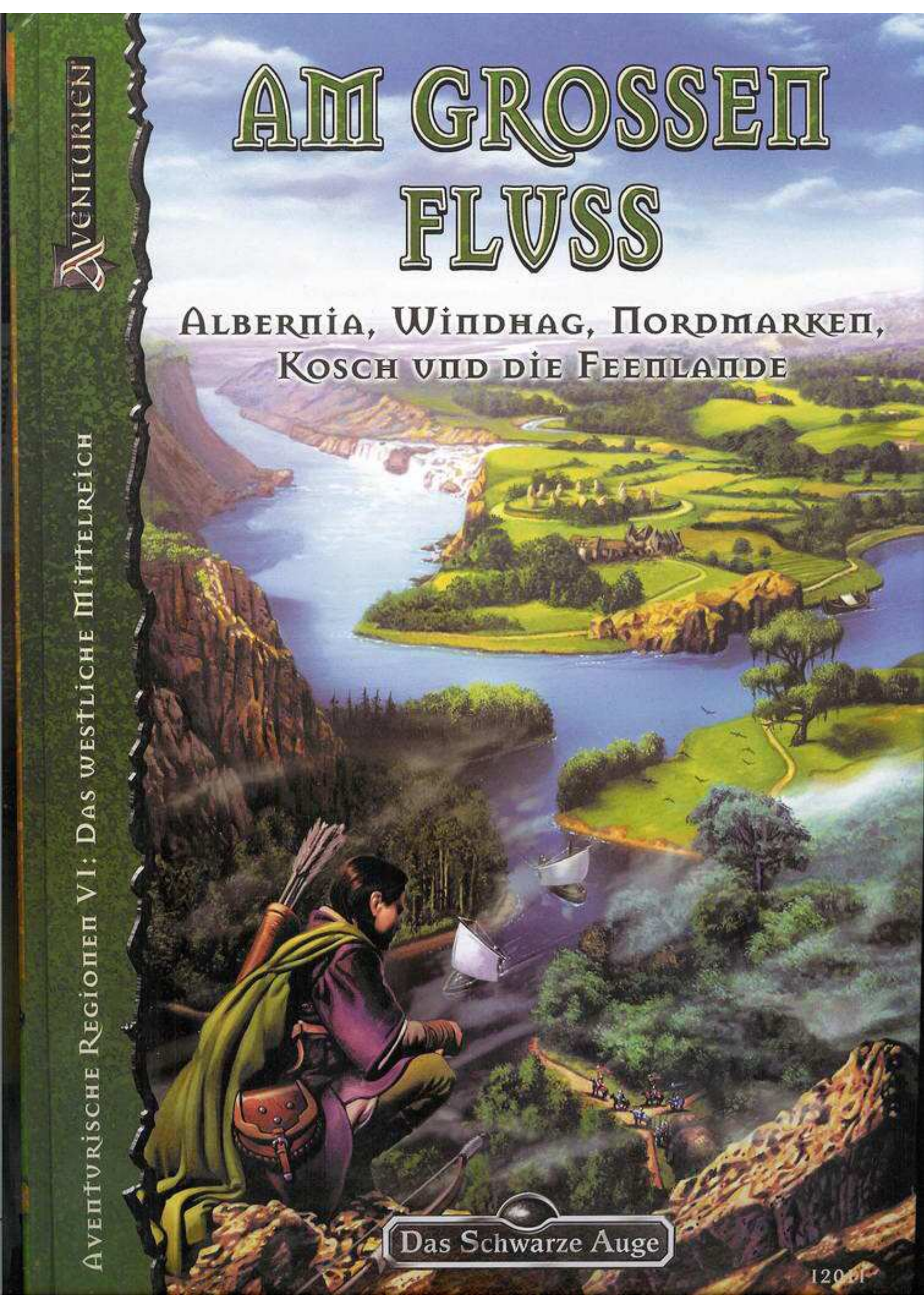
Aventurien

Aventurische Regionen VI: Das westliche Mittelreich

Am Grossen Fluss

Albernia, Windhag, Nordmarken, Kosch und die Feenlande

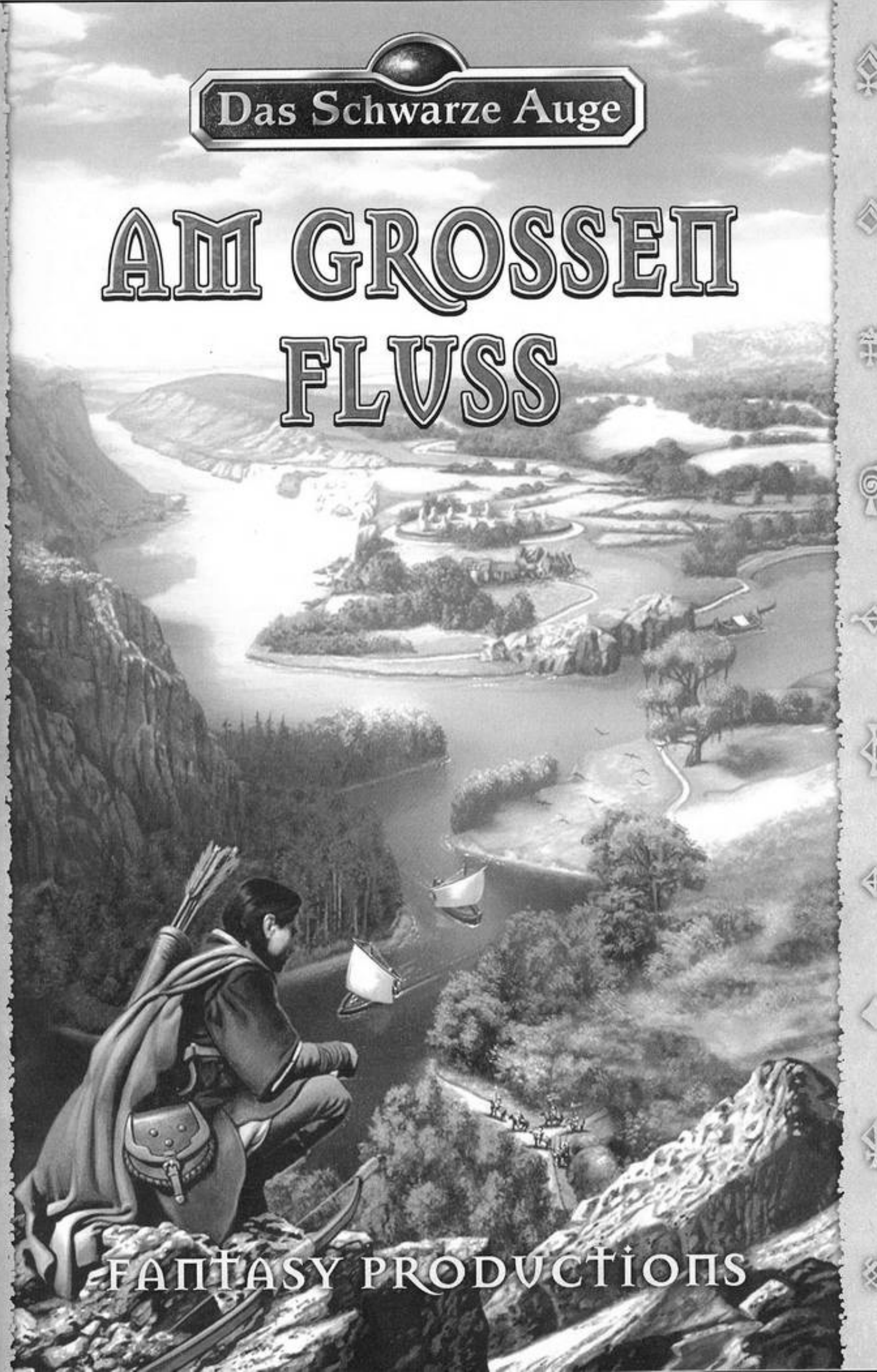


Das Schwarze Auge

1200

Das Schwarze Auge

Am Grossen Fluss



FANTASY PRODUCTIONS

AVENTURIEN

Ulrich Kiesow gewidmet,
dem geistigen Vater der Spielwelt Aventurien.

Umschlagillustration
Tom Thiel
Innenillustrationen
Björn Berghausen, Caryad, Ralf Hlawatsch, Horus, Ina Kramer, Don-Oliver Matthies, Susi Michels, Olaf Papke, Mia Steingräber, Florian Stitz, Sabine Weiss
Farbkarte der Region
Ina Kramer, bearbeitet von Thomas Römer und Tobias Wiersch
Weitere Karten und Pläne
Ralf Hlawatsch, Ina Kramer, Martin Lorber
Umschlaggestaltung & graphische Konzeption
Ralf Berszuck

Lektorat
Florian Don-Schauen, Katharina Pietsch, Momo Evers, Thomas Römer
Gesamtredaktion
Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Satz und Herstellung
Florian Don-Schauen
Belichtung, Druck und Aufbindung
SKN Druck und Verlag GmbH & Co., Norden

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 2005 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Printed in Germany 2005
ISBN 3-89064-204-7

Das Schwarze Auge

Am Grossen Fluss

Albernia, Windhag, Nordmarken und die Feenlande

Das Redaktionsteam:

Peter Diehn (Windhag), Momo Evers (Gesamtredaktion), Lena Falkenhagen (Albernia), Tina Hagner (Nordmarken), Daniel Jödemann (Havena), Carsten-Dirk Jost (Nordmarken), Martin Lorber (Kosch), Olaf Michel (Personen), Katharina Pietsch (Feen und Farindelwald), Sebastian Thurau (Mysterien), Anton Weste (Albernia), Tyll Zybura (Feen)

Autoren und Autorinnen:

Robert Björn Albrecht, Frank Wilco Bartels, Peter Diehn, Lena Falkenhagen, Marco Findeisen, Thomas Finn, Tina Hagner, Friederike Hölscher, Daniel Jödemann, Carsten-Dirk Jost, Stefan Küppers, Martin Lorber, Olaf Michel, Tobias Radloff, Stephanie von Ribbeck, Jan Rodewald, Kai Rohlinger, Katharina Pietsch, Dennis Schmidt, Andreas G. Schramm, Fiete Stegers, Achim Steigert, Sebastian Thurau, Jesco von Voss, Mark Wachholz, Anton Weste, Tyll Zybura

»Unser Dank kann nicht größer sein, und Wir wüssten nicht, welche Pfeiler das Reich besser tragen könnten als Ihr.«
—Rohaja von Gareth an ihre Streiter nach einer erfolgreich geschlagenen Schlacht

Auf der Grundlage der Publikation **Das Fürstentum Albernia** von Ulrich Kiesow mit Beiträgen von Gerd Böder, Ralf Hlawatsch, Frank Jäger, Ina Kramer, Andreas Michaelis, Michelle Schwefel (geb. Melchers) und Jörg Raddatz.
Die albernischen Barden preisen in ihren Liedern: David Zgoll, die Autorinnen und Autoren der Webseite des Königreichs Albernia (www.koenigreich-albernia.de), Iris Wagner, Wolfgang Wagner
Der Kosch bläst Dankesfanfaren für: Björn Berghausen, Stephan Johach, Stefano Monachesi und Stephan Schulze
Die Windhager ziehen den Hut vor: Martin Groh, Susi Michels, André Volk und den Briefspielern der Markgrafschaft Windhag
Die Nordmarken beugen das Knie vor: Salvador Arenas, Christian Bayerl, Heiko Brendel, Lucas Champollion, Marcus Friedrich, Eva Hegel, Mario Oleschko, Sven Riedel, Jürgen Riemer, Peter Schimunek, Clarissa Schnabel, Wolf-Ulrich Schnurr, Roland Schupp, Fiete Stegers, Max Warnstädt, Volker Weinzheimer, Petra Wittmann und allen anderen, die mit Zeit, Ideen und viel Spielfreude die Nordmarken erkundeten und ausgestalteten.
Die Feenwelten gewähren folgenden dienstbaren Geistern einen Wunsch: Brian Froud und Alan Lee für wundersame Stunden mit *Fairies*

Weiterer Dank der Redakteure und Autoren gilt: Gun-Britt Tödter für Feenstaub und Niklas Reinke für filmische Unterstützung

sowie
allen Mitgliedern der DSA-Redaktion

Eine DSA-Spielhilfe

FANPRO

Fantasy Productions

Inhalt

Vorwort 5

Drachenflug 6

Die Geschichte am Großen Fluss 9
- Die Vorzeit 9
- Besiedlung durch die Güldenländer 10
- Die Dunklen Zeiten 13
- Das Neue Reich 15
- Die Neuzeit 21

Der Nebelsänger 27

Herzog, Ritter, Bürgermeister 29
- Zwischen Loyalität, Verrat und Machtgier 29
- Vom Küstenpiraten bis zum Koschbaron 31

Krieg in Albernia 35
- Die streitenden Parteien 38

Der Große Fluss 43

Das Königreich Albernia 46
- Das Abagund 51
- Das Winhaller Land 59
- Der Farindelwald 62
- Das Seenland 66
- Das Delta des Großen Flusses 70
- Die Küstenregion 71
- Havena – Hauptstadt Albernias 72

Die Markgrafschaft Windhag 94
- Vom Leben im Windhag 94
- Sagen und Legenden des Windhag 99
- Die Region 100
- Die Festungsstadt Harben 104
- Die Reichsstadt Kyndoch 106

Das Herzogtum Nordmarken 108
- Von Land und Leuten 108
- Sagen und Legenden der Nordmarken 113
- Städte und Grafschaften der Nordmarken 114
- Die Herzogenstadt Elenvina 117
- Die Grafschaft Isenhag 120
- Die Grafschaft Albenhus 122
- Die Landgrafschaft Gratenfels 125
- Gratenfels – Die Stadt der Türme und Mauern 127

Das Fürstentum Kosch 130
- Von Land und Leuten 130
- Die Region 135
- Die Grafschaft Hügellande 138
- Die Grafschaft Ferdok 140
- Angbar – 'Die Eherne' 141
- Ferdok – Heimat des Biers 144

Von Wundersamen und Zauberhaften 146
- Von den Feen 146
- Necker, Nixen, Meermenschen 159

Berühmte und berüchtigte Personen 166
- Persönlichkeiten Albernias 166
- Persönlichkeiten Windhags 177
- Persönlichkeiten der Nordmarken 181
- Persönlichkeiten des Kosch 187

Mysteria et Arcana 191
- Geheimnisse Albernias 191
- Geheimnisse des Windhag 199
- Geheimnisse der Nordmarken 202
- Geheimnisse des Kosch 204
- Drachen am Großen Fluss 207
- Geheimnisse der Feen und Wasserwesen 208

Irdisches für Liebhaber der Region 210

Index 211

Vorwort

Willkommen in Aventurien, werter Leser!

Feenmagie und politische Intrige vereinen sich wie in keiner anderen Region Aventuriens an den Ufern des Großen Flusses. Wo im Kosch Zwerge und Menschen Seite an Seite streiten, der Windhag bis zum heutigen Tag Wohnort vieler Drachen ist und die Geschicke der Nordmarken fest in der Hand des Adels liegen, vermischt sich in Albernia weltliches Streben mit dem Wirken der Anderswelt. Hier liegt der Farindelwald, jener Ort zwischen Realität und Traum, in dem die mächtige Farindel Wipfeltau leben soll, von der niemand zu sagen weiß, ob sie eine uralte Elfe, eine Fee oder ein ganz und gar anderes Wesen sein mag – und ob sie überhaupt existiert. Doch wo hier ein alter Waldschrat den Blick seiner moosumkränzten Augen über den Leib einer Dryade wandern lässt und seine Rinde wohlig knarzt, wenn die Baumnymphe sich in seinen Ästen zur Ruhe bettet, kämpft nur wenige Meilen entfernt Albernia unter Königin Invher um seine Unabhängigkeit vom Reich. Einige Dörfer entfernt weint eine Söldnerin stumm in ihren Bierkrug, um das unendliche Leid zu vergessen, das sie in den Schlachten des Jahrs des Feuers sah, als Gareth und Wehrheim in Glut und Asche vergingen; unter ihr aber, im Keller der Schänke, öffnet sich just in diesem Augenblick ein Feentor, und heraus schlüpft ein Schelm, der von Kummer und Leid nichts weiß noch wissen will.

Der Große Fluss, jener majestätische Strom, der im Herzen Aventuriens entspringt, prägt die Region wohl am nachdrücklichsten. Er ist mehr als ein Fluss, denn er ist die Heimat des Flussvaters, von dem jedes Kind unzählige Sagen kennt, und in seinen Fluten tummeln sich seltsame Wesen, von denen Necker und Nixen noch als die gewöhnlicheren gelten. Der Große Fluss selbst soll gar eine mystische Entität sein, der schon so manches Mal in die Geschicke des Landstriches eingegriffen hat.

Denn auch im weltlichen Sinne ist der Große Fluss eine Lebensader dieser Region. An seiner Mündung liegt Havena, jene große Handelsmetropole, in der sich Unter- und Oberwelt nicht nur im Handeln und in der Gesinnung der Bewohner vermischen.

Viele der größten Helden Aventuriens haben in jungen Jahren an den Ufern des Flusses gespielt oder den großen Frachtschiffen und kleinen Treidelflößen zugewinkt und sehnsüchtig davon geträumt, einst selbst in die Welt zu ziehen, um Abenteuer zu erleben.

Aber auch jene gewisse Schwermut, die die nebelverhangene Muhrsape oder die vielen tiefen Gewässer der Region mit sich bringen, ist charakteristisch für die Region und hat seine Bewohner geprägt. Die Armut der Farindelköhler oder der Flößer ist groß, und das Land wurde in den letzten Jahrzehnten so oft vom Krieg gebeutelt, dass es vielleicht wirklich nur jenem allgegenwärtigen Hauch von Zauber und Magie zu verdanken ist, dass die Menschen und Zwerge, die Elfen, Orks und Goblins, die dieses Land bei aller Verschiedenheit der Völker ihre Heimat nennen, über all dem Leid noch nicht der Schwermut verfallen sind.

Das Land am Großen Fluss ist vielfältig, und es spiegelt viele Aspekte wider, die charakteristisch für Aventurien sind. Deshalb ist diese Region (neben Nostria und Andergast, die Sie in der Spielhilfe **Unter dem Westwind** ausführlich beschrieben finden) besonders geeignet für jene, die sich zum ersten Mal auf eine Reise nach Aventurien wagen wollen. Gerade für die in dem vorliegenden Band beschriebenen Regionen wurden in den letzten Jahren unzählige Abenteuer publiziert, die erfahrene und junge Helden gleichermaßen in ihren Bann ziehen werden und deren Auflistung Sie im Anhang dieser Publikation (Seite 210) finden können.

Sei es auf einem großen Handelsschiff, auf einem Treidelkahn, zu Pferd, in einer Kutsche oder auf der Reise in die Feenwelten: Wir wünschen Ihnen standhafte Gefährten, siegreiche Schlachten und einen Heiltrank, wann immer Sie ihn wirklich benötigen.

Halle/Saale im Juli 2005

Für die Autoren
Momo Evers

Abkürzungsverzeichnis

Die folgenden Abkürzungen werden im Text genutzt und verweisen auf andere Publikationen zur Spielwelt Aventurien, die Sie hinzuziehen können, aber nicht müssen.

Angrosch — Angroschs Kinder
SRD — Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
MGS — Mit Geistermacht und Sphärenkraft
MWW — Mit Wissen und Willen
AdA — Aus der Asche
MBK — Mit blitzenden Klingen
Basis — Basisbox
ZBA — Zoo-Botanica Aventurica
GA — Geographia Aventurica
Westwind — Unter dem Westwind

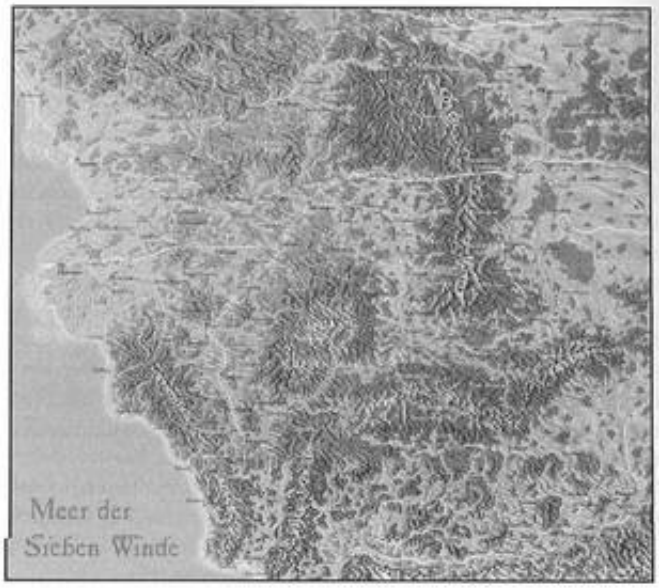
Kürzel für Gaststätten

Bei der Beschreibung von Händlern, Handwerkern Gaststätten und dergleichen werden Sie in dieser wie in anderen Regionalpublikationen immer wieder auf eine Anmerkung in Form von beispielsweise "Q7/P5" stoßen. Solche Kürzel geben Ihnen Hinweise auf *Qualität* und *Preis* dieser Händler. Die genannten Zahlen stehen in einer Skala von 1 bis 10, so dass Qualität 5 durchschnittlich ist, eine Kneipe mit Qualität 1 eine fürchterliche Kaschemme ist und ein Gasthaus mit Qualität 10 allerhöchsten Ansprüchen genügt. Der Preis ist angemessen, wenn er die gleiche Zahl hat wie die Qualität. Eine Haus mit "Q3/P6" ist nicht nur von mangelhafter Ausstattung, sondern auch noch deutlich überteuert, während "Q9/P7" zwar nichts für den kleinen Geldbeutel ist, aber im Vergleich zu der gelieferten Qualität sehr günstig.

Bei Gaststätten werden diese Angaben noch durch ein "S" ergänzt, das Auskunft über die verfügbaren Schlafplätze gibt. Diese Zahl ist nicht relativ, sondern absolut gemeint: "S20" sagt also, dass hier bis zu 20 Gäste ein Nachtlager finden können. Dabei bleibt es Ihnen als Meister überlassen, ob es sich um einen einzelnen Schlafsaal handelt oder vorwiegend um Einzelzimmer und Suiten. Je höher die Qualität, desto höher in der Regel die Anzahl exquisiter Zimmer.

Drachenflug

»Wenn ich ein Drache wäre, so würde ich jeden Tag über meiner Heimat kreisen, dem Lauf des Großen Flusses folgen und glücklich sein.«
—aus einem aventurischen Volkslied



Weites, grünes Land erstreckte sich unter Ylshakaars Schwingen, hier und da lagen verstreute Wäldchen und Seen, doch nur wenige menschliche Ansiedlungen. Bemerkt hätte den Westwinddrachen ohnehin niemand; die Unterseite seines Leibes war azurblau, seine schlanke Gestalt ließ sich gegen den klaren Himmel kaum ausmachen. Sein Schatten war zumeist viel zu schnell wieder vorübergezogen, als dass jemand auf ihn aufmerksam werden könnte.

Rasch zog Ylshakaar dahin. In der Ferne tauchten nun die dichten Bergwälder aus dunklen Tannen auf, die sich an die Flanken des schroffen dunkelgrauen *Kosch-Gebirges* drängten. Der Drache flog bereits über dem **Königreich Kosch**, jener friedlichen Provinz des Neuen Reiches zu Füßen des Gebirges (siehe Seite 130ff.).

Hier, im Norden der Provinz, entstand aus dem Zusammenfluss der Flüsse *Ange* und *Breite* der *Große Fluss*, der längste Strom des Kontinents Aventurien. Wie ein glitzerndes blaues Band zog er sich über mehr als 1.000 Meilen durch das Land, suchte sich auf seinem langen Weg zum Meer seine Bahn zwischen fünf Gebirgszügen und durch mehrere Ländereien und Provinzen hindurch. Hoch oben am Himmel folgte Ylshakaar dem Lauf des Flusses.

Der Drache flog gen Süden, entlang der schneebedeckten Gipfel des Gebirges. Vor ihm tauchte der im Sonnenlicht blau glitzernde *Angbarer See* auf. Das umliegende Land, die *Hügellande*, waren fruchtbar und dicht besiedelt. Hier fanden sich auch zahlreiche Zwergendörfer mit ihren grasbewachsenen Hügelhäusern.

Kurz schien es so, als würde Ylshakaar hinabfliegen, um sich in dem See einige schmackhafte Angbarsche zu fangen, doch dann zog er unbeirrt weiter nach Süden. Die menschlichen und zwergischen Fischer, die an diesem Tage auf dem See unterwegs waren, gingen deshalb auch weiterhin unbehelligt ihrer Arbeit nach und erfuhren niemals, dass ein leibhaftiger Drache gerade über ihren Köpfen hinweggeflogen war.

Am Westufer des Sees lag *Angbar*, die Hauptstadt des Königreichs Kosch, wo hinter festen Mauern Menschen und Zwerge gleichermaßen lebten und der Haupttempel der Ingerimm-Kirche stand.

Ylshakaar folgte weiter dem Großen Fluss, der den Angbarer See in großem Bogen umfloss und dann, an der Stadt *Ferdok* vorbei, weiter nach Süden strebte. Dort schloss sich eine weitaus kargere, von Sümpfen durchzogene Landschaft an. Am Horizont erhob sich ein anderes Gebirge, diesmal aus rötlichem Granit: das von Zwergen bevölkerte *Ambossgebirge*, dessen Ausläufer teilweise noch zum Kosch zu zählen waren. Dort lebten Zwerge und Menschen eng beieinander.

Der Große Fluss schlug nun im großen Bogen den Weg nach Westen ein, suchte sich einen Weg zwischen Kosch-Gebirge, Amboss und den Gipfeln des *Eisenwalds* hindurch, einem weiteren Gebirge der Region. Noch vor *Albenhus*, der Handelsstadt am Großen Fluss, die von dem Strom in zwei Hälften geteilt wurde, passierte Ylshakaar die *Zwergenpforte*, die engste Stelle zwischen Kosch-Bergen und Eisenwald und die Grenze zum **Herzogtum Nordmarken** (siehe Seite 108ff.), einer weiteren Provinz des Neuen Reiches. Dichte Wälder und karge Berglandschaften prägten das Bild. Hier wand und schlängelte sich der Große Fluss in unzähligen Schleifen und Biegungen durch das hügelige Land zwischen den Ausläufern der verschiedenen Gebirgszüge, durch Engpässe hindurch und über Stromschnellen hinweg. Hoch beladene Treidelkähne wurden von schweren Ochsengespannen gegen die Strömung gezogen, oftmals von flinken Flussseglern überholt, die den Strom hinaufeilten.

Bis weit in den Norden, auf dieser Seite des Kosch-Gebirges, erstreckte sich dagegen das flache und fruchtbare *Gratenfelser Becken* zwischen dem Großen Fluss und der Grafenstadt *Gratenfels*. Hier war das Klima mild und die zahlreichen Äcker brachten reiche Ernten hervor. Vor Ylshakaar ragten nun jedoch die Gipfel der *Ingrakuppen* in die Höhe, in deren Herzen die uralte Zwergenstadt *Xorlosch* lag. Doch der Drache zog es vor, diesen Gebirgszug zu umfliegen; er folgte weiter dem Großen Fluss. Zwischen Ingrakuppen und Eisenwald passierte er die *Opferschlucht*, wo die Bergmassive beiderseits des Flusses zusammenrückten und der Fels lotrecht emporragte. Eine Herde Gämsen trat hier hastig die Flucht an, als der Schatten des Drachen auf sie fiel, und sprang von Fels zu Fels davon. Für einen kurzen Moment fand Ylshakaar Gefallen daran, die flinken Tiere über den Hang zu scheuchen, doch bald schon schwang er sich erneut dem Himmel entgegen.

In der südlichsten Schleife des Flusses überflog er *Elenvina*, die Hauptstadt des Herzogtums Nordmarken. Weithin sichtbar war der strahlend weiße Praios-Tempel. Jenseits des Großen Flusses ragten bereits die schroffen Gipfel der *Windhag-Berge* auf. Doch tobten dort Stürme über dem Gebirge, dunkle Wolken verwehrten dem Drachen den Blick auf das Meer jenseits des Massivs. Ylshakaar flog nicht in das Unwetter hinein, sondern folgte wieder dem Großen Fluss, der nun, spürbar ruhiger geworden, nach Norden floss, zur Reichsstadt *Kyndoch*.

Der Westwinddrache ließ die Ingrakuppen und die Ausläufer des Windhag hinter sich und passierte die Grenze zum **Königreich Albernia** (siehe Seite 46ff.). Hier erstreckten sich die weiten, hügeligen Heidelandschaften des *Abagund* mit ihren zahlreichen kleinen Seen und Rinnsalen und kargem Bewuchs. Dort lag auch der verwunschene *Farindelwald*, ein unberührter Landstrich, in dem Feen und andere seltsame Wesen lebten. Im weiten Bogen umfloss dort der *Tommel* den Wald und passierte auf seinem Weg zum Meer die Städte *Honingen* und *Winhall*. Das Königreich hatte sich erst kürzlich vom Mittelreich losgesagt, nach einem erbitterten Bürgerkrieg besetzten heute Truppen der Nordmarken die östlichen Gebiete Albernias.

Hier blies der beständige Westwind *Beleman* munter vom Meer her und begrüßte Ylshakaar mit einem Schauer salzig-feuchter Luft nach seiner langen Reise. Auf dem blauen Strom unter ihm suchte sich gerade eine schwerbewaffnete Galeere ihren flussaufwärts, beladen mit Soldaten, die an die Grenze zu den besetzten Gebieten verlegt wurden.

Bevor der Große Fluss sich endlich in das Meer ergießen konnte, teilte er sich hier noch in fünf Arme auf. Jenseits des Deltas erstreckte sich das *Seenland*, so benannt nach den unzähligen flachen Gewässern und Tümpeln. Die wenigen Menschen dort fürchteten die häufigen Überschwemmungen und hatten ihre Behausungen auf Hügeln errichtet.

Über der *Muhrsape*, der Sumpflandschaft des mächtigen Flussdeltas,

flog Ylshakaar schließlich einen großen Bogen. Noch bevor er das Meer erreichte, sah er tief unter sich *Havena*, die größte Stadt der Region und Hauptstadt des Königreichs Albernia. Zwischen Havena und dem Meer erstreckte sich die überflutete und verfluchte Unterstadt.

Dann hatte Ylshakaar endlich das *Meer der Sieben Winde* erreicht. Er ließ das Mündungsdelta des Großen Flusses hinter sich und glitt nun wieder Richtung Süden, entlang der Küste Albernias. Der Schatten seines mächtigen Leibes fiel dabei auf zahlreiche kleinere und größere Inseln vor der Küste. Kleine Boote schaukelten dort auf den Wellen, Fischer brachten ihren reichen Fang zu den Märkten von Havena, und wer seinen Blick zum Himmel wandte und den Drachen sah, der wurde starr vor Entsetzen, bis er vorübergeglitten war. Nur ein kleiner Junge auf einem Fischerboot strahlte und reckte die Hände in die Höhe, als wolle er die glänzenden Schuppen des Drachenleibes mit seinen kleinen Händen berühren. Ylshakaar lachte. Menschen.

Dann hatte er das Delta hinter sich gelassen und schon tauchten vor ihm wieder die Berge des Windhags auf. Die nördlichsten Baronien gehörten zwar inzwischen zu Albernia, dennoch hatte der Westwinddrache nun die **Markgrafschaft Windhag** (siehe Seite 94ff.) erreicht. Dieser Landstrich war recht bevölkerungsarm, die Menschen wohnten hier vor allem an der Küste. Dahinter begannen bereits die Ausläufer des mächtigen, hoch aufragenden Kalkgebirges. Hier warf sich der Beleman beständig und unermüdlich gegen die Bergkette, zu deren Füßen dichte Wälder lagen. Schließlich kam die schwer befestigte Festungsstadt *Harben* in Sicht, der Sitz des Statthalters des Markgrafen. Die Stadt war auf mehreren Terrassen errichtet worden, und viele Gebäude hatte man direkt aus dem Fels geschlagen.

Und weiter trugen Ylshakaar seine Schwingen, entlang der zerklüfteten Steilküste, wo sich die Wellen brüllend gegen den Fels warfen und hoch empor sprangen. Hier sank der Drache tiefer und stieß durch einen feinen Nebel salzigen Wassers hindurch, passierte ein kleines Dorf nahe der Küste und schreckte einige Bauern bei ihrer Arbeit auf, die sich sogleich in den Schutz ihrer Behausungen flüchteten. Ylshakaar beachtete sie nicht und flog ein Stück weit auf das Meer hinaus. In einer flachen, geschützten Bucht erspähte er ein kleines Piratenschiff, das dort vor der Harbener Flotte Schutz gesucht hatte.

Dann jedoch entdeckte er zwei Artgenossen, die über den Wellen kreisten und mitunter pfeilschnell und mit angelegten Flügeln herabstießen, um nach Fischen zu jagen. Ylshakaar näherte sich den beiden Drachen; kurz beteiligte er sich an ihrem Spiel mit dem Wind und den Wellen, dann flog er davon in Richtung Landesinnere, zurück zu seinem Hort in den Windhag-Bergen.

Das Land entlang des Großen Flusses war alt; und es war wunderschön und voller Geheimnisse. Es war sein Land – seine Heimat.

Einsteiger? – Willkommen!

Sie haben sich erst vor kurzer Zeit für die Erkundung Aventuriens, der phantastischen Spielwelt *des Schwarzen Auges* (kurz DSA) entschieden? Dann haben Sie mit dem Kauf dieser Spielhilfe eine gute Wahl getroffen. Die folgenden Zeilen werden Ihnen helfen, sich schnell zurechtzufinden, auf dass Sie sich so bald wie möglich den wirklich wichtigen Dingen zuwenden können: Ihren ersten Heldentaten in einer Welt voller Abenteuer!

Aventurien ist eine große Welt, die bereits seit über 20 Jahren von unzähligen Spielern bereist, erkundet und geformt wird. Über 150 Abenteuerbände sind bereits publiziert, die Regeln liegen mittlerweile in der vierten Auflage vor, und alle zwei Monate berichtet der **Aventurische Bote*** über die jüngsten Entwicklungen. Die hitzeflirrende Wüste Khôm wurde ebenso beschrieben wie die Sklavenhalter-Staaten des Südens, das stürmische Thorwal und die Stollen der Zwerge. Da die Zeit in der Spielwelt Aventurien kontinuierlich voranschreitet, können Sie nicht nur unzählige Städte, Wälder und Höhlen entdecken, Sie können auch jeden Tag aufs Neue gestalten und das Schicksal Ihrer Heldengruppe – mitunter sogar das eines ganzen Landstrichs – dauerhaft beeinflussen; kurz: Sie können Geschichte schreiben, und Ihre Helden sind es, die die Barden dereinst in ihren Liedern preisen werden. So war es stets in Aventurien: Helden haben während des Orkensturms gegen die Schwarzpelze gekämpft (etwa in der Abenteuerpublikation **Das Jahr des Greifen**), den Untergang von Teilen des Mittelreichs erlebt und sein Fortbestehen ertrotzt (zum Beispiel in der Kampagne um das Jahr des Feuers aus **Schlacht in den Wolken**, **Aus der Asche** und **Rückkehr des Kaisers**), das Erblühen neuer Reiche mit Erstaunen oder Entsetzen verfolgt oder zu verhindern getrachtet (in der Kampagne um die *Sieben Gezeichneten* mit den Bänden **Rückkehr der Finsternis**, **Meister der Dämonen**, **Invasion der Verdammten** und **Mächte des Schicksals**) und sich mit Geheimnissen aus vergangenen Zeitaltern auseinander gesetzt (so etwa in der einsteigerfreundlichen Spielsteine-Kampagne aus **Der Alchemyst**, **Die Einsiedlerin**, **Der Händler** und **Der Inquisitor**).

Aventurien bietet Spielern und ihren Helden unzählige Möglichkeiten und hält mannigfaltige Geheimnisse und Herausforderungen für sie parat. Doch wo beginnen, in einer Welt der unbegrenzten Möglichkeiten? Das Königreich Albernia ist eine gute Wahl für den Start in ein Abenteurerleben. Werfen wir einen ersten, neugierigen Blick auf diese Region. Albernia liegt im Westen des Kontinents an der Küste zum Meer der Sieben Winde, im Norden durch das kleine und vor allem arme Königreich Nostria begrenzt, im Süden durch ein wildes Gebirge: den Windhag. Die östlichen Gebiete des Königreiches sind von Truppen der zum Mittelreich gehörenden Nordmarken besetzt.

Das Klima entspricht dem Mitteleuropas, die Landschaft wird dominiert von sanften Hügellanden, großflächigen Seengebieten und feuchten Mooren. Quer durchs Land fließt der Große Fluss, ein gewaltiger Strom, der als großflächiges Delta ins Meer der Sieben Winde mündet. Das Flussdelta ist eine gefährliche Sumpflandschaft, an deren Rand Havena liegt, vor 300 Jahren von einer gewaltigen Flutwelle halb zerstört und heute Hauptstadt des Königreichs.

Das Land befindet sich im Krieg und braucht starke Schwertarme, doch auch geschickte Diplomaten werden gesucht und auf gewitzte Händler warten hohe Profite. Mit Havena liegt eine große Hafenstadt in der Region, auch wenn diese ihre besten Tage bereits lange hinter sich hat. Doch durch den Krieg blüht der Seehandel langsam auf – und zieht damit neben reichen Handelsherrn auch übles Gesindel an.

In den weiten Moorlandschaften, allen voran dem Delta des Großen Flusses, lauern verschlagene Flusspiraten und gefährliche Ungeheuer, aber versunkene Schätze und magische Orte locken Heldengruppen immer wieder in die Sümpfe. In düsteren Wäldern streiten Räuberbarone für die verarmte Bevölkerung oder wirtschaften in die eigene Tasche, mysteriöse Wesen halten hier ewige Wacht oder versuchen, schöne Jünglinge zu verführen. In kaum einer anderen und über kaum eine andere Region Aventuriens werden mehr Märchen er-

*) Der **Aventurische Bote** ist das von Redakteuren und Spielern gemeinsam gestaltete Journal des Schwarzen Auges und informiert zweimonatlich über die wichtigsten aventurischen Geschehnisse. Ein Probeexemplar können Sie gegen Einsendung von 2,50 Euro in Briefmarken (Stand: Herbst 2005) bei **Fantasy Productions**, Postfach 1517, 40675 Erkrath anfordern.

zählt, deren wahrer Kern sich einem arglosen Zuhörer bereits manches Mal schneller offenbart hat, als diesem lieb sein konnte.

Die Regionalspielhilfe **Am Großen Fluss** führt Sie zunächst nach Albernia und bietet Ihnen Beschreibungen der Historie, der Landschaften, der Dörfer und Städte und natürlich auch der Aventurier, die dort wohnen. Sagengut und Aberglauben werden zum Besten gegeben, bekannte Persönlichkeiten vorgestellt, und auch der Feenwelt, die nirgends so präsent ist wie hier, widmet der vorliegende Band ein eigenes Kapitel.

All diese Beschreibungen stellen das offizielle Aventurien im Jahre 1029 BF dar. Die aventurische Zeitrechnung bietet eine gemeinsame Basis für alle DSA-Spieler und -Autoren, und alle offiziellen DSA-Produkte halten sich an eine gemeinsame, aufeinander abgestimmte Beschreibung und stetig fortlaufende Geschichtsschreibung Aventuriens, der sie Schritt für Schritt folgen, deren Pfade Sie aber auch jederzeit zu Gunsten eigener Ideen und Abenteuer verlassen (und später wieder zurückkehren) können. Genauso wie die Regeln der Basisbox **Das Schwarze Auge** und aller anderen Regelmodule – etwa **Schwerter & Helden** oder **Zauberei & Hexenwerk** – bieten die chronologischen Ereignisse im von der Redaktion geformten offiziellen Aventurien Ihnen Vorschläge und Anregungen für die Ausgestaltung Ihrer eigenen Spielwelt.

Vollkommen eigenen Gesetzen folgen die Feenwelten: Überall in Albernia befinden sich Übergänge in fremde Globulen, so genannte Feentore. Weil jede Globule anders ist, die Zeit dort unterschiedlich schnell voranschreitet und ihre Tore die Form oder Gestalt ändern, nicht immer passierbar sind und zu manchen Zeiten bewacht werden, können Sie hier Ihrer Phantasie freien Lauf lassen. Führen Sie Ihre Spieler in eine scheinbar friedliche Welt, die von dunklen Schwarzfeen bedroht wird, oder versetzen Sie sie in ein gewaltiges Labyrinth, das mit sprechenden Schnecken und laufenden Pilzen bevölkert ist. Oder Sie laden die Helden in die Wohnung einer Baumfee ein, in den See einer Flussnymphe oder das Schloss eines Feenkönigs, der täglich prächtige Feste feiert.

DSA-Regionalspielhilfen können Ihnen aber nicht nur eine Region näher bringen, sie werden Ihnen auch beim Spielen und beim Entwickeln von eigenen Abenteuern eine Hilfe sein. Beim Lesen werden Sie feststellen, wie oft Arbeit auf eine Heldengruppe zu warten scheint, wie oft ein Geheimnis vorerst im Dunkeln bleibt und wie häufig die Bewohner der Region darauf hoffen, dass tatkräftige Recken für das Gute streiten: In einem Wald verschwinden immer wieder junge Männer, andernorts bedrohen Räuber eine viel genutzte Handelroute und die wichtigsten Bürger Havenas spinnen eifrig Intrigen gegeneinander. Im Sumpf hausen Ungeheuer, über die sich die Bauern der Umgebung unheimliche Geschichten erzählen, im alten Hungerturm der Hauptstadt soll es spuken, und entlang des Großen Flusses erzählt man sich von einem sagenhaften Goldschatz. Unzählige Möglichkeiten zum Einstieg in ein Heldenleben warten nur darauf, von Ihnen und Ihrer Spielgruppe ergriffen zu werden.

In jeder Regionalspielhilfe findet sich ein exklusives Kapitel für Spielleiter: die **Mysteria et Arcana**. Hier finden Sie viele Informationen zu Geheimnissen und Mysterien, die ihrer Entdeckung harren. Manche Mysterien sind mit einem Sternchen (*) versehen. Diese werden wir im Rahmen offizieller Publikationen nicht mehr auflösen. Sie stehen Ihnen somit zur freien gestalterischen Verfügung. Warum es diese Unterscheidung gibt? Nun, wenn Sie sich etwa in Ihrem Aventurien dazu entschließen würden, Havena dem Erdboden gleichzumachen, könnten Sie folgende Abenteuer in dieser Stadt nicht mehr erleben. Wenn Ihre Gruppe einen Schurken tötet, der in einigen Jahren als Tyrann ganze Landstriche knechtet und in einer großen Schlacht geschlagen werden soll, könnten Sie an dieser nicht mehr teilhaben. Mit Sternchen versehene Mysterien aber zeigen Geheimnisse auf, die im offiziellen Aventurien keine Rolle mehr spielen werden. Sie können diese Orte oder Personen also nach Herzenslust bespielen und eigene Abenteuer an diese anknüpfen, ohne zu einem späteren Zeitpunkt Gefahr zu laufen, ein Ereignis Ihrer Spielwelt an das offizielle Aventurien angleichen zu müssen.

Beispielsweise steht mitten im Althenfachrer Moor ein halb verfaulter Galgen, zu dessen Füßen schwarze Blumen wachsen und der nachts von einem bläulichen Schimmer umhüllt ist. Dann ist ein leises, vielstimmiges Wispern zu hören und bleiche Hände strecken sich aus dem umliegenden Gewässer dem Madamal entgegen. Was könnte ein Spielleiter aus einem solchen Mysterium für eine Geschichte entwickeln? Wenn Ihre Gruppe aus viele Kämpfern besteht, die gerne mit ihren Klingen argumentieren, können sich Untote aus dem Wasser erheben und die Helden müssen sich Rücken an Rücken einen Weg in die Sicherheit bahnen. Mögen Sie dagegen lieber gewitzte oder diplomatische Lösungen, hat ein Kobold den Galgen für sich entdeckt und versucht mit Illusionsmagie, allzu neugierige Menschen fern zu halten. Vielleicht gehen dort aber wirklich die Geister der Erhängten um, um sich an den Lebenden zu rächen.

Wenn Sie eine Idee für ein Abenteuer haben, können Sie sich sogleich ans Ausgestalten machen. Mit Hilfe der Beschreibungen zu Land und Leuten finden Sie Auftraggeber und Gegenspieler, außerdem können Sie so die Anreise der Helden gestalten. Die Landschaftsbeschreibungen helfen Ihnen dabei und können auch als Grundlage zur Gestaltung von Örtlichkeiten benutzt werden. Mögliche Gefahren werden ebenfalls erwähnt, genauso wie Personen, die den Recken womöglich helfen können. Anschließend müssen Sie sich dann nur noch mit Ihren Freunden zusammenfinden, und schon können Sie diese nach Albernia entführen.

Neben Albernia liegen auch noch drei andere Regionen **Am Großen Fluss**: der stürmische Windhag, die bewaldeten Nordmarken und der bergige Kosch, wo besonders viele Zwerge leben. Die Lebensräume der Zwerge werden in der Regionalspielhilfe **Angroschs Kinder** beschrieben, die sich im Norden anschließenden Königreiche Nostria, Andergast und das Land der Thorwaler allesamt in der Regional-Spielhilfe **Unter dem Westwind**.

Doch vielleicht möchten Sie noch ein paar Abenteuer **Am Großen Fluss** erleben? Gerade für Einsteiger ist die Spielsteine-Kampagne (**Der Alchemyst**, **Die Einsiedlerin**, **Der Händler** und **Der Inquisitor**) konzipiert worden. Vier Abenteuer sind extra auf die Bedürfnisse von noch unerfahrenen Spielleitern zugeschnitten und ergeben dabei eine spannende Kampagne, in deren Verlauf die Helden immer wieder auf sich stark ähnelnde Edelsteine stoßen und die von einem Geheimnis zusammengehalten werden, das seinen Ursprung in einem vergangenen Zeitalter hat. Die ersten drei Abenteuer lassen sich aber auch einzeln spielen.

Wenn Sie Albernia alleine erkunden möchten, können Sie zu den Soloabenteuern **Wald der Gräber** oder **Im Rücken des Königs** greifen, wobei Sie letzteres auch in ein Gruppenabenteuer umwandeln können.

Die Abenteuer-Anthologie **Verwunschen und Verzaubert** bietet Ihnen sechs märchenhafte DSA-Abenteuer, von denen drei **Am Großen Fluss** spielen. Die übrigen führen Sie ins angrenzende Königreich Nostria, nach Donnerbach im Norden des Mittelreichs und ins **Land der Ersten Sonne**, das in der gleichnamigen Spielhilfe beschrieben wird. Romane beschreiben die Spielwelt genauer (siehe die Auflistung im **Anhang** dieser Publikation, S. 210), und natürlich wird auch bald eine eigene Abenteuer-Anthologie zu dieser Regionalspielhilfe erscheinen.

Doch nun lassen Sie unseren Worten Ihre Heldentaten folgen. Ein ganzer Kontinent wartet auf Sie – erkunden Sie ihn!

Die Geschichte des Großen Flusses

Die Vergangenheit der Lande am Großen Fluss ist eng mit der Geschichte der großen Reiche verbunden – des Bosparanischen Reiches und bis in die heutige Zeit des Neuen Reiches. Viele regionale Ereignisse, Mythen und Geheimnisse zeichnen die westlichen Provinzen Albernia, Nordmarken, Kosch und Windhag aus, und doch verbindet sie alle der Große Fluss, der seit Jahrtausenden stiller Beobachter des Treibens zwischen Kosch- und Windhagbergen ist. Willkommen auf einem Streifzug durch seine Erinnerungen.

Zur Beachtung: Die hier präsentierte Historie ist in dieser Dichte und mit diesen Zusammenhängen keinem aventurischen Gelehrten bekannt, auch wenn es sich hier um zentrale Ereignisse der Menschheitsgeschichte handeln mag. Einzelne Historiker können in bestimmten Bereichen (wie zum Beispiel der Besiedlungsgeschichte und des Albernia-Nordmarken-Konflikts) durchaus Fachleute sein – nur sind sie dann nicht über die Stadtgeschichte Havenas oder die Familienchronik der Eberstamms informiert. Behandeln Sie als Spielleiter dieses Kapitel daher am besten als Meisterinformation und geben Sie den Spielern nur die Stücke preis, die ihre Heldem von ihrem Hintergrund oder ihren Erlebnissen her wissen können.

Die Vorzeit

In mythischen Zeiten mag die Gestalt der aventurischen Westküste noch eine andere gewesen sein. Die Windhag-Berge etwa liegen so nah am Meer, dass manch ein Gelehrter mutmaßt, die Küste könne einst weiter im Westen gelegen haben und vielleicht im **Neunten Zeitalter** von einer gigantischen Flutkatastrophe überspült worden sein.

Aus der Zeit vor dem Beginn der menschlichen Besiedlung ist nur wenig über die Länder zwischen Tommel, Kosch-Gebirge und Windhag-Bergen bekannt. Als vermutlich erste kulturschaffende Kreaturen in diesem Gebiet nach den mythischen Trollen müssen die Orks gelten, die vor mehreren zehntausend Jahren bereits hier lebten und von denen die ältesten Hinterlassenschaften gefunden wurden. Allerdings besiedelten die aus dem Orkland kommenden Schwarzpelze keine festen Orte, sondern lebten vermutlich nomadisierend und ohne großen Zusammenschluss. Dennoch dürften sie die ältesten Zeugen der großen Eiszeit sein, die **vor 36.000 Jahren** den aventurischen Norden heimsuchte. Damals versuchte der Gottdrache *Pyrdacor* in einem epochalen Ritual, die Gestalt des Kontinents zu verändern.

Während sich Pyrdacor im Süden Aventuriens als Herrscher über die Echsenrassen erhob, besiedelten **vor etwa 10.000 Jahren** die Elfen und die Zwerge Teile des Kontinents. Von den Elfen weiß man, dass viele von ihnen auch in den Auen des Großen Flusses gelebt haben. Die Zwerge dagegen sollen erstmals im Eisenwald durch das Wirken des Giganten Angrosch entstanden sein. In den folgenden Jahrtausenden besiedelten sie auch weitere Gebirge wie den Amboss, die Ingra-Kuppen oder den Windhag und gründeten Xorlosch (**um 7500 v.BF**) und andere unterirdische Bergstädte (so die heute zerstörte zwergische Festung Tolshidur im Eisenwald **um 7000 v.BF**). Wann die ersten Goblins in dieser Gegend gesichtet wurden, ist unbekannt.

Die Zwerge und die Grolme

Als die Eisenwald-Zwerge **um 5000 v.BF** mit der Besiedlung des Amboss-Gebirges begannen, trafen sie dort auch auf einen Grolmenstamm. Mit diesen kleinen, goldgierigen und heimtückischen Feilschern gerieten die Angroschim prompt in Streit. Infolgedessen wurden die Gewölbe der Grolme von den Zwergen versperrt, und alle Mitglieder des Stammes verhungerten erbärmlich. (Rund 5.000 Jahre später hat an dieser Stelle eine borbaradianische Sekte eine Abtei errichtet.)

Bis heute herrscht ein angespanntes Verhältnis zwischen den axtbewehrten Zwergen und den zauberkundigen Grolmen. Obwohl hin und wieder Handel getrieben wird, ist man bemüht, einander weitestgehend zu meiden.

Pyrdacors Erzfrevel und der Tag des Zorns

Derweil weitete Pyrdacor seine Macht über Aventurien aus: Die Niederwerfung aller Gegner – mit Ausnahme der in ihren Stollen verschanzten Zwerge – fand ihren Höhepunkt, als der Gottdrache die Hochelfen in ihrer **um 4500 v.BF** erbauten Stadt Tie'Shianna nördlich von Zze Tha im 'Garten Pyrdacors' (der heutigen Wüste Khôm) untertan machte und sie zu Hütern des *Erzenen Elementarschlüssels* bestimmte.

Im gleichen Zeitraum ersann Pyrdacor – um die Zwerge zu unterwerfen oder endgültig auszurotten – mittels verborgener Magie eine unheimliche Waffe: Als wahrer Meister der Elemente schuf der Drache aus dem metallenen Herzen der Windhag-Berge von magisch versklavten Elementargeistern beseelte Erzkreaturen. Dieser Frevel zerriss das Gebirge, ließ den Schattengrundpass entstehen und hinterließ überwiegend Kalkgestein und essenzlose Kreide.

Pyrdacors Elementararmee aber – Mordmaschinen aus Stein, Eisen und Gold – zog gegen die Zwerge in ihren unterirdischen Hallen. Wohl niemals in ihrer Geschichte waren die Zwerge dem Ende so nahe wie in jenem *Elementarkrieg*. Erst unter dem zwergischen Geoden *Brandan Sohn des Brodosch* gelang es **um 4200 v.BF**, den *Schlüssel des Erzes* aus Tie'Shianna zu rauben und einen Pakt mit dem Elementarherrn des Erzes einzugehen, um so die fatalen Angriffe zu beenden. Ein Friedensschluss zwischen Drachen und Zwergen legte eine Grenze fest,

Die Zwerge des Windhag

Ab etwa **5000 v.BF** begannen mehrere Sippen des sich ausbreitenden Zwergenvolkes, zahlreiche Stollen in die auch damals schon windumtosten Berge des Windhag zu treiben, um dessen Reichtümer abzubauen. Um seine Pläne für den *Elementarkrieg* umzusetzen, musste Pyrdacor die Zwerge aus dem Windhag vertreiben. So schickte er um **4500 v.BF** einen gewaltigen Schwarm Westwinddrachen, die die Angroschim aus dieser Region trieben. Als die Zwerge nach dem Ende des Elementarkriegs zurückkehrten, war von ihren einst reichen Lagerstätten nichts mehr geblieben. Wohl aber hatten sich die Westwinddrachen in der Region niedergelassen, und ihre Nachfahren horsten noch heute im Windhag.

So kam es, dass die Angroschim das Interesse am Windhag verloren, der ihnen kaum noch etwas zu bieten hat. Sie meiden die 'Toten Berge', und ihre alten Sagen erzählen, dass der Goldene Drache das Gebirge seines Gebeins beraubt hat.

die südlich der Zwergenreiche durch Yaquir, Raschtulswall und Darpat gebildet wurde.
Auch zwischen den am Großen Fluss siedelnden Orks und Elfen gab es im Verlauf der Jahrhunderte und Jahrtausende immer wieder große Kriege. Insbesondere nach dem Fall der Hochelfen wurden diese aus den Landen am Großen Fluss vertrieben.
Wenn es zu jenen Zeiten bereits eine menschliche Bevölkerung in dieser gab, kann es sich eigentlich nur um einige sehr südliche Stämme der Nivesen gehandelt haben, die möglicherweise die Wälder auf der Jagd nach Hirschen durchstreiften. So könnte die Vorliebe der Feen für Rothaarige auf einen langen Kontakt zu den Nivesen zurückzuführen sein.
Etwa ein Jahrtausend später, im Jahr **3027 v.BF**, ereignete sich der so genannte *Tag des Zorns* in Xorlosch, an dem sich die Zwergensippen überwarfen. In den folgenden Jahren verließen viele von ihnen die Heimat. Während die Kinder Aboralms ins Orkland und die Kinder Brogars und Curobans nach Osten vordrangen, zogen andere Stämme und Sippen in die noch einsamen südlichen Kosch-Berge, wo sie bald reiche Bodenschätze entdeckten. Sie nannten das neue Zwergenreich nach dem dunklen Basalt des Gebirges *Dumron Okosch* (die 'Schwarze Zuflucht') und wurden zu den Stammvätern der späteren Hügelzwerge.
In den folgenden Jahrhunderten mussten sich die Koscher Zwerge gegen allerhand Feinde erwehren: Unter König *Bordrasch II.* drangen sie im und auf dem Gebirge weiter nach Norden vor und lieferten sich dort **um 2600 v.BF** heftige Kämpfe mit Goblin-Stämmen. Zum Ende des Zweiten Drachenkrieges **um 2100 v.BF** verlegten die Koscher Zwerge (nach jahrzehntelangen Gefechten gegen Lindwürmer) das Herz ihres Königreiches in den nördlichen Kosch.

Der Hochkönig der Feen

Es heißt, dass der Flussvater für eine Weile – angeblich von **3500 bis 2000 v.BF** – die Bürde des Hochkönigs aller Feen trug. Eines Tages aber, als ihn dieses 'Amt' mehr und mehr zu belasten begann und von seinen Lieblingsbeschäftigungen abhielt (dem zärtlichen Spiel mit Nixen und Wasserfeen, den ausschweifenden Gelagen und nicht zuletzt dem Schlafen), soll er sich zur Ruhe gelegt haben. Wenn es ihn überhaupt gibt, dann kann er die Last des Flussvatertums wohl niemals ablegen, da er der Fluss selbst sein soll und als solcher weder Vorfahren noch Nachkommen hat. Einige Aventurologen haben allerdings bereits darauf hingewiesen, dass das Ende seiner Hochkönigszeit in etwa auch mit dem Ende des Zweiten Drachenkriegs zusammengefallen sein soll.

Besiedlung durch die Güldenländer

Im Winter des Jahres **1626 v.BF** landeten nach einer monatelangen Irrfahrt einige Schiffe der Hjaldinger in der Gegend des heutigen Thorwal. Sie waren aus dem Güldenland über das Meer der Sieben Winde geflohen und versuchten sich nun im hohen Norden Aventuriens eine neue Existenz aufzubauen. Bereits wenige Jahre später unternahmen die in ihrer Heimat gefürchteten Seefahrer erste nach Süden gerichtete Erkundungsfahrten entlang der aventurischen Westküste. Im Jahr **1492 v.BF** landeten weitere güldenländische Flüchtlinge, die sich von ihrem Glauben losgesagt hatten, mit ihren Schiffen an der Yaquirmündung, um dort zu siedeln.
Wohl um **1300 v.BF** entdeckte schließlich die hjaldingsche Seefahrerin *Jurala Hugdornsdottir* die lieblichen und fruchtbaren Lande am Delta des Großen Flusses (beim heutigen Havena). Ein uraltes Lied schildert detailgetreu, wie das Drachenschiff der Hetfrau südwärts fahrend bis an eine Stelle kam, "wo Land und Meer ineinander übergehen, Rasen auf den Wogen schwimmt, Tümpel die Weiden bedecken und wo man weder mit dem Otta fahren noch zu Fuß einherschreiten kann" – eine treffende Schilderung der heutigen *Muhrsape*, des Deltas des Großen Flusses.
In der Hoffnung, fruchtbares Siedlungsland erschlossen zu haben, schickte sie sich an, den Fluss zu befahren. Doch bereits in der Flussmündung, so heißt es in der Legende, erschien den Hjaldingern der Flussvater und untersagte Juralas Sippe voller Zorn, den Fluss zu befahren oder an seinen Ufern zu siedeln. Womit Jurula aber seinen Zorn erregte, weiß heute niemand mehr zu sagen.
Von diesem Tag an aber war dem Volk der Nordleute kein Glück beschieden, wenn sie auf dem Großen Fluss fuhren. Keine Siedlung wollte gedeihen, viele ihrer Schiffe verschwanden im Nebel und wurden nie wieder gesehen, andere kenterten scheinbar ohne Grund. So wurden die Hjaldinger bald der Auen Albernias überdrüssig und unternahmen in den folgenden Jahren kaum noch Expeditionen in den Süden.

Der Fluch des Flussvaters

In der Tat kam es in den letzten zweitausend Jahren immer wieder zu Problemen und Hindernissen, wenn die Hjaldinger (oder Thorwaler, wie sie sich mittlerweile nannten) den Großen Fluss befahren wollten. Manchmal blieb der Wind aus, eine mächtige Stimme ängstigte die Seefahrer, und auch von massenhaften Schiffshavarien hat man in Thorwal schon gehört.
Jeder Thorwaler weiß, dass der mächtige Fluch des Flussvaters die Nachfahren von Juralas Sippe bis heute trifft – und stets herrscht die Angst, einen 'verfluchten Nachfahren Juralas' an Bord zu haben. So ist es gar schon vorgekommen, dass bei Widrigkeiten auf dem Großen Flusses ein Mannschaftsmitglied verantwortlich gemacht und – zur Besänftigung des Flussvaters – kurzerhand über Bord geworfen wurde.

Die Fahrten des Admiral Sanin (1300 bis 800 v.BF)

Die am Yaquir gelandeten Güldenländer gründeten im Jahr **991 v.BF** die Stadt Bosparan (beim heutigen Vinsalt) und nannten sich von nun an Bosparaner. Wenig später entdeckte eine ihrer Küstenexpeditionen die Siedlungen der Hjaldinger. Es ist anzunehmen, dass die Bosparaner zu diesem Zeitpunkt auch schon Teile der albernische Westküste erblickt hatten, doch gibt es hierzu keinerlei Aufzeichnungen.
Die Besiedlung durch die Bosparaner begann erst mit der Gründung Grangors südlich der Windhagberge im Jahr **882 v.BF** sowie mit der späteren Erkundung des näheren Umlandes am Phecadi und den ersten Siedlungsversuchen an der Küste des heutigen Windhag. Die erste überlieferte Expeditionsfahrt des Admiral *Sanin des Älteren* zur Zeit des Kaisers *Belen-Horas* erreichte im Jahr **880 v.BF** die Mündung des Großen Flusses (dem Sanin seinen Namen gab), wo etwa 500 Siedler abgesetzt wurden, die dort **876 v.BF** die Stadt Havena gründeten. Zu diesem Zeitpunkt war das Land rau und wild und vor allem von Orks bewohnt. Doch die überlegene Waffentechnik der Neuankömmlinge sowie die für Schwarzpelze tödlichen Menschenkrankheiten zwangen die Orks bald zum Rückzug.
Sanin blieb zunächst in dieser Gegend und erkundete den Unterlauf des Großen Flusses, den er jedes Jahr ein paar Meilen weiter hinauffuhr. Vereinzelt stießen die Expeditionsfahrer auch auf die geheimnisvollen Elfen (bereits von den Hjaldingern Alfen oder Alben genannt), die sich aber jeder Kontaktaufnahme mit den Menschen verweigerten. In dem Glauben, das ganze Land sei insgeheim von diesen spitzohrigen Zweibeinern bewohnt, nannte Admiral Sanin die Gebiete am Unterlauf des Großen Flusses 'Albernia'.

Nach einer ersten Erkundungsfahrt auf Tommel und Ingval im Jahr **873 v.BF** unternahm Admiral Sanin der Ältere **872 v.BF** seine längste Fahrt auf dem Großen Fluss und drang dabei bis in die Gegend des heutigen Ferdok vor (wo er einen Vorposten zurückließ, der jedoch ein Jahr später im *Ersten Zug der Oger* wieder vernichtet wurde). Hier entdeckte Sanin auch den späteren Angbarer See am Fuß des Kosch sowie die Verbindung zu den bosparanischen Siedlungsgebieten weiter im Osten. Auch die Zwerge des Kosch hatten nach anderthalb Jahrtausenden oberirdische Heimstätten in den Hügellanden und am Angbarer See gefunden.

Im Jahr **870 v.BF** fuhr Sanin den Tommel bis zum heutigen Winhall hinauf und schlug sich dann vermutlich auf dem Landweg nach Norden durch, wo er den Thuran-See entdeckte, erste Kontakte zu den dortigen Auelfen knüpfte und schließlich den Oberlauf des Ingval erreichte.

Mit den Expeditionen Admiral Sanins drangen viele bosparanische Siedler immer weiter ins albernische Binnenland und die östlich davon gelegenen Gebiete vor. Diese fruchtbaren und klimatisch angenehmen Siedlungsgebiete nördlich von Ingra-Kuppen, Eisenwald und Ambossbergen wurden bald – als Provinz des Bosparanischen Reiches – 'Nordmarken' genannt. Durch großzügige Landschenkungen der Kaiser entwickelten sich unter der Herrschaft der Ferdoker Grafen in kurzer Zeit zahlreiche Güter, auf denen eine Vielzahl von Ork-Sklaven die Äcker für ihre menschlichen Herren bestellte.

In nur siebzig Jahren nach den Expeditionen Sanins wurden all jene Orte gegründet, die noch heute die größten in Albernia sind. Nach Havena erhielten Ferdok und Tommelsfurt (das spätere Winhall) im Jahr **867 v.BF** ebenfalls die Stadtrechte. **865 v.BF** fanden die ersten Begegnungen zwischen bosparanischen Siedlern und Zwergen im Kosch statt.

Auch Abilacht soll in dieser Zeit gegründet worden sein, obwohl keine sicheren Berichte darüber erhalten geblieben sind. Allgemein verbreitet ist allerdings die Sage von den Aussätzigen, die von dort vertrieben wurden und nördlich von Abilacht die Ortschaft Jammerloch gründeten. Nach einem Wunder der Göttin Peraine wurde aus diesem Ort im Jahr **827 v.BF** die Stadt Honingen. Ebenso entwickelten sich während der Siedlerzeit einige Sumu- und Tsatuaria-Kulte.

Friede zwischen Menschen und Zwergen (800 bis 706 v.BF)

Lange Zeit galt Albernia als reichster Teil im Gefüge der Nordmarken, als wahre Goldgrube, in der man in wenigen Jahren zu Reichtum und Pracht kommen konnte. Die anhaltende Besiedlung des Landes durch die Menschen ließ diese neben den oftmals versklavten und weiter zurückgedrängten Orks auch immer häufiger mit den Zwergen der Region aneinander geraten.

In jene Jahre fällt die Herrschaft des Koscher Zwergenkönigs *Angbarosch Sohn des Asmond*. Trotz vereinzelter Annäherungen zwischen Zwergen und jenen Siedlern, die nach Trollkrieg, Ogerzug und Begegnungen mit Tulamiden noch in den Mittellanden verblieben waren, war es notwendig geworden, die Gebietsansprüche beider Völker zu regeln, um die immer wieder aufflammenden Konflikte zwischen Menschen und Zwergen endlich beilegen zu können. So wurde Angbarosch im Jahr **756 v.BF** zum Hochkönig der Zwerge gewählt. Seine Aufgabe war es, die Konflikte mit den Menschen zu einem Ende zu bringen. Nachdem Graf *Broderic von Ferdok* (der 'Zwergenfreund') **752 v.BF** erste freundschaftliche Beziehungen mit den Kosch-Zwergen geknüpft hatte, nahm Angbarosch Verhandlungen mit dem Friedenskaiser *Arn* auf. Er erreichte einen für beide Seiten zufrieden stellenden Pakt, der den Angroschim alle Berg- und viele Landrechte beließ und dafür den Menschen die Besiedlung der Lichtungen und Flussauen eröffnete. Dieser Friedensvertrag zwischen Zwergen und Bosparanern war der erste Schritt zu einer dauerhaften Bundesgenossenschaft beider Völker. Ausgehandelt wurde er in einer kleinen zwergischen Siedlung, die fortan zu Ehren des Hochkönigs Angbar genannt wurde.

Von den Zwergen lernten die Bosparaner viel Wertvolles über Handwerk und Kampf, aber auch über das Wirken des großen Gottes Angrosch. Schon bald entwickelte sich das noch junge Angbar zu einem Ort, in dem Menschen und Zwerge unbekümmert Handel trieben und Wissen austauschten. Zu jener Zeit, also nach den ersten Kriegen, war die menschliche Bevölkerung in diesen nördlichen Gebieten des Bosparanischen Reiches zurückgegangen, und die Elfen des Auvolks siedelten sich in den lichten Laubwäldern zwischen Amboss, Yaquir und Großem Fluss an, wo der Name Albenhus noch heute von ihrer Gegenwart zeugt.

Broderics Sohn *Carid II.* wurde ab **732 v.BF** Herr über ein so mächtiges und wohlhabendes Land, dass der Kaiser ihn zum Fürsten von Ferdok erhob, auf dass er "klug und weise alles Land zwischen Großem Fluss und den sich da erhebenden Gebirgen von Amboss und Kosch" regieren möge.

Im Jahr **730 v.BF** entdeckte *Aldiran von Wergen* im Kosch einen Gebirgspass, der später als *Greifenpass* bekannt werden sollte. Drei Jahre später, **727 v.BF**, errichteten die Menschen dort mit Hilfe der Koscher Zwerge die Wergenburg als neuen Außenposten im Gebirge: die Grundsteinlegung des Fürstentums Kosch. Durch die Verspätung eines Geldboten aber fühlten sich die Angroschim um den Lohn für ihre Hilfe betrogen, und es kam zum tragischen *Wergenburgmassaker*, bei dem alle menschlichen Bewohner der Burg (unter ihnen auch Aldiran von Wergen) von den Zwergen erschlagen wurden. Dieses Ereignis zeigte – noch während der Regierungszeit des umsichtigen Angbarosch –, wie schnell der Frieden in Gefahr geraten konnte. Auch mit den stärker siedelnden Auelfen gerieten Zwerge und Menschen im Kampf um die Nutzung der holzreichen Wälder in den nächsten Jahrhunderten immer wieder in Konflikt.

Die erste Ferdoker Reiterinnengarde

Der Tochter des Grafen Carid II., *Niam die Kriegerische*, wird (lange vor dem Amazonenbund) zugeschrieben, ab **712 v.BF** eine Gefolgschaft berittener Kriegerinnen um sich versammelt zu haben, von der die Ferdoker Lanzerinnen heute sagen, diese seien die ersten ihres Regiments gewesen. Allerdings mag es sein, dass diese Reitereinheit schon unter Niams Nachfolger *Gorbonius Felshand* nicht mehr bestand. Jedoch ist wenig über die Regierungszeit von Gerbonius und sein weiteres Schicksal überliefert, so dass sich die ersten Spuren dieser Reiterinnengarde im Dunkel der Geschichte verlieren.

Ork-Aufstand und Unabhängigkeit Albernias (706 bis 618 v.BF)

Den Siedlern der Nordmarken galten die Schwarzpelze als schwächlich und ungefährlich. Wohl hatten manche auch von einem weiten Land im Norden gehört, wo die Orks zu Zehntausenden leben sollten, doch man schenkte derlei Gerüchten wenig Glauben – bis zu dem Tag, an dem die Schwarzpelze aufbegehrten.

Wie auf ein geheimes Kommando hin erhoben sich im Jahre **706 v.BF** sämtliche versklavten Orks des Nordwestens zu einem heftigen und äußerst blutigen Aufstand gegen die Menschen. Zudem fielen Horden weiterer Orks aus dem Orkland über die Nordmarken (von Albernia über den Kosch bis hinunter nach Windhag), Nostria und Andergast her und machten ihren Anführer *Kurrzug* zum 'Könik'.

Die Siedler waren von der Orkrevolte völlig überrascht. Ohne organisierte Führung gelang es den Bosparanern nicht, die Schwarzpelze zurückzuschlagen und die menschlichen Siedlungen zu retten. Der Schwerpunkt des Aufstandes lag in den nordwestlichen Nordmarken, in Albernia: Die noch junge Stadt Tommelsfurt wurde restlos zerstört, alle Einwohner massakriert. Ein ähnliches Schicksal widerfuhr Honingen. Allein Havena fiel den Orks wegen seiner Lage erst in die Hände, nachdem deren rasender Blutdurst ein wenig abgekühlt war: Statt die

Havener niederzumetzeln, machten sie diese zu Sklaven des neuen 'Ork-Königreiches', dessen Hauptstadt die Siedlung am Flussdelta werden sollte.

Vier qualvolle Monate dauerte die orkische Herrschaft in Havena. Dann jedoch schienen die Götter (andere Legenden sprechen von Havener Magiern, Hexen, dem Flussvater oder gar dem Feenkönig) die Gebete der Menschen erhört zu haben, wenngleich das plötzliche Ende der Orks heute nur aus Legenden und Sagen erschlossen werden kann. Demnach wütete eine verheerende Seuche, der *Karmesin*, der die Havener Orks wie Fliegen dahinraffte.

Dies hatte zur Folge, dass sich auch im übrigen Gebiet die Menschen erhoben, um die barbarische Herrschaft der Orks abzuschütteln. An die Spitze der Kämpfer stellte sich dabei die junge Landadlige *Selma Bragold*, die wenige Monate zuvor die Brandschatzung Honingens überlebt hatte. Unter dem tatkräftigen Kommando Selmas gelang es den Menschen in kurzer Zeit, die verunsicherten Orks zu überwältigen und die Überlebenden nordwärts über den Tommel zu treiben. Albernia wurde befreit, die letzten Orks starben bei dem Versuch, ihr Heiligtum im Gundelwald zu verteidigen. Einige Schwarzpelze flohen in die Windhagberge, wo ihre Nachfahren bis in die Gegenwart als Räuberbanden leben.

Dem an der Spitze eines Heeres von Bosparan spät herbeigeeilten Kaiser *Yulag-Horas* blieb nur noch, in dem denkwürdigen *Dekret von Abilacht* von **705 v.BF** Albernia aus dem Fürstentum Nordmarken herauszulösen und zur eigenen Provinz unter der Regentschaft Fürstin Selma Bragolds zu machen.

Auf den Ruinen von Tommelsfurt ließ Selma **697 v.BF** die Stadt Winhall errichten. Honingen wurde ebenfalls wieder aufgebaut und zur neuen Hauptstadt der Provinz. Das Land blühte auf und wurde rasch schöner und wohlhabender als je zuvor. Auch Havena wuchs und war bald eine bedeutende Hafenstadt: War es zunächst Umschlagplatz für dringend benötigte Güter gewesen, entwickelte es sich mehr und mehr zu einem Handelszentrum für unterschiedlichste Waren.

Unter Selma und ihren Nachfahren erblühte und gedieh Albernia. Im Jahre **618 v.BF** verlegte *Etel Bragold*, ein Nachfahre Selmas, den Fürstensitz von Honingen in das ungleich reichere und prächtigere Havena – eine Entscheidung, die von den ortsansässigen Kauffahrern nicht mit Begeisterung aufgenommen wurde, fürchteten sie doch um ihre vorher fast unabhängige Stellung. Als Zeichen des Entgegenkommens schuf der Fürst den *Ältestenrat*, in dem sich die angesehensten Bürger Havenas zusammenfanden, um den Herrscher zu beraten.

Die Erste Dämonenschlacht (618 bis 564 v.BF)

Aufgrund von horrenden Steuererhöhungen im *Gareth-Erlass* des Kaises *Haldur-Horas* erklärte sich das mittelländische Gareth im Jahr **618 v.BF** zur freien Stadt. Doch die *200 Tage von Gareth* waren nur eine vorübergehende Phase der Unabhängigkeit, und nach einer langen und zermürbenden Belagerung durch die bosparanische Armee mussten die Bürger aufgeben und sich mit noch höheren Steuerzahlungen abfinden. Noch im gleichen Jahr bestieg der berüchtigte *Fran-Horas* den Thron in Bosparan und begann eine grausame Herrschaft, die sich insbesondere auch gegen die Garether wandte und ihm den Beinamen 'der Blutige' einbrachte.

Noch blühten die Lande am Großen Fluss, doch das sollte bald ein Ende haben. Im Jahr **575 v.BF** erhielt Angbar die Stadtrechte zuerkannt. Jener prosperierende Marktflecken war zu jenem Zeitpunkt bereits Heimat von mehr als 2.000 Seelen – Menschen wie Zwergen. An keinem Ort lebten die beiden Völker in innigerer Verbundenheit, und Bergbau, Handwerk und Handel brachten raschen Wohlstand in die Stadt am See. Im Jahr **569 v.BF** aber wandten sich die Garether mit der Erstürmung der kaiserlichen Garnison im zweiten Garether Bürgeraufstand gegen die Schreckensherrschaft des Fran-Horas. In den folgenden Monaten wurde die Stadt zu einem Treffpunkt vieler Gleichgesinnter. Das bosparanische Heer zögerte und wagte es nicht, die erstarkte Stadt anzugreifen.

Im darauffolgenden Jahr, **568 v.BF**, zog Fran-Horas mit einer großen Streitmacht nach Gareth. Die nördlichen Fürstentümer Albernia und Nordmarken und die Markgrafschaft Kosch sagten sich nun ebenfalls von der Herrschaft in Bosparan los – ob aus Solidarität zu Gareth oder einfach in der Gunst der Stunde, ist heute ungewiss. Fran-Horas jedenfalls sollte nicht mehr dazu kommen, auf dieses politische Großereignis zu reagieren.

Unter Führung des berühmten Grafen *Hlûthar von den Nordmarken*, dem Träger des mythischen Schwerts *Siebenstreich*, sammelten sich überall Kämpfer, um den Garether Bürgern zur Hilfe zu eilen. Graf *Hadrik Tlarun von Ferdok* war einer der treuesten Gefährten Graf Hlûthars, und die Besten des Landes folgten seinem Ruf. Auch der junge albernische Fürst *Ardis Bragold* zog mit 800 Rittern von Havena aus nach Osten und schloss sich dem Banner Graf Hlûthars an. Da Fürst Ardis noch keine Gemahlin und keine Kinder hatte, legte er die Regentschaft in die Hände des Ältestenrates.

Schließlich trafen das bosparanische Heer unter Fran-Horas und die viele tausend Kämpfer umfassende Entsatzstreitmacht des Grafen Hlûthar vor den Toren Gareths in einer gewaltigen Schlacht aufeinander. Doch als die Garether Bürger einen Ausfall aus der Stadt wagten und den Bosparanern die Niederlage drohte, rief der lästerliche Fran-Horas die Mächte der Niederhöllen zur Hilfe. In den nun folgenden Stunden der Schlacht vernichteten die Dämonen nicht nur das Garether Heer, sondern auch das der Bosparaner – und nicht einmal Fran-Horas selbst konnte sie aufhalten.

Erst nachdem die Dämonen ihr blutiges Werk vollbracht hatten und beide Heere fast vollständig vernichtet waren, verschwanden die Unheilvollen wieder aus der Dritten Sphäre. Auch Graf Hadrik, Fürst Ardis und Graf Hlûthar selbst hatten den Tod gefunden. Fran-Horas hingegen kehrte verstört mit den Resten seines Heeres nach Bosparan zurück. Südlich von Gareth aber war die verpestete Dämonenbrache entstanden, ein verfluchter und gemiedener Ort des Schreckens.

In Albernia blieb der Ältestenrat von Havena weiterhin mit den Regierungsgeschäften betraut, denn mit dem Tod von Fürst Ardis war die 140-jährige Herrschaft der Bragolds erloschen. Statt der ursprünglich kurzen Zwischenzeit sollte es mehr als fünf Jahrhunderte dauern, bis wieder ein Fürst auf dem Thron zu Havena sitzen würde.

Die später so genannte *Erste Dämonenschlacht* markierte den Wendepunkt in der Geschichte des Bosparanischen Reiches. Nachdem der 'Blutige' Kaiser vier Jahre später (**564 v.BF**) qualvoll in seinem Palast in Bosparan verstorben war, brachen für das Alte Reich die *Dunklen Zeiten* an, die ganze vier Jahrhunderte (bis **162 v.BF**) dauern sollten.

Fürst Pergrim der Erkunder

Ab **614 v.BF** herrschte in Ferdok der Kascher Fürst *Pergrim*: ein tüchtiger Herrscher von rastlosem Geist, der Rodungen in großer Zahl befahl, Weiler gründete und Minen errichten ließ. Bald nannte ihn das Volk den 'Erkunder', denn gerade so, als laste ein Fluch auf ihm, drang er immer weiter in wilde und unerforschte Gebiete vor. Er soll den magischen Farindelwald der Feen und Hexen durchstreift haben, bis in die entlegensten Gipfelregionen von Amboss und Kosch aufgestiegen sein und schließlich gar den Firunszapfen bestiegen haben, jenen Berg, von dem die Alten bis dato sagten, dass er bis in den Himmel reiche und niemand ihn besteigen könne, ohne zu Eis zu gefrieren.

Dies aber sollte die letzte Tat des Fürsten gewesen sein, so wie er selbst der letzte Herrscher des Kosch vor einer Zeit der Dunkelheit war. Sein Schicksal ist unbekannt: Irgendwo im Süden der Provinz soll Pergrim im Jahr **581 v.BF** plötzlich und ohne eine Spur auf mysteriöse Weise verschwunden sein – nicht einmal Sagen über seinen Tod sind überliefert.

Sagenhaftes über Graf Hlûthar

Viele Sagen und Legenden ranken sich um Graf Hlûthar von den Nordmarken, der heute als Heiliger der Rondra-Kirche verehrt wird. Angeblich soll er der Sohn einer 'Königin von Nordmarken' und Graf im Gebiet des heutigen Gratenfels gewesen sein (die gleichnamige Stadt existierte damals noch nicht). Er war ein großer Heerführer und für viele Jahrhunderte der letzte Träger der Götterklinge *Siebenstreich*. Sein Grab liegt wahrscheinlich irgendwo mitten in der verfluchten Dämonenbrache, obwohl Sagen berichten, er und elf seiner besten Krieger seien unter dem Gipfel des Berges Reiakath bestattet worden.

Aus dieser Zeit stammt auch *Hlûthars Siegel*, ein daumendicker Jadezylinder mit dem Hauswappen des Heiligen. Der Sage nach hat Hlûthar dieses Siegel auf einer seiner vielen Questen errungen. Seitdem gilt es als Zeichen der Grafenwürde derer von Gratenfels. Eine andere Sage rankt sich um *Hluthars Rüstung*, die ihm von den Zwergenschmieden *Aurin* und *Raurin* gefertigt wurde. (Auch die Angroschim sahen ihn als tapfersten Streiter der Menschen an, seit er den Bergkönig *Aswadosch von Koschim* aus höchster Not errettet hatte, als dieser auf dem Rückweg von einem Besuch bei seinen Isenhager Vettern von einem Lindwurm überfallen worden war.) Da die Rüstung – die angeblich auch vor Drachenodem und Magie schützen soll – erst nach dem Tod Hlûhars fertig gestellt wurde, verbargen die Zwerge sie an einem Ort, den nur ein würdiger Nachfolger des Helden finden konnte.

Im Jahre **1022 BF** war es ausgerechnet der bei manchen seiner Vasallen noch immer nicht sonderlich gelittene Landgraf Alrik Custodias, der dieses Artefakt in Kavernen tief unter der Burg Gratenfels entdeckte.

Die Dunklen Zeiten (564 bis 162 v.BF)

Die Menschen in Albernia, den Nordmarken und dem Kosch waren stark vom Zusammenbruch der kaiserlichen Ordnung betroffen. Überall in den Mittellanden fielen große Horden und Heere von Goblins und Orks ein, noch im Jahr der Schlacht hatten sich Schwarzpelze in den Trümmern von Gareth angesiedelt. Ihr Häuptling hatte sich zum 'König der Garether' ernannt, die Menschen aber wurden gejagt und versklavt. Von Hadriks Nachfolgerin, Markgräfin *Idra Tlarun von Ferdok*, ist allein bekannt, dass sie es war, die einem Orkhäuptling nach verlorener Schlacht die Schlüssel der Ferdoker Stadttore übergeben musste, worauf dieser finstere Fürst der Schwarzpelze mit seinen Götzenpriestern und Kriegsleuten die Herrschaft über die Stadt übernahm.

Angbar dagegen konnte unter dem Schutz der Zwerge bestehen. Doch auch die vielen kleinen zwergischen Ansiedlungen im Angbarer Land wurden unter König *Burosch Orkenzehe* und seinen Nachfolgern zu versteckten Bastionen, an denen sich die Orks die Zähne ausbeißen sollten – wenn sie sie überhaupt aufzuspüren vermochten. Niemals zuvor und niemals danach gab es für das Volk der Hügelzwerge Gelegenheit zu wagemutigeren Taten als in jenen Tagen, und so wird jene Epoche von ihnen bis heute stolz die 'Heldenzeit' genannt.

Andernorts suchten die Menschen Schutz in den Gebirgen, wo oft allerdings die dort lebenden Goblins vertrieben werden mussten. Viele Burgen und Siedlungen entstanden zu jener Zeit. So wurde Rhôndur im Kosch **565 v.BF** von garetischen Geweihten der Kriegsgöttin Rondra als Fluchtburg gegründet. Die Enklave Wengenholm im nördlichen Kosch wurde nicht zuletzt durch die Errichtung der Angenburg **560 v.BF** zu einem Zufluchtsort und Sammelpunkt für die entlaufenen Sklaven und vertriebenen Bauern aus Garetien und dem Kosch, die gemeinsam den *Schwurbund von Wengenholm* schlossen. **549 v.BF** schlossen sich die Herren der Koscher Wergenburg der Enklave Wengenholm an. Im Jahr **524 v.BF** zeigten die Zwerge, dass das Massaker vor 200 Jahren nicht zu einer dauerhaften Feindschaft zwischen Menschen und Angroschim der Koschberge geführt hatte. Als Oger die Wergenburg belagerten, vertrieb sie das mutige Eingreifen der Koschzwerge. Zum Dank schlossen die Koscher Siedler mit den Angroschim in den gefahrvollen *Dunklen Zeiten* den so genannten *Bund auf Ewig*.

Wie in weiten Teilen des Reiches versank auch Albernia nach der *Ersten Dämonenschlacht* in den Wirren des Dunklen Zeitalters. Ohne Heeresmacht reichten Einfluss und Interesse des Ältestenrates kaum über die Stadtmauern Havenas hinaus. Die Bewohner der Provinz mussten sich auf eigene Faust gegen das anbrandende Chaos zur Wehr setzen: Ähnlich wie im benachbarten Nordmarken entwickelten sich zahlreiche kleine Herrschaften, deren Besitzer, verschanzt in trutzigen Burgen, gegen Ungeheuer, die Verrohung der Sitten und habgierige und brutale Nachbarn Wacht hielten. In einer Zeit häufig wechselnder Bündnisse und gegenseitiger Fehden entstand ein wackeliges Gleichgewicht. Dies war die große Zeit der alten Häuser, der Crumold und Herlogan, der Fenwasian, Krustan und Stepahan.

Zu jener Zeit waren es die in Nordaventurien beheimateten Hjaldinger (die späteren Thorwaler), die mit ihren Ottas das Meer der Sieben Winde und die Küsten Westaventuriens beherrschten. Havena, Grangor, Kuslik, Neetha, Mengbilla – immer wieder wurden in den folgenden Jahrhunderten Ansiedlungen im Süden von wagemutigen Ottas überfallen. Doch ebenso oft wie vor den Nordleuten musste das Volk vor den eigenen Nachbarn in die Sicherheit der Burgen fliehen. In diesen Tagen wurde der Begriff der 'albernischen Fryheyt' geboren: die Selbständigkeit des untereinander verfehdeten Adels auf seinen Burgen und die Freiheit aller, die nicht leibeigen genannt wurden, das Leben nach eigenem Gutdünken zu führen.

Zudem kam es in den Dunklen Zeiten zu einem neuerlichen Aufblühen der Sumu- und Tsatuaria-Kulte, der Kulte um Erdmutter und Lebensspenderin.

Das Einschmelzen von *Siebenstreich*

Trotz des Todes von Graf Hlûthar von den Nordmarken in der Ersten Dämonenschlacht konnte das von den Göttern gegebene Schwert *Siebenstreich* vom Schlachtfeld geborgen werden. In den folgenden Jahrzehnten wurde jedoch kein würdiger Träger gefunden, der es hätte führen können. So beschlossen die Geweihten aller damaligen Kirchen, das Schwert in seiner Gestalt zu zerstören. Die letzten Helden erstürmten **513 v.BF** die Echsenstadt H'Rabaal im Süden Aventuriens: Sieben geweihte Magier der Hesinde unter Führung *Basilius des Großen* (später heilig gesprochen) schmolzen das Schwert im Purpurfeuer des uralten Echsentempels ein und fertigten daraus die *Sieben Magische Kelche*, die auf dem ganzen Kontinent verteilt wurden – verborgen, bis eine Zeit kam, da Siebenstreich neu geschmiedet werden konnte.

Neuordnung und Kampf um die Provinzen

Im Jahr **444 v.BF** erließ der bosparanische Kaiser *Yarum-Horas* die *Lex Imperia*, ein Gesetzeswerk, das das Lehensrecht regeln und den bosparanischen Machtbereich neu ordnen sollte. Insbesondere wurden die Könige und Herrscher der äußeren Provinzen Zyklopeninseln, Nordmarken, Rommilys, Baliho und Tobrien zu lehenspflichtigen Herzögen ernannt. Im Zuge dieser Reichsreform wurde die Grafschaft Grangor als Vogtei dem kaiserlichen Hausgut zugeschlagen, während die Mark Kosch nunmehr als Teil des Königreichs Nordmarken galt.

Tulamidische Einflüsse

Im Jahr **405 v.BF** wurden viele Bewohner des zwischen Echsensümpfen und der Khôm gelegenen Shadif durch Echsen-Söldner des Emirats Elem nach Norden vertrieben. Viele Jahrzehnte dauerte der Exodus, bis die Tulamiden unter der Führung des weisen *Sarhidi ibn Nebahath* **331 v.BF** den Yaquir erreicht hatten. Hier riefen sie das Emirat Al'Mada aus (das spätere Almada), und Sarhidis Sohn *Aslam* wurde ihr erster Emir. Tulamidischen Quellen zufolge sollen auf diesen Emir Aslam die Gründungen der Städte Al'Benush (Albenhus) und El'Envina (Elenvina) zurückzuführen sein, und auch von der ursprünglich tulamidischen Bezeichnung 'Al'Bhernia' für die Lande am Großen Fluss ist oft die Rede. Allerdings dürften diese Quellen kaum der Wahrheit entsprechen und den Einfluss der Tulamiden auf die mittelreichische Geschichte stark verfälschen.

Allerdings waren es wenig mehr als die Lande der heutigen Grafschaft Ferdok, die der Reichsgewalt folgsam und zinspflichtig waren. Das Angbarer Land gehörte zum Zwergenreich, im Norden galten allein die Gebote des *Wengenholmer Schwurbundes*. Die *Lex Imperia* führte nur zu einem geringen Reichtumszuwachs der Kernlande – auf Kosten einer weiteren Verelendung der anderen Provinzen. An der Westküste war sogar das unabhängige Königreich *Windehag* entstanden, das die Wildnis und Bergwelt nördlich von Harben nebst Schattengrundpass erfasste und nur wenige Jahrhunderte existieren sollte.

Im Jahr **329 v.BF** beschloss Kaiser *Jel-Horas*, wenngleich nur wenig unterstützt von den Herrschern der Nordmarken, dem widerspenstigen Schwurbund unter dem Wergenburger Truchsess *Beylhardt* ein Ende zu bereiten. Von der Grenzfeste Marking rückten die bosparanischen Legionen aus. Die Angenburg wurde geschleift, Hunderte in die Sklaverei verschleppt. Beylhardt wurde von den Bosparanern gefoltert, bis sie ihn schließlich – so behauptet es die Überlieferung – bei lebendigem Leibe mit einem Seil aus Frauenhaar entzwei sägten.

Noch glaubten die Kaiserlichen an einen leichten Sieg, bis im Jahr **321 v.BF** kein Nachschub mehr über die Koschberge gelangte. Der Truppenführer Markgraf *Darpatio von Rommilys* machte sich persönlich mit seiner Garde auf den Weg, den Verbleib zu erkunden. Er lief geradewegs in die Falle, die die Wengenholmer in einer Schlucht bereitet hatten. Von allen Seiten rollten schwere Felsen die Wände der Klamm hinab, der Markgraf wurde in seiner Prunksänfte zerschmettert und mit ihm ein Großteil seiner kaiserlichen Söldlinge.

312 v.BF wurde die Burg *Koschwacht* mitten auf dem Pass, unweit der alten Wergenburg, als Bastion gegen die Übergriffe des bosparanischen Reiches errichtet. Ein drittes Heer wurde in Gratenfels gesammelt, der Freiheit der Wengenholmer ein Ende zu setzen. Nach Verhandlungen mit den Zwergen des Kosch verzichtete Jel-Horas auf eine Belagerung, denn von Norden drohte neue Gefahr von den Orks. **253 v.BF** nahmen die wilden Horden Baliho ein, im Jahrhundertsommer **206 v.BF** stießen sie gar bis an den Oberlauf der Ange vor. Die Freiheit des Wengenholmer Schwurbundes (siehe Seite 13) blieb zunächst unangetastet.

Allmählich festigte sich derweil die Macht der Kaiser zu Bosparan wieder, auch wenn sie eher im Hintergrund blieben: Seit dem Jahr **193 v.BF** ist überliefert, dass jeder neue Ältestenrat in Havena seine Eingangssitzung mit einer Ergebenheitsadresse gegenüber dem Kaiser begann. Zu einer wirklichen Abstimmung der Politik sollte es aber erst viele Jahrzehnte später kommen. Auch gab es durchaus immer wieder Bemühungen, einen neuen Fürsten auf den albernischen Thron in Havena zu setzen, was jedoch der Ältestenrat (mit gehöriger Einmischung von außen) stets recht erfolgreich verhindern konnte.

Wegen der Bedrohung durch die Orks bestimmten die Zwerge im Jahr **172 v.BF** *Ramoxosch III. von Lorgolosch* zum neuen Hochkönig. Zwerge und Elfen kämpften im Jahr **141 v.BF** Seite an Seite in der *Schlacht von Saljeth* (dem heutigen Greifenfurt) und besiegten die Schwarzpelze. Die einzigen Menschen in dieser Schlacht waren eine kleine Schar Wengenholmer Freibündler um den Recken *Angrond Streitkolben*.

Angesichts der drohenden Gefahr handelten die Wengenholmer mit der Ferdoker Markherrin *Sephira von Berlinghan* – einer verständigen Frau und auch sie des Streitens müde – einen Kompromiss aus und unterwarfen sich **139 v.BF** der Hoheit des bosparanischen Kaisers. Ihre Lande wurden dem Königreich Garetien zugeschlagen und zu einer eigenen Grafschaft unter dem neuen Grafen Angrond Streitkolben erhoben.

Nach dem Ende der *Dunklen Zeiten* erlebten auch die Lande am Großen Fluss eine neue Blütezeit. Rodungen nördlich und östlich des Angbarer Sees brachten fruchtbares Ackerland, und Koschtal erhielt **111 v.BF** die Stadtrechte. Auch die Piraterie der Thorwaler ging in diesen Zeiten zurück, und der friedliche Handel erstarkte als Reaktion auf die wachsende Stärke der südlichen Nachbarn am Großen Fluss.

Die freie Regierung des Ältestenrats in Havena wurde unter den letzten Kaisern des Alten Reiches eingeschränkt. Insbesondere die Herrschaft von *Hela-Horas* setzte unter vieles einen Schlussstrich. Nach einem Staatsbesuch in Havena vom **14. bis zum 29. Efferd 1 v.BF** ließ sie, empört über die angeblich fehlende Ehrerbietigkeit gegenüber der 'Gottkaiserin', den Ältestenrat auflösen und seinen Vorsitzenden *Reutus* enthaupten. Hela-Horas wollte wieder einen Fürst an die Spitze Albernias stellen. Die meisten Adelsfamilien versuchten nun, sich an Kriecherei und Servilität zu überbieten: Jede Sippe wollte den neuen Fürsten stellen, keine Schmeichelei war ihnen zu grotesk, keine Speichelleckerei zu niedrig, als es um den begehrten Titel ging.

Doch die 'Schöne Kaiserin' machte *Egtor Ulaman*, den Hauptmann der Stadtgarde, zum neuen albernischen Fürsten – einen Mann mit nicht mehr als einer winzigen Burg und dadurch ohne eigene Macht. Er und seine Nachkommen der Dynastie Ulaman – wahre Meister in der Kunst der Anlehnung an die Mächtigen – sollten bis zur Herrschaft der Priesterkaiser alle Umschwünge und Wendungen des Schicksals überstehen und den Thron der Provinz innehaben.

Die Elfenkriege am Großen Fluss

Mit den Elfen wollte sich für die Zwerge kein richtiges Zusammenleben ergeben. Zu unterschiedlich waren wohl Völker, Kulturen und Ansichten. Besonders häufig wurde den Angroschim 'Frevel an den Wäldern' vorgeworfen. Auch wenn nicht viel aus den Dunklen Zeiten überliefert ist, müssen die Konflikte zwischen Elfen und Zwergen sich in diesen Jahren immer weiter zugespitzt haben, bis es schließlich im **3. Jahrhundert v.BF** zu den *Elfenkriegen* kam (die von den Zwergen allerdings weit weniger erbittert geführt wurden als jene gegen die Orks). Federführend betätigte sich hier der ehrgeizige und streitlustige *Swerka vom Amboss* (seines Zeichens König von Waldwacht), der es auf dem Höhepunkt der *Elfenkriege* sogar bis zum Hochkönig und Heermeister aller Zwerge brachte. Doch Swerkas Wirken blieb auf seinen eigenen Stamm im Amboss beschränkt, und obgleich manche seiner 'Notzeitenerlasse' (wie das Bierhandelsverbot unter dem Amboss) heute noch beachtet werden, war Swerka eine tragische Figur – ein großer Recke zur falschen Zeit, nach dessen Unfalltod die Kämpfe rasch abflauten.

Flutkatastrophe am Großen Fluss

Nach einem eisigen Jahrhundertwinter setzte im Frühjahr des Jahres **13 v.BF** im Finsterkamm, im nördlichen und südlichen Kosch, im Amboss, Eisenwald und in den Ingrakuppen eine heftige Schneeschmelze ein, die die Quellen und Zuflüsse des Großen Flusses (Breite, Ange, Ambrocebrâ oder Galebra) stark ansteigen ließ. So kam es in diesem Jahr schließlich fast überall zu verheerenden Überschwemmungen. Flussnahe Orte wie Ferdok, Albenhus, Elenvina und besonders Havena waren betroffen, und viele kleine Dörfer, Weiler und Äcker wurden gänzlich überschwemmt. Tausende sollen damals ums Leben gekommen sein, doch auch einige ufernahe Gebiete verschwanden für immer unter den Schlammschichten.

In Gareth dagegen keimte wie schon zu Zeiten von Fran-Horas erneut Widerstand auf; insbesondere, nachdem Hela-Horas 1 v.BF acht Garether Bürger, die sich gegen die Vergöttlichung der Kaiserin ausgesprochen hatten, öffentlich hatte verbrennen lassen.
Gareth stellte ein Heer auf, um gegen Bosparan zu ziehen, und auch die Ferdoker unter *Narbod Trunak von Thûrstein* folgten erneut dem Heer. Die *Zweite Dämonenschlacht* am **30. Praios 0 BF** auf den Feldern von Brig-Lo und die anschließende Erstürmung und Zerstörung Bosparans am **21. Rondra** ließen das Alte Reich in seinen damaligen Grenzen endgültig untergehen.

Das Neue Reich

Goblins erobern das Liebliche Feld

Nach dem Fall Bosparans siedelten zunächst Goblins in den Ruinen der einstigen Kaisermetropole. Die Goblin-Schamanin *Uspuschanna* hatte alle Goblins zusammengerufen, die nach den Kriegen mit den Menschen während der Dunklen Zeiten in den Nordprovinzen geblieben waren. Ihre Absicht war es, das Liebliche Feld für ihr Volk zu erobern.
Doch Uspuschannas Plan scheiterte: Dem rondratreuen Orden der Theaterritter gelang es, die Goblins wieder zurück in die Gebirge zu treiben, insbesondere in den Windhag. Uspuschanna wurde im Jahr **5 BF** erschlagen, ebenso die meisten anderen Goblin-Schamaninnen. Die Theaterritter errichteten in den Jahren danach Festungstürme im Phecadidelta und an anderen Orten, um erneute Vorstöße der Goblins zu verhindern.

Nachdem Raul von Gareth noch im **Jahr des Falls Bosparans** zum Kaiser des Neuen Reiches gewählt worden war und mit dem 'Raulschen Reich' eine neue Ära für die Menschen der Mittellande hereinbrach, kehrte auch Friede und Wohlstand in die Länder am Großen Fluss zurück. Der Koscher Held der Zweiten Dämonenschlacht, *Baduar vom Eberstamm*, wurde auf Geheiß Rauls zum Fürsten des Kosch ernannt. Aus der Hand des Kaisers hatte er zudem den Marschallstab des Reiches erhalten, so dass er meist fern des neuen Fürstentums weilte. Wie kein anderer formte er das Bildnis des rondragefälligen Edlen, und im Kosch (wie auch in allen anderen Provinzen des Reiches) strebten die jungen Leute von Stand seinem strahlenden Beispiel nach.
In Albernia führte der noch von Hela-Horas inthronisierte Fürst Egtor das Fürstentum ins Reich Rauls des Großen.

Thorwaler Überfälle und Besiedlung (89 bis 335 BF)

Während der ersten Jahrhunderte nach dem Fall Bosparans richtete sich das Augenmerk der Kaiser in Gareth vor allem auf den Osten (das Bornland, Maraskan und die Tulamidenlande), der Westen aber wurde fast völlig ignoriert: Zwischen dem verwüsteten Lieblichen Feld im Süden und den kämpfenden Zwergstaaten Nostria und Andergast im Norden konnte Albernia seinen Weg fast alleine gehen – im Guten wie im Schlechten.
Beginnend mit einem großen Raubzug auf Weidenau im Jahr **89 BF** wurden die Nordleute aus Thorwal zu einer zunehmenden Bedrohung. Die Fürsten in Havena konnten den scharenweise herandrängenden Thorwalern wenig oder nichts entgegensetzen – ihre eigene Flotte war zu klein, die Adligen der Provinz aber, in Abneigung gegen die Stadt Havena befangen, mochten nicht noch zusätzliche Abgaben zum Bau von Schiffen leisten.
Ab etwa **119 BF** stießen die kleinen, schnellen Ottas auch auf dem Großen Fluss bis Elenvina, auf dem Tommel bis Winhall vor. Von den jeweiligen Endpunkten aus unternahmen die kühnen Seeräuber weite Raubzüge ins Binnenland: Honingen wurde auf diese Weise gleich dreimal überfallen und ausgeplündert.
Ab dem **7. Peraine 119 BF** wurden schließlich viele Koscher Orte Opfer der Thorwaler, und selbst das befestige Ferdok weit oben am Strom sollte insgesamt viermal geplündert werden.
Bald aber errichteten die Albernier längs des Großen Flusses und des Tommel sowie auf den Hügeln der Heide und an der Küste Reihen von Türmen und besetzten sie mit Wachen, die mit großen Rufhörnern ausgestattet waren. So konnte man einander warnen und den Nordleuten gemeinsam Widerstand leisten.
Auch der Fluch des Flussvaters (siehe Seite 10) hatte noch immer Bestand und erschwerte die Plünderzüge zumindest für die Nachfahren Juralas erheblich. Die ohnedies sehr abergläubischen Thorwaler fürchteten sich bald sehr. Besonders der Nebel jagte ihnen Angst ein. Immer mehr und mehr Zauberzeichen und Amulette sollten sie schützen, und sie baten auch ihre Zauberer um Hilfe, doch nützte ihnen dies nur wenig.
In den folgenden Jahren kam es immer wieder zu Lande und zur See zu Scharmützeln mit Einheiten des erstarkenden Neuen Reiches, wobei die Seegefechte zunächst meist zugunsten der Thorwaler ausgingen. Mit dem Aufbau der Kaiserlichen Westflotte ließen die Piratenüberfälle jedoch bald nach. Etwa um das Jahr **143 BF** verlegten sich die Thorwaler unter Hetmann *Isleif* wieder auf den Handel entlang der Nordküste. Nur vereinzelt stachen Ottas noch zu Plünderungszügen in See.
Da große Teiles des Landes nach den Dunklen Zeiten ohne Herren waren, nahmen die Thorwaler bald jenseits der Auen des Flusses auch Land in Besitz. Unter diesen Thorwalern war *Djannan der Drachenkopf*, ein berühmter Seeschlangen-Töter und Führer der Drachenkopf-Ottajasko. Oft nannte er sich nur 'der Kopf' – *ui Bennain* in seinem heimatlichen Dialekt.
Hinter dem Flussdelta – in der Nähe des Rodasch-Zuflusses – gingen die kühnen Frauen und Männer der Drachenkopf-Ottajasko an Land, um eine Siedlung zu gründen: Kyndoch, von dem aus sie bald den Handel auf dem Großen Fluss kontrollierten. Djannan presste das Land nicht aus, sondern nahm sich nur das, was er als seinen Anteil betrachtete. Er übte seine Macht zum Wohle der Bevölkerung aus, verjagte sogar manchen verhassten Steuereinnehmer aus Gareth und wurde schließlich zum Verbündeten des Fürsten.
Gewaltige Hochwasser sorgten im Jahr **162 BF** dafür, dass der Große Fluss bei Ferdok über die Ufer trat und die Stadt überschwemmte. Gleichzeitig änderte der Fluss durch diese Katastrophe seinen Lauf – Ferdok war mit einem Schlag der Lage beraubt, die ihm all seinen Wohlstand brachte. Graf *Trar Trunak* verfiel darauf in teilnahmslose Grübelei und verstarb, ohne einen Erben zu hinterlassen.
Auf ihn folgten die Grafen aus dem Adelsgeschlecht von Salmingen, die jedoch über lange Zeit ihren Anspruch gegen andere mächtige Baronshäuser verteidigen mussten. Auch musste nach der Flutkatastrophe ein Großteil Ferdoks in der Nähe der alten Stadt wieder neu aufgebaut werden.
Auch sonst wurden die Lande am Großen Fluss in diesen Jahrzehnten von allerlei Unbill heimgesucht: Im Jahr **183 BF** verfügte Kaiser *Gerbald I.* die Deportation Hunderter Leibeigner und Sklaven aus dem Kosch in das neu erschlossene Bornland. Da Markherr Sigman von Sighelms Halm dagegen heftigen Protest einlegte, ließ der Kaiser die Mark nach Sigmans Tod **199 BF** wieder teilen, so dass von der Geestmark nicht mehr als der Name einer Baronie blieb.
Im Jahr **210 BF** suchte ein Riesenlindwurm Tallon im Kosch heim und verwüstete den Ort fast vollständig. Mehr als 100 Jahre hauste das Ungeheuer in den Ruinen der Stadt, und nur wenige Sagen berichten, wie es vernichtet werden konnte.
Derweil hatte sich in den Machtkämpfen um Ferdok Graf *Nerfed von*

Die *Lex Zwergia*

Auch wenn allgemein ein gutes Auskommen der Menschen mit den Zwergen vorherrschte, wurden die Zwerge doch nach und nach zu einer Minderheit. Dies machte schließlich eine gesetzliche Regelung notwendig, deren Federführung von Seiten der Angroschim dem dafür **105 BF** gewählten Hochkönig *Greifax Rechtsetzer von Xorlosch* übertragen wurde. Dieser war ein friedlicher Hochkönig, der sich in über drei Jahrzehnten größten Respekt in den Verhandlungen mit den Klugen Kaisern Gareths verdiente.

Von **111 BF** an saßen in Angbars Zitadelle die Gesandten des Kaisers, die mit Hochkönig Greifax Rechtsetzer und seinen Ratgebern eifrig um kleine, doch bedeutungsvolle Worte feilschten. Insbesondere Kaiser *Sighelm* war auf Seiten der Menschen an der Aushandlung der so genannten *Lex Zwergia* beteiligt, in der seit der Unterzeichnung im Jahr **160 BF** vor allem die rechtliche Sonderstellung der Angroschim im Neuen Reich garantiert und gewährleistet wurde. Bis zur Machtübernahme durch die Priesterkaiser **335 BF** sollte die *Lex Zwergia* fast zweihundert Jahre lange den mittelreichischen Angroschim Frieden und ein gutes Auskommen mit den Menschen ermöglichen. Auch nach der Zeit der Priesterkaiser trat sie wieder in Kraft – und gilt bis heute.

Halmritz-Trunak mit List und Waffengewalt durchsetzen und sich aller Widersacher entledigen können. Dem entfernten Verwandten Trars gelang es, die Stadt **270 BF** mit kaiserlicher Unterstützung wieder an den Strom verlegen zu lassen und die Grafschaft zu vereinigen. So gewann Ferdok langsam seine alte Bedeutung zurück.

Rund zweihundert Jahre waren inzwischen nach dem Überfall der Thorwaler auf Albernia und die Lande am Großen Fluss vergangen. Viele der nordischen Siedler waren mittlerweile treue Albernier. So verwundert es kaum, dass ein Nachfahre des großen Djannan mit Namen *Diudan ui Bennain* mit seinem Schiff *Flusskönig* am **4. Travia 291 BF** zwei thorwalsche Drachenboote versenkte.

Auch in der berühmten *Ersten Seeschlacht von Salza* am **27. Phex 291 BF** kämpfte Diudan ui Bennain gegen seine Thorwaler Verwandten: Damals hatte Kaiser Rude 71 Galeeren – die gesamte Westflotte des Neuen Reiches unter dem Kommando von *Admiral Vikos* – nach Salza geführt, wo sie auf dreißig Ottas trafen und die meisten davon vernichteten.

Innerhalb der folgenden drei Jahre fiel fast das ganze Territorium der Thorwaler südlich von Olport in Garether Hände. Die besetzte Region wurde zur Komturei Thorwal, und **292 BF** ersetzte *Ozir von Winhall* als erster Komtur (Statthalter) den Obersten der Hetleute.

Die bald darauf folgende Besiedlung des Bodirtales verschaffte Albernia einen neuerlichen Aufschwung, stellte diese Provinz doch das Hauptnachschubgebiet für die ersten Kolonisten dar. So kommt es, dass es heute Nordleute mit albernischem und Albernier mit thorwalschem Blut gibt und beide Völker Verwandte und Freunde sind.

Die Priesterkaiserzeit (335 bis 466 BF)

Im Jahr **335 BF** schwangen sich mit dem Greifenfurter Praios-Geweihten *Aldec Praiofold II.* die Priesterkaiser auf den Thron in Gareth, nachdem der noch minderjährige Thronfolger *Rude II.* ermordet worden war. Damit begann eine Ära der Schreckensherrschaft. Insbesondere dem *Orden der Göttlichen Kraft* (der späteren Inquisition) oblag es fortan, 'Falschgläubige' im ganzen Land zu verfolgen. Zu diesen gehörten neben Hexen, Druiden und Elfen auch viele Zwerge. Da die Rondra-Kirche (und insbesondere die Ritter des *Theaterordens*) sich dieser Herrschaft nicht beugen wollte, wurden auch ihre Anhänger zu Ketzern erklärt und gnadenlos gejagt.

Die Rondra-Geweihte *Leonore vom Eberstamm*, der ein Teil der Reichsinsignien anvertraut worden waren, floh mit diesen auf Burg *Rudes Schild* am Großen Fluss. Die Sonnenlegion eroberte die Insignien nach längerer Belagerung, verschwunden ist und blieb seit diesem Tag jedoch die magische Gürtelschließe Rauls. Priesterkaiser Aldec Praiofold II. degradierte daraufhin die Fürsten von Eberstamm zu 'Burggrafen in der Mark Gareth'.

Am 2. Rahja 338 BF wurde Fürst *Egtor Ulaman II.* von Albernia abgesetzt. Seine geflohene Tochter und Erbin wurde in Ketten gelegt und als Ketzerin hingerichtet. Die Dynastie Ulaman erlosch, und ein Hochgeweihter des Havener Praios-Tempels übernahm die Verwaltung der Provinz. Die damit verbundene Verdreifachung aller Abgaben trug nur wenig zur Freude der Stadtbürger über den Herrschaftswechsel bei. So mussten die Praios-Priester in einer Stadt, die traditionell eine Hochburg des Efferd-Kultes war, zu harten Maßnahmen greifen, um den Gehorsam der Bürger zu erzwingen.

In allen Provinzen wurde nun die Rondra-Kirche verfolgt, der rondragläubige Adel und die Bevölkerung mit harter Hand unterdrückt. Magiebegabte mussten in die Wälder, Sümpfe und die hohe Heide fliehen, um dem Scheiterhaufen zu entgehen. Im Geheimen aber organisierten sie sich zu Zirkeln und versteckten Gemeinschaften, um mit vereinten Kräften Priestern und Sonnen-Legionären zu trotzen.

Trotz der zahlreichen Verbote und Verfolgungen gedieh so im Verborgenen eine ländliche 'Feld-Wald-und-Wiesen-Magie', verbunden mit Hexerei und Druidentum. Viele der von Legenden umrankten Druidensteine und Zauberteiche stammen aus dieser Zeit, als einzelne Zauberer praktisch unbemerkt ihren Riten folgten. Bis in die heutige Zeit haben manche dieser Zirkel überlebt, und das Wirken der Zauberer aus dem Verborgenen heraus prägt insbesondere in Albernia bis heute die arkane Gemeinschaft. Die Berichte über mächtige Druiden, die selbst den Praios-Geweihten die Stirn boten, sind dabei aber sicherlich in das Reich der Legende zu verbannen.

Allerdings wurde im Jahr **414 BF** der Priesterkaiser *Kathay* während einer Reise durch den Kosch in der Abtei Leuwenstein von *Gurvan von Wehrheim*, einem Wahrer der Ordnung, erschlagen. Angeblich war diese Bluttat nur deshalb möglich gewesen, weil Kathay vorher von einer Hexe geschwächt worden war. Daraufhin aber hielt der praiotische *Orden der Göttlichen Kraft* blutige Ernte im Land – die Geschichten um den *Sommer von Feuer und Blut* lassen noch heute die Menschen erschaudern.

Magieaufschwung und Magierkriege (466 bis 610 BF)

Es war im Jahr **465 BF**, als sich die Garether unter der Führung des alten Magiers *Rohal des Weisen* gegen die Praios-Geweihten erhoben und sie vom Thron stießen, den Rohal im darauf folgenden Jahr (**466 BF**) mit dem Titel des Reichsbehüters bestieg. Unter Rohal konnte das Land wieder aufblühen, und ein großes Gefühl von Freiheit verbreitete sich unter Menschen wie Zwergen. Künste entwickelten sich weiter, Wissenschaft und Forschung wurden vorangetrieben, und die Magie – das einzige, was die Zwerge sehr skeptisch betrachteten – erstrahlte heller als je zuvor.

Die arkane Kunst nahm zu dieser Zeit auch in Albernia eine gewichtige Stellung ein: In Havena wurde die *Thaumaturgische Akademie* ge-

Froschregen im Kosch

Während der Namenlosen Tage **387** regnete es rund um Bragahn im Kosch unzählige Breitmaulfrösche vom Himmel. Die Einheimischen hatten allerdings wenig Zeit, über die possierlichen Tiere zu lachen, da diese im neuen Jahr sogleich damit begannen, mit ihren gierigen Mäulern die Ernte zu verschlingen. Erst dem Koscher Lokalhelden *Born Blaubart* gelang es, der von den Hexen von Hasenhag ausgelösten Plage mit List, Bindfaden und einem Eimer voller Bierschaum ein Ende zu setzen. Die Töchter Satuarias aber prophezeiten, dass die Frösche dereinst wiederkehren würden – tausendfach.

gründet, in Honingen entstand das *Metamagische Seminar*, die *Halle von Licht und Schatten*. Zahlreiche arkanophilosophische Schriften, von denen man heute nurmehr den Namen kennt, stammen aus dieser Zeit. Magiebegabte aller Professionen gingen als Ratgeber an die Höfe der Adligen, und in manch abgelegenen Gegenden nahmen ein Druide oder eine Hexe als 'Herr oder Herrin des Waldes' die Rolle der misstrauisch beäugten Priesterschaft ein. Der Puniner Schwarzmagier *Algorton* bezog im Jahr **582 BF** die verlassene Burg Koschwacht, um dort seinen Forschungen nachzugehen. Die weltlichen Machtverhältnisse jedoch waren in Albernia ungeklärt. Ohne einen Fürsten regierte sich der Adel selbst.

Die Regentschaft Rohals des Weisen währte 123 Jahre, und als er **589 BF** freiwillig den Garether Thron verließ und sich *Borbarad* im Kampf entgegenstellte, fiel das Neue Reich einmal mehr in Krieg und Chaos. Nach dem Verschwinden Rohals und Borbarads in der *Schlacht in der Gorischen Wüste* am **22. Boron 590 BF** brachen im Mittelreich Streitigkeiten und Kriege zwischen den menschlichen Magiergilden los, die mit unterschiedlichen Begründungen die Nachfolge Rohals für sich in Anspruch nahmen.

591 BF wurde Bergkönig *Ambros von Kosch* (462–608 BF) zum Hochkönig aller Angroschim erwählt, um die Zwerge zu einen und vor skrupellosen Magiern zu schützen. Ambros galt als der beste Menschenkenner unter den Zwergen.

Derweil erschütterten die *Magierkriege* das ganze Reich und somit auch die Lande am Großen Fluss. Während im nordmärkischen Gratenfels die berühmten Schwefelquellen zum erklärten Ziel rivalisierender Magierzirkel geworden waren, tobte im Jahr **594 BF** am Greifenpass eine bittere und gleichzeitig unheimliche Schlacht um Burg Koschwacht, die damit endete, dass Dämonen die Festung Stein um Stein abtrugen. Der Magier Algorton verschwand in dieser Schlacht und gilt seitdem als tot.

Angeblich wurden in Havena während der Magierkriege ganze Häuserzeilen durch Elementargeister zerstört und Passanten von Dämonen in den Limbus gerissen. Schließlich gelang es im gleichen Jahr *Altumarn*, der Spektabilität der *Thaumaturgischen Akademie* zu Havena, die Macht an sich zu reißen, wobei er behauptete, noch von Rohal selbst in dieses Amt eingesetzt worden zu sein. Jeder, der diesen Anspruch nicht anerkennen wollte, wurde getötet oder mit magischen Mitteln gefügig gemacht.

Doch wie schon zuvor dem Ältestenrat gelang es auch der *Thaumaturgischen Akademie* nicht, ihre Macht auf ganz Albernia auszudehnen. Druiden, Hexen und vereinzelte Magier zogen sich wieder in ihre Verstecke zurück und nutzten die alten Zirkel, um der Macht der Akademie zu widerstehen. Auch die Honinger Akademie war nicht bereit, sich den Thaumaturgen zu unterwerfen, und die Loyalität der Hofmagier galt zumeist weit mehr ihren weltlichen Schutzherren als den Collegae in der fernen Hafenstadt. Albernia drohte wieder in die Dunklen Zeiten zu versinken.

Die Befreiung Havenas sollte aus Kyndoch kommen. Dort lebte noch immer die Familie der Bennains vom Flusszoll und von allerlei offener und heimlicher Piraterie. Als der damalige Hetmann *Niamad ui Bennain* aber sah, wie sehr das Land unter dem Chaos litt, setzte er mit seinen Leuten über den Großen Fluss und brachte Albernia in wenigen Jahren die Ordnung zurück.

Dann, im Jahr **599 BF**, zog der Hetmann mit wenigen Getreuen nach Havena, um die Tyrannei der Magier mit dem Schwert zu beenden. Mit Hilfe besonderer Schutzartefakte konnte er Altumarn bis in die Gewölbe der Akademie verfolgen und ihn persönlich töten. Der Hetmann hielt mit seiner Sippe unter dem Jubel der Bevölkerung Einzug in den Fürstenpalast, wo er zum Herrscher über Albernia ausgerufen wurde. Der noch im gleichen Jahr gegründete *Rat der Kapitäne* unter Vorsitz von Niamads Bruder *Ulbert ui Bennain* erließ ein völliges Magieverbot für die ganze Stadt. Die Akademie wurde aufgelöst, sämtliche Magiekundige (sofern sie den Aufstand nach der Befreiung überlebt hatten) wurden der Stadt verwiesen.

Da viele geschichtliche Dokumente mit der Großen Flut verloren gingen, kann man heute nur noch erahnen, was die Havener damals ertragen mussten. Das Misstrauen gegen Zauberer ist bis heute bei den Bürgern der Stadt sehr verbreitet.

Doch damit nicht genug: Wieder einmal hatten die Orks die Wirren der Kriege genutzt und waren in den letzten Jahren auf ihren Raubzügen in Scharen ins Mittelreich und die Thorwaler Lande vorgedrungen. So gelang es den Heeren der Schwarzpelze sogar, bis ins Herz des Mittelreichs nach Gareth vorzustoßen, wo sie allerdings aufgehalten werden konnten. In der zweieinhalb Tage andauernden *Schlacht von Ferdok* vom **7. bis 9. Ingerimm 600 BF** konnten auch die Koscher unter großen Verlusten ein gewaltiges Heer der Tscharshai-Orks schlagen.

Im gleichen Jahr wurde Albernia von Orks aus dem Windhag heimgesucht und der Südwesten der Region verheert (weswegen diese Gegend bis heute vergleichsweise dünn besiedelt ist). Als die Orks weiter den Großen Fluss hinaufzogen, um Elenvina zu überfallen, stellten sich die Kämpfer aus dem Heer des Niamad ui Bennain zusammen mit den kaiserlichen Verteidigern den Horden entgegen.

Der Hetmann selbst aber drang mit Gefährten in den Wald nördlich von Kyndoch vor und fand und erschlug den Orkschamanen, der den Überfall vorbereitet hatte und sich nun dort versteckte. Zur gleichen Zeit siegten auch seine Kämpfer Seite an Seite mit den Kaiserlichen.

Im Jahr **602 BF** wurde Kaiser *Eslam* zum neuen Regenten des Mittelreichs bestimmt, und langsam erholte sich das Reich von den Magierkriegen. Hetmann Niamad ui Bennain aber wurde von Kaiser Eslam nun offiziell in den Rang eines fürstlichen Landverwesers von Albernia gehoben.

Auf Niamad folgte seine Tochter *Marhada ui Bennain*, die schließlich **609 BF** offiziell zur Fürstin ernannt wurde – ebenso wie ihre Nachfahren. Unter ihrer Herrschaft erlebte Albernia seine zweite Blüte und wurde zur reichsten und stärksten Provinz des Raulschen Reiches.

Die einst prosperierenden Nordmarken dagegen lagen nach zwei Kriegen darnieder und waren zudem von den Orkpocken heimgesucht worden. Während sich die Baronien der Ebene nach Westen orientierten, trieb das Gratenfelser Hochland in die Isolation und wurde lange Zeit gemieden.

Die Große Flut (610 bis 703 BF)

In der Folgezeit schufen sich die Fürsten von Albernia ein starkes und florierendes Reich. Unter Ruana ni Bennain, die **641 BF** Fürstin Albernias geworden war, kam es allerdings im Jahre **652 BF** zu einer besonderen Art der Staatskrise, als plötzlich eine Flotte von dreizehn Drachenschiffen vor Havena erschien: Der Anführer, Hetmann *Cerntacht Conchobairson*, erklärte, einst habe seine Ahnin mit Djannan ui Bennain

Wie Kaiser Eslam fiel

Eine amüsante, aber wohl nicht der Wahrheit entsprechende Anekdote ist mit der offiziellen Erhebung Hetmann Niamads zum Fürsten von Albernia verknüpft: Bei der Belehnung und Huldigung auf einem Hügel vor den Toren Honingens soll der Fürst aufgefordert worden sein, niederzuknien und protokollgemäß Kaiser Eslam den rechten Fuß zu küssen. Zuerst soll sich der alte Kämpe geweigert haben. Als man ihm aber bedeutete, dass die Belehnung sonst nicht rechtskräftig sei, soll er sich gehorsam niedergebeugt haben, drückte nur einen Augenblick die Lippen auf den Schuh des sitzenden Kaisers und 'vergaß' beim Aufstehen, den Fuß Seiner Magnifizenz loszulassen: Der Legende nach fiel Eslam nach hinten von seinem umkippenden Thron und rollte etwa zwanzig Schritt weit hügelabwärts.

Die Schlacht am Angbarer See

Im Jahr **608 BF** gelang es (so wird vermutet) dem Schwarzmagier Zulipan von Punin mittels finsterer Experimente, das Geheimnis der zwergischen Widerstandskraft gegen die Magie zu lüften. Innerhalb kürzester Zeit hatte der skrupellose Magier eine Armee von Zwergen und Menschen unter seine Kontrolle gebracht und bedrohte damit vor allem das Koscher Königreich.
Schließlich kam es am sumpfigen Südufer des Angbarer Sees (das man heute als *Stillen Grund* kennt) zur finalen Schlacht zwischen den Getreuen Hochkönig Ambros' und Zulipans Truppen. Die Zwerge konnten den Sieg davontragen, doch nicht nur Zulipan, sondern auch Hochkönig Ambros fanden hier den Tod. Das Geheimnis der gebrochenen Magieresistenz wurde bis heute nicht gefunden, doch noch immer halten sich Gerüchte, dass der Schwarzmagier Aufzeichnungen hinterlassen haben soll.

einen Bund geschlossen, dass sie einander stets beistehen und alles Erreichte gerecht teilen wollten. Der Hetmann verlangte nun unter Berufung auf diese Überlieferung nicht weniger als die Hälfte Albernias für sich.
Die Fürstin wies alle Ratschläge ab, mit der Flotte gegen diesen 'Barbaren' vorzugehen. Stattdessen forderte sie ihn persönlich zum Duell, um auf diese Weise die Angelegenheit zu klären: Der Sieger sollte uneingeschränkter Herr Albernias werden, der Verlierer aber mit allen Gefolgsleuten abziehen.
Der Schwertkampf fand im frühen Morgengrauen des **1. Rondra 652 BF** auf dem Innenhof des Rondra-Tempels von Havena statt. Mehr als die halbe Stadt soll Zeuge gewesen sein, wie Ruana ni Bennain den Herausforderer in einem harten, fast eine Stunde währenden Duell bezwang. Die Angelegenheit war bereinigt, ohne dass sie jemals die Höflinge Gareths belästigt hätte. Die Familie der Conchobairs aber musste noch auf Jahrzehnte hinaus warten, ehe sie dann doch einen Teil Albernias zum Lehen erhalten sollte.
Im Jahr **665 BF** wurde Thorn ui Bennain Fürst von Albernia und setzte die Unabhängigkeitsbestrebungen der Provinz fort. Derweil erhielt der Kosch im Jahr **682 BF** mit Bernfred Graf zu Eberstamm die Fürstenwürde von Kaiser Alrik zurück. Allerdings wurde nun Angbar trotz heftiger Interventionen der Ferdoker beim Kaiser Fürstensitz und Provinzhauptstadt. Zum Ausgleich aber wurde das Hof-Gericht des Fürsten seit dem Jahr **683 BF** in Ferdok abgehalten.
Ein besonderes Ereignis begab sich im Jahr **691 BF**, als die mysteriöse Zauberin Nahema zur Beraterin des albernischen Fürsten Thorn wurde. Nahema war in den Augen der meisten eine sehr eitle Frau, die gern Spott zu Schaden anderer trieb und sich für sehr klug hielt. Auf der anderen Seite war sie tatsächlich mächtig und klug und beriet den Fürsten in vielen Dingen, so dass Albernia mit den Jahren noch mächtiger wurde als zuvor. Das Magieverbot in Havena musste der Fürst dabei mit harten Maßnahmen umgehen, wie jene Bekanntmachung aus dem Jahr 691 BF zeigt:

»Fürst Thorn Bennain gibt bekannt: Jeder Bürger Havenas, der vor Zeugen zu behaupten wagt, Frau Nahema, fürstliche Ratgeberin, sei zur Aus-

übung von Magie befähigt und ihre Anwesenheit in der Stadt verstoße gegen das vor 15 Jahren erlassene Magieverbot – jeder Bürger, der so redet, wird ohne Ansehen gestellt und für zehn Jahre aus der Stadt verbannt.«

Nahema blieb auch Beraterin im Fürstenpalast, als Thorns Nachfolger *Toras ui Bennain* im Jahr **695 BF** Fürst von Albernia wurde. Ihr Ehrgeiz aber schien – aus welchen Gründen auch immer – keine Grenzen zu kennen. Selbst als Fürst Toras auf ihre Empfehlung hin den Bund des Neuen Reiches verließ, schien das Ende ihrer Pläne noch nicht gekommen. Es heißt, Nahema habe den Fürsten verführt, so dass dieser schließlich seine Pflichten vernachlässigte und die Götter weniger achtete als die mächtige Magierin. Im Jahr **701 BF** rief Toras ui Bennain das 'Freie Königreich Albernia' aus. In Havena wurde der Ältestenrat wieder eingesetzt, die Kaisersteuer abgeschafft.

Nahema wurde **702 BF** gar in den Adelsstand erhoben und zur Baronin von Dela ernannt. Doch die Macht Albernias sollte bald auf katastrophale Weise gebrochen werden: mit der Zerstörung halb Havenas. Ob es die Götter selbst waren, die den Menschen zürnten, dass sie trennen wollten, was sie – die Götter – zusammengefügt hatten, bleibt ungewiss. Allerdings gingen der Katastrophe zwei bis heute seltsame Ereignisse voraus. Zum einen forderte damals der Tempelvorsteher des Efferd-Tempels und Meister der Brandung, *Efferdhilf der Blaue*, den Schutzgott der Stadt – Efferd – an die Spitze der Zwölfgötterschaft zu setzen. Zum anderen brachten drei Zwerge aus bis heute ungeklärten Umständen eine 'Ingerimm-Statue' in die Stadt, die kurze Zeit später (ebenso wie die drei inzwischen inhaftierten Zwerge) wieder verschwand. Viele Gerüchte geben diesen Vorfällen wenigstens eine Teilschuld an der Katastrophe, obwohl Details heute nicht mehr geklärt werden können.

Am **16. Ingerimm 702 BF** erschütterten ein Meeresbeben sowie eine ungeheure Flutwelle Havena, die die Stadt mitsamt unzähligen Menschen – darunter auch Fürst Toras selbst – in die Tiefen riss. Die Flut zerstörte mehr als die Hälfte der Stadt. Für immer verloren waren so prachtvolle Gebäude wie der Fürstenpalast, der Praios-Tempel, die große Bibliothek oder der Ferdokbogen. Bis heute sind nicht alle Schäden behoben, der verheerte Westteil der Stadt ist noch immer vom Meer verschlungen. Die Zauberin Nahema, der auch von manchem die Schuld an dem göttlichen Zorn gegeben wurde, war und blieb verschwunden.

Toras' Sohn Fürst *Gortum ui Bennain* zog sich für die nächsten 20 Jahre nach Honingen zurück, wo er vor allem die undankbare Aufgabe innehatte, der Unterwerfung der aufständischen Albernier durch Garether Gesandte seinen Segen zu geben. Albernia wurde nach der Großen Flut wieder in das Reich eingegliedert, als Fürst Gortum ui Bennain die Loslösung vom Mittelreich seines Vaters Toras rückgängig machte. Der große Glanz der Metropole war erloschen.

Da mit der Katastrophe auch ein großer Teil der kaiserlichen Westflotte vernichtet worden war, wurde Harben (die Hauptstadt der nordmärkischen Grafschaft Windhag) neuer Flottenstützpunkt am Meer der Sieben Winde und sollte sich in den kommenden Jahrzehnten (nach dem Frieden von Kuslik und dem Abfall der Zyklopeninseln) durch weitere Befestigungen hervortun. Zu dieser Zeit wurde auch die Tradition begründet, den Herren von Windhag zum Admiral im Westmeer zu ernennen.

Albernia unter Garether Herrschaft (703 bis 902 BF)

Die Garether sahen in der Großen Flut eine Strafe für das, was sie gern als 'Albernias Hochmut' bezeichneten. Lange schon hatten sie voller Neid auf Albernias Reichtum und Schönheit geblickt. Albernias Liebe zur Freiheit war ihnen ein Dorn im Auge, denn es waren die Steuern aus diesem Land, die ihre Kriegskassen füllten. Doch Albernia wusste auch in der Not seinen Stolz zu waren. Im Jahr **721 BF** wurde der neue Fürstenpalast in den Resten Havenas fertig gestellt, und die Stadt wurde wieder Hauptstadt des Fürsten *Diaran ui Bennain*.

Als Fürst Diaran im Jahr **745 BF** starb, ein Jahr nach Beginn des Unabhängigkeitskampfes im Lieblichen Feld (744–752 BF), ohne einen direkten Erben zu hinterlassen, wurde Albernia von Kaiser *Eslam III.* für insgesamt 40 Jahre unter Garether Verwaltung gestellt. Der als albernischer Vogt eingesetzte *Gerbald von Mersingen* beschnitt den Adel in seinen Rechten und verbot ihm, Gericht zu halten oder sich der Ehre halber im Zweikampf zu messen. Das freie Volk durfte keine Waffen führen und nachts das Haus nicht verlassen. Niemand wagte mehr, ein offenes Wort zu sprechen, und wer allzu erfolgreich war und seine Stärke nicht verborgen hielt, dem wurden Reichtum und Ländereien genommen. Was Gerbald dem Adel an Land raubte, vergab er stattdessen an treue Vasallen des Kaiserhauses, die ihr Blut vergossen hatten, um das Liebliche Feld unter der Herrschaft des Kaisers zu halten.

Zu diesen Leuten gehörte auch *Targuin Conchobair*, der für die Kaiserlichen Kuslik einhundert Tage lang gegen die Liebfelder verteidigt hatte. Im Jahr 745 BF wurde ihm die Grafschaft Winhall zugesprochen, die aus Albernia herausgelöst wurde. Das Haus Fenwasian, das bis dahin über Winhall geherrscht hatte, verlor viele Ländereien und steht den Conchobairs daher bis heute nicht gerade freundschaftlich gegenüber.

Doch nicht nur Albernia musste die harte Hand Gareths spüren: Als Grangorer Bürger begannen, dem Reich die Steuer zu verwehren, wurden am **7. Travia 745 BF** über 500 Bürger in die Angbarer Minen verschleppt.

Der Versuch der Familie Mersingen, sich als neue Fürstendynastie in den Westlanden zu etablieren, scheiterte im Jahr **785**, als Reichsvogt *Viburn von Mersingen*, ein Enkel Gerbalds, sein Herz an die schöne und leidenschaftliche Sinjer ni Bennain verlor. Die entfernte Nachfahrin Diarans wollte ihn nicht eher ehelichen, bis er beim Kaiser ihre Ernennung zur Fürstin und damit ein Ende der garethischen Zwangsverwaltung erwirkt hatte. Der klugen Sinjer gelang es später auch, Winhall wieder für Albernia zu gewinnen, da der Graf *Hjalbin Conchobair* am **5. Rahja 804** sein Land in einer spektakulären Boltan-Partie verspielte. Da aber die Fenwasian den Bennain auch keine größere Freundschaft entgegenbrachten als den Conchobair, gab Fürstin Sinjer das Land den Kaufleuten der Familie Grassberger. Den Conchobair verblieb nur noch die eigene Burg zum Wohnsitz.

Dennoch wagten die albernischen Fürsten nicht mehr, erneut kühne Schritte vorzunehmen, so dass die nun folgenden Jahre eine Zeit des allgemeinen Dahintreibens wurden. Immerhin aber stammen aus dieser Zeit allerlei kleine Maßnahmen und Erlasse, die in ihrer Gesamtheit den Grundstein zum Wiederaufstieg des Landes legten.

Zwischen **813 und 815** hielten nordmärkische Truppen einige Koscher Baronien im Grenzgebiet besetzt. Erst durch das beherzte Eingreifen und den späteren Tod des fehdefreudigen Koscher Fürsten *Ontho vom Eberstamm* konnten die Truppen mit einer Streitmacht aus Menschen und Koscher Zwergen wieder vertrieben werden.

Von der Kaiserlosen bis zur Reto-Zeit (902 bis 993 BF)

Nach dem Tod Kaiser Valpos (genannt 'der Trinker') im Jahr **902 BF** verfiel das Mittelreich in die Kaiserlosen Zeiten und versank für 31 Jahre in einer Kette von Bürgerkriegen, aus deren Verlauf insgesamt 74 selbsterklärte Kaiser überliefert sind. In diese Zeit fällt auch das bislang

Kampf um Harben

Während des Unabhängigkeitskampfes des Lieblichen Felds kam es am **17. Praios 745** zu einem Überfall von Rebellen aus Grangor auf den schwer befestigten Kriegshafen Harben. Sieben Galeeren wurden in Brand gesetzt – ein deutliches Zeichen an die Herrscher in Gareth. Zunächst jedoch blieb diese Aktion ein vereinzelter Höhepunkt, denn noch führte Grangor den Freiheitskampf im Norden allein. Erst später gelang es den Kaufleuten der Stadt, den zaudernden Grafen Leomar Garlischgrötz zu einer Unterstützung zu zwingen.

Grenzauswirkungen des Unabhängigkeitskampfes

Die Verbindung des liebfeldischen Hauses Garlisch mit dem nordmärkischen Haus Grötz zur Zeit der ersten Eslamiden sorgte damals für große Aufregung, befürchtete der Kaiser doch zurecht eine zu große Machtansammlung in der Hand einer Familie. Die Herren von Garlischgrötz waren nicht nur Grafen von Grangorien und Windehag, sondern besaßen auch viele Güter in den Nordmarken, darunter die Stammburg derer von Grötz. So kam es *Eslam IV.* gerade recht, dass *Leomar Garlischgrötz* sich am Ende des Unabhängigkeitskrieges auf Seiten der Rebellen stellte und er dem Grafen die Lehnsrechte entziehen konnte. Dem alten Grafen (gemäß dem Wahlspruch Eslams »Für mich – oder gegen das Reich!« als Verräter geschmäht) blieb im *Kusliker Frieden* nur das untere Phecadital. Grangor wurde zur Freien Stadt erhoben, Graf Leomar dafür von König Khadan zum Herzog der neu geschaffenen Provinz Grangorien ernannt. Doch die Familie hat das vermeintliche Unrecht, das ihr durch die Grenzziehung zugefügt wurde, nie vergessen und versuchte in späteren Generationen immer wieder, die verlorenen Güter auf mittelreichischem Boden zurückzuerhalten.

Den Unabhängigkeitskampf des Lieblichen Feldes nutzten im Jahr **752 BF** auch die Erzzwerge des Phecanowaldes, die seit längerem mit ihren nördlichen Vettern im unterschwelligen Zwist lagen, um sich gleichfalls vom Bergkönigreich *Eisenwald* abzuspalten. Nach unblutigen religiösen und kulturellen Verstimmungen beiderseits gründeten sie das Bergkönigreich *Phecanowald* in der Provinz Schradok.

Die verrückten Grafen von Gratenfels

Nach den Kaiserlosen Zeiten erhielten in Gratenfels die Praios-Geweihten wieder großen Einfluss. Im Jahr **961** bestieg *Wilbur Barn Greifax von Gratenfels* den Grafenthron der Stadt. In den folgenden Jahren ließ er zunächst die Reichsstraße 3 ausbauen, schloss Handelsbündnisse mit den Nachbarprovinzen und trieb den Ausbau der Grafenstadt voran. Dabei verfolgte er das ehrgeizige Ziel, mit einem neuen Praios-Tempel die Elenviner Wehrhalle des Sonnengottes zu übertreffen, auf dass er den Titel eines Erleuchteten würdig sei. Das Bauvorhaben fand allerdings durch ein mächtiges Erdbeben ein Ende. Der Graf nahm dies als Gotteszeichen – allerdings nicht für das Ende des Baus, sondern, um ihn in größerer Demut voranzutreiben. Er rief die berüchtigten *Geißlerwochen* aus, um den Götterfürsten gnädig zu stimmen. Als erneut – diesmal ohne erkennbare äußere Ursache – ein Teil des Tempels kurz vor der Vollendung einstürzt, verlängerte der Landgraf nicht nur die *Geißlerwochen* auf unbestimmte Zeit, sondern machte Hexen für das Unglück verantwortlich und ließ Dutzende Verdächtige gnadenlos verfolgen. Als er sich Praios weihen ließ, nannte man ihn längst den *Hexenbrenner*, und nicht Wenige atmeten beim Tod des Grafen im Jahr **984** auf.

Sein Sohn *Baldur Greifax von Gratenfels* schien noch mehr als sein Vater vom Verfolgungswahn befallen: "Die Gefahr droht im Osten", verkündete er beständig und witterte unter seinen Vasallen Verrat. Durch den Bau gewaltiger Festungsanlagen und den Unterhalt eines mehrere hundert Köpfe starken stehenden Heeres stürzte er die durch die Bauprojekte seines Vaters bereits belastete Grafschaft schnell in hohe Schulden, die er unter anderem durch Münzfälschungen ('Gratenfelser Gießmünzenpolitik') und den Zwangsdienst entführter Zwerge in seinen Minen zu bekämpfen versuchte. Es kam vielerorts zu willkürlichen Hinrichtungen für Vergehen "wider Wohl und Wehe der von Praios gegebenen Ordnung", die oft nur darin bestanden, den Grafen nicht korrekt gegrüßt zu haben. Mit seinem Verfolgungswahn und der damit verbundenen rücksichtslosen Herrschaft verbreitete Baldur in der ganzen Grafschaft Angst und Schrecken und trieb Gratenfels auf Provinz- und Reichsebene in die Isolation.

letzte größere Aufflackern von Hexenverfolgungen in den Nordmarken. Hierbei tat sich der selbsternannte Inquisitor *Hardtherz von Solfurt*, den man bisweilen auch den 'Marschall der Hexenjäger' nannte, durch besondere Unnachgiebigkeit hervor.

Die Provinzen am Großen Fluss versuchten, diese Zeit so gut es ging zu überstehen. Insbesondere die Thorwaler und das Liebliche Feld trachteten (zum Teil mehrmals) danach, die Schwächung des Reiches auszunutzen. So fand im **Boron 914 BF** vor Havena eine gewaltige Seeschlacht zwischen vielen Ottas der Thorwaler und den Schiffen der Albernier statt, die in einer Niederlage für die Nordleute unter ihrem Hetmann *Hardred Bjarnison* endete. Gerüchten zufolge fand dieser gar den Tod in der Schlacht, doch führte er nur wenig später wieder das Volk der Thorwaler an – schlug jedoch seitdem innen- wie außenpolitisch einen erstaunlich gemäßigten Kurs ein. Hetmann Hardred schien nach der Niederlage vor Havena wie ausgewechselt.

Im Zuge der Erbfolgekriege kam es im Jahr **915 BF** zum so genannten 'Saustechen' im Kosch: Ein großer Teil der Fürstenfamilie vom Eberstamm, darunter auch Fürst *Alphak vom Eberstamm*, wurde von Schergen Graf *Porquins von Ferdok* grausam ermordet. Anschließend rief sich Porquin zum Fürsten des Kosch aus und proklamierte sich später gar zum Kaiser. Dies jedoch blieb ohne Folgen, und Porquins blutiges Regiment war weiterhin auf den Kosch beschränkt.

Im Jahr **920 BF** versuchte wiederum die Gegenkaiserin Rondhara von Albenhus ihre Macht gegen Kaiser *Barduron von Gareth* und den vom Kalifat unterstützten Gegenkaiser *Harun* auszubauen und eroberte mit Unterstützung des Lieblichen Feldes im so genannten *Vinsalter Krieg* größere Teile der Nordmarken und West-Almadas. Gratenfels wurde das zweitwichtigste Heerlager in Rondharas Domäne. Teile des Windhag gerieten in dieser Zeit wieder unter die Herrschaft des Lieblichen Felds (respektive der Grangorer Lande). Albernia versuchte unter Fürst *Emerthon II.* (906–928 BF), Neutralität zu wahren, doch stellte es einige der nordwestlichsten Baronien der Nordmarken unter Protektion, nachdem die Liebfelder gar bis Elenvina gezogen waren.

927 BF brach der *Krieg am Großen Fluss* aus (die fünfte Phase der Kaiserlosen Zeit), als der Garether Kaiser Barduron und sein Sohn Perval die Gegenkaiserin Rondhara über den Kosch zurückdrängten und schließlich in der *Schlacht bei Albenhus* vernichtend schlugen. Im Jahr **930 BF** starb Kaiser Barduron jedoch überraschend an einer Schlachtwunde – nur kurze Zeit, nachdem sein Sohn Perval ihn im Feldlazarett auf Burg Weidleth bei Albenhus besucht hatte. So oblag es Perval, in den kommenden Jahren die letzten Widerstandsnester im Kaiserreich zu beseitigen. Auch die Herzöge der Nordmarken gaben schließlich dem Druck Kaiser Pervals nach und übergaben diesem unter anderem die strategisch wichtige Burg Weidleth.

Hetmann Hardreds erneute Ambitionen, Thorwals Macht und Ein-

Gratenfels stürmt auf Gareth

Im Jahr **914** sah sich der Gratenfelser Landgraf *Wulfhas Greifax* nach dem Erlass der berüchtigten *Reichsreformgesetze* durch den Reichsverweser *Tedesco* zum Erben Hlûthars berufen und rief zum Sturm auf Gareth. Zahlreiche nordmärkische Adlige und etliche des Kosch schlossen sich dem Gratenfelser an. Doch Wulfhas scheiterte und fiel, kaum dass sein Heer vor Gareth stand – ob durch einen tückischen Pfeil oder durch Gift ist bis heute ungewiss. Die Truppen des Reichsverwesers zerstreuten das führerlose Heer, trieben es zurück und rieben es auf den 'Blutmeilen nach Ferdok' erbarmungslos auf. Die überlebenden Gratenfelser Ritter kehrten heim; die Söldlinge des Heeres wurden vom Ferdoker Grafen *Porquid* angeworben, der sich bald darauf gegen seinen Fürsten erhob.

fluss zu stärken, stießen **931 BF** bei dem Versuch, Albernia doch noch in die Knie zu zwingen, wieder an ihre Grenzen. Wieder einmal musste die Thorwaler Flotte – diesmal vor Harben – eine schwere Niederlage hinnehmen und sich mit einem gegenseitigen Nichtangriffspakt zufrieden geben. Und doch gelang es den Thorwalern, das Mittelreich nach der Öffnung der albernischen Häfen auf ganz andere Weise zu 'erobern': Sie brachten das Immanspiel in die Städte des Reiches. Was den rauen Männern und Frauen Hetmann Hardreds nicht gelungen war, schafften 'Esche und Kork' binnen zweier Jahrzehnte: Das Mittelreich übte sich begeistert in 'thorwalschen Sitten'.

Mit der Thronbesteigung Kaiser Pervals im Jahr **933 BF** endeten die Kaiserlosen Zeiten. Bergkönig *Gilemon Sohn des Gillim* rief mit Zustimmung des Kaisers noch im gleichen Jahr die Bergfreiheit Koschim aus. In Pervals Regierungszeit fällt unter anderem auch die Reißbrettplanung des neuen Kriegshafens in Harben nach dem erneuten Sieg gegen die Thorwaler.

Die Neuzeit

Die Zeit unter Kaiser Hal (993 bis 1010 BF)

Im Jahr **983** wurde *Cuanu ui Bennain* Fürst von Albernia. Er regierte das Land über lange Zeit mit ruhiger Hand und war Raidri Conchobair, dem größten Krieger Aventuriens und so genannten 'Schwertkönig', in tiefer Freundschaft verbunden. Auch strebte Cuanu die politische Unabhängigkeit Albernias an, wagte jedoch nicht, sich gegen den amtierenden Kaiser *Reto* zu stellen. Dieser zeigte seine harte Hand, als aufständische albernische Rebellen eine garetische Strafexpedition angegriffen hatten. In der *Schlacht bei Altenfaehr* im **Herbst 992** trafen albernische Freiheitskämpfer und die als 'Orks' verrufenen kaiserlichen Truppen aufeinander, und die Albernier mussten eine bittere Niederlage hinnehmen.

Zum Garether Kaiserhaus unter Kaiser *Hal* (ab **994 BF**) pflegte Cuanu weiterhin nur die nötigsten Beziehungen, doch dann sollte seine junge Tochter *Emer ni Bennain* in einem hochpolitischen Arrangement mit Hals Sohn *Brin* verlobt werden. Die Verlobungsfeier am **7. Praios 998 BF** in Gareth geriet fast zum Eklat, nachdem ein Giftanschlag auf den jungen Prinzen (vermutlich initiiert vom Reichskanzler *Answin von Rabenmund*) im letzten Moment vereitelt werden konnte.

Zum künftigen Schutz vor solchen Übergriffen bestallte Fürst Cuanu im darauf folgenden Jahr (**999 BF**) den umtriebigen Druiden Archon Megalon zum albernischen Hofalchimisten. Megalons zum Teil menschenverachtende Experimente brachten ihm bald scharfe Kritik ein. Auch der große Mechaniker Leonardo von Havena gelangte in der Regierungszeit Cuanus zu größerem Ruhm. In der Hauptstadt Albernias erbaute Leonardo die größte und prächtigste Brücke Aventuriens, die nach Prinzessin Emer benannt und am **3. Boron 1000 BF** eingeweiht wurde.

Im selben Jahr begann auch ein kontinuierlicher Prozess der Selbstständigkeit des Windhag: Die bis dahin nordmärkische Grafschaft wurde zur Markgrafschaft erhoben und um einige Baronien aus dem benachbarten Albernia erweitert. Wo der Verlust für die Fürsten aus dem Hause Bennain nur gering war, bedeutete die Schaffung der Markgrafschaft eine enorme strategische Schwächung der Herzöge vom Großen Fluss. Im Jahr **1002** wurde *Rateral Sanin XII.* nach Ende der *Seeadler*-Expedition für seine Verdienste um die Erforschung des Perlenmeers mit dem Markgrafentitel von Windhag ausgezeichnet und gleichzeitig zum Admiral der mittelreichischen Flotte im Westmeer befördert.

Ebenfalls 1002 BF konnte ein Borbaradianer-Kloster in den Ambossbergen von Agenten des Weißmagiers und führenden Bekämpfers des Borbaradianertums, *Rohezal vom Amboss*, entdeckt und gestürmt werden. Dadurch kamen erstmals Informationen über die aktuellen Umtriebe der Borbaradianer ans Licht. Im gleichen Jahr entfesselte der Abgänger der Elenviner Magierschule und ehemalige Garether Hofmagus *Gaius Cordovan Eslam Galotta* – durch eine Intrige der rätselhaften Zauberin Nahema gestürzt und in Ungnade gefallen – mittels mächtiger Apparatemagie den *Zug der Tausend Oger*, der das Mittelreich an den Rand des Zusammenbruchs brachte und erst an der Trollpforte im **Praios 1003 BF** aufgehalten werden konnte. Neben den größten Recken kämpften auch Fürst Cuanu ui Bennain und Raidri Conchobair an der Seite der Kaiserlichen. Da in diesem Jahr auch der Graf Kernhelm Grassberger von Winhall gestorben war und keine Nachfahren hinterlassen hatte, wurde Raidri Conchobair zum neuen Grafen von Winhall erhoben.

Auch der Landgraf *Baldur Greifax von Gratenfels* machte erneut durch sein wirres und gefährliches Handeln auf sich aufmerksam: Bereits vor drei Jahren hatte er mit seinen Söldlingen verstärkt Überfälle am Greifenpass durchgeführt und dadurch Reisende und Händler bedroht. Nun überfiel der Graf mit seinen Rittern und Mietlingen am **12. Phex 1003** Wengenholm, konnte jedoch letzten Endes zurückgeschlagen werden. Kaiser Hal setzte den Irren schließlich ab, die Grafschaft Gratenfels blieb zunächst vakant. Erst als im Jahr **1004** Prinzessin Emer mit Prinz Brin von Gareth vermählt wurde, schien die Zeit der Unruhen beendet.

Im Jahr **1005** wurde in Havena das Magieverbot gelockert, nachdem ein Elf einem Kind, das von einem durchgehenden Ochsengespann niedergetrampelt worden war, mittels Heilmagie das Leben gerettet hatte. Von nun an standen nur noch 'schädliche und Schwarze Magie' unter Strafe. Schließlich verschwand am **5. Phex 1007** der unheimliche und umstrittene 'Hofdruide' Archon Megalon nach einem Brand in seinem Labor im Keller des Fürstenpalastes.

Am **26. Rahja 1008** wurden Emer ni Bennain die beiden Zwillinge *Rohaja* und *Yppolita* geboren. Im **Efferd 1009 BF** deckte man in Havena eine Verschwörung gegen den albernischen Fürsten Cuanu auf, bevor großer Schaden angerichtet werden konnte. Die Schwägerin des Fürsten, die zurückgewiesene und intrigante Baronin Isora von Elenvina, wurde zwar als Drahtzieherin verdächtigt, konnte jedoch nicht überführt werden. Aber es waren Vorboten einer schweren, zerrüttenden

Das Ende von Goldklamm

In der Vergangenheit wurde der Kosch mehrfach von schweren Erdbeben erschüttert. Bei einem Beben im Jahr **1003 BF** wurde das Dorf *Goldklamm* vollständig verschüttet und mit ihm fast 300 Seelen. Der Greifenpass wurde dabei durch Gesteinsmassen weitgehend blockiert (und erst sechs Jahre später wieder freigeräumt). Schon heute sind Geistergeschichten über Goldklamm im Umlauf, die in vielem der *Sage vom Hungertal* gleichen: Die Bewohner dieses Tals mauerten sich angeblich aus Furcht vor den Zorganpocken ein – und verhungerten jämmerlich. Dennoch können all jene Schauergeschichten nicht verhindern, dass bisweilen Schatzsucher die Überreste jener Dörfer aufsuchen, um nach den Eingängen verborgener Stollen oder nach Schätzen zu suchen. Oftmals haben sie erst ein paar Tage zuvor eine 'absolut zuverlässige' Schatzkarte auf dem Gratenfelser oder Angbarer Markt erworben.

Kampf um den Gratenfelser Grafenthron

Um den vakanten Grafentitel von Gratenfels wurde nach dem Verschwinden von Baldur Greifax von Gratenfels heftig gerungen. Nicht nur Fürst *Cuanu ui Bennain* von Albernia und Baronin *Gelda von Albenhus* (eine Schwester der Landgräfin von Albenhus) strebten den Titel an, auch der zu Gareth in Ungnade gefallene Baron Answin von Rabenmund war in die Auseinandersetzungen verwickelt: Um seinen Anspruch durchzusetzen, brachte er sich in den Besitz von Hlûthars Siegel – einem traditionellen Insignium des Grafen (siehe Seite 13). Nur dem Eingreifen einiger aufrechter Streiter war es zu verdanken, dass das Siegel wieder in den Besitz des Kaisers kam. Jener übergab Siegel und Grafentitel daraufhin dem verdienten Recken *Alrik Custodias*, einem Bastard des Hauses Greifax. Kaiser Hal verfügte weiterhin, dass von nun an das Siegel nicht mehr alleiniges Zeichen der Grafenwürde sein solle, sondern es auch noch die Billigung des Herzogs vom Großen Fluss benötige. Viele Gratenfelser Barone waren nach diesen Beschlüssen sehr erbost, brach der Kaiser damit doch jahrhundertealte Traditionen.

Zeit für das Mittelreich und die Lande am Großen Fluss. Kurze Zeit später verließen Fürst Cuanu und sein Gefährte Raidri Conchobair Albernia, um Aventurien zu bereisen. Unheilvolle Visionen hatten sie zu einer Suche nach der berüchtigten Dämonenzitadelle aufbrechen lassen, und ihre Reise führte sie schließlich ins Bornland und von dort in die eisigen Schluchten des Ehernen Schwerts – allerdings ohne Erfolg. Derweil hatte Fürst Cuanu die Geschäfte des Landes unbekümmert seiner Schwägerin Isora überlassen.

Schwere Krisen (1010 bis 1015 BF)

Die womöglich krisenreichste Zeit des Mittelreichs begann, als Kaiser Hal am **9. Phex 1010 BF** bei einem Jagdausritt im bornischen Ilmenstein spurlos verschwand. Die Wirren um den verschwundenen Kaiser schienen wie geschaffen für die intriganten Machenschaften des einstigen Reichskanzlers Answin von Rabenmund. Während die Orks im Norden aufmarschierten und der Thronfolger Brin auf der Suche nach seinem Vater im Bornland weilte, nutzte Answin die Gunst der Stunde und rief sich am **14. Ingerimm 1010 BF** zum neuen Kaiser des Mittelreiches aus. Sein fein gewobenes Netz aus Lügen, Intrigen und Verwirrung spaltete sowohl den Adel wie auch hochrangige Beamte in 'Answinisten' und 'Loyalisten' und stürzte das Reich vielerorts unvermittelt in einen erbitterten Thronfolgekrieg.

In den Provinzen am Großen Fluss konnte Answin schnell Getreue finden: Harben im Windhag wurde eingenommen, Elenvina wurde ebenfalls answinistisch. Auch wenn sich Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss anscheinend neutral zum Usurpator verhielt, stellte er sich aber auch nicht eindeutig gegen ihn und wurde sogar kurzfristig von Loyalisten für abgesetzt erklärt.

Gedeckt von den Unruhen im Reich konnte Isora von Elenvina am **10. Praios 1011 BF** eine Revolte gegen den abwesenden Fürsten Cuanu anzetteln: Sie setzte die Fürstenfrau und die Kinder Invher und Rhuad gefangen und ernannte sich selbst zur neuen Fürstin von Albernia. Bezeichnenderweise wurden sogar einige Galeeren aus Al'Anfa nach Havena geschickt, um Isora zu unterstützen.

Doch der Widerstand gegen die Answinisten wurde vor allem im niederen Adel, der seine Lehnsherren mitriss, immer größer: Die Kaisertreuen erhoben sich im ganzen Land. Am **5. Boron 1011** musste sich Elenvina einem Heer von aufständischen Adligen ergeben. Auch Albenhus wurde von Brin-Getreuen besetzt. In den Monaten Peraine und Ingerimm versammelte sich schließlich das Heer der Loyalisten, um zum Sturm auf das answinistisch besetzte Gareth anzusetzen. Eine größere Schlacht konnte allerdings verhindert werden, da Answin von Rabenmund in den frühen Morgenstunden des **20. Ingerimm 1011** vom albernischen Fürsten Cuanu ui Bennain, Graf Raidri Conchobair und dem Reichsgroßgeheimrat und Großinquisitor Dexter Nemrod im Kaiserpalast gestellt wurde.

Derweil waren bereits die Orks ins Svellttal und in die nördlichen Provinzen des Mittelreichs eingefallen. In der *Schlacht am Nebelstein* am **28. Praios 1012** wurde die aus Koscher und Greifenfurter Einheiten zusammengestellte Thuranische Legion vernichtet, Fürst Blasius vom Eberstamm geriet für ein Jahr in orkische Gefangenschaft. Von seinen 50 Rittern wurden 42 erschlagen. Mehr als ein Dutzend Orte wurden belagert, geplündert und niedergebrannt, bevor Entsatz aus Angbar nahte. Dennoch zogen die Schwarzpelze eine Spur der Vernichtung entlang des Großen Flusses. Während sich Angbar auf eine Belagerung vorbereitete, schwenkten die orkischen Horden aber zur Gänze ins Herz des Reiches, auf die kaiserliche Hauptstadt Gareth zu. Dort konnten sie aber in der *Zweiten Schlacht auf den Silkwiesen* vom Heer Prinz Brins vernichtend geschlagen werden.

Im **Efferd 1013** gelang es derweil Fürst Cuanu von Albernia endlich, das aufständische Havena kampflos zur Kapitulation zu zwingen und Isora von Elenvina unter Arrest zu stellen. Albernia war wieder befreit. Im **Phex 1013** wurde die Thronräuberin wegen ihrer Untaten verbannt und flüchtete ins Horasreich. Im **Efferd 1014** kam es allerdings zu Ausschreitungen gegen Liebfelder Bürger und diplomatischen Verstimmungen zwischen Albernia und dem Horasreich, als dessen Unterstützung für Isora von Elenvina aufgedeckt worden war.

Nachdem Thronräuber und Schwarzpelze endlich geschlagen worden waren, hatte Hals Sohn Brin die Herrschaft über das Neue Reich fest in der Hand und wurde auf dem Hoftag im **Hesinde 1014 BF** zum Reichsbehüter bestimmt. Zum Dank für die Waffenhilfe gegen Orks und Usurpator erhob Brin seinen Schwiegervater Cuanu zum König von Albernia. Nur ein Jahr danach ehelichte Cuanus zweites Kind, die Prinzessin Invher ni Bennain, den Prinzen Romin Galahan von Kuslik, was neue Hoffnungen auf Frieden zwischen Mittelreich und Horasreich weckte.

Zum gleichen Zeitpunkt jedoch spaltete sich die Praios-Kirche, als sich der Elenviner Hochgeweihte *Hilberian Grimm vom Greifenstein und vom Großen Fluss* (ein Halbbruder des Nordmärker Herzogs Jast Gorsam) nach einer Begegnung mit den Orkland-Greifen zum neuen Boten des Lichts ausrief. Herzog Jast Gorsam stellte sich auf die Seite seines Bruders und sorgte für einen Eklat auf dem Kaiserlichen Hoftag, als er mit dem Richtschwert *Guldebrand* den Großinquisitor Rapheriam von Eslamshagen schwer verletzte, nachdem dieser den Gesandten des Hilberian niedergestreckt hatte.

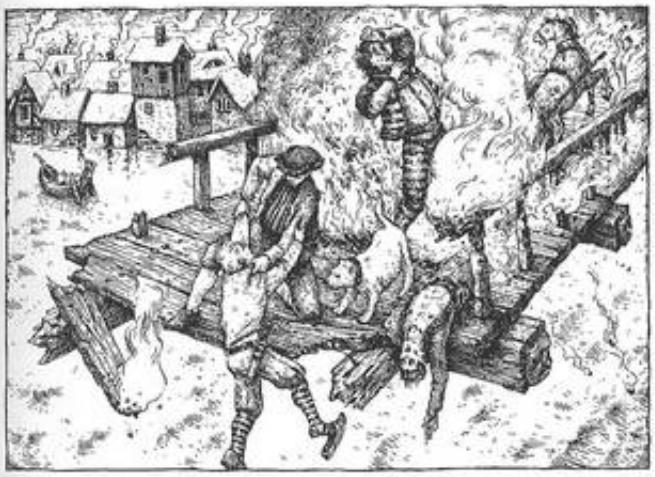
In den Nordmarken reagierten die Grafen und Barone unterschiedlich auf die Haltung des Herzogs. Manche standen treu an der Seite ihres Herrschers, während andere sich zur Garether Kirche stellten. Und es gab schließlich auch solche, die versuchten, sich aus allem herauszuhalten.

Nach Orkensturm und politischen Unruhen sollte nun auch noch die Rückkehr des Dämonenmeisters Borbarad Aventurien und das Mittelreich erschüttern.

Die Rückkehr des Dämonenmeisters (1015 bis 1021 BF)

Bereits ab etwa **Tsa 1015 BF** wurde Bergkönig Arombolosch von schrecklichen Alpträumen heimgesucht. Diese handelten von einer dunklen Bedrohung, denen der Zwergenkönig im Traum machtlos gegenüberstand. Schließlich wurde Arombolosch völlig in seinen Träumen gefangen, und nicht einmal seiner Frau, *Königin Thorescha*, gelang es noch, ihn wieder aufzuwecken. Erst der Geode, Luftelementarist und Seelenkundler *Greifax Sohn des Goratox* aus den Windhagbergen vermochte den König aus seinen Träumen zu befreien und sich an Deutungen der Bilder zu versuchen.

Während im **Rahja 1015 BF** erschreckende Berichte aus dem entfernten Weiden drangen, die später in Zusammenhang mit der Rückkehr des Dämonenmeisters Borbarad gebracht wurden, hatten die Zwerge aufgrund der beunruhigenden Träume mit den Vorbereitungen zu ei-



ner neuen Hochkönigswahl begonnen – die nun König Arombolosch selbst, bestärkt durch den Ratschlag der Ältesten seines Zwergenvolkes, durchzuführen gedachte. Damit waren die Zwerge am Großen Fluss eines der ersten Völker Aventuriens, die sich auf die Ankunft des 'Schwarzen Borbarad' vorbereiteten.

Zu dieser Zeit hatten die Heere der beiden Lichtboten vor den Mauern Elenvinas Schlachtaufstellung genommen. Glücklicherweise entschied am **8. Efferd 1018** das *Orakel auf den Elenviner Auen*, dass *Jariel Praiotin XII. Heliodan* weiterhin der rechtmäßige Bote des Lichtes sein sollte. Damit endete nach knapp drei Götterläufen das Schisma der Praios-Kirche, die nun gestärkt in den Kampf gegen Borbarad ziehen konnte. Derweil hatten aber die Spannungen mit dem Horasreich weiterhin zugenommen, die erst im *Frieden von Weidleth* am **8. Ingerimm 1020** ausgerechnet in den Nordmarken beigelegt werden konnten. Insbesondere die Neuprüfung der Erbansprüche des Geschlechtes Garlischgrötz stieß in den Nordmarken auf erheblichen Widerspruch.

Der Dämonenmeister verheerte den Osten des Reiches mit Krieg. Doch auch die Provinzen am Großen Fluss schickten ihre Kämpfer gegen Borbarad und seine Bundesgenossen. Albernia und der Kosch entsandten recht früh Einheiten, während der Heerzug der Nordmarken durch einen alten Erlass Kaiser Rauls nicht über die Kosch-Berge ins Herz des Reiches ziehen durfte.

Am **18. Tsa 1020** fiel *Efferdane vom Eberstamm*, die Nichte des Koscher Fürsten und Gattin des tobrischen Herzogs Bernfried von Ehrenstein, im Kampf gegen die Schwarzen Horden in Tobrien. Im **Ingerimm 1020** weitete Borbaradianermagie den Moorbrücker Sumpf aus und unterbrach die Treideltrasse am Großen Fluss. Im Jahr **1021** erfassten die dunklen Machenschaften der Borbaradianer auch den Westen und verdunkelten den Himmel über Havena. Zuerst wurde der große Mechaniker *Leonardo* von Galottas Schergen entführt, dann wurde während eines dämonischen Angriffs auf die Stadt die berühmte *Prinzessin-Emer-Brücke* zerstört.

Schließlich traten die freien Völker Aventuriens dem Dämonenmeister Borbarad an der Trollpforte in Darpatien entgegen. Die so genannte *Dritte Dämonenschlacht* am **22. und 23. Ingerimm 1021**, in der Borbarad unter großen Opfern bezwungen werden konnte, war die größte Schlacht des Zeitalters. Neben vielen Getreuen fielen hier auch Reichsbehüter Brin und der Schwertkönig Raidri Conchobair. Mit dem Schwert *Siebenstreich* hatte Raidri sich dem Dämonenmeister gestellt und dabei sein Leben gegeben. Die Truppen des nordmärkischen Herzogs Jast Gorsam waren aus verschiedenen Gründen zu spät zur Schlacht gekommen. Infolgedessen verfügte der Herzog nach dem Borbarad-Krieg noch als einziger über umfangreiche Truppen. König Cuanu von Albernia dagegen kehrte mit weißem Haar von der Schlacht heim, sein Herz von tiefem Schwermut und bleierner Müdigkeit erfüllt. So hob er seine Tochter Invher neben sich auf den Thron, die zur Königin über Albernia wurde. Als *Praiofold III. Lumerian* wurde Hilberian im gleichen Jahr neuer Bote des Lichts.

Orks im Reich (1021 bis 1027)

Im **Travia-Mond 1022** entsandte Herzog Jast Gorsam auf Bitten der Reichsregentin Emer ni Bennain nordmärkische Truppen nach Weiden, um die Reichsstädte aus der Hand des aufständischen Prinzen *Baeromar* zu befreien und das arg dezimierte Heer der Herzogin Walpurga von Löwenhaupt zu unterstützen. Die Masse der nordmärkischen Ritter – der Tross umfasste über 600 Mann – und das harte Durchgreifen der Nordmärker führten zu Spannungen mit den Weidener Adligen, die um das Wohlergehen ihrer Bauern fürchteten. Die Auseinandersetzungen eskalierten und fanden ihren Höhepunkt in dem ungeklärten Mord am nordmärkischen Marschall *Wunnemar von Hardenfels*.

