (historische Vorbilder für Azulon sind Hannibal und Spartakus), der bis zu Valyria, der Hauptstadt selbst vordringen konnte, dabei jedoch in der letzten Schlacht des Krieges starb und Arverendui den Krieg mit einer katastrophalen Niederlage verlor. Danach griffen die Valyrer Arverendui an (zu dieser Zeit entstand das Sternenheer, da das königliche Heer nicht mehr existierte), doch sie mussten sich nach fast 30 Jahren Krieg auf der Insel unter schweren Verlusten unverrichteter Dinge abziehen. Als direkte Folge dieser Kriege wurden die letzten Überbleibsel des Königshauses gestürzt und die Republik gegründet, die bis heute besteht. Zwar hat Arverendui rein formell einen König, das alte Königshaus wurde durch ein neues ersetzt bei der Gründung der Republik, doch hat dieser keine Macht. Staatsoberhaupt von Arverendui ist somit eigentlich der Konsul. Arverendui hat enge Beziehungen mit Braavos und wieder Teile im Norden und Westen, vorwiegend der Küstenregion erobert. Zunächst hat das Sternenheer im Krieg gegen die Lannisters geholfen, später im Krieg gegen die Ulen. Die Arverendui sind kulturell an den Babyloniern, den Griechen, den Römern, den Karthagern und den Ägyptern nachempfunden und es diente auch der Atlantis Mythos, sowie aus dem Herr der Ringe Universum die Insel Westernis und das darauf befindliche Reich Numenor als Vorbild. Natürlich sind



Kapitel 11

Währung

10 Heller = 1 Groschen

10 Groschen = 1 Kupferstern

100 Kupferstene = 1 Silberhirsch

1000 Silberhirsche = 1 Golddrache *

*zur Orientierung: 40 Kupfermünzen bekommt ein Soldat durchschnittlich am Tag (laut dem Buch kostet eine Wassermelone 3 Kupfermünzen)

10 Kupfermünzen eine Magd

50-70 Kupfermünzen ein Schreiber

ca. 10 Golddrachen kostet ein normales (Holz) Haus

ca. 80 Golddrachen kostet ein luxuriöses (Stein) Haus

Um die 500.000 Golddrachen für eine größere Burg

Um die 1.000.000 Golddrachen für eine Festung (Casterylstein, Winterfell etc.)

Waffen:

(Holz-)Spieß: 5 KS

(Holz-)Heugabel: 5 SH
Speer (Holzschaft mit Eisenspitze): 200 SH - 1 GD
Hellebarde (Holzsch. und Eisensp.): 300 SH
Schild (einfaches Holz-Eisenumrahmung etc): 300 SH - 1 GD
Helm (Eisen): 800 SH
Schwert mit Scheide: 1 GD -?
Kettenhemd: 2 GD
Brünne: 2,5 GD - 3 GD

Tiere:

Lebend:

Pferd: 1,8 GD
Schlachtross: 5 GD
Ochse: 400 SH
Kuh: 300 SH
Schwein: 75 SH
Schaf: 35 SH

Tot oder Lebend:

Fisch: 5 SH
Huhn: 2 SH

Rohstoffe:

1 F Holz kostet 1 SH
1 kg Weizen kostet 2 SH
1 kg Eisen kostet 900 SH

Anderes:

Buch: 10 GD -?

Vermögen und Einnahmen

Königsmund/Der Eiserne Thron:

3.000.000 Golddrachen Schulden an die Eiserne Bank (Zinssatz 20%)
4.500.000 Golddrachen Schulden an die Lannisters (Zinssatz 10%)

Der Glaube an die Sieben:

3.000.000 Golddrachen

Sturmkap/Baratheon:

Casterlystein/Lannister:

5.000.000 Golddrachen (+900.000 GD/Jahr) (+2.466 GD/Tag)

Sonnspeer/Martell:

5.000.000 Golddrachen (+600.000 GD/Jahr) (+1.644 GD/Tag)

Winterfell/Stark:

5.000.000 Golddrachen (+400.000 GD/Jahr) (+1.096 GD/Tag)

Harrenhal/Lancaster:

2.000.000 Golddrachen (+700.000 GD/Jahr) (+1.918 GD/Tag)

Hornberg/Tarly:

1.000.000 Golddrachen (+600.000 GD/Jahr) (+1.644 GD/Tag)

Hohenehr/Arryn:

5.000.000 Golddrachen (+500.000 GD/Jahr) (+1.370 GD/Tag)



Kapitel 12

Streitkräfte und Armeen aktuell verfügbar

Der Immer-Winter-Gletscher:

~13.180 Mann -> davon 8.000 in Essos und 2.000 auf der Sonneninsel

200 Kriegsschiffe -> davon 100 bei Essos und der Sonneninsel

Der Norden:

~41.420 Mann

Das Grüne Tal:

~41.300 Mann

Die Flusslande:

~37.100 Mann

Die Eiseninseln:

~17.700 Mann

500 Kriegsschiffe -> davon 100 von der Eisernen Flotte

Die Westlande:

~45.300 Mann

Die Kronlande:

~15.000 Mann

450 Kriegsschiffe - > davon 100 von Haus Velaryon

Die Weite:

~89.170 Mann -> davon 15.900 Dothraki

Die Sturmlande:

~26.570 Mann

250 Kriegsschiffe -> davon 60 von Haus Tarth

Dorne:

~30.500 Mann

200 Kriegsschiffe

Vergangene Schlachten

<https://www.testedich.at/quiz67/quiz/1611922868/Dein-Leben-in-Westeros-II-Schlachten>

Aktuelle Kampfhandlungen

Die Lange Nacht:

In Vorbereitung auf die Ankunft der Weißen Wanderer haben sich die Armeen von Westeros an der Großen Mauer gesammelt und auf die einzelnen Festungen verteilt. Nach einer Niederlage und dem Fall der Mauer besetzen die Überlebenden nun die großen Festungen im Norden.

