

# Follow und Magira

Ausgabe 2008



## IMPRESSUM

Das Follow-Infoheft 2008 dient der Vorstellung der „Fellowship“ und der Gruppen von Follow. Es erscheint nach Bedarf und wird kostenlos als PDF-Download zur Verfügung gestellt. Der Text über Follow wurde von diversen Fellows (= Spieler der Simulationswelt Magira) verfaßt und von Markus Vosteen zusammengestellt. Die Beiträge über die Clans stammen von diesen selbst. Die Wappen stellte Günter Thomasch zur Verfügung. Die Illustrationen sind von Bernd Haban und Nedde, die Magira-Karte wurde von Helmut Pesch gezeichnet. Satz und Layout von Nedde. Das Follow-Logo ist von Karen-M. Holdt und Marcus O. Mielke.

ViSdP: Markus Vosteen, Habsburgerstr. 11, 79104 Freiburg



# Was ist Follow eigentlich?

## FOLLOW

steht für *Fellowship of the Lords of the Lands of Wonder*. Fantasy nicht nur zu lesen, in Filmen und Spielen zu konsumieren, sondern Fantasy zu entwickeln und zum Leben zu erwecken, das war und ist der Antrieb der Mitglieder von Follow.

Seit vier Jahrzehnten (1966 gegründet) erschaffen und simulieren sie kontinuierlich eine komplette Welt mit vielen unterschiedlichen Völkern, Zivilisationen und Kulturen.

Diese Fantasy-Welt heißt **MAGIRA**.

Follow zeichnet sich durch die aktive und kreative Teilnahme der Fellows (wie sich die Mitglieder selbst nennen) bei der Erschaffung ebendieser Welt Magira aus, die so zu einem phantastischen Leben erweckt wird.



## MAGIRA

ist eine Fantasy-Welt mit einer Vielzahl von Völkern, Kulturen und Göttern; eine Welt der Magie, der Sagen und Legenden. Die Ladies und Lords

versammeln ihre Völker oder Gemeinschaften, auch Clans oder Magiragruppen genannt, um eine bestimmte Kultur zu entwickeln. Im Laufe der Jahre entstanden so unzählige Kultur- und Landesbeschreibungen, Geschichten, Legenden und Lieder. Magira dürfte wohl zu den am besten ausgearbeiteten Fantasywelten gehören – und bietet trotzdem noch genügend Freiräume für alle möglichen Ideen. Durch die einfallsreiche Darstel-

---

Bild oben: Magira - die Polkarte

Von links oben im Uhrzeigersinn: die wesliche Welt (Yddia), die estliche Welt, die Alte Welt



lung der erdachten Magira-Persönlichkeiten (seien es Magier, Krieger, Wanderer, Schmiede, Händler, Elfen, Diebe oder Piraten) durch Gewandungen, Reden und Storys, erreichen manche Kulturen einen enormen Facettenreichtum und tragen so dazu bei, daß die ganze Welt Magira auch nach 40 Jahren noch frisch und lebendig ist.

## LITERATUR, SPIEL UND GESELLIGKEIT

Das sind die Grundpfeiler FOLLOWS: Wer Fantasy-Literatur liest und sich gerne darüber austauschen möchte, findet hier immer und überall

Gleichgesinnte. Für diejenigen, die selbst als Autoren oder Zeichner aktiv werden möchten, gibt es die gleichnamige Publikation „FOLLOW“. Dieses umfangreiche Magazin, das vom *Fantasy Club e.V.* herausgegeben wird, erscheint viermal jährlich und enthält Beiträge der einzelnen Kulturgruppen: Dazu gehören Geschichten, Zeichnungen sowie Informationen zum Geschehen in FOLLOW. Zudem gibt es die Sparte Erzählungen, in der jeder Fellow seine Werke einer größeren Leserschaft vorstellen kann: Zur Zeit wird das „FOLLOW“ von über 400 Fellows gelesen.

Das strategische Fantasy-Spiel „Armageddon“ sowie das Rollenspiel „Abenteuer in Magira“ sind einige der Quellen für den geschichtlichen Hintergrund, vor dem sich die Magiraner bewegen. Auch „Midgard“, eines der beliebtesten deutschen Rollenspiele, hat seine Wurzeln auf Magira und in FOLLOW.

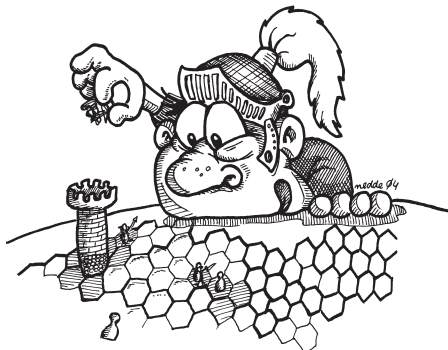
Geselligkeit wird auf den zahlreichen Cons (von engl. Convention = Versammlung) gepflegt. Es gibt kleine und

große Cons, und regelmäßig finden an Wochenenden regionale Treffen statt. Den Höhepunkt bildet das alljährliche *Fest der Fantasie*, welches immer von einer oder mehreren Magiragruppen veranstaltet wird.

Es ist mittlerweile keine Seltenheit mehr, wenn man für den Zeitraum des *Festes der Fantasie* eine komplette Burg eine Woche anmietet, um in diesem stilvollen Ambiente FOLLOW hautnah zu (er)leben.

## FOLLOW STEHT JEDEM OFFEN

FOLLOW ist kein Verein, der zu irgendwelchen obskuren Verpflichtungen drängt. FOLLOW ist Hobby, FOLLOW macht Spaß. FOLLOW kann man schwer erklären, FOLLOW muß man erlebt haben.