Seit **Anfang 1025** mehrten sich dagegen die Zeichen, dass die Orks erneut versuchen würden, in das Reich einzufallen. Praktisch unmittelbar nachdem im **Rondra 1026** der drei Jahre zuvor geschlossene Waffenstillstand abgelaufen war, begannen erste unkoordinierte Angriffe auf den Norden des Reiches. Doch noch bevor die Schwarzpelze in großen Mengen ins Herzogtum Weiden einfielen, standen sie plötzlich unter der Führung ihres Schwarzen Marschalls *Sadrak Whassoi* an den Grenzen Albernias: Während die Orks Andergast frei passieren konnten, begannen ab **Travia 1026** im ganzen Königreich nun eilige Aushebungsmaßnahmen. Albernische Truppen, die in Darpatien stationiert waren, desertierten zu Scharen, um ihrem Land zu Hilfe zu eilen, wurden jedoch größtenteils als Fahnenflüchtige von garetischen Truppen gestellt. Auf die Menschen Albernias wirkte es so, als sollte ihr Königreich auf Befehl des Kaiserhauses den Orks geopfert werden. Am **15. Travia** fiel die fast zehnfach unterlegene Streitmacht der Winhaller Gräfin *Rhianna Conchobair*, am **1. Hesinde** konnten die Orks schließlich den inzwischen zugefrorenen Tommel überqueren und Winhall erobern. Nur zwei Wochen später standen die Heere der Schwarzpelze vor Honingen.

Während man sich im königlichen Lager auf eine Schlacht am Morgen des **16. Hesinde** vorbereitete, umgingen die Orks mit einer Kriegs-

Der Hüter der Siebenstreich-Splitter

Im **Tsa 1027** brach der ehemalige König von Albernia Cuanu ui Bennain zu einer Reise von Havena nach Donnerbach auf – in seinem Gepäck befanden sich die Splitter der Götterklinge *Siebenstreich*, die im Kampf gegen Borbarad zerstört worden war.
In Donnerbach versuchte eine mysteriöse Kultistengruppe namens *die Schnitter*, die Splitter in ihre Gewalt zu bringen und die Klinge auf der Insel im Neunaugensee neu zu schmieden. Dies konnte von König Cuanu und einigen Getreuen verhindert werden. Seitdem ist der König auf der Insel verblieben, so heißt es, und hütet die Splitter *Siebenstreichs*, bis es einen Auserwählten gäbe, der wieder würdig sei, das Schwert zu führen.

Der Wurm vom Windhag

Mit tödlicher Urgewalt suchte ab **Rondra 1026** ein Riesenlindwurm die Windhag-Berge heim. Über Monate terrorisierte der Drache die Bergwelt, brannte Dörfer nieder, überfiel vor allem zahlreiche Steinbrüche des Gebirges und blockierte den Schattengrundpass, was die Harbener Meuterei begünstigte. Mehrere Drachenhatzen scheiterten, und auch als die Bewohner der Berge Menschenopfer darbrachten, wurde es nicht spürbar besser. Es wurde gemunkelt, der Wurm sei auf der Suche nach etwas sehr Bedeutendem, für dessen Erlangung er all die Gräuel beging. Schließlich wurde der Wurm im **Herbst 1027** von einer Gruppe wahrer Helden in seinem Hort aufgespürt und erschlagen. Seit dieser Zeit wollen jedoch düstere Vermutungen nicht verstummen, dass die gescheiterte Suche des Drachen noch üblere Dinge nach sich ziehen und der legendäre Drachenkönig aus dem Güldenland seinen Rachezorn brennen lassen werde.

list die albernischen Truppen und stießen auf der Reichstraße nach Süden vor. Statt jedoch wie erwartet nach Havena zu marschieren, drangen die Orks bis **zum 24. Hesinde** an den Nordrand des Gundelwaldes vor. Ihr Ziel war ein dort gelegenes altes Brazoragh-Heiligtum, das noch aus der Zeit der Orkherrschaft in Albernia stammte. Einigen Streitern Königin Invhers gelang es mit knapper Not, den Ort vor dem Zugriff der Orks zu bewahren, so dass das orkische Heer nun doch auf Havena zumarschierte.
Nahe der Stadt, an den Ufern des Großen Flusses, kam es am **3. Firun 1026** zur Schlacht, die sich erst im letzten Augenblick zugunsten der Menschen wendete, als Thorwaler unter der befreundeten Hetfrau *Jurga Trondesdottir* in den Rücken des Schwarzen Marschalls fielen.
Albernia war gerettet, doch weitere Orkverbände fielen ab **Ende Firun 1026** ins Herzogtum Weiden ein, wo sie nur unter Mühen bis Ende Phex vertrieben werden konnten.

Das Jahr des Feuers (1027 bis 1028)

Über das Mittelreich regierte seit der Dämonenschlacht Reichsregentin Emer ni Bennain, die Frau des toten Reichsbehüters Brin, um die Zeit zu überbrücken, bis ihre Tochter Rohaja von Gareth volljährig würde und die Kaiserwürde übernehmen könnte. Das Reich war nach Jahren des Krieges zermürbt, die Strukturen geschwächt. An der Westküste machte sich dies vor allem durch die Meutereien der Reichsmatrosen in Harben bemerkbar, die auf ihren fehlenden Sold pochten. Doch auch die Reichskassen waren erschöpft. Die Flotte wurde in den kommenden Monaten zunehmend piratisiert.
Die Schwarzen Lande als Überbleibsel des Borbarad-Krieges – insbesondere jene unter *Galotta* und *Rhazzazor* – strebten weiterhin danach, ihre Pläne der Zerstörung und Eroberung des Mittelreiches fortzusetzen und zu perfektionieren. So kam es zur Entfesselung des Endlosen Heerwurms ins Neue Reich: Am **16. Peraine 1027 BF** öffneten sich die Tore der dämonischen Ogermauer an der Trollpforte und entließen das Heer der Schwarzen Lande nach Wehrheim und Gareth.
Königin Rohaja wurde scheinbar in der verlustreichen *Schlacht von Wehrheim* getötet, ihre Mutter Emer wurde bei der Verteidigung von Gareth von dem untoten Drachen Rhazzazor verschlungen. Das Reich war nun ohne Führung, und so musste auf dem Reichskongress in Elenvina im **Ingerimm 1027** ein neuer Regent bestimmt werden. Die Adligen entschlossen sich am **13. Ingerimm** für Jast Gorsam vom Großen Fluss, den mächtigen Herzog der Nordmarken, als neuen Reichsregenten.
Jast forderte den Gehorsam aller Reichsteile ein, doch Albernia unter Königin Invher ni Bennain trennt sich im offenen Streit, da es nicht Teil eines Reiches von Nordmärker Gnaden sein wollte:

»Reichsverrat ist es, den Ihr begeht, Invher von Albernia! Wenn Ihr den Eid verweigert, werdet Ihr geächtet, und wer Euch die Treue hält, folgt Euch in die Acht. Ihr brecht einen vor Praios geheiligten Eid!«
—Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss, frisch gekürter Regent des Raulschen Reiches auf dem Reichskongress zu Elenvina, 1028 BF

»Diesen Eid leisteten Wir nicht Euch, Jast Gorsam, sondern Reichsbehüter Brin. In den letzten Jahren aber fehlte das Reich in seinem Schwur, Albernia vor Gefahr zu schützen. Nun ist das Reich selbst zur Gefahr für Albernia geworden. Vor Praios ist der Lehnseid längst gebrochen.«
—die Antwort der Königin Invher ni Bennain von Albernia auf eben diesem Reichskongress

Reichsregent Jast Gorsam hatte derweil die intrigante Isora von Elenvina an seine Seite geholt, um ihre Ansprüche auf den Fürstentitel Albernias zu unterstützen. Um gleichzeitig einen drohenden Krieg mit dem Horasreich abzuwenden und die Ansprüche des Grangorer Herzogs auf die Lehnslande der Familie Grötz endgültig abzugelten, belehnte Jast Gorsam den Herzog von Grangor, *Cusimo von Garlischgrötz*, mit großen Teilen der Markgrafschaft Windhag, während die restlichen Baronien Isora als Fürstin Albernias unterstellt wurden (siehe nebenstehende Karte). Herzog Cusimo ehelichte daraufhin eine Enkelin des Reichsregenten Jast Gorsam. Das Windhaggebirge wurde quasi zum Niemandsland, während das meuternde Harben durch Truppen des Grangorer Herzog belagert und später eingenommen wurde. Der Handel, der jahrhundertelang auf dem Großen Fluss bis nach Havena floriert hatte, nahm von nun an den Landweg von Elenvina nach Grangor.
Der listige Reichsvogt von *Kyndoch* lavierte währenddessen seine Stadt durch die Wirren. Der Reichsstadtstatus diente ihm als politisches Feigenblatt, um die neutrale Haltung zu rechtfertigen. Kyndoch wurde so de facto zur 'Freistadt'. In den folgenden Monaten entbrannte ein Provinzkrieg zwischen Albernia und den Nordmarken, während das zentrale Mittelreich im Chaos zu versinken drohte. Zunächst übernahmen die Nordmärker in Abilacht und Honingen die Kontrolle, um Albernia im Reich zu halten, während Königin Invher in Havena ihrerseits mit Truppen-Aushebungen begann. Vorläufige Höhepunkte waren die *Schlacht von Honingen* am **21. Ingerimm 1027** und das *Massaker von Calladûn* am **16. Rahja 1027**, als albernische Renegaten unter der Honinger Gräfin Franka Salva Galahan ein Blutbad unter nordmärkischen Truppen anrichteten.

Feuer im Kosch

Während der *Schlacht um Wehrheim* offenbarte sich dem zwergischen Hochkönig Albrax das Bild einer neuen Heldenzeit der Zwerge, auf die er die Völker vorbereiten und in die er sie geleiten sollte. Als er den Leichnam des Weidener Marschalls Geldor zu dessen Bruder *Fürst Blasius von Kosch* brachte, wurde er mit dem flammenden Adler *Alagrimm* konfrontiert: einem elementaren Streiter Pyrdacors aus dem *Zweiten Drachenkrieg*. Dieser war aus den Tiefen der Bergfreiheit Koschim von der Borbaradianerin *Charissia von Salmingen* und der Hilfe des seit **1015** aktiven Räuberbarons *Ulfing von Jergenquell* beschworen worden und zerstörte große Teile der Bergfreiheit. Während der einzige Sohn des Bergkönigs Gilemon dabei umkam, wurde Gilemon selbst von den Flammen geblendet und sinnt seinerseits fortan auf Rache.

Mit dem Beistand Angroschs gelang es den gemeinsam kämpfenden Zwergen und Koschern schließlich in der *Schlacht von Angbar* am **23. Ingerimm 1027 BF**, den Alagrimm zu bezwingen und erneut in sein Verlies von Koschim zu bannen. Hochkönig Albrax sah seine Vision eines gemeinsamen Schicksalskampfes bestätigt. Er rief die Hohen aller Völker im **Rondra 1028 BF** zum Rat in das Ingerimm-Kloster *Ingrahall*. Dort siegelte er im *Rat von Ingrahall* einen neuen 'Bund auf Ewig' (siehe Seite 13) mit dem Koscher Fürsten und verkündete seine Vision von einer neuen Heldenzeit.

Am **27. Rahja 1027** trafen so die unter Reichsacht gestellte Königin Invher und Kronverweserin Isora in der *Schlacht am Großen Fluss* aufeinander, die jedoch kein eindeutiges Ergebnis herbeiführte. Isora musste sich zurückziehen, da die Honinger Gräfin verhinderte, dass die Nordmärker Verstärkung Bredenhag schnell genug passieren konnte.

Anfang Praios 1028 trafen die restlichen Reichsregimenter und Nordmärker Adelstruppen unter dem Reichsregenten Jast Gorsam vom Großen Fluss auf das Heer Invhers. Die Reichstruppen wurden durch die Reste von Isoras Söldnerheer verstärkt. Die folgende *Schlacht auf Crumolds Auen* endete mit einem triumphalen Sieg der Truppen des Reichsregenten. Das Heer Invhers wurde aufgerieben, die ehemalige Königin selbst konnte mit einer Hand voll Getreuer in den Gundelwald entkommen. Ihr Feldzeichen fiel in die Hände Jast Gorsams.

Im **Efferd 1028** nahmen in Elenvina die Kanzleien des Reiches unter dem Reichserzkanzler sowie die Verwaltung der Praios-Kirche unter dem Wahrer der Ordnung Mittellande wieder ihre Arbeit auf. Erst nach dem harten Winter, den massiven Schneeschmelzen und dem Jahrhunderthochwasser am Großen Fluss gelang es Königin Invher **Anfang Phex 1028**, ihre Truppen mit denen ihres Gatten Romin zu vereinen und so Isoras Heer zurückzuschlagen. Die Grenzen der Mark Havena, Winhalls und eines Teils von Bredenhag konnten gegen die Nordmärker gesichert werden. Honingen blieb allerdings weiter unter dem 'Schutz' der Nordmarken.

Die Lande am Großen Fluss heute

Nach dem Ende des *Jahrs des Feuers* und dem Sieg über den Schwarzen Drachen Rhazzazor wurde Emers Tochter Rohaja, die mit vorübergehendem Gedächtnisverlust von kaisertreuen Abenteurern wiedergefunden worden war, am **1. Praios 1029** zur neuen Kaiserin des Mittelreichs gekrönt.

Obwohl beide zum Frieden gewillt waren, scheiterten die Verhandlungen der Kaiserin mit ihrer Tante Invher: Rohaja war nicht gewillt, der Königin Albernias das Verlassen des Mittelreiches in dessen höchster Stunde der Not ohne einen Akt der Unterwerfung zu verzeihen. Invher, die keinen Fehler in ihrem Tun erkennen konnte, wollte jedoch keine Abbitte leisten und setzte weiter auf die junge und lang ersehnte Freiheit des Landes. Somit blieb die Reichsacht über der Königin bestehen. Die Besetzung der Nordmärker blieb rechtmäßig, auch wenn die Kaiserin sie nicht mit eigenen Truppen unterstützt.

Das Rad der Geschichte hatte sich unwiderruflich weitergedreht. Herzog Jast Gorsam gab seinen Titel des 'Reichsregenten' wieder ab, die politischen Strukturen innerhalb des Reiches aber sind weiterhin vielerorts instabil oder stehen auf tönernen Füßen. Insbesondere wird der Konflikt zwischen Albernia und den Nordmarken auch in Zukunft für Unruhe sorgen.

Noch ist Rohaja eine junge Kaiserin, noch wagen es Königin Invher und Herzog Jast Gorsam, die regionalen Zerwürfnisse untereinander auszutragen. Während der Nordmärker Herzog bestrebt ist, seine Macht in Elenvina zu festigen und dennoch nach außen hin das Bild des Rechtschaffenen zu verkörpern, muss die albernische Königin zwischen den Freiheitsbestrebungen ihres Landes und den Banden zum Kaiserhaus abwägen.

Welche Entscheidungen letztendlich gefällt werden, wird die Zukunft zeigen müssen.

Die Geschichte am Großen Fluss im Überblick

um 35000 v.BF: große Eiszeit, Orks in den Landen am Großen Fluss
um 9000 v.BF: Pyrdacor ringt den echsischen Sonnengott nieder. Erstes mythisches Auftreten der Zwerge im Eisenwald.
um 7500 v.BF: Xorlosch und zwei weitere Zwergenstädte entstehen.
um 5000 v.BF: Die Zwerge siedeln im Ambossgebirge, erste Begegnung mit Grolmen.
um 4800 v.BF: Athax Stahlauge aus dem Amboss bezwingt ein ganzes Drachenheer, wenig später wird das Zwergenkönigreich Tosch Mur (das spätere Waldwacht) im Amboss gegründet.
um 4400 v.BF: Einige Dutzend Zwerge verlassen nach Visionen Xorlosch und werden zu den ersten Geoden.
um 4200 v.BF: *Elementarkriege*: Pyrdacors Erzfrevel im Windhag. Der Geode Brandan beendet durch eine List den Krieg gegen Pyrdacor; Friedenspakt der Zwerge mit den Drachen und Echsen.
3072 v.BF: *Tag des Zorns*: Angroschs Zorn erschüttert Xorlosch. Beginn des Auszugs vieler Zwergensippen.
um 2600 v.BF: heftige Kämpfe der Koschzwerge gegen Goblinstämme
um 1300 v.BF: Jurala Hugdornsdottir entdeckt das Delta des Großen

Flusses; Juralas Sippe wird vom Flussvater aus nicht überlieferten Gründen verflucht.

um 991: vermutlich erste Expeditionen der Bosparaner an der albernischen Küste

882 v.BF: Gründung Grangors südlich der Windhagberge

880 v.BF: Die Expedition des Admiral Sanin des Älteren erreicht die Mündung des Großen Flusses.

876 v.BF: Gründung Havenas

872 v.BF: Sanins längste Fahrt auf dem Großen Fluss bringt ihn bis zum heutigen Ferdok. Besiedlung der Region und Unterwerfung der Orks werden fortgesetzt. Ferdok wird Grafschaft.

870 v.BF: Sanin fährt den Tommel bis zum heutigen Winhall hinauf.

867 v.BF: Ferdok und Tommelsfurt (das spätere Winhall) erhalten die Stadtrechte.

865 v.BF: erste Begegnung zwischen bosparanischen Siedlern und Koschzwergen

827 v.BF: Aus der Stadt Jammerloch wird durch ein Peraine-Wunder die Stadt Honingen.

756 v.BF: Angbarosch von Kosch wird Hochkönig der Zwerge.

732 v.BF: Ferdok wird mit dem südlichen Kosch Fürstentum.

730 v.BF: Entdeckung des Greifenpasses

727 v.BF: *Wergenburgmassaker*

706 v.BF: Aufstand der Orksklaven gegen die Menschen. Havena fällt vorübergehend unter orkische Herrschaft, bis es von Selma Bragold befreit wird.

705 v.BF: *Dekret von Abilacht:* Albernia wird aus den Nordmarken herausgelöst und eigenständiges Fürstentum.

697 v.BF: Gründung Winhalls

618 v.BF: Havena wird albernische Fürstenstadt. Begründung des Ältestenrates in der Stadt.

580 v.BF: Ferdok wird Markgrafschaft.

575 v.BF: Angbar erhält die Stadtrechte.

568 v.BF: *Erste Dämonenschlacht*: Die Provinzen am Großen Fluss kämpfen unter Graf Hlûthar von den Nordmarken an der Seite Gareths. Für das Bosparanische Reich brechen die Dunklen Zeiten an.

549 v.BF: *Schwurbund von Wengenholm*

524 v.BF: *Bund auf Ewig* zwischen Koscher Siedlern und Koschzwergen

444 v.BF: *Lex Imperia*: Neuordnung der Reichsprovinzen

3. Jh. v.BF: In den *Elfenkriegen* wird Swerka vom Amboss Hochkönig der Zwerge. Gleichzeitig überschreiten die Schwarzpelze die nördlichen Grenzen des Bosparanischen Reichs.

172 v.BF: Ramoxosch III. von Lorgolosch wird zum Hochkönig bestimmt.

162 v.BF: Die Dunklen Zeiten des Bosparanischen Reichs enden mit der Thronbesteigung von Brigon-Horas.

139 v.BF: Wengenholm unterwirft Bosparan.

13 v.BF: verheerende Flutkatastrophe am Großen Fluss

1 v.BF: Hela-Horas auf Staatsbesuch in Havena

0 BF: Die *Zweite Dämonenschlacht* besiegelt den Untergang des Bosparanischen Reiches. Neuordnung der Provinzen. Der Kosch wird Fürstentum.

ab 89: Beginn der Thorwaler Überfälle auf die Westküste

105: Greifax Rechtsetzer von Xorlosch wird Hochkönig der Zwerge.

ab 119: Thorwaler Plünderfahrten auf dem Großen Fluss

160: Die *Lex Zwergia* wird unterzeichnet und regelt das Leben der Zwerge im Neuen Reich.

162: gewaltiges Hochwasser am Großen Fluss

335: Beginn der Priesterkaiserzeit: Verfolgung von Rondra-Geweihten und Zauberkundigen auch am Großen Fluss.

466: Rohal der Weise besteigt den Thron von Gareth; Aufblühen von Künsten und Magie im ganzen Land.

591: Ambros vom Kosch wird während der Magierkriege Hochkönig der Zwerge.

598: Xorloscher Zwergensippen stürmen die Heilige Halle der Zwerge im Kosch und setzen sich dort fest.

599: Hetmann Niamad ui Bennain beendet die Magokratie in Havena, Erlass des vollständigen Magieverbots.

600: In der *Schlacht von Ferdok* können die Orks aus dem Kosch vertrieben werden.

608: Hochkönig Ambros vom Kosch tötet den Schwarzmagier Zulipan von Punin in einer Schlacht, kommt aber selbst dabei ums Leben.

652: Vertreibung von Hetmann Cerntacht Conchobairson von der albernischen Küste

682: Der Kosch erhält den Status als Fürstentum zurück; Angbar wird Provinzhauptstadt.

691: Nahema wird Beraterin am albernischen Fürstenhof.

702: *Große Flut* von Havena

721: Havena wird wieder Fürstensitz Albernias.

745: Albernia wird unter Garether Verwaltung gestellt.

745: Targuin Conchobair erhält die Grafschaft Winhall.

752: Die Erzzwerge des Phecanowaldes trennen sich während des Unabhängigkeitskampfs des Lieblichen Felds von ihren Xorloscher Vettern und gründen das Bergkönigreich Phecanowald.

804: Hjalbin Conchobair verspielt in einer spektakulären Boltan-Partie die Markgrafschaft Winhall.

902: Beginn der Kaiserlosen Zeit

914: Seeschlacht vor Havena gegen die Thorwaler

915: 'Saustechen' im Kosch

920: Gegenkaiserin Rondhara von Albenhus erobert größere Teil der Nordmarken und West-Almadas.

927: Krieg am Großen Fluss

931: Niederlage der Thorwaler vor Harben

933: Die Xorloscher Zwerge im Kosch rufen unter Bergkönig Gilemon das unabhängige Bergkönigreich Koschim aus; Ende der Kaiserlosen Zeit.

983: Cuanu ui Bennain wird Fürst von Albernia

992: *Schlacht bei Altenfaehr*

1000: Windhag wird eigenständige Markgrafschaft.

1000: Einweihung der Prinzessin-Emer-Brücke in Havena

1004: Die albernische Prinzessin Emer wird mit dem garetischen Prinzen Brin vermählt.

1005: Auflockerung des Magierverbots in Havena

1007: Archon Megalon flieht aus Havena.

1009: Verschwörung der Isora von Elenvina in Havena

1010: Answin von Rabenmund usurpiert den Garether Kaiserthron.

1011: Da Fürst Cuanu abwesend ist, reißt Isora von Elenvina die Macht über Albernia an sich.

1013: Isora von Elenvina wird verbannt.

1015: Bergkönig Arombolosch träumt vom Kommen Borbarads.

1018: Das Orakel auf den Elenviner Auen bestimmt den wahren Boten des Lichts.

1020: Der Frieden von Weidleth versöhnt Mittel- und Horasreich.

1021: Die Zwerge wählen Albrax Sohn des Agam zum neuen Hochkönig.

1026: Angriff der Orks auf Albernia

1026: Ein Riesenlindwurm sucht die Windhagberge heim.

1027: Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss wird Reichsregent. Umzug der Reichs- und Praios-Kirchenverwaltung nach Elenvina. Beginn des Krieges zwischen Nordmarken und Albernia.

1027: Im Kosch kann der Alagrimm besiegt werden.

1028: Der Krieg zwischen Nordmarken und Albernia endet zunächst.

1029: Rohaja wird Kaiserin des Mittelreiches. Die Lage am Großen Fluss bleibt weiterhin gespannt.

Der Nebelsänger

Es war einmal eine Fischerin, die an den Ufern des Großen Flusses ihre Netze auslegte. An einem jener Abende, an denen der Nebel aus dem Gras aufsteigt und vom Ende des Sommers kündet, geschah es, dass sie einem der Holden begegnete. Er kam zu ihr in der Gestalt eines schönen Mannes, und sie liebten sich am Rande des Sommers an den Grenzen der Anderswelt, und der Schöne verließ sie wieder.

Zu Mittsommer jedoch brachte die Fischerin zwei prächtige Kinder zur Welt, einen Jungen und ein Mädchen. Kunde davon drang ins Land der Feen, und der Holde kehrte zurück und sprach zu der jungen Mutter: "Gib mir das Mädchenkind, es soll bei mir in meinem Reich leben als Tochter eines Königs, denn ich bin der König der Nebelfelder. Der Knabe aber mag an deiner Seite bleiben, auf dass er deine Kunst lerne und mit dir am Großen Flusse lebe."

Und er nahm das Mädchen mit sich fort in die Feenwelt. Dem Jungen aber gab seine Mutter den Namen Cailyn. Er wuchs auf an den Ufern des Flusses, und seine Mutter lehrte ihn die Künste der Fischer und sang dabei traurige Lieder in Erinnerung an ihre Liebe. Cailyn aber hörte sie alle, und sie drangen tief in sein Herz.

Niemals aber erzählte ihm seine Mutter, wer sein Vater gewesen war, und Cailyn wusste nichts von seiner Schwester in der Welt der Feen.

Eines Tages aber erblickte der junge Fischer statt seines eigenen Spiegelbildes im Wasser das Antlitz eines Mädchens, das erschien ihm so über die Maßen schön, dass er sich sogleich in die Erscheinung verliebte. Er dachte bei sich: "Dieses Mädchen schaut aus der Anderswelt her auf mich. Ich will mich aufmachen, sie zu suchen."

Und fortan suchte Cailyn den Weg in die Anderswelt. Er suchte an den Ufern des Großen Flusses und in der weglosen Wildnis, und schließlich zog er fort in die Städte der Menschen, um den Liedern der Barden zu lauschen, denn diese kennen viele Geschichten von der Feenwelt. Er lernte all ihre Lieder, und so wurde er selbst ein Sänger. Weil aber seine Kunst aus der Kraft seiner Sehnsucht wuchs, so vermochte Cailyn mit seinen Liedern die Herzen der Menschen zu rühren, und wie sein Sehnen niemals versiegte, so flossen die schönsten Weisen aus seiner Seele und seinen Händen, und ohne danach zu streben, wurde er ein Großer unter den Barden des Landes. Doch blieb er einsam unter ihnen und fand keinen Frieden, und noch immer wusste er keinen Weg, der ihn in die Anderswelt hätte bringen können.

So ging er fort von den Wohnstätten der Menschen. Über Moor und Heide wanderte er, und bald verlor er im Nebel den Weg und irrte umher, bis er vor sich den dunklen Saum eines Waldes erblickte. Am Rande des Waldes aber vermeinte er die schimmernde Gestalt des Mädchens zu sehen, dessen Bild einst die Sehnsucht in ihm erweckt hatte. Er rief nach ihr, doch sie gab ihm keine Antwort, sondern wandte sich ab und verschwand in den Nebeln.

Weiter ging er voran zum Rande des Waldes, und alsbald umfing auch ihn dichter Nebel, und auch, als die Schatten tiefer wurden, zagte er nicht. Da schien es ihm, als werde der Nebel um ihn her dichter und zugleich lichter, als würde er von einer fernen Sonne erhellt. Und bald schritt er wie durch luftgesponnenes Gold dahin, und der Blick wurde frei auf ein weites Feld, über dem goldene Nebel ihre Bahnen zogen. Vor ihm aber erhob sich ein schimmerndes Schloss, das von einer bodenlos erscheinenden Kluft umgeben war, und nirgends war ein Tor oder eine Brücke zu sehen.

Dreimal umschritt Cailyn die stille Feste, doch es offenbarte sich ihm kein Weg ins Innere, und bald hatte er vergessen, aus welcher Richtung ihn seine Schritte hergeführt hatten. Da setzte er sich nieder am Rande des Abgrunds, denn er konnte sich nicht trennen von diesem seltsamen Ort; und er nahm seine Laute – das Bild jenes Mädchens im Herzen, das er noch immer liebte – und sang ein Lied wie jene, die ihn seine Mutter gelehrt hatte. Und wie sich sein Lied auf Schwingen aus Sehnsucht in die Stille des Feenreichs erhob, erblickte er vor sich eine schmale Holzbrücke, die an seidenen Bändern über die Kluft gespannt war.

"Ist diese Brücke aus meiner Sehnsucht gebaut", so dachte er sich, "so werde ich auf ihr zum Ziel meines Sehnens gelangen oder in den Abgrund stürzen."

Beherzt schritt er voran, ohne sein Singen zu unterbrechen, und als sein Fuß die ersten Bohlen berührte, da fühlten sie sich an wie festes Holz. Am jenseitigen Ende der Brücke aber erschien in der Mauer des Schlosses eine kleine, von Rosen umrankte hölzerne Pforte.

Singend zog Cailyn über die Brücke und verstummte erst, als er die Pforte durchschritten hatte. Da stand er in einem Hof, von dem eine Treppe aus schimmernden Perlen hinaufführte, und auf dieser Treppe stand das Mädchen und sah ihn an, und er sah auf sie und fand keine Worte.

Da sprach sie zu ihm: "Du bist Cailyn. Ich sah dich in deiner Welt."

"Und ich sah dich", flüsterte Cailyn, "und suchte dich mein ganzes Leben lang."

"Wir können nicht zueinander finden", antwortete das Mädchen, und ihre Augen waren dunkel von Traurigkeit. Da bat Cailyn sie: "Sag mir deinen Namen!"

"Faewyn nannte mich mein Vater, und er leidet es nicht, dass ich mit den Sterblichen verkehre."

"Hast du mich lieb, Faewyn?", fragte er. Und sie antwortete: "Ich habe dich lieb, Cailyn."

"So führe mich zu deinem Vater, dass ich ihn um deine Hand bitte", sprach Cailyn mit fester Stimme.

Da erschien oben auf der Treppe ein Ritter in glänzender Wehr, und sein Blick war wie Feuer und Eis. Der Feenritter sprach zu dem Menschensohn, und seine Stimme fuhr durch des Wanderers Herz wie ein Wintersturm durch nackte Zweige: "Wer bist du, der du an den Grenzen dieses Landes Lieder der Sehnsucht singst?"

Der Sänger verneigte sich, denn er sah, dass er vor einem Herrn der Feen stand, und sprach: "Cailyn nannte mich meine Mutter, und von ihr lernte ich die Weisen der Sehnsucht. Das Ziel meines Sehnens aber ist das Mädchen Faewyn, die ich nun gefunden habe."

Da umwölkte sich des Ritters Blick, und er sprach: "Du kannst sie nicht gewinnen, Sterblicher, denn sie ist die Tochter des Königs der Nebelfelder."

So fremd und machtvoll dünkte den Sterblichen der Holde und so ernst und abgrundtief war sein Blick, dass den Barden aller Mut verließ. Faewyn aber schwieg zu der Rede des Ritters, und so wandte sich Cailyn ab und fand sich in einem grauen Zwielicht, wo dichter Nebel ihn umgab, so dass er die Hand nicht vor den Augen sehen konnte, und er wusste nicht, wie es zugegangen war, dass er das Schloss verlassen hatte.

Lange Zeit irrte er durch den Nebel am Rande der Welten und konnte keinen Weg hinüber finden. Er versuchte, sich das Bild des Mädchens

Faewyn in Erinnerung zu rufen, doch es wollte ihm nicht gelingen. Voll Verzweiflung und hilfloser Sehnsucht rief er ein ums andere Mal ihren Namen, aber kein lebendes Wesen gab ihm Antwort.

"Soll ich nun zurückgehen in die Welt der Menschen und bis ans Ende meiner Tage für Fremde singen?", fragte er sich. "Dort bringe ich sie zum Weinen mit meinen Liedern, und sie lohnen es mir reichlich, und doch bin ich ärmer als jeder von ihnen. In der Welt der Feen aber sind mir gewaltige Kräfte gegeben. Habe ich nicht selbst mir eine Brücke ersungen, die mich direkt in das Haus des Königs führte?"

Da erschien mit einem Male dem Sänger Cailyn sein Dasein so unendlich trostlos und die Erinnerung an jene Stunde, da er Faewyn gesehen und mit ihr gesprochen hatte, so strahlend hell, dass er sprach: "So will ich zurückgehen ins Königreich der Nebelfelder, und ich will sehen, ob mir der König die Hand seiner Tochter verweigern kann!"

Da lichteten sich die Nebel, und er stand wieder auf dem weiten Feld. Wieder erhob sich das Schloss am Horizont, aber diesmal schien Cailyn der Weg dorthin viel weiter als beim ersten Mal. Lange Zeit schritt er dahin, bis ihm war, als hätte die unsichtbare Sonne längst unter- und wieder aufgehen müssen, und Zorn wallte in ihm auf. Je zorniger er aber wurde, desto länger schien sich der Weg vor ihm zu dehnen.

Schließlich erreichte er doch den Graben, der das stille Schloss umgab. Da nahm er seine Laute zur Hand und stimmte ein Lied an aus Zorn und Herausforderung, und ehe er sich's versah, entstand vor seinen Füßen eine breite Brücke aus rot geflammtem Marmor und in der Mauer ein eisernes Tor, das sich mit einem grellen Kreischen vor ihm öffnete.

So gelangte Cailyn erneut in das Schloss, und wiederum stand auf der Treppe das Mädchen Faewyn.

"Ich bin zurückgekommen, um dich zu gewinnen", sprach er zu ihr.

"Ich weiß", antwortete sie. "Ich habe dein Lied gehört. Ich bitte dich: Geh fort und komm nie wieder."

"So hast du mich nicht mehr lieb?", fragte Cailyn, und das Herz schien ihm in der Brust zu Eis zu werden.

"Ich habe dich lieb wie meine Seele", antwortete Faewyn. "Und so bitte ich dich noch einmal: Geh fort von hier!"

"Ich werde nie mehr ohne dich gehen", gab Cailyn zurück.

Da wurden Faewyns Augen dunkel wie der Einbruch der Nacht, und sie schritt vor ihm her die Treppe hinauf und führte ihn in eine weite Halle, wo der König der Nebelfelder auf seinem Thron aus Mondstein saß. Jung erschien er dem Fremdling und zugleich uralt, und seine Schönheit war so fremd, dass dem Sänger das Herz schmerzte. Seine Stimme aber klang wie ein Wind aus dem Tiefsten der Ferne, als er sprach: "Wer bist du, der du vor meinen Mauern Lieder des Zorns und der Herausforderung singst?"

"Cailyn bin ich", antwortete der Sänger, "und Lieder des Zorns habe ich in deinem Reich gelernt, König. Hierher geführt hat mich aber die Sehnsucht nach deiner Tochter Faewyn, und so bitte ich dich: Gib sie mir zur Frau!"

Der König sprach: "Faewyn, meine Tochter, kann ich dir nicht zum Weibe geben, Cailyn Menschenkind, ganz gleich, ob du mich bittest oder dich die Sehnsucht nach ihr hergeführt haben mag. Geh zurück in die Welt der Menschen und nimm deine Sehnsucht mit dir, denn sie ist die Gabe deines Vaters an dich."

"Meinen Vater kenne ich nicht", antwortete Cailyn, "und seine Gabe mag ich nicht behalten, sie macht mir das Herz so schwer. Ich bin aber gekommen, die Tochter eines Königs zu gewinnen, und ohne sie werde ich nicht von hier fortgehen."

"Was du forderst, kann ich dir nicht geben, Sterblicher", sprach der König. "Geh fort, sonst wirst du alles verlieren."

Da griff der Sänger zum dritten Mal in die Saiten und stimmte ein Lied der Macht an, kalt wie die Herzen der Feen und lodernd wie die Flammen des Zorns.

Die Nebel auf dem Feld entflammten in eisigem Feuer und fuhren hinein in des Königs Hallen. Die Treppe aus schimmernden Perlen zersprang, und der Mondsteinthron wurde schwarz und zerfiel zu Staub. Die Säulen der hohen Halle barsten lautlos, und als das Schloss zu Asche zerfallen war, trug der Wind den Staub mit sich fort.

Cailyn aber, der König und Faewyn standen auf einem endlos sich dehnenden Schneefeld unter einem fahlen, sonnenlosen Himmel, und als Cailyn auf die Laute in seiner Hand blickte, da war ihr Holz geborsten und die Saiten zersprungen.

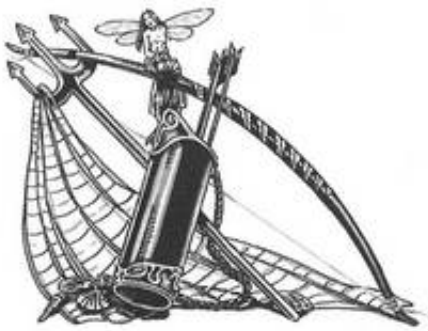
Der König blickte Cailyn an und sprach: "Nun magst du meine Tochter mit dir nehmen, wenn sie dir folgen will, denn sterblich ist sie wie du. Mein Haus hat der Wind davon getragen, und ich kann ihr keine Heimstatt mehr geben. Dein Weib aber wird sie nimmermehr, denn sie ist deine Schwester, und dein Vater bin ich."

Und damit breitete er die Arme aus, und in der Gestalt eines weißen Seevogels erhob er sich in den kalten Himmel und flog davon.

Da brach Cailyns Herz entzwei, und er nahm seine Schwester bei der Hand und ging mit ihr zurück in die Welt der Menschen. Faewyn aber sprach zu ihrem Bruder, und ihr Blick war so schwarz wie die längste aller Nächte: "Nun kann ich niemals zurückkehren dahin, wo meine Heimat ist, und ich kann nicht leben unter den Menschen, die nichts von ihr wissen."

Und sie wandte sich ab und ging fort in die Wälder, und er sah sie nie mehr. Cailyn aber kehrte zurück an die Ufer des Großen Flusses und fristete sein Leben als armer Fischer, denn seine Sehnsucht war erstorben und seine Lieder waren für immer verstummt.

–Märchen der reisenden Bardin Rika Hölschinger, gehört an einem albernischen Lagerfeuer



Herzog, Ritter, Bürgermeister – Das Spiel um Macht und Politik

»Ohne mich, Gennofaer! Ich bewache gerne ein Schiff des Handelshauses Engstrand, ziehe gegen Orkbanden in die Abilachter Wälder, erschlage einen Höhlendrachen im Eisenwald oder suche den Goldschatz des Flusswaters. Aber mit der Gräfin von Bredenhag lege ich mich nicht an. Weißt du nicht, dass das eine Tochter von Herzog Jast Gorsam ist? Und ihr Bruder der Erzkanzler Hartuwal? Was der noch alles über uns ausgraben könnte! Auf ihrem Jagdfest sollen wir Kontakte knüpfen und gute Miene zum bösen Spiel machen? Mit unserem Schwertbruder Radul wird das ein kurzer Spaß. Der sieht unverblümt in jedem gerissenen Adligen nur einen Verräter oder Eidbrüchigen. Wenn Radul angesichts der Intrigen sein Mundwerk nicht im Zaum hält, wird er auch als Ritter der Göttin nicht vor dem Kerker verschont werden. Und überhaupt, von wem hast du den Hinweis mit dem Braunchenband, mit dem sie angeblich einen albernischen Ritter Königin Invhers gefügig hält? Vom Stadtmeister Windock? Ja, hast du dich mal gefragt, was der überhaupt für ein Interesse an dieser Geschichte hat? Willst du dich wirklich zu einer Figur in einem Garadan-Spiel machen lassen?«
—gehört in einer Spelunke in Kyndoch, neuzeitlich

Während sich der alte Große Fluss gemächlich und ungerührt durch Felder, Gebirge und Auen schlängelt, werden beiderseits seiner Ufer von Menschen Pläne geschmiedet, Allianzen geknüpft und erbitterte Gefechte in Thronsälen und Gerichten, auf Banketten und Schlachtfeldern geführt. Die Helden können auf ganz verschiedene Weise in solche politischen Abenteuer verstrickt werden: eine Fehde zwischen zwei Adelshäusern, die Verschwörung eines Geheimbundes, die Erpressung eines Grafen, Verhandlungen zwischen verfeindeten Ritterheeren, die trickreiche Wahl eines neuen Ratsmeisters, eine inszenierte Gerichtsverhandlung als Ablenkung für ein Schurkenstück. In diesem Kapitel finden Sie Hinweise für das Rollenspiel mit und gegen die Mächtigen in den Ländern am Großen Fluss.

Die Region erlebte kürzlich wie das gesamte Mittelreich im *Jahr des Feuers* eine Zeit der Umwälzung. Durch Königin *Invher ni Bennains* Loslösung Albernias vom Kaiserreich und dem anschließenden Krieg zwischen Albernern und Nordmärkern ist die Einheit des Landes zerbrochen. Alte Freunde sind zu neuen Feinden geworden. Für politische Szenarien bieten sich vor allem die *Nordmarken* und *Albernia* an, die sich in dieser Fehde gegenüberstehen. Auf diesem Konflikt soll das Hauptaugenmerk liegen, während die Machtspiele im *Windhag*, dem *Kosch* und der alten Hafenstadt *Havena* nur kurz angeschnitten werden. Und natürlich haben die *Feenlande* so gut wie gar nichts mit den Intrigen und Winkelzügen der Diesseitigen zu tun.

Weiterführende Publikationen

Wenn Sie Informationen zur Politik vertiefen möchten, können Sie dafür auf folgende weitere Publikationen zurückgreifen.

- Erste Einblicke in Intrigen um Stadtbürger, Händler und Geweihte können die Helden in den Einsteigerabenteuern **Der Händler** und **Der Inquisitor** erhalten. Das Gruppenabenteuer **Aus der Asche** (Teil 2 der Kampagne **Das Jahr des Feuers**) behandelt die Ereignisse, die zur Abspaltung Albernias vom Kaiserreich führten.
- Die Geschichte Aventuriens wird im **Aventurischen Boten (AB)** fortgeschrieben. Hier finden sich auch und gerade zu politischen Geschehnissen viele Detailinformationen, die teils als Zeugnis eines aventurischen Berichterstatters, teils als Meisterinformationen dargeboten werden. Im **AB 111, 112** und **114** sind Geschehnisse der Region während des turbulenten Jahres 1027/1028 BF beschrieben. Ältere Ausgaben des Boten werden regelmäßig im **Aventurischen Archiv** zusammengefasst.
- Viele Regionen der Spielhilfe haben auch unter DSA-Fans Liebhaber gefunden, die in Form eines politischen *Briefspiels* Adelshäuser, Grafschaften und Konflikte zum Leben erwecken. Oft können Sie vertiefende Ausarbeitungen zu Geschehnissen und Orten in den einzelnen Provinzen auf entsprechenden Websites im Internet finden (etwa koenigreich-albernia.de oder nordmarken.de). Allerdings handelt es sich hierbei immer um inoffizielles Material, das eventuell im Widerspruch zu offiziellen Publikationen stehen kann.

Zwischen Loyalität, Verrat und Machtgier – Tipps für den Spielleiter

»Zu herrschen bedeutet, sowohl PRAios als auch dem Namenlosen zu dienen und keinen von beiden darob zu verärgern. Sei gerecht, aber nicht so gerecht, dass dein eigener Vorteil schwindet. Sei ehrgeizig, aber nicht so ehrgeizig, dass man dich für machtgierig hält. Sei bescheiden, aber nicht so bescheiden, dass man dich für schwach hält. Sei stark, aber nicht so stark, dass Mächtigere in dir eine Gefahr sehen. Sei hart, aber nicht so hart, dass man dich bar jeden Mitleids glaubt. Sei milde, aber nicht so milde, dass man dich für weich hält. Sei [...]«
—Der ringende Herr, *Reichskanzler Randolph Hermar von Rabenmund, bedeutendes staatskundliches Werk, 774–782 BF*

Politikabenteuer

Ein Geflecht von Charakteren

Das Verfassen oder Leiten eines Abenteuers um Intrigen, Ehre und Machtkämpfe ist für den Meister für gewöhnlich anspruchsvoller als klassische Entdecker-, Grusel- oder Actionszenarien. Zentral für Politikabenteuer ist, dass es um *Personen* geht: Wichtig sind eine gute Kenntnis der beteiligten Charaktere und Machtegruppen, aber auch der herrschenden Hintergründe und Gesellschaft. Wer verfolgt welches Ziel? Wie gehen die Beteiligten vor? Wie stehen sie zueinander? Wer hält was für moralisch, was für verwerflich? In welchen Machtpositionen sitzen die Akteure und was können sie dadurch bewirken? Welche Taten sind gesetzestreu und welche ungesetzlich – und welche davon wiederum rechtmäßig oder verachtenswert? Wie reagieren die Betei-

ligten auf die Aktionen von Helden? So lange diese Punkte dem Meister unklar sind, kann er sie schlecht der Spielrunde vermitteln.
Da klassische Politikabenteuer oft mit einer großen Zahl an Meisterpersonen aufwarten, empfiehlt es sich, wichtige Funktionen knapp zu notieren und jeder Person ein unverwechselbares Detail für die Darstellung gegenüber den Spielern auf den Weg zu geben.

Wie hätten wir es denn gern?

Politik- oder Kriegsszenarien sind entweder *offen* oder *konkret* gestrickt. Ein *offenes Szenario* beschreibt ausführlich die Parteien des Konflikts, ihre Ziele und Mittel sowie mögliche Reaktionen je nach Erfolg und Misserfolg ihrer Vorhaben. Es ist freigestellt, welcher Seite sich die Helden anschließen, wie der Konflikt im Detail verläuft und wer ihn für sich entscheiden kann. Auch der Spielleiter weiß nicht, wie das Szenario enden wird. Die Taten der Helden haben einen radikalen Einfluss auf die Handlung. Manchmal werden zur Simulation strategischer Entwicklungen (Wirtschaft, Ansehen, Schlachten), die schlecht mit dem Medium des Rollenspiels dargestellt werden können, spezielle Regeln benötigt.
Ein *konkretes Szenario* schreibt hingegen vor, auf welcher Seite die Helden agieren (womit es recht eindeutig 'die Guten' und 'die Bösen' gibt) und beschreibt in ausgefertigten Szenen den Handlungsverlauf. Das Ergebnis des Konflikts steht fest. Die Entscheidungen der Heldengruppe sind nur in den Augen der Spieler einflussreich – tatsächlich läuft alles auf ein vorgefertigtes Ziel hinaus. Konkrete Szenarien sind sinnvoll, wenn das Szenario für den Meister wenig Aufwand bieten soll, der Schwerpunkt auf einem eindeutigen Gut-Böse-Schema liegt, auf festgelegte Handlungsszenen fokussiert werden soll oder das Konfliktergebnis in der offiziellen Geschichte festgeschrieben wird. Die meisten politischen Abenteuer für DSA sind konkret.

Die Helden

Status

Achten Sie darauf, wie die Helden von ihrer Umgebung aufgenommen werden. Wie behandelt ein albernischer Ritter eine Perricumer Rondra-Geweihte? Wie reagiert ein Patrizier aus Elenvina auf einen Waldmenschen aus Meridiana?
Wichtiges Indiz hierfür ist der Sozialstatus (SO), der den Stand des Helden in der mittelaventurischen Gesellschaft ausdrückt. Helden mit einem hohen SO haben ganz andere Einflussmöglichkeiten als solche, die weit unten oder außerhalb der gesellschaftlichen Rangordnung angesiedelt sind. Gilt der Held als *mündig* und *rechtsfähig* und kann damit Geschäfte abschließen, Eide schwören und sich vor einem Richter vertreten? Würde man ihn auf ein Bankett, Turnier oder eine Jagd einladen? Gilt er einem Ritter, Offizier oder Krieger als *ehrenhaft*, *ehrvergessen* oder *ehrlos*?
Bei berühmten (oder berüchtigten) Helden kann der vorauseilende Ruhm die soziale Einschätzung nach unten oder nach oben korrigieren. 'Echte Helden' werden fast überall gefeiert; man drückt gerne ein Auge zu – bis sie sich als politische Gegner erweisen und dann um so erbitterter bekämpft und demontiert werden.

In den Konflikt verstrickt

In der Regel sind die Helden für eine Partei brauchbar, weil sie Außenstehende sind: Der Gegner kennt sie (noch) nicht, ihre Fähigkeiten sind einzigartig und unter den eigenen Leuten nicht zu finden. Umgekehrt sollten die Helden einen geeigneten Anreiz erhalten, sich in den Konflikt überhaupt einzumischen. Treten sie für dieselben Ziele einer Partei ein, schließen sie sich dem (vermeintlich) Rechtmäßigerem an oder lockt sie schlicht das Gold?
Besondere Würze erhält das Szenario allerdings, wenn wenigstens ein Held persönlich vom Konflikt betroffen ist: "Dein Adelshaus liegt seit drei Generationen in Fehde mit den Niamors, und nun willst du dich ihnen anschließen?"
"Als du den Namen des niedergebrannten Ortes hörst, glaubst du, dass dein Herz für einen Augenblick stehen bleibt: In diesem Dorf bist du aufgewachsen."
Hat der Held *Verbindungen* zu oder *Verpflichtungen* gegenüber Freund oder Feind? Ist er vielleicht von einer Partei erpressbar, weil er hier wegen eines Verbrechens *Gesucht* wird und *Schulden* oder Verwandte im Einflussbereich hat?

"Ich reise im Auftrag der Königin!"

Mit passenden Wimpeln oder Wappenfarben können sich die Helden einer Partei (äußerlich) anschließen. Reisen sie als Boten, Unterhändler oder Bevollmächtigte eines Adligen oder einer Stadt, dann erhalten sie für gewöhnlich ein Banner, ein Schreiben, einen Pass oder (am eindruckvollsten) den Siegelring ihres Verbündeten. Die Helden werden entsprechend als Gesandte der betreffenden Partei behandelt (was bei größerer Diskrepanz zwischen SO und Bevollmächtigung trotzdem nicht vor gerümpften Nasen schützt). Ein Angriff auf sie kommt einem Angriff auf den Auftraggeber gleich.

Typische Handlungselemente

Lächeln und Schmeicheln

'Mit dem Kopf durch die Wand' kommen die Helden nicht weit. Um von Hintergründen zu erfahren, müssen sich die Helden oft auf Festen, Turnieren, Audienzen oder Tempelbesuchen auf das Parkett des Gegners begeben. Sie müssen selbst den Grund ihrer Anwesenheit verheimlichen, in der Gesellschaft Kontakte knüpfen und die Lügen und Finten ihrer Gegner durchschauen, ohne dabei die Haltung zu verlieren. Selbst, wenn die Helden wissen, dass eine hochrangige Person ein Schurke ist: Meist ist sie nicht direkt angreifbar, sondern von Wächtern, Gefolgsleuten, Titel und einem guten Leumund geschützt. Die Helden können sie nur auf Umwegen zum Straucheln bringen.

Das wahre Gesicht

Oft ist unklar, wer welche Ziele verfolgt oder wer eigentlich der Bösewicht des Szenarios ist. Auch zwischen einzelnen Personen müssen die Helden erst ein komplexes Geflecht aufdecken, um Vorfälle und Motivationen zu verstehen: Wenn man weiß, dass der Nordmärker Ingeras von Albenhus einst in Albernia als Ingeras ui Llud geboren wurde und in eine andere Adelsfamilie eingeheiratet hat, ist es nahe liegend, dass er der Mörder eines Offiziers sein könnte, der die Stammburg der Familie Llud zerstört hat.
Viele Akteure auf dem politischen Parkett sind vielfach gebunden: durch ihr Amt, ihr Lehen, ihre Familie, ihre Ehre, aber auch ihre Gier, ihre Maßlosigkeit oder eine verheimlichte Wette, eine stille Buße oder Spielschulden. Welche dieser Dinge ausschlaggebend für ihr Handeln sind, müssen die Helden herausfinden.

Fettnäpfchen und Ehrenhändel

Sei es aus Unkenntnis der Etikette oder aus 'heldischer Attitüde' heraus: Wenn die Helden die Regeln derjenigen Gesellschaft, in der sie sich bewegen, nicht beachten, blamieren sie sich schnell und verlieren jeden sozialen Kredit (und damit oft die Möglichkeit, Zugang zu bestimmten Orten oder Personen zu haben). Klagen sie einen vermeintlichen Schurken ohne handfeste Beweise an oder beleidigen sie einen Würdenträger, müssen sie je nach Umständen befürchten, in den Kerker gesteckt oder zu einem Ehrenduell (z.B. mit der Lanze zu Pferd oder im Zweikampf mit dem Schwert) gefordert zu werden. Wer einen Mächtigen stürzen will, sollte sich vorher in eine möglichst günstige politische Lage bringen.

Unschuldige Opfer

Irgendwer steht den Plänen eines Akteurs im Weg und muss beseitigt, vertrieben oder verleumdet werden. Oft handelt es sich um jemanden, der sich kaum wehren kann. Das unschuldige Opfer mag Auftraggeber für die Helden sein, vielleicht weiß es aber auch gar nicht, warum sich plötzlich jemand gegen es verschworen hat. Womöglich entpuppt sich aber auch ein vermeintlicher Schurke als Marionette eines Erpressers, als Handlanger wider Willen.

Im Namen des Gesetzes

Auch wenn die Helden eher unorthodoxe Lösungen bevorzugen: Vielleicht ist ja das geschriebene Gesetz einmal auf ihrer Seite und ermöglicht einen unerwarteten Erfolg. Hat ein Gegner vor Gericht einen Fehler im Verfahren begangen? Wenn man den berüchtigten Raubritter nicht wegen vielfachen Mordes und Raubens belangen kann, dann vielleicht doch, weil er vor drei Jahren unentschuldigt dem Heerbann des Herzogs nicht gefolgt ist?

Das Licht der Öffentlichkeit

Jeder hat Leichen im Keller. Man muss sie nur finden. Es gibt Untaten, die – wenn sie ans Licht gelangen – auch dem mächtigsten Mann das Genick brechen. Ein Eklat zerstört unter Umständen die gesellschaftliche Unantastbarkeit. Der Skandal kann eine Waffe für die Helden sein, aber auch gezielt gegen sie gewandt sein, wenn ein Gegner etwas von der unrühmlichen Vergangenheit eines Abenteurers erfährt.

Verbrieft und Gesiegelt

Geschriebenes Recht ist gutes Recht. Nicht selten gibt es ein Dokument, das alles ändern kann: ein Testament, eine Schenkung, eine Wappenrolle, ein Ratsbeschluss oder ein Handelsregister. Wenn man es nur finden könnte! Ist es unter Verschluss, einfach aus dem Archiv verschwunden oder schon seit Jahrhunderten verschollen? Oder ist am Ende das ganze Schriftstück nur gefälscht?

Drecksarbeit

Oft brauchen Politiker mit gutem Leumund Schergen, die die schmutzigen Seiten ihrer Pläne für sie ausführen – natürlich ohne, dass sie mit ihnen in Verbindung gebracht werden können. Diese Handlanger bieten Potenzial für Kampf- und Verfolgungsszenen. Durch sie vermag man ungeahnte Verwicklungen aufdecken können, indem man ihre Spuren verfolgt oder sie dazu bringt, gegen ihren Herren auszusagen.

Die Kaiserin kommt!

Eine über allen Parteien stehende Macht kann plötzlich erscheinen oder auf Betreiben eines Akteurs herbeigerufen werden. So zum Beispiel ein schlichtendes Kirchenoberhaupt aus Angbar, Elenvina oder Havena, der Herzog der Nordmarken oder die Königin Albernias (bei provinzinternem Streit), oder auch Kaiserin Rohaja. Die Helden müssen diese Person erreichen, um einen Konflikt durch einen Urteilsspruch zu beenden.

Im Zwielicht der Macht

In einem Fantasy-Rollenspiel wie dem Schwarzen Auge sind die Rollen von Gut und Böse oft klar verteilt: Im Kampf gegen Dämonenanbeter aus den Schwarzen Landen oder räuberische Orks gibt es für die Helden klare Feindkonzepte und einfache (weil moralisch eindeutige) Lösungen. Sie können auch Konflikte unter den Reichen, Städten und Adligen am Großen Fluss in den Farben 'Schwarz' und 'Weiß' austragen lassen, wenn Sie gerne Geschichten um abgrundtief finstere Schurken und strahlende Lichtgestalten erleben möchten. Aber das Besondere am Krieg um Albernia ist, dass auf beiden Seiten Menschen stehen, die Begriffe von Ehre und Moral haben, dieselbe Sprache sprechen, zu den Zwölfgöttern beten und die gleichermaßen von der Rechtmäßigkeit ihres Handelns überzeugt sind. Recht und Unrecht liegen im Auge des Betrachters. Der Konflikt besteht aus – wenn man so will – verschiedenen Grauschattierungen. Niemand ist gänzlich ohne Makel oder ein kompletter Bösewicht. Jeder ist auf seine Weise sowohl Verursacher wie Opfer der Umstände. Die Helden erleben, egal für welche Seite sie sich entscheiden, sowohl stolze Momente wie auch bestürzende Schattenseiten.

Wie weit Sie damit gehen, die Beteiligten in ein moralisches Zwielicht zu hüllen, sollten Sie nach Geschmack entscheiden. Mit entsprechender Darstellung können Sie bei jedem Mächtigen eher positive oder negative Aspekte hervorkehren – ganz wie Sie es für ein Abenteuer benötigen. So können Sie etwa Königin Invher als gütige und gerechte Herrscherin eines mutigen Ritterordens zeichnen, deren Königreich unter den Stiefeln der grausamen Soldaten des machtbesessenen Herzogs Jast Gorsam erbebt. Oder Sie können Jast Gorsam vom Großen Fluss als herzlichen Landesvater darstellen, der nicht zusehen kann, wie das Reich zerfällt, und der schweren Herzens Krieg gegen die wilden Aufständischen Albernias und ihre eidbrüchige und hinterhältige Königin Invher führen muss.

Vom Küstenpiraten bis zum Koschbaron

So, wie sich die Regionen am Großen Fluss in Landschaft und Menschenschlag unterscheiden, gibt es auch verschiedene Möglichkeiten, politische Szenarien anzusiedeln. Dazu soll dieser Überblick dienen. Die mittelaventurische Feudalgesellschaft mit den Ständen der Bauern, der Priesterschaft und der Adligen bestimmt in dieser Region das Bild. Bis auf Albernia gehören alle Provinzen zum Mittelreich unter Kaiserin Rohaja. An der Spitze der Macht stehen die Provinzherren (etwa Herzog, Fürst, Königin). Ihnen sind Grafen, Barone und Ritter durch den Lehnseid verpflichtet, während die leibeigenen und freien Bauern die Äcker und Weiden zu bestellen haben.

Mit dem Bürgertum der Städte und seinen Patriziern erwächst dieser alten Ordnung ein Konkurrent um die Macht.

Königreich Albernia

Der Krieg hat das Land im Griff und zwingt alle Adligen, Farbe zu bekennen und sich für oder gegen die Königin auszusprechen. Der große Zwist um die Freiheit und Krone Albernias überschattet alle andere Politik. Ein Kapitel zum Unabhängigkeitskampf finden Sie ab Seite 35.

Tapfer und ehrenvoll: Königin Invher und die Ritter der Krone

Die Königin, die auf dem prächtigen Schloss *Feenquell* bei Havena residiert, will das Land in die Unabhängigkeit führen und kann dabei derzeit auf die Freiheitsliebe der Albernier setzen, die dem Banner der drei Kronen, dem Provinzzeichen Albernias, mit Begeisterung folgen. Der Adel des Landes, der sich um seine Pfründe sorgt, folgt ihr jedoch teils nur verhalten. So sehr Invher auf ihr Volk zählen kann, außerhalb Albernias hat sie kaum Verbündete: Im Mittelreich steht sie unter Reichsacht, und sie wird vermutlich Krone und Leben verlieren, wenn die Nordmarken siegen. Die meisten Städte des Horasreiches blicken argwöhnisch auf das Königreich: Invhers Gemahl, Prinz *Romin Galahan* (siehe Seite 166), versucht von Albernia aus, die yaquirischen Besitztümer seiner enteigneten Familie zurückzugewinnen. Allein manche Thorwaler stehen den Albernern bei, können sich – erst einmal im Land – aber ebenso schnell als Plage erweisen. Invher und ihre Ritter der Krone (siehe Seite 38) empfangen jeden, der gegen die 'Unterjochung' Albernias kämpfen will, mit offenen Armen.

Treue zum Volk: Jüngere Adelshäuser

In den letzten tausend Jahren ist der 'junge' Adel entstanden, dessen Familien meist auf eingewanderte thorwalsche (Piraten-)Sippen zurückgehen und die später von Provinzherren oder Kaisern geadelt wurden. Zu ihnen gehören die königliche Familie der *Bennains*, die vom Ruhm des Schwertkönigs Raidri zehrenden *Conchobairs* aus Winhall und andere Häuser wie *Niamad* oder *Llud*, deren Ruhe und Ausgeglichenheit sprichwörtlich ist. Diese Häuser stehen für ritterliche Tugenden und sind beim einfachen Volk für ihre volksnahe Haltung beliebt. Einige sind verarmt und unterscheiden sich in Kleidung und Gebaren kaum von ihren Untertanen und erscheinen wie Flusspirat oder Waldbauer.

Geheimnisvoll und stolz: Der alte Adel

Die Alten Häuser sind Albernias 'Uradel', die ihre Wurzeln bis auf die Dunklen Zeiten oder weiter zurückführen und oft angeblich von Feenkönigen oder Waldgöttinnen abstammen sollen. Hierunter finden sich die spitzfindigen *Crumolds*, die oft unvorsichtig geschwätzige Familie *Stepahan*, die oft von düsteren Gedanken gequälten *Herlogans* sowie die Familie *Arodon*. Vor allem das Grafenhaus *Fenwasian* gilt als mit Feen des Farindelwaldes im Bunde (siehe auch Seite 208). Die Treue der alten Familien gilt zunächst ihrem eigenen Haus und der Seele des Landes Albernias – und erst danach der Königin. Dem 'Piratenadel' der jüngeren Familien steht der alte Adel mit Skepsis oder Ablehnung gegenüber. Auch wenn viele für die Unabhängigkeit streiten, glauben andere, dass *Isora von Elenvina* – aus dem ebenfalls uralten Haus *Ulaman* – der Provinz eine bessere Herrscherin wäre, und halten zu den Nordmärkern. Die alten Familien stehen in der Tradition eines oft seltsam anmutenden, archaischen Rittertums, und das Volk fürchtet ihre harte Hand. Ihre Verbindung mit den Mysterien des Landes lassen manche ihrer Vertreter unheimlich und düster erscheinen; die Gerüchte über Feenkulte und -bündnisse sorgen für Unverständnis und Misstrauen bei den jüngeren Familien und den Zwölfgötter-Kirchen.

Eigensinnig und einfallsreich: Das Haus Galahan

Die Stammlande der kunstsinnigen Galahans liegen bei Kuslik. Ihre Treue zum Garether Kaiserreich wurde nach dem Unabhängigkeitskampf des Lieblichen Felds vor 250 Jahren mit der albernischen Grafschaft Honingen belohnt, wo sie als maßvolle und umsichtige Landesherren zu großem Ansehen gelangten. Ihr Wahlspruch »Denn das Land kann nur blühen, wo der Mensch Muße hat zu säen« mutet heute jedoch wie eine Ironie an: Das Honinger Land ist zwischen den Kriegsparteien zerrissen, Gräfin *Franka Salva Galahan* führt eine Renegatenschar an, die *Blauen Füchse*. Die liebfeldischen Besitzungen sind nach dem Sturz der Fürstin *Kusmina von Kuslik* verloren gegangen, ihr Sohn *Romin* wurde aus dem Horasreich verbannt und unternimmt nun als albernischer Prinzgemahl kühne Vorstöße gegen Nordmärker, Windhager, Nostrier und Horasier. Die besonnene Franka und der ungestüme Romin sind einander Feind, und es ist nur ihre Verwandte *Aillil Andara Galahan*, eine berühmte Geweihte der Rahja, die die verschiedenen Teile der immer noch wohlhabenden Familie, deren Verbindungen bis nach Andergast und ins Liebliche Feld reichen, gelegentlich an einem Tisch versammeln kann.

Blutend und kämpferisch: Die Waffenbünde der Freien

Die freien Bauern Albernias lassen sich oft nur wenig vom Adel sagen. Wenn sie im Krieg von beiden Seiten ausgepresst werden, Haus und Acker verlieren oder von unfähigen Rittern in den Kampf geführt werden sollen, nehmen sie das Heft lieber selbst in die Hand und erwehren sich in eigens organisierten Waffenbünden ihrer Haut. Meist kämpfen sie gegen die Nordmärker, oft aber auch gegen Thorwaler Piraten oder albernische Adlige, die den Bauern vorschreiben wollen, was sie zu tun oder zu lassen haben. Manchmal können die Nordmärker solche Dörfer im Aufstand mit Versprechungen über Abgabenfreiheit und Verschonung der Kämpfer und ihrer Familien auf ihre Seite ziehen.

Hafenstadt Havena

Die einst so glanzvolle Hafenstadt wird geprägt von der Angst vor Magie, dem Zorn Efferds und den unheimlichen Kräften der Unterstadt. In der Politik kämpfen jetzt, wo der Krieg unsichere Zeiten heraufbeschworen hat, vor allem die **Zünfte und Gilden** um Privilegien und günstige Geschäftsgrundlagen. Im Hafen, an den Lagerhäusern und Toren ist der Kampf der **Handelshäuser** zu spüren, die sich bemühen, knappe Güter aus fernen Ländern zu importieren, und darum ringen, von der Königin als Hoflieferanten anerkannt zu werden. Innerhalb der Mauern Havenas gibt es alte Rivalitäten zwischen einzelnen **Stadtteilen**, deren Familie und Räte stets versuchen, den größten Brocken aus der Stadtkasse zu erhalten. Tradition haben die Streitereien zwischen den Tempeln der Zwölfgötter: Insbesondere die *Geweihtenschaft des Efferd* sieht sich als wichtigsten Kult der Stadt, was vor allem die Tempel von *Ingerimm*, *Rondra* und *Praios* zu Streitpredigten provoziert. Als 'Tor zur Welt' ist Havena auch die Einfallpforte für die Interessen und Repräsentanten **fremder Mächte** in Albernia: Spione aus dem Horasreich, dem Mittelreich und Al'Anfa, Gesandte Thorwals und Nostrias sowie Kontoristen von Handelshäusern wie *Stoerrebrandt*, *Terdilion* und heimliche Sklavenschmuggler der *Zornbrechts* geben sich ein Stelldichein.

Herzogtum Nordmarken

Der Adel des großen Herzogtums sieht die Nordmarken gerne als Rückgrat des Kaiserreichs, das nur dank Fleiß und Ordnungswillen der Nordmärker sowie ihrer Bodenschätze, Handwerks- und Kriegskünste nicht untergegangen ist. Die Herrschaft der Adligen ist fest wie Eisenwalder Granit, und das Ansehen der Praios-Kirche ist hoch, so dass selbst die aufstrebenden Städte der Provinz oft vor den höheren Ständen kuschen. Die Geschlossenheit nach außen hin zerfällt jedoch bei näherer Betrachtung: Zwischen kultivierten Ebenen und rauen Bergregionen sind der nahe Aufstand in Albernia, Konflikte zwischen einzelnen Adligen sowie der Glaubenskampf der Praios-Anhänger gegen die heidnischen Sumu-Kulte von Bedeutung.

Mit starker Hand: Der Herzog und das Haus vom Großen Fluss

Herzog *Jast Gorsam vom Großen Fluss* (siehe Seite 181) herrscht mit seiner Familie unangefochten über die Nordmarken und vermag Streitigkeiten seiner Lehnsleute schnell zu beenden oder für sich zu nutzen. Wo der Herzog ein Machtwort spricht, schweigt seine Umgebung. Wo seine herrschaftliche Hand hinlangt, wächst kein Gras mehr. Aufsässigkeit wie der albernische Aufstand ist ihm als Praios-Anhänger besonders verhasst. Sein Sohn, Reichskanzler *Hartuwal Gorwin*, prägt

die Politik der Stärke und Ordnung, die sich jeder Schlinge und jeder Hintertür des geschriebenen Rechts bedient, ohne es je zu brechen. »Was gut ist für das Haus vom Großen Fluss, ist gut für die Nordmarken. Was gut ist für die Nordmarken, ist gut für das Reich«, so lautet die Agenda des Landesherrn, für die er sich nicht lange mit diplomatischen Feinheiten aufhält.

Mächtige Burgherren: Adelshäuser

Die Zwiste zwischen Familien oder einzelnen Lehen sind eher traditioneller, fast sportlicher Art und weiten sich selten zu einer großen Fehde aus, die die Aufmerksamkeit des Herzogs erregen würde. Um das ritterliche Haus *vom Berg*, das älteste Freiherrenhaus des Reiches und treue Anhänger des Kaiserhauses, scharen sich die besonders rondrianisch eingestellten Adligen. Die Familie *Ibenburg* hat sich in der Grafschaft Gratenfels in den nördlichen Nordmarken breit gemacht und betrachtet sich als die wahre Wacht am Koschpass, während das Grafenhaus *Greifax* verarmt und von seinen Baronen wenig gelitten ist. Die Geschicke der Grafschaft Albenhus werden von dem Haus *Hardenfels* gelenkt, das auf kaiserliche Güter schielt und mit Koscher Nachbarn streitet.

Alle Jahre wieder: Der Arm der Kaiserin

Die Herren der Pfalzen (kaisereigene Burgen) haben für Kaiserin Rohaja ein Auge auf die Gelder aus den Provinzen, die der Krone zustehen. Oftmals sind sie dadurch beim Landadel unbeliebt oder müssen befürchten, dass ein mächtiger Provinzherr wie der Herzog ihre Pfalz unter Vorwand belagert oder auflöst. In den kaiserlichen Kanzleistuben Elenvinas verwirren sich Akten und Bittsteller im muffigen Wust von Titeln, Ämtern, Zuständigkeiten und Paragraphen. Nur wenn die Kaiserin, die von Pfalz zu Pfalz durch ihr Reich zieht, mit ihrem Tross in der Provinz erscheint, lichtet sich der Filz etwas und die eigenwilligen Adligen leisten Lippenbekenntnisse. Doch sobald sie wieder fort ist, handelt jeder weiterhin nach eigenem Gutdünken.

Brodeln im Berg: Die Zwerge

In den Bergen der Nordmarken liegen große Reiche der Zwerge mit ihrer heiligen Stätte Xorlosch. Das erzkonservative 'Kleine Volk' und die Menschen der Region liegen trotz guter Handelsverbindungen seit Jahrhunderten immer wieder in Konkurrenz um Wälder, Bergpässe und Minen. Die Zwerge beharren auf uralten Rechten, während die sich stetig ausbreitenden Menschen scheinbar verlassene Täler in Besitz nehmen.

Prunk und Seelenheil: Die Kirche des Praios und die Nordmärker Inquisition

Der Kult um den Götterfürsten war seit jeher stark in den Nordmarken. Er weist den Menschen ihren Platz im Leben. Seit die Stadt des Lichts im Jahr des Feuers zerstört wurde, residiert der Kopf der Kirche – Verwaltung, Novizenausbildung, Reliquien – unter Wahrer der Ordnung *Pagol Greifax von Gratenfels* (siehe Seite 183) in Elenvina. Der Tempelzehnt mehrt den Reichtum der Kirche ebenso wie die rege Spendentätigkeit von Bürgern und Adligen, die sich von Sünden freikaufen wollen. Ist der Kult des Praios sonst in Aventurien zersplittert und auf der Suche nach neuen Wegen, präsentiert er sich in den Nordmarken noch im alten Gewand. Gefürchtet ist die Inquisition, die sich wenig um den Krieg in Albernia schert, aber dafür Schwarze Magie (und was sie dafür hält), Feenkulte und insbesondere die Sumu-Kulte als Heidentum oder Ketzerei verfolgt.

Ketzerei: Die alten Sumu-Kulte

In den entlegeneren Wald- und Bergregionen der Nordmarken, aber auch in wenigen Dörfern des reichen Gratenfelser Beckens haben sich alte Erdmutter-Kulte gehalten, ja, stellenweise sogar ausgebreitet. Ursprünglich stammt dieser Glaube vermutlich aus den Streitenden Königreichen Andergast und Nostria (siehe hierzu auch **Westwind 143**). Der keineswegs einheitliche Kult ist verquickt mit Teilen druidischer, hexischer und goblinischer Tradition und hat oft einen Druiden oder (seltener) eine Hexe als Priester oder Priesterin. Die Grenzen dieses Glaubens zur Verehrung von Peraine und Travia sind fließend, manche Anhänger beten zu einer Erdgöttin *Peraisumu* und der Lebensgöttin *Tsatuara*, während bei anderen eine Göttin *Praina* für Sonne und Ackerbau steht. In abgelegeneren Gegenden fällt sogar der goblinische Name *Mailam Rekdai*. Ein wichtiges Element des Kultes sind Fruchtbarkeitsriten und Opferungen an das Land, während der Zahl Zwölf keine besondere Bedeutung zugemessen wird.

Die mächtige Priesterschaft des Praios bezeichnet die verstreuten Kulte gemeinsam als 'Tsatyrer', glaubt an eine verborgene, zentrale Führung und verfolgt all ihre Anhänger als Ketzer. Doch das Aufspüren der Kultisten gestaltet sich oft sehr schwierig, obwohl die Inquisition schon seit dem Anbeginn des hiesigen Praios-Glaubens mit großem Geschick daran arbeitet. In ihrer tödlichen Verbissenheit sind jedoch schon tausende echte, verwirrte oder scheinbare Ketzer vor das Inquisitionsgericht und auf den Scheiterhaufen gezerrt worden.

Deswegen verheimlichen die meisten Bauern und Hirten ihren Sumu-Glauben vor ihren Herrn, seltener geht der alte Glaube aber durch alle Schichten und wird dann vor Fremden geheimgehalten. Manche sumugläubige Adelsfamilien schützen ihre Untertanen seit Generationen vor der Aufmerksamkeit der Inquisition.

Wir leben vom Krieg: Bezahlte Truppen

Von der Kaiserin abgesehen, leisten sich die Nordmarken die meisten stehenden Truppen des Mittelreichs: Soldaten, die ständig bezahlt und versorgt werden müssen. Sie sind zur Besetzung Albernias und vieler Grenzwachten wichtig. Die Offiziere der Regimenter unter Marschall *Turam Sohn des Fanderasch*, einem Erzzwerg, wehren sich mit Händen und Füßen gegen eine Auflösung und sorgen im Zweifelsfall mit falschen Kriegsberichten und provozierten albernischen Angriffen dafür, dass sie gebraucht werden: Der Herzog soll sich nicht nur auf seinen saisonalen Heerbann verlassen können. Dafür kollaborieren sie auch gerne mit Waffenhändlern und Zünften von Plättnern oder Schmieden in den Städten, die ebenfalls großes Interesse an einer Fortsetzung des Krieges haben.

Ähnlich gelagert sind die Interessen großer Verbände von Söldnern wie dem *Leviatan* unter *Meinhardt dem Mordbrenner*. Die Söldner besitzen spürbaren Einfluss, wenn sie auch noch nicht so beherrschend sind wie in Almada, Garetien oder gar dem Horasreich.

Markgrafschaft Windhag

Die wilde und menschenarme Markgrafschaft Windhag lässt sich politisch in zwei Regionen einteilen: den **Flottenhafen Harben**, wo die Vögtin Herzogs Cusimos (siehe Seite 178) regiert und die Provinz unter Kontrolle zu

Im Schutz der Mauern: Die Reichsstädte

In den Ländern am Großen Fluss liegen auch einige Städte, deren Bürger durch Handwerk und Handel einigen Wohlstand erarbeitet haben und reichsunmittelbar sind, also nur der Kaiserin Steuern und Gefolgschaft schulden. Dies sind *Abilacht* in Albernia, *Albenhus* und *Eisenhuett* in den Nordmarken, *Kyndoch* im Windhag sowie *Angbar* im Kosch. Gegen die Willkür neidischer Adliger haben sie sich zum Reichsstädtebund zusammengeschlossen und unterstützen sich gegenseitig darin, ihre Macht auszubauen – natürlich nur insofern eine andere Stadt nicht als Konkurrenz angesehen wird. Ihre Stadträte bemühen sich um den Abbau von Zöllen und Handelsschranken, hoffen auf ein eigenes Recht auf Münzprägung und versuchen, durch das Stiften von Tempeln und Altären Pilger anzulocken. Aus den Städten kommen oft die Banken und Geldverleiher, die die leeren Schatzkammern von Baronen oder Kriegskassen auffüllen – und die ein lebhaftes Interesse daran haben, die verliehenen Dukaten mit Zins und Zinseszins wiederzusehen. Gelegentlich kommt es zu Fehden zwischen ritterlichem Landadel und Städten, die Söldnerheere ins Feld schicken. Das gemeinsame Merkmal aller Stadtpolitik lautet jedoch: Kompromiss.

Insbesondere das sehr frei agierende Kyndoch laviert elegant zwischen den Kriegsparteien Albernia und Nordmarken und gewinnt durch Schmuggel, Kredite und ein Ausstechen beider Seiten an der Fehde. Dass Städte aber auch im Kampf gegen die adlige Obrigkeit verlieren können, zeigt *Harben*: Der einstigen Reichsstadt im Windhag wurde 1028 BF ihr Status von Herzog Cusimo von Grangor abgenommen und seiner direkten Herrschaft unterstellt.

bringen versucht, und den ganzen Rest des Landes. In den Tälern und Buchten herrschen alteingesessene Sippen von Windhagern und verschrobene Adlige fast von eigenen Gnaden und können es sich leisten, Harben zu vertrösten, zu ignorieren oder zum Namenlosen fahren zu lassen: In ihrem unwegsamen und armen Land sind die Windhager vor markgräflichen Strafexpeditionen sicher.

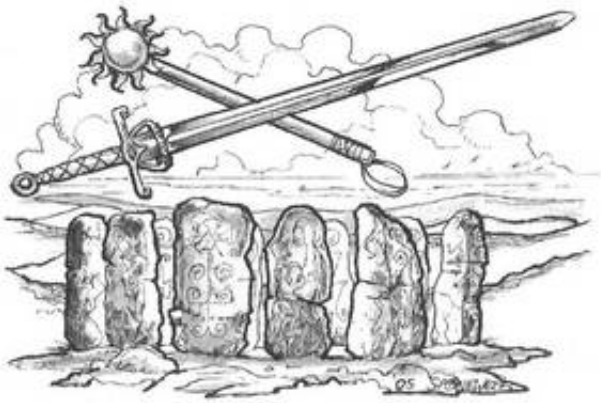
An der Küste machen viele Adlige gemeinsame Sache mit **Piraten** oder führen diese sogar an. Ebenso beteiligen sie sich am durch den Krieg auflebenden **Schmuggel** am Großen Fluss oder in den Windhag-Bergen.

Fürstentum Kosch

Über den beschaulichen Kosch herrscht der ruhige und bequemliche Fürst *Blasius vom Eberstamm* (siehe Seite 187), der sich gerne aus Konflikten heraushält und mal gewiefter, mal tollpatschiger zwischen einzelnen Interessengruppen manövriert.

"Hier ist die Welt noch in Ordnung", mag man sagen und kann hier eher kleine Konflikte mit provinziellem Charme finden, die weder aufs Blut ausgetragen werden müssen, noch ein ganzes Königreich ins Unglück stürzen. Die Bewohner einzelner Höfe, Dörfer oder auch kleinerer Täler treten auf den häufigen **Festen** in Wettkämpfen, Immanspielen oder Turnieren gegeneinander an. Die Städte **Angbar** und **Ferdok** verbindet schon immer der Streit darum, wer das bessere Bier braut.

Im Gegensatz zu den Nordmarken hat man im Kosch den Schulterschluss mit dem Volk der **Hügelzwerge** vollführt – und kann dadurch um so schlimmer von einem verräterischen Feind aus dem Innern getroffen werden. Unter den **Adelshäusern** ist seit jeher das alte Rittergeschlecht derer von *Sighelms Halm* sehr umtriebig. Weniger in der Politik, dafür aber im Handel rührig ist die reiche Familie zu *Stippwitz*, die im ganzen Reich, vor allem aber im Kosch, an so mancher Schaltstelle der Macht und des Geldes sitzt. Das Haus *Falkenhag* besitzt viele Güter im Land, ist aber kaum persönlich vertreten, da es sich oft anderen Provinzherren oder der Kaiserin andient.



Krieg in Albernia

»Eine Fehde um die Macht ist ausgebrochen im lieblichen Lande Albernia, dem seit jeher der Westwind die Sehnsucht nach Freiheit bringt. Auf der einen Seite kämpfen bunte Ritter, verwegene Landsleute mit Bogen und Axt sowie in den Wäldern verborgene Freischärler für die Königin Invher ni Bennain. Sie streiten für das alte, gerechte Königshaus, für das Leben Geliebter, für die Freiheit des Landes! Auf der anderen Seite besetzen disziplinierte Soldaten und singende Landsknechte das weite Abagund für Isora Ulaman von Elenvina, der Tante Invhers. Sie kämpfen für den Zusammenhalt des Reiches und für die Bezwingung einer Verräterin auf dem Königsthron. Und doch ist der Krieg aus niederen Gründen gezeugt, entfacht sich immer wieder selbst und gebiert sich aus sich selbst neu. Jedes Mal, wenn eine Albernierin am Strick des nordmärkischen Vogtes hängt, jedes Mal, wenn sich die Klinge eines Renegaten rot färbt vom Blut eines Händlers aus den Nordmarken, lacht der Halbgott Kor: Jede Bluttat nährt die Wucherung des Krieges, der längst zum Selbstzweck geworden ist.«
—Aillil Andara Galahan, angesehene Geweihte der Rahja, aus Honingen stammend

»Auf, ihr Rittersleut! Uns erwartet eifrig Gestech und Gehau, in welchem unsere Rösser, Zimiere und Klingen glänzen sollen. Lasst uns den Albernern zeigen, wie sich ein würdiger Kämpfer auf dem Schlachtfeld schlägt: überschäumend vor Mut und Ehre! Rondra und Praios voran! Ich will zwei Elenviner Schlachtrösser wetten, dass sich mir zumindest ein Baron als Gefangener ergibt.«
—Hagrobald Guntwin vom Großen Fluss, Ritter der Nordmarken und Enkel des Herzogs

»Gesehen hat sie mich vorher nicht, hab' also Glück gehabt. Ich hab' ihren Querschädel einfach gegen den Stein gehauen, wie wir es auch im Seenland mit gefangenem Fisch oder Piraten machen. Und, tja: Die Mordmärker haben auch Blut und kein Stroh im Kopf. Fast tut es mir Leid um das Soldatenmädel, aber ... sie hätte vorgestern dem Bauern Alagwyn nicht so zusetzen sollen. Nun weg von der Straße, bevor das Banner der Mordmärker kommt. Hau ruck! Ein Herz aus Stein muss sie haben, so schwer wie sie ist.«
—Gun Droisan, albernischer Freischärler im Gundelwald

Wie es zum Krieg kam

Die beiden westlichsten Provinzen des Mittelreichs, Nordmarken und Albernia, waren über Jahrhunderte mal mehr, mal weniger gelittene Nachbarn. Wo die Albernier einen ausgeprägten Freiheitswillen und den Wunsch nach Eigenständigkeit besitzen, setzen die Nordmärker auf die Treue zum Kaiserreich und den festen Platz, den einem die Götter im Leben geben. In den letzten Jahrzehnten schwelte ein Konflikt zwischen der Familie Bennain, die über Albernia herrscht, und der Familie vom Großen Fluss, die den Nordmarken gebietet. Er gipfelte darin, dass Herzog *Jast Gorsam vom Großen Fluss* (♆) Königin *Invher ni Bennain* (⬤) das Recht zur Herrschaft über Albernia absprechen wollte. Als 1027 BF das Mittelreich durch das Jahr des Feuers vor dem Untergang stand und Jast Gorsam zum Reichsregenten an Kaisers statt gewählt wurde, erklärte Invher, dass unter diesen Umständen Albernia dem Reich nicht mehr folgen könne. Sie und viele ihrer Adligen verweigerten den Gefolgschaftseid, Jast Gorsam ächtete sie als Reichsverräterin. Er setzte *Isora von Elenvina* (♆), umtriebige Tante Invhers, zur Fürstin Albernias ein.

Damit begann der Waffengang zwischen Albernia und den Nordmarken, zwischen Anhängern Invhers sowie Isoras und Jast Gorsams. Nach einigen Belagerungen, Handstreichen und Schlachten konnten die überlegenen Nordmärker Truppen Honingen und Teile des Abagund besetzen. Gebremst vom Widerstandswillen der albernischen Bevölkerung, gelang es ihnen jedoch nicht, die ganze Provinz im Sturm zu nehmen. So wurde der Osten Albernias zum Schlachtfeld, auf dem das Kriegsglück mal hierhin, mal dorthin wogt. Detailliertere Informationen zum Hergang der Ereignisse finden Sie im Geschichtskapitel ab Seite 24.

Überblick

Grob gesagt, befindet sich der Norden und Westen Albernias in der Hand der königinnentreuen Albernier. Der Süden und Osten – das Abagund, beschrieben ab Seite 51 – stehen unter der Kontrolle der nordmärkischen Truppen. Vor allem in der Mitte des Landes ändert sich die Lage immer wieder. Befestigte 'Fronten' oder 'Linien' existieren nicht, sondern Ortschaften, Türme, Burgen und Wälder, die mal in der Hand dieser, mal jener Partei sind. Dabei finden nicht nur Eroberungen statt, auch (über Jahre hinweg: mehrfache) Seitenwechsel von Dörfern, Baronen, ganzen Adelsfamilien oder Städten kommen vor.

Im Allgemeinen zeichnen sich die Nordmärker durch starke Truppen, eine strenge Besatzungsherrschaft und reichhaltigen Nachschub für ihre Soldaten aus. Die Albernier machen ihre oft schlechtere Bewaffnung und ihre Undiszipliniertheit durch Unterstützung aus der Bevölkerung, Ortskenntnis, Attacken aus dem Hinterhalt und eine bessere Motivation wett.

Je nachdem, auf welchen Aspekt Sie besonderen Wert legen, können Sie den Konflikt unterschiedlich benennen: Es ist ein Krieg von Albernia gegen Nordmarken (als klassischer *Territorialkrieg*), von Invher ni Bennain gegen Isora Ulaman von Elenvina und ihren Gönner Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss (eine *Adelsfehde*) sowie der Kampf einer Provinz um die Freiheit vom Mittelreich (*Aufstand* bzw. *Unabhängigkeitskrieg*).

Die Albernier kämpfen unter dem Wappen der drei weißen Kronen auf blauem Grund. Die Nordmärker führen einen gekrönten weißen Barsch vor blau-grün geteiltem Grund. In den folgenden Beschreibungen wird die Zugehörigkeit von Personen zur einen oder anderen Partei durch das entsprechende Wappen Albernias (⬤) oder der Nordmarken (♆) gekennzeichnet.

Der Krieg im Spiel

Der albernische Kriegsschauplatz ist so angelegt, dass die Helden – je nach Abenteuerhandlung und Motivation – grundsätzlich auf beiden Seiten stehen können: Sie können etwa gemeinsam mit Renegaten in den Honinger Wäldern der Herrschaft Marschall *Grifos von Streitzig* (♆) Nadelstiche versetzen oder gemeinsam mit Nordmärker Bannern in die Schlacht gegen die untreuen Albernier ziehen. Je nachdem, ob Sie es bevorzugen, die 'dreckige Seite' des Krieges zu zeigen oder aber einen rondrianischen Kampf zwischen zwei Ritterreichen, können Sie den Blick entweder stärker auf die Auspressung der Bevölkerung und die Meuchelattacken der Renegaten fokussieren oder aber deutlicher Ehre, verabredete Schlachten und Schonung Unschuldiger ins Auge fassen.

Der hier beschriebene Kriegszustand wird im Großen und Ganzen etwa von 1028 bis 1032 BF anhalten. Dabei wechseln sich ruhigere Zeiten und diplomatische Gespräche mit turbulenten Aufständen und Heereszügen ab. Veränderungen bewegen sich im kleineren Rahmen und können teils im **Aventurischen Boten** verfolgt werden. Beachten Sie jedoch, dass natürlich nicht jedes Kriegsereignis im DSA-Magazin publiziert wird, sondern viele Geschehnisse offen gelassen werden.

Mit Blut geschrieben

Wie es zum Krieg zwischen den Nordmarken und Albernia kam, können Sie im Geschichtskapitel ab Seite 24 nachlesen. Im Verlauf der nordmärkischen Eroberungen, der albernischen Feldzüge und der Aufstände in den von Nordmärkern besetzten Gebieten hat sich vieles zugetragen, was – meist durch Gerüchte und Bardenerzählungen verzerrt – im ganzen Land die Runde macht. Sie können sich von diesen Anekdoten inspirieren lassen und Abenteuer darauf aufbauen.

● Der albernische Baron von Seshwick im Abagund, *Caillin Stepahan* (jetzt), hatte sich beim Reichskongress zu Elenvina 1027 BF noch hinter seine Königin gestellt. Doch kaum rückten die nordmärkischen Truppen an, ritt ihnen schon ein Bote des Barons entgegen. Seshwick sei bereit, sich den Invasoren anzuschließen und einen Treueeid auf Herzog Jast Gorsam zu leisten, wenn diese sich nur anständig benähmen. Seitdem ist der 'Seshwicker Seitenwechsel' überall in Albernia ein geflügeltes und verächtlich gebrauchtes Wort. Der jüngere Bruder des Barons hat sich von Caillin im Streit getrennt. Er verließ die Baronie mit dem Versprechen, zurückzukehren und seines Hauses Ehre wieder reinzuwaschen.

● Burg Draustein am Großen Fluss, Sitz der alten Familie Stepahan (), vermochte den Vormarsch der nordmärkischen Truppen nicht aufzuhalten. Kurz vor dem Fall der Burg gelang einer Hand voll Entschlossener unter *Maelwyn Stepahan* (, S. 168) der Ausfall und die Flucht. Die übrigen Verteidiger wurden erschlagen. Die wenigen Überlebenden um Maelwyn schworen sich einen Eid, niemals anders Drausteins Boden zu betreten als mit dem Schwert in der Hand und niemals weiter von Draustein zu weichen als zwölf Tagesritte – so lange, bis die Burg wieder den Stepahan gehört.

● Nachdem der Ritter *Angroban vom Berg* ( ) bei einer Schlacht am Großen Fluss fiel, barg seine Frau *Madalberta* seinen Leichnam und zieht nun mit seinem Sarg durch Albernia, um die Mörder zu finden. Sie zwingt Albernier, in den Sarg zu blicken und anhand des verfaulten Toten und des Wappens Zeugnis abzulegen über die Geschehnisse von Angrobans Tod. Sie soll schon manche Weigerer verflucht oder getötet haben. Die *Fahle Madalberta mit dem Sarg* ist bereits ein Schreckgespenst der Region, mit dem Kindern gedroht wird.

● Im Efferd 1028 BF erschien bei Burg Crumold urplötzlich ein Heer des Grafen *Jast Irian Crumold von Bredenhag* ( ) aus dem Wald, der dem Heer Königin Invhers den Rückzugsweg abschneiden wollte. Man munkelt, der Graf, der aus einem der alten Häuser Albernias stammt, habe ein geheimnisvolles Feentor genutzt, um vom fernen Bredenhag aus Crumold zu erreichen. Seitdem soll er aber von Feen verflucht oder verstoßen sein (siehe auch **Das Krummholz**, Seite 208).

● Nachdem *Gorfang Reto vom Großen Fluss* ( ), ein Vetter Herzog Jast Gorsams, auf einem Schlachtfeld ehrenhaft in albernische Gefangenschaft geraten war, genoss er die Gastfreundschaft Königin Invhers auf Schloss Feenquell, war fürstlich untergebracht und konnte an Ritterspielen teilnehmen, bis das Lösegeld ausgehandelt und von den Nordmarken bezahlt worden wäre. Der Prinz nutzte jedoch entgegen seines Ehrenwortes einen Ausritt zur Flucht. Sein Vetter Herzog Jast Gorsam war empört über das Betragen Gorfangs, entschuldigte sich bei der Königin und entsandte sofort seinen jüngsten Sohn *Gerfried Boromar vom Großen Fluss* ( ) als Ersatz in die Gefangenschaft. Der schwächliche Prinz Gerfried starb im folgenden Winter am Blutigen Rotz auf Feenquell. Viele Nordmärker glauben aber an Meuchelwerk der albernischen Ritter. Gorfang Reto will seine Verfehlung durch eine Pilgerfahrt nach Baburin büßen.

● Obwohl das ganze Umland von den Nordmärkern kontrolliert wird, kann sich Burg Jannendoch trotz jahrelanger Belagerung halten. Wie es dem Baron *Kjaskar Knallfaust* () bis heute gelungen ist, seine Getreuen in der Burg zu verpflegen, ist den Belagerern ein Rätsel. Man munkelt von geheimen Zugängen. Den Zorn des dauerhaften Misserfolges der Belagerer bekommen indes die Einwohner der Baronie zu spüren. Die feindlichen Soldaten sind allerorten, haben sich in die Wohnhäusern einquartiert und nehmen sich, was sie wollen – gleich ob dies Verpflegung, Geld oder die Unschuld der Töchter und Söhne ist. So gärt es im Volk. Nur die Reden des besonnen Bürgermeisters *Aelric* vermochten bisher einen Aufstand zu verhindern, dessen Folge ein Blutbad unter den Bewohnern wäre.

● Als Königin Invher mit einem Ritterheer zur Befreiung Honingens ritt, stieß sie auf einen Kuttenträger, der sie vor dem ganzen Heer als Eidbrüchige und Beschwörerin eines ungerechten Krieges beschimpfte, als eine Frau, die Bauern in den Tod schickt, Felder verderben und Menschen verhungern lässt. Zornig erschlug die Königin den Mann, der unter seiner grauen Kutte das Ährenkleid eines Priesters der Peraine trug. Als das albernische Heer jedoch vor Honingen ankam, wurden die Kämpfer vom Flinken Difar geplagt, viele starben am Durchfall. Ohne einen Schwertstreich musste die Königin sich wieder zurückziehen.

Der Krieg im Jahreslauf

Kriegszüge und Strafexpeditionen gegen Aufständische finden fast nur in der Sommerhälfte des Jahres statt, da im Winter die Wege zu unwegsam sind und das Land keine ziehenden Heere versorgen kann. Beide Seiten sitzen in dicken Umhängen vor dem Feuer und hoffen, dass das Holz und das Futter für das Vieh nicht zur Neige gehen. Nur selten versuchen die Albernier im kältesten **Firun** nordmärkische Banner an zugefrorenen Seen und Flüssen zu überfallen.

Nach der Schneeschmelze können sowohl Herzog Jast Gorsam ( ) als auch Königin Invher () zum Heerbann rufen, und die Freien müssen Dreschflegel und Pflug gegen Schwert und Schild eintauschen. Unbeliebt ist die Heerschau im kühlen **Phex**, da die Hauptarbeit der Aussaat im **Peraine** anfällt. Zur Heerschau im **Ingerimm** können deutlich mehr Kämpfer erscheinen, doch man weiß nie, ob der Feind nicht schon vorher aufmarschiert.

Von einer Unterbrechung im Rahjamond abgesehen, wenn die Hirten des Abagund die Schafschur vollbringen müssen, sind die Sommermonate von **Rahja bis Efferd** die große Zeit der Feldzüge, Brandritte und Belagerungen. Die **Namenlosen Tage** bringen eine abergläubisch gefürchtete Unterbrechung aller Kämpfe, die nur der Verwegenste ausnutzt. Vor allem im **Rondra**, wenn die Heere viel von den Höfen plündern können und der Segen der Kriegsgöttin die Streiter erfüllt, finden Schlachten statt.

Dehnt sich ein Feldzug über **Mitte Efferd** aus, wird die Moral der Kämpfer des Heerbanns schlechter und die Desertionen häufen sich: Bauern und Ritter müssen in dieser Zeit die Ernte einbringen und den Zehnt prüfen. So ruhen meist von **Travia** an die Waffen, und nur die Verzweifelten kämpfen, wenn der Herbstregen die Wege unpassierbar macht und Krankheiten im Heerlager umgehen. Im **Boronmond** wird der Toten der letzten Monate gedacht.

Werfen sich die ritterlichen Kämpfer beider Reiche nicht in die Schlachten, so stehen sie sich oft mit grimmiger Miene auf **Turnieren** gegenüber und versuchen den Gegner im Tjoste (dem Lanzengang), Handwaffenkampf und Buhurt (Massenkampf zu Pferd oder zu Fuß) auszustechen. Dabei gewährt der *Turnierfriede* allen Streitern freie Anreise und freien Abzug. Für die Dauer des Turniers sollen Untaten und Verurteilungen nicht zählen. Im Laufe eines Jahres stehen sich oft dieselben Kontrahenten auf den Turnieren von Nostria und Andergast (Rondra), Elenvina (Travia), Havena (Peraine), Gratenfels (Ingerimm) und sogar im fernen Arivor (Rahja) gegenüber.

Verbotene Waren und Schmuggel

"Es gibt keine schlechten Zeiten für den Handel, es gibt nur unpassende Methoden." So sprechen die Kaufleute der albernischen und nordmärkischen Städte. Der Krieg hat Manchen ruiniert und viele Waren verknappt, andere Händler sind durch ihn reich geworden. Den Havener Händlern fehlt durch die weitgehende Sperrung des Großen Flusses der Absatzmarkt des zentralen Mittelreichs. Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss kann den Handel mit dem aufständischen Albernia aber nicht gänzlich verbieten: Gewaltige Mengen Schafwolle kommen aus dem Abagund, um in der Mark Elenvina gekämmt und zu feinem Tuch gewoben zu werden. Die städtischen Handwerker von Gratenfels und Elenvina verarmen, wenn ihre Erzeugnisse nicht im Königreich verkauft werden können. Also erhebt der Herzog Zölle auf den Land- und Flusshandel und versucht, die Albernier von den Eisenwaren und handwerklichen Künsten des Kosch und der Nordmarken abzuschneiden: Es ist untersagt, Albernia mit etwas zu beliefern, was ihrem Waffengang hilft. Alles Eisenwerk, insbesondere Waffen, Pfeile und Rüstungen, sowie Pferde und Alchimika werden von den Gardisten beschlagnahmt. Niemand darf Geld nach Albernia verleihen. Die Zollüberprüfung ist stellenweise dicht, weist aber in anderen Gegenden große Lücken auf. Schmuggel und Schmiergelder sind an der Tagesordnung. Die Handelsrouten Elenvina–Grangor und (über den Seeweg) Havena–Bethana haben an Bedeutung gewonnen. Wichtigste Drehscheibe für verwinkelte, gewitzte oder sinistre Kriegsgeschäfte ist das neutrale Kyndoch, das flussabwärts von albernischen, flussaufwärts von nordmärkischen Schiffen angesteuert wird.

Die streitenden Parteien

Die Albernier (●)

Erfahrene Soldaten stehender Heere sind selten unter den Albernern. Für Söldner kann Invher kaum Geld erübrigen. Hier kämpfen Adlige oder Freie, die von ihren Feldern weggeholt wurden, um mit dem Schwert in der Faust ihre Heimat zu verteidigen.

Unter dem Banner der Ehre: Die Ritterschar und das Heer der Königin

Das Rückgrat von Invhers Macht bilden die im Heerbann einberufenen Freien und Ritter Albernias. Wohlhabende Ritter streiten zu Pferde in farbenprächtigen Wappenröcken und schmückender Vollplatte, bewaffnet mit Kriegslanze aus Andergaster Steineiche und edlen Schwertern. Ärmere müssen mit Leder- und Kettenwerk auskommen und besitzen teils nicht einmal ein Pferd. Jeder kommt mit dem Wappen seines Hauses oder Bundes, vereint unter den drei Kronen. Zu den bekanntesten Anführern zählen der Baron von Bockshag *Praiowin ui Llud*, *Prinz Romin Galahan* (siehe Seite 166) und *Königin Invher* (ebenfalls Seite 166), die viele Kriegszüge selbst anführt. Sie suchen nach rondrianischer Tradition den offenen Kampf mit dem Feind, dem man bei Belagerungen oder in verabredeten Schlachten begegnet.
Die meisten Ritter verachten die 'maraskanischen' Methoden vieler Freischärler ebenso wie die Nordmärker. Die von ihnen angeführten Freien im Heer, die Bogenschützen, Plänkler oder leichte Infanterie bilden, sind da meist weniger zurückhaltend. Gefangene Gegner werden – je nach Stand und zu erwartendem Lösegeld – ehrenvoll behandelt, zum Torfstechen ins Moor geschickt oder niedergemacht.
Verbreitung: Den Rittern kann man überall im freien Albernia und einem gerade umkämpften Gebiet begegnen. In die besetzten Gebiete und die Nordmarken gelangen sie jedoch nur während eines Heerzugs.
Typische Aktionen:
● Das Heer der Königin verabredet über Herolde im nebligen Abagunder Frühling eine Schlacht mit den Nordmärker Soldaten und versucht dank guter Ortskenntnis und des aufziehenden Nebels möglichst gute Schlachtbedingungen zu erzielen.

Albernias Ritter

Nahezu jedes albernische Adelshaus hat eine kleine Schar von Rittern und Knappen auf sich eingeschworen, die im Frieden als Gefolge das politische Gewicht ihres Lehnsherrn unterstreichen und im Krieg den Kern seines Aufgebotes bilden. Ihr Herr stattet sie mit Waffen, Pferd und Rüstung aus, und sie leben an seinem Hof. Dafür ziehen sie auf sein Geheiß in den Kampf und tragen seine Farben im Turnier.

Die Ritter der Krone

Wappen: drei Kronen, Silber auf Blau
Die Ritter der Krone sind als das persönliche Gefolge der Königin die machtvollste Schar unter den albernischen Rittern. Die Königin selbst (oder sogar noch ihr Vater, König Cuanu) erteilte ihnen den Ritterschlag und verlieh ihnen Schwert und Schild. Wie das Königshaus sind die Ritter der Krone klassischen rondrianischen Tugenden verpflichtet. Sie schätzen das ehrliche und offene Wort – auch vom einfachen Volke, als dessen Beschützer sie sich verstehen.

Die Ritter der schwarzen Distel

Wappen: schwarze Distel auf goldenem Grund
Die Ritter der schwarzen Distel sind die Gefolgschaft des Hauses Fenwasian. Sie sind in Winhall ebenso gefürchtet wie geachtet, denn die Ritter gelten als unnahbare, unheimliche Krieger mit vielen Geheimnissen. Sie reden nicht viel, halten sich im Hintergrund und geben viel auf alte Traditionen.

Die Drachenreiter

Wappen: ein thorwalscher Drachenkopf in Blau vor weißem Grund
Die Drachenreiter (der Name stammt von ihrem Wappen) sind ein Beispiel dafür, dass auch die ursprünglich thorwalstämmigen jüngeren Häuser die Traditionen des Rittertums adaptierten. Ihre Treue gilt dem Haus Niamad, das seinerseits unverbrüchlich zur albernischen Krone steht.

Die Lohe Niamor

Wappen: roter Drache, in weißem Rund auf Schwarz
Die Gefolgschaft des Hauses Niamor ist gespalten. Die eine Hälfte steht mit dem machthungrigen Baron *Muiradh* auf der Seite der Nordmarken. Die anderen sind im Gefolge der königinnentreuen Vögtin *Laille von Niamor* darum bemüht, den befleckten Ruf reinzuwaschen, denn unter Baron Muiradh war die Ritterschaft kaum eine bessere Söldnertruppe, und manch üble Bluttat bescherte den Streitern einen schlechten Leumund.

● Das schnelle und bewegliche Ritterheer unternimmt einen *Brandritt* durch das Gratenfelser Becken: Ziel ist nicht Eroberung, sondern die Vernichtung der Vorräte, Felder, Werkstätten und Viehbestände der Nordmärker. Den hinterherziehenden Soldaten Jast Gorsams versuchen die Albernier auszuweichen und über Nord-Gratenfels oder die Hänge der Ingrakuppen zurück nach Albernia zu gelangen.
Schlagkraft: Das Heer der Königin ist dezimiert. Meist kann man auf Haufen aus zehn Rittern und fünfzig Fußkämpfern treffen. Im günstigsten Fall folgen zweihundert Ritter und zweitausend Freie dem geeinten Heerbann. Ob ein albernisches Ritterheer größeren nordmärkischen Verbänden Paroli bieten kann, hängt oft davon ab, ob es einen guten Anführer hat, der die einzelnen Haufen disziplinieren kann.
Ansehen: Die Ritter gelten den Albernern als stolze Verteidiger des Landes. Von den Nordmärkern werden sie respektiert und gelten angesichts der Aufständischen als ehrenvolle und leicht berechenbare Gegner.

Aufständische

In den nordmärkisch besetzten Gebieten haben sich Gruppen von Aufständischen gebildet, die meist zwischen einem halben und drei Dutzend Bewaffneten zählen, viele Spitzel haben und oft mit der Unterstützung der unterdrückten Bevölkerung rechnen können. Manche verbergen sich in Verstecken und wagen sich nur bei Nacht und Nebel in die Heide hinaus. Andere halten ihre Waffen verborgen und gehen ihrem gewöhnlichen Tagwerk nach, bis sich eine Gelegenheit zum Zuschlagen bietet. Als Verstecke dienen Waldgebiete, verborgene Mulden in der Heide oder Ruinen. Der Klang von Nebelhörnern oder kaum bemerkbare Zeichen aus Steinen und Zweigen dienen der Kommunikation der Renegaten untereinander. Mit gewitzten Phexensstücken – wie etwa dem Diebstahl des Marschallshelms von *Grifo von Streitzig* (☞) – oder aber ganz bewusst grausamen Bluttaten versuchen sie, Furcht in den Herzen der Besatzer zu säen und den Mythos zu verbreiten, dass die Aufständischen unfassbar und die wahren Herren des Landes seien. Die Freischärler stellen sich nicht zum offenen Kampf, meiden große Gruppen von Soldaten und attackieren möglichst hinterrücks. Auf bekannte Aufständische sind oft Kopfgelder ausgesetzt – zum Beispiel 200 Dukaten für den Räubergrafen Niamad.

Einige exemplarische Gruppen sind im Folgenden beschrieben:

Der Räubergraf: Cullyn vi Niamad

Wie eine Insel ragt Burg Abagund (siehe Seite 57) aus dem unheimlichen Gundelwald. Hier hat Graf *Cullyn ui Niamad von Abagund* eine kleine Schar von Streitern um sich geschart: Von Bauern und Hirten über ehemalige Soldaten bis zu Rittern ist alles vertreten. Der Graf bemüht sich trotz des schmutzigen Krieges, die Form und Würde eines Adligen zu bewahren, und deklariert alle Überfälle gerne als ordnungsgemäßen Zoll, Requirierung oder Bestrafung von Feinden und Verrätern. Die Ritter wollen auf Burg Abagund das höfische Leben so weit wie möglich aufrecht erhalten. Einige Adlige unter dem Grafen sind voller Dünkel und lehnen es ab, sich mit "dem Pöbel im Dreck zu suhlen".
Verbreitung: die gesamte Grafschaft Abagund (also das südliche Bredenhag nach nordmärkischer Grenzziehung), mit gelegentlichen 'Ausflügen' in den Norden
Typische Aktionen: Überfälle auf nordmärkische Versorgungstransporte, Duellforderungen an einzelne Kämpfer und Ritter der Nordmarken, Sabotageakte bei Garnisonen, Brücken und Straßen. Darunter aber auch immer wieder mit der Waffe erzwungener Tribut von Albernern, wenn Niamad Getreide oder Vieh benötigt. Seltener sind direkte Angriffe auf Söldner und Soldaten. In erster Linie zielt der Räubergraf auf Geldbeutel und Infrastruktur des Gegners. Feinde, die sich ergeben, werden üblicherweise geschont, Adlige oder wohlhabende Gegner als 'Gäste eingeladen' und gegen Lösegeld freigelassen. Die Beute wird ausschließlich für die eigene Versorgung verwandt oder zu Reichtümern im Bergfried aufgetürmt.
Schlagkraft: Graf Niamad wird je nach Jahreszeit und seinem momentanen Ruf von 30 bis 100 Albernern unterstützt, die in Gruppen von acht bis 15 Kämpfern unterwegs sind.
Ansehen: Die gelegentlichen Übergriffe gegen die eigenen Landsleute versagen Graf Niamad den Volksheldenstatus, so dass manche Albernier ihn und seine Aufständischen eher verwünschen als begrüßen.

(Nicht ganz so) Brave Bauern: Aethelreds Haufen

Aethelred ist einer jener Bauern, die nicht länger bereit waren, das fremde Joch zu tragen, und den verborgenen Widerstand wagten. Dabei steht der Hass auf die Nordmärker mehr im Vordergrund als der Wunsch nach einem unabhängigen Land. Für gewöhnlich spielt er mit Gleichgesinnten den obrigkeitshörigen Bauern, der vor jedem Nordmärker das Haupt beugt. Doch gelegentlich greift der Haufen zu versteckten Waffen, führt maskiert Überfälle und Attacken durch und geht anschließend wieder – scheinbar völlig harmlos – seinem Tagwerk nach. Bisher gelang es den Soldaten des Grafen Jast Irian Crumold (☞) nicht, den Urheber der Überfälle herauszufinden.
Verbreitung: der Norden des Abagund um die Orte Bredenhag und Glydwick
Typische Aktionen: Überfälle auf kleinere Gruppen, die in der Heide unterwegs sind; Rache an einzelnen Besatzern; Diebstahl von Waffen. Der Haufen bevorzugt schnelle Attacken mit Pfeilen aus dem Hinterhalt oder aber das komplette Massakrieren der Überfallenen: Hauptsache, es gibt keine Zeugen.
Schlagkraft: Aethelred folgen 30 mehr oder minder geübte Bauern, Hirten und Jäger.
Ansehen: Da sich Aethelreds Haufen auch gegenüber anderen Albernern kaum offenbart, ist er für Nordmärker wie Albernier gleichermaßen ein gefürchtetes Phantom. Den Nordmärkern dämmert langsam, dass es einfache Bauern und Bedienstete sind, die die Anschläge durchführen – Menschen, die sie täglich anlächeln, das Essen kochen, die Betten richten. Ihr Verfolgungswahn wächst und droht, sich zu entladen.

Die Wälder der Aufständischen: Die Blauen Füchse

Wo das Zeichen des Fuchses in den Stamm geritzt ist, herrschen die Vogelfreien. Die Wälder um Honingen sind die gefürchtete Heimstatt der *Blauen Füchse*, der größten und berüchtigtsten Gruppe von Renegaten: Dieser Bund Aufständischer aus allen Schichten wird von der einstigen Gräfin Honingens *Franka Salva Galahan* (siehe Seite 168) und Ritter *Albor von Hohenfels* angeführt. Das Leben in den Wäldern hat Adlige, Bauern und die Hand voll Priester gleich gemacht in Gewandung und Ausrüstung, so dass sich ihre Anführer kaum auf den ersten Blick erkennen lassen. Sie leben von dem, was der Wald hergibt, was ihnen befreundete Bauern bringen und was sie von den Nordmärkern erbeuten können.
Verbreitung: das östliche Abagund um Honingen, mit Aktionen bis Abilacht und nach Gratenfels
Typische Aktionen: listenreiche Überfälle mit Verkleidungen (nordmärkische Waffenröcke, unter Schaffellen inmitten einer Schafherde), Verunglimpfungen der Besatzer, Ausnutzung von Festen in Honingen, Plünderungen nordmärkischer Vorräte, Befreiungen von Gefangenen aus Kerkern oder vom Richtblock des Henkers. Nach dem furchtbaren Massaker von Calladûn (siehe Seite 24) hat Gräfin Franka ihren Frauen und Mannen eingeschärft, so wenig Blut wie möglich zu vergießen und lieber durch Aufsehen erregende Phexensstücke vor den Augen der Götter und dem eigenen Gewissen zu bestehen: Die Aufständischen sollen Befreier, nicht Mörder sein. Ritter Albor hält das für gefährlich weich und fordert, die Besatzer zu töten, wo es nur geht. Ein Bruch der Füchse scheint sich anzubahnen.
Schlagkraft: Vom Namen der Gräfin angezogen, leben gut 130 Aufständische in den Wäldern, von gänzlich unerfahrenen Kämpfern bis zu brillanten Veteranen. Darunter gibt es auch komplette Familien mit kleinen Kindern, die nie etwas anderes als das Leben im Wald kennen gelernt haben.
Ansehen: Unter den Albernern gelten die Aufständischen dank gele-

gentlicher Beuteverteilung an Bauern und Köhler als große Helden, die voller Edelmut versuchen, dem verarmten Volk zu helfen. Hinter vorgehaltener Hand fabuliert man davon, dass im Wald ein 'Reich der Aufständischen' rund um einen legendären *Stein der Freiheit* existiert, wohin jeder dem Hunger und der Armut entfliehen könne. Wer dieser Verheißung folgt, merkt allerdings bald, dass sich die Realität von den romantischen Träumereien unterscheidet. Die Nordmärker haben natürlich weder in Albernia noch in den Nordmarken Interesse an einem Mythos von 'edlen Aufständischen' oder einem 'Königreich der Vogelfreien' und denunzieren die Blauen Füchse schlicht als Räuberbande.

Im Auge des Betrachters

Der Kampf um Albernia wird nicht nur durch Schwerter ausgetragen, sondern auch durch die Sprache. Die Verachtung, Verballhornung und Dämonisierung des Gegners schlägt sich in der Wortwahl der Albernier und Nordmärker nieder. So sprechen die reichstreuen Nordmärker oft vom "Fürstentum Albernia", der "Verräterin Invher" und den Bennains als "Flusspiraten". Der "alberne Albernier" ist ein geflügeltes Wort. Die Aufständischen werden als "Eidbrüchige", "Vogelfreie" und "Renegaten" bezeichnet, während sich diese selbst als "Freischärler" oder "Freiheitskämpfer" titulieren lassen. In Albernia spricht man vom "Freien Albernia" oder vom "Königreich Albernia", während der Feind als "Mordmarken" und "Mordmärker" sowohl verspottet als auch gefürchtet wird. Ihr Herzog wird "der Tyrann" oder "Jast Grausam" genannt.

Die Nordmärker (♇)

Für den Ruhm: Die Ritter der Nordmarken

Größere Ritterverbände der Nordmarken gelangen nur nach Albernia, wenn *Isora von Elenvina* einen Kriegszug unternimmt und der Herzog dazu eine Heerschau einberuft. Doch die Pflicht zur Heeresfolge eines Ritters ist auf wenige Wochen im Jahr begrenzt. Um die Ritter längere Zeit in Albernia zu halten, hat der Herzog der Nordmarken durch die Kriegswirren vakante Lehen in Albernia an seine eigenen Gefolgsleute vergeben. Abgesehen von einzelnen Adligen, die das Abenteuer und der Ruhm im Kampf gegen das abtrünnige Albernia reizt oder die auf reiche Beute hoffen, überlässt man ansonsten den schwierigen Besatzungsalltag den Soldaten und Söldnern vor Ort.
Im weiteren unterscheiden sich die nordmärkischen Ritter wenig von den albernischen – die Ritterkultur ist mit geringen Abweichungen in vielen Regionen verbreitet.

Disziplin und Schlendrian: Soldaten und Söldner

Unter dem Greifenbanner des Mittelreichs haben Nordmärker Soldaten wichtige Städte, Burgen, Wegstationen und Brücken besetzt. Ist der Landstrich gut kontrolliert und wirkt friedlich, sind sie eher leutselig und prosten sich auch in Tavernen zu, deren Wirte Vornamen wie Faelinn oder Eochaid tragen. Regt sich der Widerstand, binden sie ihre Tellerhelme fester und igeln sich hinter ihren Mauern und Palisaden ein. Je nach Führungsstil ihrer Vorgesetzten halten sie Disziplin und Etikette hoch oder beteiligen sich großzügig an der Auspressung des Landes und pflegen Wanst, Geldbeutel und niedere Gelüste.
Vergleichbares gilt für die fest angeworbenen Söldner aus aller Zwölfe Länder, die aber oft noch zügelloser sind, es auf Plünderungen abgesehen haben und sehr schnell 'Eigeninitiative' entwickeln, wenn der Soldherr mal knapp bei Kasse ist. Im Chaos des Krieges gilt jedes Gut als besitzerlos, das von seinem Besitzer nicht gut genug verteidigt wird.
Verbreitung: überall in den besetzten Gebieten, mit Garnisonen in Fluchtburgen, Holzkastellen, Wehrtürmen, Zollstationen, Burgen und Städten
Typische Aktionen: geradlinige militärische Aufgaben: Patrouillen und Wachgänge, Erhebung von Zöllen und Tributen, Bewachung von Wagenzügen oder wichtigen Persönlichkeiten der Nordmarken, Strafexpeditionen gegen Aufständische, Plünderung und Schutzgelderpressung
Schlagkraft: Die Nordmärker können erheblich mehr Menschen unter Waffen halten als die Albernier, aber die aufwendige Besetzung bindet ihre Kräfte. Zu den Soldaten im Abagund gehören ganz oder teilweise die *Havener Flussgarde* (Leichtes Fußvolk, Langschwerter), das *Gratenfelser Koschwacht-Regiment* (Schweres Fußvolk, Pikeniere) und die *Elenviner Flussgarde* (Schwere Reiterei). Die Söldner unter dem Oberbefehl Isoras von Elenvina gehören zum Beispiel zum *Orden des Donners* (Leichte Reiterei, rondrianische Tradition) und dem *Leviatan* (Leichtes Fußvolk, das sich alles nimmt, was nicht niet- und nagelfest ist).
Ansehen: Für die Albernier sind die Nordmärker Truppen der alltäglich sichtbare gehasste Feind. Sie gelten oft als verfressen, faul, brutal und dumm – oder als gefährlich aufmerksam. In den Nordmarken wird der Dienst 'im Albernischen' meist als einträglich für die Geldbörse erachtet, so dass die Regimenter immer wieder neue Rekruten erhalten.

Gefürchtete Namen: Anführer und Statthalter

Die milde Herrin: Gräfin Rhianna Conchobair von Honingen
In der Grafschaft Honingen versucht Ihre Hochwohlgeboren Rhianna Conchobair (siehe Seite 170), die von ihrer Mutter Isora von Elenvina zur Herrscherin des Gebiets ernannt wurde, den Widerstandswillen der Albernier mit oberflächlicher Großzügigkeit und Milde zu besänftigen. Sie hat für jeden Untertan ein Lächeln übrig, erlässt manchen Familien Abgaben, richtet gelegentlich Stadtfeste aus und stiftet ein Waisenhaus, als wolle sie sagen: "Schaut her, ich bin eine gute Landesherrin. Seht nicht auf hohe Abgaben, die Kriegsgefangenen auf den Feldern und die frischen Gräber des Boronangers! Seht auf mein Lächeln!"
Doch wehe, jemand dankt ihr die Großzügigkeit mit Aufruhr oder Widerworten: Dann wandelt sich die lächelnde Statthalterin zur giftigen Furie, die ihren Marschall Grifo von Streitzig an Niedertracht und Bösartigkeit weit übertrifft.

Die harte Hand: Marschall Grifo von Streitzig
Der geradlinige Stadtkommandant der Truppen in Honingen ist der gefürchtete Kettenhund Gräfin Rhiannas: Wenn sie ihn gewähren lässt, erstickt er mit seinen Soldaten jeden Widerspruch im Keim und rottet jeden Aufstand mit Stumpf und Stiel aus. Gnadenlos lässt er mutmaßliche Unterstützer und Freunde von Widerständlern enteignen, verhaften und hinrichten. Seine Waffe ist die Furcht. Er will dem Volk stets vor Augen führen, welche Konsequenzen Ungehorsam hat.

Der verhasste Menschenschinder:
Graf Jast Irian Crumold von Bredenhag
Der 'grausame Graf' (siehe Seite 171) hatte sich schon Jahre vor Ausbruch des Krieges den Titel 'Schlächter von Honingen' erworben, als er einen vermeintlichen Bauernaufstand rigoros niederschlagen ließ. Neben Gräfin Rhianna ist er der zweite Hochadlige Albernias, der sich nicht Königin Invher angeschlossen hat und darum bei den Albernern als Verräter verhasst ist. Wie ein hungriger Wolf hat er sich in seine alte Grafschaft Bredenhag verbissen, die immer wieder umkämpft und vom albernischen Widerstand unterwandert ist. Er lässt die Bauern entwaffnen und in Palisadendörfer zusammenpferchen wie Gefangene. Er nutzt Gelegenheiten wie kleine Verfehlungen und Schulden, um Familien von Freien zu Leibeigenen zu erklären, die ihm dann in der Schuldknechtschaft mit Haut und Haaren ausgeliefert sind.
Bisher erstreckt sich seine Herrschaft auf die Orte Bredenhag und Glydwick im Norden, auf Otterntal und Traviarim weiter im Süden sowie auf die Burgen Draustein und Crumold. Über das Land verteilt stehen ihm an die 200 Bewaffnete zur Verfügung. Neben dem Gebiet des Räubergrafen vom Gundelwald entzieht sich vor allem der Norden Bredenhags seinem Zugriff.

Der maßlose Schlächter: Meinhardt der Mordbrenner

Der mittel- und ruhmlose Ritter *Meinhardt von Leihenhof* gehört zu denjenigen, die den Krieg begrüßten und dem alle Mittel in diesem Kampf recht sind. Er schloss sich dem Heer des Herzogs vor allem aus dem Wunsch an, sich einen Namen zu machen und von den erwarteten Eroberungen in Albernia zu profitieren. Seinen ersten Auftritt hatte er bei der Erstürmung Honingens, wo er mit dem Ruf "Keine Gefangenen!" selbst jene niedermachte, die die Waffen streckten. Seit Jahren wird er dafür gefürchtet, dass er ohne Unterschied Häuser niederbrennt und Albernier vom Säugling bis zum Greis erschlägt – oftmals ohne dass sie etwas mit Aufständischen zu schaffen hatten.

So unangenehm vielen nordmärkischen Adligen seine Rücksichtslosigkeit ist, so nutzt sie doch ihrer Sache. Der Mordbrenner übernimmt bereitwillig jene Aufgaben des Krieges, mit denen offiziell niemand etwas zu tun haben möchte. Natürlich ist es für den auf Legitimität bedachten Herzog gänzlich unmöglich, einer solchen Person jemals ein Lehen zu geben. Ebenso natürlich wird das niemand Meinhardt jemals sagen.

Meinhardt befehligt den *Leviatan*, einen gold- und blutgierigen Söldnerhaufen zu Fuß und zu Pferde, dessen Lohn fast ausschließlich aus dem besteht, was er auf den Kriegszügen erbeutet. Da man die Söldner frei gewähren lässt, unterscheidet sie nur wenig von einer entfesselten Räuberbande. Durch Folterungen erfuhren sie schon von einigen Renegatenverstecken und konnten die Kopfgelder für bekannte Aufständische einstreichen. Der nordmärkische Hof tut die Berichte über Meinhardts Gräueltaten gerne als 'feindliche Hetze' ab.

Unabhängige und Seltsame

Herr von eigenen Gnaden: Wyndor von Firunslicht

In Abilacht führt Oberst von Firunslicht mit der einst kaiserlichen Abilachter Reiterei ein festes Regiment. Er folgte 1027 BF dem Heerzug des damaligen Reichsregenten Jast Gorsam und eroberte für diesen Abilacht. Anschließend proklamierte er sich als Verteidiger dieser freien Reichsstadt, die es vor "gemeinen Rebellen und adliger Habgier" zu schützen gelte. Er rief die Bürger der Stadt zu Waffen- und Handdienst, erließ neue Steuern und errichtete so in Abilacht in wenigen Monaten eine feste Herrschaft, die nur noch nominell unter den Bannern des Mittelreichs oder der Nordmarken steht. Wyndor benimmt sich wie ein Souverän, befolgt Befehle aus Elenvina nur lax und steckt Kritiker in den Kerker. Er will sich und seine Reiterei an der wohlhabenden Stadt bereichern. Nordmärkische Truppen gibt es hier keine. Er führt eigene Verhandlungen mit Albernern und kollaboriert mit Widerständlern, wenn sie ihm nützen. Die zentrale Position Abilachts, das wohlhabende Umland und die starken Befestigungen erlauben es von Firunslicht, sein kleines Reich gegen alle Kriegsparteien zu behaupten.

Der Schwarze Ritter: Eladan von Rabenmund

Eladan von Rabenmund (einst ◌) ist Sohn des ehemaligen Barons von Gemhar, einer kleinen Baronie in der Nachbarschaft Bredenhags. Der Mord an seinem Vater machte ihn zum Baron. Dass er des Mordes überführt wurde, kostete ihn sein Land wieder. Dem Henker konnte Eladan entkommen, und nun versucht er, die Anarchie des Krieges zu nutzen und sich mit dem Schwert und einem wilden Haufen Gesetzloser und Ausgestoßener aus Albernern wie auch Nordmärkern das Lehen zurückzuerobern. In einer Parodie des Rittertums liebt Eladan es noch immer, in geschwärzter Rüstung und auf hohem Ross gegen seine Opfer zu reiten, was ihm den Titel 'der Schwarze Ritter' einbrachte.

Unberechenbar: Thurbold der Starke und seine Thorwaler

Einst von Königin Invher im Krieg zu Hilfe gerufen, erwies sich der Thorwalerhaufen um Hetmann Thurbold als zweischneidiges Schwert: Die stämmigen Nordleute lassen sich nichts befehlen und handeln auf eigene Faust. Nach einigen Überfällen auf Dörfer und Städte in den Nordmarken haben sich die Thorwaler mit vier Drachenschiffen ein befestigtes Lager in den Auen des Großen Flusses bei Weidenau errichtet. In der Vergangenheit ließen sie sich mal von Isora von Elenvina, mal von Invher zum Kampf anheuern, setzten sich aber bald wieder ab oder überfielen lieber Gehöfte, als sich in die Schlacht zu werfen.

Wer die Thorwaler als Verbündete gewinnen will, muss sich erst ihren Respekt erkämpfen – bei wagemutigen Sturmfahrten, Kletterpartien und Wettessen.

Zwischen den Fronten: Die Rondra-Kirche

Zwischen den beiden politischen Parteien des Krieges versucht die Rondra-Kirche unter der Meisterin der Senne des Westens in Havena, *Rudraighe ni Direach*, so gut wie möglich neutral zu bleiben. Den Großteil der wenigen Priester der Rondra in Albernia versteht sie trotz persönlicher Bindungen an die eine oder andere Kriegspartei aus dem Konflikt herauszuhalten, doch manche Priester kämpfen an der Seite ihrer Familien oder deren Bündnispartner. Diese vom Schwert der Schwerter geforderte Neutralität führt allerdings zu Anfeindungen aus dem Volk, das nicht versteht, warum sich die Priester der Göttin des Krieges nicht in den Kampf einmischen, sowie zu Manipulationsversuchen von Seiten des Adels, denen es bereits gelang, kleinere Gruppen von Rondra-Geweihten durch falsche Meldungen über geschändete Tempel oder orkische Verbündete des Feindes in den Kampf zu locken.

Zauberwerk und Nebelschleier: Die Armee der Feen

Seit einiger Zeit schon beobachten die Feen den Krieg der Menschen, der am Rand ihrer Welt so laut rumort. In einer Mischung aus Übermut, Naivität und Erregung an den Leidenschaften der Sterblichen gesellt sich eine Gruppe unter dem löwenköpfigen Fee *Olaborosso* immer wieder zu den streitenden Parteien.

Manchmal erscheint sie wie aus dichtem Nebel auf Schlachtfeldern: Zauberreiter, Schildläufer und Spießschwirrer, die sich mit feeischer Illusionsmagie mal albernische, mal nordmärkische Farben verleihen. Werden Menschen von ihren Waffen aus Glas, Grashalmen oder Dunst berührt, vergessen sie ihre Absichten, fangen an zu tanzen oder fallen in tiefe Träume.

Doch das Kriegsspiel der Feen kann auch verhängnisvolle Konsequenzen haben: Manchmal decken die Feen Hinterhalte und Fallen auf, so dass die Gegner ihr blutiges Werk unter den überraschten Kämpfern verrichten können. Manchmal fachen sie die Streitlust der Menschen regelrecht an und ergötzen sich an ihren Ängsten und ihrer Kampfeswut.

So schnell, wie sie gekommen waren, sind die Feen meist wieder verschwunden.

Der Große Fluss

Der Große Fluss ist der längste Strom Aventuriens. Er erstreckt sich über deutlich mehr 1.000 Meilen und passiert auf seinem Weg zum Meer der Sieben Winde insgesamt sechs Provinzen. Ab Greifenfurt schiffbar, ist der Fluss ab Elenvina kaum einmal weniger als eine halbe Meile breit. Im albernischen Küstenland verzweigt er sich zu einem weitläufigen, sumpfigen Delta, der *Muhrsape*, bis er in Havena schließlich in das Meer der Sieben Winde mündet.

Der Große Fluss ist weit mehr als nur ein einfacher Strom. Als Grenzfluss ist er ein schier unüberwindliches Hindernis, das auf der gesamten Strecke nur von drei Brücken (bei Steinbrücken, in Elenvina und in Havena) überquert wird. Für Fischer, Fährleute und Lotsen, Flusskapitäne und Matrosen, aber auch die Bauern an seinem Ufer ist er die tägliche Lebensgrundlage. Zwischen Havena und Ferdok floriert der Flusshandel, und auf seinen Fluten sind Tag für Tag unzählige Schiffe flussauf- und -abwärts unterwegs. Doch der Große Fluss gibt nicht nur, er nimmt auch wieder: In Uferschilf und Klippenformationen finden Piraten ihre Verstecke, und unberechenbare Hochwasser kosten nicht selten Menschenleben und spülen Hab und Gut davon.

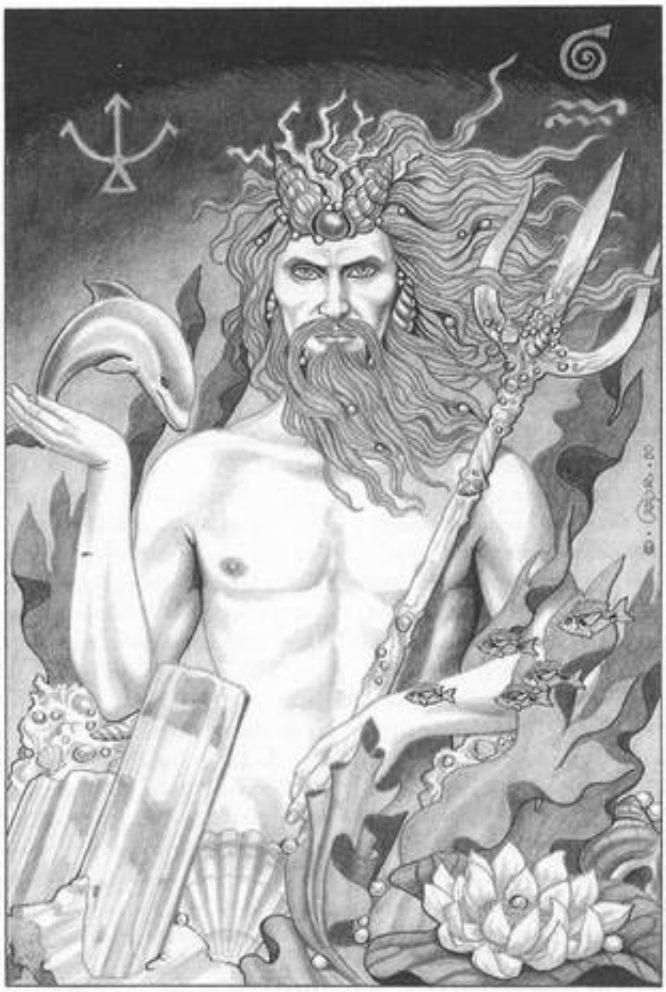
Vom Angenquell zum Meer der Sieben Winde

»Wenn der Ange rotes Wasser eilig
sich in der Breite weites Bett ergießt,
verein'n sie sich – bei Efferd, heilig! –,
auf dass der mächt'ge Große Fluss entsteht.«
—aus dem Liederzyklus Der Flussvater *des Barden Malachias ui Gial, 1015 BF*

Wo die Provinzen Garetien, Greifenfurt und Kosch aneinander grenzen, entsteht der Große Fluss aus seinen beiden Zuflüssen: Die *Breite* entspringt dem Finsterkamm und durchquert auf ihrem Weg nach Süden die Grafschaft Greifenfurt; ab hier ist sie für flache Lastkähne bereits schiffbar. Der Quell der *Ange* befindet sich hingegen in den Wengenholmer Bergen, wo inmitten einer unzugänglichen Tropfsteinhöhle wunderbar reines Wasser aus dem Fels sprudelt, das heilende Kräfte besitzen soll.

Durch Forst und Aue

An seinem Oberlauf zeigt der Große Fluss sich zunächst wechselhaft und launisch. Den Reiherforst durchfließt er ruhig und majestätisch, die *Raller* nimmt er inmitten flacher Sandbänke auf, den Zufluss der *Rakula* schließlich gibt er mit dem Rauschen von Stromschnellen bekannt. Bei Steinbrücken gibt es bis Elenvina die einzige Möglichkeit, den Fluss zu Fuß, zu Pferde oder mit Karren zu überqueren: Eine 120 Schritt lange prächtige Steinbrücke überspannt die Fluten, als deren Säulen Statuen aller zwölf Götter in regelmäßigen Abständen im Fluss stehen und über die Reisenden wachen. Ferdok, der wichtigste Binnenhafen des Reiches, markiert das Ende der Untiefen und den Beginn der ausgebauten Treidelstraße, die sich bis Albenhus und darüber hinaus am linken Flussufer entlangschlängelt.



Die Launen des Flusses

Nachdem der Fluss etwa beim Zufluss der *Warna* aus dem Ambossgebirge nach Westen abknickt, zeigt er sein strenges Wesen. Wo sich die Ausläufer von Amboss und Eisenwald treffen, weist er gefährliche Engstellen auf, von denen der *Höllenschlund* – gerade breit genug für ein einzelnes Schiff – wohl die bekannteste ist. Oft muss eine Reihe von Schiffen darauf warten, solche Engpässe passieren zu können, und nicht selten braucht die Mannschaft einen ganzen Tag, um eine Schlucht von fünfzig Schritt Länge zu überwinden. Und wenn dies geschafft ist, droht den Kähnen Gefahr durch Flusspiraten, die diese Orte für Hinterhalte nutzen.

Nördlich des Ambossgebirges bis Albenhus lauern zudem die *Flusszähne*, eine Vielzahl einzeln aus der Strömung aufragender Felsen, die schon den Bauch manches unvorsichtig gesteuerten Kahns aufgeschlitzt haben. *Drakenfels*, *Haiflosse* oder *Ritzer* heißen manche diese Felsen, und um jeden ranken sich düstere Legenden.

Doch neben allen Gefahren, die Mannschaft, Schiff und Ladung auf seinen Fluten bedrohen, schenkt der Große Fluss immer wieder Momente, die dafür entschädigen. Wenn die Abendsonne die Felswände zum Leuchten bringt und das Wasser scheinbar in flüssiges Gold verwandelt, sind alle Fährnisse vergessen, und jeder Sterbliche rückt Efferd und dem Flussvater ein kleines Stück näher.

Die *Zwergenpforte*, ein enger Durchlass zwischen Eisenwald und den Koschbergen, markiert die Grenze zu den Nordmarken. Hier wacht die Koscher Grenzfeste *Thûrstein* erhaben über den Strom.

Dem Ozean entgegen

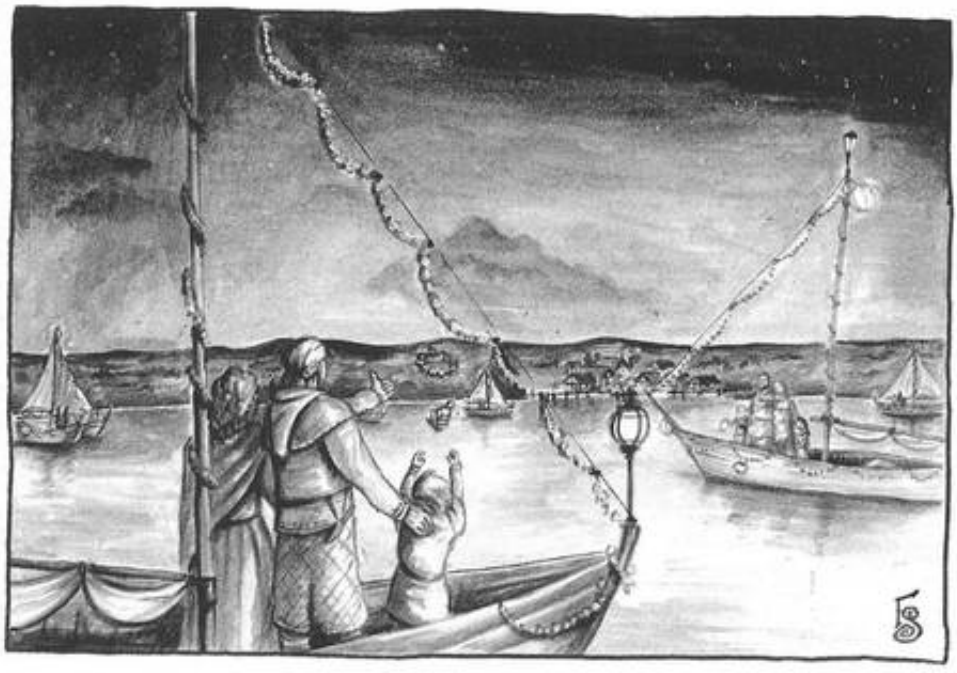
Immer weiter strebt der Große Fluss dem Meer der Sieben Winde zu, passiert Albenhus und Elenvina und eilt in nordwestlicher Richtung mit gezügeltem Temperament dem Ziel seiner Reise entgegen. Hinter Kyndoch erreicht er ein weiteres Dreiprovinzeneck, denn an der Mündung des Radosch begegnen sich die Nordmarken, Windhag und das Königreich Albernia. *Burg Crumold* und viele weitere Burgen zeugen im weiteren Verlauf von der Wehrhaftigkeit der Albernier.

Mag der Große Fluss hier auch alt und ruhig erscheinen, so zwingt er den Menschen, die an seinen Ufern leben, immer noch seinen Willen auf. Berüchtigt sind die Überschwemmungen, die oft den Verlauf des Flusses ändern, indem sie neue Flussarme bilden und die alten austrocknen lassen. Die *Muhrsape* (siehe Seite 70), das riesige sumpfige Delta des Flusses, weist ihre eigenen Gefahren auf. Zur Zeit der Schneeschmelze oder bei starken Unwettern tritt der Strom so stark über die Ufer,

dass er nur mit Hilfe von Flusslotsen befahrbar ist. Hier kommt eine salzige Brise als Willkommensgruß vom Meer der Sieben Winde und spornt den Fluss auf den letzten Meilen seiner langen Reise an, die ihn unter der 200 Schritt weit spannenden Prinzessin-Emer-Brücke hindurch nach Havena hineinführen. Dann nimmt der Ozean seine Fluten in sich auf – zwei von Efferds Kindern schließen einander in die Arme.

Mit dem Fluss leben

Das Leben am Großen Fluss ist alles andere als einfach. Zwar ist das Klima günstig und die Bewässerung der Felder gewährleistet, doch die Hochwasser und Überschwemmungen setzen ganze Landstriche unter Wasser. Jahr für Jahr bereitet der ungestüme Fluss Fischern ein nasses Grab, begräbt Äcker und Gehöfte unter seinen Fluten, reißt das Vieh von den Feldern mit sich und verschlingt Schiffe im Sturm. In Albernia kommt es sogar vor, dass der Fluss sein altes Bett verlässt und sich ein neues sucht. Weidenau ist eines der Dörfer, die einst am Flussufer bei Handel und Fischfang blühten, bis sie sich über Nacht buchstäblich auf dem Trockenen wiederfanden. Heute haben sich die meisten Weidenauer auf die Korbflechterei verlegt, während andere zu Flusspiraten geworden sind, die in den vielen Nebenarmen lauern, um plötzlich daraus hervorzukommen und vorbeiziehende Schiffen zu überfallen. Auch Altenfachr lag einst am Großen Fluss, der heute viele Meilen weiter südlich sein Bett hat.



Der Flussvater

Der *Flussvater* als die Personifikation des Großen Flusses hat eine besondere Bedeutung für die Menschen an seinen Ufern (siehe hierzu auch Seite 159). Er ist die Seele und der Wille hinter der schicksalhaften Gewalt des Flusses, die alles, was ein Bauer oder Fischer besitzt, über Nacht vernichten kann. Vor allem das einfache Landvolk und die abergläubischen Flussschiffer verehren den Flussvater – oft mehr als die Götter – und bitten ihn mit Gebeten und Opfergaben um Milde. An den Flussufern verkaufen die Menschen Muschelketten und Schnitzwerk mit seinem bärtigen Konterfei, und abends werden Geschichten von den rauschenden Festen seines legendären Hofstaats erzählt.

Die meisten Efferd-Geweihten bekämpfen die direkte Verehrung des Flussvaters, die den Glaubenssätzen der Kirche zuwiderläuft. Auch der Peraine-Kult versucht, seine Anbetung zu verhindern, doch wie überall in Aventurien lässt sich das einfache Volk nur schwer von seinen Gewohnheiten abbringen.

Früchte des Flusses

In den Netzen der Flussfischer finden sich zumeist *Ferdoker Forellen*, *Plötzen*, *Rote Saiblinge* und *Schleien*. Die Gegend um den Angbarer See ist für die schmackhaften *Angbarsche* bekannt, und auch *Karpfen* gibt es in fast allen Flussteilen. Der Unterlauf des Flusses beherbergt zudem *Aal* und *Wels*. Hüten muss man sich vor den tückischen *Flusskrebsen*, die oft in Rotten auf Sandbänken oder Uferbänken in der Sonne liegen: Sie sind zwar sehr schmackhaft, greifen bedrängt aber in Scharen an und der Kniff ihrer Scheren ist schmerzhaft.

Auch die Pflanzenwelt am Großen Fluss ist vielfältig. Das Uferbild wird von Feldern und Wiesen sowie von den allgegenwärtigen *Erlen* geprägt. *Donf*, *Tarnele* und *Einbeere* blühen in Eintracht nebeneinander, und auch der nützliche *Egelschreck* findet sich, der das Ungeziefer vertreibt. Selbst *Belmart*, *Wirselkraut* und sogar *Roten Drachenschlund* kann man am Ufer entdecken. In den Havener Marschlanden finden sich *Neckerkraut*, *Mibelrohr* und hin und wieder die *Carlogblüten*, die jedoch nur an den entlegensten Stellen der Muhrsape wachsen.

Schifffahrt und Handel

Der Große Fluss ist eine der wichtigsten Handelsrouten des Mittelreiches. Waren, die stromaufwärts nach Elenvina, Ferdok oder Greifenfurt verschifft werden, gelangen über die Reichsstraßen bis nach Gareth und darüber hinaus. Ebenso werden Erzeugnisse aus dem Landesinneren auf den Fluten des Flusses nach Havena gebracht, um von dort aus in alle Teile Aventuriens transportiert zu werden. Selbst die Drachenschiffe der Thorwaler befahren ihn, um Handel mit den Mittelreichern zu treiben – anders als in früheren Zeiten, in denen sie für ihre Überfälle berüchtigt waren.

Treidler, Segler, Ruderkähne

In Ferdok beginnt die Treidelstraße, die sich zunächst am linken Flussufer, ab Elenvina dann am rechten Flussufer entlangschlängelt. Die dickbauchigen Treidelkähne werden von schweren Ochsen oder Kaltblütern gezogen, die flussabwärts an Bord genommen oder nebenher geführt werden. Gegenüber Ruder- und Segelschiffen bieten sie den Vorteil, deutlich mehr Ladung aufnehmen zu können, dafür sind sie langsamer: Stromaufwärts kommen sie etwa 15 Meilen pro Tag voran, während Segler 30 und die seltenen Galeeren 35 Meilen erreichen können. (Stromabwärts sind alle Tagesleistungen ungefähr zu verdoppeln.)

Die Treidler haben unter den anderen Flussfahrern den Ruf, behäbig und ohne Witz zu sein – einem gängigen Spruch zufolge sind sie vom Acker auf den Fluss gewechselt, ohne das Vieh zurückzulassen. Tatsächlich ist das Treideln verhältnismäßig einfach zu bewerkstelligen, während eine erfahrene Kapitänin mit einer ebensolchen Besatzung nötig ist, um den Fluss zu besegeln. Billiger sind die einfachen Treidelschiffe obendrein, denn sie brauchen keine Aufbauten und haben selten einmal einen Mast. (Zur Flussschifffahrt siehe auch **GA 129**.)

Die flinken Segler führen transportieren zumeist verderbliche Waren und wichtige Botschaften. Stromaufwärts müssen sie weiträumig kreuzen und sind den Gefahren des Flusses stärker ausgesetzt, durch Schluchten und Engpässe müssen auch sie getreidelt werden.

Allabendlich beleben die Flussfahrer die Häfen, in denen man Menschen aus allen Teilen des westlichen Reiches treffen kann. Den Besatzungen werden hier allerlei Möglichkeiten geboten, sich die Zeit zu vertreiben und ihren schmalen Lohn auszugeben. Von Greifenfurt bis Havena sind die rauen Flussschiffer berüchtigt, wenn sie sich auf Land-

gang dem Glücksspiel, dem Trunk oder der käuflichen Liebe hingeben. In Albenhus bietet gar ein ganzes Vergnügungsviertel Zerstreuung, bis die Reise am nächsten Morgen weitergeht.

Viele der Flussfahrer kennen sich untereinander und tauschen rege Berichte über die aktuelle Situation auf dem Fluss aus, über Piratenaktivitäten, die Höhe von Zöllen und das Wetter. Ihr reiches Sagengut handelt vom Flussvater, von legendären Kähnen und von Schiffern, die mit risikoreichen Handelsfahrten steinreich wurden oder die ein Flussfrevel in tiefstes Unglück stürzte. Unter den Flussfahrern hat die jeweilige Herkunft geringe Bedeutung, doch der Krieg sorgt auch unter ihnen für Unruhe: Erfahrene Kapitäne achten heutzutage darauf, Albernier und Nordmärker nicht in ihrer Mannschaft zu vermischen.

Handel auf dem Fluss

Die Häfen der Städte entlang des Flusses dienen als Umschlagplätze für Waren aus weiten Teilen des Reiches: Quaderweise wird hier mit Getreide, Baumaterial, Leder aus Weiden, Ferdoker Bier, zwergischen Eisenwaren, Meeresfisch aus Albernia, Nordmärker Tuch und hundert anderen Waren gehandelt, die sich in Ballen, Kisten und Säcken an den Kais und in den Kontoren stapeln. Neben Ferdok sind vor allem Albenhus, Elenvina, Kyndoch und Havena von überregionaler Bedeutung.

Besondere Bemerkung verdient in diesem Zusammenhang der *Albenhuser Bund*, ein loser Zusammenschluss von Händlern aus dem Kosch, den Nordmarken und Albernia, der sich als Flusshandelsgilde versteht und für freieren Handel eintritt. Wegen seiner versuchten Monopolisierung bestimmter Handelsware und seinen rücksichtslosen Methoden gegen die Konkurrenz hat der Bund jedoch nicht nur Freunde.

Jede Provinz fordert von ein- und durchfahrenden Schiffen Zoll, der meist bei Ankunft an einem Hafen nahe der Grenze zu entrichten ist. Die Höhe der Abgaben schwankt je nach Provinz, Art der Waren und politischer Situation. Gängige Sätze liegen zwischen drei und zehn, in Ausnahmefällen gar zwanzig Prozent des Warenwertes. Wie hoch dieser anzusetzen ist, ist oft genug Anlass für lange Diskussionen zwischen Zöllnern und Handelsfahrern.

In jenen Städten, die von den Landesfürsten das Stapelrecht verliehen bekommen haben, sind durchfahrende Händler darüber hinaus verpflichtet, ihre Waren für einige Tage zum Verkauf anzubieten. Besonders für den Handel mit Fisch und anderen verderblichen Waren ist dies ein schwerwiegendes Problem.

Um all diese Schwierigkeiten zu umgehen, versuchen nicht wenige Händler, ihre Ware an den Augen der Zöllner vorbeizuschmuggeln. Gerade in den gegenwärtigen Kriegszeiten hat der Schmuggel zwischen Albernia und den Nordmarken zugenommen, aber auch im Hafen von Ferdok fördern die Not der Flüchtlinge und die Verheerungen im zentralen Mittelreich den Handel mit verbotenen Waffen, Giften und Rauschmitteln.

Flusspiraterie

Der florierende Handel auf dem Fluss lockt seit alters her solche an, die dort ernten wollen, wo sie nicht gesät haben. Die *Höllenschlucht* und andere Engstellen, aber auch Nebenarme des Flusses und die unübersichtliche Muhrsape bieten Flusspiraten gute Verstecke, um hinterhältige Überfälle durchzuführen oder dem Arm des Gesetzes zu entgehen. Dabei wird meist mit schnellen Jollen und Ruderbooten angegriffen und das Schiff mit Tauen und Enterhaken zum Halten gezwungen, woraufhin die Piraten mit wildem Geschrei an Bord springen und den Widerstand der Mannschaft brechen. Treidelkähne werden von schlecht ausgerüsteten Piraten auch vom Land aus aufgebracht, wenn es der Besatzung nicht gelingt, die Zugtaue rechtzeitig zu kappen und auf den Fluss hinaus zu fliehen – die kräftigen Zugtiere müssen jedoch den Piraten überlassen werden. Wohlhabende Flussschiffer oder Kähne mit teurer Ladung heuern daher oft für die gefährlichsten Wegstrecken Söldlinge an oder lassen sich – falls sie über die nötigen Verbindungen verfügen – gar ein Stück weit von Flussgarden begleiten.

Der derzeit bekannteste Pirat ist der *Rote Jast*, dessen Leitspruch ist, nicht die Kuh zu schlachten, die er melken will – was heißt, dass er überfallene Schiffe ausraubt, aber nicht versenkt, und die Mannschaft am Leben lässt. Auch *Elida die Fromme* hat sich einen Namen als planvolle Piratin und Schieberin in der Gegend um Albenhus gemacht, doch es gibt auch blutrünstige Banden, die es vorziehen, keine Zeugen zu hinterlassen.

Auf Piraterie steht der Strick, das ist auf dem Großen Fluss nicht anders als zur See. Doch mit ihrer Beute verschwinden die Piraten so schnell, wie sie gekommen sind, in ihren gut getarnten Verstecken, von denen es gerade an den zerklüfteten Felsufern des Eisenwaldes und in den Seitenarmen des Deltas viele gibt. Der berühmteste Rückzugsort ist die *Blutfelsenbucht*, die schon mehrere Dutzend Male von Soldaten durchkämmt wurde. Erfolg hat die Piratenhatz aber nur selten. Dazu kommt, dass die Verfolgung Flüchtiger durch Soldaten über die eifersüchtig gehüteten Provinzgrenzen meist nur gestattet ist, wenn eine Genehmigung eingeholt und erteilt wurde – und der Pirat bereits über alle Berge ist. Die meisten Flussräuber wissen dies mittlerweile zu nutzen. Deshalb hat der finanzkräftige *Albenhuser Bund* die schnelle *Schwan von Albenhus* unter Kapitänin *Frinja Efferdsdank* mit Waffen ausgerüstet, um jenseits von Gesetz und offizieller Ordnung gnadenlose Jagd auf 'Geschäftsrisiken' zu machen.

Die aktuelle Lage

Derzeit ist der Handel auf dem Unterlauf des Großen Flusses stark eingeschränkt – Havena kann sogar nur noch bis Kyndoch handeln – und riskanter geworden: Durch Kriegsgebiet zu fahren ist immer ein Wagnis, denn nur zu leicht erweckt ein Kapitän den Verdacht, mit dem Feind zu kollaborieren, oder er hat ganz einfach Pech und muss seine Waren beschlagnahmen lassen. Die Piraterie hat trotz der scharfen Verfolgung zugenommen, denn viele Verzweifelte in Albernia, denen der Krieg Heim und Hof genommen hat, sehen sich zu Mundraub und Mord gezwungen.

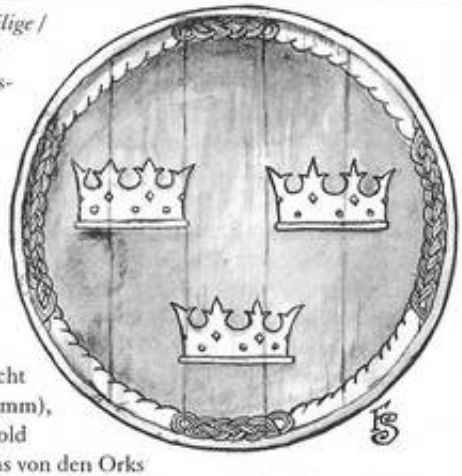
Doch je gefährlicher die Zeiten, desto größer der lockende Gewinn: Das Geschäft mit Schmuggel und Bestechung steht in voller Blüte, und der noch junge Konflikt hat schon die ersten Kriegsgewinnler hervorgebracht.

Wer den Mut aufbringt, sich nachts an den Flussgaleeren der Nordmärker vorbeizuschleichen, oder einen anderen Weg gefunden hat, die Grenze zu passieren, der kann das Geschäft des Lebens machen. Wer bei dem Versuch jedoch erwischt wird, der kann sein Leben leicht verlieren oder muss sich auf herbe Strafen gefasst machen.

Genaueres zur Situation des Handels in den Kriegsregionen finden Sie auf Seite 38.

Das Königreich Albernia

Geographische Grenzen: Meer der Sieben Winde, Yennalin-See, Tommel, Rodasch, Großer Fluss
Landschaften: Delta des Großen Flusses, Küste und Inseln, Salzmarsch des Seenlandes, Heidelandschaft des Abagund und des Honinger Landes, Farindelwald, Gundelwald und weitere Wälder
Wichtige Gewässer: Meer der Sieben Winde, Großer Fluss, Tommel, Rodasch, Gemhar, Schleiensee, Waller, Yennalin
Geschätzte Bevölkerungszahl: 170.000 Menschen; einige Elfen, Orks und Goblins
Grafschaften: Grafschaft Großer Fluss, Grafschaft Bredenhag, Grafschaft Abagund, Grafschaft Honingen, Grafschaft Winhall
Wichtige Städte: Havena (30.000), Honingen (2.600), Abilacht (1.000), Winhall (1.000)
Wichtige Verkehrswege: Meer der Sieben Winde, Großer Fluss bis Kyndoch, Tommel bis Aran, Reichsstraße III Kyndoch–Honingen, Reichslandstraße Havena–Abilacht, Küstenstraße Havena–Nostria
Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube (vor allem Efferd, daneben Peraine und Travia sowie Rondra beim Adel), zahlreiche Feenkulte, Verehrung des Flussvaters
Herrscherin: Königin Invher ni Bennain; das Mittelreich sieht jedoch Fürstin Isora Ulaman von Elenvina als rechtmäßige Herrscherin.
Wappen: drei silberne Kronen auf Blau
Sozialstruktur: mittelreichischer Feudalismus mit großer Eigenständigkeit der Adelshäuser; wenig Leibeigene, viele Freibauern; 'albernische Freiheit'
Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien: Bennain, Fenwasian, Crumold, Herlogan, Arodon, Stepahan, Conchobair, Llud, Niamad
Magie: keine Magierakademie; Druiden und Hexen im Hinterland, viele Magiedilettanten (darunter viele Barden), Feen-Magie, einige Elfen



Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Farindel (geheimnisvolle Herrin des Farindelwaldes), Liaiella (Schutzherrin der ertrunkenen Seeleute), Theria von Honingen (Heilige der Peraine), Rhÿs der Schnitter von Abilacht (Heiliger des Ingerimm), Fürstin Selma Bragold (Befreierin Albernias von den Orks und erste Fürstin), Ritter Bantram Feenwasser (Gründungsheld von Weidenau), Ritter Stepahan (Gründungsheld in Wallersrain und Draustein), Markgraf Raidri Conchobair (der 'Schwertkönig', letzter Träger des Schwertes Siebenstreich), König Cuanu ui Bennain (verschollen)
Wundersame Örtlichkeiten: Farindelwald, Muhrsape (Delta des Großen Flusses), Havener Unterstadt, Gundelwald, Yennalin-See, Roter Wald bei Winhall, weitere verwunschene Wälder und Feentore
Lokale Fest- und Feiertage: Fest zu Ehren des Flussvaters (5. Efferd), großes Bardentreffen in Honingen (7.–12. Peraine, alle vier Jahre), Tag der Unabhängigkeit (13. Ingerimm), Jahrestag der Großen Flut (16. Ingerimm), von druidischen und satuarischen Kulten beeinflusste Sonnenwendfeiern (1. Praios und 1. Firun)

Von Land und Leuten

»... Kronprinzessin Rohaja musste nach der verheerenden Niederlage vor Wehrheim als tot gelten, die Reichsregentin war in Gareth gefallen. Doch kaum noch waren die niederschmetternden Nachrichten verhallt, die eilige Boten aus Gareth zum Reichskongress in Elenvina brachten, da war auch schon ein neuer Regent gewählt, und kein anderer als der machtgierige Herzog der Nordmarken, Jast Gorsam vom Großen Fluss war es, den die Reichserzämter kürten.
Schon kniete Provinz um Provinz zum Treueeid nieder. Alle beugten sich – bis auf eine. Königin Invher ni Bennain stand allein, aber stolz.
"Nein", sprach sie. "Albernia wird Euch nicht folgen! Wir werden uns keinem Reich von Nordmärker Gnaden beugen. Albernia hat sich in der Vergangenheit selbst geholfen, es wird sich auch in Zukunft selbst zu helfen wissen."
Doch nicht alle Hohen und Edlen unseres Landes standen auf der Seite der Königin. Der 'grausame Graf' Jast Irian von Crumold gab seine Grafschaft Bredenhag bereitwillig in die Hände der Nordmärker, und der Verrat der Gräfin Rhianna Conchobair von Winhall sollte bald folgen. Seitdem ist das Königreich Albernia ein geteiltes Land, und der Osten ächzt unter der Knute der Nordmärker Besatzer. Doch nehmen sie uns auch Land, Vieh und Leben, der Geist Albernias ist unbezwungen und frei wie ehedem.«
—aus der Einleitung des XI. Kapitels der königlichen Chronica Albernica, *1028 BF*

Die Albernier sind die Nachfahren der güldenländischen Einwanderer, unter deren Erbe sich im Lauf der Zeit eine gute Portion Thorwaler-Blut gemischt hat. Neben dem recht häufigen Vorkommen von Rothaarigen werden auch die Freiheitsliebe, der Hang zur Aufmüpfigkeit, zur Musik und zum Trunke diesem thorwalschen Erbe zugeschrieben, auch wenn bosparanische, garetische und andere Einflüsse nicht vergessen werden dürfen.
Selbstständigkeit, Stolz und Heimatliebe sind hervorstechende Eigenschaften dieses Volkes, denn seit dem Beginn der Besiedelung waren die Albernier immer wieder auf sich allein gestellt und mussten sich von vielen Gefahren ohne die Hilfe des Reiches befreien. In solchen Zeiten entwickelte sich jenes Selbstbewusstsein und Vertrauen auf die eigene Stärke, das auch die Königin *Invher ni Bennain* im Jahre 1027 BF nach der Wahl des verhassten nordmärkischen Herzogs *Jast Gorsam* zum Reichsregenten darin bestärkte, sich vom Mittelreich loszusagen.

Gesellschaft, Recht und Ordnung

In Albernia sind Frauen und Männer in allen Belangen gleichgestellt. Leibeigene gibt es hier nur wenige, dafür viele Freibauern, die ihrer Herrschaft den Zehnten und Gefolgschaft im Krieg schuldig sind, doch nicht mehr. Die Einfachheit der Umgangsformen zwischen den Ständen und die Selbstständigkeit, mit der jeder Stand von alters her seine eigenen Dinge regelte, sind seit Jahrhunderten gewohnte Privilegien. Dies bedeutet nicht, dass die Albernier keine Autorität anerkennen würden – lediglich kriecherische Demut ist ihnen fremd.
Auch ein Rechtsstreit fällt zunächst in die Zuständigkeit der Familie oder Zunft, und häufig kommt es vor, dass sogar Hinrichtungen von den einfachen Leuten selbst vollstreckt werden. So treffen sich zur nächtlichen Stunde die Ältesten zum 'Blut- oder Femegericht', wie es der alte Brauch will. Der Baron erfährt in so einem Falle nur, dass "der Lump, der die arme Hirtin Branwen geschändet hat, einem Unfall im Moor zum Opfer fiel".
Gerade in den entlegenen Gebieten, wo die lokalen Adligen jede höhere Lehensgewalt weit entfernt wissen, geben auch diese sich selbstbe-

wusst und eigenständig. Das tägliche Leben wird eher von alten Bräuchen und der eigenen Hausmacht geregelt als von Gesetzen aus der fernen Stadt der Königin. Gerade in Kriegszeiten ist es da zuweilen nur ein kleiner Schritt zum Raubrittertum, bei dem die Adligen dem einfachen Volk die Abgaben, die dieses nicht mehr freiwillig leisten kann, durch Plünderungen abnehmen.

In den besetzten Gebieten (siehe Seite 24) gilt die Rechtsprechung des Reiches, die nach der Inhaftierung, Vertreibung oder Hinrichtung der königinnentreuen Adligen durch mittelreichische Beamte vollzogen und gegenüber aufsässigen Einheimischen auch mit dem Schwert durchgesetzt wird.

Wehr und Waffen

»So sey hirmit beschloszen, das es jeden fryen Mannes und jeder fryen Fraue gutes Recht sey, eyne Wappnung zu füren, wie es der Herrin Rondra wohl gefaellet und es seyt alters her Brauch.«

—aus der Lex Rondraria Alberniensis, *erlassen von der ersten Fürstin Selma Bragold in Erinnerung an den Aufstand der Orks*

In Albernia gibt es mehr Freie als in vielen anderen Gegenden Mittel-Aventuriens, und das Privileg, Waffen und Rüstung zu tragen, ist wichtiges Symbol ihrer Freiheit. In den von den Nordmärkern besetzten Gebieten ist dieses Recht jedoch weitgehend außer Kraft gesetzt, sehr zum Unmut der Einwohner. Die typischen Waffen sind Kurzschwert und Spieß, selbst die Ärmsten führen noch einen Dolch oder Stab; allein der Zweihänder ist Adligen, Absolventen von Kriegerakademien sowie bestimmten weiteren Kriegsleuten vorbehalten.

Die Hirten und Bauern des Hinterlandes verstehen sich oft auf den Umgang mit dem Langbogen, der zur Abwehr wilder Tiere (oder verbotenerweise zur Jagd) benutzt wird. Mit dem Bogen hat die albernische Landwehr eine gewisse Berühmtheit erlangt, ermöglicht dieser es doch selbst einfachem Volk, auch erfahrene und gerüstete Kämpfer in Gefahr zu bringen. Im Seenland werden Schleudern für die Vogeljagd verwendet.

Über schwere Rüstung und Pferd verfügen nur die Edlen des Landes; beim Volk verbreitet sind lediglich das feste Lederwams oder ein wattierter Rock.

Wirtschaft, Handel und Schmuggel

Fisch ist eines der Hauptnahrungsmittel der Albernier. Viehwirtschaft wird vor allem östlich und südlich von Honingen betrieben, wo *Abilachter Fleckvieh* und *Güldenländer Braunvieh* weiden; im westlichen Abagund und im Seenland gibt es ansehnliche Schafherden. Als Handelsgut hat Albernia vor allem Räucher- und Pökelfisch und Abagunder Schafwolle anzubieten, daneben Leinen- und Lodenstoffe, Segeltuche, Rübenzucker, Leinöl, Papier und Pergament sowie Salz aus dem Seenland.

Havena ist seit dem Krieg mit den Nordmarken fast komplett auf den Seehandel mit dem Lieblichen Feld, Nostria und Thorwal beschränkt; denn der Große Fluss, die wichtigste Binnenhandelsverbindung, wird (ab Kyndoch) ebenso von den Nordmarken kontrolliert wie die Reichsstraßen in die inneren Provinzen. Die wirtschaftliche Lage in Albernia ist aufgrund fehlender Arbeitskräfte (die für den Kriegsdienst eingeteilt sind) und des zusammengebrochenen Zwischenhandels denkbar schlecht.

In den besetzten Gebieten wird zwar mit dem Mittelreich gehandelt, doch die Warentransporte sind unsicher, und auf den Einheimischen lastet die hohe Kriegssteuer.

In den umkämpften Gebieten des Abagund herrscht durch die ständigen Scharmützel zwischen Albernern und Nordmärker bittere Not; Felder werden zertrampelt, Gehöfte niedergebrannt und Speicher geplündert. Wer in die Landwehr eingeteilt ist, kann seinen Acker nicht bestellen und keine Ernte einfahren. Auch die albernischen Kämpfer zögern nicht, sich Nahrung und Ausrüstung durch Gewalt zu beschaffen.

Angesichts dieser Zustände leben Schmuggel und Freibeuterei auf. Auf dem Großen Fluss verkehren immer wieder kleine, schnelle Flusssegler bis nach Kyndoch und darüber hinaus, die dort bei Nacht und Nebel ihre Geschäfte abwickeln.

Albernia

Horch! Denn die Nacht wird kommen,
Horch! Hör die Pfeifen schallen.
Laut und stolz hallen sie über die Ebenen,
Dort wo die Hügel schlafen.
Auf! Fühl' dein Blut nun wallen,
Aufrecht wie der Geist der Ahnen, Albernia.
Thronend in edlen Ruhme,
Albernia, stolzes Heim.
Aufrecht mögen deine bunten Banner weh'n.
Land meines frohen Mutes,
Land des Großen Flusses,
Land meines Herzens immer, Albernia!

Ob im Seenland,
oder grüner Heide,
tapfer ist das Herz, das schlägt nur für dich.
Mild wird der Wind dich streifen,
herzlich die Freunde grüßen,
freundlich wie die Liebe einer schönen Maid.

Wind und Wetter

Das albernische Wetter wird ob der Küstenlage nachhaltig vom *Meer der Sieben Winde* geprägt. Die Sommer sind warm, aber regenreich und die Winter kalt, durch die Nähe zum Meer jedoch nicht übermäßig streng. Typisch ist der beständige Wind von West, *Beleman* genannt, der in der kälteren Jahreshälfte oftmals stürmisch auffrischt und die Wasser des Meeres tief ins Land zu treiben vermag.

Der Glaube der Albernier

Efferd füllt die Netze der Fischer, bringt den Regen, der die Ernte wachsen lässt oder sie zerstört, und er war es, der Albernia einst mit der Großen Flut strafte. Daher wird 'der Launische' auch beim einfachen Volk des Festlandes mit großer Ehrerbietung und nicht selten mit Furcht bedacht. Als Alveraniar Efferds wird der **Flussvater**, der mythische Herr des Großen Flusses, verehrt und gefürchtet.

Da die ritterlichen Traditionen in Albernia einen hohen Stellenwert haben, ist für den Adel **Rondra** die wichtigste Gottheit, die oft als Gemahlin Efferds gilt und auch unter dem Namen 'Sturmherrin' angebetet wird. Dass viele Kriegshandlungen im Kampf gegen die Besatzer nur noch wenig mit Rondras Tugenden zu tun haben, ist etlichen Adligen durchaus bewusst, erscheint ihnen aber angesichts der Lage unvermeidlich.

Die Göttinnen **Peraine** und **Travia** genießen bei der ländlichen Bevölkerung große Verehrung. Der **Boron**-Kult ist insbesondere in Havena mit Aberglauben und einer gehörigen Portion Furcht behaftet; aber auch auf dem Land werden Friedhöfe meist ein ganzes Stück außerhalb des Dorfes angelegt, und es gibt nur wenige Boron-Geweihte, von denen viele zudem als Wandergeweihte keinen eigenen Tempel betreuen.

Doch die Zwölfgötter sind nicht die einzigen Mächte, denen man in Albernia Beachtung schenkt. Vor allem in abgelegenen Regionen verschwimmen im Glauben oft die Grenzen zwischen Göttern, Halbgöttern und Alveraniaren auf der einen und mächtigen **Feenwesen** und **Geistern** auf der anderen Seite, denen gleichfalls Verehrung zukommt. Bauern bringen vor Bäumen, Gewässern und Felsen, in denen sie mächtige Feen vermuten, kleine Opfergaben dar; und in Gemeinden ohne Geweihte nimmt nicht selten der alte Kräutersammler oder die Eremitin aus dem Wald deren Rolle ein.

