

Im Folgenden sind alle Dinge aufgelistet, die jeder Einwohner oder Dauergast von Münzquell weiß. Das heißt jeder sollte die Auflistung verinnerlichen, einige Punkte werden in Klammern gesetzt so steht es jedem frei, ob sein Charakter davon weiß oder nicht.

Am Ende der regulären Auflistung werden noch einmal gezielt einige Gruppen aufgegriffen, die eventuell mehr wissen als andere - also merkt es euch, wenn ihr zu einer dieser Gruppen gehört (zB Soldaten etc).

Neuerungen werden bei jeder Ausgabe farbig markiert und sind somit leicht zu finden.

Das Reich:

- Das Reich in dem wir uns befinden ist das Reich der Rosen auch genannt das Reich der Mitte und es befindet sich mittig, an der Ostküste von Mythodea
- Die Vertreter des Reiches sind Archont Karl (der Fels) Weber und Nyame Esthaer de vo Canar
- der Vertreter von Archont "Karl Weber" ist der Thulheen "Amir"
- **die Vertreterin von Esthaer de vo Canar ist Mellessan**
- Das Land Mythodea wurde erst vor 15 Jahren wiederentdeckt, davor lebte NIEMAND (außer den Elementarvölkern) dort, alle Einwohner sind Siedler
- Die Hauptstadt vom Reich der Rosen heißt Shang Meng-Feyn

Münzquell:

- Münzquell ist das südlichste Lehen im Reich der Rosen
- der Vogt heißt Cho'wa el Abar'Raine – ja den Namen kennt man, nein kompett schreiben müsst ihr ihn nicht können - sein Vertreter ist Corbain al Kyz
- Es gibt ein stehendes wenn auch kleines Heer zur Verteidigung von Münzquell
- Die Hauptstadt heißt Goldhafen (und baut auf den Mauern von Karlshafen auf)
- Münzquell hat etwa 10.000 Einwohner, der Großteil davon lebt in oder um Goldhafen
- Zu erreichen ist Goldhafen über den Mutterstrom, der nach knapp einer halben Woche auf Schiff im Meer mündet. Straßen nach außen gibt es wenige, nach Shang Meng-Feyn dauert es etwa 2 Wochen mit Pferd und Gepäck
- Die Topographie ist eher karg, Steppen, Einöden, kleine Berge aber im allgemeinen wenig Vegetation
- Es werden Bemühungen angestellt Gebiete um Goldhafen herum fruchtbar zu machen
- Es ist meist sehr warm oder zumindest selten kalt.
- **Derzeit herrschen Wetteranomalien und es schneit zeitweise**

Goldhafen:

- Goldhafen ist das Herz des Lehens und die Anzahl der Gäste übersteigt zu mancher Zeit die der Einwohner
- (Es gibt einen ziemlich Großen Kontor am Hafen, der stetig erweitert wird)
- **Der Bau des Hafenbeckens samt Werft etc ist vollständig abgeschlossen**
- **Die Innensstadt ist inzwischen ziemlich Prunkvoll errichtet, die Außenbezirke bestehen aus Holz oder gar Strohhütten**

Handelswaren:

- Vor kurzem wurde an einigen Felsformationen austretendes Öl /Teer (Haupthandelsware) gefunden, welches mit großer Begeisterung abgebaut und raffiniert wird – (es wird genutzt um Wagenräder zu schmieren, als Brennstoff für Laternen oder zum abdichten von Schiffen)
- Die zweite große Ressource des Lehens ist Sandstein
- Es wird mit allem bekanten Legalen (und Illegalen) gehandelt
- Im Lehensbesitz sind derzeit 5 Transportschiffe (4 Mast Karavelle), zwei "Mehrzweckschiffe" (3 Mast Karavelle, Die Donnergurgler, sowie das Schiff der "gambling Mice") und ein halbes Dutzend kleinerer Abfang/Kriegsschiffe, zwei weitere Schiffe befinden sich derzeit noch im Bau
- Münzquell ist was Ressourcen für den Unterhalt des Lehens angeht derzeit noch stark auf Außerhalb angewiesen

Rechtsprechung:

- Die direkte Rechtsprechung geschieht durch die Soldaten und bedarf keiner Anhörung wenn die Schuld bei allen Beteiligten und Anwesenden klar zuzuweisen ist
- Im Falle von Unklarheiten hat das letzte Wort der Vogt oder sein Vertreter
- Diebstahl wird je nach schwere mit Geldstrafe, Haft oder Verlust von Gliedmaßen bestraft
- Auf Mord steht die Todesstrafe, ebenso wie auf Hochverrat
- Für Betrug und Verrat gibt es Geld oder Enteignungsstrafen bis hin zur mehrjährigen Verpflichtung seiner Dienste gegenüber dem Opfer (Leibeigener auf Zeit)
- Bei Körperverletzung muss dem Opfer eine angemessene Wiedergutmachung angeboten werden
- Bei kleinen Vergehen gibt es je nach Ermessen zudem die Möglichkeiten von kurzen Haftstrafen oder dem zur Schau stellen am Pranger

Verbündete:

- Gorasia (ehemals Heimatland einiger Siedler)
- Oron, Lehen östlich von Münzquell
- Leuenmark
- Zweiwasser
- Oshead
- Kelemthal

Für die Soldaten:

- Der Oberste Befehlshaber ist der Vogt oder sein Vertreter
- Nach dem Vogt oder seines Vertreters stehen die Hauptmänner, von ihnen gibt es so viele wie es Einheiten gibt zb: Hauptmann der Bogenschützen, Hauptmann der Schweren Infanterie. Sie befehligen sämtliche Truppen einer Gattung
- Unter dem Hauptmann steht der Waibel, er hat die Befehlsgewalt über einen einzelnen Trupp von Soldaten
- Als Sonderposten neben dem Waibel gibt es noch den Adjutanten. Er unterstützt den Hauptmann bei der Durchführung seiner Pflichten wenn er diesen benötigt. Zum Beispiel zur Ausbildung der Truppen oder auf dem Schlachtfeld um Taktiken auszuarbeiten. Ist kein Hauptmann anwesend oder werden seine Dienste nicht benötigt, gliedert er sich in die

- Befehlskette unterhalb des Waibels ein.
- In letzter Reihe steht der einfache Soldat