*FOLLOW erleben -*

*Der Höhepunkt des FOLLOW-Jahres:*

## DAS FEST DER FANTASIE

Einmal im Jahr, meist im Juli oder August, findet das einwöchige *Fest der Fantasie (FdF)* statt. Dieses Fest ist das Haupttreffen FOLLOWS, an dem regelmäßig über dreihundert Fellows teilnehmen. Auf jedem *Fest der Fantasie* findet zumindest folgendes statt:

### Das Ewige Spiel

nimmt meist die Zeit von Montag bis Mittwoch in Anspruch. Auf sehr großen Spielplatten spielen die ausgewählten Heerführer der jeweiligen Kulturen nach den Regeln des strategischen Fantasyspiels „Armageddon“ Krieg und Frieden unter den Reichen Magiras. Die meisten der Magira-Kulturen sind hier mit Spielern vertreten.

### Die Wettkämpfe

Hierzu entsenden die Kulturen ihre Vertreter zum wahrhaftigen Kräftenessen in den Disziplinen Bogenschießen, Lanzenstechen und Speerwerfen. Letztere werden

natürlich in abgewandelter, ungefährlicher Form durchgeführt, dennoch handelt es sich dabei um echte, an den Kräften und Nerven der Teilnehmer zehrende Wettkämpfe.

### Die Auszeichnungen

Neben diesen sportlich orientierten Wettkämpfen werden zahlreiche andere Titel vergeben, z.B. Erster Erzähler für die beste Erzählung des Jahres, Erster Künstler für eine hervorragende Leistung im Bereich Bildende Kunst oder Erster Barde, der besondere Leistungen in den Darstellenden Künsten auszeichnet.

### Der Marsch

ist eine Variante des Live-Rollenspiels in FOLLOW. Die Fellows starten innerhalb ihrer Völker in Gewandung, um eine Aufgabe in der Wildnis Magiras zu lösen, wobei allerdings eher der Kopf und die Füße beansprucht werden, als die Armmuskeln oder irgendwelche (Polster-) Waffen.

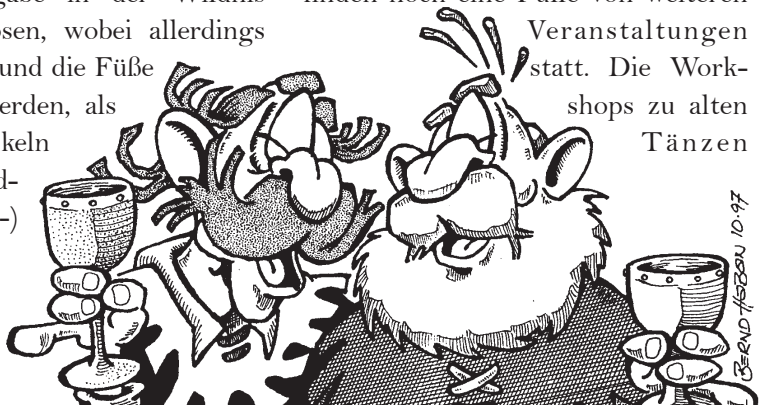
### Auf dem Markt

bieten die Magiraner Waren wie Gewandungen, Schmuck und Waffen, kulturspezifische Speisen und Getränke oder Dienstleistungen wie Massagen oder das Schärfen von Klingen an. Das Ganze wird mit entsprechender Musik, Gaukelei und Theaterstücken begleitet.

### Die Zeremonien

sind der Höhepunkt und zumeist auch das Ende des *Festes der Fantasie*. Hier halten die Herrscher Magiras Hof, die verschiedenen Kulturen Magiras stellen sich – in mehr oder weniger ernster Weise – dar, und der Herold zeichnet die Titelträger der Wettkämpfe aus.

Während der ganzen Woche des *FdF* finden noch eine Fülle von weiteren Veranstaltungen statt. Die Workshops zu alten Tänzen





und Musik oder zum Schneidern von Gewandung sind meistens „ganzfestlich“ geöffnet und gut besucht; es gibt Vorträge über Alte Geschichte oder Fantasyliteratur, Kunstausstellungen, selbstgedrehte Filme und Diashows etc.

Natürlich wird auch feste gefeiert. Die Magira-Völker veranstalten während der Woche eine Vielzahl von meist an der jeweiligen Kultur orientierten Feiern in kleinerem Rahmen.

Das *Fest der Fantasie* ist eine Rund-um-die-Uhr-Veranstaltung. Man findet immer irgendwo ein Grüppchen, das noch feiert, während andere schon wieder beim Frühstück sind.

## WEITERE VERANSTALTUNGEN

Wem das *Fest der Fantasie* zu wenig ist: Im Laufe des Jahres finden zahllose Cons (kleinere Treffen) im gesamten Bundesgebiet statt. Meist dauern sie ein Wochenende, an Ostern, Pfingsten oder Silvester auch länger. Die meisten FOLLOW-Kulturen veranstalten interne oder öffentliche Cons. Wer will und genug Zeit und Geld hat, kann so ziemlich

jedes Wochenende irgendwo in Deutschland oder Österreich ein Treffen von Fellows aufsuchen. Dazu kommen die regelmäßig in vielen Städten stattfindenden Stammtische.