Aberglaube

Bemerkenswerte Ereignisse jedweder Art werden gern dem Wirken von Feenwesen und Geistern zuschrieben, und ein großer Teil des albernischen Aberglaubens dreht sich um den Schutz vor ihnen. Wer beispielsweise beim Bau eines Hauses über eine unfertige Mauer steigt, lässt eine Tür entstehen, durch die Feen und Kobolde Zutritt erhalten. Im Nebel sind die Grenzen zwischen Aventurien und der Anderswelt besonders dünn; wer aber eine Weidengerte bei sich trägt, wird nicht in die Irre gehen. Wenn ein Kind nicht satt zu bekommen ist, ist es wahrscheinlich ein Wechselbalg, das Feen den Eltern in die Wiege gelegt haben. Rothaarige sollen Feenfreunde sein, sind ebenso wie diese sprunghaft und unbeständig und können Feentore erkennen. (Zahlreiche weitere Beispiele für den Aberglauben zu Feen finden Sie auf Seite 155f.) Auch der Flussvater spielt eine große Rolle im lokalen Aberglauben. So sind Hochwasser entweder Ursache seines Zorns oder Zeichen dafür, dass er mit seinem Hofstaat gerade ein rauschendes Fest feiert. Wenn man dem Fluss im Herbst eine Kuh opfert, wird er im Frühjahr nicht die ganze Herde davonschwemmen. Wenn man von großer Not geplagt wird, muss man die beste Festkleidung anlegen und in den Fluss steigen, und vielleicht wird dann der Flussvater einem eine Bitte bewilligen.

Magie

Albernia ist ein magisches Land mit Feenwäldern und Einhörnern, Elfen und Zauberbarden, Kobolden und Meckerdrachen, wo Irrlichter über die Moore geistern und die Tore zu anderen Welten oft nur angelehnt sind. Früher blühte die magische Wissenschaft: In Havena und Honingen standen angesehene Magierakademien, und Paramanthus begründete hier die klassische Alchimie. Nach den Magierkriegen jedoch wurden die Akademien und Niederlassungen der Magier-Orden geschlossen.

Heute fürchten und meiden Albernier die Magie. Zugleich weiß man wenig darüber; Furcht mischt sich mit Aberglauben. Manch einer schlägt das Praiosrad, wenn jemand ihn anstarrt (aus Angst vor dem Bösen Blick) oder verneigt sich vor jeder Kröte (damit sie ihn nicht mit einem Hexenschuss straft). Ein Scharlatan kann hier nicht auf ein vergnügtes Publikum hoffen, eine reisende Magierin nicht auf eine Anstellung als Hofzauberin. Eltern, deren Kinder durch Zauberei auffallen, beten, dass 'der Fluch' wieder verschwinden möge. Zauberer sind von der Erbfolge im Adel und der Lehensvergabe ausgeschlossen. Offene Anfeindung ist jedoch selten – schließlich will man nicht verflucht oder in einen Frosch verwandelt werden. Viel eher müssen Reisende in Magierroben damit rechnen, dass Türen verschlossenen bleiben und Gespräche verstummen. In den Städten ist die Magiefeindlichkeit größer als auf dem Land. Druiden und Hexen sind für die Bauersleute ja oftmals Verwandte, die als Kinder aus dem Dorf geholt wurden und im nahen Wald in die Lehre gingen. Man achtet sie (wie auch Schelme) als Mittler zwischen Menschen und Feen. Viele sind zudem Heilkundige oder bändigen die Naturgewalten. Städtische Zauberer (seien es Hexen, Magiedilettanten oder Druiden) halten ihre Kräfte oft geheim, um keinen Argwohn zu erregen. Bemerkt man sie dennoch, wird diese Heimlichtuerei oft als Eingeständnis übler Absichten gewertet.

Feste und Bräuche

Neben dem 1. Praios, an dem im Hinterland auch zahlreiche Sonnenwendfeiern begangen werden, sind in Albernia insbesondere die Efferd-Feiertage wichtig: Am *Tag des Wassers*, dem 1. Efferd, huldigt man dem launischen Meeresgott mit aufwändigen Prozessionen, am 5. schmücken die Fischer ihre Boote mit Girlanden und Laternen und werfen kleine Opfergaben in den Großen Fluss, um den Flussvater gnädig zu stimmen. Das *Fischerfest* am 30. wird fröhlich und mit einem großen Topf heißer Fischsuppe gefeiert. Daran schließt direkt vom 1. bis zum 3. Travia das *Fest der eingebrachten Früchte* an. Im Spätherbst malen viele Bauern mit dem Saft von zerdrückten Hollbeeren Schutzzeichen gegen Feen und Geister an Türen und Fensterläden.

Zum *Saatfest* am 1. Peraine kamen früher zahlreiche Pilger aus allen Landesteilen nach Honingen, um die heilige Theria zu ehren. Trotz der Furcht vor Angriffen der ehemaligen Gräfin Franka Salva Galahan mit ihren Rebellen versucht die neue Gräfin Rhianna Conchobair, die Feierlichkeiten nicht zu stark einzuschränken.

Bei albernischen Festen ist neben Wettbewerben im Stockkampf oder Bogenschießen das 'Grubenfechten' beliebt: Über eine Grube mit Jauche und Mist wird ein Balken gelegt, auf dem zwei Stockfechter gegeneinander antreten. Gewonnen hat, wer nach dem Kampf noch oben steht.

Nicht ohne Sorge betrachten es viele Havener, dass seit dem Jahr 1028 BF – auf Bestreben der Königin – der 13. Ingerimm als *Tag der Unabhängigkeit* Albernias vom Mittelreich gefeiert wird, denn nur drei Tage später jährt sich die Große Flut, an dem die Efferd-Geweihtenschaft Unterwerfungsgesten zelebriert und gegen Hochmut predigt.

Kunst und Handwerk

Albernia ist ein Land, in dem Barden in höchster Gunst stehen. Sie werden auch als Gelehrte und Chronisten geschätzt, und ihre Lieder und Sagen beeinflussen nicht selten die Reputation lokaler Adliger (die sich deshalb gern selbst einen Barden in Lohn und Brot halten). Die Liedtexte erzählen Geschichten voller Tragik und Melancholie oder treiben ihren Spott mit der Herrschaft.

Als Instrumente beim Volk verbreitet sind Tamburin, Flöte, Fiedel und Laute. Die Handharfe wird meist zur Begleitung getragener Balladen verwendet; und es vergeht kaum ein Fest, das nicht mit ihren wohlig-schwermütigen Tönen ausklingt.

Neben der Musik ist noch die Kunst der von den Thorwalern übernommenen Flecht-Ornamentik zu erwähnen. Diese verschlungenen Muster finden sich als Verzierungen in Bildern, aber auch auf Instrumenten, Waffen und vielen Alltagsgegenständen.

Das Handwerk wird an der Küste von Seefahrt und Fischerei bestimmt. Im Honinger Land gewinnt man aus geschlachteten Rindern neben dem Fleisch auch Leder, Seife, Kerzen und Pergament. Korbflechterei ist typisch für das Seenland und die Flussauen. Leinen wird zu feinem Kleidungslinnen oder grobem Segeltuch, Schafwolle vor allem zu robustem Lodenstoff verarbeitet. Aus Honingen stammen das berühmte Büttenpapier der Papiermacherei *Karjelin* sowie ein schmackhafter Heidehonig.

Kleidung und Tracht

Vor allem aus Wolle und Leinen wird die Tracht der Albernier gefertigt. Das wichtigste Kleidungsstück ist die *Cotte*, ein weites Wams, das wie ein

Gängige albernische Namen

Weiblich: Aedha, Aedith, Ailill, Albhe, Baerwen, Betir, Branwen, Caillinnis, Cell, Cordaella, Cuanna, Cuib, Daene, Daire, Danu, Diarw(en), Earwen, Efferlill, Eillyn, Enid, Ewaine, Faelinn, Fiall, Finnla, Finnabir, Finris, Geala, Gennofaer, Geselwen, Gilia, Glenna, Hesindana, Hylgwen, Idra, Ildha, Invher, Jarwen, Kladdis, Laille, Larinu, Linai, Llean(ne), Lyn(n), Maerthe, Maire, Margoris, Naena, Neowen, Niamh, Nurinai, Oarwen, Padraigin, Praiodain, Praiolynna, Pheealynn, Raike, Rahjalyn, Rianod, Riganna, Rondraine, Ruada, Rudraighe, Ruthe, Saingla, Saendren, Shaewen, Scanlail, Sinjer, Siona, Swafne, Tibraide, Traviynla, Tsaine, Tuadh, Uinin, Vearne, Yanna, Ynlais, Ysilt

Männlich: Aedin, Aelfwin, Aneirin, Annlir, Ardach, Ardis, Banthoch, Belfionn, Bennwir, Berynn, Bran(win), Brendan, Callan, Cathal, Caye, Cet(hern), Cian, Cidris, Conlai, Conn(ar), Coran, Cuanu, Cuil, Cuilyn, Cynwal, Daerec, Dhuachall, Diarmait, Ealgar, Efferdwin, Elfwin, Eochaid, Faerwyn, Falkris, Fin(waen), Ghearn, Gileach, Glennir, Gun, Innon, Jaemesh, Firunwin, Glarik, Gial, Gwyn, Hjalbin, Illaen, Jendar, Larric, Lidhwaen, Lienn, Lomoch, Lothur, Melkom, Meredin, Morgan, Muir, Niamad, Oisin, Peranwyn, Praioden, Raidri, Reochaid, Rhonwian, Rhys, Ruadh, Senach, Shien, Sidhric, Sileach, Stewain, Targuin, Tibraid, Travien, Toras, Tsael, Uallach, Yann, Ywain, Yurris

Nachnamen: Aendruw, Aranol, Arberdan, Baernhold, Braelghan, Bruadhir, Caelman, Collen, Cuifinn, Engstrand, Faic, Fidian, Fingorn, Garje, Gathris, Gorbas, Gwenlian, Hollbeerer, Inveric, Kerkill, Kevendoch, Kurstan, Machalich, Ongswin, Quent, Rothair, Sandström, Sardubh, Schladromir, Seehoff, Stewir, Vialigh, Wolter

Hemd geschnitten ist und bis knapp über die Knie fällt. Darunter wird eine weite Hose getragen, über die Mann und Frau je nach Witterung noch zwei getrennte Beinlinge ziehen. Über der Cotte legt man oft noch ein ärmelloses, wollenes Wams und eine *Gugel* (ein kreisförmiger, kurzer Überwurf mit Kapuze) an.

Die Kleidung ist meist ungefärbt und schlicht. Nur die Festtagsgarnitur ist entweder strahlend weiß (aus Leinen) oder dunkel (aus gefärbter Wolle) und mit aufwändigen Stickereien verziert. An solcher Kleidung finden sich auch Pelze von Hase und Fuchs, die die Bauern einem Tier abziehen dürfen, das sie als Schädling auf dem eigenen Land erwischt haben. Die edleren Pelze wie Hermelin und Feh (Eichhörnchenpelz) sind dem Adel vorbehalten, wie auch Seide und Brokat.

Von Häusern und Hütten

Die meisten Gebäude in Albernia sind in Fachwerkbauweise oder aus roten Ziegelsteinen errichtet, die aus dem Lehm der Auen und der Heide gebrannt werden. Die Dächer decken die Bauern für gewöhnlich mit Reet, im Hinterland der Heide werden dafür auch Grassoden verwendet. Dachschindeln können sich nur die reicheren Familien leisten.

Die meisten Häuser der Landbevölkerung bestehen aus einem einzigen langen Raum, in dem sich das Leben der Familie abspielt. Hier wird gekocht, gearbeitet und geschlafen. Auch das Vieh ist meist hier untergebracht, vom Wohnbereich nur durch eine aus Weidenruten geflochtene Wand getrennt; der Dachstuhl wird zur Aufbewahrung der Vorräte genutzt. Höfe mit Nebengebäuden sind eher die Ausnahme.

Speis und Trank

In Albernia werden Salzaale, Hering und Thunfisch aus dem Meer und Karpfen, Albenbarsche und Efferdfedern aus Seen und Flüssen in allen Variationen verzehrt; sehr beliebt sind Fischklöße, aber auch Salzhering. An Getreide werden vor allem Roggen und Dinkel, auf salzigeren und überschwemmungsgefährdeten Böden auch Gerste und Hafer angebaut. Dazu kommen als Grundnahrungsmittel Rüben, Kohl, Bohnen, etwas Obst (vor allem Äpfel und Beerenobst) sowie Fleisch, Quark und Käse vom Rind (im Honinger Land) und vom Schaf (im Seenland und Abagund). Seit einigen Jahren wird in Albernia die Kartoffel angebaut und erfreut sich vor allem bei reicheren Leuten gebraten oder zu Brei zerstampft großer Beliebtheit.

Die Gerichte sind einfach gemacht und stark gesalzen. Sehr gern gegessen wird ein dicker Haferbrei mit Milch, Bier oder Apfelwein. Im einfachen Volk als Festtagsessen beliebt sind Aufläufe oder Hammelfleisch-Eintopf; der Adel isst lieber Lammbraten mit Pfefferminzsoße. Im Seenland werden gerne Algen als Zutaten verwendet wie im *Lyngwyner Schichtkäse*, einem Schafskäse mit Lagen von Seetang darin.

Echte Armeleute-Gerichte sind gekochte Innereien, aber auch Suppen aus dem zähen Fleisch von alten Tieren oder Fischresten. Zur Zeit der Aussaat gibt es oft *Krähenpastete* aus den Krähen, die sich über die Felder hermachen. Manchen Bauern in den umkämpften Gebieten, die ihr Land nicht mehr bestellen können, bleiben nur wilde Beeren, Wurzeln, Nüsse und Eicheln im Wald als Nahrung.

Das wichtigste Getränk ist ein Bier, dessen Maische drei- bis viermal zum Brauen verwendet wurde und das kaum mehr ist als säuerliches Wasser, an dem man sich kaum berauschen kann. Neben diesem 'Tagesbier' gibt es auch ein Starkbier von dunkler Farbe und mit herbem Geschmack, dem nicht selten würzige Zusätze wie Gagelstrauch, Eichenblätter oder sogar Ochsengalle beigefügt werden. Jede Wirtin braut nach eigenem Rezept und je nachdem, was gerade Saison hat.

Ebenfalls beliebt sind Apfelwein, Holunderblüten-Met oder Rahjanisbeeren-Most.

Sprache und Namen

Der Garethi-Dialekt, der in Albernia gesprochen wird, heißt *Alberned* und ist mit Lehnwörtern aus dem *Thorwalschen* durchsetzt. Manche sagen, dass das Alberned die verkümmerte und garetisierte Version einer viel älteren Sprache sei, die ihre Wurzeln gar in einer mystischen 'wahren Sprache der Feen' haben soll.

Doch außer dem für mittelreichische Ohren seltsamen Klang mancher albernischer Namen gibt es dafür keinerlei Belege. Viele Albernier tragen einen Vor- und einen Nachnamen.

Personen von Stand, aber auch Mitglieder vieler alteingesessener Bürger- und Bauernfamilien bilden nach dem Vorbild der thorwalstämmigen Häuser den Nachnamen gern mit 'ui' ('Sohn' beziehungsweise 'Nachfahr des') beziehungsweise 'ni' (die entsprechende weibliche Form) und dem Namen einer berühmten Vorfahrin oder des Familiengründers.

Sagen und Legenden Albernias

Wo die Wünsche herkommen

»Mit den Wünschen ist das so eine Sache. Sie waren nämlich nicht immer schon da; denn einst gab es eine Zeit, als die Menschen noch wunschlos waren. Sie lebten in Eintracht miteinander und mit allen Kreaturen der Schöpfung, aber sie errichteten nichts und begehrten nichts. Sie waren zufrieden, doch sie wussten nicht, dass sie es waren, denn sie kannten keine Sehnsucht und kein Verlangen, und deshalb kannten sie auch das Gefühl der Erfüllung nicht. Und wer die Sehnsucht nicht kennt, kennt auch die Liebe nicht, denn das eine ist nicht ohne das andere.

Dies dauerte die Göttin Rahja; ist es doch stets ihr Wunsch, die Menschen durch erfülltes Begehren in der Liebe zum Glück zu führen. Sie wandte sich an ihre Schwester Tsa, die Ideenreiche. Und Tsa sprach: "Ich will den Menschen die Wünsche schenken."

Dann ging sie hin und öffnete die Tore zu jenen Welten, die sie vor der Zeit ohne die Aufsicht der anderen Götter aus der überbordenden Fülle ihres eigenen Wünschens geboren hatte, jeweils einen klitzekleinen Spalt breit. Und immer, wenn die Menschen fortan einen Blick auf jene Anderswelten erhaschten oder die wundersame Musik der Wesen vernahmen, die diese Welten bewohnten, dann erfasste sie eine große Sehnsucht nach dem Fremden und Schönen, Wunderbaren und Geheimnisvollen, und sie begannen, die Liebe zu entdecken, Kunstwerke zu schaffen und Lieder zu erfinden oder die weite Welt zu bereisen.

So kamen die Wünsche in die Welt, und diese ist seitdem um vieles reicher und schöner geworden.«

—gehört von einer Geschichtenerzählerin in Weidenau

In vielen anderen albernischen Märchen – wie etwa in den bekannten Geschichten *Ritter Stepahan im Reich der Dunklen Fee* oder *Der Müller zu Glydwick und das Wechselbalg* – spielen die Feen allerdings keine so positive Rolle.

Helden und Heilige

Das albernische Volk ist stolz auf seine Jahrtausende alte Historie und kennt zahlreiche Heldengestalten und Heilige.

● Sehr alte Geschichten werden von *Kapitän Havena* erzählt, über den es jedoch kaum gesicherte Quellen gibt.

»Jedes Kind in Havena weiß, dass die Stadt nach dem großen Kapitän jenes Schiffes benannt wurde, das unsere Vorfahren vor über 1.800 Götterläufen hierher, an die Mündung des Großen Flusses brachte. Noch heute sagt man über die besten Kapitäne und Schiffsführer unserer schönen Stadt, sie führen ihre Kähne "so sicher wie Kapitän Havena". Denn Arbolan Havena war von Efferds Gnaden selbst dazu bestimmt, den Siedlern ihren rechten Platz für die Gründung von Heim und Herd zu weisen, und dort, wo er das erste Mal Land betrat, erbauten die Priester dem Herrn der Meere einen prächtigen Tempel.

Havena packte selbst kräftig mit an, als die ersten Häuser erbaut wurden, und später rief er den 'Rat des Kapitäns' ins Leben, der die Geschicke der neuen Stadt in Weisheit lenkte, und auf den sich unser ehrwürdiger Rat der Kapitäne heute voller Stolz beruft.

Kapitän Havena lebte viele Jahrzehnte lang, doch wann er starb und wie, das ist nicht überliefert. Vielleicht hatte Efferd eine weitere Aufgabe für ihn und wies ihm den Weg zu neuen, fernen Gestaden.«

—aus einem heimatkundlichen Vortrag von Caitlina ni Ralanud, Vorsitzende des Rates der Kapitäne von 993–1002 BF

● Nicht erst seit seinem Tod in der Dritten Dämonenschlacht 1022 BF hat sich ein regelrechter Heroenkult um den 'Schwertkönig' *Raidri Conchobair* gebildet, den früheren Markgrafen von Winhall, Sieger des Donnersturmrennens, letzten Führer des Schwertes Siebenstreich und Erwählten Rondras.

● Die wichtigsten Heiligen des Landes sind die Peraine-Geweihte *Theria ni Ulghain*, die sämtliche Bewohner eines Siechendorfes – das später nach dem Wunder benannte Honingen – mit einem Tiegelchen Honig heilte; *Rhÿs der Schnitter* aus Abilacht, der als größter Heiliger der Ingerimm-Kirche für seine Schmiedewaren verehrt wird; sowie die Meerjungfrau *Liaiella*, die von Boron- und Efferd-Kirche gleichermaßen als Schutzheilige ertrunkener Seeleute geführt wird. Ihr Märchen wird seit etwa zwanzig Jahren in Albernia erzählt:

»Es ist noch gar nicht lange her, da feierten die Götter droben in Alveran ein rauschendes Fest. Der ganze Hofstaat war geladen, und auch Gevatter Efferd mit einer Schar seiner Untertanen war gekommen. Unter diesen war die schöne Meerjungfrau Liaiella, die gar lieblich anzuschauen war: Ihr Haar wie ein seidiger Fluss von Blau und Grün, ihre Haut so schön wie Alabaster und ihre Augen so strahlend wie funkelnde Aquamarine.

Sogar der ernste und schweigsame Boron war zum Fest gekommen, doch er mischte sich nicht unter die Feiernden, sondern stand abseits, umgeben von Schattengespinst. Als aber sein Auge auf die liebliche Liaiella fiel, erwärmte sich plötzlich sein kaltes Herz. Und als die Neckerin sich im wilden Tanze seinem Versteck näherte, erblickte auch sie den Herrn der Schatten, dessen schönes und bleiches Gesicht ihr Herz rührte. Da schloss Boron sie in seine Arme und küsste sie innig.

So fand die beiden Liaiellas Vater, der ehrwürdige Meeresfürst Iaiouri, und bald schon kam der launische Efferd selbst hinterdrein. Der aber ward eifersüchtig und sprach zu Boron: "Niemals sollst du diese Meerjungfer dein Eigen nennen, niemals wieder sollst du sie sehen. Verschlossen seien dir die Türen meines Reiches, solange es mir gefällt!"

Boron aber konnte die schöne Neckerin nicht vergessen, und so stieg er in Gestalt eines Menschenjünglings auf Dere hinab, um Liaiella zu gewinnen. Da aber Efferd ihm den Zugang zu seinem Element verwehrt hatte, konnte er nicht zu ihr gelangen. Und als er so am Strand stand und wehmütig aufs Wasser blickte, wo er seine Liebste wusste, da kam einige tapfere Recken vorüber, und ohne ihnen seine göttliche Natur zu offenbaren, bat Boron sie um Hilfe.

Was denken Albernier über ...

... Mittelreicher: Als die Orks in Albernia einfielen, hat das Reich uns im Stich gelassen, während wir an jeder Front geblutet haben. Lange genug haben sie uns behandelt, als wäre Albernia eine Milchkuh, die man nach Belieben melken kann, in der Not aber ihrem Schicksal überlässt. Das ist jetzt vorbei.

... Nordmärker: Unter Jast Gorsam kam aus den Nordmarken stets nur Habgier und Missgunst. Die Nordmärker verwechseln Recht mit selbstgerechter Herrschsucht. Wir aber werden uns niemals dem machtversessenen Herzog beugen.

... Windhager: Kyndoch wurde ja von den Bennains gegründet und steht heimlich auf unserer Seite. Weiter hinten in diesen unheimlichen Bergen sind die Windhager aber schon reichlich merkwürdig.

... Thorwaler: Sie haben uns gegen die Orks beigestanden, als das Reich keinen Finger rührte, und auch gegen die Nordmärker haben sie uns jüngst geholfen. Sie sind unsere Wurzeln und unsere engsten Verbündeten – jedenfalls solange sie die guten Manieren nicht wieder vergessen und unsere Handelsschiffe in Ruhe lassen.

... Nostrianer: Die Nostrianer nördlich vom Tommel sind etwas eigen, aber die Seenländer sind feine Leute. Nördlich vom Yennalin wohnt meine Tante, auf die lass' ich nichts kommen.

... Orks: Lange glaubten wir diesen Feind aus alten Tagen aus unserem Land vertrieben, doch auch den jüngsten Angriff haben wir mit Mut und Entschlossenheit zurückgeschlagen. Und so wird es diesem räudigen Pack auch in Zukunft ergehen.

... Elfen: Als die Feen noch das Land beherrschten, waren auch die Elfen hier zahlreich. Noch heute leben einige versteckt in den Wäldern. Behandele sie stets mit Vorsicht und Ehrerbietung.

Mit List und Mut gingen diese Helden auf die Suche nach Liaiella, und mit der Hilfe der uralten Lata gelangten sie ins Unterwasserreich, wo die Neckerin am Hofe ihres Vaters lebte. Dort gab der Flussvater gerade ein großes Fest, und die Tapferen mischten sich unter das Wasservolk. Als die Gelegenheit günstig war, überbrachten sie Liaiella die Nachricht des Jünglings am Strand. Aber als sie gerade gemeinsam die Flucht angetreten hatten, wurden sie von den dreizackbewehrten Neckergarden Iaiouris bemerkt, und nur unter großem Heldenmut gelang es ihnen zu entkommen. Als sie sich schon sicher wähnten, erschien der schreckliche Krake Yonahoh und drohte Liaiella mit seinen garstigen Armen zurück in die Tiefe zu ziehen. Mit vereinten Kräften gelang es den Recken, das Untier zurückzuschlagen, und erschöpft kamen sie zu jener Stelle am Strand, wo der Jüngling sie erwartete. Da schloss Boron seine Geliebte in die Arme und nahm sie mit sich fort nach Alveran, und Efferd konnte ihn nicht mehr aufhalten, auch wenn er noch lange zürnte, schäumte und wütete.
Und so lebt Liaiella noch heute am Hofe der Götter, und ihre Aufgabe ist es, ertrunkene Seeleute in Borons Hallen Willkommen zu heißen.«

Die Entstehung des Deltas

Um das mächtige Delta des Großen Flusses und seine Entstehung ranken sich zahlreiche Sagen. Die folgende Erzählung ist verbreitet und wird hier in einer düsteren Fassung der armen Torfstecher aus der Muhrsape wiedergegeben:
»Der Flussvater hatte zehn Söhne und Töchter, die ihn darum beneideten, dass er allein Feenkönig war und tagein, tagaus mit den Nixen und Neckern spielen konnte. Und sie murrten und traten über die Ufer und drohten sich gegen den Vater zu erheben. Da zürnte der Alte, und zur Strafe wollte er die unbändigen Kinder zwischen sich und dem Meer binden, wo er sie immer im Auge behalten und zügeln könne. Die fünf größten der grimmigen Geschwister packte er beim Schlafittchen, und sie bilden heute die Flussarme im Delta. Ihr wütender Geifer aber ließ die Muhrsape entstehen. Die fünf kleineren jedoch konnten flink des Flussvaters strafender Hand entwischen; und sie zerstreuten sich über die Auen, die wir seitdem das Seenland nennen, und noch heute warten sie auf die Gelegenheit, ihre gefangenen Geschwister zu befreien und gemeinsam den Vater zu stürzen. Wenn ihre Zeit aber dereinst kommt, dann wird ganz Albernia im Sturm der Flusskinder versinken.«
Eine andere Legende der Havener Seelotsen berichtet von einer zehnarmigen Bestie, die einst aus einem bodenlosen Loch in der Muhrsape gekrochen kam und alles Umland verdorben und vergiftet habe. Als der Flussvater versuchte, es mit seiner Faust zu zermalmen, zog es sich in sein Schlammloch zurück, so dass er es nicht erreichen konnte. Da legte er seine riesige Hand über das Loch, und seine fünf Finger ergießen sich seitdem als Flussarme ins Meer und bilden das Delta. Die Lotsen von Havena preisen deswegen jedes Hochwasser, denn je mächtiger der Fluss, desto geringer ist die Gefahr, dass einer der fünf Flussläufe austrocknen, der Griff des Flussvaters sich lockern und die Bestie freikommen könnte.

Die Elfen Albernias

»Ehe die Menschen nur ihren Fuß auf Aventurien setzten, beherrschten die Alben das Land. Weil sie ewig lebten und nichts vergaßen, waren sie klug und wussten alles und konnten alles. Ihre Städte waren hochragende Paläste aus Glas und Edelstein, und ewiges Licht erfüllte die Straßen. Sie tranken aus einem Dunklen Brunnen, sodass jeder von ihnen zaubern konnte, und sie trugen magische Ringe, die sie schön wie Götterkinder machten. Sie ersannen sich fliegende Schiffe aus Spinnweb und Licht, und sie segelten zu der Stadt in den Wolken, wo ihr König thronte. Dann aber ...«
—Zusammenfassung typischer alter Elfenmärchen aus Albernia

Im Land am Großen Fluss als einer der am frühesten von güldenländischen Siedlern erschlossenen Regionen leben nur noch wenige Elfensippen, die allesamt dem Auvolk angehören. Ihren abgeschiedenen Lebensraum an Waldseen und unzugänglichen Flussläufen verteidigen sie aggressiv; manche Sippen handeln aber auch mit Menschen.
In menschlichen Sagen werden die 'Alben' häufig mit Feen gleichgesetzt (und umgekehrt), was zu Verwirrungen und Verwechslungen führen kann, da es keine nennenswerten Verbindungen zwischen den Feen und Elfen Albernias gibt.
Man begegnet ihnen mit Bewunderung und Ehrfurcht, aber auch mit Vorsicht:

»Bedecke deine Augen mit einem Schleier, wenn du einen Alben begrüßt, dass seine Schönheit dich nicht blendet und er dich nicht verführt, ihm in die Nebelwelt zu folgen.«
»Wenn du mit dem Schönen Volk handeln willst, dann geh in einer Neumondnacht zum Albenstein bei Jannendoch und leg ihnen deine Waren hin – und ein Tiegelchen Salz dazu, denn das schützt dich vor ihrer Magie.«

Das Abagund

Einwohner: 85.000
Herrschaft / Politik: (nach albernischer Auffassung:) Grafschaft Bredenhag unter Maelwyn Stepahan, Grafschaft Abagund unter Cullyn ui Niamad, Grafschaft Honingen unter Franka Salva Galahan; (nach nordmärkischer Auffassung:) Grafschaft Bredenhag unter Jast Irian Crumold, Grafschaft Honingen unter Rhianna Conchobair
Baronien: Gräflich Bredenhag, Wallersrain, Tommeldomm, Bockshag, Gemhar, Gemharsbusch, Glydwick, Jannendoch, Gräflich Abagund, Draustein, Crumold, Niriansee, Otterntal, Orbatal, Gräflich Honingen, Reichsstadt und Mark Abilacht, Königlich Baumwassern, Albentrutz, Hohenfels, Lyngwyn, Niederhoningen, Seshwick, Traviarim, Tannwald
Bedeutende Orte: Honingen, Abilacht, Otterntal, Orbatal, Seshwick, Bredenhag, Bockshag, Traviarim
Bedeutende Burgen: Draustein, Crumold, Abagund, Abilacht
Garnisonen: in nordmärkischen Gebieten meist starke Besatzungstruppen, auf albernischem Boden Burgbesatzungen zur Verteidigung und saisonale Heeresverbände
Besonderheiten: Gundelwald, Honigtiegel der Heiligen Theria in Honingen, alle vier Jahre Honinger Bardentreffen, Ruinen der 'Trollborch' nahe Glydwick, 'Schindocher Anger' nahe Otterntal
Stimmung des Landstrichs: Der Krieg bestimmt das Leben des Adels wie der einfachen Bevölkerung. Manche ergeben sich in ihr Schicksal, andere rebellieren gegen die Besatzer – zu leiden haben alle unter den gegenwärtigen Zuständen.
Was die Abagunder über ihren Landstrich denken: "Das Abagund ist albernisch und wird es immer bleiben. Hoch lebe die Königin!"
"Ob Mittelreich oder Königreich – auch unter den neuen Herren wird sich's schon irgendwie leben lassen, wenn nur der Krieg bald endet."

Das Gesicht des Landes

»Als einstmals die Giganten zum Sturme auf die Zitadelle Alveran bliesen, brach sich ihr Kampf wider die Götter an den Spiegeln der Sphären und hallte durch die Ewigkeit. Ein Abglanz davon ist der Himmel über dem Abagund. Wolken, Wind und Sonne liefern sich eine beständige Schlacht. Während Praios' Schein das Land in allen Farben tanzen lässt, kleidet die

graue Heerschar die Hügel und Täler in einen Mantel aus Schatten. Der ewig wehende Beleman jagt Licht und Dunkelheit in einem ständigen Wechsel über das Land.
Einen Sieger wird dieser Kampf niemals sehen. Wenn am Abend Praios' Auge am Horizont versinkt und sich sogar der Beleman zur Ruhe legt, dann bleiben auch von den Wolken nur Fetzen glühenden Metalls am Himmel zurück. Die Nacht im Abagund gehört dem Nebel.«
—Tsajan von Rosenfels, Reiseerinnerungen, *Gareth 981 BF*

Abagund wird jener Landstrich genannt, der seine Grenze im Süden am Großen Fluss und im Norden am Farindelwald findet. Im Osten endet er in den bewaldeten Höhen des Honinger Landes, während er sich im Westen im Seenland verläuft. Der größte Teil ist karges Heideland, denn schon die ersten Siedler haben sich vor knapp 2.000 Jahren ans Abholzen der Wälder gemacht, die hier einst wuchsen. Die regelmäßig über das Land getriebenen Schaf- und Rinderherden verhinderten ein Nachwachsen.

Dort, wo noch Bäume stehen, sind es rechte Eremiten und meist so alt, groß und bizarr im Wuchs, dass das Volk sie mit eigenen Namen belegt hat. Gleiches gilt für die wenigen verblieben Waldstücke. Wo der Mensch nicht wagte, die Axt an den Stamm zu legen, gab es zumeist tiefere Gründe – noch heute erzählen die Sagen des einfachen Volkes von Baumfeen oder Geistern, die den Bäumen Schutz und über die Jahrhunderte Gestalt gegeben haben.

Die Heide ist nicht vollkommen flach, sondern ein Land sanfter, niedriger Hügel. Die westlichen Flanken der Höhen sind vom steten Wind gerundet. Wacholder und Ginster, Heidekraut, Jasalin und ähnlich genügsame Sträucher und Kräuter sind weit verbreiteter Bewuchs. Ihre Blüte verwandelt die Heide im Frühling in ein Meer aus Farben. Weniger malerisch ist die Herbst- und Winterzeit. Dann ist das Abagund fest in der Hand des Nebels, der alles bedeckt und selbst harmlosen Felsen den Anschein unheimlicher Schattengeister verleiht.

Der Zug der Orks und die Jahre des Krieges lockerten die Herrschaft der Menschen über das Land. So kehrte aus den Wäldern im Norden so manche Kreatur zurück, die man hierzulande längst gebannt glaubte. Nachts erklingt wieder das Lied der Wölfe und lässt Bauern ihre Türen verriegeln.

Jenseits der größeren Straßen sind die Pfade nicht mehr als mit Schutt befestigte Karrenwege oder Knüppeldämme. Menschliche Ansiedlungen liegen weit verstreut. Meist stehen zwei oder drei Gehöfte beisammen, und der nächste Weiler ist bald eine Tagesreise entfernt. Hingegen sind Schafherden im Abagund ein allgegenwärtiges Bild, denn die Schafzucht und der Export von Schurwolle sind hier von großer Bedeutung – vor allem in den Nordmarken wird die Wolle des Abagund zu Garn und Tuchen weiterverarbeitet. Die Hörner der Tiere sind häufig mit bunten Bändern verziert, um sie dem Eigentümer zuordnen zu können, da die Schafe eines Dorfes oder einer Sippschaft meist alle von einem Schäfer gehütet werden.

Die Jahreszeiten sind mild. Schnee fällt spät und liegt nicht lange. Regen und Wind sind allgegenwärtig. Sowohl im Sommer als auch im Winter weht der Beleman von Westen, bringt salzige Luft und reichlich Niederschlag. Auch im Winter haben die Menschen im Abagund häufiger mit heftigen Regenfällen und Stürmen als mit anhaltendem Frost zu kämpfen, dafür werden sie im Sommer von Dürren verschont. Durchzogen wird die Landschaft von unzähligen kleinen Bächen und Rinnsalen, die von den Hügelflanken herabspringen. Manche davon sind so klein, dass sie völlig zwischen den Grasbüscheln verschwinden. Der unvorsichtige Wanderer erkennt sie oft erst, wenn die Füße nass werden oder er sich den Knöchel gebrochen hat. Dort, wo das Wasser nicht in einen größeren Bach abfließen kann, bilden sich Tümpel. Die Dauerhaftesten sind meist von Buschgruppen umstanden und so von weitem erkennbar. Andere sind nicht mehr als Schlammlöcher, die bei anhaltendem Regen zu Tümpeln anwachsen und im Sommer meist schnell verschwinden. Solche Löcher sind häufig nur daran zu erkennen, dass der Talgrund zwischen den Hügeln ungewöhnlich eben ist. Als Fremder tut man gut daran, diese Kessel zu meiden, denn unter dem Heidegrün kann sich tückisch unsicherer Boden verbergen.

Politik und Geographie

Politisch besteht die Region des Abagund aus drei Grafschaften: **Bredenhag** im Norden, **Abagund** im Süden und **Honingen** im Osten. Letztere Region entspricht nur zum Teil dem Bild der wilden Heide. Der Osten der Grafschaft Honingen ist dicht bewaldet, und um die größeren Ortschaften im westlichen Teil erstrecken sich weite Flächen fruchtbaren Ackerlandes.

Seit der Niederlage des königlich-albernischen Heeres in der *Schlacht von Crumolds Auen* (siehe Seite 25) sind weite Teile des Abagund und des Honinger Landes in der Hand der siegreichen nordmärkischen Truppen. Die beiden Grafschaften Abagund und Bredenhag sind nach nordmärkischer Zählung zu einer einzigen (nämlich Bredenhag) zusammengefasst. Sie werden vom 'grausamen Grafen' *Jast Irian Crumold* regiert. Unterdessen versuchen die beiden albernischen Gegengrafen *Cullyn ui Niamad von Abagund* im Süden und *Maelwyn Stepahan von Bredenhag* im Norden diesem das Leben so schwer wie möglich zu machen.

Auch Honingen hat zwei Gräfinnen. Die aus Winhall vom eigenen Adel vertriebene *Rhianna Conchobair* wurde von den nordmärkischen Besatzern eingesetzt. Die frühere Honinger Gräfin *Franka Salva Galahan* führt heute einen verbissenen Widerstandskampf aus dem Untergrund. Wie die Grafschaften haben auch viele Baronien mehrere Herren. Zu dem ursprünglichen albernischen Baron und dem Verwalter der nordmärkischen Besatzung gesellen sich oftmals verprellte Erben und selbsternannte Widerstandsführer. Wo so viele Herren miteinander streiten, sind Chaos und Anarchie die Folge. Felder liegen brach, weil Bauern geflohen sind. Dörfer wurden aufgegeben, und Wald und Heide erobern die Flächen zurück.

Auch wenn Herzog Jast Gorsam zu Beginn seines Feldzuges verkün-

den ließ, sein Krieg gelte dem 'abtrünnigen' Adel und nicht den 'Ständen Albernias', so kann sich das Volk doch nicht so recht an die fremden Herren gewöhnen. Quartiernahme, Beschlagnahmungen und Entwaffnung der Freien, denen seit jeher das Privileg des Waffentragens zusteht, erregen den Zorn der Landbevölkerung. Was für die Besatzer eine gewöhnliche Maßnahme zum Unterhalt der Truppen ist, empfinden die Betroffenen als fortwährende Demütigung oder gar als Bedrohung der eigenen Existenz.

Das Honinger Land und der besetzte Osten

Direkt an der Grenze zu den Nordmarken liegt Burg **Crumold**, der Stammsitz des gleichnamigen Hauses. Die Burg ist alt und nicht von nennenswerter Größe. Unweit davon, bei dem Örtchen **Rodaschmund**, fand am 27. Rahja 1027 BF die erste große Schlacht zwischen Albernier und den Invasoren unter *Isora von Elenvina* statt, die als die 'Schlacht vom Großen Fluss' in die Geschichtsbücher einging. Auch die zweite 'Schlacht von Crumolds Auen' im Praios 1028 BF wurde in Sichtweite der Burgmauern geschlagen (siehe Seite 25).

Das Haus Crumold hatte sich zunächst auf die Seite des Herzogs geschlagen, sich jedoch kurz nach der Schlacht am Großen Fluss von seinem Familienoberhaupt abgewandt. Die meisten Crumolds schlossen sich als landlose Edle dem Widerstand an. *Illaen Crumold*, der ehemalige Baron, suchte und fand Zuflucht im Gundelwald, so dass die Geschichten vom uralten Bund der Feen mit den Crumolds nicht verstummen (siehe dazu auch **Das Krummholz**, Seite 208).

Der nächste Ort von Rang an der Reichsstraße, die von Knydoch nach Honingen führt, ist die Stadt und das Schloss **Traviarim**. Abseits der Straße stehen Apfelbäume in ordentlichen Reihen und bilden die Grundlage für den berühmten Traviarim'schen Apfelmost. Keine Mauern umgeben die Siedlung, was dem Ort zum Verhängnis wurde, der so dem Heer der Nordmärker nichts entgegenzusetzen wusste.

In östlicher Richtung erstrecken sich dicht bewaldete Hügel, die weiter im Südosten in die Berge der Ingrakuppen übergehen. In diesen Wäldern wird in den zugänglichen Gebieten Holzeinschlag für klingende Münze betrieben. Gemieden werden die Wälder des Ostens aufgrund der zahlreichen Widerständler, die sich dort verschanzt haben. Zu diesen gehört auch die örtliche Baronsfamilie aus dem Hause Bennain in *Lyngwyn*, dem nächsten Ort an der Reichsstraße auf der Reise nach Norden. Der Name des Ortes hat schon zu manchen Verwechslungen geführt, gibt es doch einen Seehafens an der nostrischen Grenze mit gleichem Namen.

Die alte Baronsburg **Lyllstein** beherbergt heute eine nordmärkische Garnison, in der sich der von Herzog Jast Gorsam bestallte Verwalter ärgert, dass ihm vom Reichtum des Landes so wenig zugefallen ist. Denn bevor sich die Baronsfamilie mit wenigen Getreuen in die Wälder schlug, versenkte sie, so heißt es, das nicht unbeträchtliche Familienvermögen in einem nahen See.

Stadt Abilacht

Einwohner: 1.000
Wappen: blau-rotes Stadttor vor rot-blau senkrecht geteiltem Grund
Herrschaft / Politik: Oberst Wyndor von Firunslicht, Stadtmeister Brin Nalwyn
Garnisonen: 4 Banner Abilachter leichte Reiter, bis zu 5 Banner gepresste Stadtwehr
Tempel: **Ingerimm** (Verehrung von Rhÿs dem Schnitter), Travia
Wichtige Gasthöfe: 'Pilgerruh' (Q5/P4/S18*; wie der Name sagt, eine Pilgergaststätte), 'Am Yulag' (Q6/P7/S14; großer Gasthof für Händler und andere Reisende)
Besonderheiten: Burg Abilacht, wichtiger Ingerimm-Tempel, Geburtshaus von Rhÿs dem Schnitter, Kaiser-Yulag-Platz
Stimmung in der Stadt: Oberst Wyndor gilt als Besatzer und ist nicht wohl gelitten. Immerhin ist seine 'Regentschaft' erträglich, und den Abilachtern geht es noch verhältnismäßig gut.
Was die Abilachter über ihre Stadt denken: "Erst ein Baron und nun ein Oberst; wer will uns als nächstes führen? Ein Tsa-Geweihter? Abilacht ist Reichsstadt, wir führen uns selbst!"

Geschichte Abilachts

841 v.BF: Gründung Abilachts
836 v.BF: Gründung Honingens durch aussätzige Abilachter
705 v.BF: Abilachter Dekret, Albernia wird durch Kaiser Yulag zur eigenen Provinz unter Fürstin Selma Bragold ernannt.
um 730 BF: Rhÿs der Schnitter
746 BF: Abilacht wird unter garetischer Verwaltung von Kaiser Eslam III. zur Reichsstadt erhoben.
1011 BF: Im Zuge des Bürgerkrieges zwischen Anhängern von Isora von Elenvina und den königstreuen Albernier wird das Land um Abilacht unter die Verwaltung des Reiches gestellt (Mark Abilacht).
Mitte Efferd 1011 BF: schwere Kämpfe vor Abilacht, Reichsvogt Ronto kann die Streitkräfte Isoras zurückschlagen.
Ende 1027 BF: Oberst Wyndor von Firunslicht sichert sich im Gefolge der Nordmärker die Herrschaft über die Stadt, herrscht aber im Folgenden als eigenständiger Souverän.

Abilacht ist eine der ältesten Städte in ganz Albernia. Von seiner Gründung berichtet ein Textfragment aus dem städtischen Archiv und weist auf eine stolze, über 1.700 Jahre zurückreichende Geschichte:

»Nun was de fyrstinne gen Abylachten komen.
Genuge soldner im orcenlande han genomen.
Den roub uf der straszen nach ire gewohnheyt.
trug si ins landte fyl kumer unde leyt.«
—Textfragment aus einer alten Chronik, ca. 697 v.BF

Durch Abilacht führt nicht nur die Reichsstraße III, sondern hier zweigt auch die Reichslandstraße nach Havena ab. Wegen der Lage an diesem wichtigen Knotenpunkt prägt seit Jahrhunderten der Handel die Geschicke der Stadt, die zwei Stellmachereien, mehrere Hufschmieden, Mietställe, verschiedene Gasthöfe und Schenken aufweisen kann.

Einstöckige Häuser bestimmen hier das Bild; das Zentrum bilden der **Kaiser-Yulag-Platz** und der 15 Schritt hohe Burgfelsen mit der **Burg Abilacht**.

In einer Höhle des Burgfelsens, die teils natürlichen Ursprungs, teils von Menschenhand geschaffen ist, befindet sich der **Ingerimm-Tempel**, der zu einem der wichtigsten Aventuriens gehört. Der Schmiedegott hat seit jeher eine besondere Bedeutung für Abilacht, denn der Heilige *Rhÿs der Schnitter* war ein Kind der Stadt. Die Werkstatt in seinem Geburtshaus, das eine Meile außerhalb in Richtung Havena gelegen ist, dient heute als Wallfahrtsziel, in dem die filigranen Schmiedearbeiten des Meisters, die selbst von Zwergen gewürdigt werden, zu bewundern sind.

Der Stadtherr Oberst *Wyndor von Firunslicht* benimmt sich wie ein Souverän, befolgt Befehle aus Elenvina nur lax und führt mit der einst kaiserlichen Abilachter Reiterei ein festes Regiment (siehe auch **Herr von eigenen Gnaden** auf Seite 41).

Seshwick

Einwohner: ca. 600
Wappen: Schild halbiert, oben eine halbe Gans, unten ein Wagenrad
Herrschaft / Politik: Baron Caillin Stepahan (☆)
Garnisonen: ein Banner gepresste Stadtwehr, unterschiedliche Verstärkung durch kaiserliche Truppen aus Abilacht

*) Zu den Kürzeln siehe Seite 5.

Tempel: Travia
Wichtige Gasthöfe: Gasthof 'Gansbraden' (Q4/P6/S10)
Besonderheiten: Seshwicker Gänse
Stimmung in der Stadt: Man ist froh über den Seitenwechsel des Barons, der damit Stadt und Umland vor einem Blutbad bewahrte.
Was die Seshwicker über ihre Stadt denken: "Wenn Albernia auch im Krieg darniederliegt, in Seshwick ist die Welt in Ordnung."
"Wohin der Widerstand führt, das sieht man in Honingen und Calladûn."

Der letzte Ort vor Honingen ist so manchem Albernier ein Synonym für Schande und Verrat: Seshwick. Zwischen Honingen und Abilacht gelegen, wird die kleine Stadt von Nordmarken-treuen Truppen kontrolliert. Durch den 'Seshwicker Seitenwechsel' (siehe **Mit Blut geschrieben**, Seite 37) in Verruf geraten, erfreuen sich die Menschen in Seshwick doch trotzig ihrer heilen Haut: Sie sind glücklich darüber, dass man ihnen den Krieg weitestgehend vom Leibe hält.
Der kleine Travia-Tempel vor dem Ort gelangt als Zufluchtsort für Renegaten und andere Feinde immer wieder in den Mittelpunkt heftiger Auseinandersetzungen zwischen dem auf das heilige Gastrecht pochenden Priester *Haywin* und dem Baron, der schon mehrfach kurz vor dem Übergriff auf den heiligen Boden stand. Das Gastrecht in Seshwick verlangt aber auch, dass jeder, der eine der vielen in der Nähe der Stadt hausenden Gänse zum Travia-Tempel trägt, freies Geleit hin und wieder zurück erhalten muss.

Calladûn

Nur ein unbedeutender Weiler, ist dieser Ort mit dem *Massaker von Calladûn* vom Rahja 1027 BF doch im Krieg zum Synonym für Grausamkeit und Blutvergießen geworden: Die *Blauen Füchse* unter Gräfin Franka Salva Galahan und Albor von Hohenfels legten im Meierhof des Weilers einen Hinterhalt und ermordeten die Hauptfrau *Wilsa von Zackenfels* und fünfzig Elenviner Flussgardisten hinterrücks und gnadenlos.

Stadt Honingen

Einwohner: um 2.600 (Census von 1028 BF)
Wappen: geviertelt, im ersten und vierten Feld der Tiegel der Heiligen Theria und Honigwaben in Gold auf Rot, im zweiten und dritten Feld silbern auf blau die Fürstenkrone beziehungsweise das dreitürmige Tor
Herrschaft / Politik: nordmärkische Besatzung unter Stadtherrin Gräfin Rhianna Conchobair von Honingen, Stadtkommandant Marschall Grifo von Streitzig, Stadtverwalter Landvogt Cuill ui Harmlyn
Garnisonen: 1 Regiment 'Havener Flussgarde' (über die Grafschaft verteilt), 4 Banner 'Honinger Grafengarde', 1 Banner Ritter des 'Ordens des Donners' (Schloss Honingen), 3 Banner 'Gratenfelser Koschwacht-Regiment', 20 Stadtgardisten
Tempel: **Peraine**, Praios, Rondra, Boron, Travia, Hesinde, Phex
Wichtige Gasthöfe und Tavernen: Gasthaus 'Zum Roten Einhorn' (Q5/P5/S16), Hotel 'Honinger Land' (Q7/P8/S22), Pension 'Zur Gräfin' (Q4/P4/S12), Schenke 'Am Blauen Turm' (Q3/P3/S8), Gaststube 'Rosstäuscher' (Q6/P5/S0), Bordell 'Sieben Tulamidische Nächte' (Q6/P8/S0)
Besonderheiten: Honigtiegel der Heiligen Theria, alle vier Jahre Honinger Bardentreffen
Besondere Handwerker und Händler: Papiermacherei Karjelin, Familie Braelghan (Honinger Knackwürste), Seifensieder Morelin, Imkerei Vialligh
Stimmung in der Stadt: Die Besatzung durch nordmärkische Truppen und hohe Steuern lasten auf der eigentlich wohlhabenden Stadt. Mit dem Kriegsvolk haben Furcht und raue Sitten Einzug gehalten. Ein Großteil der Einwohner sehnt sich nach alten, friedlichen Zeiten zurück oder erhofft sich, von Königin Invher befreit zu werden.
Was die Honinger über ihre Stadt denken: "Einst war Honingen die stolze Fürstenstadt Albernias, nun ist sie nur noch eine Nordmärker Bastion."
"Gräfin Galahan wird zurückkehren und die Besatzer im Sturm aus unserer Heimat vertreiben."

– Geschichte Honingens

Um 827 v.BF: Als Aussätzigensiedlung entstanden, wuchs Honingen nach der wundersamen Heilung der Krankheit durch die Göttin Peraine schnell und erlangte den Status der Provinzhauptstadt.
615 v.BF: Verlegung des Fürstensitzes nach Havena
702 BF: erneut Fürstensitz für zwanzig Jahre, nachdem Havena durch die Große Flut verheert worden war.
Ende 1027 BF: Truppen Jast Gorsams vom Großen Fluss erobern nach heftigen Kämpfen die Stadt.

Die Stadtgründung

Die Stadt Honingen gehört zu den ältesten Siedlungen Albernias und war bis zur Besetzung des Honinger Landes durch die Nordmärker neben Havena die bedeutendste Stadt des Königreiches. Zweimal war Honingen sogar Hauptstadt Albernias, und auch danach machte ihre zentrale Lage an der Reichstrasse III, die von Gareth über Gratenfels nach Elenvina führt, die Stadt zum Herzen des albernischen Hinterlandes.
Die Gründung Honingens geht auf eine Gruppe Kranker und Aussätziger zurück, die aus **Abilacht** vertrieben worden waren. Die Siedlung, die mehr einem Hüttendorf glich, hätte wohl nicht überdauert, wenn sich nicht die Peraine-Geweihte *Theria ni Ulghain* der Kranken angenommen hätte. Aufopferungsvoll widmete die Priesterin ihr Leben der Pflege und dem seelischen Beistand ihrer Gemeinde. Selbst als Theria an der Sieche erkrankte und die Schwären ihr Antlitz zeichneten, schwankten ihre Überzeugung, ihr Mut und ihr Durchhaltewillen nicht. Bevor die Schwäche Theria übermannen konnte, nahm sich die gütige Herrin Peraine ihrer selbstlosen Dienerin an. Eines Morgens fand die Geweihte einen kleinen Topf Honig neben dem Herd, den sie sogleich unter die Speisen mischte. Der Honig bewirkte, dass alle Erkrankten eine wundersame Heilung von der schrecklichen Sieche erfuhren.
Die Kunde vom Wunder verbreitete sich schnell, und von überall her kamen Leute, um sich an diesem gesegneten Ort niederzulassen, das fruchtbare Land zu kultivieren und die glanzvolle Stadt Honingen zu erbauen. Bis in die Gegenwart hat der feste Glaube der Honinger an die gütige Herrin Peraine und die Heilige Theria ni Ulghain Bestand.

Die besetzte Stadt

Seit der Unabhängigkeitserklärung Albernias ist in Honingen nichts mehr, wie es einmal war. Vor der Besetzung erlebten Stadt und Region unter ihrer Landgräfin *Franka Salva Galahan* eine Zeit des Friedens und des Wohlstandes. Die Bevölkerung war gegenüber Fremden stets aufgeschlossen und freundlich. Der Obrigkeit und den Vertretern der Zwölfgötter zollten die Honinger Respekt und Gehorsam.
Als die Nachricht von der Lossagung Albernias vom Mittelreich die Stadt erreichte, übernahm *Albor von Hohenfels*, Ritter der albernischen Krone, im Handstreich die Hoheit über Honingen, ehe die Kaiserlichen auf die Nachricht reagieren konnten. Nur fünf Tage später aber gelang den nordmärkischen Belagerern mittels einer List die Eroberung Honingens: Sie täuschten mit falschen Wappenröcken Entsatz für die Eingeschlossenen vor und öffneten die Tore, kaum dass sie in die Stadt gelangt waren. Die überlebenden Verteidiger flohen ins Umland der Grafschaft und bekämpfen nun als Renegaten der *Blauen Füchse* mit ihrer früheren Gräfin Franka Salva Galahan als Wortführerin die Truppen der Besatzer.

Ein Teil der Land- und Stadtbevölkerung entschloss sich zur Flucht Richtung Havena. Die Verbliebenen fügen sich mehr oder minder ergeben dem Willen der neuen Obrigkeit. *Rhianna Conchobair*, die von Kronverweserin Isora von Elenvina eingesetzte neue Gräfin Honingens, versucht die Herzen der Honinger mit Festen, Spenden und großzügigen Begnadigungen zu gewinnen, ordnet aber andererseits sehr hohe Steuern und Abgaben an. Der Anführer der nordmärkischen Truppen in der Region, Marschall *Grifo von Streitzig*, lässt hingegen Strenge und Gewalt herrschen.

Die Stimmung in der Stadt wird von Niedergeschlagenheit und Pragmatismus beherrscht: Jeder versucht, das Beste aus dem Besatzungsalltag zu machen. Die Einwohnerschaft ist gespalten zwischen Anhängern der albernischen Königin, treuen Bürgern des Kaiserreiches, die es mit der scheinbar großzügigen Gräfin Rhianna halten, und jenen Menschen, die einfach nur überleben wollen. Gegenseitiges Misstrauen und Zwietracht beherrschen das Miteinander. Da durch den Krieg Höfe und Dörfer der Grafschaft Honingen verwaisen und die Soldaten viel Unterhalt benötigen, drohen immer wieder Hungersnöte. Um diesen vorzubeugen, lässt Gräfin Rhianna die Äcker durch besitzlose Bürger und Kriegsgefangene bewirtschaften.

Die Stadtverwaltung

Vor einer sauberen bürgerlichen Kulisse, in der Gräfin Rhianna die Straßen der Stadt kehren und das Unkraut beseitigen lässt, hat auf Marschall von Streitzigs Anordnungen ein Besatzungsrecht in Honingen Einzug gehalten: Die Gardisten dürfen jederzeit Bürger und Stadthäuser durchsuchen, vermutete Aufständische werden in einem Tribunal schnell abgeurteilt. Für die Nachtstunden wurde ein Ausgehverbot angeordnet. Natürlich wird jeder, der die Stadt durch die Tore betreten oder verlassen will, sorgfältig kontrolliert. Auffällige Reisende und fremde Adlige werden in der **Kaserne der Stadtgarde** (1) einer eingehenden Befragung unterzogen. Die Einfuhr und das Tragen von Waffen sind nur Leuten von Stand und Geweihten erlaubt. Zur Abschreckung wird die Zuwiderhandlung und Missachtung der Erlasse hart bestraft. Die Stadttore werden mit Beginn der Abenddämmerung verschlossen.

Vogt *Cuill ui Harmlyn*, ein eingefleischter Kenner und langjähriger Diener Honingens, residiert samt seiner Verwaltung im **Stadthaus** (2) und bemüht sich, die Tagesabläufe der Stadt zu regeln. Allerdings muss er für jede Entscheidung Rücksprache mit der Gräfin und Marschall von Streitzig halten. Gleichfalls im Stadthaus tagt einmal in der Woche der Stadtrat, der aus Vertretern der Handwerkszünfte und der Händlergilde gebildet wird.

Gräfin Rhianna Conchobair hat ihre Residenz in das ehemalige Gebäude der Kaiserlichen Gardeoffiziersschule zu Honingen verlegt, die früher einmal die Residenz der Fürsten von Albernia war. Soldaten der Honinger Grafengarde und zusätzliche Befestigungen sorgen für den Schutz der **Gräflichen Residenz** (3). Vor Attentaten auf ihre Person wird die Gräfin von vier loyalen Leibwächtern bewacht. In der Schatzkammer hat sie große Reichtümer aus dem Besitz der Gräfin Galahan und angeblicher Verräter unter reichen Stadtfamilien eingelagert. In ihrer Amtsstube empfängt die Gräfin täglich ihre Offiziere, Spitzel und Bittsteller aus der Bevölkerung. Und fast täglich kommt es zum Streitgespräch mit Marschall Grifo von Streitzig über den richtigen Umgang mit dem 'aufsässigen Volk'.

Mauern, Tore und Kasernen

Da die Streiter des Nordmärker Herzogs nur nominell die Herrschaft über die gesamte Grafschaft ausüben und in den Wäldern die Vogelfreien der *Blauen Füchse* sitzen, wurden die alten Verteidigungsanlagen wiederhergestellt. Insbesondere die vier **Stadttore** (4, 5, 6, 7) und die verschiedenen Wehrtürme wurden verstärkt. Ferner wurden Honinger Bürger zwangsrekrutiert, um die Gräben der Stadtmauer zu vertiefen. Patrouillen, bestehend aus vier bis sechs Personen der Stadt- beziehungsweise Grafengarde, überwachen die Straßen und Plätze Honingens. Soldaten der Havener Flussgarde halten Mauern, Türme und Tore besetzt. Marschall Grifo von Streitzig hat sein Quartier in der **Kaserne des Garderegiments** (8) bezogen. In der Bevölkerung flüstert man gerne, dass der Marschall, der 'Kettenhund der Gräfin', Knochen zum Frühstück kaut und auf einem Steinboden schläft. Nein, sagen andere, diese Schlafstatt sei ihm zu weich, er ruhe lieber auf dem harten Schicksal der Honinger ...

Die Honinger Stadt- und Grafengarde hat in der Kaserne der **Stadtgarde** (1) ihr Hauptquartier eingerichtet. Hier befindet sich auch das Stadtgefängnis. Besondere Gefangene werden in den **Blauen Turm** (9) gebracht, um intensiv verhört zu werden. Die **Gardeoffiziersschule zu Honingen** (10) wurde in den Nordosten der Stadt verlegt. Im Zentrum wurde auf Geheiß der Gräfin die alte **Ruine der Honinger Burg** (11) abgetragen, hier wird derzeit eine neue Feste errichtet.

In einem gut bewachten ehemaligen Patrizierhaus befindet sich die **Kommandantur** (12) der nordmärkischen Regimenter in Albernia. Der Stab wird von *Ivetta von Hamrath-Salmfang* koordiniert und befehligt. Ein Banner des Gratenfelser Koschwacht-Regiment sorgt für die Sicherheit.

Die Tempel Honingens

Am **Theria-Platz** (13) liegt der **Peraine-Tempel** (14), das wichtigste Götterhaus Honingens. Das dreißig Schritt lange und fünfzehn Schritt breite Gebäude ist von außen mit Storchenbildern und Darstellungen aus dem bäuerlichen Leben verziert. Viel Licht fällt durch die großen Fenster ins Innere und verleiht dem Andachtsraum eine freundliche Atmosphäre. Nur ein sehr protziges Steinrelief mit den Taten der Heiligen Theria mutet etwas überladen an – es wurde von Gräfin Rhianna gestiftet. Neben dem Altar wird in einem kristallenen Schrein der Tiegel aufbewahrt, in dem Peraine damals den Kranken den wundertätigen Honig zukommen ließ. Der Hüter der Saat *Agalmir Baryll* trägt persönlich dafür Sorge, dass jeder Verwundete die notwendige Hilfe im Tempel erhält. Am ersten Tag des Peraine-Mondes feiern Geweihte und Honinger zusammen das heilige Saatfest.

Besucher des **Phex-Tempels** (15) nahe dem Nordtor erblicken beim Verlassen des Gebäudes den gegenüberliegenden **Praios-Tempel** (16). Die Geweihten des Götterfürsten halten an der von Praios und Reich gegebenen Ordnung fest und unterstützen die Besatzer mit feurigen Predigten gegen abtrünnige Adlige und rebellisches Volk. Im ehemaligen **Tsa-Tempel** (17) wurde ein **Armenhaus** eingerichtet. Der **Hesinde-Tempel** (18) wird in Zeiten der Not weniger besucht; die Geweihten versuchen, im Unabhängigkeitskrieg eine neutrale Position zu wahren. Die Diener des Totengottes, die den Honinger **Boron-Tempel** (19) und Boronanger versorgen, bemühen sich um das Seelenheil der Toten und Lebenden. Die Geweihten des **Travia-Tempels** (20) sehen ihre wichtigste Aufgabe darin, die Hungernden zu versorgen und die Grausamkeit der Kriegsführenden zu bändigen. Die neue Gräfin von Honingen hat im Andenken an die Heldentaten ihres Vaters dafür Sorge getragen, dass der lange verlassene **Rondra-Tempel** (21) seit kurzem wieder von einer Geweihten betreut wird. Diese schwierige Aufgabe hat die junge Knappin *Rondralieb von Gratenfels* übernommen.

Auch die Göttin Rahja genießt unter den Honingern große Sympathien. Mangels eines Tempels ist mit der **Rahja-Allee** (22) zumindest eine Straße nach der Schönen Göttin benannt. Anfang Phex findet der *Zug der gefesselten Rahja* statt, bei der eine junge unbekleidete Honingerin in die Gestalt der Göttin schlüpft.

Handwerk und Handel

Die günstige Lage Honingens ließen vor der Besatzung Handel und Handwerk blühen, davon künden auch heute noch die große **Markthalle** (23) und der **Viehmarkt** (24). Der Viehmarkt findet zweimal wöchentlich statt, allerdings kommen nun deutlich weniger Besucher aus dem ferneren Umland. Auch die viermal wöchentlich stattfindenden Märkte in der Halle verzeichnen einen geringeren Zulauf, Landwirtschaft und Rinderzucht zählen aber noch immer zu den wirtschaftlichen Pfeilern der Region. Einmal in der Woche hält die Gräfin hier unter schwerer Bewachung Gericht und kann mal gönnerhaft begna-

digen, mal mit aufgesetzter Bittermiene und scheinbar widerwillig harte Strafen aussprechen.
Im Südwesten der Siedlung liegt der **Seifenmarkt** (25), wo Knochenseife in großen Blöcken verkauft wird, unter den Tischen aber auch ein Schwarzmarkthandel mit Waffen und raren Nahrungsmitteln floriert. Über die Stadtgrenze hinaus ist die **Papiermacherei Karjelin** (26) bekannt, die das geschätzte *Honinger Büttenpapier* herstellt. In einem Atemzug mit der Familie Karjelin werden die Familien *Braelghan* und *Vialligh* genannt. Die Braelghans stellen die schmackhaften Honinger Knackwürste her; die Vialligh führen die größte Imkerei der Stadt und verkaufen ihren Honig in der ganzen Grafschaft. Zu den Spezialitäten Honingens zählen denn auch Honigwein, Honigbier und Honigbonbons. Auch werden zu Festen gerne die Honinger Honigkuchen gereicht.

Gaststätten und Tavernen

In einer Stadt wie Honingen, die das Gastrecht hoch schätzt, gibt es zahlreiche Gasthäuser und Schenken. Reisende müssen nicht lange suchen, um ein sauberes Bett und eine warme Mahlzeit zu bekommen. Allerdings kommt es vor, dass nordmärkische Offiziere, die sich auf der Durchreise befinden, eine ganze Herberge für sich requirieren.
In der Nähe des Stadthauses findet sich das Hotel ***Honinger Land*** (27), eines der besten Häuser in der Stadt. Reisende schätzen die Gaststätte ***Zum Roten Einhorn*** (28) und die Gaststube ***Rosstäuscher*** (29). Fernhändler und Fuhrleute bevorzugen die Pension ***Zur Gräfin*** (30) aufgrund der sehr traviagefälligen Gastfreundschaft der Herbergsleute. Gerade in diesen kleineren Schenken versammeln sich zuweilen auch unzufriedene Bürger und Anhänger der albernischen Königin, um heimlich Pläne gegen die Besatzer zu schmieden. Die Schenke **Am Blauen Turm** (31) wird vornehmlich von Soldaten und Söldlingen besucht, zumal Bier, Branntund ein warmer Eintopf hier erschwinglich sind. Wer nach Kriegsvolk Ausschau hält, ist hier genau richtig.
Im Nordosten der Stadt, umgeben von einem kleinen Park, finden Vergnügungssuchende das Bordell ***Sieben Tulamidische Nächte*** (32), das jedoch nur noch wenig vom einst märchenhaften Flair zu bieten hat, seit die ehemalige Besitzerin und Tänzerin *Belizeth bint al-Laila* nur mit einem kleinen Eselskarren vor dem über Honingen hereinbrechenden Krieg floh.

Das Umland

Auf Befehl Marschalls von Streitzig wurden die Alleen und kleinen Wäldchen vor den Toren und Mauern abgeholzt, um es den Renegaten zu erschweren, in die Nähe der Stadt zu gelangen. Die wachenden Soldaten haben den Befehl, nach Einbruch der Nacht mit ihren Bögen und Armbrüsten auf jeden zu schießen, der versucht, die Stadt zu betreten oder zu verlassen.
Wer die Stadt durch das Nordtor verlässt, erreicht rasch das ehemalige Immanstadion Honingens (außerhalb des Stadtplans). Auf Geheiß der Gräfin wurde das Stadion zu einem großen Kastell umgebaut. Die gut befestigte und bewachte Feste dient nun zwei Bannern des Gratenfelser *Koschwacht*-Regiments als Garnison. In Sichtweite der Kastelltürme liegt **Schloss Honingen**, der Grafensitz. Die von fruchtbaren Ländereien umgebene Residenz im Yaquirer Stil wurde von Handlangern der neuen Gräfin Rhianna gründlich ausgeräumt und dient nun den Rittern des *Ordens des Donners* und deren Gefolge als Unterkunft. Hauptmann *Sahil ibn Qusrah* befehligt das Banner, das im Sold des Herzogs der Nordmarken steht. Die Schlossanlage wurde erheblich befestigt, um einen möglichen Angriff der Renegaten scheitern zu lassen.

Honingen im Spiel

In der Stadt und Region bieten sich eine Vielzahl an Abenteuermöglichkeiten an. Insbesondere Spionage- und Intrigenabenteuer sind für das Spiel in der Stadt interessant. Je nachdem, ob die Helden dem Reich oder dem unabhängigen Albernia dienen wollen, können sie entweder im Auftrag der *Blauen Füchse* bei einer Festivität die neuen Wehranlagen der Stadt ausspionieren oder Botschaften zu den Vogelfreien im Wald überbringen.
Im Auftrag des Marschalls von Streitzig dagegen bieten sich Erkundungs- und Aufklärungsmissionen oder die Jagd nach Rebellen und Räuberbanden an. Hartgesottene Helden können sogar in den Dienst der intriganten Rhianna Conchobair treten, die allen und jedem misstraut, insbesondere ihren albernischen Adligen. Mit Hilfe solcher unabhängiger Agenten versucht sie, eigene Erfolge gegen die Rebellen und abtrünnige Barone zu erzielen.

Ein Held aus Honingen

Ein Held aus der Region muss sich entscheiden, ob er mit den Nordmärker Besatzern sympathisiert oder der Krone Albernias folgt – doch ob nun der Herzog die Königin angriff oder die Königin das Reich verriet, vermag er selbst oft gar nicht zu beurteilen. Ein kriegsvertriebener Bauer oder eine Handwerksgesellin, die vor den Kämpfen aus Honingen fliehen und dann halt- und wurzellos in der Fremde ihr Glück suchen, können leicht zu Abenteurern werden.
Ein Held aus Honingen ist zwölfgöttergläubig und verehrt insbesondere die gütige Herrin Peraine. Er ehrt und schützt die Familie, übt seinen Beruf sorgsam aus und ist mitfühlend gegenüber Kranken und Schwachen.

Großer Fluss und Gundelwald – Der Süden des Abagund

Aus Abilacht verläuft die Reichslandstraße gen Havena und führt zunächst nach **Otterntal.** Langhäuser nach Art der Nordleute bilden eine Altstadt rund um die Kuppe eines Hügels, der von einer alten hölzernen Palisade umgeben ist. Diese ist die einzige Befestigung des Dorfes, dessen ehemaliger Herr eine Mauer ebenso für unnötig hielt wie seine Vorgänger – eine folgenschwere Fehleinschätzung: Das Lehen befindet sich heute in Nordmärker Hand. Im Herrenhaus etwas außerhalb der Stadt residiert nun ein Verwalter Herzog Jast Gorsams.
In der Nähe der Ortschaft kümmert sich seit Menschengedenken ein Geweihter des Boron um die Grabstätten eines alten Boronangers in der Heide. Der Ort wird 'Schindocher Anger' genannt, auch wenn sich keine Siedlung dieses Namens mehr findet, noch sich überhaupt jemand entsinnen kann, wo oder wann der Ort jemals existiert haben soll.
Übel ist es um **Jannendoch** bestellt. Mit seinen sanften, von Jasalinkraut und vereinzelten Ginster- und Wacholderbüschen bewachsenen Hügeln macht der Ort zunächst einen sehr idyllischen Eindruck. Die uralte, aus dunklem Koschberger Sandstein errichtete Burg zu Jannendoch zeugt davon, dass die ersten Siedler sich schon vor langen Zeiten hier niedergelassen haben. Dass Jannendoch trotzdem nicht dichter besiedelt worden ist, hat verschiedene Gründe. Zum einen gibt der karge Heideboden von Peraines Gaben nur wenig heraus, und zum anderen liegt die Baronie weit abseits der Reichslandstraße und damit jenseits der 'Lebensader' des Gebietes. Jannendoch befindet sich, wie fast das gesamte Abagund, im Würgegriff der Truppen des Nordmärker Herzogs.
Das einst so freundliche und wohlhabende **Orbatal** liegt an der Kreuzung der Reichslandstraße und der Straße von Kyndoch über Draustein nach Bockshag. Hier weht über den Zinnen noch das Banner des freien Albernia.
Die Reichslandstraße ist nach dem Großen Fluss die bedeutendste Verkehrsverbindung des Königreiches. Seit dem Krieg jedoch lahmt der Handel, und Orbatal dient den Königlichen als Heerlager. Vor Ort werden alle Kräfte eingesetzt, die alten, längst verfallenen Stadtmauern wieder herzurichten. Denn sollte sich das Heer des Herzogs erneut zum Marsch auf Havena entschließen und diesmal sein Glück im Norden versuchen, dann ist Orbatal die erste Etappe auf diesem Weg.

Im Schutz des Gundelwalds

Gänzlich vom Wald umschlossen und wahrscheinlich nur aus diesem Grund noch frei ist die **Burg Abagund**, die abseits der Reichslandstraße im Gundelwald liegt. Das kleine Dorf im Schatten der Burg und die darum angelegten Felder gleichen einer nur wenige Meilen durchmessenden Insel im grünen Meer. Die ehemalige königliche Pfalz dient heute auch dem neu bestallten Grafen *Cullyn ui Niamad* als Stützpunkt seines Kampfes gegen die Nordmärker Besatzer (siehe **Der Räubergraf**, Seite 39).

Südlich des Gundelwalds mit seinen wohlbehüteten Geheimnissen und sorgfältig gepflegten Spukgeschichten liegt **Draustein**. Der Ort ist weniger seiner selbst wegen, als wegen der ihn überschattenden Burg von Bedeutung. Draustein, im Kern ein kantiger, wenig ansprechender grauer Quader aus der Zeit um Bosparans Fall, wurde oftmals erweitert und erneuert, so dass die heutige Burg ein architektonischer Flickenteppich ist. Seit 1.700 Jahren ist Draustein der stolze Stammsitzes des Geschlechtes der Stepahan, eines der ehrwürdigsten und ältesten Häuser nicht nur Albernias.

Burg Abagund

Burg Abagund ist eine bauliche Besonderheit unter den Burgen Albernias. Von weitem wirkt sie wie ein grauer Monolith. Statt eines Hofes, um den sich verschiedene Gebäude und ein Wehrgang gruppieren, 'thront' hier scheinbar nur ein einziger steinerner Klotz. Tatsächlich aber ist der Innenhof nur zu allen Seiten von gleich hohen Gebäudeteilen umrahmt und so von außen nicht sichtbar. Den klassischen Wehrgang auf der Mauer ersetzt ein Gang, der im Inneren des Gebäudes an der Außenmauer des dritten Stockwerkes entlangführt und durch Schießscharten nach außen blicken lässt. Diese Schießscharten sind mit sehr wenigen Ausnahmen auch die einzigen Fenster, die überhaupt nach außen gehen. Alle anderen Öffnungen zeigen zum engen Innenhof. Der größte Raum ist der Rittersaal, der drei Stockwerke vom Fundament bis zum Dach misst, das von neun Schritt hohen Baumstämmen gestützt wird.

Bredenhag und der Norden

»Erst sommersmatt, dann windumweht,
dort wildes Feld, hier steinern Rund
zur Rast und zum Verweilen lädt
in hoher Heid zur Abendstund.
Ein Schlachtfeld ist's dem Wolkenheer,
Vom Sonnenspeer vom Himmelsrund
der Dunst gefällt sinkt ab zur Erd,
hinab zu meinem stillen Grund.«
—Malachias ui Gial, Gedicht von der Heide, *Weidenau 1020 BF*

Der erste nennenswerte Ort an der Straße von Honingen nach Nostria ist **Glydwick**. Die Landschaft gehört zum Teil noch zu den fruchtbaren Ländereien um **Honingen**, und so kam man stets gut über die Runden, ohne reich zu sein. Über Glydwick wäre nicht viel zu sagen, gäbe es nicht die nahe gelegenen Ruinen der **Trollborch**, dem sagenhaften Stammsitz des albernischen Hauses der Herlogan. Obwohl die Trollborch schon seit Jahrhunderten in Trümmern liegt, beschäftigt sie die Geister bis auf den heutigen Tag. Denn hier soll irgendwo der sagenhafte Schatz der Herlogan verborgen liegen, der immer wieder vergebens von Mitgliedern der Familie gesucht wurde. Seit der letzte Baron bei der Trollborch in einem blutigen Gefecht gegen die Nordmärker sein Ende fand, ranken sich immer neue Legenden um die Ruinen, einen verfluchten Schatz und einen Erben vom 'wahren' Blute, der auserwählt sei, den Schatz zu finden und die Nordmärker zu vertreiben. Wie um zu beweisen, was von solchem Gerede zu halten sei, begann der neue, von Herzog Jast Gorsam eingesetzte Baron mit Grabungsarbeiten bei den Ruinen und stört sich nicht um das Gerede von einem Fluch.

Während die hoch im Norden am Zusammenfluss von Tommel und Gemhar gelegene Baronie **Tommeldomm** sich in Ermangelung passierbarer Straßen, die größtenteils vom Farindelwald überwuchert sind, als unerreichbar erweist, ist in den Baronien **Gemhar** und **Gemharsbusch** jegliche Herrschaft zusammengebrochen. In den beiden Lehen sind die Barone schon vor dem Krieg inneralbernischen Fehden zum Opfer gefallen. Erbstreitigkeiten, im Frieden vor Gericht verschleppt, sind nun zu offener Gewalt eskaliert. Räuberbanden und gräfliche Streiter, Widerständler, tatsächliche und angebliche Erben – oft genug kaum von einander zu unterscheiden – kämpfen hier um die Vormacht. Während Brudermord und Anarchie das Land verheeren, verfallen Straßen und Orte und verwaisen die Gehöfte. Aus dem jüngsten Orkensturm sind noch marodierende Orkbanden zurückgeblieben, die die Gegend ebenfalls unsicher machen.

Bredenhag

Einwohner: 900
Wappen: drei silberne Bäume (zwei über eins) auf grünem Grund
Herrschaft / Politik: Sitz des (nordmärkischen Gegen-)Grafen Jast Irian Crumold
Garnisonen: zwei Banner nordmärkische Flussgarde (mittelschwere Infanterie), je ein Halbbanner persönliche Gefolgschaft und Söldner (schwere Fußtruppen), 11 Ritter, je nach Bedarf gepresste Landwehr
Tempel: Peraine, Praios, Firun
Wichtige Gasthöfe: keine mehr; alle Gasthäuser sind mit einquartierten Truppen oder Flüchtlingen belegt.
Besonderheiten: neue Stadtbefestigungen und eine erweiterte Zwingburg. Die Stadt ist durch die zusammengetriebene Bevöl-

kerung völlig überlaufen, es herrscht große Armut. Starke Truppenpräsenz.
Stimmung in der Stadt: gedrückt. Die Bevölkerung ist verarmt und eingeschüchtert, die Herrschaft verhasst. Die Truppen kompensieren ihre stetige Furcht vor Angriffen der Widerständler durch übertrieben harte Behandlung der Stadtbevölkerung.
Was die Bredenhager über ihre Stadt denken: "In Bredenhag kann man nicht leben, nur langsam zugrunde gehen."
"Hast du gehört? Gwinna hat sich gestern davon gemacht. Sie haben sie nicht gekriegt, aber ich möchte nicht wissen, was die jetzt ihrer Schwester antun."

Die Ortschaft Bredenhag liegt noch weiter im Nordosten an der Straße zwischen Honingen und Nostria. Die Landschaft hier ist deutlich weniger dicht bevölkert als im reichen Honinger Land. Die Hütten sind armseliger, die Mienen der Menschen düsterer. Obwohl Bredenhag schon seit einigen Jahrhunderten Sitz des Grafen der gleichnamigen Grafschaft ist, hat der Ort kein Stadtrecht, und auch ein Markt findet nur einmal im Monat statt.
Eine bescheidene Blüte erlebte der Ort kurzfristig durch verstärkten Holzeinschlag. Doch Graf *Jast Irian Crumold*, dem geheimnisvolle Verbindungen zur Fee Farindel nachgesagt werden, vertrieb Bauern und Holzfäller gleichermaßen wieder aus dem Umland der Wälder. Dies und die unerbittlichen Steuereintreiber des Grafen führten erst vor kurzem zu einem Aufstand der Bauern, den der Graf in derselben Manier beendete, in der er herrscht: Rund drei Dutzend 'Rädelsführer' wurden lebend an hölzernen Masten aufgehängt.
So war der Graf von Bredenhag schon vor Beginn des Krieges in Albernia schlecht gelitten, und seine Rolle im Konflikt zwischen Albernia und den Nordmarken hat nicht dazu beigetragen, diesen Ruf zu bessern. Graf Jast Irian Crumold ist heute der wahrscheinlich meistgehasste Mann Albernias.
Der Graf hat das einst so beschauliche Bredenhag zu einer starken Garnison ausgebaut. Die Ortschaft selbst wurde mit Gräben und einer Palisade umgeben. Alle Häuser außerhalb der Palisade wurden niedergebrannt und durch neue Baracken innerhalb derselben ersetzt. Da dem Grafen seine Untertanen wegzulaufen drohten, trieb er die Bauern des Umlandes kurzerhand nach Bredenhag. Von nun an darf nur noch der die Stadt verlassen, der sich am Tor mit einer hölzernen Marke ausweisen kann. Diese müssen die armen Bauern nicht nur bezahlen, sie bürgen auch für ihre Familien. Wer die Marke nicht bezahlen kann, bleibt entweder in den Mauern – was für Bauern den Hungertod bedeutet – oder ergibt sich der Leibeigenschaft. Wer flieht, riskiert ein solches Los für seine Familie. Diese Maßnahmen ließen die Bevölkerung innerhalb der neuen Palisade sprunghaft auf das anderthalbfache ihrer ursprünglichen Zahl anwachsen.
Der alte Ortskern mit seinen einfachen, grassodengedeckten Feldsteinhäusern ist vollkommen überlaufen. Alle Gärten und Höfe, jede breite Gasse wird nun durch die armseligen Bretterverschläge der 'Zugezogenen' beansprucht. Die Straßen quellen über von Mensch und Tier. Allerorten liegt Unrat herum, und längst hat man aufgegeben, die Gosse von Fäkalien und Kadavern toten Viehs zu befreien. Trotz der Erweiterung der Burg reicht der Platz für die in Bredenhag stationierten Soldaten nicht aus. So sind die besten Häuser des Ortes als Quartiere beschlagnahmt worden.

Bockshag

Einwohner: 600
Wappen: ein blauer Turm auf Weiß (Haus Llud)
Herrschaft / Politik: Baron Praiowyn ui Llud
Garnisonen: ca. 60 Kämpfer, davon eine Hand voll Ritter, der Rest nostrische Söldner und Landwehrveteranen
Tempel: Rondra, Boron
Wichtige Gasthöfe: 'Die gebrochene Deichsel', ein großer Gasthof an der zentralen Straßenkreuzung. Hier steigt das Gefolge der Gräfin Maelwyn Stepahan von Bredenhag ab, wenn sie in der Stadt weilt.
Besonderheiten: neue Stadtbefestigungen und wichtige Straßenverbindung nach Orbatal, Winhall, Nostria und Bredenhag. Burgruine Vilarstein außerhalb der Stadt und ein Pesthügel.
Stimmung in der Stadt: Die Bockshager sehen sich als freier Außenposten ihres bedrohten Königreiches. Jast Irian Crumold ist gleichermaßen verhasst wie gefürchtet, man lebt in der beständigen Furcht vor einem großen Angriff. Nahezu jeder in der Stadt ist bewaffnet.
Was die Bockshager über ihre Stadt denken: "Wenn Bockshag fällt, fällt der ganze Norden."
"Die Königin weiß gar nicht, wie viel sie uns zu verdanken hat."

In Bockshag, an der nun einzigen Straßenverbindung zwischen dem freien Westen und Winhall, sitzt der Königin Invher treu ergebene Baron *Praiowyn ui Llud* fest im Sattel. Der Baron, ein Ritter der Krone, verfügt zwar über keine Burg, doch hat er die Ortschaft nach Bredenhager Vorbild befestigen lassen. In einigen nebelverhangenen Heidenächten ließ er die Straße von Bredenhag nach Nostria in seinem Gebiet kurzerhand demontieren. Die Steine waren den Bauern willkommenes Baumaterial. Vor allem aber ist nun der Marsch größerer Truppenkontingente nach Nordwesten nur noch unter Bewältigung großer logistischer Schwierigkeiten möglich. Bisher scheiterten alle Versuche eines Marsches auf Bockshag an den hartnäckigen Angriffen der Renegaten.
So ist Bockshag dank seiner günstigen Lage zu einem regelrechten Nest des Widerstands geworden. Nicht nur Baron Praiowyn hat hier die Seinen um sich geschart, auch die Seenländer, nostrische Söldner und Streiter aus Winhall kommen hier zusammen. Die albernische 'Gegengräfin' *Maeluyn Stepahan* ist immer öfter hier. Mit sich bringt sie nicht nur die Grüße der Königin, sondern auch Gold aus Havena, Waffen und Kriegsgerät.

Das Abagund im Spiel

Das Abagund ist ein gespaltenes Land, vom Krieg zerrissen und nach wie vor umkämpft. Nirgendwo sonst reiben sich die Heerhaufen, Aufständischen, Sympathisanten, Opportunisten und Verräter gegenseitig im Konflikt zwischen Nordmarken und Albernia derartig auf. Ob bei Honingen, Abilacht, Bredenhag oder Draustein – der Krieg ist ständig präsent, und Reisen im Land sind gefährlich. Für Heldengruppen gibt es hier viel zu tun, wenn sie sich einer der beiden Kriegsparteien anschließen wollen – denn wer keine Farben trägt, wird von allen als Feind betrachtet, und Bewaffnete werden notfalls auch zwangsrekrutiert oder ihre Ausrüstung konfisziert. Die Helden können hier Kundschafter- oder Sabotagedienste leisten, an Scharmützeln und Hinterhalten teilnehmen und Flüchtlingszüge oder bedrohte Handelskarawanen begleiten. Weitere ausführliche Anregungen finden Sie im Kapitel **Krieg in Albernia** ab Seite 35.
Die Wälder des Abagund gelten als Reich der Feen, in das niemand unbedacht seinen Fuß setzt; hier bieten sich auch mystische Questen um die alten Geheimnisse des Landes an.

Ein Held aus dem Abagund

Das einfache Abagunder Landvolk hatte nie viel mit hoher Politik zu schaffen, als Bauern, Hirten und Handwerker verrichteten sie ihr Tagwerk, beteten zu den Zwölfen und opferten gelegentlich den Feen.
Doch im Krieg verbrannten Felder und Höfe, wurden Familien zerrissen, und die Frauen und Männer, die nicht in die Landwehr gerufen wurden oder sich verstecken konnten, sind häufig entwurzelt und verbittert. Viele haben all ihre Habe und ihre Heimat verloren, um vor dem einen oder anderen Trupp marodierender Bewaffneter zu fliehen. Fast jeder hat hier liebe Angehörige verlo-

ren und ist daher willens (und auch mehr oder weniger fähig), eine Waffe zu führen.
Ein Held aus dem Abagund dient oft als *Soldatin* oder *Söldner*, muss sich als *Bettler*, *Diebin* oder *Streuner* in den überfüllten Dörfern oder im Tross der Heerbanner durchschlagen oder kennt geheime Wege, um als *Schmugglerin* lukrative Waren zwischen den Fronten zu handeln. Als Adelsspross (ob aus den jungen oder alten Häusern) zieht man als *Knappin* in den Kampf.

Das Winhaller Land

Einwohner: 20.000
Herrschaft / Politik: Grafschaft Winhall unter Bragon Fenwasian
Baronien: Stadtmark Winhall, Pfalzgrafschaft Tommelgau, Gräflich Neuwiallsburg, Aiwiallsfest, Eichenwald, Fairnhain, Niamor, Weyringen
Bedeutende Orte: Winhall, Aran, Ortis, Fairnhain
Bedeutende Burgen: Feste Weyringen, Burg Lileyan, Burg Jasalinswall, Burg Feyrenwall
Garnisonen: kleine Burgbesatzungen bei Siedlungen und Grenzwachten
Besonderheiten: Farindelwald, Roter Wald, Grab der ersten Fürstin Selma Bragold, Grab des Schwertkönigs in Fairnhain
Stimmung des Landstrichs: Hinter dem Farindelwald fühlt man sich weitgehend sicher vor den Nordmärkern, Sorgen macht da eher die Ausbreitung des Waldes. Feenkulte leben auf. Der alte Adel wird wegen seiner geheimnisvollen Bande zu den Wesen des Waldes geachtet, wegen seiner harten Hand aber auch gefürchtet.
Was die Winhaller über ihren Landstrich denken: "Im Schatten des Farindelwaldes war das Leben nie sorglos, aber wo die Verräterin Rhianna jetzt weg ist und die Fenwasians die Grafschaft regieren, werden die alten Bräuche wieder geachtet."

»Wenn andernorts die Sonne lacht,
scheint dunkel immer noch die Nacht,
wo Waldes Geister herrschen
in meinem tiefen Herzen.
Erfasst auch nichts der Lampenschein,
bist du dort doch nie allein.
Auf tausend Säulen ruht mein Dach,
tausend Wächter für meine Macht.«
—Malachias ui Gial, Lied vom Farindelwald, *Weidenau 1021 BF*

Vom Leben im Schatten des Waldes

Es gibt nur wenige Landstriche, deren Gemarkung so eindeutig von natürlichen Merkmalen gekennzeichnet sind wie die der Grafschaft Winhall. Im äußersten Osten und Norden bildet das Wasser des Tommel die Grenze. Im Westen ist es der Waldfluss Gemhar, der bei Tommeldomm in seinen großen Bruder mündet.
Die Grafschaft ist fast vollständig von Wald bedeckt. Dessen Herz ist der von Sagen und Geschichten reich umwobene *Farindelwald* – eine Region Deres, in die nur wenige Menschen je ihren Fuß gesetzt haben (siehe Seite 62ff.). Menschliche Siedlungen, Straßen und Burgen befinden sich bis auf wenige Ausnahmen an den Rändern der Grafschaft Winhall in der Heide oder in den Tommelauen. Die einzige Straße von Rang folgt dem Lauf des Tommel und ist nicht mehr als ein mit Schutt befestigter Karrenweg – viele Leute ziehen hier den Tommel als Reiseweg vor. An der Straße liegen armselige Felder, auf denen Rüben, Getreide und Flachs gedeihen. Die kleinen Parzellen werden durch niedrige Mauern aufgeschichteter Steine begrenzt und tragen selten reiche Frucht. Hier im Norden Albernias ist das Klima deutlich rauer, der Boden steiniger und weniger fruchtbar als im fetten Honinger Land. Händler und anderes fremdes Volk sind nur selten zu sehen und werden von mürrischen Einheimischen skeptisch beäugt. Die niedrigen Häuser sind aus Feldsteinen gefügt und haben meist nur einen einzigen Raum. Weißdornhecken schützen die Wohnstätten vor Wind, unliebsamen Blicken und nach dem Glauben der Bewohner auch vor übelwollenden Waldgeistern. Da die Dächer zudem mit Grassoden gedeckt sind, kann ein Wanderer auf der Suche nach einem Nachtlager leicht ungewollt daran vorbeiziehen.
Seit Jahrhunderten ist Winhall fest in der Hand alter Adelsgeschlechter, die jede höhere Lehnsgewalt weit entfernt wissen und sich entsprechend selbstständig geben. Politische Grenzen haben in den inneren Wäldern der Grafschaft keine Bedeutung. Menschliche Herrschaft bedeutet hier: Leben im Schatten einer Burg oder im Schutz einer Palisade.

Am Ufer des Tommel – der Norden und Osten

Politisch gehören der Ort **Tommeldomm** am Zusammenfluss von Gemhar und Tommel und die gleichnamige Baronie zur Grafschaft Bredenhag. Sowohl der Orkensturm als auch die Besatzung der Nordmarken gingen an Tommeldomm vorüber. Diese Fügung und die günstige Lage bescherten dem Städtchen in den letzten Jahren eine bescheidene Blüte. Mit einer Brücke über den Gemhar kontrolliert der Baron

die Straße zwischen Winhall und Bockshag und damit die einzige Verbindung zwischen dem Norden und dem Westen des Königreiches, die sich gänzlich dem Zugriff der Nordmärker entzieht. Es gibt einen Flusshafen und sogar eine kleine Werft. Zugleich liegt Tommeldomm – durch Bockshag geschützt – weit genug vom Kampfgebiet entfernt, um den Krieg ohne Schaden überstehen zu können. Einigen Bekanntheitsgrad genießt das Peraine-Kloster *Albanshall*, das einen besonderen Schatz verwahrt: ein überderisch feines Stück Tuch, das von der Holden Farindel selbst stammen soll.

Östlich des Gemhar und ebenfalls an den Ufern des Tommel liegt **Fairnhain**, ein beschauliches Fleckchen mit einem kleinen Tommelhafen. Im Ort liegt die letzte Ruhestätte des Schwertkönigs, die gelegentlich Pilger anzieht. Der Fee Farindel im nahegelegenen Wald zollen die Einwohner mit einem jährlichen Frühjahrsfest Respekt, bei dem zu ihren Ehren Bäume mit symbolischen Gaben geschmückt werden.

Auch **Ortis** ist ein kleiner Hafen am Tommel. Früher einmal als verschlafenes Nest verschrien, wuchs Ortis seit dem Orkenzug durch die Flüchtlinge aus der Stadt Winhall zur zweitgrößten Stadt der Grafschaft heran. Der einheimische Gerstenbrannt *Anornîn* ist über die Region hinaus bekannt.

Nahe Ortis thront auf einer Klippe über dem Tommel die Feste **Weyringen**, die Stammburg des Hauses Fenwasian, der ältesten und mächtigsten Familie Winhalls. Traditionell steht das Haus den jüngeren Bennain eher skeptisch gegenüber. Doch für das eigenwillige und auf Selbständigkeit bedachte Geschlecht sind die lockeren Zügel des fernen Havena allemal angenehmer als die gestrenge Hand des Nordmärker Herzogs. Die wehrhafte Festung scheint direkt einer Sage entsprungen zu sein. Auf ihren Zinnen wachen seit anderthalb Jahrtausenden etliche Wasserspeier wie steingehauene Zauberwesen.

Stadt Winhall

Einwohner: etwa 1.000
Wappen: schwarzer Rabe mit ausgebreiteten Schwingen über schwarzer Stadtmauer auf silbernem Grund
Herrschaft / Politik: Stadt mit eigener Verwaltung, Stadtvögtin Saravil Herxen ist aber direkt Graf Bragon Fenwasian unterstellt.
Garnisonen: 1 Banner 'Albernische Axtschwinger', 30 'Winhaller Tommelgardisten'
Tempel: Praios-, **Boron**-, Firun- und Peraine-Tempel, Rondra-Schrein auf Burg Conchobair
Wichtige Gasthöfe: Herberge 'Grenzwacht' (Q6/P5/S25), Taverne 'Tommelufer' (Q2/P2/S0; Fischerkeipe), Taverne 'Der Baron' (Q3/P5/S0; Handwerker), Freudenhaus 'Rahjaschoß' (Q4/P7/S0)
Besonderheiten: Kriegerschule 'Rondras Schwertkunst'
Stimmung in der Stadt: wehrhafte Stadt am Rande Albernias, wieder erstarkende Feenverehrung
Was die Winhaller über ihre Stadt denken: "Auch wenn der Schwertkönig selten da war, waren wir damals sicher. Seit dem Verlust des Grafensitzes wird es von Jahr zu Jahr schlimmer. Da kann selbst der junge Conchobair nichts dran ändern."
"Wir bauen Winhall wieder auf – es wird stärker sein als je zuvor."
"Wir sollten Farindel mehr opfern, damit sie uns vor Orks und Nordmärkern schützt."

Geschichte Winhalls

697 v.BF: Winhall wird auf den Ruinen des von Orks zerstörten Tommelsfurt erbaut.
745 BF: Targuin Conchobair löst Iraic Fenwasian als Graf von Winhall ab. Winhall wird Hauptstadt der Grafschaft.
804 BF: Hjalbin Conchobair verspielt die Grafschaft an die Familie Bennain.
837 BF: Winhall erkauft sich die Rechte einer freien Reichsstadt, Graf Grassberger wohnt dennoch weiterhin in der Stadt.
1003 BF: Raidri Conchobair bekommt nach dem Tod Kernhelm Grassbergers als Begleichung sehr geringer Spielschulden die Grafschaft Winhall von Fürst Cuano ui Bennain verliehen.
Hesinde 1026 BF: Winhall wird von den Orks erobert und verwüstet.
Ende 1027 BF: Gräfin Rhianna verbündet sich mit den Nordmarken und bereitet ihre Truppen darauf vor, die Fenwasians wegen Hochverrats hinzurichten.
1028 BF: Bragon Fenwasian wird Graf von Winhall, Reo Conchobair bezieht den Familienstammsitz.

Am Südufer des Tommel, nicht weit von der Einmündung der Nabla, liegt die Stadt Winhall. Sie ist umgeben von dichten Wäldern am nostrischen Nordufer des Flusses und dem geheimnisvollen und gefürchteten Farindelwald im Süden, so dass man nur über den Tommel selbst oder die daran entlangführende Straße in diesen nordöstlichsten Winkel Albernias gelangt. Um Winhall herum liegen viele kleine Bauernhöfe inmitten ihrer Felder.

Geschichte und Herrschaft

Winhall wurde 697 v.BF auf den Ruinen des von Orks zerstörten Tommelsfurt erbaut und als Residenz der Familie Conchobair bekannt, da die Stadt und die umliegende Grafschaft 745 BF an *Targuin Conchobair* für dessen Tapferkeit bei der Belagerung von Kuslik verliehen wurden. Mitglieder der Familie hatten seitdem – immer mal wieder – das Amt der Grafen inne: zuletzt der berühmte 'Schwertkönig' *Raidri Conchobair* (Graf 1003–1021 BF, in den Jahren 1014–1021 BF war Winhall auch Markgrafschaft) und nach ihm seine Tochter *Rhianna*. In dieser Zeit wurde ein Rondra-Tempel gebaut, der nach dem Tod Raidris im Gedenken an ihn als *Tempel des Schwertkönigs* geweiht wurde. Im Winter 1026 BF wurde Winhall längere Zeit von den Orks belagert, die in der Nacht zum 16. Hesinde über den gefrorenen Tommel in die Stadt eindringen konnten und sie brandschatzten. Winhall verlor dabei fast ein Viertel seiner Einwohner. Kurz darauf wurde die Stadt in die Wirren des albernischen Unabhängigkeitskrieges hineingezogen. Am Ende des Jahres 1028 BF bezog Junker *Reo Conchobair*, der Sohn und Erbe des Schwertkönigs, die Burg der Familie (siehe auch Seite 170). War Winhall früher freie Reichsstadt, also von einem selbstbestimmten Magistrat verwaltet und nur dem Kaiser unterstellt, untersteht sie nun dem Grafen *Bragon Fenwasian*. Er hat zwar die alte Stadtvögtin *Saravil Herxen*, Mitglied des berühmten Winhaller Pelzhandelshauses, im Amt bestätigt und lässt ihr weitgehend freie Hand, behält sich aber das letzte Wort in wichtigen Entscheidungsfragen vor.

Stimmung in der Stadt

Die durch die Orks angerichteten Zerstörungen haben auch bei den Bewohnern der Stadt ihre Spuren hinterlassen. Durch den unermüdlichen Einsatz der Stadtvögtin weicht diese Niedergeschlagenheit aber langsam neuem Tatendrang. Winhall soll noch wehrhafter als zuvor wieder errichtet werden: "Sollen die Orks – oder die Nordmärker – nur noch mal kommen!"

Leider fehlt es an Geld, um die sechs Schritt hohen Mauern wieder vollständig instand zu setzen und die Wehranlagen noch weiter auszubauen. Dafür gehen viele Winhaller neuerdings bewaffnet aus dem Haus. Mit den Nostrianern pflegt man gute nachbarschaftliche Kontakte, doch auf die Nordmärker im Südosten ist man aufgrund des Krieges nicht gut zu sprechen. Man möchte die Stadt kein weiteres Mal an den Feind verlieren.

Der Einfluss des Grafen Bragon Fenwasian, dessen Dynastie schon immer mit den 'Feen im Bunde' gewesen sein soll, und seines Landvogts *Rodowan von Ahawar* hat zu einem Aufschwung der örtlichen Feenkulte geführt, die viele Winhaller zuvor als Aberglaube abgetan hatten. Mittlerweile werden wieder regelmäßig und insbesondere zu den Sonnenwenden Opfer für Farindel, die Wassergeister des Tommel und viele andere gute und böse Feen erbracht. Über die Feenverehrung hat gar die Anbetung der Zwölfgötter in Winhall nachgelassen.

Handel und Lebensweise

Winhall lebt neben dem Warenaustausch mit dem nahen Umland auch von den hier verarbeiteten Fellen und Pelzen. Die Tiere, meist Kaiserhörnchen oder Pfeifhasen, selten auch Baumbär oder Rotluchs, stammen vorwiegend aus den nostrischen Wäldern (denn im Farindelwald würde kein Winhaller auf die Jagd gehen) und werden von Jägern erlegt, die die Erlaubnis des örtlichen Adligen haben, der seit Jahren Geld damit verdient. In den Flussauen werden auch Fischotter und Biber gejagt. Besonders die Familie Herxen hat durch den Handel mit diesen Produkten Wohlstand und landesweite Berühmtheit erlangt.

In der Stadt und ihren Umlanden leben Freibauern und Fischer, die Winhall mit Lebensmitteln versorgen und dafür bei den Handwerker der Stadt einkaufen. Die für den Wiederaufbau nötigen Materialien müssen zu großen Teilen jedoch entweder aus Nostria, Honingen oder noch entlegeneren Gegenden importiert werden, unter anderem da im Farindelwald kein Holz geschlagen werden darf.

Ein Rundgang durch die Stadt

Am zentralen Platz Winhalls, dem **Kaiser-Menzel-Platz**, liegt der **Magistrat**, der Sitz der Stadtvögtin Savaril Herxen und der Stadtgarde, sowie die **Garnison** der Banners *Albernische Axtschwinger*. Im Norden des Platzes steht der **Tempel des Schwertkönigs**. Er wurde während des letzten Orküberfalls, wie die anderen Tempel der Stadt, gebrandschatzt. Die Trümmer wurden zwar aufgeräumt, der Tempel ist aber noch nicht wieder instand gesetzt. Auch hat die Rondra-Kirche noch keinen Ersatz für die bei der Verteidigung des Tempels erschlagenen Geweihten und Novizen geschickt. Im Osten des Platzes liegt die **Marktwiese**, die jeden Markttag von Händlern aufgesucht wird. Auf der anderen Seite der Wiese befindet sich der **Praios-Tempel**. Mittlerweile sind die gröbsten Bauarbeiten an den von den Orks stammenden Schäden beendet.

In der Nähe des **Südtores**, durch das man auch zur im Südosten gelegenen Burg der Conchobairs gelangt und das wie die anderen Tore von Sonnenauf- bis -untergang geöffnet ist, liegt die **Kriegerschule *Rondras Schwertkunst*** (siehe auch **MBK 121**). Sie wird von der Familie Conchobair unterhalten, und der alte *Rhonwian Cumin* bildet dort wie schon unter dem Schwertkönig etwa zwanzig Mädchen und Knaben aus ganz Albernia aus. Früher stammten viele Zöglinge auch aus dem Mittelreich, diese sind nach Beginn des Krieges jedoch fast alle zu ihren Familien zurückgekehrt. Reo Conchobair folgt seinem Vater in der Sitte, ab und an die Schule aufzusuchen und am Unterricht teilzunehmen.

Nur einige Häuser weiter steht der **Boron-Tempel**, das berühmteste Gebäude der Stadt. Besonders beeindruckend sind der acht Schritt hohe Säulenvorbau und das bronzene Doppelportal, dessen Flügel von zwei Schritt hohen Obsidianraben geschmückt werden. Bruder *Nercis* pflegt den Tempel schon seit Jahrzehnten und soll vor über 20 Jahren etwas mit den Umtrieben eines Werwolfs in der Nähe zu tun gehabt haben. Einige der Gräber des nahen **Boronangers** wurden beim Überfall auf die Stadt von Orkschamanen entweiht und die Leichen in finsteren Ritualen erhoben.

Weiter westlich liegt das **Anwesen der Familie Herxen**. Nördlich davon steht der **Firun-Tempel**, wo viele Jäger einen Teil ihres Erlöses spenden. Vom **Nostrianer Tor** im Westen gelangt man zur Ruine des **Anwesens derer zu Naris**. Seit dem Tod *Meran zu Naris'*, des ehemaligen Landvogts von Winhall, während des Orkangriffes ist es verlassen. Im Norden der Stadt befinden sich der **Hafen** und die **Hafenmeisterei**, wo die Boote der Winhaller Fischer liegen und auch die auf dem Tommel reisenden Schiffe anlegen.

Die während des Orküberfalls eingerissene **Tommelbrücke** ist mittlerweile neu errichtet und stark befestigt worden. Alle darüber transportierten Waren müssen im nahen **Zollhaus** beziehungsweise seinem nostrischen Pendant auf der anderen Seite verzollt werden. Geht man von hier aus Richtung Kaiser-Menzel-Platz, gelangt man zum **Peraine-Tempel**, der noch am wenigsten unter den Orks gelitten hat.

Winhalls einzige Herberge **Grenzwacht** wird von *Ginaya Arkenfels* bewirtschaftet, die das Haus in der resoluten, aber freundlichen Art ihrer Mutter weiterführt. Die Herberge dient zusätzlich als Wechselstation für die Beilunker Reiter, wo auch Briefe aufgegeben werden können. Durstige Zecher können sich in Kneipen wie *Tommelufer* oder *Der Baron* die Abendstunden vertreiben. Oder man geht in das einzige örtliche Freudenhaus *Rahjaschoß*, das solide Dienstleistung für teures Geld anbietet. Im **Krämerladen** (Q6/P7) von *Alrik Maurecher* kann alles Notwendige ge- oder verkauft werden. Gerüchteweise soll er sogar mit gestohlener Ware handeln. *Emer Guilin* hat nach dem Verschwinden des vorherigen Besitzers Aluris Mengreyth die **Apotheke** (Q5/P6) übernommen. Ihre Zutaten bezieht sie unter anderem vom örtlichen **Kräuterhändler** (Q4/P4), der diese am Rand des Farindelwaldes und in den Tommelauen sammelt.

Winhall im Spiel

Winhall ist durch die Grenzlage zu den Nordmarken immer durch einen kriegerischen Übergriff gefährdet. Die Stadt braucht Baumaterialien für den Wiederaufbau, die Geweihtenschaft ist besorgt über die um sich greifenden Feenkulte. Der junge Conchobair versucht der Stadt zu helfen, weiß aber nicht wie und mit welchen Mitteln. In all diesen Belangen können Helden helfen oder zwischen die Fronten geraten.

Ein Charakter aus Winhall ist meist etwas naiv und weltfremd. Er kennt seine Kneipen und vielleicht das *Rahjaschoß*, aber jenseits des Farindelwaldes ist er noch nie gewesen – von den großen Taten des Schwertkönigs könnte er dennoch jedem ausführlich erzählen. Von der großen Macht der Feen weiß er, vielleicht opfert er ihnen auch etwas. Er hat meist Erfahrungen in den Talentgebieten *Waffen* und *Handwerk*. Manch einer kennt sich auch in der *Wildnis* aus.

In Waldes Schatten – der Süden

Im Süden markiert der Saum des Farindelwaldes die Grenze von Abagund und Winhaller Land. Gerade in den letzten Jahren hat der Wald sich jedoch viele mühsam abgetrotzte Gebiete zurückerobert: Das von den Orks verheerte Travia-Kloster *Barras Gorbal* in der Baronie Aiwiallsfest wurde vollkommen vom Wald verschlungen – mit ihm eine kostbare Bibliothek und das legendäre Grab der ersten Fürstin Selma Bragold.

Einzig die **Burg Lileyan** ist noch eine geduldete Insel im Wald. In dem kleinen Ort, der zu Füßen der Burg liegt, versucht man sich peinlich genau an die Gesetze Farindels zu halten, um ihren Zorn nicht zu erregen.

Östlich von Aiwiallsfest und dem fruchtbaren Honinger Land am nächsten liegt das Doppellehen des Hauses **Niamor**. Über den östlichen Teil, das Dorf Aran und Burg Feyrenwall, herrscht Baron *Muiradh von Niamor-Jasalin*. Ihm steht im Westen auf Burg Jasalinswall seine Ehefrau in erbitterter Feindschaft gegenüber. Nicht länger bereit, dessen Machenschaften mit zu tragen, trennte sich *Laille von Niamor-Jasalin* von ihrem Gemahl und steht treu auf der Seite der Königin. Ihr Gatte Muiradh entschied sich für die Seite der Nordmarken – notgedrungen, denn auf albernischer Seite droht ihm das Richtschwert. Seit Jahren nutzte der skrupellose Baron jeden Zwist zwischen seinen Nachbarn, jede Schwäche in Grafschaft oder Königreich, um seinen Machtbereich auszudehnen, wobei er selbst vor Mord nicht zurückschreckte. Dann kam der Einmarsch der Nordmärker, und Muiradh wusste sich den neuen Herren geschickt anzudienen. In Wappenröcke der Fenwasian gekleidet ritten seine Kämpfer vor das belagerte Honingen. Als die Verteidiger den vermeintlichen Entsatz einließen, ließ Muiradh die Torwachen erschlagen. Honingen fiel, und Muiradh fand im Herzog einen dankbaren Schutzherrn.

In dem Fähr- und Holzfällerdorf **Aran**, der größten Ortschaft des Lehens, liegt eine nordmärkische Garnison. Bis Aran ist der Tommel schiffbar, und zu besseren Zeiten traten von hier viele Baumstämme ihren Weg nach Norden an.

Tommelgau

Etwas nördlich von Aran findet sich ein altes Wegzeichen, das auf die Burg **Tommelgau** verweist. Ein schlecht erkennbarer Karrenweg führt ab hier Richtung Nordwesten, nur um nach einer knappen Meile zwischen Bäumen und Büschen zu verschwinden. Tommelgau war einst eine stolze Pfalz am Rande des Farindelwaldes. Doch im Jahre 1027 BF verschwand die Burg und mit ihr die kleine Besatzung im Wald. Der einstige Weg war binnen weniger Tage so von Unterholz überwuchert, dass selbst Ortskundige die Burg nicht mehr zu finden vermochten. Tommelgau blieb verschollen. Mehrere sowohl von Gräfin Rhianna Conchobair als auch von Baronin Laille Niamor-Jasalin ausgesandte Expeditionen kehrten entweder unverrichteter Dinge oder gar nicht zurück. Dennoch werden weitere Versuche folgen, zur verschollenen Feste vorzudringen. Denn in Tommelgau lagert noch immer die Kriegskasse Winhalls, die sich sowohl die königinnentreue Laille als auch die aus Winhall vertriebene Rhianna sichern wollen.
Verwendung im Spiel: Beide Seiten können für dieses schwierige und ungewisse Unternehmen Helden anwerben – die dann nicht nur mit den Gefahren des Farindelwaldes, sondern auch mit den Expeditionen der Gegenseite zu tun bekommen sollten.

Das Winhaller Land im Spiel

Mit seinen Feenkulten, dem uralten Rittertum und dem unheimlichen Farindelwald eignet sich das Winhaller Land für viele düster-mystische Szenarien um alte Bündnisse und märchenhafte Questen. Wo sich der Farindelwald das Land zurückholt, können Helden Flüchtlingen helfen oder auf Schatzsuche gehen, im Auftrag der zwölfgöttlichen Kirchen falsche Feenpriester entlarven oder gar finstere Kulte zerschlagen, oder vielleicht bedarf Farindel der Hilfe von Helden. Mehr zur Fee Farindel und ihrem Wald finden Sie im folgenden Abschnitt und bei den **Mysteria et Arcana** ab Seite 193.

Ein Held aus der Region

Die Winhaller sind ein mürrisches und abergläubisches Volk, das außer dem Zorn Farindels und ihrer Waldgeister und Feen wenig fürchtet und sich gegen Gefahren mutig zu wehren weiß. Helden aus Winhall sind stolz auf ihre Herkunft und werden viele Traditionen und Bräuche ihrer Heimat auch auf Reisen pflegen. Kinder des alten Adels sind oft arrogant und rücksichtslos gegenüber Menschen niederen Standes.

Der Farindelwald

»Wer nach drei Tagen nicht aus dem Farindelwald zurückkehrt, bleibt für immer dort verschollen.«
—verbreiteter albernischer Aberglaube

Als 'Farindelwald' bekannt ist ein großes Gebiet im Nordosten Albernias (mit den Städten Winhall, Honingen und Bockshag als Eckpunkten), das zum großen Teil bewaldet und von der Zivilisation unberührt ist. Viele düstere Sagen, umfangreicher Aberglaube und manch wundersamer Bericht jener, die nur knapp den Schrecken des Waldes entkamen, sind in ganz Albernia verbreitet.

Etwa ein Jahrhundert nach dem Fall Bosparans, zur Zeit der Fürstin Orgala I., hatte es die ersten Versuche gegeben, das riesige Waldgebiet urbar zu machen. Entsetzliches war die Folge, von dem eine noch heute berühmte Legende berichtet:

»... Die Rodungen standen von Anfang an unter einem schlechten Stern: Schreckliche Unfälle trugen sich zu; Axtblätter barsten vom knotigen Holz und fuhren den Menschen ins Fleisch, stürzende Bäume drehten sich tückisch zur Seite und begruben die Holzfäller unter sich. Legte man Feuer an den Wald, schlug der Wind plötzlich um, und die Flammen walzten über das Lager der Arbeiter hinweg. So mancher, der tiefer in den Wald eindrang, verschwand spurlos.
Bald wurde es immer schwerer, Arbeiter für das Fällen der Bäume in jenem Wald zu gewinnen. Um dem 'abergläubischen Holzfällerpack' zu beweisen, dass seine Ängste grundlos waren, ritt schließlich die havenische Fürstin Orgala selbst hinaus zum Holzschlag. Einen ganzen Tag schaffte die kräftige Frau, und die Arbeiter fassten neuen Mut. An keinem Tag bisher wurden so viele Bäume gefällt wie an diesem.
Doch als die Fürstin zum letzten Schlag ihres Tagwerks ausholte, löste sich das Axtblatt vom Stiel. Vom eigenen Schwung mitgerissen, fiel sie mit beiden Händen in den zuvor geschlagenen Spalt. Just in diesem Moment kippte der Baum ohne zu fallen, und der Spalt schloss sich – die Fürstin war gefangen.
Die Gemarterte litt drei Tage lang grausame Qualen, bis ihr Sohn Retiro aus Havena herbeigeeilt kam. Er endlich hatte den nötigen Mut, und mit dem eigenen Dolch erlöste er seine Mutter.
Da trat aus dem Kreis der Umstehenden eine alte, silberhaarige Frau und sprach zum Fürstensohn: "Du bist nun der Herr der steinernen Stadt am Meer; ich aber bin die Herrin in diesem Land. Mein Name ist Farindel Wipfelwind. Es ist an der Zeit, dass wir miteinander sprechen."
Damit führte sie ihn fort ins Tannendickicht. Als Retiro nach drei Tagen aus dem Wald zurückkehrte, verfügte er, dass fortan kein Baum mehr geschlagen und kein Feuer an das Gehölz gelegt werden dürfe.
Seit jenen Tagen heißt dieses Land 'Farindelwald'.«

Auch in späterer Zeit sind immer wieder Menschen am Rand des Waldes durch merkwürdige Unglücke umgekommen. Kräutersammlerinnen oder Wanderer, die sich in den Wald hineinwagten, berichteten seltsame Dinge; viele verschwanden spurlos. Bis heute wurde kein Weg durch den Wald geführt, und keine Jagdgesellschaft prescht über seine Lichtungen. Er gilt als verwunschen und von übelwollenden Mächten bewohnt, und der Farindelwald ist weiterhin einer der sagenumwobensten Orte Aventuriens.

Im Farindelwald

Dennoch zieht es zuweilen Magier, Forscher, Glücksritter, Hexen und Druiden hinein, denn viele wundersame Pflanzen oder Wesenheiten sollen sich im Farindelwald verbergen, große Feenreiche oder gar ein Quell der Unsterblichkeit. Manche glauben, dass Farindel, die Hüterin des Waldes selbst, jedem einen Wunsch erfüllt, der ihr durch Feen-Zauber verborgenes Schloss im Herzen des Waldes findet.

»In seinen dunklen Dickichten soll es neben einer Fülle seltener heilkräftiger Gewächse wie Einbeere, Belmart, Gulmond, Joruga und Lulanie auch Kräuter und Pilze geben, die man nirgendwo sonst findet. (...) Auffällig ist das starke Vorkommen von Blutblatt, aber auch gefährliche Pflanzen wie die tückische Boronsschlinge, den Efeuer oder die Waldwebe hat es häufig. Den Blutulmen des Waldes sagt man nach, dass sich aus ihnen Zauberstäbe von höchst wundersamer Wirkungskraft schneiden lassen; seinen Alraunen, dass sie sich nur unter wildem Geschrei und bösen Flüchen ausgraben lassen.«
—Herbarium Kuslikum: Die Flora Aventuriens, *Hesinde-Tempel zu Kuslik, 1005 BF*

»Als Finwaen also am Waldrand entlangging, entdeckte er zwischen Labkraut und Sauerklee die roten Früchte der Walderdbeere, die sehr appetitlich aussahen. Schon stieg ihm ihr süßer Duft in die Nase, und er streckte flugs die Hand aus, um davon zu naschen. Sie schmeckten noch köstlicher, als er es sich vorgestellt hatte; die nächste mundete ihm immer noch besser als die vorige, und so konnte Finwaen gar nicht mehr aufhören, sich an den wundervollen Früchten zu laben.
Als er nach etlicher Zeit wieder aufschaute, sah er, dass der Wald um ihn bereits im Schatten lag. Er sollte sich bald auf den Heimweg machen, dachte er, aber dann fiel ihm ein, dass er der Mutter von den herrlichen Früchten mitbringen sollte, und so begann er, weitere Erdbeeren in seinen Hemdbeutel zu ernten, bis dieser fast voll war. Eine letzte, und dann noch eine allerletzte Beere wollte er pflücken und dann endlich gehen. Doch als er abermals aufblickte, war der Wald in Zwielicht getaucht, die Bäume schienen dichter zu stehen als noch vorhin, und der Waldrand war nicht zu sehen. Da bekam es Finwaen mit der Angst. Er lief hierhin und dorthin und begann zu rufen und zu weinen, aber dabei geriet er nur immer noch tiefer in den Wald, und bis heute hat er nicht mehr herausgefunden.
Darum sage ich dir, mein Kind, hüte dich, wenn du am Rande des Farindelwaldes rote Beeren findest. Mögen sie auch noch so süß und schmackhaft erscheinen, rühre sie nicht an.«
—aus dem albernischen Märchen Finwaen und die roten Beeren, *gehört in Ortis*

»Es scheint kaum möglich, unter dem Blätterdach der riesigen, knorrigen Bäume Ziel und Richtung nicht zu verlieren. Rot- und Silberbuche, Ahorn, Steineiche, Blutulme und Schwarztanne stehen hier so dicht beisammen, dass kaum ein Sonnenstrahl durch das üppige Laub zum Boden dringt, und manche sind bis hinauf in die höchsten Zweige von schwarzgrünem Efeu umrankt. In der Nacht ist weder Madas Scheibe noch irgendein Stern zu sehen. (...)
Das Wetter gehorcht gänzlich eigenen Regeln: Mitten im heißesten Sommer kann ein scharfer Schneesturm durch die Äste pfeifen, und im Winter entdeckt man Lichtungen mit blühenden Blumen und ein warmer Hauch streicht durch die waldigen Hallen.
Auf einer dieser Lichtungen sah ich einen Weiher, auf dem Lotosblumen in bunten Farben blühten, und an seinem Ufer vollführten Feen einen wilden Tanz: wunderschöne Frauen mit Kleidern wie aus Feenstaub, ein nackter Junge mit Bocksbeinen, ein hutzliges Männlein mit Buckel und grotesk langer Nase, der auf einer goldenen Harfe spielte, und noch andere mehr. Ich war schon drauf und dran, mich zu dem lustigen Völkchen zu gesellen, da fielen mir die Warnungen über die verführerische und Verderben bringende Musik der Feen ein, und ich wandte mich ab, auch wenn es mir gar schwer war ums Herz und ich das fröhliche Treiben und die wundersamen Klänge bis heute nicht vergessen kann. (...)
Den eigenen Augen kann man nicht trauen: Was eben noch als profanes Grasbüschel auszumachen war, bewegt sich im nächsten Augenblick und offenbart die Gestalt eines Wichtleins, dessen Haare aus Grashalmen und Löwenzahn und dessen Haut erdfarben wie die Wurzeln eines Baumes sind. Doch kaum hat das griesgrämig dreinblickende Bürschchen ein paar Schritte getan, da erblickt man unversehens wieder bloß einen Buckel aus Moos und Gras. Auch pflückte ich ein paar schöne Beeren vom Holunder, doch als ich sie bei einer Rast verzehren wollte, waren es trockene Eicheln. Einmal scheuchte ich eine grasende Hirschkuh auf, doch kaum hatte sie noch drei Schritte getan, da verschwand sie vor meinem Augen, als habe sie sich in Luft aufgelöst.
Das mag harmlos scheinen, doch gefährlich wird es, wenn sich Wege im Unterholz auftun, die nicht mehr da sind, sobald man sich umdreht, und wenn man auf Pfaden wandert, die sich gar von Schritt zu Schritt erst zu entscheiden scheinen, in welche Richtung sie führen wollen. Fast scheint es, als locke einen der Wald selbst in die Irre. (...)
Durch derlei Seltsamkeiten wurde ich auch von meinem Geführten Bosper getrennt und irrte lange allein umher, bis ich auf eine Lichtung stieß, die mir bekannt vorkam, doch in der Mitte war ein Dornendickicht, das vorher nicht dagewesen war. Zwischen den Ästen sah ich die knochenweiße Hand

Der Tanz im Farindelwald

von Wolfhardt von der Wiesen

Tannen rauschen, Zweige wehen,
Blätter flüstern leis' im Wind.
Viele können's nicht verstehen,
werden taub vorübergehen,
nie die Nebelwiesen sehen
und das schöne Waldeskind.

Manchmal doch auf stillen Pfaden
findet auch ein Mensch hinein,
den die Feen zum Tanze laden
und mit goldnem Zauberfaden
wohl geleiten ohne Schaden
hin zum Fest im Madaschein.

Aus der Erdentiefe steigen
holde Wesen auf zum Tanz.
Lieder blühen aus dem Schweigen,
Feen umschweben sich im Reigen
unter immergrünen Zweigen,
und die Nacht erfüllt ein Glanz.

Wenn zur tiefsten Traumesstunde
innehält der Zeitenfluss,
tritt Farindel in die Runde:
Stille wird's im Wiesengrunde,
und es fliegt von ihrem Munde
zu dem Gast ein sanfter Kuss.

So durchbraust von Glück und Leben,
fasst sein Herz die ganze Welt!
Mit den Nymphen will er schweben,
sich dem wilden Tanz ergeben –
bis ins dunkle Waldesweben
fernes Morgenröten fällt.

Frühlicht bannt die Zauberscharen,
heimwärts wankt der Mensch, berauscht,
Blütenstaub noch in den Haaren –
doch zuhaus' muss er erfahren,
dass mit hundert Erdenjahren
er die eine Nacht getauscht.

eines Gerippes hervorragen. Wie fuhr mir der Schreck in die Glieder, als ich unter dem Skelett die verrotteten Reste jener Habseligkeiten ausmachte, die ohne Zweifel meinem Freunde gehört hatten ...«
—aus Getreulicher und unglaublicher Reisebericht des reisenden Herrn Alber von Haven, *unter Pseudonym veröffentlichter Aventiuren-Roman', Belhanka 1016 BF; wahrscheinlich das Plagiat einer älteren Handschrift*

»Das Raunen des Windes in den Baumwipfeln jagte mir mit einem Male einen kalten Schauer über den Rücken, denn mir war, als flüstere es düstere Warnungen in einer urtümlichen Sprache. Und die schöne Ulme, die ich gefunden hatte, schien mir ihre Zweige entgegenzustrecken, wie um mich zu fangen und nicht mehr loszulassen. Da lief ich so lange, bis ich die Straße wieder erreicht hatte.«
—eine junge Hexe zu ihrer Lehrmeisterin, nach dem Versuch, Blutulmen-Schößlinge zu schneiden

Wesen des Waldes

»Furchtbare Ungeheuer leben da, Wolfsmenschen, die in den Nächten des vollen Madamals Rinder und Menschen anfallen. Und schwarze Pferde, die im Boron-Mond über die Heide preschen, mit langen Flammenzungen, die aus ihren Nüstern kommen.
Manchmal hört man nachts Klopfen aus dem Wald herüber, das kommt von bösen Feen, die in Bäumen eingeschlossen sind und von innen mit einem Knüppel dagegen schlagen. Sie wollen arglose Wanderer anlocken, damit man sie freiläßt, aber wehe dem, der durch ein Loch auch nur einen Blick in das Innere des Stammes wirft!
Ob ich all das selbst gesehen habe? Wo denkt Ihr hin! Wie jeder vernünftige Mensch habe ich den Farindelwald immer gemieden und die Türen sorgsam mit Schutzzeichen verschlossen, wenn das Madamal voll am Himmel steht.«
—gehört in Honingen, neuzeitlich

Aber nicht nur finstere Kreaturen sollen im Farindelwald hausen, auch von zarten Blütenfeen, atemberaubend schönen Dryaden und sprechenden Tieren oder gar Tierkönigen berichtet man, ebenso wie von geheimnisvollen Einhörnern und anderen Fabelwesen. Natürlich wird der Wald nicht nur von wundersamen Geschöpfen bewohnt, auch gewöhnliche Tiere wie in jedem anderen Wald gibt es, die allerdings bestimmte Gebiete instinktiv zu meiden wissen.

Die Farindelköhler

Die einzigen Menschen, die tatsächlich im Farindelwald leben, sind einige Köhler, die in den Randgebieten ihre Meiler betreiben, um Kohle für die Dörfer zu brennen. Wortkarge, verschrobene Männer und Frauen sind es, die ihren Beruf oft über Generationen weitergeben, und sie kennen den Wald und die Wesen, die in ihm hausen. Für ihre Meiler verwenden sie nur Reisig und totes Fallholz, und zahllose Sitten und Regeln kennen sie, um sich im Farindelwald mit seinen Tücken zurechtzufinden. Auf den Märkten, wo sie ihre Kohle gegen Mehl, Salz und Werkzeug einhandeln, werden die 'Farindelköhler' gemieden.

»Ulmen mögen Blut gut leiden, Weiden sollst du allzeit meiden, Gerten nur vom Hasel schneiden, Kinder nur in Farnblatt kleiden.
Bei Buchen leg dich nicht zur Ruh', aus Eiche mach dir keine Schuh', was du nicht willst, das man dir tu', das füg auch keinem Baume zu.
Feen sollst du niemals winken, nie beachten Bächleins Blinken, Wasser nie aus Quellen trinken, keine Tür hat außen Klinken.«
—albernische Köhlersprüche über das rechte und das schlechte Tun bei der Arbeit im Wald

»Seelenlose Weiber und Kerle sind die Farindelköhler, von Travia verlassen und ohne Mitleid, fürchten Tod und Dämonen nicht, aber auch nicht die Götter. Schneiden sich selbst die Zungen raus, um die Geheimnisse des Waldes nicht verraten zu können!«
—gehört in einem Dorf in der Nähe von Bredenhag, neuzeitlich

Yarn, der Druide vom Feenwald

Doch Einige finden auch ihr Einkommen oder ihre Bestimmung durch den sonderbaren Wald und seine Geheimnisse. In der Nähe von Winhall etwa ist ein Druide zu Hause, der sich 'Yarn vom Feenwald' nennt und von den Einheimischen als Priester der göttlichen Farindel angesehen wird. Man befragt den stets in weiße Gewänder gekleideten charismatischen Mann als Seher, um den Willen der Herrin des Waldes zu ergründen. Dieser eröffnet dann seiner 'Gemeinde' mittels geheimnisvoller Rituale, bei denen sich im Wasser spiegelndes Mondlicht oder der Wuchs junger Haseltriebe zur Deutung herangezogen werden, den Willen der 'Göttin'. Für seine mystischen Dienste lässt sich Yarn stets reich beschenken. (Mehr zum Hintergrund von Yarn erfahren Sie auf Seite 194.)

Besondere Orte des Farindelwaldes

Der Farindelwald ist nicht, wie man oft meint, ein gleichmäßig bewaldetes Gebiet. Immer wieder gibt es Lichtungen und Schneisen, die mit Gras bewachsen und von niedrigen Büschen bestanden sind. Aber auch wunderschöne Wiesen findet man, die von Bienen und Hummeln umschwirrt werden. An anderen Stellen sieht man seltsam öde, kreisrunde Brachfelder oder auch Anhöhen, die sich über das Meer der Bäume erheben wie der kahle 'Riesenschemel' westlich von Aran oder ein stets in Nebel gehüllter Hügel, auf dessen Kuppe sich ein einzelner, aufrecht stehender Stein befindet.
Auch Gewässer gibt es im Farindelwald. Die Quelle des Flusses Gemhar entspringt irgendwo nördlich von Bredenhag zwischen Farn und Springkraut unter großen Findlingen und sammelt sich in einem na-

Farindel

Von manchen wird sie lediglich als Elfe, Holde oder mächtige Magierin angesehen, andere fürchten oder verehren sie wie eine Göttin, und um ihr Wesen ranken sich zahlreiche Legenden. So soll Farindel einst die Königin über eine große Stadt der Elfen gewesen sein, die sie durch ihre Zaubermacht entrückt habe, als der Namenlose die Hochelfen in den Krieg trieb.
Heute befinde sich hier nur der große Wald, aber noch immer wache seine unsterbliche Hüterin darüber, dass niemand den Weg zu ihrem Hofstaat finden kann. Andere sehen Farindel als uralte Feen-Kreatur und verehren sie als gleichrangig neben den Zwölfen. Doch während man diese 'Guten Götter' um Beistand anruft, gilt Farindel eher als übelwollende Macht, die besänftigt werden muss. In der Gegend um Winhall jedoch gibt es regelrechte Feenkulte, die Farindel als Schutzgöttin verehren und ihr regelmäßig Opfergaben darbringen.
Niemand dieser Leute aber kann von sich behaupten, der von Geheimnis umwobenen Hüterin und Herrscherin des Waldes jemals von Angesicht zu Angesicht gegenübergestanden zu haben.

»Wer Farindel ist, willst du wissen? Ich kann es dir nicht sagen, aber vielleicht kennen die Bäume die Antwort, in deren Blättern der Wind wispert, oder der Eichelhäher, der mit seinem Warnruf arglose Wanderer mahnt, oder das Unterholz, das unter deinen Schritten knackt.
Und zweifellos gibt es noch viel mehr Wesen im Farindelwald, die mit ihrer Stimme sprechen ...«
—überlieferte Antwort, die Sian von den Feen zugesprochen wird

türlichen Becken, dessen bunte Bachkiesel angeblich Edelsteine aus der Anderswelt sein sollen. Neben verwunschenen Weihern gibt es aber auch tote, nach Fäulnis riechende Tümpel, die von Irrlicht-artigen Feen bewohnt werden.

Die wenigen Behausungen der Farindel-Köhler sind meist nur durch den Holzkohlegeruch der Meiler zu finden, denn gut verborgen liegen die ärmlichen, aus Fallholz gefertigten Hütten hinter Schwarztannen-Gehölzen. Allerlei seltsame Zeichen finden sich in der Nähe: Rote Bänder sind um Baumstämme gewunden, in Haselsträuchern hängen in einem Netz aus Wollgarn kleine, bronzene Glöckchen verwoben, und weiß getünchte Steine bilden Pfade, die scheinbar ziellos ins Dickicht führen.

Die Geschichten über den Farindelwald berichten von weiteren seltsamen Orten wie einem ganz aus Gold und Elfenbein bestehenden Feenbrunnen, einem über und über mit unbekannten Runen bedeckten Opferstein oder einem Weiher mit tiefschwarzem Wasser, der alle Wesen in seiner Nähe mit Trostlosigkeit und Leere ansteckt, bis sie sich schließlich von selbst in seine Tiefen stürzen.

Dörfer und Burgen

Die Zivilisation hat nie Fuß fassen können im Farindelwald, doch an seinen Randgebieten wurden immer wieder Dörfer errichtet oder Burgen als Wacht gegen die Gefahren des Waldes erbaut. Die meisten haben sich nicht lange gehalten. Trampelpfade, die sie mit der Außenwelt verbanden, wuchsen sofort wieder zu oder verschwanden einfach, und der Wald überwucherte die Felder und trieb seine Schößlinge in die Häuser ungleich schneller, als man sich seiner erwehren konnte. Noch heute kann man manchmal solche verlassenen Siedlungen finden, kaum mehr zu erkennen unter Efeu, Brennnesseln, Brombeerbüschen und Disteln, und nicht selten ragen aus den halb eingesunkenen Dächern mächtige Eichen und Buchen heraus. Manche dieser Dörfer werden sogar von den Tieren gemieden, und kaum jemand ahnt, was damals mit den armen Seelen geschah, die dem wuchernden Wald nicht mehr entkommen konnten.

Ansiedlungen, die sich dennoch halten konnten, haben den Status von belagerten Bastionen in einer Umgebung, die Menschen höchstens duldet, aber niemals gutheißt, wie zum Beispiel Burg Lileyan in der Baronie Aiwiallsfest. Gerade in den letzten Jahren hat sich der Wald an vielen Stellen stärker ausgebreitet als bisher, und wohl nur Farindel selbst kennt dafür den Grund. So warten in mancher vom Efeu umkränzten Wehrburg vielleicht gerade jetzt in diesem Augenblick treue Kämpfer des örtlichen Adelshauses auf Befehle, Lebensmittel oder Ablösung, immer fürchtend, dass auch der letzte bekannte Pfad mittlerweile vom Dickicht erobert wurde.

Der Rote Wald

Seit einiger Zeit breitet sich an den Nordost-Rändern des Farindelwaldes ein Phänomen aus, das seine Quelle (so heißt es) nicht in den Geheimnissen des Waldes hat, sondern vielmehr einer anderen, Farindel feindlich gesonnenen Macht entspringen soll.

»Zwischen Ortis und Winhall soll es ein Waldstück geben, wo die Blätter sich schon im Praios-Mond rötlich verfärben, und wenn man einen dieser Bäume verletzt, quillt anstatt Harz blutroter Saft heraus. Eine Pflanze findet man dort, die sonst nirgends bekannt ist, von purpurner Farbe und mit schmalen Blättern, die wie Federn aussehen, und die da, wo sie wächst, alles andere Kraut verdrängt. Einzig der blauen Kugeldistel, die es dort häufig hat, kann sie offenbar nichts anhaben.

Die Einheimischen nennen diese Gegend den 'Roten Wald' und führen allerhand Unglücke auf seine böse Macht zurück. Der Wald soll die Tiere aggressiv machen, und im vorletzten Winter habe sich gar der Tommel rot gefärbt, und alle, die von seinem Wasser tranken, seien von einer seltsamen 'roten Seuche' befallen worden.

In den letzten Jahren sind dort regelrechte Kulte aufgeblüht, die die Fee Farindel um Schutz vor dem Wald und einem Wesen anrufen, das der 'Rote Wyrm' genannt und als übelwollender Herrscher des Waldes angesehen wird.«

—aus dem Buch der Schlange *des albernischen Hesinde-Geweihten und Feen-Forschers Morgan Ruadeson, 1029 BF*

Dort, wo der 'Rote Wald' um sich greift, scheinen auch Bäume und Büsche des Farindelwaldes schneller als gewöhnlich zu wachsen, junge Sprösslinge siedeln sich auf Wegen und Straßen an, dichte Teppiche von Farnen bedecken einstiges Ackerland. An den Uferauen des Tommel breitet sich die Kugeldistel aus und macht Weideflächen ungenießbar. An manchen Stellen hat man gar den Eindruck, als würden die Gewächse des Roten und des Farindelwaldes wie zwei stumme, geduldige, aber unaufhaltsame Heere gegeneinander aufmarschieren.

Weitere Informationen zum Roten Wald und dem Roten Wyrm finden Sie in den **Mysteria et Arcana** ab Seite 193, Informationen zu den Geheimnissen des Farindelwaldes und zu seiner Verwendung im Spiel auf Seite 193 bis 194.

Das Seenland

Einwohner: 20.000
Baronien: Grafenmark Havena, Altenfaehr, Nordhag, Weidenau, Westpforte, Yantibair, Ylvidoch
Bedeutende Orte: Altenfaehr, Weidenau, Nordhag, Yantibair, Ilvidoch
Bedeutende Burgen: Wasserburg Yantibair, Burg Crann Feyaras bei Wallersrain, Wasserburg Dun Maraban bei Weidenau
Garnisonen: wenige feste Besatzungen bei Siedlungen, etwas mehr bei Befestigungen in der Nähe zum Abagund
Besonderheiten: gefährlicher Nebel und unregelmäßige Schwemmzeiten, wenige verborgene Auelfendörfer, seltene Relikte der Hjaldinger
Stimmung des Landstrichs: abgeschiedene Dorfgemeinschaften, die dem sumpfigen Land ein karges Auskommen abtrotzen und sich wenig um Herrschaft oder Landesstolz scheren.
Was die Seenländer über ihren Landstrich denken: "Wir haben schon immer hier gelebt. Der Nebel mag uns in die Irre führen, das Meer uns das Vieh wegschwemmen, aber wer möchte schon fortziehen und in der Fremde unter Fremden leben?"

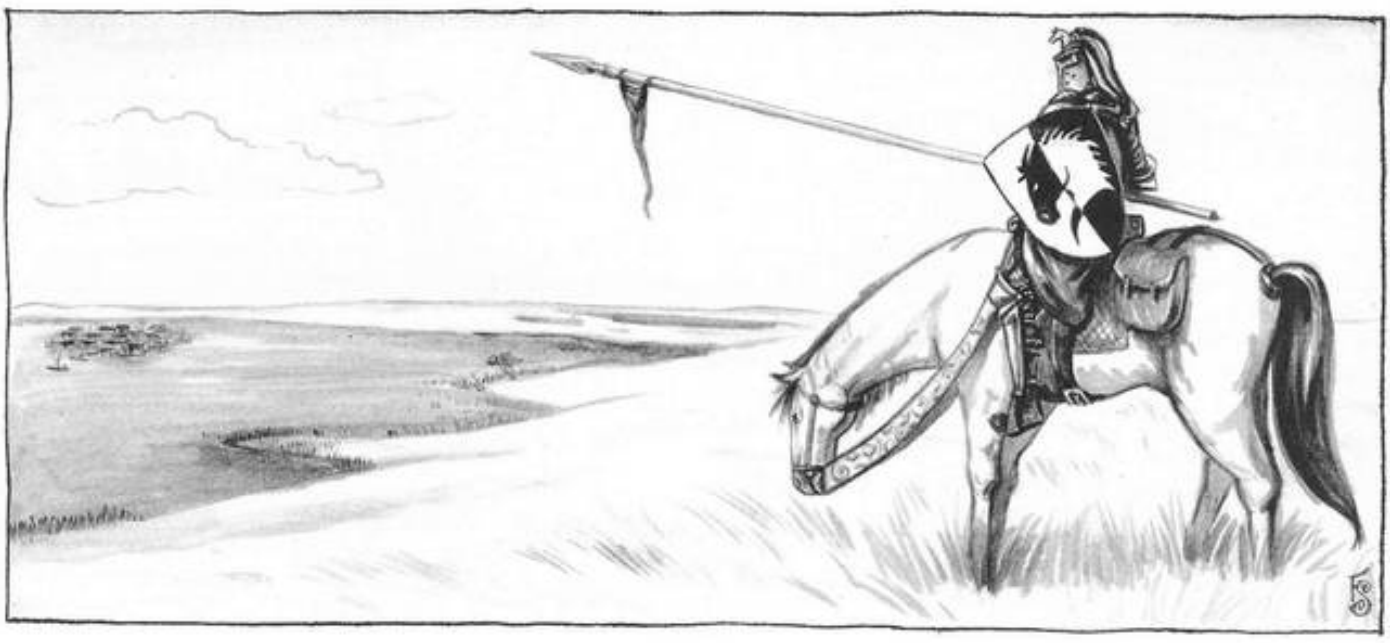
Die weiten Wasser – von der Landschaft

»Mein Name ist Schwermut.
Trauer klingt in meinem Liede.
Stille ist es, was ich liebe.
Mein Leib nährt Feuersglut.
Tränen decken mein Gesicht,
meine Haut trägt salzig Blüten.
Haar zerzaust von Windes Wüten,
das an keinem Felsen bricht.«
—Malachias ui Gial, Von den Seen, *Weidenau 1025 BF*

»Reisest du von der groszen Stadt Havena aus gen Nord und wendest dich vor der Ortschaft Lyngwyn zur Rechten, so biszt du im Land der Seen. Es geht von hier, wo die Küste isset, bis dorthin, wo nach Yantibair die Heid beginnt. Im Norden hat es im nostrischen Tommel seine Grenze, im Süden in den Auen des großen Stromes. Es isset dies ein sumpfig Land, dorten nur wenig Bäume wachsen. Weite Teyle sind bedeket von Wasser, wobei es von einer Art ist, die dich nicht wissen lässt, ob es nun ein Bach, ein See, ein Moorloch oder ein gar schon ein Teyl des Meeres ist, der grad von oben in deine Stiefel läuft.«
—aus Wanderers Brevier, *Autor unbekannt, um 790 BF*

»Die Seen sind dabei so voller Inseln und das Land so voller Teiche, und alles ist mit hohem Gras und Schilf bewachsen, dass sich nicht immer sagen lässt, wo das Land beginnt und wo das Wasser endet. Überhaupt scheint diese Landschaft jedes Bestreben des Menschen, sie in Grenzen zu zwingen und so zu ergreifen, zurückzuweisen. Nichts weißt du hier von den Grenzen von Land, See und Meer, nicht von der Grenze zwischen dem Königreich Nostria und Albernia, und selbst manch Bauer weiß nicht zu sagen, wer ihm zum Herren bestellt. So viel Nebel gibt es hier, und immer ist es trübe, dass gar die Fronten zwischen Tag und Nacht verschwimmen. Und in diesem Nebel liegen zuweilen Orte verborgen, wo gar die Grenzen zur Anderswelt keine mehr sind.«
—aus Magisches Albernia *von Magistra Eleona von Honingen, Kuslik 560 BF*

Das Seenland ist der flächenmäßig zweitgrößte Landstrich des Königreichs Albernia nach der weiten Heide des Abagund. Die beiden größten Gewässer sind der **Schleiensee** im Westen und der **Waller** im Osten des Seenlandes. Der **Finbairsee** liegt bereits in Nostria, der **Yennalin** ist durch die Grenze geteilt (eine Beschreibung des nördlichen Seenlandes finden Sie in **Westwind 147f.**). Grenzziehungen dieser Art scheren indes weder die Landschaft noch die einfachen Leute auf beiden Seiten. Die Fischer, Hirten und wenigen Bauern folgen mal dieser, mal jener Herrschaft, je nachdem, auf welcher Seite der Grenze gerade weniger Abgaben und kein Kriegsdienst zu leisten sind. Das sehen die Barone zwar nicht gern, die weite und unwirtliche Landschaft macht Erhebungen und Strafaktionen jedoch schwierig.
Das Seenland ist geprägt durch viele Bäche sowie kleine und große Brackwasserseen. Große Waldstücke sind selten, stattdessen ragen einsame Bäume oder Findlinge aus dem flachen Land, und das Gras wächst so hoch, dass es einem Menschen bis zur Leibesmitte reicht.
Das Wasser der Seen ist nur selten tiefer als zwei Schritt. Ihre Ufer sind von Feldern aus Schilf, Rohrkolben und Kopfweiden gesäumt. In der Zeit der Herbst- und Winterstürme brechen die Fluten des nahen Meeres ungebremst über das tiefliegende Land herein und verbinden die einzelnen Seen zu einem riesigen, flachen Wasserspiegel. Darum ist das Wasser der Seen und auch die Erde des ganzen Landes leicht salzig. Trinkwasser lässt sich hier nur gewinnen, wenn Efferd genügend



Liebesgruß

»Fährst du ins schöne Nostria fort,
Salbei, Donf, Joruga und Lein,
bring meinen Gruß einer Dame dort,
denn sie war einst die Liebste mein.

Sie soll mir nähen ein Hemd aus Batist,
Salbei, Donf, Joruga und Lein,
an dem weder Naht noch Nadelstich ist:
Dann wird sie wieder die Liebste mein.

Sie soll es waschen am Brunnen so leer,
Salbei, Donf, Joruga und Lein,
der Wasser nie führte und nimmermehr führt:
Dann wird sie wieder die Liebste mein.

Oh, finde mir doch einen Morgen Land,
Salbei, Donf, Joruga und Lein,
wohl zwischen der Brandung
und dem Meeresstrand:
Sonst wirst du nie mein Liebster sein.

Oh, pflüge ihn mit einem Lämmerhorn,
Salbei, Donf, Joruga und Lein,
besäe ihn mit einem einzigen Korn:
Sonst wirst du nie mein Liebster sein.

Oh, mähe ihn mit einer Sichel aus Leder,
Salbei, Donf, Joruga und Lein,
bind' Garben mit einer Pfauenfeder:
Sonst wirst du nie mein Liebster sein.

Und wenn du mit all dem fertig bist,
Salbei, Donf, Joruga und Lein,
dann komm und hol dir dein Hemd aus Batist
und du wirst wieder mein Geliebter sein.«

(zu singen nach der Melodie des irdischen Scarborough Fair von Simon und Garfunkel)

Regen schickt, um die steinernen Zisternenbecken der Dörfer zu füllen. In den natürlichen Kanälen, die viele Gewässer untereinander und manchmal sogar mit dem Meer verbinden, entstehen beträchtliche und oft gefährliche Strömungen. Was wie ein harmloser Bach aussieht, ist unter der Oberfläche möglicherweise ein reißender Strom voller Strudel und Tücken, in denen Boote kentern und Reisende zu Fuß oder zu Pferd in Augenblicken fortgerissen werden. Vor allem zur Schwemmzeit, wenn das ganze Land mit Wasser bedeckt ist, sind solche Ströme für unerfahrene Augen kaum zu erkennen. Auch der oft nur scheinbar feste, in Wahrheit sumpfige Grund ist gefährlich für Mensch und Tier, die hier leicht fehltreten und sich die Knöchel brechen.
Die eigentliche Gefahr des Seenlandes aber ist der Nebel. Insbesondere in den Stunden der Dämmerung legt sich der dichte, graue Schleier über das Land und hält sich manchmal viele Tage lang. Selbst die erfahrensten Seenländer können in der milchigen Brühe die Orientierung verlieren und auf der vergeblichen Suche nach bekannten Landmarken schließlich elendig verdursten oder in gefährliche Strömungen geraten, die sie aufs offene Meer hinaustragen.

Leben mit den Seen

Die wenigen Menschen leben in entlegenen Siedlungen. Viele Dörfer wurden auf künstlich aufgeschütteten Hügeln errichtet, den so genannten Terpen, manche sogar inmitten eines flachen Sees. Diese Terpen sind zwischen anderthalb und drei Schritt hoch. Ihre Ränder werden von den Dörflern nicht bebaut, sondern mit zähem Gras, Büschen und Weiden bepflanzt, um die Erosion einzudämmen. Trotz dieser Schutzvorrichtung kommt es immer wieder vor, dass eine starke Flut die Häuser unter Wasser setzt. Wer nicht davongespült wird und ertrinkt, findet nach der Flut das Trinkwasser in den Zisternen verdorben und Hab und Gut zerstört. Die Ruinen manches infolgedessen aufgegebenen Dorfes sind überall im Seenland zu finden. Manche von ihnen sind Gegenstand trauriger Geschichten, von anderen ist nicht einmal der Name im Gedächtnis der Menschen geblieben.
Ein Dorf besteht in der Regel aus nicht mehr als einem Dutzend der langgestreckten Häuser mit hohen Reetdächern, ein jedes von ihnen Heimstatt für eine kleine Familie von fünf bis sechs Mitgliedern. Bei der Abgeschiedenheit der einzelnen Siedlungen verwundert es wenig, dass die meisten Dörfler auch durch verwandtschaftliche Bande verbunden sind. Der Zusammenhalt der Gemeinschaft ist ungewöhnlich stark, denn sie hätte ihr mühsam erworbenes Hab und Gut längst wieder an Efferds Element verloren, wenn sie nicht in Momenten der Not und Gefahr eisern zusammenstünde.
Jeder Haushalt besitzt mindestens einen der typischen flachen Kähne aus Schilf oder leichtem Holz, die im seichten Wasser mit Rudern oder langen Staken geführt werden. Um im Nebel oder in der Dämmerung die Orientierung nicht zu verlieren, werden kleine Laternen am Bug der Boote befestigt, die den Weg zumindest einige Schritt voraus beleuchten. Durch eine Vielzahl genau festgelegter Signalrufe verständigt man sich auch im dichtesten Nebel.
An den Anlegestellen der Dörfer ist es oft die Aufgabe der Heranwachsenden, in regelmäßigen Abständen ein Signalhorn zu blasen, damit die Schiffer sicher zurückfinden.
Gegen Feinde sind die Dörfer nur wenig geschützt, und aus früheren Jahrhunderten sind zahlreiche Überfälle der Thorwaler überliefert, die sich von dem überschwemmten Land nicht abschrecken ließen, sondern geradezu eingeladen fühlten. Der Nebel, sonst vertrauter Schutz der Einheimischen, war nun den Feinden zu Nutze:

»Die Nordmannen näherten sich der Küste bei Nacht und griffen im Morgengrauen an. Fanden sie viele Verteidiger, flohen sie aufs Meer, wohin ihnen niemand folgte. Fanden sie den Ort unvorbereitet, erschlugen sie alle – nicht einmal die Kinder verschonten sie, damit ihnen kein zukünftiger Feind erwüchse. Ihre Schädel waren vorne geschoren, um die Gesichter größer und furchteinflößender erscheinen zu lassen. Sie bemalten sich mit magischen Zeichen und spitzten ihre Zähne mit Feilen an.«
—aus dem Buch von Cailis, *unbekannter Verfasser, wahrscheinlich um 250 BF*

Doch die Einheimischen ließen diese Überfälle nicht ohne Gegenwehr über sich ergehen:

»In dem Orte Airin hatten Nordleute alle erschlagen, als viele Erwachsene zu einem Jahrmarkt gezogen waren. Als diese zu ihrem zerstörten Heim zurückkehrten, gerieten sie in Wut, bemalten sich das Gesicht als Zeichen des Krieges mit den Farben der Familie, worunter sie die Asche der Toten mengten. Dann fuhren sie mit kleinen Kähnen zur Küste, wo die Feinde noch lagen, weil der Wind ungünstig war. In der Dämmerung enterten sie das Boot und kämpften gegen die Nordleute, bis von diesen nur noch eine Frau und von den Seenländern keiner mehr lebte. Jene aber schwor, dass der Name des Ortes nie vergessen würde. So schlug sie Zeichen in einen Stein und stellte ihn auf den Hügel des Dorfes. Dorthin kamen lange die Nordleute, wenn sie Handel und nicht Krieg führen wollten.«
—aus dem Buch von Cailis, *unbekannter Verfasser, wahrscheinlich um 250 BF*

Handel und Wirtschaft

»So sumpfig und salzig ist das Land, dass nichts gedeihet, was den Bauern von Nutzen ist: Gras und Schilf hat es allenfalls, verkrüppelte Kiefern, Weiden und jenen wilden Hafer, der auch an Stränden wächst. Grad genug, um einigen Tieren zur Nahrung zu dienen und Körbe daraus zu flechten. Die Bauern halten darum Bornländer Bunte und Schafe aus Prem und scheren sich wenig um Ackerbau.«
—Bericht des Gelehrten Jorgrimm, Trallop, um 913 BF

Auf dem salzigen Boden und im brackigen Wasser, die die Schwemmzeiten zurücklassen, gedeihen kaum Feldfrüchte. Weidewirtschaft, Fischfang, Torfstecherei und Salzgewinnung sind die einzigen nennenswerten Ertragsquellen des Seenlandes. Das salzige Gras verleiht der Milch und dem Fleisch der Rinder und Schafe jedoch einen besonderen Geschmack, deshalb gelten Butter, Käse und Schinken aus dieser Gegend in vielen hohen Häusern Albernias als Delikatesse. So ist beispielsweise der kleine Ort Wallersrain am Wallersee für sein in Sauerrahm eingelegtes Rindfleisch mit Zwiebeln bekannt.

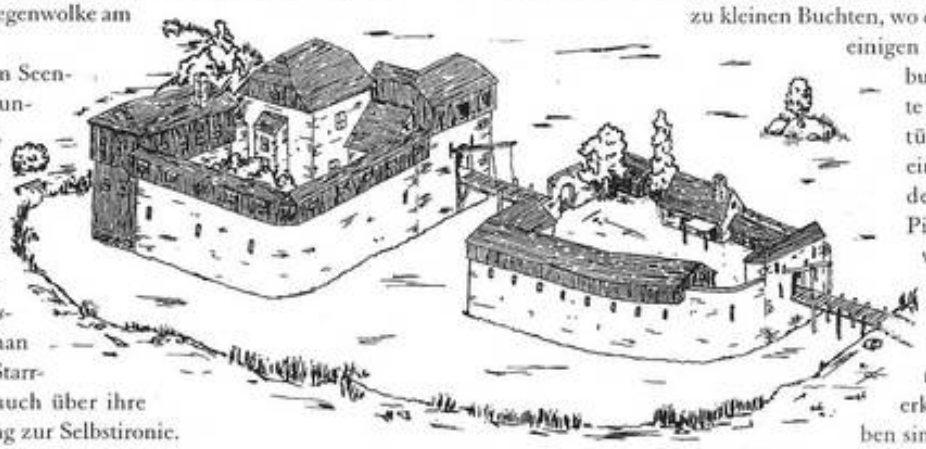
Auch reines Salz wird hier gewonnen und über albernische Grenzen hinaus gehandelt. Die Salzlake wird in großen Pfannen über Torffeuern gekocht, bis nur noch eine weiße Kruste übrig bleibt. Die Gewinnung des kostbaren Gutes ist mühsam, die Ausbeute der Salzbauern gering. Wer nicht mit Vieh oder Salz seinen Lebensunterhalt verdient, ist Fischer. Mit Lampen am Bug der Boote werden Fische angelockt, die mit Dreizack oder kurzen Bögen erlegt werden. Kleinere Fische werden mit Stellnetz und Reuse gefangen, die in den strömungsreichen Verbindungen zwischen den Seen aufgestellt werden.

Charakter und Lebensweise

Die Mentalität der Seenländer ist schwermütig und eigenbrötlerisch. Fremde, die sich selten einmal in eines der Terpendörfer verirren, finden in den Einheimischen misstrauische, mürrische und abweisende Gastgeber. Zwar werden sie nach Travias Geboten bewirtet, doch weist man ihnen lieber heute als morgen den Weg zur nächsten befestigten Straße.

Wenn man aber das harte Leben der Leute im Seenland kennt, kann man sie möglicherweise ein wenig besser verstehen. Was weiß der Fremde schon davon, wie man sich fühlt, wenn die Flut kommt und das Dorf auf der Terpe plötzlich zu einer Insel im grauen Meer wird? Wenn man sieht, wie die Wellen fast an die Hauswand schlagen, die Kinder das graue Wasser beobachten und sich sorgenvoll fragen, ob der Hügel wohl hoch genug aufgeschüttet wurde, während im Stall die Rinder, die im letzten Augenblick eingetrieben werden konnten, angstvoll muhen und mit den Hörnern gegen die Futterkrippen schlagen; oder wenn in einem heißen Sommer das Wasser in der Zisterne bedrohlich zur Neige geht und sich keine Regenwolke am Himmel zeigen will?

Unter sich sind die Leute im Seenland durchaus gelassen und unverstellt. Die Spottgesänge, mit denen sich die Reusenfischer auf dem großen Wallersee in lustigem Wettstreit von Schiff zu Schiff unterhalten, strotzen von verspieltem Humor. Aus dem *Liebesgruß* (siehe Seite 67) kann man Einiges über seenländische Starrköpfigkeit erfahren, aber auch über ihre Melancholie und ihren Hang zur Selbstironie.



Wasserburg Yantibair

Orte des Seenlandes

Die einzige Straße des Seenlandes, die sich auch zur Schwemmzeit stets sicher passieren lässt, ist der Knüppeldamm der alten Reichslandstraße von Abilacht nach Havena, der allerdings in letzter Zeit nicht mehr regelmäßig in Stand gesetzt wurde.

Der **Ort Yantibair** wird durch eine Wasserburg beschützt, die für diese Gegend als typisch gelten darf. Die Gebäude der Burg liegen nahe des Schleiensees in einer kleinen Senke. Wer immer die Burg stürmen will, muss sich über Wälle, Gräben und abreißbare Holzbrücken annähern, die einen raschen Sturm unmöglich machen. Als wäre dies noch nicht genug, lassen sich die Wiesen rund um das Burggelände mit wenigen Handgriffen am hölzernen Schleusentor fluten. Ein möglicher Angreifer muss nun erst mehrere hundert Schritt knietiefes Wasser und schlammigen Grund durchwaten, bevor er auch nur an die äußeren Gräben gelangt.

Wie Yantibair liegt auch das beschauliche **Ilvidoch** am Ufer des Schleiensees. Das Örtchen besteht aus einem knappen Dutzend Bauernkaten, zwei Fischerhütten mit einem weit in den See hineinreichenden Steg, einer Schmiede und einer kleinen Schenke.

Das Dorf **Wallersrain** ist zur Hälfte in den Wallersee hineingebaut. Am Festland liegt der größere Teil der Ortschaft. Weit verstreut mit bestenfalls einem Dutzend Häusern im Ortskern, leben hier die Viehhirten und Handwerker. Ein künstlicher Damm führt in den See hinein und verbindet das Hauptdorf mit einer Felseninsel, auf der sich die Mauern der verwinkelten Burg Crann Feyaras erheben. Hinter dem äußeren Mauerring führt ein Weg um die Burg herum zu einer den Felsen vergrößernden Terpe. Auf dieser liegt der zweite Teil des Dorfes, die Fischersiedlung.

Nordhag liegt an der Straße zwischen Havena und Nostria. Mit ihrem Erdgeschoss aus Stein und ihrem Fachwerk-Aufbau vermögen die Häuser den Fluten zu trotzen, die regelmäßig über Dorf und Umland hereinbrechen.

Am Großen Fluss

»Wie ein endloses dunkles Band windet sich der Große Fluss durch sein Bett. Das jenseitige Ufer verliert sich im grauen Dunst des allgegenwärtigen feinen Regens. Die Straße, die seinem Lauf folgt, ist kaum mehr als ein alter Knüppeldamm. Alles jenseits der Wege ist Sumpf. Mannshohes Schilf wiegt sich im Winde, verkrüppelte Weiden ragen alleine oder in Gruppen aus dem grünen Meer und weisen auf einen Pfad, eine Insel, etwas festen Boden hin. Kopfweiden stehen auch als Wächter der Wege, deren Lauf sie säumen. Hier und da sind zuweilen strohgedeckte Dächer oder ein paar rote Ziegel zu sehen – verstreute Zeichen menschlicher Besiedlung.«
—aus Mein Albernia *von Berthol Heff-Bennain, Havena 1003 BF*

Die Burgen Crumold und Draustein im Süden des Abagund erheben sich noch auf steilen Klippen über dem Großen Fluss. Die Fischerdörfer stehen hier hoch oben auf den Felsen, schmale Wege führen hinab zu kleinen Buchten, wo die Boote liegen. Auf einigen der höchsten Erhebungen sind noch heute die Reste alter Wachtürme zu sehen, die einst die Bewohner vor den herannahenden Piraten aus Thorwal warnten. Doch im Verlauf der Jahre zerfielen sie, so dass von den meisten nur noch niedrige Mauerkränze übrig geblieben sind.

Weiter stromabwärts, wenn der Fluss die südlichen Ausläufer des Seenlandes passiert, bestehen die Uferstreifen meist aus Sumpf und unübersichtlichen Auwäldern, die bei Nacht in dichten Nebel gehüllt sind. Den ganzen Tag über tanzen die kleinen Segel der Fischerboote auf den Wogen. Auch große Lastkähne ziehen gemächlich vorbei – begehrtes Ziel der Flusspiraten, für die der Fluss berüchtigt ist und die in den Sümpfen und im breiten Schilfgürtel am Ufer des Unterlaufes Unterschlupf finden. Kurz bevor der Strom das Delta erreicht und sich in unzählige Nebenarme aufspaltet, ist er weit über eine halbe Meile breit und hat, gerade in der Strommitte, eine beträchtliche Strömung.

Dort, wo nicht unwirtliche Sümpfe oder hohe Klippen die Ufer des Großen Flusses säumen, sind es die lichten Wälder der Auen. Silberweiden, Erlen und Birken, dazu ein Gewirr aus Teichen und alten Flussarmen vermitteln Wanderern ein Bild des ursprünglichen Albernia,

so wie es die ersten Siedler vorgefunden haben. In den Auwäldern und ebenso in den Sümpfen findet man daher häufig die Ruinen aufgegebener Bauernhäuser, Fischerkaten und sogar den einen oder anderen verfallenen Gutshof.

Am Rande der Auwälder wohnen die wenigen Bauern, die sich in die Nähe des Flusses wagen. Wer hier seine Felder bestellt, dessen Leben hält viele Gefahren bereit. Wohl ist die mit dem Frühjahrshochwasser angeschwemmte Erde außerordentlich fruchtbar, doch wenn der Fluss alle paar Jahre mit reißenden Fluten über die Ufer tritt, nimmt er jedes Mal ein gutes Stück Ackerland mit sich und nicht selten auch Vieh oder das Leben eines Bauern. Oftmals ändern diese Überschwemmungen sogar den Verlauf des Flusses selbst, indem sie abseits des alten Bettes neue Flussarme bilden.

Nicht überall ist das Ufer hier eine klare Linie trockenen Landes. Die Sümpfe bestehen aus unzähligen Inselchen, auf denen verstreute Fischerhütten stehen, und aus Morast, auf dem nur das Schilf Halt findet. Die hohen Schilfgürtel an beiden Ufern sind von zahllosen Bächen und Kanälen durchzogen, die die Verbindung der Fischer zum Fluss darstellen. Wer sich hier verirrt, wird so schnell nicht gefunden. Die Orientierung im Labyrinth der Kanäle fällt selbst den Ortsansässigen nicht immer leicht, zumal sich ihr Verlauf schnell ändern kann.

Die wenigen Wege sind hier zugleich Dämme, die Land und Fluss nur unzureichend zu trennen vermögen. Über Jahrhunderte hinweg wurde Erde aufgeschüttet und mit Schutt und Geröll befestigt, so dass die Wege auch bei schlechtem Wetter halbwegs befahrbar sind. Zu Fuß freilich versinkt man bei Regen unweigerlich im Morast der unzähligen Schlaglöcher. Ihr Verlauf ist im hohen Gras kaum zu überblicken, einzig die Kopfweiden, die den Wegesrand säumen, sind weithin sichtbare Wegmarken.

»Ewig gleich und wandelbarer,
bin ich allein und einzig wahrer
Fürst und Vater meiner Länder,
im Zorn gewalt'ger Lebensspender.
Saphir mein Rock, Smaragd mein Saum,
Alabaster meiner Krone Schaum.
Meines Herzens Wellenschlagen
singen ein Lied von alten Tagen.«
—*Malachias ui Gial,* Gedicht vom Großen Fluss, *Weidenau 1020 BF*

Altenfaehr

Der kleine Ort am Nordufer des Großen Flusses erhielt seinen Namen durch die Fährverbindung, die seit frühester Zeit über den Fluss bestand und die Mark Havena mit den Baronien des Windhaggebirges verband. Die Fähre besteht bis heute, obwohl Altenfaehr sich durch die Launen des Flusses irgendwann unvermittelt an einem toten Seitenarm wiederfand. Seit die Stadt durch einen Kanal wieder mit dem Fluss verbunden ist, erhält sie wieder mehr Bedeutung. Neben der Fähre ist die Stadt für die 'Schützen' bekannt, eine freiwillige Landwehr, die jedoch mehr für ihre ausschweifenden Schützenfeste als für ihren Mut im Gefecht gerühmt wird.

Weidenau

Weidenau am südöstlichen Ende des Seenlandes, eine Tagesreise von Havena entfernt, ist eine der ältesten Siedlungen Albernias. Der Sage nach half die Göttin Rondra selbst einem Ritter namens Bantram Feenwasser, drei Oger zu erschlagen. Zum Dank errichtete Bantram Rondra einen Tempel, der noch heute steht und mit einem riesigen Baumstumpf als Altar durchaus sehenswert ist.

Etwas nördlich von Weidenau liegt die Wasserburg Dun Maraban, Sitz des Hauses Arodon. Die Burg wurde errichtet, als Weidenau noch direkt am Großen Fluss lag und einige Bedeutung besaß. Da diese Zeiten vorbei sind, gründeten die Barone die Siedlung Neuhaven am Flussufer, eine knappe Meile vor den Toren Weidenaus. Besonders zur Mittagszeit ist viel los in Neuhaven, denn jeder Flussreisende, der nach der Praiosstunde eintrifft, muss in der Siedlung übernachten. Dieses Gesetz des Barons soll Reisende offiziell vor Piraten und den Unbillen des Deltas schützen, doch man muss kein allzu heller Kopf sein, um zu erkennen, dass es vor allem dazu dient, das Säckel des Barons mit den Talern der Gäste zu füllen.

Das Seenland im Spiel

Das Seenland eignet sich vor allem für Wildnisabenteuer: In den Seen und Mooren mögen noch gesunkene Schätze aus der ersten Siedlerzeit oder Relikte der Hjaldinger zu finden sein, unheimliche Seeungeheuer Opfer unter Seenländern und Handelsreisenden fordern, und in den plötzlich aufziehenden Nebelmeeren oder Springfluten können ganze Handelszüge spurlos verschwinden. In der weiten, kargen Landschaft finden auch Räuberbanden oder gesuchte Verbrecher ihre Verstecke, und an einigen abgelegenen Seen sollen noch Elfensippen leben.

Ein Held aus der Region

Wer dem Seenland den Rücken kehrt, wurde entweder nicht hier geboren oder hat einen wahrhaft triftigen Grund für die Reise, denn die meisten Seenländer können sich nicht vorstellen, ihre heimatliche Terpe und den Schoß der Gemeinschaft zu verlassen. Doch die Seenländer sind auch ehrlich, stur und hartnäckig: Ein schlimmes Verbrechen, eine große Liebe oder ein gegebenes Versprechen können durchaus Gründe dafür sein, dass eine Heldin aus dem Seenland die Welt erkundet. Wird sie anfangs noch etwas weltfremd sein, alles Fremde und Neue skeptisch betrachten und sich wehmütig nach der Dorfgemeinschaft sehnen, so wird sie sich doch handfest in eine Heldengruppe einfügen können und Freundschaften die Treue halten.

Das Delta das Großen Flusses

Einwohner: 2.000 (ohne Havena)
Baronien: freie Stadt Havena (teils im Delta), Berngau, Hohelucht (teils im Delta), Windehag (teils im Delta)
Bedeutende Orte: Gwydin, Wildwick, Fiering
Bedeutende Burgen: Schloss Feenquell
Garnisonen: außer bei Havena und Schloss Feenquell keine
Besonderheiten: Moorburg (Kerker Havenas), Khorenas Bande (Räuber und Piraten), Hexe Yassia, Druide Tlutasch, Ellerdorns Hof
Stimmung des Landstrichs: In das lebensfeindliche Sumpfgebiet wagen sich nur Schmuggler, Verbrecher oder Leute, die außer dem Torfstechen kein anderes Auskommen finden können.
Was die Deltabewohner über ihren Landstrich denken: "Sterben müssen wir alle mal, im Dreck der Muhrsape geht's nur etwas schneller."