Streitkräfte insgesamt:

Immer-Winter-Gletscher -> 3.000 Mann + 40 Schiffe - 1.820 Mann Verluste + 5.000 Mann

Verstärkung

Der Norden -> 10.000 Mann - 3.580 Mann Verluste + 35.000 Mann Verstärkung

Das Grüne Tal -> 20.000 Mann - 3.700 Mann Verluste + 25.000 Mann Verstärkung

Die Flusslande -> 20.000 Mann - 7.900 Mann Verluste + 25.000 Mann Verstärkung

Die Eiseninseln -> 7.000 Mann + 200 Schiffe - 2.300 Mann Verluste

Die Westlande -> 20.000 Mann - 4.700 Mann Verluste + 30.000 Mann Verstärkung

Die Kronlande -> 8.000 Mann + 40 Kriegsdromonen und 8 Galeonen - 3.000 Mann Verluste + 10.000

Die Weite -> 20.000 Mann + 10.000 Dothraki - 7.730 Mann Verluste (ohne Dothraki) - 4.100 Mann Verluste (Dothraki) + 60.000 Mann + 10.000 Dothraki Verstärkung
Sturmlande -> 20.000 Mann + 20 Schiffe - 3.430 Mann Verluste + 10.000 Mann Verstärkung
Dorne -> 25.000 Mann + 12 Schiffe - 4.500 Mann Verluste + 10.000 Mann Verstärkung

Letzter Herd:

-

Grauenstein:

Ser Rhyia Arryn, Sceolang "Der Wolf"

Nordische Soldaten -> 10.000

Soldaten des Grünen Tals -> 16.300

Wildlinge + Riese Arngorn

Schiffe von den Eiseninseln -> 50

Winterfell:

-

Weißwasserhafen:

Ser Deamon Velaryon, Symon Martell, Elany Morgan, Ser Alyn Estermont (NPC), Captain Tzu (NPC), Bron und Nymeria Graueisen, Rhonar Sand

Nordische Soldaten -> 5.000

Dornische Soldaten -> 20.500

Sturmland-Soldaten -> 4.500

Soldaten von den Eiseninseln -> 3.700

Schiffe von den Eiseninseln -> 50

Königliche Flotte -> 20 Kriegsdromonen + 4 Galeonen

Dornische Flotte -> 12

Flotte der Sturmlande -> 20

Redoran Flotte -> 40

Maidengraben:

Ser Tyrus Lannister, Ser Lester Florent, Joeli Tully, Ser Louis Legrawnt

Nordische Soldaten -> 5.000

Westland-Soldaten -> 15.300

Flussland-Soldaten -> 3.100

Soldaten der Weite -> 2.700

Soldaten von den Eiseninseln -> 1.000

Schiffe von den Eiseninseln -> 100

Königliche Flotte -> 20 Kriegsdromonen + 4 Galeonen

Die Eng:

Perseus Lancaster, Elias Lancaster, Ser Jaime Lannister, Jaehaerys Baratheon, Ser Leofried Selmy, Ser Brienne Tarth (NPC), Kasan, Lord Mallister (NPC), Hauptmann Velet (NPC), Sandor Clegane, Lena Redoran, James Eden, Jakob Eden (NPC), Alan Eden (NPC), Hauptmann Schlangenaue (NPC), Arthur Stark, Ashlynn Mormont, Nyklaus, Syrius, Ser Rufus Tarly, Arroko Clegane, Ser Rhaego Clegane, Kyanna Schwarzberg, Hauptmann Vanhelsing (NPC), Ser Gannen Tarth, Ser Roland Legrawnt, Aranyy Vale

Flussland-Soldaten -> 34.000

Kronland-Soldaten -> 15.000

Redoran-Soldaten -> 6.180

Westland-Soldaten -> 30.000

Soldaten der Weite -> 69.570

Sturmland-Soldaten -> 22.070

Dothraki -> 15.900

Dornische Soldaten -> 10.000

Soldaten des Grünen Tals -> 25.000

Nordische Soldaten -> 21.420

Nachtwache -> 120



Kapitel 13

Karten und hilfreiche Links

Eine komplette Karte von Westeros (durch Klick/Zoomen vergrößerbar):

https://vignette.wikia.nocookie.net/eisundfeuer/images/4/4d/Westeros_komplett.png/revision/latest?cb=20161025135331&path-prefix=de

Interaktive Karte der bekannten Welt von GoT:

<https://quartermaester.info/>

Karte der Festungen an der Großen Mauer:

<https://static.wikia.nocookie.net/eisundfeuer/images/a/ab/Mauer.png/revision/latest/scale-to-width-down/917?cb=20141012141042&path-prefix=de>

Gängige Ausdrücke auf Dothrakisch (Link von Philipp):

<https://www.tor-online.de/feature/und-der-ganze-rest/2017/01/game-of-thrones-dothraki-sprachkurs-grundlegend>