Eine komplette Liste findet sich u.a. im Internet unter [www.follow.de](http://www.follow.de)

### **Follow im Internet:**

Allgemeine Informationen und Links zu den Clans: [www.follow.de](http://www.follow.de)

### **Der Verein Fantasy Club e.V.:**

*Herausgeber der Fantasy-Publikation*

„FOLLOW“

Fantasy Club e.V., Postfach 1430,  
35004 Marburg

Details auf der Vereinswebseite  
[www.fantasy-club-online.de](http://www.fantasy-club-online.de)

# Die Völker Magiras



Es folgen nun kurze Selbstvorstellungen einiger Clans und deren Kontaktadressen. Dies ist nur eine kleine Auswahl! **Eine vollständige Übersicht über die Aktivitäten der inzwischen etwa fünfzig Gruppen erhält man unter [www.follow.de](http://www.follow.de).**

# Die Walis



Sind eines der Urvölker FOLLOWS. Sie haben eine traditionsreiche Kultur, welche sich an die Wikinger anlehnt, mit eigener Schrift und Sprache, Things und angesehenen Barden.

Die Walis sind in vier Stämme unterteilt. Ihre Heimat ist im Nor der Alten Welt Magiras, in Waligoi, und im Mir-Est der Yddia, in Neu-Westurgoi. Schwert und Schiffsplanken sind den Walis lieber als der Zauberstab.

*Cons: Das Winter-Wali-Thing in der Adventszeit ([www.winter-wali-thing.de](http://www.winter-wali-thing.de))*

*Publikation: „Die Walische Kunde“*

## **Kontakt:**

Erik Bauerkemper, Dorfstr.17d, 22929 Schönberg,  
Tel. 0173/9 00 66 77, [erikbauerkemper@compuserve.de](mailto:erikbauerkemper@compuserve.de)

&

Jürgen Preiß, Heidelberger Landstraße 112, 64297 Darmstadt,  
Tel. 0 30/43 72 09 95, [jalmur@web.de](mailto:jalmur@web.de)

*<http://beam.to/wali>*

# Der Einhornclan



... ist fast so alt wie FOLLOW; viele seiner Mitglieder sind jünger. Ihre Fantasie ist Clanthon, das Reich des geheimnisumwitterten Königs Möllbarth. In seinem Namen regieren Truchsess, Erzherzog und Kämmerer ein magisches Mittelalter, wo du Grimms Märchen und die Mystik des Osten wiederfinden kannst.

Da leben hochmütige Edelleute, grimmige Zwerge, stolze Ritter, listige Diebe, zwielichtige Hexer, gemütliche Wirte und viele andere Kreaturen. Und wenn du aufmerksam bist, erblickst du vielleicht die feenhaften Holden oder gar Clanthons Wappentier, das Einhorn ...

Die literarische Arbeit des Clans findet ihren Niederschlag in der seit 1986 erscheinenden Reihe „Hornsignale“. Der Clan kommuniziert rege per Internet, legt großen Wert auf persönlichen Kontakt, pflegt ihn mit häufigen Clantreffen und beteiligt sich regelmäßig an der Ausrichtung des Festes der Fantasie und anderer FOLLOW-Cons. Dort feiern und streiten die Einhörner und bauen weiter an ihrer gemeinsamen Fantasie. Du möchtest mitbauen?

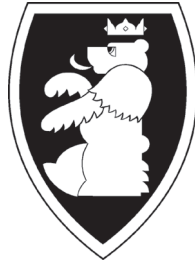
## **Kontakt:**

Hermann Ritter, Stiftstraße 33, 64287 Darmstadt

[hermann.ritter@netsurf.de](mailto:hermann.ritter@netsurf.de)

[www.einhornclan.de](http://www.einhornclan.de)

# Die Tafelrunde des Bären



... simuliert ein phantastisches frühmittelalterliches Feudalsystem (Königreich von Albyon), welches sich an die Angelsachsen, Schotten und Normannen anlehnt und sich auch landschaftlich an den britischen Inseln orientiert.

Enzymäßig existieren in Albyon mehrere dominierende Familienclans nebeneinander. Nachdem vor vielen Jahren der König von Albyon ins Exil getrieben wurde, übernahm Chief Alvir MacBeorn die Regentschaft, bis die Führung des Landes von Cwyn Rhyannidd NighElphin übernommen wurde. Ständige Querelen zwischen Cwyn- und Chiefgetreuen bestimmen die Tagespolitik, was sich auch nicht zuletzt in den bürgerkriegsähnlichen Unruhen mit dem Nachbarland Chryseia ausdrückt.

Den literarischen Hintergrund der albyonischen Kultur bilden die Sagenkreise um Artus und Merlin, Prinz Eisenherz, Robin Hood, etwas Shakespeare und Tolkiens Werke.

Die „Bären“ geben sowohl claninterne wie auch externe (follow-) Publikationen heraus. Neben claninternen Enzy-Treffen gibt es weitere Aktivitäten wie Rollenspiele, Armageddon und vieles mehr. Natürlich freuen wir uns immer über neue Leute mit frischen Ideen.

## **Kontakt:**

Alexandra Heinemann, Gebr.-Grimm-Str.16, 33129 Delbrück,

Tel. 05250/996826, rhyannidd@aol.com

*www.albyon.de*

# Die Horde der Finsternis



... setzt sich aus Magiranern aller Völker zusammen, die sich gemeinsam mit den Geschöpfen der Nacht wie Werwesen, Dags und Untoten um DÄMONENLORD SATAKI versammelt haben, um dem Bösen auf Magira erneut Einzug zu verschaffen.