»Ein kalter Schauer lief mir über den Rücken; scheinbar endlos erstreckte sich das düster-grüne Moor in alle Richtungen. Hier und da erspähte ich einen schilfgesäumten Wasserlauf, einen der vielen Arme des Großen Flusses. Ebenfalls von düsterer Farbe waren die vereinzelten Erlenbruchwälder, dunkel und geduckt auch die Gebüsche aus Krähenbeeren und Gagelstrauch. Wie schwarze Löcher in diesem Pflanzenteppich waren überall kleine und große Seen zu erkennen: Mooraugen, deren Wasser so trüb ist, dass man nicht einen halben Schritt hineinblicken kann. Einige sollen völlig bodenlos sein und direkt hinabführen in ein Reich grauenvoller Kreaturen, die nur darauf warten, Mensch und Tier zu sich hinabzuziehen.«
—Bericht des Abenteurers Bran Alfara, 1027 BF

Das Delta des Großen Flusses beginnt rund 50 Meilen im Hinterland Albernias, wo sich der Fluss in seine fünf Arme aufteilt, und besteht zum Großteil aus einem unwegsamen Moor- und Marschland. Das Mündungsdelta macht fast ein Fünftel der Fläche Albernias aus und gehört zumindest nominell zur Grafschaft Großer Fluss – auch wenn von geordneter Herrschaft hier keine Rede sein kein.
Vor allem in Havena spricht man jedoch von der *Muhrsape*, wenn man das südlich der Stadt gelegene Moor meint. "Lieber gehe ich in die Muhrsape", heißt es dort, wenn man etwas unter gar keinen Umständen tun will. Schon das Wort Muhrsape, das angeblich orkischen Ursprungs ist und 'Mooraugen-Land' bedeuten soll, hat einen abschreckenden Klang, und in der Tat wirkt diese Landschaft überaus bedrückend auf Wanderer, die es aus irgendeinem Grunde in das Deltagebiet verschlagen hat. In den Herbst- und Wintermonaten liegt oft dichter Nebel über dem Land, allein im Frühling oder Sommer erscheint das Moor als friedvolle Landschaft. Dann blüht überall die purpurne Jasalinheide, die Gagelsträucher verbreiten einen wilden, würzigen Geruch, und weiße Wollgrasbüschel wiegen sich an den Rändern der Seen im Wind.

Örtlichkeiten der Muhrsape

Auch wenn das Moor ein wenig einladender Ort ist, gibt es doch Menschen, die sich hier niedergelassen haben, im Umland der Stadt sogar zahlreiche Dörfer.
Unweit Havenas liegt zudem das **Schloss Feenquell**, ein Wasserschloss, das Königin Invher und ihr Gemahl Prinz Romin einst zur Hochzeit erhielten und in dem sie sich heute sogar häufiger aufhalten als im alten Königspalast (dem früheren Fürstenpalast) in Havena. Das weitläufige Anwesen besitzt einen Gutshof mit eigener Pferdezucht. Die königinnentreuen Ritter der Krone nutzen das Schloss als Versammlungsort.
Die vielen Dörfer rund um Havena sind für die Versorgung der großen Stadt zuständig und können über gut befestigte Knüppeldämme erreicht werden. Die Bauern hier kämpfen ständig mit dem gleich jenseits ihrer Felder beginnenden Moor um kostbares Ackerland.

Gwydin ist das südlichste dieser Dörfer. Die Gwydiner kennen das Umland recht gut und verdienen sich bisweilen ein Zubrot damit, Abenteurer durch die Muhrsape zu führen.
Es gibt aber auch tief im Moor noch Ansiedlungen: In **Wildwick** drängen sich die Katen der misstrauischen Bauern hinter einer starken Palisade aneinander. Fremden traut man hier nicht, und oftmals fliegt von der Palisade erst einmal ein Pfeil herüber, um zu prüfen, ob es sich nicht doch um Geister handelt, die sich dem Ort nähern. Auch in anderen Weilern in der Muhrsape, wie dem Fischerdörfchen **Fiering**, lebt ein abergläubischer und scheuer Menschenschlag.
Die **Moorburg**, die berüchtigte Kerkerfestung von Havena, liegt nur wenige Meilen östlich der Stadt, abseits der Straße nach Abilacht. Sie ist nicht umsonst bei Schurken so gefürchtet, gehört es doch zur Strafe für die Gefangenen, dass sie täglich hinaus in die Torfstechergruben ziehen müssen. 'Lebenslang' lautet meistens die Strafe für die hier Eingekerkerten, und doch ist sie normalerweise nach fünf Jahren schon beendet, wenn der Leichnam des Unglücklichen in ein flaches Loch im Schwarztorf geworfen wird.
Die Wenigen, denen doch die Flucht gelingt, werden von den Aufsehern lieber dem Moor überlassen, als ihnen in die Muhrsape zu folgen. Der ein oder andere Sträfling, der daraufhin nicht entkräftet sein Leben im Moor aushaucht, schafft es vielleicht, sich einer der Banden der Muhrsape anzuschließen.

Moorbauern und Deltapiraten

Die Bauern, die tief im Sumpf ein ärmliches Dasein fristen, leben in windschiefen, halb versunkenen Katen mit verrotteten Reetdächern. Moorbauern sind Landleute, die überall sonst vertrieben wurden, oder ehemalige Wanderarbeiter, die ein Stück eigenen Boden, und sei es noch so elend, dem Leben auf den Straßen vorziehen.
Das Moor schenkt den Bauern nichts. Der Boden ist zäh, sauer und unfruchtbar. Was hier der Erde abgetrotzt wird, gedeiht so kümmerlich, dass es kaum ausreicht, um eine Familie zu ernähren. Vieh muss ständig bewacht werden, soll es nicht binnen kurzem den Sumpfranzen zum Opfer fallen.
Um überhaupt einmal ein paar Heller zu verdienen, stechen die Moorbauern den schwarzen Torf, den sie mit flachen Kähnen in die Stadt staken, damit die Havener ihre Öfen heizen können. Die schwere Arbeit in den Torfgräben wird zumeist von den Kindern ausgeführt, sobald diese das zehnte Jahr erreicht haben. Doch in der Grube lauern giftige Schlangen und Krankheiten, so dass viele Moorbauernkinder sich keines langen Lebens erfreuen können.
Die Muhrsape ist auch die Heimat jener, die mit dem Gesetz in Konflikt stehen, wagt sich doch kein Gesetzeshüter weiter als einige Meilen in das Moor hinein. So erzählt man sich von dem *Güldenen Bund*, einer Sekte des Namenlosen, die hier Menschenopfer darbringen soll. Glaubt man den Geschichten der Havener, so muss es zudem etliche Schwarzmagier in der Muhrsape geben, die hier in finsteren Türmen hausen und Dämonen beschwören.
Auch für Schiffe und ihre Besatzungen, die im Delta unterwegs sind, bietet die Muhrsape genügend Gefahren. Die größte droht von Flusspiraten, denen es ein Leichtes ist, im unübersichtlichen Sumpfland Überfälle auszuführen.
Die wohl berüchtigtste Bande von Räubern und Piraten ist *Khorenas Bande*, die schon seit über zwanzig Jahren ihr Unwesen im Delta treibt und über einen eigenen Stützpunkt tief im Moor verfügt. Bisweilen gibt sich ein Mitglied der Bande auch als Führer aus – nur um Schatzsucher oder Abenteuerlustige in eine Falle zu führen.
Daneben leben hier noch andere seltsame Gestalten: die Hexe *Yassia*, der Druide *Tlutasch* und *Ellerdorn Ardantyr*, ein Mittler zwischen Menschen und Feen, um nur drei zu nennen. (Details zu diesen Personen finden Sie auf der Seite 176.)

Sumpfranzen und Neckerkraut

Was für Menschen ein lebensfeindlicher Ort ist, bietet vielen Wesen eine Heimat: Neben unzähligen Insekten und Amphibien sind hier vor allem die angriffslustigen *Sumpfratten* (**ZBA 155**) und *Sumpfranzen* (**ZBA 68**) zu erwähnen. Auch *Sumpfegel* (**ZBA 89**) und seine deutlich größere und gefährlichere Abart, der *Riesenspringegel* (**ZBA 88f.**), haben es immer auf frisches Blut abgesehen. Bisweilen gelangt auch einmal ein *Zwergkrakenmolch* (**ZBA 124**) in die Muhrsape.

Daneben kann man im Moor aber auch verschiedenen *Feenwesen* begegnen (siehe Seite 151ff.). Die bekannteste ist *Sheilean*:

»Sie ist schön wie ein Traum, mit goldenem Haar, schneeweißer Haut und Augen so strahlend grün wie das Moos im Schein der Praiosscheibe. Doch sei gewarnt, Sheileans äußere Erscheinung trügt, denn sie ist ein tückischer, todbringender Geist. Sie lockt Wanderer mit ihrem herrlichen Aussehen oder mit süßem Gesang in Moore und Seen, wo sie sie ertränkt und dann ihre Seelen verzehrt. Nur wer eine Sonnenscheibe oder sonst ein heiliges Amulett trägt oder ein Gebet spricht, ist gegen ihre dunklen und bösen Absichten gefeit. Des Nachts kann man manchmal ihr Lied hören, so schön, dass einem das Herz im Leibe zerspringt.«

—Schauermärchen über die Schrecken der Muhrsape, wie man es sich in Havena erzählt

Zudem ist noch zu erwähnen, dass mitunter auch seltsame Kreaturen aus der verfluchten Unterstadt Havenas in das Deltagebiet gelangt (siehe Seite 88ff.).

Die Havener Marschlande bieten große pflanzliche Vielfalt. Hier findet sich nicht nur *Neckerkraut* (**ZBA 255f.**), das von Schiffsköchen verwendet wird, um der Efferdssieche vorzubeugen, sondern auch Mibelrohr (**ZBA 251**). Dabei handelt es sich um ein begehrtes Binsengewächs, das als Tee gebraut den Geist schärft. Selbst *Carlog* (**ZBA 232**), mit dem man im Dunkeln sehen kann, gedeiht in der Muhrsape.

Faulseen und Moorleichen

Seltener als die Mooraugen, aber vom umgebenden Land kaum zu unterscheiden, sind die *Faulseen*: tiefe Tümpel aus zähem Schlamm, über die eine dünne Schicht harmlosen Grases gewachsen ist. Wird das Gras entfernt, steigt ein übler Gestank auf und glänzend schwarzer, fettiger Schlick kommt zum Vorschein. Wer allein im Moor unterwegs ist und in einen solchen Tümpel stürzt, ist meist unrettbar verloren.

Nur erfahrene Moorgänger erkennen bereits an einem bläulichen Nebelhauch, der dicht über dem Boden steht, dass sie in gefährliche Nähe einer solchen tödlichen Falle geraten sind. Wenn aber, wie es in den Herbst- und Wintermonden häufig geschieht, das gesamte Moor von treibenden Nebelschwaden bedeckt ist, dann hilft auch die beste Kenntnis der Landschaft nicht weiter.

»Sterben mag wohl keiner, aber in der Muhrsape zu sterben, da behüten mich die Götter vor. Denn Golgari findet im Moor die Seelen der Toten nicht, diese sind verdammt, auf ewig hier zu verweilen. Die Körper der Verstorbenen jedoch bemühen sich stets, ihr modriges Gefängnis zu verlassen. Besonders in der Zeit des Boronmondes wühlen sie sich aus dem Schlamm, wanken durch den Nebel und gieren nach den Lebenden. Ihr verzweifelter Wunsch, endlich Frieden zu finden, hat sie verbittert und böse gemacht. Einen Wanderer treiben sie in den Sumpf, bis er in einen Faulsee stürzt und jämmerlich ertrinkt. Bisweilen kommen sie auch des Nachts in die Dörfer ... Oh nein, hier will ich nicht sterben.«

—Bäuerin Yanna auf dem Sterbebett zu ihren Enkeln, Gwydin, 1024 BF

Faulseen werden regeltechnisch wie *Sumpflöcher* behandelt; unterteilt werden sie in fünf Gefährlichkeitsstufen (1–5), deren Wert auch den Zuschlag auf anfallende Proben darstellt – seien es Talentproben auf *Wildnisleben*, *Orientierung*, *Sinnenschärfe* oder *Gefahreninstinkt*, um den Gefahren zu entgehen, oder Proben auf KK und GE zum Herausziehen und -winden.

Moorleichen besitzen aufgrund ihres meist sehr gut erhaltenen Zustands die Spielwerte von *Lebenden Leichnamen* (**MGS 78f.**) und treten auch als Freie Untote auf.

Daneben treiben aber auch **Geister** ihr Unwesen in der Muhrsape. Vor allem *Irrlichter* (**MGS 111f.**) sind hier sehr zahlreich und versuchen stets, Wanderer in den Sumpf und damit ins Verderben zu locken.

Die Muhrsape im Spiel

Das düstere Marschenland des Mündungsdeltas ist natürlich zunächst einmal ein Ort, der sich mit seinen Irrlichtern, Moorleichen, misstrauischen Bauern und unheimlichen Nebeln ausgezeichnet für allerlei Geistergeschichten eignet.

Daneben ist die Muhrsape die Heimat für Verbrecher, Ausgestoßene und jeden, der etwas zu verbergen hat. Gardisten wagen sich nicht in das Moor, so dass die einzige Hoffnung eines beraubten Kaufmanns oder eines Barons, dem sein einziger Sohn entführt wurde, eine unerschrockene Gruppe Abenteurer sein könnte.

Aber auch die Suche nach seltenen Kräutern oder versunkenen Schätzen kann die Helden hierher führen. Bisweilen wird mit der benachbarten Markgrafschaft Windhag Schmuggel über das Delta hinweg abgewickelt; möglicherweise liegen irgendwo neben einem Faulsee noch die kostbaren Güter eines unvorsichtigen Schmugglers.

Die Küstenregion

Einwohner: 8.000 (ohne Havena)
Baronien: Seefreiherrschaft Ila und Eiras, Küstenabschnitte von Westpforte, Nordhag, Freie Stadt Havena, Berngau, Windehag
Bedeutende Orte: Lyngwyn, Arvun, Inseln Ila und Eiras
Garnisonen: Stützpunkte der albernischen Flotte
Besonderheiten: Talagh Cladrim, die 'Windwacht' mit der Efferd-Prophetin Aeb Lynnael, uraltes Stammlehen der Sanins
Stimmung des Landstrichs: Die wenigen kleinen Ansiedlungen, von denen manche eher von Seeräuberei als vom Fischfang leben, sind den elementaren Gewalten des Meeres ausgesetzt.
Was die Küstenländer über ihren Landstrich denken: "Wer an der Küste geboren ist, dem fließt Salzwasser in den Adern, und die Launen Efferds erträgt er mit Gleichmut."

»Sturmesbrüllen, Möwenschrein
widerhallt von Fels und Stein.
Gischt sprüht von den weißen Klippen,
netzet salzig deine Lippen.
Atme, Bruder, Luft so rein.
Hier im Westen steht mein Heim.
Wo Efferdmacht das Land zerfrisst,
hier schmeckst du, Freund, was Freiheit ist.«

—Malachias ui Gial, Gedicht von der Küste, *Weidenau 1028 BF*

»Zur zweiten Stunde nach Sonnenaufgang meldete der Ausguck: "Land in Sicht!" Als sich die Morgennebel lichteten, wurde deutlich, was der Mann als dunkle Linie ausgemacht hatte. Das Gebirge im Osten, welchem wir so lange gefolgt waren, war zurückgewichen. Die Brandung brach sich an

hohen, weißen Felsen. Die Klippen ragten fast hundert Schritt in die Höhe und strahlten grell im Sonnenlicht. Als die Erkunder zurückkehrten, meldeten sie, alles sei aus feiner Kreide. Es gebe eine tiefe Bucht, die zum Hafen tauge. Das Land dahinter sei waldig und fruchtbar. Ich hieß sie unser Banner in einen Fels schlagen und taufte das Land nach der Farbe seiner Felsen: Albernia, die Weiße.«
—aus dem Logbuch des Admiral Rateral Sanin I., *2. Rondra 872 v.BF, ins moderne Garethi übertragen*

Mit diesen Worten hält Admiral Rateral Sanin I. seinen ersten Eindruck der neu entdeckten Gestade fest. Ganz in der Nähe des Ortes, den die Sage als den der ersten Landung angibt, liegt der Hafen **Arvun**. Die von Felsen umrahmte Bucht bietet den wenigen Einwohnern ein geringes, aber sicheres Einkommen in Handel, Landwirtschaft und Fischerei. Arvun ist Heimat eines Teils der albernischen Flotte und Ausgangspunkt zahlreicher Kaperfahrten gegen grangorische Händler.
Weit vor der Küste liegen die Inseln der Seefreiherrschaft von **Ila** und **Eiras**. Seit sie vor fast zweitausend Jahren von Admiral Sanin I. entdeckt wurden, gelten sie als Stammland jenes stolzen Hauses von Seefahrern und Entdeckern. Insgesamt gehören fünfzehn Inseln unterschiedlicher Größe zum Lehen des Freiherrn *Rateral Bedwyr Sanin*. Die wenigsten davon sind bewohnt. Größter Ort ist der Hafen von Ila. Neben Fischern liegen hier Schiffe der königlichen Flotte vor Anker. Auch der eine oder andere Händler, der die Hafenzölle Havenas vermeiden will, findet Schutz vor der rauen See. Dem Gefühl, das die Seeleute mit den sicheren Buchten der Seefreiherrschaft verbinden, verlieh eine albernische Gelehrte mit pathetischen Worten Ausdruck:

»Oh sturmgepeitschte Geliebte des Regenbogens. Herrliche, funkelnde Königin der See. Marmorweiß schimmert dein Antlitz, von Smaragd gekrönt, gehüllt in einen Mantel aus graublauer Seide – so erscheinst du dem Seemann aus der Fremde. Nach langer Fahrt finden wir Ruhe in deinen Häfen. Am knisternden Feuer bei heißem Bier schöpfen wir Kraft. Inseln im Wind, ihr seid mir der Heimat Anker in der Ferne.«
—Deirdre ni Scatach, Ode an die See, *Havena 783 BF*

Die romantische Darstellung der Schreiberin unterlässt die Erwähnung der Piraten, die damals wie heute in versteckten Buchten Unterschlupf finden. Auch über die wenig stolze Tradition der Strandräuberei wird gerne geschwiegen: Nach altem Brauch gehört jedes Strandgut dem, der es findet. Einige der Inselbewohner locken jedoch fremde Schiffe mit falschen Leuchtfeuern auf Sandbänke und fallen dann aus kleinen Booten über sie her. Vornehme Gefangene werden manchmal gegen Lösegeld freigelassen, alle anderen erwartet ein nasses Grab. Oft ist es Armut, die die Küstenbewohner zu solch schändlichem Treiben veranlasst, denn das Leben an der Küste ist schwer und der Wohlstand des Handels kommt meist nur wenigen zugute.
Lyngwyn, nur einen Speerwurf von der nostrischen Grenze entfernt, ist der einzige größere albernische Hafen nördlich von Havena. Hier ist die Küstenlinie von Sandstränden, Deichen und bewachsenen Dünen geprägt. Die See ist flach und unruhig, die Gezeiten stark und das Hinterland sumpfig. Die Stadt selbst wurde auf einem Hügel errichtet. Eine Besonderheit ist das Badehaus, das eine Salztherme beheimatet. Das Salz stammt aus den Salinen im Norden der Stadt, in denen das kostbare Mineral auch für den Handel gewonnen wird.

Die Küste im Spiel

Die Dünen und Klippen der windumtosten albernischen Küste mit ihren flachen vorgelagerten Inseln eignen sich für Schatzsuchen und Piratenjagden im kleineren Stil. Der Krieg im Inland hat den albernischen Seehandel aufleben lassen, so dass Heldengruppen als Geleitschutz wertvoller Transporte oder gar Emissäre mit Sonderauftrag von hier aus auf Fahrt gehen, nach gestrandeten (oder von Piraten aufgebrachten) Handelsschiffen suchen oder sich gar an Kaperfahrten gegen das mit den Nordmärkern handelnde Grangor beteiligen können.

Ein Held aus der Region

Helden von der Küste lassen sich von keinem Sturm beeindrucken und von keinem Wetter schrecken. Ob sie Fischer, Strandpiraten, Schmuggler, Lotsen, Händler, Werftarbeiter oder Schauerleute sind, sie stehen fest auf den Planken schlingender Boote, kennen alle Schiffstypen und die Flaggen vieler Reiche und Handelshäuser. Mit Politik haben die Küstenbewohner wenig im Sinn, allein das Meer und seine sieben Winde bestimmen ihr Leben.

Havena – Hauptstadt Albernias

Einwohner: um 30.000
Wappen: silberne Krone über silberner Wellenlinie auf blauem Grund
Herrschaft / Politik: Residenz von Königin Invher ni Bennain; die Verwaltung obliegt Stadtvogt Ardach Herlogan, dem Ältestenrat und dem Rat der Kapitäne.
Garnisonen: 3 Schwadronen des Kgl. Leibregiments 'Niamad Bennain' (Schwere Reiterei), 2 Banner Seekrieger, 1 Banner Söldner, 80 Stadtgardisten, 20 Gardisten des Stadtvogts
Tempel: alle Zwölfgötter außer Firun (Efferd ist Schutzgott der Stadt.)
Wichtige Gasthöfe: Taverne 'Esche und Kork' (Q6/P5/S0; Immankneipe), Hotel 'Havenapalast' (Q8/P8/S32; bestes Gasthaus der Stadt), Schenke 'Oase der 1000 Freuden' (Q7/P9/S0; mit tulamidischem Flair), Hotel 'Großmast' (Q5/P5/S18; bevorzugt von Kapitänen besucht), Schenke 'Rondras Einkehr' (Q5/P5/S0; Stammkneipe der Kriegerakademie), Herberge 'Klabautermann' (Q1/P2/S14; übelste Absteige der Stadt), Taverne 'Schatzinsel' (Q3/P5/S0; Treffpunkt für Schatzsucher), das Vergnügungsschiff 'Rethis' (Q7/P8/S0)
Handel und Gewerbe: vielfältig, vor allem auf Seefahrt bezogen; mehrere Werften und Kontore
Wichtige Fest- und Feiertage: 1. Efferd (*Tag des Wassers*; Umzug durch die Stadt), 30. Efferd (*Fischerfest*), Nacht auf den 1. Boron (*Nacht der Ahnen*; Gedenken der Verstorbenen), 21. Peraine (*Tag der Befreiung*; Niamad Bennains Sieg über die Magiertyrannen); 16. Ingerimm (*Tag der Großen Flut*; Schweigestunden; Opferzeremonie am Bennain-Damm)
Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Bori-Shan, die blaue Frau (Mensch-Feenwesen-Mischling), Cuanu ui Bennain (ehemaliger König; verschollen), Branwen Bruadhir (Efferd-Geweihte; baute nach der Flut den Efferd-Kult wieder auf), Kapitän Arbolan Havena (Namensgeber der Stadt), Paramanthus (Begründer der klassischen Alchimie), Ordhan Faic (Schatzsucher), Bruidnich Quent (Unterstadt-Führer)
Besonderheiten: verfluchte Unterstadt, Magieverbot, Kriegerakademie 'Ruadas Ehr', Seekadettenschule von Havena, gefährliche Hafenzufahrt (tückische Sandbänke)
Stimmung in der Stadt: efferdtreu, kaufmännisch und freiheitsliebend. Die besten Tage der Stadt sind offensichtlich lange vorbei. Dem Boron-Kult und Zauberern begegnet man abergläubisch und misstrauisch.
Was die Havener über ihre Stadt denken: "Efferd hat uns alles gegeben und uns alles genommen. So oder so, vergessen hat er uns nie."
"Havena ist der Stolz des Reiches; des *Königreichs* Albernia! Wir haben uns noch nie vor Gareth gebeugt. Und nun können wir endlich zeigen, was in uns steckt!"

"Die Unabhängigkeit? Die Königin hat wohl den Verstand verloren! Als Albernia das letzte Mal so hochmütig war, musste Havena dafür bluten!"

Geschichte Havenas

876 v.BF: Gründung Havenas, die Stadt wird nach dem Kapitän des Schiffes benannt, das die Siedler hierher brachte.
872 v.BF: Admiral Sanin unternimmt eine größere Expedition den Großen Fluss hinauf bis in die Gegend des heutigen Ferdok.
706 v.BF: Aufstand der versklavten Orks. Monatelang herrschen die Schwarzpelze in Havena, bis eine Seuche sie dahinrafft.
618 v.BF: Havena wird Fürstensitz; Gründung des Ältestenrats.
568 v.BF–0 BF: Regentschaft des Ältestenrats; schließlich Auflösung durch Hela-Horas
um 440 BF: Priesterkaiserherrschaft; Paramanthus forscht in seinen geheimen Laboratorien und begründet die klassische Alchimie.
594 BF: Die Magierkriege; die *Thaumaturgische Akademie* reißt die Herrschaft an sich.
599 BF: Niamad Bennain befreit Havena von den tyrannischen Magiern. Schließung der Akademie und Verhängung des Magieverbots.
701 BF: Albernia löst sich vom Neuen Reich; Wiedereinsetzung des Ältestenrats.
16. Ingerimm 702 BF: der Zorn Efferds, die *Große Flut* trifft Havena; mehr als die Hälfte der Stadt wird von einem Beben und einer darauf folgenden Flutwelle vernichtet; Entstehung der verfluchten Unterstadt.
3. Boron 1000 BF: Einweihung der *Prinzessin-Emer-Brücke*
1005 BF: Lockerung des Magieverbots
1021 BF: Dämonen vernichten die *Prinzessin-Emer-Brücke*, der Wiederaufbau zieht sich bis in das Jahr **1023 BF**.
13. Ingerimm 1027 BF: Albernia sagt sich vom Neuen Reich los.
1028 BF: Flüchtlinge des Unabhängigkeitskriegs lassen die Einwohnerzahl Havenas auf rund 30.000 ansteigen.

»Ich habe beides gesehen: Ich habe das lebendige, das reiche Havena gesehen, gesegnet von Efferd. Ich habe Reichtum und Wohlstand gesehen. Und ich habe das zerstörte, das elendige Havena gesehen, gestraft vom Launenhaften. Ich habe Seuche und Krankheit gesehen.
Niemals zuvor haben Glück und Elend in einer Stadt nur wenige Herzschläge auseinander gelegen.«
—aus den Aufzeichnungen der Branwen Bruadhir, Bewahrerin von Wind und Wogen zu Havena, 711 BF

Havena* ist die Hauptstadt des Königreichs Albernia und zählt zu den fünf größten Städten Aventuriens. Einst die bedeutendste Hafenstadt des Mittelreiches, genießt die Stadt auch heute noch einen legendären Ruf. Doch erzählt man sich auch vom Zorn der Götter, der Havena vor 300 Jahren traf und der bis heute seine Spuren hinterlassen hat.
Havena liegt am nördlichsten Arm des Mündungsdeltas des Großen Flusses, inmitten der *Muhrsape* (dem Marschenland). Zu seiner Blütezeit hatte sich die Stadt bis zum Meer ausgebreitet. Heute liegen zwischen Havena und der Küste die überfluteten Ruinen der *Unterstadt*, Zeugnis der Katastrophe von damals. Ganz Havena ist landwärts weiträumig von einer Mauer umgeben, Zugang zur Stadt bieten vier Tore und die Nebenarme des Großen Flusses, die die Mauern unterbrechen. Im Westen dagegen ist der Übergang zur versunkenen Unterstadt fließend.

(gesprochen mit langem E), *-s*; *havenisch*; Einwohner: *Havener*

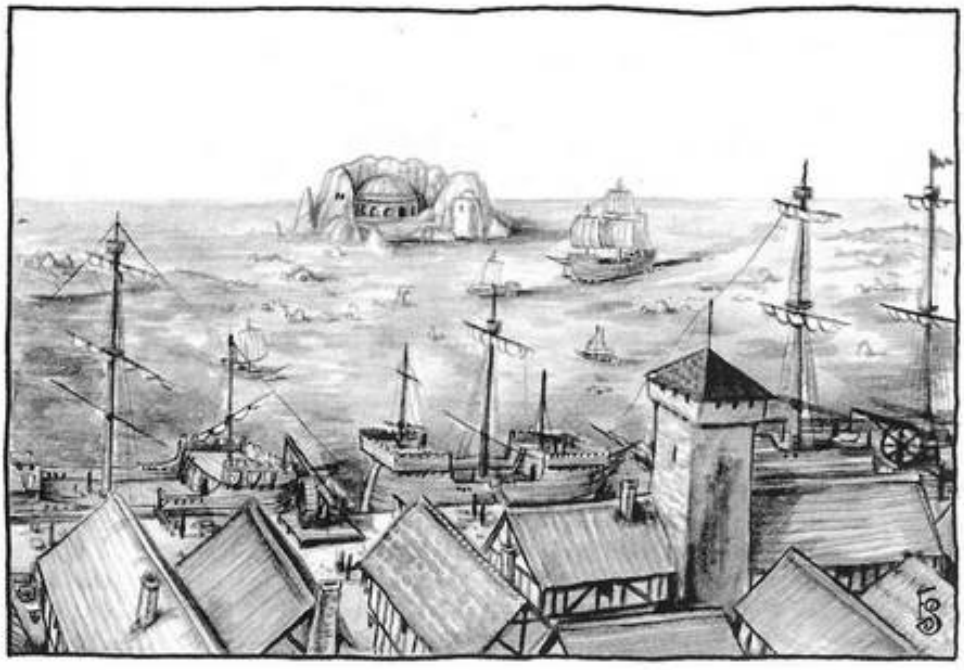
Das Magieverbot

In Havena herrscht ein Magieverbot, das auf die tyrannische Herrschaft der Magier vor über 400 Jahren zurückgeht und das auch für den Verkauf und die Herstellung von Alchimika gilt. Schon bei der Einreise in die Stadt werden offensichtlich als Zauberer kenntliche Personen besonders kontrolliert. Zwar ist es heute nicht mehr üblich, anerkannten Gildenmagiern das Zeichen ihres Standes, den Stab, abzunehmen, für magische Artefakte, alchimistische Erzeugnisse (und allzu offensichtliche Zutaten) besteht jedoch Einfuhrverbot. Erlaubt ist seit der Lockerung des Verbots "die Anwendung und das Studium von Zauberei und Alchimie nur dann, wenn der Betreffende damit keine Gefahren für Güter oder Personen heraufbeschwört". Dies lässt natürlich (außer bei Heilmagie) viel Spielraum für Interpretationen.
Die Ausübung gefährdender Zauberei kann zur Verbannung oder gar zu einer Anklage und empfindlicher Bestrafung (bis hin zur Todesstrafe) führen. Die Havener sind Zauberern gegenüber misstrauisch, Magiebegabte werden schnell zum Sündenbock oder der Schwarzmagie bezichtigt. Während in Oberfluren noch eine formelle Untersuchung durch die Stadtgarde veranlasst wird, nehmen die Orkendörfler das Gesetz oft kurzerhand selbst in die Hand.

Glaube und Magie

»Ich sage euch, Efferd ist nicht nur in diesen Hallen. Er ist in jedem Fisch, der aus Fluss und Meer gezogen wird, in jedem Schiff, das in Havena anlegt, in jedem Stück Handelsware, das im Hafen verladen wird, und im Herzen eines jeden Menschen, der in dieser Stadt weilt. Und er ist in den Ruinen und Kreaturen draußen in der Unterstadt.«
—Graustein, Vorsteher des Alten Efferd-Tempels, in einer Predigt, 1028 BF

Der Meeresgott **Efferd** ist der Schutzgott der Stadt. Er hat Havena erblühen lassen und reich gemacht, seine Einwohner aber auch hart gestraft, als diese hochmütig wurden. Nicht nur die Fischer und Seeleute verehren Efferd voller Demut und Inbrunst: So bitten selbst die Kaufleute, die ihre Geschäfte ohnehin meist über den Seehandel abwickeln, Efferd um gute Geschäfte, anstatt zu **Phex** zu beten (der in Havena fast ausschließlich als Gott der Diebe und der Nacht verehrt wird).



Der Zorn der Götter

»Die Menschen haben große Schuld auf sich geladen, und Havena war es, das den Zorn der Götter ertragen musste. Denn die Zwölfe sehen es nicht gerne, wenn die Menschen trennen, was sie zusammengefügt. Albernia, die Stolze, die Kühne, sie hat es gewagt, sich vom Reiche zu lösen, und der Zorn der Himmlischen folgte: Zwölf Monde und zwölf Tage Frist gewährten die Götter, nachdem der Fürst in seiner Verblendung die Unabhängigkeit ausrief. Dann kam die Große Flut – und ich sage euch, sie wird wieder kommen! Die Zeit ist nah!«
—Worte eines unbekannten 'Propheten', kurz darauf zu einer Unterredung in den Efferd-Tempel bestellt, im Frühjahr 1028 BF

In Havena wird noch heute, am Jahrestag der Großen Flut (dem 16. Ingerimm), ein demütiges Ritual von der Geweihtenschaft am Bennain-Damm zelebriert, in dem Efferd um Gnade angefleht wird. Zweimal im Monat, wenn die Flut zu Voll- und Neumond besonders hoch ansteigt, kommt die Schifffahrt im Hafen zum Erliegen und die Havener gedenken der Großen Flut.
Das Andenken an die Katastrophe von 702 BF (siehe Seite 19) ist allgegenwärtig und lässt sich auch nicht verleugnen; die versunkene Unterstadt ist ein ewiges Mahnmal, vor dem sich allenfalls die Reichen der Neustadt verschließen können, die nur selten einen Fuß in die Altstadt setzen und den Anblick der Ruinen nicht ständig vor Augen haben. Heutzutage hält sich die Meinung, dass die Unabhängigkeit Albernias einst Efferds Zorn erregte.

»[…] jetzt, wo sich unser blühendes Albernia mit seiner großen Fürstenstadt Havena vom Neuen Reich losgesagt hat, müssen wir deutliche Zeichen setzen. Und so beantrage ich […], dass der gepriesene EFFerd, welcher der Schutzgott Havenas ist, an die Spitze der Zwölfgötterschaft gesetzt wird. Denn es kann nicht geduldet werden, dass diese Erhöhung dem selbstherrlichen Praios, dem Schutzgott von Gareth, vorbehalten bleibt. Obiger Antrag ist keine Bitte, sondern eine Anordnung von EFFerd, dem Meeresgott, dessen oberster Vertreter in Albernia ich, Efferdhilf der Blaue, bin.«
—Antrag von Efferdhilf dem Blauen, Meister der Brandung zu Havena, an den Ältestenrat, Phex 702 BF

Nur vereinzelt hört man noch, dass damals in Havena den Göttern gefrevelt wurde (eine Auseinandersetzung zwischen den Priestern des Efferd, Ingerimm und des Praios wird erwähnt) und dass die Menschen hochmütig wurden; kurz zuvor hatte die Geweihtenschaft des Efferd gar gefordert, den Meeresgott zum Herrn über alle Zwölfe auszurufen.
Unter den Efferd-Priestern hält man sich heute mit eindeutigen Aussagen zurück und ermahnt die Gläubigen stattdessen, die Motive des Gottes nicht zu hinterfragen und niemals die Demut vor den Zwölfen zu verlieren. Seit der (erneuten) Unabhängigkeit im Jahre 1027 BF ist die Stimmung allerdings gespannter geworden; viele Havener befürchten, dass eine weitere Flutkatastrophe droht, und

verfluchen insgeheim das Königshaus, das Efferds Gnade mit diesem Schritt aufs Spiel setzt.
Gerade in den Vierteln der Armen und unter den streng efferdgläubigen Bewohnern der Altstadt finden Unheilspropheten und Aufrührer Gehör; sie rufen die Menschen auf, um ihr Seelenheil und um Vergebung zu flehen und den Gott durch Gebete und Opfer zu besänftigen.
Manch einer dieser 'Heilsbringer' verfolgt jedoch wenig ehrbare Motive und nutzt das Leid und die Ängste der Menschen aus.
Die Verehrung Efferds ist in diesen Tagen auf einem neuen Höhepunkt angekommen, doch warnen auch Einige (namentlich die Praios-Geweihtenschaft), dass es keinesfalls richtig sein kann, den Meeresgott *zu sehr* zu verehren und so an die Stelle des Götterfürsten zu setzen – denn als das in Havena schon einmal gefordert wurde, kam damals die Flut.

Selbst die Toten werden hier dem Meer übergeben. Dem **Boron**-Kult begegnet man abergläubisch, ja, sogar ängstlich: Boron zu huldigen, so sagt man in Havena, heißt, den Tod auf sich aufmerksam zu machen. Allein in der *Nacht der Ahnen* auf den 1. Boron wird der Totengott um Gnade für die Verstorbenen angefleht.
Zudem beherbergt die Stadt gleich zwei Metropoliten: einen *Wahrer der Ordnung* des **Praios** (der ansonsten in der Stadt nur wenig Verehrung findet) und eine *Meisterin des Bundes* der **Rondra**. Auch die anderen Zwölfe werden in Havena in Ehren gehalten und haben (mit Ausnahme von Firun) eigene Tempel in der Stadt.
Nicht verschwiegen werden soll aber, dass im fauligen Wasser der Unterstadt noch ganz andere Kulte gären; es heißt, dort wird gar einem fremden echsischen Götzen geopfert.

Herrschaft und Politik

Havena mag Regierungssitz der Königin sein, verwaltet wird die Stadt jedoch nicht von ihr: Die faktische Oberherrschaft liegt bei **Stadtvogt** *Ardach Herlogan* (der sich aber aus den Alltagsgeschäften zumeist heraushält).
Zwei Kammern sind mit der Verwaltung der Stadt beauftragt: zum einen der **Ältestenrat**, der 618 v.BF vom Fürsten als Beratergremium berufen wurde. Er umfasst 35 Mitglieder und besteht aus achtbaren Bürgern der Stadt (Abgesandte der Zünfte und Gilden, zumeist aber reiche Kaufleute). Dem Rat obliegen vor allem Belange der Stadtplanung, des Handels und Verkehrs.
Die zweite Kammer ist der **Rat der Kapitäne**, der im Jahre 599 BF gegründet wurde. Er besteht vorwiegend aus verdienten Kapitänen,

die ebenfalls das Königshaus beraten, ein Umstand, der wiederum die große Bedeutung der Schifffahrt für Havena zeigt. Die Befugnisse der 10 Mitglieder des Rates beschränken sich auf Seehandel und Hafenverwaltung. Ihnen unterstehen auch die Lotsen, die Hafenmeisterei und die Zöllner.

Beide Gremien bilden gemeinsam die Stadtverwaltung, sie erlassen Anordnungen und beraten die Königin. Da diese derzeit mit dem Krieg zu tun hat, liegen die Geschicke Havenas meist allein in den Händen dieser Kammern. Die Interessen der beiden Gremien stehen oft im Widerspruch zueinander – und auch im Widerspruch zu den Interessen ihrer Mitglieder, denen die eigenen Geldbeutel meist näher sind als die Belange der Stadt.

Anmerkung: Die hier beschriebenen Gebäude sind auf dem Stadtplan mit roten Buchstabensymbolen (**X, V, O**) markiert. Hinter jedem Gebäudenamen stehen das Planquadrat und das Symbol, unter dem das entsprechende Haus zu finden ist. Sollten Sie die Beschreibung eines bestimmten Gebäudes suchen, dann schauen Sie in der alphabetisch geordneten Tabelle auf Seite 81 nach. Dort steht für jedes beschriebene Gebäude (sowie eine Anzahl weiterer) die Seite, auf der Sie dessen Beschreibung finden können.

Die Altstadt

Die Altstadt besteht aus den sieben Stadtteilen, die von der Großen Flut verschont wurden: der dörfliche *Fischerort*, die *Krakeninsel* mit ihren steifen Traditionen, die *Marschen* um den Rahja-Tempel, das verrufene *Orkendorf*, der seemännisch geprägte *Nalleshof* und der *Südhafen*. Auch die *Boroninsel* zählt zur Altstadt.

Die Häuser stammen zumeist noch aus der Zeit vor der Flut; sie sind klein und eng, dennoch drängen sich hier die meisten Bewohner der Stadt aneinander. In der Altstadt haben auch die Flüchtlinge des Unabhängigkeitskriegs Zuflucht gefunden. Der Verfall dieser Viertel, gerade im Orkendorf, ist unübersehbar.

Fischerort

Die Fischversorgung der Stadt wird fast ausschließlich durch die Bewohner von Fischerort sichergestellt. Das Viertel erinnert in vielerlei Hinsicht an ein friedliches Küstendorf: Die Fischer bewohnen kleine, reetgedeckte Häuser, dazwischen tollen Kinder umher, und Zeit für ein Schwätzchen bei einer Pfeife scheint man immer zu haben. Lediglich der Tempel und der große Fischmarkt erinnern daran, dass man sich in einer Metropole befindet.

Nachts liegen die Boote dicht an dicht auf dem flachen Ufer vor den Häusern, dazwischen stecken Gestelle mit aufgehängten Netzen, sei es zum Trocknen oder zum Flicken. Etwas weiter südlich liegen die großen Kutter am Kai, und dort gehen auch die Seiler ihrer Arbeit nach. Jeden Morgen legen die Boote ab in Richtung Meer oder Fluss, so dass zunächst für viele Stunden Ruhe einkehrt in Fischerort, bevor nachmittags das hektische Treiben am **Fischmarkt** beginnt. Die Konkurrenz ist groß und die Fänge so reichlich wie nirgends sonst entlang der Küste, und doch finden die Meerestiere reißenden Absatz. Selbst der Fischer, der gleich mehrere Kisten voller Salzarelen anzubieten hat, braucht nicht zu fürchten, dass er seinen Fang unter Wert verkaufen muss. Auch der mächtige Thunfisch, der bis zu vier Schritt lang werden kann, wird vor der Küste oft gefangen. Die havenischen Flussfischer dagegen bringen oft Karpfen und Aale auf den Markt.

In Fischerort sind auch einst die ersten Siedler an Land gegangen (davon zeugt die Inschrift auf einer alten Stele). Heute haben die Bewohner die Ruinen der Unterstadt ständig vor Augen; dies mag ein weiterer Grund für ihre große Efferdgläubigkeit sein.

Fischerdamm heißt die Straße, die über die Krakeninsel hinweg zum *Efferdplatz* führt. Dort steht das älteste Gebäude der Stadt, der **Alte Efferd-Tempel (G2 X)**, der vor über 1.700 Jahren auf einem noch älteren Tempelbau aus der Gründerzeit errichtet wurde. Der flachgiebelige Bau steht auf einem mächtigen Marmorpodest. Die Gläubigen steigen zunächst einige Stufen hinauf und stehen dann im zum Platz hin offenen Betsaal, der nur durch neun mächtige Säulen von der Außenwelt getrennt ist. Jeden Wassertag wird hier die wundersame *Efferdperle* gezeigt (Meisterinformationen dazu auf Seite 196). Das Allerheiligste, zu dem nur Geweihte Zutritt haben, ist mit einem blaugrünen Vorhang vom Betraum abgeschirmt. Hier befindet sich auch ein Schacht, in den Opfergaben geworfen werden. Diese Gaben landen nach Auffassung der Havener direkt in der Grotte von *Lata*, der Drachenschildkröte, die von den Geweihten behütet und als heiliges Wesen Efferds verehrt wird. Nicht selten gibt ein Fischer den Geweihten eine Gabe "für Lata" mit. Tempelvorsteher ist der alte *Graustein*, der von vier Priestern unterstützt wird.

Am Efferdplatz liegt auch die **Efferdschule (G2 V)**. Dort werden vor allem Waisenkinder in den efferdgefälligen Künsten unterrichtet, aber auch Erwachsene können hier das Seemannshandwerk lernen. Unterrichtet werden sie von den Geweihten, ausgedienten Seeleuten und Freiwilligen.

Ein von bunten Blumen gesäumter Weg führt durch die Ruinen am Rande der Stadt bis zum **Tsa-Tempel (I2 X)**, der kurz nach der Flut errichtet und der Göttin der Erneuerung geweiht wurde, um den Wiederaufbau der Stadt zu symbolisieren.

Das Gebäude steht auf einer kleinen Anhöhe, dort, wo einst noch prachtvolle Häuser, heute jedoch nur noch Ruinen und Mauerreste aufragen. Der Tempel ist vollständig von Ranken überwuchert, die im Spätsommer Blüten tragen, die in allen Farben leuchten und den Gläubigen Tsas Nähe unmittelbar spüren lassen.

Der **Binnenhafen**, der sich über mehrere Inseln hinweg in das Hafenbecken hineinzieht, wird heute militärisch genutzt (siehe Seite 82). Zugang gibt es nur über zwei Dämme, an denen Seekrieger jeden Unbefugten abweisen.

Im Binnenhafen steht auch die **Garnison der Seekrieger (H5 X)**, die für die Sicherung des Hafens und die Jagd nach Flusspiraten zuständig sind. Gleich daneben befindet sich die **Seekadettenschule von Havena (H5 V)**, die seit der Unabhängigkeit Kadetten für die albernische Flotte ausbildet, wenn sich auch an der Ausbildung kaum etwas geändert hat (siehe **MBK 110f.**). In dem weitläufigen Bau sind zudem die Schreibstuben und Archive des *Rates der Kapitäne* untergebracht. Der Rat kommt hier auch zu seinen Sitzungen zusammen, und obwohl er lediglich zehn Mitglieder umfasst, steht ihm ein großer Sitzungssaal zur Verfügung. In diesem hängt auch ein Gemälde, von dem aus ein Abbild des legendären Kapitäns Havena auf die Räte herabschaut. Eine verwaschene, kaum leserliche Holzplanke darunter soll einst das Namensschild der Galeere des Kapitäns gewesen sein. Mit Ausnahme weniger Buchstaben lässt sich jedoch nichts mehr entziffern, so dass der Name des Schiffes ein Rätsel bleibt.

Der **Bennain-Damm** verbindet Fischerort mit dem Südhafen. Der Damm wurde nach der Flut aufgeschüttet und schützt Havena seitdem vor der verfluchten Unterstadt und ihren Kreaturen. Nachts wagt sich kein Havener auf den Damm hinaus, da hier bisweilen Menschen spurlos verschwinden. Zudem wird an seinem Fuß auch schon einmal der Kadaver einer bizarren Meereskreatur oder die Leiche eines unglücklichen Schatzsuchers angespült.

Krakeninsel

»Es schycket sich nymmerdar, dasz junge Herren und Frouwen sich in Liebe vereynen, so sie nicht eynander versprochen seyen. Junges Volk werde daher mith wohl zwey Dutzende Stockhieben auf den Hinthersten gemaszregelth, so sie sich unzuchthaft eyner jungen Frouwe oder einem jungen Herren nairen.«

—aus der Stadtverordnung von Havena, 237 BF

Der Name dieses Stadtteils ist tatsächlich weit älter als seine Besiedlung (Meisterinformationen dazu auf Seite 194f.). Hier, wo die ältesten Familien der Stadt leben, pflegt man noch heute Maßregelungen, Gesetze und steife Traditionen wie vor hunderten von Jahren. Die Krakeninsel hat die Große Flut und die darauf folgenden Wirrungen unbeschadet überstanden: Als andernorts die öffentliche Ordnung zusammenbrach, rückten die Bewohner hier noch enger zusammen – ein Zustand, an dem sich laut Aussage der anderen Havener, die die Krakeninsulaner meist belächeln und meiden, bis heute auch nichts geändert hat.

Das Viertel wird zumeist von Flussfischern bewohnt, die Störungen des Alltagslebens wenig schätzen. Die Straßen sind tagsüber so gut wie leer, am Abend treffen sich die Einheimischen dann in den wenigen Tavernen. Krakeninsulaner kleiden sich ganz eigen nach alten Traditionen. Zudem hält sich hier hartnäckig ein Dialekt, der noch viele Wörter aus dem Bosparanischen kennt. Legendär ist auch das Zeremoniell bei jeder Art von offiziellen Anlässen: Wer hier als Fremder um eine Braut oder einen Bräutigam wirbt, muss einiges an Durchhaltewillen mitbringen, um alle Etappen des steifen Ritus' zu überstehen.

Fast jedes Haus der Insel kann auch über die Kanäle erreicht werden, die das ganze Viertel durchziehen. Die Fischer legen mit ihren Booten ebenfalls direkt an ihrem Haus an.

Da sich Fremde nur selten hierher verirren, kann auf der Krakeninsel niemand allein durch das Führen eines Gasthauses seinen Lebensunterhalt verdienen. Deshalb werden auch die gastfreien Häuser von Fischern betrieben. Ein Beispiel ist die **Taverne *Zum Aal* (C2 X)**, die von dem Flussfischer Diril Dennard geführt wird. Wegen seiner Spezialität (geräucherter Aal in Kräutersoße) hat die Taverne recht viele Stammkunden unter den Krakeninsulanern. Diril kennt sich auf dem Strom und all seinen Nebenarmen so gut aus, dass auch oft andere Fischer um seinen Rat bitten und nach neuen Sandbänken und guten Fischgründen fragen.

Die besten Fischerboote der Stadt baut, so heißt es, die **Bootsbauerin (E3 X)** *Arna Sorinnan*, die eine kleine Werkstatt auf der Krakeninsel führt. Arna will vor Jahren, als sie noch Flussfischerin war, mit einem ihrer Boote direkt in das Reich des Flussvaters gefahren sein, der sie tagelang freundlich bewirtete. Seitdem fertigt sie Boote an, in die auf Wunsch eine Planke ihres alten Bootes eingebaut wird (gegen einen enormen Aufpreis natürlich). Solche Boote sollen gegen Kentern gefeit sein und ihrem Besitzer immer reiche Fänge sichern. Viele Fischer glauben an diese besonderen Kräfte, so dass Arna durch den Bootsbau recht wohlhabend geworden ist.

Marschen

In keinem Stadtteil sind die Unterschiede zwischen Arm und Reich so deutlich zu sehen wie in den Marschen. Im Osten leben gut situierte Bürger, im Norden (vom Rest des Stadtteils durch einen Nebenarm des Großen Flusses abgetrennt) haben sich im Laufe der Zeit wirklich Wohlhabende um den Rahja-Tempel herum angesiedelt, im Süden jedoch ist die Nachbarschaft zum Orkendorf unübersehbar.

Es hat lange Zeit gedauert, bis der Wiederaufbau in den Marschen abgeschlossen war, dennoch finden sich hier noch immer Ruinen und einsturzgefährdete Gebäude. Die Händler und Wirte bemühen sich aber redlich, dass ihre Läden und Gasthäuser einen gepflegten Eindruck hinterlassen

Der *Rahjapark* prägt die Atmosphäre des Nordteils: Blühende Beete, schattenspendende Bäume und kleine Seen laden zum Verweilen ein. Inmitten des Parks steht der aus rosafarbenem Eternenmarmor erbaute **Rahja-Tempel (B5 X)**, der entsprechend der Tradition der Kirche von weichen, abgerundeten Konturen geprägt ist. Tempelvorsteherin ist seit rund 20 Jahren *Broinnfind Necht*. Die gebürtige Havenerin ist für eine Priesterin der Liebesgöttin eher ernst und für ihren Hang zur Melancholie bekannt. Noch angesehener ist jedoch die Geweihte *Aillil Andara Galahan*, Comtessa von Honingen und mehrfache Geliebte der Göttin, die seit kurzem am Havener Tempel Dienst tut.

Die Geweihten sind auch in den umliegenden Schenken und Tavernen der Altstadt anzutreffen und bemühen sich, dort Rahjas heitere Gelassenheit einkehren zu lassen (auch wenn man munkelt, dass sie ihre Bemühungen auf der Krakeninsel nahezu aufgegeben haben).

Die **Taverne *Rahjas Lobgesang* (B4 X)** liegt direkt am Park, und nicht wenige verbinden einen Besuch im Tempel mit einem Abstecher ins Gasthaus von *Arlaine Raidric*. Abends finden regelmäßig Gesangs-, Tanz- und Gauklerdarbietungen statt, die oft zu ausschweifenden Feiern werden. Die Geweihten des nahen Rahja-Tempels sind hier ebenfalls oft anzutreffen; auch Arlaine hatte eigentlich den Wunsch, eine Priesterinnenlaufbahn einzuschlagen, sie musste ihrer Mutter jedoch versprechen, nach deren Tod die Taverne zu übernehmen. Nun bemüht sich Arlaine, ihr Haus Rahjas Geboten folgend zu einem Hort der schönen Künste und der Freude zu machen.

Im ***Haus Marteniel* (B4 V)** wohnt seit einigen Jahren die Dame *Marteniel*, von der es heißt, sie sei eine Magierin (Näheres hierzu auf Seite 196).

***Kevendochs exotische Krämerwaren* (C6 X)**, das Geschäft der Kauffrau *Rondriane Kevendoch*, hat sich in den letzten Jahren zu einem ansehnlichen Kontor entwickelt, das selbst seltenste Waren anbietet. Tatsächlich ist Rondriane zu einigem Reichtum gekommen und konnte sich sogar einen Sitz im Ältestenrat erkaufen. Ihren so gewonnenen Einfluss nutzt sie nun dazu, ihre eigentlich gewinnbringenden Geschäfte zu verschleiern: den Verkauf von Waren, deren Einfuhr nach Havena verboten ist, darunter auch alchimistische Zutaten.

Der **Hungerturm (D5 X)** wird von den Bewohnern der Marschen gemieden; es ist wohlbekannt, dass es in dem ehemaligen Stadtverlies spukt (siehe Seite 195).

Orkendorf

»Ich betrat das Orken-Dorf, so benannt wohl nach dem Platz, wo einst der Schwarzpelz lagerte. Doch schien es mir, als habe es seinen Namen nach den Bewohnern: furchtbar anzuschauende Gesellen ohne Anstand, starrend vor Schmutz und ganz unmanierlich in ihren dreckigen Hütten hausend. Zunächst gebrauchten die Wachen ihre Waffen, um mir die Bettler vom Leibe zu halten, und dann, um sich einer der Banden zu erwehren. Man muss das wohl einmal erlebt haben, doch war ich froh, endlich wieder zurück in der Fürstenschenke zu sein, wo man Sauberkeit zu schätzen weiß.«
—aus dem Tagebuch des Baronet Varcazio ya Telamaria, 1013 BF

Da Orkendorf ist das Viertel der schlechten Kneipen, billigen Herbergen und schäbigen Bordelle. Bettler und Arme bevölkern die Straßen neben Hunden, Katzen und Ratten. Wenn man sich nicht vorsieht, bekommt man eine Schüssel dreckigen Wassers auf den Kopf geschüttet oder tritt in die menschlichen Ausscheidungen, die sich am Straßenrand sammeln. Nur der Regen reinigt die Straßen ab und an einmal, dann fließen braune Bäche durch die Gassen hinab zum Hafen. Die einsturzgefährdeten Gebäude des Orkendorfs (darunter einige mehrstöckige Mietsbaracken) stammen noch aus der Zeit vor der Großen Flut. Viele Bewohner dieses Stadtviertels müssen sich ihr Geld erbetteln oder stehlen. Fremde finden sich leicht niedergestochen und ausgeplündert im Rinnstein wieder. Die wenigen Schenken und Läden zahlen zumeist Schutzgeld an eine der Banden des Viertels, Gardisten jedoch verirren sich nur selten in diese Gegend.

Es mutet seltsam an, dass ausgerechnet die *Königsallee* (früher: Fürstenallee) durch dieses Viertel führt. Dem liegt jedoch ein Beschluss des Ältestenrats zugrunde, der vor über 150 Jahren eine Verbindung vom Hafen zur Neustadt schaffen wollte. Kurzerhand wurden ganze Häuserzeilen abgerissen, um der Prachtstraße Platz zu machen. Zwar entstanden auch zahlreiche neue Häuser entlang der Straße, diese werden heute jedoch vorrangig von Bandenführern und Hehlern bewohnt.

In **Runwalds Kuriositätenladen (F8 X)**, einem verwinkelten, düsteren Geschäft unweit des Hafens, können abgebrannte Seeleute ihren Besitz versetzen, wenn sie Geld für den Landurlaub brauchen. *Doto Runwald* handelt mit allem, was ihm angeboten wird: seien es Knochenschnitzereien aus Farlorn, Federmesser aus Brabak, Räucherdämonen aus Hôt-Alem, Liebesperlen aus Selem oder gedörrte Haiflossen aus

Thorwal. Wer lange genug in den überladenen Regalen sucht, mag vielleicht einen ungewöhnlichen Fund machen, zumal vieles schon so lange hier liegt und hinter immer neuen Anschaffungen verschwindet, dass selbst Doto nicht mehr weiß, was sich alles in seinem Warenbestand befindet.

Im **Krämerladen (F8 V)** des *Imo Wolter* werden auch heute noch viele Waren gehandelt, an die seit Beginn des Kriegs nur schwer heran zu kommen ist. Woher Imo diese bezieht, bleibt sein Geheimnis. Es scheint auch so, als würde Wolter besonders reichlich Schutzgeld an die Banden des Orkendorfs zahlen; zumindest hat es bislang noch niemand gewagt, in den Laden einzubrechen und sich an den Bauschballen, der Chorhoper Tinte oder den Tabakfässchen aus Port Corrad zu bereichern.

Die **Taverne *Esche und Kork* (D9 X)** ist vor allem bei den Imman-Begeisterten ein beliebter Treffpunkt, und auch die Spieler der *Havena-Bullen* kehren oft hier ein. Geleitet wird die Taverne von der schönen *Thalionmel Agilfried*, die allein schon für regen Zulauf unter den Imman-Spielern sorgt. Die abenteuerlustige Elfe, die in Havena unter Menschen aufwuchs, hat ihre Ambitionen, die Welt zu sehen, zugunsten der Leitung der Taverne aufgegeben; ganz im Gegensatz zu ihrer Zwillingsschwester *Aldare*, die sie vor Jahren verließ und seitdem nur selten nach Havena zurückkehrt. Thalionmel hört gerne Geschichten und Reiseberichte und hofft stets, dass ein neuer Gast sie 'wiedererkennt' – und von ihrer Schwester berichten kann.

Im Orkendorf wird auch der **Phex-Tempel** der Stadt vermutet, seine Lage ist allerdings ein streng gehütetes Geheimnis (siehe Seite 195).

Nalleshof

Im hafennahen Nalleshof steigen die meisten Seefahrer ab. Diese prägen auch das Bild des verwinkelten und lebendigen Stadtteils, der vor allem der Unterhaltung der Matrosen dient: Stets herrscht buntes Treiben, zechende Seeleute ziehen von einer Schenke zur nächsten, Dirnen und Lustknaben bieten ihre Dienste an, und noch bis tief in die Nacht ist Lachen und Feiern zu hören. Es gibt hier Gassen, in denen sich Schenke an Schenke reiht, und doch sind alle stets gut besucht. Die Einwohner wurden ebenfalls durch den Umgang mit Seeleuten geprägt: Sie kennen etliche Wörter fremder Sprachen, und auch seemännische Begriffe haben ihren Weg in den Wortschatz der Nalleshofer gefunden. Die Leute hier haben schon alles gesehen: eine nivesische Harpunierin ebenso wie einen mit Hautmalereien geschmückten Moha-Matrosen. Nicht umsonst sagt man in Havena, jemand sei "unerschütterlich wie einer aus dem Hof".

Das bedeutendste **Haus der Efferdbrüder (G8 V)** steht hier in Havena, wo dieser Bund einst gegründet wurde. Er versucht vor allem, 'gestrandete' Seeleute zu vermitteln und in Not geratenen Matrosen und ihren Familien zu helfen (siehe **GKM 41**).

Der mürrische alte *Dalbach Necht* überwacht immer noch die Geschäfte in **Nechts Menagerie (F9 X)**, wenn auch inzwischen seine Tochter *Rois* die Tagesgeschäfte übernommen hat. Hier kann man neben 'normalen' Haustieren viele exotische Kreaturen aus allen Teilen Aventuriens erstehen: Wüstengalane, Al'Anfaner Katzen, Pardel und Smaragdnattern. Nur der gelehrige Papagei Cora, der sein Lieblingswort "Prinz" unablässig vor sich hin krächzt, ist unverkäuflich (siehe Seite 195).

Der erst 1016 BF eingeweihte **Ingerimm-Tempel (G10 X)** ist das jüngste Gotteshaus der Stadt. Der niedrige Bau wurde von Zwergen errichtet, die den Havenern den Glauben an Angrosch näher bringen wollten. Heute steht dem Tempel *Duirba ni Lludowan* vor. Die aus Abilacht stammende Geweihte ist eine glühende Verehrerin des Heiligen Rhȳs, der ja immerhin hier in Havena angesichts der Großen Flut den Beschluss fasste, Priester zu werden. Außer einigen Handwerkern besucht in der efferdtreuen Stadt aber niemand die Andachten, so dass Duirba viel Zeit hat, ihr eigenes handwerkliches Geschick bei der Anfertigung feinster Schmiedearbeiten unter Beweis zu stellen.

Boroninsel

»Am Jahrestag des Todes meines Sohnes wollte ich den Tempel des Herrn Boron aufsuchen. Es stellte sich heraus, dass die Havener dem Gott ein Haus auf einer Insel im Hafen errichtet haben. Es mag wohl mit all dem Leid zusammenhängen, das die Bewohner haben erdulden müssen. Schon der erste Fischer, den ich ansprach, blickte mich an, als hätte ich ihn gebeten, mich ins Güldenland zu rudern. Schließlich war jemand bereit, mich auf die Insel zu bringen. Die Geweihten waren nicht viel Besuch gewohnt, so schien es; noch schweigsamer und unheimlicher als daheim in Punin ...«
—aus einem Brief der Kauffrau Alzarica Montabar, 1017 BF

Es ist nicht verboten, die Boroninsel, den kleinsten Stadtteil Havenas, zu betreten. Dennoch muss man lange suchen und gut zahlen, bis ein Fischer bereit ist, zu dem unheimlichen Ort hinüberzurudern.

Neben dem **Wohnhaus der Geweihten** steht auf der Insel nur der **Boron-Tempel (G5 X)**, ein uralter finsterer Bau aus schwarzem Basalt, der von den umliegenden Stadtteilen aus gut zu erkennen ist. Vorsteherin des Tempels ist die junge *Sagarta*, die ebenso geheimnisumwittert ist wie der Tempel selbst.

Die meisten Toten werden verbrannt und von den Geweihten mittels kleiner Flöße dem Großen Fluss und damit Efferd anvertraut, der die Verstorbenen in Borons Reich geleitet (eine Tradition, die wohl auf die Thorwaler zurückgeht). Für die anderen gibt es auf der Insel auch ein **Gebeinfeld**, über das es fast genauso viele Geistergeschichten gibt wie über die Unterstadt. (Siehe auch Seite 195.)

Südhafen

Im Südhafen wurden nach der Großen Flut und dem Verlust des alten Hafens eine Reihe neuer Ankerplätze angelegt; Lagerhäuser und einige Handwerksbetriebe folgten. Dennoch sind weite Teile des Viertels noch immer Ödland, zumal auch der Übergang zur verfluchten Unterstadt im Westen fließend ist.

Im Südhafen finden sich sowohl die Niederlassung der **Flusslotsengilde (L5 V)**, als auch die der **Seelotsengilde (L6 X)**, die bekanntlich eine gesunde Rivalität pflegen – pikanterweise in einander gegenüberliegenden Fachwerkhäusern.

Neben Anlegeplätzen und Lagerhäusern sind auch einige Werften hier

beheimatet. Die bekanntesten sind die **Werften Saordubh (J9 X)** und **Maraiche (J9 V)**, die sich beide in Familienbesitz befinden. Für die Werften gehen die Geschäfte derzeit schlecht. Zwar bemüht sich das Königshaus um den allmählichen Ausbau der albernischen Flotte, einen echten Aufschwung hat es jedoch noch nicht gegeben.

Jeder Schiffskapitän, der den Hafen anläuft, muss an der **Zollbrücke (K10/11 X)** Halt machen. Gleich nebenan befindet sich die **Hafenmeisterei (K10 V)**. (Zu beiden Einrichtungen finden Sie weitere Informationen auf Seite 82.)

Die Neustadt

Die drei nach der Flut errichteten Stadtteile beherbergen die wohlhabenderen Bürger Havenas: *Oberfluren* rund um den Königspalast, das kleinbürgerliche *Unterfluren* und die dörflich anmutende *Feldmark*. Vor allem in der Feldmark, aber auch in den anderen Außenbezirken der Neustadt finden sich noch immer Bauernhöfe, die nicht der sich ausbreitenden Stadt gewichen sind.

Oberfluren

»Oberfluren? Wie kann ein Stadtteil, den ihr den wichtigsten und schönsten der Stadt nennt, so weit weg vom Fluss liegen? Das einzige Nass, das die dort zu Gesicht bekommen, ist der Wein in den Kristallgläsern! Sogar deren Efferd-Tempel, falls ihr ihn denn so nennen wollt, kennt Wasser nur von den Tagen, an denen es regnet.

Glaub' mir, die Königin ist schon ganz in Ordnung, aber die würde auch lieber am Hafen leben, als da oben auf dem Trockenen zu sitzen!«

—so gehört in einer Schenke in Fischerort, 1028 BF

Obwohl Oberfluren nur ein Stadtteil von zehnen ist, ist hier mehr Macht versammelt als in allen anderen zusammen. Hier leben die reichsten Bewohner der Stadt, zumeist Adlige und gut situierte Kaufleute. Die Straßen dieses Prachtviertels werden alle paar Tage gefegt, die zahlreichen Gardisten und Nachtwächter sorgen rund um die Uhr für Ordnung. Kein anderer Stadtteil wird so streng bewacht; die Garde nimmt jeden fest, der ihren Verdacht erregt, und Bettler werden sofort verscheucht.

Großzügige Villen mit weitläufigen Gärten reihen sich an den breiten Straßen aneinander, aber auch die Einrichtungen der havenischen Stadtverwaltung und mehrere Tempel finden sich in Oberfluren. Hier kann man, ungeachtet des Kriegs und der schlechten wirtschaftlichen Lage der Stadt, prachtvolle Kutschen durch die Straßen rollen sehen, die die Reichen des Abends zu einer vornehmen Gesellschaft bringen. Die Armen der Stadt schauen abfällig auf die Oberflurer, die nur an ihren Einfluss und ihr Geldsäckel denken, und bezeichnen den Stadtteil gerne als 'Klein-Gareth'.

Der **Königspalast (C12 X)** wurde nach der Großen Flut als Fürstenpalast errichtet. Als Cuanu ui Bennain wegen seiner Verdienste das Recht erhielt, den Königstitel zu tragen, wurde auch der Palast umbenannt – dennoch kommt es immer noch vor, dass ältere Havener vom Fürstenpalast (und entsprechend der Fürstenallee) sprechen. Die Königin und ihr Hofstaat residieren meist auf Schloss *Feenquell* außerhalb der Stadt, obwohl der alte Palast mit seinem berühmten Hypokaustum (einer Heißluftheizung) viele Annehmlichkeiten bietet. Eine sieben Schritt hohe Mauer umgibt die achteckige Anlage, die eher ein Prunk- als ein Wehrbau ist. Die Mauer wird von zwei Toren und zehn Türmen durchbrochen, die aber nur selten mit Wachen besetzt sind. Auf den Turmspitzen wehen tagsüber die stolzen Banner Albernias und Havenas. Innerhalb der Mauern stehen neben dem weitläufigen Hauptgebäude noch ein Bergfried und mehrere Nebengebäude. In den königlichen Gärten sind zahlreiche Blumen und exotische Vögel zu finden.

Das weißgetünchte, im almadanischen Stil erbaute **Haus des Stadtvogts (B12 X)** *Ardach Herlogan* gehört zu den prunkvollsten Gebäuden der Stadt. Im Garten und hinter dem Gitterzaun, der das ganze Gelände umfasst, laufen allerlei halbwilde Tiere aus ganz Aventurien herum – Beweis für Herlogans ausgefallenen Geschmack. Auch die vögtliche Garde ist in dem Haus stationiert. Die Soldaten, erkenntlich an ihren schwarzgrünen Wappenröcken, sind für ihr hartes Durchgreifen berüchtigt. Als persönliche Leibgarde des Vogts besitzen sie etliche Sonderrechte, die sie nur allzu gerne in Anspruch nehmen, und sie fühlen sich zudem auch den gemeinen Stadtgardisten überlegen.

Die **Garnison (D14 X)** beherbergt den Großteil der in Havena stationierten Truppen. Die Stadtgarde und der Kerker sind hier ebenfalls untergebracht. Direkt angrenzend liegt der *Exerzierplatz*, der auch von der Kriegerakademie genutzt wird.

Um Platz für das riesige **Immanstadion** zu schaffen, wurden einst ganze Häuserblöcke des Orkendorfs auf Anordnung des Ältestenrats einfach abgerissen und ihre Bewohner enteignet, was unter den Orkendörflern für einigen Ärger gesorgt hat. Sicherlich hätte man das Stadion auch draußen in der Feldmark errichten können, doch so ist der Weg für die Reichen der Stadt sehr viel kürzer, wenn sie ein Spiel besuchen wollen. In dem Stadion, das bis zu 8.000 Zuschauer fasst, bestreiten die *Havena-Bullen* ihre Spiele, zu anderen Zeiten werden hier auch Turniere und Pferderennen veranstaltet.

Der **Stadtpark** galt seit einer geheimnisvollen Mordserie vor rund 40 Jahren als verflucht, heute ist die Anlage wieder für die Öffentlichkeit zugänglich, und viele Reiche der Stadt finden sich hier zum Flanieren oder für Bootsfahrten auf dem See ein. (Siehe auch Seite 195.)

Das **Maskenmuseum (F11 X)** beherbergt in vier großen Räumen mehr als 100 Masken. Einige sind Theater- oder Totenmasken, andere zeigen grausige Dämonenfratzen. Der uralte *Thorn Weishaar*, der sein Museum nie zu verlassen scheint, kann den Besuchern zahlreiche gruselige Geschichten zu seinen Ausstellungsstücken erzählen. Selbst er kennt aber nicht alle Geheimnisse, die seine Masken bergen: So wird hier auch eine Gesichtsmaske mit einem dritten Auge aus Obsidian ausgestellt, die aus dem Güldenland stammen und eine fremdartige und unberechenbare Magie in sich tragen soll. Ebenso hängt an einer Wand eine aus feinem Glas geformte Maske, die ein Schelm aus einer Laune heraus dem Museum schenkte und die ihrem Träger dabei helfen kann, Feentore aufzuspüren.

Am weitläufigen *Halplatz* erhebt sich der festungsähnliche **Rondra-Tempel (F12 X)**, der die ganze Südfläche des Platzes einnimmt. Der wuchtige Bau stand einst auf freiem Feld vor der Stadt, bis sich hier nach der Großen Flut die Reichen der Stadt ansiedelten. Der von einem Kreuzgang umgebene Innenhof ist auch der 'Betraum' des Tempels und liegt unter freiem Himmel. Hier finden die Schwertübungen der Geweihten und Novizen statt, und hier hat auch 652 BF das legendäre *Duell im Tempel* zwischen Ruada Bennain und Cerntacht Conchobairsson stattgefunden (siehe Seite 18). Derzeit steht dem Tempel *Ordhana von Havena* vor. Die ungewöhnlich junge Schwertschwester ist bereits hoch dekoriert und wurde erst kürzlich an ihren Heimattempel zurück berufen, der jedoch kategorisch unterbesetzt ist. Der Tempel ist auch Sitz der Senne des Westens unter *Meisterin des Bundes Rudraighe ni Direach*.

Das **Wachsfigurenkabinett (E12 V)** stellt auf zwei Etagen Dutzende von Figuren aus, die vor allem berühmte Persönlichkeiten, aber auch Szenen aus der Geschichte der Stadt darstellen, darunter einen Drachenkampf, die Große Flut, die gesamte Familie Bennain und Abbilder der Zwölfgötter. Viele Besucher reizt der leichte Grusel beim Betrachten der erschreckend lebensechten Figuren, während die meisten Havener das Gebäude abergläubisch meiden. Es heißt, dass die Figuren nur darauf warten, einem Betrachter die Seele zu stehlen, um selbst lebendig werden zu können. Das prachtvolle Gebäude, ein ehemaliger Praios-Tempel, wird von *Urlabet Nimoras* geleitet, eigentlich eine gelernte Alchimistin, die sich jedoch auf die Herstellung und Reparatur der Wachsfiguren verlegt hat.

Ein schlichtes zweistöckiges Haus beherbergt den **Travia-Tempel (E12 X)**, der von dem über 60 Jahre alten *Vater Uisne Heimgut* geführt wird. Im Erdgeschoss liegt der große Andachtsraum mit dem Altar: eine marmorne Wildgans, auf deren Schwingen die Altarplatte aufliegt. Im Obergeschoss befindet sich ein Schlafsaal für Bedürftige und Durchreisende. Ein Großteil der Spenden wird von den Geweihten für den Unterhalt eines Waisenhauses und einer Armenküche im Orkendorf verwendet. Die Beziehungen zum nahen Praios-Tempel sind eher kühl: Die dortigen Geweihten haben einst gegen den Plan Vater Uisnes, die Armenküche im Travia-Tempel einzurichten, Einspruch erhoben, damit "kein Gesindel die Umgebung des Praios-Tempels verschandelt".

Der **Praios-Tempel (E12/13 X)** ist eine der größten Attraktionen Havenas: Am Gebäude befindet sich nämlich eine von *Leonardo dem Mechanicus* geschaffene mechanische Uhr, deren Zifferblatt eine goldene zwölfstrahlige Sonne darstellt, während Symboltiere der Zwölfe die Stunden zeigen. Zu jeder vollen Stunde tritt eine kleine hölzerne Kapelle aus dem Uhrwerk, und ein Glockenspiel ertönt. Die hochkomplizierte Mechanik wird von Novizen des Tempels sorgfältig gepflegt, die Priester befürchten jedoch, dass nach Leonardos Verschwinden niemand in der Lage sein wird, die Uhr zu reparieren, sollte diese wirklich einmal defekt sein. Seltsam ist auch, dass Teile der Mechanik gar nichts mit dem eigentlichen Uhrwerk zu tun haben und sich niemals bewegen – oder aber noch darauf warten, zu einem bestimmten Zeitpunkt aktiv zu werden.

Der kreisrunde, prachtvoll ausgestattete Altarraum des Praios-Tempels wird fast nur von Adligen und reichen Händlern besucht. Der fanatische und für seinen Jähzorn berüchtigte Hochgeweihte *Praiosson Greiffas* ist einer der acht *Wahrer der Ordnung* der Praios-Kirche. Auch wenn Praiosson dem Tempel schon seit über 20 Jahren vorsteht und flammende Predigten zu halten versteht, ist er seinem Ziel, der Praios-Kirche in Havena mehr Beachtung zu verschaffen, noch nicht näher gekommen. Greiffas vertritt seit der Unabhängigkeit jedoch die Meinung, dass Königin Invhers praiosheiliger Lehnseid bei der Loslösung vom Neuen Reich bereits längst von Seiten des Reiches gebrochen war, und findet damit bei vielen stolzen Albernern Anklang.

Im prachtvollen **Stadthaus (D12 X)**, gleich gegenüber dem Königspalast, arbeiten die meisten städtischen Beamten und Schreiber. Auch der Ältestenrat hält hier seine Sitzungen in einem eigenen Ratssaal ab. Bemerkenswert sind die Darstellungen der Götter und Halbgötter aus buntem Glas, die die Fenster zieren.

Havena besaß schon früher das Recht, den Golddukaten des Mittelreichs zu prägen; seit der Unabhängigkeit wird in der **Reichsmünze (D13 X)** aber der Dukaten mit dem Abbild König Cuanus geprägt. Die alte Währung wurde jedoch beibehalten. Das Gebäude, in dem den ganzen Tag über Hammerschläge zu hören sind, wird streng bewacht.

Die **Schenke *Oase der 1000 Freuden* (E13 V)** mutet wie ein tulamidisches Teehaus an. Die Gäste sitzen auf Seidenkissen, Teppiche zieren die Wände, und es werden typisch tulamidische Gerichte serviert. In Havena gilt es als schick, sich hier zu gewürztem Reis und gedörrtem Ziegenfleisch zu treffen und anschließend eine Wasserpfeife zu schmauchen. Dazu tanzen zwei angebliche Sharisadim gewagte Schleiertänze.

Der Besitzer der Schenke, der rothaarige *Raidri ibn Yussuf* (eigentlich *Raidri Dunvallo*) ist aber ebenso wenig wie die Tänzerinnen Tulamide, sondern ein gebürtiger Albernier, der in seiner Jugend das Land der Ersten Sonne bereiste.

Das **Haus der göttlichen Woge (D14 V)**, der zweite Efferd-Tempel Havenas, mag zwar größer und prachtvoller sein, die Bewohner der Altstadt ziehen aber den Alten Tempel vor. Hier bringen vor allem die Bewohner der Neustadt dem Schutzgott der Stadt ihren Tribut, um sich nicht in die Nähe der Unterstadt wagen zu müssen. Auch die Kaufleute, die Efferd für erfolgreichen Handel danken wollen, sind hier anzutreffen. Vorsteherin ist *Eghina Maegharin*, eine ehemalige Flussfischerin und profunde Kennerin des Großen Flusses. Eghina ist nur selten im Alten Tempel anzutreffen und wenn, dann nur, um ein gottgefälliges Streitgespräch mit Graustein zu pflegen; es ist kein Geheimnis, dass die beiden Tempelvorsteher unterschiedliche Auffassungen haben, was die Verehrung Efferds angeht, und Graustein die eher pragmatische Herangehensweise Eghinas nicht schätzt.

Die **Kriegerakademie *Ruadas Ehr* (E15 X)** mit ihrer mehr als 1.500 Jahre alten Tradition gehörte früher zu den renommiertesten Schulen des Mittelreichs und zieht immer noch viele Anwärter an. Jedes Jahr werden 15 Schüler aufgenommen und vier Jahre lang ausgebildet (siehe **MBK 121f.**). Die Akademieleiterin *Gilia Curnabar* führt ein strenges Regime an ihrer Schule. Den Zöglingen ist es streng verboten, mit den Rekruten der nahen Garnison Streit anzufangen; wer dabei von Gilia erwischt wird, muss mit harten Strafen rechnen.

Unterfluren

Das kleinbürgerlich anmutende Unterfluren ist das Viertel der gut verdienenden Händler und Handwerker. Diejenigen, die es zu echtem Wohlstand gebracht haben, bewohnen hier sogar Villen mit großzügigen Gärten und einer Schar von Dienstboten. In Unterfluren leben auch viele Zugezogene; den zwergischen Schmied kann man hier ebenso antreffen wie den horasischen Glasbläser und den nivesischen Bogenbauer. Mit der Seefahrt dagegen hat man nur wenig zu schaffen. Man schätzt zwar den Großen Fluss und packt am Rohalstag und bei schönem Wetter den Korb mit Brot, Käse und Bier, um am Ufer zu

speisen, doch Schiffsbau oder Segeln liegt den Unterflurern nicht im Blut.

Die Geweihten des **Peraine-Tempels (J12 X)** haben in einer Großstadt wie Havena in erster Linie mit der Pflege der Kranken zu tun. Der spärlich eingerichtete Tempel befindet sich in einem schlechten Zustand, stecken die Geweihten doch alle Gelder in den Unterhalt des angrenzenden **Siechenhauses (J12 V)**, wo Krüppel, Kranke und Aussätzige umsorgt werden. Der *Hüter der Saat Harloran* steht dem Tempel erst seit wenigen Jahren vor. Man sagt ihm nach, dass das Leid, das er jahrelang auf verschiedenen Schlachtfeldern gesehen hat, den alten Priester gebrochen hat und er fern von alledem seinen Ruhestand verleben wollte. Dass ihm nun der Krieg auch nach Albernia gefolgt ist, hat Harloran bitter zur Kenntnis nehmen müssen.

In einer Stadt, in der seit Jahrhunderten ein Magieverbot herrscht, wird auch ein **Hesinde-Tempel (G16 X)** misstrauisch beäugt und fast nur von Gelehrten und Zugezogenen besucht. Der unscheinbare Tempel wird von einem einzigen Geweihten betreut, *Domnall Dalpert*, der eine überraschend umfangreiche Schriftensammlung hütet. Wichtigstes Stück und Tempelschatz ist eine authentische Handschrift Rohals des Weisen. Der menschenscheue Domnall hat inzwischen eine fast krankhafte Angst davor entwickelt, seine kostbaren Schriften könnten gestohlen werden. Es heißt, er habe selbst dem Erzwissensbewahrer des Neuen Reiches bei seinem ersten (und wohl auch letzten) Besuch in Havena zunächst den Zutritt zur Bibliothek verwehrt.

Auf das geräumige **Redaktionshaus** und die **Druckerei der *Havena-Fanfare* (G16 V)** weist eine blecherne Fanfare über der Eingangstür hin. Die Albernia-treue Zeitung erscheint (zumeist) monatlich, wenn auch die Auflage in den letzten Jahren drastisch zurückgegangen ist. Außer in Havena und Umgebung ist die *Fanfare* vor allem in den besetzten Gebieten beliebt, in die das Periodikum sogar geschmuggelt wird.

Leonardos Wohnhaus und Werkstatt (H16 X) sind seit der Entführung des genialen Mechanicus durch die Schergen Borbarads unbewohnt. Das Grundstück wird jedoch auf Anordnung des Königshauses Tag und Nacht heimlich von der Stadtgarde bewacht. Schon mehrmals haben die Gardisten Einbrecher gestellt, die in die Werkstatt einsteigen wollten. Tatsächlich sind die Gebäude und ihre Einrichtung seit dem Verschwinden Leonardos unberührt und scheinen nur auf die Rückkehr ihres Besitzers zu warten. (Weitere Informationen zu Leonardos Hinterlassenschaften finden Sie auf Seite 196.)

Auf der Feldmark, die größte Straße des Viertels, führt bis zur ***Prinzessin-Emer-Brücke***, Leonardos größter architektonischer Leistung. Die 200 Schritt lange Brücke überspannt den Großen Fluss und verbindet Unterfluren mit Feldmark. Dank einer Durchfahrtshöhe von nahezu 20 Schritt können auch Flusssegler ohne eingezogenen Mast die Brücke passieren. Nach ihrer Zerstörung durch einen Dämonenangriff **1021 BF** zog sich der Wiederaufbau in die Länge, bis schließlich ein von der Magierin Nahema beschworener Dschinn die Brücke fertig stellte. Ob die Magierin sich damit einen Scherz mit den magiefeindlichen Havenern erlauben wollte, ist unklar. Viele Einwohner glauben, dass der Dschinn noch immer in der Brücke sitzt und gelegentlich Passanten zum Stolpern bringt oder Achsen brechen lässt.

Feldmark

Nähert man sich dem Stadtteil Havenas, der jenseits des Flusses liegt, so sticht einem schon von weitem der Geruch der Gerbereien und Färbereien in die Nase. Vor allem aber gleicht Feldmark einem Bauerndorf (tatsächlich handelt es sich um einen in die Stadt einbezogenen Ort); Rinder- und Schafherden werden durch die Straßen getrieben, andernorts hört man das Gackern von Hühnern, und im Schatten der Stadtmauer bestellt ein Bauer sein Feld.

Sogar einige Windmühlen sind hier zu finden. Die Mauer wurde einst im weiten Bogen um dieses Viertel gezogen. Die Stadt expandierte jedoch nicht so stark wie erhofft, so dass die Feldmark immer noch nicht zugebaut wurde.

Das **Vergnügungsschiff *Rethis* (K14 X)** gehört zu den ungewöhnlichsten gastfreien 'Häusern' der Stadt: Das einstige Flussschiff liegt an einem Pier am Großen Fluss und beherbergt ein Speiselokal sowie einen offiziellen Spielsalon. Tatsächlich ist es schon das zweite Schiff dieser Art, nachdem seine Vorgängerin, die *Thetis*, dem Dämonenangriff von 1021 BF zum Opfer fiel.

Geführt wird das Schiff von *Asa Anjuhal*, die hier als Bedienung anfing und nach dem Tod der einstigen Besitzerin die *Rethis* erbte (wenn dies auch nicht mit rechten Dingen zugegangen sein soll, wie einige munkeln). Heute ist die *Rethis* eines der exklusivsten Etablissements der Stadt und beliebter Treffpunkt für die Adligen und Reichen. Im Gegensatz zum alten Schiff ist die *Rethis* durchaus seetüchtig und unternimmt alle paar Monate mit zahlungskräftiger Kundschaft auch kurze Fahrten entlang der Küste – Bewirtung und Unterhaltung inklusive.

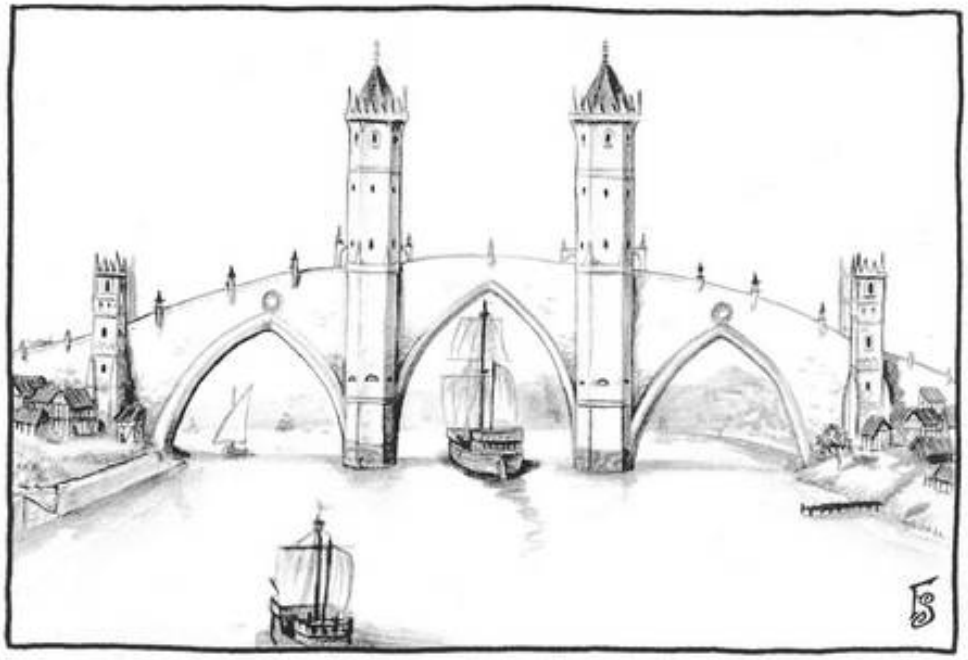
Die **Taverne *Schatzinsel* (L17 X)** wurde von dem ehemaligen Schatzsucher *Waern Poschrat* eröffnet, der in der Schankstube viele seiner Fundstücke aus der Unterstadt ausstellt. Waern kann zu jedem Stück eine schaurige Geschichte erzählen, auch wenn Stammkunden feststellen werden, dass diese mit den Jahren immer gruseliger und bedrohlicher werden.

Die Taverne ist ein beliebter Treffpunkt für Abenteurer und Schatzsucher (oder solche die es werden wollen), die sich von Waern einige Tipps erhoffen; wegen des schalen Biers besucht jedenfalls niemand die *Schatzinsel*.

Außerhalb der Stadt

Die Efferd-Geweihtenschaft unterhält an der Mündung des Großen Flusses, nur wenige Meilen außerhalb der Stadt, einen **Leuchtturm**, der den Schiffen den Weg nach Havena weist. Der mächtige Turm steht einsam auf einer kleinen Insel, sein 'Feuer' ist tatsächlich das mit Spiegeln verstärkte Leuchten eines Gwen-Petryl-Steins.

Die verfluchte *Unterstadt* liegt westlich von Havena, ihre Ausläufer reichen bis nach Südhafen und Fischerort. Von der Stadt aus kann man vor allem den **Alten Fürstenpalast (J1 X)** mit **Nahemas Turm (L2 X)** erkennen, der nahezu unversehrt aus den Fluten ragt.



Im Umland der Stadt, der *Muhrsape*, finden sich unter anderem **Schloss Feenquell**, die Residenz der Königin, und die **Moorburg**, die berüchtigte Kerkerfestung Havenas.

(Eine ausführliche Beschreibung der Unterstadt, ihrer Ruinen, Bewohner und Gefahren finden Sie ab Seite 83, eine Beschreibung der Muhrsape und ihrer Örtlichkeiten ab Seite 70).

Ort, Seite	Position
Alter Fürstenpalast, S. 80	J1 X
Badehaus *Befinna Cheagain* (Q7/P7)	F14 V
Bennain-Damm, S. 75	
Bootsbauerin *Sorinnan* (Q5/P6), S. 76	E3 X
Bordell *Hafenmaid* (Q2/P3)	G9 X
Bordell *Valerias* (Q7/P5)	E7 X
Efferdschule, S. 75	G2 V
Fechtschule *Aurentia* (Q5/P5)	C/D10 X
Fischmarkt, S. 75	
Garether Tor	F18 V
Garnison der Seekrieger, S. 75	H5 X
Garnison, S. 78	D14 X
Gildenhaus der Flusslotsen, S. 77	L5 V
Gildenhaus der Seelotsen, S. 77	L6 X
Hafenmeisterei, S. 78	K10 V
Haus *Aranol*	G15 X
Haus der Efferdbrüder, S. 77	G8 V
Haus des Leonardo, S. 80	H16 X
Haus des Stadtvogts, S. 78	B12 X
Haus Marteniel, S. 76	B4 V
Haus Rastburger	H13 X
Haus Uinin	E17 X
Havena-Fanfare, S. 80	G16 V
Herberge *Drachenschiff* (Q3/P3/S18)	H9 X
Herberge *Kap Brabak* (Q4/P3/S16)	I5 X
Herberge *Klabautermann* (Q1/P2/S14)	K15 V
Hotel *Am Stadion* (Q6/P7/S20)	D8 X
Hotel *Großmast* (Q5/P5/S18)	E8 X
Hotel *Havenapalast* (Q8/P8/S32)	F15 V
Hotel *Palastgarten* (Q7/P8/S30)	D12 V
Hungerturm, S. 76	D5 X
Immanstadion, S. 78	
Instrumente *Markan Ruggard* (Q5/P5)	C11 X
Königspalast, S. 78	C12 X
Kontor Engstrand	I11 X
Kontor Ongswin	E11 X
Kontor Stoerrebrandt	G12 X
Kontor Vecushmar	F17 X
Krämerladen Kevendoch (Q6/P7), S. 76	C6 X
Krämerladen Wolter (Q6/P5), S. 77	F8 V
Kriegerakademie *Ruadas Ehr*, S. 79	E15 X
Kuriositäten Runwald (Q5/P5), S. 76	F8 X
Leuchtturm, S. 80	außerhalb
Maskenmuseum, S. 78	F11 X
Menagerie Necht (Q6/P7), S. 77	F9 X
Nahemas Turm, S. 80	L2 X
Nordtor	A7 X
Nostrianer Tor	B15 X
Pension *Am Fischmarkt* (Q4/P5/S10)	G3 X
Pension *Flussdämon* (Q5/P6/S8)	L5 X
Pension *Haus Rondra* (Q5/P5/S9)	F14 X
Pfeifenkraut Runon Ghoern (Q5/P5)	D 2 X
Prinzessin-Emer-Brücke, S. 80	
Reichsmünze, S. 79	D13 X
Ringerschule *Ghun* (Q5/P8)	G11 X
Schenke *Oase der 1000 Freuden* (Q7/P9), S. 79	E13 V
Schenke *Rondras Einkehr* (Q5/P5)	E16 X
Schiffsausstatter Debros Kuinocs (Q5/P6)	M15 X
Seekadettenschule, S. 75	H5 V
Siechenhaus, S. 80	J12 V
Spielzeughändler Salos Kheun (Q5/P4)	F13 X
Stadthaus, S. 79	D12 X
Stadtpark, S. 78	
Südtor	N19 X
Tätowierer Thorkar Frenjason (Q5/P5)	F6 X
Taverne *Alte Marschen* (Q8/P6)	C4 X
Taverne *Am Südstrand* (Q4/P5)	K15 X
Taverne *Esche und Kork* (Q6/P5), S. 77	D9 X
Taverne *Fürstenschenke* (Q8/P9)	C11 V
Taverne *Krähennest* (Q3/P4)	E6 X
Taverne *Rahjas Lobgesang* (Q6/P7), S. 76	B4 X
Taverne *Salzfass* (Q3/P5)	H10 X
Taverne *Schatzinsel* (Q3/P5), S. 80	L17 X
Taverne *Zum Aal* (Q4/P5), S. 76	C2 X
Tempel des Boron, S. 77	G5 X
Tempel des Efferd (Alter Tempel), S. 75	G2 X
Tempel des Efferd (Haus der göttlichen Woge), S. 79	D14 V
Tempel des Ingerimm, S. 77	G10 X
Tempel der Hesinde, S. 80	G16 X
Tempel der Peraine, S. 80	J12 X
Tempel des Phex, S. 77	geheim
Tempel des Praios, S. 79	E12/13 X
Tempel der Rahja, S. 76	B5 X
Tempel der Rondra, S. 78	F12 X
Tempel der Travia, S. 79	E12 X
Tempel der Tsa, S. 75	I2 X
Vergnügungsschiff *Rethis* (Q7/P8), S. 80	K14 X
Wachsfigurenkabinett, S. 79	E12 V
Wechselstation der *Albernischen Falken*	F18 X
Wechselstation der *Beilunker Reiter*	F15 X
Werft Maraiche, S. 78	J9 V
Werft Saordubh, S. 78	J9 X
Zollbrücke, S. 78	K10/11 X

Der Hafen

»Der bedeutendste unter den Häfen an der Küste des Siebenwindigen Meeres liegt in unserer geliebten Heimatstadt Havena. Hier gehen die größten Schiffe vor Anker, hier gibt es die berühmtesten Kontore und die besten Schenken. Hier blüht der Handel mit allen bekannten Ländern – auch dem fernen Güldenland – und die umgeschlagenen Waren sind nirgends so vielfältig wie hier. Oh Havena, du Wunder unseres großen Gottes!«
—Efferdhilf der Blaue, Meister der Brandung zu Havena, in einer Predigt, 683 BF

So rühmte man einst den Hafen Havenas, der zu dieser Zeit noch das Zentrum des Seehandels an der Westküste darstellte. Auch der Güldenlandhandel war, trotz aller Gefahren, äußerst einträglich. Selbst drei Jahrhunderte nach der Großen Flut hat die Stadt diesen Status nicht einmal annähernd wiedererlangen können. Die Hafenstädte des Horasreiches haben Havena längst den Rang abgelaufen.

Die havenischen Hafenanlagen (obwohl unbedeutend und klein gegenüber dem alten Seehafen, der mit der Flut vernichtet wurde) sind für Besucher dennoch beeindruckend: Große Lagerhallen, zahlreiche Kräne und mehrere Werften drängen sich aneinander. Nicht wenige Speicher stehen jedoch schon seit Jahrzehnten leer, etliche Liegeplätze bleiben unbelegt, die Schauerleute und Seeleute warten vergeblich auf Arbeit.

Erst in den letzten Jahrzehnten gab es einen zaghaften Aufschwung, dem aber durch die Unabhängigkeit und den Krieg ein Dämpfer versetzt wurde.

Üblicherweise fahren Schiffe mit der Flut in den Hafen ein und wieder hinaus; der Große Fluss hat viele Untiefen, so dass bei hohem Wasserstand reger Verkehr herrscht. Bei Niedrigwasser fällt der Wasserpegel im Hafen um zwei bis drei Schritt und bringt den Schiffsverkehr zum Erliegen, da selbst die Fahrrinne des Flusses zu dieser Zeit von tückischen Sandbänken durchzogen ist; ausgiebig genutzt wird das Abendhochwasser.

Bei Voll- und Neumond ruht der Verkehr jedoch gänzlich, an diesen Tagen erinnert Efferd die Havener stets an die Große Flut: Dann steigt das Wasser besonders hoch, und die Seefahrer besuchen Gedenkmessen im Alten Efferd-Tempel. Kein Lotse oder Seemann wagt es, während dieser 'Drohflut' den Meeresgott zu stören.

Der Seehafen

Schiffe fahren über den Nordarm des Deltas in den Hafen ein und kommen so zwangsläufig an der Zollbrücke vorbei (siehe unten). Der Hafen von Nalleshof ist vorrangig für Seeschiffe reserviert, deren Ladung für die Stadt bestimmt ist. Früher drängten die Schiffe hier dicht an dicht, und manch ein Kapitän musste lange Zeit auf einen Liegeplatz warten. Noch immer sind die Liegezeiten im Seehafen eng begrenzt, doch hat diese Regelung jeden Sinn verloren, da lange nicht mehr so viele Schiffe wie früher den Hafen anlaufen.

Der Südhafen

Die meisten Schiffe, die Havena anlaufen, machen im Südhafen fest. Hier finden sich die größten Lagerhäuser der Stadt, die mittels der Lastenkräne auch gleich vom Schiff aus beladen werden können. In der Bucht vor dem Bennain-Damm finden die größten Seeschiffe, die Havena anlaufen, einen geschützten Ankerplatz. Im Südhafen werden meist Ladungen gelöscht, die für den späteren Weitertransport gedacht sind. Außerdem werden hier Massengüter gelagert, wie zum Beispiel Korn, Holz und Kohle.

Der Binnenhafen

Der Binnenhafen für jene Güter, die über den Großen Fluss herangeschafft wurden, liegt in Fischerort, auf mehreren vorgelagerten Inseln. Mit dem einstigen Zweck dieses Hafens hat er nur noch den Namen gemein: Heute liegen hier die schwer bewaffneten Flussgaleeren vor Anker, die für die Sicherung des Deltas eingesetzt werden. Ebenso werden von hier aus Truppen verschifft, die in die Kriegsgebiete entlang des Großen Flusses gebracht werden. Zwischen diesen Söldnern oder Soldaten und den stolzen albernischen Seekriegern in ihren bunten Uniformen, die hier ihre Garnison haben, kommt es bisweilen zu Reibereien.

Zoll und Hafenmeisterei

An der Zollbrücke, an der jedes den Hafen ansteuernde Schiff halten muss, gehen die Zöllner Havenas an Bord. Sie prüfen die Ladung, legen die Zollgebühr fest (die eine wichtige Einnahmequelle für die Stadt ist) und suchen nach eventuellem Schmuggelgut. Die Zöllner werden zumeist von Soldaten der Hafenwehr begleitet, die mit ihren Hellebarden für Ordnung sorgen, wenn es nötig werden sollte.

Jeder der drei Häfen Havenas besitzt eine eigene Hafenmeisterei, in der die Schiffsregister geführt werden, die Hafengebühr zu entrichten ist und Abfahrtszeiten mit den Lotsendiensten abgestimmt werden. Zudem kann man bei den stets gut informierten Hafenmeistern in Erfahrung bringen, auf welchem Schiff noch eine Passage frei ist.

Lotsendienste

»[…] an der Zollbrücke nahmen wir eine Lotsin auf, die uns zu unserem Liegeplatz geleiten würde. Mit knappen Kommandos wies sie den Steuermann an, wie er zu segeln hatte, und mir wurde klar, dass der Kapitän nicht mehr der Herr über das Schiff war.

Mehrfach schrie sie die Fischer in ihren kleinen Booten an, wenn diese nicht rechtzeitig weichen wollten, und doch gelangten wir sicher durch den Hafen. Dann steuerte eine mächtige Grangorer Schivone direkt auf uns zu. Ich hielt den Atem an, doch die Lotsin rührte sich kaum. Haarscharf glitten die Schiffe an einander vorbei. Als wir die Schivone passierten, vernahm ich, wie die Lotsin mit ihrem Kollegen auf dem Grangorer eine Verabredung zu einem Krug Bier ausmachte.«

—Bericht des Händlers Gilmon ter Hawaten, 1020 BF

Auf einem Felseneiland vor der Küste warten zu den Zeiten, in denen eine Einfahrt in den Hafen möglich ist, die **Seelotsen** auf Schiffe. Dort steht eine kleine Hütte, an einem Steg liegen stets mehrere Boote bereit, mit denen die Lotsen zu ankommenden Schiffen hinüberrudern. Von dieser Basis aus verrichten die Lotsen auch ihre Hauptarbeit, das Kartographieren neuer Sandbänke und das Ausloten der Fahrrinne des Flusses. Das Mündungsgebiet ist derart berüchtigt für seine Untiefen, dass kein Kapitän es wagen würde, ohne einen Lotsen den Hafen Havenas anzulaufen.

Ebenso unentbehrlich wie die Seelotsen sind die **Flusslotsen** der Stadt, die an der Zollbrücke auf Schiffe steigen und diese durch das Hafengebiet leiten. Nur sie kennen die sicheren Fahrrinnen für die jeweiligen Schiffsgrößen und die Wasserstände der Gezeiten. Im Gegensatz zu den unerschütterlichen Seelotsen sind die Flusslotsen für ihr Temperament berüchtigt, so dass man den ganzen Tag Flüche und Verwünschungen hören kann, die über das Hafenbecken hinweg hallen.

Die zweite Funktion dieser Lotsen ist das Leiten der Schiffe über den Großen Fluss: Gerade wenn dieser wieder einmal über das Ufer tritt, ist die sichere Fahrrinne nicht mehr auszumachen, und nur noch ein erfahrener Lotse kann dann helfen.

Beide Lotsendienste sind in eigenen Gilden organisiert, die dem Rat der Kapitäne unterstehen und sehr einflussreich sind. Die Rivalität der beiden Gilden ist legendär, glaubt doch jede, dass ihre Arbeit unentbehrlich ist und die der anderen absolut überflüssig.

Havena im Spiel

Eine Großstadt bietet Raum für viele Arten von Abenteuern. Nicht zuletzt hat Havena mehrere grundverschiedene Stadtviertel mit jeweils eigenem Flair und einem eigenen Menschenschlag, die Grundlage für unterschiedlichste Szenarien sein können.

Auseinandersetzungen zwischen den Diebesbanden im Orkendorf, politische Intrigen im Stadtrat und im Königspalast von Oberfluren oder Szenarien um die alten Bräuche der steifen Krakeninsulaner sind nur einige Möglichkeiten. Abenteuer um Seefahrt, Handel und Schmuggel sind ebenfalls passend für eine Hafenstadt wie Havena.

Das hier herrschende Magieverbot kann dagegen für Helden schon bald zum Problem werden; die misstrauischen Havener sind schnell mit falschen Verdächtigungen gegen echte oder vermeintliche Zauberer an der Hand.

Die Große Flut hat in der Stadt ihre Spuren hinterlassen. Gerade heute finden die Worte von selbsternannten Predigern und Unheilspropheten Gehör, die angesichts einer neuen Unabhängigkeit von einer weiteren Strafe der Götter reden; besonders unter den Armen und den vielen Flüchtlingen, die Schutz in der Stadt gesucht haben, fallen solche Predigten auf fruchtbaren Boden.

Nicht zuletzt liegt der Schatten der Unterstadt auf Havena, die ganz eigene, mal schreckliche, mal wunderbare und natürlich immer auch tiefgründige Geheimnisse birgt (mehr zur Unterstadt im Spiel finden Sie auf Seite 93).

Ein Held aus Havena

Ein Held aus der Stadt am Großen Fluss wählt die Kultur *Garetien* (**AH 33f.**), am besten mit der Spezialisierung *Hafenstädte*. Wer in Havena aufgewachsen ist, schätzt die Seefahrt, ist sehr efferdtreu und weiß um den Wert des Handels. Nicht selten hat solch ein Held aufgrund des herrschenden Magieverbots *Vorurteile gegen Magier* beziehungsweise *Zauberer* oder besitzt gar eine *Arkanophobie*.

Die Toten werden in Havena verbrannt und dem Fluss übergeben, so dass einem Helden aus der Stadt Grüfte und Friedhöfe umso unheimlicher erscheinen (Resultat ist nicht selten eine ausgeprägte *Totenangst*). Ebenso passt *Aberglaube* (gerade wenn er sich um Geister, Flüche, alte Traditionen oder den Flussvater dreht) gut zu einem Havener.

Magisch begabte Kinder werden von ihren Eltern (sofern diese es sich leisten können) an entfernte Akademien geschickt oder verkümmern weit eher noch zu *Magiedilettanten* (die sich nicht sel-

ten vor ihrer arkanen Gabe fürchten und diese zu verbergen suchen).
Der Unabhängigkeit vom Mittelreich steht man in der Stadt zwiespältig gegenüber; die Vergangenheit hat gezeigt, dass die Götter solchen Hochmut hart bestrafen.

Die Unterstadt

Als *Unterstadt* wird jener Teil Havenas bezeichnet, der vor über 300 Jahren, als die *Große Flut*, der Zorn der Götter, die Stadt traf, für alle Zeiten in den Fluten des Meeres versank. Seitdem gilt dieser 'Stadtteil' bei den Havenern als verflucht. Zudem haben hier nach und nach seltsame Kreaturen Einzug gehalten, zwielichtige Gestalten treiben sich nachts in den Ruinen umher, und die Geister der Verstorbenen gehen um. All das hält Schatzsucher und Abenteurer jedoch nicht davon ab, in der Unterstadt nach Schätzen und Geheimnissen zu suchen.

Die Große Flut

»Den ganzen Morgen über war dieses seltsame Grollen zu hören, weit draußen auf dem Meer, wo sich dunkle Wolkenbänke aufgetürmt hatten. Dann stieg das Wasser in Fluss und Hafen an; und das über Stunden hinweg – bei Ebbe! Ein großer Thunfisch sprang vor meinen Füßen an Land; Meeresfische kamen mit dem Wasser in die Stadt.
Plötzlich riss uns dieser Schlag von den Beinen, die Erde erbebte. Drüben in Fürstenstieg stürzte der Palast ein. Dann raste die Welle heran, sie ragte bis in den Himmel. Niemand hatte Gelegenheit zu fliehen. Als die Wasser herabstürzten, fiel ich auf die Knie und flehte Efferd um Gnade an. Auf dem Efferdplatz ging tatsächlich kein Wasser nieder, aber jenseits davon war alles verschwunden. Nur noch einzelne Ruinen ragten aus den Fluten; Tote und Trümmer trieben auf dem Wasser.«
—Bericht eines Augenzeugen der Großen Flut, aufbewahrt im Hesinde-Tempel von Havena, 703 BF

Der 16. Ingerimm des Jahres 702 BF sollte das Angesicht Havenas für immer verändern. Ein schweres Beben ließ die Weststadt in Teilen absacken, die darauf folgende Flutwelle riss Häuser, Schiffe und Menschen mit sich, überflutete Straßen und Plätze. Innerhalb weniger Herzschläge fanden die meisten Havener den Tod. Danach hielten Seuchen in der Stadt Einzug, so dass von über 50.000 Einwohnern wenige Monate später nur noch 4.000 am Leben waren.
Die Stadtteile *Efferdheim*, *Firunsstadt*, *Lhamin* und *Fürstenstieg* existieren heute nicht mehr, ebenso wie der einstige Seehafen. Die Welle machte erst vor dem Alten Efferd-Tempel Halt, so dass nur die vergleichsweise kleine Oststadt (die ungefähr der heutigen Altstadt entspricht) verschont blieb. Die Havener sagen, der Tempel hätte die Welle damals aufgehalten. Die Weststadt jedoch hat der Meeresgott sich geholt und für immer seinem Reich einverleibt.

Ruinen im Nebel

»Behutsam ruderten wir hinaus. Es war Frühling, und doch lag ein kühler Hauch über dem Wasser. Die Inseln und Mauerreste bildeten ein gefährliches Labyrinth. Nichts wuchs hier, nur einige blattlose, verkrüppelte Baumgestalten ragten in den Himmel. Keine Strömung vermochte das Wasser in Bewegung zu setzen, nur hier und da schienen glucksend Blasen aufzusteigen – doch immer nur dort, wo man gerade nicht hinsah. Etwas bewegte sich unter der Oberfläche und glitt lautlos davon. Einmal dachte ich, ich würde beobachtet, meinte gar, aus den Augenwinkeln eine Bewegung zwischen den Ruinen zu sehen. Und dann vernahm ich von ferne Laute, die wie Seufzen oder Wehklagen anmuteten ... Ich war nahe davor, unser großes Vorhaben wieder aufzugeben.«
—Bericht der Schatzsucherin Aneparya von Teremon, 1028 BF

Die Unterstadt nimmt eine Fläche ein, die in etwa so groß ist wie die heutige Stadt Havena. Die Übergänge zum umgebenden Sumpfland, der *Muhrsape*, sind fließend. Beim Blick vom Bennain-Damm oder dem Efferdplatz nach Westen offenbart sich dem Betrachter eine weite, graugrüne Wasserfläche; bei Flut ragen nur vereinzelte Dachstühle und Mauerreste hervor, bei Ebbe werden viele Ruinen und kleine Inseln freigelegt.
Durch die Unterstadt zu rudern ist wegen der Untiefen gefährlich; oftmals befinden sich Mauerreste nur knapp unter der Wasseroberfläche und lassen selbst flache Boote auflaufen. Das Wasser ist ungewöhnlich kühl, zudem salzig, da es eher vom Meer als vom Großen Fluss gespeist wird. Die Wasseroberfläche liegt zumeist ruhig und unbewegt da, kaum einmal tritt eine Strömung auf. An manchen Stellen steigen Blasen auf, die an der Oberfläche zerplatzen und giftige Faulgase freisetzen.
Mitunter liegt Nebel wie ein dichter Schleier über dem Wasser, so dass nur hier und da noch Ruinen herausragen. Bisweilen treiben auch nur einzelne Fetzen zwischen den Häusern, und das selbst bei Windstille. Es scheint so, als habe der Nebel der Unterstadt ein Eigenleben, forme sich nach eigenem Willen und spiele den Sinnen Streiche. Dennoch ist sein Schutz bei manchen willkommen (die Schmugglerbande der *Nebelgeister* verdankt ihm gar den Namen). Selbst wenn sich kein Nebel zeigt, liegt immer ein eisig-klammer Hauch über der Unterstadt.
Die versunkene Ruinenstadt ist heute Lebensraum für zahlreiche Meereskreaturen und Pflanzen (siehe Seite 88ff.), und auch die **Necker** wurden nach der Großen Flut erstmals hier gesichtet. Gerade die Meermenschen meiden die Unterstadt in den letzten Jahrzehnten jedoch zunehmend, wenn sie dort auch weiterhin ihre Feiern und Versammlungen abhalten und auch zu anderen Zeiten noch vereinzelt angetroffen werden können. (Weitere Informationen zum Volk der Necker finden Sie ab Seite 161.)

Zeugen der Zeit

In der Unterstadt ist am Tag der Großen Flut die Zeit stehen geblieben. Die meisten der weitläufigen Patrizierhäuser sind in dem damals vorherrschenden *Havena-Stil* errichtet worden, der von filigranen Säulen und floralen Zierelementen geprägt war. Er stammte noch aus der Rohalszeit und fand mit dem Untergang der Stadt ebenfalls ein jähes Ende. Heute scheint es wie eine Reise in die Vergangenheit, wenn man sich unter Wasser zwischen den Ruinen oder den Gebäuden bewegt. Manche Bereiche sind derart gut erhalten, dass man glaubt, die Bewohner würden bald zurückkehren, um ihre Häuser zu beziehen und ihre Geschäfte wieder aufzunehmen.
Kaum jemand hatte damals in der havenischen Weststadt Zeit zu fliehen; viele waren sich nicht einmal gewahr, wodurch sie der Tod ereilte. In der Unterstadt kann man hier und da immer noch die Auslagen kaum zerstörter Geschäfte entdecken. Doch zwischen den Kannen des Zinngießers, die hier seit 300 Jahren vergeblich auf Käufer warten, leben heute Krebse, und in den Amphoren der Töpferin hausen Muränen und lauern auf vorbeischwimmende Fische.

Auswirkungen auf die Stadt

Es mag am Alten Efferd-Tempel liegen oder an der Anwesenheit der Drachenschildkröte Lata in ihrer Grotte unter dem Efferdplatz (siehe Seite 91), die Stadt wird von der unheimlichen Präsenz, die nach und nach von der Unterstadt Besitz ergriffen hat, weitestgehend verschont – jenseits von Fischerort kann man keine der Kreaturen aus der versunkenen Ruinenstadt antreffen.
Wenn der Wind vom Meer herüberweht, bringt er allerdings mitunter faulige Gerüche und einen kalten Dunst mit sich nach Fischerort und auf die Krakeninsel. An solchen Tagen sind die Bewohner der Altstadt besonders gereizt, und in den Schenken kommt es schon einmal zu Schlägereien.

Auf dem Meeresgrund

Die Unterstadt ist eine Welt für sich, ein verzaubertes Reich unter den Wellen. An freundlichen Tagen vermögen auch Sonnenstrahlen die Dunkelheit zu durchdringen und die versunkenen Ruinen in ein fah-

les Licht zu tauchen. Dann bietet sich den Betrachtern sogar ein friedliches Bild von Efferds Welt, das schnell die vielen Gefahren und Geistergeschichten unwirklich erscheinen lässt.

Die versunkene Weststadt

»Was ich sah, ließ mich beinahe vergessen, dass ich auch unter der Wirkung der Kajubo-Knospen nicht unbegrenzt lange unter Wasser bleiben konnte. Der Anblick war faszinierend und bedrückend zugleich: Ich schwebte zwischen stolzen Patrizierhäusern, nahezu unversehrt und bewachsen mit wogendem Tang. Scharen kleiner, bunter Fische glitten um die mächtige, algenumkränzte Kaiser-Gerbald-Säule, ein großer Schwerthai flanierte träge die breite Allee entlang.«

—Bericht der Schatzsucherin Anēparya von Teremon, 1028 BF

Noch immer können Kenner der Unterstadt anhand der markanten, hier und da herausragenden Ruinen die alten Stadtteile Havenas identifizieren. Historische Stadtpläne gibt es dagegen nur noch wenige, die meisten sind mit der *Großen Bibliothek* verloren gegangen.

Der Meeresboden ist mitnichten gleichförmig: Das Beben hat Teile der Stadt absacken lassen, an anderen Stellen haben sich breite Schluchten und Schlünde aufgetan. Diese sind oft so tief, dass kein Licht mehr hinabfällt und sie Brutstätte für seltsame, lichtscheue Kreaturen und Pflanzen werden. Gleich jenseits des Bennain-Dammes erstreckte sich einst **Fürstenstieg**, das Viertel der Adligen und Reichen rund um den weitläufigen Fürstenpalast. Damit war Fürstenstieg Oberfluren nicht unähnlich, und tatsächlich standen dort weitläufige Villen mit ausgedehnten Gartenanlagen. Dieser Stadtteil wurde von dem Beben besonders stark in Mitleidenschaft gezogen, die meisten Villen sind eingestürzt und haben ihre Bewohner und Reichtümer unter sich begraben. Hier, unweit des alten Seehafens, liegt auch der *Delphinplatz*, in dessen Mittelpunkt sich der (damalige) Neue Efferd-Tempel erhob. Jenseits des Hafens lag **Efferdheim**, ein Viertel der einfachen Handwerker und Händler. Die vielen Hütten und kleinen Häuser, die einst 20.000 Menschen beherbergten, haben die Flut zumeist nicht überlebt und wurden mitsamt ihren Bewohnern weggespült. Hier finden sich nur wenige Inseln mit Ruinen, stattdessen ziehen sich durch dieses überflutete Viertel heute tiefe Risse und Spalten. Die eine oder andere führt bis hinaus zum Meer und erlaubt es auch größeren Meerestieren, in die Unterstadt zu gelangen. Am nahen Hafen stehen noch heute einige der gewaltigen Speicher, dazwischen liegen umgestürzte, mit Algen bewachsene Hafenkräne.

Nördlich schließen sich **Firunsstadt** und **Lhamin** an, damals die Viertel der betuchteren Havener. Ersteres beherbergte vorwiegend Künstler, Handwerker und zahlreiche Gasthäuser. Auch der *Rahja-Tempel* lag hier. Lhamin dagegen war das Viertel der Händler, die sich hier stolze Patrizierhäuser errichtet hatten. In diesen beiden Vierteln sind die meisten Gebäude erhalten geblieben, und zahlreiche Inseln ragen noch aus dem Wasser hervor.

Einige Gebäude und Orte der Unterstadt stechen hervor; sei es, dass sie besonders verlockende Ziele für Schatzsucher darstellen, sei es, dass sie eindringlich von der einstigen Pracht Havenas zu künden vermögen. Allgemein gilt, dass sich viele Gebäude zwar erhalten haben, meist jedoch stark mit Algen bewachsen und teilweise eingestürzt sind.

Geister der Unterstadt

Geistererscheinungen sind in der Unterstadt verständlicherweise sehr zahlreich, bedenkt man, dass hier einst zehntausende Menschen ein nasses Grab fanden. Oft kann man *Irrlichtern* begegnen oder (vor allem nachts) klagende Laute und Seufzer zwischen den Ruinen hören. *Gefesselte Seelen* und *Erscheinungen* sind ebenfalls keine Seltenheit. (Weitere Informationen zu Geistern finden Sie in **MGS 107ff.**)

Vor allem in der *Nacht der Ahnen* auf den 1. Boron wird die Unterstadt von Geistern heimgesucht. Dann schließen sich die abergläubischen Bewohner der Altstadt in ihre Häuser ein, stellen eine Kerze ins Fenster und bitten Boron um Gnade für die ruhelosen Seelen ihrer Vorfahren draußen in der Unterstadt. In jener Nacht scheinen alle Geister zu erwachen, dann weht Heulen und Wehklagen herüber, und schemenhafte Gestalten sind in den Ruinen auszumachen.

»Bisweilen, alle paar Jahre, so scheint es, nähern sich die seltsamen Nebel der Unterstadt Havena, schwappen über den Damm und ziehen dicht und feucht in die Gassen der Altstadt ein. Die Bewohner sperren die Türen zu und hocken nah beieinander. Und niemand in Fischerort oder im Orkendorf wundert sich, wenn die Unvorsichtigen und Tollkühnen, die sich dennoch auf die Straße wagen, nie mehr gesehen werden. Man sagt in Havena, dass es die Geister von denen sind, die damals gewaltsam ums Leben kamen und die ihre Nachkommen – zumeist jene, die das Gedenken an die Flut nicht ernst nehmen wollen – zu sich holen.«

—aus dem Almanach des Volksglaubens, *921 BF*

Der Ferdokbogen

Als im Jahre 600 BF die Orks in der *Schlacht bei Ferdok* vernichtend geschlagen wurden, beschloss man in Havena, als Erinnerung an diesen Ruhmestag ein Denkmal zu errichten: einen großen Triumphbogen, der den Efferdstieg (die Straße, die von Fischerort zum Delphinplatz führte) überspannt. Auf dem steinernen Koloss sind Kampfszenen dargestellt, die die ruhmreichen Truppen des Mittelreichs und das besiegte gegnerische Heer zeigen.

Der Bogen ist fast vollständig erhalten, wenn er auch inzwischen nur noch von Fischen durchschwommen wird und mit Algen überwuchert ist. Bis heute hält sich jedoch das Gerücht, unter dem Bogen wäre ein aus massivem Gold gegossener Orkschädel vergraben: das Feldzeichen eines havenischen Regiments, das in der Schlacht und unter diesem Zeichen mit geradezu übernatürlicher Kraft gefochten haben soll.

Erforschung der Unterstadt

Es ist zwar nicht erlaubt, die verfluchte Unterstadt zu betreten, die Garde hat jedoch besseres zu tun, als Schatzsucher davon abzuhalten, dort hinauszurudern. Einen Fischer zu finden, der sein Boot für ein solches Unterfangen zur Verfügung stellt, ist schon schwieriger.

Die Tiefe, in denen ein Taucher hier unterwegs ist, bewegt sich je nach Gezeitenstand und Gebiet zwischen vier (Nordteil der Unterstadt bei Ebbe) und zwölf Schritt (gewisse Bereiche von Efferdheim bei Flut). Der Seehafen sowie manche Einbrüche und Schluchten sind noch tiefer. An sonnigen Tagen dringt das Licht einige Schritt weit hinab, in den Ruinen ist es jedoch meist dunkel. Auch wenn auf der Unterstadt ein unheiliger Einfluss liegt, gelten die meisten Bereiche nicht als dämonisch verseucht.

(Ausführliche Informationen und Hinweise zum Spiel unter Wasser finden Sie ab Seite 164.)

Der Seehafen

»Eine weite, dunkle Fläche erstreckte sich dort vor mir. Hier und da ragten überwucherte Schiffsmasten aus der Finsternis hervor. Beim Näherkommen entdeckte ich die Aufbauten alter Güldenlandsegler und stolzer Galeeren. Welche Schätze die Frachträume dieser Schiffe auch noch hüten mögen, ich wagte es nicht, dort hinabzutauchen. Spätestens der Krakenmolch, der in einem Wrack auf Beute lauerte, hielt mich davon ab.«

—Bericht der Schatzsucherin Anëparya von Teremon, 1028 BF

In einem weiten Bereich im Süden der Weststadt lag der Seehafen, der um ein Vielfaches größer war als der heutige. Auch als die Große Flut kam, lagen dort etliche Schiffe vor Anker. Hier ragen keine Inseln und Ruinen aus dem Wasser, nur bisweilen ein Schiffsmast aus Eisenholz, von dem aus ein Fischreiher nach Beute im Wasser Ausschau hält.

Das Hafengebiet gleicht heute einem untermeerischen Schiffsfriedhof aus Galeeren und Karavellen. Dazwischen liegt irgendwo die *Stolz von Gareth*, das einstige kaiserliche Flaggschiff. Es heißt, dass auf der Galeere noch immer die Besatzung ihren Dienst verrichtet – nunmehr als Geister, die das gesunkene Schiff jedoch nie wieder in Bewegung werden setzen können. Auch mehrere Güldenlandsegler sollen hier liegen, vielleicht sogar noch mit Handelswaren von fernen Gestaden an Bord.

Der Boden ist gerade hier allerdings an vielen Stellen so weit abgesunken, dass kein Licht mehr hinabreicht und niemand sagen kann, was sich in den Schluchten alles verbirgt.

Bhuan Bruadhirs Lagerhäuser

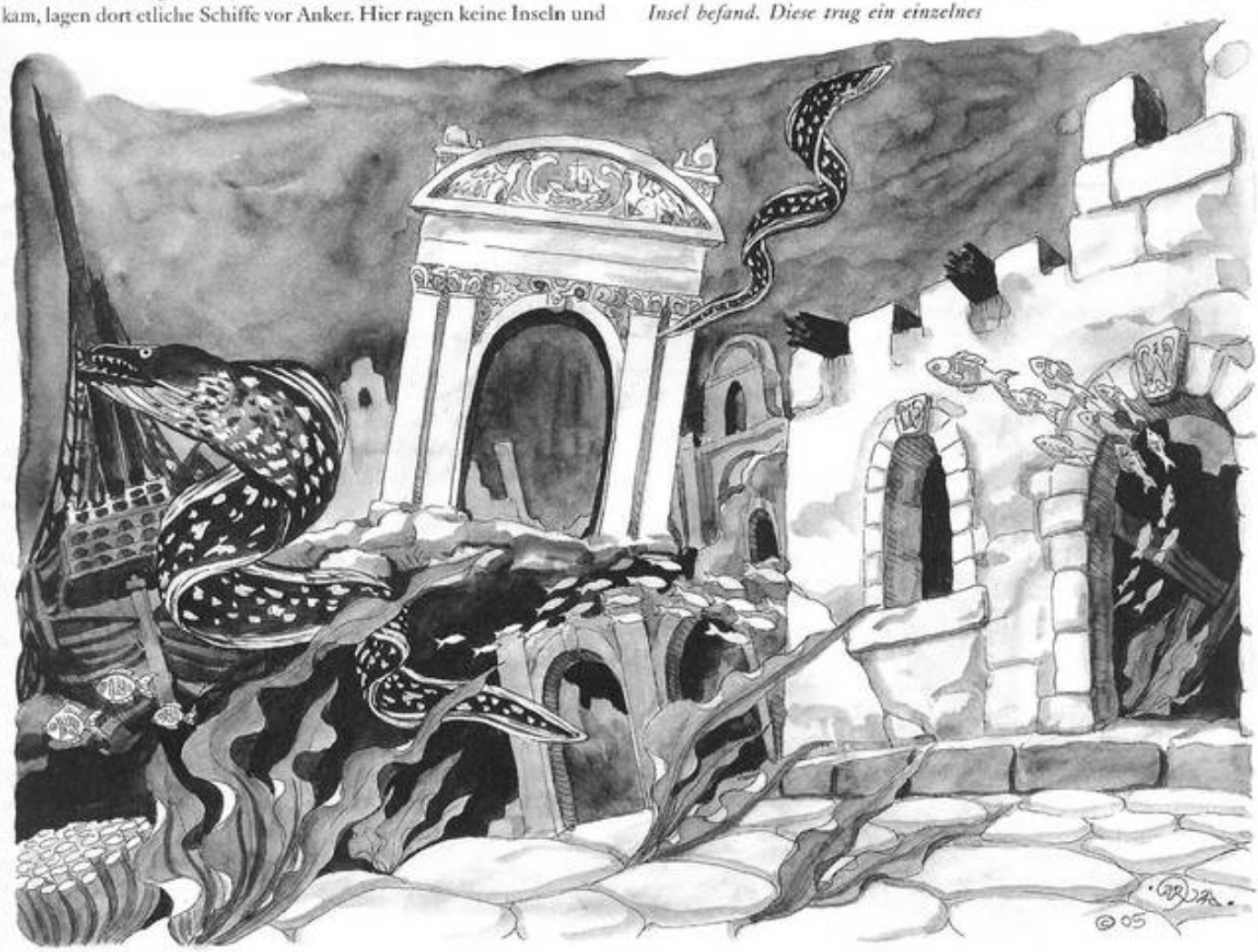
Der havenische Schiffseigner und Kaufmann *Bhuan Bruadhir* war einst, vor 300 Jahren, ein erfolgreicher Güldenlandsegler. Kaum jemand kannte das Meer der Sieben Winde so gut wie er, und wenige brachten auch nur annähernd so viele Reichtümer mit zurück nach Havena.

Drei Lagerhäuser besaß Bruadhir am Hafen, von denen zwei vollkommen zerstört und vermutlich auch für ihn zur letzten Ruhestätte wurden.

Es ist möglich, dass in diesen Speichern noch immer einige Reichtümer und Waren oder Mitbringsel aus dem Güldenland lagern. Vielleicht sind dort sogar noch einige von Bruadhirs legendären Seekarten zu finden, die jener während seiner Reisen anfertigte – sofern sie die drei Jahrhunderte im Wasser überstanden haben.

Der Delphinplatz

»Der Perlbeißer hatte mich wahrlich erschreckt, doch an Land konnte er nicht folgen. Ich schaute mich um und stellte fest, dass ich mich auf einer Insel befand. Diese trug ein einzelnes



Gebäude, welches nahezu völlig zerstört war. Ich trat näher und entdeckte ein großes Mosaik, das einst kunstvoll und farbenfroh den ganzen Platz um das Gebäude bedeckt haben musste und Efferds heilige Tiere, die Delphine, zeigte. Heute war es an vielen Stellen zerstört und überwuchert. Der Boden war feucht, anscheinend stand die Insel oft unter Wasser.
Schließlich wurde mir klar: Dies waren die Reste des neuen Efferd-Tempels. Das prachtvolle Gebäude muss jedoch von immensen Gewalten getroffen worden sein, lediglich einige Marmorsäulen und einzelne Wandstücke ragten noch schief in den Himmel. Der Torbogen war erhalten, ich konnte noch die filigranen, verwitterten Steinmetzarbeiten darauf erkennen. Doch erschien es mir fast so, als hätte jemand nachträglich die Reliefs zerschlagen. Auf den Tempelstufen entdeckte ich Opferschalen; die Flecken darin muteten fast wie Blut an – frisches Blut … Und waren das auch blutige Zeichen an den Wänden? Als ich näher treten wollte, überkam mich eine seltsame Bedrückung, die sich wie eine kalte Faust um mein Herz legte. Rasch eilte ich zurück und suchte nach meinen Gefährten.«
—Bericht der Schatzsucherin Anēparya von Teremon, 1028 BF

Der alte Fürstenpalast

Gleich jenseits des Bennain-Dammes ragen die Mauern und Ruinen des alten Fürstenpalastes auf, eine Anlage, die doppelt so groß war wie der heutige Palast der Königin.
Glaubt man den Erzählungen, so gab es einst ein ausgedehntes System an Fluchttunneln und geheimen Kammern unter dem Bauwerk, von denen einige auch heute noch frei von Wasser sein sollen. Da die Inseln, auf denen der Palast steht, gerade bei Niedrigwasser gut erreichbar sind, ist es aber unwahrscheinlich, dass sich hier noch verborgene Schätze finden. Das Beben hat allerdings den Hauptteil der Anlage absacken und den Palast einstürzen lassen.
Nur der alte Ballsaal blieb erhalten, wenn er auch meist überflutet ist: Hier stehen noch immer schwere Kerzenleuchter, und nur wenige Algen verunzieren das farbenfrohe Mosaik auf dem Tanzboden. Es heißt, der Ballsaal diene Neckern als Raum für ihre Feste; zumindest kann man in manchen Nächten Musik hören und gespenstische Lichter in dem Gebäude erspähen.
Zu der Palastanlage gehört auch **Nahemas Turm**, um den sich unzählige Schauermärchen ranken.

Nahemas Turm

»Von unermesslichen Schätzen sprach der alte Ordhan. Seinen Warnungen, dass der Turm Seelen frisst und sich am Leid der Menschen labt, schenkten wir keine Beachtung. Der alte Kauz hatte ja schon so einige Biere gekippt. Vor allem Eogan hatte so einen seltsamen Glanz in den Augen …
Am nächsten Tag erzählte mir Eogan, dass er den Weg in den Turm gefunden hatte. Da ich eine so gute Schwimmerin sei, bräuchte er unbedingt meine Hilfe. Wir würden auch alles redlich teilen und gleich wieder umkehren, sobald es zu gefährlich wird. Das versprach er mir immer wieder; er wolle schließlich nicht, dass mir etwas zustößt.

[…] Vom Damm aus konnten wir den Turm gut erkennen: Kerzengerade ragte er aus dem Wasser, erbaut aus schwarzen Quadern und nur mit schmalen Schießscharten versehen. So würde niemand in den Turm der Hexenmeisterin gelangen. Ich hatte ihn schon oft von ferne gesehen, doch niemals zuvor hatte ich es gewagt, ihn direkt anzuschauen. Er erschien mir unheimlich und wenig einladend. Und dann kreisten da noch diese schwarzen Vögel stumm um den Turm …
[…] Nach nur drei Versuchen hatten wir den Zugang zum alten Fluchttunnel gefunden. Er lag im Becken des Südhafens, so wie Ordhan beteuert hatte.
[…] Wie wir das geschafft haben, ist mir ein Rätsel. Der Tunnel wollte nicht aufhören, immer wieder quetschten wir uns an Einbrüchen vorbei. Einmal zwackte mich ein Hummer, und ich verlor vor Überraschung viel Luft.
[…] Der Keller war ebenfalls voller Wasser. Wir suchten nach einem Ausweg, als Eogan am Bein gepackt wurde. Ich sah nur einen armdicken Tentakel, der ihn nicht mehr losließ. Verzweifelt hackten wir auf den Tentakel ein, glücklicherweise hatten wir Messer dabei. Nach einer Ewigkeit, so schien es, ließ das Ding ihn los. Ich sah schon Sterne, doch Eogan war sicher noch schlimmer dran. Dann fand ich die Treppe, die ganz von Algen überwuchert war. Wir mussten einige Skelette beiseite schieben, doch beachteten wir diese nicht weiter.
[…] Lange Zeit hielten wir unsere Köpfe über Wasser und atmeten die lang vermisste Luft. Und dennoch wurde mir ganz beklommen zumute. Ich wusste nicht, ob es an der abgestandenen Luft lag oder an diesem seltsamen Turm. Heute weiß ich es besser … Der Raum war wohl eine Küche, halb überflutet. Hier würden wir nichts von Wert finden. Eogan drängte darauf weiterzugehen. Und ich dachte, die Begegnung im Keller hätte ihn vorsichtiger gemacht.
[…] Der erste Stock war nicht überflutet, und dennoch schlug mein Herz mir bis zum Halse, als ich die Treppe emporstieg. Nicht so Eogan: Sofort durchsuchte er im fahlen Schein, der durch die schmalen Fenster fiel, die Schränke und Truhen. Alles war erstaunlich gut erhalten, sogar ein seidenes Nachthemd lag auf dem Bett, wie gerade erst achtlos fallen gelassen. Nur eine dicke Staubschicht lag auf alledem. Ich hatte meinen Bruder noch nie so aufgeregt gesehen, er schien mir fast besessen. Die bleichen Skelette, die da lagen, und den mumifizierten Leichnam an der Treppe beachtete er gar nicht.
Ich aber wollte nur noch weg: Das Atmen fiel mir schon schwer, doch zudem war da die Gewissheit, dass wir nicht alleine waren in diesem verfluchten Gemäuer. Irgend etwas griff nach mir, tastenden Fingern gleich – und doch war da nichts, versteht ihr? Es zog mich, ich kann es nicht besser erklären … Ich flehte Eogan an, alles liegen zu lassen und zu gehen, doch er war schon an der Treppe nach oben …
Ich überlegte noch, ob ich ihm nach oben folgen sollte, als ich einen furchtbaren Laut, einen Schrei, von oben hörte. 'Das war kein Mensch', durchfuhr es mich sofort, und dennoch wusste ich, was es war: Es war mein Bruder Eogan, der da schrie, und doch hatte seine Stimme nichts Menschliches mehr. Und ich wusste, dass er nicht mehr am Leben war, so sicher ich weiß, dass ich jetzt mit euch rede. Dann spürte ich, wie es wieder nach mir rief, und ich tat einige Schritte in Richtung Treppe.
[…] Wie ich wieder rausgekommen bin, kann ich nicht sagen. Es ist schon drei Jahre her; doch noch heute vermag ich des Nachts nicht ruhig zu schlafen. Immer wieder höre ich Eogans letzten, grässlichen Schrei. Ich kann nur beten, dass seine Seele den Weg zu Efferd gefunden hat..«
—eine Fischerin zu ihren Trinkgenossen in Fischerort, 1026 BF

Der alte Praios-Tempel

Das Haus des Götterfürsten gehörte zwar nie zu den bedeutendsten Tempeln in Havena, dennoch vermuten noch heute viele Schatzsucher Gold und andere Reichtümer in diesen Ruinen. Der Tempel, der im Stadtteil Lhamin steht, ist allerdings kaum erhalten: Nur zwei Wände und einige Marmorsäulen konnten der Flutwelle standhalten, der Großteil des Gebäudes ist eingestürzt.

Manch ein Taucher wurde aber schon von den *Batzenmuscheln* in die Irre geführt, die hier besonders zahlreich auf den Mauerresten haften: kreisrund und golden sehen sie von Ferne tatsächlich wie Goldmünzen aus.

Die Thaumaturgische Akademie

Nachdem *Niamad Bennain* 599 BF im durch das Chaos der Magierkriege gebeutelten Albernia die Ordnung wiederhergestellt hatte, zog er schließlich nach Havena, um die tyrannischen Magier zu stellen, die über die Stadt herrschten. Mit Hilfe von Schutzamuletten gelangte Niamad in die Gewölbe der *Thaumaturgischen Akademie* (zu ihrer Zeit eine herausragende Schule für Artefaktmagie) und besiegte dort deren Vorsteher *Altumarn*.

Die Gewölbe und das Akademiegebäude wurden versiegelt und ein Jahrhundert lang gemieden. Doch dann kam die Große Flut, und seitdem haben Schatzsucher immer wieder versucht, in die Akademie hinabzutauchen und nach Reichtümern, machtvollen Artfakten und uraltem Bücherwissen zu suchen. Die massiven Wände der Akademie, die in einer ehemaligen Festungsanlage am Nordtor untergekommen war, sind tatsächlich zu weiten Teilen erhalten. Bislang ist allerdings noch niemand, der sich in die Gewölbe hinabgewagt hat, wieder zurückkehrt; angeblich warten dort magische Fallen und Wächterdämonen auf Eindringlinge. Glaubt man den Geschichten der Havener, so sind die Gewölbe unter der Akademie frei von Wasser, und irgendwo in ihren Tiefen sitzt immer noch der von Niamads Bannzeichen gefesselte Altumarn, alterslos und vom Einfluss der verfluchten Unterstadt wahnsinnig geworden.

Die Fürst-Niamad-Allee

Die prachtvolle Allee, die einst quer durch Lhamin und Firunsstadt führte, zeugte auf beeindruckende Weise vom Reichtum der Stadt und der Macht ihrer Bewohner: Die Straße beginnt am Praios-Tempel und zieht sich über anderthalb Meilen bis hin zum Rahja-Tempel. Die Fürst-Niamad-Allee ist mehr als 20 Schritt breit und trennt noch heute die Unterstadt in zwei Hälften. An der Straße lagen die wichtigsten Gebäude der Stadtverwaltung und die prachtvollen Häuser der reichsten Kaufleute Havenas. Auch die *Kaiser-Gerbald-Säule*, die an den Herrscher erinnert, der die Sklaverei abgeschafft hat, steht an dieser Straße. Beim Beben hat die Säule sich zwar leicht geneigt, dennoch ragt sie zu jeder Zeit zumindest ein Stück weit aus dem Wasser hervor.

Die Große Bibliothek

Die noch von Niamad Bennain selbst gegründete Große Bibliothek stand einst an der Fürst-Niamad-Allee, wurde jedoch von der Flutwelle hart getroffen und stürzte ein. Eine Unzahl von Aufzeichnungen, Schriften und Seekarten ging damit verloren, darunter die größte Kollektion historischer Schriften aus ganz Albernia, mit deren Sammlung Niamad einst selbst begonnen hatte. Es mag jedoch sein, dass noch heute Schriften zwischen den Trümmern zu finden sind; damals war es immerhin üblich, kostbare Schriftrollen in Tonvasen zu konservieren. Vielleicht finden sich auch noch alte Seekarten, die den Weg zu längst vergessenen Gestaden und Inseln weisen.

Der Rahja-Tempel

»Mir war, als wäre ich in einen Traum hinein geschwommen: ein weiter Park öffnete sich dort, doch wuchsen hier nicht Gras und Sträucher, sondern rosenfarbene Anemonen und wogende Algen. Inmitten dieser Pracht erhob sich ein geschwungener Bau aus Marmor, scheinbar gänzlich unversehrt. Das Sonnenlicht, das sich im Wasser brach, ließ das Gebäude erstrahlen und leuchten. In der Eingangshalle fand ich Zuflucht vor einem hungrigen Hai, der mir nicht in den Tempel folgte. Dort versperrte mir dann ein Einsturz den Weg.«

—Bericht der Schatzsucherin Anëparya von Teremon, 1028 BF

Wer sich bis in den äußersten Nordwesten der Unterstadt wagt, trifft dort auf den Tempel der Schönen Göttin, der zu jeder Zeit von Wasser bedeckt ist. Tatsächlich ähnelt er dem Bau, der nach der Großen Flut im Stadtteil Marschen neu errichtet wurde, nur konnte bis heute niemand in das Innere und damit ins Allerheiligste des Tempels vordringen.

Der Weg in die Tiefe

»Es gibt Orte auf dem Grund der Unterstadt, die selbst die Necker meiden. Fragt doch mal einen der Meermenschen, was tief unten in den Spalten und Rissen lauert, die sich beim Großen Beben aufgetan haben. Fragt ihn, wo man hinkommt, wenn es einer seiner Art wagt, dort hinabzutauchen. […] Ich habe noch nie einen Necker so in Panik gesehen. Und die Bilder, die er mir daraufhin in den Kopf sandte, vermag ich gar nicht in Worte zu kleiden.«

—Bruidnich Quent in der Taverne Schatzinsel, *1019 BF*

»Ein Bürger hat des Morgens, nahe der Straße zum Tsa-Tempel, einen Mann aus dem Wasser gezogen. Die herbeigeeilten Gardisten und Geweihten trafen ihn noch lebend an, doch war er zu keiner Aussage fähig: Alles, was er von sich geben konnte war "die Tiefe" und immer nur "die Tiefe". Der Aufgefundene erbrach schwarzes Wasser, das zischend verdampfte und dann einige zuckende Dinger, welche der Gardist Aerdan geistesgegenwärtig zertrat. Jener beschrieb diese später als "kleine schwarze Aale oder Schlangen, die umgehend versuchten, sich zurück ins Wasser zu winden". Bemerkenswert war, dass dem Mann beide Unterschenkel fehlten. Doch nicht so, als hätte ein Hai oder Krakenmolch sie ihm abgebissen, wie man es bisweilen bei verrückten Schatzsuchern antrifft, sondern glatt und sauber abgetrennt. Und kein Blut entfloss den Stümpfen. Der Tote konnte nicht identifiziert werden und wurde verbrannt.«

—aus einem Bericht der Stadtgarde (unter Verschluss), 1024 BF

»Tiefe Schlünde, Brüche, Spalten, ja … Schwärze und Finsternis, ja … Hier und da, hier und da zwischen den Ruinen, ja … Hinabtauchen, ja, hinabtauchen kann man. Und immer tiefer. Irgendwann, ja, irgendwann bist du nicht mehr allein; gierende Tentakeln, erbarmungslos ziehen **sie** *dich hinab … Wer es bis hierhin wagt, den lassen* **sie** *nicht mehr zurück … Und wer zurückkehrt, der hat nichts Menschliches mehr an sich, nein, er ist nicht mehr einer von uns.«*

—kurz vor dessen Hinrichtung von einem Mitglied des H'Ranga-Kults gehört, 1023 BF

In nachtblauen Tiefen

»Glaubt ihr wirklich, sie ist nur hier, um uns zu ermahnen? Um uns das Wohlwollen des Gottes zu zeigen? Seid ihr wirklich so vermessen, dass ihr meint, der Launenhafte würde seine Dienerin entsenden, nur um uns seine besten Wünsche für die Zukunft mitzuteilen? Oh nein, ich sage euch, Lata schützt uns! Immer wieder schwimmt sie aus der Grotte hinaus, und wenn sie zurückkehrt, sehe ich die Spuren des Kampfes an ihrem Leib. Da draußen ist etwas, ich sage es euch, und es greift nach der Stadt und vielleicht gar nach unseren Seelen.«

—der Efferd-Geweihte Graustein in einem der häufigen Streitgespräche mit einem anderen Priester, 1024 BF

Seit der Großen Flut konnte in der Unterstadt eine Entwicklung beobachtet werden, die sich schleichend ausbreitete und die Gegend nach und nach verändert hat.

Vor allem die Geweihtenschaft des Efferd hat dies mit großer Sorge beobachtet, konnte sie doch aus den Sichtungen bizarrer Kreaturen (die keinesfalls dem Gefolge des Meeresgottes zugeordnet werden können), aber auch aus den Andeutungen, ja, der bloßen Anwesenheit Latas den Schluss ziehen, dass etwas sehr Bedrohliches am Werke ist.

Yonahoh

»Ja, ganz recht, Jungchen, da draußen lauert er: Yonahoh, der Krake. Was meinste, wieso keiner hier in der Unterstadt fischen geht, Götterfluch und all das jetzt mal beiseite? Dabei gibt's da den besten und dicksten Aal. Doch nur gänzlich von den Göttern Verlassene wagen sich in Yonahohs Revier. Acht Arme hat er, so dick wie meine Oberschenkel, und flink ist der, so

schnell kannste nich' rudern und nich' schwimmen … Ob ich ihn gesehen hab'? Nee, Jungchen. Aber der Bruder meines Großvaters hat ihn mal gesehen. Ach ja: Den Alten von der Harika, den hat er sich auch geholt.«
—die Netzknüpferin Nalla zu einem Schatzsucher, 1011 BF

»Ein seltsamer Zufall, oder? Yonahoh – Yo'Nahoh? Der legendäre Krake, der angeblich seit der Großen Flut in der versunkenen Unterstadt von Havena hausen soll und der zehngehörnte Sohn der Herzogin der Nachtblauen Tiefen. Ein Missverständnis? Eine Verwechslung? Die fixe Idee eines paranoiden Hirns? Nein, glaubt mir, aber mit Verfolgungswahn habe ich so meine Erfahrung: Er schärft den Geist.«
—Spectabilitas emeritus Rakorium Muntagonus in einem Brief an Magister Hilbert von Puspereiken, 1022 BF

Nur kurze Zeit nach der Großen Flut wurden die ersten Gerüchte über ein Wesen laut, das sich angeblich die havenische Unterstadt als Zuflucht ausgesucht hat. Die Fischer sprechen von einem gewaltigen, überaus bösartigen Kraken, der irgendwo in den Ruinen haust und Jagd auf jeden macht, der ihm zu nahe kommt.
Wann dieser Krake erstmals *Yonahoh* (mitunter hört man auch *Yanoha* oder *Yonohah*) gerufen wurde und warum, ist nicht bekannt. Inzwischen steht der Name in Havena für das personifizierte Böse der Unterstadt. Je nachdem, wen man fragt, kann man unterschiedliche Aussagen über Größe und Form sowie Zahl der Arme des Kraken zu hören bekommen. Keiner hat ihn wirklich selbst zu Gesicht bekommen, und doch kennt jeder in Havena irgendjemanden, der schwört, Yonahoh mit eigenen Augen gesehen zu haben.
Nicht selten wird dieses Wesen auch für die Anwesenheit der gefährlichen Kreaturen und den Fluch, der über der Unterstadt liegt, verantwortlich gemacht. Gerne wird Yonahoh in Havena auch als Erzfeind der Drachenschildkröte Lata bezeichnet, die als Beschützerin der Stadt und heiliges Wesen Efferds dafür Sorge trägt, dass der Krake nicht bis in die Oberstadt kommen kann.

Brechende Siegel

»Ganze drei Sphären sind es, die zwischen uns und ihnen liegen, so habt ihr es gelernt. Das beruhigt euch doch, oder? Denn was kann tröstlicher sein als die Gewissheit, dass die Mauern von Alveran zwischen uns und ihnen sind? Doch die Siebtsphärigen vermögen nicht nur mittels einer Invokation in unsere Welt hinabzusteigen. Nicht nur durch den Willen der Menschen. Immer wieder finden sie selbst Wege in unsere Welt: Brüche, Spalten, Risse, Lücken. Überall in Aventurien existieren solche Wege: die Gorische Wüste, so heißt es, die Dämonenzitadelle, das Grab von Yol-Szeschmur … und viele weitere. Manchmal schlüpft und zwängt sich dort etwas von der anderen Seite hindurch. Wenn aber aus einer solchen Lücke erst einmal eine Bresche nach Dere wird, dann mögen uns die Mächte dieser Welt gnädig sein!«
—Magister Magnus Pölberra in einer Vorlesung für Eleven an der Akademie Brabak, 1020 BF

»Was wäre, wenn nicht der Krake die Kreaturen und den unheiligen Einfluss in die Ruinen der Unterstadt brachte? Denn welche Kreatur Deres vermöchte dies schon? Was wäre, wenn nicht die Götter die Unterstadt verfluchten? Denn die Zwölfe sind uns gewogen, und ihr Fluch ist niemals so grausam und verderbend. Was wäre, wenn es nicht die Geister der damals Ertrunkenen sind, die nach den Lebenden gieren? Denn EFFerd wird sie in sein Reich geholt haben.
Was wäre, wenn etwas anderes unter den Ruinen lauert? Wenn dieses Etwas vor Urzeiten versiegelt und gebannt worden wäre? Was wäre, wenn irgendjemand oder irgendetwas die Gelegenheit genutzt hat und sich tief unten gegen diese Siegel, diesen Bann gestemmt hat, als oben der Zorn der Götter tobte?
Doch, nein! Meine Worte sind zu kühn, zu vermessen, um jemals gelesen werden zu dürfen … Herrin HESinde, wieso nur gibst Du mir solche Gedanken ein?«
—Fragmente des größtenteils verbrannten Buchs der Schlange *der Hohen Lehrmeisterin Maeira, Hesinde-Tempel zu Havena, 894 BF*

»[…] wurde der als Yo'Nahoh bekannte Dämon bislang am so genannten 'Friedhof der Seeschlangen' vor Maraskan gesichtet, sowie an der Bodenlosen Grube vor Rulat.
Conclusio: Es scheint, als wäre es Paktierern mit der Tiefen Tochter ein Leichtes, den mächtigsten Diener der Erzdämonin an einem solchen Insanctum zu invocieren. Oder aber, und so meine Befürchtung, der Zehngehörnte selbst findet an diesen Orten weitaus leichter aus eigenem Antrieb den Weg nach Dere!
Ich empfehle hiermit, die folgenden Stätten umgehend durch sachkundige Magi einer expliciten Observatio zu unterziehen: den Strudel von Neersand, die Lagunenstadt Grangor, den weidenschen Neunaugensee und die Unterstadt von Havena.«
—schriftliche Petition der Adepta Halmona Ceravico an den Rat der Grauen Gilde (abgelehnt), 1026 BF

Aus der Tiefe …

»Ich sage euch, Zehn ist die Zahl der Sünden: Es sind Habgier, Hinterlist, Hochmut, Zorn, Verrat, Vergehen an Tieren, Vergehen an Menschen, Mord und Gottfrevel. Zehn waren sie und zehn werden sie sein! Zehn lauern unter der Stadt und unter den Wassern! Der Tag ist nicht fern, da alle Siegel brechen und alle Zehn sich mitten unter uns erheben werden, um uns zu verschlingen! Aus der Tiefe kommen sie, um uns zu verschlingen!«
—gehört von einem Wahnsinnigen im Orkendorf, 1028 BF

Der unheilige Einfluss, der auf der Unterstadt liegt, hat sich innerhalb der letzten 300 Jahre zunehmend ausgeweitet. So finden sich immer häufiger immer gefährlichere Kreaturen in den Ruinen, und auch die Necker meiden zusehends die Unterstadt. Die Umtriebe des Kults, der dort seinen frevelhaften Götzen verehrt, sind nur ein weiteres Indiz.
Und diese Entwicklung schreitet stetig voran. Niemand kann absehen, ob der Einfluss jener unheiligen Mächte auf die Unterstadt und Havena nicht irgendwann so groß sein wird, dass die Geweihten der Zwölfe oder selbst Lata sich ihm nicht mehr erfolgreich entgegenzustellen vermögen. (Weitere Informationen dazu finden Sie im Kapitel **Mysteria et Arcana** ab Seite 198.)

Kreaturen und Pflanzen der Unterstadt

»[…] vor der Unterstadt hingegen kann ich jeden Fischer, und sei er noch so tollkühn, nur eindringlich warnen. Zwar sind die Fischvorkommen hier reichlich – insbesondere Aal ist zu nennen – doch sind die Fährnisse derart zahlreich, dass es fraglich ist, ob man lange etwas von den Fängen hat.
Ich möchte an dieser Stelle darauf hinweisen, dass vier Leute meiner Expedition ihr Leben lassen mussten, als wir den Tier- und Pflanzenreichtum der Unterstadt untersuchen wollten.«
—Bericht des Magisters Jundagir, von Fürst Emerald mit der Erforschung der Tierwelt der Unterstadt beauftragt (unter Verschluss), 955 BF

Nachdem das Meer, Efferds Element, die Weststadt für sich erobert hatte, haben zahlreiche Wesen Einzug in die Ruinen gehalten. Eine Reihe davon trifft man nur in der Unterstadt, und möglicherweise sind sie dort sogar entstanden. Im Folgenden werden vor allem Kreaturen und Pflanzen beschrieben, die ausschließlich dort vorkommen und zumeist auch nur in der Unterstadt existieren können. Es mag jedoch sein, dass diese oder ähnliche Wesen an anderen Orten auftauchen, die mit der Macht der Erzdämonin Charyptoroth in Verbindung gebracht werden.
Viele dieser Kreaturen und Pflanzen sind tatsächlich durch dämonischen Einfluss entstanden; für sie gelten die allgemeinen Regeln für *Daimonide* (**MGS 88**), wobei diese Wesen natürlich Charyptoroth zugeordnet sind. Gerade wegen dieser unberechenbaren dämonischen Komponente ist es jedoch möglich, dass einzelne Exemplare von den hier beschriebenen in Aussehen und Spielwerten abweichen.

Stockotter

»Die Scheit- oder Stockotter, wie die Moorbauern sie nennen, ist eine seltsame Art der göttingefälligen Schlange und findet sich in der feuchten Landschaft rund um Havena; tatsächlich gleicht sie mit ihrer holzig-braunen Haut einem Stock. Mit Vorliebe lauert die Otter reglos auf ihre Opfer und wird dann mitunter von einem Brennholzsuchenden mit einem trockenen Ast verwechselt.«

—aus dem Bericht des Magisters Jundagir (unter Verschluss), 955 BF

Diese Schlange wird bis zu einem Schritt lang, bisweilen finden sich auch größere Exemplare. Die Stockotter lebt vornehmlich in der Unterstadt, kann daneben aber auch im Flussdelta, in der Muhrsape und entlang der Küste angetroffen werden. Sie bevorzugt flache Gewässer sowie feuchte Moore und Auen. Die Otter lauert unbeweglich und gut getarnt auf ihre Beute, um dann blitzschnell zuzubeißen und Opfer mit ihrem zuverlässigen Gift zu lähmen. Menschen attackiert sie nur, wenn sie bedrängt wird (dies gilt auch für Holzsucher, die nach ihr greifen). Die Stockotter flieht meist nach dem ersten Angriff, bleibt aber in der Nähe und wartet darauf, dass ihr Opfer verendet.

Verbreitung: Unterstadt von Havena, Delta des Großen Flusses und Umgebung
Auftreten: einzeln
Körperlänge: 1 Schritt
Gewicht: 1 Stein

INI 9+2W6	**PA** 2	**LeP** 8	**RS** 0	**KO** 10
Biss:	**DK** HN	**AT** 12	**TP** 1W6 (+Gift)*	
GS 4	**AuP** 15	**MR** 6 / 4	**GW** 5	

Beute: 1/2 Ration Fleisch, Gift (2 D)
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), Hinterhalt (15), Sehr kleiner Gegner (AT +3 / PA +7)
*) Verursacht der Biss SP, so kommt bei 2–6 auf dem W6 das Gift der Stockotter zum Tragen (einmalig): Stufe 5, Wirkung: 2 SP / 1 SP pro KR und KK sowie KO –1 pro KR / KK –1 pro 2 KR, danach Regeneration mit einem Punkt pro Stunde. Fällt die KO auf 0, so besteht pro SR eine 5%-ige Chance (20 auf 1W20), dass es zum Herzstillstand kommt, was binnen KO Kampfrunden zum Tod führt; Beginn: sofort; Dauer 1W6+3 / 1W6 KR.

Schlangenblume (Daimonid)

»Auf den Straßen und an den Ruinen der Unterstadt fanden sich viele dieser Gewächse, die wie eine Kreuzung aus Blume, Schlange und Alge daherkommen. Wir konnten beobachten, wie die Pflanze mit ihren farbenprächtigen Tentakeln große und kleine Fische anlockt, um diese dann gedankenschnell zu umschlingen, in ihren Wanst hineinzuziehen und sie dort zu verdauen.«

—aus dem Bericht des Magisters Jundagir (unter Verschluss), 955 BF

Die Schlangenblume klebt auf Pflaster und Hauswänden der Unterstadt und lauert auf Opfer. Ihre langen, bis zu drei Schritt messenden Tentakel, die aus dem feisten, dunkelroten Körper (der bis zu zwei Schritt misst) herausragen, gleichen bunten Seepflanzen und locken Fische an. Gelangt ein Opfer in Reichweite der Tentakel, wird es blitzschnell umschlungen und zur langsamen Verdauung in den Rumpf hineingezogen.
Nicht nur Fische und anderes Seegetier wird von der Pflanze als Nahrung angesehen: Auch unvorsichtige Schwimmer können sich schnell im Griff der Tentakel wiederfinden.

Typ: Übernatürliche Pflanze
Gebiet: Unterstadt von Havena
Verbreitung: Untermeerisch (Unterstadt)
Bestimmung: +10
Dosis und Wirkung: Eine Schlangenblume hat einen RS von 2 und verfügt über 20+W20 Tentakel. Der Körper hat 26 LeP, ihre MR beträgt 3.

Ein Taucher, der in die Nähe der Schlangenblume gerät, wird von 2W6 Tentakeln ergriffen (sofern eine *Ausweichen*-Probe misslingt). Pro KR kommen 1W6 weitere Tentakel hinzu. Die Tentakel können abgeschlagen werden, wobei für jeden TP ein Tentakel abgetrennt wird. Es dauert 2W6 KR, bis ein Opfer in den Körper der Schlangenblume gezogen wird (eine gelungene *Schwimmen*-Probe, die um die Zahl der umschlingenden Tentakel erschwert ist, verzögert diese Zeit um weitere TaP* KR). Im Inneren erleidet ein Opfer pro KR 3 SP, bis es befreit wird oder stirbt.
Die Schlangenblume greift keine weiteren Wesen an, solange sie damit beschäftigt ist, ein Opfer in den Verdauungskörper zu ziehen oder dieser gefüllt ist (was bei einem großen Fisch oder einem Menschen bereits der Fall ist).
Alchimistische Verwendung: keine bekannt
Besonderheiten: Die Schlangenblume greift keine Charyptoroth-Paktierer oder -Daimonide an.

Sargmuschel (Daimonid)

»[...] glaubten wir zunächst, unseren Augen nicht zu trauen: Eine Muschel, groß wie eine Bettstatt, fand sich zwischen den Ruinen. Darin lag eine glänzende Perle von der Größe eines Hühnereis. Meine Leute beschlossen, sich dieses Schatzes anzunehmen; entgegen meiner Warnungen tauchten sie wieder hinab. Ich sah mit meinen eigenen Augen, wie sich die Schalen gedankenschnell um einen erwachsenen Mann schlossen und ihn nicht wieder freigaben. [...] Ich empfehle deshalb, dass sich in Zukunft ein jeder von den Muscheln fernhält, auf dass sie niemandem sonst zum Sarg werden mögen.«

—aus dem Bericht des Magisters Jundagir (unter Verschluss), 955 BF

Die Sargmuschel ist nur sehr selten anzutreffen, dennoch wagen viele Schatzsucher ausgedehnte Tauchversuche, um eine der begehrten Perlen zu finden, die in der Muschel bis zur Größe eines Apfels heranwachsen können. Für Efferd-Geweihte gelten die Perlen als unheilig, was aber viele Schatzsucher nicht davon abhält, sie zu bergen und zu

verkaufen. Doch auch andere Dinge, die eine Sargmuschel fängt, werden von ihr langsam mit Perlmutt überzogen, sei es ein Fisch oder gar die Knochen eines Menschen. Die Muschel ist so groß, dass sie auch einen Hai oder Taucher einschließen kann, die Schalen sind zudem scharfkantig genug, um einem Menschen die Hand abzutrennen.
Sargmuscheln haften immer unverrückbar an ihrem Ort, so dass ein Abtransport ohne schweres Gerät nicht möglich ist.

Verbreitung: Unterstadt von Havena, vereinzelt auch vor der Küste
Auftreten: einzeln
Körperlänge: 2 bis 3 Schritt **Gewicht:** bis 200 Stein
INI 12+1W6 **PA** 0* **LeP** 50 **RS** 8 / 0** **KO** 15
GS 0 **AuP** – **MR** 8 **GW** 8
Beute: 100 Rationen Fleisch, unterschiedlich große Perlen (bei 1–2 auf W6 vorhanden)
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser)
*) Die Muschel kämpft nicht, versucht aber ein Opfer, das sich zwischen die Schalen wagt, zu fangen: Misslingt eine *Ausweichen*-Probe, so schnappen die Schalen zu. Um eine geschlossene Muschel zu öffnen, ist passendes Werkzeug und eine KK-Probe +12 erforderlich. Aber auch dann könnten die Schalen sich wieder schließen, sobald die Muschel eine Berührung spürt.
**) Der erste Wert gilt für die Schale, der zweite für das weiche Innere.

Riesenoktopode (Daimonid)

»[...] eine weitere Sichtung: Der Fischer Reochan will am Abend des 23. EFF von seinem Hause aus im Wasser der Unterstadt ein – so wörtlich – "vielarmiges Ungetüm" gesehen haben, das sich "im Kampfe mit einer anderen, gigantischen Gestalt" befand. Nur kurz soll das Ungeheuer, das Reochan als 'Yonahoh' bezeichnete, sich oberhalb der Wasseroberfläche gezeigt haben, dann führten die Kontrahenten ihre Auseinandersetzung unter Wasser fort. [...] Wir haben nichts zu befürchten. Lata versicherte mir, dass die Lage wieder sicher sei – fürs Erste.«
—schriftlicher Bericht des Hochgeweihten Graustein an die Hüterin des Zirkels, 1015 BF

Jene aggressiven Oktopoden, die ab und zu in der Unterstadt auftauchen, sind wohl für die meisten Sichtungen des legendären Kraken 'Yonahoh' verantwortlich: Zumeist haben diese Wesen acht Arme, es sollen aber auch schon solche mit sieben, neun oder gar dreizehn Tentakeln gesichtet worden sein.
Es ist unklar, woher diese Kraken kommen, sicher ist jedoch, dass die Geweihtenschaft des Efferd in den letzten Jahrzehnten vermehrte Sichtungen der Ungetüme verzeichnet hat. Bisweilen gelangt auch einmal ein Riesenoktopus in das Delta des Flusses hinaus. Es scheint aber so, als hätten sie schon soviel Dämonisches an sich, dass die meisten nicht lange im Wasser des Großen Flusses überleben können. Sie sind dennoch eine große Gefahr für Taucher und Fischerboote. Ob Lata die Riesenoktopoden (nur) aus diesem Grunde so vehement bekämpft, ist nicht bekannt.
Die folgenden Werte geben die eines durchschnittlichen Oktopus wieder. Je nach Größe (und Zahl der Arme) können die Kampfwerte davon abweichen.

Verbreitung: Unterstadt von Havena und Delta des Großen Flusses
Auftreten: einzeln
Körperlänge: 2 Schritt Rumpf + 4 Schritt Fangarme **Gewicht:** bis 3 Quader
INI 9+1W6* **PA** 3 **LeP** 60 (20 LeP Rumpf, 5 LeP je Arm)
RS 2 **KO** 17
Würgen: **DK** HNSP** **AT** 9*** **TP** –
Biss: **DK** H **AT** –**** **TP** 1W6+4
GS 11/2 **AuP** 70 **MR** 13 **GW** 16
Beute: Fleisch ungenießbar
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Hinterhalt (12), Würgen (12)
Besonderheiten: Oktopoden verfügen bisweilen über eine dämonische Intelligenz (KL 7), die ihnen ein planendes Vorgehen ermöglicht. Manche Riesenoktopoden können im Kampf schlagartig und gezielt eine magische Kraft aussenden, die ihr Opfer lähmt (ähnlich dem Zitterrochen): Das Opfer erleidet dabei 2W6 SP (nur im Wasser, Reichweite 7 Schritt, nur einmal im Kampf und nur gegen einen Gegner einsetzbar). Misslingt eine KO-Probe, die um die halben SP erschwert wird, ist das Opfer gelähmt, bis ihm eine erneute Probe (einmal pro KR erlaubt) gelingt, und beginnt zu ertrinken.
*) Außerhalb des Wassers wird die INI halbiert.
**) Ein Angriff kann in all diesen Distanzklassen erfolgen. Gelingt der Angriff, so zieht der Oktopus sein Opfer in der nächsten KR heran (Distanzklasse H).
***) Ein Oktopus kann mit 4 seiner 8 Fangarme 2 Gegner beschäftigen. Den ersten Gegner versucht er mit 2 Fangarmen an sein Maul heranzuführen und zu töten, den zweiten hält er 'auf Reserve' und verteidigt mit den restlichen seinen Leib. Unabhängig von der Zahl der zupackenden Fangarme entsteht kein Würgeschaden, das Opfer muss sich jedoch aus jedem einzelnen Arm befreien.
****) Der Schnabel wird nur als Folgeangriff des Würgens gegen ein gefangenes Opfer eingesetzt.

Bleichmuräne (Daimonid)

»Ich war sicher nich' in der Unterstadt, Euer Gnaden, wo doch der Fluch darauf liegt und so. Aber ich hab' das seltsame Ding aus dem Wasser gezogen, heute Morgen war's. 's hatte keine Augen oder so, nich' mal Farbe hat ihm die Herrin Tsa mitgegeben, aber geschnappt hat's nach mir, mit gar vielen kleinen Zähnen. Dann hat's angefangen zu zucken und zu zischen und die Haut sah aus wie verbrannt. Und dann war's weg, Euer Gnaden, hat sich aufgelöst wie ein toter Necker.«
—Erzählung eines Fischers im Alten Efferd-Tempel, 1021 BF

In der Unterstadt haust eine seltene Abart der Muräne, die im Gegensatz zu ihren Artgenossen das Licht scheut und deshalb bevorzugt in finsteren Schlünden und Tiefen lebt. Nur in mondlosen Nächten schwimmen diese Wesen auch einmal weiter nach oben.
Die Bleichmuräne ist schlangengleich wie ihre Artgenossen, dabei aber vollkommen farblos. Sie besitzt keine Augen, jedoch ein Gebiss mit zahllosen verdrehten kleinen Zähnen, mit denen sie einem Taucher problemlos die Hand abbeißen kann. Es ist nicht bekannt, wie diese Wesen sich in der Dunkelheit zurechtfinden und ihre Beute aufspüren. In direktem Licht verbrennt die Bleichmuräne regelrecht.
Die Kultisten der Charyb'Yzz fangen diese Kreaturen mitunter, um aus ihrem Gift ein starkes Rauschmittel zu fertigen, das entsetzliche Halluzinationen hervorruft. Nach ihrer Auffassung kommen sie so ihrer Göttin näher.

Verbreitung: Unterstadt von Havena und Delta des Großen Flusses
Auftreten: einzeln
Körperlänge: 9 bis 10 Spann
Gewicht: 6 bis 7 Stein
INI 9+1W6 **PA** 3 **LeP** 18 **RS** 0 **KO** 13
Biss: **DK** H **AT** 11 **TP** 1W6+2 (+Gift)*
GS 8 **AuP** 20 **MR** 7 **GW** 8
Beute: 4 Rationen Fleisch (giftig, verursacht Halluzinationen; Wirkung siehe unten), Gift (als Grundlage für Halluzinogen, kaum bekannt)
Besonderheiten: attackiert keine Charyptoroth-Paktierer. Die Bleichmuräne erleidet in direktem Licht 1 SP pro KR.
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Hinterhalt (10), Kleiner Gegner (AT +2 / PA +4)
*) Verursacht der Biss Schaden, kommt zusätzlich das Gift der Muräne zum Tragen (einmalig); Stufe 4, Wirkung: 1 SP pro KR / kein Schaden, in jedem Fall düstere, mittelschwere Halluzinationen (KL und IN –2), unter Wasser droht Ertrinken; Beginn: sofort; Dauer: 2W6 KR / 1W6 KR

Seelenvögel

»Siehst du die Vögel, die zu Dutzenden und Hunderten auf dem Turm hocken? Mein Vater hat sie schon dort sitzen sehen und sein Vater vor ihm. Es sind die Seelen derer, die bei der großen Flut starben und verdammt wurden; Boron hat ihnen Schwingen geschenkt, damit sie mahnend auf uns herabschauen können.«
—so gehört von einem alten Netzknüpfer in Fischerort, 1027 BF

An manchen Tagen hocken auf Nahemas Turm, ganz so als würden sie von irgendetwas magisch angezogen, ganze Schwärme dieser pechschwarzen Wesen, die weder Vogel noch Fledermaus zu sein scheinen. Bei Anbruch der Dunkelheit erheben sie sich wie auf ein unhörbares Signal hin und verdunkeln den Mond mit der Vielzahl ihrer Leiber und kreisen immer wieder stumm um die Ruinen des alten Fürstenpalastes.
Es heißt, dass sie mitunter auf jene herabstürzen, die Efferd gefrevelt haben, so dass an den Gerüchten um die Herkunft der Tiere vielleicht doch ein Fünkchen Wahrheit ist.