Mit SATAKI blieb nach dem Ende der Finsternis einer der dunklen Feldherren auf Magira zurück. Er sammelte die Horde um sich, und es gelang, über lange Zeit den Norden Urassus auf der Alten Welt besetzt zu halten und eines der größten Reiche aufzubauen, die Magira je sah. Doch die HORDE besitzt nur eine grobe Struktur, beständige Machtkämpfe und Intrigen, Gewalt und Gier beherrschen den täglichen Umgang. Blutige Eroberung und ebenso blutiger Zerfall liegen dicht beieinander. Den Dämonenlord berät der Rat der Dämonen, bestehend aus den Schädelträgern und Skelettkriegern. Geistiges Zentrum ist die Weltenstadt Ureban Na Xertes, die sich derzeit auf der sogenannten Schädelinsel befindet.

Literarischer Tip: *Karl Edward Wagner: Kreuzzug des Bösen.*

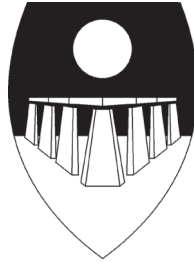
Weitere Vorbilder: *All jene Bösewichte, die die Fantasy-Helden so erstrahlen lassen.*

Cons: *(zusammen mit dem Einhornclan) [www.finsternis.de](http://www.finsternis.de)*

## Kontakt:

Michael Scheuch, Darmstädter Str. 49b, 64404 Bickenbach,  
[azi@horde-der-finsternis.de](mailto:azi@horde-der-finsternis.de)  
[www.horde-der-finsternis.de](http://www.horde-der-finsternis.de)

# Das Volk der Tir Thuatha



Tir Thuatha gehört zu den ältesten Gruppen auf der Fantasywelt Magira und hat durchschnittlich 30 Mitglieder.

Die Thuatha simulieren eine archaische Kultur, die an die keltische Kultur angelehnt ist. Druiden treffen auf Stammeskrieger in einem Land, das einen klimatischen Bereich von Lappland bis Norditalien umfasst. Die Provinzen, in Tir Thuatha, Stammkönigreiche genannt, unterscheiden sich kulturell zum Teil erheblich voneinander. Ob man eher dem mystischen Zauber der Insel Alba verfällt, sich vom höfischen Treiben in den prunkvollen Palästen Tir Laighainns gefangen nehmen lässt oder das wilde Leben eines stolzen Kriegers der Danannain führt, das riesige Reich bietet vielen Träumen Platz.

Die Thuatha sind von Hamburg bis Wien vertreten. Man trifft sich im kleinen Kreis oder auf den halbjährlich stattfindenden größeren Thuathatreffen. Die meisten Thuatha sind in FOLLOW aktiv, sei es als Storyschreiber oder Converanstalter, Gruppendruck ist dem Thuatha aber fremd.

Tir Thuatha nimmt gerne neue Mitglieder auf.

## **Kontakt:**

Chris Elstrodt, Wallstr. 1, 42897 Remscheid.

[siber@tirthuatha.de](mailto:siber@tirthuatha.de)

[www.tirthuatha.de](http://www.tirthuatha.de)

# Die Jedefamilie



... simuliert eine Kultur, die sich aus Elementen der chinesischen Geschichte und Mythologie zusammensetzt.

In dieser Kultur stellt die Jade-Familie eine Kampfsportschule dar, die gleichzeitig eine Geheimgesellschaft, ein sogenannter Tong, ist. Im Rahmen der Gruppe ist Platz für viele Aktivitäten. Fantasy-Literatur und Filme, Rollenspiel und Armageddon, Cons und, und, und...

Interesse an weiteren Informationen?

## **Kontakt:**

Henning Meißner, Schillerstr.5, 38440 Wolfsburg,  
Tel. 05361/15141 LaoSheng@laosheng.de

&

Harald Zubrod, Friedensstr.33, 64404 Bickenbach,  
Tel. 06257/61297, chianglung@zubrod-net.de

*www.aolai.de*

# Das Volk des Raben



Die Magiragruppe DAS VOLK DES RABEN simuliert ein Volk und ein Reich auf der Fantasywelt MAGIRA, das sich teilweise an verschiedene Vorbilder aus Geschichte und Literatur anlehnt.

Grundlagen dafür sind in etwa die Amaler, das sagenhafte Königsgeschlecht der Ostgoten, wie überhaupt der geschichtliche Hintergrund der Völkerwanderungszeit (Goten, Hunnen und Alanen).

Literarische Vorlagen sind: „Die Reiter von Rohan“ im „Herrn der Ringe“, die Geschichte der Noldorelben in Tolkiens „Silmarillion“, John Normans „Nomaden von Gor“, sowie Felix Dahns Roman „Ein Kampf um Rom“, die Sagenkreise um Dietrich von Bern, die Nibelungen, die Gudrunssage, wie überhaupt germanische und nordische Mythen und Heldengeschichten.

## **Kontakt:**

Hans Peter Schultes, Am Wasserwerk 6a/85296 Rohrbach/Ilm,  
Tel.: 08442/ 959868, Fax: 08442/ 959868, waranag@aol.com

# Die Sphäre der Synarchie



Auf der Sireneninsel Šarqasirisith wird Magira von der „Sphäre der Synarchie“ berührt, ein alles durchdringendes, kosmisches Gespinst, das seit dem Anbeginn der Ewigkeit Welten und Zeitalter verknüpft. Dort herrschen die Synarchen oder Sphärenwanderer, die auf ihren Seelenreisen - in immer neuen Leben - Einfluss auf das Geschehen in der Welt nehmen. Dabei sind ihnen Geschäfte der Menschen und Launen der Götter gleichermaßen gleichgültig. Erscheinen sie unter den Sterblichen, streift diese ein Hauch des Wunderbaren, der sie nicht selten befremdet, in den Wahnsinn treibt oder zu Tode erschreckt. Auch gibt es Religionsgemeinschaften, welche Verkörperungen der Synarchen verehren.