Weitere Kreaturen

»Der Artenreichtum der Unterstadt ist erstaunlich. Doch haben auch viele dieser Geschöpfe die unangenehme Eigenschaft, mit Zähnen, Gift und noch scheußlicheren Waffen gegen Eindringlinge vorzugehen.«
—aus dem Bericht des Magisters Jundagir (unter Verschluss), 955 BF

Neben den oben aufgeführten Kreaturen, die fast ausschließlich in der Unterstadt anzutreffen sind, leben hier noch zahlreiche weitere Tiere und Pflanzen. Vielen dieser Wesen ist allerdings gemein, dass sie ungewöhnlich aggressiv sind, Menschen von sich aus angreifen oder sogar in regelrechte Raserei verfallen. Auch dies ist auf den unguten Einfluss der Unterstadt zurückzuführen. Mutationen (zweiköpfige Muränen, übergroße Hummer) kommen ebenfalls vor.
An Land, und damit auf den Inseln oder aber im direkten Umland, leben nur wenige Tiere. Eine Ausnahme sind **Ratten (ZBA 155)**, die in den Ruinen hausen und auch schwimmfähig sind. Die Nager werden manchmal sehr aggressiv, vor allem, wenn die Jungen zur Welt gekommen sind, und fallen dann sogar über größere Wesen her. Daneben gibt es hier verschiedene **Asseln (ZBA 70ff.)**, vereinzelte **Riesenamöben (ZBA 157)** und **Morfus (ZBA 138)** sowie zahlreiche Insekten, darunter **Borbarad-Moskitos (ZBA 76)** und **Glühwürmchen** (die sich aber auch als echte Irrlichter entpuppen können, siehe **MGS 111f.**). Dazu kommen **Sumpfranzen (ZBA 68)**, die in der Nähe der Unterstadt noch angriffslustiger sind als andernorts. Ab und an taucht sogar einmal eine **Fischechse (ZBA 97)** im Delta auf und macht den Fischern ihren Fang streitig. Oftmals wird jedoch der Jäger zum Gejagten, und die Echse endet als Beute einer Unterstadt-Kreatur.
Zum Teil im Wasser, zum Teil an Land leben die **Lurche, Molche, Frösche, Fischotter** und zahlreiche (meist harmlose) **Schlangen**. Neben den gewöhnlichen **Sumpfegeln (ZBA 89)** sind auch die gefährlichen **Riesenspringegel (ZBA 88f.)** hier zu finden.
Die meisten Tiere und Pflanzen leben natürlich unter der Wasseroberfläche. Verschiedene Sorten von **Algen** und farbenprächtige **Seeanemonen** haben sich auf Meeresboden und Ruinen angesiedelt. Der Fischreichtum der Unterstadt ist überraschend groß; so kann man hier verschiedene Speisefische, vor allem den häufig auftretenden **Aal** antreffen. Kleine Kraken und **Tintenfische** sind ebenfalls sehr verbreitet, genauso wie die vielen **Quallen**, die majestätisch durch die Ruinen schweben. Bisweilen findet sich unter ihnen auch eine der gefährlichen **Feuerquallen (ZBA 133)**, die normalerweise nur in südlichen Meeren anzutreffen sind.
Ferner gibt es **Hummer, Seepferdchen** und **Krebse**, dazu auch **Seesterne**, die hier deutlich größer werden als andernorts (es wurden bereits Exemplare mit einem Durchmesser von über zwei Schritt gefunden). Eine weitere Einzigartigkeit der Unterstadt sind die schenkeldicken, in fahlem Rot leuchtenden **Nacktschnecken**, deren Glühen auf dem Meeresboden sogar von einem Boot aus entdeckt werden kann. Unter den diversen Muschelarten ist vor allem die goldrot glänzende **Batzenmuschel** erwähnenswert, die aufgrund ihrer Ähnlichkeit mit einem echten Goldstück schon so manchen Schatzsucher genarrt hat.
Häufig sind auch **Muränen (ZBA 139)**, die sich mit Vorliebe in den Wracks und Ruinen verstecken, und immer wieder kann man auf die mächtigen **Perlbeißer (ZBA 139)** stoßen. Ab und an taucht auch einmal ein Hai, meist ein **Streifen-** oder **Schwerthai (ZBA 107)**, zwischen den Ruinen auf.
Gelegentlich verirrt sich ein **Krakenmolch** oder **Zwergkrakenmolch (ZBA 122ff.)** in die Unterstadt, der mit der einströmenden Flut die Flussmündung heraufgekommen ist. Dann kann man beobachten, wie einer dieser Kraken sich bei Ebbe über Land wieder zurück ins Meer wuchtet.
Nur sehr selten wird vor der Küste einmal eine **Seeschlange (ZBA 173f.)** entdeckt, die dann für einige Zeit die Seefischerei zum Erliegen bringt. Es hat sich aber glücklicherweise noch keins dieser Wesen ins Delta hinein verirrt, auch wenn hin und wieder behauptet wird, eine solche Kreatur würde in der Unterstadt hausen.
Daneben mögen noch ganz andere, womöglich noch seltsamere Kreaturen und Pflanzen hier leben, die bislang aber nur noch niemand zu Gesicht bekommen hat – oder nicht mehr davon berichten konnte.

Lata

»Niemand mag ermessen, wie lange diese Fehde schon andauert: Drey mal drey Hundert Jahre? Drey mal drey mal drey Hundert Jahre? Nur die Contrahenten moegen es wissen, und der Launenhafte selbst. Doch gab es eine Zeyth, als jenseits des Siebenwindigen Meeres dem Gotte gefrevelt wurde und die Macht seyner Widersacherin erstarkte. Und schliesslich erhob sich aus der Tiefe Yo'Nahoh – der Krake, der nicht von dieser, unserer Welt ist, und ihm folgten die Zehn- und Acht-Armigen nach.
Da entsandte EFFerd seyne treueste Verbuendete: Latha, die Schilth-Kroete, um dem Wuethen des Kraken und seiner Brut Eynhalt zu gebieten. Wo Krake und Kroete aufeinander trafen, da wurd Wasser zu Dampf, und das Meer selbst erhob sich und bruellte ob des Kampfes der Giganten in seynem Schosze ...«
—aus dem Delphin-Manuskript, *dem heiligen Buch der Efferd-Kirche, ca. 600 v.BF*

Nur kurze Zeit nach der Großen Flut, als bitterste Not in der Stadt herrschte, kam die Drachenschildkröte Lata nach Havena. Sie fand in einer Grotte unter dem Alten Efferd-Tempel Zuflucht, die während des Bebens freigelegt worden war.
Die Priester des Tempels sahen ihre Anwesenheit als Zeichen des erzürnten Gottes, dass er die Stadt und ihre Bewohner noch nicht aufgegeben hatte. Seitdem lebt Lata in Havena und wird von den Geweihten, die sie als Tochter Efferds und heiliges Wesen betrachten, umsorgt. Die Geweihtenschaft hütet auch das 'Geheimnis' um ihre Existenz; Gerüchte und Erzählungen über Lata sind in der Stadt jedoch recht verbreitet, und es findet sich immer wieder ein Fischer, der die gigantische Schildkröte mit eigenen Augen gesehen haben will. Es ist üblich, den Priestern Gaben für Lata mitzugeben, bisweilen aber wendet sich ein Fischer im Gebet auch direkt an sie, anstatt den Meeresgott um sichere Fahrt und reiche Fänge zu bitten (was die Efferd-Geweihtenschaft nicht gerade gerne sieht).
Allgemein wird ihre Anwesenheit als gutes Omen angesehen, und viele Havener betrachten Lata als Beschützerin der Stadt. Tatsache ist jedenfalls, dass die Gegend und das Wasser rund um Tempel und Efferdplatz von den Kreaturen der Unterstadt gemieden werden.

Latas Grotte

Die Kaverne, die über die Gänge unter dem Alten Efferd-Tempel zu erreichen ist, liegt weit unter dem Efferdplatz; der Zugang von der Unterstadt aus ist gut versteckt. Dennoch kann man nach einigem Suchen die durch Algen gut verborgene Höhle entdecken und in den dahinter liegenden Tunnel tauchen. Gerüchte besagen jedoch, dass nur

derjenige den Zugang findet, der auch willkommen ist. Die Grotte selbst liegt tief unter dem Wasserspiegel, dennoch ist sie, abgesehen von dem See in ihrer Mitte, in den der Tunneleingang mündet, auf wundersame Weise frei von Efferds Element. Neben Latas Lager befindet sich hier auch der Tempelschatz, der ein beträchtliches Vermögen umfassen soll – denn in Havena wird dem Meeresgott oft und reichlich geopfert. Der Zugang zu Latas Grotte ist in der Regel nur wenigen ausgewählten Geweihten vorbehalten.

Lata und Yo'Nahoh

Hinweise auf die geheimnisumwitterte, uralte Feindschaft zwischen der Drachenschildkröte und einem krakenartigen Wesen, das als *Yo'Nahoh* bekannt ist, lassen sich in den Annalen der Efferd-Kirche wiederfinden. Zudem hat diese Kreatur als *Yonahoh* Einzug in die havenischen Sagen und Schauergeschichten gehalten.
Andere Schlüsse haben die Geweihten aus drei Jahrhunderten behutsamer Zwiesprache mit der uralten Drachenschildkröte gezogen, in denen Lata immer wieder und mitunter erschreckende Hinweise gegeben hat:

»[…] Stundenlang saß ich ruhig da und beobachtete dieses friedliche, ja, heilige Wesen. Auch sie blickte mich an, kaum einmal sah ich sie blinzeln oder gar den Kopf bewegen. Doch dann, einer Springflut gleich, überrollten mich plötzlich diese Eindrücke, diese Gefühle, die nicht meine eigenen waren.
Ich vermag es kaum in Geschriebenes umzusetzen. Zunächst war es nur diese Beklemmung – ich konnte nicht atmen, rang nach Luft, ganz so, als würde mich jemand oder etwas mit Urgewalt umklammern. Dann sah ich Bilder von Sturm, von Wogen und Wellen so hoch wie Berge. Da waren Augen, Tentakel, Zähne, ein Leib aus Finsternis, mit mir in diesem tobenden Chaos. Und er griff nach mir, riss an mir, zerdrückte mich, zermalmte mich. Gleichzeitig griff er nach meinem Innersten, meiner Seele.
[…] Schließlich fand ich mich bäuchlings im feuchten Sand wieder, nach Luft ringend, Blut floss mir aus Nase und Mund. Lata hatte sich nicht gerührt. Unbewegt starrte sie mich an.

[…] Ich weiß nicht, wieso sie mir diese Bilder zeigte, warum mir, warum jetzt. Doch will ich es getreulich aufschreiben für die, die nach mir kommen. Was ich sah, was ich fühlte – es wird mich mein Leben lang verfolgen.«
—aus den Aufzeichnungen der Geweihten Emaltaea, Havena, 1008 BF

Unter Wasser ist Lata in ihrem Element und schwimmt agiler und gewandter, als ihre plumpen Bewegungen an Land es vermuten lassen. Dennoch sind ihre Ausflüge in die Unterstadt selten. Die wenigen Gelegenheiten, zu denen ein Mensch Lata im Kampf mit den Kreaturen der Unterstadt beobachten konnte, zeigen, dass die Drachenschildkröte eine erbitterte und sogar gnadenlose Bekämpferin dieser unheiligen Wesen ist. Darüber hinaus wartet Lata auf irgendetwas und sammelt ihre Kräfte für eine Auseinandersetzung von größerer Tragweite, vielleicht sogar mit dem Kraken Yo'Nahoh selbst – und dieser Tag scheint nicht mehr fern zu sein.

Begegnungen mit Lata

Alle Berichte über Begegnungen mit Lata stimmen darin überein, dass die Drachenschildkröte eine Aura des Friedens und der Ruhe verbreitet und Menschen gegenüber keine Scheu zeigt. Nur sehr selten wird jemand anderes als ein Efferd-Geweihter zu Lata vorgelassen. Prominente Beispiele sind Königin *Invher ni Bennain*, die vor ihrer Krönung den Rat und den Segen der Drachenschildkröte ersuchte, und *Efferdan ui Bennain*, der kurz vor seiner Weihe zum Erhabenen der Efferd-Kirche eine denkwürdige Begegnung mit Lata hatte.

»[…] schließlich wurde mir klar, dass sie mitnichten einfach nur Schwierigkeiten hatte, sich mir mitzuteilen; so wie ein Mensch mit einfachen, einzelnen Worten und Befehlen zu einem Hund spricht, damit jener ihm folgen kann, hatte Lata sich dazu herabgelassen, ihre Gedankengänge für mich zu vereinfachen und verständlich zu machen. Und immer noch kann ich nicht die volle Bedeutung ihrer Worte erfassen.«
—der Hüter des Zirkels Efferdan ui Bennain, 1023 BF

Die Verständigung mit Lata ist nicht einfach und zudem gewöhnungsbedürftig. Zwar kann sie sich in einer Gedankensprache mitteilen (ähnlich jener der Drachen oder der Necker), doch werden viele Menschen durch die Flut von Worten und Bildern überfordert, mit denen Lata den Geist eines Sterblichen überschwemmt. Andere brauchen sehr lange, bis sie das Gehörte und Gesehene interpretiert haben. Zudem kennt Lata keine Eile, und so kann ein 'Gespräch' durchaus viele Stunden und länger dauern.

Der Kult der Allesverschlingenden

»Ob alles wie immer geklappt hat? Nein, genau genommen nicht … Wir sind ganz normal rausgefahren. Die Nacht war dunkel; war ja Tote Mada. Als wir dann auf die Ware gewartet haben, kam plötzlich kalter Wind auf – wie der Atem der Toten. Und das war nicht das Schlimmste! Der Wind brachte unmenschlichen Singsang mit sich. Lautes Zischeln und Wispern mit seltsamer Melodie. Da ist uns das Herz in die Hose gerutscht und wir sind abgehauen.«
—so gehört in einer Havener Taverne, neuzeitlich

»29. Rondra, abends: Wir sind auf eine weitere Insel gestoßen. Hier steht ein seltsames Gebäude. Scheint ein Tempel zu sein. Die Wände sind mit fremdartigen Symbolen bemalt. Es riecht nach faulem Fisch und abgestandenem Wasser. Und nach Tod. Wir sehen uns das Gebäude einmal genauer an.«
—letzter Eintrag im Tagebuch des verschollenen Schatzsuchers Alrik Landsknecht, liegt auf dem Grund der Unterstadt, 1028 BF

»Oh Charyb'Yzz, dir zu Ehren haben wir uns versammelt. Wir sind dein Laich und deine Brut. Zu deinem Wohlgefallen werden wir dir diese Opfer bringen. Möge ihr Wasser sich deinem hinzufügen und deinen Durst löschen. Eröffne uns deinen Willen, damit wir dir folgen und dir dienen kön-

nen. Verschone uns vor dem Zorn deiner Kinder. Allesverschlingerin, höre unsere Worte.«
—Übersetzung eines echsischen Textfragmentes, gefunden in der Silem-Horas-Bibliothek von Selem, datiert etwa 1.600 v.BF

»Sy Charyb'Yzz, V'Yssr, Sr'zzich'Ksi'Ississ. Rrach zsh sk'Zhlaah H'Na'Rho, Arran z Ssitt. Jhi'skar H'Na'Rho! Jhi Skar!«
—nachts in der Unterstadt gehört, neuzeitlich

Von Schmugglern und Schatzsuchern

»[...] wieder ein Schmugglerboot gesichtet: vielleicht vier Leute, den Kahn hoch beladen. Sie ruderten im dichten Nebel durch die Ruinen, verschwanden aber immer wieder aus der Sicht. Nachdem uns klar wurde, dass die Schmuggler wohl im Südhafen anlegen würden, rannten wir Richtung Bennain-Damm. Dort angekommen, war jedoch keine Spur von dem Boot auszumachen. Wie Geister waren sie, die mit dem Nebel ziehen.«
—Bericht der Gardehauptfrau Rhonwina, 991 BF

Gerade in den kriegsgebeutelten Zeiten, die in Albernia angebrochen sind, lohnt es sich, an den Zöllnern vorbei begehrte Güter in die Stadt zu bringen. Geschmuggelt wird alles, worauf hohe Abgaben liegen, aber auch illegale Waren. Am einträglichsten sind demnach Rauschkräuter, Edelmetalle, Gewürze, Edelsteine, Alchimika und Spirituosen.
Havenische Schmuggler übernehmen ihre Waren meist in Küstennähe von einem Schiff, dessen Kapitän sich auf diese Weise einen Nebenverdienst erwirtschaftet. Während das Schiff erst mit dem nächsten Hochwasser in den Hafen einlaufen kann, gelangen die Schmuggelwaren noch im Schutz der Dunkelheit nach Havena; da alle Straßen und Wege früher oder später ein Stadttor oder die Zollbrücke passieren müssen, führt die günstigste Route quer durch die Unterstadt zum Bennain-Damm. Die Obrigkeit versucht zwar, dem Schmuggel Einhalt zu gebieten, doch wagt sich nachts kein Gardist auf den Damm hinaus. Gefangenen Schmugglern drohen in Havena schwere Strafen; zumindest verschwinden sie für etliche Jahre in der berüchtigten Moorburg.
Immer wieder versuchen sich Havener aus Profitgier oder Not als Schmuggler, doch nur die wenigsten, dafür aber gut organisierten und mutigen Banden können sich auf Dauer halten.

Die *Nebelgeister*

Die legendäre Schmugglerbande, über die man sich in Havena wegen ihrer Unerschrockenheit so manche Geschichte erzählt, gehört zu den erfolgreichsten ihrer Art: Wenn über der Unterstadt die Nebel aufziehen (daher ihr Name), rudern die Schmuggler in aller Stille durch die Nacht und schaffen ihre Waren in die Stadt. Geführt werden sie seit jeher vom 'Grafen der Unterstadt', um den es ebenso viele Legenden gibt wie um die Bande selbst.
Die Nebelgeister sind schon seit mehreren Jahrzehnten in Havena tätig, inzwischen glaubt man in der Stadt gar, die Schmuggler würden sich übernatürlicher Mittel bedienen oder wären tatsächlich Geister. Der eine erzählt, die Bande wäre von Phex gesegnet, der andere behauptet, sie wären einen unheiligen Pakt mit den Wesen der Unterstadt eingegangen. In Wahrheit ist keins von beiden der Fall, dafür verstehen die Schmuggler es aber ausgezeichnet, sich mit einem Nimbus von Gerüchten zu umgeben.
Derzeitige Anführerin (und damit eigentlich 'Gräfin') ist die mutige **Rondriane Kevendoch**, die einen Krämerladen in den Marschen führt. Die Geschäfte der Schmugglerbande gehen gut, der Krieg und die damit verbundenen hohen Abgaben auf Handelswaren haben das Geschäft aufblühen lassen. Doch die zunehmende Aggressivität der Kreaturen der Unterstadt und der Charyb'Yzz-Kult, der ebenfalls dem Schmuggelgeschäft nachgeht, machen Rondriane und ihren Leuten zusehends zu schaffen.

Schatzsucher

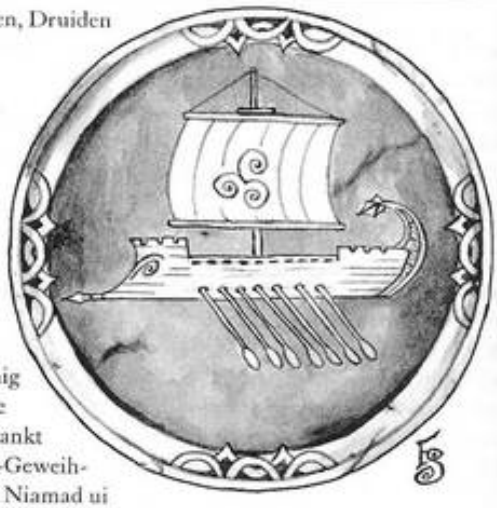
Nur selten finden die Glücksritter, die sich in die Ruinen der Unterstadt wagen oder sogar in die versunkene Stadt hinabtauchen, noch etwas von Wert. Nicht wenige verschwinden bei ihren Unternehmungen spurlos. Der Rest gibt schnell wieder auf.
Eine stadtbekannte Ausnahme ist der einfältige alte Schatzsucher **Ordhan Faic**, der nun schon seit etlichen Jahren auf seinem Floß in der Unterstadt unterwegs ist und nach Schätzen sucht (auch wenn er eigentlich nie etwas Brauchbares findet). Da ihm die Unterstadt in dieser ganzen Zeit noch nicht zum Verhängnis geworden ist, muss Ordhan wohl wirklich von Phex oder Efferd gesegnet sein (weitere Informationen siehe Seite 175).
Seit kurzem steht Ordhan jedoch in Konkurrenz mit der 'Hexe' **Branwen**, die sich ebenfalls in den Kopf gesetzt hat, in der Unterstadt ihr Glück zu machen (ebenfalls Seite 175). Bislang ist Branwen noch kein großer Wurf gelungen. Erst auf lange Sicht wird sich wohl zeigen, ob sie sich länger hier halten kann, zumal Ordhan seine neue Rivalin nicht gerne in 'seiner' Unterstadt sieht.

Die Unterstadt im Spiel

Die Unterstadt ist noch immer ein Ort, der Schatzsucher und Abenteurer anzieht. Tatsächlich harrt hier noch so mancher Schatz seiner Bergung, und so manches Geheimnis wartet auf seine Entdeckung: Jeder Ort, jede Ruine kann ein kleineres oder größeres Abenteuer für sich darstellen oder selbst nur Station innerhalb eines Szenarios mit weitreichenderem Hintergrund sein.
Eine Schatzsuche in der Unterstadt mit Tauchgängen, Erforschung alter Ruinen und Bergung versunkener Geheimnisse und Reichtümer ist natürlich ein spannendes Unterfangen, jedoch sollten die Helden dabei nie vergessen, wo sie sich aufhalten: Schon bei den Vorbereitungen zu einer solchen Unternehmung werden sie viele unheimliche Geschichten über Geister und Warnungen über den Fluch der Götter hören. Während einer derartigen Expedition bekommen sie es dann mit den aggressiven Bewohnern der Unterstadt zu tun, die ihnen den Erfolg nicht leicht machen werden.
Darüber hinaus lauern in der Unterstadt natürlich noch die 'großen' Geheimnisse, die eine Heldengruppe bestenfalls stückweise aufdecken kann, um dann irgendwann einmal einen Teil der Wahrheit zu erkennen: Auf der Suche nach Verschwundenen kommen die Helden dem Kult auf die Spur, der hier immer noch Menschenopfer darbringt. Bei Tauchgängen stoßen sie auf Kreaturen, die unmöglich zu Efferds Gefolge zu zählen sind, und allmählich reift die Erkenntnis, dass noch etwas ganz anderes unter den Ruinen schläft und vielleicht nur darauf wartet, geweckt oder befreit zu werden. Und dann ist da noch die geheimnisvolle Drachenschildkröte Lata unter dem Efferd-Tempel, deren Anwesenheit in der Unterstadt einen bestimmten Zweck zu haben scheint.

Die Markgrafschaft Windhag

Geographische Grenzen: Meer der Sieben Winde, Großer Fluss, die Flüsse Hefthe, Phecadi und Grothe
Landschaften: Windhag-Berge, Bergwälder, Felsen- und Steilküste, Flachsteiner Hügel, Windhager Au, Phecadital
Gebirge: Windhag-Berge
Wichtige Gewässer: Meer der Sieben Winde, Großer Fluss, Phecadi
Geschätzte Bevölkerungszahlen: um 15.000 Menschen (ohne Grenzmarken und Fuxwalden), dazu eine unbekannte Anzahl Einsiedler, Gesetzlose und Zwangsarbeiter; etwa 600 Goblins, 400 Orks, 300 Grolme
Baronien: Reichsland Flachstein, Reichsstadt Kyndoch, Gräflich Greifenklamm, Landmark Rondbirge, Pfalzgrafschaft Weißengau, Widdernhall, Schattengrund, Salzsteige, Landmark Wettershag, Markgräflich Harben, Osthagen, Südhag
Wichtige Städte: Harben, Kyndoch
Wichtige Verkehrswege: Seeweg zwischen Havena und Grangor, Großer Fluss, Schattengrundpass (Elenvina–Triveth), Klippenstraße (Triveth–Grangor), Phecadistraße (Elenvina–Grangor)
Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube, vor allem Efferd, Tsa und Peraine (beide auch in Mischformen oder mit Satuaria als Tsatuara) sowie Rondra und Travia; daneben beim Bergvolk allerlei lokale Eigenheiten; Goblin- und Orkgötter (Vermischung von Levthan und Brazoragh), grolmische Pakatai
Herrscher: Markgraf Cusimo Garlischgrötz von Grangor, vertreten durch Statthalter Kühnbrecht von Grötz
Provinzwappen: silberne Bireme auf Blau
Sozialstruktur: mittelreichischer Feudalismus mit Seeoffizieren und Grangoriern in wichtigen Positionen, in den Bergen auch Sippenstruktur
Wichtige Adelsgeschlechter / einflussreiche Familien: von Aichhain, von Grötz, von Windisch; Windock; die Sippen Garan, Tauron, Udaman
Magie: Harbener Schiffsmagier (ansonsten kaum Gildenmagie), Magiedilettanten, Druiden und Hexen im Hinterland, Schamanismus bei Orks und Goblins, Grolmen- und Feenmagie



Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: der Schlafende König (variantenreiche Sagengestalt), Sankt Haldan (Travia-Geweihter im Südhag), Niamad ui Bennain (Graf von Kyndoch, Fürst von Albernia, Ork-Bezwinger), Udaman (sagenhafter Holzfäller), Admiral Rateral Sanin XII. (erster Markgraf, großer Entdecker); *gegenwärtig:* Greifax Windmeister (Geode), Thalaria (angebetete Fee), die Bezwinger des Wurms vom Windhag, Wiltrut ('Königin der Harpyien'), Branda Wolfling (düstere Jägerin)
Wundersame Örtlichkeiten: Windhag-Berge (als Gesamtheit; darunter der Schattengrund, die Greifenklamm, das Sturmhorn und zahlreiche andere Örtlichkeiten), Fuxwald, Fluss Bleiche, Schlangenpfeiler, Drachen- und Harpyienhorste, Steinringe und Menhire
Lokale Fest- und Feiertage: Kyndocher Räuberhatz (zweite Rondrahälfte, heutzutage eher ein Jagdausflug), Muschelfest (30. Efferd, Beginn des Muschelfangs), Bukenbrinn (erster Vollmond im Ingerimm, zu Ehren Sumus), Thorwaltage (Ende Ingerimm, Feierlichkeiten zur Gründung Kyndochs mit Warenschau)

Vom Leben im Windhag

Lebensweise und Gesellschaft

»Den größten Anklang fand nicht etwa das Nordmärker Liedgut, sondern eine traurige abagundsche Weise von Freiheit und Heimatliebe! Ich sage dir, halbe Albernier sind es dort!«
—eine Bardin über ihre Reisen durch das nördliche Windhag, neuzeitlich

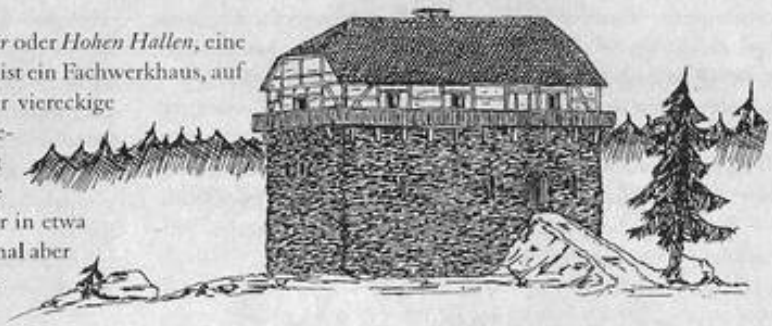
Häufig wechselnde Grenzverläufe und Zugehörigkeit zu unterschiedlichen Grafschaften und Provinzen in der Vergangenheit machen es schwierig, von einer eigenständigen oder einheitlichen Kultur Windhags zu sprechen, zumal die Provinz nur dünn besiedelt ist. Das Windhag-Gebirge trennt die Menschen und beschränkt Kontakte auf das Mindeste.
Die Einflüsse Nordmarkens sind noch immer stark, vor allem im Osten unterscheidet man sich kaum von den östlichen Nachbarn. Im Norden und an der Küste prägt dazu die albernische Kultur das Leben. Neuerdings breitet sich bei Teilen des Adels und der Bürger auch wieder der Einfluss Grangors aus.
Und so ist das Typische der Windhager Gesellschaft, dass die verschiedenen Gemeinschaften inmitten der Wildnis isoliert voneinander leben und ihre ganz eigenen Bräuche entwickelt haben, die sich bereits von denen im Nachbartal deutlich unterscheiden können. Allenfalls die verschiedenen Sippen sorgen für Gemeinsamkeiten über die Dorfgrenzen hinaus.

Die zumeist wettergegerbten Windhager vereinen die grimmige Gelassenheit der Seefahrer mit der Unerschütterlichkeit der Nordmärker; sie sind pragmatisch und schicksalsergeben, und wenn etwas getan werden muss, dann ist es eben so. Armut bestimmt das Leben der Landbevölkerung, nach den Abgaben an Adel und Kirche bleibt praktisch kein Überschuss. Ein harter Winter oder eine Missernte kann schnell Hunger oder den Tod bedeuten. Etwas mehr Wohlstand herrscht lediglich am Großen Fluss, in den Städten und entlang der wichtigen Verkehrswege.

Adel und Sippen

Die meisten Windhager Adelsfamilien wurden 'erst' in den letzten 300 Jahren eingesetzt (siehe auch S. 177). Das unerschlossene Land diente den Herrschern in Elenvina und Gareth als einfache Gelegenheit, unliebsame Adlige 'fortzuloben' oder verdiente Recken zu ehren, ohne diesen zu viel Macht zu geben (und Markgraf Cusimo wird wohl ähnlich verfahren). Viele wissen die Unabhängigkeit inzwischen zu schätzen, mit der sie über ihr kleines Reich herrschen, was auch schnell zu Spannungen mit streitlustigen Nachbarn führen kann.
Auch wenn sich die 'fremdländischen' Adligen selbst als Windhager sehen, hegen sie meist doch wenig Verständnis für das alte Herrschaftssystem neben dem Adel: die Tradition der *Alten Familien* oder Sippen, die noch aus den Tagen der ersten Besiedlung stammen sollen.
Die meisten einfachen Windhager gehören einer bestimmten Sippe an, einer weit verzweigten Familie, die sich auf einen gemeinsamen Ah-

Baukunst



Typisch für die armen Landadligen sind die *Festen Häuser* oder *Hohen Hallen*, eine besondere Form des Wehrbaus. Dabei ruht das Haus, meist ein Fachwerkhaus, auf einem hoch gemauerten Podest aus Bruchstein. Dieser viereckige *Stumpf* ist im Prinzip ein oberirdischer Keller mit mehreren Schritt dicken Mauern. Durch das Hochmauern liegt der Eingang zur Anlage weit über dem Erdboden: Eine Rampe aus Geröll und Erde führt bis zum einzigen Tor in etwa drei Schritt Höhe, das in den Vorratskeller führt, manchmal aber auch bis zur Höhe des Wohnhauses hinaufreicht. (Eine ausführliche Beschreibung eines Festen Hauses finden Sie im **Armorium Ardariticum** S. 41ff.)

Die Dächer windhagscher Häuser haben oft einen Anstrich von hellgelbem Ocker, da dieser nicht nur die Holzwürmer aus den Schindeln hält, sondern dem Dach im Sonnenschein einen goldenen Glanz verleiht.

nen beruft, auf den meist auch der Sippenname zurückgeht. Die Familie *Eisenblatt* aus der *Udaman*-Sippe ist ein schönes Beispiel: Udaman war der Name eines mystischen Holzfällers aus der Siedlerzeit, Eisenblatt der Name seiner legendären Axt.

In vielen Regionen sind die Sippenältesten die mächtigsten Autoritäten, und ihr Ansehen entspricht dem eines Adligen anderswo, was oftmals zu Konflikten mit dem örtlichen Landadel führt. In Kyndoch und Harben existieren die Sippenstrukturen kaum noch. Viele Stadtbürger blicken auf die Landbevölkerung herab und wollen mit den 'überkommenen Sitten' nichts mehr zu tun haben.

»Ich bin Gur aus der Sippe der Cortak. Aus meiner Familie stammte auch Ala, die allein eine ganze Bande der hinterhältigen Taurons im Wald am Wallland überlistete! Was wollt ihr, Sippenlose, hier im Stammland der Cortaks?«

Fremde gelten zunächst als sippenlos. Das ist an sich noch nichts Schlechtes, doch da viele, die von den Sippen ausgestoßen wurden, ein Leben als friedlose Räuber in den Wäldern führen (und es auch viele Straflager in der Wildnis gibt), begegnen die Windhager Fremden mit Vorsicht.

Recht und Gesetz

»Zwar ist in Windhag am Fluss alles wohl geordnet, an der Küste und in den Bergen aber erdreisten sich die Bauern, selber Strafen über ihresgleichen zu verhängen, ohne die rechte Führung des Adels. Was soll man auch erwarten, gehören die Gebiete doch zu den Ordnungen Greifenlande und Bosparan, wo das Wirken Praios' so viel weniger geachtet wird als bei uns in den Mittellanden!«

—Praios allein zur Ehr – Mein Wirken in Elenvina 9 bis 12 Perval, *Praiodeus Viburian van Halsing, Elenvina, 945 BF*

Da es den Markgrafen kaum kümmert, was abseits der Hauptwege geschieht, urteilen viele Adlige in ihrem Lehen nach eigenem Gutdünken. Bewusster Missbrauch der Eigenständigkeit ist selten, kommt aber vor. Das Volk folgt seinem eigenen Gesetz: dem geheimen *Sippenrecht*. Dieses alte Recht, das gerne zitiert, aber praktisch nie niedergeschrieben wird, regelt das Zusammenleben des einfachen Volkes. In ihm sind beispielsweise Regeln zu Sippentreffen enthalten oder wie Verbrechen an der Gemeinschaft zu ahnden sind. Wichtig ist auch der *Blutwehsal*, der den Austausch von Mitgliedern zwischen den Sippen regelt. Sein Sinn ist, dass frisches Blut in die Sippen kommt (um inzestuöse Verbindungen zu verhindern), ohne dass einer der beteiligten Sippen ein Nachteil entsteht, so dass das 'Gesetz' mitunter überraschend kühl den 'Wert' einer Person für die Gemeinschaft festlegt.

Das Sippenrecht gerät schnell in Konflikt mit dem Adelsrecht, insbesondere weil häufig Leibeigene betroffen sind.

Landwirtschaft und Jagd

Die Küstenregion lebt vorwiegend von Efferds Gaben, da die kärglichen Erträge der Felder nur den notwendigsten Bedarf decken. Angebaut werden anspruchsloses Getreide wie Dinkel und Roggen, seltener Gerste und Weizen, dazu verschiedene Rüben- und Kohlsorten sowie Hopfen, Hanf und Flachs, der zu Segeltuch und Leinen verarbeitet wird. Die Felder schützt man durch ungewöhnlich hohe Hage aus Heckenrosen, Schwarzdorn und Haselsträuchern vor dem Beleman, doch ohne den Segen wandernder Tsa- und Peraine-Geweihter würden die Äcker vermutlich wenig Ertrag bringen. Die zahlreichen Vögel, die in den Hagen nisten, werden häufig mit Schlingen und Netzen gefangen und bereichern die Speisepläne.

Anders ist die Lage auf der anderen Seite der Berge: Hier ist das Land fruchtbarer, und Feldfrüchte sind leichter zu ernten. An Feldwegen stehen viele uralte Apfel- und Zwetschgenbäume. Selbst die Weinreben auf den sanften Hügeln bei Kyndoch bringen mehr als nur Essig, doch vielerorts steht der Ausdruck *Elenviner* oder *Windhager Zungenkrauser* für Weine ohne besondere Qualität.

Die Wälder sind reich an Jagdwild, was der Adel weidlich zur Jagd auf Schwarz- und Rotwild, Wildgeflügel, aber auch Bären und ähnliches Großgetier nutzt. Insbesondere die Falknerei und Beizjagd genießen hohes Ansehen. Die Beliebtheit des Fleisches steigt mit der Gefährlichkeit des Jagdwilds, so dass vor allem Wildschwein und Bär als besonders wohlschmeckend angesehen werden.

Speis und Trank

Der von Armut bestimmte Speiseplan ähnelt jenem der Nordmarken, allerdings dominieren Seefisch und Meeresfrüchte die Küche der Küste: Vor allem Muscheln, Krabben und Fischsuppen sind sehr beliebt. Flusskrebse finden sich in vielen Gewässern, in den Bergen sind Schafs- und Ziegenkäse nicht wegzudenken, und überall verwendet man Äpfel. Vielerorts werden Vogeleier gesammelt. Gewürze sind meist zu teuer, beliebt sind vor allem der verbreitete Bärlauch sowie Zwiebeln, Lauch und Petasil. Auch Salz ist erschwinglich.

An Getränken kennt man den Kyndocher Wein und Obstbrände, weiter verbreitet sind Apfelwein und Bier. Die beliebten Getreidebrände werden in ausgedienten Weinfässern gelagert, was ihnen eine bräunliche Färbung verleiht und angeblich den Geschmack abrundet.

Äußerlichkeiten

Auch bei der Kleidung findet man den Brückenschlag zwischen Nordmarken und Albernia. Lodenstoffe sind häufig zu teuer, Stoffe aus dicht gewebter, aber unverfilzter Wolle die Regel, obwohl auch Kleidung aus billigem Hanftuch verbreitet ist. An der Westseite des Gebirges liegt ein besonderes Augenmerk auf der Wettertauglichkeit (etwa bei möglichst festen und dichten Wollumhängen). Meist sind die Kleider des

einfachen Volkes ungefärbt, und nur der Umhang ist in Blau-, Grün- oder Brauntönen gehalten und oft Teil des Festgewandes.
Mehr noch als in Nordmarken verbindet die Kleiderwahl des Adels Grangorische (in der Stoff- und Farbwahl: Tuch und Linnen in Grau, Violett und Windhager Blau) und Garether Einflüsse (bei Pelzbesatz und Schnitten: Gambeson oder Wams und Schaube).
Beim Rüstzeug verlassen sich die Adligen auf das vergleichsweise pflegeleichte Kettenhemd; eine Platte ist Luxus. Neben Schwert und Zweihänder ist die Zweililie sehr verbreitet. Wegen der Gefahren der Wildnis ist selbst den Leibeigenen vielerorts das Tragen von langen Dolchen erlaubt.

Feiern und Brauchtum

Feiern sind eine willkommene Abwechslung vom täglichen Überlebenskampf, und so sind Dorf- und Sippenfeste wichtiger Bestandteil des Lebens. Die Saat- und Erntefeste haben vor allem religiöse Bedeutung, während die Schlachtfeste ausgelassenen Gelagen gleichen – ist dies doch die Zeit, in der man sich endlich mal den Bauch voll schlagen kann und wenig Sorgen machen muss, bevor der Winter Einzug hält.
Von besonderer Bedeutung an der Küste ist das *Muschelfest*, das den Beginn des Muschelfangs (von Efferd bis Peraine) markiert. Die Häfen und Fischerdörfer werden zu dieser Zeit bunt geschmückt, und man feiert ausgelassen, bis die letzte Kerze erloschen ist. Die Fischer kennen so manchen Brauch, um Efferd, das Meer oder den Beleman zu besänftigen. Beispielsweise ist es üblich, vor Beginn der Herbststürme kleine Gaben zu verbrennen oder vor der Ausfahrt ein Schlückchen Schnaps als Opfergabe vor dem Bug ins Meer zu schütten. Gerade zu Festen der Fischer wird das Trank-Opfer exzessiv als Teil der Feierlichkeiten dargebracht.

Aberglauben

»In den Windhag-Bergen findet man häufig Versteinerungen, die den Hiesigen zufolge einst goldener Schmuck in Efferds Hallen gewesen sein sollen, bis die zaubermächtigen Zwerge das Gold raubten. Doch als diese an Land kamen, verwandelte sich das Gold in einfachen Stein, der dann von Efferds Zornflut in die Berge gedrückt wurde.«
»Die Windhager glauben, das Gebirge hole sich das ihm einst gestohlene Metall des Nachts zurück, wenn es auf dem Boden liegt. Sie wickeln deshalb zur Nachtruhe den Pferden Säcke um die Hufe, auf dass die Hufeisen nicht verschwinden.«
»Heckenrosen von den Hagen, die die Felder vor dem Beleman schützen, lauschen dem Wind, der alle Antworten kennt, und erzählen nachts von diesem Wissen, wenn man ihre Blüten unter das Kopfkissen legt. Ähnliches sagt man vom Meeresrauschen aus Muscheln und Schneckenhäusern.«
»'Spucke niemals gegen den Wind, das bringt Unwetter und Sturmflut', sagt man an der Küste. Da der Beleman stets vom Meer her weht, hieße Spucken gegen den Wind, in Efferds Reich zu spucken – und Beleman und Rondrikan tragen alles zurück zur Küste.«
»Von Eulen und Raben heißt es, dass sie für die Götter die Welt beobachten.«
»Ein prägender Aberglaube der Region dreht sich um die Herzsteine. Insbesondere in den Bergen gilt ein Haus oder Dorf nur dann als sturmsicher, wenn in den Grundmauern ein Herzstein von zumindest Kopfgröße eingelassen ist oder auf dem Dorfplatz ein Menhir steht.«
—Almanach des Volksglaubens, *Freifrau Gilda von Honingen-Salpertin, Honingen, 921 BF* –

Wie überall beeinflusst der Aberglaube das Leben der Menschen; vor allem zu den Elementen, der See, dem Beleman und dem unheimlichen Gebirge gibt es zahlreiche Erzählungen. Schauergeschichten, in denen es vor geheimnisvollen oder schrecklichen Wesen nur so wimmelt, fesseln vom Bauern bis zur Edelfrau fast jeden Windhager. Allerdings wissen diese durchaus mit ihrer Angst vor dem Übernatürlichen umzugehen. Bedeutung kommt auch dem Runenwerfen durch die Sippenältesten zu.

Religion

Während im Osten der Glaube dem der Nordmärker ähnelt, finden sich im restlichen Windhag auch Glaubensvorstellungen, die zum Teil sehr von denen der zwölfgöttlichen Kirchen abweichen, wobei sich solch Aberglauben meist auf einzelne Täler beschränkt.
Weit verbreitet ist die Betonung der Fruchtbarkeit als Aspekt *Tias*. Zwar existiert der traditionelle *Peraine*-Glaube ebenso, doch richten viele Bauern ihre Gebete zur Saatzeit an die Lebensspenderin Tsa. Die Grenzen zwischen Peraine und ihrer Schwester sind in den Augen der Gläubigen fließend; mancher hält sie auch für eine einzige Gottheit. Andernorts hat gar der Glaube an die Göttin *Tiatuara* überdauert, die Attribute *Sumus*, *Peraines*, *Satuarias* und *Tias* in sich vereint. Ein Grund für das

Sprache und Namensgebung

Aufgrund der isolierten Lage haben sich unterschiedliche Dialekte herausgebildet. An der Küste enthält der Sprachschatz viele Lehnbegriffe aus der Sprache der Seeleute, im Norden solche aus dem Albernet. In den Bergen haben sich altertümliche Wendungen gehalten, und darüber hinaus wird munter abgeschliffen, verballhornt und zusammengelegt.
Die Namensgebung unterscheidet sich nicht sehr von derjenigen Nordmarkens (siehe Seite 112), allerdings sind albernische Namen häufig. Beim Adel gibt der Name oft Auskunft, wo die Loyalitäten der Familie liegen. So ist das Vergeben eines albernischen Namens heute ein Zeichen, dass die Familie gegen die Nordmarken steht, während grangorische Sympathisanten ihren Kindern mitunter horasische Namen geben.

Wandernde Geweihte

Weil viele Dörfer keinen festen Tempel unterhalten können, ist die Wanderpriesterschaft zu einer verbreiteten Tradition geworden, insbesondere unter den Peraine- und Tsa-Geweihten zur Saatzeit sowie Geweihten Travias und Borons für Eheschließungen und Begräbnisse. Viele Windhager Gasthäuser besitzen deshalb eine sogenannte *Geweihtenstube*, die ungleich komfortabler als das restliche Haus eingerichtet ist und für wandernde Geweihte freigehalten wird.

Die Wanderpriester sind vermutlich auch der Grund für die vielen unter freiem Himmel liegenden Weihestätten, die nicht einer bestimmten Gottheit geweiht, sondern dem gesamten Zwölferkreis gewidmet sind. Meist steht an diesen Orten nur ein steinerner Altar mit den Zeichen der Zwölfe.

Umschreibungen für Götter

Auffällig ist die Windhager Eigenart, überderische Wesen nur selten beim Namen zu nennen. Dahinter mag sich die Angst verbergen, durch die Nennung den Zorn eines Gottes auf sich zu ziehen. So bleiben die Windhager vorsichtig und wählen je nach Situation eine andere Umschreibung.

Einige Beispiele:

Praios: Lichtbringer, Gerechter, Güldener
Rondra: Donnernde, Sturmbringerin, -herrin
Efferd: Nebelatmender, Regen-, Windherr
Travia: Herzgute, Treusorgende, Heimwächterin
Boron: Traumweber, Dunkler (Richter), Unwissbarer
Hesinde: Allweise, Sinnende
Firun: Waldhirte, Eisiger
Tsa: Vielfältige, Kindliche, Lebensspenderin
Phex: Flinkzüngiger, Schattengleicher
Peraine: Grundgütige, Lebensspenderin
Ingerimm: Felswahrer
Rahja: (Lieb-)Holde, erwachende Schöne

Überleben solcher Vorstellungen mag neben der Isolation die Tradition sein, die Götter nicht beim Namen zu nennen.

Im Adel genießt vor allem *Rondra* höchste Verehrung, auch wenn das einfache Volk diese nur als Gattin *Efferds* – der an der Küste von allen Ständen verehrt wird – und gnadenlose Sturmbringerin fürchtet. *Travia* wird vor allem im rauen Hochland als Schützerin von Heim und Sippe sehr geachtet. Viele Sippen verehren auch ihre großen Ahnen. Die übrigen Götter sind von untergeordneter Bedeutung, sieht man von der *Phex*-Verehrung um Kyndoch ab. Selbst in den Weinbau-Gebieten beten die Bauern eher zu Peraine als zu *Rahja*, und auch *Ingerimm* hat kaum Anhänger im erzarmen Windhag.

Andere Völker

Die Windhag-Berge beherbergen nicht nur Harpyien und Räuber, auch Orks, Goblins und Grolme haben hier eine Heimat gefunden.

Goblins

Nach Bosparans Fall verheerten Goblinstämme, die Jahrhunderte zuvor aus dem Yaquirtal vertrieben wurden, unter ihrer Hochschamanin *Uspuschanna der Blutigen* das Yaquirreich, bis die Ritter vom Theaterorden sie nach vielen Schlachten erneut vertrieben – unter anderem in die unwirtlichen Berge im Norden Grangors.

Bis heute haben sich die Rotpelze einige ihrer alten Traditionen bewahrt. Doch abgesehen von jenen, die sich zu Räuberbanden zusammengeschlossen haben, trifft man nur auf sie, wenn man im Windhag die bekannten Pfade verlässt – oder ein Raubzug in die Menschenlande stattfindet. In manchen verlassenen Höhlen künden noch ihre alten Malereien von besseren Zeiten.

Orks

Im Windhag verbergen sich mehrere Orkgruppen, von denen nicht wenige der Wegelagerei anhängen. Sie gehören dem alten Stamm der *Ramuchai* an, der während des Orkensturms von 600 BF in die Windhag-Berge vertrieben und hier heimisch wurde. Die Ramuchai pflegen nur noch Reste 'echter orkischer Lebensart', und auch ihr widdergestaltiger Gott *Brass'aragh* entspricht dem sonst bekannten Brazoragh-Bild nur noch in Teilen. Mit den versprengten Orks aus den Armeen Sadrak Whassois liefern sie sich immer wieder Gefechte.

Grottengrolme

Ein großer Teil des Gebirges ist von uralten Gängen und Höhlen durchzogen, die einst von den Zwergen bewohnt wurden. Heute leben dort versteckt mehrere Sippen der Grolme, die 'ihre' Höhlen nur verlassen, wenn es Geschäfte zu machen gilt. Nur wenige Menschen (vor allem aus Kyndoch) wagen es, mit den durchtriebenen Feilschern zu handeln. Da diese die einzigen nennenswerten Lieferanten von Metall sind, ist man im Windhag auf sie angewiesen.

Jenseits der Gesetze

Piraterie im Windhag

Über Jahrhunderte waren Seeräubertum und Strandpiraterie verbreitete 'Handwerke' an der Küste Windhags. Die zerklüftete Steilküste mit ihren verborgenen Grotten bot zahlreiche Versteckmöglichkeiten. Die Untiefen der Felsenstrände wurden vielen Handelsschiffen zum Verhängnis, denn die Route zwischen den prosperierenden Städten des Herzogtums Kuslik und dem mächtigen Havena war gut befahren. Noch heute kann man verfallene Schiffswracks in abgelegenen Buchten oder Piratenbeute in den Höhlen der Kreideklippen finden.

Nachdem aber Havenas Glanz vor über 300 Jahren in der Großen Flut versank und Harben zum neuen Haupthafen der Westmeer-Kriegsflotte des Neuen Reiches ausgebaut wurde, setzte die verstärkte Jagd auf Piraten dem Treiben bald ein Ende. Die Präsenz der Flotte und der

Was denken die Windhager über...

... Horasier: Früher gingen unsere Steuern nach Elenvina, später nach Harben – und heute gehen die Taler eben nach Grangor. Für uns hat sich nichts geändert.

... Albernier: Ein bisschen seltsam, unsere nördlichen Freunde. Fragen Feen um Erlaubnis zum Holzhacken, sind aber streitbar wie die Thorwaler in Kyndoch und so stolz wie grangorische Offiziere.

... Nordmärker: Unsere Verwandten jenseits des Flusses haben es ja weit gebracht, der Herzog ist sogar Reichsregent geworden – doch um welchen Preis?

... Thorwaler: An den Küsten sieht man sie ab und an, und auch mal als Söldner, und natürlich in Kyndoch ... Eigentlich sieht man sie viel zu häufig!

... Grolme: Man trifft die Quälgeister zum Glück nur selten, aber es sind nun mal die einzigen, von denen man hier vernünftiges Metall kaufen kann – wo sie das wohl herhaben?

... Zwerge: Laufendes Gestein sind sie, und allesamt zaubern können sie auch! Fängt man einen und rät seinen Namen, hat man einen Wunsch frei.

Niedergang des Handels zwischen Nord und Süd machten die Piraterie zu einem riskanten und wenig einträglichen Geschäft. Der bekannteste Seeräuber jener Zeit war *Kun Storback*, der die Region von 972 bis 979 BF terrorisierte und dem seine Brutalität den Beinamen 'Oger der Meere' einbrachte, bis seine Karavelle *Schwarzkrake* von Grangorer Schiffen aufgebracht wurde.

Seit der Zeit Storbacks aber ist der Handel wieder im Aufschwung, Havena gelangte zu neuer Blüte, und die Westflotte erlebte ihren Niedergang. Mit der Meuterei von Harben, dem Zusammenbruch der Ordnung im Jahr des Feuers und den Differenzen zwischen Grangor und Havena stieg auch wieder die Zahl der Piraten und Freibeuter, derer die neue Flotte von Harben nicht Herr wird. Besonders berüchtigt sind hierbei ehemalige Seeoffiziere mit den Biremen der alten Westflotte. Ausrüstung, Disziplin und militärisches Vorgehen machen sie gefährlicher als gewöhnliche Piraten (allerdings auch meist zivilisierter). Überdies sind Rudergaleeren in den hiesigen Gewässern ideal geeignet, Segelschiffe aufzubringen: Der Küstenverlauf von Südost nach Nordwest und der stets von Westen wehende Wind machen das Segeln vor allem Richtung Havena mühevoll. Eine Bireme hingegen kann rasch aus einer Bucht herausgerudert werden und den Händler mit Rammgeschwindigkeit aufbringen.

Strandpiraterie wird vor allem abseits der größeren Orte an der nördlichen Windhag-Küste betrieben, wo die Obrigkeit weniger Präsenz und Stärke zeigt. Häufig werden die irreführenden Strandfeuer auch von den Räuberbanden der Region entzündet, angeleitet von ehemaligen Matrosen oder Seesoldaten der Flotte.

Die bekanntesten Seeräuber sind die *Blaujacken* des ehrenhaften *Admiral Barl* mit der Bireme *Zyklopenhammer*, die auch nächtliche Leuchtfeuer entfachende Bande der *Nana Engstrand* auf der Karavelle *Rachepfeil* und die Schivonella *Schwarzer Säbel* mit den *Kusliker Korsaren*, die "wider die Feinde des Hauses Galahan" kämpfen, aber seit dem Tod ihres Oberst Veran Eisenfaust eher uneins sind. Die Besatzungen dieser und weiterer Piratenschiffe und Biremen rekrutieren sich überwiegend aus ehemaligen Matrosen und Seesoldaten Harbens und Entflohenen aus den Straflagern des Windhag.

Ihren Hafen und Unterschlupf wechseln die verschiedenen Banden angesichts der Präsenz der neuen Flotte und Armee relativ häufig, um der Obrigkeit zu entgehen. Die geraubte Ladung löschen sie in einsamen Felsenbuchten, zum Meer hin offenen Grotten oder gar am Fuße der Steilküste, wo die Fracht mittels einfacher Seilzüge in Höhlenöffnungen der Felswand verschwindet und direkt von Schmugglern empfangen wird. Die eigentlichen Verstecke der Piraten aber sind verstreut von den Inseln am Delta des Großen Flusses bis zu den Zykloneninseln.

Der Krieg zwischen den Nordmarken und Albernia brachte einen Rückgang des Handels und mit ihm ein Abnehmen der Piraterie auf dem Großen Fluss mit sich. Die verbliebenen Gruppen, die zwischen Kyndoch und Elenvina Handelskähnen auflauern, haben ihre Verstecke in den dünn besiedelten Auen am linken Ufer, an den Uferseen und Altarmen des Flusses, wo sie weniger Gefahr laufen, von Patrouillen aufgegriffen zu werden.

Windhager Räubertum

Wegelagerer sind ein altbekanntes Übel in der Region – Flüchtige aus den hiesigen Straflagern und vogelfreie Schurken der westlichen Reiche bilden die Banden, aber auch Schwarz- und Rotpelze schließen sich ihnen oft an. Ihre Hinterhalte legen sie bevorzugt am praktisch nicht zu umgehenden Schattengrundpass, der Phecadistraße von Elenvina nach Grangor und der nördlichen Küstenstraße, wo sie schnell zuschlagen und sich rasch wieder in die Wildnis zurückziehen können. Die Bergwelt bietet ihnen ideale Verstecke; an dieser Unwegsamkeit des Geländes scheitern die meisten Versuche der Obrigkeit, dem Räubertum ein Ende zu bereiten. Seit der Plünderung des Horts des Wurms vom Windhag sind die ansonsten recht abgerissenen Banden auch leidlich gut bewaffnet.

Einen Namen gemacht haben sich unter anderem die *Wolfsköpfe* in der Windhager Au, die anscheinend mit aufgesetzten Tiermasken und dem Auslegen irreführender Tierspuren den Aberglauben der Menschen ausnutzen, die gerissenen *Graumäntel*, die bereits seit drei Generationen die Gegend um den Schattengrundpass unsicher machen, und der *Blutkeiler* mit seiner Bande in der nördlichen Küstenregion. Unweit der berüchtigten Herberge *Rabenhorst* am Pfad zwischen Greifenklamm und dem Fluss Windhaege werden am Grund einer Schlucht ab und an die ausgeraubten Leichen Reisender gefunden.

Auf Schmugglerpfaden

Seit jeher bringt der Schmuggel in der Region ein gutes Auskommen mit sich. Dabei ist nicht nur die Schieberei zwischen Horas- und Mittelreich (mit den hier aufeinanderstoßenden Grenzen von Almada, Nordmarken und Windhag) lukrativ, sondern noch mehr die Beförderung problematischer Güter. Waren es einst Händler des Königreiches am Yaquir, die ihre Handelsware an Windhags Küste entladen und über das Gebirge nach Kyndoch oder Elenvina schmuggeln ließen, um Zölle oder in Zeiten der Feindschaft geschlossene Grenzen zu umgehen, handelt es sich heutzutage häufig um Piratenbeute. Die wildniskundigen Schmuggler übernehmen das Raubgut direkt an der Küste und schaffen es auf nahezu unbekannten, oft beschwerlichen Pfaden über das Gebirge oder durch dessen Höhlen. Hin und wieder kann man auf verlassene Lagerhöhlen oder Verstecke stoßen. Manch ein Windhager Bergbauer soll mit einem solchen Fund zu Reichtum gelangt oder ins Unglück gestürzt sein.

Die meisten Schmugglerpfade enden in Kyndoch, wo die Ware von Hehlern über Flusshändler bis nach Ferdok weiterverkauft wird – oder wiederum über die geschlossene Grenze nach Havena geschmuggelt, so dass manch ein dortiger Händler seine vor kurzem zur See geraubte Ware auf dem Markt wieder erwerben kann.

Die fehlenden Ordnungsmächte im Gebirge und die Konflikte zwischen den Nordmarken und Albernia sind ein Grund, warum der Schmuggel über das Delta des Großen Flusses nicht bedeutender ist. Zudem will niemand das Risiko eingehen, dort den beraubten Händlern oder Kapitänen über den Weg zu laufen. Mit den Schmugglern des Deltas entbrennen gelegentlich gar regelrechte 'Schmugglerkriege'.

Sagen und Legenden des Windhag

Über Wind und Wetter

Der Windhag ist ein oft von Stürmen und Unwettern heimgesuchtes Gebiet, und so nimmt es nicht Wunder, dass viele Sagen der Region die Winde zum Thema haben.

Die Sage von den Herzsteinen oder: Wie der Windhag zu seinem Namen kam

»Vor vielen hundert Jahren, als Bosparan noch stand, waren die Küste des heutigen Windhag, das Gebirge und das Land zu seinen Füßen noch wild und kein Mensch wohnte dort. Doch der Kaiser im fernen Bosparan schickte brave Bauern, Fischer, Handwerker und Soldaten aus, auch dieses Land zu bebauen und fruchtbar zu machen.

Doch das Land war rau und das Wetter wild, und es gab nur wenig geschützte Plätze, um Häuser zu bauen. So kam es, dass eines Tages ein braves Paar, Salva und Parinor, sein Heim an einer offenen Stelle bauen musste. Bald stand ein festes Haus mit großer Scheune, und Salva und Parinor zogen ein.

Sie bestellten die Felder, alles gedieh, und das Wohlgefallen der Götter schien auf ihnen zu ruhen. Eines Abends jedoch zog ein Sturm von See her auf.

Die beiden sicherten Haus und Scheune und harrten die Nacht aus. Sie hörten, wie der Donner krachte, der Regen auf das Dach trommelte und der Wind wütend an den Toren riss. Am Morgen standen Haus und Scheune noch, doch Sturm und Wind hatten die Felder verwüstet. Geduldig und götterfürchtig nahmen Salva und Parinor es hin und sagten sich: "Gut, dann wollen wir es mit dem versuchen, was hier wächst, und werden Holzfäller."

Sie fanden auch gute Stämme in großer Zahl und füllten ihre Scheune. Doch da zog abermals ein Sturm vom Meer her auf, und nach einer Nacht und einem Tag des zornigen Wütens hatte der Sturm die Scheune eingeworfen, den Wald geknickt und das Holz davongeschwemmt. Salva und Parinor nahmen es hin und sagten sich voll Göttervertrauen: "Gut, dann wollen wir es mit Vieh versuchen, das können wir in den Stall bringen, wenn ein Sturm kommt."

Die Schafe gediehen ihnen prächtig, und das Wohlgefallen der Götter schien auf ihnen zu ruhen. Doch nicht lange, und wieder zog ein Sturm auf. Eine Nacht, einen Tag und noch eine Nacht mussten die beiden ausharren, ehe der Wind sich legte und der Donner verstummte. Aber ach, der Sturm hatte Balken für Balken den Stall vom Haus gerissen und die Schafe waren tot oder auseinandergetrieben.

Da jammerten Salva und Parinor nun doch, und sie stiegen auf den höchsten Berg des Windhag, um von dort die Zwölfgötter in Alveran um Hilfe anzurufen. Sie klagten den Göttlichen ihr Leid, und diese sahen, dass Salva und Parinor die schweren Prüfungen gemeinsam überstanden hatten, und waren zufrieden mit ihnen.

So trafen Salva und Parinor auf einige alte Männer, von kleinem Wuchse und mit weißen Bärten und Haaren. Die wurden Zwerge genannt und besaßen mächtige Zauberkraft. Salva und Parinor erzählten ihnen von ihrer Verzweiflung. Die Zwerge hatten Mitleid und sprachen: "Wir sind in diesem Gebirge die Wächter der Elemente, seit der Drache den großen Frevel beging. Seht, diese Berge sind wie ein Hag, eine Hecke, um die Lande dahinter vor dem Wüten der Winde zu schützen. Und so ist es wichtig, dass die Stürme hier immer wieder ihrem Zorn freien Lauf lassen, damit die Lande hinter dem großen Hag gedeihen können, denn alles hat seinen Sinn in dieser Welt.

Aber wir wollen euch helfen. Im Herzen des Gebirges werdet ihr einen Steinkreis finden, den der Drachenfluch nicht erreichen konnte. Ein einzelner Stein aus dem Herzen eingelassen in die Grundmauern wird ein Haus so stark machen, dass es jeden Sturm überstehen wird."

Die Zwerge überreichten dem jungen Paar eine feine Zaubernadel, die den Reisenden auf wundersame Weise stets die Richtung zum Herzen der Berge wies. Salva und Parinor dankten den Zwergen und zogen los. Lange und beschwerlich war der Weg der Zaubernadel, und so dauerte es viele Wochen, bis sie mitsamt dem Herzensstein wieder in ihre Heimat zurückkehrten. Schnell verbreitete sich die Kunde über den 'Windhag' und wie man sich vor dem Sturme schützen könne, denn eine Sippe trug es zur anderen. Und so setzte ein jeder, der ein Haus im Windhag errichten wollte, fortan einen Herzstein in das Fundament.

Und so ist es noch bis heute Brauch.«

—Märchen aus dem Windhag

Die Winde des Windhag

»Einst vergaß der Fischer Ruadh ein zum Trocknen aufgespanntes Netz zur Nacht in die Kate zu holen. Und als des Nachts der Wind aufkam, verfing sich eine Tochter der Winde darin, die fruchtbaren Regen spendende Tarisha, und konnte sich nicht mehr befreien. Der gestrenge Beleman hörte das Klagen des zarten Wesens, und er blies kräftig über das Land, um das Netz zu zerreißen. Doch sein Atem ließ das Wasser steigen und reichte doch nicht aus, Tarisha zu befreien, so dass sie in den Fluten zu ertrinken drohte. Da hat der Beleman den Ewigen des Meeres um Hilfe, und dieser wandte sich an seine kriegerische Gemahlin, und sie schickte den Rondrikan, des Belemans Bruder. Doch der war so wild wie die Göttin selbst und verwüstete das Land, während er die Windsbraut befreite. Aufgrund ihrer Gefangenschaft meidet die sanfte Tochter des Windes nun den Windhag – doch der Beleman bläst den Fischern allzeit zur Mahnung, und der Rondrikan sucht die Küste jedes Jahr erneut heim.«

—Märchen aus dem Windhag

Fra Baldas Schatz

»Hörens! Isch verzäll eusch jetz die Jeschicht vom Fra Balda, der alten Ratte. Der Fra, dat war 'n Strandpirat, 'n janz jemeiner. Der tat in stürmische Nächt' anner Küste bei Harben große Feuer anzünden, um zum die einfahrenden Schiffe vom Hafen wech locken und annen Klippen zerschellen lassen. Und nu kam da die Mohaka-Perle, alanfanischer Seepalast, Viertelmeile lang und mit som Paligan an Bord, und der Fra Balda macht fette Beute: Mohagoni und Jold, Perlen und Edelsteine, Jeschmeide und Waffen.

Wind und Wetter

Trotz der südlichen Lage ist das Klima um die Windhag-Berge vergleichsweise frisch. Der Küstenstreifen westlich des Gebirges steht unter merklichem Einfluss des Meeres. Während die Temperaturen in den kurzen Sommern gemäßigt bis warm sind (weiter südlich und im Phecadital bleibt es länger sommerlich), wird es in den niederschlagsreichen Wintern kalt und stürmisch; bis zur Höhe Harbens fällt ausdauernd Schnee.

Fast das ganze Jahr hindurch bläst von Westen her zwar gemäßigt, aber beständig der Beleman, der neben bis in die Gebirgstäler hinauf wallenden Nebelbänken immer zahlreiche Wolken vor sich her treibt, die spätestens am als Wetterscheide fungierenden Gebirge abregnen und die zahlreichen Gebirgsseen und -bäche speisen. Der Westwind prägt Erosion und Vegetation, beugt Sträucher und Bäume nach Osten hin und trägt salzige Wassertropfen vom Meer zur Küstenstraße, wo er die Reisenden durchnässt. Nur im Spätherbst wird es für kurze Zeit, *Belemans Atempause* genannt, trockener und windstill; zu Beginn und Ende des Winters tobt der verheerende Rondrikan an der Küste. Weiter östlich zum Großen Fluss hin ist der Beleman ob des Gebirges schwächer, und das maßvolle Wetter ist der reine Efferdssegen.

Tja, nu war klar, dat der Fra so heiße Ware nit bald losschlagen könnt, denn die Perle hatte Jeleitschutz jehabt, die se im Sturm zwar verlore hätt, die aber nu am Tach die Küste absuchten und in Harben sischer alle Niederhöllen zum Rapport jerufen hän. Wat macht also der alte Fra? Der verbuddelt den Krams inner Grotte – jeheim! Is klar: so als nur er wüsst' wo jenau. Aber isch sach' eusch, die Paligäner verstonn kein Spass: dat war ne Hetzjagd! Durschs janze Jebirge und noch weiter, und Fra Baldas janze Truppe wurd nach und nach aufjeknüpft, zack wech! Nur der Fra, den ham se nisch jekrischt, denn – pass op, jetz kommt et – als se'n schon umzingelt hän, da taucht die Wiltrut auf, die Könijin der Harpyien (wegen denne heißt übrijens uus Harben Harben), und Ratsch! packt se'n Fra anne Schultern, und Hui! fliescht se mit ihm davon. Jau, armer Kerl, dat wohl, aber so war's – und die Paligäner guckn nur dumm. Den Fra Balda hat seitdem niemand mehr jesehn und niemand weiß, wo sin Schatz vergraben liescht – außer die wilde Wiltrut vielleischt, aber wat du für die tun muss, dat se's rausrückt, dat is nix für sanfte Jemüter wie uus und soll wann anders Mal verzällt werde, harharhar!«
—*gehört in der Schifferschenke* Tiefer Anker, *Harben, neuzeitlich*

Pyrdacors Erzfrevel

»[...] *Und die Bingen des westlichen Sturmgebirges wurden erneut errichtet. 30 mal 30 Jahre wuchsen und gediehen die Westsippen und trieben die Stollen auf der Suche nach Eisen, Silber und Gold tief in das Herz der Berge.* [...]
Doch der Goldene Drache schickte – erfüllt von Neid und Hass – seine schuppenleibigen Diener aus, die Berge am Wasser zu erobern. Mit Feuer und Sternenkraft kamen sie über die Festen der Angroschim und forderten Opfer noch und noch, doch die Tore konnten sie nicht einreißen. [...]
Der Zorn des Drachen aber war ohne Grenzen, und so ließ er seinen fürchterlichsten Plan Wirklichkeit werden. Mittels verderbter Sternenkraft raubte er dem Stein der Berge das Erz, zwang es zu Leben und sandte es gegen die Angroschim. [...]
Die erzenen Sklaven waren nicht aufzuhalten und überrannten die Stollen der westlichen Sippen ohne Gegenwehr. Angrosch aber in seinem Zorn ließ das göttliche Feuer in die Hirne der Drachen über dem Gebirge fahren, und in ihrem Wahn fielen sie übereinander her, und die wenigen unseres Volkes, die es zur Oberfläche schafften, konnten so gen Osten fliehen – die Warnung jedoch kam zu spät. [...]«
—Mahnungen der Altvorderen, *geheime Lektion der Xorloscher Drachenkampfschule, auch eine Überlieferung der Geoden*

Die Region

»Hag ist ein Begriff aus dem alten Garethi und bedeutet soviel wie Hecke oder Zaun. Windhag ist also die Hecke, die den Wind abhält.«
—Tungbert der Kluge, 310 BF

Am Meer der Sieben Winde

Dichte Bergwälder bedecken das Hinterland zwischen Küste und Gebirge. Zum Meer schließt sich nur ein schmaler Streifen mit vereinzelten, von Hecken vor dem Wind geschützten Feldern an. Das Land endet als Felsenstrand voller Untiefen oder in schroffen Steilklippen mit zahlreichen Höhlen; seltener sind Sandstrände, die ihren Verlauf jedoch beständig verändern. Das dunkelblaue Meer hat unter dem Wind einen unregelmäßigen Seegang, aber eine ausgeprägte Dünung, der Tidenhub beträgt in den Buchten bis zu 3 Schritt. Viele Fischerdörfer an der vom Kalk weißen *Küstenstraße* (die ab Triveth *Klippenstraße* genannt wird) nach Grangor liegen nicht direkt an der Küste, sondern ein Stück im Landesinneren, um Rondrikanen und fußfaulen Seeräubern zu entgehen. Am Strand sind lediglich die Boote vertäut.
Schier zahllos sind die Vögel, die sich in der von den Elementen Luft und Wasser beherrschten Region offenbar sehr wohl fühlen. Neben Möwen, deren märchenhafter König *Emmeran* im Streit mit den Harpyien liegen soll, und anderen Küstenvögeln kennt man den kleinen *Blitzfuß*, der angeblich den Rondrikan voraussagt, und den *Sanin-von-Harben* mit seinen wunderschön bunten Farben. Die Herrscher der Küste und nahen Berge sind allerdings die Westwinddrachen, die sich einen zumeist friedlichen Wettstreit mit den Fischern liefern.
Die Baronie *Fuxwalden* ist seit Kurzem Teil Albernias, ist aber abseits des albernischen Pfades von **Arvun** zum Großen Fluss und des windhagschen Flusses *Windhaege* tatsächlich Niemandsland. Der kinderlose Baron *Jando von Fuxwalden* hat mit der Neuordnung des Landes resigniert und sich verbittert in den von Nebelschwaden durchzogenen *Fuxwald* zurückgezogen.
Einst war die Grenzstadt **Kellun** (500 Einwohner, ein Halbbanner der Markgräflichen Seeäxte, Efferd- und Tsa-Tempel) mit der Hafenfestung auf einer vorgelagerten Insel die nördlichste Bastion der Westflotte. Noch vor einem halben Jahrhundert wurde in der Festung, in der Junkerin *Grimmhelda von Hinterbrück* residiert, Gerüchten zufolge an 'neuen Methoden der Kriegsführung zur See' geforscht. Doch heute sind die Werkstätten verwaist. Eingerichtet wurden sie einst vom düsteren Grafen *Magnus von Werenhag*, dessen als verflucht geltende Festung durch den Fluss *Weilwasser* von **Kaltstetten** (250 Einwohner) getrennt ist. In der Gegend des heutigen Edlengutes ist es kühler als andernorts; erst im Ingerimm setzt die Schneeschmelze ein.
Hinter dem Baronssitz **Rondberg** (200 Einwohner, leerstehender Rondra-Tempel) tief im Hinterland liegt im Gebirge die beeindruckende

Steinbrüche und Bodenschätze

Die meisten Bergsiedlungen leben von ihren Steinbrüchen und der Holzfällerei, und so sind manche Ortsnamen wie Bruchsee, Kesselgrub, Salzburg oder Lichtentann gleich mehrfach zu finden. In Sträflingslagern brechen Verurteilte aus Grangorien, Windhag und Nordmarken Kalk oder schlagen Holz für die Flotte. Einst unter Aufsicht des Reiches oder der Provinz, handeln manche Aufseher mittlerweile aber auch auf eigene Rechnung und 'rekrutieren' sich neue Arbeitskräfte durchaus selbst.

Der Windhag hat praktisch keine nennenswerten Bodenschätze zu bieten, als hätte ihn jemand all seiner Metalle und hochwertigen Gesteine beraubt. In Anbetracht verlassener zwergischer Stollen, auf die man gelegentlich stößt, werden die Zwerge dafür verantwortlich gemacht. Eisen wird von den Grolmen eingetauscht. Neben Holzfällerlagern stößt man daher fast nur Steinbrüche für Kreide und Kalk, die in verschiedenen Farben gefunden und vor Ort oft auch gleich gemahlen oder gebrannt werden. In größeren Mengen gibt es noch Feuerstein, in wenigen Bergwerken werden Salz oder Pyrit abgebaut. Aus letzterem gewinnt man nicht nur Schwefel, sondern auch ein minderwertiges Gebrauchseisen für einfaches Werkzeug. Marmor findet sich nur noch in Form von Herzsteinen.

In den Steinbrüchen des Windhag, in dem Westwinddrachen kein seltener Anblick sind, wird traditionell eine *Drachenwacht* aufgestellt. Lange handelte es sich nur sinnbildlich um eine grobe Statue, die einen kleinen Menschen oder Zwergen darstellt und die wachsam zum Himmel blickt. Nur in besonders gefährdeten oder auf die Tradition bedachten Brüchen wurde die Aufgabe von einem wirklichen Menschen wahrgenommen. Die Verheerungen durch den Wurm vom Windhag haben jedoch zu einer Wiederbelebung der alten Tradition geführt.

Häufig findet man im Kreidekalk eingebettet Versteinerungen von Meerestieren und -pflanzen in allen Größen. Die reichsten Vorkommen sind der *Schneckenkamm* mitten im Gebirge und der *Muschelgrund* zwischen Harben und Triveth. Wie diese Wesen des Meeres im Kalk eines Gebirges eingeschlossen werden konnten, ist ein völliges Rätsel und sorgt für vielerlei Spekulationen unter Gelehrten.

Höhlenburg **Windischhöh**, in der seit den Dunklen Zeiten das in der Bergwelt einflussreiche Geschlecht der *Windisch* lebt. Wie manche Sippenälteste leiten sie ihre Herkunft vom alten *Windehager* Königsgeschlecht ab. Ihre Ahnen sind ebenso wie einige Herrscher der Nordmarken in verborgenen Grabmälern im ganzen Gebirge bestattet.

Das Städtchen **Triveth** (550 Einwohner, ein Halbbanner der Markgräflichen Seeäxte, Efferd- und Travia-Tempel) liegt an einem der wenigen Sandstrände und ist mit seinen zwei langen Kais nach Harben wichtigster Hafen der Region. Seit Jahrhunderten werden Junker und Hafenkommandant von der Familie Grötz gestellt (derzeit *Hildgit von Grötz*, die Tochter des Statthalters). Unmittelbar hinter Triveth steigt die Straße an und verläuft direkt an der Steilküste, stellenweise ragen die weißen Klippen bis zu 200 Schritt empor. Mancherorts erstrecken sich weitläufige felsige Abhänge mit bis zu hausgroßen Kalkbrocken weit hinaus ins Meer.

Bei der schwer befestigten Markgrafenstadt **Harben** verströmt die *Bleiche* ihr milchig-trübes, ungenießbares Wasser ins Meer. In dem extrem kalkhaltigen Fluss leben keine Fische, von einigen stark gepanzerten Arten abgesehen. Statt dessen kennt man hier, aber auch vor der ganzen Windhag-Küste zahlreiche gepanzerte Weich- und Krebstiere, wie etwa *Pfeilschwänze*, *Seeskorpione*, *Belemaniten* und *Dornmuscheln*.

Nachdem sie die gewaltige Festung *Wettershag* durchquert hat, verschlechtert sich der Zustand der Straße, die hier mehrere kurze und gefahrvolle Pässe durch das Vorgebirge aufweist. **Harpenstein** (abgeleitet von Harpyienstein; 400 Einwohner, Efferd-, Peraine-Tempel, Rahja-Schrein) mit seinen romantischen Gassen ist ähnlich wie Harben auf mehreren Terrassen in die Klippen gebaut, aber trotz der baufälligen Burg auf einer Klippe bei weitem nicht so wehrhaft. Abseits der Straße am ins Meer hinausragenden *Kap Windhag* haben am Anlege- und Trockenplatz **Thunklipp** stets mehrere Dutzend Fischer von Havena bis Bethana ihre Boote festgemacht, um ihren Fang zu verarbeiten oder Zuflucht vor Stürmen zu suchen. Händler suchen den Ort gerne auf, um unter Umgehung von Hafenzöllen an frische Ware zu gelangen. In der Nähe lebt der bekannte Geode *Greifax Windmeister*.

Die Windhag-Berge

Bestimmend für die Markgrafschaft sind die *Windhag-Berge*: Das schroffe, von Höhlen durchzogene Kreidekalk-Massiv nimmt mit seinen von dichten Misch- und Nadelwäldern bedeckten Vorgebirgen weit mehr als die Hälfte der Gesamtfläche der Provinz ein. Die höchsten der meist unbenannten Gipfel ragen um die 2.500 Schritt auf. Zu ihnen gehören das stets von Unwettern umtoste *Sturmhorn* und der von tiefen Klammen umgebene *Grimmzahn*. Etwa auf halber Höhe rahmt ein dichter Waldgürtel die Berge bis ins tiefste Tal ein; auf der Westseite liegt die Baumgrenze niedriger, und Laub- wie Nadelbäume sind hier von gedrungenem Wuchs.

Die tiefen, klaren Bergseen sind von entrückter Schönheit. Zahlreiche eiskalte Gebirgsbäche fließen in die Täler, von denen manche ständig mit Nebel gefüllt sind. Unterirdische Wasserläufe haben weitläufige Tropfsteinhöhlen von fast jenseitiger Pracht zurückgelassen, und in verlassenen Stollen der Zwerge sind zurückgelassene Gegenstände auf bizarre Weise von Kalk überwuchert. Mancherorts stehen Menhire oder gar Steinkreise aus Marmor oder Feuerstein. Doch nur die wenigsten dieser Orte sind bislang entdeckt, denn die Wege dorthin sind beschwerlich und gefahrvoll.

In den Bergseen und Tropfsteinhöhlen leben Tiere, die es nirgends sonst gibt, insbesondere Amphibien und Krebstiere; viele sind blind und von

bleicher Farbe. Die Lüfte gehören den Westwinddrachen und den Adlern, die hier ungemein große und starke Fänge aufweisen. Ihr zu einer Doppelhaube aufrichtbarer Federschopf verleiht ihnen auf den ersten Blick etwas seltsam menschenähnliches, weswegen die Einheimischen sie auch *Harpyien* nennen, während die Wesen, die anderswo als Harpyien bezeichnet werden, hier *Vogelfrauen* genannt werden (so dass Missverständnisse keinesfalls ungewöhnlich sind). Neben Gebirgsböcken leben in den Bergen viele verwilderte Schafe und Ziegen, die im Winter häufig in die Niederungen abwandern, verfolgt von Höhlenpanthern und Berglöwen.

Die Bevölkerung lebt verstreut in den Vorgebirgen und Tälern in abgelegenen, kleinen Bergsiedlungen, die selten mehr als ein paar Dutzend Bewohner aufweisen. Manche haben nur alle paar Jahre Kontakt zur Außenwelt oder gar seit Jahrzehnten keinen Steuereintreiber mehr gesehen. Einige abgelegene Gebirgstäler dienen auch als Heimstatt von Hexen und Druiden. Am westlichen Ende der *Greifenklamm*, in der das Flüsschen *Grötze* nach Norden fließt, steht unweit des gleichnamigen Dörfchens das Feste Haus **Grötzenhall**; hier soll sich einst die Stammburg der alteingesessenen Familie *Grötz* befunden haben. Am *Schattengrundpass* erhebt sich auf einer Klippe über dem Dorf **Schattengrund** (270 Einwohner) die winzige Burg *Silbergreif*, in deren Rondra-Kapelle ein Schädel des Wurms vom Windhag liegt und wo Baron *Jarek Sturmfels* (einst Vogt des heutigen Schwerts der Schwerter, Ayla von Schattengrund) das der Travia gefällige Gastrecht hoch hält. Unweit der Phecadi-Quelle liegt **Salzsteige** mit der gleichnamigen halb verfallenen Feste aus der Zeit der Theaterritter, in der die Baronsfamilie *Donnerklinge* residiert und in tiefen Höhlen das begehrte Steinsalz abbauen lässt. Hinter der ersten Bergkette von Triveth aus ist in einem ehemaligen Gutshaus ein *Kloster der Noioniten* untergebracht. Der schwerste Fall, den die Noioniten unter der Geweihten *Larissa* betreuen, ist der immer wieder ausreißende, wahnsinnige Travia-Geweihte *Radulf* aus dem Südhag, der ständig von einem ausbrechenden Weltenbrand und der Rache eines goldenen Drachen spricht.

Der Schattengrundpass

Der düstere Schattengrundpass verbindet als einzige Passstraße über die Windhag-Berge den Hafen Harben mit dem mittelreichischen Hinterland, so dass er von Fuhrwerken und Reisenden trotz der schwierigen Passage stark frequentiert wird. Der Fuhrhof *Grubrech* organisiert in Harben und Widdernhall regelmäßig Reisezüge.

Von **Widdernhall** aus führt eine Straße mäßiger Qualität durch die immer dichter werdenden Mischwälder, bis am Ende des ersten Reisetages der Weiler **Bruchsee** an der Baumgrenze erreicht ist. Hier beginnt der gefährliche *Schattengrund*, der eigentliche Pass. Von einer Zollstation weg führt der von Wagenrädern gefurchte, schmale Felspfad (der stellenweise kaum breit genug für ein größeres Gespann ist) nur wenige 100 Schritt aufwärts, ehe er abfällt und sich immer tiefer zwischen den Bergen hinabwindet.

Fast den ganzen Tag – mit Ausnahme der Mittagsstunden, wenn die Sonne am höchsten steht – liegt der Pass in dämmrigem Zwielicht, so dass man ohne Fackellicht kaum vorankommt. Vorsichtig und langsam müssen Menschen wie Tiere ihre Schritte setzen, Achs- und Beinbrüche sind hier keine Seltenheit. Meist sind die zerklüfteten Schluchten so schmal, dass entgegenkommende Fahrzeuge nicht passieren können. Ein Wagen muss zurücksetzen, bis eine natürliche oder künstlich erweiterte Stelle gefunden ist, die ausreichend Platz bietet. Es gibt nur wenige Flächen, die einem Wagenzug Platz zum Lagern bieten. Die Passstraße bei Nacht zu nutzen ist ein lebensgefährliches Unterfangen, und im Winter ist der Schattengrund manchmal monatelang zugeschneit.

Immer wieder sind Höhlen, Kavernen und Klammen zu erkennen, die vom Pass in den Kreidekalk und die Bergwelt führen. Gelegentlich windet sich ein Bachlauf zwischen den Felsen hinaus über die Straße und verschwindet auf der anderen Seite wieder zwischen den Felsen oder stürzt als Wasserfall einen dunklen Abgrund hinab. Über etwa eine Meile hinweg tost ein reißender Wildbach inmitten der Straße entlang und erschwert das Befahren zusätzlich. Von nah und fern ist hin und wieder eine Geröllawine zu vernehmen. Mehrmals im Jahr kommt es vor, dass ein Steinschlag den Pass blockiert, so dass Arbeiter aus den umliegenden Dörfern angefordert werden müssen, den Weg wieder freizuräumen. Bis dies geschehen ist, kann es sein, dass die Zugtiere, die in dieser Zeit hier keine Nahrung finden, zu sehr geschwächt sind, um die Fuhrwerke weiterzuziehen.

Schließlich steigt der Felsenweg wieder an, die Berge ziehen sich zur Seite zurück. Am Abend des zweiten Reisetages ist das Tal von **Schattengrund** erreicht – der höchste Punkt des Passes.

Der nach einer Zollstation beginnende Westpass hat nicht die beengende Düsterkeit des Schattengrunds, windet sich aber fast ausschließlich auf der ungeschützten Wetterseite in Serpentinen entlang der Bergflanken steil nach unten. Steinschläge, Lawinen und Ausschwemmungen der reißenden Sturzbäche nach schweren Regenfällen verursachen immer wieder Zerstörungen an der Straße. Am Wegesrand der Serpentinen sieht man hin und wieder die Reste jener Karren stehen, die schon die erste (beziehungsweise letzte) Prüfung der Berge nicht bestanden haben und hier zusammengebrochen sind. Da Straße und Wegrand zumeist breit genug sind, werden die Wracks einfach stehen gelassen und von anderen Reisenden als Ersatzteillager ausgeschlachtet. Während eines Rondrikans kann es indes gefährlich werden, wenn der Sturm die Wagen von den Klippen schiebt und sie auf einem 100 Schritt tiefer gelegenen Straßenabschnitt zerschmettern.

Schließlich führt die Straße durch ebenes, von flachen Hügeln durchbrochenes Gras- und Ackerland, vereinigt sich mit der Küstenstraße und erreicht **Triveth**.

Im Phecadital

Von seiner Quelle in den Osthängen der Windhag-Berge fließt der *Phecadi* durch ein fruchtbares, aber hügeliges und nur wenig besiedeltes Land, gesäumt von lichten Wäldern aus Weiden und Erlen sowie gelegentlichen Eichenhainen. Immer wieder stößt man auf verfallene Festungstürme des untergegangenen Ordens der Theaterritter. Bei **Imdal**, das bereits in Phecadien liegt, mündet die *Hefthe* (auf almadanischer Seite *Farinquir* genannt) aus dem Eisenwald in den hier schnell und schäumend durch sein 10 Schritt enges Bett fließenden Phecadi. Flößer bieten ihre Dienste an und fahren Reisende im wilden Fahrwasser bis **Venga** in Grangorien.

Der an zahlreichen kleinen Grenzfestungen vorbei fließende Fluss *Grothe* stellt auf seiner ganzen Länge die Südgrenze Windhags und des Neuen Reiches dar. Einen Steinwurf von seinem südlichen Ufer entfernt erhebt sich zwischen Windhag-Bergen und Phecanowald auf einer Länge von 30 Meilen, wenn auch mit durch Palisaden geschlossenen Lücken, der *Horaswall*. Seit Cusimo von Grangor Herr über alle hier zusammenstoßenden Lande ist – Windhag, Grangorien und Phecadien –, ist die über fünf Schritt hohe Wehrmauer mit ihren in regelmäßigen Abständen aufragenden Wachtürmen nahezu unbesetzt. Einzig die horasische Zitadelle *Phecanostein* am rechten Ufer des Phecadi, wo die Grothe mündet, und ihr mittelreichisches Gegenstück am linken Ufer, die Feste *Eslamsberge*, überwachen noch Grenzübergänge, doch der Umgang der Besatzungen untereinander ist lockerer

als einst. In Sichtweite auf das Windhager Land liegt inmitten des Dorfes **Felswacht** eine gleichnamige Burg aus der Zeit der Theaterritter. Wegen alter Feindschaften tragen im Süden selbst Bauern auf den Feldern lange Dolche mit sich, und beinahe jedes Gehöft ist mittels eines Palisadenzaunes befestigt.

Die rege genutzte *Phecadistraße* zwischen Elenvina und Grangor gewinnt durch den unbeschwerten Handel und wegen des von mittelreichischer Seite aus nicht mehr erreichbaren Hafens von Havena wieder an Bedeutung und bringt Gold in die Kassen der Kaufleute und Kleinadligen, die daher zufrieden mit ihrem neuen Herrn sind. Doch das Reisen auf der holprigen, steinigen Piste gestaltet sich strapaziös, denn wann immer die Straße ausgebaut werden sollte, begann eine weitere Krise zwischen Mittelreich und Horasreich und die Arbeiten wurden eingestellt. Von den guten Absichten künden etliche von Unkraut überwucherte Pflastersteinhaufen längs des Weges, wenige gepflasterte und gut befahrbare Wegstücke sowie mittlerweile wieder eine gelegentliche Sträflingskolonne beim Bau.

Am Großen Fluss

Grüne Hügel und Auen mit saftigen Wiesen prägen das Landschaftsbild, wenn man sich jenseits der Gebirgswälder auf der Ostseite dem *Großen Fluss* mit seinen von Bibern bevölkerten Altarmen und Uferseen nähert. Weiden und Erlen bilden Auwälder, im Norden gaben die Eichenhaine dem einflussreichen Geschlecht derer *von Aichhain* den Namen. Doch obwohl Peraines Früchte auf dieser Seite der Windhag-Berge leichter zu ernten sind als an der Küste, leben hier nur wenige Menschen, die meisten am östlichen Ufer des Flusses im nordmärkischen *Isenhag*. Seit dem verheerenden Vorstoß der Ramuchai-Orks gen Elenvina vor über 400 Jahren gab es kaum Neuansiedelungen. Als *Altes Land* wird die Gegend östlich des Flusses deshalb bezeichnet. Von Beutezügen der Rot- und Schwarzpelze künden bis heute verwilderte Weinberge, gargylenverzierte Turmstümpfe, Hügelgräber, halb in Weihern versunkene Widderstatuen und zahlreiche von Ranken überwucherte Ruinen von Tempeln und Gehöften sowie Festungstürmen aus der Zeit der Theaterritter, die hier letzte Schlachten gegen das Reich der Hochschamanin Uspuschanna schlugen und Wacht gegen die zurückgedrängten Goblins hielten.

Seit ihm durch die neu errichtete Herzog-Jast-Gorsam-Brücke zu **Elenvina**, wo die *Phecadistraße* nach Grangor beginnt, die Zolleinnahmen seiner dortigen Fährstation entgehen, ist Baron *Gringulf von Widdernhall* schlecht auf den Herzog zu sprechen. Doch mit Harben als letztem großen Hafen des Reiches am Meer der Sieben Winde hat der *Schattengrundpass* noch stärker an Bedeutung gewonnen, so dass die Fähre bei **Zinnen am Ratsforst** gut genutzt wird. Die am Ufer beginnende Schotterstraße führt am Fluss *Dunkelgrund* hinauf nach **Widdernhall**, der nach Kyndoch bedeutendsten Ortschaft der Region (350 Einwohner, gemeinsamer Tempel von Peraine und Tsa). Das wehrhafte Dorf mit dem Festen Haus *Widderstein* ist seit über 50 Jahren Sitz des zwergischen Barons.

Wo die *Windhager Au* in die sanften Hügel bei Kyndoch, die *Flachsteine* übergeht, erhebt sich abseits des Großen Flusses die vom Wind umspielte, baufällige Pfalzburg **Weißenstein** auf einem Hügel über dem gleichnamigen Dorf (200 Einwohner, Firun- und Peraine-Schrein). Wegen der Raubtiere, die in den kalten Wintern ihrer Beute in die Niederungen folgen, hat sich in der Gegend eine vom Adel geduldete Jagdtradition entwickelt – Fleisch findet sich oft auf allen Essenstischen.

Hinter der seichten, aber trügerischen *Sarpe*, die wenige Meilen südlich der Reichsstadt **Kyndoch** in den Großen Fluss mündet, endet mehr und mehr der Einfluss des Reichsregenten. Ein guter Teil der Bevölkerung sympathisiert hier insgeheim mit Albernia . Der Baron *Alluyn Farnwart von Grenzmarken* hat sich offen zu Königin Invher bekannt, seit Herzog Jast ihn enteignete und Albernias Kronverweserin *Isora Ulaman von Elenvina* zur neuen Baronin erhob. Gleichzeitig wurde Grenzmarken aus dem Windhag herausgenommen und Isoras Fürstentum Albernia zugeschlagen. Doch obwohl politisch noch immer zum Kaiserreich gerechnet, werden mancherorts die Steuern nunmehr gleich von zwei Seiten eingetrieben und der Unmut der einfachen Menschen wie des Kleinadels wächst.

Windhag im Spiel

Windhag ermöglicht eine breite Auswahl von Abenteuern. Die unerschlossene Bergwelt mit ihren nicht menschlichen oder abgeschiedenen Bewohnern bietet sich an für allerlei Wildnis- und Höhlenabenteuer oder Schatzsuchen, die raue Küste ist wie geschaffen für Piratenabenteuer. Die ungewöhnlichen Glaubensvorstellungen können manch düsteres Geheimnis verbergen. Städte und Adelshöfe hingegen sind Schauplätze für (eher bodenständige) Intrigen und Konflikte des alteingesessenen Adels untereinander und mit der neuen Verwaltung aus Grangor. Gerade im Adel gibt es die verschiedensten Fraktionen, die offen oder verdeckt für die Kaiserin, den Markgrafen, Nordmarken, Albernia oder auch nur sich selbst und den Status quo streiten. Handel und Schmuggel bestimmen das Stadtbild Kyndochs.

Aufgrund der Abgeschiedenheit vieler Gegenden müssen die Konflikte keine weitreichenden Konsequenzen in angrenzenden Gebieten haben, was Ihnen als Meister einige Freiheiten bei der Abenteuergestaltung gibt. Zudem haben viele Meisterpersonen nur eine geringe Machtbasis, so dass Helden im Windhag immer gebraucht werden.

Ein Held aus dem Windhag

Ahnen- und Heldenverehrung sind wichtige Bestandteile des Lebens, doch neben dem Wunsch nach Heldenruhm ist es häufig auch die Armut, die junge Windhager in die Ferne treibt. In einem Hungerwinter hat schon so mancher Hirte beschlossen, der Sippe nicht mehr zur Last zu fallen, und die Zerstörung ihrer Boote hat vielen Fischern keine andere Wahl gelassen, als anderswo ihr Glück zu versuchen. Durch die Umwälzungen der letzten Jahre hat sich auch das Leben vieler Adliger und Bürgerlicher verändert: Der Harbener Offizier sieht sich mit einer (unberechtigten?) Anklage wegen Meuterei konfrontiert, die Edlentochter will die Grangorer Herrschaft nicht akzeptieren oder der Kyndocher Holzhändler hat durch den Krieg in Albernia sein Geschäft verloren. Viele Motivationen sind möglich.

Helden aus Windhag haben in der Regel wenig mehr als das eigene Tal gesehen und das, was vorher wahr und eindeutig schien, ist nun in der Fremde weit weniger klar oder wird als Aberglauben abgetan. Dafür verlieren Windhager trotz Schicksalsergebenheit selten den Mut und sind Anstrengungen und Überlebenskampf von klein auf gewohnt. Und ab und an versteckt sich in ihrem Aberglauben ein Wissen, das anderswo längst vergessen ist.

Je nach Region bieten sich unterschiedliche Professionen und Hintergründe an: in Harben Armee und Flotte und die damit verbundenen Handwerksberufe, in Kyndoch phexische Professionen und in den Bergen Wildnis-Professionen und verwandtes Handwerk. Durch die Tradition der wandernden Geweihten ist es auch sehr gut möglich, einen Geweihten ohne große Bindung an einen Tempel zu spielen, während bei den magischen Professionen neben (Hain-)Druiden lediglich noch Hexen naheliegend sind.

Anspruchsvoll mag es auch sein, einen Windhager Goblin zu spielen, der auf der Suche nach einem Heilmittel für die sterbende Gigantin in die Welt der Menschen zieht.

Die Festungsstadt Harben

Einwohner: um 1.950
Wappen: in Blau drei silberne Biremen, zwei über einer, darüber eine Mauerkrone
Herrschaft / Politik: Markgraf und Admiral im Westmeer Cusimo von Garlischgrötz zu Windhag, vertreten durch Burggraf und Vizeadmiral Kühnbrecht von Grötz; Stadtvögtin und Hafenkommandantin Haldana Ismena von Streitebeck
Garnisonen: 1 Banner 'Goldene Legion', 2 Banner Markgräflich Windhager Axtschwinger, circa 20 Stadtgardisten, 3 Banner Markgräfliches Regiment 'Seeäxte', um die 300 bis 1.500 Matrosen und Seekrieger (viele davon aus Grangor)
Tempel: **Efferd**, Praios, Rondra
Gasthäuser / Schenken: Hotel 'Zur Admiralität' (Q8/P9/S14), Gasthaus 'Mastkorb' (Q5/P5/S12), Fischerschenke 'Tiefer Anker' (Q3/P2/S0), Soldatenkneipe 'Delphin' (Q3/P3/S0), Fuhrhof 'Grubrech' (etwa 40 Schlafplätze in drei Holzschuppen mit Q3/P2, dazu 1 Viererzimmer im Haupthaus mit Q5/P5, angemessene Unterbringung für Zug- und Reittiere, erfahrene Stellmacherei), mehrere weitere Kneipen und Herbergen, je eine Garküche im Fischerei- und Kriegshafen
Besonderheiten: schwer befestigter mittelreichischer Flottenstützpunkt unter grangorischer Herrschaft, wichtiger Efferd-Tempel
Handel und Gewerbe: alles, was zum Unterhalt der Flotte benötigt wird, insbesondere Fischer, Seiler, Segelmacher, Schiffszimmerleute und Schenken. Das Anwerben grangorischer Händler und Handwerker durch die Obrigkeit sorgt für Konflikte.
Stimmung in der Stadt: Misstrauen und Kompetenzstreitigkeiten zwischen Horasiern und Mittelreichern prägen das Leben. Ausgangssperren und Kontrollen sind bei jedem Anzeichen von Gefahr üblich.
Was die Harbener über ihre Stadt denken:
"Unsere Stadt? Das ist nicht mehr unsere Stadt!"
"Endlich herrscht wieder Ordnung – und Geld kommt auch ins Säckel."

Historischer Überblick

878 v.BF: Admiral Sanin I. räuchert einen Piratenhafen aus und lässt den Stützpunkt *Harpagon* errichten.
um 350 v.BF: Grenzfestung *Harpen* des Königreiches Windehag
702 BF: Nach der Flut von Havena fällt die Wahl für den neuen Standort der Westflotte auf die nordmärkische Fischerstadt Harben.
ab 940 BF: Ausbau der Befestigungen und Neuerrichtung des Kriegshafens
1002 BF: Rateral Sanin XII. wird Admiral im Westmeer und Harben Hauptstadt der neu geschaffenen Markgrafschaft Windhag.
1022 BF: Absetzung Sanins; Radulf Eran Galahan folgt ihm nach.
1027 BF: Nach ausbleibenden Soldzahlungen übernehmen Seesoldaten und Matrosen die Herrschaft; der Admiral stellt sich letztlich an die Spitze der Meuterer.
Rondra 1028 BF: Die Goldene Legion unter Befehl des neuen Markgrafen Cusimo Garlischgrötz von Grangor beginnt eine langwierige Belagerung und nimmt Harben im **Ingerimm** ein.

»Die Reißbrettstadt. Die Uneinnehmbare. Das Tor in die Greifenlande. Herrin der Windhager Küste. Viele Namen hatte ich für Harben vernommen, doch keiner vermochte mich auch nur annähernd auf die geradezu einschüchternde Wirkung vorzubereiten, die der Anblick der Hauptstadt der Markgrafschaft Windhag auf mich hatte: Der vor Befestigungen strotzende Flottenstützpunkt des Neuen Reiches ist terrassenförmig in die unmittelbar aus dem Siebenwindigen Meer aufsteigenden Windhag-Berge hinein gebaut. Eine unvergleichliche Leistung! Dies ist wahrlich eines der zwölf Menschenwunder!«
—aus einem Brief des garetischen Baumeisters Jendrik Hauer, 1008 BF

Äußere Befestigungen

Das schroffe Hügelland im Norden der Stadt durchquert die Küstenstraße in einem tiefen Graben, der über Jahrzehnte hinweg von Strafgefangenen aus dem Fels geschlagen wurde. Zu beiden Seiten des Weges erheben sich zweimal auf jeweils annähernd 100 Schritt Länge mächtige Festungswälle, die aufgrund des zerklüfteten Geländes nicht umgangen werden können und die die Schneise auch tagsüber in beklemmendes Dunkel tauchen. Die **Eslamsfeste**, die der ein Dutzend Schritt hohen Stadtmauer vorgelagert ist, ist die einzige Zugangsmöglichkeit.
Der Nordpass wirkt im Vergleich zu den südlichen Befestigungsanlagen geradezu harmlos. Hier befindet sich die *Tiefe Bresche*, eine steile Schlucht direkt vor den Mauern der Stadt, durch die der von der gelösten Kreide milchig-trübe *Fluss Bleiche* ins Meer der Sieben Winde fließt. An der engsten Stelle schwingt sich zwischen zwei Festungen die mächtige, mit Zinnen bewehrte **Siegesbrücke** über den 50 Schritt tiefen Abgrund direkt zu den Toren im äußersten Südosten der Stadt. Das archaisch wirkende Meisterwerk aus Stein soll noch aus bosparanischen Zeiten stammen und den Einheimischen zufolge 'zwergisches Zauberwerk' sein. Der atemberaubende Blick auf den Kriegshafen mit seinen klaren Strukturen lässt erahnen, warum Harben den Beinamen 'Reißbrettstadt' trägt.
Bewacht wird dieser Zugang von der grauen **Senebsfeste** am nördlichen und der düsteren **Belensfeste** am südlichen Steilhang. Durch die stark befestigten Torburgen führt der einzige Verbindungsweg vom Südpass nach Harben, und es heißt, die Tore zur Siegesbrücke ließen sich nur dann öffnen, wenn die Torflügel zur Stadt beziehungsweise zum Pass hin geschlossen sind – dies mag aber auch nur zum Mythos der uneinnehmbaren Festungsstadt gehören. Den Reisenden ergreift jedenfalls ein ungutes Gefühl, wenn er im Innenhof der Festen unter den Augen der Wachmannschaften darauf wartet, dass ihm der Weg freigegeben wird.

Zwischen den Befestigungsanlagen ist Harben streng in drei Stadtteile gegliedert: die alte *Unterstadt* im Norden, die *Oberstadt* und den *Kriegshafen* im Süden.

Die Unterstadt

Dieser älteste und am wenigsten geordnete Teil der Stadt umfasst vor allem den Norden um den Fischereihafen. Hier finden sich die Unterkünfte der einfachen Handwerker, Händler und Fischer. Viele der meist mehrstöckigen Häuser sind teils in den Fels geschlagen und haben Eingänge sowohl im Erdgeschoss als auch im Obergeschoss. Die Terrassen werden aber vor allem durch steile Treppen und die *Harbener Halbtunnel* verbunden – einfache Gassen oder schmale Hinterhöfe, deren Zugänge mit einer Mauer nebst Tor versehen sind, so dass sie sich in den Straßenfluchten nicht auf Anhieb von einem Hauseingang unterscheiden lassen. Bei der Rückeroberung Harbens brachten sie die Grangorier in arge Bedrängnis, kannten diese die 'geheimen' Verbindungswege anfangs doch noch nicht.

Der Transport von Waren ist aufgrund dieser Bauweise schwierig; nur die *Nebelstiege*, die vom Nordtor im Zickzack zum Hafen führt, weist eine für Wagen befahrbare Steigung auf. Darum finden sich hier neben der **Stadtwache** auch der **Fuhrhof Grubrech** und die Geschäfte wohlhabender Unterstädter, wie etwa das **Handelshaus Unfreud**.

Der **Fischereihafen** ist durch eine Wehrmauer in zwei Hälften geteilt. Im südlichen Teil befand sich einst der alte Kriegshafen, heute legen hier vor allem Handelsschiffe an. Im nördlichen Teil ragt der beeindruckende **Efferd-Tempel** auf steinernen Säulen bis hinaus ins Wasser. Die blauen Marmorfassaden des Tempels sind mit kunstvollen Reliefs geschmückt, die die Sieben Winde darstellen. Die Residenz des Meisters der Brandung für das Meer der Sieben Winde, *Connar von Quintian-Quandt*, besitzt einen eigenen Anlegesteg, der nur durch den Altarraum betreten werden kann. Es ist Tradition, dass Adlige, die zum Herrscher eines Lehens im Windhag erhoben werden sollen, hier im Morgengrauen an Land gehen und sich rituell waschen, bevor sie durch die Geweihten in einer Prozession zum Praios-Tempel in der Oberstadt geleitet werden, wo die Krönung oder Einsetzung vollzogen wird.

Noch immer hört man bis auf den Tempelplatz mit dem angrenzenden **Haus der Efferdbrüder** hinaus lautstarken Streit unter den Geweihten, zwischen denen es während der Meuterei der Flotte ebenfalls zum Bruch kam.

Die Oberstadt

Von den Hügeln und oberen Terrassen Harbens aus kann die gesamte restliche Stadt überblickt werden. In diesem Stadtteil leben die reichen Bürger, aber auch viele der aus Grangor stammenden Offiziere zieht es hierher, da sie der erdrückenden Architektur des Kriegshafens (im Grangorer Jargon die 'Strafkolonie') entgehen wollen. Baumeister aus dem Lieblichen Feld haben deshalb viel zu tun, Villen im Grangorer Stil neu zu gestalten.

Gegenüber des zur Ordnung der Greifenlande gehörenden, recht unscheinbaren **Praios-Tempels** aus weißem Kalk befindet sich das **Stadthaus**, von dem aus die zivilen Belange der Stadt geregelt werden. Dies ist aber einfacher gesagt als getan, hat sich doch nach der Eroberung Harbens durch die Grangorier ein verzwicktes Machtgeflecht mit unklaren Kompetenzen zwischen den mittelreichischen und horasischen Teilen der Verwaltung entwickelt. Zudem wird die Stadt in vermuteten Gefahrensituationen gänzlich dem Militär unterstellt – und dort sind die Machtverhältnisse seit der Neuordnung durch die Grangorier völlig undurchschaubar.

Zum Meer hin erhebt sich der *Burghügel* mit dem ehemaligen **Grafenpalast**, der nun dem Statthalter Windhags als Amtssitz dient. Dies hat gute Tradition, denn nur wenige der Grafen Windhags (und damit Admiräle im Westmeer) haben in der Vergangenheit tatsächlich hier gelebt. Die weitläufige Anlage hat auch unterirdische Bereiche, und es gibt neben einem eigenen Anlegesteg, dem **Admiralskai**, sogar einen geheimen Zugang zum mehr als 40 Schritt tiefer gelegenen Kriegshafen, so dass die Feste von dort versorgt werden kann. Während der Belagerung hatte Radulf Eran Galahan sich hierhin zurückgezogen und war trotzdem in der Lage, Piratenüberfälle ins Harbener Umland zu unternehmen. Im Zentrum der Palastanlage erhebt sich der älteste **Leuchtturm** Harbens. Er zeugt davon, dass den Leuchttürmen vor Windhags Küste über Jahrhunderte eine so enorme Bedeutung zukam, dass es als oberste Pflicht des Grafen galt, die Signalfeuer zu bewachen. Noch heute ist der *Markgräfliche Leuchtturmwärter* ein höchst geachteter Offiziersposten.

Auf halbem Weg vom Palast zur **Pervalsfeste**, die den Zugang zum Kriegshafen bewacht, passiert man am einstigen *Weißen Platz* – jüngst umbenannt zum **Platz der Drachentöter** – das **Sanin-Haus**. Seit der Stiftung durch den ehemaligen Markgrafen Sanin XII. werden hier weit gereiste Entdecker zu Vorträgen eingeladen, und auch manche Forschungsreise wurde in den Räumlichkeiten, die mit Kuriositäten einiger Sanin-Expeditionen vollgestopft sind, geplant. Der Verwalter *Glennir ui Altai* findet wenig Anklang unter den neuen Herrschern, wird ihm doch zu große Nähe zu Albernia vorgeworfen.

Der südliche Teil der Oberstadt hat sich ansonsten gänzlich der Versorgung und Unterhaltung der Soldaten und Offiziere des Kriegshafens verschrieben. Neben kriegswichtigen Handwerksbetrieben befinden sich hier vor allem Schenken und Gasthäuser, wie das edle **Hotel *Zur Admiralität***, wobei die Preise der Etablissements mit der Lage am Hang steigen.

In den Kneipen bleibt ein Großteil des Solds der Matrosen, der Rest wird in den Hinterzimmern verspielt, und unter Grangorer Herrschaft ist auch das Verbot der Liebesdienste aufgehoben worden.

Hier steht auch ein mannshoher **Grenzstein** auf den Felsen, auf dem in altem Bosparano der südlichste Punkt des halb vergessenen Reiches Windehag aus den Dunklen Zeiten gekennzeichnet ist (siehe Seite 14). Heute bezeichnet der Stein den westlichsten Punkt des Neuen Reiches.

Der Kriegshafen

Einst von Kaiser Perval in Auftrag gegeben, ist der **Kriegshafen** im für diese Zeit typischen schmucklos-kriegerischen Monumentalstil errichtet. Die Kasernen, Arsenale, Türme und Geschützbastionen sind aus dunkelgrauem oder schwarzem Stein gebaut und weisen kaum individuelle Züge auf, so dass sich neue Soldaten oft hoffnungslos verirren. Für alle anderen ist der Zugang zum Kriegshafen stark beschränkt; niemand gelangt ohne Erlaubnis hinein oder hinaus.

Hier ist der Heimathafen der Reste der mittelreichischen Westflotte (mit der Karracke *Prinzessin* als Flaggschiff), verstärkt um einen grangorischen Flottenverband. Das gute Dutzend Galeeren und Segelschiffe, das hier meist vor Anker liegt, wirkt regelrecht verloren im großen Hafenbecken, das bis zu dreißig Kriegsschiffe fassen kann. Nahe der **Admiralität** ist in einem eigenen **Kasernen-Bereich** der Großteil des Heeres untergebracht; der Stadtkommandant und Oberst ist zugleich Befehlshaber der Truppen Windhags.

Der Hafen liegt zwar außerhalb der alten Stadtgrenzen, doch der Wehrwall, der den Kriegshafen auch zur See hin umgibt, gilt als unbezwingbar, und niemand, der das 20 Schritt hohe Bollwerk mit seinen Pechnasen, Geschützen und dem überdachten Wehrgang gesehen hat, wird dieser Einschätzung widersprechen. Trotzdem lässt der Statthalter die Befestigungen wie überall in der Stadt weiter ausbauen, und so ist das Hämmern und Meißeln der Steinmetze so allgegenwärtig wie das Wehen des Beleman und macht den Schiffszimmerleuten unter *Trondhilde Azzenbrat* (von der es heißt, sie könne selbst ein Fischernetz abdichten) auf der kleinen **Kriegswerft** Konkurrenz.

Der **Rondra-Tempel** wird nur von zwei jungen Novizen betreut, seit der uralte Tempelvorsteher verschieden ist. Die Kommandantin der nahen **Schule der Seekadetten der Westflotte des Neuen Reiches** (siehe auch **MBK 110f.**), *Uralina von Aichhain*, hält ihre Zöglinge dazu an, den Novizen bei den Göttinnendiensten und dem Erhalt des Tempels unter die Arme zu greifen.

Das Leben in der Stadt

Der Kriegshafen ist seit jeher das bestimmende Element für das Leben in Harben. Die meisten Einwohner arbeiten auf die eine oder andere Weise für die Flotte, sei es direkt im Hafen oder zur Versorgung der Truppen. Die Beschränkungen, die die Herrschaft des Militärs mit sich bringt, werden gerne in Kauf genommen, machen sie Harben doch zu einer vergleichsweise sicheren Stadt.

Die Meuterei der Flotte hat allerdings ihre Spuren hinterlassen und die Eroberung durch die Grangorier unter dem neuen Markgrafen Cusimo von Garlischgrötz vieles verändert (siehe hierzu auch S. 24). Das Misstrauen sitzt tief im einst so sicheren und geordneten Harben. An der Oberfläche scheint die Militärherrschaft so fest wie eh und je, doch niemand weiß, wie viele Harbener insgeheim auf Seiten Albernias oder gar der Piraten stehen, wie viele Spione es in den Reihen der Soldaten noch gibt.

Immer wieder brechen Konflikte zwischen Windhager Bürgern und grangorischen Söldnern aus oder es kommt zu Prügeleien zwischen mittelreichischen und horasischen Matrosen. Viele Harbener können die jahrelang durch das Militär gehegten Vorurteile gegen die Horasier nicht einfach über Nacht vergessen und fühlen sich deshalb wie unter einer Besatzung durch feindliche Truppen. Dieses Gefühl wird durch eine gewisse Ignoranz der Grangorer Herren gegenüber Harbener Sitten und Gebräuchen durchaus noch verstärkt.

Andererseits bringt die enge Bindung ans reiche Grangor nach Jahren des Niedergangs auch endlich wieder Aufschwung und etwas Wohlstand nach Harben, so dass viele Harbener wieder eine Zukunft für sich und ihre Stadt sehen. Endlich werden wieder neue Schiffe gebaut und Kapitäne ernannt – woran das Handwerk und Handelsglück der ganzen Stadt hängt. Allerdings segelt man nun für Grangor.

Harben im Spiel

Als größter verbliebener Hafen des Neuen Reiches am Meer der Sieben Winde und Zentrum des Kampfes gegen das Piratenunwesen bietet sich Harben vor allem für Abenteuer an, die sich mit dem Meer beschäftigen – Missionen für die Flotte, Aktionen gegen Piraten, Seekonflikte zwischen Albernia und Grangor, Expeditionen des Sanin-Hauses oder Aufträge des hiesigen Efferd-Kultes, der zu viel Einfluss der konkurrierenden Tempel in Havena und Bethana vermeiden will.

Andererseits bietet auch die neue Herrschaftsstruktur in Harben einiges Abenteuerpotential. Die Ziele und Loyalitäten der verschiedenen Machthaber könnten unterschiedlicher nicht sein: Der Markgraf ist Grangorier, der Statthalter Windhager, die Stadtvögtin Horasierin, der einstige Seeoffizier des Neuen Reiches und heutige Efferd-Hochgeweihte unterliegt schwankenden Launen und das Amt des Stadtkommandanten wird öfter umbesetzt – und diese Konflikte ziehen sich durch die gesamte Flotte, ja, die gesamte Bevölkerung.

Die unklaren Machtverhältnisse können das Leben der Helden sehr schwierig gestalten, wenn sie etwa mit sich nicht ausstehenden Offizieren oder Gruppen zu tun haben oder schlicht in den Kompetenzstreitigkeiten der windhagsch-grangorischen Verwaltung aufgerieben werden, obwohl sie nur rasch einen Passierschein zum Rondra-Tempel im Kriegshafen benötigen. Es ist aber auch möglich, dass das Spiel der Macht in Harben selbst das Abenteuer ist und die Helden verhindern müssen, dass das Gleichgewicht der Kräfte aus den Fugen gerät.

Die Reichsstadt Kyndoch

Einwohner: 1.400
Wappen: schräg links geteilt, goldener Drachenkopf auf Rot, drei linke Schrägflüsse von Silber auf Blau, darüber eine Mauerkrone
Herrschaft / Politik: Reichsstadt, Stadtmeister Efferdan Windock
Garnisonen: 1 Banner Stadtwache, mehrere Dutzend Söldner
Tempel: **Phex**, Efferd, Travia
Gasthäuser / Schenken: Herberge 'Haus Weinsegen' (Q8/P9/S20), Hotel 'Fährmann' (Q7/P9/S12), Gasthaus 'Wellenbrecher' (Q4/P4/S10), Kneipe 'Zur wilden Sau' (Q1/P2/S12) und weitere Kneipen und Herbergen
Besonderheiten: weltoffene, aber wehrhafte Handelsstadt mit vielen Durchreisenden, Söldnern und Abenteurern
Stimmung in der Stadt: auf den ersten Blick wohlanständig und Phex als Händlergott zugetan, doch allerorten zahlreichen Hehler und Schmuggler
Was die Kyndocher über ihre Stadt denken:
"Wir bleiben anständig, während rund um uns Krieg und Chaos regieren."
"Hier kann ich ungestört meine Geschäfte machen. Ich habe mich mit der Stadtwache geeinigt."
"Manche Leute im Hafen sehen aus wie Spitzbuben aus dem Steinbruch!"

Stadtgeschichte

um 875 v.BF: bosparanische Siedlung an der Stelle des heutigen Kyndoch
706 v.BF: Während der Ork-Revolte wird das Dorf ausgelöscht.
circa 150 BF: Djannan ui Bennain und seine Otta gründen die Siedlung Kyndoch.
ab 250 BF: Die Baronie Kyndoch wechselt mehrfach zwischen den angrenzenden Provinzen.
22. Boron 590 BF: *Tag der Furcht*; ein unförmiges Monstrum kriecht aus dem Fluss und wütet im Städtchen.
759 BF: Teilung in die Baronie Kyndoch östlich des Flusses und die Reichsstadt Kyndoch mit Reichsland Flachstein am Westufer
1025 BF: Friedensverhandlungen zwischen Horasreich und Thorwal in Kyndoch unter Vermittlung des Stadtmeisters

Seit der Ansiedlung ausgewanderter Thorwaler prosperierte der Ort am Schnittpunkt der Handelswege aus Havena, Honingen, den westlichen Ingra-Kuppen, Elenvina und dem Windhager Hügelland. Bald war er der Hauptort einer Baronie, doch mehrere Reformen, Kriege und Intrigen ließen die günstig gelegene Ansiedlung mehrmals zwischen Albernia zu den Nordmarken wechseln. Erst die Reichsunmittelbarkeit, mit der Kyndoch zu einer nur dem Kaiser unterstehenden Reichsstadt erhoben wurde, beendete diese Streitigkeiten – bis heute.

Nach einer Zeit der Ruhe und des wachsenden Wohlstands fand sich die Handelsstadt unversehens inmitten streitender Mächte und Unruhen wieder. Der Hafen sah vermehrt Söldner und Schmuggler statt Pfeffersäcken und Handelsreisenden, doch die Stadt stellte sich rasch auf die neue Kundschaft ein. Heute präsentiert sich Kyndoch als der letzte Vorposten des Mittelreichs im Westen; insgeheim folgen die meisten Amtsträger aber dem Vorbild des unantastbaren und nach außen hin vorbildlich agierenden Stadtmeisters und sind bestechlich.

Stadtbild

Die meisten Besucher Kyndochs reisen über den *Großen Fluss* an. Zwischen grünen Wein- und Obsthängen gleitet das Schiff langsam auf

das kleine Städtchen zu, wo sich weiß gekalkte Fachwerkhäuser um den Hafen und die Hänge hinauf drängen. Zwischen Stadtmauer und Fluss herrscht ebenso Betriebsamkeit an den Kais und mehrstöckigen Lagerhäusern wie in der schmierigen Absteige **Zur wilden Sau**.

Der älteste Teil der Stadt ist der **Alte Platz** mit dem **Gründungsdenkmal**, an dem seit der Stadtgründung Berühmtheiten der Stadtgeschichte mit wechselnder Kunstfertigkeit ergänzt werden. Neben dem **Rathaus** und dem bekannten **Gasthaus *Flussvater*** mit seiner Terrasse über dem Fluss steht hier auch der öffentliche **Phex-Tempel**. In dessen Sitznischen treffen sich die Händler unter einem künstlichen Sternenhimmel zum Verhandeln und Feilschen, beflügelt durch den Wein-Ausschank des Geweihten und Ratsherrn *Phexian Rodenmacher*. In der Altstadt liegen kleine Geschäfte und Tavernen, wie der gemütliche **Beerenschüttler**, in dem oft der alte Geisteraustreiber *Grufol der Unausweichliche* sitzt und die Gäste (wohl dosiert) das Gruseln lehrt. Neben Stadtschreiber *Luigon*, der seit Jahren an einem historischen Theaterstück schreibt, wohnt hier auch der *Verrückte Polter*, dessen Gemälde schauerliche Alptraumszenen zeigen: über Schlachtfelder wütende Dämonen, in Bürgerhäusern lauernde Schrecken oder halbmenschliche Harpyien, abgebildet in satten Farben und von beunruhigendem Detailreichtum.

Im Süden führt der *Wagnerwacht-Weg* durch das laute Handwerkerviertel *Eisenhütten* mit dem **Druckhaus Kyndoch-Kontor** zum **Elenviner Tor**, vor dem Ratsfrau und Schiffbaumeisterin *Luana Talon* eine **Helling** für kleine Flussschiffe aufgebaut hat.

Oberhalb am Hang, mit besserer Luft und Aussicht, liegt das Viertel *Weingärten* der reichen Händler. Das **Travia-Tor** eröffnet hier den Weg in die Hügel Flachsteins und zum außerhalb der Stadt gelegenen **Travia-Tempel**, der Residenz der eigenwilligen *Tharike Rodiak*. Hier stand die *Burg Drachenkopf* der Kyndocher Barone; seit dem Bau der *Halburg* auf der östlichen Flussseite wurde der Drachenkopf kaum genutzt und verfiel, bis die Ruine 946 BF der Travia-Kirche überlassen wurde.

Nördlich des Travia-Tores liegt das beschauliche Viertel *Wiegelen*, in dem die einfachen Arbeiter leben. Der **Efferd-Tempel** steht nicht etwa direkt am Großen Fluss, sondern am kleinen *Goldbach*, der die Stadt durchquert. Der Bau ist häufig von Gesang durchdrungen, wenn Hochwürden *Efferhilf Angler* mit seinem Kinderchor übt. Auf den Gassen sieht man neben den Anwohnern auch gläubige Schiffer oder Schatzsucher, die hier den sagenhaften Bennain-Schatz vermuten. Im **Haus Weinsegen** gibt *Quintilio di Gondolieri* aus Bethana, der Mann der Wirtin, Fechtunterricht horasischen Stils. Am *Havenaweg*, der vom Alten Platz zum **Havener Tor** führt, steht das Haus der **Gebrüder Kartenhausen**, die Söldner teils zweifelhaften Hintergrundes vermitteln.

Das Gelände nördlich der Altstadt liegt größtenteils brach und wird als Weide genutzt. Zeitweilig hatten sich hier Vaganten und Tobrier niedergelassen, doch die so genannte **Bretterstadt** ist seit einigen Jahren nahezu leer, seit 'das Pack' auf Betreiben des Ratsherrn *Mitterhaupts-Tiefpalm* aus der Stadt vertrieben wurde. Nördlich der Stadt befindet sich der **Boronanger**.

Die von der Strömung angetriebene **Fähre** kann selbst Fuhrwerke auf die Ostseite übersetzen, wo die Reichsstraße durch die von der Stadt getrennte Baronie Kyndoch verläuft. Wegen guter Geschäfte hat die vielköpfige Flussschiffer-Familie bereits ein zweites Fährschiff in Betrieb genommen. Aufgrund eines Abkommens mit dem Baron von Kyndoch (auf der nordmärkischen Seite) dürfen Schiffe auch am östlichen Flussufer in der **Lagerstadt** anlegen, ohne erneut Zoll zu zahlen – das schnelle Verladen der Waren vom Schiff auf Wagen erleichtert den Handel über Land. So kommt es, dass manche Kutscher von Kyndoch nicht viel mehr als **Rolinas Schänke** in der Lagerstadt sehen. Seit mehreren Jahren wird diese Lösung im Stadtrat immer wieder kritisiert, doch es ist anzunehmen, dass dieser zweite Freihafen Kyndochs auch künftig ein Zankapfel bleiben wird.

Handel und Wirtschaft

Die Städter sind stolz darauf, aus eigener Kraft zu Wohlstand gelangt zu sein, und zeigen dies auch gerne. Kyndoch war lange Jahre eine saubere Kleinstadt, in der fremde Glücksritter misstrauisch beäugt wurden. Doch nun, seit rundherum Kriege und Krisen den Handel erschweren, behilft sich fast jedes Kontor mit fragwürdigen Geschäften auch jenseits des Reichsrechts und hehrer Prinzipien. In Kyndoch beginnen oder enden Handelswege und Schmugglerpfade zu albernischen Rebellen, vormals reichseigenen Steinbrüchen oder 'freischaffenden Kauffahrern' aus den Buchten der Windhagküste. Fast jeder trauert wortreich der wohlgeordneten alten Zeit nach, doch nur wenige meinen es ernst; die meisten ergreifen wie der Stadtmeister die Gelegenheit und versuchen Profit zu machen. Dabei halten die Kyndocher alles für käuflich, solange der Handel phexgefällig bleibt. Selbst wenn man sie sprichwörtlich mit den Fingern in fremden Beuteln ertappt, werden sie noch ein Geschäft zu beiderseitigem Vorteil vorschlagen.

Nach wie vor bildet Kyndoch den Umschlagplatz für Waren aus dem nördlichen Windhag. Massengüter wie Kalk, Holz, Getreide und Obst werden hier verladen, während Werkzeuge und Waffen aus dem Isenhag und Bier aus dem fernen Kosch eintreffen. In den letzten Jahren besuchen vermehrt thorwalsche Händler die Stadt und bringen Flachs, Felle oder Kunsthandwerk. Während der *Thorwaltage* im Ingerimm – gleichermaßen Warenschau und Fest der Stadtgründung – verkleidet man sich eingedenk der Drachenkopf-Otta wie die Nordländer.

Politik

Kyndoch ist eine eigenständige politische Einheit, wenn auch wirtschaftlich vom Umland abhängig wie jede Stadt. Als Reichsstadt nur der fernen Kaiserin untertan, wird sie von einem Stadtmeister verwaltet. Der untereinander zerstrittene und um Macht ringende Stadtrat – dem die drei Tempelvorsteher, örtliche Honoratioren alten Adels, die Hauptfrau der Stadtwache und einige Gildenvertreter angehören – berät den Stadtmeister *Efferdan Windock* bei seinen Entscheidungen.

Windock achtet peinlich genau darauf, dem Reich buchstabengetreu Gefolgschaft zu leisten, damit der Status der Stadt und damit sein Amt nicht in Frage gestellt werden. Weiterhin muss er dafür Sorge tragen, dass der Handel in alle Richtungen nicht zum Erliegen kommt, um seine eigenen und die Schatullen der Stadt zu füllen. So sorgt der Stadtmeister durch Raffinesse und Winkelzüge dafür, dass niemand Zweifel an Kyndochs Aufrichtigkeit hegt, und geht gleichzeitig mit harter Hand gegen jene vor, die ungewünschte Aufmerksamkeit auf die zwielichtigeren Vorgänge in 'seinem' Kyndoch lenken könnten.

Kyndoch im Spiel

Zwischen Windhager Wildnis und mehreren Krieg führenden Mächten eignet sich die Reichsstadt mit ihrer phexensgrauen Unterwelt nicht nur als letzte Station zum Erholen und Einkaufen, bevor das Abenteuer beginnt. Seien es phexische Szenen rund um Ausübung oder Aufklärung von Eigentumsdelikten, Schmuggel und Hehlerei oder aber Vorfälle mit albernischen Rebellen und übereifrigen Heerführern – Stadt und Hafen bieten abenteuerliche Gelegenheiten für Helden im Auftrag des Reiches ebenso wie für Sympathisanten der albernischen Unabhängigkeit. Dabei ist es insbesondere für Letztere notwendig, unauffällig zu bleiben, denn spektakuläre Aktionen enden nur zu rasch in der Bekanntschaft mit der Stadtwache oder rufen den Stadtmeister auf den Plan. Dieser aber lässt ohne Zögern jene fallen, die Albernia zu offen unterstützen und damit die Aufmerksamkeit des Reiches erregen.

Das Herzogtum Nordmarken

Geographische Grenzen: Nabla, Koschberge, Eisenwald, Großer Fluss, Tommel am Farindelwald
Landschaften: Nord-Gratenfels, Gratenfelser Becken, Ingrakuppen, Tal des Großen Flusses, Eisenwald, Elenviner Ebene
Wichtige Gewässer: Großer Fluss, Nabla, Tommel, Rodasch, Isen, Galebra, Ambrocebrâ
Geschätzte Bevölkerungszahlen: 230.000 Menschen, 10.500 Zwerge
Grafschaften: Stadtmark Elenvina, Grafschaft Isenhag, Grafschaft Albenhus, Landgrafschaft Gratenfels
Wichtige Städte: Elenvina (12.200), Albenhus (3.550), Gratenfels (1.860), Klippag (1.800), Twergenhausen (1.190)
Wichtige Verkehrswege: Großer Fluss, Tommel, Galebra, Reichsstraße III (Greifenpass–Honingen), Halwartsstieg, Gratenfels-Stieg, Handelsstraße von Grangor über Elenvina nach Kyndoch
Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube (vor allem Praios, daneben Rondra beim Adel, Angrosch, Efferd, Peraine und Travia), Verehrung des Flussvaters und Naturkulte in den Wäldern
Herrscher: Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss
Provinzwappen: gekrönter silberner Barsch auf blau-grün gespaltenem Schild
Sozialstruktur: mittelreichischer Feudalismus, ausgeprägtes Rittertum
Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien: vom Großen Fluss, Greifax, Hardenfels, vom Berg, Sturmfels älteres Haus (ä.H.), Ibenburg, Schleiffenröchte, Tandosch, Quackenbrück, Rabenstein, Graufurt, Firnholz, Kranick, Tannwirk, Schweinsfold, Riedenburg, Schwertleihe, Wolfsstein, Kaldenberg
Magie: Beherrschungs-Akademie (weiß) in Elenvina, Druiden im Hinterland, wenige Geoden
Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Hlûthar von Nordmarken (Rondra-Heiliger), Lechmin von Weiseprein (Praios-Heilige), König Halwart (mystischer letzter König Nordmarkens), Hilberian Praiofold III. Lumerian (Bote des Lichts, geboren als Hilberian Grimm vom Greifenstein und vom Großen Fluss), Gerigunde vom Großen Fluss, Herzogen-Wahrerin zur Priesterkaiserzeit und Stammmutter des Herzogenhauses, Quelina von Hamrath-Salmfang (Meisterin des Flusses), Brandan (historischer Geode), der Flussvater
Wundersame Örtlichkeiten: Opferschlucht, Zwergenpforte, Zwergenstadt Xorlosch, Brandans Ring
Lokale Fest- und Feiertage: Sommersonnenwende und Neujahr (1. Praios), Todestag der Heiligen Lechmin von Weiseprein (19. Ingerimm), Flussfest am 1. Efferd, Geburtstag des Herzogs (Phex), Elenviner Rossmarkt und Twergenhausener Messe im Phex, geheim: Bukenbrennen (erster Vollmond im Ingerimm, Verehrung der Erdmutter)

Von Land und Leuten

Lebensweise und Gesellschaft

»Ein ganz eigner Menschenschlag ist's, der zwischen Koschbergen, Eisenwald und Windhag siedelt, über den alten Bergkönigreichen von Eisenwald und Xorlosch. In Vielem gleichen sie den Angroschim in ihren tiefen Hallen, sagt man ihnen doch zwergischen Eigensinn und behäbigen Argwohn gegenüber allem Neuen nach. Die Bauern und Winzer selbst aber sind ein eigenbrötlerisches und schweigsames Volk, umso mehr, je weiter fort von den Städten sie hausen. In den Bergen bekommen die Dörfler ihr Leben lang kaum einen Fremden zu Gesicht. Dort blühen Aberglaube, heidnisches Ketzertum und Dunkelsinn, dem Götterfürsten zum großen Grimme.«
—Praios allein zur Ehr – Mein Wircken in Elenvina 9 bis 12 Perval, *Praiodeus Viburian van Halsing, Elenvina, 945 BF*

Den Nordmärkern zu Eigen ist ein gesundes Misstrauen gegenüber allem Unbekannten, gepaart mit bodenständiger Frömmigkeit, der auch Aberglaube nicht fern ist. Eine Dorfgemeinschaft hält üblicherweise nach außen hin zusammen wie 'Pech und Schwefel', ganz gleich, welchen Zwist es auch untereinander gibt. Dieses Misstrauen macht auch vor dem Nachbardorf nicht halt, und wenn doch eine junge Maid mit einem Burschen von außerhalb den Traviabund eingeht, dauert es lange, bis dieser 'Fremdling' als Teil der Dorfgemeinschaft anerkannt wird. Ebenfalls eine Eigenheit der Nordmärker ist die Angewohnheit, Dinge verbal unterzubewerten und mit Lob zu geizen. Das Sprichwort 'nicht geschimpft ist genug gelobt' bringt das kurz und deutlich auf den Punkt.
Der Adel unterscheidet sich dabei kaum von den Landleuten. Nach innen ist er hoffnungslos zerstritten, nach außen ein Bild der Geschlossenheit; und so brodeln Freund- und Feindschaften mit teilweise generationenlanger Tradition.
Händlern, Bauern und dem Adel der Nordmarken sagt man eine solide Bodenständigkeit nach; der schon sprichwörtliche Fleiß und die Sparsamkeit dagegen haben ihre Wurzeln in den oft bitterarmen Verhältnissen der Bergbauern und ihrer Lehnsherrn.
Rund achtzig von hundert Nordmärkern bebauen als Leibeigene die Scholle; von den verbleibenden zwanzig sind zehn Freibauern, acht Bürger und Händler in den Städten, der Rest gehört der Geweihtenschaft oder dem Adel an. An der Spitze der Herrschaft steht der Herzog, der über die Grafen gebietet, die wiederum die Barone im Lehnseid halten.
Die Grafen und Barone schulden dem Herzog Heeresgefolgschaft im Kriegsfall für zwei Monate im Jahr, von der sie sich durch die Zahlung einer Wehrsteuer freikaufen können. Das Gefolge eines Barons besteht üblicherweise aus drei bis zehn Junkern, Edlen oder Rittern, die ihre eigenen Güter – oft nur große Höfe ohne Befestigung – besitzen. Einige Freibauern dagegen verfügen über Gutshöfe, die manchem Ritter den blanken Neid in die Augen treiben.
Das Herzogtum ist ein Land der Gegensätze: Welten liegen zwischen der durch Handel reich gewordenen und für Nordmärker Verhältnisse weltoffenen Siedlung an der Reichsstraße einerseits und der kleinen Ortschaft andererseits, dreißig Meilen im Hinterland, deren Bewohner noch nie das eigene Dorf verlassen haben und das mit 'hinterwäldlerisch' am besten beschrieben ist.
Unruhe bringen die zugezogenen Albernier, Darpatier und Garetier, die vor Krieg und Dämonen in die Nordmarken flohen. Die Städte, so

klagte ein Elenviner Chronist unlängst, "sind voll von Garethern. Die bringen nichts mit und sind obendrein ein faules Pack."
Meist sind dies zugezogene Handwerker, die ob des strikten Nordmärker Gildenwesens ihre Arbeit nicht mehr ausführen dürfen und nur sehr schwer Aufnahme in die hiesigen Gilden und Zünfte finden, Krämer ohne Waren und vor allem Bauersleute ohne Land. Die Armut unter ihnen ist groß – und ihre Unzufriedenheit auch, so dass es immer wieder zu Reibereien mit den Einheimischen kommt.
Von den Erzzwergen in Eisenwald und Xorlosch haben die Nordmärker Rechen- und Baukunst, Erzverhüttung und Schmiedehandwerk gelernt und auch das bedächtige, abwartende Wesen der Angroschim übernommen, was oft als die sprichwörtliche 'Nordmärker Langsamkeit' betitelt wird. Dennoch herrscht hierzulande mehr Distanz zum Kleinen Volk als beispielsweise im Kosch: Die meisten Zwerge leben in ihren Bergfreiheiten; und nur in den Städten sieht man sie gelegentlich als Handwerker, Händler, Schmiede und Rechenmeister. So haben sie sich bis in die heutige Zeit ihre Geheimnisse bewahrt und werden mit einem gewissen Maß an Ehrfurcht und Achtung, aber auch sicherem Abstand behandelt. Immerhin waren die Zwerge 'zuerst da' und sind den Menschen in vielen Künsten weit voraus.

Speis und Trank

»Was der Bauer nicht kennt, frisst er nicht.«
—Nordmärker Sprichwort

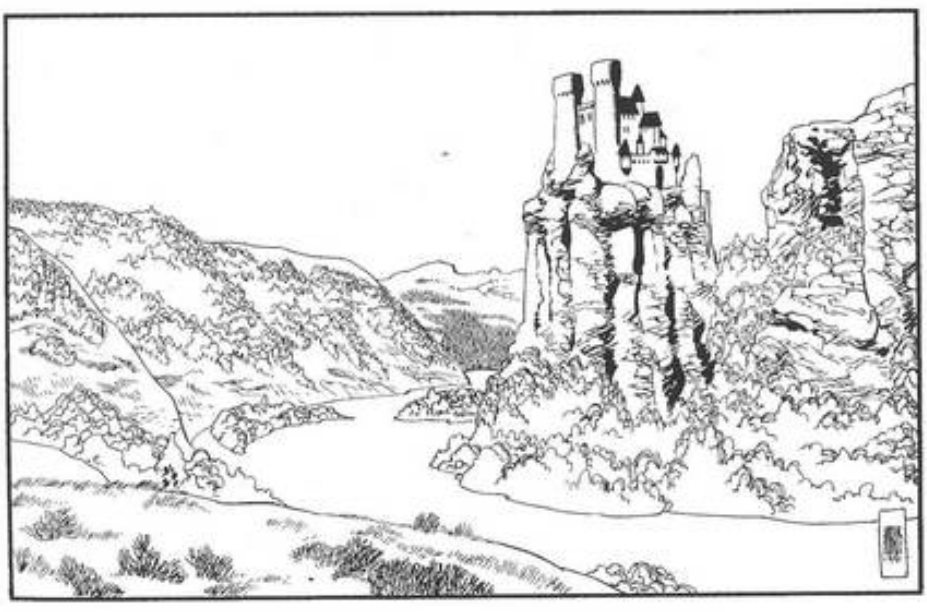
Die Nordmärker Bäuerin braut Met und Most selbst; Schnapsbrennerei betreibt sie ebenso, wenn keiner der Zehntleute des Landherren zuschaut. Wein wird im Elenviner Land angebaut. Der Gratenfelser Gagel, eine herbe Rotbiersorte, ist gleichermaßen bekannt und berüchtigt. Es heißt, das Bier der Nordmärker sei noch weitaus miserabler als die Braukunst der Erzzwerge, und wer es trinke, rufe nach Dumpfschädel.
Den Tisch der Nordmärker hat Peraine reich gedeckt: Getreidebrei aus Dinkel, Emmer, Roggen, Hirse, Buchweizen und Hafer ist das Essen der Bauern. Rüben, Linsen, Kohl, Bohnen, Zwiebeln, aber auch Obst und Nüsse gedeihen bis hinauf nach Gratenfels und füllen im Herbst die Keller. Der Große Fluss, Nabla und Tommel sind zudem reich an Gnitzen, Forellen, schmackhaften Krebsen und schweren Lachsen. Fast jeder Bauer hält Schweine, die von der Eichelmast im Wald fett und rund werden, so dass beim Schlachtfest auch Schinken und knackige Würste genossen werden. Darüber hinaus kommen praiostags auch Blechkuchen oder schmackhafte Nusstorte auf den großbäuerlichen und gutbürgerlichen Tisch. Bekannt sind die leckeren Nordmärker Pasteten, die sich nur die wohlhabenden Bürger leisten können. Der Adel hingegen labt sich an Edelkastanien und Trüffeln aus dem Elenviner Land und an Edelwild. Reh, Hirsch, Bär, Steinbock, Gemse und allerhand Federvieh wie Dommel, Reiher, Auerhahn, Rebhuhn und wilde Enten werden mit kostbaren Gewürzen vortrefflich zubereitet.

Kleidung und Rüstung

Wo Magd und Knecht Hose und Kittel aus Nessel kleiden, halten die Bauern und die zünftigen Handwerker die Tracht in hohen Ehren. Diese unterscheidet sich von Dorf zu Dorf und ebenso nach Beruf und Familienstand. Besonders am Festtag sieht man die Schmiedin oder den Bäcker in schwarzem, braunem oder grünem Lodenstoff, mit passender Haube oder Gugel, einer schmucken Schürze bei den Frauen und den rechten Kappen bei den Männern. Doch nicht allein die Traditionsliebe bestimmt die Trachten, sondern auch die empfindlichen Strafen bei Missachtung der Kleiderordnung.
Die Kleidung des Adels ist ein Mittelding zwischen Garether und Grangorer Hofmode. Der wehrhafte Adel trägt häufig Wappenröcke, Stiefel und mit Federn geschmückte Barette oder Gugeln aus feinem Stoff oder Wildleder und hält diese in seinen Wappenfarben. Lange Roben sind bei Männern wie Frauen beliebt. Auch Wams und Schaube – eine Art kurzer, in viele Falten gelegter Mantel mit weiten Ärmeln – sind häufig. Gefertigt sind die Gewänder aus geschorenem Samt mit Pelzbesatz, schwerer Wolle, glattem Bausch oder dichtem Loden. Sehr begehrt, aber selten ist der kostbare erzzwergische Brokat.
Die Farben sind zumeist dunkel. Hier zeigt sich wieder der Einfluss der Angroschim, aber auch die Prunkliebe des Adels: Satte, dunkle Farben sind teuer, vor allem das blaue Hesindigo, mit dem auch der Krönungsmantel des Herzogs gefärbt ist.
Die übliche Rüstung von Adel und Kriegern ist ein Kettenhemd über einem gepolsterten Gambeson, dazu ein Eisenhut oder Morion, wie ihn die Flussgarde trägt. Kunstvolle und kostbare Plattenharnische aus Albenhuser, Koscher und ehemals auch Wehrheimer Werkstätten sind der Schatz der Ritter und werden oftmals über viele Generationen vererbt.

Von Beizjagd, Minnesang und Wappenschild

Lesen und Schreiben können fast nur Händler, Gelehrte, Geweihte und Adlige; erstere, um Geschäfte auch mit weit entfernten Kontoren zu führen, letztere, um nicht auf die schmähliche Hilfe eines Vorlesers angewiesen zu sein. Die meisten Geschichten, Sagen und Märchen werden nur mündlich überliefert. Das Bild des Bänkelsängers auf dem Markt ist ebenso typisch für die Nordmarken wie dasjenige einer Ritterin, die ein Minnelied gemäß den ritterlichen Tugenden singt und sich dabei auf der Laute selbst begleitet.



Hoch zu Ross, den Beizvogel auf der Faust, unterwegs zur Treibjagd auf Wildscheine, zur Ansitzjagd auf Reh, Hirsch und Auerochs und im Gebirge zur Pirsch nach Gemse und Steinbock: Jagd ist eine beliebte Beschäftigung des Adels. Einem beim Wildern ertappten Leibeigenen kann höchstens Firun noch Gnade erweisen – der erboste Landherr, dem das Jagdrecht zusteht, wird dies sicher nicht tun. So mancher Bauer musste schon mit ohnmächtigem Zorn zusehen, wie eine Rotte Schwarzkittel seine Felder verwüstete, und durfte sich doch nicht gegen seines Herrn Jagdbeute zur Wehr setzen.
Schnörkellose Schlichtheit prägt die Nordmärker Heraldik. Das rondrianische Rot wird selten genutzt – es ist auch das Zeichen der Halsgerichtsbarkeit, die in nur sehr wenigen Händen liegt. Regionaltypisch ist die häufige Verwendung von Fellfarben sowie blauer und schwarzer Tinktur; an Metallen herrschen Sil-

ber (die Herzogenfarbe) und das Gold des Götterfürsten vor; Kupfer (Orange) ist fast nie zu sehen.

Feste, Feiern und Brauchtum

»Als ich an einem Rahja-Abend in das Gasthaus kam, sah ich an die zwanzig Leute, jung und alt, um eine 'Honigkuchenkaltschale' vereinigt. Bei dieser Gratenfelser Sitte wird in einen großen Napf Honigkuchen 'gebrockt' und so viel Branntwein dazugetan, dass die Brocken hochschwimmen. Diese Mischung wird dann von den Gastgebern und Gästen gemeinsam ausgelöffelt. Zu einem richtigen Einbrocken gehört auch eine gehörige Menge Wurst oder Schinken. Damit ist es nicht schwer, eine Unterlage zu schaffen, bei der sich das Eingebrockte schon maßweise tragen lässt. Der Napf im Gasthaus war denn auch der größte, den ich je in Schweinsfold gesehen.
Artig und eindringlich wurde ich genötigt, mitzutun, und man war dabei so aufmerksam, mir einen aparten Löffel zu bewilligen, den ich jedoch ausschlug. Um der alten Volkssitte zu huldigen und meinen lieben Landsleuten die frohe Stimmung nicht zu verderben, tauchte ich mit herzhafter Selbstüberwindung den gemeinsamen Löffel in die braune, brockige Brühe. Doch als meine Blicke dem Löffel folgten, fiel mir unwillkürlich ein bekanntes Gedicht ein:
"Da unten aber ist's fürchterlich,
und der Mensch versuche die Götter nicht!"
Ich versuchte es dennoch, hielt zur nicht geringen Freude der Runde gut durch und hatte mich damit in die Gemeinschaft des Dorfes sozusagen hineingelöffelt.«
—Reisebericht des Falk von Perainenfried, Schweinsfold, um 950 nBF

Viele Bräuche haben ihren Ursprung in Saat- und Ernte- oder Schlachtfesten. Am Saatfest, dem ersten Tag des Peraine-Mondes, wird in den Dörfern feierlich das Wettjagen veranstaltet, bei dem es darum geht, hoch zu Ackergaul oder Pflugochse einen grünen Kranz zu erhaschen. Wem von den Bauern- und Gesindesprösslingen dies gelingt, ist Kranzkönig oder -königin für ein Jahr.
Verbreitet sind auch die Glückstagsbräuche am 1. Phex, Neckereien, aber auch Orakel des Jungvolks. Ein Beispiel ist das Gänselaufen, bei dem ein betrunkener Ganter – blind durch einen über den Kopf gezogenen Strumpf – aus den versammelten ledigen Mädchen diejenige auswählt, die ganz sicher im nächsten Jahr heiraten wird.
Ein trauriges Ereignis ist eingetreten, wenn die 'Buntmacher' durchs Dorf ziehen: Dann steht das Begräbnis eines Kindes an, und die Jugendlichen machen die Leiche 'bunt'. Dabei schmücken sie den Sarg mit grünem Buchsbaum oder Eibe und der Sargkrone. Diese ist ein oft Generationen altes Erbstück, eine Stoffkrone auf einem weißen Linnenkissen. Die Buntmacher begleiten den Leichenzug mit Buchsbaumfackeln, um die sie bunte Stoffstreifen gewunden haben – und die dann auch das Grab zieren werden.

Die Sommersonnenwende am ersten Praios ist der höchste Feiertag Nordmarkens. Der Beginn des neuen Jahres wird mit Chorälen und einer Prozession gefeiert, bei der die Reliquien des Tempelschatzes unter das Licht des Praios-Gestirns getragen werden. Ein prachtvoller Praios-Dienst beschließt die Feier.
Weitere kirchliche Feiertage von nur lokaler Bedeutung sind der Todestag der Heiligen Lechmin von Weiseprein im Ingerimm sowie der Todestag des Heiligen Gilborn von Punin am 29. Travia. Hlûthars Fall am Tag der Ersten Dämonenschlacht ist ein Trauertrag der Rondra-Gläubigen und wird vor allem in Gratenfels begangen. In den abgelegenen Weilern und Gehöften wird insgeheim am ersten Ingerimm-Vollmond das 'Bukenbrennen' oder 'Bukenbrinn' begangen, eine Feier des im wilden Hinterland nicht auszurottenden Kultes der Erdmutter.
Die Messen und Markttage in den Städten sind Höhepunkte im Jahr jedes Händlers. Bekannt sind der Rossmarkt zu Elenvina, die Elenviner Handelshallen-Ausstellung und die Twergenhausener Erz- und Metallwarenmesse.
"Wer viel arbeitet, muss auch gut feiern", sagt sich die Nordmärkerin, und so wird das Winteraustreiben im Firun, die Weinfeste im Elenviner Land ab Mitte Travia, die Feiern zum Geburtstag des Herzogs im Phex und das Fest der eingebrachten Früchte im Travia mit einem zünftigen Mahl, Tanz und Musik gefeiert.

Musik und Tanz

Tänze auf dem Dorf sind flotte Reigen, Hüpftänze und Ländler. Am Hof werden die Dinge geruhsamer angegangen; hier ist die Pavane (ein langsamer Schreittanz) die traditionelle Eröffnung eines jeden Balles, gefolgt von munteren Reigen und Branles. Paartänze sind unbekannt, Gruppentänze mit wechselnden Partnern und festen Figuren die Regel.
Pfeifenbalg, Scheitholt (ein kastenförmiges Saiteninstrument mit einem leisen, eindringlichen Klang) und Krummhorn, Schellen und Trommeln sind bei Menschen und Zwergen gleichermaßen beliebt. Die reisenden Barden spielen Drehleier, Knickhalslaute oder Harfe, die auch am Hofe gerne gehört werden. Liebfeldische Spinette (Tischklaviere mit hohen Tönen) findet man hingegen nur an den reichsten Adelshöfen. Selten aber ist die Musik reiner Selbstzweck – meist dient sie der Begleitung bei Gesang und Tanz, der Ehrung der Zwölfe im Götterdienst oder der Motivation und dem Zusammenhalt einer Truppe.

Kunst und Handwerk

Erzzwergisch schlicht zeigen sich die Gemäuer in Dorf und Stadt, lediglich Steinmetz-Arbeiten wie Wasserspeier oder ein Fries über dem Portal sind verbreitet. 'Schön und nützlich' soll das Schaffen eines Hand-

Lied der Nordmärker Flussgarde

Horn und Pfeife klingen hell, klingen hell.
Komm, ja komm mit uns, Gesell, komm Gesell:
Lass den alten Wanderstock,
nimm den blauen Wappenrock –
sind des Herzogs stolze Garde,
ziehn mit Schwert und Hellebarde
in die blut'ge Schlacht,
tralei, ja in die blut'ge Schlacht.

Trommler, schlag und gib den Schritt, gib den Schritt,
Kameraden, auf, singt mit, auf, singt mit:
Unser Dienst und unser Ruhm
gilt Nordmarkens Herzogtum!
Denn mit Schwert und Hellebarde
hält des Herzogs stolze Garde
immer treu die Wacht,
tralei, ja, immer treu die Wacht.

Lustig Leben, Kamerad, Kamerad!
Bauersvolk ist allzu fad, allzu fad:
Haben ja den langen Tag
Arbeit nur und Sorg' und Plag',
doch des Herzogs frohe Garde
zecht mit Schwert und Hellebarde
bis nach Mitternacht!
Tralei, ja, bis nach Mitternacht!

Alle halten wir zusamm', fest zusamm',
stehn bei'nander wie ein Damm, wie ein Damm!
Schützen unser schönes Land.
In der starken Kämpferhand
zucken Schwert und Hellebarde,
hei, so kämpft des Herzogs Garde
in der grimmen Schlacht,
tralei, ja, in der grimmen Schlacht!

Einmal winkt der finst're Tod, ach der Tod.
Färbt den blauen Rock blutrot, blutigrot.
Und es rauscht der Große Fluss
dir den letzten Abschiedsgruß.
Wirst dann von des Herzogs Garde
mit dem Schwert, der Hellebarde
auf den Anger 'bracht,
Tralei, ach, auf den Anger 'bracht!

werkers sein, bestimmen viele Zunftordnungen. Hohe Handwerkskunst zeigen darum beispielsweise die mit eisernem Weinlaub verzierten Gitter des Marktbrunnens zu Albenhus oder die Brunnenfiguren des Praios-Brunnens zu Elenvina. Aber auch die mit Goldfiligran beschlagenen Einbände von Schmuckhandschriften und die Elenviner Butzenglasfenster entsprechen diesem Maß. Wollkämmer und Weber in den Städten am Großen Fluss verarbeiten albernische Wolle zu soliden Garnen und feinen Tuchen, die im Fernhandel bis Notmark und Brabak verkauft werden. Die Bergbaukunst steht in voller Blüte, und auch die starken Zünften zugehörigen Gießer, Plattner, Drahtzieher und alle Arten von Schmieden zählen nach den Koscher Handwerkern zu den besten des Reiches.

Neben profanen Gebrauchsgegenständen dient die Handwerkskunst der Huldigung an die Zwölfe: Heiligenbilder, Kapellen, aber auch Mahnmale wie der 'Zwackelfegener Totentanz' sind dafür ein eindrucksvoller Beleg: In der Isenhager Edlendomäne steht eine Reihe von kleinen hölzernen Schreinen. Alle paar hundert Schritt wird am Wegesrand eine Szene des Totentanzes dargestellt: eine tröstliche Beschreibung, wie der Tod jeden Menschen – vom Kaiser bis zur niedrigsten Tagelöhnerin – in seinen Reigen zieht und in die Zwölfgöttlichen Paradiese führt.

Handel und Wirtschaft

Durch ihre Lage am Großen Fluss und die Grenzen zu Almada, Kosch, Windhag, Albernia und Andergast spielen die Nordmarken eine wichtige Rolle im Warenverkehr des Mittelreichs. Auf dem Fluss werden in Friedenszeiten mehr Waren umgeschlagen als auf dem mühsamen Weg über den Greifenpass. Bedeutsam ist auch die nur im Sommer gangbare Eisenwalder Passstraße, auch *Via Ferra* genannt, die Almada und die Nordmarken verbindet, sowie der Handelsweg von Elenvina nach Grangor im Alten Reich. Alle großen Städte Nordmarkens liegen entlang einer dieser Routen, und der stete Strom von Waren und Menschen hat sie reich gemacht.

Die Kraft des Großen Flusses treibt im ruhigen Wasser um Elenvina viele Mühlen an. Diese mahlen nicht nur Korn, sondern pressen auch Praiosblumenkerne und Nüsse zu Öl. Papiermühlen verwandeln Lumpen und Pflanzenfasern in Rohmasse für feines Bütten, und auch Hammer-, Säge- und Walkwerke stehen am Ufer.

Der Herzog hat wegen des Krieges den Großen Fluss flussabwärts Elenvinas auf längere Zeit für viele Handelsschiffe gesperrt und lässt nur bevorzugte Handelshäuser aus der eigenen Provinz hier Geschäfte machen. Dies verschafft der Stadt viele Kran-, Stapel- und Lagergelder, hat aber die Havener Händler vom Flusshandel abgeschnitten. Dadurch hat auch der Handel von Elenvina aus nach Venga und Grangor mehr als bisher an Bedeutung gewonnen.

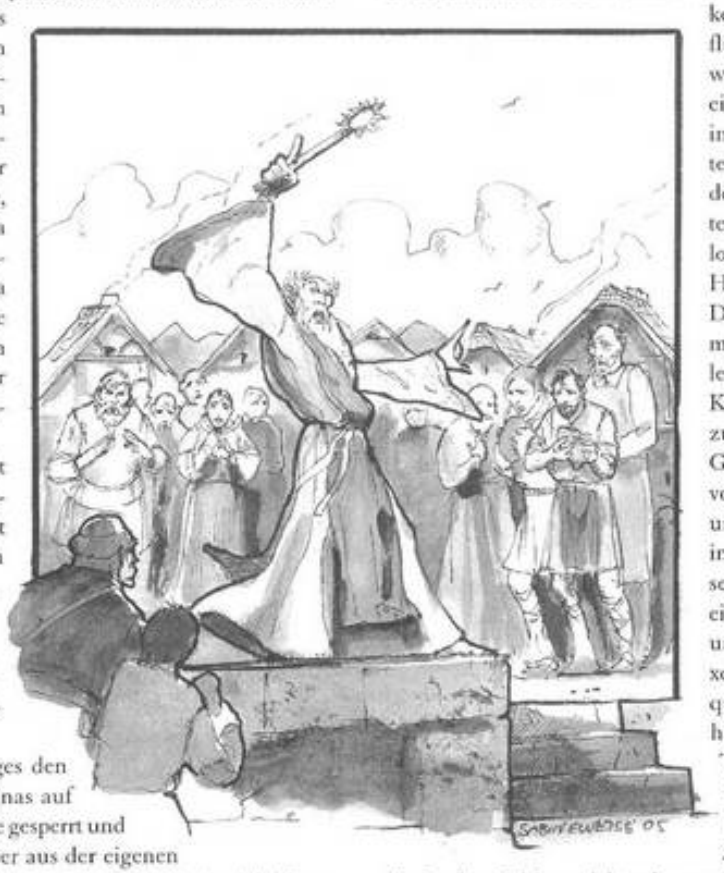
Reich an Schätzen ist Sumus Leib. Die Zwerge fördern in Eisenwald, Ingrakuppen und Vorderkosch hochwertiges Erz, und die Menschen brechen im Gebirge Granit und Kalkstein. In Gratenfels gibt es Salzvorkommen, die jedoch nur schwer zugänglich sind. In den Bergwäldern wird Holz in großen Mengen geschlagen, das als Grubenholz Verwendung findet, aber auch zu Kohle gebrannt wird, und im Sommer treiben die Stämme die Galebra abwärts dem Großen Fluss zu, wo sie dann bei Solfurt und Twergenhausen zu langen Flößen zusammengekoppelt werden, um in Albernia in den Werften und als Bauholz Verwendung zu finden. Der große Bedarf der zahlreichen Weber und Färber an albernischer Wolle sorgt dafür, dass der Herzog diesen Handel mit Albernia nicht gänzlich unterband.

Auch Küfer (Fassbinder) ist ein häufiger Beruf. Aus sorgsam geschnittenen Holzdauben und eisernen Fassreifen zimmert der Küfer Eimer, Bottiche und Fässer, in denen sich fast alles transportieren lässt. Ferdoker Bier, Albenhuser Sauerrüben oder Gratenfelser Äpfel – eingefasst geht die Ware im Karren der Fuhrleute und auf schweren Flusskähnen auf die Reise. Flussabwärts und auf dem Landweg nach Süden gehandelt werden Roheisen und Zwergenkohle, Holz, Holzkohle, Pech und Teer, aber auch Korn, Schinken, Leder und Obst, während Güter aus fernen Ländern und gepökelter, getrockneter oder gesalzener Fisch flussaufwärts getreidelt werden.

Wissenschaft und Magie

Die Nordmarken sind gewiss kein Hort der Büchergelehrsamkeit, doch unter den Handwerkern (gerade den oft zwergischen Baumeistern und Mechanici) gibt es einige brillante Köpfe. Ihre Meisterwerke sind unter anderem die vielen verschiedenen Mühlen am Fluss. Schlecht steht es um die Heilkunst: Feldscher, Quacksalber und Zahnreißer betreiben die 'Baderstuben', von denen es in fast jedem Marktflecken eine gibt; Heilmagier aber findet man fast nirgendwo.

Die Alchimisten haben einen unsicheren Stand zwischen Handwerker und 'Zauberer', der je nach Einfluss des örtlichen Praios-Geweihten weniger oder mehr Ansehen genießt; eine eigene Gilde aber haben sie nur in Gratenfels. Die wenigen Anconiter, ein Orden von Heilmagiern, aus dem Ordenshaus nahe Albenhus gelten beim Volk als nützlich und harmlos, ganz im Gegensatz zu Druiden, Hexen und sonstigem Zauberervolk. Diese werden von den meisten Nordmärkern als 'finstere Schwarzkünstler' in einen Topf geworfen – dass sie Kinder rauben, glaubt sowieso jeder zu wissen. Die Zauberkundigen ohne Gildensiegel ziehen es darum meist vor, nicht in Erscheinung zu treten, und gehen Problemen damit schon im Vorfeld aus dem Weg. In der kaiserlosen Zeit waren die Nordmarken eine Hochburg der Hexenverfolgung, und auch heutzutage landet ein 'Hexer' schnell in den Händen der Inquisition – und oft auf dem Scheiterhaufen.



Trotz aller Verfolgung ist das Druidentum lebendig wie eh und je – doch tief sind die Wälder, und der Arm des Adels und der eifrigen Praios-Inquisition reicht selten weiter als deren Blick.

Volksglaube und Heilige

»Vor Jahrhunderten haben die Herzöge der Nordmarken einen Pakt mit dem Flusswater geschlossen. Seitdem befahren die Thorwaler nicht mehr den Großen Fluss stromaufwärts Kyndochs.«

—Volksglaube am großen Strom, *Charissia Vogelsang, neuzeitlich*

Obgleich der Nationalheilige Hlûthar von Nordmarken ein Heiliger der Rondra-Kirche ist, ist es die Reichskirche des **Praios**, die das Her-

zogtum dominiert und ihre Anhänger vor allem unter Adel und Bürgern hat. Die Heilige *Lechmin von Weiseprein* verehren viele Nordmärker als 'ihre' Hochheilige und widmen ihr viele der Prozessionen zum Neujahrsbeginn.

Adel, Bürgertum und Großbauern halten den Sonnengott in höchsten Ehren und folgen der mitunter sehr strengen Auslegung der Elenviner Kirche, die zudem noch durch die machtvolle Praios-Inquisition gestützt wird. Ein Auswirkung diese Lehre ist das 'Arcanum Interdictum'. Das Magieverbot gilt in Elenvina und mehr oder minder stark in einigen Lehen im Land und reicht von der Meldepflicht aller Zauberkundigen bis zum im Elenviner Tempelbezirk gültigen Verbot aller Magie.

Rondra hat im Adel und im Kriegsvolk ihre Anhänger und ist theologisch sehr auf den heiligen Hlûthar konzentriert. Mit dem *Orden des Donners* spielen die Gläubigen der Leuin auch militärisch eine bedeutende Rolle.

Efferds wichtigster Inlandstempel steht in Albenhus. Der Launische gilt auf dem Großen Fluss auch als Herr des Flusshandels. Der Flussvater als Alveraniar oder gar Personifikation Efferds wird sehr verehrt, auch wenn die Metropolitin in Albenhus das gar nicht gerne sieht.

Der Tempel der **Hesinde** in Elenvina versucht seit einiger Zeit, dem Erzwissensbewahrer zu Silas unterstellt zu werden, um mehr Unterstützung und Förderung zu erhalten. Dies stößt in der Verwaltung der Kirche nicht nur auf Gegenliebe und wurde bislang rundweg abgelehnt wurde.

Peraine und **Travia** genießen unter den Bauern die höchste Verehrung, und häufig sieht man behauende Steine am Wegrand, die beiden Göttinnen gewidmet sind.

Die Handwerker dagegen verehren meist **Ingerimm**, oft auch in seiner zwergischen Form **Angrosch**.

Eine lokale Besonderheit ist der in einigen abgelegenen Tälern im Eisenwald beheimatete **Boron-Kult**. Er hat seine Wurzeln in der Nähe zu Punin und der weltabgewandten Lage der kargen Siedlungen im Gebirge.

Neben dem kanonischen Glauben an die Zwölfe ist unter den Bergbauern und Hirten der Glaube an die Erdmutter **Sumu** verbreitet – Näheres hierzu finden Sie auf Seite 33.

Was denken Nordmärker über ...

... Erzzwerge: pflichtbewusste Gesellen, gute Baumeister und kluge Köpfe. Sie wissen, was sich gehört und wie man sich benimmt.

... Garetier: aufgeblasen, eitel und sorglos wie die Made im Speck – Praios der Gerechte hat ihren Hochmut angemessen gestraft.

... Koscher: Sie sind gute Nachbarn und Bierbrauer – aber wenn sie mehr arbeiten und weniger feiern würden, könnten sie mehr erreichen.

... Windhager: Es ging ihnen besser, als sie noch zu unserem Herzogtum gehörten. Sie haben es nicht einfach in ihren kargen Bergen – nicht mal Zwerge gibt es dort.

... Albernier: Sie stehen mit den Feen im Bunde und begehren gegen die praiosgefällige Ordnung auf – man kann keinem von ihnen über den Weg trauen.

... Almadaner: Sie sind hitzköpfig und streitsüchtig und dabei faul – die ersteren beiden Eigenheiten allein wären nicht so schlimm. Immerhin kämpfen sie gegen die Ketzer aus der Wüste.

... Liebfelder: taschentuchwedelnde Stutzer und umständlich obendrein – sie geben nichts auf Traditionen und feste Bräuche, auch wenn man mit den Grangorern ganz gut auskommen kann.

... Thorwaler: Aufgeknüpft gehören die alle miteinander! Sie stecken mit den Albernern zusammen, haben vor 900 Jahren Elenvina niedergebrannt und sind allesamt Ketzer.

Recht und Gesetz

»Urteile werden hierzulande nach der inquisitorischen Halsgerichtsordnung gefällt. Ungleich anderen Orten im Mittelreich sind die Strafen hier angemessen und dem Herrn Praios ein rechtes Wohlgefallen, schrecken sie doch die Täter so ordentlich, so dass sich ein jeder zwölfemalen überlegt, ob er wider des Höchsten Gesetze frevelt. Eine rechte Strafe spiegelt die Untat, so wird es hier gehalten, und in den Kerker fährt nur, wer Geld auf dem Kerbholz hat. Der Rest verliert Ohr, Hand oder Hals oder front auf den Flussgaleeren oder in einer Mine.

Kein Urteil gegen einen Großbürger oder Eine von Adel fällt aber, ohne dass ein Inquisitor anwesend wäre, sind diese doch die besten Rechtskundigen im Herzogtum. Auch wider die Magier urteilt die Heilige Inquisition, und die Paktierer, Hexen und Druiden brennen, wo man ihrer habhaft werden kann.

Wahrlich, hier ist es Recht und Ordnung zu des Herrn Praios Wohlgefallen!«

—Praios allein zur Ehr – Mein Wircken in Elenvina 9 bis 12 Perval, *Praiodeus Viburian van Halsing, Elenvina, 945 BF*

Gebräuchliche Namen

Weiblich: Adelgund(e), Adula, Aluch, Amadis, Auxilia, Basilissa, Beregis, Bilhild, Boromada, Calderine, Daria, Dhuoda, Drahomira, Durinja, Eilada, Elwene, Ermelind, Fastrada, Frederun, Gelda, Gezelin, Gratfri(e)de, Grimmhel, Guda, Gundelin, Hadelin, Harlindis, Helmtrud, Hemma, (H)ermenegild(a), Hesindigund, Idra, Imelda, Isavena, Is(e)we(i)n(e), Isfrid, Isora, Ituberga (Itta), Ivetta, Jocasta, Jolenta, Lindwin, Lioba, Liud(t)birg, Luassa, Lucasta, Luzia, Madalberta, Madalin, Mafalda, Marbolena, Maura, Me(i)ngard(e), Mika, Miril, Noitburg, Oda, Odelinde, Odewinse, Odrud, Omelda, Perainhuld(a), Perihel, Phegu(n)da, Phexline, Praialda, Prainabirg, Praiob(i)erga, Praitrud, Prianna, Rabanna, Radegund, Raxa, Regintrud, Richild, Ringard, Roana, Rondralda, Rotrud(e), Sabea, Salab(i)erga, Siric, Talina, Travialin, Tsa(s)al(d)a, Utsinde, Vea, Veriya, Wiltrud, Wina, Winifred, Witta, Wolfrida, Wulfrun, Zaberga, Zaraffa

Männlich: Aarwin, Abbo, Adalhard, Adalric, Adelhelm, Aedin, Aidan, Aldebaran, Amaldus, Amiel, Angroban, Angrond, Aureus, Arsan, Baldos, Barnabas, Basin, Bellermin, Bernhelm, Bodar, Boromar, Boronslob, Brun, Celio, Cian, Dankrath, Donewald, Dorcas, Ebruiel, Eddo, Efferdfrid, Elko, Eremalrik, Ernbrecht, Firunhard, Fulger, Garmwart, Gebbert, Gerfrid, Godehard, Gorwin, Grifo, Hagrian, Hagunald, Hartuwal, Hechard, Helmbrecht, Heridan, Hesindagoras, Hilberian, Hlûthar(d), Hraban(us), Humban, Ingeras, Ingmar, Ingrawin, Irian, Jast, Jorgast, Kalver, Koradin, Leodegar, Leuenhard, Lucrann, Ma(e)dard, Manegold, Marborad, Markward, Meinwerk, Merkan, Morand, Nerek, Odumir, Ossian, Pagol, Phewin, Praiobold, Praiogrim, Praiopha(n)(tius), Praiostan, Praiowulf, Quendan, Rabanus, Radbod, Radulf, Reginbald, Rondragoras, Rupo, Sandrad, Sigred, Sirin, Traviard, Tsamar, Ucuriard, Ulfried, Vitold, Walram, Wandregisil (Wando), Welferich, Winfrid, Wunnemar, Yendan

Nachnamen: Andersin, Armshaus, Arrelfinger, Bachenbrecht, Bächerle, Bertenschlag, Bock, Dernheim, Dohlfelder, Dreyschwerdt, Eisner, Engstrand, Fatzmann, Fegentritt, Fischle, Flusswieser, Freienstetter, Gaucher, Gliependiek, Griff, Haberle, Häsler, Hintersass, Hugendubel, Isenbruckner, Kammergrad, Lausinger, Leerscheun, Kätner, Katorz, Kessler, Klippstein, Klingenbruch, Knurrpfütz, Kupferfeld, Malter, Muckenschlag, Rädle, Runkler, Salmfang, Sebelgarn, Simis, Spilman, Tobelberg, Trappdorf, Uhl, Wolfshag, Zehntner, Zweyfeldt

Gesetz ist das höchste Gut, und getreu dieser Überzeugung pflegt der Adel hierzulande die Rechtskunde wie nirgendwo sonst. Den zwergischen Grundsatz 'altes Recht ist gutes Recht' (nach dem ein altes Gesetz ein neueres über den gleichen Sachverhalt bricht) haben die Nordmärker verinnerlicht – und das uralte Kulturland am Großen Fluss hat eine reiche, lang zurückreichende Geschichte.

In hohem Ansehen steht die Rechtsschule in Elenvina, die der dortigen Wehrhalle angegliedert ist. Deren Abgänger müssen sich keine Sorgen über ihr weiteres Auskommen machen und finden üblicherweise rasch eine Anstellung bei der Handels- oder Landherrschaft.

Der Gerichtsbaum auf dem Dorfplatz ist in den Dörfern ein verbreitetes Bild – ebenso wie der Galgen, der als das uralte Zeichen der Blutgerichtsbarkeit an der Kreuzung zweier Grafenstraßen manch einen Wanderer schrecken mag.

»So du aber einen thorwalschen Flusspiraten oder einen Wegelagerer siehst, fang ihn und knüpf ihn auf.«
—aus dem Elenviner Merkh- und Richtbüchlein, *einer Sammlung herzoglicher Gerichtsbeschlüsse, Elenvina, Perval*szeit

Rechtsprechung erfolgt nach Möglichkeit unter freiem Himmel. Ein Dorfschulze hat nur wenige Befugnisse. Er darf nicht viel mehr als dem Büttel seiner Herrschaft zu melden, dass eine Straftat verübt wurde. Märkte haben mindestens das Markrecht, das falsches Maß und schlechte Ware ahnden lässt. Gericht zu halten über Vergehen ab einem bestimmten Geldbetrag – meist 12 Dukaten – oder Verletzungen, bei denen Blut floss, sind dem Hochadel vorbehalten. Dies dient einerseits der Darstellung der Macht, andererseits ist die Rechtsprechung wegen den hohen Gerichtsgebühren ein sehr begehrtes Recht unter den Adligen.

Sagen und Legenden der Nordmarken

König Halwart der Weise

»So regierte denn im fünften Jahrhundert vor dem Falle Bosparans – Wer war damals Kaiser in der frevelnden Stadt, Lechmin?! Richtig, das war Yarum-Horas, merkt es euch, Kinder! – der letzte König der Nordmarken über unser schönes Land, und das war Halwart der Weise. König Halwart war ein edler Mann, und stolz und unbeugsam, wenn es um die Wahrheit und das Recht ging – das wissen wir aus dem Elenviner Memorial des Seyfridi Stolle. Er erließ zahlreiche Weisungen und Gesetze, die bis heute gültig sind – und gut so! Die 'Bastardordnung' und das Kreidekreis-Urteil gehen zum Beispiel auf ihn zurück, aber die Feinheiten der Rechtslehre soll euch vorerst nicht kümmern, Schwester Praiengard wird euch darin unterweisen, wenn ihr alt genug seid.

Als aber im Jahre 441 vor Bosparans Fall die Lex Imperia erlassen wurde – merkt euch dieses Jahr, meine Kinder! –, die Halwart gebot, das Königreich Nordmarken – seine Grenzen waren damals noch viel weiter als heut' – in ein schnödes Herzogentum zu wandeln, da packte den König gerechter Zorn, hatte er doch die Krone mit Stolz und in Reichsdemut getragen und empfand die Reform zu Recht als Herabwürdigung seines edlen Geschlechts. Doch der Horaskaiser Yarum drohte damit, die Nordmarken mit Krieg zu überziehen und das Haus Halwarts vom Angesichte Deres zu tilgen und nicht einzuhalten, bis – so steht es geschrieben – "ganz Gratenfels von einem Ende des Großen Flusses zum anderen eine einzige schwärende Wunde sei!"

König Halwart aber versetzte, der Kaiser könne wohl das Land haben; die Herzen der Nordmärker Frauen und Mannen und ihren Stolz könne er nimmer erobern oder brechen. Jawohl, so war unser König Halwart, Kinder, und Recht hatte er!

Yarum-Horas aber zog nun seine Truppen zusammen, ließ die Enkel des Königs und die Kinder aller Mächtigen an seinem Hofe mit Hilfe schändlicher Listen – die nichts für eure jungen Ohren sind – entführen, und drohte damit, sie alle zu töten. Eine grimme Zeit war das, und König Halwart klagte laut vor dem Herrn Praios über die Ungerechtigkeit und den Sittenverfall des einstmals großen Reiches Bosparan. Der Herr aber muss den Tapferen angewiesen haben, denn noch bevor Blut vergossen und Krieg begonnen wurde, verschwand König Halwart mitsamt den Reichsinsignien seiner Königswürde, und auch seinen Hofmagier sah man hernach nimmermehr. Und als der Horaskaiser das ganze Land durchforsten ließ und den König nicht fand, als er Halwarts Erblinie für immer von der Herrschaft über die Nordmarken ausschloss, als er stattdessen Halwarts verkommenen Neffen Leowart als Herzog einsetzte, der sich selbst 'der Prächtige' schimpfte, obwohl er doch ruinös und ohne Kompetenz herrschte – sagt man nicht noch heute: „Das ist ein rechter Leowart", wenn einer seine Geschäfte nicht ordentlich führt? –, da war Kaiser Yarums Sieg freudlos und schal.

Vom Verbleib des letzten Königs der Nordmarken und der Kroninsignien ist uns bis heute nichts bekannt, doch in den Geschichten und den Herzen seines Volkes lebt König Halwart weiter. Manche sagen, er habe sich in des Flusswaters Reich begeben, mir aber erscheint es glaubhafter, dass Praios selbst ihn entrückt hat. Seitdem sind Königskrone, Szepter, Schwert und Siegel verschwunden und die Nordmarken nur noch ein Herzogtum im Reich.«
—historische Unterweisung in der Praiostagsschule von Elenvina, neuzeitlich

Die grüne Ritterin

»Teufel und Dämonen, Ihr habt Mumm, wenn Ihr nachts und bei Neumond zu reisen wagt! Aber gut, dass Ihr meine Stube noch erreicht habt. Wie? Ein Klagelied wollt Ihr draußen gehört haben – doch doch, ich glaube Euch ... Kein Wunder, dass Ihr keine Rast gewagt habt. Das muss das Lied der Grünen Weide gewesen sein, kennt Ihr die Geschichte nicht? Hier, trinkt das.

Also: In diesen unseren Landen wüteten einst die Schergen der Priesterkaiser, möge der Herr Praios ihnen vergeben, und sie verfolgten auch allerlei unschuldiges Volk für nichtige Vergehen. Doch wo immer sich ein Unrecht anbahnte, da griff die Grüne Ritterin helfend ein. Eine maskierte Streiterin mit grünem Schild war sie, mit Schwert und auf einem edlen Ross wies sie die Sonnenkämpfer in die Schranken. Niemand konnte sie besiegen, es hieß, die göttliche Leuin selbst führe ihr die Klinge.

Über hundert Götterläufe wirkte die Grüne Ritterin ihr gutes Werk – das glaubt mir ruhig, denn so wird es erzählt! – und manch' Ritterswolk wollte sich die Ehre im Duell mit ihr geben oder gar um ihre Hand anhalten. Ein Jüngling aber folgte ihr überall hin, wo sie auch auftauchte, und bat die Grüne Recken darum, ihn zum Knappen zu nehmen. Sie lehnte ab, war sie doch eine stolze Frau und brauchte keine Lanzenträger – höhö, Ihr versteht, wie ich's meine, hm? Da gab ihr der törichte Junge einen Herrschaftstrunk, um ihren Willen zu brechen. Tja, und dieser Trunk nun war von einem tückischen Inquisitor aus Gareth mit Gift vertauscht worden, so dass die Grüne Ritterin in einen ewigen Schlaf fiel. Der Jüngling wähnte sie jedoch tot und sich selbst schuldhaft an dem Unglück, so errichtete er ihr ein würdiges Grab, in welchem die Ritterin noch heute ruht und auf ihre Erweckung hofft. Sich selbst stürzte er in seinen Dolch, und zwischen den Gebeinen des Unglücklichen auf dem Grabhügel wuchs eine Trauerweide, die zu jedem Neumond ihr Leid klagt. Diese Klage müsst Ihr gehört haben ... Noch einen Becher?«
—gehört in einem Gratenfelser Dorfgasthof, neuzeitlich

Der Eisenmann

»Mein Weg führte mich nicht daran vorbei, aber eine Köhlerin am Wegrand erzählte mir, dass an einer alten Buche, über einem kleinen Bachlauf in Klippag, der Eisenmann sitze, das Skelett eines unbekannten Ritters in seiner eisernen Rüstung. Seltsam mit dem Stamm verwachsen blicke er über das grüne Meer unter sich. Der Legende nach soll hier ein Fürstensohn eine

Hlûthars Grabmal

von Wolfhardt von der Wiesen

Im Talgrund flackert Feuerschein,
wohl an die hundert Flammen.
Von Norden und Osten ziehn ihre Reih'n
sich vor der Klamm zusammen.

Das graue Felsgestein erglüht
im hellen gelben Feuer.
Die Nacht in allen Farben sprüht
und zeichnet Ungeheuer.

Da! Schleppend durch den alten Grund
ziehn schwarzgewand'te Scharen.
Was suchen sie zu dieser Stund?
Sie tragen Totenbahren.

Sie tragen Recken, zwölf an Zahl
und schreiten mit klagenden Schritten.
Zwölf Helden sie tragen, bleich und fahl,
und den Grafen in ihrer Mitten.

Den Grafen Hlûthar, vor Gareth er stritt,
gefall'n von Dämonenhänden.
Sie führen den toten Grafen mit
zu des Reiakaths schroffkalten Wänden.

Es gähnt eine Grotte, ein hohes Tor,
zwei Klippen aufragen wie Säulen.
Sie ziehen mit kaltem Schaudern durchs Tor
und hören den Wind draußen heulen.

Und drinnen weitet Granit sich und Kalk
in steinernen, winkligen Nischen:
elf Pfeiler, ein jeder ein Katafalk,
und ein Felsenthron dazwischen.

Sie betten den Mantel, den Mantel so rot,
auf den schwarzen, ehernen Quader
und darauf den Grafen, mehr schlafend denn tot –
was kümmert ihn Schlacht noch und Hader?

Dort sitzt er mit gebrochenem Blick
und hält eine Scheide in Händen –
ja, Siebenstreich war sein Schwert und Geschick,
oh, wenn sie es wieder nur fänden!

Und an seiner Seite der Helden Schar,
des Grafen treue Vasallen;
so herrschet noch immer der Heil'ge Hlûthar
in des Reiakaths heimlichen Hallen.

Doch den Eingang zur Höhle verschlossen sie
mit Felsengestein, eherner Wacht.
Das Tor zu der Grotte, es öffnet sich nie,
wird nicht einst das Siegel gebracht.

Du fragst, welches Siegel das sollte sein?
Das mag dir keiner mehr weisen,
doch gibt es ein kleines Blümelein,
das Hlûtharssiegel soll heißen.

Dryade heimlich beim Bade beobachtet und sich darob unsterblich in sie verliebt haben. Er setzte sich vor ihren Baum, und wartete und wartete, dass sie wieder heraustrete. Und als die Dryade nach Jahren den Jüngling vorfand, umschlang sie ihn für die Ewigkeit zum Dank für seine Liebe.

Ein seltsames Land ist dies, dessen Bewohner jedes Gewässer und jeden Strauch für belebt und beseelt halten.«
—aus den Reisenotizen der gelehrten Doctora Melyassa Zuberflind aus Perricum

Städte und Grafschaften der Nordmarken

Die Stadtmark Elenvina

Einwohner: um 46.000 Menschen, 500 Zwerge
Wappen: ein goldener, mit rotem Wein gefüllter Becher auf blauem Grund, das Schildhaupt von Eisenhutfeh
Herrschaft / Politik: Graf Jast Gorsam vom Großen Fluss, vertreten durch Vogt Markward von Brüllenfels-Schleiffenröchte
Baronien: Ratslande Klippag, Pfalzgrafschaft Fuchsgau, Herzöglich Bollharschen
Städte: Herzogenstadt Elenvina, Klippag, Zinnen, Alborath
Garnisonen: 8 Banner Herzoglich Nordmärkische Flussgarde, 50 Ritter vom Orden des Donners, 4 Banner Elenviner Gleventräger, 2 Banner Kaiserliche Greifengarde

Tempel (Auswahl): Praios (Elenvina, Alborath, Klippag), Efferd (Klippag, Zinnen, Elenvina), Hesinde (Elenvina), Phex (Elenvina, Alborath), Travia (Elenvina), Peraine (Alborath), Boron (Alborath)
Besonderheiten: Magieverbot in den Baronien, Pferdezucht Elenviner Vollblüter, Bosparanienwälder in Fuchsgau, Weingüter und Mühlen um Elenvina, Gebirgszug Bollhag, Praios-Heilige Lechmin von Weiseprein
Stimmung in der Grafschaft: emsig und geschäftig. In Elenvina und den Siedlungen am Großen Fluss weltoffen und aufgeklärt – für Nordmärker Verhältnisse. Hinterwäldlerisch und engstirnig dagegen im Landesinneren.
Was die Elenviner über ihre Stadtmark denken: "Solange die Albernier auf ihrer Seite des Flusses und die Dämonenknechte jenseits von Gareth bleiben, ist alles in Ordnung."

Adelsfamilien und Lehen in der Stadtmark Elenvina

Die **Baronie Elenvina**, nicht zu verwechseln mit der gleichnamigen Stadtmark, besteht aus den **'Ratslanden Klippag'**. Hinter vorgehaltener Hand heißt es vom Geschlecht derer 'von Elenvina', die Familiengründerin sei ein Bastardkind eines ehemaligen Herzogs gewesen. Die augenblickliche Baronin von Elenvina ist Idra ni Bennain.
Herzöglich Fuchsgau (Wappen: zwei goldene Sterne getrennt durch eine liegende goldene Mondsichel auf Blau) war lange Zeit Streitthema zwischen den vielen Erben der erloschenen Grafenfamilie Grötz.
Erst mit dem Frieden von Weidleth zwischen dem Alten und dem Neuen Reich wurde der lange Streit beigelegt und Herzog Cusimo von Garlischgrötz mit den Lehen Kaiserlich Pheeadien und Windhag abgefunden. Das verwaiste Gut Fuchsgau fiel wieder an den Herzog zurück.
Das dritte Lehen, **Herzöglich Bollharschen** (Wappen: zwei gekreuzte silberne Hellebarden auf schwarzem Grund), untersteht Vogt Helmbrecht von Bösenau, einem gerissenen Verwalter und kühl kalkulierendem Taktiker.
Viele Unterlehen der Stadtmark, oft nur Gutshöfe, sind in den Händen getreuer Ministerialen des Herzogs. Diese sind schon über viele Generationen hinweg in der Verwaltung von Residenzstadt und Herzogtum tätig; die Familien Schleiffenröchte, von Bilgraten, Harthals, Bösenbursch und Schellenberg sind in Diensten und Posten im ganzen Elenviner Land zu finden.

Das Bavernland um Elenvina – Klippag und Fuchsgau

»Wenn der Herbst ins Land kommt und die Blätter der Bergwälder sich in den Farben von Praios und Travia kleiden, ist die Reise auf des Flussvaters Rücken wie die Fahrt durch eine andere Welt. In sattem Fahlgelb, Weinrot und leuchtendem Gold erglühen die rebenbestandenen Hänge, gekrönt von einem Wald aus Bosparanien, als wolle das Land selbst dem Götterfürsten huldigen. Als ein blauer Schatten, silbergekrönt, wacht der Eisenwald am Horizont.

In den Dörfern aber feiert das Volk das Fest der eingebrachten Früchte und genießt mit unzüchtigem Gehabe den halbvergorenen Traubenmost. Nicht besser sind sie dabei als die sittenlosen Südländer drunten am Yaquir.«

—Praios allein zur Ehr – Mein Wirken in Elenvina 9 bis 12 Perval, *Praiodeus Viburian van Halsing, Elenvina, 945 BF*

Die dicht besiedelte Stadtmark Elenvina reicht von der Windhager Grenze bei Klippag und dem fruchtbaren Tiefland in Fuchsgau bis in den Eisenwald nach Herzöglich Bollharschen. Alle drei Baronien reihen sich an den Großen Fluss, die Lebensader der gesamten Nordmarken. Ruhig fließt der Große Fluss im Elenviner Umland. Breite Altarme, bestanden von Hängeweiden und Röhricht, sind Brutstätten für Vögel ebenso wie für die unausrottbaren Piraten. Der Windhag hält die Stürme ab, die über das Meer der Sieben Winde herantoben, und auf fruchtbarem Schwemmland tragen die Äcker im fast schon liebfeldischen Klima reiche Frucht. Es heißt, dass in den Nordmarken der Frühling in Elenvina beginnt, den Großen Fluss aufwärts wandert und Gratenfels erreicht, ehe in den Bergen der Schnee auch nur taut.

Zollburgen, oft nur ein Bergfried mit Rundmauer, säumen die Grenze entlang von Fluss und Reichsstraße. Diese ist gut instand gehalten, was seit einigen Jahren der Herzog aus seiner eigenen Schatulle zahlt, damit Handel und Wandel auch auf des Reiches Wegen blühen. Sie führt auf halber Höhe über die flachen Hügel und meidet sumpfige Stellen. Direkt am Wasser verläuft nur ein schmaler Treidelpfad, der in **Klippag** wieder mit der Reichsstraße zusammenführt.

Name: Klippag
Einwohner: um 1.900 Menschen
Wappen: vier goldene Lilien auf Blau neben goldenem Flusspferd auf Hermelin
Herrschaft / Politik: Idra ni Bennain von Elenvina, vertreten durch Vogt Radulf von Elenvina
Garnisonen: 1 Halbbanner Herzogliche Flussgarde, zwei Dutzend Mann Stadtgarde
Tempel: **Praios, Efferd**, Peraine, Phex-Schrein, Kapelle der Heiligen Canyzeth (Hesinde)
Wichtige Gasthöfe: Hotel 'Ratshof' (Q7/P7/S20), Gasthof 'Elenviner Ross' (Q4/P3/S15), Schenke 'Trüffelschwein' (Q3/P2/S0) mit bäuerlicher Küche
Besonderheiten: Burg Klippag beherrscht auf der einzigen Anhöhe im Umkreis Fluss und Reichsstraße. Ihre schweren Geschütze kontrollieren den Flussverkehr und schützen vor Piraten. Klippag hat einen guten Hafen, besitzt das Stapelrecht und ist darum ein wichtiger Markt. Ein halbes Dutzend Mühlen reihen sich am Fluss, darunter eine Walkmühle und ein Hammerwerk zwergischer Fertigung.
Stimmung in der Stadt: Zufriedenheit einer behäbigen Handelsstadt, die im Schatten des großen Elenvina gut lebt.
Was die Klippager über ihre Stadt denken: "Der Krieg ist schlecht – Waren nach Havena werden kaum noch über Klippag verschifft. Dafür fließt aber umso mehr Verkehr über die Reichsstraße nach Grangor, so dass alles doch nicht so schlimm ist."

Abseits der Reichsstraße liegt das schmucke Dorf **Trelm** mit seinen weit über die Stadtmark hinaus bekannten Glasbläsern. Die Herstellung seines typischen dunkelgrünen Glases ist ein Geheimnis weniger Handwerkerfamilien.

Am Hauptarm des Großen Flusses wacht **Zinnen am Ratsforst.** Auf der ganzen Flussfront nach Albernia wird die Stadt von einer fünf Schritt hohen Schildmauer gesäumt; ein einziges Tor bietet Zugang. Ihr Name stammt von den Zinnschmieden, die neben kunstvollen Tellern und Gefäßen vor allem mit den Glasplatten aus Trelm die bunten Elenviner Butzenscheiben herstellen.

Südlich der Herzogenstadt erstreckt sich **Herzöglich Fuchsgau.** Ein Banner Flussgarde achtet darauf, dass die Nachbarn in Windhag und Almada die Grenzen respektieren.

Der Burgberg von **Burg Grötz** ist die höchste Erhebung einer Hügelkette, die sich vom Südufer des Großen Flusses zu den ersten Ausläufern des Eisenwaldes zieht. Es heißt, dass der letzte Spross der Hauptlinie der Grötz, Barnabas, seit seinem Tode vor 350 Jahren als 'weißer Mann' umgehe. Der jetzige Burgherr, Arngrimm von Starkenrast, scheint sich jedoch mit seinem Vorgänger abgefunden zu haben.

Weiter im Süden, der Grenze zu, liegt das Rittergut **Altprein**, das der Familie von Weiseprein zu Lehen ist. Von dort stammt die Praios-Heilige Lechmin von Weiseprein, die besonders in Elenvina verehrt wird.

Vom Fluss ins Gebirge – Herzöglich Bollharschen

»Ein schroffer, lang gestreckter Gebirgszug, der Bollhag, begrüßt den Wanderer wenige Tage nach Elenvina. Über dunkelgrünen, mit Fichten bestandenen Hängen ragt der scharfe Kamm dieses Eisenwalder Vorgebirges silbergrau und bis in den Ingerimm hinein schneebedeckt in den Himmel, ein vielschichtiges Kalk- und Schiefergestein, das an den Blätterteig der Elenviner Bäcker erinnert. Kaum sind hier einzelne Gipfel voneinander zu unterscheiden, nahezu fugenlos ist dieser natürliche Wall, der sich im Süden als Phecanowald bis ins Horasreich hinzieht und der lange zuvor selbst die wilden Thorwaler an sich abprallen ließ wie Brandung an den Felsklippen.«

—Im Zeichen Praios' – Meine Reisen durch den Eisenwald in den Jahren 6 bis 8 Perval, *Praiodeus Viburian van Halsing, Elenvina, 944 BF*

Die Via Ferra oder Eisenstraße durchzieht den gesamten Eisenwald bis nach Bangour in Almada. In den Wintermonaten gerät das Überqueren mancher Pässe zu einem Abenteuer, und zwischen Boron und Phex ist überhaupt kein Durchkommen möglich. In den anderen Zeiten ist die Straße zwar mit Ochsenkarren befahrbar, doch ist es ratsam, Maultier, Pferd oder besser noch die eigenen zwei Beine für die Durchquerung des Eisenwaldes zu nutzen.

Die Herzogenstadt **Alborath** mit ihren knapp 800 Einwohnern ist ein ummauerter, wehrhafter Handelsort. Dort bietet das schmucke Gasthaus *Falle* die beste Unterkunft und Küche. Hinter Alborath wartet ein beschwerlicher und mühevoller Aufstieg in das raue Bergland, ungezähmte Wildnis, in der man mit viel Glück einmal einem Hirten oder Köhler, mit weniger Glück aber einer Horde Wegelagerer oder einem Rudel Wölfe begegnet.

Häufig, wenn der Beleman vom Westen tief liegende Gewitterwolken mitbringt und sie sich am Bollhag abregnen, verwandelt sich die Herzogsstraße hier in einen wahren Schlammstrom, durch den es kein Durchkommen gibt.

Im Schatten des Hohen Negarret führt die Straße schließlich über den **Pass von Amradosch.** An diesem kahlen Bergsattel, auf dem über die wenigen Grasbüschel stets ein schneidender Wind pfeift, trifft ein niedrigerer Gebirgszug auf den Bollhag. Hier wacht die zur Hälfte in den Fels gebaute Vogtsburg **Harschberg** über den Pass und das umliegende Herzogsland. Auf dem Bollhag sind einige halb verfallene Verteidigungsanlagen teils auf, teils in den Fels gebaut. Gegen wen sie erbaut wurden, weiß heute niemand mehr – allein einige Berghänge der Umgebung zeigen Spuren von Schlacke, als wäre der Felsen unter großer Hitze verformt worden.

»Die Straße erklimmt eine erste Felsbarriere und überquert eine mit Fichten bestandene Hochfläche. Im Spätsommer und Herbst, nach starken Re-

Peraines Gaben – von Ackerbau und Landwirtschaft

»Wenn der Travienmond nicht hilft, ist dem Winzer nicht zu helfen«
—Elenviner Bauernregel

Kleine Äcker und Flurstücke prägen wie ein bunter Flickenteppich das Bild dieser Landschaft. Feldsteinmauern und Hecken aus Schlehen, Beeren und Hollerbüschen halten den Wind und das Wildgeziefer ab und schützen die Feldfrüchte. Kirschen, Pfirsiche, Quitten und Birnen gedeihen in dem milden Klima gut, eine Spezialität sind die in Buchen- und Bosparanienhainen wachsenden Trüffel, die im Herbst mit darauf abgerichteten Hunden oder Schweinen gegraben werden.

In den Weinstuben Elenvinas huldigen die Nordmärker dem Gebot, dass man einen Wein dort trinken müsse, wo er wächst. Auf den Fuchsgauer Hügeln gedeihen roter und weißer Geron, der trockene 'Schwarze Elenviner' und der fruchtige Trollberger. Dieser ist ein schmackhafter Tropfen, bildet zusammen mit Geron- und Elenvinerreben aber meist nur die Grundlage für den als 'Elenviner' bekannten billigen und gesichtslosen Landwein.

Vom Maringer Fleckvieh (einer Rinderrasse) bis zu den Klippager Krummhörnern (Ziegen) gibt es eine Unzahl von regionalen Viehsorten. Weithin über die Nordmarken hinaus berühmt aber sind die stolzen Elenviner Vollblüter, deren Gestüte sich vor allem im Elenviner Umland finden. Hier werden alle fünf Blutlinien (Chalik al'Kalif, Nazir al'Orhima, Cherun al'Damacht, Alrik al'Djinn und Shabob al'Raschtul) gezüchtet. Das Stammgestüt der Elenviner Rasse befindet sich in Gut Grötzentrutz.

genfüllen, wachsen hier die Pilze in mehrfachen Hexenringen, und der Volksglaube berichtet, dass sich an diesem Ort oft die Töchter Satuarias versammeln. Wer hier zu nächtigen gedenkt, den wird man eindringlich davor warnen, sein Lagerfeuer aus den Augen zu verlieren. Denn dann lenken die Schritte des sich rasch Verirrenden ihn zu einer windschiefen Kate, aus deren Türspalt ein einladender Lichtschein tritt. Doch wehe dem, der die Pforte überschreitet, denn er wird nicht mehr zurückkehren.
Wer jedoch die Nacht übersteht, der macht sich auf, den Bollhag zu überwinden. Der Höhenkamm zergliedert sich hier in eigenartige, silbergraue Kalkformationen, gezackte Felsnadeln, schroffe Hörner und Schlote mit lotrechten Wänden.
Erst wenn man unmittelbar vor ihm steht, bemerkt man den Hexenschritt, einen engen Pass zwischen zwei fast senkrechten, mehrere Dutzend Schritt hohen Wänden. Ein schneidender Wind pfeift durch den Felsspalt, der kaum breiter ist als die Via Ferra selbst. Nach nur wenigen Schritten kehrt sich das Gefälle um, der Wanderer tritt auf eine von unzähligen Findlingen bedeckte Alm. Der lange Abstieg beginnt, der mittäglichen Praiossonne entgegen.«
—aus einem Reisebericht des Lucco Compallyeone, Elenvina, 1024 BF

Nach dem Abstieg vom Hexenschritt durchquert die Via Ferra einen kühlen, von den Ruinen zahlreicher Kanäle und Aquädukte durchzogenen Talkessel. In der Mitte der Doline zeugt die Ruinensiedlung **Altenpfort** von besseren Zeiten. Der Tiefenbach, der hier entspringt, versickert einige Meilen südlich im zerklüfteten Gestein. Keine Zollstation hindert hier den Warentransport, doch treibt in dieser Gegend eine Räuberbande ihr Unwesen, die im unübersichtlichen Grenzgebiet zwischen den Nordmarken und Almada haust und sich bislang jeglicher Verfolgung entzieht.

Die Via Ferra aber zwängt sich zwischen den zwei weiß gekrönten Granitmajestäten Waldstein und Hohenwaldstein hindurch. Nachdem der Wanderer die Eisenpforte durchschritten hat, erreicht er das **Harschfeld**, eine karge, von seltsamer Poesie erfüllte Hochebene. Zahlreiche Geröllfelder und weite, von Heidekraut und Krüppelkiefer bedeckte Flächen prägen das Bild. Die schulterhohen Decken halbverfallener, von Brennnesseln umringter Steinhütten zeugen von einer Zeit, als die Bewohner der Twergenwacht, des westlichsten Zugangs zur Bergfreiheit Eisenwald, hier ihre Ziegen hüteten – auf der Oberseite ihrer Höhlen, die sich hier unter der Erde im porösen Kalk viele Meilen entlang ziehen. Doch längst haben die meisten der Angroschim das Shakadok, wie sie das Harschfeld nennen, aufgegeben und kaum mehr sieht man einen der kurzbeinigen Hirten mit der Flöte in der Tasche und der Axt auf der Schulter, Wölfen und Wegelagerern zur Wehr.

Der Isen, der die Grenze der Grafschaft bildet, hat sich hier so tief in den blanken Fels eingegraben, dass er nur für mutige Kletterer passierbar ist. Die einzige Stelle, die auch Reittieren und Karren einen Übergang ermöglicht, liegt beim heutigen Dorf **Eisenbrück**. Hier neigen sich die Ränder der Schlucht hoch über den tosenden Wassern bis auf dreißig Schritt zueinander. Diese Entfernung wussten die erzzwergischen Baumeister mit einem Meisterwerk zwergischer Baukunst zu überwinden: einer Steinbrücke, die sich, von zahlreichen Rundbögen getragen, über den Talgrund spannt.

Mit der **Eisernen Brücke** nun steht und fällt letztlich der gesamte direkte Lastverkehr zwischen Punin und dem Großen Fluss. Sie ermöglicht es den Handelszügen, die gerade für dickbäuchige Schiffe riskanten Stromschnellen der Opferschlucht zu vermeiden. Seit Generationen ist das Dorf Eisenbrück und die Brücke darum ein Zankapfel zwischen den Baronen von Bollharschen und ihrem Isenhager Nachbarn Rabenstein.

Die Stadtmark Elenvina im Spiel

Die Region Elenvina ist einerseits durch Handel, Pferdezucht und Ackerbau, andererseits aber auch durch das

Flora und Fauna

Im ganzen Eisenwald weit verbreitet sind Rabenvögel: Dohlen, Raben und die seltsamen 'Waldrappen'. Adler und Falken sind die Könige der Luft; die Bolle dagegen ist ein müde dreinblickender Vogel mit dümmlichem Gesicht, den man außerhalb Bollharschens meist vergeblich sucht. Auerhähne leben im Tiefland am Großen Fluss, ebenso wie Reiher, Storch und Dommel. In den Altarmen des Stroms bauen Biber ihre Burgen, während im Herbst Lachse zum Laichen bis in die Bergbäche empor wandern. Am Fluss wachsen Weide, Pappel und Erle, während am Rand des Eisenwalds ein sonnenheller Mischwald aus flechtenbehangenen Birken und Lärchen dem Kronenhirsch Schutz bietet.
Bosparanienhaine und mächtige Einzelbäume auf den Feldern sind umso häufiger, je weiter flussaufwärts nach Süden man reist.

klassische Rittertum geprägt. Ein Abenteuer um Anhänger des Namenlosen, die einen Anschlag auf den Praios-Tempel Elenvinas planen, ist hier ebenso spielbar wie ein Zwist des Landadels gegen eine aufstrebende Kleinstadt.

Ein Held aus der Stadtmark Elenvina

Mit einem Schuss Bauernschläue, etwas Starrsinn und einem gesunden Maß an Göttervertrauen und Aberglauben ist fast jeder Elenviner gesegnet. Als Held bietet sich das dritte oder jüngere Kind einer Adligen an, das kein Erbe zu erwarten hat und darum auf Ritterfahrt geht. Auch ein Flüchtling vor dem Krieg mit Albernia ist denkbar, ebenso wie ein Handelsgeselle, der von seinem Lehrherrn als Bote oder zum Erledigen eines Geschäfts in die Fremde geschickt wird.

Die Herzogenstadt Elenvina

Einwohner: um 12.000 Menschen, 200 Zwerge
Wappen: goldene Herzogenkrone auf blauem Grund über Eisenhutfeh, geteilt durch eine Wellenlinie
Herrschaft / Politik: Vogt Ardo von Plötzbogen-Schwertleihe
Garnisonen: 5 Banner Flussgarde, 3 Banner Elenviner Gleventräger, 50 Ritter vom Orden des Donners, 50 Stadtgardisten, 1 Banner Sonnenlegionäre, 2 Banner Kaiserliche Greifengarde
Tempel: **Praios, Hesinde**, Efferd, Phex, Travia
Wichtige Gasthöfe: Hotel 'Zum Fischkönig' (Q10/P10/S20), Hotel 'Zum Güldenen Greifen' (Q10/P9/S18), Gaststube 'Zum Einhorn' (Q8/P7), Gaststube 'Nachtklause' (Q5/P4/S6), Pension 'Wellenblick' (Q4/P4/S10), Absteige 'Zum Enterhaken' (Q1/P3/S16), Gasthaus 'Flussritter' (Q2/P2/S4), Tulamidisches Teehaus (Q7/P6/S0)
Besonderheiten: Wehrhalle des Praios, Herzogenresidenz 'Eilenwîd-über-den-Wassern', Magieverbot, Magierschule 'Akademie der Herrschaft' (Herrschaft, Einfluss, weiß), Handelshalle, Pferderasse Elenviner Vollblut, Mühlen am Fluss, Rossmarkt Anfang Phex, Herzogenturnei (alle sechs Jahre)
Herausragende Handwerker und Händler: Flusshändler Ehrwald, Pferdehändler Spilman, Weidner, Al'Achad, viele zwergische Waffenschmiede, viele Wollkämmer und Weber
Stimmung in der Stadt: aufgeschlossen, wie es sich für eine Handelsstadt gehört. Die Elenviner sind relativ wohlhabend und den Traditionen sehr verhaftet, Magie ist außerhalb der Magier-Akademie als 'wider Praios' Gesetz' und 'unkontrollierbar' streng reglementiert. Einerseits herrscht Stolz über den Sitz der Reichsregierung in Elenvina, andererseits gibt es Spannungen zwischen Ortsansässigen und den 'blasierten Garether Hofschranzen'.
Was die Elenviner über ihre Stadt denken: "Solange der Herzog auf der Eilenwîd regiert, geht es uns gut."

In Elenvina

Mit dem Fall Gareths war es vorbei mit der beschaulichen Ruhe und erzzwergischen Gelassenheit in Elenvina. Neue Einwohner folgten der Reichsverwaltung oder kamen als Flüchtlinge in die Stadt. Letzteren verbieten oft die strengen Gildengesetze, ihr altes Handwerk auszuüben, und so wurden sie Tagelöhner – oder bilden eine in der Stadt zuvor kaum bekannte Gruppe: Bettler. Außerhalb der zu eng gewordenen Stadtmauern entsteht ein neues 'Kanzleiviertel'. Vorübergehend sind die Reichskanzlei, die Schatzkanzlei und das Reichsgericht teilweise am Greifenplatz, teilweise auf der Eilenwîd, teilweise in einer Kaserne untergekommen. Zusammen mit dem Archiv der Praios-Kirche residiert auch der Wahrer der Ordnung Mittelreich nun in der Herzogenstadt, und ein Banner Sonnenlegionäre dient dem Schutz der Wehrhalle ebenso wie der standesgemäßen Repräsentation.
Die Stadt selbst besteht fast gänzlich aus dem dunkelgrauen Granit des Eisenwaldes. Selbst in den ärmeren Vierteln ist zumindest das Fundament oder gar das Erdgeschoss aus Stein gemauert, worauf sich dann Fachwerk mit Lehmausfachung aufsetzt.

Am Fluss – von der Burg bis zum Praios-Tempel

Der mächtige Herzog der Nordmarken gebietet in seiner Burg **Eilenwîd-über-den-Wassern** (1) über Stadt und Fluss. Die Feste entstand als Zollburg auf einer steilen Klippe direkt am Wasser.
Die Entstehungsgeschichte der Herzogenburg ist leicht an den Baustilen abzulesen – die 'Alte Burg' mit ihrem trutzigen runden Bergfried, dem 'Dicken Eppo', ist der ursprüngliche Teil der Herzogenresidenz. Das zweiflügelige 'Untere Schloss', das trotz seines Namens über dicke Mauern und ein stabiles Tor zur Herzogenpromenade hin verfügt, ist einige hundert Jahre jünger. Flussabwärts der Burg liegt das ummauerte **Turnierfeld** (2).
Von der Burg aus führt die belebte Herzogenpromenade am Fluss und Hafen entlang zum **Herzogenplatz** und weiter zur Wehrhalle, so dass sich Herzogenburg und Praios-Tempel von Angesicht zu Angesicht gegenüberliegen. Den Herzogenplatz ziert das 16 Schritt hohe **Hlûtharsdenkmal** (8), das den Heiligen im Kampf mit einem Dämonen darstellt.
Die prächtige **Handelshalle** (14) beherrscht den Platz des Madamals. Sie besitzt eines der größten freitragenden Kuppeldächer Aventuriens, ein beeindruckendes Beispiel zwergischen Könnens. In der Nähe liegen das bescheiden wirkende **Rathaus** (12) und das **Orgelhaus** (13). Dieses wird vor allem von den Zünften genutzt und beherbergt die vom Zwergen Ingrosch und dem Elfen Silberkind erbaute berühmte Orgel, ein Meisterwerk der Instrumentenbaukunst. Der Platz des Madamals ist auch der Ort des alljährlich im Phex stattfindenden Rossmarktes. Auch Wochenmarkt, Kornmarkt und die Handelsmesse, bei der Eisenerz fuhrwerksweise den Besitzer wechselt, findet hier statt. Der Handelshalle gegenüber liegen Speicherhäuser und das **Museum für Binnenschifffahrt** (19) im Gebäude der ehemaligen Admiralität.
Der Greifenplatz kennzeichnet das östliche Ende der Herzogenpromenade. An ihm liegen **Stadtgarde und Stadtkerker** (17), der **Boronanger** (15) und die **Herzogengruft** (16), in der selbst noch die toten Herzöge über ihren Untertanen thronen.

Die Innenstadt

Jährlich am 22. Rondra findet in Elenvina die große Heerschau der herzoglichen Truppen statt. Die Parade führt auf der Kaiserallee entlang und unter dem **Herzog-Garhelm-Bogen** (6) und dem **Nordmarkentor** (7) hindurch. Diese solide zwergische Wertarbeit ist mit über 40 Schritt Höhe und Breite der bauliche Mittelpunkt der Stadt. Unter anderem zeigt es die Reliefs aller Nordmärker Baronie-Wappen zu seinem Bauzeitpunkt vor vielen hundert Jahren. Unweit davon befindet sich das **Theater** (27), das dem gebildeten Publikum vornehmlich historische Dramen zeigt.

Mauern, Tore und Kasernen

Die Stadtmauer Elenvinas wurde erst in den letzten Jahren verstärkt. Die **Burg des Donnerordens** (3) krönt die Mauer und wacht auf der Landseite gegen anstürmende Feinde. Die Ritter der Ordensburg stehen im dauerhaften Sold des Herzogs.

Das **Kyndocher Tor** (5) befestigt den nördlichen Stadtausgang. Die Stadtgardisten kontrollieren die Reisenden auf dem Weg in die Stadt und ermahnen Zauberkundige – oder solche, die es sein könnten –, dass sie das Magieverbot einhalten sollen. Ein Zauberer, der keinen Dispens der Elenviner Akademie besitzt, wandert schnell in den örtlichen Kerker am Greifenplatz oder in die Hände der Gildengerichtsbarkeit. Herzogliche Gleventräger und Kaiserliche Greifengarde sind – bei gelegentlichen Streitereien – in der alten **Kaserne der Pikeniere** (10) stationiert. Ganz in der Nähe liegt die **Baustelle eines Triumphbogens** (11), der später als Herzog-Jast-Gorsam-Bogen das Stadtbild prägen soll.

Am Ende einer Landzunge schützt die **Hafenwache am Fluss** (9) den Hafen. Hier ist ein Teil der Herzoglichen Flussgarde unter dem Kommando von Leodegram Grimbald von Starkenrast untergebracht. Mit ihren blau-grünen Wappenröcken, Kürass und Morion sind sie ein gewohntes Bild in der Herzogenstadt. Zwei der fünf Flussgaleeren Nordmarkens liegen hier vor Anker, wenn sie nicht auf der Hatz nach Piratenpack oder Schmugglern sind.

Stadtverwaltung

Elenvina ist eine Herzogen-, keine Reichsstadt und untersteht darum direkt seiner Hoheit Jast Gorsam. Verwaltet wird sie von Vogt Ardo von Plötzbogen-Schwertleihe. Der friedliebende Mittvierziger hat mit diesem Amt seine liebe Mühe, und man sagt, dass er diesen Posten nur seiner ebenso machthungrigen wie intriganten Gemahlin Perdia zu verdanken habe, die im Hintergrund die Zügel führt. Baronin Idra von Elenvina residiert ebenfalls in Elenvina. Ihr Lehen, die Ratslande Klippag, ist die eigentliche Baronie Elenvina. Idra ist damit Lehnsherrin der Baronie, aber nicht der Stadt Elenvina. Zum anderen ist sie eine direkte Vasallin Jast Gorsams, der Graf der Elenviner Mark *ist* – ein fast unentwirrbares Geflecht aus Abhängigkeiten und juristischen Feinheiten, das selbst einen erfahrenen Diplomaten ins Schleudern bringen kann.

Kaum Einfluss hat der Stadtrat, der sich aus den Patriziern und der Geweihtenschaft von Travia, Hesinde und Efferd zusammensetzt, sich aber den Anweisungen des Vogtes beugen muss. Die mächtige Praios-Kirche hat keinen Sitz im Stadtrat – dafür ist jedoch der Illuminatus Jorgast von Schleiffenröchte persönlicher Berater und Beichtvater des Herzogs und viele seiner Diener sitzen in wichtigen Positionen in Stadt und Umland. So geschieht in Elenvina wenig, das nicht die Zustimmung des Herzogs und der Kirche des Götterfürsten findet.

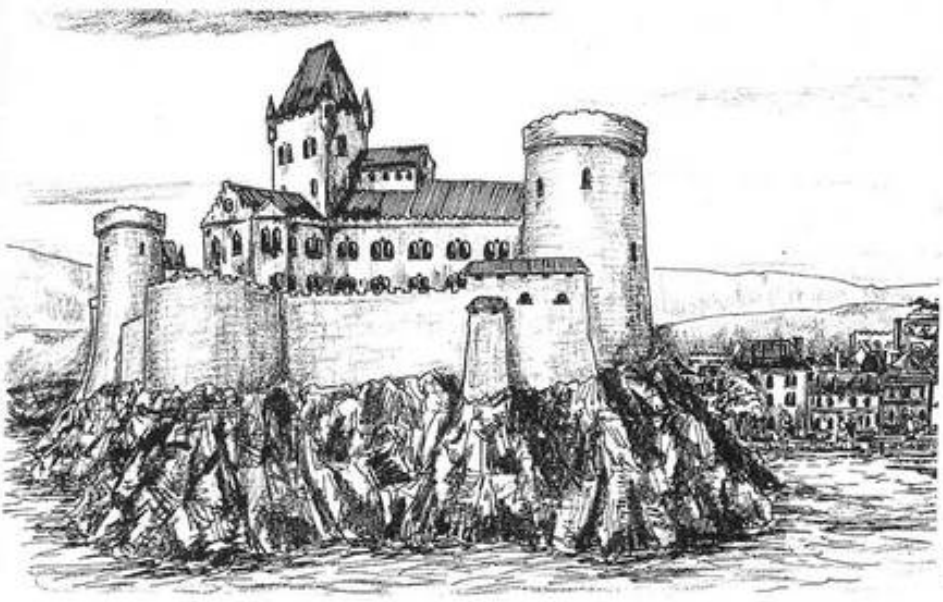
Tempel und Akademie

Die Vorsteherin des Praios-Tempels, die Erzpraetorin Praluciata von Luring-Zwillenforst, war eine Schülerin des Hilberian Grimm vom Greifenstein und vom Großen Fluss, des jetzigen Boten des Lichts. Die prachtvolle **Wehrhalle** (18) ist nach der Zerstörung der Stadt des Lichts der größte und bedeutendste Praios-Tempel des Reiches und der geistliche Mittelpunkt Elenvinas. Sie wurde während der Priesterkaiserzeit aus weißem Marmor erbaut und birgt viele Reliquien und Tempelschätze, von denen die *ara luminis*, der Lichtaltar der Heiligen Lechmin, der bekannteste ist. Auch aus der Stadt des Lichts in Gareth wurden zahlreiche Reliquien nach Elenvina gerettet, die eine große Zahl von Pilgern anziehen.

Unter Hilberian restauriert, wacht der Tempel wieder im alten Glanz über die Stadt und ist Sitz des Wahrers der Ordnung Mittellande und der Verwaltung der gesamten Praios-Kirche. Das **Gebäude der Inquisition** neben der Wehrhalle will niemand gerne von innen sehen, der nicht selbst zur gefürchteten Nordmärker Inquisition gehört.

Am Hafen liegt der unbedeutende **Efferd-Tempel** (20), während sich der **Travia-Tempel** (4) mitten im Viertel der Handwerker befindet. Das schmucke kleine Haus der Göttin wird von dem verwitweten Geweihten Winrich Herdfried von Altenberg-Sturmfels geführt.

Nach intensiven Versuchen der Praios-Kirche, das 'Räuberlager' ans Tageslicht zu zerren, wird der **Phex-Tempel** (25) fast monatlich verlegt. Die Gemeinde des Sternenfuchses ist klein, aber emsig, und die Lage des Tempels ebenso wie die Identität des Tempelvorstehers ein gut gehütetes Geheimnis.



Herzogenresidenz 'Eilenwid-über-den-Wassern'

Im Stadtpark steht der hübsche **Hesinde-Tempel** (23) mit seiner bunt verglasten Kuppel und kündet von vergangenen, besseren Zeiten. Wenig Zulauf hat der Hohe Lehrmeister Elador Thedon heute noch, und die wenigen Gläubigen sind meist Adepten der nahegelegenen Magier-Akademie. Der kleine **Pavillon** (30) auf dem Tempelgelände gilt mit seinen Reliefs der sechs Künste als eine Stein gewordene Huldigung an die Herrin der Wissenschaften.

Die weiße **Akademie der Herrschaft** (22) hat von oben gesehen die Form einer offenen rechten Hand. Die 'Academia dominationis Elenviniensis' wird von Ruane von Elenvina geführt und übt die Gildengerichtsbarkeit in weitem Umkreis um Elenvina aus. Die Akademie stellt auch die Prüfer, die jeden neu eingetroffenen Magier im Sinne des Magieedikts examinieren und schließlich das Zulassungsschreiben erteilen – oder verweigern.

Vom herzoglichen Spießer

»... Vom Brauch des Spießens aber hat Herzog Jast Gorsam wohl Abstand genommen, seit er die Zinnen seiner gewaltigen Feste Eilenwid vergolden ließ, so dass sie im Lichte weithin strahlen.
Noch unter des Herzogs Vater, dem streitbaren und wilden Herrn Hartuwal vom Großen Fluss, war es kein seltener Anblick, dass auf den stählernen Spitzen der Zinnen, welche Feindesmacht abwehren sollten, so mancher Strauchdieb ein jämmerliches Ende fand. Sogar einen eigenen Greven, den Spießwart, hielt der alte Herzog im Sold. Dieser hielt die Zinnenspitzen scharf und entfernte die Reste der Unglücklichen, nachdem sich die Raben und Krähenvögel an ihnen gütlich getan hatten. Herr Jast Gorsam aber fand unterdessen wohl, dass das Gewimmer der Aufgespießten nicht zum Glanz seiner goldenen Zinnen passte, wenn er zum Speisen oder mit seinen Räten im Eichenen Gemach zusammen saß (was seinen herzoglichen Vater nimmer gestört hatte).
Doch nicht lange nach dieser Entscheidung sah man den Herzog in seltene Grübelei verfallen und ernstlich mit seinem Beichtvater, Hochwürden von Bollharschen-Schleifenröchte, beraten. Denn nun begannen die Raben und Krähenvögel auf der Eilenwid seltener zu werden, die der Sage nach einst mit dem Haus vom Großen Fluss nach Elenvina kamen. Wenn sie aber die Feste einmal verließen, würde es dem Herzogenhaus schlecht ergehen.
Der schlaue Prinz Hartuwal aber wusste Rat und begründete eine neue Sitte in Elenvina: Wenn das Stadtvolk einen alten Hund hat, der lahm ist oder blind und stinkt, dann nehmen sie ihn und gehen damit zum herzoglichen Spießer, und der lohnt's ihnen mit einem ganzen Taler. Die alten Hunde aber werden von der Mauer in den Graben geworfen, dass sie tot sind, und dann anstelle der Strolche auf die Zinnenspitzen gepflanzt, den Vögeln zur Labsal.«
—aus einem Brief der Kauffrau Vieska Markwardt an ihren Vater in Angbar, neuzeitlich

Handwerk und Handel

Einer der begütertsten Händler Elenvinas ist **Phexhilf Ehrwald**, der Vorsteher des Albenhus-Bundes. Der Handel mit Holz, Pech und Teer, aber auch Edelsteinen und Silberschmuck hat ihn reich gemacht und die Flößerei auf dem Großen Fluss zwischen Albenhus und Elenvina ist größtenteils in seiner Hand. Sein Konkurrent, **Gorvin Siebenfeld**, handelt mit Bier aus Ferdok, irdenem Geschirr, Ackerfrüchten aus Gratenfels, Erz aus dem Eisenwald sowie Stockfisch und Überseegütern aus Havena. Siebenfeld ist Anteilseigner von vielen Mühlen am Großen Fluss, was dazu führt, dass er häufig in Streit mit Ehrwald gerät, dessen Flöße die Mühlen beschädigen und der wiederum gegen den 'Zubau' des Flusses wettert. Kleinere Handelshäuser der Stadt sind **Holdenklein**, **Mühlenhaus** und **Kerpsteyn**. Die Letzteren kaufen vor allem die Erzeugnisse der Elenviner Tuchweber auf.
Die Familie von **Isora Spilman** handelt bereits seit Generationen mit edlen Elenviner Vollblütern – ebenso wie ihr Konkurrent **Koloman Weidner**. Beider Widersacher, der Novadi **Rashim al'Achad**, betreibt 'erst' seit vierzig Jahren den Pferdehandel in Elenvina.
Iraschna Tochter der Ilgrimma ist eine der besten Waffenschmiedinnen der Stadt, doch auch einige exzellente Grob-, Schwarz- und Feinschmiede des kleinen Volks leben in Elenvina. Die **Flussreederei Danzmann** fertigt schwere Lastkähne ebenso wie schnelle Segler, während die **Stellmacherei Horck** für ihre solide gearbeiteten Kutschen bekannt ist.
Gerühmt werden der **Steinmetzmeister Galmro Sohn des Rogalm** und der **Baumeister Palladiosch Sohn des Vitrufax**, die den Bau der Herzog-Jast-Gorsam-Brücke leiteten und auch am neuen Triumphbogen arbeiten. **Korina Bächerle**, die **Alchimistin** (31), hat ihren Laden außerhalb der Stadtmauern aufgeschlagen – weitab von den gestrengen Augen der Stadtgarde.

Der Hof des Herzogs

Reichserzkanzler Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss, der Erbprinz Nordmarkens, leitet die in schritthohen Aktenstapeln und tiefem Etikettegewirr gefangene Reichsverwaltung von Elenvina aus. Mit diesem Amt ist er Herr seines eigenen Hofes und gleichzeitig als Thronfolger der Nordmarken Teil der herzoglichen Hofstaats. Seine Schwester Ugdane vom Großen Fluss und von Bredenhag ist Nordmarkens **Siegelbewahrerin**, des Herzogs Vetter Gorfang Reto vom Großen Fluss und von Brüllenfels der **Herzogliche Flussvogt**.
Die **Landthauptfrau** Iseweine von Weiseprein ist die Nordmärker Kanzlerin. Der **Wappenvogt** und Herold Rondrian vom Berg-Berg zum Berg, ein ergrauender Kämpe, ist der erbitterter Widersacher des **Haushofmeisters** Donewald Praiolf von Quakenbrück, dessen 'pervalsches' Regiment unter den Hausbediensteten gefürchtet ist.
Valpo vom See, seines Zeichens **Kellermeister** und ein gebürtiger Koscher, leidet unter einem Sprachfehler (er kann kein 'S' aussprechen). Der **Vorkoster** Ritter Brin Pherinor von Ardafall, ein darpatischer Landedelmann, wurde vor vielen Jahren auf Geheiß der darpatischen Fürstin nach Elenvina entsandt und harrt eher unglücklich in der Fremde aus. Der Posten des **Zehntkämmerers** dagegen wurde von Jast Gorsams Großvater mit dem Zwergen Nortgram Sohn des Orgalosch besetzt, der inzwischen fast alle Tricks und Schliche des Steuerwesens kennt.

Gaststätten und Tavernen

Direkt am Herzogenplatz liegt der ***Fischkönig*** (33), das beste und teuerste Hotel der Stadt. Seine Gaststube, der ***Flussvater***, ist für ihre Fischgerichte weithin berühmt. Im ***Güldenen Greif*** (34) haben viele Gesandte ihr Quartier genommen, während das ***Hotel am Triumphbogen*** von Händlern gern besucht wird.
Einen Hauch von Aranien beschert das ***Tulamidische Teehaus***, das auf eine Schenkung des Wahrers der Ordnung Aranien und Maraskan, Gerowin Cassius von Hardenfels-Albenhus, zurückgeht. Direkt daneben liegt das neu erbaute **Badehaus** am Theater.
Das ***Einhorn*** (32) im Handwerkerviertel ist eine Weinstube mit nur sechs Tischen, aber einer legendären Küche. Ordentliche Hausmannskost und gutes Bier bietet die ***Nachtklause*** in der Nähe des Travia-Tempels. Hier treffen sich viele Ortsansässige nach der Arbeit zu einem gemütlichen Schwätzchen. Solide und preiswert ist die Pension ***Wellenblick*** an der Stadtmauer – von einer Sicht auf den Fluss kann aber keine Rede sein. Im Güldenschatten zwischen Fluss und Praios-Tempel liegen der ***Flussritter*** (35), ein schmieriges Kellerloch, das außer schalem Bier und der Aussicht auf eine Schlägerei nichts bietet, und der ***Enterhaken*** (36), der als Tummelplatz billiger Lustknaben und Dirnen verrufen ist.

Das Umland

Um die Herzogenstadt stehen Mühlen am Fluss dicht gedrängt. Wo am Ufer kein Platz ist, ankern im Wasser Mühlenboote, zum großen Ärger der Flussschiffer und Flößer über diese Hindernisse. Die neueste Errungenschaft der Stadt ist die **Herzog-Jast-Gorsam-Brücke** (21). Sie hat die bisherigen Fähren ersetzt und schafft einen Landweg nach Grangor. Im **Herzoglichen Gestüt** (26) bei **Gut Grötzentrutz** (24) sind alle fünf Zuchtlinien der schönen Elenviner Vollblüter vertreten, und hier nahm auch die Elenvinerzucht ihren Anfang.

Die Stadt Elenvina im Spiel

Elenvina ist eine stolze, aber (zu) rasch gewachsene Stadt – die Spannungen zwischen Eingesessenen und 'den Garethern' sind

überall spürbar. Die Herzogenstadt mit Sitz der Reichsverwaltung verfügt über einen ausgefeilten Verwaltungsapparat mit muffigen Kanzleistuben, über reiche Händler und eine starke, einflussreiche Praios-Kirche – neben einem ähnlich machtvollen Stadtherrn.
In Elenvina treffen stolze Gratenfelser Landadlige auf eingebildete Grangorer Kaufleute und bußfertige Pilger, die die Wehrhalle besuchen wollen, auf gerissene Diebe, die ihr Handwerk im Garether Südquartier gelernt haben. In der Stadt wollen erzzwergische Baumeister ihre hochfliegenden architektonischen Träume verwirklichen, während Flüchtlinge aus Albernia und Windhag um ihre nächste Mahlzeit bangen.
Dieses Spannungsfeld zwischen Kirche, Händlern und weltlicher Politik bietet reichen Stoff für Intrigen- und Spionageabenteuer auf verschiedensten Ebenen.

Die Grafschaft Isenhag

Einwohner: um 49.500 Menschen, etwa 6.000 Zwerge
Wappen: eine schwarze Bergdohle auf Hermelin, durch blauen Fluss geteilt, über zwei gekreuzten schwarzen Hämmern auf Silber
Herrschaft/Politik: Graf Ghambir Sohn des Gruin
Baronien: Kyndoch, Tandosch, Brüllenbösen, Rodaschquell, Bergfreiheit Xorlosch, Oberrodasch, Angroschsgau, Vogtei Wedengraben, Eisenstein, Eisenhuett, Bergfreiheit Eisenwald (ehemals Vogtei Nilsitz), Rabenstein, Dohlenfelde
Städte: Reichsstadt Eisenhuett, Herzogenstadt Twergenhausen, Turehall
Garnisonen: 8 Banner des Bergköniglich Eisenwalder Garderegiments, 2 Banner Flussgarde, 4 Banner Isenhager Jäger
Tempel (Auswahl): Praios (Eisenhuett), Boron (Twergenhausen, Eisenhuett), Efferd (Twergenhausen, Tandosch), Travia (Eisenhuett, Twergenhausen), Rondra, Phex-Kapelle (jeweils Twergenhausen), Angrosch (Eisenhuett).
Besonderheiten: Bergfreiheiten Eisenwald und Xorlosch, oberirdische Zwergenfeste Calbrozim, Passstraße Via Ferra, Kloster Sankt Noiona am Stillen Quell, druidische Steintische und -kreise, Geistererscheinungen im Eisenwald, Dunkelteich (See ohne Grund in Dohlenfelde), die Efferdshalle (große Tropfsteinhöhle), die Pilgerkapelle auf dem Sankt Rhÿs (eines von Ingerimms Wunderwerken), Sankt-Reghianshöhle (verschüttete Ruhestätte eines Rondra-Heiligen), Turm von Caleen (verlassener Magierturm)
Stimmung in der Grafschaft: Die Isenhager sind die 'zwergischsten' Menschen der Nordmarken, stur, fleißig und mit Hang zum Perfektionismus, auch wenn es dafür länger dauert als anderswo. Im Eisenwald ist der Boron-Glaube unter den Menschen tief verwurzelt, was dazu beiträgt, dass die 'Bergler' von den Bewohnern der großen Städte mit Argwohn und Misstrauen beäugt werden.
Was die Isenhager über ihre Grafschaft denken: "Den Grafen kümmert es nicht, was hier vorgeht – aber der ist auch ein Zwerg, und soll seine eigenen Geschäfte erledigen und uns in Ruhe lassen."

Beiderseits der Opferschlucht

»Vor uns lag ein grünes Land, voll von Wäldern und Gebüsch, da und dort ein steiler Hügel, gekrönt von einer Baumgruppe oder von Bauernhäusern, die ihre hellen Giebelseiten der Straße zuwandten. Apfel-, Pflaumen- und Birnbäume standen in reichster Blüte, und als wir näher herankamen, sahen wir auch den grünen Rasen unter ihnen gesprenkelt von herabgefallenen Blütenblättern. In weiter Ferne verliert sich die Straße in Fichtenwäldern, deren Spitzen wie dunkelgrüne Zungen da und dort an den Hügeln hinablaufen und die schroffen, steilen Zähne des Eisenwaldes bis hinauf zur Baumgrenze bedecken. Dorthin würde uns unser Weg führen, hinauf in die roten Flanken des Gebirges, das die Goblins noch Hagal Rekdai nennen, die Hohe Mutter – so zumindest wurde dies mir erzählt.«

—Im Zeichen Praios' – Meine Reisen durch den Eisenwald in den Jahren 6 bis 8 Perval, *Praiodeus Viburian van Halsing, Elenvina, 944 BF*

Der Frühling kommt spät im Isenhag; oft dauert es bis in den Ingerimm, bis endlich kein Neuschnee mehr fällt und das Tauwetter die Pässe freiräumt, während in den Tälern und tieferen Lagen schon die Obstbäume zu blühen beginnen. Oft sind die Dörfer in den Bergen monatelang von der Außenwelt abgeschnitten.
Nach Norden, auf Albernia zu, bildet der Rodasch eine natürliche Grenze, Richtung Windhag ist dies der Große Fluss und nach Almada der Eisenwald, an dessen südlichen Hängen die Grenze verläuft.

Die Opferschlucht

Der Große Fluss hat in äonenlanger Arbeit Ingrakuppen und Eisenwald getrennt und an dieser Stelle die Opferschlucht gegraben, auch Wedengraben oder Efferdklamm genannt. Fast lotrecht fallen die Steilwände der beiden Gebirge in den Großen Fluss ab, und tückische Stromschnellen und Unterwasserklippen machen die Passage selbst für einen erfahrenen Schiffer zu einem Abenteuer. Keine Anlegestelle, keinen sicheren Ankergrund bietet die Schlucht auf ihrer gesamten Länge, und oft hört man von Piraten, die hier ihr Unwesen treiben. Auch kein Treidelpfad führt durch die Schlucht und entlang des gesamten Eisenwalds, so dass die behäbigen, wehrlosen Lastkähne mühsam flussauf gerudert und gesegelt werden müssen.
Die Herkunft ihres Namens ist unklar, er kann ebenso gut von den vielen Opfern herrühren, welche die tückische Strömung in der Enge gefordert hat, wie von dem Brauch flussabwärts fahrender Schiffe, dem Fluss ein Opfer zu bringen, bevor sie in die Schlucht hineinsteuern.
Häufig hängt Nebel in der Opferschlucht. Die abergläubischen Schiffer behaupten, dass zu diesen Zeiten die Geister der zahlreichen Ertrunkenen mit wispernden Stimmen sprächen und dass ein Schiff, das dann in die Opferschlucht einfahre, vom Flussvater in sein nasses Reich geholt werde.

Bergbau und Handwerk

Die Berge sind reich an Eisenerz und Blei, Zinn und Kupfer, doch gehört das Erz den Angroschim in Xorlosch und Eisenwald. Anders verhält es sich mit den Vorkommen von Achat, Citrin, Rosenquarz, Bergkristall und Turmalin, die an verschiedenen Stellen der Eisenberge gefunden werden. Die Schmucksteine werden bis über die Grenzen des Herzogtums hinaus gehandelt.
Pechsiederei, Köhlerei und das Schlagen von Grubenholz für den steten Bedarf der Angroschim sind eine wichtige Einnahmequelle der Landherrn. Dies hat dazu geführt, dass in der Nähe von wichtigen Grubengebieten 'Hauwälder' entstanden sind. Sie fallen alle paar Dutzend Jahre wieder der nimmermüden Säge und dem eifrigen Beil der Holzhauer zum Opfer und wachsen dann mit jungem Baumbestand nach. Die Druiden allerdings sehen in den Holzhauern Frevler und bekämpfen sie, wo es geht.

Vom Adel im Isenhag

Der Graf Isenhags, Ghambir Sohn des Gruin, hat von den Hadern der Menschen mittlerweile genug – eine Freiheit, die die Adligen weidlich ausnutzen. Die eigensinnigen Landherren pflegen Fehden wie den nun schon Generationen andauernden Konflikt zwischen den Baronen von Bollharschen und Rabenstein um das Grenzdorf Isenbrück oder die Eskapaden des Barons von Eisenstein, der mittlerweile keinen Nachbarn mehr besitzt, mit dem er nicht in Streit lebt.

Dass die Isenhager Barone die einzigen Adligen Nordmarkens sind, die ihrem Graf die Blutgerichtsbarkeit und damit das Recht auf Körperstrafen abgetrotzt haben, kommt nicht von ungefähr.

Durch die Ingrakuppen

Fast alle Städte im Isenhag reihen sich entlang des Rodasch und des Großen Flusses. In den Ingrakuppen dagegen bestimmen muntere Wildbäche, kleine, schmucke Dörfer und blühende Almwiesen das Bild, das sich einem Wanderer im Ingerimm oder Rahja bietet.

Der Quell des Rodasch ist umschlossen von Hochgebirge und Wald. Am Fuß der halb verfallenen, von Rosen überwucherten Burg Rodasch liegt der malerische Marktflecken **Kelnen**. Bekannt wurde der Ort durch seine Edelsteinsteinschleiferei, die Nordmärker Turmalin und viele andere Gemmen verarbeitet. Den Rodasch abwärts schließt sich das Vogtland **Brüllenbösen** an.

Schroffe, hoch aufragende Gipfel und Grate, die die Wolken selbst zu berühren scheinen, sind die Ingrakuppen auf ihren Sockeln aus Granit. 2.800 Schritt misst der *Weißkegel*, der höchste Gipfel der Ingrakuppen, die wie ein uneinnehmbares Bollwerk *Xorlosch* umschließen, die heilige Stadt der Zwerge. Kein ungeladener Wanderer hat die Stadt jemals betreten. Angroschsgau, Xorloschs westlicher Nachbar, ist eine alte kaiserliche Pfalz auf einer malerischen Bergalm, die wegen ihrer Enge und dem ungemütlichen Anstieg nur selten von Kaiserin Rohaja besucht wird. Der zwergische Pfalzgraf wird traditionell nur auf Empfehlung der beiden Bergkönige bestimmt.

Tandosch weiter flussabwärts ist ein umtriebiger Marktflecken mit vielen Wollkämmern und Webern. Im *Almadaner*, der billigsten Schänke am Ort, sollen jeden Abend mehr Jahre Zuchthaus versammelt sein als im Kerker von Elenvina. Die Mehrheit der dort Anwesenden dient in der Flussflotte Baron Irian von Tandoschs.

Im Vorgebirge wird auf langen Stangen Hopfen für die Bergkönigreiche angebaut. An der Mündung des Rodasch liegt in fettem Ackerland die Baronie **Kyndoch**. Ihr Hauptort ist der Marktflecken **Taindoch**, der seinen Reichtum aus der Flößerei und dem Handel mit Feldfrüchten erhält – und schon manches Mal Opfer von plünderndem Piratenpack wurde.

In **Eisenhuett** ist die im Landesinneren liegende gleichnamige Reichsstadt seit Jahren im Niedergang begriffen. Früherer Sitz des Barons ist die reiche Grafenstadt **Turehall** am Großen Fluss, die durch den Salzhandel und ihre Papiermühlen bekannt wurde.

Das Lehen **Eisenstein** und die fast nur aus Gebirge bestehende Vogtei **Wedengraben** schließlich bilden die südliche Grenze der Ingrakuppen. Hier, am Nordrand der Opferschlucht, gegenüber der Bergfreiheit Eisenwald, liegt mahnend die uralte Grafenfeste Calbrozim.

Der Eisenwald

»Frühlings tränkt der schmelzende Schnee die erdbraunen Bergmatten und Almen, auf denen dann Tsa unzählige Blumen knospen lässt. In den langen Schatten bleiben zahlreiche Flecken weiß bedeckt, und so grenzt oftmals Firuns Schneefeld an Rondras Feuerlilie.

Im Sommer schießen Zittergras und Kratzdistel in die Höhe; die Geröllfelder speichern die Hitze der Sonne und verwahren Wasser tief unter ihrer Oberfläche, kein Baum spendet Schatten. Der Herbst bedeckt die Hänge mit leuchtend roten und gelben Farben. Windhosen brausen über das Plateau und wirbeln das Laub in die Luft; schließlich werden Blätter und Boden braun, bis Firun sie wieder weiß bemalt.

Zu jeder Zeit werden aber die Berge dem empfindsamen Beobachter den Eindruck ins Gedächtnis brennen, in wilder Abgeschiedenheit allein auf der Welt zu sein.«

—aus einem Reisebericht des Lucco Compallyeone, Elenvina, 1024 BF

Bis knapp 3.000 Schritt steigen die höchsten Gipfel des Eisenwalds empor, darunter der *Sankt Rhÿs*, der *Dherai* und der *Syrrakath* im Rabensteiner Massiv.

Im Frühling und Sommer sind auf der Via Ferra oder Eisenstraße lange Maultierkarawanen unterwegs, die verhüttetes Roheisen tragen. Außer der Eisenstraße führen nur den Einheimischen bekannte staubige Schmugglerwege und Zwergenpfade durch das Gebirge. Das Eisenerz im Gestein ist durch den ständigen Regen rostig geworden, was manchen Steinfeldern ein eigenartig rotbraunes Aussehen verleiht.

Dichte, unwegsame Bergwälder prägen den Eisenwald. Dunkelheit herrscht unter den Bäumen, und selten durchbrechen die Schritte eines Wanderers die Einsamkeit. Kleine Inseln im Waldmeer sind die wenigen, durch einen Dornverhau geschützten Siedlungen. Nur die mutigsten oder dümmsten Holzfäller wagen sich tief in den Wald, und viele kommen nie zurück. Auch auf den Almen steht kein Vieh – die Bergwiesen werden nur zur Heumahd genutzt. Namenloses Grauen gehe in den Wäldern um, über den alten Bingen der Zwerge, so sagt das Landvolk – närrischer Aberglaube schimpfen dies die Adligen, die mit ihren Jagden nur deshalb am Waldrand bleiben, weil die tieferen Wälder für ihre Pferde nicht gangbar sind.

In Rabenstein am Isen liegt eine kleine Niederlassung des Ordens des Heiligen Golgari. Was die Kämpfer des Boron-Ordens aber dazu bewogen hat, sich mitten im Gebirge anzusiedeln, darüber bewahrt die Kirche gottgefälliges Schweigen. Auf oberirdischem Gebiet der **Bergfreiheit Eisenwald** finden sich einige schmutzige Bergarbeitersiedlungen, in denen auch Erz verhüttet wird. Ebenso wie in Rossol im benachbarten Rabenstein und Erzweiler in **Dohlenfelde** prägen hier die rauchenden Schmelzöfen und schwarz verbrannten Schlackehügel das Bild. Ganz anders wirkt das friedliche Dörfchen **Wichten**, das mit seinen schmucken Fachwerkhäusern einer Puppenstube entsprungen sein könnte. Mitten in den Bergen befindet sich das **Kloster St. Noiona am Stillen Quell**, um das sich der Zwackelfegener Totentanz, eine Reihe von Bilderstelen, erstreckt. **Twergenhausen**, das 'Tor zum Eisenwald', schließlich ist der einzige große Flusshafen zwischen Albenhus und Elenvina und eine bedeutende Handelsstadt.

Peraines Gaben – Flora und Fauna

Eisige, sturmdurchtoste Winter und kurze, warme Sommer prägen den Landstrich. Zu kurz ist der Sommer für die meisten Getreidearten, nur Dinkel und Roggen gedeihen in den Tälern. Von dort zieht sich Mischwald aus Ahorn, Eichen, Grünerle und Goldlärche bergan und wird schließlich von Tannen und Fichten abgelöst. Die Baumgrenze liegt bei etwa zweitausend Schritt, darüber wachsen Krüppelkiefern und sonnendurchglühte Grasmatten, bis schließlich auch diese Kräutern, Flechten und blankem Fels weichen.

Die Berge gehören den Kletterkünstlern, Steinbock und Gemse – und den Vögeln. Häufig sind schwarz gefiederte Bergdohlen, Boronsraben und Krähen zu sehen. Durch die klare, stille Luft dringt der Schrei des Falken an das Ohr des Wanderers, und hoch im Himmel gleitet der majestätische Schatten eines großen Adlers dahin. Neben diesen stolzen Herrschern der Lüfte ist die Seufzereule ein harmloses Kuriosum, die durch ihren herzzerreißenden Ruf schon so manchen nächtlichen Wanderer an Geister glauben ließ.

Name: Twergenhausen
Einwohner: um 1.150, davon gut zwei Dutzend Zwerge
Wappen: ein silberner Turm vor waagerecht grün-blau geteiltem Schild
Herrschaft / Politik: Herzogenstadt. Von einem Magistrat unter dem Vorsitz von Bürgermeister Perval Gliependiek regiert; die Händler des Albenhuser Bundes sind sehr einflussreich.
Garnisonen: 1 Banner sowie Stab des Bergköniglich Eisenwalder Garderegimentes, ein halbes Banner Herzogliche Flussgardisten und eine Flussgaleere, ein halbes Banner Gräflich Isenhager Jäger, 10 Stadtgardisten
Tempel: **Efferd**, Travia, Rondra, Phex-Kapelle
Wichtige Gasthöfe: Hotel 'Haus Eisenwald' (Q7/P8/S12). Gasthaus 'Die Güldene Reuse' (Q5/P5/S10), Gaststätte 'Rohalskappe' (Q8/P8), Kneipe 'Zum Kleinen Basaltschädel' (Q3/P2)
Besonderheiten: bedeutendste Handelsstadt Isenhags, wichtige Lotsenstation vor der Opferschlucht, prächtige Hilberian-Statue ('Heilig-Hilberian-spricht-zu-den-Greifen'), alljährlich vom 22. bis zum 25. Rahja 'Große Markt- & Warenschau' erzzwergischer Produkte
Stimmung in der Stadt: umtriebiger Flusshafen mit machtvollen, bigotten Patriziern, die eine Machtprobe mit dem Adel des Umlandes nicht scheuen.
Was die Twergenhausener über ihre Stadt denken: "Ob das Reich von Elenvina oder Gareth aus regiert wird, spielt keine Rolle – solange der Flussvater seinen Strom nicht versiegen lässt und die Angroschim ihre Bingen nicht aufgeben, ist unser Wohlstand gesichert."

Ein Held aus dem Isenhag

Das Nebeneinander von dichten Wäldern, altem Kulturland und kleinen Städten bietet die Möglichkeit, einen Wildnischarakter, eine Erzprospektorin, Jägerin oder Kräuterkundige, aus einem relativ zivilisierten Gebiet zu spielen. Auch ein Druide, ein erzzwergischer Schmied oder Rechenmeister bietet sich an.
Je nachdem, ob der Held aus den Wäldern, einem abgelegenen Dorf oder einer kleinen Stadt stammt, ist ein Augenmerk auf Wildnistalente oder aber eher in Richtung Händler oder Streuner sinnvoll. Den Hintergrund bietet eine bodenständig aufgebaute Gesellschaft, in der nur Wenige lesen und schreiben können, aber fast jeder weiß, welche Wolkenwand Gewitter, welche Hagel verheißt – und in der die Kenntnis des zwergischen Rogolan weiter verbreitet ist als das gelehrte Bosparano.

Isenhag im Spiel

Dörfliche Idylle am Ufer des Großen Flusses, Hirten und Kühe auf grünen Almwiesen, relativer Reichtum durch Erzverhüttung und -handel sind die eine Seite des Isenhags. Abweisende Berge, tiefe Wälder über alten Ruinen, verlassene Zwergenstollen und schmutzige Bergarbeitersiedlungen, während die Wildnis Raum für tausend und ein Geheimnis bietet – das ist die andere. Wer weiß schon, ob die alten Ruinen zwergischer und menschlicher Herkunft einem Spuk, einem ruhelosen Geist, einer wohl gefüllten Schatzkiste oder einem sehr lebendigen Strauchdieb oder Druiden ein Versteck bieten, der sich wenig begeistert über eine heldenhafte Kontaktaufnahme zeigt, aber vielleicht der Schlüssel für das nächste Abenteuer oder die nächste Aufgabe ist. Weitere Hinweise zu den Zwergen Isenhags bietet auch die Spielhilfe **Angroschs Kinder**.

Die Grafschaft Albenhus

Einwohner: um 38.000 Menschen, 2.500 Zwerge
Wappen: ein durch einen silbernen Fluss geteilter Schild von Rot und Blau
Herrschaft / Politik: Gräfin Calderine von und zu Hardenfels
Baronien: Kaiserlich Albenhus, Hlûthars Wacht, Gemebruch, Kaldenberg, Kaiserlich Weidleth, Liepenstein, Pfalzgrafschaft Albengau
Städte: Albenhus, Kaldenberg, Liepenstein, Gernebruch
Garnisonen: 1 Banner Herzogliche Flussgarde, 2 Banner Bergköniglich Eisenwaldsches Garderegiment, 1 Schwadron Albenhuser Gardereiterregiment, wechselnde Söldnerbanner
Tempel (Auswahl): Albenhus (**Efferd**, Ingerimm, Rahja, Rondra, Travia), Kaldenberg (Praios, Rondra, Efferd), Liepenstein (Angrosch, Firun), Gernebruch (Ingerimm, Peraine)
Besonderheiten: Das Zentrum der Grafschaft ist die Stadt Albenhus, wichtige Lotsenstation an der Zwergenpforte, hoher Zwergenanteil, wichtiger Hafen, zwergischer Einfluss aus dem Kosch, dem Eisenwald und der Waldwacht, Verbreitung zwergischer und Albenhuser Waren über den Großen Fluss, Brandans Ring, nordmärkisches Druidentum
Stimmung in der Grafschaft: Mischung aus erzzwergischer Bodenständigkeit und umtriebigen Handelswesen, auf die Handwerkskunst wird großen Wert gelegt. Die Gilden und Zünfte streben nach mehr Mitbestimmung und stehen in ständigem Zwist mit der Gräfin, die diese Einflussnahme nicht dulden will. Großes Gefälle zwischen der 'welterfahrenen' Handelsstadt Albenhus und dem Hinterland, in dem Fremde selten anzutreffen sind und wo die Dörfler oft ihr Leben lang ihre Scholle nicht verlassen. Dem abergläubischen Volk gelten Kräuterweiblein und Druiden als zuverlässige Heiler.
Was denken die Albenhuser über ihre Grafschaft: "Der Krieg in Albernia schadet unserem Handel."
"Die Gräfin möge sich der Flusspiraten annehmen und endlich den Hader mit den Koschern aufgeben."

An den Ufern des Großen Flusses

»Von Elenvina aus folgten wir dem Großen Fluss gen Rahja, um dessen Lauf bis zu seiner Quelle zu vermessen. Gevatter Firun hielt diesen Götterlauf eine strenge Wacht über das Herzogtum, so dass unsere Reise auf einer Flussgaleere ein jähes Ende fand. Treibende Eisschollen verhinderten die Weiterfahrt unseres Schiffes. In Twergenhausen begaben wir uns auf die Straße nach Albenhus, die von den Rollkutschern abwertend Bollendrift genannt wird. Im Süden ließen sich gerade noch die von dichten Wolken

Vom Adel in Albenhus

Gräfin Calderine von und zu Hardenfels, die mit zunehmendem Alter immer eigensinniger wird, hält die Zügel ihrer Regentschaft gegenüber ihren Baronen und Edlen im festen Griff, so dass die Albenhuser Edlen ihren Hader und Zwist nur in kleinem Rahmen austragen. Mit dem Grafen von Ferdok liegt die Regentin seit vielen Götterläufen in Fehde.
Insgeheim plant die ambitionierte Gräfin, die beiden kaiserlichen Lehen Weidleth und Albengau für ihre Grafenkrone zu erlangen. Da kommt ihr der offene Streit der kaiserlichen Verwalter entgegen.

behangenen, schneebedeckten Zinnen des Eisenwalds erahnen. Die südlichen Ausläufer des Kosch-Gebirges versteckten sich dagegen unter einer dichten Wolkendecke.«
—aus den Reiseberichten der Nandus-Geweihten Nandaria Obra della Tegalliani, 1026 BF

Im Süden grenzt die Grafschaft Albenhus an das Königreich Almada; zwischen ihnen bildet der Eisenwald eine beinahe unüberwindliche Grenze. Im Osten schirmen die Zinnen des Kosch-Gebirges die Grafschaft gegenüber dem Fürstentum Kosch ab. Die *Galebra*, ein Zufluss des Großen Flusses, bildet im Norden die Grenze zur Grafschaft Gratenfels. Im Westen von Albenhus liegt die Grafschaft Isenhag. Die Grafschaft Albenhus selbst wird vom Großen Fluss in zwei Hälften geteilt.

Zwischen der Galebra und dem Großen Fluss

Die Galebra entspringt in einem südlichen Ausläufer des Kosch, der von den Albenhusern auch *Gernebruch* genannt wird, und mündet westlich von Albenhus in den Großen Fluss. Kleine Zuflüsse aus dem Gebirge sorgen insbesondere bei der Schneeschmelze für einen hohen Pegel des Flusses und eine Überflutung der Auen. Zwischen Galebra und dem Großen Fluss liegen die Baronien **Gernebruch, Hlûthars Wacht** und **Kaldenberg**. Die meisten Einwohner der Grafschaft haben sich an den Flüssen und deren Nebenarmen angesiedelt und bestellen die fruchtbaren Böden. Nur wenige Menschen, meist Holzfäller, Köhler und Bergleute, ziehen es vor, die dichten Wälder und kargen Berge zu bewohnen. In den Tälern und Auen gibt es Ackerbau und Viehzucht, so dass die Einwohner nur selten Hunger leiden müssen. Ferner bringt der schwungvolle Handel mit der Grafschaft Gratenfels und dem Handel entlang des Großen Flusses weitere Münzen in die Kassen der Obrigkeit. So ist es nicht verwunderlich, dass die meisten Bewohner Fremden freundlich und neugierig begegnen. Im Gegensatz dazu sind die Bergbewohner einsilbig und verschlossen, ist es doch für sie ein harter Kampf, dem Land ihre Lebensgrundlage abzuringen.

Die Region ist reich an Bodenschätzen wie Eisenerz und Zinn, die allerdings nach altem Recht den Zwergen zustehen. Die Marktflecken **Kaldenberg** und **Gernebruch** gehören zu den größten Ansiedlungen dieser Region. Während Kaldenberg von der Flussschifffahrt und Hopfenanbau geprägt wird, spielen in Gernebruch Holzeinschlag, Steinbrüche und Bergbau eine große Rolle.

»Die Fischer warnten mich, dass Unglück geschehe, wenn sich die Thorwaler auf dem Grossen Fluss zeigen. Auch möge ich mich nicht Brandans Ring nähern, der an der Mündung der Galebra in den Großen Fluss zu finden sei. Die Druiden und Geoden würden jeden verfluchen, der sich in ihre Angelegenheiten einmischt. So sei auch Graf Alip von Albenhus samt seiner Familie und Ritterschaft spurlos verschwunden.«
—aus den Reiseberichten der Nandus-Geweihten Nandaria Obra della Tegalliani, 1026 BF

Zwischen dem Großen Fluss und der Ambrocebrâ

Das **Grafenland Albenhus** beherbergt zusammen mit der Reichstadt Albenhus beinahe ein Drittel der Bevölkerung der gleichnamigen Grafschaft. Im Namen der Gräfin regiert Vögtin *Gelda von Albenhus* mit gerechter Hand über ihre Untertanen. Die Menschen verdienen sich unter anderem als Fischer, Schiffer, Flößer, Bauern und Viehhirten ihren Lebensunterhalt. Im Grafenland sind die Winter kurz und mild, alleine die Hochwasser nach der Schneeschmelze und das Herbsthochwasser bedrohen zweimal jährlich die Siedlungen des Grafenlandes. Zentrale Bedeutung für die Region hat die Stadt Albenhus.

Perains Gaben – Flora und Fauna

Geschützt von den Gipfeln der hohen Berge herrscht in den Niederungen ein gemäßigtes Klima, so dass Pflanzen üppig wachsen und die Felder reiche Frucht tragen. Neben Roggen und Dinkel gedeihen Emmer, Buch- und Hartweizen. An den Gefilden der Galebra werden bevorzugt Hopfenpflanzen für die Bierbrauerei angebaut. Zu den Besonderheiten der Region gehören der Sanddorn und die Schwarzwurzeln. Flussfische wie Aale, Hecht, Gnitzen, Forelle und Lachs reichern am Praiostag die Tafel an. Eine Albenhuser Spezialität ist die mit verschiedenen Fischsorten und Gemüsesorten verfeinerte Fischsuppe.

Dagegen bieten die Gebirge und die undurchdringlichen Wälder gerade in den langen Wintermonaten nur wenig Nahrhaftes, vor allem Nüsse, Bucheckern, verschiedene Pilze und Flechten. Die Wälder in Albenhus bestehen zum größten Teil aus Mischwald, der dann mit zunehmender Höhe in einen Nadelwald aus Tannen, Lärchen und Fichten übergeht. In den Auen des Grafenlandes finden sich vermehrt Blutulmen.

Neben dem Nutzvieh der Bauern und Hirten bietet die Grafschaft einer Vielzahl an Tieren eine Heimat. Reisende, die in die Wälder und Berge ziehen, können Luchs, Wolf und Bär begegnen, die im Winter auch den Mensch angreifen, wenn sie ausgehungert sind. Ein paar Berglöwen sollen sich in jüngster Zeit den Gernebruch als Revier ausgesucht haben. In den Wäldern nördlich des Eisenwaldes wurden schon große Eulen gesichtet, die auch kleine Schweine als Beute geschlagen haben.

Albenhus

Einwohner: um 3.000 Menschen, 550 Zwerge
Wappen: dreifach geteilter Schild, rot über Blausilberfeh, darunter zwei schwarze Balken vor silbernem Feld
Herrschaft / Politik: Stadtvikarin Galburga von Hardenfels
Garnisonen: ein halbes Banner Herzogliche Flussgarde, 1 Banner Bergköniglich Eisenwaldsches Garderegiment, 1 Schwadron Albenhuser Gardereiterregiment, 20 Stadtgardisten
Tempel: **Efferd,** Ingerimm, Rahja, Rondra, Travia
Wichtige Gasthöfe: Herberge 'Zum torkelnden Einhorn' (Q5/P5/S14, große Auswahl an Fischgerichten), Herberge 'Kielschwein' (Q1/P2/S22, Treffpunkt der Fischer und Flößer), Hotel 'Admiral Sanin' (Q7/P8/S11, bestes Haus in der Stadt), Gasthaus 'Am Großen Fluss' (Q6/P7/S8, gute Unterkunft für Reisende), Schenke 'Honigtopp' (Q1/P1/S0, üble Kaschemme)
Besonderheiten: Steinbrüche, in denen der berühmte Koschbasalt gebrochen wird, südlich der Stadt liegt ein Ordenshaus des Heiligen Anconius (peraine- und hesindegefälliger Heilzaubererorden) Stapelrecht, Handelsplatz für Waren der Angroschim, Verehrung des Flussvaters
Stimmung in der Stadt: freundlich, solange man kein Flusspirat ist, einer sein könnte oder einen kennt, der einen kennen könnte.
Was die Albenhuser über ihre Stadt denken: "Die Flusspiraten sollte man im Fluss ersäufen."
"Der Fluss ist das Leben, nur leider leben nicht alle gut."

Die Gründung von Albenhus geht Überlieferungen nach auf den tulamidischen *Sultan Aslam* zurück, der von Almada aus mit den Zwergen Handel getrieben haben soll. Andere Quellen wiederum berichten, dass am Standort von Albenhus einst eine Siedlung der Elfen ('Alben') gestanden hat.
Der Große Fluss teilt die Stadt in zwei Hälften, die durch eine **Fähre** verbunden sind. Die Stadt verfügt über fünf Stadtteile, die Oberstadt, Unterstadt, Fischerstadt, Gansheim und Alben heißen, wobei Alben der einzige Stadtteil ist, der am nördlichen Flussufer errichtet wurde. Typisch für Albenhus sind die engen Gassen und mehrstöckigen Fachwerkhäuser. Alleine in Alben, wo die meisten Angroschim ihr Zuhause gefunden haben, wurden die Gebäude aus Stein errichtet. Rund um den **Eslamsplatz** finden sich die öffentlichen Gebäude, so auch die **Garnison** der Stadtvikarin Galburga von Hardenfels und die **gräfliche Residenz.** Gräfin Calderine hat dafür gesorgt, dass die Stadtmauern umfangreich erneuert wurden, so dass dem räumlichen Wachstum der Stadt nichts im Wege steht. Albenhus ist eine Stadt, die ganz im Zeichen des Handels und Handwerks steht. So besitzt die Stadt einen gesicherten **Hafen** am Großen Fluss und einen Lotsendienst und ist der Umschlagplatz für zahlreiche Waren aus zwergischer Fertigung. Insbesondere der Handel mit dem kostbaren Koschbasalt und das Stapelrecht (durchziehende Kaufleute müssen ihre Waren für zwei Tage zum Kauf anbieten) haben zu einem ansehnlichen Wohlstand geführt, so dass die reichen Händler und Handwerker ein großes Selbstbewusstsein entwickelt haben und allzu gerne Einfluss auf Stadtrat und Stadtvikarin nehmen wollen. Jeder Reisende kann eine passende Unterkunft finden, die seinem Geschmack und dem Umfang seiner Geldkatze entspricht.
Bei der Gewichtung des Zwölfgötterglaubens grenzt sich Albenhus deutlich von Elenvina ab. Zwar findet der Götterfürst Praios auch hier Verehrung, doch sind die Albenhuser gegenüber den anderen Zwölfgöttergläubigen deutlich aufgeschlossener, und auch Magier werden in der Stadt geduldet. Zentrum des Zwölfgötter-Glaubens in der Reichstadt ist der **Tempel der rauschenden Wasser,** der mitten im Großen Fluss liegt. Der Efferd-Tempel, von *Meisterin des Flusses Quelina von Salmfang* geleitet, wurde einem überdimensionalen Schiff nachempfunden. Neben dem Efferd-Tempel gibt es noch Gotteshäuser der Rondra, der Rahja, der Travia und des Ingerimm, der als einziger Tempel in Alben steht. Mitunter verehren Fischer und Schiffer heimlich den Flussvater und sein Gefolge und bringen ihm kleine Opfer, auf dass er ihnen einen guten Fang oder eine sichere Reise gewährt. Vor wenigen Jahren hat sich ein Zirkel von Anhängern des Namenlosen niedergelassen und versucht nun aus der Anonymität ihrem unheiligen Herrn zu dienen. Seine Mitglieder nutzen die chaotische Zeit, um Albenhuser Bürger die Lehren ihres Gottes als wahren Glauben näher zu bringen. Südlich von Albenhus liegt das **Ordenshaus des heiligen Anconius,** dessen Bewohner gerne in der Stadt gesehen werden.
Das größte Problem für die Albenhuser sind die zunehmenden Aktivitäten der Flusspiraten, die vor keiner Schandtat zurückschrecken. Ein umfangreiches Informantennetz, sichere Verstecke und gewiefte Kapitäne verhindern, dass die Flussgarde den Untrieben der Piraten Herr wird.

Der östliche Eisenwald

Wie in der Grafschaft Isenhag bilden die imposanten Zinnen des Eisenwaldes einen natürlichen Wall gegenüber den Yaquir-Landen, der nahezu unüberwindlich ist. Bevor der erste Mensch seinen Fuß in die Berge setzte, gründeten die Erzzwerge vor vielen Jahrhunderten die Bergfreiheit Eisenwald, um die unermesslichen Schätze Angroschs abzubauen. Die *Via Ferra* ermöglicht wagemutigen und ortskundigen Händlern in den Sommermonaten einen Warenaustausch mit den Almadanern. Der höchste Berg ist der *Drachenstein*, dessen Gipfel meist von einer Wolkenschicht umhüllt ist. Früher soll hier ein fürchterlicher Drache gehaust haben, der von den Erzzwergen im Kampf bezwungen wurde.
Mitunter versuchen sich menschliche Bergleute daran, die reichhaltigen Bodenschätze des Eisenwaldes heimlich abzubauen, obwohl diese unter erzzwergischer Hoheit stehen, doch die meisten dieser Diebe werden von den Angroschim erwischt. Die schwer durchdringbaren Wälder der Region liefern reichlich Holz für Häuser und Flussschiffe.
Den Baronen von **Liepenstein** obliegt die Wacht der südlichen nordmärkischen Grenze. Von dem Marktfleckchen und der Burg Liepenstein aus versuchen die Bediensteten der Barone zum einen die Grenze zu sichern und zum anderen die gräflichen Zölle und Steuern zu erheben. Erschwert wird die Arbeit der Grenzer durch die unzähligen verborgenen Pässe, die von ortskundigen Schmugglern genutzt werden. Im Südwesten reicht die Grenze der Grafschaft einige Meilen in die westlichen Ausläufer des Ambossgebirges. Die Ambosszwerge aus der Bergfreiheit Waldwacht achten genau darauf, dass keine menschlichen Prospektoren ihre Schätze abbauen.
Die Mehrheit der Einwohner von **Kaiserlich Weidleth,** von **Kaiserlich Albengau** und von der Baronie **Liepenstein** bewohnen kleine Dörfer an der *Ambrocebrâ* und am Großen Fluss, wo sie ein karges Auskommen haben. Die Ereignisse der letzten Jahre führten dazu, dass die Reichsvögte *Yolande von Mersingen älteres Haus* und *Niam Feenwasser von Albengau* eine erbitterte Feindschaft pflegen. Beide Adligen scheuen nicht davor zurück, ihren Zwist auch auf dem Land der Barone von Liepenstein auszutragen.

Ein Held aus Albenhus

Für einen Held aus der Grafschaft Albenhus gibt es eine Vielzahl an Professions-Möglichkeiten. Stammt der Held aus der Stadt Albenhus, mag sich ein weltoffener menschlicher oder zwergischer Handwerker, Händler, Schiffer oder Soldat anbieten. Nennt der Held die Bergregion seine Heimat, ist er eher ein eigensinniger, eigenbrötlerischer und sturer Köhler, Prospektor oder Jäger. Als Bewohner der Täler und Flussauen bieten sich Professionen wie Fischer, Viehhirte und Ackerbauer an. Hinzu kommt die Möglichkeit einen menschlichen Haindruiden oder erzzwergischen Geoden darzustellen. Durch widrige Umstände könnte ein Held dazu gebracht werden, sein Auskommen als Strauchdieb oder Flusspirat zu verdienen.

Die Grafschaft Albenhus im Spiel

Die Bewohner der Grafschaft sind sehr bodenständig, obrigkeitstreu und der Heimat verbunden, so dass sie Glücksrittern eher skeptisch gegenüberstehen. Einem guten Geschäft sind gerade die Städter selten abgeneigt. Oft orientieren sich die Einheimischen daran, wie ihre Väter und Urgroßväter die Tücken des Lebens gemeistert haben. Der Große Fluss und seine Nebenflüsse bilden die Grundlage des Lebens und des Handels. Im Gegensatz zum dünn besiedelten Land bieten sich den Helden in der Reichsstadt Albenhus eine Vielzahl an Abenteuermöglichkeiten an, so zum Beispiel die Jagd nach Informanten der finsteren Flusspiraten, die die gesamten Schifffahrt auf dem Großen Fluss bedrohen. Auch bergen verlassene Gehöfte, tiefe Wälder, namenlose Hügelketten und verwaiste Stollen für den Reisenden so manches Abenteuer.

Die Landgrafschaft Gratenfels

Einwohner: um 76.000 Menschen (davon 9.000 Bewohner in Nord-Gratenfels nördlich des Tommel), etwa 1.000 Zwerge
Wappen: roter Turm auf weiß mit Schildhaupt aus Hermelin im Zinnenschnitt
Herrschaft / Politik: Landgraf Alrik Greifax-Custodias
Baronien: Arraned, Nablafurt, Schakensee, Ambelsmund, Tommelsbeuge, Vairningen, Firnholz, Urbeltor, Kranick, Grafenmark Gratenfels, Rickenhausen, Witzichenberg, Schweinsfold, Riedenburg, Schwertleihe, Galebquell, Orgils Heim, Berg, Gräflich Paggenau, Wolfsstein, Ludgenfels, Meilingen, Trappenfurten
Städte: Gratenfels, Vairningen, Herzogenfurt, Amleth, Rieden, Nummath, Tsafelde, Galebbogen, Ambelmund, Kefberg, Nembutal, Berg, Gevelsberg
Garnisonen: 1 Banner Herzogliche Flussgarde, 4 Banner Gratenfelser Koschwacht-Regiment, 5 Banner Gratenfelser Ehrengardisten
Tempel (Auswahl): Gratenfels (**Rondra, Praios,** Ingerimm, Boron, Peraine), Ambelmund (Efferd, Praios, Rondra), Herzogenfurt (**Phex**, Boron, Travia, Praios), Nembutal (Praios, Boron, Hesinde), Amleth (Firun, Ingerimm), Rieden (**Phex,** Peraine, Ingerimm), Nummath (Travia, Peraine), Tsafelde (Tsa)
Besonderheiten: Badilakaner-Kloster Sankt Peregrim im dunklen Tann in Wolfsstein, Ucuri-Stift Sankt Hilberian in Riedenburg, Höhlendrache Delkessir, Schwefelquellen in Gratenfels, Festungsstadt Gratenfels, Halwartsstieg und Reichstrasse III, Gratenfels-Stieg, Burg derer vom Berg, Ork- und Goblinbedrohung aus dem Norden, Grenze zu Andergast, die gespaltene Stadt Nembutal, Burgruine Schattenbruch, Greifenpass
Stimmung in der Grafschaft: Die Gratenfelser Edelleute sind untereinander zerstritten, im Kriegsfall streiten sie mit und in Friedenszeiten gegen den Landgrafen. Die Gratenfelser leben in der Kornkammer des Herzogtums und empfinden die Schulden der Grafschaft darum als umso drückender.
Was denken die Gratenfelser über ihre Grafschaft: "Wir versorgen unser Land mit bestem Korn und doch ernten wir häufig nur Spott und Hohn."
"Stolz blicken wir auf unsere tapferen Recken in Albernia, die ruhmreich für unser Land streiten."

Eine Reise durch die Landgrafschaft Gratenfels

»Vor mir erstreckt sich im goldenen Glanze der sommerlichen Strahlen des Herrn Praios eine weite Ebene, die von ihren Bewohnern seit jeher Gratenfels genannt wird.
Die Landgrafschaft Gratenfels gehört zu den größten Grafschaften des Raulschen Reiches, beinahe die Hälfte aller Nordmärker nennt das Gratenfelser Land sein Zuhause. Die Nabla und der Hinterkosch bilden eine natürliche Wacht gegenüber dem Königreich Andergast. Das gewaltige Koschgebirge trennt die Landgrafschaft vom östlichen Nachbarn, dem Lande der Koscher Fürsten und Könige, verbundenen durch den legendären Greifenpass, dessen Überquerung immer ein Wagnis bedeutet. Die Ingrakuppen und die Galebra trennen Gratenfels vom Isenhag und Albenhus. Nur einige Meilen der Lande von Meilingen liegen am Großen Fluss. Mitten durch die Wälder verläuft die westliche Grenze zwischen Gratenfels und der ehemaligen albernischen Grafschaft Honingen. Alleine einige verwitterte Grenzsteine weisen auf die Grenze hin. Während die Reichstraße Gratenfels und Honingen verbindet, trennt der reißende Tommel Nord-Gratenfels von der albernischen Grafschaft Winhall«.
—Wanderungen im Herzogtum Nordmarken, *aus den Reiseberichten der Nandus-Geweihten Nandaria Obra della Tegalliani 1027 BF*

Nord-Gratenfels – Hügel, Wald und Eichelmast

»Wuest heult der Nordwind den Hinterkoschern ums Haus und zerrt an den Laeden, unt sogar die Graupelze sind ein Mals verstummpt. Firun fährt ins Landt, sagen dann die Bauern, unt tun sich nit mehr in die Waeldter wagen. Die wilde Jagdt oder der Wintermann sollt sie sunst holen, sagen sie, unt fuerchten sich. Unt so hocken sie in ihrer Huett den lieben langen Winter, wenn ihnen der Schnee bis zum Hals steht, zittern vor den Goetzen und warten, dasz es im Fruehjahr wieder taut – aber das ist lang hin «
—Zur Warnung und Mahnung dem reisigen Inquisitor, *Praioslaus Arrelfinger, 357 BF*

Im Ingerimm, wenn die heiße Luft über den Steinen flirrt, die Wälder in saftigem Grün stehen und der Duft von Kräutern, reifendem Obst, Holzrauch und Sommerwind in der Luft liegt, ist dieser Landstrich an der Andergaster Grenze ein herrlicher Ort. Im Winter aber, wenn der Sturm ums Haus heult, die Weiler eingeschneit sind und der Klageruf der Wölfe bis in die Dörfer dringt, dann ist es ein ungastliches Land und dem Reisenden wird klar, warum die *Nord-Gratenfelser* ein so biestiger, harscher Menschenschlag sind.
Das nördliche Gratenfels ist von Hügeln übersät und der Bergrücken des *Vorderkosch* ragt als Vorgebirge des Kosch bis zu 2.000 Schritt empor. Die wenigen Dörfer sind mühsam bewirtschaftete Inseln im Waldmeer. Die größeren Ansiedlungen ducken sich zumeist in den Schutz eines befestigten Wehrbaus, meistens ein Wachturm mit Ringmauer, in dem ein vom Landherrn bestallter Vogt oder ein Ritter über die Sicherheit der Dörfler wacht – und nebenbei sein eigenes Gut beackert. Die Grenze – sei es nach Andergast, Albernia oder zum Kosch – ist nirgendwo weit, und in den unerschlossenen Wäldern finden nicht nur Strauchdiebe, sondern auch Goblins, Orks und gar einmal ein gefräßiger Oger ihr Versteck. Spötter sagen, dass *Nabla* und *Tommel* Nord-Gratenfels fest umschlössen, damit nichts hinein-, vor allem aber nichts herauskäme.
Die Menschen in Nord-Gratenfels sind sparsam und pragmatisch, sie haben auch den Ruf, besonders dickköpfig zu sein. Mancher Hirte, Bauer, Jäger oder Holzfäller sieht nur selten eine größere menschliche Ansiedlung. So ist es nicht verwunderlich, wenn behauptet wird, dass sich in den Wäldern und Bergen Druiden und Hexen breit gemacht hätten. Neben Pfaden, die jährlich neu aus dem Wald gehauen werden müssen, bilden Tommel und Nabla die Lebensader des nördlichen Gratenfels.
Herzog Jast Gorsam stiftete 1021 BF dem Orden des Donners einige

Vom Adel in Gratenfels

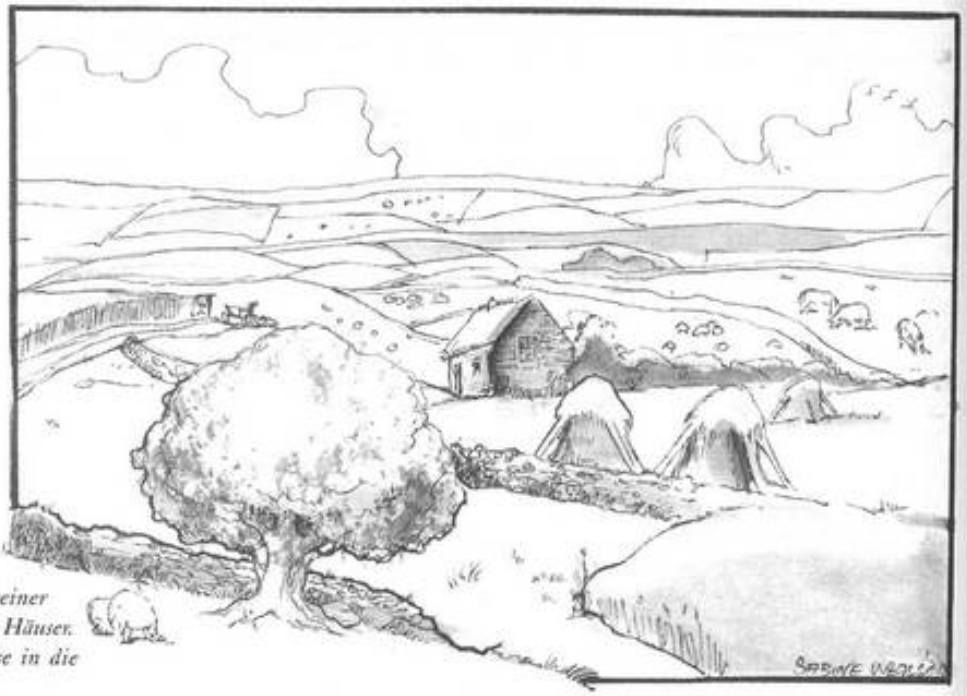
Der Gratenfelser Adel ist untereinander heftig zerstritten. Insbesondere die alten und die jungen Adelshäuser befehden einander, doch die Streitigkeiten finden ein sofortiges Ende, sobald eine Gefahr von außen die Grafschaft bedroht. Dann nämlich stehen die Adligen Schulter an Schulter zusammen. Dem Landgrafen gegenüber sind die meisten Barone und Edlen skeptisch und voller Misstrauen. Ritterliche Tugenden und Pflichten bilden das Fundament des Gratenfelser Adels; so zählt etwa die Knappschaft mehr als ein Abschluss an der Kriegerakademie. Das Erbrecht des Adels liegt alleine beim Erstgeborenen. Unehelich gezeugte Kinder wurden per Gesetz von der Erbfolge ausgeschlossen. In einigen sehr praiosgefälligen Baronien herrscht das *Arcanum Interdictum* (Magieverbot), dessen Missachtung harte Strafen nach sich zieht.

Seit vielem Götterläufen liegt das Grafenhaus derer von Greiffax im Streit mit sämtlichen Nachbarn, insbesondere dem Grafen von Wengenholm.

Güter und kleine Wehrposten an der Grenze, damit die Donnerer Wacht gegen die Orks im Norden halten. Gemeinsam mit den Grenztruppen jagen sie plündernde Orks und Strauchdiebe, die von Andergast aus den Norden verheeren.

»Insbesondere in Nord-Gratenfels sind seltsame Bräuche weit verbreitet. So stellen die Einheimischen in Neumondnächten einen Krug Milch vor ihre Türschwelle, um die unheimlichen Wesen aus dem Wald zu besänftigen. Aus Furcht vor Geistern und anderen finsteren Kreaturen befestigen die Gratenfelser bei Vollmond einen Haselnusszweig über dem Hauseingang. Eltern erzählen ihren Kindern, in der Nacht zum 1. Travia (Tag der Heimkehr, Fest der eingebrachten Früchte) flöge der Heilige Badilak mit seinem von Wildgänsen gezogenen Karren über die Dörfer und stiege in seiner orangeroten Robe durch den Schornstein in die Häuser. Dort stopfe er den Kindern Äpfel und Nüsse in die Strümpfe.«

—Wanderungen im Herzogtum Nordmarken, *aus den Reiseberichten der Nandus-Geweihten Nandaria Obra della Tegalliani 1027 BF*



Das Gratenfelser Becken – Peraines Ackerland

»Saftig grün stehen die Felder voll jungem Korn, über das der Wind silbrig schimmernde Wellen treibt. Rosenrot und weiß blüht die Hecke aus wilden Pflaumen, Kirschen und Schlehdorn, die die Äcker vom angrenzenden Weideland trenn, und alles leuchtet unter Praios' strahlendem Schild. Munter gurgelt dazu ein Bächlein am Grund der Senke, gesäumt von manierlich geschnittenen Kopfweiden und umstanden von duftender Wiesenkönigin. Auf den Wiesen stehen feiste gescheckte Kühe und lassen es sich einen guten Tag sein, und aus dem tiefen Azurblau des Alveranszeltes erklingen die Flötentriller der braunen Feldlerche.«

—Eine kleine Geschicht' von Gebirg' und Flusz, *Ermenegilda Freyenstetter, 889 BF*

Vom Südufer des Tommel bis hinunter zu den *Ingrakuppen* und zur *Galebra* erstrecken sich in leichten Bodenwellen die Äcker im *Gratenfelser Becken*.

Nach Süden zu wird das Land hügelig und zunehmend unwegsamer, erreicht aber schließlich, dem Lauf der Galebra folgend, das Tal des Großen Flusses.

Auf drei Seiten geschützt von Gebirgen sind die Winter hier milder als im Kosch oder in Garetien. Der *Beleman* vom Meer des Sieben Winde sorgt für ausreichend, aber nie zuviel Regen. Die Region zählt zu den am dichtesten bevölkerten des Mittelreichs.

Im Gratenfelser Becken werden die Äcker gleichmäßig an alle Kinder vererbt, was der Grund für die typischen kleinräumigen Fluren ist. Da der Boden aber exzellentes Ackerland ist, bringt auch ein kleiner Acker den Bauern gutes Auskommen. Die Bauernweisheit "Schönheit vergeht, Acker besteht" ist ein deutliches Zeugnis vom Bestreben der Jungbäuerin oder des Jungbauern, mit einer geschickten Auswahl des künftigen Ehegatten das eigene Ackerland wieder zu vergrößern.

Seit dem Krieg mit dem unabhängigen Albernia wurde die Grenze zusätzlich befestigt. Dabei ist der genaue Grenzverlauf an keiner Landmarke festmacht und verläuft nach jedem Konflikt anders. Der Landherr kümmert die Bauern wenig, ihre Sorge sind vielmehr die Plünderer und Mordbrenner, die ihnen die Scheune ausräumen und sich danach hohnlachend wieder nach Albernia zurückziehen. Jede große Siedlung hat darum zumindest eine eigenen Palisade, wenn nicht gar einen sicheren Wehrturm des Ritters, dem der Flecken untersteht. Eine der wichtigsten Handelsadern der Nordmarken, die von Gareth über den *Greifenpass* kommende Reichsstraße III, führt entlang des Tommel quer durch Gratenfels. Bis auf wenige Stellen ist die Straße gut passierbar: Im Winter ist der Greifenpass ungangbar und östlich Vairningens ist die Straße seit Jahren durch den reißenden Tommel gefährdet oder auf Dutzende Schritt weggerissen. Der Halwartsstieg verbindet die Stadt Gratenfels mit den Städten Twergenhausen und Albenhus am Großen Fluss und stellt somit eine weitere Handelsroute dar.

Der Erfolg der nordmärkischen Truppen im benachbarten Albernia hat den Gratenfelsern wieder Selbstbewusstsein eingeflösst, das nach dem vergeblichen Überfall auf Wengenholm vor vielen Jahren geschwunden war. Gleichfalls brachte der Krieg einen nicht vorhersehbaren wirtschaftlichen Aufschwung. Das Land ist fest in der Hand seiner Barone und Edlen, daher gibt es auch nur wenige Orte mit eigenem Stadtrecht. Die ergiebigen Äcker und Viehwirtschaften bescheren ein vortreffliches Einkommen, so dass sich im Gratenfelser Becken prächtige und wehrhafte Burgen finden. Hervorzuheben ist der andauernde Streit um die Stadt **Nembutal**, die genau auf der Grenze der Baronien **Rickenhausen** und **Riedenburg** liegt. In der Baronie Riedenburg liegt das Kloster **Sankt Hilberian**, das dem heiligen Ucuri gewidmet ist. Das Badilakaner-Kloster **Sankt Peregrim**, das der heiligen Travia

Peraines Gaben – Flora und Fauna

Der karge, wenig fruchtbare Boden im Norden von Gratenfels eignet sich kaum zum Ackerbau. In Nord-Gratenfels herrscht das Anerbenrecht – das heißt, immer nur ein Kind, oft das Jüngste, erbt alle Äcker, um so der Zersplitterung des wenigen Ackerlands Einhalt zu gebieten. Was aber unter den Pflug kommt, wurde von früheren Generationen dem Wald in mühsamer Arbeit abgetrotzt und ist darum trotzdem erbärmlich klein und steinig. Niedrige Gerste, Buchweizen und der knickgefährdete Emmer mit seinen langen, gutes Stroh verheißenden Stielen wird angebaut, vor allem aber Rüben, Zwiebeln, Bohnen und Kohl, der als Sauerkraut haltbar gemacht den Grundstock des bäuerlichen Wintervorrats bildet.

Die tiefen, unzugänglichen Wälder aber sind der wahre Reichtum von Nord-Gratenfels. Der Wald ist ein Mischwald aus Haselbäumen, Linden, mächtigen Eichen, Buchen, Eschen und dunklen Eiben. Je höher die Hügel ansteigen, desto häufiger werden Ahorn, Lärche und Tanne, bis schließlich nur noch der Nadelwald aus Ifirnsföhren, Schwarztannen und Borkenkiefern seine schweigenden, immergrünen Arme über den Grund deckt. Falken und Adler beherrschen die Luft, Auerhahn, Wachteln und vielerlei andere Vögel sind hier heimisch. Der Kronenhirsch und der wuchtige schwarze Auerochse sind die Könige der Wälder.

In der Laichzeit, wenn die grünrückigen Lachse die Nabla und den Tommel emporsteigen, freuen sich auch die Borkenbären an dieser feinen Speise – und hin und wieder kommt es zu einem unerfreulichen Zusammenstoß zwischen Bär und Mensch, der ebenfalls auf Fische aus war.

Die Ebene zwischen Gratenfels und Honingen gilt als Kornkammer des Herzogtums. Hafer, Hirse, Gerste, Roggen, Dinkel, Emmer und Buchweizen wachsen hier, aber auch der empfindliche Weizen gedeiht gut. Im Süden ist der Hopfenanbau weit verbreitet, die langen Hopfenstangen, auf denen die Schlingpflanze kultiviert wird, prägen das Landschaftsbild entlang der Galebra.

Wallhecken, in Richtung Albernia zunehmend als wehrhaftes Gebüsch angelegt, trennen Ackerflächen und Wege und spenden Haselnüsse, Brom-, Him-, Mehl- und Hollerbeeren, Hagebutten, Rhabarber, Mispel, Speierling, Schlehen und wildes Obst. Gelb blühender Stechginster und weite Heideflächen kennzeichnen Brach- und Weideland, das für die Kulturivierung mit dem Pflug die Mühe nicht wert ist. In den Niederungen ist das Land teilweise sumpfig, hier sprießen Rohrkolben, Mädesüß und Sumpferlen, auf denen die weißen Reiher nisten.

In **Herzogenfurt** wird Fremden gerne die Mär von der *Lilienprinzessin* erzählt, in der eine Fee aus Liebe zu einem Menschen ihre Unsterblichkeit aufgab. Im Stadtpark Herzogenfurts finden sich in der Tat prächtige Liliengewächse.

Vereinzelte Hochmoore und spiegelnde Seen, die Ufer dicht bestanden von Röhricht und mächtigen Weiden, bieten allerlei jagdbarem Federvieh eine Heimat. Gagel, aus dessen Blättern im Norden des Gratenfelser Beckens ein rötliches Bier gebraut wird, wächst hier ebenso wie die Nordmärker Wolfsmilch, deren leicht bläulicher Saft zu einem scharfen Schnaps destilliert werden kann.

geweiht wurde, findet sich im dunklen Tann in der Baronie **Wolfstein.** Der gemeine Gratenfelser bevorzugt deftige Hausmannskost (Räucherwaren, Sauerkraut, eingelegtes Gemüse) und die leckeren Rohalswürstchen (kleine, dunkel gebratene Würstchen aus Schweinemett), dazu genießt er Obstbrände, Met und einen fruchtigen Apfelwein.

Ein Held aus Gratenfels

Für einen Held aus Gratenfels gilt es zu unterscheiden, ob er eher aus dem ärmlichen Nord-Gratenfels oder aus dem reichen Gratenfelser Becken stammt. Als Helden aus dem Norden bieten sich Hirten, Jäger, Flößer, Köhler, Steinmetze und Holzfäller an. Im Süden sind auch Acker- und Obstbauer, Fuhrfrau und Soldatin geeignet. Gute menschliche und zwergische Handwerker stammen meist aus den wenigen Städten. Wandernde Handwerksgesellen und Heilkundige (Quacksalber) reisen mit ihren Karren von Markt zu Markt, um ihre Dienste anzubieten. Bodenständigkeit und Sparsamkeit zählen zu den Gemeinsamkeiten aller Gratenfelser. Junge Adelige beginnen ihre Ausbildung bevorzugt als Knappe. Druiden und Hexen haben sich in den Wäldern von Nord-Gratenfels niedergelassen, wo sie vor der Verfolgung durch die Praios-Kirche sicher sind.

Gratenfels im Spiel

Die Grafschaft Gratenfels ist die Kornkammer des Herzogtums Nordmarken und beherbergt fast die Hälfte aller Einwohner des Herzogtums. Entsprechend selbstbewusst sind die Gratenfelser und deren Obrigkeit. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis der Adel seine Einigkeit im Krieg gegen Albernia aufgibt, um die alten Fehden wieder aufzunehmen. Stets bedrohen Räuberbanden und andere Strauchdiebe die abgelegenen Dörfer und Höfe.

Gratenfels – Die Stadt der Türme und Mauern

Einwohner: um 2.150 Menschen, 60 Erzzwerge
Wappen: roter Turm auf silbernem Grund
Herrschaft / Politik: Stadtmeister Jast Isewald von Brandans Stein
Garnisonen: 2 Banner Gratenfelser Koschwacht-Regiment, 2 Banner Gräflich Gratenfelser Ehrengardisten, 20 Stadtgardisten
Tempel: **Praios, Rondra,** Boron, Ingerimm, Peraine
Wichtige Gasthöfe: Gasthaus 'Zum Wilden Einhorn' (Q3/P5/S16), Hotel 'Koschblick' (Q6/P9/S20), Pension 'Zum weisen Grafen' (Q4/P6/S10), Schenke 'Zum blauen Ochsen' (Q4/P5/S0)
Besonderheiten: heiße Schwefelquellen. Kleine Vergehen werden mit rigiden Geldstrafen geahndet; aufgrund der hohen Zölle herrscht ein hohes Preisniveau; über Grafenfels erfolgt die Versorgung der Herzoglichen Truppen in Albernia.
Stimmung in der Stadt: bisweilen Misstrauen gegenüber Fremden; aufgrund der hohen Stadtverschuldung floriert ein direktes Waren- und Dienstleistungstauschwesen.
Was die Gratenfelser über ihre Stadt denken: "Früher war alles besser."
"Die Zukunft kann nur besser werden."
"Wuchtige Mauern schützen unsere Stadt, doch noch immer sind klingende Münzen rar."

Die Stadt

Die an den Westausläufern des Kosch und am Oberlauf des Tommel gelegene Siedlung Gratenfels ist die Hauptstadt der gleichnamigen Grafschaft. Landgraf Alrik Custodias von Gratenfels hat von seinem Vorgänger Graf Greifax von Gratenfels ein schweres Erbe übernom-

men. Baldur Greifax von Gratenfels, der im Laufe seiner Amtszeit dem Irrsinn anheim fiel, stürzte Stadt und Grafschaft in Schulden, um den Aufbau eines großen Söldnerheeres zu finanzieren. Ferner ließ er die Stadt mit übertrieben wehrhaften Mauern, Türmen und einer Burg befestigen. Noch heute ist der immense Schuldenberg nicht abgetragen, obwohl sich Graf und Stadtverwaltung redlich darum bemühen. Nur die Häuser der wohlhabenden Gratenfelser wurden aus Stein errichtet, die restlichen Einwohner wohnen meist in Fachwerkhäusern. Die Gratenfelser leben vor allem von der Landwirtschaft, vom Holzeinschlag, dem Bergbau, der Erzverhüttung und vom Handel- und Transportwesen. Hinzu kommen Einnahmen durch Zölle und Abgaben, die von Reisenden der Reichsstrasse III, die Havena mit Gareth verbindet, erhoben werden. Im Laufe der letzten Jahre gelangte ein Tauschhandelssystem, das ohne Münzen auskommt, zu (neuer) Blüte. Hierbei werden Dienstleistungen und Waren direkt gegeneinander getauscht oder mit Naturalien bezahlt.

Im Rahmen des Unabhängigkeitskrieges Albernias stieg Gratenfels zu einem der wichtigsten Nachschubposten für die nordmärkischen Truppen auf, so dass der Anblick von Bewaffneten keine Seltenheit ist. Die Gratenfelser Bürgerschaft zeigt sich hocherfreut, dass an diesem Krieg zusätzliche Münzen zu verdienen sind. Unter den Angroschim von Gratenfels wird gemunkelt, dass Gratenfels auf einer sehr alten Zwergenfeste errichtet wurde (siehe **Angrosch 110**).

Die Stadtverwaltung von Gratenfels

Die von Greifax von Gratenfels erbaute Feste Gratenfels dient Landgraf Alrik Custodias von Gratenfels als **Gräfliche Residenz**. Da der Landgraf nicht im Stande ist, die große Burg für sich zu nutzen, vermietet er Gemächer und Lagerraum an vornehme Edle des Herzogtums und an reiche Händler, die den Schutz der hohen Mauern nicht missen wollen. Tagsüber sind die Tore der Burg geöffnet. Besucher, die den wachenden Ehrengardisten eine plausible Erklärung abgeben oder ein gutes Geschäft vorschlagen, haben durchaus die Möglichkeit, eine Audienz beim Landgrafen zu erlangen. Seit einiger Zeit heuert der Landgraf mutige Forscher an, um die Katakomben, die jüngst unter der Burg entdeckt wurden, zu untersuchen. Vor wenigen Götterläufen wurde der Grundstein des **Neuen Rathaus** gelegt, da das alte Rathaus aus bisher ungeklärten Gründen bis auf die Grundmauern niederbrannte. Die Stadtverwaltung bezog angemessene Räume innerhalb des neuen Gebäudes. Stadtmeister *Jast Iseward von Brandans Stein*, der Nachfolger von *Odumir von Ibenburg-Ibenburg*, ist ein loyaler Vertrauter des Reichsregenten.

Blickfang des **Marktplatzes** ist der schwarze Hunger- und Schuldturm, der die Mitte des Platzes ausfüllt. Am Rohalstag findet ein großer Markt statt, zu dem viele Bewohner der umliegenden Gehöfte nach Gratenfels reisen. Begehrt sind insbesondere die erzzwergischen Schmiedeerzeugnisse.

Stadttore und Garnisonen

Gratenfels verfügt über drei wehrhafte Stadttore. Das **Havener Tor** und das **Koscher Tor** bestehen jeweils aus zwei mächtigen Rundtürmen, die ein doppelflügeliges Tor säumen. Jeweils vier Gardisten der Ehrenwache, die an ihrem blauen Überwurf zu erkennen sind, kontrollieren jeden Einreisenden genau, um zu verzollende Waren zu begutachten. Im Gegensatz zu den beiden Haupttoren wirkt das **Albenhuser Tor** eher schlicht. Hier versehen zwei Gardisten der Ehrengarde ihren Dienst. Seit dem Verschwinden des Grafen Greifax von Gratenfels standen die zwei großen **Garnisonen** der Stadt lange leer. Mitunter zweckentfremdete die Gratenfelser Jugend die nördliche Garnison zum Immanspiel. Gaukler, Schausteller und Wanderbühnen nutzten an Festtagen das Areal der Garnison für ihre Darbietungen. Mit Beginn des Krieges zwischen den Nordmarken und Albernia wurden die Garnisonen von nordmärkischen Bannern bezogen. In den Mauern der ehemaligen **Kaiserlichen Garnison** sind zwei Banner des Gratenfelser Koschwacht-Regiments samt Stab stationiert, befehligt von Hauptfrau *Sumulind von Liepenstein*. Bei den Bürgern sind die Soldaten beliebt, da sie ihren Sold gerne in der Stadt lassen. Im Zentrum der Stadt liegt die **Garnison der Ehrengarde**, die sich direkt an die Residenz anschließt. Hier hat die Ehrengarde des Landgrafen Quartier bezogen, außerdem finden sich in der Garnison auch das Stadtgefängnis, das Arsenal, die Unterkunft der Stadtgardisten und die Asservatenkammer. Zwei Banner der Ehrengarde sorgen für den Schutz der Grafenstadt. Unterstützt wird die Gräflich Gratenfelser Ehrengarde durch Veteranen und Mitglieder der Bürgerwehr, die jeden Praiostag vor den Stadtmauern das Bogenschießen üben.

Seit Krieg herrscht, durchstreifen Werber die Gassen Gratenfels, um neue Rekruten für das Regiment zu gewinnen.

Die Tempel von Gratenfels

Der **Ingerimm-Tempel** wurde bewusst in dem Gratenfelser Stadtviertel errichtet, das die Angroschim als ihre Heimstatt ansehen. Vor etwa acht Götterläufen ließ der Meister der Esse *Ingban* das Tempelgebäude erneuern. In dem kleinen, aber prachtvollen **Praios-Tempel** wachen Custos Lumini *Bodar von Ibenburg*, Donatora Lumini *Ilena Lichterfeld* und Donatora Lumini *Praiolinde von Fuchsberg* über das Einhalten der Gebote des Götterfürsten. Der kleine, lindgrün bemalte **Peraine-Tempel** wird an Markt- und Festtagen von zahlreichen Gewürz- und Kräuterständen eingerahmt. Der hiesige Geweihte *Rudon Hainert*, ein herzlich wirkender Mann mit rundlichem Bauch, ist bei den Gratenfelsern sehr beliebt. Trotz des üblicherweise großen Stadtlärms herrscht im **Boron-Tempel** wohltuende Ruhe. *Borontrud Prahle*, die schweigsame Boron-Geweihte und Tempelvorsteherin, ist eine junge Frau mit schlohweißem Haar. Wie ihr Vater Gelon kümmert sie sich mit Hingabe um den Tempel und die Gräber auf dem Boronsanger. Die **Halle der Heiligen Hlûthar** zu Gratenfels, auch Hlûtharshall genannt, bildet das Zentrum des Rondra-Glaubens innerhalb der Nordmarken. In keiner anderen nordmärkischen Stadt besitzt die Rondra-Kirche mehr Einfluss als in Gratenfels. Der Wehrtempel selbst ist ein großes kastellartiges Gebäude im Norden der Stadt. Schwertschwester *Bodia von Leuenfels* und die Knappin der Göttin *Vea Lartes* sorgen für die täglichen Andachten und die Ausbildung der Novizen.

In Gratenfels

Das **Anwesen von *Magister Balthusius*** befindet sich südlich des Rondra-Tempels. Der bekannte Magier und Alchimist bewohnt ein zweigeschossiges Fachwerkhaus, das auf Besucher einen gepflegten und einladenden Eindruck macht. Magister Balthusius, der das Domizil zusammen mit seiner Tochter *Lena* und deren Mann Hauptmann *Arto von der Marsch* bewohnt, ist (für einen Menschen) ein profunder Kenner der Kristallomantie. Das Gasthaus ***Zum Wilden Einhorn*** wird seit vielen Jahren vom Wirtsehepaar *Lutger* und *Bedda Stein* geführt. Für wenig Geld erhält man hier eine schlichte Mahlzeit und trockene Unterkunft, und auch das bekannte Gratenfelser Gabelbier wird hier ausgeschenkt. Neben den Bauern und Holzfällern kehren verstärkt Söldlinge bei den Steins ein.

Das weitläufige Areal der heißen **Schwefelquelle**, eine Ansammlung dampfender, giftig gelb leuchtender Felsen, zwischen denen blubbernd das bei Alchimisten und Heilkundigen gleichermaßen begehrte Nass hervorsprudelt und wieder im Gestein versickert, ist von einer hohen Mauer umgeben. Je nach Windrichtung sorgen die Gase in der ganzen Stadt für einen fauligen Gestank. Im angrenzenden Gebäude ließ Landgraf Alrik eine alchimistische Werkstatt einrichten, deren Erzeugnisse – insbesondere der pulverförmige Schwefel – in der angegliederten Apotheke verkauft werden.

Ein Held aus Gratenfels

Schon in der Kinderstube lernt der junge Gratenfelser von seinen Eltern, dass er auf seine Habe gut Acht geben müsse und Sparsamkeit eine wichtige Tugend sei. Den Spott Reisender über die Verschuldung der Stadt erträgt der Gratenfelser gelassen und widmet sich lieber der Überlegung, wie anstehende Probleme prag-

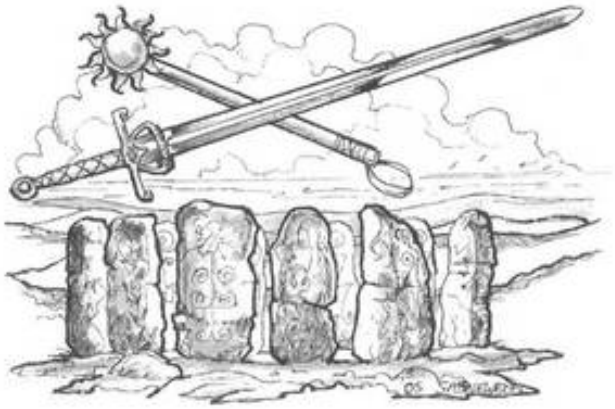
matisch zu lösen sind. Die erstgeborenen Kinder übernehmen meist das Geschäft oder die Handwerksstube ihrer Eltern. Die weiteren Nachkommen kommen als Handwerksgesellen, Stadtbüttel, Fuhrfrauen, Bewrgleute, Söldner, Landarbeiter oder Gratenfelser Soldaten unter.

Die Stadt Gratenfels im Spiel

Die Stadt Gratenfels vermittelt das Gefühl einer typischen verarmten Garnisons- und Festungsstadt. Manch Honinger mag fürchten, dass Gratenfels die Zukunft der eigenen Stadt aufzeigt. Für reisende Helden gibt es eine Vielzahl an Möglichkeit, ihre Klingen als bewaffneter Begleitschutz, Söldlinge oder Soldaten des Reiches feilzubieten.

Auch sind Stadtmeister Jast Iseward von Brandans Stein und Landgraf Alrik Custodias von Gratenfels auf die Hilfe von Helden angewiesen, um ihre Interessen, insbesondere gegenüber dem Gratenfelser Adel, vertreten zu können.

Für Magiebegabte und Alchimisten ist Gratenfels ein sicherer Ort und bietet die Möglichkeit alchimistische Ingredienzien zu erwerben. Magister Balthusius erbittet häufiger die Hilfe fähiger Recken, um außergewöhnliche Geschehnisse in der Region untersuchen zu lassen.



Das Fürstentum Kosch

Geographische Grenzen: Koschberge, Ange, Großer Fluss, Rakula, Ambossgebirge
Landschaften: Borrewald, Harschenheide, Hügellande, Wengenholmer Berge, Schetzeneck, Zwergenpforte, Ferdoker Land, Hoher Amboss
Berge: (im Kosch:) Götterfirst, Firunszapfen, Dotz, Räuberknecht, Gobbel und Groin, Blutiger Arbach, Nordacor, Baduars Warte; (im Amboss:) Ruberkopf, Alter Vater, Trollkopp, Rothelm
Wichtige Gewässer: Großer Fluss, Angbarer See, Ange, Breite, Bodrin, Rakula, Hils
Geschätzte Bevölkerungszahl: etwa 80.000, davon rund 16.100 Zwerge
Wahlspruch: »Dur Koschima Borod Egrai!« (Stolz / Steinern steht der Kosch auf ewig!)
Grafschaften: Grafschaft Wengenholm, Grafschaft Hügellande, Grafschaft Ferdok, Bergkönigreiche Waldwacht und Koschim
Wichtige Städte: Angbar (5.200), Ferdok (2.800), Murolosch (1.300), Koschtal (950), Nadoret (850), Steinbrücken (840), Salmingen (830), Eisenhuett (830), Rhôndur (820), Rohalssteg (760), Fürstenhort (740), Uztrutz (710), Bragahn (700)
Wichtige Verkehrswege: Großer Fluss (ab dem Zusammenfluss von Ange und Breite), Reichsstraße III über Angbar nach Grafenfels (mit Greifenpass über die Koschberge), Reichstraße von Ferdok nach Gareth, Angenstraße, Grevensteig von Angbar nach Koschtal, Treidelpfad zwischen Ferdok und Albenhus, Landstraße nach Greifenfurt

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube (starke Rolle Ingerimms / Angroschs)
Herrscher: Fürst Blasius vom Eberstamm
Provinzwappen: silberner Wellenschrägbalken auf Schwarz, als Herzschild das Fürstenwappen: ein schwarzer Keiler auf Grün
Sozialstruktur: mittelreichischer Feudalismus mit häufig schwachem Adel und vergleichsweise großen Freiheiten des einfachen Volkes, Wengenholmer Schwurgemeinschaft, großer Einfluss der Zünfte in den Städten, hoher zwergischer Bevölkerungsanteil, eigenständige Bergfreiheiten der Zwerge
Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien: Eberstamm, Wengenholm, Falkenhag, vom See, Nadoret, Salmingen, Stippwitz
Magie: keine Magierakademie, antimagischer Koschbasalt, Hexen relativ verbreitet, wenige Geoden und Druiden
Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Fürst Baduar vom Eberstamm (der Ritterliche), Ambros vom Kosch (zwergischer Hochkönig), Heiliger Kupperus, Rabbatzmann, die sechs Tierherren
Wundersame Örtlichkeiten: Greifenfelsen am Pass, Zwölfergang, Ingerimm-Heiligtum Malmarzrom, Stiller Grund (Südspitze des Angbarer Sees)
Lokale Fest- und Feiertage: Praioswend (1. Praios), Fürstlich Gnaden (2. Praios), Tag der Ahnen (30. Travia), Tag des Feuers (1. Ingerimm), Angbarer Warenschau (21. bis 23. Ingerimm), zahlreiche Wiesen- und Bierfeste

Von Land und Leuten

Jammerchor und Ahnentafel

Wie der Fürst vom Eberstamm sind auch seine Barone von bodenständigem Landadel. Den armen Kosch-Baron, über den Garetiens Große und Almadas Magnaten gern spotten, wird man am ehesten in den kargen Bergregionen finden. Denn obgleich hier niemand jemals daran zweifeln würde, dass eine Baronin eine Baronin ist und bleibt (und ein leibeigener Bauer eben das), ist es doch keine Seltenheit, dass das Töchterlein des Barons in der Käserei aushilft oder gar der Herr selbst mit seinen Knechten das Vieh zu Tale treibt. Aber auch im fruchtbaren Ferdoker Land führt mancher Ritter zuweilen selbst den Pflug. Warum sollte ein Herr auch Müßiggang pflegen, solange sein Schwertarm nicht gebraucht wird?
Andererseits ist es Koschern geradezu eine Lust, sich gegenseitig von ihrem harten Los zu berichten. Und wie es die Bauern dem Barone klagen, trägt dieser es seinem Lehnsherrn vor – was sicherlich seinen Teil zum Bild vom armen Kosch-Baron beigetragen hat.
"Es ist nicht schlecht bestellt um das Reich, solange meine Koscher noch klagen können", soll Bosper vom Eberstamm, der Reichsrat Eslams II., gesagt haben.
In jüngster Zeit ist jedoch eine Zweiteilung im Adel zu beobachten. Die einen Edelleute ziehen sich ermattet von Schlachten und Aufruhr auf ihre Güter zurück, um ihr Bäuchlein ein wenig runder zu züchten, bauen auf die Tüchtigkeit ihrer Greven und Amtsleute und hoffen, dass die Streiter der Zwerge schon die Mächte der Düsternis fern halten werden (vor allem im wohlhabenden Hügelland zwischen Angbar und Ferdok). Die anderen aber meinen, dass man gerade nun die Gebote Rondras und Praios' umso höher halten müsse. Viele von diesen haben sich in der Grafschaft Ferdok dem *Bund der Alttreuen* zugewandt (siehe Kasten auf S. 189).
Da selbst eine einfache Koscher Landfrau stolz die Namen ihrer Vorfahren aufsagen kann, wundert es wenig, dass der Adel großen Wert auf eine möglichst umfangreiche und kunstvoll verzierte Stammtafel legt. Der fürstliche Greve *Himrig Sohn des Xorig* betreut ein Archiv, das auf steinernen Tafeln Auskunft über alle Koscher Adelshäuser und die mit ihnen verwandten Geschlechter gibt und als das weithin verlässlichste dieser Art gilt. Eine Ahnentafel zu fälschen wird als Verbrechen angesehen und, schlimmer noch, gilt als äußerst ehrenrührig. Und doch sind, gerade aus der kaiserlosen Zeit, eine Unzahl zweifelhafter Urkunden bekannt.

Vom Miteinander der beiden Völker

Getreu der Freundschaft, die sich Mensch und Zwerg im 'Bund auf Ewig' schworen, leben sie im Kosch seit bald 2.000 Jahren in Eintracht. Schon für den flüchtigen Blick eines Reisenden ist dies augenfällig: Noch die kleinste Dorfschänke hält für Angroschim passendes Mobiliar bereit, und vom Jüngling bis zum Großvater wird es kaum einen Menschenmann unter den Gästen geben, der sich nicht einen Bart stehen lässt, um 'für voll' genommen zu werden.
Auch wird der Fremde schnell merken, dass jeder Koscher Mensch zumindest einige Worte der zwergischen Sprache beherrscht, und so manches Wort des Rogolan hat seinen Weg längst ins gewöhnlich

Garethi gefunden. Mancher Wegweiser verkündet seine Botschaft zweisprachig, und für viele geographischen Begriffe (Koschtal / Grokoschom, Rakula / Reifenwasser, Baduars Warte / Koraxod) sind beide Namen gleichermaßen in Gebrauch. Ebenso sind menschlichen Händlern und Handwerkern die zwergischen Maßeinheiten (siehe **Angrosch** 64) ebenso geläufig wie das Rohalsche System. All das führt bei Fremden leicht zu Verwirrung.

Zunft und Handwerk

Am stärksten ausgeprägt ist die Übernahme zwergischer Sitten im Handwerk. So zieren auch viele menschliche Handwerker ihre Erzeugnisse mit einem lehrreichen, zuweilen spottenden Sinnspruch und wissen die viele Dutzend Strophen langen, sich stetig wiederholenden Werklieder zu singen, deren Rhythmus das Schwingen des Hammers oder das Ziehen des Hobels leichter macht. Auch das strenge Zunftwesen ist den zwergischen Bruderschaften abgeschaut. Vor allem in Angbar und Ferdok haben die Zünfte großen Einfluss auf das Leben. Selbst außerhalb der Städte sind die Handwerker von – je nach Zunft – ein bis fünf Baronien in so genannten Werkschaften zusammengeschlossen. Die Zünfte wachen streng über Vorrechte, und entsprechend schwierig ist die Aufnahme. Die Zahl der Meister pro Stadt ist genauso festgelegt wie die der Gesellen und Lehrlinge pro Meister oder Richtlinien für Qualität und Preis der Erzeugnisse. Nach der Lehre müssen Gesellen für wenigstens drei, oft fünf oder sieben Jahre auf Wanderschaft gehen, sonst können sie im höchsten Falle 'Gnadenmeister' werden. Mancher kommt dabei weit über die Koscher Grenzen hinaus und kehrt mit lehrreichen und spannenden Erlebnissen zurück.

Krambolde

»Als Wilbur Sumspflog einmal am Wegesrand saß, mit dem Rücken an den Stamm einer Rotbuche gelehnt, die schwere Kiepe neben sich, ein Pfeifchen schmauchend und dabei von seiner langen Wanderschaft ausruhend, da kam ein Wagen herangerasselt, auf dem ein Krämer saß mit breitem Hute, doch kümmerlichem Barte.

"Phex zum Gruße! Geht's dort entlang gen Groinhag?", fragte er. Wilbur maß ihn und sein Gefährt mit einem langen Blick, ließ drei Kringel grauen Rauches aufsteigen und schüttelte schließlich den Kopf. Der Krämer stutzte, wendete aber dann seinen Wagen und fuhr zurück zum letzten Kreuzweg. Dort traf er ein altes Mütterchen, das Klaubholz sammelte.

"Gute Frau, sagt an", so sprach der Krämer zu ihr, "welches ist der Weg nach Groinhag?"

Da wies ihn die Alte just den Weg, den er soeben gekommen war.

"Seid Ihr Euch ganz sicher?", fragte deshalb der Krämer, doch das Mütterchen schaute ihn aus ihrem runzligen Gesichtchen an und krächzte mit beinahe zahnlosem Mund: "Gewiss doch, sechsundsiebzich Jahr' leb' ich schon hier, und immer schon ging' s da nach Groinhag, und' s wird auch in hundert Jahren noch so sein!"

Da wendete der Krämer abermals den Wagen und fuhr den Weg zum zweiten Mal hinauf. Als er an der Rotbuche vorüber kam, in dessen Schatten Wilbur gerade seine Kiepe packte, rief er ihm verärgert zu: "Du Schelm! Hast mich vom rechten Weg verwiesen! Hier geht's doch nach Groinhag!" Und er ließ die Peitsche knallen, dass die beiden Zwergenponys strammer anzogen.

Nach einer Weile nun gelangte er an eine Klamm, in die zwar ein Pfad hinunter führte, doch zu steil und schmal, als dass man anders als zu Fuß hinabgelangen konnte. Da stieg der Krämer vom Bock und ging in die eine und in die andere Richtung an der Klamm entlang, doch konnte er keinen besseren Steig hinab, geschweige denn eine Brücke hinüber entdecken. Inzwischen war Wilbur, der auch in diese Richtung zog, herangekommen. Als er an dem Krämerwagen vorüberstiefelte und den steilen Pfad betrat, drehte er sich um und sagte: "Wenn ich gemeint hab', dass es hier nich' nach Groinhag geht, dann hab ich für Euch mitgedacht."

Sprach's und ging pfeifend seiner Wege, um am selben Abend beim Sensenhöh-Bauern in Groinhag einen Birnenschnaps zu trinken.«

—Erzählung aus dem Kosch

Krambolde, Steigerleute oder Kiepenkerle nennt man die Gesellen, die mit einer schweren Kiepe (einem Tragegestell, an dem meist noch unzählige Beutelchen hängen) auf dem Rücken schwer beladen noch über die schmalsten Pfade stapfen. Nicht nur im Winter sind sie oft die einzigen, die den kleinen Weilern und Katen droben im Gebirge Waren und Botschaften aus der Fremde bringen. Bevor ein Krambold aber willkommen geheißen wird, muss er den traditionellen Steigergruß entbieten. Ganz geheuer sind die Kerle den Einheimischen nämlich nicht: Denn was mag einen braven Koscher bewegen, den Ort, den ihm Praios bestimmte, und das Heim, das ihm Travia gab, zu verlassen? In wahrlich schlimmen Zeiten trifft man Kiepenkerle auch im Außerkosch, doch das sind solche, die nicht aus Lust auf Wanderschaft gingen, sondern aus Not, und etwa im sonnigen Almada verkaufen, was sie in langen Winternächten fertigten. Berühmtester aller Krambolde ist noch nach 800 Jahren *Wilbur Sumspflog* aus Trallik. Der Sage nach war er weise, mutig und ein Boltan-Spieler nach Phexens Art. Er begründete viele der eigentümlichen Sitten der Krambolde: den Handelsschluck, die Grußformel und das Verbot, tobrischen Käse zu handeln.

Glaube und Aberglaube der Koscher

Nicht nur der *Zwölfergang*, ein alter Pilgerweg mit Stationen für alle Zwölfgötter, sondern auch so mancher bescheidene Tempel und kleine Schrein am Wegesrand zeugen von der volkstümlichen Frömmigkeit der Koscher. Dennoch werden nicht alle Götter gleichermaßen eifrig und zahlreich verehrt.

Schutzgott und Hüter des Landes ist Vater **Ingerimm**, dessen hohe Berge den Kosch im Westen und Süden umgeben. Schon die ersten Menschensiedler wurden von den umgänglichen Hügelzwergen in die Lehren Angroschs eingeweiht, woraus sich der heutige Ingerimm-Glaube erst entwickelte. Noch immer steht hier der älteste und wichtigste Tempel des Himmlischen Schmieds, das *Haus der Ewigen Flamme zu*

Vom Rabbatzmann

»Den Rabbatzmann hatten einmal ein paar strolchige Kobolde geärgert und mit ihrem Schabernack und Zauberwerk gepiesackt. Da ward der Alte zornig und ging an den Mühlenweiher von Groinhag, wo die dicken Karpfen im Uferschilf schwimmen. Und hat sich auf die Knie fallen lassen, dass die Eichen umher krachten, und mit Geschmatze und Geschlürfe hat er den ganzen Teich leer gesoffen wie eine Suppenschüssel. Als ihn aber dann ein arger Druck auf die Blase überkam, da stapfte er frohen Mutes zum Bau der Kobolde, der war im Wurzelwerk einer Ulme gut verborgen, doch nicht gut genug, denn der Rabbatzmann hat ihn doch gefunden und den Unfug der kleinen Kerlchen so bös' gestraft, dass es sich gewaschen hat! So kommt's, dass man im Wengenholmschen nur so wenig von diesem Zaubervolk antrifft, was wir dem Rabbatzmann durchaus danken mögen.«
—Sage aus dem Kosch, neuzeitlich

An den Herdfeuern Wengenholms erzählt man sich vom *Rabbatzmann*, der auch *Meister Rabbatz* oder einfach *der Berggeist* genannt wird. Wer oder was der Rabbatzmann ist, ob Troll, Schrat oder Geisterwesen, vermag keiner so genau zu sagen. Oft wird er als Hüne mit zotteligem Bart beschrieben, doch scheint er sich in allerlei Gestalten verwandeln zu können. Man sagt ihm Macht über Sturm und Regen nach und dass er alles sehe und höre, was in 'seinen' Bergen vorgeht. Sein Handeln ist unergründlich. Bald spielt er harmlosen Wanderern einen Streich, bald tut er unerwartet Gutes. Waldfrevler und freches Gesindel aber sollten auf der Hut sein und seinen Zorn fürchten.

»Es gingen einmal in der Früh zwei aus dem Dorf Wengenholm auf die Jagd. Doch als der Herr Praios schon hoch am Himmel stand, hatten sie noch immer nichts erlegt. Wie sie rasteten, da sagte der eine zum andern: ‚Ich glaub', der Rabbatzmann ist schuld, der tut uns das Wild verscheuchen!'
Das aber hatte der Rabbatzmann gehört, und wie die beiden Jäger da noch saßen, hörten sie aus dem Walde ein Knacken und Brechen, ein Stampfen und Trampeln, ein Grunzen und Quieken, und aus dem Dickicht hervor kam eine ganze Rotte Wildsauen und raste genau auf sie zu. Da nahmen die zwei Jäger die Beine in die Hand vor Schreck, sprangen und liefen so schnell sie konnten bis nach Biestertrutz, ohne anzuhalten. Man tut eben gut daran, im Wald nicht über Meister Rabbatz zu reden, der hört nämlich alles!«
—gehört in einer Schänke in Wengenholm, neuzeitlich

Der Rabbatzmann im Spiel

Der Rabbatzmann wird Helden zunächst in Geschichten und Aberglauben der Landbevölkerung begegnen. Bei einer Reise durchs Gebirge mag er sich jedoch auch als Retter in der Not erweisen oder aber einer übermütigen Heldengruppe einen Dämpfer verpassen. Meist werden die Helden eher eine seiner zweischneidigen Gaben finden oder die Auswirkungen seines Zornes (Gewitter, Lawine) zu spüren bekommen. Normalerweise erkennen Menschen, die dem Rabbatzmann begegnen, erst hinterher, um wen es sich handelt. Als Anregungen für entsprechende Begegnungen und Geschichten können die irdischen Sagen um *Rübezahl* dienen.

Angbar, und es gibt unzählige weitere heilige Stätten des 'Behütenden Väterchens'.
Große Verehrung bei den heimatverbundenen Koschern genießt auch die mütterliche und von manchen als Gemahlin Ingerimms angesehene **Travia**. Auf dem Land steht zudem die milde **Peraine** in hoher Gunst. Im schneereichen Gebirge sind die Menschen auf die Gnade des grimmen **Firun** und seiner milden Tochter **Ifirn** angewiesen. Im Bergvolk ist dabei der Glaube verankert, dass es königsgleiche **Tierherren** in Firuns Gefolge gibt. Auch fürchtet man den Berggeist **Rabbatz** (siehe Kasten) und die launischen **Windspiele**, die sich zwar zumeist damit begnügen, Wanderer mit ihrem Gepfeife zu erschrecken und ihnen die Kapuze vom Haupt blasen, aber auch Steinschläge und Lawinen (die der Volksmund Firunschläge nennt) auszulösen vermögen.

Anders als in den Nordmarken vertraut sich seit der grausamen Priesterkaiserzeit mancher Adlige statt **Praios** eher **Rondra** an, wobei die friedliebenden Koscher die Leuin weniger als Herrin von Kampf und Krieg, sondern eher als wehrhaft-ritterliche Beschützerin sehen. Auch andere Gottheiten stehen eher bestimmten Gruppen nahe, etwa **Phex** den Händlern und Krambolden, **Hesinde** den wenigen Gelehrten, **Satuaria** den Hexen oder **Efferd** – der häufig mit dem Flussvater gleichgesetzt wird – Flößern, Fischern und Bewohnern der flutgeplagten Uferauen des Großen Flusses. **Boron** sind zwar einige Klöster der Golgariten geweiht, doch der Gott und die Geweihten werden als Todesboten eher gefürchtet. Auch die erneuernde **Tsa** hat es in einem traditionsliebenden Landstrich schwer, über ihre Rolle als Frühlingsbotin und Geburtssegnerin hinauszuwachsen. Der freizügigen **Rahja** wird von den bodenständigen Koschern nur im heimischen Kämmerlein gehuldigt.

Feste und Bräuche

Wer durch das Koscherland fährt, wird ihnen früher oder später begegnen: feiernden Koschern. In den warmen Monaten findet man sie bei ausgelassenen Festen auf dem Dorfplatz oder im Winter in gemütlicher Runde am Kamin von Wohnstuben und Gasthäusern. Man genießt es, gemeinsam mit der Familie, Freunden oder gar der gesamten Nachbarschaft reichlich zu speisen, kühles Bier zu trinken und alte und neue Geschichten zu erzählen. Dabei darf auch das gemeinsame Tanzen und Musizieren nur selten fehlen – wobei der Klang von Trommeln, Schellen, Pauken und den typisch Koscher Blasinstrumenten wie dem Pfeifenbalg oder dem raupenhaften Quetschbeutel für fremde Ohren oft sehr gewöhnungsbedürftig ist. Dennoch sind Durchreisen-

de bei den gastfreundlichen Landbewohnern gern gesehen, weil sie die Runde meist mit spannenden Neuigkeiten bereichern.

Diese Geselligkeit hat ihren Ursprung bei den Hügelzwergen, ist jedoch mittlerweile weit verbreitet. Gründe für eine Zusammenkunft sind schnell gefunden: ein runder Geburtstag, eine Hochzeit, die Fertigstellung eines Hauses oder die Rückkehr von alten Freunden. Oft werden diese Feste von uralten Bräuchen begleitet, etwa dem 'Namenwiegen' im Vorfeld einer Hochzeit. Dabei werden Freunde und Verwandte der beteiligten Brautleute eingeladen, die ihrerseits Geschenke überbringen. Wer am Ende die meisten und kostbarsten Gaben in die Ehe bringt und damit die besten (oft auch reichsten) Freunde aufweisen kann, der trägt auch den Namen mit in die Ehe. Auf diese Weise geraten die wohlhabenderen Sippen weniger in Gefahr auszusterben und weitere ausgelassene Feste sind gesichert.

Bei so viel Feierfreude verwundert es nicht, dass sich durch das Jahr ein ganzer Reigen an Feiertagen zieht – vor denen einige auch außerhalb der Provinz ähnlich bekannt sind, manche jedoch mit ganz eigenen Riten begangen werden.

Recht urtümlich geht es etwa beim **Twergentrutzer Trutzfest** (1. Feuertag im Ingerimm), dem **Ferdoker Blutfeldergedenken** (12. Efferd) oder dem **Tag der Jagd** (1. Firun) zu, bei denen nach althergebrachter Art geschnitzte Masken (Steinschrate, Heuhexen, Hanghasen, Höhlenbären, Wildsauen und anderes mehr) getragen werden, um an alte Schlachten zu erinnern (wie etwa an den Sieg über die Orks vor Ferdok beim Blutfeldergedenken) oder böse Geister und Dämonen abzuschrecken. Am Wengenholmer Tag der Jagd ziehen die Maskierten im Morgengrauen auf die Suche nach dem Winter-Unhold aus – in den ersten Jahren nach dem Orkenkrieg war das oft genug ein versprengter Schwarzpelz oder Goblin. In den Hügellanden kennt man dagegen schon lange kein lebendes Winterbiest mehr, sondern fertigt einen Drachen aus Stroh und Ästen, der in der **Ifirn-Nacht** (30. Firun) verbrannt wird. Überhaupt spielt das heilige Feuer des Ingerimm häufig eine Rolle. Etwa zum **Jahresscheid** (30. Rahja), wenn nach einem feierlichen Götterdienst geweihte Lichter verteilt werden, vor deren Schein das Unheil der Namenlosen Zeit in die dunklen Schatten zurückweichen soll. Viele Familien kauern sich in den Namenlosen Nächten ängstlich um die geweihten Laternen und meiden die unheilvolle Dunkelheit, ehe man die Lichter zur **Praioswend** (1. Praios) wieder zu einem leuchtenden Dankesfeuer vereinigt. Bei der **Wengenholmer Praioswend** werden gar brennende Sonnenräder die Berghänge hinabgerollt. Das größte Fest zu Ehren des Elements bleibt allerdings der **Tag des Feuers** (1. Ingerimm), der vor allem am Haupttempel des Ingerimm zu Angbar mit prächtiger Feuermette, feierlicher Neueglut und Verteilung heiliger Flammen an die anwesenden Geweihten begangen wird. Ähnliche Feste zu Ehren des Väterlichen Gottes schließen sich während des gesamten Monats an, darunter die **Angbarer Warenschau**, die mit der Weihe besonders gelungener Waffen am 21. Ingerimm beginnt und mit einem Feuerspektakel in Erinnerung an den Sieg über den Alagrimm am 23. Ingerimm beendet wird.

Fester Bestandteil ist auch hier ein Wettbewerb der Armbrustschützen, wie er zum erwähnten **Trutzfest** oder beim **Koschtaler Bierfest** (Anfang Travia) stattfindet. Bei letzterem handelt es sich um eines jener zahlreichen Wiesenfeste, für die das Land berühmt ist. Sie ziehen sich meist durch den bäuerlichen Jahreslauf, wobei wir an dieser Stelle nur die wichtigsten nennen wollen: etwa das **Saatfest** (1. Peraine), an dem der Frühling mit buntem Blumenschmuck begrüßt wird, das **Hasenfest** (18. Peraine) zur Feier des ausgebrachten Saat, das wunderliche **Tolle Treiben** (Erster Markttag des Phex) der Viehherden durch Angbars Gassen, bis zum **Fest der eingebrachten Früchte** (1. Travia), aus Dank für die Ernte. Ungewohnt besinnlich hingegen ist die **Nacht der Ahnen**, die dem 1. Boron vorausgeht: Während des Festmahls im Familienkreise wird am Tisch ein Platz für die Verstorbenen freigehalten. Obwohl auch den Toten von allen Speisen vorgelegt wird und die Familie ihnen von den Ereignisse des letzten Jahres berichtet, wird die Tafel für gewöhnlich früh aufgehoben, bis nur eine einsame rote Kerze am Platz der Toten leuchtet und eine ebensolche vor jedem Haus, um den Geistern den Weg zu weisen. Auch die Obrigkeit weiß, wie sehr ein gelungenes Fest die Zufriedenheit im Land zu mehren vermag. Am 2. Praios, zu **Fürstlich Gnaden**, stiftet Seine Durchlaucht in Angbar den Lehrburschen und -mädchen Freibier und den Kindern ein Festmahl. Auf dem Lande ist es von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang jedermann erlaubt, mit Armbrust, Speer und Beil in die fürstlichen Forste zu ziehen, um Holz zu schlagen und Kleinwild zu jagen. Alle zwölf Götterläufe findet am selben Tag das **Praios-Hangeln** statt: Dann dürfen einige ausgewählte Rechtsbrecher versuchen, an einem Seil über die *Schetzenecker Schwertschlucht* zu klettern, worauf ihnen im Erfolgsfall ihre Strafe erlassen wird.

Am 30. Praios ist der **Ratstag**: In Angbar, Ferdok und einigen größeren Städtchen müssen sich die Stadtväter für das vergangene Jahr verantworten – eines der wenigen Feste, das nicht immer in gewohnter Harmonie und mit vollen Mägen endet.

Gaumenfreuden

Während die berühmten *Koschammern-Zungen* oder *Goldenen Kosch-Klöße* Luxusspeisen sind, wird die gewöhnliche Kosch-Küche durch einfache, aber vielfältige und deftig gewürzte Speisen wie den Eintopf *Albuminer Allerlei* geprägt. Da dem Essen große Bedeutung zugemessen wird, bemüht man sich um Abwechslung und baut viel selbst an. Besondere Vielfalt weisen die Suppenküche und die Fischgerichte der Hauptstadt aus. Zu den Spezialitäten zählen ferner die *Käseschmelze*, bei der verschiedene der heimischen Käsesorten in einem Topf geschmolzen und mit Brot aufgetunkt werden. Zu alledem trinkt man Wasser oder Buttermilch, in den meisten Fällen aber eine der vielen Biersorten, die allesamt streng nach dem 'Koscher Reynheytsgebothe des Jahres 40 BF' gebraut werden und weit über die Grenzen einen guten Ruf genießen.

Baukunst

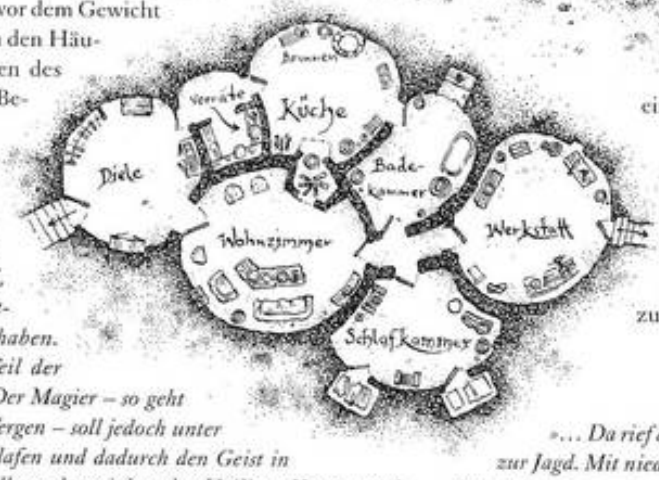
»Gemächlich schlängelt sich ein Weg durch die hügelige Landschaft. Gelegentlich grüßen alte, knorrige Obstbäume am Wegesrand, von ferne wachen die majestätischen Kosch-Berge. Unerwartet begleitet ein niedriger Holzzaun den Weg, umgibt einen blühenden Garten mit bunten Blumen, fein geordneten und beschrifteten Küchenkräutern und köstlichem Gemüse. Erst auf den zweiten Blick sieht man kleine Fenster und eine runde Holztür, die in einen natürlichen, mit Gras bewachsenen Hügel zu führen scheint – in ein Heim voller Behaglichkeit.«

—aus der Märchensammlung von Meister Grobumox Gimmelding, 694 BF

Wie in dieser Szene aus einem Kinderbuch stellt sich wohl jeder Aventurier ein typisches Koscher Heim vor. Und tatsächlich bestimmen die Häuser der Hügelzwerge weite Gebiete der Hügellande um Angbar. Aber auch Menschen scheinen mehr und mehr dazu überzugehen, ihre Häuser nach Hügelzwergen-Art mit Grassoden zu decken, kleine Gärten zu pflanzen und die Fensterbänke mit Blumen zu schmücken. Ob dies eher aus Schutz vor fliegenden Gefahren (wie etwa den Drachen oder dem Alagrimm) geschieht oder aus Verbundenheit mit den kleinen Nachbarn, ist schwer zu sagen.

Typisch für den Kosch ist noch eine zweite Bauweise: ein festes Erdgeschoss aus Stein, an dem in Gebirgsnähe kein Mangel herrscht, mit

aufgesetztem Fachwerk und, wann immer möglich, einem Keller. Der sogenannte Ferdoker Stil ist feiner gearbeitet, im kargen Wengenholm verwendet man hingegen meist Felsen und kaum behauene, aber robuste Stämme oder Wurzelwerk. Aus Holz sind auch die breiten Balkone, von denen man in die Weite der Berge schauen kann, häufig die einzige Annehmlichkeit der Häuser wohlhabender Bergbauern. Spitze schiefer- oder schindelgedeckte Dächer schützen vor dem Gewicht des Schnees. In Nischen an den Häuserwänden behüten Statuen des Schlafenden Kupperus die Bewohner vor Lawinen.



»Einst soll der Zauberer Cuiperius von Wormsalt, welcher in den Magier-Kriegen schwere Schuld auf sich lud, in Twergentrutz einen machtvollen Poltergeist gebannt haben. Dabei stürzte jedoch ein Teil der Burg über ihm zusammen. Der Magier – so geht die Sage vom Turmfall zu Wergen – soll jedoch unter den Ruinen noch immer schlafen und dadurch den Geist in seinem Banne halten. Das Volk verehrt seitdem den Heiligen Kupperus als Behüter vor Gefahren, wiewohl keine Kirche der Zwölf dies lehrt.«
—Errik von Dannike, Was glaubt das Volk, *Neuauflage 1020 BF*

Auch die oft bescheidenen Burgen und Bürgerhäuser in den Städten sind meist mit Sinnsprüchen, Schnitzkunst oder Zeichen versehen, die auf die Besitzer hinweisen. Hier sieht man neben Gebäuden im Ferdoker Stil auch häufiger als anderswo im Reich gänzlich aus Stein gebaute Häuser und auch beeindruckende Monumente zwergischer Baukunst wie etwa den ambossförmigen Ingerimm-Tempel von Angbar oder die burgähnlichen Brauereigebäude von Ferdok.

Wehrhaftigkeit

Auch wenn das Koscher Land selbst in den letzten Jahren von den schlimmsten Wirren der Kriege weitgehend verschont blieb, zahlten die kaisertreu in die Schlacht gezogenen Truppen doch einen hohen Blutzoll. Zwei der einst drei Einheiten bestehen nicht mehr, und selbst die einzig verbliebene Einheit, die stolzen Ferdoker Lanzenreiterinnen, wird wohl erst dann wieder zu alter Blüte gelangen, wenn auch das Reich wieder erstarkt ist.

Bis dahin werden die wenigen verbliebenen Streiter des Fürsten die Provinz in einer gefährlicher gewordenen Welt behüten müssen. Die armen Landritter etwa, die in den letzten Jahren häufiger als gewollt das sorgsam geölte Kettenhemd aus der Truhe holen und das Schwert schärfen mussten, weil ihr Fürst sie rief, sind des Kämpfens in den letzten kriegerischen Jahren müde geworden. Auch die meist zur Wacht in den Burgen und Schlössern abgestellten Hellebardiere, die vor allem zu hohen Festtagen zusammenkommenden Reste der Fürstlichen Schlachtreiter oder die mit Armbrüsten bewaffneten Bergschützen (wegen der weißen Helmzier im Volksmund als 'Schneepüschel' bezeichnet) bieten aufgrund ihrer geringen Zahl nur wenig Schutz. Die kleinen gräflichen Landwehren und Kriegsleute, wie die Ferdoker Axtschwinger, Hügelländer Spießgesellen, die Wengenholmer Schwurschar oder das Bärenfanger Bergbanner, können die einstigen Regimenter ebenfalls nicht ersetzen. Zwar sind sie allesamt meist wackere Streiter, doch auch sie haben einen hohen Blutzoll bezahlt, weshalb sich der Wehrmeister *Thorben vom Hammerschlag* als Marschall des Fürsten redlich mühen muss, die Provinz wehrhaft zu halten.

Dessen war sich Fürst Blasius wohl bewusst, als er sich entschloss, in dieser Zeit der Not einmal mehr den bewährten Schulterschluss mit den Zwergen zu suchen. Er erneuerte den 'Bund auf Ewig' mit *Albrax*, dem Hochkönig der Angroschim. Im Kriegsfall stünden sich die Koscher Menschen und Zwerge der Hügellande und der Bergfreiheiten Koschim und Waldwacht gegenseitig bei. Vor allem aber halten auch in Friedenszeiten Wachposten des Hochkönigs gemeinsam mit einzelnen Helden, von deren Tapferkeit sich zuvor der Oberste Wächter *Nirdamon* (der Zwillingsbruder Kanzler *Nirwulfs*) im Auftrag von Hochkönig Albrax selbst überzeugt, an den Grenzen Ausschau nach Störenfrieden. So wahrt der Kosch bislang seinen Ruf, eine 'Insel des Friedens inmitten von Aventuriens tosendem Sturm' zu sein.

Magie und Hexerei

»... Da rief der Daimonenmagus Zulipan seine finsteren Diener zur Jagd. Mit niederhöllischen Blitzen trieben sie die armen Kräuterfrauen und den weisen Meister der Steinkreise, die dem tapferen Hochkönig Ambros stets so gut gedient hatten, in die dunkle Schlucht. Dann verzauberten sie den Wald rings umher in ein dunkles Dickicht, aus dem es kein Entrinnen mehr gab. Noch heute spuken die Geister der derart grausam umgekommenen Seelen in diesem Forst – und niemand, der je in die Schlucht stieg, wurde je wieder gesehen.«
—aus der Sage von der Eulenschlucht, *wie sie Kindern in Ferdok erzählt wird, neuzeitlich*

Diese und ähnliche Anekdoten aus den Magierkriegen machen bis heute die Runde im Kosch, denn die damaligen Kämpfe zwischen Borbarads Anhänger *Zulipan von Punin* und dem damaligen *Hochkönig Ambros* haben die hiesige Sichtweise auf die Magie nachhaltig geprägt.

Geoden gelten als unheimliche, aber weise Männer, denen man mit viel Respekt gegenübertreten sollte, denn sie sprechen die Sprache der Steine und haben einen ähnlich tiefen Einblick in die Natur wie ihre menschlichen Schwestern, die Hexen. Im Kosch findet man vor allem die typische Vertreterin der alten Kräuterfrau, die meist am Dorfrand oder in einer Hütte im Wald wohnt. Ihre Vertrauten sind fast immer Kosch-Kröten, die vor allem hier – im Krötenwald von Koschgau – zu finden sind. Diese Frauen werden als kundige Heilerinnen und Hebammen sehr geschätzt, und bei allem Argwohn gegenüber den geheimniskrämerischen Eigenbrötlerinnen würde so manches Dorf seine weise Frau auch vor Bedrohungen schützen. Ein herausragendes Beispiel mag hier die geheimnisumwobene Heidruna sein (siehe S. 189).

Weitaus geringer in der Gunst des Volkes stehen die Magier, die im Kosch vergleichsweise selten zu finden sind. Das liegt nicht nur daran, dass es hier keine Akademie gibt, sondern auch an den Wirkungen des Koschbasalts in den Bergen, der so manchen Zauber verzerrt oder gar völlig blockiert. Vor allem aber macht es die abergläubische Furcht der Koscher den Magiern schwer, hier Fuß zu fassen. Die Ablehnung mag sich darin äußern, dass in der Wirtschaft schlechtes Bier serviert wird, die mutigsten unter den Dorfjugendlichen Streiche spielen, man jeglichen Kontakt meidet oder gar einen kleinen Fehler zum Anlass nimmt, den Magus mit Dreschflegeln und Sensen zu vertreiben. Die Rückkehr Borbarads hat die Vorbehalte gegen Magier nicht gerade geringer werden lassen.