Irdisches Vorbild für die „Sphäre der Synarchie“ sind die Universen der Gnostiker in ihrer schillernden Vielfalt.

Hauptaktivität der „Sphäre“ ist das Schreiben phantastischer Erzählungen nach dem Muster esoterisch-okkulten Einweihungsromane, Traumreisen und religiös motivierter Questen.

## **Kontakt:**

Jörg H. Schukys, Schönningstr. 16, 13349 Berlin  
schukys@aol.com

# Das Wasservolk



Entstammt einem Küstenvolk. Dieses hat sich vor herumtreibenden Banden immer weiter in unzugänglichen Höhlen in den Klippen des Meeres zurückgezogen und brach den Kontakt zur restlichen Welt ab. Im Laufe der Jahrhunderte entwickelten sie sich vom Meereshöhlen bewohnenden Landmenschen zum nomadisierenden Wassermenschen. Der Körper entwickelte sich zum Wasseratmer und vom Gehenden zum Schwimmenden. In dieser Zeit bildeten sich die Vorläufer der heutigen Kasten; so gab es diejenigen, welche das Wissen um Herkunft, Errungenschaft u.ä. pflegten, die, die durch ihr Geschick im Suchen und Fangen von Nahrhaftem die anderen ernährten und die, welche die Eingänge und später die wandernden Gruppen beschützten. Das Volk entwickelte sich stetig weiter und wuchs. Irgendwann war es zu groß und man fing an seßhaft zu werden. Sechs Städte bildeten sich an den unterschiedlichsten Orten und die Kasten der Jäger, Krieger und Bewahrer wurden zur festen Gesellschaftsform.

Nach Abschluß des legendären Sechs-Städte-Krieges fragte man sich, was aus den Menschen an Land geworden ist. Daher ist das Wasservolk wieder an Land zu sehen. Dort fand es auch Nachfahren ihrer eigenen Vorfahren und eilte diesen zu Hilfe. Das Reich Xanathon wurde befreit und steht nun unter dem Protektorat des Wasservolkes.

## **Kontakt:**

Ingrid Burluson-Kugler, Bucher Hauptstr. 81, 90427 Nürnberg,

Tel. 0911 / 381208, [sankara@arcor.de](mailto:sankara@arcor.de),

[www.wasservolk.de](http://www.wasservolk.de)

# Das Volk der Schlange



Eigentlich kann man Erainn und die Schlangen mit Worten gar nicht beschreiben; man muß sie erleben.

Trotzdem: Das Volk der Schlange ist im Lande Erainn auf dem Kontinent Ageniron der Alten Welt Magiras angesiedelt (in ähnlicher Ausprägung auch auf der Fantasywelt Midgard).

Den kulturellen Hintergrund bildet ein idealisiertes mythisches, archaisches Irland – vermischt mit Fantasy-Elementen (das grünhäutige Elfenvolk der Coraniaid). Ein gewisses Interesse an keltisch-irischer Kultur in allen deren Ausprägungen wird bei Eintrittswilligen vorausgesetzt.

Die Clan-Aktivitäten umfassen das gesamte Spektrum innerhalb Follows (Literatur, Geselligkeit, Spiel und noch etliches mehr).

## **Kontakt:**

Manfred Roth, Hinterm Garten 6a, 65618 Selters/Haintchen,

Tel. 06475/8448, [mrothhaintchen@compuserve.de](mailto:mrothhaintchen@compuserve.de)

[www.erainn.com](http://www.erainn.com)

# Die Naturgeister



Das Volk der Naturgeister vereint in sich all die Wesen, die im Einklang mit der Natur und ihren Geschöpfen leben wollen.

Die Naturgeister bestehen aus den Völkern der Elfen, Feen, Kobolde und Zwerge. Es gibt wenige Menschen, die so reinen Herzens sind, daß man sie zu den Naturgeistern zählen kann.

Die Gesinnung der Naturgeister ist (subjektiv) gut und sie sind bestrebt, allen Geschöpfen der Natur einen gemeinschaftlichen und verantwortungsvollen Umgang mit ihr nahezubringen. Dabei ist ihnen ein gewisse Leichtlebigkeit zueigen und sie versuchen, die Welt immer mit einem Augenzwinkern zu betrachten. Naturgeister sind ewig jung und wenn sie die Welt verlassen, so gehen sie in das Seelenmeer Lhur del Elomain ein, aus dem alles Leben entsteht. Sie können in die Geisterwelt wechseln, die über der sogenannten Wachen Welt liegt. Hier befindet sich auch ihre eigentliche Heimat, Dewhani Estrivel, die Geisterinsel im Binnenmeer mit der Hauptstadt Oberonia.

Zauberhaft sind die Naturgeister, und wer an einem Sommerabend die Feen tanzen sehen möchte, der wird sie hier finden.

## **Kontakt:**

Anja Teske, Niebergallweg 11, 64367 Muehltal/Traisa

Tel. 06151/3607400, [finyen@web.de](mailto:finyen@web.de)

[www.naturgeister.de](http://www.naturgeister.de)

# Die Permen



Die Permen sind ein friedliebendes Volk von Echsen.