Allein der Magierorden der *Wächter Rohals*, dessen Ordenshaus am Angbarer See steht, wird stillschweigend geduldet, wobei man die jüngsten Streitigkeiten aufmerksam beobachtet. Denn seit wenigen Jahren schwelt ein Zwist zwischen denjenigen, die zu den Gründungswurzeln der Harmonielehre im Sinne Rohals zurückkehren wollen, und jenen,

Eine Auswahl der in diesen Tagen im Kosch gebräuchlichsten Vornamen:

Weiblich: Alma, Algarte, Alvide, Anglinde, Angunde, Bachede, Balbine, Barine, Birsel, Belisa, Boltsa, Celissa (Cella), Doride, Elida, Firuna, Gidiane, Hamwiede (Hamme oder Wiede), Harika, Hesine, Ifirnia (Firnia), Ilma, Ingrimma (Grimma), Iralda, Isida, Janne, Jasina, Jette, Josmene (Jossele), Lana, Lorine, Losiane, Leta, Madane, Maline, Matissa, Maula, Mechtessa (Mechte), Morena (Mora), Nale, Nane, Neralda, Niam, Padora, Palina, Perdita, Rahjalieb, Rahjane, Rena, Selissa, Sephira (Sepha), Thalessia (Thalia), Travine (Trave), Ulide, Ulmia, Utsinde, Vana, Vieska, Wina, Zekla

Männlich: Alerich (Alrich), Alphak, Ambros, Angbart, Angwart, Angfold, Anshold, Arbel, Ardan (Ardo), Baduar, Balinor, Bardo, Belch, Berndrich, Berwin, Binsbart, Blasius, Bogumil (Bomil), Bolzer, Bork, Bosper, Brauwin, Brin, Brunhold, Cordo, Dappert, Darian, Dingel, Eberhalm, Edelbrecht, Eichbart (Eichert), Enno, Erlan, Erzian, Ettel, Eulrich, Falk, Ferling, Ferk, Firundal (Firndal), Firutin, Fork, Garubald, Gelphart (Geppert), Gero, Gobrom, Grambold, Grantel, Grimm, Growin, Hal, Halmar, Halmdahl, Hasmut, Helkor, Holdwin, Hummel, Ibrom, Idamil, Jakus, Jallik, Jalosch, Jargold, Kalmun, Kerling, Knurrbold, Korbrandt, Kordan, Kunhag, Leubold, Leumar, Linnert, Malzan, Melcher, Metzel, Nandel, Nirwulf, Nottel (Nöttel), Ontho, Pergrin, Perval, Polter, Rank, Reto, Roban, Rumpel, Rumpo, Runkel, Salm, Sindar, Stitus, Tann, Tarosch, Tradan, Trest, Ulfing, Ulfried (Ulfert), Umme, Valpo, Vitus (Vittel), Wengel, Wilbur, Wilfing, Wolfhardt

Typische Bestandteile von Familiennamen (die meist aus zwei derartigen Silben zusammengesetzt sind):

Appel, Bach(en/er), Bart, Baum, Baumel, Beutel, Bien(en), Bier, Birn, Blum(er), Bock, Bös(en), Butter, Eich, Garnel, Grobb, Halm, Hang(en), Has(en), Hügel, Kauz(en), Lieb(en), Moor, Pflög, Rüb(en), Sack, Sauer, Sau, Strunk(en), Süß(en), Topf, Wacker, Zwiebel

Als Endung gebräuchlich: -anger, -bold, -brodt, -busch, -erich, -fold, -haun, -inger, -klos, -ler, -saum, -stein und ähnlich eigenwillige Silben, so dass Namen wie Schotterbier, Appelstrunk, Dumpfbrodt, Zwirnbusch oder Rappelstein entstehen.

die mehr denn je an der harten Linie der Verfolgung alles Dunkelmagischen festhalten. Manch ein Koscher fürchtet schon, dass daraus ein neuer Magierkrieg entstehen könnte, und geht den 'Weißrobigen' lieber aus dem Weg.

Koscher Namen

Will man den Namen eines Koscher Menschen von jenem eines Hügelzwergen unterscheiden, so kann man dies am besten durch die Vornamen. Zwar kommen auch bei Menschen immer wieder zwergische Namen oder zumindest davon abgeleitete Versionen vor, aber die meisten sind doch mehr oder weniger aus dem üblichen Garethi-Vornamensschatz entnommen und nur gering verändert, wie etwa der allseits anzutreffende Alrich statt Alrik. Gerne werden auch regionale Helden oder Heilige, wie etwa der erste Koscher Fürst Baduar, der legendäre Krambold Wilbur oder die bärenstarke Wirtin Hamwiede durch vermehrte Verwendung ihres Namens geehrt. Im täglichen Gebrauch werden diese Namen gerne verschliffen oder abgekürzt, wie etwa Mechtessa zu Mechte oder Vitus zu Vittel – diese Kurzformen stehen in der Aufzählung in Klammern.

Die Sippennamen der Menschen gleichen dagegen jenen der Hügelzwerge erheblich. Es ist bis heute unklar, wer sich zuerst mit jenen – für fremde Ohren häufig niedlich oder kauzig wirkenden – Nachnamen schmückte.

Doch Obacht: Selbst im gastfreundlichen und friedliebenden Kosch fand sich so mancher am Abend in der Schlammgrube vor dem Dorf wieder, der es wagte, über den Namen von seit Generationen höchst ehrenwerten Familien wie den Sauersacks oder Hasenbeutels zu lachen und zu spotten. Man ist stolz auf seinen Namen, der nicht zuletzt durch das Ritual des Namenwiegens (siehe Seite 133) nicht selten durch Jahrhunderte erhalten wurde und von Tradition und gewissem Wohlstand kündet.

Die Region

Grafschaft Wengenholm

Einwohner: 14.000 (davon 2.200 Zwerge)
Wappen: von Grün und Silber geviertelt, auf Grün eine silberne Axt, auf Silber eine grüne Eiche
Herrschaft / Politik: Graf Jallik von Wengenholm
Territorien: aufgeteilt in rund 40 Sendschaften
Städte und Orte: Ruine der gräflichen Angenburg, Bergkönigreich Koschim, Trottweiher, Anpforten, Groinhag, Twergental, Rondrasdank, Auersbrück
Garnisonen: 1 Banner Grafenschar, Landwehr der Sendschaften (Schwurschar), eine unbekannte Zahl bewaffneter Zwerge im Bergkönigreich Koschim
Besonderheiten: Greifenpass und Reichsstraße, wilder Borrewald, Angenfall, nördliche Kosch-Berge (mit höchstem Berg Firunszapfen), viele Geistergeschichten
Stimmung in der Grafschaft: Die Wengenholmer haben sich im Kampf gegen die Gefahren dieser Tage zum Schwurbund zusammengeschlossen – entsprechend stolz und unbeugsam treten sie nach außen hin auf. Da sie aber kaum über den Tellerrand ihrer Grafschaft oder nur ihres Heimattals blicken, werden sie für hinterwäldlerisch und rückständig gehalten.

Persönlichkeiten: Graf Jallik von Wengenholm, Bergkönig Gilemon von Koschim, Baron Kordan von Geistmark (Scharmeister), Ritter Lucrann von Auersbrück (Schwurmeister)

»Ein breites Band aus Tod und Vernichtung hinterließ der aus seiner Verbannung entfesselte Feuervogel Alagrimm in diesem Landstrich. Doch nicht Gram und Verbitterung ergriff die tapferen Wengenholmer – nein, sie besannen sich in dieser Zeit der Not ihrer ruhmreichen Vergangenheit. Der Schwurbund aus den Dunklen Zeiten, aus dem die Grafschaft einst entstand, wurde ein weiteres Mal geschlossen. Mit neuem Mut und neuer Hilfsbereitschaft beginnen die wackeren Bewohner dieser kargen Berge, Täler und Wälder aus der Asche ihre Heimat wieder zu errichten – bereit, diese gemeinsam gegen die Gefahren von Außerhalb zu verteidigen.«
—Bericht des fürstlich Koscher Almgreven Wombart Sohn des Wombrax, 1028 BF

Der Borrewald – im verwilderten Norden

Hinter vorgehaltener Hand bezeichnet man die Gebieten nördlich des Flusses Ange als die 'verlorenen Lande'. Tatsächlich hat der Angriff des *Alagrimm* im Jahr 1027 BF die Ordnung in diesem – fast völlig vom urtümlichen **Borrewald** bewachsenen – Gebiet besonders gründlich zerstört. Die Burgen sind nur noch Ruinen, der Adel fiel im Kampf.

Was denkt der Koscher über ...

Die Fremde, also alles außerhalb der eigenen Landesgrenzen, ist für brave Koscher der 'Außerkosch'. Eine Ausnahme machen nur die Nordmarken (und zuweilen auch Andergast), die aufgrund ihrer Lage jenseits der Koschberge als 'Hinterkosch' bezeichnet werden. Völlig unverständlich ist es für die Koscher, dass sich ihre Nachbarn durch diesen Ausdruck despektierlich behandelt fühlen, da es sich doch um eine rein geographische Bezeichnung handelt.

... **Nordmärker:** "Die Hinterkoscher sind ja recht verständige Leute, aber wie unangenehme Verwandte beharren sie stets darauf, dass ihr Land nicht nur größer, sondern auch schöner und besser als der Kosch sei. Obendrein sind sie vom Gratenfelser Bergburschen bis zum Herzog allesamt rauflustig und schrecken vor keinem fiesen Trick zurück."

... **Garetier:** "Sie durften nahe beim Kaiser leben, doch müssen sie jetzt Schlimmes erleiden. Manchem Stutzer und habgierigen Kornhändler mag das ein klein wenig recht geschehen, aber all die tapferen Ritter, schlauen Ratsfrauen und braven Bauern hätten ein besseres Los verdient."

... **Greifenfurter:** "Der Sohn des Fürsten, Prinz Edelbrecht, hat die wunderschöne Markgräfin gefreit, doch recht glücklich kann er so nah an orkischer Nachbarschaft kaum werden."

... **Tobrier:** "Ein wenig schlicht sind diese Flüchtlinge ja, aber unser Fürst hält große Stücke auf ihren Herzog, der so tapfer gegen die Dämonenhorden kämpft."

... **Weidener:** "Tapfere und gute Leute – allesamt stark und wacker wie Bären. Das Wetter ist bei ihnen stets so wie im Wengenholmer Winter."

... **Darpatier:** "Eitel und intrigant waren sie so manches Mal, doch an der Trollpforte haben die Unsrigen Seite an Seite mit ihnen gekämpft. Ich kenn' sogar einen Hügelzwerg, dessen Neffe sich dort ganz wohl fühlt."

... **Albernier:** "Ein fernes Reichsland am Meer. Nun aber haben sie die Krone verraten, weil sie ihre Heimat mehr lieben als das Reich. Bestimmt ist das die Schuld der Elfen und Feen."

... **Elfen:** "Zaubermächtige und liederliche Gesellen, die im Wald umherstreifen, statt sich ein Heim zu schaffen. Ihr Gesang ist der allerlieblichste, doch mögen sie dich im nächsten Augenblick in magischem Bann fesseln."

... **Almadaner:** "Weintrinker und halbe Liebfelder, andererseits zumindest früher tapfere Kämpfer für den Kaiser und über alle Maßen streitlustig. Wer weiß, ob sie nicht ohne die trennenden Gipfel auch uns in ihre Hader verwickelt hätten?"

... **Andergaster:** "Grobe Gesellen, stark wie Eichen, die in ihrem dichten Wald leben und nichts von der Welt wissen wollen."

Das Volk der Zwerge wird von den einheimischen Menschen schlicht zu den Koschern gezählt, ebenso auch umgekehrt. Von anderen Völkern und Landen ist den Koschern oftmals rein gar nichts bekannt, zu wenig allemal, um überhaupt von einer Einstellung zu ihnen sprechen zu können. Eine Ausnahme bilden die Orks, deren verheerender Zug noch allzu sehr in böser Erinnerung ist.

In der Folge nistete sich schon bald gefährliches Gesindel im dünn besiedelten Gebiet ein: So sollen hier Räuberbanden, Orks und Goblins ihr Unwesen treiben. Selbst kleine Städte wie **Auersbrück** sind in ihrem Kampf gegen die Horden auf sich gestellt. Im Herzen des Borrewaldes aber haust der von allen gefürchtete Oger *Goro* (siehe Seite 190).

Bislang ist es dem Grafen und seinen Vasallen nicht gelungen, diese verwilderte Region wieder zu befrieden, was nicht zuletzt an den intriganten *Finsterzwergen* liegen mag (siehe **Angrosch 98**). Diese unterstützen angeblich heimlich das Gelichter, um auf diese Weise das Holz und die Bodenschätze des Borrewaldes nutzen zu können, ohne vom 'lästigen Menschenadel' gestört zu werden.

Das Tal der Ange – die Ausläufer der Harschenheide

Südlich der Ange, aus dem bei Oberangbar der Große Fluss entsteht, erstreckt sich eine vergleichsweise flache Ebene – ein karges Land, nur gelegentlich von Wäldern bewachsen, um das sich so manche Sage rankt. Vor allem um die **Geistmark**, rund um Burg *Sighelms Halm*, rankt sich eine Reihe von meist schauerlichen Mären. So soll in manchen Nächten ein untoter Ochse über die Weiden traben oder der *Halbe Holzfäller* in den Wäldern umherziehen.

Folgt man dem Fluss vorbei an **Rondrasdank** der Quelle entgegen, erreicht man bald die auf einem Felsen über dem Dörfchen **Wengenholm** thronende Ruine der **Angenburg**. Bis zu ihrer Zerstörung durch den Alagrimm residierte hier der *Graf Jallik*, der seither mit seiner kleinen Ritterschar durch sein Land zieht und sich nur in den Wintermonden im einstigen Torwächterhaus der Burg einquartiert.

Die Wengenholmer Berge – der Norden des Kosch-Gebirges

Über weite Teile der Grafschaft erhebt sich das schroffe Kosch-Gebirge, dessen dunkelgraue Gipfel oft das ganze Jahr hinweg schneebedeckt sind. Die Berghänge sind von dichten Nadelwäldern bewachsen, in denen Kosch-Frettchen, Gämsen und sonstiges Wild umherstreifen; bunte Blumenpracht von Ifirnsweiß bis Praioshut überzieht die Almwiesen, einzelne Gehöfte gruppieren sich in den Tälern. Über all dem ziehen Adler ihre Kreise – im Sommer eine idyllische Landschaft, die sich in den langen Wintermonden allerdings in eine grimmige Wildnis aus Firn, Frost und eisigem Wind verwandelt. Häufig sind die Täler monatelang von der Außenwelt abgeschnitten und von tückischen Schneeabgängen, den gefürchteten 'Firunschlägen', bedroht. Selbst auf dem **Greifenpass**, über den die Reichsstraße zwischen Angbar und Gratenfels führt, ist dann meist über Wochen kein Vorankommen. Dennoch ist der serpentinenreiche Pass der einzige auch mit Fuhrwerken befahrbare Weg über die Kosch-Berge. Trotz des 'Greifenzolls' (etwa 5 Prozent des Warenwerts und 5 Heller pro Person) wird er daher häufig benutzt, zumal in regelmäßigen Abständen gute Rast möglich ist – etwa im **Travia-Kloster Sankt Vieska.** Auf der Passhöhe bei 1.600 Schritt läuft die Straße zwischen zwei großen Greifenstatuen hindurch, die über den Pass wachen sollen. Unweit erhebt sich auch der namens-

gebende Greifenfelsen, ein Gipfel in der Gestalt eines hockenden Greifen. Erwähnt sei auch die Ruine der **Burg Koschwacht**, deren Turm, in dem die Magierin *Domaris* haust, aus allen Gesteinen Deres gebaut zu sein scheint. Wer über andere Pfade in den Kosch gelangen will, sollte nicht auf einheimische Führer verzichten, denn auch im Sommer sind die Berge durch, versteckte Schluchten und Gletscherspalten, Steinschlag, Höhlenbären und ähnliches Getier gefährlicher als sie scheinen. So führte der Weg zum **Firunszapfen**, dem 'höchsten Berg des Kosch' (wie die Wengenholmer stets betonen – trotz des Protestes der Hügelländer, die ihren Götterfirst als höher ansehen) schon für viele ins Verderben. Doch auch zum Bergkönigreich **Koschim** (Näheres hierzu in **AK 103**) oder zum legendären **Steinernen Tal**, dem Versammlungsort des Schwurbundes, führt der Weg tief ins Gebirge.

Der Schwurbund von Wengenholm

Im Jahr 560 v. BF, während der Dunklen Zeiten, zogen sich Flüchtlinge in die Kosch-Berge zurück, um dort Schutz vor den Gefahren der Täler zu suchen. Sie schworen, einander in diesen Zeiten der Not wie auch in besseren Tagen beizustehen. Gemeinsam besiedelten sie nach und nach das Gebirge, rodeten Wälder, errichteten Dörfer und Wege und verteidigten sich gegen Gefahren – zunächst gegen Goblins und Orks, später auch gegen die Strafexpeditionen des Horas aus Bosparan. Aus diesem Kreis der Siedler ging die heutige Grafschaft hervor, und auf die Kräfte jenes Schwurbundes beruft sich nun Graf Jallik von Wengenholm, um sein verwüstetes Land wieder zu einen, zu erneuern und zu schützen. So kamen im Jahr 1027 BF im Steinernen Tal, wo der Legende nach schon der erste Bund geschlossen wurde, erneut Vertreter der umliegenden Orte und Täler zusammen, um den Schwur zu erneuern. Seither entsenden die etwa 40 als 'Sendschaften' anerkannten Gebiete Wengenholms ihre Sprecher (genannt Sendrin oder Sendrich) zum jährlich am 7. Ingerimm im Steinernen Tal stattfindenden Schwurbundfest. In den Reihen der Sendriche sind nicht nur Adlige vertreten, sondern Vertreter aller Stände, von der Peraine-Geweihten über den Großbauern bis zur einfachen Wirtin. Bevor der Schwur erneuert wird, werden zunächst neu gewählte Sendriche vom Grafen bestätigt (was einem Ritterschlag gleichkommt) oder unfähige durch geeignetere Leute ersetzt. Dann beginnt die Beratung über die Sorgen und Nöte der Grafschaft. Bei den Abstimmungen hat der Graf zwar das letzte Wort, doch übergeht er nur selten die einstimmige Meinung seiner Sendriche. Nicht selten dauern die Beratungen in der langgezogenen Mundart der Wengenholmer mehrere Tage und führen zu hitzigen Debatten. Aus den bisweilen zur Entscheidungsfindung genutzten Zweikämpfen hat sich am Rand der Beratungen ein Fest entwickelt, bei dem sich die Wengenholmer in eigentümlichen Disziplinen messen – etwa im Wettverzehren von Wurst, Käse oder Bier, Findlingstoßen oder Fassheben. Am Ende fällt der Graf noch Urteile über Halsgerichtsfälle, ehe man das Zusammenkommen mit gemeinsamen Bratenschmaus und Biergelage ausklingen lässt. Die Aufgabe der Sendriche ist es nun, die Beschlüsse in ihrer jeweiligen Sendschaft umzusetzen, mindere Fälle der Handgerichtsbarkeit zu entscheiden und auch sonst bis zum nächsten Schwurbundfest in ihrem Gebiet an des Grafen statt die Ordnung aufrechtzuerhalten. Böse Zungen behaupten allerdings, dass manch ein Sendrich am Festabschluss so viel gezecht hat, dass er sich nicht mehr an die Beschlüsse entsinnen kann, sobald er sein abgeschiedenes Heimattal erreicht, und dort dann das als angeblichen Ratschluss des Schwurbundes vorgibt, was er selbst für richtig hält.

Wengenholm im Spiel

Für das Spiel in Wengenholm kann es sehr reizvoll sein, mit einer eigenen Sendschaft eine eigene 'kleine Welt' zu erfinden, in der die Gruppe Abenteuer erleben oder sich erholen kann. Folgende Fragen dienen als Anregung bei der Ausgestaltung.

1. Wie heißt die Sendschaft?

Beispiele für Anfangssilben: Angen-, Bachen-, Bären-, Beil-, Biester-, Blüten-, Bocks-, Borken-, Dunkel-, Eber-, Finster-, Firn-, Föhren-, Garsten-, Groben-, Hirschen-, Hohen-, Holden-, Horn-, Hotzen-, Kahlen-, Kargen-, Mistel-, Nieder-, Ober-, Schreck(en)-, Schröter-, Sennen-, Stein-, Steiger-, Tann-, Wengen-, Wild(er)-, Wurzel-

Beispiele für Endsilben: -alm, -bach, -brunn, -eich, -fels, -grat, -grotten, -grund, -gut, -hof(en), -holm, -holtz, -klamm, -loch, -moos, -schlag, -schlucht, -stein, -stieg, -stock, -tal, -trutz, -weid, -wies, -wald

2. Was ist das traditionelle Symbol der Sendschaft? Auf dem Schwurbundfest tragen die Sendriche geschmückte Stäbe als Erkennungszeichen. Die Symbole an der Spitze deuten meist den Namen der jeweiligen Sendschaft an (so hat Adlergang etwa einen schreitenden goldenen Adler).

3. Wo liegt die Sendschaft? Bei der Suche nach einem hübschen Fleckchen Wengenholm hilft die beiliegende Karte; das Gebiet sollte nicht größer als etwa 2 x 2 Meilen sein.

4. Wie sieht die Landschaft aus? Liegt das Gebiet eher im Gebirge, im Tal der Ange oder im dichten Wald? Leben die Menschen hauptsächlich von Viehwirtschaft, Waldbauerntum, Bergbau, Jagd

oder Holzverarbeitung (allen gemein ist jedenfalls jene gewisse Armut, die den Wengenholmern schon sprichwörtlich nachgesagt wird)?

5. Welche Orte liegen in der Sendschaft? In einer Sendschaft leben etwa 100 bis 300 Einwohner. Gibt es mehrere kleine Dörfer oder einzelne Almen und Gehöfte? Handelt sich stattdessen um ein größeres Dorf, dem das Recht auf einen eigenen Sendrich zugestanden wurde? Gibt es ein eigenes Gasthaus? Gibt es besondere Örtlichkeiten – die Ruine eines alten Wachturmes, einen kleinen Tempel, eine sagenumwobene Schlucht oder Höhle?

6. Welche Persönlichkeiten prägen die Sendschaft? Gibt es einen Geweihten, eine weise Hexe, einen kauzigen Einsiedler? Leben Zwerge dort? Wie oft kommt ein Krambold durch das Dorf und beliefert es mit kleinerer Handelsware? Welche Handwerker gibt es (etwa zwei bis vier auf dem Land gewöhnliche Handwerke sind üblich – etwa Bäcker, Hufschmied, Schreiner oder Kürschner –, seltene oder typisch städtische Handwerke wie Glasbläser oder Waffenschmiede findet man dagegen eher nicht)? Haben bestimmte Sippen größeren Einfluss? Leben dort auch zwielichtige Gestalten? Was sind deren Ziele, Sorgen, Charakteristika?

7. Was liegt in der Nachbarschaft? Es kann reizvoll sein, sich benachbarte Sendschaften auszudenken. Mit welchen ist man (oder sind diese) befreundet und mit welchen eher verstritten? Zankt man sich vielleicht schon seit Generationen darüber, ob die saftigste Weide nun diesseits oder jenseits der Grenze liegt? Leiten die bösen Nachbarn den Bach um? Braut ihre Wirtin das bessere Bier? Werden finstere Gerüchte übereinander erzählt?

8. Wie wird die Sendrin oder der Sendrich gekürt? (Üblicherweise am 1. Ingerimm, eine Woche vor dem Schwurbundfest.) Dürfen alle Bewohner der Sendschaft über einem gewissen Alter wählen? Bestimmen nur die weisen Alten? Oder gar nur die Kinder, weil diese das beste Gespür besitzen? Fragt man alleine die Mütter? Die Geweihte des hiesigen Tempels? Hat die hiesige Adelsfamilie ihre starke Stellung gewahrt und entsendet traditionell ihr Oberhaupt zum Fest? Oder beansprucht die Sippe der Großbäuerin oder des Müllers dieses Amt, weil alle von ihnen abhängig sind? Gibt es ein bestimmtes Ritual bei der Wahl (gemeinsamer Götterdienst, Wettstreit der Kandidaten, öffentliches Streitgespräch)?

9. Wer ist Sendrin / Sendrich? Dies kann eine interessante Meisterfigur sein, wenn die Helden sich lieber im Hintergrund halten möchten. Sie kann als Auftraggeber oder Widersacher auftreten, als besorgte und umsichtig-elterliche Figur oder als unfähiger Popanz, der über genug Macht und Erpressungsmöglichkeiten verfügt, um den Posten zu behalten.

Möglicherweise gewinnen die Helden selbst das Vertrauen der Sendschaftbewohner, indem sie ihnen einen Aufsehen erregenden Hilfsdienst erweisen. Dann könnte sich ein Mitglied der Gruppe selbst zur Wahl stellen und zur Sendrin oder zum Sendrich gekürt werden. Zumindest für ein aventurisches Jahr wäre es die sicherlich reizvolle Aufgabe der Helden, auf 'ihre Sendschaft' aufzupassen. Stimmungsvoll wäre die Krönung der Wahl mit einem kuriosen Ernennungsritual (dem Eintauchen in Bier oder Honig, dem Bad im heimischen Gewässer oder ähnlichem).

10. Welche Probleme gibt es in der Sendschaft? Sind darunter besonders schwierige oder grenzüberschreitende Probleme, die auf dem Schwurbundfest zu entscheiden wären? Welche Gefahren lauern? Streit zwischen Sippen innerhalb der Sendschaft? Streit mit Nachbarn? Wilde Wölfe, Bären, Orks, Goblins, Kobolde, kleine Drachen oder sonstiges Ungetier? Ist dieser Winter besonders hart und die Vorräte werden knapp?

Ein Held aus Wengenholm

Die Wengenholmer leben in ihrer eigenen Welt zwischen Bergwiesen und Heuschobern, Bierhumpen und Melkschemeln – Angbar ist weit weg und Gareth noch viel weiter.

Kein Wunder, dass man selbst bei den wenigen Bewohnern, die es aus Armut oder Neugier in die Welt zieht, häufig ein gewisses Maß an Weltfremdheit, Vorurteilen oder Aberglaube findet. In ihrem einfachen Gemüt sind sie meist sehr offen und sagen, was sie denken, neigen jedoch auch dazu, Meinungsverschiedenheiten bei einer kleinen Schlägerei und einem anschließendem Versöhnungsumtrunk zu klären.

Die Grafschaft Hügellande

Einwohner: 37.500 (ca. 20 % Zwerge)
Wappen: auf blauem Grund eine goldene Koschammer über goldenem Hügel
Herrschaft: Wilbur vom See, Graf der Hügellande
Baronien: Oberangbar, Garnelhaun, Vinansamt, Bergköniglich Birnbrosch, Sindelsaum, Reichsstadt Angbar, Gräflich Zwischenwasser, Rohalssteg, Fürstlich Fürstenhort, Bärenfang, Metenar, Drakfold, Pfalzgrafschaft Koschgau, Uztrutz
Bedeutende Orte: Angbar, Koschtal, Steinbrücken, Oberangbar, Rhôndur, Rohalssteg, Gôrmel, Trallik, Uztrutz, Fürstenhort
Bedeutende Burgen: Schloss Grauensee (Grafenresidenz), Burg Fürstenhort (Stammburg des Fürstenhauses), Erlenschloss (Landsitz des Koscher Erbprinzen), Grimmenhall (Kaiserliche und Fürstliche Koscher Asservatenfeste im Koschgau)
Garnisonen: 1 Banner Fürstliche Hellebardiere (Burg Fürstenhort), 2 Schwadronen Fürstliche Schlachtreiter (im Frieden auf Landgütern verteilt), 2 Banner Grenzwächter des Hochkönigs, 20 Gräfliche Reiter (Rohalssteg), 15 Gräfliche Leibgardisten (Schloss Grauensee)
Besonderheiten: starker Einfluss der Hügelzwerge; Wurzelzwerge (siehe AK 80) in der Gegend von Koschtal
Stimmung in der Grafschaft: Die Hügellande sind eine Insel der Behaglichkeit und Zufriedenheit – so weit das in diesen Zeiten möglich ist.
Persönlichkeiten: Fürst Blasius vom Eberstamm, Sephira Eisenlieb (Hüterin der Flamme), Nirwulf Sohn des Negromon (Rogmarok der Hügelzwerge), Graf Wilbur vom See, Iralda von Bodrin

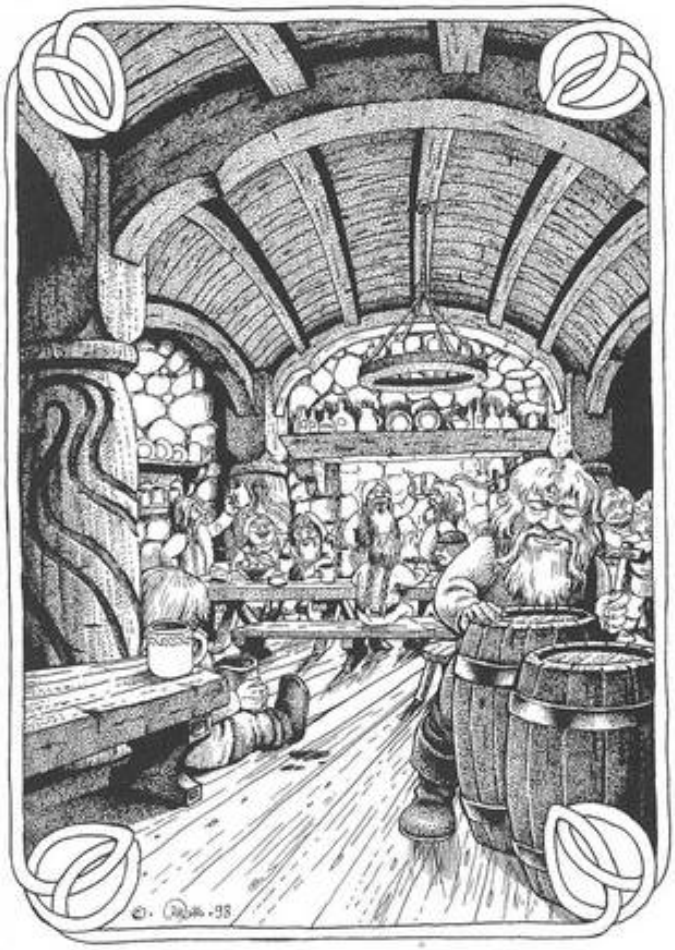
Eingerahmt vom Kosch-Gebirge und dem Großen Fluss liegt die Grafschaft Hügellande, die fruchtbarste und am dichtesten besiedelte Region des Kosch. Sanft ansteigende Hügel, blühende Wiesen und lichte Wälder prägen das Bild der Landschaft. Die Dörfer sind umgeben von üppigen Feldern und liebevoll gepflegten Obstgärten, in denen Äpfel, Birnen, Pflaumen und Kirschen prächtig gedeihen. Die zahlreichen Flüsse und Seen sind berühmt für ihren Fischreichtum – vor allem Angbarsch, Rondra-Hecht und Seegraf gelten als Delikatessen.

Entstanden ist das Lehen Hügellande erst im Jahre 1029 BF durch Vereinigung der alten Grafschaften Schetzeneck und Angbarer See. Damit wuchs zusammen, was nicht nur landschaftlich, sondern auch kulturell von jeher eins war. Das wichtigste verbindende Element sind die Hügelzwerge, auf deren Behausungen man überall im Land stößt. Anders als ihre erzzwergischen Vettern in Koschim leben sie nicht nur friedlich neben ihren menschlichen Nachbarn, sondern in enger Gemeinschaft mit diesen, und es lässt sich oft nicht entscheiden, welche Bräuche das eine Volk vom anderen übernommen hat.

Die Harschenheide

Im Norden der Grafschaft breitet sich die **Harschenheide** aus, eine durch Rodung und Weidewirtschaft entstandene Landschaft, bewachsen mit Krüppelkiefern, Ginster, Hollerbeeren und Garnelkraut. Diese Pflanze, aus der man einen begehrten blauen Farbstoff gewinnt, hat der Baronie **Garnelhaun** ihren Namen gegeben. Inmitten der Heide, genau an der Grenze zwischen den Lehen **Oberangbar**, **Vinansamt** und **Garnelhaun**, steht die **Blattlose Eiche**, um die sich viele schaurige Geschichten ranken. Hier wurde *Tradan von Unterangen*, der frühere Baron von Oberangbar, von Strauchdieben erhängt. Zu seinem Nachfolger hat der Fürst den Dichter *Wolfhardt von der Wiesen* bestellt, sehr zum Unmut von *Jungfer Cathine*, der Tochter Tradans.

Der wohl bekannteste Ort in der Gegend ist **Trallik**, wo jährlich ein Sängerwettstreit zu Ehren Mutter Travias stattfindet. Einige Meilen südwestlich steht das **Erlenschloss**, der Landsitz des Koscher Erbprinzen *Anshold vom Eberstamm*, der immer auf der Suche nach exotischen Tieren für seine Menagerie ist. Im Osten, wo die Reichsstraße mit einer festen Brücke den noch jungen Großen Fluss überspannt, liegt die wohlhabende Handelsstadt **Steinbrücken**, regiert von dem weltgewandten Baron *Merwerd von Vinansamt*.



Das Land um den Angbarer See

Im Herzen der Grafschaft liegt der **Angbarer See**, auch 'der Graue' genannt. Bei gutem Wetter sieht man auf seinen Wellen zahlreiche Fischerboote und Frachtkähne, Fähren und manchen Nachen auf einer Spazierfahrt – etwa zu den **Kaiserlichen Inseln**, auf denen sich die Zwillingskaiser *Bardo und Cella* einst Lustschlösser erbauen ließen. Am nordwestlichen Ufer befindet sich die Reichsstadt **Angbar** (siehe Seite 141ff.) und auf einer Landzunge gegenüber, gerade noch in Sichtweite, das Grafenschloss **Grauensee**, eine genaue Nachbildung der Angbarer Fürstenresidenz.

Östlich des Sees breiten sich zwei dichte Buchenwälder aus, der **Falkenhag** und das **Gôrmeler Grün**. Dazwischen liegt der für seine Heilquellen bekannte Kurort **Gôrmel**, in dem ein gemeinsamer *Tempel der drei Schwestern* (Peraine, Tsa und Travia) steht. Hierher hat sich die Comtessa *Iralda von Bodrin*, die Tochter des letzten Grafen von Schetzeneck, zurückgezogen, um der Göttin der Heilkunst zu dienen.

Am Südufer des Sees liegt die Baronie **Rohalssteg**, wo nach einer alten Sage *Rohal der Weise* Dere verlassen haben soll. In seinem einstigen Landsitz halten die *Wächter Rohals* sein Erbe am Leben. Unweit davon stehen am Ufer Dutzende von sonderbar geformten Findlingen und scheinen auf den See zu blicken. Man erzählt sich, es seien Jünger des Weisen, die von Dämonen in Stein verwandelt wurden.

Die Schetzenau

Weiter südlich beginnt die **Schetzenau**, die Niederung entlang des Großen Flusses, der die Grenze zur Grafschaft Ferdok bildet. Der Boden ist hier steiniger und weniger fruchtbar als in den Seeauen, die Landschaft rauer, die Wälder dichter – doch die Menschen nicht minder gastfreundlich. Von Rohalssteg kommend, gelangt man zunächst in die alte, vom Rondra-Kult geprägte Stadt **Rhôndur**. Zwölf Türme bekränzen die trutzige, auf einem Felsplateau errichtete Siedlung. Seit Generationen haben die ältesten Familien je einen Turm in ihrer Obhut und gemeinsam das Sagen in der Stadt.

Von Rhôndur führt der *Rittersteig* westwärts in die Kosch-Berge, wo er sich am **Trolleck** gabelt und weiter nach **Drabenburg** und **Fürstenhort** geht. An dieser strategisch bedeutsamen Stelle stehen sich noch immer drei Burgen gegenüber, jede auf dem Grund einer anderen Baronie.

Folgt man von Rhôndur dem aus Angbar kommenden *Grevensteig* weiter nach Südosten, gelangt man nach **Koschtal**, dem Hauptort der früheren Grafschaft Schetzeneck. Auf einer steilen Klippe thront die verlassene *Feste Götterzahn* über der Stadt und dem *Sylbrigen See*, von einem der Balkone soll sich der alte, lebensmüde *Graf Helkor* in die Tiefe gestürzt haben. Sein Leichnam (und mit ihm der gräfliche Siegelring) wurde jedoch nie gefunden.

Durch dichte Wälder führt der Weg weiter nach Süden bis zum Ort-

Wohlan, ihr Koscher, stolz voran!

(Koscher Heimatlied, volkstümlich)

Wohlan, ihr Koscher, stolz voran!
Die Heimat gilt's zu feiern.
Es singe mit, wer singen kann,
zum Klang von Horn und Leiern.

Stemmt den Krug, schlürft das Bier,
Heimat, dich feiern wir!

Herrn Ingerimms höchste Tempelstatt,
die steht in deinen Mauern.
Wer nie die Pracht bestaunet hat,
ist wahrlich zu bedauern.

Stemmt den Krug, schlürft das Bier,
Angbar, dich feiern wir!

Du braust das helle Gerstenbräu
in deinen hohen Zinnen.
Da wachen ihrem Grafen treu
die stolzen Lanzerinnen.

Stemmt den Krug, schlürft das Bier,
Ferdok, dich feiern wir!

Anmerkung: *Dies sind nur die wichtigsten Strophen; für fast jeden größeren Ort des Kosch wurde im Laufe der Zeit eine eigene Strophe erdichtet. Das Lied ist traditioneller Abschluss der Koscher Kneipenabende, mit dem Bierhumpen wird der Takt mitgeklopft.*

chen **Uztrutz** in der gleichnamigen Baronie. Da sich der senile *Baron Ontho* nur noch seiner Hundezucht widmet, liegt hier Einiges im Argen, und manch ein Strauchdieb treibt seit Jahren in den dichten Wäldern ungestraft sein Unwesen.

Das südliche Kosch-Gebirge

Auch die südlichen Teile des Kosch-Gebirges gehören noch zur Grafschaft Hügellande. Das Leben ist hier ähnlich rau und mühsam wie im benachbarten Wengenholm. Besonders wild und urtümlich ist der **Koschgau** mit seinen dunklen Wäldern und unzugänglichen Schluchten, in denen einige Einsiedler, Hexen und Druiden hausen. Der **Krötensumpf**, ein Ritualplatz der *Töchter Satuarias*, gehört (neben der **Eulenschlucht** nördlich von Koschtal) zu den verrufensten Orten im Land. Inmitten des Sumpfes ragt aus dem Morast ein Standbild in Gestalt einer riesigen Kröte, an dem die *drei Krötenmütter* verehrt werden – nur ein Beispiel für den dunklen Aberglauben, dem man in dieser Gegend anhängt.

Ein heiliger und von Rondra-Anhängern oft besuchter Ort hingegen ist die gefährliche **Schwertschlucht**, die die Grenze zwischen Koschgau und der Baronie **Bärenfang** bildet. Im Lehen des Barons *Balinor zu Bärenfang* wird außer Erz auch in begrenztem Umfang der begehrte, leicht antimagische Kosch-Basalt abgebaut, was der Gegend einen bescheidenen Wohlstand sichert.

Weiter nördlich, mitten im Gebirge, liegt **Fürstenhort**, der alte Stammsitz des Hauses Eberstamm. Hierher hat sich *Fürst Blasius* nach der Schlacht gegen den *Alagrimm* bis zum Wiederaufbau des Angbarer Schlosses mit seinem Hofstaat zurückgezogen, wodurch die entlegene Gegend endlich aus ihrem langen Schlaf gerissen wurde. Wenn auch nur selten große Jagden und frohe Feste stattfinden, kommen doch viele Kuriere, Gesandte und Händler an den Hof des Landesvaters.

Die Hügellande im Spiel

Dank der Grenzwächter des zwergischen Hochkönigs sind die Hügellande nach wie vor eine Insel der Ruhe und des Friedens. Hier hat man noch Muße für fröhliche Feiern, für Kochwettbewerbe oder so verschrobene Dinge wie den Bau des größten Bierfasses der Welt. Für kleinere Aufregung sorgen Lausbubenstreiche, die Launen eines zwergischen Eigenbrötlers oder Rivalitäten zwischen zwei Dörfern. Um so mehr fällt es ins Gewicht, wenn echte Gefahren drohen, etwa habgierige Finsterzwerge aus dem Norden, Räuber oder Untiere, die aus den dunklen Bergwäldern ins Hügelland herabsteigen. Auch gibt es einige unheimliche Orte, die von den Leuten gemieden werden – oder deren frühere Bedeutung man (gefährlicherweise) längst vergessen hat.

Der Held aus den Hügellanden

Zwerge und Menschen aus den Hügellanden wachsen in einer ungewöhnlich heilen Welt auf. Doch gerade hier werden Geschichten von geheimnisvollen Schätzen, sagenumwobenen Landen und grauenhaften Monstren schon von Kindesbeinen an verschlungen. Die meisten belassen es bei dem Grusel ihrer frühen Tage ... hin und wieder wird ein Kind jedoch von so viel Abenteuerlust gepackt, dass es später selbst loszieht, um diese unbekannte Welt mit eigenen Augen zu sehen. Es ist kaum verwunderlich, dass viele als entsprechend weltfremd gelten, etwa wenn sie die heimatliche Gemütlichkeit und Bequemlichkeit auch in der Ferne suchen. So manche Abenteurer mögen ihre Begleiter aus den Hügellanden wegen seiner Liebe zu gutem Bier, einem Pfeifchen oder liebenswerten Marotten zunächst verlacht haben, stellten aber schnell fest, wie nützlich nicht nur die Kochkunst und das Handwerksgeschick, sondern auch das angesammelte Wissen aus alten Sagen und Legenden für die Gruppe sein kann.

Die Grafschaft Ferdok

Einwohner: 28.500 (ca. 20 % Zwerge)
Wappen: blauer Schrägbalken auf Silber
Herrschaft: Growin Sohn des Gorbosch, Graf von Ferdok
Baronien: Grafenmark Ferdok, Nadoret, Dunkelforst, Herbonia, Moorbrück, Stanniz, Hochköniglich Hammerschlag, Bergkönigreich Waldwacht, Bragahn, Roterz, Lûr, Drift
Bedeutende Orte: Ferdok, Eisenhütt, Nadoret, Salmingen, Bragahn, Wallerheim, Drift, Tallon, Murolosch
Bedeutende Burgen: Thûrstein (Grenzwacht nach Albenhus), Adlerstein (Eisenhütt)
Garnisonen: 3 Schwadronen Ferdoker Lanzenreiterinnen (Mark Ferdok, Salmingen, Tallon), 1 Schwadron Fürstliche Schlachtreiter (im Frieden auf Landgütern verteilt), 1 Halbbanner Gräflich Ferdoker Axtschwinger (Thûrstein), zwei Dutzend gräfliche Zollgardisten an verschiedenen Grenzübergängen
Besonderheiten: starker Einfluss der Ambosszwerge, Moorbrücker Sumpf, Dunkelwald, Bergkönigreich Waldwacht im Amboss-Gebirge
Stimmung in der Grafschaft: Das Leben ist noch immer recht friedlich und angenehm, aber durch die vielen Flüchtlinge und die düsteren Nachrichten aus den umkämpften Gebieten im Osten hat sich eine gewisse Beklommenheit über das Land gelegt.
Persönlichkeiten: Graf Growin Sohn des Gorbosch, Bergkönig Arombolosch von Waldwacht, Baronin Neralda von Nadoret

An der Mündung der Rakula in den Großen Fluss liegt die Grafenstadt **Ferdok**, und das ganze Land südlich davon bis zu den schneegekrönten Gipfeln des Amboss-Gebirges untersteht dem zwergischen Grafen *Growin Sohn des Gorbosch*. Überall in der Grafschaft, vor allem im südlichen Teil, ist der Einfluss der Angroschim sehr groß und wächst beständig, denn ohne die Hilfe der streitbaren Ambosszwerge wäre die Gegend weitgehend schutzlos. Um diese Entwicklung aufzuhalten und die Vormachtstellung der menschlichen Adelshäuser im Lande zu behaupten, haben sich einige Adlige zu dem *Bund der Alttreuen* zusammengeschlossen (siehe Seite 189).

Entlang des Großen Flusses

Von Ferdok aus führen zwei Wege südwärts durch das Land. Der eine folgt dem Lauf des Großen Flusses bis ins nordmärkische Albenhus; auf ihm gelangt man nach einigen Meilen nach **Wallerheim**, dessen Häusern und flachsblonden Bewohnern man ansieht, dass hier Nachfahren von Thorwalern leben, die den Großen Fluss befuhren. Südlich davon liegt **Nadoret**, der Sitz des mächtigen Baronsgeschlechts derer von Nadoret, das eine führende Rolle im Bund der Alttreuen spielt (siehe S. 189).

Sobald man die Grenze nach **Moorbrück** passiert hat, verändert sich das Bild der Landschaft zusehends: Die Äcker und Weiden werden kärger und seltener; statt dessen säumen immer mehr grünliche Tümpel und Schwemmwiesen den Weg, bis dieser sich gänzlich im schlammigen Morast verliert. Früher hieß die Gegend *Farnhain*, doch während der Magier-Kriege wurden weite Teile der fruchtbaren Landschaft in einen Sumpf verwandelt. Im Jahre 1020 BF breitete sich der tückische Pfuhl, gelenkt durch schwarze Magie, weiter aus. Obwohl der Urheber des Übels gefangen und hingerichtet wurde, beobachten seit dieser Zeit einige *Wächter Rohals* von einer alten Burg aus aufmerksam den verwunschenen Landstrich.

Die Einheimischen fristen ein bescheidenes Dasein als Torfstecher und

Korbflechter; seit einiger Zeit arbeiten manche für die Kaufleute des *Albenhuser Bundes*, die den unsicheren Moorweg in einen festen Treidelpfad umbauen wollen. Die Arbeit geht jedoch nur schleppend voran, denn immer wieder kommt es zu Unfällen und unerklärlichen Ereignissen. Manche behaupten, jene seltsame Kreatur, die irgendwo im Sumpf haust und nachts die Hütten umschleicht, sei schuld daran.
Jenseits der *Warna* ist die Straße wieder in gutem Zustand, und Reisende kommen sicher nach **Bragahn** und **Drift**, den Hauptorten der gleichnamigen Baronien. Im Nordosten Drifts liegt **Garrensand**, das wichtigste Kloster des borongläubigen *Golgariten-Ordens*. Einige Meilen weiter stromabwärts wacht die Feste **Thûrstein** über den Fluss und die Grenze in die benachbarten Nordmarken – seit ihrer Errichtung ein Zankapfel zwischen den Grafschaften Albenhus und Ferdok.

An Rakula und Tarnel

Verlässt man Ferdok hingegen durch das Festentor, so stößt man wenige Meilen weiter südostlich auf die Ruinen der alten Festung **Vadocia**, die auf einer steilen Klippe über dem Land thront. Sie kündet noch von Alt-Ferdok, das man vor über 700 Jahren verließ, nachdem der Große Fluss seinen Lauf änderte und das heutige Ferdok neu gegründet wurde. In den von Efeu umrankten Mauerresten verbargen sich früher oft Räuberbanden und marodierende Orks. Auch heute lässt kein Hirte sein Vieh in der Nähe der verrufenen Ruine weiden, zumal in mancher Nacht Gesindel auf der Suche nach verborgenen Schätzen gesehen worden sein soll.
Weiter führt der Weg durch die Niederungen entlang der Rakula. Im Westen erkennt man die düstere Silhouette des **Dunkelwalds**, der große Teile der Baronie **Dunkelforst** bedeckt und sich bis heute allen Versuchen der Urbarmachung widersetzt hat. Früher wurden hier immer wieder seltsame edelsteinbesetzte Stäbe gefunden, die von den Hesinde-Geweihten im nahen **Salmingen** gehütet werden, ohne dass ihr Geheimnis bislang enträtselt werden konnte. Zu Ehren der Weisen Göttin werden in Salmingen alle sieben Jahre Mysterienspiele abgehalten, dann entsteht regelmäßig Streit unter den Bürgern um die besten Rollen. Salmingen ist auch der Geburtsort der *Borbaradianerin Charissia*, die im Jahre 1027 BF den nördlichen Kosch verheerte (siehe Seite 189f). Obwohl die Baroness geächtet wurde, soll sie hin und wieder in ihrer alten Heimat auftauchen, wo sie wahrscheinlich noch immer Verbündete hat.
Weiter im Süden liegt die Baronie **Herbonia**, berühmt für ihre Rosenzucht und den Anbau von Gewürzkräutern. Diese Kunst haben die Menschen einst von den hier ansässigen Elfen erlernt, und noch immer lebt eine Sippe des Auvolkes zurückgezogen am Rande der Baronie.

Das Amboss-Gebirge

Im Süden der Grafschaft erhebt sich das Amboss-Gebirge, ein schroffes Bergmassiv aus rötlich-glitzerndem Granit. Der mächtigste Berg, der *Ruberkopf*, ragt fast vier Meilen in den Himmel. Nahe seines Gipfels, am Rande eines Gletschers, liegt ein verlassenes Zwergenkastell aus der Zeit der Drachenkriege. Das gesamte Hochgebirge ist fest in Händen der Angroschim. Ihr unterirdisches Reich, die **Binge Waldwacht** (siehe **Angrosch 105**), breitet sich viele Meilen weit in allen Richtungen aus. Allerdings erhalten nur wenige 'Großlinge' Zugang zu den prächtigen Hallen tief im Berg.
Die Baronie **Hammerschlag** im Nordosten der Berge untersteht seit einiger Zeit dem zwergischen Hochkönig *Albrax*, wird aber von einem menschlichen Vogt verwaltet, dem Koscher Wehrmeister *Baduar Raul von Hammerschlag*. In seinem Lehen befindet sich nicht nur die Angrosch heilige **Hammerhöhle Malmarzrom**, sondern auch das **Kloster Sankt Ilpetta zum Hohenamboss**, wo Geweihte und begabte Handwerker immer neue Kunstwerke zu Ehren ihres Gottes schaffen.
Die größte und am höchsten gelegene Menschensiedlung im Amboss-Gebirge ist **Eisenhuett**, der Hauptort der Baronie **Roterz**. In dem Städtchen lebt man gut vom Bergbau und dem Handel mit den Angroschim oder dem benachbarten Almada. Der **Roterzpass** ist der meist genutzte Weg über das Gebirge, doch ist die Überquerung auch in den Sommermonaten nicht ungefährlich, weshalb manche Einheimischen sich als Bergführer für fremde Handelszüge ein Zubrot verdienen.

Die Grafschaft Ferdok im Spiel

Die Spannungen zwischen dem 'Bund der Alttreuen' und den Zwergen (vor allem dem zwergischen Grafen Growin) dürften Stoff für manches Abenteuer liefern. Daneben gibt es in der Grafschaft zahlreiche Orte mit düsterer Vergangenheit (etwa den Moorbrücker Sumpf), die eine Erkundung wert sind.

Ein Held aus Ferdok

Wahre Ferdokerinnen und Ferdoker unterscheiden sich von üblichen Mittelreichern vor allem in ihrer vertieften Liebe zum Bier. So mancher ist nicht nur in der Lage, vom Ferdoker Rezept (Hopfen, Malz und Wasser) abweichende Zusatzstoffe mit einem Schluck zu schmecken (Gift etwa), sondern kann sogar ein bornisches Bräu von Liebfelder Hopfensaft unterscheiden.

Angbar – 'Die Eherne'

Einwohner: circa 5.200 (40 % Zwerge)
Wappen: rote Sackpfeife auf Gold
Herrschaft: Rat der Zünfte, Reichsvogt Bosper zu Stippwitz
Garnisonen: 2 Banner Fürstliche Koscher Bergschützen, 50 Stadtgardisten, 10 Gardegreven (fürstliche Leibgarde), Aufgebot der Zünfte (mehrere hundert Armbrustschützen)
Tempel: **Ingerimm, Rondra**, Praios, Hesinde, Boron, Phex, Travia (noch im Bau)
Besonderheiten: Hauptsitz des Ingerimm-Kultes; Ort der Begegnung zwischen Menschen und Zwergen; große Warenschau vom 21. Bis zum 23. Ingerimm
Wichtige Gasthöfe: 'Gaststuben Aventuriens' (verschiedene Einzelgaststätten), Hotel 'Haus Sirbensack' (Q9/P10/S18, erstes Haus am Platz), 'Ratskeller' (Q7/P8/S0), Gasthaus 'Letzter Krambold' (Q3/P4/S36, heruntergekommen), Taverne 'Quetschbeutel' (Q7/P5/S0, häufig Tanz und Zwergenmusik), Schenke 'Galoschs Steinerweicher' (Q4/P5/S0, berüchtigter Schnaps), Taverne 'Dickbarsch' (Q5/P4/S0, Fischspezialitäten), Taverne 'Zum Kupfernen Kessel' (Q7/P5/S0, vorzügliche Angbarer Käseschmelze)
Stimmung in der Stadt: Den schlimmen Ereignissen der letzten Jahre zum Trotz und getreu ihrem Wahlspruch »Treu, stolz, wacker« gehen die Angbarer ihrem Tagwerk nach und versuchen, 'ganz wie früher' zu leben.
Was die Angbarer über ihre Stadt denken: "Nirgendwo lebt man so behaglich und zufrieden wie in Angbar; Väterchen Ingerimm hat unsere Stadt seit jeher beschützt, er wird es auch weiterhin tun."

Geschichte Angbars

756–712 v. BF: Verhandlungen der Horas-Kaiser mit *Hochkönig Angbarosch* über die Landrechte von Menschen und Zwergen in einem Dorf am Angbarer See, dem späteren Angbar

575 v. BF: erste urkundliche Erwähnung der Siedlung unter dem Namen Angbar (wird als Jahr der Stadtgründung angesehen).
600 BF: *Orkensturm*; Angbar zahlt Tribut an die Orks und wird verschont.
682 BF: Angbar wird Hauptstadt des Kosch und Fürstenresidenz.
914 BF: Eroberung der Stadt durch den Usurpator *Porquid von Ferdok*.
1027 BF: *Schlacht um Angbar* (23. Ingerimm): Der *Flammenadler Alagrimm* zerstört Teile der Stadt, wird aber bezwungen.

Am nordwestlichen Ufer des Angbarer Sees, umgeben vom fruchtbaren Hügelland, liegt das Eherne Angbar. Ihren Namen hat die Hauptstadt des Kosch von dem zwergischen Hochkönig *Angbarosch*, der vor über 1.600 Jahren die Angroschim mit den Menschen versöhnte und damit den Grundstein für das friedliche Zusammenleben der beiden Völker legte. Daraus hat sich im Laufe der Zeit jene Lebensart entwickelt, die Angbar für den Fremden so wunderlich und gleichzeitig so liebenswert macht.

Von Sonnenaufgang bis zum Feierabendgeläut herrscht in den Gassen reges Treiben; der Rauch der Essen und das Hämmern der Schmiede erfüllt die Luft. Doch alles geht mit einer gewissen Gemütsruhe und Bedächtigkeit vonstatten, und vor allem lassen die Angbarer, Menschen wie Zwerge, keine Gelegenheit aus, um nach vollbrachtem Tagwerk im Kreis der Sippe oder Gilde ein frohes Fest zu feiern.

Wie überall im Kosch hält man auch hier in der Stadt an alten Bräuchen und Traditionen fest; dabei ist Angbar dank seiner Lage an der Reichsstraße zugleich ein weltoffenes Handelszentrum, das mit der berühmten Warenschau im Ingerimm jährlich Scharen von Fremden aus vielen Ländern anzieht. In dieser Zeit strömen auch viele Pilger in die Stadt, steht doch hier der wichtigste Tempel des Gottes von Feuer und Erz. Zwar befindet sich auch die Residenz des Fürsten innerhalb der Mauern, aber nur mit Zustimmung der Bürgerschaft; denn Angbar ist freie Reichsstadt, deren Geschicke vom Rat der Zünfte gelenkt werden. Den vom Rat gewählten Vogt stellt seit vielen Jahren das mächtige Handelshaus *Stippwitz*, dessen Reichtum im Kosch sprichwörtlich ist. Großen Einfluss hat freilich auch die Geweihtenschaft der Ingerimm-Kirche, umso mehr, als durch ihr Wirken die Stadt beim Angriff des Flammenadlers *Alagrimm* im Jahre 1027 BF vor der völligen Zerstörung bewahrt wurde. Die Spuren dieser Schlacht sind noch immer vielerorts zu sehen, doch der Wiederaufbau schreitet dank der Tüchtigkeit der Bürger rasch voran.

Der Neumarkt

Herz und Zentrum Angbars ist der **Neumarkt** (1), von dem aus man in jeder Richtung in ein anderes Viertel gelangt. Hier steht das reich verzierte **Haus der Zünfte** (2) mit dem berühmten Uhrwerk, das jeden Tag zur Praiosstunde ein mechanisches Konzert aus Pauken, Becken, Röhrenglocken und sogar einem Pfeifenbalg ertönen lässt. An der Südseite des Platzes erhebt sich die prächtige Fassade des **Alten Grafenschlosses** (3), das nun dem jeweiligen Reichsvogt als Wohnung und Amtssitz dient. Auf der anderen Seite überragt die glänzende Kuppel des **Praios-Tempels** (4) die Dächer der Bürgerhäuser. Direkt daneben befindet sich das **Amtshaus des Marktgreven** (5), der streng über die Einhaltung der Marktordnung wacht.

Alt-Angbar

Im Osten der Stadt, umgeben von einer trutzigen Mauer aus bosparanischer Zeit, liegt *Alt-Angbar* auf drei sanft ansteigenden Hügeln. Der höchste von ihnen, *Gnarad* genannt, trägt auf seiner Kuppe die mächtige **Zitadelle** (6), ein achteckiges Meisterwerk zwergischer Festungsbaukunst. Früher hatten in den dunklen, zugigen Mauern die *Angbarer Sappeure* ihr Quartier. Heute liegen hier die *Koscher Bergschützen*, die man aufgrund der weißen Federn an ihren Helmen im Volksmund liebevoll 'Schneepüschel' nennt. Gegenüber, auf dem etwas niedrigeren *Duvalin*, hält der **Tempel der Rondra** (7) Wacht über Stadt, Land und See. Nur noch wenige Geweihte versehen hier unter Schwertbruder *Leodan von Tandosch* ihren frommen Dienst; die anderen streiten im Osten – oder sitzen bereits an Rondras Tafel.

Auf der dritten Anhöhe schließlich, dem *Buvad*, thront die **Alte Vogtei** (8). Vor einigen Jahren wurde das imposante Gebäude von *Odoardo Markwardt*, dem größten Konkurrenten der Stippwitz-Familie, als Wohnsitz erworben.

Dazwischen schmiegen sich die Häuser der wohlhabenderen Bürger an die Hänge und bilden ein Gewirr aus verwinkelten Gässchen und Hinterhöfen. Wie überall in Angbar sind die Häuser auch hier meist aus Naturstein und Ziegeln erbaut. Das etwas düster wirkende Grau der Fassaden wird jedoch durch Blumen vor den Fenstern und bunte Symbole oder Sinnsprüche in den Türpfosten aufgeheitert, an denen man oft den Namen der Bewohner erkennen kann. Mehr als zwei Stockwerke sind selten; dafür haben viele Häuser ein oder gar mehrere Kellergeschosse, in denen häufig Angroschim leben, während die Stockwerke darüber von Menschen bewohnt werden.

In Alt-Angbar steht auch das **Brauhaus** (9), in dem das köstliche *Angbarer Alt* gebraut wird. Das berühmte *Ferdok-Bier* dagegen darf aufgrund eines Erlasses des Stadtrats zum Schutz der einheimischen Brauerzunft nirgends in der Ehernen ausgeschenkt werden, was schon manchen Reisenden verwundert hat.

Inglut

Überquert man von Alt-Angbar kommend die Kaiserstraße, so gelangt man zum **Platz des Feuers** (10), der von acht Säulen mit lodernden Flammen erhellt wird. In der Mitte ragt die *Bundessäule* auf, die den Wortlaut des *Bundes auf Ewig* zwischen den Menschen und Zwergen des Kosch bewahrt. Seit jeher ist es üblich, dass die Koscher Könige und Fürsten mit eigener Hand ihren Namen unter diesen Schwur in den Stein meißeln; auch *Kaiserin Rohaja* hat sich in der Reihe ihrer Ahnen hier verewigt – und es ist noch sehr viel Platz auf der basaltschwarzen Säule.

An der Südseite des Platzes steht der **Tempel der Ewigen Flamme** (11), die größte Ingerimm-Sakrale Aventuriens, erbaut in Form eines gewaltigen Ambosses. Doch man sieht nur einen kleinen Teil der Anlage; die meisten der zahlreichen Hallen und Kammern liegen unter der Erde verborgen. Hinter dem großen, ehernen Portal führt eine Treppe hinab in die Tempelhalle, die von unzähligen Glutbecken in ein rötliches Licht getaucht wird. Wenn *Baldarosch*, der heilige Amboss, zur Feuermesse ruft, drängen sich hier viele hundert Gläubige, um in getragenen Gesängen zum Klang der Schmiedehämmer den Herrn des Feuers und des Handwerks zu verehren. In den Kammern unter der Erde leben nicht nur *Sephira Eisenlieb*, die Hüterin der Flamme, und die Geweihtenschaft; hier bewahrt man auch die heiligen Reliquien wie *Ingerimms Stein* oder die *Laterne der Ilpetta Ingrasim* auf, in der eine ewige Flamme brennt. Die Nischen in der großen Tempelhalle dagegen beherbergen zahllose Meisterstücke, die fromme Handwerker (und bei weitem nicht nur Schmiede) ihrem Gott als Weihegaben darbrachten. Auch für die Zwerge, die ja fast die Hälfte der Stadtbevölkerung ausmachen, ist der Tempel ein wichtiges Heiligtum.

Entlang der Kaiserstraße, im Schatten des gewaltigen Tempelschlotes, reihen sich die Häuser der einzelnen Handwerkszünfte. Hier tagen die Zunftgerichte, hier finden die Lehrlingsproben und die Beratungen über die Zulassungen neuer Meister statt. Fast jedes dieser Häuser besitzt einen Schankraum, in dem man sich zu fröhlichen Feiern oder dem praiostäglichen Stammtisch trifft.

Auf der anderen Seite des Tempelplatzes erstreckt sich *Inglut*, das eigentliche Handwerksviertel. Hier ist Angbar so, wie man es sich oft vorstellt: laut, rußig und vom Hämmern der Schmiede erfüllt. In den unterirdischen Werkstätten der Angroschim wird die Arbeit sogar nachts fortgesetzt. Nur das donnernde **Hammerwerk des Grawallosch** (12) muss mit dem Abendgeläut zum Stillstand kommen. Eine besondere Sehenswürdigkeit ist das **Kristallkabinett** (13) des uralten Hügelzwergen *Kelrax Sandsteiner*, eine herrliche Sammlung kostbarer Steine und Mineralien, die der alte Kauz jedoch nur wenigen auserwählten Gästen zu zeigen pflegt.

Keine edlen Steine, sondern Zinn und Gold findet man in den Stollen des Minenfelsens *Braxod*, der sich fast hundert Schritt hoch im Norden über Inglut erhebt. Auf dem steinigen Plateau befindet sich die **Münzprägestätte** (14), im Volksmund 'Talerburg' genannt, die seit einigen Jahren aber auch Reichsdukaten prägen darf. Am Fuße des *Braxod* wacht die **Neue Bastey** (15), ein trutziges Bollwerk, über die Reichsstraße, die hier durch das *Nordmärker Tor* aus der Stadt hinaus in Richtung *Greifenpass* führt. Zwischen der Bastey und der alten Stadtmauer gibt es ein kleines Vergnügungsviertel, was im sonst so biederen Angbar ein wenig verwundert. Hier trifft man vor allem auf Reisende und fahrendes Volk, aber auch Einheimische suchen hier ab und an Zerstreuung – etwa im **Bordell *Torhaus*** (16), zu dem ein hübsches Badehaus gehört.

Heimeling

Westlich der Reichsstraße bietet Angbar ein völlig anderes Bild. Hier, im idyllischen Stadtteil *Heimeling*, leben in erster Linie Hügelzwerge in den für dieses Volk typischen Hügelhäusern. Oft lässt sich erst auf den zweiten Blick erkennen, wo zwischen den liebevoll gepflegten Blumenbeeten und Gemüsegärtchen der Eingang zu einer der gemütlichen Wohnhöhlen verborgen ist. Inmitten des Viertels befindet sich ein kreisrunder Platz, *Derenrund* geheißen; um ihn reihen sich die **Gaststuben Aventuriens** (17), ein gutes Dutzend Schenken und Tavernen mit Spezialitäten aus allen Ländern des Kontinents. So kann man im Herzen des Kosch Premer Feuer und Vidsander Mehlwürste oder mhanadischen Pilaw mit Kümmelbrot genießen.

Im Westen, dicht an der Stadtmauer, liegt das **Schützenfeld** (18), auf dem die Angbarer Mauerwehr regelmäßig ihre Übungen mit der Armbrust abhält. Jenseits der Mauer setzen sich die Wohnhügel der Angroschim fort. Dort gibt es auch einen alten **Steinkreis** (19), der vor Urzeiten für geodische Rituale genutzt wurde; heute bildet er ein beliebtes Ausflugsziel an sonnigen Nachmittagen. Um schneller zu ihren Verwandten außerhalb der Stadt zu gelangen, haben die Heimelinger Zwerge allerlei Stiegen und Leitern an die Mauern gebaut – sehr zum Leidwesen des Mauergreven. Nachts müssen freilich die Stiegen auf der Außenseite, in Kriegszeiten auch die auf der Innenseite abgebaut werden.

Kruming

Im Süden, zwischen Schwertfegergasse und Seeufer, liegt *Kruming*, das jüngste der Angbarer Viertel. Dieser Stadtteil wurde beim Angriff des Alagrimm fast gänzlich zerstört, und vielerorts ist man noch dabei, die alten Gebäude wieder instand zu setzen oder neue zu errichten. Bei der Katastrophe kamen viele Bürger ums Leben. Dafür haben Flüchtlinge aus den Ostprovinzen hier eine neue Heimat gefunden, so dass man in den Gassen von Kruming auch darpatische, tobrische und garetische Mundart hört. Auch die berühmt gewordene **Angbarer Puppenbühne** (20) ist aus dem lauten Handwerkerviertel hierher ins beschaulichere Kruming umgezogen. Das schmucke Haus am Ifirnsweiher ist an drei Tagen in der Woche gut gefüllt mit Zuschauern jeden Alters, die sich über die Abenteuer des 'Angbarer Wengel' und der anderen liebevoll geschnitzten Puppen freuen.

Nicht weit davon stößt man auf die **Ruine des Tsa-Tempels** (21), den **Grevenhof** (22) – Rast der wandernden fürstlichen Amtsleute – und den **Fürstengarten** (23), eine noch unvollendete Parkanlage. Weiter im Süden, über dem Spiegel des Angbarer Sees, erhebt sich die **Thalessia** (24), die Residenz der Koscher Fürsten. Ehemals ein prächtiges Wasserschloss, ist es heute eine verbrannte Ruine; nur ein Wohnturm ist heil geblieben. Hier wohnt die greise *Fürstenmutter Thalessia* (nach der das Schloss benannt ist) mit einem kleinen Gefolge und überwacht den Wiederaufbau.

Barschensee

Zwischen Kruming und der höher gelegenen Altstadt liegt *Barschensee*, das noch immer die düsteren Spuren der Schlacht gegen den Alagrimm trägt. Die meisten Gebäude, sofern sie nicht eingestürzt sind, wurden bisher nur notdürftig ausgebessert, in manchen Höfen sieht man noch Schutt- und Trümmerhaufen. Hier wohnen die ärmeren Bürger Angbars, vorwiegend Fischer, Flößer und Tagelöhner, die vom Handel und Fährbetrieb auf dem See leben oder von dem, was Vater Efferd ihnen in die Netze schickt. Einen Tempel des launenhaften Efferd gibt es jedoch nicht mehr; das Heiligtum wurde in der Schlacht vernichtet, die Priester von den Flammen getötet. In den Ruinen haben nun Geweihte der Travia einen Schrein für ihre Herrin erbaut und eine Armenküche eingerichtet. Gemeinsam mit dem *Orden der Therbûniten* sorgen sie sich um die große Zahl von Flüchtlingen, Witwen und Waisen in der Stadt. Der Großteil der Spenden wird für Lebensmittel, warme Decken und Arzneien verwendet; was übrig bleibt, dient dem nur langsam fortschreitenden Bau eines **Travia-Tempels** (25), den es bislang in der Stadt nicht gab – erstaunlich, wird doch die Mutter Travia neben dem Herrn Ingerimm und Frau Peraine am meisten im Koscherland verehrt. Das heilige Herdfeuer wurde übrigens wegen der gefährlichen Reise nicht vom Muttertempel im fernen Rommilys geholt, sondern vom Tempel der Ewigen Flamme.

Die Stadt Angbar im Spiel

Das ehrbare Handwerk und der Handel prägen das Leben in Angbar. Der Einfluss der Zünfte mit ihren uralten Traditionen ist darum nicht zu unterschätzen – in der Politik wie im Leben des Einzelnen.

Überhaupt ist alles hier sehr stark geprägt von Ritualen, alten Sitten und Gebräuchen, die aber keineswegs zur bloßen Form erstarrt sind. Fremden fällt es daher schwer, hier etwas zu erreichen. Mit den typischen Methoden mancher Heldengruppen (zum Beispiel Bestechungsgeldern) kommt man in Angbar nicht weit; viel wichtiger ist es, sich einen guten Ruf bei den Honoratioren der Stadt zu erwerben.

Ein besonderer Anreiz für einen Besuch ist zweifelsohne die große Warenschau im Ingerimm, wenn sich die Stadt von ihrer prächtigsten Seite zeigt. Im Rahmen der Handelsmesse finden dann auch Umzüge der Gilden, festliche Gottesdienste, Darbietungen von Gauklern und Wettkämpfe (vor allem Armbrustschießen) statt.

Aber auch außerhalb der Warenschau bietet die gastfreundliche Stadt viele Gelegenheiten, sich zu amüsieren – etwa bei einem Besuch in den *Gaststuben Aventuriens*. Viele Helden dürften vor allem das reichhaltige Angebot Angbarer Schmiedewaren reizen. Wer genug Gold und Geduld aufbringt, mag gar ein wirklich einzigartiges Stück zwergischer Schmiedekunst bestellen. Überhaupt lassen sich in Angbar leicht Kontakte zu den verschiedenen Völkern der Angroschim aufnehmen, während in den Zwergenbingen Fremde nur schwer Einlass finden.

Natürlich gibt es in der großen Stadt auch immer Personen, die einen Auftrag für eine Heldengruppe haben – sei es eine Händlerin, die ein Geleit für ihren nächsten Warentransport zusammenstellt, oder ein zwergischer Sammler (etwa Kelrax Sandsteiner) auf der Suche nach einem seltenen Gegenstand.

Ferdok – Heimat des Biers

Einwohner: 2.800 (25 % Zwerge)
Wappen: drei blaue Turnierlanzen-Krönlein auf Silber
Herrschaft: Graf Growin Sohn des Gorbosch, vertreten durch Stadtvögtin Dariana Malwine von Albersrode
Garnisonen: 15 Stadtgardisten, 10 Gräfliche Flusszollgardisten
Tempel: **Ingerimm, Efferd,** Phex, Peraine, Praios, Rondra
Besonderheiten: Grafenresidenz; Braustätte des *Hellen Ferdoker Gerstenbräus*; Flusshafen; Flüchtlinge
Wichtige Gasthöfe: Hotel 'Ferdoker Hof' (Q8/P8/S16), Gasthaus 'Zur Sanften Sau' (Q1/P2/S18; üble Kaschemme), Gasthaus 'Hammer und Amboss' (Q5/P5/S10, Treffpunkt der 'Felsbeißer'), Schenke 'Zur goldenen Lanze' (Q5/P4/S0; früheres Stammlokal der Gardereiterinnen; jetzt wenig Betrieb), Schenke 'Zum Flinken Frettchen' (Q4/P4/S0, Stammkneipe der Ferdoker Imman-Mannschaft), Schenke 'Zum Silberkrug' (Q5/P4/S0; große Auswahl an Biersorten)
Stimmung in der Stadt: Ferdok ist eine ehrbare und wohlhabende Handelsstadt, aber der Ton ist rauer, das Leben härter geworden. Immer öfter kommt es zu Konflikten zwischen Einheimischen und Flüchtlingen aus dem Osten.
Was die Ferdoker über ihre Stadt denken: "Es ist nicht mehr so wie früher, da war es ruhig und sicher – jetzt hat man Angst, nachts durch die Gassen zu gehen."

Geschichte Ferdoks

867 v. BF: Gründung Ferdoks (unter dem bosparanischen Namen *Vadocia*)
162 BF: Der Große Fluss ändert seinen Lauf; Ferdok liegt nicht mehr am Wasser und verliert immer mehr an Bedeutung.
270 BF: Neugründung Ferdoks am Fluss
600 BF: *Schlacht auf den Blutfeldern von Ferdok*: Der Orkstamm der *Tscharschai* wird von den *Ferdoker Lanzerinnen* vernichtend geschlagen.
682 BF: Ferdok verliert seinen Status als Koscher Hauptstadt an Angbar.
915 BF: *Graf Porquid von Ferdok* ruft sich zum Fürsten aus und greift (ohne Erfolg) nach der Kaiserkrone.
1027 BF: Tod vieler Lanzerinnen in der *Schlacht von Wehrheim*

Obwohl die Grafenstadt am Großen Fluss zu den ältesten Menschensiedlungen des Kosch gehört, sucht man Bauwerke aus der Gründerzeit vergebens. Im Jahre 162 BF änderte der Große Fluss nach einem furchtbaren Hochwasser seinen Lauf, so dass sich die Handelsstadt ihrer Lebensader beraubt sah und zusehends an Bedeutung verlor. Gegen Ende des dritten Jahrhunderts wurde die Siedlung schließlich aufgegeben und einige Meilen entfernt am Wasser neu gegründet. Die mächtigen, weitläufigen Mauern zeugen noch heute von den großen Hoffnungen der damaligen Baumeister, doch sollte Ferdok die angestrebte Größe nie erreichen. So werden bis heute weite Flächen innerhalb der Mauern als Obstgärten oder Weiden für die *Ferdoker Warmblüter* genutzt. Dem Stadtkern mit seinen klar gegliederten Straßen sieht man an, dass er planvoll angelegt wurde. Viele der Gassen sind schmal und dunkel, was an der hierzulande üblichen Bauweise der Häuser liegt: Über dem Erdgeschoss aus Bruchstein erheben sich mehrere Stockwerke aus Fachwerk, die immer ein Stück weiter über die Straße ragen, so dass man sich an manchen Stellen zwischen den Giebelfenstern fast die Hände reichen kann.

Das Hafenviertel

Dank seiner Lage ist Ferdok seit jeher Dreh- und Angelpunkt im Handel zwischen Ost- und Westhälfte des Reiches. Davon zeugt der **Ugdan-Hafen** (1) im Norden der Stadt, einer der bedeutendsten Binnenhäfen im Reich. Die Anlagen am Ufer verbindet der Ugdan-Damm mit der **Alten Bank** (2), einer dem Hafenbecken vorgelagerten Insel. Hier werden die Güter, die über die Reichsstraße aus Gareth kommen, auf Kähne verladen und über Albenhus und Elenvina bis nach Havena verschifft. Der Warenstrom ist seit dem Niedergang der Ostprovinzen (v.a. Tobrien und Darpatien) allerdings dünner geworden. Dafür kommen immer neue Flüchtlinge aus den verheerten Gebieten nach Ferdok; die meisten haben auf den brachliegenden Flächen oder vor den Mauern notdürftige Unterkünfte errichtet. In der Stadt sieht man diese Fremden nicht gern; immer wieder kommt es zu Streitigkeiten, auch Diebstahl und Raub haben zugenommen. Dennoch scheut man in Travias Namen davor zurück, die heimat- und mittellosen Leute einfach fortzuschicken.

Im Hafenviertel befinden sich nicht nur verschiedene Kontore, Lagerhäuser, Tavernen und eine kleine Werft, sondern auch die **Tempel** von **Phex** (3) und **Efferd** (4), die in erster Linie als Schutzpatrone des Flusshandels verehrt werden. Auch die große **Brauerei** (5), die das berühmte *Helle Ferdoker Gerstenbräu* herstellt, findet sich hier. Neben diesem untergärig gebrauten Bier, das man weithin als *Ferdoker* kennt und schätzt, gibt es in der Stadt auch dunkle Biere aller Art, und die zahlreichen Gasthöfe haben für durstige Kehlen und hungrige Mägen allerhand zu bieten. Typisch für die hiesige Küche ist der rotwangige Kosch-Apfel, der als Brei oder Kompott, in Eierküchlein, Krapfen oder in den Wintermonden als Bratapfel serviert wird. In der wärmeren Jahreszeit ist es üblich, das Bier in Höfen und Gartenlauben unter freiem Himmel zu genießen.

Westlich des Hafenviertels schlängelt sich ein Serpentinenpfad einen Hang hinauf. Auf der Anhöhe stehen nicht nur die Häuser der reicheren Einwohner, sondern auch der **Klagebaum** (6), eine der Göttin Tsa heilige Weide. Hier beten kinderlos gebliebene Bürger um Nachwuchs und flechten farbige Bänder als Opfergaben in die Zweige.

Das Zwergenviertel

Südöstlich des Hügels, zu Füßen des **Ingerimm-Tempels** (7), erstreckt sich das in den letzten Jahren deutlich angewachsene Zwergenviertel mit zahlreichen Handwerksbetrieben und den berühmten *Ferdoker Zinngießereien*. In diesen Manufakturen werden gutes Geschirr und Besteck, fein gearbeitete Pilgermarken, Plaketten und Schmuckbroschen hergestellt. Besonderer Beliebtheit erfreuen sich die Zinnfiguren, von denen manche Sammler ganze Kompanien besitzen, die sie mit feinsten Pinseln liebevoll bemalen.

Das Stadtzentrum

Das Zentrum der Stadt bilden der **Praios-Platz** (8) und der **Große Markt** (9), auf dem zehn stattliche Platanen Schatten spenden. Zweimal die Woche, am Wasser- und Markttag, werden hier an bunten Ständen Waren aus der Gegend und fernen Landen feilgeboten. Die beiden Plätze sind umgeben von den wichtigsten Gebäuden der Stadt, namentlich den **Tempeln** von **Praios** (10), **Rondra** (11) und **Peraine** (12), der eher schlicht anmutenden **Residenz** (13) des zwergischen Grafen *Growin Sohn des Gorbosch*, dem **Stadthaus** (14), dem **Haus der Zünfte** (15) sowie dem protzig wirkenden **Kontor Neisbeck** (16). *Ulwine Neisbeck*, das Oberhaupt der weit verzweigten Händlersippe, leitet das Unternehmen seit einigen Jahren mit großem Geschick. Den Neisbecks gehören nicht nur der größte Fuhrpark und eine stattliche Zahl von Frachtkähnen, sondern auch etliche Mietshäuser und Grundstücke. Man munkelt jedoch, dass Ulwine hinter der biederen Fassade ihres Handelshauses auch gut am Schmuggel verdiene. Den freien Schiffern und Flößern sind die Neisbecks jedenfalls verhasst, da sie seit vielen Jahren (und mit einigem Erfolg) gegen die alten Privilegien der Schiffer ankämpfen.

In der Nähe der gräflichen Residenz befindet sich auch die **Kaserne der Ferdoker Garde** (17), einer nur aus Frauen bestehenden Reitereinheit. Seit die stolzen Lanzerinnen nicht mehr in der Stadt sind (ein Großteil fiel in der Schlacht von Wehrheim, der Rest kämpft in den östlichen Provinzen des Reiches), hat Ferdok etwas an Glanz verloren. Da es aber nach wie vor als große Ehre gilt, bei den 'Amazonen des Kaisers' zu dienen, bewerben sich viele Mädchen für die drei im Kosch verbliebenen Schwadronen, die in kleineren Garnisonen im Osten der Grafschaft stationiert sind.

Fuhrmannsheim

Im Ostteil Ferdoks wohnen viele ärmere Familien auf engem Raum in tristen, muffigen Mietshäusern. Die meisten von ihnen arbeiten in der Nähe des *Garether Tores*, wo sich etliche Fuhrunternehmen und Stellmachereien befinden. Der Name des Viertels, *Fuhrmannsheim*, geht angeblich zurück auf den kauzigen Bierkutscher *Ruppert Knorrast* (um 400 BF), der über der Tür seines neuen Häuschen den frommen Spruch einschnitzte: »Travia befohlen sei Ruppert des Fuhrmanns Heim«. Vor dem Garether Tor reihen sich längs der Reichsstraße und am Ufer einige Fischerhütten sowie die Quartiere der Flussschiffer, die man an ihren blaugrauen Joppen, den breitkrempigen Hüten und hohen Stiefeln erkennt.

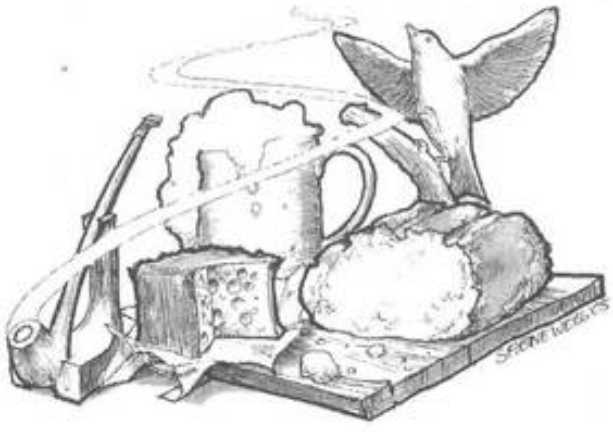
Das Leben in Ferdok

Auf Fremde macht Ferdok den Eindruck einer geschäftigen und freundlichen Handelsstadt. Die Einheimischen aber merken wohl, dass ihre Stadt schon bessere Zeiten gesehen hat. Ins Hafenviertel begeben sich nachts keine ehrbaren Bürger, und in manchen Gegenden verrammeln die Leute bei Einbruch der Dunkelheit Türen und Fenster, weil zunehmend zwielichtige Gestalten ihr Unwesen treiben. Man ist sich einig, dass die lasche Amtsführung des jüngst verstorbenen, greisen Vogts *Ernbrecht von Plötzbogen* diese Entwicklung begünstigt hat. Graf Growin, der sich großer Beliebtheit unter den Bürgern erfreut, hat nun mit *Dariana von Albersrode* eine fähige Nachfolgerin in die Vogtei berufen, die energisch gegen die Missstände vorgehen soll.

Im Zwergenviertel hingegen herrschen nach wie vor Ruhe und Ordnung – dafür sorgt *Gilborin Sohn des Gonduin*, ein brillantzwergischer Steinmetz, mit seinen 'Felsbeißern'. Wo die aus zwergischen Handwerkern und Arbeitern zusammengewürfelte Truppe auftaucht, haben Halunken und Strolche nichts zu lachen. Während die 'Felsbeißer' auch bei den menschlichen Bürgern geachtet werden, ist eine andere Gruppe weniger gern gesehen: *Lares Wackernagel*, der in die Jahre gekommene ehemalige Ausbilder der Imman-Mannschaft *Ferdoker Frettchen*, macht mit seiner Bande das Hafen- und Fuhrmannsviertel mehr unsicher als sicher. Anfangs trommelte er "die Jungs und Mädels" zusammen, um befreundeten Wirten bei Kneipenschlägereien zu helfen; mittlerweile gefällt sich Lares in seiner Rolle als heimlicher Herr des Viertels und lässt sich für seine 'Hilfe' mit barer Münze oder Freibier bezahlen. Auch bei den aktiven Spielern der 'Frettchen' hat er noch immer einigen Einfluss. Das Imman-Spiel erfreut sich in Ferdok übrigens großer Beliebtheit, und häufig sieht man auch außerhalb echter Turniere Gruppen aus benachbarten Vierteln oder konkurrierende Schiffsmannschaften auf den Brachfeldern vor der Stadt gegeneinander antreten.

Die Stadt Ferdok im Spiel

Was Ferdok interessant macht, sind vor allem die Rivalitäten zwischen den einzelnen Gruppen und Banden; auch der Kontrast zwischen den alteingesessenen Bürgern und den Flüchtlingen sorgt stets für Konflikte. Eine vielseitig einsetzbare Figur ist Ulwine Neisbeck, als Auftraggeberin der Helden (Geleit für Warentransporte) wie als Gegenspielerin im Hintergrund (Drahtzieherin im Schmuggel). Unter den Flüchtlingen sind viele, die auf Hilfe angewiesen sind, etwa bei der Suche nach verschollenen Angehörigen und Freunden. Daneben sind auch 'harmlosere' Szenarien denkbar, zum Beispiel Volksfeste oder ein Immanspiel, bei dem die Helden einer sympathischen, aber chronisch unterlegenen Mannschaft zum Sieg verhelfen. Für ein Abenteuer der besonderen Art könnte ein Kobold sorgen, der die Zinnfigurenarmee eines Sammlers in der Nacht zum Leben erwachen lässt.



Von Wundersamen und Zauberhaften

Von den Feen

Feenwelten

»TSA träumte, bevor sie erwachte. Sie träumte Wesen und Welten, Zeit und Raum, doch wie so oft gehorchten diese nicht den Gesetzen der Wirklichkeit.«
—aus Blick in den Regenbogen, *dem heiligen Buch der Tsa-Kirche*

»Als SUMU die Giganten gebar, da waren solche aller sechs Elemente darunter, wie es uns die Annalen des Götteralters überliefern. Der erstgeborene Ingerimm war der Herr über Feuer und Fels, der launige Efferd beherrschte die Wasser und Winde. Firun, der dritte Bruder, wurde hoch im Norden geboren, und ihm war das Eis zu Eigen. Ihre Schwester Peraine schließlich war Herrin über das sechste Element Humus.
Nur wenige Erzählungen hingegen berichten von jener Gigantin, die über das siebte Element, die Kraft, herrschte.
Denn diese Gigantin drohte zu vergehen, als durch Madas Frevel die Kraft von den Fesseln und Gesetzen entbunden wurde, die seit dem Anfang der Welt für die sieben Elemente bestanden hatten. Um sich selbst zu erhalten, schuf sie außerhalb der Ordnung der Sphären eigene Welten und setzte die letzten sterbenden Elementarwesen der Kraft hinein, die ihre Essenz in sich trugen. Die Elementare mussten ihre frühere Existenz aufgeben, aber sie vergingen nicht; und mit der Zeit wurden aus ihnen die Feen, Kobolde, Holden und Elfen, denn all diese sind keinem anderen Elemente zugehörig als allein der Kraft.
Einige Quellen sprechen davon, dass Mada selbst jene Gigantin gewesen sei, die sich aufgab, um den Sterblichen die Sternenkraft zu bringen. Andere glauben, es könne sich dabei nur um SUMUs jüngste Gigantentochter TSA handeln – und werden dieser nicht Kobolde und Blütenfeen als Gefolgschaft zugeschrieben?«
—Randbemerkung eines unbekannten Autors in Annalen des Götteralters, *Abschrift im Hesinde-Tempel zu Havena, ca. 700 BF*

»Die Herrscher der Feenwelten aber sind die Lichtelfen, uralte Wesen aus lauterem Licht und von unfassbarer magischer Macht, die dort über Feen und Bolde, Nymphen und Tiermenschen regieren, welche sie sich zu ihrem Zeitvertreib schufen.«
—verbreiteter Aberglaube in Weiden

Feenland, Anderswelt, Grenzland, Nebelreich, Zauberland, Traumebenen, Land Jenseits, Verwunschenes Reich, Lande hinter dem Regenbogen – zahlreiche Namen haben die Aventurier den Feenwelten gegeben, jenen geheimnisvollen Reichen der Feenwesen, die nur hin und wieder Berührungspunkte mit dem derischen Diesseits haben und sonst ihren eigenen Gesetzen von Raum und Zeit unterliegen (in einer Feenwelt kann die Zeit zum Beispiel langsamer, aber auch schneller vergehen als auf Dere). Feenwelten bilden ein mal einander durchdringendes, mal lose zusammenhängendes Gefüge von kleinen, eigenständigen 'Regionen', die die aventurische Sphärologie 'Minderglobulen' nennt. (Mehr Informationen zu Globulen im Allgemeinen und Feenwelten im Besonderen finden Sie in **MGS 13ff.**)
In der Tat muten viele Feenwelten und ihre Bewohner an wie einem Traum entsprungen: Zeit und Raum, Gestirne und Landschaften, Pflanzen und Tiere, menschenähnliche und gänzlich fremdartige Wesen scheinen an keinerlei derische Gesetzmäßigkeit gebunden. Und auch die einzelnen Feen-Globulen selbst unterscheiden sich voneinander, jede so einzigartig, als wären sie Ideen und Gedankensplitter einer sich beständig wandelnden Entität. Jede Globule ist eine neue Welt mit anderer Charakteristik und anderen Gesetzen, die jedoch nie Vollendung und Ruhe erfahren.

»Ich kann nicht glauben, dass die Schaffenskraft der Jungen Göttin, von der ich hoffte, sie hier im Feenreich so ungleich reiner zu finden als auf Deren, ein solch erschreckend Antlitz haben kann. Diese Welt ist ungezügelt, überbordend; ihre unersättliche Andersheit kennt höchstens vage Vorstellungen von Gut und Böse, lässt sich von menschlicher Moral nicht fassen. Sie ist gleichzeitig so voll von dunklem Zauber, von undurchschaubarer Macht, von fesselnder Schönheit und ungeheurer Hässlichkeit, von ungebremster Inspiration und abgestumpfter Oberflächlichkeit! Schrecken und Gelächter, Liebe und Grausamkeit, Freude und Unheil liegen hier so nah beieinander, dass es mich verzweifelt nach Rückkehr in das Grau des Diesseits sehnt. Und doch hält das Feenreich mich gefangen in seiner Intensität, wirft mich hin und her, bindet mich, wie Schlaf ohne Erwachen, wie Traum und Alptraum zugleich. Denn was hier heute wahr ist, kann morgen ganz falsch sein, und wer heute dein Freund ist, hat dich morgen vergessen – oder nicht – und was die Ursachen all dieses Wandels sind, das ist gänzlich unvorhersehbar. Die Himmlische ist mir fern an diesem Ort und doch so nah, wie nie zuvor ...«
—einzelne Pergamentseite aus dem Tagebuch der Tsa-Geweihten Yanne Binsen, die um 994 BF im Farindelwald verschwand, entdeckt als Gesäßflicken auf der Hose eines feenreisenden Schelms

Die Feenwelten gehorchen nicht den gleichen Gesetzen, wie man sie von Dere kennt. Hier kann alles anders sein (muss es aber nicht), was Aventurier für auf ewig festgefügt halten: Gestirne, Tag und Nacht, die Jahreszeiten, Entfernungen, Magie- und Götterwirken. Gerade jene Feenwelten, die sehr nah an Dere (der Dritten Sphäre) liegen und viele Berührungspunkte mit ihr haben, unterscheiden sich zuweilen nur wenig; dafür sind weiter entfernte Feenwelten umso fremdartiger.

»Ich sah keine Sonne oder Sterne, dafür zwei Monde, die einander wie in einem ewigen Tanz umkreisten. Ich kam in Länder, wo ewiger Sommeranfang herrschte, der über Nacht zum tiefsten Winter wurde, und in Reiche, wo es nicht Tag oder Nacht, sondern nur ein blutrotes Zwielicht gab, das von leuchtenden Streifen am Firmament durchzogen wurde. Im Land le-

bender Schatten musste ich meinen schwarzen Doppelgänger beständig überzeugen, den gleichen Weg zu wählen; doch hinter der Nebelgrenze verging mein schattenhafter Begleiter vollends, denn das Licht kam von überall und nirgends her.«
—*aus* Reisen im Nebel, *einer Sammlung poetischer Texte von Thomeg Atherion, Fasar 1002 BF*

»... pflückt ich alszo Pflantzen der welchselbigen Spezies, wo wuchernt direkten nebeneinand doch jefeils ein ander Reife hätt – wie kunnt des seien? Und anderszwo da traf mich ein junger Zwergmann mit Mütz und rote Nas und stullt mich dem Sohne vor, wo bartig war und schrumperlt – wie kunnt des seien frug ich nochmal? Des tut ein warhaftiglich verwonschnes Wäldchen sein müssen, meinertreu! Was tuts Ihr mich so grimm ansturren?«
—*Inquisitionsbefragung der Bäuerin vom Grundlweiher, Abilacht 597 BF, Mitschrift heute im Praios-Tempel zu Elenvina*

»Vergessen nun war alle Zeit, denn meine Reise währte Augenblick und Ewigkeit. Der Horizont, zum Greifen nah, liegt Monde, Jahre entfernt da, die Berge, fern entschwunden, erreicht man binnen zweier Stunden – und es mochte Tage vor mir aufgebrochen sein, wer lange nach mir kehrte ein. Zeit ist Trug, die Wahrheit aber ist der Weg der Wünsche, auf dem der Wandrer so lang geht, wie ihm das Wandern nur behagt und unterhaltsam ist.«
—*aus* Reisen im Nebel, *einer Sammlung poetischer Texte von Thomeg Atherion, Fasar 1002 BF*

Bei aller Wandelbarkeit, die Feenwesen und Feenwelten zu Eigen ist, sind die Feen doch an die Gesetze ihrer Welt gebunden, wie chaotisch sie auch erscheinen mögen. Nur Einflüsse von außen können echte Veränderung bringen; und nur selten verbleiben Relikte, die davon zeugen. Denn normalerweise gibt es in der Feenwelt keine Geschichte; sie existiert im Augenblick, um sich im nächsten zu verändern und doch zu sein, als wäre nie etwas geschehen. Ihre Bewohner erinnern sich nicht an einen Wald, der durch schlimme Umtriebe zerstört wurde; und ein Schloss, das nicht mehr bewohnt wird, kann einfach spurlos verschwinden.

Beispiele für Feenwelten

Auch von der Dritten Sphäre (den aventurischen Gefilden) liegen die unzähligen Feen-Globulen mal weit entfernt, mal sind sie ihr ganz nah. Entsprechend vertraut oder fremdartig sind die in ihnen herrschenden Gesetzmäßigkeiten. Dabei betrachten die Bewohner solcher Feenwelten die Regeln und Naturgesetze, die für sie gelten, als ganz normal und besitzen wenig Verständnis für die Irritation derischer Besucher – geschweige denn, dass sie ihnen besagte Regeln erklären könnten.
Fließende (oder klar definierte) Übergänge zwischen den einzelnen Feenwelten sind durchaus möglich und sogar recht häufig. Eine Feenwelt mag aber auch so groß sein, dass Besucher niemals ihre Ränder erreichen. Andere wiederum sind sehr klein und auf einen Zauber-

Magie und Götterwirken in den Feenwelten

»Vielleicht ist es das Fehlen von Praios' strahlendem Antlitz, welches die Magie hier ohne Bahn und Ordnung sprudeln lässt, und den astral begabten Collegae allerhand Schwierigkeiten bereitet? Und auch mich bedrückt der leere Himmel. Als ob die Zwölfe droben in Alveran uns hier nicht sehen könnten und wir sie nicht in unseren Herzen spüren.«
—*aus dem* Buch der Schlange *des albernischen Hesinde-Geweihten und Feen-Forschers Morgan Ruadeson, 1023 BF*

Magie

In den Feenwelten ist die Schöpfung 'roher' und ungezügelter als auf Dere; die Kräfte fließen in wilderen Bahnen und sind darum weniger gut kanalisierbar, dafür aber machtvoller. Viele der mächtigeren Feenwesen besitzen in ihren angestammten Welten geradezu freizauberische Kräfte, während Besucher zunächst große Schwierigkeiten haben, mit ihren magischen Fähigkeiten umzugehen. Für derische Magiebegabte gilt daher, dass ihre Zauber oft eine unberechenbare, wesentlich stärkere und bisweilen gar gefährliche Wirkung entfalten (Meisterentscheid). Missglückte Zaubersprüche haben oft groteske Nebenwirkungen.

»Interessant sind die Ausführungen des Collega Risus zum Magiewirken im Feenreich: Nach eigener Angabe misslang ihm ein Ignifaxius *(zur Verteidigung gegen eine fliegende Schlange), worauf ihn stundenlang alles verbrannte, was er berührte, obwohl die Dinge keineswegs erhitzt waren. An anderer Stelle machte ein Zauber ihm die Gedanken aller Wesen im Umkreis gleichzeitig hörbar – eine Kakophonie, in der kaum etwas zu verstehen war. Beunruhigend schließlich ist seine Kunde vom Fehlschlagen eines simplen* Odem: *Nicht nur habe ihn der Zauber für zwei Tage geblendet; in seiner Blickrichtung sei zudem eine Schneise der Zerstörung geschlagen worden und sein feenländischer Gastgeber dabei umgekommen.«*
—*aus dem* Buch der Schlange *des albernischen Hesinde-Geweihten und Feen-Forschers Morgan Ruadeson, 1023 BF*

Es gelten folgende Modifikationen zusätzlich zu den durch das Grundregelwerk gegebenen:

Grunderschwernis jeder Zauberprobe	+5
spontane Modifikationen	je +1
Zauber wird in elfischer Repräsentation gesprochen	–1
Zauber wird in schelmischer Repräsentation gesprochen	–3

Hexen erleiden die vollen Erschwernisse des Nachteils *Erdgebundenheit*.
Ein längerer Aufenthalt in derselben Feenwelt kann die Zuschläge auf die Zauberprobe vermindern.

Dämonen, Elementare und Geister

Die Beschwörung von *Dämonen* ist in den Feenwelten ohne zusätzliche Aufschläge möglich – allerdings können dabei heftige chaotische Nebeneffekte auftreten, abhängig von der jeweils gerufenen Entität. Zudem besitzen diese Dämonen als magische Wesen wesentlich größere Macht und Freiheit: Ihre Beherrschung oder Austreibung ist um 5 Punkte erschwert.
Da die Elemente und ihre Verteilung in den Feenwelten gänzlich anders funktionieren kann als in Aventurien, liegt die Entscheidung über das Herbeirufen von Elementaren ganz beim Meister. In der Regel sind aber auch diese Wesen recht mächtig, was ihre Beherrschung ähnlich erschwert wie bei Dämonen (Faustregel: CH-Probe um 2 Punkte erschwert).
Geister können wegen ihrer Bindung an die Dritte Sphäre in der Feenwelt nicht gerufen werden.

Götterwirken

Der Einfluss der Götter kann von Feenwelt zu Feenwelt stark variieren. **Geweihte** (nicht nur der Zwölfgötter) fühlen sich ob der Fremdheit der Umgebung und dem Fehlen vertrauter Gesetzmäßigkeiten oft ihren Gottheiten fern oder gar von diesen verlassen. Mirakelproben sind um mindestens 7 Punkte erschwert. Das gleiche gilt für Schamanen und ihre Ritualproben. Es soll jedoch Minderglobulen geben, die einzelnen Gottheiten besonders nahe stehen. Dort können andere Modifikationen nach Meisterentscheid wirksam sein.
Direktes Eingreifen der Götter in Feenwelten ist extrem selten, denn tatsächlich liegen diese ein Stück weit außerhalb des 'Blickfelds' der Fünften Sphäre (der Heimstatt der Götter).

wald oder gar ein Haus beschränkt; wieder andere sind kugelförmig, so dass man nach kurzer Reise wieder am Ausgangspunkt ankommen kann. Auch Hohlwelten gibt es (bei denen sich der Horizont in der Ferne nach oben krümmt), ebenso wie Welten, deren Ränder von grauem Nebel begrenzt sind (durch den man zu einer anderen Welt gelangen mag, einfach im Nichts verschwindet oder sogar in den Limbus gerät).

Die folgenden Beispiele können Ihnen exemplarisch als Anregungen für Eigenkreationen dienen.

Die Nachtwelt

In dieser Welt herrscht ständig Nacht. Statt Mond und Sternen steht eine schwarze Scheibe am Himmel: Die 'Sonne' der Nachtwelt, die statt Licht Schatten aussendet, die den Schein jeder Laterne und jeden Feuers nahezu unterdrücken. Die Bewohner der Nachtwelt flüstern und schleichen stets, haben ein unbestechliches Gehör und große bleiche Augen oder gar magische Sinne. Ihre Leiber sind (wie die ganze Nachtwelt) farblos; nur Grau kennen und erkennen sie in allen Schattierungen.

Besucher, die Licht und Farben in diese Welt bringen, werden von den Nachtfeen verehrt – oder auch gefürchtet und bekämpft, denn einige dieser Wesenheiten nehmen durch Licht Schaden und müssen vergehen, wenn man ihnen Farbe gibt.

Die Welt der Lieder

Alles gibt hier beständig Melodien und Geräusche von sich: Regen flüstert leise, der Wind singt seicht oder trällernd, ein Sturm brüllt in tiefstem Bass. Steine klicken und kollern rhythmisch einen Berg hinab, Wälder und Wiesen wachsen grummelnd und knisternd in die Höhe, Wolken ziehen murmelnd über den Himmel (und bei Unwetter oder an sehr sonnigen Tagen versteht man das eigene Wort nicht mehr).

Diese Welt wird vorwiegend von Ladifaahri bewohnt, deren Flügelschläge summen und zwitschern (Genaures zu den verschiedenen Bewohnern von Feenwelten finden Sie im Abschnitt **Feenwesen** ab Seite 151). Die Blütenfeen selbst verständigen sich auch nur über Gesänge und Gedichte. Wer ohne jede Melodie spricht, wird nicht verstanden, ganz so, als würde er eine Fremdsprache verwenden.

Es mag sein, dass die Welt der Lieder Helden bedarf, die ihr das Schweigen bringen, damit ihr ewiges Singen nicht zur Kakophonie anschwillt.

Die Welt der Wünsche

Wünsche, die laut (und am besten in Reimform) formuliert werden, gehen hier sofort in Erfüllung – sofern sie der Welt etwas Neues hinzufügen. Die Bewohner dieser Welt haben jedoch schon lange erkannt, dass die Erfüllung ihrer Wünsche nicht glücklich macht, und deswegen leben sie ein einfaches, friedliches Leben und greifen auf die besondere Magie ihrer Welt nur in Notfällen zurück.

Die Feen haben mehrfach erlebt, dass Besucher ihre Welt schnell auf den Kopf stellen, sobald sie ihrer Wunschkraft auf die Spur gekommen sind. Deshalb versuchen sie, diese Eigenart ihrer Welt zu verbergen: Fremde werden zwar freundlich aufgenommen, aber immer wieder mit Ausreden für unerklärliche Vorgänge abgespeist. Denn es wäre nicht auszudenken, was mit der Welt der Wünsche geschähe, wenn ein tyrannisches Wesen – oder ein von Allmachtsphantasien getriebener Sterblicher – sie sich zu unterwerfen versucht.

Die Welt der Farben

Diese Welt verändert ihre örtliche Farbgebung nach den Gefühlen ihrer Bewohner und Besucher. Missstimmung und übler Wille erzeugen dunkle und bedrohliche Farben; Verliebte tauchen ihre ganze Umgebung in zarte Pastelltöne. Die Wesen in dieser Welt bekommen tatsächlich einen 'hochroten Kopf' vor Wut oder werden 'grün vor Neid', so dass sie ihre Gefühle und Absichten kaum verbergen können.

Wo aber in dieser Welt viele Feen beieinander leben, da vermischen sich die Farben immer mehr, bis die Feenwesen in undefinierbarem Grau vergehen und trostlose Sümpfe entstehen lassen. Auch die Holde *Serayala* ist mit ihrem Hofstaat bereits in der Farblosigkeit gefangen, konnte aber noch eine tapfere Blütenfee ausschicken, um kreative Außerweltler zu finden, die die Welt wieder bunt und lebendig machen könnten.

Die Welt der Erinnerungen

Diese Feenwelt ist von den Personen und Orten aus den Erinnerungen ihrer Besucher bevölkert – je klarer die Erinnerung, desto perfekter das Abbild in dieser Welt. Die Bewohner aber wissen, dass sie aufhören werden zu existieren, wenn ihre 'Schöpfer' die Welt wieder verlassen, und bemühen sich, sie am Gehen zu hindern. Lästig und mitunter gar gefährlich sind die Vergessenen: feeische Schattenwesen, die flüsternd durch diese Welt huschen und die Besucher verzweifelt an Personen aus ihrem Leben zu erinnern versuchen, damit sie echte Gestalt annehmen können.

Im Zentrum dieser Welt sitzt – wie in einem Netz aus schlimmen Erinnerungen – das große Spinnenwesen *Zela*. In Zelas Land der Alpträume werden die innersten Ängste und schlimmsten Befürchtungen jener armen Toren wahr, die sich von ihr in Melancholie und Düstersinn hinabziehen lassen.

Die bewusste Welt

Die Feenwesen, Tiere und Pflanzen in dieser Welt teilen ein großes, gemeinsames Bewusstsein, so dass die ganze Welt einem intelligenten Schwarmwesen gleicht. Seine einzelnen 'Glieder' haben fast keinen Sinn für Individualität und handeln im Wesentlichen nach dem Plan des Weltwesens. Doch dieses ist einsam, und Besucher von außerhalb sind das einzige Gegenüber, das es kennt. Daher bemüht sich die Welt subtil darum, es ihnen so angenehm wie möglich zu machen: Wenn sie müde werden, findet sich alsbald ein bequemer Platz zum Übernachten; haben sie Hunger, läuft ihnen auch schon bereitwillig Jagdwild zu oder fruchttragende Bäume finden sich am Weg.

Für Helden könnte der Besuch zunächst erholsam sein. Dann aber wird es zu einer Herausforderung, mit dem Weltbewusstsein zu kom-

munizieren. Denn sobald sie die Welt wieder verlassen wollen, reagiert diese darauf höchst eifersüchtig.

Daryans Haus

Dies ist eine äußerst kleine Feenwelt, in der auf einem Hügel ein unscheinbares Haus steht. Der Rest der Welt verliert sich in grauem Nichts, durch das man jedoch leicht von einer Welt zur anderen gelangen kann. Besucher werden zunächst feststellen, dass das Innere des Hauses um ein Vielfaches größer ist, als es von außen den Anschein hat. Generell sind die Räume, Gänge und Stockwerke des Hauses nicht festgelegt, sondern verändern sich ständig, um sich den – oftmals unbewussten – Bedürfnissen der Besucher anzupassen. So kann das Haus einem Gast auch dabei helfen, zu ergründen, was der eigentliche tiefe Wunsch seines Herzens oder sein wahres Ziel ist; und vielleicht lässt es ihn erst wieder gehen, wenn er sich dessen bewusst geworden ist. Zu diesem Zweck bildet das Haus manchmal auch regelrechte Labyrinthe aus oder stellt Rätsel.

Der Hausherr ist *Daryan*, ein Holder, der hier gelegentlich Besucher aus anderen Welten empfängt. Manchmal vermittelt er zwischen verfeindeten Feenwesen oder führt Reisende, die sich in den Feenwelten verirrt haben, wieder auf den rechten Weg.

Weitere Feenwelten

Auch die folgenden Beispiele können als Aspekte in eine Feenwelt eingebunden werden.

Im wunderschönen **Wald der Biestinger** kann man es sich gut gehen lassen, bis man das Menschsein vergisst und zu einer *Schlaraffe* wird, einem faulen, tierhaften Wesen. Der auch in aventurischen Märchen bekannte **Krieg der Könige** zwischen dem 'bösen' König *Sinistar* und der 'guten' Königin *Malvina* imitiert das menschliche Spiel von Macht, Intrigen und Kämpfen. Im **Tal hinter dem Regenbogen** leben die *Si'ianna*, Verwandte der Blütenjungfern, die im Reich um den Tulpenturm der Hohen Wächterin eine ganz eigene Feen-Kultur besitzen. (Nähere Informationen zu diesen drei und weiteren Welten finden Sie in **MGS 18**, zur Welt der Si'ianna im Abenteuer **Feenflügel**.)

In der **Gemalten Welt** ist alles wie in Ölfarbe gepinselt und gleicht einem realistischen Gemälde. Das Fehlen der dritten Dimension ist hier sehr verwirrend. Wer aber selbst wagt, künstlerisch tätig zu werden, kann viel erreichen.

Die **Welt der Luftschlösser** kennt keinen Boden; ihre Bewohner schweben schwerelos wie auf Wolken, in denen sie auch ihre Behausungen haben. Wer aber zu weit von Halt und Heim fortschwebt, ist verloren.

Das **Düstermoor** wird vor allem von übellaunigen, bösartigen Feenwesen bewohnt, wie den missgestaltigen *Schauerbolden*, die vor allem Lügner und Mörder mit spitzen Zähnen und Krallenhänden bedrohen, oder den *Trauerweidlingen*, eine düstere Dryadenart, die andere Wesen in unerbittlicher Umarmung in ihren Baum einschließt.

Im **Wald ohne Wiederkehr** kommt jeder, der auf den vielen Pfaden planlos umherläuft, immer wieder an dieselbe Wegkreuzung. Nur der feste Wunsch, zu einem bestimmten Ort zu gelangen, sorgt dafür, dass man diesen auch erreicht.

Im **Reich der Tiere** herrschen Biestinger nach einer komplizierten Gattungshierarchie über Blütenjungfern, Winzlinge und andere Feenwesen; in einigen Reichen werden die 'minderwertigen' Untertanen gar unterdrückt und zum Spaß gejagt. Wahrscheinlich imitieren die Feen damit ein Verhalten, das sie einst bei den Sterblichen beobachtet haben.

Weitere Elemente könnten sein: umgedrehte Körpersprache (Nicken bedeutet 'Nein', Lachen bedeutet Weinen), märchenhafte Elemente (lebende und sprechende Gegenstände, Bettwäsche, die es beim Ausklopfen schneien lässt, Lebkuchenhäuser) oder veränderte Größenverhältnisse: In der einen Welt sind die Besucher wahre Riesen, in der anderen zwergenhaft klein.

Das **Unterwasserreich des Flussvaters** ist keine Feenwelt im engeren Sinne, es wird ab Seite 159 beschrieben.

Feentore

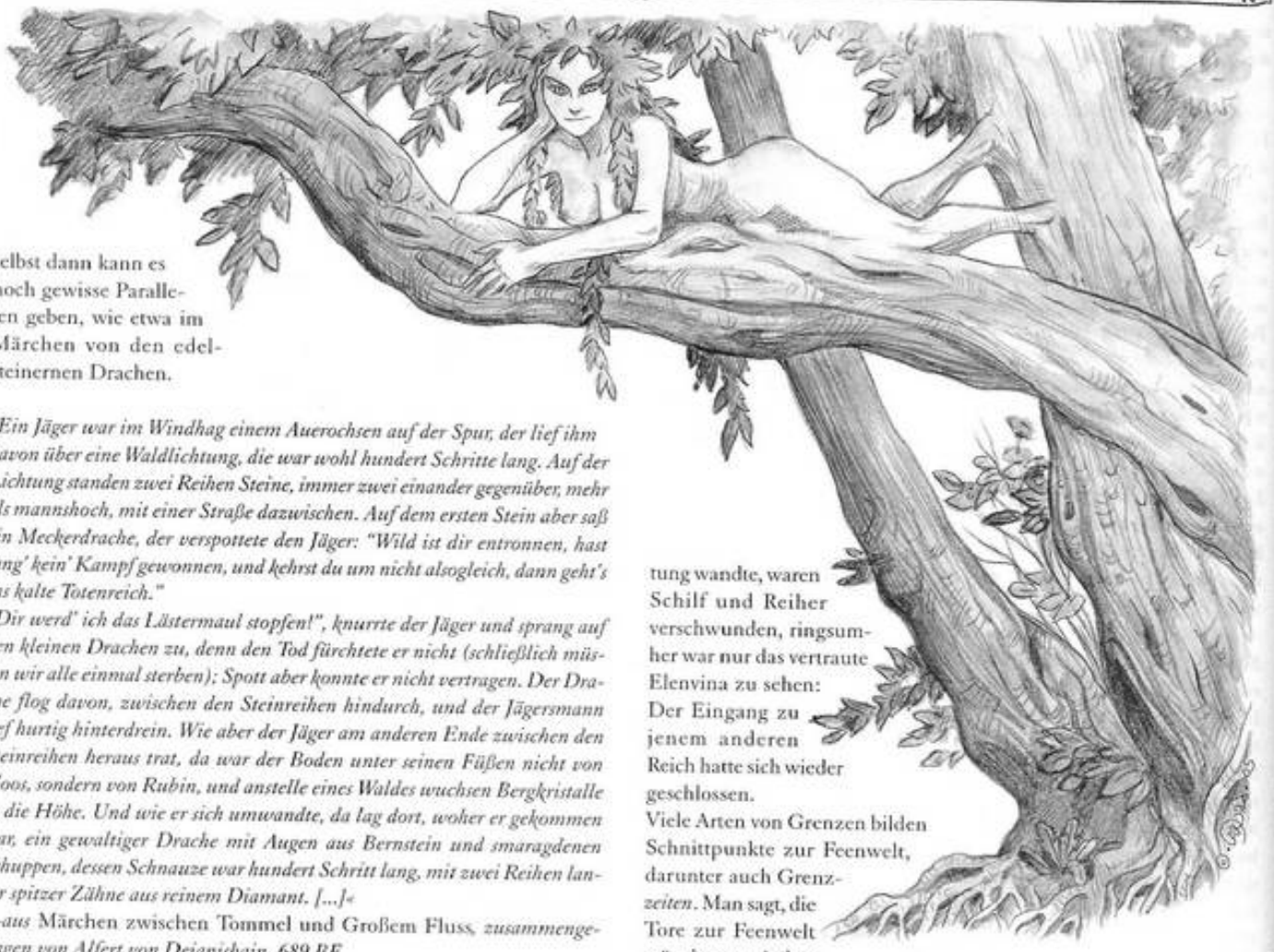
»Bist du erst hier angekommen, dann hast du sie nicht genommen. (Und alles vergessen, schäm dich!) Liest du dies nicht, bist du im Licht. (Oder auch nicht.) Also nochmal für die Dummen: dreimal trillern, dreimal springen, dreimal unser Liedlein singen, viermal rülpsen, fünfmal schnupfen, sechsmal dann dein Hütchen lupfen, achtmal niesen, neunmal husten, einmal in das Weinglas prusten. Dann rufst du ganz laut "Hopp-hopp!" und mit einem leisen "Plopp" steht vor dir die steile Rutsche zu der düstren Dschinnenkutsche. Damit wünschst du dich zu mir. (Eigentlich ganz leicht.) Bin schon mal vorgegangen.«

—angeblich Nachricht eines Schelms an seine Geliebte, die dem Wein verfallen war; im Inneren eines Fasses auf dem Boden eingeritzt gefunden

An magischen Orten wie Steinkreisen, in unberührten alten Wäldern und an manch verwunschenem See trennt zuweilen wenig mehr als eine Nebelbank die Welt der Menschen von der der Feen. Viele Geländemerkmale Deres gibt es auch in den näheren Feenwelten. Bestimmte Felsklippen, Seen und Flüsse finden sich hier wie dort und sind in ihrem Erscheinungsbild nicht zu unterscheiden. Andere aus Aventurien vertraute Teile der Landschaft fehlen im Feenreich; insbesondere Städte und größere Dörfer, aber auch Getreidefelder oder Werkstätten wird man selten sehen.

Nach Sagen und Volksmärchen liegen Feentore meistens an Grenzen und Übergängen innerhalb der Landschaft, etwa an See- und Flussufern, Feldrainen und Waldrändern. Wer auf einem Zaun sitzt, so heißt es, kann den Feen beim Tanz zuschauen, aber auch leicht von ihnen entführt werden. (Aus diesem Grund vermeiden es viele Bauern, ein neugeborenes Kind in den ersten Wochen aus dem Zimmer seiner Geburt zu tragen – beim Überschreiten der Schwelle könnte ein Kobold es stehlen.) Dies mag aber ebenso gut ein Aberglaube sein, der sich selbst bestätigt, indem Feentore am häufigsten dort bemerkt werden, wo viele Leute sie erwarten. Druiden dagegen suchen Feentore eher an Plätzen hohen Alters: im ältesten hohlen Baum in der Tiefe des Waldes, an Grabhügeln untergegangener Völker oder bei steinernen Monumenten aus vergangenen Zeitaltern. Mag sein, dass Eingänge in die Anderswelt an solchen Plätzen häufig sind; schließlich heißt es, die Feen seien ein sehr altes Volk. Vielleicht suchen die Druiden auch nur Zugang zu anderen – dunkleren – Welten als jenen, die zwischen Feld und Blumenwiese ihre Tore öffnen.

Denn zwischen den Plätzen in Menschen- und Feenwelt, die ein Feentor verbindet, scheint es oft eine Beziehung zu geben. Wer über die Schwelle einer 'Hexenhütte' eine Feenwelt betritt, mag sich im Festsaal eines Palastes wiederfinden oder in einer Herberge für Wichtel und Wurzelbolde, jedenfalls sehr wahrscheinlich in einem Gebäude. Gelangt man durch die Höhle eines Berges in die andere Welt, wird man dort wahrscheinlich ebenso am Hang eines Berges herauskommen. Eine Ähnlichkeit auf beiden Seiten findet sich selbst dann, wenn jemand in einen Dorfbrunnen springt und mit Wasserpflanzen im Haar einem stillen Waldtümpel entsteigt. Selten nur gelangt man direkt von Aventurien aus in eine Feenwelt, die vollkommen fremdartig ist; und



selbst dann kann es noch gewisse Parallelen geben, wie etwa im Märchen von den edelsteinernen Drachen.

»Ein Jäger war im Windhag einem Auerochsen auf der Spur, der lief ihm davon über eine Waldlichtung, die war wohl hundert Schritte lang. Auf der Lichtung standen zwei Reihen Steine, immer zwei einander gegenüber, mehr als mannshoch, mit einer Straße dazwischen. Auf dem ersten Stein aber saß ein Meckerdrache, der verspottete den Jäger: "Wild ist dir entronnen, hast lang' kein' Kampf gewonnen, und kehrst du um nicht alsogleich, dann geht's ins kalte Totenreich."

"Dir werd' ich das Lästermaul stopfen!", knurrte der Jäger und sprang auf den kleinen Drachen zu, denn den Tod fürchtete er nicht (schließlich müssen wir alle einmal sterben); Spott aber konnte er nicht vertragen. Der Drache flog davon, zwischen den Steinreihen hindurch, und der Jägersmann lief hurtig hinterdrein. Wie aber der Jäger am anderen Ende zwischen den Steinreihen heraus trat, da war der Boden unter seinen Füßen nicht von Moos, sondern von Rubin, und anstelle eines Waldes wuchsen Bergkristalle in die Höhe. Und wie er sich umwandte, da lag dort, woher er gekommen war, ein gewaltiger Drache mit Augen aus Bernstein und smaragdenen Schuppen, dessen Schnauze war hundert Schritt lang, mit zwei Reihen langer spitzer Zähne aus reinem Diamant. [...]«

—*aus* Märchen zwischen Tommel und Großem Fluss, *zusammengetragen von Alfert von Deianishain, 689 BF*

Manche Feentore können in mehr als zwei Richtungen durchschritten werden. In albernischen Volksmärchen spielt es häufig eine Rolle, ob der Held im Reigen der Feen links- oder rechtsherum tanzt, ob er einen Zauberbaum oder einen aufrecht stehenden Stein (Menhir) in der einen oder anderen Richtung umkreist: In den Märchen gelangt er je nachdem in eine lichte und frohe oder in eine dunkle bedrohliche Feenwelt, zu einer guten oder einer grausamen Königin, darf sich durch einen Berg von süßem Brei essen oder muss einen Haufen Arbeit verrichten. Entsprechendes erzählt man sich von Feentoren an Wegkreuzungen oder Brücken: Je nachdem, von welcher Seite man sich nähert, kann man in eine andere Welt gelangen; und diese Welten sind einander oft Spiegelbilder. Es kann auch sein, dass ein Tor morgens Eingang in eine lichte Welt gewährt, sich abends aber in ein Feenreich voll Düsternis und Traurigkeit öffnet. Ob es sich dabei wirklich immer um verschiedene Globulen handelt oder ob sich ein und dieselbe Feenwelt je nach den Taten ihrer Gäste wandelt, sei dahingestellt. Von einem Kreis alter Weiden im Delta des Großen Flusses heißt es sogar, man könne von dort aus viele verschiedene Welten bereisen, indem man auf verschlungenen Pfaden zwischen den Bäumen umher wandelt.

Feentore durchqueren

Eingänge in Feenwelten müssen keineswegs ständig geöffnet sein. In Elenvina erzählt man sich von *Angulf Torbenson*, der durch ein umgestürztes, bodenloses Fass kroch: Als er sich auf der einen Seite des Fasses hineinzwängte, befand er sich noch in einer Gasse am Elenviner Flusshafen. Als er auf der anderen Seite wieder zum Vorschein kam, waren Hafen, Häuser und Menschen verschwunden und ein durch hohes Schilf stelzender Graureiher blickte Angulf fragend an. Erschreckt kroch Angulf zurück und war wieder in Elenvina. Als er – nun hatte er frischen Mut gefasst – sich wiederum in die andere Richtung wandte, waren Schilf und Reiher verschwunden, ringsumher war nur das vertraute Elenvina zu sehen: Der Eingang zu jenem anderen Reich hatte sich wieder geschlossen.

Viele Arten von Grenzen bilden Schnittpunkte zur Feenwelt, darunter auch Grenzzeiten. Man sagt, die Tore zur Feenwelt stünden zu jedem Monatsende ein wenig offen, vielleicht auch bei Neu- und Vollmond oder morgens und abends in der Dämmerung. Noch durchlässiger sollen die Grenzen an den Sonnenwenden sein, am meisten aber, wenn ein Jahr in das andere übergeht: Zu der Zeit, die man auch die Namenlosen Tage nennt, können angeblich auch solche Wesen der Feenwelt nach Aventurien gelangen, die sonst von den Holden zurückgehalten werden.

Manche Tore öffnen sich nur für bestimmte Personen, etwa nur für kleine Kinder und solche, die noch unschuldig und reinen Herzens sind, nur für Rothaarige, Bucklige, Zauberer, Barden, frisch Verliebte oder Verzweifelte. Andere lassen sich durch ein Lied oder einen Kinderreim öffnen, durch Berührung mit bestimmten Dingen (etwa bei Mondschein geschöpftes Quellwasser oder Staub von Schmetterlingsflügeln) oder einfach nur durch eine artige Bitte. Düstere Feenwelten sollen sich gar für jene öffnen, die ihre Haare verbrennen, vom eigenen Schatten essen oder sich an bestimmter Stelle im Moor versinken lassen.

»... von klein auf schon habe ich diese Stimmen gehört, die mich gerufen haben; ins Moor, ins Moor hinaus. Die Feen sollen's gewesen sein, so hat es meine Mutter stets gesagt, und dass ich ihnen nicht folgen soll, weil ich nicht mehr zurückkehren könnt', aber ich hab mich so sehr gesehnt nach ihnen, vor allem, als ich dann älter wurde, und ihre Stimmen wurden lauter, drängender. [...] Fast war es wie ein unsichtbares Band, das mich fortzog. In jeder Nacht, zum Moor, wieder und wieder. Ich sagte es niemandem, noch nicht einmal meiner geliebten Palinai, aber ich sah es an dem getrockneten Morast an meinen Füßen [...] Ich erinnere mich nicht, was ich dort tat; ich weiß nur, dass ich am Rande des Moores stand, in bald jeder Nacht; und ich sah ein sonderbares Leuchten [...] Ja, ich weiß, dass in dieser Zeit immer häufiger Kinder aus dem Dorf verschwanden, aber ich erinnere mich nicht daran, eines von ihnen berührt oder auch nur mit ihm gesprochen zu haben [...] und woher das abgeschnittene Haar der Tochter des

Bauern Hinterzager in meinem Kartoffelkeller kommt, vermag ich mir nicht zu erklären, so wahr mir Praios helfe ...«
—aus einer Mitschrift des Verhörs mit Otso Hesidan, einem Lehrer einer Hesinde-Schule, der verdächtigt wurde, Kinder in das Moor gelockt zu haben. Nach wochenlangen Verhören (in denen er seine Schuld standhaft leugnete, sich aber mehr und mehr in Widersprüche verstrickte) wurde er ins Noioniten-Kloster eingeliefert. Die Kinder wurden nie gefunden.

Für die Rückkehr nach Aventurien aus einer Feenwelt muss ein Feentor erst einmal gefunden werden, und manche öffnen sich erst auf Geheiß eines Feen-Herrschers oder zu einem bestimmten Zeitpunkt, oder man benötigt einen 'Schlüssel', der in der Feenwelt gefunden werden muss. Mit Gewalt dagegen ist wenig auszurichten. Sollte etwa jemand gewaltsam in die oben erwähnte Hexenhütte eindringen, wird er statt eines Ballsaals hinter der Schwelle nur eine armselige, aventurische Kammer vorfinden.
Auch das Aussehen von Feentoren kann sehr verschieden sein. Von einer Klippe an einem Seeufer unweit der berüchtigten Moorburg (siehe Seite 70) heißt es, dass dort gelegentlich ein hölzernes Tor in der Flanke des Felsens erscheinen und Besucher einladen würde. Eine Tischlerei im Winhaller Land soll vor langer Zeit Türen, Truhen, Fensterläden und dergleichen aus magischem Blutulmenholz angefertigt haben. Ob es Absicht oder Unverstand war, weiß man nicht, doch jedenfalls wurden diese Gegenstände zu Toren, durch die Feen in die Häuser der Menschen eindringen konnten. (Angulf Torbensons Fass könnte dazu gehört haben, und auch viele Erzählungen über Ungeheuer, die in Truhen oder Schränken lauern, gehen vielleicht auf diese Geschichte zurück.)
Von einem schwachen Leuchten rund um Eingänge zur Anderswelt wurde auch schon berichtet. Die meisten Feentore sind jedoch für das menschliche Auge unsichtbar, und erst wenn die Umgebung sich wandelt, bemerkt man, dass man Raum und Zeit durchquert hat. Manche Tore sind gar nicht fassbar: Nebel umfängt den Wanderer im Moor, das Boot auf dem See, und wenn er sich wieder verzieht, ist man in der anderen Welt. Oder ein rauschender Sommerregen hüllt den Wanderer ein, platscht ihm fröhlich klatschend auf die Nase, und wenn der durchnässte Reisende wieder sehen kann, ist er an einem anderen Ort.

Feenwesen

»... aber als er dann am nächsten Morgen in das Säcklein schaute, war alles Gold, das das Feh ihm geschenkt hatte, zu einer Hand voll Steine gewor-

Beispielhafte Feen-Persönlichkeiten

Ritter Ochshard von Rinderswald

Der stiergestaltige Biestinger hat sich die Ritter der Menschenwelt zum Vorbild genommen und bezeichnet sich stolz als Wächter der Feentore und Retter edler Blütenjungfern. Mit Schild und Morgenstern, angetan mit Helm und Plattenpanzer, fordert er würdige Gegner zum Duell. In Sieg wie Niederlage ist er großmütig und ritterlich; beleidigt man ihn jedoch, geht Ochshard auf allen Vieren mit den Hörnern zum Angriff über, und dann meint er es ernst.
Verwendung im Spiel: Ochshard kann den Helden den Zutritt zu einer Feenwelt oder das Verlassen einer solchen erschweren. Auf der Suche nach entführten Blütenfeen (die er meist selbst zu diesem Spiel überredet hat) reist er auch nach Aventurien. Die Helden können sogar von ihm gebeten werden, eine Blütenfee zu entführen, damit Ritter Ochshard diese sodann 'retten' kann.

Druup vom Gründelhof

Das fleißige Braunchen Druup lebt auf dem Bauernhof von Nira und Bragaen Gründel und hilft den Bauersleuten und ihren zahlreichen Kindern aufopferungsvoll bei der Arbeit: In jeder Nacht kommt das Feen-Männlein aus seinem Versteck auf dem Heuboden und mistet Ställe aus, füttert Vieh und Hühner, fegt den Hof oder schleift Sensen und Küchenmesser.
Den Gründels, die ihrem guten Geist jeden Abend Milch und Gebäck bereitstellen, darf sich Druup nicht offenbaren, doch mit den Tieren des Hofes verbindet ihn eine innige Freundschaft. Nur der grimmige Hofhund *Grauzahn* sieht sein Revier bedroht und hat es auf das Braunchen abgesehen.
In der Feenwelt war Druup ein Luftbold mit fröhlichem Charakter, der nach einem handfesten Streit mit Adler-Biestingern zur Strafe in die Menschenwelt geschickt wurde und erst zurückkehren kann, wenn er mit den Gründels eine Schifffahrt auf dem Großen Fluss unternommen hat.
So muss das Männlein heimlich versuchen, die Gründels zu einer Reise zu bewegen, doch die Peraine-treuen Bauersleute denken gar nicht daran, ihr Heim zu verlassen.
Verwendung im Spiel: Der Gründelhof kann überall in Albernia liegen, wo er sich als gastfreies Nachtlager für Helden anbietet. Diese könnten das Braunchen nachts vor den Fängen Grauzahns retten, oder Druup offenbart sich ihnen und bittet sie gegen die Gewährung eines Wunsches darum, die Flussfahrt der Gründels zu arrangieren.

Ti'ia, ein Lamifaar

Die ausgemergelte Blütenjungfer mit den aschgrauen Locken und schwarzgeäderten Libellenflügeln wurde 1019 BF von profitgierigen Menschen gemeinsam mit ihrem Gefährten, dem Blütendichter Ri'takan, aus ihrer Feenwelt entführt und an den garetischen Edlen Kunrad von Geringen verkauft, der sie Königin Emer zum Geschenk machen wollte. Doch Ti'ia und Ri'takan gelang die Flucht in den Reichsforst bei Gareth. Als Ri'takan im folgenden Winter zu Blütenstaub verging, wollte Ti'ia doch nicht von ihrem Leben lassen und stürzte sich in ihrem Durst nach Sikaryan auf Tiere und Menschen, deren Blut sie stärkte – und in den Wahnsinn trieb.
Nach zehn Jahren ist aus der Feensängerin Ti'ia ein äußerst bösartiges und mächtiges Lamifaar geworden, dessen Zaubergesänge schneidend wie Eis und betörend wie Lotosduft sind und das Freude daran hat, Mensch und Tier in Raserei und Todessehnsucht zu stürzen.
Verwendung im Spiel: Ti'ia ist über die Jahre auf der Suche nach Blut aus dem Reichsforst nach Albernia und Nordmarken gelangt. Zurzeit kann sie sich im Kriegsgebiet aufhalten, wo sie sich im Leid und Blut der Menschen suhlt und mit leise in der Dunkelheit gesungenen Melodien des Hasses Freundschaften zerbricht und Verwandte gegeneinander aufstachelt.

den. Ja, von solcher Art ist das Fehn-Volk, mein Kind. Sie sind lustig, aber sie sind auch grausam. So gehe niemals bei vollem Mond zum Feh-Stein, dass du nicht erst in zweihundert Jahren zurückkehrst wie der arme Alrik. Denn all die Seinen waren tot, und auch seine Liebste war aus Kummer lange vor ihrer Zeit gestorben.«
—Alriks Feentanz, *ein albernisches Märchen*

»Von jenen winzigen Feenwesen, die das Bestiarium von Belhanka als Ladifaahri *kennt, hörte ich berichten. Weniger als einen Spann groß sind sie und haben menschliche Gestalt; doch ihre Haare sind wie die Blätter der Blüten, in denen sie hausen, ihre schillernden Flügel gleichen denen von Libellen, und gewandet sind sie in spinnwebfeine Tüchlein.*
Auch von den so genannten Biestingern *hört man zuweilen; das sind Wesen, die in der Gestalt von Tieren daherkommen, doch aufrecht gehen sie, und der Sprache sind sie mächtig, und manche tragen gar Kleider am Leibe, die von seltsamer Machart, aber ausgesuchter Qualität sind.*
Mit den fischbeinigen Nixen verwandt sein sollen die wunderschönen Nymphen, *die zuweilen auch derische Gewässer als ihre Heimstatt erküren, ähnlich wie die* Dryaden *in Bäumen zu hausen pflegen, mit deren äußerlicher Gestalt sie an Wuchs und Beschmückung etliches gemein haben. (...)*
Kurzum, gar merkwürdig anzusehen sind die Wesen der Anderswelten, von denen man oftmals nicht eindeutig ersehen kann, ob sie nun Zweibeiner, Tier oder Pflanze sind. Gar vermeint man, die Feenwelten und ihre Bewohner stammen aus einer Zeit, als die Welt noch jung und nicht festgelegt war wie heute und alles sich noch im Wandel befand, als also die Dinge und Wesen noch nicht nach der rechten Ordnung geschieden waren, wie es die Herrin HESinde in Ihrer Weisheit erdacht und der Herr PRAios kraft Seiner Herrschaft gefügt hat.«
—aus dem Buch der Schlange *des albernischen Hesinde-Geweihten und Feen-Forschers Morgan Ruadeson, 1020 BF*

Als Feen werden jene fremdartigen Wesen bezeichnet, die in den Feenwelten heimisch sind und auf Dere nur unter besonderen Umständen längere Zeit bestehen können. Feen denken und fühlen nicht wie Menschen oder andere derische Zweibeiner. Aus roher, ungezügelter Magie geboren, scheinen ihre Gestalt, ihre Empfindungen und Leidenschaften, ihre Motivationen, Wertvorstellungen und ihr Zauberwirken kaum verständlichen Regeln zu gehorchen.

Denn das Wesen der Feen ist das sich mittels einer uralten Magie selbst hervorbringende Neu-Werden, Wandeln und Verändern, das aber auch von äußeren Einflüssen stark geprägt werden kann. Feenwesen stammen aus und sind selbst Teil einer launenhaften, machtvollen und zugleich empfindlichen, schwer zu erfassenden schöpferischen Kraft. Von allen Arten der Kreativität und von großen Gefühlswallungen werden sie angezogen und versuchen, daran teilzuhaben.

Feen können bezaubernd schön und lieblich sein, aber auch auf groteske Art hässlich. Ihre Substanz ist so empfindlich und flüchtig, dass sie zuweilen durch Gedanken und Gefühle verformt werden kann; gleichzeitig kann das Wesen einer Fee aber auf ihre Umgebung 'abfärben' und diese verändern. Feen altern und sterben nicht, vielmehr vergehen sie einfach – aus ihrer Substanz entsteht dann immer etwas Neues: eine Pflanze, ein Tier, eine grandiose Idee, ein Schluckauf oder eine neue Fee.

Feen-Namen

Feen-Namen können kurz oder sehr kompliziert sein, oft sind sie melodisch oder beschreiben eine Eigenart des Feenwesens. Manche Feen tragen auch gar keinen Namen oder denken sich beständig neue aus. Häufig kann man nicht zwischen männlichen und weiblichen Namen unterscheiden, so wie sich auch bei vielen Feen das Geschlecht nicht bestimmen lässt. Alle Feenwesen scheinen schmeichelnde Kosenamen zu lieben.

Beispiele: *Blütenfeen:* Si'leh, Ka'loén, La'iéa, Ala'ian, Ly'fan, Te'eann; *Biestinger:* Blauzahn, Flinkflink, Grauler, Heuler, Rotfleck, Weißpfote; *Einhörner:* Asarlin, Feodor, Findabar, Innanda, Mandawar; *Kobolde:* Ixnex, Kaxumastelpraum, Kryxkrax, Lladiffidath, Teggeckch; *Holde:* Elleran, Fandavia, Leriella, Thalaria, Ulfindel; *Nymphen und Dryaden:* Aralla, Asamriel, Nianalyndir, Sulamalay, Widiyalanda

Bekannte Arten von Feen

Die bekanntesten Feen sind wohl die geflügelten *Ladifaahri* oder *Blütenfeen*. Sie messen höchstens 10 bis 15 Finger, und ihre Erscheinung ist meist die einer jungen Frau oder eines jungen Mannes mit langem Haar und schimmernden Kleidern. Ihre Flügel sind wie die von Libellen, Schmetterlingen oder Käfern und strahlen in allen Farben des Regenbogens. Nicht selten ziehen sie im Flug eine Bahn von glitzerndem Feenstaub hinter sich her.

Wichtel und *Winzlinge* leben größtenteils in den Feenwelten und kommen kaum nach Aventurien. Berichte erzählen von 15 Finger großen pausbäckigen Gestalten mit bunten Zipfelmützen, die auf übergroßen Schnecken reiten. Sie seien humorvoll, fast albern, so heißt es, aber ihre Späße sollen nicht so boshaft wie die der Kobolde sein – zumindest nicht absichtlich boshaft.

Unter den verschiedenen *Bolden* sind die oft übellaunigen *Wurzelbolde* die häufigsten: kleine, erdbraune Gestalten, die Mooshauben auf dem Kopf tragen oder denen Blumen und Gräser auf dem Rücken wachsen. Aber auch von *Fels-*, *Wind-* und gar *Flammenbolden* hat man schon gehört. Ebenfalls zu nennen sind die *Kobolde*, die zwar aus den Feenwelten stammen, sich aber vor so langer Zeit fest in derischen Gefilden niedergelassen haben, dass sie nicht mehr im eigentliche Sinne als Feen bezeichnet werden können.

Nymphen und *Dryaden* sind etwa menschengroße Wesen, die oftmals wie verlockend schöne Frauen (seltener Männer) aussehen und deren Existenz an einen bestimmten Ort (wie einen Teich, eine Quelle oder einen Baum) gebunden ist. Bolde, Nymphen und Dryaden scheinen übrigens elementaren

Ursprungs zu sein, zumindest aber eine starke elementare Affinität zu besitzen.

Biestinger sind Feen in Tiergestalt, die meist aufrecht gehen, über menschliche Intelligenz verfügen und sich mit Aventuriern in ihrer Sprache verständigen können. Es gibt Mäuse, Otter, Wiesel, Fasane oder gar Bären unter den Biestingern und viele weitere Arten. Sie sind oft an einzelne aventurische Orte oder Regionen gebunden.

Zu den fremdartigsten Feenwesen gehören die seltenen Gefiederten Schlangen wie etwa die weißen *Koataly* (siehe Bild auf der Seite gegenüber), die andere Wesen mit ihren rot glühenden Augen lähmen und bei lebendigem Leibe verspeisen sollen.

Oftmals als die 'ursprünglichen' Feen angesehen werden die *Holden*, menschen- oder elfenähnliche Wesen von großer Schönheit, die die Feenwelten kaum einmal verlassen. Es heißt, die Holden hätten sich einst aus Lichtelfen entwickelt, die ihre eigene Welt verließen und sich in bestimmten Teilen der Feenwelten ansiedelten. Ihre gewaltige magische Macht wirkt stark auf Gestalt und Form ihrer Umgebung ein, ob sie nun Herrscherinnen oder nur Hüter derselben sind.

Neben diesen bekanntesten Feenarten gibt es noch eine Reihe weiterer Wesen, die ursprünglich einmal aus den Feenwelten stammten (wie die Kobolde) oder mit dem Feenvolk gut Freund sind, Zugänge in die Feenwelten kennen und zuweilen dauerhaft dort leben (wie zum Beispiel *Einhörner* und *Faune*), ohne selbst im engeren Sinne Feen zu sein. (Weitere Informationen zu den Feen und ihren Verwandten finden Sie in **ZBA**.)

Eine Kategorisierung wie die hier vorgestellte ist letztlich immer nur als Versuch zu verstehen, Ordnung in die Vielfalt der Feenwesen zu bringen. Denn keine einzelne Fee gleicht der anderen, es gibt zahlreiche Mischformen zwischen den hier genannten und viele weitere ähnliche oder gänzlich andersartige Bewohner von Feenwelten.

»... von Kopffüßlern ist da die Rede, die auf ihrem einen Bein herumhüpfen und ihre Reißzähne sinnlos in Holz und Fleisch schlagen, wo sie können; von den unheimlichen Shudee, die als klapperdürre Pferde mit leeren Augenhöhlen erscheinen und Wanderer in die schwarzen Gefilde unter Sümpfen und Mooren tragen; von einem Wesen namens Sharr'Bag habe ich gehört, das alles um sich herum mit Warzen und Krötenhaut ansteckt; oder von den dunklen Nichtsern, die ohne Körper nur in den Schatten leben können, die Wesen und Dinge werfen. Die Flapper aber sollen Flügelpärchen sein, die sich dem Reisenden als Gefährten anbieten und ihn überall hintragen – bis sie sich mit einem Mal untereinander verstreiten und sich entrüstet voneinander – und von dem Reisenden – trennen.«

—aus dem Buch der Schlange *des albernischen Hesinde-Geweihten und Feen-Forschers Morgan Ruadeson, 1020 BF*

Charakter

»Als 'Feengabe' bezeichnet man in Albernia ein unverhofftes Geschenk, das Reichtum und Glück zu bringen vermag, gleichwohl aber auch Unheil und Verderben. So nennen die Leut am Großen Fluss dessen Fruchtbarkeit eine solche, denn einerseits fänden sie, wenn sie fortzögen, nirgendwo so ertragreichen Boden wie am Flusslauf, andererseits müssen sie in jedem Jahr aufs Neue fürchten, dass ihnen der Strom mit einem raschen Zugriff alles entreißt, was sie selbst und viele ihrer Vorfahren zusammengetragen haben.«

—Was glaubt das Volk?, *Errik Dannike, Wehrheim, 988 BF*

In Denken und Handeln sind die Feen den Menschen noch weniger ähnlich als an Gestalt. Wie Feen sind, warum und wodurch sie sich verändern, liegt im Wesen der Feenwelten selbst begründet. Deswegen ist ihr wichtigstes Merkmal die Wandelbarkeit: Viele Feenwesen verfügen nicht über eine konsistente Persönlichkeit und einen festen Charakter (die oft uralten Holden sind hier eine Ausnahme).

»Sieh dich vor, denn die Leidenschaften der Fee sind undurchschaubar und sprunghaft, launisch und unstet. Wenn die Fee großzügig ist, dann ist ihre Freigebigkeit ohne Maß, doch wenn du sie wütend machst, dann wird sie dich und deine Kindeskinder verfluchen – auch wenn sie sich morgen nicht erinnert, dich je gesehen zu haben! Sei deshalb behutsam und begegne ihr mit Respekt.«

—verbreitete Ermahnung in Albernia

Mit dieser Wandelbarkeit gehen meist auch Ideenreichtum, Kreativität und die Freude an Schönem und Neuem einher, so dass viele Feen verspielt sind; im nächsten Moment können sie aber auch schon wieder griesgrämig und missgelaunt daherkommen. So wenig Feen sich längerfristig auf eine Tätigkeit oder auch ein Gespräch konzentrieren können, so wenig hängen sie vergangenen Erinnerungen nach oder machen sich Gedanken über die Zukunft.

Menschliche Moralvorstellen sind Feen weitestgehend fremd, was im Umgang mit Sterblichen verhängnisvoll sein kann. Einige Feen finden die großen und unbeholfenen Menschen faszinierend und umsorgen sie, spielen mit ihnen oder imitieren ihre Handlungsweisen, verlieren aber auch schnell wieder die Lust daran. Andere haben Angst vor Menschen oder gehen mit ihnen um wie ein Kind, das einer Fliege aus einer bloßen Laune heraus Flügel ausreißt, ohne zu begreifen, was dies für das Geschöpf bedeutet. Manche Feen empfinden aber auch eine dunkle Freude daran, den Sterblichen mit üblen Streichen und boshaftem Schabernack das Leben so schwer wie möglich zu machen.

Neben den guten 'Märchenfeen' und den lieblichen Ladifaahri gibt es also auch solche Feenwesen, die Menschen böse, niederträchtig und grausam erscheinen können, weil ihr Wirken und ihre Präsenz zerstörerischen Charakter hat. Sie selbst können jedoch nicht zwischen 'gut' und 'böse' unterscheiden.

Echte 'Schwarzfeen' hingegen sind die so genannten *Lamifaars*, Feenwesen, die sich nach Dere verirrt und den Rückweg nicht gefunden haben und eine vampirische Lebensweise annehmen mussten (siehe Seite 155).

Musik

»Keinerlei Zweifel kann daran bestehen, dass die Feenartigen ganz vernarrt in Musik sind und dass ihren Tänzen eine starke und schwer zu fassende Zaubermacht innewohnt, die Einfluss auf die Umgebung ausübt und Blumen zur Unzeit erblühen lässt oder wilde Tiere ganz toll und rappelköpfig macht und selbst das Wetter verändert nach ihrem Willen. Hüten muss man sich also, denn obzwar die lieblichen Lieder verlockend sind, stammt ihr Zauber aus einer anderen Welt und ist darum verhängnisvoll für derische Wesen. (...) Im Windhag warnte man mich vor Pilzringen aus Feenkäppchen, denn dort führen die Feen ihre wilden Kreistänze aus, und wer sich dabei – von ihrer Musik angezogen – zu ihnen gesellt, wird unweigerlich mit hineingezogen und muss auf ewig mit ihnen herumwirbeln. Und in Wengenholm erzählt man die Mär vom Spielmann Klimperer, der von wildschweinköpfigen Kriegern an den Hof des Feenkönigs entführt wurde, um dort 100 Jahre lang aufzuspielen. Aus dem Bornischen hingegen wurde mir die Sage von 'Hotzalkas Liedern' zugetragen, deren wirre Geschichten wahr werden, während die Alte sie vorträgt.«

—aus den Notizen Magister Radomar von Donnerbachs, 1009 BF

Verwunschene Orte

Tivylyanans Teich

»Als ich die Augen aufschlug, war der Wald vom Schein des vollen Madamals erhellt, und die wundervolle Stimme eines Mannes drang an mein Ohr. Ein betörender Duft lag in der Luft. Ich stutzte – war es doch tiefster Winter! Und mir fiel weder eine Pflanze ein, die in dieser Jahreszeit solchen Wohlgeruch verströmte, noch konnte ich mir vorstellen, wen es in dieser Kälte hierher verschlagen hatte.
Ich stand auf und folgte dem Klang der Stimme. Da kam ich an einen Teich, der silbern glänzte im Licht des Mondes. Und der Duft kam von Seerosen her, die auf dem Wasser blühten – da staunte ich nicht schlecht! Aber noch viel mehr verwunderte mich der Jüngling, der dort nackt und weiß auf einem Stein saß und mit lieblicher Stimme dem Mond sein Zauberlied sang. Er war von feingliedriger Gestalt, und Madas Schein ließ sein Haar grünlich schimmern. Dann bemerkte er mich, und sein Lied verklang. Er sah mich aus tiefblauen, pupillenlosen Augen an, um – platsch! – im nächsten Moment in den Teich zu springen. Unter der Wasseroberfläche aber sah ich keine Spur von ihm.«
—Bericht des fahrenden Spielmanns Finbair von Abilacht, neuzeitlich

Zwischen Orbatal und Bredenhag liegt der große Schallerwald. Stolze, hoch aufragende Laubbäume strecken hier ihre Zweige Praios' Antlitz entgegen und bilden eine hohe Halle, deren Dach die wärmenden Sonnenstrahlen fängt, so dass über dem feuchten Waldboden stets kalter Nebel hängt. Nur an wenigen Orten fällt das Licht bis hinab zum Grund und verleiht dem Wald einen goldenen Schimmer. In seinem Zentrum liegt ein Teich, umstanden von Schilf und bewachsen von prächtigen Seerosen, die sogar im Winter blühen. Dort, auf einem großen Stein, der in den Teich hineinragt, sitzt in jeder Vollmondnacht ein Jüngling und singt die schönsten melancholischen Weisen. *Tivylyanan* ist eine männliche Nymphe, ein Wassermann, dessen Gesänge vor allem Zuhörerinnen in ihren Bann schlagen und sie zum Teich führen, wo sie in Liebe zum bleichen Jüngling entbrennen. Der Nymph aber flieht vor ihnen ins Wasser, und viele, die seinem betörenden Zauber verfielen, sind ihm in sein Unterwasserreich gefolgt. Angeblich ist keine von ihnen je wieder zurückgekehrt, weswegen die Menschen in Doggenried nördlich von Orbatal ihre Töchter vom Zentrum des Waldes fern halten.
Und wer weiß, ob die armen Mädchen elendiglich im Teich ertrinken oder ob sich nicht im Schein des Madamals ein Feentor öffnet, durch das sie in zauberhafte Welten entführt werden? Und ob Tivylyanan mit seinem Zauberlied voller Tücke Menschenfrauen anlockt, um ihnen die Lebenskraft zu rauben, oder ob er ein tragisches Wesen ist, das nicht begreift, was sein Gesang anrichtet?

Der Gundelwald

Im Gundelwald im Süden des Abagund bilden uralte Eichen, Buchen und Tannen ein düsteres Dickicht. Insbesondere die Bewohner der Baronie Crumold erzählen sich schaurige Geschichten über Waldschrate, finstere Feen oder eine alte Hexe. Auf einer verschatteten Lichtung aber, tief im Wald, steht einsam ein alter, verkrümmter Baum, wie aus zwei einzelnen Stämmen gewachsen, die sich erst in drei Schritt Höhe zu einem einzelnen Stamm zusammenfinden. Dort bilden sie eine prächtige Krone über dem hölzernen Tor, in dem ewiger Schatten zu herrschen scheint, und dessen Nähe alle Tiere meiden – nur schwarze Schmetterlinge sitzen in den Zweigen des Baumes, und ein Ritter in Platte und Helm hält einsame Wacht auf der Lichtung.
Dieser Baum ziert das Wappen derer von Crumold, deren Name sich von 'Krummholz' ableitet, und die Herrscher auf Burg Crumold fördern seit jeher den Aberglauben ihrer Untertanen um den Wald. Das Betreten des 'Geisterwaldes' haben sie verboten, und wer das Verbot in der Vergangenheit missachtete – so heißt es –, sei nie zurückgekehrt. (Das Geheimnis hinter dem 'Krummholz' erfahren Sie auf Seite 208.)

»Lasst mich zurückgehen und sterben, wenn ich muss, nur einmal noch jenen Klang zu hören! Jene anrührende Melodei, die sehnsuchtsvoll und verlangend mich trug, mich umfing, mich in Trost und Selbstvergessen lullte. Sterben, sag ich, oder taub sein! Unerträglich wird mir sonst diese schmerzvolle Erinnerung, das Nachklingen des Unerreichbaren.«
—die Bardin Gwynnet Gardan, nach ihrer Rettung aus einem Nymphensee, neuzeitlich

Feenmagie

»Wer träumt das Kleine Volk? Denn Traum ist ihr Sein und Zauber, ihr Wesen und Lied ihre Magie. Kein Unterschied ist zwischen ihrem Nurdra und ihrem Mandra: Singend und tanzend sind sie, und ihr Sang und Tanz ist Zauber zugleich und macht Werden und Wandel. Fast gemahnt ihr Tun an das Salasandra unserer Sippen. Doch wie sich unser Sippenlied an Licht und Traum nur erinnert, ist die Zauberkunst der Kleinen lichte, geträumte Musik.«
—Calaya Nebellied, ehemalige Leiterin der Schule des direkten Weges zu Gerasim, um 930 BF

»Notiere:
I. Ungeordnete Matrices, doch von großer Macht, fast schon freizauberisch.
II. Kraftfäden greifen direkt und ohne Umweg auf Kraft und Form zurück, spielerisch und harmonisch, aber nicht stabil.
III. Denn: der rohe Kraftstrom muss sich der gegebenen Struktur des astralen Gefüges anpassen.
IV. Signatur ist sehr individuell und ähnelt dem Astralcorpus meiner Probandin stark.
V. Astrale Rückkopplung. Zauber formt Welt formt Zauber. Tinte im Wasserglas: Die Tinte bildet schwarze Schlieren, doch ihre Form hängt von der Bewegung des Wassers ab. Es folgt vollständige Verquickung.«
—Notiz Thomeg Atherions beim ANALYS der Magie eines Ladifaahris, Fasar 1019 BF

Feenmagie ist so vielfältig wie die Art der Feen und ihre Welten. Sie ist sehr individuell und in Form und Wirkung grundsätzlich ungebunden. Jede Zauberwirkung ist denkbar, wobei Schadenszauberei in vielen Feenlanden verpönt, wenn auch nicht unbekannt ist.
Eines der wichtigsten Charakteristika von Feenwesen und ihrer Magie ist, dass die jeweilige feeische Präsenz auf die Umgebung 'abfärbt' und umgekehrt. Je mächtiger das Feenwesen, desto stärker ist dieser Effekt. Blütenfeen oder Dryaden speisen zum Beispiel ihre Wohnblüte oder ihren Baum durch die eigene Kraft und formen sie über die Zeit nach ihrem eigenen Charakter. Gleichzeitig hängen ihre Stimmung und ihr Wohlergeben stark vom Zustand der Pflanze ab.
Detaillierte Informationen zur Feenmagie erhalten Sie in **MWW 123ff.**, wo auch die Magie von Einhörnern (Seite 124f.) und Kobolden (Seite 118ff.) behandelt wird.

Feen und Sterbliche

»Wie man se auch nennt, ob Guts Volk, Klein Volk, Feen Volk oder Zauberkindle, so sins doch jedzeit de klein Leut de Zauberwelt. Und jeds Sterblich weiß, dass se mächtger sin denn de größt menschlich Magus. Un doch fehlt ihn jedwed Ernstlichkeet. Lustge Gesell sins, wie schelmsch Geisterle, doch kenn se nich was Bös, was Gut, un wisse net, was Schad se zuweil nem Menschle tu.«
—De Feensag von Sjepengurken, *Autor unbekannt, Sjepengurken, 733 BF*

Viele Feen, die Kontakt mit Dere haben, hegen durchaus eine gewisse Neugier gegenüber ihren Bewohnern und deren Verrichtungen. Und auch, wenn sie nicht wirklich verstehen können, aus welchen Gründen Menschen ein bestimmtes Verhalten an den Tag legen, ahmen manche Feen menschliche Verhaltensweisen nach, weil diese ihnen interessant und neuartig erscheinen und sie sich von allem Ungewohnten leicht beeinflussen lassen. Auf diese Angewohnheit geht wahrscheinlich die Bildung von feeischen Hofstaaten zurück, wie man sie in vielen Märchen wiederfindet.

Doch auch wenn sie zuweilen sogar Fehden und Kriege nachahmen (oder selten gar die Zustände in den Schwarzen Landen) – die damit verbundenen Leidenschaften und Ängste können sie größtenteils nicht nachempfinden. Und wehe dem Sterblichen, der in eine solche Auseinandersetzung hineingerät, denn auch, dass Menschen durch Verletzungen Schmerzen erleiden und sterben können, ist den meisten Feenwesen nicht bewusst (oder aber einerlei).

Vor allem derisch angesiedelte Feen wie Dryaden und Nymphen verführen oder verlocken Menschen aus naiver Neugierde oder sehnsuchtsvollen Launen heraus. Schon etliche Sterbliche sind ertrunken, als sie einer wunderschönen Wasserfrau in Leidenschaft verfallen in ihr nasses Reich zu folgen versuchten. Andere verbringen eine Zeit unbeschwerten Glücks in einer Feenwelt, doch wenn sie zurückkehren, ist hier so viel Zeit vergangen, dass niemand mehr lebt, den sie kennen.

Tatsächlich scheinen einige Feen auch zu ahnen, dass ihre eigene Welt bei allem Wandel von begrenztem und sogar statischem Wesen ist, dass sie an ihre Gesetze gebunden sind und selbst keine wirkliche Veränderung bewirken können. Diese muss von außen kommen – vor allem durch Wesen der Dritten Sphäre, die sie dazu in ihre Welten locken.

Menschen, die in der Feenwelt stranden, bleiben zwar Menschen, doch kann es sein, dass sie Eigenheiten der umgebenden Welt annehmen, wie Kiemen in maritimen Gegenden oder Tiersinne unter Biestingern. Viele verzweifeln über die Zeit an den 'unbegrenzten Möglichkeiten' der Feen-Globulen und sehen sich nach der 'Wirklichkeit' Deres.

Götter und Dämonen

»Gestern sah ich, wie die Winzlinge einen der Ihren 'bestatteten': Auf ein Stückchen Holz hatten sie ihn gebahrt, mit einem Blatt zugedeckt und mit schwarzen Blümchen geschmückt. In einer ernsten Prozession trugen sie ihn laut klagend aus ihrem Pilzdörfchen hinaus und sangen dabei eine Art Choral. Doch die Worte waren kein Bosparano, sondern nur 'Loolooloo' und 'Wehwehweh'. Sogar ein Boronsrad trugen sie vor sich her (allerdings war es rund und heil). Ich folgte ihnen bis zu einem kleinen ausgehobenen Loch, in welches sie den toten Winzling betteten – und sah mit einem Mal, wie dieser blinzelte und offenbar in Vorfreude kaum an sich halten konnte. Doch die anderen Winzlinge bedeuteten ihm eilig (wenn auch sichtlich amüsiert), wieder tot zu spielen – und schaufelten tatsächlich Erde über ihm auf. Ich hörte das begrabene Männchen schließlich keuchen und sah es unter der lockeren Erde zucken, doch wurden nun Steine auf das Grab geschichtet und das Boronsrad aufgestellt, worauf sich die Prozession wieder auf den Rückweg machte. Da ward es mir zu schrecklich, und ich grub den 'Toten' schnell wieder aus – doch dieser brach enttäuscht in Tränen aus, und die anderen Winzlinge waren sehr erbost und jagten mich fort.«

—einzelne Pergamentseite aus dem Tagebuch der Tsa-Geweihten Yanne Binsen, die um 994 BF im Farindelwald verschwand; als Segel eines Winzlings-Schiffes in Gebrauch

Feenwesen besitzen als flüchtige und sich beständig wandelnde Geschöpfe im Allgemeinen keine Seele oder nur einen rudimentären Seelenkern. Oft hat nicht einmal ihr Astralleib stabile Form und Kraft (zu dieser Unterscheidung siehe **GKM 6**). Deshalb ist ihre Verbindung zum Göttlichen und ihre Fähigkeit zur Spiritualität schwach ausgeprägt. Religiöse Riten, Gebete oder gar Tempelgebäude und Priester wird man in den Feenwelten nicht finden – oder allenfalls als Imitation derischer Gebräuche, welche die Feen in ihrer Bedeutung (vermutlich) nicht erfassen.

Auch wenn eine Entität mit der Bezeichnung *die Große* bei vielen Feenwesen bekannt zu sein scheint, so wird diese doch nicht angebetet, sondern als gütig und streng wie eine Mutter oder große Schwester geliebt und gefürchtet, in einigen düsteren Regionen dagegen eifert man ihr als der beinahe zerstörerisch-unbändigen *Alleswandlerin* nach. Manchmal wird *der Großen* auch die Schöpfung aller Feenwelten zugeschrieben. In einigen Feenwelten ist zudem der *Sturmvater* als mächtiger Bringer von großem Wandel bekannt, der lustige *Vogelmann*, der auf seiner Flöte schöne Lieder spielt, und das erfinderische *Lichtbunt*, von dem man alles lernen können soll.

Dämonen gelangen sehr selten in die Feenwelten und werden von den Feen meist nicht als außerweltliche Wesen erkannt, sondern als Ihresgleichen angesehen. Ihre unheilvolle Präsenz kann große Veränderungen bewirken, doch kann ihr dämonisches Wesen auch von der Feenwelt selbst beeinflusst und verändert werden.

Feen in der Menschenwelt

Feen begeben sich selten nach Dere und entfernen sich wenn möglich nie weit vom Tor zu ihrer Welt. Denn die Feenwelten sind derart von Magie durchdrungen, dass die Feenwesen bei einem längeren Aufenthalt in der derischen, für ihre Verhältnisse nur sehr schwach magischen Welt an Auszehrung leiden. Ihre Lebenskraft und Zaubermacht wird dann immer schwächer – sie verlieren ihr *Sikaryan*, ihre Lebensessenz. Und sie müssen sterben, wenn sie nicht rechtzeitig zurückkehren oder einen 'Anker' finden können.

Dieser Anker ist ein Ort oder ein Gegenstand, der die feeische Substanz in Aventurien heimisch machen und aus dem sie die benötigte Kraft schöpfen kann. Das können Bäume oder Seen bei Nymphen und Dryaden sein oder auch bekanntermaßen magische Gewässer wie der Neunaugensee, in dem die *Wasserflinken* leben, forellenartige Biestinger. *Braunchen* wiederum sind Feen, die zeitweise aus den Feenwelten verbannt wurden und nun als hilfreiche Geister in einem menschlichen Haushalt ihre Schuld abbüßen. Welcher Art diese Feen in ihrer Heimatwelt auch immer angehören: Als Braunchen erscheinen sie stets in der Gestalt eines hässlich verschrumpelten Männleins oder Weibleins. Sie verlassen nur nachts ihre Schlafstatt auf dem Dachboden oder im Keller und schätzen ein Schälchen Milch und ein Stück Brot zum Dank für ihre fleißige Arbeit – doch kein bisschen mehr, denn Gaben und Geschenke lösen ihren Anker in der Welt. Solcherart 'befreite' Braunchen werden – sofern sie nicht schnell ein neues Heim finden – nicht selten rachsüchtig und plagen ihre ehemaligen Herren als *Griesgrämchen* und *Fieslinger*.

Feenwesen ohne Anker in der diesseitigen Welt rauben in ihrer Not manchmal fremdes Sikaryan – ähnlich den Vampiren. So entstehen die berüchtigten *Lamifaars* oder *Schwarzfeen*, die verbittert über sich selbst jegliche Fröhlichkeit verlieren und allen anderen Wesen mit unstillbarem Hass begegnen. Lamifaars sind besonders anfällig für verderbliche Einflüsse, zum Beispiel des Namenlosen.

Aberglaube und Bräuche zu Feen

Vor allem in Albernia (aber auch in den anderen Regionen am Großen Fluss) spielen Feen eine wichtige Rolle im lokalen Sagengut und Brauchtum. Ob es die Braunchen im Haushalt, die Nymphenseen,

Kobolde mit ihren boshaften Späßen oder die mächtigen Holden sind, die über ganze Regionen wachen – Feen repräsentieren für die Menschen des Landes eine Welt in und gleichzeitig jenseits Deres, die ihnen unbegreiflich ist, eine Zaubermacht, die unberechenbar ist und deshalb leicht als feindselig empfunden wird. Bemerkenswerte Ereignisse jedweder Art werden oft dem Wirken von Feenwesen zugeschrieben.

Als übermenschlich schöne Wesen mit unbegrenzten Möglichkeiten üben Feen auch eine große Faszination aus, und es gibt viele Bräuche, die sie besänftigen und befreunden sollen, damit ihr Segen einem Dorf oder Landstrich zugute kommt.

Im Folgenden haben wir exemplarisches Volksgut zu Feenwesen gesammelt, ohne dabei zwischen Wahrheit und Aberglaube zu unterscheiden. Oft ist diese Unterscheidung ohnedies gar nicht möglich, kann doch schon fester Glaube bei einigen Feen eine reale Wirkung erzielen.

Feen sind ...

... Geschöpfe des Zwielichts und des Nebels. Sie entstehen und vergehen an natürlichen Grenzen und Übergängen. Deswegen sind sie am mächtigsten in Mooren, an Quellen, Lichtungen und Waldrändern, am Monatsanfang und zu Vollmond, kurz vor einem Gewitter, zu den Sonnenwenden und in den Namenlosen Tagen. Junge Menschen und Alte sind daher auch besonders empfänglich oder anfällig für Feen-Zauberei.

... der Ursprung aller Kunst und Inspiration. Denn wie die Feen sind dies schwer fassbare und doch machtvolle Kräfte des Schönen, Zarten, Launenhaften und Wandelbaren. Darin dienen sie den Göttinnen Tsa und Hesinde.

... unsterblich und ohne Makel. Denn Tsa, die die Feen schuf, ist Werden und Schaffen, nicht Verfall und Alter.

... Geister der Natur. Sie sind eng verbunden mit allen Pflanzen und Tieren, mit denen sie auch sprechen können. Manche haben Tiergestalt, insbesondere die des Eichhörnchens, das auch Feh genannt wird. Manche sind menschenähnlich, mit spitzen Ohren und sinnenverwirrenden Stimmen, die eifersüchtig über ihre Wälder und Seen wachen. (Tatsächlich wird oft kein Unterschied zwischen Elfen und Feen gemacht.)

Feen wohnen ...

... in Bäumen, Sträuchern und anderen Pflanzen. Die giftige Eibe gilt in Albernia als Baum des Todes und Heimstatt der Feen und Geister. Kürbisse, Brombeerbüsche und Pilze wie der Krötenschemel gelten als bevorzugte Heimstatt von Feen.

... in hohlen Hügeln, Bergen und Findlingen, in denen sie ihre Paläste und Hofstaaten haben. Schatzsucher werden durch hässliche Stimmen, unheilvolle Klänge oder wilde Stürme gewarnt, wenn sie in Feen-Hügeln graben. Dies zu ignorieren bedeutet Unglück.

... an besonders idyllischen Orten. Dort sollte man nicht bauen oder roden, sonst rächen die Feen sich. Auch Wildwechsel sollten gemieden werden, denn sie sind Feenpfade, und Wanderer werden immer tiefer in die Feenreiche geführt oder verlieren ihre Richtung.

... auf Inseln in Flüssen, Seen und Tümpeln. Oft tauchen diese Inseln nur nachts, bei Nebel, Vollmond oder alle sieben Jahre auf, und wer dann zu ihnen rudert, kann ewige Schönheit erlangen, darf jedoch niemals zurückkehren.

Feen mögen ...

... fröhliche und freundliche Menschen, Künstlerinnen und Musikanten, Kinder und Liebende, Rothaarige und Sommersprossige.

... Zuverlässigkeit und Großzügigkeit, die durch Glück, Geschenke oder Hilfe bei der täglichen Arbeit vergolten werden. Wer einmal von Feen begünstigt wurde, darf nicht darüber sprechen, denn die Feen-Etikette verlangt Verschwiegenheit. Allerdings sind solche Feengaben nicht selten Illusion und verschwinden bald wieder.

... kleine Gaben, wie etwas Essen, Wein oder Milch, die man ihnen am Abend in der Küche oder auf der Schwelle zurücklässt. Umgekehrt verabscheuen sie Geiz, Faulheit und Unehrlichkeit. Wer nie einen Kanten Brot übrig lässt, den letzten Tropfen Milch aus dem Melkeimer gießt oder einen Obstbaum bis zur letzten Frucht aberntet, zieht den Unwillen der Feen auf sich.

... Locken und Wirbel in Haar oder Mähne von Menschen oder Pferden ('Elfenlöckchen'). Sie dürfen nicht gekämmt und geglättet werden.

... vielerlei Pflanzen und Tiere: Fingerhut und Glockenblumen sowie die Früchte von Haselbusch und Eiche dienen als Wohnstatt oder Kopfbedeckung; Schlüsselblumen wachsen in der Nähe von Feenschätzen. Bienen übermitteln feeische Nachrichten, weswegen Imker als Feenflüsterer gelten. –

... wilde, ungewöhnliche oder besonders kunstvolle Musik.

... Menschen mit körperlichen Besonderheiten: An Entstellungen oder Stigmata finden Feen genauso Interesse wie an großer Schönheit oder einer angenehmen Stimme. Erstere werden von Feen manchmal geheilt, wenn man ihnen einen Dienst verspricht, letztere können ihren Neid und Flüche anziehen.