Im Durchschnitt ist ein Perm ca. 2 m groß, aufrecht gehend und etwa 100 kg schwer. Eine besondere Begabung erlaubt es den Permen für eine gewisse Zeit des Tages, jede Gestalt anzunehmen. Dies ist ein sehr komplexer Vorgang, der abschließend einer Erholungsphase in der natürlichen Gestalt bedarf. Es gilt als sehr unschicklich, einen anderen Permen zu verkörpern.

Die Permen sind in Familien gegliedert. Jeder Familie steht ein Alljorun als Oberhaupt vor. Die Alljorun bilden den Rat der Familien, welcher dem Perf, dem Herrscher und Gott, beratend zur Seite steht. Die drei edelsten Familien sind die der Händler, der Magie und die der Verteidigung.

Entgegen der Bezeichnung Familie wird eine Zugehörigkeit zur Familie nicht, wie bei den Säugern, von der Geburt, sondern der Begabung und Neigung eines Permen abhängig gemacht. An Stelle der bei anderen Völkern auf der Geburt beruhenden Familienbande bestehen bei den Permen Freundschaftsbande. Permen wachsen gemeinsam in Nestlingsgruppen auf, in denen bis zum 13ten Lebensjahr die jeweiligen Begabungen beobachtet werden, um sie dann entsprechend auszubilden.

## **Kontakt:**

Berndt Winter, Obere Kreuzäckerstr. 25, 60435 Frankfurt

Tel. 069/95403043

*[www.serving-gmbh.de/~magira/](http://www.serving-gmbh.de/~magira/)*

# Das Erdvolk von Rokh



... ist eine Kultur von Zwergen, die an das Zwergebild Tolkiens angelehnt ist. Die Zwerge als sture, streitlustige Individualisten, die primär auf ihren eigenen Vorteil bedacht sind, die aber fest gegen alle Außenstehenden zusammenhalten.

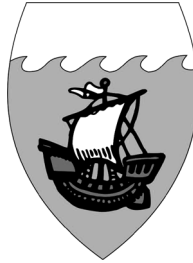
Aufgrund ihrer langen Lebensdauer bringen sie nur bedingt Verständnis für die Angelegenheiten der „kurzlebigen“ Wesen außerhalb ihrer Gesellschaft auf. Zwerge leben unterirdisch in Bingen, in die Fremde keinen Zutritt haben. Gesellschaftlich sind sie in Gilden organisiert, die das Miteinanderleben der Zwerge regelt. Nach einer entsprechenden Ausbildung in seiner Gilde geht der Zwerg hier seiner Berufung nach. Diese kann das Schmieden, der Bergbau, der Kampf, der Handel oder auch die Magie mit Priestertum sein.

Zwerge lieben Gold und Edelsteine und zeigen ihren Erfolg gerne durch Schmuck und prächtige Gewänder. Ranghöchster Zwerg ist der „Meister“, der die verschiedenen Gilden koordiniert und von der reichsten Gilde gestellt wird.

## **Kontakt:**

Claus Meyer-Ottens  
otti@meyer-ottens.de  
[www.rokh.de](http://www.rokh.de)

# Die FRYSEN



Ahoi Landratten!

Die FRYSEN simulieren eine an das Norddeutsche und Niederländische angelehnte Seehändlerkultur, mit Anleihen an die Anfangszeit der Hanse, ungefähr angesiedelt im 11. und 12. Jahrhundert irdischer Zeitrechnung. Und doch ganz anders.

Auf allen drei Welten Magiras kann man ihre schwerbeladenen Koggen finden, und überall treiben die zahllosen Sippen Handel. Auch stehen frysische Kontore und Lagerhäuser in vielen Hafenstädten.

Den Schiffsführern, Kapitäninnen und Sippenältesten stehen die weisen Frauen mit ihrer geheimnisvollen Magie zur Seite, und ein Schiff ist beileibe nicht nur Fahrzeug, sondern vielmehr Heimat.

Wenn Du einem Esel die Beine wegfeilschen kannst, Dich auf den Planken eines fetten Handelsschiffs am wohlsten fühlst, oder ein Seemannsgarn erzählst, daß dem Klabautermann die Spucke wegbleibt, dann bist Du bei den FRYSEN genau richtig!

## **Kontakt:**

Stefan Holzauer (Jedder Van Dijk), Kremenholler Str. 21, 42857 Remscheid,

[jedder@frysen.de](mailto:jedder@frysen.de)

[www.frysen.de](http://www.frysen.de)

# Greenland



Greenland ist ein abenteuerlicher Longdrink im Zentrum der Yddia mit dem anheimelnden Bouquet Shakespeares und D'Artagnans.

Der warme Farbton seiner animalistischen Staatsreligion wird durch die exotischen Spritzer von Wolfs-, Wald- und Ameisenwesen ideal ergänzt und mit dem frischen Aroma von Teeklippern komplettiert.

Sein vollmundiger „Mantel und Degen“-Geschmack wird mit einem kräftigen, von Rum und Mardi-Grass geprägten Abgang harmonisch abgerundet.

## **Kontakt:**

Norbert Weiser, Birkenstr.13, 65428 Rüsselsheim,

[cato@magira.de](mailto:cato@magira.de)

[www.tally-ho.de](http://www.tally-ho.de)

# Die Korsaren von Samarak



Kaperschiffe, die unter blutroter Flagge auf allen Meeren Magiras kreuzen, Kapitäne, die sich mächtigen Häusern unterstellen um untereinander Intrigen zu spinnen, eine schwimmende Stadt, auf dem leeren Panzer eines ehemaligen Meeresungeheuers, ein Rat, der nur noch eine Marionette einzelner Häuser ist, ein Herrscher, der seinen Kopf einmal im Jahr in eine steinerne Dämonenklau legen muß, um zu sehen ob sie ihn zermalmt, Priester, deren Körper innerlich mit Algen überwuchert sind, Seeschlangen, die in verborgenen Grotten gezüchtet werden, Magier, deren Blut unbekannte Macht innewohnt, Schiffsbauer unter deren kundigen Händen schlanke Kuriersegler und wuchtige Kriegsschiffe entstehen, Astronomen, die versuchen die Zusammenhänge von Sternkonstellationen, Navigation und persönlichem Schicksal zu ergründen, Sklaven, die ihre jämmerliche Existenz auf den Ruderbänken riesiger Galeeren fristen und ein Grasland, dessen Bewohner sich nach politischem Geschachere unter der Herrschaft eines Seefahrervolkes wiederfinden.

Interessiert? Dann heuer' bei den Korsaren von Samarak an!

## **Kontakt:**

Torben Schröder, Karlsbader Str. 5, 63500 Seligenstadt

[dhokaj@gmx.de](mailto:dhokaj@gmx.de)

[www.samarak.de](http://www.samarak.de)

# Der Orden der CaRhuun



Rhuungard ... uralte Festung in den ewigen Nebeln auf dem Berg Albor der Insel Subere. Schon vor der Zeit der Finsternis der Sitz eines Ordens, der sich dem Kampf gegen die „Alten Mächtigen“ verschrieben hatte; der Artefakte und geheimes Wissen sammelte und hortete. Dann kam die Zeit der Finsternis, der Dunkelheit und der Zerstörung. Ihrer Berufung folgend zogen die Mitglieder des Ordens in den Kampf – und mit ihnen gingen viele ihrer Geheimnisse verloren. Seit dem Ende der Finsternis geht ein Ruf von Rhuungard aus, um die verstreuten Nachkommen an ihrer wahre Heimat zu erinnern. Bist Du einer der Auserwählten? Spürst auch Du den Lichtfunken in Dir? Bist Du bereit, den Weg des Schwertes, den Weg des Wissens oder den Weg der Weisheit zu gehen?

Dann höre den Ruf nach Rhuungard und komm zu den caRhuun, um verschüttetes Wissen und verschollene Artefakte aus den Tiefen der alten Festung zurück ans Licht zu bringen.

Willst Du mehr wissen?

## **Kontakt:**

Beate Rocholz (Sülidia caRon), Schivelbeiner Str. 21, 10439 Berlin,

Tel. 0 30/43 72 09 95, [suelidia@carhuun.de](mailto:suelidia@carhuun.de)

[www.carhuun.de](http://www.carhuun.de)

# Das Volk der Tuach na Moch



„Sie sind böse“ sagen die einen, – „sie sind niedlich und feenhaft“ sagen die anderen. Genauso zwiespältig wie die Aussagen über das Hügelvolk, Tuach na Moch genannt, oft innerhalb FOLLOWS sind, so zwiespältig ist dieses „kleine Völkchen“ an sich, denn es ist sowohl, als auch, - und noch vieles mehr. Es kommt oft auf den Standpunkt des Betrachters an. Vieles von dem, was wir tun, sagen oder niederschreiben mag seltsam erscheinen – auf der einen Seite romantisch, träumerisch und fantastisch, auf der anderen Seite frech, witzig und zum Teil vielleicht bösartig. Bekannt ist das Hügelvolk für seine Zeremonien auf FOLLOW-Cons, und auch wenn man uns manchmal nachsagt, wir nähmen nichts ernst, so glaubt uns: Wir nehmen uns ernst – was aber nicht heißt, dass wir alles und jeden ernst nehmen. Als Gruppe innerhalb des Clans von Tir Thuatha entstanden und seit August 2003 eine eigenständige Kultur in FOLLOW, gehört dieses Volk zum Totenreich, vergleichbar mit der „Anderswelt“ im keltischen Glauben und Leben.

Laßt Euch verzaubern und verblüffen von den Geschichten und Hintergründen der Tuach na Moch.

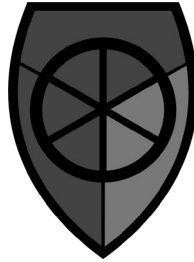
## Kontakt:

Eberhard Schramm (Arkan e'dhelcú), Friedrich-Storck-Weg 3, 42107 Wuppertal,

Tel. 0202/4936220, [ebshramm@t-online.de](mailto:ebshramm@t-online.de)

[www.huegelvolk.de](http://www.huegelvolk.de)

# Die Enklave von Wiemabk



Willkürherrschaft? Schwere Feldarbeit? Leben in zugigen Katen? Die Nachteile der magiranischen Weltordnung liegen auf der Hand – doch auf der anderen Seite stehen:

Glamouröse Herrschaft! Rauschende Feste! Sorgloses Leben im eigenen Herrensitz!

Meist wird bei Deiner Geburt festgelegt, welchem Stand Du angehörst.

Du willst Deinen Status ändern?

Komm auf die Insel Devon, zur Enklave von Wiemabk. Wir lassen uns nicht mehr von anderen knechten, sondern sind selbst unsere Herren und Diener! Denn jeder, der dient, wird auch mal Herr sein. Und das Zeichen des Herren ist die Maske, die jedem Wiemabki in seinem Herrenzyklus magisch wächst und zum Dienerzyklus wieder verschwindet.

Genieße das Leben, denn das Rad dreht sich!

Aber auf Devon ohne den Glücksfaktor Deiner Geburt ...

## **Kontakt:**

Markus Vosteen, Habsburgerstr. 117, 79104 Freiburg,

[mvosteen@gmx.de](mailto:mvosteen@gmx.de)

# Klingol



*„...tückische Schneefelder auf eisigen Hochgebirgszügen, geheimnisvolle, uralte Klöster in versteckten Seitentälern, Mönche und Äbte, die in tiefer Verehrung den chaotischen EINEN Gott anbeten, Bauern, die verzweifelt versuchen, dem Boden das Nötigste abzurufen, kriegerische Nomadenstämme auf den Steppen zwischen den himmelhohen Bergen, Getul-Hirten, die den Jahreszeiten folgend durch die kargen Landschaften ziehen, vereinzelte Truppenstützpunkte der Besatzer aus dem uralten Städtebund von Ranabar, seltene Fabelwesen, wie die gefährlichen, pferdegroßen Qa'il-Laufvögel...“*

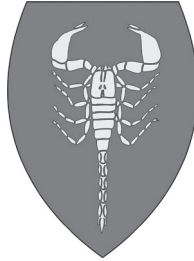
Die magiranische Simulation Klingols stellt eine phantastische archaische Kultur und Gesellschaft dar, die den Verhältnissen im irdischen Tibet während des frühen Mittelalters nicht unähnlich ist. Angesiedelt ist die kitharisch-klingolaskische Kultur auf dem Kontinent Urassu auf der Alten Welt von Magira.

Seit 1994 erscheint in unregelmäßigen Abständen das Fanzine „Berichte aus Klingol“, in dem die kleine Follow-Gruppe der Kitharier das phantastische Land mit Hilfe von Geschichten und Gedichten weiterentwickelt. Aber auch Gewandungsbasteln, gesellige Cons und vor allem viel Spaß stehen im Vordergrund.

#### **Kontakt:**

Jörg Heinemann,  
naiville@aol.com

# Die Söldner



Krieger, die sich für Gold verdingen, gibt es überall auf MAGIRA.

Die Söldner im Zeichen des Skorpions allerdings bilden eine Gemeinschaft, die sich aus den verschiedensten Kulturen und Ländern zusammengefunden hat, um nach dem internen Ehrenkodex zu handeln, dem Söldnerschwur. Dieser Schwur hält sie zusammen, unabhängig wo sie im Einsatz sind und für wen sie im Augenblick tätig sind.

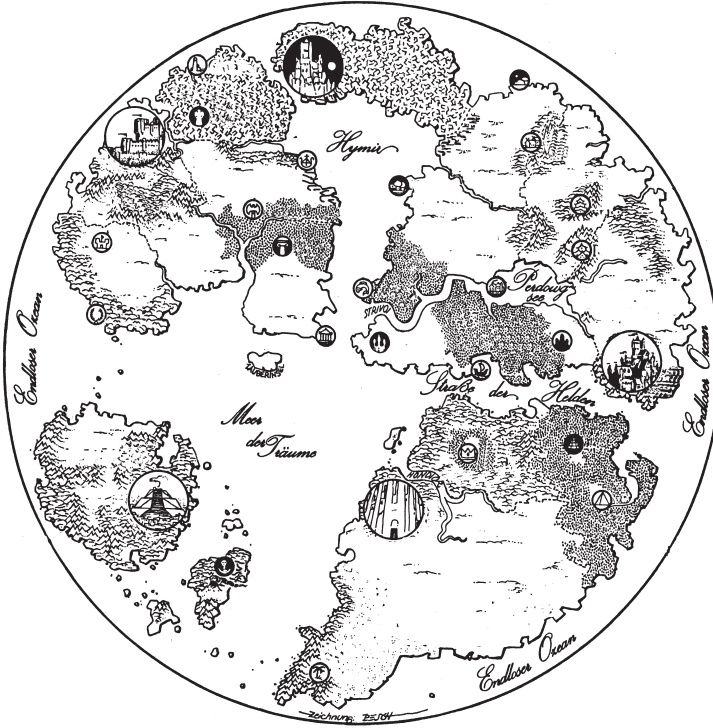
*„Denn es kommen Tag und Stunde.  
Dann steh'n wir in einer Reih',  
und man dient dem einen Bunde,  
gleich aus welchem Land man sei.“*

Die Söldner können ebenso für kleinere Aufträge, wie den Schutz von Handelswegen angeworben werden, wie auch größeren Unternehmungen, wie die Befriedung ganzer Landstriche. Darüber hinaus bilden sie Einheiten anderer Völker aus, damit diese ihren berechtigten Wünschen nach Durchsetzung ihrer Rechte Nachdruck verleihen können. Die Söldner werden sich nicht unbedingt in die niederen Angelegenheiten, wie die Verwaltung des jeweiligen Landes einmischen, stellen aber durch geeignete Maßnahmen sicher, daß nichts die übergeordneten Belange der Gemeinschaft der Söldner beeinträchtigt.

*Publikationen: „Im Zeichen des Skorpions“*

## Kontakt

Markus Puppke, Lübecker Strasse 8-10, 22949 Ammersbek  
puppke\_m@web.de



## Magira

Drei Welten voll Magie und Wunder, Kampf und Heldentum, Niedertracht und Intrige, Schönheit und Schmerz. Götter, Herrscher und Völker, deren Geschichte in Urzeiten zurückreicht und deren Geschichten ohne Zahl sind.

## Follow

Die Fellowship Of The Lords Of The Lands Of Wonder.  
 Eine Gemeinschaft von stattlicher Größe und jahrzehntalter Tradition.  
 Fest verwurzelt in Literatur, Spiel und Geselligkeit.

Wo Phantasie gelebt werden kann.