... verträumte oder magisch begabte Kinder, die ungewöhnliche Dinge tun. Solche 'Feenkinder' soll man meiden, aber auch nicht verärgern. Manchen wird gar das 'Zweite Gesicht' nachgesagt und dass sie in Welten blicken können, die vor normalen Sterblichen verschlossen sind.

Zum Schutz gegen Feen soll man ...

... die Haus- und Hintertür nachts offen halten, damit ein etwaiger Feenpfad nicht versperrt wird. Steine mit natürlichen Löchern in Hauswänden oder Türschwellen können solche unsichtbaren Pfade umleiten.

... Essen und Trinken aus Feenhand immer ablehnen (wie auch Feenküsse); andernfalls kann man für immer in die Feenwelt versklavt werden. Rote Früchte sind Feen-Nahrung, und der Tau in Blütenkelchen ist Feenwein – beides sollte nicht angerührt werden.

... Kleider auf links tragen oder rückwärts gehen, denn das ist ihnen unerträglich und wirft übelwollende Feen-Zauberei zurück.

... Glöckchen an der Kleidung oder am Zaumzeug von Tieren befestigen, denn das Klingeln bezaubert die Feen und lässt sie ihre Absichten vergessen. Gleiches gilt für blinkendes Perlmutt oder Spiegelchen.

... Eisen zur Hand haben: Ein Nagel in der Tasche, ein Messer unter dem Kopfkissen, ein Hufeisen am Türrahmen oder eine offene Schere über der Wiege schützen vor Feen. Auch Salz, fließendes Wasser, rote Bändchen (am Schwanz von Tieren oder um den Hals getragen), Pentagramme und aufgemalte Schweinsköpfe verscheuchen Feen. (Einige gelehrte Feen-Forscher glauben, dass dabei letztlich nicht das Ding selbst, sondern vor allem das Symbol und seine Intention wirksam sind.)

... Knoblauch und andere strenge Gerüche verwenden. Sie vertreiben Feen, während Blumendüfte und Baldrian sie anziehen (man kann sie damit auch fortlocken).

... sich nur morgens oder abends mit ihnen abgeben, denn im Zwielicht liegen Feen- und Menschenwelt sich am nächsten, man sieht die Feenwesen am besten und kann ihnen am leichtesten entkommen.

... bestimmte Pflanzen bei sich tragen: Primeln machen unsichtbare Feen sichtbar, vierblättriger Klee und Sonnenblumen brechen Feen-Zauber, ein Geflecht aus rotem Faden und Holunderzweigen schützt davor. Von Feen verhexte Pferde oder andere Tiere können mit einer Gerte aus Weide oder Eberesche besänftigt werden. Kinder dürfen niemals in eine Wiege aus Holunder gelegt werden, weil die Feen sie sonst leichter entführen können.

Feenwesen in der Region

»In den Landen am Großen Fluss also scheinen Feen recht präsent und bekannt zu sein, doch gibt es durchaus örtliche Unterschiede: In Albernia *sind die verschiedenen Feenwesen am bekanntesten, und bezüglicher Aberglaube ist im Alltagsleben sehr wichtig. Brauchen scheinen in albernischen Gehöften keine Seltenheit zu sein, die Feenpakte des alten Adels, Wassergeister in Muhrsape, an Tommel und Großem Fluss sowie Besuche in der Anderswelt gehören zum verbreiteten Sagengut. Dazu gibt es viele Orte, die als Feentore 'bekannt' sind. Im* Windhag *scheint man hingegen kaum Tore ins Zauberreich zu kennen; von urtümlich-wilden Biestingern und Kobol-*

den hörte ich noch am häufigsten. Im Gebirge sollen ihre boshaften Späße bisweilen sogar tödliche Abstürze zur Folge haben. Die düsteren und wildreichen Waldgebiete der Nordmarken *gelten als Heimstatt für Dryaden und Biestinger, die – so erzählt man – auch im Bund mit Druiden und Hexen stehen und stets besänftigt werden müssen, bevor die edlen Herrschaften auf die firungefällige Jagd gehen. Die Bewohner des* Kosch *kennen höchstens einige Bolde, manche als nützliche Helfer (Herdbolde, Bierbolde, Scheunenbolde), manche als Plage (Ackerbolde, Essigbolde, Frostbolde).«*

—aus dem Buch der Schlange *des albernischen Hesinde-Geweihten und Feen-Forschers Morgan Ruadeson, 1026 BF*

»Im Albernischen kennt man zahlreiche Alben und Feeische, etwa die alte Farindel in ihrem verbotenen Walde und natürlich den allgewaltigen Flussvater mit seinem Hofstaat aus Nixen und Neckern. Der König aller Feen Aventuriens soll Fabulon sein, ein Schlichter und Ausrichter rauschender Feste. Die Fee Thalaria im Windhag ist nur eine von unzähligen bekannten Wasserweibern; in den Deltamooren des Großen Flusses soll es zudem eine unsterbliche Hexen-Dryade geben, während die Flussfischer erbauliche Fabeln über die Abenteuer von Krötenmann und Schwester Sumpfratte an Fabulons Feenhof erzählen.

Das urhässliche Rotkäppchen der Abilachter Wälder locke arglose Wanderer mit lieblichem Gesang, um sie zu töten und seine Haube in ihrem Blut zu färben. In Havena sagt man dem Mädchen Bori-Shan nach, selbst von Feen abzustammen, mindestens aber mit ihnen sprechen zu können, während im Nordmärkischen der hilfreiche Kobold Hapigarnivanikal leben soll, der Reisende vor Unglück bewahrt, und das Einhorn Olorim, das arme Holzfäller aufspießt. Im Kosch kennt man den Berggeist Rabbatzmann, der über Wälder und Felder wacht.«

—Was glaubt das Volk?, *Errik Dannike, Wehrheim, 988 BF*

Feen im Spiel

Darstellung von Feenwesen

Die Darstellung von Feenwesen ist keine leichte Aufgabe, sind doch Wechselhaftigkeit und Irrationalität wichtige Aspekte ihres Charakters, so dass man kaum feste Richtlinien aufstellen kann. Doch selbst willkürlich erscheinendes Feen-Verhalten geht auf eine Ordnung zurück und folgt gewissen Regeln. Diese Regeln sollten entdeckbar – wenn auch nicht unbedingt verständlich – sein, so dass Helden, die sich Mühe geben, die Motive und Eigenheiten eines Ladifaahris, eines Biestingers oder einer Nymphe zu ergründen, letztlich Erfolg haben können.

Wichtig für die Darstellung von Feenwesen ist, dass nicht nur den Aventuriern die Feen und ihre Welten fremd sind, sondern dass die Aventurier in den Augen der Feen auch selbst Fremde sind, die nicht in die Feenwelten gehören. Feenwesen betrachten Sterbliche in ihrer Welt mit Neugier, Sorglosigkeit und Naivität – aber auch mit Ehrfurcht, mit Neid oder in seltenen Fällen gar mit Unwillen und Hass. In Aventurien werden sie eher verwirrt und verblüfft von den Seltsamkeiten der diesseitigen Welt sein, ob ihrer eigenen, schwindenden Kraft vielleicht aber auch hilflos oder verzweifelt.

Stellen Sie insbesondere den märchenhaften Charakter der Feen heraus: Viele Zuschreibungen in aventurischen Sagen, Mythen und Legenden – gute und bösartige – können tatsächlich wahr werden, so dass Sie in der Darstellung von Feen auch auf den oben beschriebenen Aberglauben zurückgreifen können. So werden vielleicht Menschen mit braunen Augen von einer bestimmten Nymphe nicht in den Bann gezogen, oder grimmige Biestinger können solchen Helden nichts zuleide tun, die schon einmal ein Tier ihrer Gattung getötet haben; Charaktere mit einem *Stigma* (oder anderen schwerwiegenden Vor- und Nachteilen) werden von Feen als respektable Persönlichkeiten verehrt oder ähnliches. Hier können auch einmal solche Fähigkeiten und Besonderheiten von Helden zum Tragen kommen, die sonst eher vernachlässigt werden.

Auch die fast freizauberische Magie der Feen hat Grenzen, derer Sie sich nach Belieben bedienen sollten, um die Helden der gewaltigen magischen Macht der Feen nicht hilflos auszuliefern. Solche Beschränkungen können ganz unterschiedlicher Art sein: Erlasse von 'Feenherrschern', lokale Besonderheiten des magischen Gefüges der Feenwelt oder der vorherrschenden Feenart, Flüche oder Katastrophen mögen Gründe sein, aus denen einzelne Feen nicht ihr gesamtes magisches Potential ausschöpfen können.

Abenteuer in Feenwelten

Abenteuer, die die Helden in die fremdartigen Welten der Feen führen, eignen sich sehr gut, um Aventurien eine schwer ergründbare, zauberhafte Dimension hinzuzufügen. Gerade wegen der unbegrenzten Möglichkeiten, die Feenwelten bieten, empfiehlt es sich, genau zu überlegen, welche dramaturgische Funktion die Reise ins Feenreich haben soll. So gewinnt man eine präzisere Vorstellung der Eigenheiten jener Welt und kann vermeiden, dass die Spieler ihre Erlebnisse als phantastisch, aber letztlich willkürlich empfinden.

Feenwelten sollten also nicht nur um ihrer selbst willen in Abenteuer eingebaut werden, sondern eine Funktion erfüllen. Solche dramaturgischen Überlegungen können zum Beispiel sein: Die Helden sollen sich nach einem schmutzigen Kriegsszenario im märchenhaften Flair einer Feenwelt etwas entspannen. Eine hochstufige und abgeklärte Heldengruppe soll mit Phänomenen konfrontieren werden, die sich ihrem bisherigen Weltverständnis entziehen. Auch eine unerfahrene Gruppe kann einmal eine ganze (Feen-)Welt retten, deren Bewohner sich ob ihrer mangelnden Weitsicht nicht selbst schützen können. Die Helden sollen (für ein anderes Abenteuer vielleicht) ein mächtiges Artefakt erhalten, das sich jedoch mit den DSA-Regeln nicht erklären lässt, und müssen es in einer Feenwelt bergen; oder eine hart gesottene Gruppe soll alptraumhaften Horror abseits der dämonischen Schwarzen Lande erleben.

Eine zugrunde liegende Logik

Für all die genannten Funktionen lassen sich ohne weiteres Feenwelten gestalten, die eine gewisse Eigenständigkeit und innere Logik besitzen. Feenwelten unterscheiden sich vor allem darin von Dere, dass dort viele gewohnte Gesetzmäßigkeiten nicht gelten – was reizvoll, aber auch problematisch sein kann. Denn ohne erkennbare Gesetzmäßigkeit haben Helden keine Möglichkeit, durch eigenes Handeln bewusst und kausal nachvollziehbar Veränderungen herbeizuführen. Wo aber *alles* Zufall ist, verlieren die Helden (und ihre Spieler) vermutlich schnell die Motivation, überhaupt gezielt etwas zu unternehmen – und das ist natürlich Gift für jedes Abenteuer. Deshalb ist es wichtig, dass Helden in der Feenwelt trotz aller Fremdartigkeit, trotz aller unvorhersehbaren Effekte und scheinbar chaotischer Ereignisse immer die Möglichkeit haben, eine zugrunde liegende Logik zu entdecken, wenn sie danach suchen.

Szenario-Elemente

Ein Element der Feenwelten-Logik, wie sie hier vorgestellt wird, ist deren Anfälligkeit für äußere Einflüsse: Die Helden ändern durch ihre Präsenz das Wesen einer Feenwelt, stellen durch ihre Taten eine neue Situation her (die letztendlich nicht unbedingt 'besser' sein muss). So mag ein Feenritter vergehen, weil die Helden den Dra-

chen getötet haben, den er hätte bekämpfen, aber niemals besiegen sollen; oder nachdem die Helden die 'böse' Herrscherin des benachbarten Finsterreiches vertrieben haben, wird das strahlend-bunte Lichtreich grau und stumpf, weil ihm der Kontrast fehlt. Die Helden schaffen in einer Feenwelt immer etwas Neues, bewirken Veränderungen. In vielen Szenarien kann genau das ihre Aufgabe sein, um derentwillen das Schicksal sie vielleicht überhaupt erst in die Feenwelt verschlagen hat. Denn echte Veränderungen von Feenwelten sind immer nur von außen möglich, so dass zuweilen Aventurier – in jedem Fall aber Nicht-Anderweltler – benötigt werden, um eine Welt vor Stagnation und Langeweile zu bewahren oder ein neues Gleichgewicht zwischen Wandlung und Chaos zu etablieren.

Gleichzeitig unterliegen auch die Helden selbst einer Veränderung. So könnten sie mit der Feengabe des freien Wunsches bei jedem Wunsch einem Biestinger ähnlicher werden oder ein Stück ihrer aventurischen Herkunft vergessen. Vielleicht erhalten sie bereits beim Durchschreiten des Feentores eine neue Gestalt (die eines Riesen oder eines Schmetterlings zum Beispiel), behalten aber ihre Werte und Fähigkeiten. In einem düsteren Feensumpf schließlich bekommen sie für die Dauer ihres Besuchs vielleicht Warzen und Buckel oder entwickeln missgünstige Charakterzüge.

Interessante Szenarien können entstehen, wenn die Gruppe in einer Feenwelt auf Dinge stößt, die auch für die Feen selbst seltsam und unerwartet sind: Relikte alter Feenzeiten, die Bestand haben, obwohl die Feenwelten keine Historie kennen und sich kaum je an etwas zu erinnern scheinen. Die Rätsel solcher Dinge und Orte aufzuklären erfordert ein mit der Kampagne wachsendes Verständnis der obskuren Regeln der jeweiligen Feen-Globule und ermöglicht es den Helden am Schluss vielleicht, diese Regeln zu erneuern und eine ganze Welt neu zu gestalten. Vielleicht aber hilft sie ihnen auch, eines Tages eine Antwort auf jene ungezählten Fragen zu stellen, die die Feenwelten der aventurischen Wissenschaft bis zum heutigen Tage aufgibt.

»Ob die Feenwesen aber wirklich keinerlei Geschichte kennen, keine Erinnerungen bewahren, muss bislang als nicht mit letzter Sicherheit geklärt gelten. Thomeg Atherion, Spektabilität der verrufenen Magierakademie zu Fasar, vertrat jüngst eine Theorie, die niederzuschreiben ich trotz ihres dubiosen Charakters nicht versäumen möchte.

Wenn etwas nicht existent zu sein scheint, so mag es doch ebenso gut der Fall sein, dass es verborgen ist oder bewusst negiert wird. Was also, wenn Feenwesen sich sehr wohl erinnern könnten, es aber nicht wollen? – weil es vielleicht gut ist, dass Dinge vergessen sind. Es gibt ja durchaus Berichte von Feenwesen – oder zumindest von zu den Feen assoziierten Wesen –, die über große Weisheit zu verfügen scheinen, die sich uns freilich nicht immer sogleich erschließen oder uns vorenthalten werden mag, die aber doch letzten Endes auf jene Weisheit zurückzuführen sein kann – ja, muss! – die nur einem uralten Volke zu Eigen ist.

Wenn dem aber so wäre, so müsste es wohl auch Erinnerung geben; Erinnerungsinseln vielleicht sogar … Und so könnte man gleichfalls in Erwägung ziehen, dass jene, die aus der Feenwelten verstoßen wurden, vielleicht etwas hinterfragten oder offenbarten oder bewahrten, das sie zu einer Gefahr machte und deshalb …

Und so verstieg sich Atherion in die Theorie, dass vielleicht das Vergessen selbst das Urelement der Feenwelten sein könnte; ihr ureigenes Herzblut sozusagen, was, wenn man den Gedanken konsequent bis zum Ende dächte, bedeuten würde, dass … Was aber könnte so grauenerregend gewesen sein, dass die Feenwesen fortan beschlossen haben könnten, nur noch im Hier und Jetzt zu leben und zu denken; ja, das Hier und Jetzt an und für sich durch beständige Veränderung ad absurdum zu führen, nachgerade überhaupt nicht erst zuzulassen, fassbar zu machen? Und weiter: Was, wenn wir Menschen mit unserer beständigen Suche nach Antworten hier nach etwas graben würden, das vergessen sein soll, ja, sein muss? Diese Frage, ich gebe es zu, ist in gewisser Weise unzulässig, denn was die Göttin dem Geist zu erforschen gewährt, das soll ihm wohl zu erforschen gestattet sein. Dies aber wiederum bringt uns zu der Frage … «

—aus dem Buch der Schlange *des albernischen Hesinde-Geweihten und Feen-Forschers Morgan Ruadeson, 1026 BF*

Oft ist es auch nicht einfach, eine Feenwelt wieder zu verlassen: Vielleicht zeigen die Feen ihren Gästen den Ausgang erst nach abgeleisteten Diensten, oder die Helden müssen den richtigen Weg erst finden oder gar erschaffen.

Feen-Abenteuer in Aventurien

Auch Feenwesen, die nach Aventurien gelangen, eignen sich als Aufhänger für Abenteuer. Feen im 'Diesseits' Deres wurden vielleicht ausgestoßen, sind auf der Suche nach etwas Verlorenem oder haben sich versehentlich durch ein Feentor verirrt. Solch eine Fee braucht die Hilfe diesseitiger Wesen, um ihre Queste zu erfüllen und rechtzeitig wieder in die Feenwelt zu gelangen, bevor sie an Auszehrung stirbt. Vielleicht müssen die Helden auch dafür sorgen, dass das Feenwesen einen derischen Anker gewinnen kann, durch den es am Leben bleibt – oder sie müssen gar die Umtriebe eines vampirischen Lamifaars aufdecken.

Dabei ist es besonders reizvoll, deutlich zu machen, wie fremd Aventurien für das Feenwesen ist: Was die Helden für selbstverständlich halten, ist für die Fee verwunderlich, fremd, vielleicht sogar beängstigend – oder auf eine Art vertraut, zu der es auf Dere nicht gedacht ist.

Nymphen, Dryaden oder Braunchen – die in Aventurien mehr oder minder heimisch geworden sind – eignen sich auch als Haupt- oder Nebenfiguren in Abenteuern, die nicht gleich in den Feenwelten spielen sollen. Feen wie Farindel oder der Rote Wyrm wiederum sind so alt und auch in Aventurien so mächtig, dass sie Anlass für größere Kampagnen sein können.

Necker, Nixen, Meermenschen

Der Flussvater und sein Hofstaat

Der Flussvater

»Inmitten eines lang gestreckten hell erleuchteten Tales unter dem Wasser liegen zahlreiche muschelbedeckte Gebäude von märchenhafter Schönheit – der Palast des Flussvaters.«
—Fischer Nedwig Buttertreter

Der Flussvater ist nicht nur eine bekannte Figur der albernischen Folklore, von ihm künden auch am ganzen Großen Fluss unzählige Sagen und Anekdoten. Bilder und Schnitzereien an Schiffen und Besitztümern von Flussschiffern zeigen sein bärtiges Haupt, aber seine Existenz ist keineswegs allgemein anerkannt. Einige Gelehrte bestreiten die Möglichkeit, dass ein Gewässer gleichzeitig eine beseelte Kreatur sein könne, und viele Geweihte der Zwölfgötter betrachten seine Verehrung als Lästerung, da sie nicht annehmen wollen, dass neben den Zwölfen ein weiteres Wesen von ihrer Macht und Unsterblichkeit existieren könnte. Sie nennen die Legenden 'abergläubischen Humbug', und wer ein vornehmer Havener Bürger ist, hört auf die Gelehrten und lacht ebenfalls über solche 'Ammenmärchen'. Vor allem aber die Flussfahrer und -fischer beharren darauf, dem Flussvater von Zeit zu Zeit ein Opfer zu bringen und ihm für gute Fahrt und reichen Fang zu danken.

»Da kamen silbergeschuppte Wesen mit großen, nachtblauen Augen; weiße Riesenkraken, die mit ihren Armen ehrerbietige Tänze aufführten; silberne, dreiäugige Delphine; gläserne Menschen mit und ohne Fischschwanz. Alle ehrten den Flusskönig und brachten Geschenke für seine reiche Schatzkammer: schwarze und blaue Perlen aus dem Süden, gläserne Flakons mit Wassern aller Meere und goldenen Sand aus der Tiefe.«
—aus der Erzählung eines albernischen Flussfischers

Das Aussehen des Flussvaters scheint nicht festgelegt zu sein. Am häufigsten wird er als rüstiger Greis mit wallendem Haar und Bart beschrieben, aber auch als sprechenden Karpfen oder als gemächlich über die Wiesen schreitende Trauerweide will man ihn schon gesehen haben. Das gefürchtete Hochwasser des Frühjahrs aber, das die Menschen am Fluss in Schrecken versetzt und sie vom 'wilden Zorn des Flussvaters' murmeln lässt, ist vermutlich keine einschüchternde Zurschaustellung seiner ungebändigten Kraft, sondern nur die Auswirkung einer kleinen Anwandlung von Lebenslust und Übermut, die den Flussvater regelmäßig befällt, wenn seine Wellenhaut von den ersten warmen Sonnenstrahlen gekitzelt wird. Er hat sie alle kommen und gehen sehen; die Orks, die Echsen und die Elfen. Auch von den Menschen weiß er, dass ihre Zeit irgendwann vorüber sein wird. Ohne sich sonderlich um sie zu kümmern, empfiehlt er seinen Völkern, sich nicht zu sehr in die Belange der Kurzlebigen einzumischen – er selbst tut es nur in äußerst seltenen Fällen von höchster magischer oder kultischer Bedeutung. Gegen eine Sippe der Thorwaler sprach er jedoch um 1300 v. BF einen Fluch aus und verbot ihnen den Großen Fluss zu befahren. Mehr dazu finden Sie auf Seite 10.

Er herrscht nicht als Despot oder Tyrann, sondern auf Grund seines Alters und seiner Erfahrung als der weise, anerkannte Richter aller Streitigkeiten, die sich immer wieder ergeben zwischen den Wesen seines Gebietes, das immerhin alten Quellen nach fast alle Flüsse, Bäche und Weiher zwischen Bodir im Norden und Chabab im Süden umfasst. Insofern erkennen auch die Necker die Herrschaft und Weisheit des Flussvaters an.

»Neben Nymphen, Neckern und Nixen gibt es viele Biestinger, sprechende Fische und Delphine und die legendären Schildner, mächtige, bedächtige Wesen mit dem Körper großer Schildkröten mit perlmuttglänzendem Panzer, die als uralte und weise Wesen den Flusskönig beraten. Vom heiteren Treiben der übrigen Völker halten sie sich eher fern, um über das Wesen der Welt zu philosophieren; auch meiden sie den Kontakt mit Sterblichen.«
—aus der poetischen Anekdotensammlung Geliebte Fee *von Salandrion Farnion Finkenfarn, um 990 BF*

Für eine Weile (etwa von 3500 bis 4000 v.BF) trug der Flussvater, so heißt es, die Bürde eines Hochkönigs der albernischen Feen. Dann aber soll er dieses Amt niedergelegt haben, als es ihn mehr und mehr zu belasten begann und ihn von seinen Lieblingsbeschäftigungen abhielt: dem Spiel mit Nixen und anderen Wasserwesen, den ausschweifenden Gelagen und nicht zuletzt dem Schlafen. Aventurische Theoretiker disputieren darüber, ob der Flussvater ein Meister des Elementes, ein mächtiges Feenwesen oder gar ein uralter Gigant sei. Sein Hofstaat setzt sich aus jenen Wesen zusammen, die im und am Grossen Fluss leben: Necker, Feenwesen, aber auch Nymphen und andere reine Wasserwesen.

Der 'Flussvater' ist die Verbindung dieser Entität zur derischen Welt, seine Manifestation und dennoch auch eine eigenständige Entität, mit gutmütiger Persönlichkeit. Er 'lebt' überall im Bett des Großen Flusses und ist auch in den Feenwelten daheim, da es auch im Großen Fluss – besonders im albernischen Teil – einige Zugänge zu Feen-Globulen gibt.

Das Reich des Flussvaters im Spiel

»... es ist für den Palast des Flussvaters bezeichnend, dass es einen Thron- oder Regierungssaal nicht gibt. Was diesem noch am nächsten kommt, ist der große Festsaal in der Mitte der Anlage. Hier, in diesem perlen- und korallengeschmückten Raum, der bei allen offiziellen Anlässen von Schwärmen von Leuchtfischen illuminiert wird, finden alle großen Feiern und Festlichkeiten statt (...) Dann thront der Flussvater, gewandet in prächtigste Wasserspinnenseide, am Kopfende der langen Tafel, an der die anderen Mitglieder des Hofes sitzen und sich lebhaft unterhalten, die köstlichen Delikatessen aus den Küchen des Palastes verspeisen und der zarten Musik im Hintergrund lauschen, die von zahlreichen Musikanten auf Muschelhörnern und Krebspanzertrommeln zum Erklingen gebracht wird. Auf den Wandborden des Saales finden sich, zufällig zusammengestellt, die Schönheiten des Deltas: Neben schwarzen Perlen stehen Statuen aus dem versunkenen Havena, neben polierten Krebspanzern sind die juwelengezierten Schädel Ertrunkener aufgebaut. Im Palast – wie in allen anderen feenhaften Unterwasserreichen – können von den Sterbli-

chen natürlich nur diejenigen leben, die durch Magie oder von Natur aus zum Wasseratmen fähig sind. Da manchmal Wasserleute schöne junge Menschen entführen, aber vergessen, sie mit dieser Fähigkeit auszustatten, kommt es immer wieder zu betrauerten Todesfällen, wenn ein Wassermann seine schöne Beute jäh beschädigt sieht.«
—aus der poetischen Anekdotensammlung Geliebte Fee *von Salandrion Farnion Finkenfarn, um 990 BF*

So, wie der Flussvater die personifizierte Verbindung des Wesens 'Großer Fluss' zur derischen Welt ist, ist auch sein 'Hof' real. Doch hierbei handelt es sich nicht um eine Globule – wie manche Gelehrten vermuten –, sondern vielmehr um eine vom Flussvater geschaffene Traumwelt hoher Realitätsdichte (RD 25+). Nixengesang formt sie ebenso wie die Träume des Flussvaters und die Wünsche seines Hofstaates. Der 'Palast' des Flussvaters ist somit keineswegs an eine örtliche Stelle gebunden, sondern kann vom Spielleiter dort verwendet werden, wo er ihn braucht – solange der Ort nahe am Großen Fluss liegt.

»Auch erscheint es den Feen absolut unsinnig, eine Kammer auf ewig zu bewohnen, und so wird munter getauscht, gewechselt, umgezogen, wie es ihnen beliebt. Eine gewisse Zuordnung lässt sich nur innerhalb der Völker erkennen: Wo Wasserleute verspielt dekorierte Kammern lieben, bevorzugen Necker eher schlichte und karge Räume, Schildner wiederum (wenn sie überhaupt sich ein Haus erwählen außer dem eigenen Panzer) haben am liebsten rohe, unbehauene Felshöhlen voller Algen und Korallen, zwischen denen sich Leuchtfische tummeln.«
—aus der poetischen Anekdotensammlung Geliebte Fee *von Salandrion Farnion Finkenfarn, um 990 BF*

Entsprechend den Regeln in **MWW 173 ff.** können Träumer und Traumgänger die Realität des Traumes beeinflussen, sich gar selber neckergleich unter des Flussvaters Augen bewegen und diese fremde Welt erkunden. In seltenen Fällen mag es sogar geschehen, dass ein Charakter an einem Übergang zwischen Feen- und Traumwelt körperlich eindringt. Einer der Übergänge ist wenigen Eingeweihten bekannt: an einem der unzähligen Seen ohne Namen, im Delta südlich von Havena steht ein kleines Gehöft mit einer Reihe von Nebengebäuden. Das Gutshaus kennt man unter dem Namen seines Besitzers als **Ellerdorns Hof**. Die wenigen Bewohner des Anwesens sind scheu und reden nicht gern mit Fremden, am wenigsten Ellerdorn (siehe Seite 176) selbst, der wortkarge und abweisend wirkende Herr der Ländereien, den die Bauern und Fischer der Umgegend nur als den 'Alten vom Gutshof' kennen. Seit vielen Jahren ist er der Hüter eines Feentores auf dem Hof, das bisweilen einen Zugang zum Palast unter den Wogen erlaubt.
Ein weiterer Zugang zur Welt des Flussvaters ist in den Wengenholmer Kosch-Bergen zu finden, dort, wo die Quelle der Ange liegt, die sich später mit der Breite zum Großen Fluss vereint.
Doch Sie müssen Ihre Spieler nicht zu Traumgängern machen, um dem Hof des Flussvaters zu besuchen: Nicht jedes Fest des Hofstaates findet in der Traumwelt statt; so manche Feier wird auch in rein derischen Gefilden wie dem alten versunkenen albernischen Fürstenpalast abgehalten. Auch in den Feen-Globulen Albernias kann man das Gefolge des Flussvaters oder gar ihn selber antreffen.

»In diesen Räumen sind die verschiedenen Reit- und Zugtiere des Hofes untergebracht: stolze, aufbrausende Wogenrösser und Wellenhengste, sanfte Seepferde, starke, ausdauernde Schleppfische und verspielte Korallengleiter. Eine eigene Abteilung beherbergt die Zugtiere von des Flussvaters Wellenkutsche sowie sein persönliches Wogenross Ellacor. Eine Besonderheit der Tiere ist, dass sie – so sanftmütig manche auch erscheinen mögen – keinen Fremden auf ihrem Rücken dulden, der ihnen nicht vom Stallmeister Jualot, einem erfahrenen Necker, angewiesen wurde. Manch ein vorwitziger Gast hat die Warnungen unterschätzt und trotz aller Reitkünste unliebsame Bekanntschaft mit dem schlammigen Stallboden gemacht.«
—aus der poetischen Anekdotensammlung Geliebte Fee *von Salandrion Farnion Finkenfarn, um 990 BF*

Von vielen Orten des flussväterlichen Hofes wurde bereits in Aventurien berichtet, und mit Sicherheit gibt es noch unzählige weitere Varianten, denn ebenso wechselhaft wie die Launen Efferds sind auch die Träume des alten Flussvaters.
Die **Seelenkammern** des Flussvaters etwa sollen von grimmigen Hummerwesen bewacht werden und Heimstatt ruheloser Seelen sein; die **Anemonengärten** am Rande des Delta – aus deren Früchten die Feenwesen allerlei Zaubertränke gewinnen – können durch ihre leuchtende Schönheit auch den gemeinen Sterblichen ins Wasser und somit in den nassen Tod locken.
Auch von den **Webereien** kluger Wasserspinnen erzählt man sich, die für Feen, Necker und den Flussvater aus unzerreißbarer Seide Zaubergewänder weben sollen, die auch Menschen die Gabe schenken, unter Wasser zu atmen.

Persönlichkeiten bei Hofe

Unten stehende Sammlung wurde ebenfalls dem Büchlein *Geliebte Fee* des elfischen Magisters Salandrion Farnion Finkenfarn, derzeit Lehrmeister an der Academia der Hohen Magie zu Punin, entnommen.

*»**Aralla**: Die atemberaubend schöne Wassernymphe ist die erste Dame bei Hofe – mit allen Rechten und Pflichten, die das Amt mit sich bringt: Bei den häufigen Festen und Gelagen ist sie die Gastgeberin und thront an der Seite des Flussvaters. Sie leitet die festlichen Turniere, wenn höfische Kavaliere in perlmuttglänzenden Hummerpanzern hoch zu Seepferd aufeinander zustürmen und um die Gunst der Damen streiten, und ihr gelten die Treueschwüre der vielen Sänger und Dichter bei Hofe. Auch ich brachte ihr so manches Liebeslied dar. Doch andererseits hat sie auch die Aufgabe, über die Verrichtung der täglichen Geschäfte zu wachen, und wenn auch bei den Feen wenig zu tun ist und das meiste mit Zauberei erledigt werden kann, so muss doch irgendjemand aufpassen, dass es überhaupt geschieht. Denn die Feen sind ein leichtfertiges, vergessliches Volk, und der Flussvater schätzt es gar nicht, wenn seine Köche und Kammerdiener lieber mit den Nixen umhertollen oder die Fische daher scheuchen, statt ihre Aufgaben zu verrichten.«*

*»**Douluai**, der Neckermusikant: Der für einen Necker recht schwergewichtige Douluai nimmt im Palast eine Stellung ein, die man am besten als Hofkapellmeister bezeichnen könnte. Ihm obliegt es, die vielen alten Tanzweisen auswendig im Kopfe zu behalten, damit sie bei den Festen auf die immer gleiche, dem Flussvater gefällige Weise aufgeführt werden können. Wie viele Necker fühlt Douluai eine unbestimmbare und unstillbare Sehnsucht nach etwas Unerreichbarem, die ihn zum Dichten der schönsten und wehmütigsten Lieder treibt. Diese Lieder, die wohl von Neckern, Feenwesen und manchen Elfen, von Menschen aber nur ansatzweise verstanden werden können, gehören zu den Höhepunkten der Hofbälle und vermögen, den gesamten Hofstaat in tiefe Traurigkeit zu stürzen.«*

*»**Scheik Chasamar**: Dafür zu sorgen, dass diese Melancholie nicht zu tief geht und zu lange währt, ist die Aufgabe des 'Scheik Chasamar' (wie er sich am liebsten nennen lässt), des Hofnarren. Chasamar, ein Wasserdschinn, ist als Abgesandter des Königs der Dschinne in den kalten Norden gekommen, wo er sich allerdings relativ rasch eingelebt hat und vortrefflich seinen Spaß zu haben versteht – teilweise zum Leidwesen seiner Gastgeber. Der wilde und polternde Chasamar liebt es, die friedfertigen Necker zu ärgern und zu foppen, die ihm zugeteilte Dienerschaft zu scheuchen und sogar von Zeit zu Zeit den Sterblichen – besonders jungen Frauen – zu erscheinen und sie mit lautem Gebrüll zu erschrecken. Fliehen*

die armen Dinger dann voller Panik, kann sich der Dschinn vor Freude kaum noch halten und sein gluckerndes Lachen tönt durch das ganze Delta. Neben diesen etwas derben Zügen soll allerdings nicht verschwiegen werden, dass Chasamar Nahallebad ein wirklich bezaubernder Gesprächspartner sein kann, wenn er will: Seine Erzählkunst und seine sanft schmelzende Stimme, wenn er zum Spiel der Bandurria alte Dschinnensagen vorträgt, haben ihn bei den kunstverliebten Wasserleuten schon manches Mal vor einem scharfen Tadel für seine Torheiten und Schlimmerem bewahrt. Doch solche Momente der Besinnlichkeit halten bei Chasamar nicht lange an. Denn kaum fühlt sich der Dschinn wieder sicher, wird er kühn und erbittet sich des Flussvaters Neckergeführtinnen zur Frau – alle 37 zugleich.«

Neben Magister Finkenfarn ist bei jenen, die schon einmal beim Flussvater zu Gast gewesen sein wollen, häufig von den folgenden beiden Personen die Rede:

Laoala: Ihre Mutter war eine Neckerin, ihr Vater ein Fischer, der die schöne Meerfrau in seinem Netz fing und ihr die Freiheit schenkte. Aus dieser Geste wurde Liebe, die durch die Geburt einer Tochter gekrönt wurde: Laoala. Lange pendelte sie zwischen den Welten ihrer Eltern und fand schließlich ihre Heimat unter den Wogen.

Ellerdorn Ardantyr: Der Wächter zur Feenwelt (siehe Seite 176) ist nur selten am Hof des Flussvaters anzutreffen, wenngleich er auch langsam damit beginnt, seinen jungen Zögling in die Gegebenheiten der Feenwesen und andere Diener des Flussvaters einzuführen.

Necker und Nixen

»Der Fischer Milo Necker wird zur Zahlung von 3 Goldstücken verurteilt, da er wiederholt von schauderhaften Geisterwesen in der versunkenen Weststadt berichtete. Dadurch versetzte er ehrbare Bürger in Panik und gefährdete so die Sicherheit der Stadt. Alle Einwohner Havenas, die von ähnlichen Beobachtungen sprechen, werden hart bestraft. Hiermit wird verbindlich erklärt, dass in Efferds Reich keine unheimlichen Spukgestalten hausen, gez. Fürst Gortum Bennain.«

—Öffentliche Bekanntmachung in Havena, 714 BF

Mehr zu Neckern sowie ihre Spielwerte finden sich in **ZBA 142**.

Herkunft und Verbreitung

»Als da kennen wir an maritimer Spezies den Krakonier, die Risso, den grünpelzigen Wasseraffen, das Zilit, die Nix und den Ozeanier, vulgo Necker. Schon das Äußere zeigt erhebliche Unterschiede und eine jede Kreatur hat ihre eigene Art zu atmen. Nachdem wir in der letzten Stunde Gelegenheit hatten, die Kiemen des Zilit zu untersuchen, so richten wir unsere Aufmerksamkeit auf dieses seltene Exemplar eines Ozeaniers, eine Leihgabe unserer Gönnerin, Shantalla Karinor. Leider können wir keine tiefgehende Untersuchung durchführen, da das Exemplar weiter die Seen der Grandessa schmücken soll.«

—aus einem anatomischen Vortrag an der Universität Al'Anfa

Nur wenig ist über jene Spezies bekannt, die im Volksmund nach ihrem Entdecker 'Necker' oder von Forschern auch Meermenschen oder Ozeaniden genannt wird. Am häufigsten kommen diese Wesen im Delta des Großen Flusses und der Unterstadt Havenas vor, sie sind aber überall im Großen Fluss und seinen Nebengewässern anzutreffen, ebenso an den Küsten Albernias und des Lieblichen Feldes bis hin zu den Zyklopeninseln. Darüber hinaus tauchen sie auch in anderen Bereichen des Meeres der Sieben Winde auf, wo sie immer wieder in kleinen Sippen oder auch einzeln Schiffe neugierig beobachten. In Gemeinschaft mit den efferdgefälligen Delphinen, besonders den legendären Silberdelphinen, und selbst in Flüssen hat man sie schon gesehen. An den Gestaden des Güldenlandes leben nahe Verwandte der Necker, die Loualail.

Auch wenn sich schon einige Gelehrte, vor allem Efferd-Priester, daran begeben haben, Licht in das Dunkel zu bringen, das diese Wesen umgibt, ist es bisher nicht gelungen, die tieferen Geheimnisse des Meervolkes zu ergründen.

Die einen sagen, Efferd selbst habe die Necker aus Meerschaum und Seewind geschaffen und nenne sie seine Kinder, andere halten sie für Geschöpfe der Mada. Wieder andere behaupten, sie seien Abkömmlinge beider Gottheiten, Überlebende des versunkenen Reiches Lahmaria oder Kinder der ersten Menschenfrau Marhyna. Auch geht die Sage, die Necker seien in Wahrheit die fleischgewordenen Seelen der Ertrunkenen, die Efferd in seine Gärten geholt habe, ihm zu Diensten zu sein, oder Meergeister, deren Herkunft ungewiss ist.

Sagen und Märchen erzählen von prachtvollen Städten und Schlössern auf dem Meeresboden, von Algenwäldern, Anemonengärten und Muschelbänken, in denen das Meervolk in großer Zahl mit einem König, Hofstaat und Gefolge leben soll, gerade wie man es von den Menschen kennt. Zwar weiß man nicht, ob diese Stätten nur in der Phantasie der Geschichtenerzähler existieren, doch wäre ihre Existenz durchaus denkbar.

Körperbau und Aussehen

Necker sind von etwa mittelgroßer Menschengestalt, dabei zierlich gebaut und in den Proportionen den Elfen nicht unähnlich. Ihre Gliedmaßen sind recht lang, zudem finden sich Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen. Bemerkenswert ist die Färbung und Beschaffenheit ihrer Haut. Diese ist von einem fahlen Weiß, oft mit einem bläulichen, seltener auch einem grünlichen Schimmer. Schuppen haben sie nicht, ihre Haut ist von einer vollkommenen Glätte, was ihnen hilft, besser durch das Wasser zu gleiten. Während ihr restlicher Körper keinerlei Behaarung aufweist, tragen sie ihr Haar bis zur Hüfte oder noch länger. Es schimmert in den verschiedensten metallischen Grün- und Blautönen, seltener auch durchsetzt von silbrigen oder goldfarbenen Strähnen. Ihre Züge sind für das menschliche Auge fremdartig, mit breiten Wangenknochen, wenig ausgeprägtem Kinn und aufgeworfenen Lippen, doch wirken die Meereskinder gleichzeitig seltsam anziehend auf ihre Betrachter, ein Umstand, der sicherlich auch der Magie zuzuschreiben ist, die diese Wesen besitzen. Eine eigentümliche Ausdruckskraft haben die stolzen Augen, meist in den Farben dunkelblau, himmelblau, hellgrün oder hellbraun, und auch diese können den Betrachter in ihren Bann ziehen. Obwohl sie keine Kiemen haben, können Necker Luft ebenso wie Wasser atmen und erstaunlich tief tauchen. Weitab von Albernias Stränden sollen Necker gesehen worden sein, die sich in Größe und Aussehen mehr oder minder von den 'bekannten' Exemplaren dieser Spezies unterscheiden, so spricht man von anderer Färbung der Haut und der Haare, menschen- oder auch fischähnlicheren Zügen sowie leuchtend bunten Schuppen. Wer allein die Unterschiedlichkeit der menschlichen Art bedenkt – genannt seien nur der hünenhafte, rotblonde Thorwaler gegen den kleinwüchsigen, schwarzhaarigen Moha –, den vermag solche Vielfalt kaum zu erstaunen.

Nixen und Neckmänner

»Ololo und ich spielen im Lang-Pflanzen-Wald. Er ist schwer zu finden. Sein Körper ist noch durchsichtiger als meiner. Zwischen den sich in der Strömung wiegenden, biegsamen Braun-Glänzend-Blättern und Faden-Grün-Blättern ist Bewegung schwer auszu-machen. An einigen Stellen bilden sich kleine Fröhlich-Kitzel-Wirbel, die die Blätter um mich winden, wenn ich vorbeigleite. Als ich mich gerade wieder aus einer der sanften Schlingen befreien will, tippt mich Ololo von hinten an. Er sagt: "Du hast mich nicht gefunden", und "Sieh mal, dort ist Aililayal", und "Ist sie nicht schön?"

Alles gleichzeitig selbstverständlich, mit der Stimme, den Händen und den Gedankenbildern.

Ich schlängele mich aus den Blättern und sehe schräg nach oben, dorthin, wohin Ololo zeigt. Er bewundert-verehrt-liebt sie. Ja, Aililayal ist wirklich schön. Bald wird sie zu den Müttern gehen. Von ihrem Schwanz ist nichts

mehr zu sehen; ihre Beine sind nur noch etwas zu schmal, und ihr Gestalt-Form-Körper gewinnt langsam Farbe, ein schönes Zart-Glatt-Blau. Das Hell-Glitzern-Oben scheint nicht mehr durch sie hindurch. Sie ist auch schon fast so groß wie eine Mutter-Frau-Freundin.

Neidisch sehe ich an mir hinab. Hell schimmern die vielen Wirbel durch das durchsichtige Fleisch, aber im Inneren meines Schwanzes entstehen bereits die langen Knochen. Der Neid vergeht sofort wieder. Nicht mehr lange, dann darf auch ich den Kinder-Spiel-Schutz verlassen und einmal durch das Hell-Glitzern-Oben hindurch sehen ... Ich lege mich in die Strömung, den Blick nach oben in das Licht gerichtet. Langsam treibt mich das Wasser. Das Hell-Glitzern-Oben wird schwächer, die Farben des Lang-Pflanzen-Waldes blasser. Die Mütter haben uns erklärt, dass über dem Rand unserer Wasser-Raum-Welt eine andere Welt mit anderen Gesetzen liegt. Das Wasser dort ist so dünn, dass es nicht trägt. Deshalb braucht man Beine, um sich dort zu bewegen ... Ich habe das Gefühl, einen Tief-Fern-Gesang zu hören, aber ich kann mich täuschen. Doch, von oben gleitet ein dunkler Schatten auf mich zu. Ich freue mich, denn die Riese-Freund-Sänger mag ich. Leider unterhalten sie sich normalerweise nur mit den Großen. Jetzt habe ich vielleicht Glück, dass ich ihm hier am Rand des Kinder-Spiel-Schutzes begegne. Der Schatten nähert sich. Die Form und die Größe stimmen, aber er bewegt sich nicht, sinkt nur langsam. Ist der Riese-Freund-Sänger krank?

Als er an der unsichtbaren Schutz-Wand-Hülle entlang rutscht, sehe ich, dass es kein Riese-Freund-Sänger ist. Es ist etwas Künst-liches, Gebautes. Ich habe keine Wort-Geste-Bilder dafür ... Auf der Fläche haben Stark-Faden-Blätter irgendwelche Gegenstände umwuchert und halten sie dort fest. Einer der Ge-genstände ist ein Großer, auch wenn er sehr fremd aussieht. Haare wachsen ihm im Gesicht, dessen Farbe eigenartig ist und etwas aus Bunt-Breit-Blättern umhüllt ihn. Ich frage ihn, was er dort tut. Seine Antwort ist nur ein Gefühl, das nach einem Augenblick verschwindet. Schmerz-Entsetzen-Tod. Ich flüchte wie ein aufge-scheuchter Scheu-Bunt-Freund.«

*—aus den Träumen einer Efferd-Geweihten, die sich in Leib und Gedankenwelt einer Neckerin versetzt sah.**

Seltener noch als Necker sind Nixen und Neckmänner, deren Unterleib in einen Fischschwanz ausläuft. Kaum einem Menschen ist bisher bekannt, dass sie der gleichen Spezies angehören wie die Necker. Wegen ihres – bartlos androgynen – Aussehens werden alle Wesen im ersten Stadium ihrer Entwicklung von den Menschen irrtümlich als weiblich angesehen und als 'Nixen' bezeichnet. Nur wenige Legenden berichten von männlichen, fischschwänzigen Neckmännern.

In der Frühzeit ihrer körperlichen Entwicklung leben die Necker in den lichtfernen Tiefen der Meere. Anfangs ist ihr Körper fast gläsern und durchsichtig. Während er an Farbe gewinnt und wächst, geht eine Transformation mit ihm vor; der Fischschwanz bildet sich zu Beinen um. Nur sehr wenige Necker widerstehen dieser Metamorphose und verbleiben in jener Form, die vielleicht ihre ursprüngliche Gestalt ist.

»Als die letzte Ebbe wich und die sanften Brutteiche Lah'Maaria in der Flut versanken, dauerte es Madaa um ihr Volk. Eine neue Zeit brach an, und ihre Herren schritten am Land umher. Also sprach sie, sollen auch meine Kindern wandeln, in meinem Licht, und sich bewegen können auf festem Grund.«

— apokryphe Schrift der Efferd-Kirche, Übersetzung aus dem Aureliani

Als Nixe beziehungsweise Neckmann haben sie eine fast durchscheinende Haut und gläsernes, durchsichtiges Haar in weißen, grünen oder blauen Farbtönen. Ihre Augen sind von ebensolcher Farbe und so gläsern, so dass man ihnen *ins* Auge zu schauen scheint.

Necker im Frühstadium ihrer Entwicklung können erheblich tiefer tauchen als in umgewandelter Form. Ihre Kommunikation ist komplexer und besteht neben dem gesprochenen Wort auch aus Gesten und Gedankenbildern. Besonders mittels letzterem Kommunikationsmittel haben sie geringfügigen Einfluss auf Fische und andere Meeresbewohner, können sich aber auch mit anderen Wesen wie Menschen (Elfen, Zwerge, etc.) verständigen. Obwohl sich Nixen und Neckmänner von der Oberfläche des Meeres fern halten, steigen sie bisweilen – besonders in Vollmondnächten – in Gruppen auf, um ihren Gesang zum Mond zu richten. Die geistige Komponente des Gesangs kann dabei unheilvolle Auswirkungen auf Menschen haben, denn er beeinflusst ihren Geist. So mancher Fischer, der dem 'Nixengesang' lauschen wollte, hat sich schon in die Fluten gestürzt und ist jämmerlich ertrunken.

Besonderheiten

Necker benötigen kaum Schlaf, ein längeres Bad in den sanft wiegenden Wellen des Meeres bietet ihnen Erquickung genug. Ohne Wasserkontakt können sie an Land nur kurze Zeit überleben. Ebenso benötigen sie Trinkwasser in größeren Mengen (etwa fünf Liter Flüssigkeit pro Tag) zum Überleben. Zu Zwecken der nächtlichen Regeneration oder allgemein der Wundheilung müssen sie komplett ins Wasser eintauchen. Hitze bei niedriger Luftfeuchtigkeit fügt ihnen Schaden zu (mindestens 1W+2 SP pro Tag), und Feuer hat gegen sie die doppelte Schadenswirkung.

Einzig ein Amulett aus Lapislazuli erlaubt ihnen, auch längere Zeit – bis zu drei Tage – ohne ihr Lebenselixier auszukommen. Wenn dieses Amulett auch keine besondere Form haben muss, so gibt es einige seltene Lapislazuli-Amulette mit Schriftzeichen, die heute niemand mehr zu deuten weiß – auch kein Necker – und die es ihnen erlauben, länger an Land zu bleiben oder in die lichtlosen Tiefen der See hinabzutauchen.

Lebensraum

Die Necker, die im Meer vor Albernia und im Großen Fluss leben, zeigen sich – vor allem in mondbeschienenen Nächten – recht häufig und scheuen die Nähe menschlicher Beobachter nicht. Ihre Unbefangenheit wurde denn auch etlichen der Ozeaniden zum Verhängnis: Bis vor einigen Jahren auf fürstlichen Erlass hin die Necker-Sklaverei verboten wurde, galt es in manchen Haushalten Havenas als schick, sich ein Meerwesen als besondere Zierde zu halten. (Und manch ein skrupelloser Mensch mag sich noch heute an derlei Sklavenhalterei erfreuen.)

*) Auszug aus dem Roman **Unsterblicher Traum** von Patricia Renau, FanPro, 2003

Weltsicht und Glaube

Umstritten ist die Frage, ob das Meervolk einem Glauben anhängt, ähnlich dem der Menschen, was sie in den Augen der Aventurier zweifelsfrei von den Tieren unterscheiden würde. Ob sie Efferd oder die silberne Mada verehren, ist nicht bekannt, ebenso wie die Frage, wem sie ihre sagenumwobene Magie (siehe unten) verdanken und wie weit diese reichen mag.

Lebensweise, Sitten und Bräuche

Als Speise dient Neckern alles, was der Ozean zu bieten hat: Fisch, Krustentiere und vor allem auch der Wasserbart, eine Algenart, die ohne weitere Zubereitung genossen wird. Menschliche Speisen sind dem Necker oft nicht zuträglich und machen ihn schwach und kränklich. Alkohol gar, und sei es auch nur der leichteste Wein, versetzt den Necker in einen Zustand der Raserei bis hin zu blanker Mordlust, ein Umstand, der manchem Leichtfertigen schon zum Verderben geraten ist, wenn er sich einen Spaß mit einem Ozeaniden erlauben wollte. Vor Feuer hegen sie eine große Furcht, und nichts kann sie bewegen, sich ihm zu nähern, geschweige denn, damit umzugehen.

Der Volksglaube sagt, Necker besäßen kein Herz und keine Seele und seien zu keinen Gefühlen außer dem Zorne fähig, und es sei eines jeden Sterblichen Verhängnis, sollte sein Herz in Liebe zu einem Meerwesen entbrennen. Es gibt viele Sagen und Märchen, die von solch tragischen Geschehnissen berichten. Doch die Wassergeborenen kennen durchaus Gefühle, auch wenn sie diese Menschen gegenüber selten zeigen.

Necker sind sehr friedliebend und freundlich, so tragen sie Waffen nur zur Jagd. An Land sind sie oftmals von träger oder sogar apathischer Natur und ohne großen Eigenwillen, was leider denen von Nutzen ist, die sich Necker halten, kommt es doch nur selten zum Aufbegehren gegen die Herren oder auch nur zu einem Fluchtversuch. Daher fügen sich die meisten gefangenen Necker widerstandslos in ihr Schicksal. In ihrem Element sind sie hingegen flink wie der sprichwörtliche Fisch im Wasser.

Ähnlich den Elfen ist den Neckern ihr Alter kaum anzusehen, dennoch sind sie sterblich, sei es durch Alter, den Mangel an Wasser oder durch rohe Gewalt. Allerdings hinterlassen sie keine sterbliche Hülle, sondern – so heißt es – verflüchtigen sich im Moment ihres Todes zu Meerschaum. Die natürliche Lebensspanne eines Ozeaniden, der sich beständig im Wasser aufhält, liegt über der eines Menschen. Begibt sich der Necker oft an Land, so sinkt auch sein maximales Lebensalter.

Tracht und Bewaffnung

Ganz wie es im Wasser angebracht ist, tragen die Necker keinerlei Kleidung, und auch wenn sie sich an Land aufhalten, scheinen ihnen Gewänder höchst unangenehm und hinderlich zu sein, so dass sie bestrebt sind, jede Art von Bedeckung tunlichst abzustreifen.

Da Necker ein friedfertiges Volk sind, das es geschickt versteht, natürlichen Gegnern – wie etwa Haien – auszuweichen, benötigen sie nur auf der Jagd Waffen. Hierbei benutzen sie solche, die unter Wasser gut zur Jagd geeignet sind: Speer, Dreizack oder Harpune.

Sprache

Bis heute wissen die Menschen recht wenig über das Meervolk, was unter anderem daran liegt, dass es den Menschen weitestgehend versagt ist, die Sprache der Ozeaniden zu sprechen, diese aber auch nur schwer in der Lage sind, die Sprache der Landbewohner zu erlernen. Einzig einem havenischen Priester des Efferd ist es bisher gelungen, den melodischen, vokalhaltigen Singsang, mit dem sich die Necker untereinander verständigen, zu verstehen. Von ihm ist folgende Übersetzung überliefert: *"Jaajao ma aou mi amija um hai o* bedeutet *Guten Tag, ich heiße Mi und liebe das Meer und die brandende Küste."*

Leider beklagt sich der Gelehrte auch darüber, dass das geschriebene Wort nur wenige Klangnuancen der Neckersprache wiedergeben könne. Zur Unterstützung der verbalen Kommunikation werden Gedankenbilder eingesetzt, die auf einer natürlichen Magie beruhen.

Efferds Vergeltung.

Wann immer sich eine Gelegenheit bietet, schreitet die geheime havenische Gruppe **Efferds Vergeltung** zur Tat und befreit gefangene Necker aus der Sklaverei. Bisweilen gelingt es sogar zu verhindern, dass den Häschern weitere Ozeaniden in die Netze gehen. Es ist nicht ganz einfach, die Häuser ausfindig zu machen, in denen Necker gehalten werden. Niemand gibt öffentlich zu, dass er einen Necker sein Eigen nennt. Das wertvolle Eigentum führt man nur solchen vor, die dies zu schätzen wissen. Die Gruppe unterhält enge Kontakte zu Einbrechern und Diebesgilden, um in die gut bewachten Patrizierhäuser eindringen zu können und die Necker zu befreien. Nicht selten belohnen sich diese Helfershelfer für ihre 'gute Tat' gleichzeitig mit Beutestücken aus dem Besitz der Patrizier.

Magie

Neben ihrer melodischen Sprache benutzen die Necker auch eine ganz andere Weise der Verständigung: die des Gedankenlesens. Erfahrungsberichten zufolge sind Necker sowohl in der Lage, auf magische Weise miteinander zu reden, als auch den Willen eines Menschen auf ebensolche Weise zu ergründen. So kommt es, dass ein gefangener Necker Wunsch und Willen seines Herrn begreifen und sich ihm fügen kann. Man sagt den Meermenschen auch nach, dass sie Personen mit einem Blick oder einer Geste in ihren Bann schlagen können, so dass diese ihnen überall hin folgen. Und so gibt es neben all den tragischen Geschichten auch solche, die von Maiden und Burschen erzählen, die einem Meerwesen verfielen und diesem gar auf den Grund des Meeres folgten, um dort glücklich mit ihm zusammenzuleben.

»... so bildet der Necker ein besonderes Gut. Als Sklave ist er gefügig, doch sollte sein Herr einen festen Charakter haben, auf dass ihn die Melancholie des Neckers nicht verderbe und so zu seiner Rache werde. Doch kommt es auch vor, dass sich Necker freiwillig in Gefangenschaft begeben – so als ob sie sich selber eine Buße auferlegen wollen. Vielleicht ist es die Buße für jene Tat, die dazu führte, dass sie sich einst vom Lande ins Meer zurückzogen. Was dies ist, wird unsere Wissenschaft zweifellos ergründen können. Obacht sei jedoch geboten, wenn die Zeit ihrer Buße herum ist und der Necker sich widerstrebend gegen die Bande seiner Herrschaft wendet: Nur wenige vermögen dann den Widerstand des Wassermenschen zu brechen, so dass er wieder gefügig wird.«

—aus einem Vortrag an der Universität zu Al'Anfa

Nicht jeder Zauber, der nachweislich auf Mensch und Tier wirkt, ist ebenso wirksam bei der Anwendung auf das Meervolk: Mancherlei Spruch verstärkt sich (bisweilen aufs Fatalste), andere zeigen kaum oder keinerlei Wirkung. Es ist aber kaum abzusehen, wann ein Spruch nicht in den bekannten Weisen zum Tragen kommt. Was bei dem einen Necker völlig versagt, kann er beim anderen durchaus das erwünschte (oder auch ein entgegengesetztes) Resultat zeigen.

Unbestritten ist ihre enge Bindung an die silberne Scheibe des Madamals; und es wird immer wieder von gefangenen Neckern berichtet, die in Vollmondnächten zu Berserkern wurden und ihren Herren zerrissen haben. In Neumondnächten mag es sein, dass ein Meermensch körperlos wird. Dann soll sich sein Fleisch verflüchtigen, gerade so wie bei seinem Tod. Nur der Geist soll dann am Orte bleiben und dort auch noch etwa Magie wirken können. Am darauf folgenden Tag soll der Körper sich dann von selbst wieder herstellen können. Nicht zuletzt verfügen einige Necker über die zauberische Fähigkeit, einem Landbewohner das Atmen von Wasser zu gewähren.

Necker und Nixen im Spiel

Ebenso fremd und gefahrenvoll wie der Ozean selbst sollte auch die Begegnung mit einem Necker oder einer Nixe sein. Genauso

fremd wie der Necker dem Menschen (Elf, Zwerg etc.) ist dieser dem Meeresbewohner. Versetzen Sie sich in die Lage des Neckers, um ihn darzustellen: Was denkt er über die Menschen, die ihm begegnen; was mögen das für Kreaturen sein, die auf dem Trockenen leben, ihre raue Haut mit seltsamen Hüllen bedecken, Dinge essen, die durch Feuer verunreinigt wurden oder schwere, harte Gegenstände in der Luft schwenken?

Ein erster Kontakt mit dem Meeresvolk sollte nur zaghaft zustande kommen. Erinnern Sie die Spielercharaktere gegebenenfalls auch daran, dass sie hier vielleicht mit einem leibhaftigen Boten des Meeresgottes zusammen treffen. Vielleicht hat der ein oder andere Spieler sogar davon gehört, dass Necker im Jahre 1017 BF das Efferd-Horn zu Rethis überbrachten, ein Artefakt, das eine große Waffe im Kampf gegen charyptide Scheußlichkeiten wie die Dämonenarchen der Blutigen See ist.

Der Kontakt mit Wasserwesen ist naturgemäß schwierig, da die wenigsten Helden gute Taucher sind oder über die Möglichkeit verfügen, unter Wasser zu atmen oder zu kommunizieren. Dennoch bietet der 'Ausflug in die Tiefe' einen interessanten Ansatz, eine neue Seite der Welt zu entdecken. Weitere Hinweise dazu finden Sie im untenstehenden Kasten sowie in dem in Zukunft erscheinenden Hintergrundband zu den aventurischen Meeren.

»Aus jenem Jahr 760 BF berichtet die Havena Fanfare, dass vier Fischer aus Fischerort einem Seelenheiler übergeben wurden. Einer von ihnen, ein Mann namens Duhlen, ruderte am letzten Wassertag bei Wiedergeborener Mada hinaus ins Meer, um seine Netze auszuwerfen. Als er sie Stunden später wieder einzog, soll ein Fischmensch, im Volksmund nach ihrem 'Entdecker' Necker genannt, darin gefangen gewesen sein. Auch wenn diese Fischmenschen bereits seit einiger Zeit Gegenstand von Schauermärchen und Gruselgeschichten sind, so war doch Duhlen ist der erste, der ein solches Wesen gefangen haben will.

Als er und drei andere einfältige Fischer das Wesen in seinen Keller einsperrten und nach einem Käufer für den vermeintlich kostbaren Fang suchten, gerieten sie an die Stadtgarde. Bei einer Durchsuchung des Fischer-Hauses fand diese bis auf einen Bottich, in dem der Gefangene gelegen haben soll, allerdings nichts. Auf Befragen gaben die Männer an, dass der Necker mit den Tagen durchsichtig wurde und schließlich völlig unsichtbar war. Dies ist nicht der einzige Bericht vom geheimnisvollen verschwinden eines Meermenschen: Auch vom Verschwinden bei Mondlicht, der Entrückung zu einem Mondlicht-Strahl, der Auflösung zu Meeresschaum oder Salzwasser wird berichtet.«

—Betrachtungen der See, *unvollendetes Manuskript im Havener Efferd-Tempel, 820 BF*

Menschen und Necker

Necker gelten im Volksglauben als Kinder des Efferd, die ihm lieb und teuer sind. Wenn die Meerwesen aber von Menschenhand gequält und missbraucht werden, so heißt es, dann werde der Zorn des Gottes Havena unweigerlich aufs Neue treffen und kein Sterblicher zur Strafe für den Frevel lebend davonkommen. Dann werde Efferd die Stadt endgültig in sein Reich verwandeln, auf dass auch kein Mensch mehr je dort leben könne. Ein Großteil der Angehörigen von *Efferds Vergeltung*, einer Gruppe, die sich die Befreiung der Necker zum Ziel gemacht hat, ist der Überzeugung, dass allein die Befreiung der Necker vor Efferds Zorn schützen könne.

Etliche Bürger glauben fest, dass es sich bei den Ozeaniden um die fleischgewordenen Seelen all jener handelt, die bei der Katastrophe ertranken, die Havena um Jahr 702 BF ereilte (siehe Seite 19), aber als Geister in der Welt verblieben sind, um die Menschen an die damaligen Ereignisse zu gemahnen. In ihrer Überzeugung gilt die Nähe dieser Geister als böses Omen: Jeder, der Meermenschen in die Stadt schaffe, habe ein Interesse an deren Untergang und sei im Namen der Zwölfe zu bestrafen. Denn es heißt auch, wenn es einmal mehr Necker als Menschen in Havenas Straßen gäbe, werde ein großes Unglück über die Stadt hereinbrechen.

Trotz fürstlichem Verbot der Sklaverei gibt es noch Unbelehrbare, die einen Necker als Bereicherung ihres Haushaltes ansehen, und in den Sklavenhalterstädten des Südens erzielen Necker-Sklaven sogar enorme Preise. Im windhagschen Kellun gab es sogar Versuche, einige Necker unter magischer Beeinflussung zu Kämpfern auszubilden. Man hat sich indes davon abgewandt, sind die Meeresmenschen vom Charakter doch allzu friedlich und unstet.

Da seltene Ingredienzien wie Neckertränen, -haare, -gesang oder der Meerschaum toter Necker in der Alchimie Verwendung finden, werden die Wasserkinder wohl auch in Zukunft der Verfolgung durch die Menschen ausgesetzt sein.

Ein Reich unter Wasser – Tipps für den Spielleiter

Necker, Nixen, Meermenschen: Begegnungen mit Wasserwesen

Die meisten Völker Aventuriens leben auf dem Festland. Wenn Ihre Helden wundersame Abenteuer in den Ländern am Großen Fluss erleben, kann es jedoch leicht passieren, dass sie mit Wesen zusammentreffen, die im Wasser leben. Dies ist nichts Alltägliches. Lassen Sie Ihre Helden spüren, dass Wasserwesen anders und fremdartig sind: Necker und Nixen sind nicht einfach Menschen, die unter Wasser atmen können.

So wie Efferd launenhaft und aufbrausend ist, so sind auch die Bewohner seines Elements selten sanfte Gemüter. Sie sind es nicht gewohnt, sich zurückzuhalten, und lassen ihren Gefühlen freien Lauf, was bei Menschen oft unverständliche Reaktionen hervorruft. Ein Necker mag jederzeit einen plötzlichen Freudentanz aufführen, wenn er einen besonders farbenprächtigen Fisch sieht, eine Nixe aus Freude dem ihr am nächsten stehenden Wesen einen feuchten Kuss aufdrücken. Beim ersten Anzeichen von Gefahr werden sie sich hingegen nach einer Fluchtmöglichkeit umsehen oder sich nach einem lauten Wort eines Menschen verstecken, selbst wenn es nicht ihnen galt. Doch sollte man nicht den Fehler begehen, die Kinder Efferds für feige zu halten. Wenn es notwendig ist, gehen sie zum Äußersten und können sich an Mut mit jedem anderen messen. Auch hier zeigt sich ihr Überschwang, ihr Ungestüm: Wen die Wassermenschen als Feind ausgemacht haben, den verfolgen und jagen sie mit Unerbittlichkeit. Nicht umsonst sind Necker für ihre Zornesausbrüche, den so genannten Neckerrausch, berüchtigt.

Der Übermut der Wasserwesen geht einher mit fehlender Geduld. Sie leben im Jetzt und haben nichts für langfristige Pläne übrig. Keine Nixe wird je die Stirn runzeln, sondern ihre Zeit mit Schönerem verbringen. Doch wie so oft gibt es von der Regel Ausnahmen: Die Schildner philosophieren oft und gern über die Beschaffenheit der Welt und gelten als ausnehmend weise. Doch sie halten sich von den übrigen Völkern fern und suchen nur selten ihren Kontakt. Die Aufmerksamkeit eines Schildners zu erlangen ist eine große Auszeichnung, denn nur Wenige werden von ihnen als weise und somit einer Unterhaltung würdig befunden.

Das Leben im Wasser bringt viele Unterschiede zu dem an Land mit sich. Feuer existiert nicht in Efferds Reich; und für Wasserwesen ist es im besten Falle Quell von Rätseln, im schlimmsten Fall eine entsetzliche Bedrohung. Begriffe und Redewendungen, die mit Feuer und dergleichen zu tun haben (etwa hitzköpfig, Feuer und Flamme sein und so weiter), sind Wasserbewohner unverständlich. Im Gegenzug ist ihre eigene Begriffswelt stark vom Wasser geprägt: Hier unten ist man 'wirbeltrüb', wenn man seine Gefühle verbirgt, besie-

gelt Versprechen nicht per Hand-, sondern per Flossenschlag und kennt den Schlaf als das 'kleine Kalt'. Wasserbewohner unterscheiden zudem unzählige Schattierungen der Farbe 'blau': von 'sommerblau' über 'aquamarin' bis hin zu 'blauwolkig' und der Farbe von 'Flussvaterhaar'.

Unter Wasser beweisen Wasserwesen eine Eleganz, von der ein schwimmender Mensch nur träumen kann. An Land sind sie dagegen schwerfällig und verletzlich. Kaum ein Wasserwesen wird sich freiwillig weit vom Ufer entfernen, und das geringste Anzeichen einer Bedrohung reicht oftmals aus, um es zur Flucht ins Wasser zu bewegen. Die Möglichkeit, zu Lande gefangen genommen zu werden, birgt für Wasserwesen einen ungeahnten Schrecken, der im Einmauern eines Menschen bei lebendigem Leib nur eine ungenügende Entsprechung findet.

Helden unter Wasser

Wenn Ihre Helden sich unter Wasser begeben, um in Efferds Reich mit Wasserwesen in Kontakt zu treten, tauchen sie buchstäblich in eine andere Welt ein. Da ist zunächst die Kälte: Wer taucht, merkt, dass das Wasser immer kälter wird, je weiter es von den wärmenden Strahlen der Praiosscheibe entfernt ist. Wer zu lange schwimmt, kühlt aus und wird irgendwann erfrieren.

Unter Wasser bietet sich dem Betrachter eine Welt aus Blautönen und fließender Bewegung dar, aus perlenkettengleichen Luftblasen und einem Halo aus Licht, wo die Sonne durch die Wellen hindurch zu sehen ist. In klarem Wasser ist die Sicht selbst dicht unter der Oberfläche auf ein gutes Dutzend Schritt beschränkt; was weiter entfernt ist, verschwimmt im Blau. In besonders trübem Wasser hingegen sieht man oft nicht einmal die Hand vor Augen.

Helden haben keine Kiemen, und bevor sie sich daran machen, mehr als nur eine Stippvisite in Efferds Reich zu machen, müssen sie das Problem der Atmung bewältigen. Aventuriens Völker kennen verschiedene Lösungen: Die Elfen besitzen den Zauber WASSERATEM, der ihnen das Atmen im Wasser ermöglicht. Die Waldmenschen der Haipu nehmen hingegen die Knospen der Kajubo-Pflanze (siehe auch **ZBA 244**) ein, woraufhin sie scheinbar endlos nach Austern und Schwämmen tauchen können. Unter Alchimisten wird immer wieder von 'Purpurwasser' (siehe auch **SRD 104**) gemunkelt, einem verloren gegangenen Elixier, bei dessen Einnahme ein Mensch für lange Zeit keinen Atem zu holen braucht. Bekannter ist hingegen 'Wasserodem', das in der Wirkungsweise Purpurwasser gleicht, jedoch nur weitaus kürzere Tauchgänge erlaubt. Die ungewöhnlichste Art, das nasse Element zu bereisen, erfand schließlich der Mechanicus Leonardo in Havena: Er baute vor mehr als 20 Jahren den *Tiefensucher*, einen Katamaran, der eine Taucherglocke trägt, eine gläserne Konstruktion, die es mehreren Personen ermöglicht, sich in ihr atmend unter Wasser zu begeben.

Unter Wasser gibt es kein Oben und Unten; der Taucher entwindet sich scheinbar Sumus Griff. Gefahr droht, wenn ihm die Orientierung verloren geht und er den Weg zur Oberfläche nicht mehr findet. Als Lichtquelle kann ein entsprechend großer Gwen-Petryl-Stein dienen, ein FLIM FLAM oder die *Ewige Flamme* eines Magierstabs (diese unter Wasser zu aktivieren kostet jedoch 3 AsP).

Generell sind alle *Schwimmen*-Proben um die doppelte BE erschwert. Attacken und Paraden werden mit einem Malus von je +6 belegt, der jedoch nicht für Wasserwesen und Kämpfer mit der SF *Unterwasserkampf* zum Tragen kommt. Sämtliche Waffen mit Ausnahmen von Dolchen, Speeren und Ringen-Griffen lassen sich nur erschwert oder gar nicht einsetzen; ähnliches gilt für Kampfmanöver (**MBK 35**). Auch der Einsatz von Schilden verbietet sich von selbst. Verletzungen im Salzwasser sind besonders schmerzhaft und erzeugen einen SP zusätzlich. Weiterführende Regeln zum Schwimmen, Tauchen und Ertrinken finden Sie in den **Basisregeln** auf den Seiten 113 und 117.

Da sie unter Wasser nicht sprechen können, müssen die Helden einen anderen Weg finden, miteinander zu kommunizieren. Handzeichen eignen sich gut dafür, doch mit ihnen können nur einfache Sachverhalte ausgedrückt werden. Lassen Sie die Spieler die Handbewegungen vormachen oder verlangen Sie Klugheits-Proben. Atak kann, wenn auch eingeschränkt, weiterhelfen. Eine weitere Möglichkeit der Verständigung ist Telepathie, wie sie beispielsweise die Necker beherrschen.

Allgemein ist die Wirkung von Magie unter Wasser nicht beeinträchtigt. Zauberproben sind jedoch erschwert, wenn sie eine gesprochene Formel enthalten. Auch komplizierte Handbewegungen können einen weiteren Malus von +1 mit sich bringen. Zauber mit dem Merkmal *Elementar (Feuer)* sind auch erschwert, ihre Wirkung meist eingeschränkt. Einige Zauber, etwa der VISIBILI, wirken im Wasser anders, andere wie NEBELWAND oder IGNISPHAERO funktionieren gar nicht.

Das Wasser ist Efferds Reich, und so wundert es kaum, dass Efferd-Geweihte darin buchstäblich in ihrem Element sind. Demzufolge sind ihre Liturgien unter Wasser erleichtert, die von Swafnir-Geweihten ebenso. Anders ergeht es den Geweihten von Ingerimm/Angrosch, genauso wie Praios-Geweihte sich in der Licht schluckenden Dunkelheit des Meeresgrundes fern ihres Gottes fühlen.

Berühmte und berüchtigte Personen

Persönlichkeiten Albernias

Die Königsfamilie

Invher ni Bennain, Königin Albernias

Die zweitgeborene Tochter von Fürst Cuanu ui Bennain und Fürstin Idra Bennain von Elenvina fühlte sich eigentlich zur Kirche Rondras berufen. Als ihre ältere Schwester Emer jedoch auf die Krone Albernias verzichtete, um sich mit Prinz Brin von Gareth zu vermählen, verließ Invher das Noviziat, um statt ihrer Göttin ihrem Land zu dienen, und stürzte sich in die Studien, um ihrem Land eine gute Herrscherin zu werden.

Doch die Jahre des Friedens in Albernia währten nicht lang, und Kronprinzessin Invher wurde durch schreckliche Ereignisse aus den Träumen der Jugend geweckt. Während Cuanu ui Bennain außer Landes war, raubte Invhers Tante Isora von Elenvina den albernischen Fürstenthron, eroberte Havena und den Palast und ließ Invher und ihren Bruder Ruadh während der zwei Jahre währenden Herrschaft im Fürstenpalast zu Havena gefangen halten.

Nach diesen einschneidenden Ereignissen durch die verhasste Tante schwor Invher sich selbst und den Göttern, ihr Land, ihre Familie und ihren Thron zu beschützen – koste es, was es wolle. Die engste Beziehung besitzt Invher zu ihrem jüngeren Bruder Ruadh, über den sie trotz seines lockeren Lebenswandels und seiner mangelnden Disziplin stets die schützende Hand hält.

Auf Verhandlungen ihrer Mutter Idra ging Invher den Traviabund mit dem Erbprinzen von Kuslik ein, Romin von Kuslik-Galahan, dem Sohn der machtvollen Fürstin von Kuslik. Diese Allianz sollte die beiden wichtigen Westhäfen im Meer der Sieben Winde enger verbinden – doch das Schicksal wollte es, dass Prinz Romin sein Erbe verlor, bevor er es antreten konnte – seine Mutter Kusmina von Kuslik-Galahan wurde in Kuslik entmachtet.

Im Jahre 1027 BF legte der als Held verehrte König Cuanu die Delphinkrone in Invhers Hände und zog sich vom Thron und aus der Welt zurück. Just in diesem Jahr verbreiteten Herzog Jast Gorsam von den Nordmarken und Isora von Elenvina Gerüchte, die Familie Bennain säße zu Unrecht auf dem Thron Albernias und müsse hinter der älteren Familie Ulaman zurücktreten, deren Erbin Isora von Elenvina sei. Diese Anschuldigungen kulminierten auf dem Reichskongress zu Elenvina, wo der Herzog zum Reichsregenten gewählt wurde und den Lehnseid Albernias forderte. Ganz ihrem Schwur gemäß, ihr Land und ihre Familie zu schützen, weigerte sich Invher ni Bennain, "einem Reich von Nordmärker Gnaden" die Treue zu schwören, so dass die albernische Delegation das Treffen unter dem Vorwurf des Reichsverrates verließ. Und obwohl Invhers Nichte, Kaiserin Rohaja von Gareth, die Reichsgeschäfte später vom Herzog der Nordmarken zurücknahm und die Herrschaft des Königshauses Bennain bekräftigte, ließ sich bezüglich des Reichsverrats Albernias keine Einigkeit erzielen.

Bereits früh galt Königin Invher als traditionsbewusst und als heimliche Verfechterin der Unabhängigkeit Albernias als eigenständiges Königreich. Kritiker werfen der stets im übermächtigen Schatten ihres Vaters Cuanu stehenden Königin hinter vorgehaltener Hand vor, dass die Ernennung von Jast Gorsam zum Regenten des Reiches nur ein willkommener Vorwand für den Reichsverrat war.

Während Teile des Adels Invhers nachdenkliches Wesen für Schwäche und Zögerlichkeit halten, glauben andere, die Königin plane nur weit voraus – weiter, als manch ungeduldiger Krieger ertragen könne. Im Volk sagt man Königin Invher nach, die Lüge von der Wahrheit unterscheiden zu können, während ihre Feinde behaupten, die Königin leide unter Verfolgungswahn und unterstelle anderen paranoide Intrigen und Verschwörungen. Die Königin ist längst Politikerin geworden, weiß sie doch, dass Kriege nicht nur auf dem Schlachtfeld gewonnen werden. Böse Zungen behaupten, kein Preis sei ihr zu hoch, um aus dem Schatten ihres Vaters herauszutreten – nicht einmal der Krieg gegen das Mittelreich.

Geboren: 3. Boron 997 BF
Größe: 1,79
Haarfarbe: dunkelbraun
Augenfarbe: braun
Kurzcharakteristik: meisterliche Herrscherin, kompetente Diplomatin
Herausragende Eigenschaften: KL 15, IN 16, CH 15
Herausragende Talente, SF: Etikette 12, Menschenkenntnis 15, Staatskunst 14
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: die von sich selbst und ihrem Weg überzeugte Herrscherin, die Helden als Boten, Gesandte und Spezialeinsatzgruppe anwerben kann. Alternativ kann Invher die Helden mit der Aufklärung einer wahren oder eingebildeten Intrige beauftragen.
Zitate:
"Es gibt eine Zeit der Diplomatie und eine Zeit der Waffen. Die Zeit der Diplomatie ist nun vorbei."
"Mein Vater hatte seine Schlachten zu schlagen. Ich werde die meinen schlagen, und die Götter und unsere Kinder werden darüber urteilen."

Romin Galahan von Kuslik, albernischer Prinzgemahl

Der einzige Sohn der 1019 BF gestürzten Fürstin Kusmina von Kuslik hat nie verwunden, dass seine Familie nach einem misslungenen Thronraub wegen Hochverrats unter Acht und Bann gestellt wurde und die umfangreichen Güter und Privilegien verlor. Bei Todesstrafe ist es ihm untersagt, ins Horasreich zurückzukehren, und doch hat er bereits ein Dutzend Versuche unternommen, sein Erbe mit List und Waffengewalt zurückzuerobern. Er lässt sich seinen Traum von Macht und Vergeltung ungern nehmen und ist zu fast jedem Bauernopfer bereit.

Jahrelang war er der Zankapfel, an dem die Familie Bennain fast zerbrach, da er wiederholt den Frieden verletzte, den Invhers Schwester Emer mit dem Horasreich geschlossen hatte. Seine Gemahlin hielt stets zu ihm, und Romin (geb. 987 BF) lohnte es ihr, indem er 1028 BF in der Stunde höchster Not seine Zelte vor Kuslik abbrach und an Invhers Seite eilte. In der gegenwärtigen Lage ist an einen großen Feldzug gen Süden nicht zu denken. Dennoch glaubt Romin fest daran, dass sein Sohn Finnian dereinst als König über Albernia und als Fürst über Kuslik herrschen wird. Da

er kein Mann des Wartens ist, macht er immer wieder durch tollkühne Vorstöße gegen Nostria, Windhag oder seine alte Heimat auf sich aufmerksam.

Obwohl "Erfolgreich wie Romin!" ein geflügeltes Scherzwort ist und der Prinz bei gescheiterten Unternehmungen regelmäßig Verarmte, Witwen und Waisen zurücklässt, steigt seine Beliebtheit beim einfachen Volk Yaquiriens und Albernias mit jedem Abenteuer: Die Bardengeschichten vom unrechtmäßig verbannten Prinzen, der heldenhaft für sein Erbe und die Freiheit (!) seiner Heimatstadt kämpft, sind weit verbreitet und verklären vielerorts den Machtkampf Romins, der so immer wieder neue begeisterte Anhänger findet.

Verwendung im Spiel: Prinz Romin beharrt auf dem, was er für sein Geburtsrecht hält – das macht ihn ebenso leicht zum Auftraggeber wie zum Gegner der Helden. Beispiele für waghalsige Unternehmungen, in deren Sog Ihre Helden hinein geraten können, finden Sie im **Aventurischen Boten 106.**

Ruadh vi Bennain, Prinz Albernias

Invhers jüngerer Bruder und drittes Kind König Cuanus von Albernia gab am Hof früh Anlass zur Sorge: Die magische Begabung Ruadhs gilt in Havena eher als Fluch denn als Segen. Durch der Vernachlässigung von Seiten seiner Eltern widmete sich der schöne Junge eher den angenehmen Seiten des Lebens – er gilt noch heute als Schwerenöter.

Doch Ruadhs Schlendrian hatte ein Ende, als man den Burschen an die harte Beilunker Magierakademie *Schwert und Stab* sandte. Der Disziplin und dem Schliff der harten Ausbildung an der kampforientierten Schule war Ruadh nicht gewachsen, und so erhielt er schließlich eine Vorladung zum Akademieleiter Saldor Foslarin. Angeblich zwang Ruadh zu seinem Schutz eine feeische Wesenheit herbei, die der Lehrmeister vernichtete. Nur seiner Herkunft verdankte es Ruadh, dass er an die Verwandlungs-Akademie zu Lowangen versetzt wurde, statt von der Ausbildung ausgeschlossen zu werden. Für Kampfmagier, die Weiße Gilde und Saldor Foslarin im Speziellen hält Ruadh seitdem seinen herablassenden Spott bereit. Die Fee jedoch soll den Prinzen mit einem Stigma gezeichnet haben: Pflanzen welken durch seine Berührung. Was bei noch in Sumu verwurzelten Bäumen, Büschen und Gräsern kaum Auswirkungen hat, zeigt sich bei geschnittenen Blumen, frischen Kräutern und jungem Gemüse umso deutlicher.

Vermutlich aus der gemeinsamen Gefangenschaft in der Gewalt ihrer Tante Isora resultiert eine enge Verbindung Ruadhs mit seiner königlichen Schwester Invher. Beide sind seit Beginn des Krieges noch näher zusammengerückt, und Invhers Schutz ist es zu verdanken, dass der bei Adel und Offiziellen verschriene Magier trotzdem mit Respekt behandelt wird. Der 'Schöne Prinz' dient Königin Invher bei Hof und im Krieg bisweilen als Auge und Ohr. In Katzengestalt belauscht er Gerüchte und Absprachen, in Falkengestalt kundschaftet er Freund und Feind aus. Leider kann Ruadh als in Kampf und Krieg Ungeschulter die Risiken einer Schlacht nicht gut abschätzen und begibt sich oft in Gefahr. Und für eine rahjagefällige Begegnung ist die Pflicht schon mal schnell vergessen – denn mit Disziplin und Zuverlässigkeit hielt der Prinz es noch nie so genau.

Geboren: 998 BF
Größe: 1,83
Haarfarbe: blond
Augenfarbe: blau
Kurzcharakteristik: meisterlicher Verwandlungszauberer und Liebhaber, unterdurchschnittlicher Magier
Herausragende Eigenschaften: CH 16, Herausragendes Aussehen, Feen-Stigma (Pflanzen verwelken)
Herausragende Talente: Betören 16, Etikette 13
Herausragende Zauber: Adlerschwinge (Falke, Otter, Katze) 9–15, Attributo 7, Visibili 9
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Ruadh mischt sich gerne unter das Volk – besonders, wenn er Hilfe für das Königshaus in einem prekären Fall oder eine Liebschaft sucht. Darüber hinaus riskiert Ruadh beim Auskundschaften gegnerischer Heerhaufen oft zu viel, so dass er schon mal ohne Astralenergie nackt hinter feindlichen Linien festsitzen oder gar in Gefangenschaft geraten kann.
Zitat: "Der Krieg kann warten. Frau Rahja hingegen lebt im Augenblick."

Weitere Bennains

Trotz seiner jungen Jahre (geb. am 29. Praios 1021 BF) merkt man deutlich, dass der nachdenkliche **Finnian Galahan ui Bennain, Kronprinz Albernias,** nach seiner Mutter Invher kommt. Durch die Schwermut König Cuanus stark geprägt, widmet sich der braunhaarige Thronfolger eher dem Studium hesindianischen Wissens als den Schwertlektionen der Dämonenschlacht-Veteranen. Finnian ui Bennain hat seinen eigenen Kopf. Dies äußert sich unter anderem darin, dass er viel Zeit mit der *Blauen Frau* Bori-Shan verbringt, wenn er seinen Erziehern entfliehen kann. Jüngst kam er mit einer feeisch anmutenden blauen Gesichtszeichnung in den Palast zurück, die sich nicht mehr entfernen lässt. Und schon kursieren die ersten Gerüchte, der Prinz habe Visionen und sei mit dem Fluch Madas geschlagen.

Die zweitgeborene Prinzessin Albernias, **Branwyn Galahan ni Bennain**, ist noch zu jung (geb. 17. Rahja 1023 BF), um ihren Weg vorherbestimmen zu wollen, doch zeigt sich in ihr bereits der in der Familie vererbten Starrsinn der Bennains. Schleier umgeben allein die Nacht von Branwyns Geburt: Keine Amme, kein Heiler, kein Hofstaat, sondern nur eine verhüllte Gestalt, um die sich viele Gerüchte und Mutmaßungen ranken, scheint bei der Entbindung der Königin anwesend gewesen zu sein.

Das jüngste von König Cuanus Geschwistern, **Efferdan ui Bennain**, Prinz Albernias und Hüter des Zirkels, wirkt selbst Mitte Vierzig (geb. 984 BF) noch wie Anfang Dreißig. Der ruhige und zurückgezogen lebende Prinz heiratete nie und widmete sich lange seinen Studien über Meerespflanzen und -kreaturen. Im Jahr 1022 soll er angeblich von Efferd persönlich Noviziat, Weihe und Erhabenenwürde gleichzeitig erhalten haben, und seitdem steht er dem Zirkel von Wind und Wogen vor.

Cuanu ui Bennain (geb. 957 BF), der ehemalige König von Albernia, ist Kopf des *Bundes der Bewahrer der Neun Splitter Siebenstreichs* auf der Vulkaninsel Ceâlan im Neunaugensee. Seine zahlreichen Taten sind im Geschichtskapitel ab Seite 21 nachzulesen.

Emer ni Bennain von Gareth (geb. 985 BF), ehemalige Regentin des Mittelreiches, ist Königin Invhers ältere Schwester und hätte den Thron Albernias geerbt, hätte sie sich nicht für Prinz Brin von Gareth und das Reich entschieden. Einige Jahre führte Emer das Mittelreich durch schwierige Zeiten; seit der Schlacht in den Wolken gilt die Mutter der neuen Kaiserin Rohaja von Gareth als verschollen – auch wenn Gerüchte nicht verstummen wollen, sie befände sich in Warunk in Gefangenschaft.

Rohaja und Yppolita von Gareth (geb. 26 Rahja 1008 BF), erstere Kaiserin des Mittelreiches, zweitere ihre Zwillingsschwester, sind als Töchter Emer ni Bennains von albernischer Abstammung und Nichten Königin Invhers. Die Verwandtschaft zwischen Königin Invher und Kaiserin Rohaja macht die komplizierten Beziehungen zwischen dem Reich und dem abtrünnigen Albernia jedoch nicht leichter.

Aedan ui Bennain (geb. 996 BF), ein Vetter Königin Invhers und Kanzler des Königreichs, ist das militärische Organisationstalent hinter der Königin und sorgt für steten Nachschub an Vorräten, Waffen und Ausrüstung. Darüber

Die albernischen Grafen

Gräfin Maelwyn Stepahan ä.H. von Bredenhag, Schwester des Corrin Stepahan, Familienoberhaupt der uralten albernischen Familie, wurde 981 BF auf Burg Draustein geboren. Die kräftige, rothaarige Adlige kämpft nach dem Fall Drausteins aus rondrianischem Stolz und Lust an der Meisterschaft im Schwertkampf gegen die Nordmärker und beeindruckte Königin Invher dabei so sehr, dass sie mit der Grafen- und Baronskrone zu Bredenhag belehnt wurde. Den gleichen Titel, nur auf Nordmärker Seite, trägt ihr Erzfeind Jast Irian von Crumold, gegen den sie schon zwei unentschiedene Duelle ausfocht. Beim Kampf gegen seine Streiter schont sie ihre eigenen Kämpfer nur wenig: Persönliche Ehre und die der Familie sind in ihren Augen bedeutender als Verluste unter den Bauern.
Die verschiedenen Zweige der Stepahans sähe sie gerne unter sich vereint. Seit ihr ein Druide vorausgesagt hat, sie würde einen "silbern gleißenden Hirschenhelm" finden, der sie und ihr Haus unbezwingbar macht, versucht sie, lesen zu lernen, alte Pergamente zu studieren und Bardengeschichten über so einen Helm zu finden.
Der Graf von Winhall, **Bragon Fenwasian** (geb. 990 BF), regiert die Grafschaft von der Feste Weyringen aus, dem Stammsitz der Familie Fenwasian in Ortis. Seine Bemühungen gelten der Verständigung der alten Häuser, vor allem natürlich dem Haus Fenwasian, und den alten Sitten. Gemäß ihrem Wahlspruch: »Für die Freiheit Albernias streiten und siegen wir« haben Bragon und Königin Invher die gleichen Interessen. Wie seine Familie seit Generationen soll Bragon der Fee Farindel mit Leib und Seele verpflichtet sein, und seine Entscheidungen folgen eher den Traditionen dieses Bündnisses als der Not seiner menschlichen Untertanen.
Als Oberhaupt der *Ritter der schwarzen Distel* (siehe Seite 38) ist der Graf ein guter Krieger und ein edler Mann mit gewelltem blonden Haar, das ihm bis auf den Rücken reicht. Düstere, alte Augen lassen den charismatischen Baron etwas fremdartig erscheinen. Er gibt sich meist schweigsam, versteht aber in politischen Verhandlungen hart zu diskutieren. Bei seinen Untertanen gilt er als hart oder sogar grausam, wenn er einen Frevel gegen den Wald sühnt, mitunter aber auch seltsam, wenn er Leute sucht, die ihn bei den kuriosesten Unternehmungen unterstützen sollen.
Der eher kleine und schnell kämpfende Haudegen **Graf Cullyn ui Niamad von Abagund** aus dem königstreuen Haus Niamad (geb. 989 BF) macht als 'Räubergraf' von sich reden, der sich im Gundelwald an die Spitze eines Haufens Aufständischer gesetzt hat. Er nimmt sich für seinen Kampf für die Freiheit Albernias alles, was er braucht – von den Nordmärkern, aber auch von den Alberniern. Mit großem Standesbewusstsein gesegnet, will er nicht, dass sich Bauern und Adlige – nur wegen einer "läppischen Provinzfehde" – im Kampf zu sehr verbrüdern, und bewahrt die alte Hierarchie und höfische Form auch unter den Aufständischen.
Die Nordmärker jagen ihn als Verbrecher, der Überfälle aus dem Hinterhalt unternimmt. Für einen offenen Kampf ist Cullyn zu listig. Und sein Erfolg gibt ihm Recht: Um den Gundelwald macht jeder feindliche Soldat einen Bogen. Bis hoch nach Bredenhag ist jeder Steuereintreiber der Besatzer auf der Hut vor ihm. Wenn jedoch ein von seinen ausgiebigen 'Requirierungen' verprellter Albernier die Wege zu seinen Verstecken verrät, könnten die Tage des Räubergrafs gezählt sein. (Weiteres zu Graf Cullyn siehe Seite 39.)

hinaus verwaltet er die Grafschaft *Großer Fluss*, bis diese von Invher neu belehnt wird.
Die uralte **Perainelieb Dianasde Bennain** (geboren 951 BF), Cuanus Tante und eine Schwester Fürst Halmans, ist eine Bettelschwester der Peraine, die bescheiden in einem Zimmer am Gesinde-Trakt des albernischen Königspalastes lebt. Sie ist die treibende Kraft hinter der Unterstützung des Siechenhauses durch das Königshaus und geißelt in ihren Reden oft die Dekadenz und Selbstgefälligkeit des Adels. Sie ist im Volk hoch verehrt.
Padraig und Padraigin Bennain (geboren 992 BF) sind Zwillinge – uneheliche Kinder Cuanus. Beide stehen der Phex-Kirche nahe, verbringen ihre Zeit jedoch meist in ihrer Baronie Fairnhain. Eigentlich pflegten sie ein gutes Verhältnis zu den ehelichen Geschwistern, doch der Konflikt mit dem Reich hat zu einer Entfremdung geführt.
Die Königinmutter **Idra ni Bennain** (geboren 966 BF) ist nun Baronin von Elenvina (siehe Seite 183).

Der Adel Albernias

Franka Salva Galahan von Honingen, Anführerin der *Blauen Füchse*

Franka Salva Galahan, die Tochter von Gwen Cebir Galahan und der Halbelfe Aneste Falkenwind, übernahm schon in jungen Jahren die Regentschaft über die Landgrafschaft Honingen. In mehr als 30 Götterläufen sorgte sie für Frieden, Wohlstand und Stabilität in der Region und war als Herrscherin beliebt. Ihre Treue zur albernischen Königsfamilie und zum Reiche Rauls wurde von niemandem angezweifelt. Vor dem Unabhängigkeitskrieg Albernias war sie als bekannte Turnierkämpferin mit Rapier und Bogen sowie als Sammlerin und Liebhaberin wertvoller Kunstgüter bekannt.
Zwischen der Liebe zum Reich und der Liebe zu ihrer albernischen Heimat fühlt sie sich zerrissen. Sie entschied sich letztendlich, dass nur ein geeinigtes Albernia auf lange Sicht ins Reich zurückkehren kann. So führt die Gräfin schweren Herzens einen Widerstandskrieg gegen die Besetzer der Grafschaft Honingen und ist zur Galionsfigur des ganzen Aufstands geworden. 'Königin der Vogelfreien' nennt man sie. Gelegentlich und mit wenig Erfolg versucht sie, geheime Diplomatie mit Kaiserin Rohaja und großen Fürsten des Reiches aufzunehmen, um die Besatzung zu einem Ende zu bringen. Franka, deren Alter unbestimmbar scheint, ist schlank wie ein Reh, hat rotblondes Haar und blaue Augen. Die unter Acht gestellte Gräfin trägt als Leitfigur der *Blauen Füchse* zumeist enge blaue Bauschkleidung und ein auelfisch anmutendes Rapier. Seit dem Massaker von Calladûn (siehe S. 24), das die Nordmärker mit wahllosen Hinrichtungen Unschuldiger beantworteten, versucht Franka, unnötiges Blutvergießen zu vermeiden. Manche der *Blauen Füchse* halten das jedoch für zu weich und leisten sich immer wieder Eigenmächtigkeiten. Während ihr Sohn **Annlir** als Großkapitän die Flussgaleeren-Flotte befehligt, hat sich Frankas Gemahl **Aisco von Luring** von der Gräfin abgewandt und schimpft am Hofe zu Elenvina über ihre "Räubereien". **Rhiannon Igraine Galahan** (geb. 1002 BF), die Tochter Frankas, residiert nach Beendigung ihrer Ausbildung bei der Honinger Gardeoffiziersschule auf Burg Feenquell am Hofe Königin Invhers. Die Gerüchte wollen nicht verstummen, Franka habe seit kurzem einen Geliebten unter den Honingern – jemanden, bei dem es Grifo von Streitzig (siehe Seite 40) gar nicht erwarten kann, ihn aufzuspüren und gegen die Renegatenanführerin zu benutzen.

Geboren: 972 BF *Größe:* 1,74
Haarfarbe: rotblond *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: meisterliche Kämpferin und Landesherrin, kompetente Anführerin von Widerständlern, meisterliche Kunstkennerin
Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 15, CH 15
Herausragende Talente und SF: Schusswaffen 17, Fechtwaffen (Rapier) 15, Staatskunst 14, Etikette 12, Lanzenreiten 13, Todesstoß, Klingensturm
Beziehungen: gering unter Nordmärkern, groß unter Alberniern
Finanzkraft: hinlänglich
Verwendung im Spiel: Als Anführerin der Renegaten in Honingen benötigt Franka die Hilfe

von Abenteurern für Information- und Kurieraufträge.
Zitat: "Denn das Land kann nur blühen, wenn der Mensch Muße hat zu säen."

Admiral Rateral Bedwyr Sanin (Rateral XIII.)

Admiral Rateral (geboren 986 BF) ist der Sohn von Admiral Rateral XII. (siehe **GA 249**) und steht ganz in der legendären Tradition der Familie Sanin, deren Familienmitglied Rateral Sanin I. im Auftrag des bosparanischen Reiches zu den ersten Entdeckern der Mündung des Großen Flusses gezählt hat. Der Herr der Seefreiherrschaft von Ila und Eiras wurde von Königin Invher zum Oberbefehlshaber der albernischen Flotte ernannt. Wie seine Ahnen ist der groß gewachsene und schon früh ergraute Admiral mit dem gepflegten Vollbart ein brillanter Seemann und kompetenter Befehlshaber, der jede Bucht, jede Klippe und den Lauf der Gezeiten Albernias zu kennen scheint. Umsichtig betreibt er den Aufbau der albernischen Seestreitkräfte und bemüht sich um die Neutralität des Hauses Sanin. Meist findet man Rateral an Bord der Schivone *Wappen von Havena*, seinem Flagschiff, oder in der Admiralität im Kriegshafen Havenas. Der stolze Vater zweier Töchter ist selten auf seiner Burg anzutreffen und kann sich nur noch selten um seine Werft kümmern.
Verwendung im Spiel: Als Admiral Albernias ist Rateral für den Aufbau und Unterhalt der Flotte zuständig. Für besondere Unternehmungen wie Expeditionen, Kaperfahrten und Piratenjagd sucht er mutige Abenteurer, die das Meer nicht fürchten.

Großkapitän Annlir Anneirin Galahan

Der Sohn Gräfin Franka Salva Galahans wurde im Jahre 994 BF auf Schloss Honingen geboren. Nur Annlirs Mutter weiß, dass nicht ihr Ehemann, sondern Raidri Conchobair der Vater ist. Wie seine Mutter ist der rotblonde Annlir von schlanker Statur, zeigt aber sonst kaum noch Anzeichen des elfischen Erbes. In der Seekadettenschule zu Havena wurde er zum Seestabsoffizier ausgebildet. Nachdem Annlir von seinem Onkel Radulf Eran Galahan mittels einer Intrige um die Krone der Markgrafschaft Windhag und den Oberbefehl über die Westflotte des Mittelreiches gebracht wurde, übernahm er nach der Unabhängigkeit Albernias das Kommando über die albernischen Fluss-Flottillen. Seitdem unterstützt der zum Großkapitän beförderte Offizier den Kampf der Streiter Albernias gegen die Nordmärker.
Mit Admiral Sanin verbindet ihn ein anhaltender Streit um die verfügbaren Mittel für die Flotte. Auch sonst können sich die beiden Männer nicht ausstehen, zumal Annlirs seemännische Fähigkeiten höher einzuschätzen sind als die des Admirals, was aber nur wenig Anerkennung findet. Der öffentliche Vorwurf von Admiral Sanin, dass der Großkapitän seine eigenen Interessen über das Wohl Albernias stellt und nicht von einem gemeinen Flusspiraten zu unterscheiden sei, hat zu einer andauernden Fehde zwischen den beiden Seeoffizieren geführt.
Verwendung im Spiel: Neben der Piratentätigkeit gehören die Versorgung der albernischen Truppen und Freischärler, die Überwachung des Großen Flusses und die Jagd auf Flusspiraten zu Annlirs Aufgaben. Er heuert insbesondere für Informationssuche und Erkundungsaufträge auch Abenteurer an.

Aillil Andara Galahan, Comtessa von Honingen und mehrfache Geliebte der Göttin

Die charmante und wunderschöne zweite (aber uneheliche) Tochter von Gwen Cebir Galahan mit einer temperamentvollen Südländerin galt schon in jungen Jahren als 'unkonventionell'. Rahjaische Skandale und ausschweifende Festivitäten jagten einander, und man sagt, sie habe selbst für einen adligen Bastard einen sehr 'rustikalen' Appetit. Mehrfach zeigte sie sich sogar als 'Gefangene Rahja' in den Frühlingsfestlichkeiten des Honinger Volkes (siehe Seite 55).
Auch wenn die von ihrem Vater früh anerkannte Aillil nicht das auelfische Erbe ihrer legitimen Schwester teilt, erkennt man im Hang zum schönen Lebenswandel doch die Verwandtschaft: Kunstsinn, Festlichkeiten und der Hang zum Schönen und Angenehmen zeichnen die nach horasischem Vorbild in Honingen 'Comtessa' genannte Aillil aus. So manche abgelegte Liebschaft würde sie allerdings eher als selbstverliebt oder genusssüchtig bezeichnen.
Doch Aillils Leben wandelte sich, als sie auf dem Heimweg von einem Besuch bei der entfernten Base der Galahans, Fürstin Kusmina von Kuslik, im Efferd des Jahres 1019 BF als politische Geisel auf eine Zyklopeninsel entführt wurde. Je nach politischer Einstellung wird dies Kaiserin Amene-Horas oder den Al'Anfanern zugeschrieben. Nach eigenen Worten wurde Aillil von Rahja erwählt, als sie als einzige Überlebende auf der Heimfahrt einen Sturm überlebte: Ein riesiges Seerosenblatt trug sie sicher an den Strand von Dubar, nicht weit vom dortigen Rahja-Kloster entfernt.
Nachdem Aillil hier der Göttin geweiht wurde, kehrte sie am 1. Rahja 1021 BF nach Belhanka zurück und nahm am Fest der Freuden teil. Zur allgemeinen Überraschung wurde sie zur Geliebten der Göttin gewählt – und dieses erste Mal blieb nicht das letzte. Ihre Amtszeiten nutzte Aillil zum Aufbau von Beziehungen über den ganzen Kontinent. Neben dem Wohl der Kirche verfolgt sie dabei hauptsächlich das eigene, denn die wunderschöne Geweihte weiß Annehmlichkeiten und Genuss fast zu sehr zu schätzen.
Dabei ist sie sich aber nicht zu schade, für ihre Schwester, die Gräfin von Honingen, als angeblich neutrale Vermittlerin auch die eine oder andere Botschaft zu den Renegaten in das besetzte Honingen oder zurück nach Havena zu tragen. Denn obwohl eine Geweihte über alle Zweifel erhaben ist, ist Aillil in dem Konflikt mit dem Reich alles andere als neutral.
Daher weilt sie seit einiger Zeit wieder in Albernia und ist meistens im Havener Rahja-Tempel zu finden.
Verwendung im Spiel: Aillil hat vielfältige Beziehungen zu Tempeln der Rahja, und die Zei-

Anführer und Waffenträger – Weitere Persönlichkeiten im albernischen Krieg

Aufständische Albernier: Ritter *Albor von Hohenfels*, ein desillusionierter Maraskan-Veteran ist ein Anführer der Blauen Füchse und will die Nordmärker mit aller blutigen Härte treffen. Der Bredenhager Bauer *Aethelred* führt hingegen unerkannt eine schnell zuschlagende Gruppe Aufständischer.
Auf Seiten der Nordmärker: Der breitschultrige und massige Marschall *Grifo von Streitzig* ist die gefürchtete harte Hand der Besatzer in Honingen.
Meinhardt den Mordbrenner nennt man einen maßlosen Bauernschlächter mit einem Söldlingshaufen, zu dessen bevorzugten Beschäftigungen das Niederbrennen von Gehöften gehört.
Fast **unabhängig** sind der umtriebige Oberst *Wyndor von Firunslicht*, der Abilacht in seinen Klauen hat, sowie der *Schwarze Ritter*, ein entrechteter Vatermörder, der versucht, sein Lehen zurückzugewinnen. Der Thorwaler Hetmann *Thurbold* kämpft mit seinen Piraten nur, wenn Laune und die Dukaten der Auftraggeber stimmen.
Weitere Informationen zu diesen Gestalten finden Sie im Kapitel **Der Krieg in Albernia** ab Seite 41.

chen stehen gut, dass sie auch in den nächsten Jahren das höchste Amt der Rahja-Kirche wieder einmal erringen kann. Seit Kriegsbeginn wirkt sie hauptsächlich in Havena und baut ihre Verbindungen ins Horasreich, besonders nach Kuslik hin, aus. In Belangen Rahjas kann sie als Auftraggeberin für wichtige Questen dienen, aber auch als Verführerin mit Hintergedanken im Sinne ihrer Göttin – oder der Politik ihres Landes.

Junker Reo Conchobair, Erbe des Schwertkönigs

Nach dem Verrat Rhianna Conchobairs an der albernischen Krone (siehe unten) bemühte sich Königin Invher, einen legitimen Nachfahren des berühmten Schwertkönigs zu finden. Schließlich wurde sie auf Reo Conchobair aufmerksam und legitimierte ihn als Erben des Schwertkönigs.

Der dunkelblonde Mittzwanziger war von seiner Mutter, einer Soldatin aus der Ferdoker Garde, zur Ausbildung zur Schwertmeisterin Scanlail ni Uinin (siehe Seite 173) geschickt worden, doch die Lehrzeit verbrachte er eher in benachbarten Kneipen als bei Kampfübungen. Seit Reo vor kurzem Burg Conchobair bezogen hat, bemüht er sich, dem Erbe der Familie gerecht zu werden. Doch bisher hat seine Prahlerei nur beim einfachen Volk Eindruck schinden können, unter seinesgleichen gilt er als unwürdiger Aufschneider. Und tatsächlich weiß er mit seinen Rechten und vor allem den Pflichten nicht richtig umzugehen, so dass er immer wieder fremde Hilfe beansprucht.

Nordmärker in Albernia

Fürstin Isora Ulaman von Elenvina

Die ehemalige Baronin von Elenvina war einst mit Fürst Cuanu ui Bennain verlobt, der diese Verlobung jedoch löste und sich mit Isoras Schwester Idra vermählte. Die verschmähte Liebe und die tief gekränkte Ehre wurden zu prägenden Elementen im Leben der mittlerweile ergrauten Adligen, die inzwischen seit Jahrzehnten Ränke gegen die Familie Bennain und das Königreich schmiedet. Dabei hat sie mehrfach ihren fast grenzenlosen Ehrgeiz, ihre Skrupellosigkeit und Intriganz unter Beweis gestellt.

Einmal, in den Jahren 1011 bis 1013 BF, hatte sie einen Teil ihrer Ziele erreicht, denn sie erklärte den abwesenden König Cuanu für abgesetzt und riss die Fürstenkrone an sich (siehe auch S. 22). Doch nach einem zweijährigen Krieg um die Krone endete ihre illegitime Herrschaft, und die ebenso ehrgeizige wie skrupellose Adlige musste für zehn Jahre ins liebfeldische und nordmärkische Exil fliehen – eine Zeit, die nutzte, um ein weitreichendes Netz aus politischen Kontakten zu knüpfen.

Mit Unterstützung des nordmärkischen Herzogs erklärte sich Isora zur letzten Erbin des ehemaligen Fürstenhauses Ulaman und die Bennains zu Usurpatoren. Im Verlaufe des Kronrates im Ingerimm 1027 BF, auf dem Jast Gorsam zum Reichsregenten ernannt wurde und Albernia sich daraufhin vom Reich lossagte (siehe Seite 24), wurde die ehemalige Baronin von Elenvina vom Reichsregenten zur neuen Fürstin Albernias ernannt. Sofort stellte sie ein Söldnerheer auf, um ihren Anspruch gegen die abtrünnige Königin Invher durchzusetzen, scheiterte jedoch bei dem schnellen Vorstoß an der eigenen Ungeduld und Selbstüberschätzung.

Isora zählt bereits über sechzig Götterläufe und hat bereits Aufstieg und Tod zahlreicher Kaiser und Reichsregenten erlebt. Der Ehrgeiz hat tiefe Falten in ihrem Antlitz hinterlassen, die so gar nicht zu ihrer zarten Gestalt passen wollen. Nur Königin Invher steht in Albernia noch zwischen ihr und dem Thron. Es ist davon auszugehen, dass Isora bereits eine Intrige ersonnen hat, um auch dieses Hindernis zu beseitigen.

Für ihre heimliche Bastard-Tochter Rhianna empfindet sie wenig Mutterliebe, und auch als neue Gräfin von Honingen ist diese nur eine gewichtige Spielfigur in Isoras Spiel. Die Fürstin ließ die eroberte Burg Hohenfels in der gleichnamigen Baronie zur Festung ausbauen und hat dort mit ihrem Stab und ihrer Verwaltung den fürstlichen Amtssitz errichtet. In den Sommer- und Herbstmonaten bereist die Fürstin mit ihrem Anhang die Burgen und Städte ihres Fürstentums.

Geboren: 964 BF *Größe:* 1,70
Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: meisterliche Intrigantin
Herausragende Eigenschaften: KL 17, CH 16
Herausragende Talente und SF: Betören 12, Staatskunst 15, Überreden 13
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Fürstin Isora plant, mit allen verfügbaren Mitteln den Fall der Familie Bennain zu beschleunigen, um die Königskrone Albernias zu erlangen. Nur ihr Gewissen hält sie davon ab, gedungene Mörder auf die eigene Verwandtschaft anzusetzen. Die vom Reichsregenten eingesetzte Landesherrin sucht für ihr Vorhaben Söldlinge und Handlanger, die für Dukaten und die Gunst der Fürstin manche Gefahr auf sich nehmen.
Zitat: "Edel und gut können nur jene sein, die sich vor Verantwortung drücken. Wer eine Krone trägt, muss Entscheidungen treffen."

Gräfin Rhianna Conchobair von Honingen

Die uneheliche Tochter der Isora von Elenvina und des Schwertkönigs Raidri Conchobair wurde am 1. Praios 994 BF in Vinsalt geboren und verbrachte ihre Kindheit in der horasischen Hauptstadt. Wie ihr legendärer Vater schlug sie eine Laufbahn als Kriegerin ein. Mit ihm hat Rhianna außer dem markanten Kinn, den breiten Schultern und den herausfordernd blitzenden Augen sonst wenig gemein, dafür steht sie mit ihrem Ehrgeiz und Machthunger ihrer Mutter sehr nah.

Im Jahr 1022 BF wurde sie nach der Krönung Königin Invhers von König Cuanu zur Gräfin von Winhall ernannt. Während des Angriffes der Schwarzpelze auf Winhall geriet die kräftige Gräfin in orkische Gefangenschaft. Dass sie nur entkam, weil sie sich freikaufen konnte, ist bis heute Rhiannas bestgehütetes Geheimnis.

Ohne Skrupel schloss sich die Gräfin 1027 BF ihrer Mutter Isora und den Nordmärkern an, um Winhall Albernia zu entreißen. Selbst vor einem Bündnis mit dem Roten Wyrm, einem unheimlichen Feenwesen, scheute sie nicht zurück. Ihre Pläne wurden jedoch von der Familie Fenwasian zunichte gemacht, so dass die geschlagene Rhianna fliehen musste. Aus Treue zum Reich ernannte Herzog Jast Gorsam Rhianna zur Gräfin von Honingen. Hier versucht sie, die milde und großzügige Landesherrin zu mimen, um ihre beliebte Amtsvorgängerin Franka Salva Galahan bei den Honingern vergessen zu machen. In Wahrheit presst sie das Land jedoch aus und kennt keine Gnade mit denjenigen, die sich ihr und ihrem Charme widersetzen wollen. Mit ihren Überredungskünsten und ihrer Doppelzüngigkeit soll sie selbst einen albernischen Aufständischen glauben machen können, dass sie selbst eine unbescholtene Friedensbringerin sei und Königin Invher der leibhaftige Dämonensultan.

Rhianna brennt darauf, ihre Niederlage in Winhall durch Intrige und Winkelzüge ungeschehen zu machen. Den Kampf gegen die Renegaten der *Blauen Füchse* überlässt sie vor allem 'ihrem' Marschall Grifo von Streitzig, dem sie damit auch mögliche Misserfolge in die Schuhe schieben kann.

Geboren: 994 BF *Größe:* 1,79
Haarfarbe: dunkelblond
Augenfarbe: blaugrau

Kurzcharakteristik: kompetente Intrigantin und Landesherrin, meisterliche Kämpferin und Lügnerin
Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 15, KO 15, Neugier 8
Herausragende Talente und SF: Schwert (Langschwert) 14, Zweihandschwerter (Zweihänder) 13, Staatskunst 12, Überreden 17, Beidhändiger Kampf II
Beziehungen: groß
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: Rhianna gibt sich auf den ersten und zweiten Blick als freundliche Besatzerin, mit der man jederzeit reden zu können. Helden könnten in ihre Pläne zur Vernichtung der *Blauen Füchse*, der Rückgewinnung der Grafschaft Winhall und Auslöschung der Familie Fenwasian geraten. Da sie ihren Untergebenen nur bedingt traut, setzt sie insbesondere für Kurier- und Erkundungsaufträge gerne mutige Abenteurer ein. Doch manch ein Held hat auch schon eine ganz andere Rhianna kennen gelernt.
Zitat: "Ich mag eine Schlacht verloren haben, doch am Ende werde ich den Krieg gewinnen."

Graf Jast Irian Crumold von Bredenhag

Der 'grausame Graf' hatte sich schon Jahre vor Ausbruch des Krieges den Titel 'Schlächter von Honingen' erworben, als er einen vermeintlichen Bauernaufstand rigoros niederschlagen ließ. Neben Gräfin Rhianna ist der hagere Mittsechziger mit eingefallenen Wangen und scharfer Adlernase der zweite Hochadlige Albernias, der sich nicht Königin Invher angeschlossen hat und darum bei den Alberniern als Verräter verhasst ist.
Seine wahre Treue galt lange Zeit einem alten Bund seines Hauses mit Feen des Farindelwaldes. Aus dieser Zeit soll er noch geheime Kenntnisse von Feenpfaden und das Herbeirufen schattenhafter Dunkelfeen haben. Vor allem aber soll er einen schrecklichen Fluch kennen, den er mit der Kraft seines Blutes zu bezahlen und zu sprechen vermag – Grund genug, dass seine Untertanen jedes Wort aus seinem Mund fürchten. Nun, da sich sogar sein eigenes Haus von ihm losgesagt hat und auch seine Verbindung zur Feenwelt gebrochen sind, hat er sich vollkommen den Nordmärkern zugewandt. Als Schwiegersohn des nordmärkischen Herzogs und von diesem gestützter 'Gegengraf' von Bredenhag kann er sich darauf verlassen, dass seine Anliegen in Elenvina wohlwollend aufgenommen werden. Er ist ein Machtmensch, für den seine Untertanen den Stellenwert von Vieh haben.

Geboren: 965 BF *Größe:* 1,83
Haarfarbe: braun *Augenfarbe:* grau
Kurzcharakteristik: kompetenter Heerführer und Graf, skrupelloser Tyrann
Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL14, KO 15, Aberglaube 6, Jähzorn 6
Herausragende Talente: Reiten 10, Selbstbeherrschung 9, Rechtskunde 10, Staatskunst 11, Kriegskunst 13
Beziehungen: groß unter Nordmärkern, gering unter Alberniern
Finanzkraft: hinlänglich
Verwendung im Spiel: gefährlicher Gegner für albernische Helden oder Auftraggeber für Söldner und Kopfgeldjäger
Zitate:
"Wer dem Zügel nicht folgen will, den muss die Peitsche führen."
"Es ist doch nur Pöbel, wer wird es vermissen?"

Persönlichkeiten Havenas

Ardach Herlogan, Stadtvogt von Havena

Rücksichtslos hat Ardach Herlogan, Edler von Glydwick und königlicher Vogt Havenas, über Jahre hinweg seine Position genutzt, um seinen Beutel zu füllen und seine Macht zu vergrößern. Vor allem am illegalen Necker- und Rauschkrauthandel hat er ein Vermögen verdient. Der 983 BF geborene Stadtvogt genießt das Vertrauen der Königin, die – voll und ganz mit dem Krieg beschäftigt – wie auch zuvor ihr Vater nichts von seinen kriminellen Machenschaft ahnt. Dank seines Vermögens und seiner Macht hat Herlogan es zu einem der einflussreichsten Männer Albernias gebracht. Mit dem Verbot des Neckerhandels und dem Krieg sind seine Einnahmequellen allerdings geschrumpft, auch wenn er immer noch die Fäden in der Hand hält. In die Alltagsgeschäfte der Stadtverwaltung mischt sich Ardach schon lange nicht mehr ein und überlässt sie dem Ältestenrat, in dem er immer noch genug Kontakte hat.
Rein um des Spiels mit der Macht willen spinnt Ardach aber doch bisweilen Intrigen und hat seine Finger in mancherlei kriminellen Geschäften. Seinem guten Ruf hat das bisher nicht schaden können. Einzig aus seiner eigenen Familie schlägt ihm Skepsis entgegen, die ihn vielleicht eines Tages gefährden könnte. Noch betrachtet das Haus Herlogan dies aber als interne Angelegenheit, die nicht nach außen getragen wird.
Verwendung im Spiel: Die Helden könnten den Geschäften des Stadtvogts auf die Schliche kommen, die dieser über Dritte abwickelt. Herlogan hat keine Skrupel, jemanden aus dem Weg räumen zu lassen, der ihm in die Quere kommt, dazu kann aber auch eine offene Anklage die Helden diskreditieren, denn der Vogt gilt als rechtschaffener Mann.

Rondriane Kevendoch, die 'Gräfin der Unterstadt'

Die Kauffrau Rondriane Kevendoch (geboren 986 BF) gehört zu den neueren (und engagierteren) Mitgliedern des Ältestenrats von Havena. Die zielstrebige Frau mit dem auffälligen roten Haar ist in letzter Zeit sehr viel öfter im Stadthaus als in ihrem Laden (*Kevendochs Exotische Krämerwaren*) in den Marschen anzutreffen. Im Rat genießt Rondriane zwar Respekt, hinter vorgehaltener Hand flüstert man jedoch über ihre Vergangenheit als Schmugglerin. Erst als sie im Auftrag des Königs (der sie dazu aus der Moorburg holen ließ) die berüchtigte Schmugglerbande der *Nebelgeister* zur Strecke brachte und ein inzwischen florierendes Kontor in der Stadt eröffnete, soll sie den Pfad der Tugend eingeschlagen haben.
Niemand weiß, dass Rondriane damals zwar die Bande zur Strecke brachte, jedoch nur, um dann selbst als heimliche 'Gräfin der Unterstadt' deren Führung zu übernehmen und es so zu ansehnlichem Reichtum und Einfluss zu bringen. Die unerschrockene Schmugglerin kennt sich in der Unterstadt bestens aus und

Die Mitglieder des Ältestenrats

Der Ältestenrat von Havena besteht seit seiner Wiedereinsetzung vor über 300 Jahren aus 35 Mitgliedern, die sich vornehmlich aus reichen Kaufleuten und Abgesandten der Zünfte und Gilden Havenas (in der Regel deren Vorsteher selbst) zusammensetzen.
Derzeitiger Vorsitzender ist **Finian Borotraen**, der Vorsteher der eher unbedeutenden Ledererzunft. Tatsächlich steht Finian aber auf der Lohnliste des Markvogts Ardach Herlogan, dessen Geld und Einfluss er diesen Posten verdankt.
Elwene Aranol, die inzwischen weit über 60 Jahre alte Kurtisane, ist die 'dienstälteste' Rätin. Sie ist für ihre ausgezeichneten Verbindungen in der Stadt und ihren scharfen Verstand bekannt. Elwene gab schon manches Mal den Ausschlag bei wichtigen Abstimmungen, da viele Räte auf sie hören.
Der junge Kaufmann **Cumal Ongswin**, der vor einigen Jahren überraschend das enorme Vermögen seines Onkels Gerad erbte, hat meist Schwierigkeiten, sich im Rat durchzusetzen, und erhebt nur selten seine Stimme.
Es ist kein Geheimnis, dass **Rhonwin ui Notorn**, der Vorsteher der reichen Havener Schneiderzunft, zu den Räten gehört, die vornehmlich ihren eigenen Wohlstand mehren wollen. Nur wenige gehen dabei aber so skrupellos vor wie Rhonwin.
Die einstige Schmugglerin **Rondriane Kevendoch** sitzt erst seit einigen Jahren im Rat, ebenso die einflussreiche Kaufherrin **Isida Engstrand** und die ehrgeizige **Vilai ni Vecushmar**.

führt auch heute noch bisweilen ihre Bande durch die versunkenen Ruinen.
Verwendung im Spiel: Rondriane gehört zu den ehrbaren Mitgliedern des Ältestenrates, die tatsächlich versuchen, Entscheidungen zum Wohl der Stadt zu fällen. Ihr Doppelleben (von dem sie sich noch immer nicht verabschieden konnte) könnte sie jedoch irgendwann einholen – und sie dann erpressbar machen.

Isida Engstrand, Handelsherrin

Als junge Alleinerbin übernahm die noch heute kühle, aber grazile Schönheit 997 BF die Geschäfte des havenischen Handelshauses Engstrand, nachdem sie als einzige eine Mordserie überlebt hatte (weitere Hintergründe zu Nana und Rank finden Sie ab Seite 180). Mehrere Jahre musste sie gegen das Zusammenbrechen des Hauses ankämpfen, konnte das Vermögen des alten Elenreich Engstrand dann aber nicht nur erhalten, sondern durch glückliche Geschäfte sogar beträchtlich vermehren. Neben mehreren Schiffen, die zwischen Prem und Brabak meist Massengüter transportieren, kann Isida gemeinsam mit ihrem Teilhaber Stoerrebrandt einen erfolgreichen Güldenlandsegler vorweisen.
Mit ihrem Gatten *Alricion*, einem Sohn des eng befreundeten Handelshauses ya Dalgano aus Bethana, hat Isida, die viele Jahre lang von Immanspielern und Händlersöhnen umworben wurde, drei Kinder – hinter vorgehaltener Hand wird gemunkelt, dass sie bis heute engen Kontakt nicht nur mit manchen der *Havena-Bullen* pflegt und dass zwei ihrer Kinder ob der roten Haare einen anderen Vater haben.

Geb.: 979 BF *Größe:* 1,70 Schritt
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: meisterliche Händlerin, Festausrichterin und Verführerin, kühle und umsichtige Planerin, kompetente Schneiderin
Herausragende Eigenschaften: CH 17, Eitelkeit 6, Herausragendes Aussehen, Schlafstörungen
Herausragende Talente: Betören 12, Galanterie 11, Handel 14, Schneidern 9
Beziehungen: groß
Finanzkraft: sehr groß
Verwendung im Spiel: Die Handelsherrin pflegt gute Kontakte zu vielen anderen Handelshäusern der aventurischen Westküste und vermittelt an jene häufig fähige 'Problemlöser' (sprich: Helden). Sie kann solche aber auch selbst brauchen, um Dinge zu erwerben, die sie oder ihre selbstgemachten Kleider schmücken sollen. Gerade für nicht so leicht zu Beschaffendes wie Elfenbausch oder Neckerschmuck bezahlt Isida sehr gute Preise.

Vilai ni Vecushmar, Handelsherrin

Nach dem grausamen Tod ihrer Eltern hat Vilai deren Handelshaus übernommen und sich inzwischen zu einer der führenden Kauferrinnen Havenas entwickelt. Sie hat in den letzten Jahren große Gewinne eingefahren und konnte zahlreiche Verbindungen in Havena und entlang der Westküste knüpfen. Diese haben ihr sogar als jüngstes Mitglied einen Sitz im Ältestenrat eingebracht. Da Vilai häufig am Hafen Opfer bringt, gilt sie als besonders efferdgläubig und pflegt auch gute Kontakte zum Rat der Kapitäne.
Doch dies ist nicht die wahre Vilai: Schon ihre Eltern wurden von Gardien D'Serpent zum H'Ranga-Glauben bekehrt, und die junge Vilai wurde ganz im Sinne des Kultes aufgezogen, bis sie schließlich sogar seine Führung übernehmen konnte (Einzelheiten finden Sie auf Seite 198f.).
Vilai kennt keine Grenzen, weder moralische noch materielle. Auch wenn sie nach außen hin die ehrgeizige, aber umgängliche Kauffrau verkörpert, ist sie in Wirklichkeit absolut skrupellos. Mit Vorliebe manipuliert sie Handelspartner wie Politiker und nicht zuletzt auch ihre eigenen Anhänger, um ihre Ziele zu verwirklichen.

Geb.: 1003 BF
Größe: 1,74
Haarfarbe: braun
Augenfarbe: dunkelblau
Kurzcharakteristik: amoralische und skrupellose, aber auch kompetente Kauffrau, Sektenführerin und Demagogin
Herausragende Eigenschaften: IN 15, CH 15; Gutaussehend, Ortskenntnis (Unterstadt), Alpträume, Arroganz 8
Herausragende Talente und SF: Schwimmen 17, Menschenkenntnis 11, Überreden 12, Überzeugen 8, Götter/Kulte 13, Handel 12; Meereskundig
Besonderheiten: Vilai hat eine besondere Verbindung zu der verfluchten Unterstadt und ihren Bewohnern.
Beziehungen: ansehnlich (steigend)
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Vilai versucht ihre Pläne mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln zu verwirklichen. Sie tritt entweder als geheime Gegenspielerin der Helden oder als ihre Auftraggeberin auf. Gerade für riskante Unternehmungen setzt sie gerne unbeteiligte (und entbehrliche) Abenteurer ein, versucht dabei aber weitestgehend im Hintergrund zu bleiben.

Alvide und Doride Rastburger, Handelsfamilie

Seit dem Tod ihres Vaters Oreis im Jahr 1025 BF leitet Alvide Rastburger nun allein die Geschäfte der Kaufhandelsfamilie. Im Jahr 1003 BF erregte ihre Hochzeit mit dem viele Jahre älteren Schreiber (und Schelm) Leirix großes Aufsehen. Leirix (siehe **Almada 103**) machte aus der ernsten Alvide eine fröhliche, humorvolle Frau. Nachdem dieser vor einigen Jahren in die Ferne zog, widmete sie sich einige Zeit nur noch ihren trockenen Geschäften. Seit sie jedoch vor kurzem ein Wechselbalg aufgenommen hat und erzählt, dass es Leirix' Kind sei, blüht sie mit dessen Erziehung wieder auf. Bisher kam es zum Glück aller noch nicht zu großen Zwischenfällen und offensichtlichen Verstößen gegen das Magieverbot.
Alvides jüngere Schwester Doride, liebevoll 'das Pummelchen' genannt, steht von Kindesbeinen an im Schatten ihrer erfolgreichen Schwester. Auch die Tatsache, dass sie ihrem Vater fünf Enkel geschenkt hat, hat ihn nicht überzeugen können, Doride eigenverantwortlich handeln zu lassen. Kurz nach dem Erscheinen von Alvides Zögling rief Doride die 'Vereinigung für die Verschärfung des Magieverbots' ins Leben. Auch glaubt sie ihrer Schwester die plötzliche Schwangerschaft nicht und vermutet, dass Zauberei im Spiel sei. Bisher konnte sie ihr jedoch nichts nachweisen. Daher verkauft sie weiter unter der Hand Waren aus einigen ihrer Obhut anvertrauten Lagerhäusern und nutzt das Geld, um ihre Vereinigung zu finanzieren.
Verwendung im Spiel: Alvide könnte die Helden beauftragen, ihren Ehemann Leirix zu finden und zu ihr zurückzubringen. Auch könnte ihr Zögling verschwunden sein und die Helden werden gebeten herauszufinden, ob er weggelaufen ist, sich weggezaubert hat oder gar entführt wurde. Eine weitere Möglichkeit ist es, dass sie die Helden darum bittet, die seltsamen Tätigkeiten in ihren Lagerhäusern aufzuklären.
Doride hingegen kann immer tatkräftige Unterstützung in ihrer Vereinigung brauchen, oder sie beauftragt die Helden, Alvide zu beobachten, um der Schwangerschaft oder dem seltsamem Zögling etwas Magisches nachzuweisen.
Während Alvide bevorzugt auf Magiekundige zurückgreift, vermeidet Doride jegliche Zauberer.

Die Mitglieder des Rates der Kapitäne

Der *Rat der Kapitäne*, das zweite Beratergremium der Stadt, setzt sich aus zehn Räten zusammen. Traditionell handelt es sich dabei um altgediente Kapitäne, in der Realität sind es aber eher einflussreiche Kaufleute und vermögende Schiffseigner, die die Sitze im Rat unter sich aufteilen.

Auch unter dem Vorsitz von **Caerwyn ui Merodin** (siehe unten) sind nur wenige 'echte' Seeleute im Rat zu finden.

Einflussreiche Mitglieder sind zum Beispiel die Werftbesitzer **Fann Sardubh** und **Mislara ni Maraiche**.

Aber auch die Vorsitzenden der See- und der Flusslotsengilde gehören zum Rat und tragen ihre Rivalität nicht selten bei den Sitzungen aus.

Caerwyn ui Merodin, der 'Kapitän der Kapitäne'

Der derzeitige Vorsitzende des Rats der Kapitäne (geb. 974 BF) ist tatsächlich lange Zeit seines Lebens zur See gefahren. Caerwyn diente in der kaiserlichen Westmeerflotte, wechselte aber schließlich zur Handelsschifffahrt, wo es für erfahrene Seeleute viel mehr Gold zu machen gab. Vor einigen Jahren jedoch, nach rund 20 Jahren als Kapitän im Dienste mehrerer Handelshäuser, beschloss Caerwyn, sich in seiner Heimatstadt niederzulassen, wo man ihm einen Sitz im Rat anbot.

Wenige Wochen zuvor hatte er Efferd, als sein Schiff in einem Sturm zu kentern drohte, geschworen, sich für die Belange der Seeleute einzusetzen, wenn der Launenhafte ihn nur verschonen möge. Der Sturm flaute tatsächlich ab, so dass Caerwyn seine Aufgabe heute darin sieht, den Posten des Ratsvorsitzenden gewissenhaft auszufüllen. Der 'Kapitän der Kapitäne', wie der eher undankbare Posten des Ratsvorsitzenden traditionell und hochtrabend genannt wird, geht seinem Amt nach bestem Wissen und Gewissen nach. Er selbst verachtet Korruption und Beamtentum, und oft sitzt er nach einem Tag voller Schreibarbeit und Debatten, in denen er doch nichts erreichen konnte, in einer Taverne und ertränkt seinen Kummer in Schnaps.

Verwendung im Spiel: Kapitän Caerwyn ist ein eher hilfloser Spielball in den Intrigen der Stadträte, der bisweilen Unterstützung braucht, um nicht unterzugehen. Ebenso kann man auf seine zahlreichen Verbindungen zu Seeleuten, Kauffahrern und Hafenbeamten zurückgreifen.

Graustein, Hoher Geweihter des Efferd

Der alte Hochgeweihte des Meeresgottes in Havena führt seit rund 25 Jahren den Alten Efferd-Tempel. Der stimmgewaltige Graustein ist für sein wechselhaftes Gemüt berüchtigt, das zu regelmäßigen, gottgefälligen Streitgesprächen mit seinen Geweihten führt. Mit Larona Seeträumer, die – einst noch seine Vorgesetzte – inzwischen im Tempel als einfache Geweihte dient, verbindet Graustein eine ganz besonders unermüdliche Hassliebe.

Der drahtige, für sein Alter sehr agile Geweihte mit dem immer noch nicht schütter gewordenen grauen Haar war es auch, der einst die Efferdperle in Latas Kaverne fand (siehe Seite 196). Zu der Drachenschildkröte hat der Bewahrer von Wind und Wogen ohnehin ein enges, sogar sehr persönliches Verhältnis: Zeit seines Lebens hat er Lata in ihrer Grotte unter dem Tempel umsorgt und hält mir ihr oft stundenlang Zwiesprache.

Graustein kam einst als Waise an die Efferd-Schule. Er entdeckte seine Liebe zum Meer, wurde zu einem glühenden Verehrer Efferds und empfing schließlich die Weihe. Seitdem wird er ehrfürchtige Graustein genannt, weil seine grauen Augen an Kieselsteine erinnern und er seinen Namen bis heute stets verschwiegen hat. Der Geweihte ist als profunder Kenner der Meereswesen und -pflanzen und der verfluchten Unterstadt bekannt.

Verwendung im Spiel: Graustein kann Gläubige und Helden dazu ermahnen, Demut vor dem launischen Meeresgott zu haben, diese aber ebenso an seine Gnade erinnern. Der Geweihte wird auch diejenigen prüfen, die darum bitten, zu Lata vorgelassen zu werden, oder für die Drachenschildkröte Nachrichten überbringen und als ihr Sprachrohr agieren (wenn Sie nicht gleich Lata selbst auftreten lassen wollen).

Larona Seeträumerin, Geweihte des Efferd

Die herrische und streitsüchtige Priesterin Efferds (geb. 957 BF) stand zwei Jahrzehnte der Efferd-Kirche vor, bis Efferdan ui Bennain sie ablöste. Larona gilt als Koryphäe auf dem Gebiet der Wettervorhersage und des Prophezeiens von Seegang und wird besonders von älteren Kapitänen stets zur Schiffsweihe vor der Abfahrt gebeten.

Obwohl sie offiziell dem Geweihten Graustein untersteht, liefert sich Larona oft und gerne Zank und Streit über seine Entscheidungen mit ihm – und tatsächlich ist es dieser Streit, der sie am Leben hält.

Larona gilt als eine der profundesten Kennerinnen der efferdgefälligen Schriften in Bethana, Havena und ganz Aventurien. Seit sie auf die Fragmente einer Prophezeiung über das Unheil in der Unterstadt Havenas stieß, weiß sie, warum Efferd ihr wieder einen Platz in der Kapitale am Großen Fluss zuwies, auch wenn sie mit ihren siebzig Jahren langsam müde wird.

Verwendung im Spiel: Auftraggeberin auf der Suche nach den düsteren Geheimnissen der Unterstadt.

Imo Wolter, Vogtvikar des Phex

Der Krämer Imo Wolter (geb. 977 BF), der sich zeit seines Lebens lediglich eines bescheidenen Ladens im verrufenen Orkendorf erfreuen kann, zeichnet sich durch sein einnehmendes Wesen aus. Andererseits verstand er sich anscheinend darauf, mehr von seinen Kunden zu nehmen, als er ihnen zu geben bereit ist, so dass er schnell in der Gunst des Listigen Gottes stieg, den er schon immer eifrig verehrte.

Dass der gute Beobachter und schnelle Analytiker schließlich die Weihen des Phex erhielt, ist kaum bekannt, dass er aber auch der tatsächlich Vogtvikar in Havena ist, ahnt so gut wie niemand. Während sich die Händler und Kaufleute der Stadt eher Efferd zuwenden, führt er seine heimliche Gemeinde mit ruhiger und stiller Hand. Den wenigen Eingeweihten berichtet Imo stets, dass er Anweisungen von einem geheimen Hochgeweihten des Phex empfängt, der unerkannt in der Stadt lebt. Ob dies der Wahrheit entspricht oder er damit nur seine eigene Position sichert (indem er seine Bedeutung herunterspielt), ist nicht bekannt.

Verwendung im Spiel: Imo kann als Stimme im Schatten auftreten, die die Helden nach einem erfolgreichen Diebeszug ermahnt, Phex nicht zu vergessen, oder (nach unzähligen Prüfungen ihrer Gottgefälligkeit) als Quelle für Informationen und schwer zu beschaffende Waren dienen.

Scanlail ni Uinin, Schwertmeisterin

Die rüstige Schwertmeisterin begründete in Albernia eine der ersten Schulen der Schwertgesellenbewegung. Ihre Ausbildung, die stilvolles Kämpfen und Lebensart miteinander verbindet, ist inzwischen bis weit über die Landesgrenzen hinaus bekannt geworden. Es gibt sogar zwei Ableger ihrer Schule, die in Bethana und Elenvina von einstigen Schülern Scanlails geführt werden. Gerade mit dem letzteren gab es aufgrund der politischen Situation einige Streitigkeiten, die aber nach einem ehrenhaften Duell beseitigt wurden, so dass man sich heute in Neutralität übt. Die Gesellen beider Meister streiten aber trotzdem gerne im Zweikampf um die richtige Sichtweise.

Scanlail, die vor allem das 'Albernische Raufen' und den Kampf mit Säbel und Buckler lehrt, unterrichtet meist die Kinder von Adligen und Reichen, die sich die Ausbildung leisten können. Die Schüler, von denen jeder mit gleicher Strenge unterrichtet wird, begleiten die Schwertmeisterin während ihrer Reisen durch Albernia. Nur unregelmäßig ist Scanlail in ihrem Anwesen in Havena anzutreffen.

Auch wenn die stolze Albernierin von sich selbst behauptet, bereits zum 'alten Eisen' zu gehören, gibt es wohl kaum jemanden, der sich in der von ihr bevorzugten Kampfart mit der vollendeten Schwertmeisterin messen kann. (Mehr zur Schwertgesellenausbildung nach Uinin finden Sie in **MBK 123**.)

Geb.: 973 BF
Größe: 1,81
Augenfarbe: schwarz mit grauen Strähnen
Haarfarbe: grün
Kurzcharakteristik: vollendete Schwertmeisterin
Herausragende Eigenschaften: GE 18, KO 16, Balance, Beidhändig
Herausragende Talente und SF: Säbel 20, diverse weitere Nahkampftalente kompetent bis vollendet, Zechen 14, Etikette 12, Lehren 12, Menschenkenntnis 11, diverse Sonderfertigkeiten für den Kampf mit Säbel und Buckler, darunter Beidhändiger Kampf II, Meisterliches Entwaffnen, Kampfgespür, Waffenmeisterin (Säbel)
Beziehungen: groß (viele ehemalige Schüler sind adliger Herkunft)
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Neben ihrer Funktion als Ausbilderin kann Scanlail Kontakt zu Adligen herstellen. Zwischen den Nordmärker und den albernischen Schülern kommt es bisweilen zu Ehrenhändeln, die irgendwann vielleicht ausarten. Helden könnten hier zwischen die Fronten geraten.
Zitat: "Verliere niemals deinen Stand, achte auf jede Regung deines Gegners und beschäme niemals deine Meisterin!"

Die Henkerin von Havena

Orks sind nicht gut gelitten in Albernia, und Halborks ebenso wenig. Dennoch lebt in Havena eine Halborkin: als Henkerin. Über ihre Herkunft weiß man wenig. Ihre (menschliche) Mutter kam im Winter 1006 BF allein aus Andergast und wurde halb erfroren im Winhaller Land von Peraine-Geweihten gefunden. Bald darauf gebar die Frau ein Mädchen, das sie eine "orkische Missgeburt" nannte und zurückließ, als sie in die Nacht floh.

Die Geweihten gaben dem Mädchen den Namen *Perainwen* und zogen es auf. Nach einer harten Kindheit ohne Freunde, von der Dorfjugend verprügelt, wurde Perainwen mit acht Jahren zu Schiffern in die Lehre gegeben. Mit zwölf, als ihr Haare im Gesicht und Hauer wuchsen, wurde sie in Havena an Land gesetzt und musste betteln. In den folgenden Jahren entging sie mehrfach nur knapp dem Tod durch aufgebrachte Menschenmengen. Schließlich schleppte man sie vor Gericht, doch es fehlte zu jener Zeit ein Henker, um das Urteil zu vollstrecken. Perainwen übernahm das Amt und ist seither sicher vor Anfeindungen, jedoch gemieden wie eh und je. Ihre Hütte vor der Stadtmauer verlässt sie nur in Henkerstracht, mit der Lederschürze, dem Beil und der schwarzen Kapuze, die ihre orkischen Züge verbirgt.

Seit einiger Zeit hat Perainwen eine weitere, selbstgewählte Aufgabe, die ihr große Freude macht: Von Havena bis Winhall sucht sie nach Kriegskindern, die der Ork-Einfall 1026 BF zurückließ, nach kleinen Halborks wie sie selbst es einst war, denen sie eine behütete Kindheit schenken will.

Verwendung im Spiel: Perainwen kann man in ganz Albernia begegnen. Die schwarz maskierte Henkerin mit dem Richtbeil auf der Schulter und einem Kleinkind an der Hand dürfte für jede Heldengruppe eine denkwürdige Begegnung sein. Wenn Perainwen in Havena unabkömmlich ist, schickt sie vielleicht die Helden aus, um Gerüchten über 'Missgeburten' nachzugehen. (Geld hat sie genug. Neben dem Arbeitslohn und den letzten Habseligkeiten der Hingerichteten verdient sie gutes Geld damit, dass sie Galgenstricke, Blut von Mördern, Finger von Taschendieben und dergleichen an Alchimisten und Quacksalber verkauft.) Andersherum wird in Havena kein Urteil vollstreckt, solange die Henkerin auf Reisen ist, was Helden ebenfalls zupass kommen mag.

Bori-Shan, die Blaue Frau

Mit ihrer Kleidung aus fremdartigem weißen und leuchtend blauen Material, der eng anliegenden Kappe, ihrer weißen Haut, den feinen Zügen sowie dem durchdringenden Blick aus braunen- und wimpernlosen Augen fällt Bori-Shan jedem auf. Schon seit Generationen kennen die Havener Bürger sie und wissen doch nichts über ihre Herkunft. In unregelmäßigen Abständen und an unterschiedlichen Orten bietet sie auf einem blauen Tuch ihre Schätze feil: uralte Perlmuttknöpfe, Perlen, wundersame Amulette mit teils unbekannten Zeichen (aber durchaus auch einmal ein angelaufenes Amulett mit einem Symbol eines Gottes oder einem eingeprägten Vornamen) oder ein kostbares Diadem liegen neben halb verrosteten eisernen Fußfesseln, einer (verschlossenen, gewachsten und gesiegelten) Pergamentrolle, einem Holztäfelchen mit nahezu verblasstem Kinderbild, einer Kette aus getrockneten Seesternen, einem aufgequollenen einzelnen Schuh oder einer fest verkorkten Tonflasche (in der sich Schütteln zur Folge keine Flüssigkeit befindet). Dabei singt sie wieder und wieder mit heller Stimme eine eintönige Melodie in einer unverständlichen Sprache (oder sind es nur Laute?) – augenscheinlich ihre einzige Weise, sich zu verständigen. Ihre Käufer mustert sie intensiv und akzeptiert jeden Preis für ihre Waren – aber nicht jeden Käufer für jedes Stück.

Manche sagen, ihre Waren würden Unglück bringen; etliche denken, vieles sei nur wertloser Plunder. Wenige jedoch glauben, dass diese Dinge mit der Kraft des Meeres versehen oder mit dem Schicksal ihrer Käufer verwoben sind. Wo oder wie Bori-Shan lebt, hat bisher noch niemand herausfinden können. In letzter Zeit verbringt sie immer wieder Zeit mit Finnian ui Bennain (siehe Seite 167), dem Sohn von Königin Invher.

Dass sie sich überhaupt einem Menschen anschließt, ist den Aussagen der Havener zu Folge bislang noch niemals vorgekommen, und so weiß man nicht recht, ob man diese Bindung mit Interesse, Skepsis oder gar Furcht betrachten soll.

Ob die Blaue Frau wirklich (wie vielerorts gemunkelt wird) die Tochter eines Druiden und einer Wassernymphe ist, ist ungewiss. Auch ob sie wirklich eine heimatlose Wanderin zwischen Menschen- und Feenreich ist oder ihre Taten einem tieferen Sinn und Zweck folgen, kann nur vermutet werden. Sicher ist, dass einige der Waren, die sie verkauft, eine natürliche Magie enthalten oder feeische Artefakte von unschätzbarem Wert sind. Ein geflochtener Zopf aus Haar und Seetang aber hat für sie offenbar den gleichen Wert wie ein uraltes mit Juwelen besetztes Zepter. Von Bori-Shan erworbenen Waren sagt man nach, sie würden ihre Besitzer ein Leben lang begleiten und auf sonderbare Weise immer wieder zu ihm zurückkehren, bis sich ihre Bestimmung erfüllt habe.

Geb.: unbekannt *Größe:* 1,57
Haarfarbe: unbehaart *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: erfahrene Händlerin, kompetente Zauberin
Herausragende Eigenschaften: CH 17, GE 17, Feenfreundin
Herausragende Talente: Singen 14, Selbstbeherrschung 11, Menschenkenntnis 7
Herausragende Zauber und Rituale: Zauber nach Ermessen des Spielleiters (bevorzugt Feen- und Druidenmagie)
Beziehungen: minimal
Finanzkraft: minimal
Verwendung im Spiel: Sei es in einer nebligen Nacht inmitten der Unterstadt, im Keller eines alten Hauses oder im Garten eines reichen Kaufmanns: Die Blaue Frau kann man an den sonderbarsten Orten antreffen, und oft scheint es, als habe sie sich dort gerade eben erst 'manifestiert', so unvermittelt kann es geschehen, dass man auf sie aufmerksam wird. Stets ist es zunächst der hohe Gesang, der einem

ins Bewusstsein dringt. Bori-Shans Waren können als Aufhänger für wundersame, kriminalistische aber auch unheimliche Abenteuer dienen. Manch einer nämlich schwor schon Stein und Bein, er habe sich zunächst für ein bestimmtes Objekt interessiert, sich aber mit einem Mal für ein anderes, auf den ersten Blick sehr uninteressantes Kleinod erwärmt – und es, ehe er es sich versah, gekauft.

Andere behaupten, sie hätten die Waren gar nicht begutachten wollen, sich dann aber auf sonderbare Art und Weise zu einem bestimmten Stück hingezogen gefühlt. Und wenige glauben, in der wortlosen Melodie der Blauen Frau eine Botschaft zu hören, die zwar ohne Worte, aber doch mit großer Intensität von Verzweiflung und der Bitte um Hilfe singt.

Sie fortzujagen wagt im Übrigen höchstens ein Fremder oder Wagemutiger, denn es geht das Gerücht, sie würde jene verfluchen, die ihr oder ihren Waren ein Leid antun.

Bruidnich Quent, der Unterstadt-Führer

Der Bruidnicht Quent, der eigentlich Sarion mit Vornamen heißt, ist der Neffe von Gilmon Quent, dem ehemaligen Staatsadmiral des Horasreichs. Seit dem Schiffbruch vor der albernischen Küste vor vielen Jahren ist er aber dem Reiz der Unterstadt verfallen, wo er sich recht gut auskennt. Er arbeitet schon lange als Führer durch die Unterstadt, jedoch läuft das Geschäft seit einem Unfall mit einem betrunkenen Reedersohn nicht mehr so gut. Er gilt den Havenern als Aufschneider und Scharlatan, was durch seine stark zerschlissene 'Admiralsuniform', die er voller Stolz trägt, noch verstärkt wird.

Eine Führung bei Bruidnich kostet einen Silbertaler pro Person und dauert drei bis vier Stunden, während der die Kunden selbst rudern müssen. Während dieser Zeit erzählt der Führer Anekdoten und unglaubliche Geschichten. Auch unterbricht er sich selbst gelegentlich, um laut rufend in eine beliebige Richtung zu deuten.

Seine überraschten Fragen, mit denen er seine Erzählungen ab und zu unterbricht, vermitteln seinen Gästen gerade den richtigen Hauch von Gefahr. Gerne erzählt er auch ausführlich die eigene Lebensgeschichte. Von der Unterstadt wird man dann aber nicht mehr viel mitbekommen.

Geb.: 952 BF *Größe:* 1,84
Haarfarbe: graumeliert *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: unerfahrener Seefahrer, durchschnittlicher Führer und kompetenter Geschichtenerzähler
Herausragende Eigenschaften: CH 15, Ortskenntnis
Herausragende Talente: Überreden 13, Menschenkenntnis 8, Boote Fahren 8, Sagen/Legenden 10
Beziehungen: minimal
Finanzkraft: minimal
Verwendung im Spiel: Bruidnich Quent ist ein weiteres Orginal Havenas. Er kann den Helden während einer Reise in der Unterstadt begegnen oder von ihnen angeheuert werden, um etwas über die Unterstadt zu erfahren. Die Helden können ihn bitten, sie auf eine Expedition in die Unterstadt zu begleiten oder er kann in Gefahr geraten sein und die Helden müssen ihm aus der Klemme helfen.
Zitate:
"Wie, ihr habt den Necker nicht gesehen?"
"So große Tentakel tauchen nur selten auf!"

Ordhan Faic, der Schatzsucher

Inmitten der Unterstadt wohnt Ordhan Faic in seiner Hütte auf einem aus Treibgut und Trümmern gebautem Floß. Der einfältige Einarmige gilt den Havenern als harmloser Irrer und wird nur 'der Schatzsucher' genannt, da er trotz seines hohen Alters noch auf der Suche nach den Schätzen der Unterstadt ist. Etwas wirklich Wertvolles hat Ordhan noch nicht gefunden, aber die Funde reichen aus, Essen zu kaufen oder einen Abend in der Kneipe zu verbringen. Dinge, die der Schatzsucher nicht verkaufen konnte, zum Beispiel verrostete Helme oder aufgequollene, unlesbare Folianten, schmücken sein Floß.

Bisher ist Ordhan noch jeder Gefahr der Unterstadt entkommen, und er denkt mittlerweile, dass Phex seine Hand über ihn hält und ihn vor jeder Gefahr schützt. Ordhan sieht fast alle Menschen in der Unterstadt als Konkurrenten, versucht, sie zu vertreiben, und wird mitunter auch handgreiflich.

Branwen, die 'Hexe der Unterstadt'

Die junge Branwen wurde schon seit ihrer Geburt aufgrund ihrer roten Haare und der durchdringenden grünen Augen misstrauisch beäugt. Doch der Ruf ihres Vaters, eines beliebten Fischers, bewahrte sie immer vor Schlimmerem. Seit dessen Tod aber steigt die Missgunst der Nachbarn.

Sie beobachten Branwen skeptisch und würden sofort zur Obrigkeit gehen, sobald auch nur ein konkreter Verdacht besteht, dass die Rothaarige unerlaubte Magie anwendet. Die Frauen missgönnen ihr ihren Erfolg bei fremden Männern und tratschen hinter ihrem Rücken von Liebeshexerei.

Branwen meidet daher die Gesellschaft der Havener und sucht nun in der Unterstadt nach Schätzen, wofür sie schon seit Geburt an eine besondere Gabe hat. In der Tat verfügt sie über eine leichte Magiebegabung, versucht aber, diese so gut es geht zu verbergen.

Geb.: 1007 BF *Größe:* 1,75
Haarfarbe: rot *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: durchschnittliche Schatzsucherin
Herausragende Eigenschaften: MU 16, CH 14, Viertelzauberer, Übernatürliche Begabungen, Schutzgeist, Zwergennase 7
Herausragende Talente: Boote Fahren 8, Schätzen 8, Betören 9
Herausragende Zauber: Gefunden! 6, Bannbaladin 4, Böser Blick 3
Beziehungen: minimal
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: Im Gegensatz zu Ordhan ist Branwen durchaus bereit, ein Geschäft mit Helden zu machen, wenn sie deren Hilfe braucht. Außerdem ist sie immer durch die Anfeindungen der Havener gefährdet und könnte Unterstützung durch die Helden brauchen.
Zitat: "Magisch? Ich? Nein!"

Ybalio, ein Necker

Viele Jahre lang hatte man nur wenige Necker in Havenas Unterstadt gesehen, aber seit kurzer Zeit zeigt sich immer häufiger ein einzelner von ihnen, und dann singt er – auf einem kleinen Felsen sitzend – ein trauriges Lied. Bisher verschwand er stets in den Tiefen des Wassers, wenn ihm jemand zu nahe kam, so dass niemand Kontakt mit ihm aufnehmen konnte. Der Unterstadtführer Bruidnich Quent etwa hat schon häufiger erfolglos versucht, mit Ybalio zu sprechen, und heuert durchaus auch einmal Helden an, ihr Glück zu versuchen.

Verwendung im Spiel: Der Necker versucht mit seinem Lied Kontakt mit der Schönheit aufzunehmen, die er in der Nähe seines Felsens gesehen und in die er sich unsterblich verliebt hat. Sollte es gelingen, Kontakt mit Ybalio herzustellen (was eigentlich nur über Verständigungsmagie möglich ist) und sein Vertrauen zu gewinnen, wird dieser sich seinem neuen Freund anvertrauen und ihn um Hilfe bitten. Mit etwas Mühe können die Helden herausfinden, dass der Necker die rothaarige Branwen anbetet, und Ybalio die Kontaktaufnahme ermöglichen.

Lata, die Drachenschildkröte

Lata ist eine der Drachenschildkröten, die zumeist weit draußen im Meer der Sieben Winde leben. Ihr massiger Körper ist nahezu 12 Schritt lang und 4 Schritt hoch, ein mächtiger Panzer (auf dem man Spuren von Jahrtausenden des Kampfes erkennen kann) schützt sie und ein Hornkamm zieht sich bis hinauf auf ihren Kopf. Der Blick ihrer großen gelben Augen scheint bis tief in die eigene Seele hinab zu reichen.

Manche sehr alten Drachenschildkröten 'erwachen' im Alter und werden zu Wesen von hoher Intelligenz und Macht. Doch auch unter diesen sticht Lata hervor, wurde sie doch von Efferd selbst auserwählt, und sie im Lauf ihres langen Lebens bereits so manchen Kampf gegen die Widersacher Efferds gefochten. Nach Jahrtausenden begannen ihre Kräfte jedoch zu schwinden, so dass der Gott sie nach der Großen Flut nach Havena entsandte. Unter dem Schutz der Geweihten sammelt Lata dort ihre Kräfte. Und doch sind die letzten 300 Jahre ihr, der Uralten, nur wie Tage vorgekommen.

Seitdem ist die Drachenschildkröte den Priestern, die sie als Heiliges Wesen verehren, Ratgeberin und ständige Mahnung an die Gnade Efferds. Sich mit Lata zu unterhalten ist gewöhnungsbedürftig, schon allein deswegen, weil der Drachenschildkröte jegliche Eile fremd ist und ein 'Gespräch' leicht Stunden oder gar Tage andauern kann. Nähere Informationen zu Lata finden Sie auf Seite 197.

Verwendung im Spiel: Als Ratgeberin und Auftraggeberin für Questen in der Unterstadt oder aber letzte Rettung für unachtsame Schatzsucher kann Lata überraschend aus den Fluten auftauchen. Der wichtigste, vielleicht auch einzig wahre Grund für ihre Anwesenheit in Havena sollte Grund für Spekulationen bleiben.

Albernische Künstler

Yanna ni Rianod, Bardin

Auf dem Rücken ihres geduldigen Maultiers *Aldifreid*, eine kecke Hahnenfeder am Hut und in einen bunten Mantel gekleidet, reitet die junge Bardin Yanna ni Rianod (geb. 1005 BF) durch das albernische Land, sammelt Volkssagen und werkelt an eigenen Oden und Gedichten, die sie auf ihrer Handharfe begleitet. Mit ihren volksnahen Erzählungen und Gesängen (Yanna steht in der Bardentradition *Torbenias*, siehe **GA 177**) möchte sie unsterblichen Ruhm erlangen, doch obwohl sie die schwermütige albernische Dichtkunst wohl beherrscht, gilt ihre Leidenschaft den derben Spottgedichten. Und da die Herrschaft in Kriegszeiten nur wenig Geduld für solche aufbringt, verweilt die scharfzüngige Spielfrau niemals lange an einem Ort und musste sich schon mehrmals vor erbosten Gardisten oder den Häschern eines Barons verstecken.

Verwendung im Spiel: Yanna ist unerfahren und zudem ein echter *Tollpatsch*, so dass sie leicht in Schwierigkeiten geraten oder gar mit aufrührerischen Liedern für Unfrieden in den gebeutelten Kriegsregionen sorgen kann. Die Hilfe einer Heldengruppe kann sie vergelten, indem sie ihre Taten besingt, außerdem kennt sie Land und Leute mit all ihren Eigenheiten und mag Fremden als Führerin dienen.

Geheimnisvolle und seltsame Persönlichkeiten in Albernia

Die Hexe Yassia

Seit über 150 Jahren lebt Yassia auf einer Sumpfinsel südlich von Havena und wirkt noch immer jugendlich. Sie stammt aus einer Linie eigeborener Hexen, die "bis auf Satuaria" zurückgeführt wird. Bei den Delta-Bewohnern ist Yassia als böse Hexe verschrien, vermutlich deshalb, weil ihre Insel als verflucht gilt. Bis vor gut 200 Jahren stand da, wo heute der See liegt, das Dorf Caergyl. Als die Bauern die Dorfeiche fällen wollten, ließ der darin wohnende Baumnymph das Wasser steigen und die Menschen mussten fortziehen. In den Erzählungen der Vertriebenen wurden daraus Fluch und böser Zauber. Yassia ist die Geliebte des Baumnymphs, und sie hält mit ihrer Magie seinen altersschwachen Wohnbaum am Leben. Darum muss sie sehr sparsam mit ihrer Kraft umgehen und kann die Insel nicht einmal für einen Tag verlassen. Die Hexe wohnt bescheiden in einer kleinen Hütte und freut sich über jeden Besuch. Warum sie die Insel nicht verlässt, offenbart sie niemandem. Ihren Geliebten hält sie geheim, und auch ihre Zauberkunst verbirgt sie möglichst. Entgegen ihrem Ruf ist sie freundlich, geduldig und hilfsbereit, nur mit dem Druiden Tlutasch, der ihr immer wieder zusetzt, verträgt sie sich nicht.

Geb.: 829 BF *Größe:* 1,72
Haarfarbe: rot *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: kompetente Gegenzauberin und Fluchbrecherin, meisterliche Heilkundige
Herausragende Eigenschaften: IN 17; Eigeboren, Herausragendes Aussehen; Stigma: schwarze Hexensträhne im Haar
Herausragende Talente: Pflanzenkunde 16, Heilkunde Krankheiten 15
Herausragende Zauber und Rituale: Destructibo (Mag) 9, Haselbusch (Elf) 12, Hexenspeichel 18, viele unter Hexen übliche Zauber und solche aus den Bereichen Hellsicht und Antimagie
Besonderheiten: vertrauter Rabe Xarbos
Beziehungen: gering
Finanzkraft: minimal
Verwendung im Spiel: Yassia kann die verschiedensten Flüche und Verzauberungen aufheben, Artefakte analysieren und diese auch unschädlich machen – wenn man es schafft, ihre Insel zu erreichen. Selbst Feen-Magie steht sie nicht hilflos gegenüber, so weiß sie etwa, wie man Säuglinge vor dem Geraubtwerden schützt. Doch für ihre Zauberei benötigt sie häufig Hilfsmittel wie Zauberpflanzen, hexische Zauber-Rezepte oder Kraft spendende Elixiere, die Hilfesuchende dann beschaffen müssen.
Zitat: "Gern würde ich euch helfen, aber ich kann nicht, denn ich muss hier verweilen. Aber einen Rat kann ich euch geben ..."

Tlutasch der Druide

Südlich von Havena, bei dem Fischerdorf Fiering, haust der Druide Tlutasch (geb. 971) in einer Felshöhle hoch über dem Meeresstrand. Wenn er bei Nacht durchs Moor streift oder mit dem Boot ausfährt, könnte man den hageren Mann in seiner weißen Kutte für einen Geist halten. Den Fischern ist er unheimlich, obwohl er zuweilen Kranke heilt. Tagsüber geht Tlutasch selten aus, denn er ist ein Albino: das Haar schlohweiß, die Augen rot, die Haut blass und lichtempfindlich. Er fühlt sich dem Element Wasser verbunden und denen, die von Fluss und Meer leben, ohne die Natur zu zerstören. Besonders zur schönen Hexe Yassia fühlt er sich hingezogen, doch sie weist ihn zurück. Für Städte und Bauern mit ihren Deichen und Schleusen, die das freie Wasser einengen, hat der Druide dagegen nichts übrig, und er lehrt auch seine Schüler, dergleichen zu verhindern. Fremden gegenüber ist er sehr misstrauisch, seit er einmal in seiner Höhle überfallen und seiner Zauber-Utensilien beraubt wurde.

Verwendung im Spiel: Tlutasch kann zum Gegner der Helden werden, wenn er Siedler und Holzfäller, Torfstecher und Kräutersammler aus Mooren und Auwäldern vertreibt oder gar Dämme und Hafenanlagen zerstört. Im Kampf gegen Sklavenjäger, die Necker fangen, oder gegen finstere Mächte der Havener Unterstadt würde er jedoch auf Seiten der Helden stehen. Man sagt ihm Kontakt zu den Feen des Deltas und sogar zum legendären Flussvater nach; ob das stimmt, sei dahingestellt.

Ellerdorn Ardantyr

Ellerdorn (geb. 602 BF) wuchs als Mensch bei den Feen auf und wurde von ihnen in vielen Dingen unterwiesen, die anderen Sterblichen verschlossen bleiben. Früher war er ein beliebter Mann am Hofe des Flussvaters. Dann aber hielt er um die Hand einer Quellnymphe an – die ihn lachend abwies, denn als Mensch war er ihr nicht ebenbürtig. Ellerdorn verließ den Hof mit gebrochenem Herzen und zog sich auf eine einsame Insel zurück, auf der sich ein wichtiger Eingang zur Feenwelt befindet. Um diesen errichtete er ein Gehöft, um künftig als Wächter des Weges zu dienen. Er selbst macht von dem Weg nur noch selten Gebrauch; nach der Zurückweisung durch seine Geliebte meidet er die Fröhlichkeiten beider Welten. Dennoch steht er als getreuer Wächter in gutem Kontakt zu den Feen und dient ihnen als unauffälliger Gesandter in den wenigen Angelegenheiten, die sie mit den Sterblichen zu regeln haben.

Durch Feenspeisen und -tränke war Ellerdorn in der Lage, sein Leben über mehr als vierhundert Jahre bis auf den heutigen Tag auszudehnen, doch allmählich sehnt er ein Ende herbei: Der Mensch, so seine Überzeugung, ist durch die fehlende Leichtfertigkeit der Feen nicht für die Unsterblichkeit geschaffen. Vor einigen Jahren raubte er einen Säugling, den er seitdem als seinen Nachfolger heranzieht. Doch es wird noch einige Jahre dauern, bis er die Bürde des Wächters an ihn abtreten kann.

Verwendung im Spiel: Ellerdorns Hof stellt eine Möglichkeit dar, zum Hof des Flussvaters zu gelangen. Um das Feentor zu öffnen, muss Ellerdorn aber davon überzeugt sein, dass die Helden würdig sind. Eine Möglichkeit, dies unter Beweis zu stellen, könnte darin liegen, dass die Helden eine von Ellerdorn gestellte Aufgabe lösen.

Growyn, eine Farindelköhlerin

In der Gegend um Winhall werden Türen geschlossen und Gespräche verstummen, wenn die Köhlerin Growyn (geboren 989 BF) mit ihrer riesigen Kiepe voll Holzkohlen aus dem Farindelwald gestapft kommt, um sie in Winhall auf den Markt zu bringen. (Einzelheiten zu den Farindelköhlern finden Sie auf S. 64.) Denn die verfilzten schwarzen Haare fallen ihr zottelig bis zur Hüfte, und ihre dürre Gestalt ist in Lumpen gekleidet, die wie Gesicht und Arme schwarz von Ruß und Dreck sind. Unter den dichten Brauen jedoch blitzen stechend grüne Augen hervor.

Growyn kennt viele Feenpfade im und durch den Farindelwald und weiß, wie man sich zu verhalten hat, um die Herrin des Waldes nicht zu erzürnen. Der finsteren Köhlerin wird zwar nachgesagt, dass sie alle paar Jahre unbedarfte Menschen in den Farindelwald locke, die nie wieder zurückkehren, doch in Wahrheit wird sie von diesen gut bezahlt, um in den Wald hinein- und manchmal auch wieder (an anderer Stelle) hinausgeführt zu werden.

Ihr geheimes Wissen gibt Growyn nur an die zwölfjährige *Linje* weiter, ein ausgemergeltes und schmutzstarrendes Waisenmädchen, das bereits eben so finster blickt wie seine Ziehmutter.

Verwendung im Spiel: Growyn kann als unheimliche Führerin, unwillige Informantin, lustlose Retterin vor den Gefahren des Farindelwalds und als vermeintliche oder tatsächliche Schurkin in Winhall eingesetzt werden, oder gar als Mittlerin zwischen Farindel und den Helden.

Ribaxakaba, die 'Schelmenmutter', eine Koboldin

Es ist ja bekannt, dass Kobolde bisweilen geeignete Kinder (vor allem rothaarige, die es in Albernia recht häufig gibt) aus der Wiege rauben und statt ihres eigenen Nachwuchses großziehen. Eine dieser Koboldinnen, die sich besonders gerne um diese Aufgabe zu kümmern scheint, ist Ribaxakaba, die unter Schelmen als 'Schelmenmutter' bekannt ist.

Viele Kinder hat Ribaxakaba in ihrem langen Leben schon geraubt, gegen Wechselbälger ausgetauscht und zu Koboldfamilien gegeben. Die Koboldin hat aber auch im späteren Leben der Schelme ein Auge auf ihre einstigen Schützlinge. So kommt es vor, dass Ribaxakaba einem Schelm unvermutet überall in den Landen am Großen Fluss erscheint und ihm eine Standpauke über seine Verfehlungen hält: Dies mag eine verpasste Gelegenheit für einen herrlichen Schabernack sein oder ein langweiliger Spottvers, der eines Koboldzöglings einfach nicht würdig war. Mitunter fordert sie dann sogar die Erfüllung eines wahrlich merkwürdigen Auftrags, wie ihn nur eine Koboldin erteilen kann. Eines ihrer eigenen Kinder ist übrigens in Havena gelandet und wird von Alvide Rastburger aufgezogen (siehe Seite 172).

Verwendung im Spiel: Ribaxakaba mag als Ermahnung für einen Schelm, der vom Weg abzukommen droht, oder als Überbringerin obskurer Rätsel und scheinbarer sinnloser Missionen für einen solchen auftreten. Zur Gegnerin kann sie werden, wenn die Helden ein soeben entführtes Kind retten wollen.

Persönlichkeiten Windhags

Personen in Amt und Würden

Cusimo Garlischgrötz von Grangor, Markgraf vom Windhag

Dem Herzog von Grangorien, Markgraf vom Windhag, Graf von Phecadien und Erben eines uralten bosparanischen Geschlechts (geb. 973 BF) bedeutet die Politik wenig, sofern niemand seine Rechte und Besitzungen antastet. Mittlerweile wohlbeleibt, strotzt der alternde Draufgänger aber noch immer vor Kraft und ist als exzellenter Fechter, trinkfester Lebemann und launenhafter Starrkopf weithin bekannt. Seine Liebschaften sind seit jeher berüchtigt – die 1028 BF geschlossene Ehe mit der fast 40 Jahre jüngeren Prinzessin *Heldora Grimberta vom Großen Fluss* (geb. 1012 BF) scheint daran nichts zu ändern. Als Provinzherr sowohl Grangoriens als auch des Windhag ist er Garant des Friedens zwischen beiden Kaiserreichen. (Zu seiner Ernennung zum Markgrafen siehe Seite 24.)

Verwendung im Spiel: Cusimo, der den Umgang mit dem einfachen Volk schätzt, weilt nur selten in der Markgrafschaft, sondern hält Hof auf seiner Stammburg Windhag bei Grangor. Die windhagsche Politik und Flottenführung überlässt er seinem Statthalter und der Stadtvögtin Harbens. (Siehe auch **GA 238.**)

Burggraf Kühnbrecht von Grötz, Statthalter und Vizeadmiral des Windhag

Auf dem linken Bein seit einem Unfall zur See lahm, machte der ansonsten unverwüstliche Spross eines einst mächtigen nordmärkischen Geschlechts seinen Aufstieg in der Flottenverwaltung und brachte es bis zum Hafenkommandanten von Triveth. Schließlich wurde der stets distanzierte Kühnbrecht von seinem entfernten Verwandten Cusimo als dessen Statthalter über den Windhag eingesetzt – wenn auch weniger aus Familiensinn, als vielmehr mit dem Gedanken, dass ein Windhager in die-

Amtsträger

Seit Jahrhunderten ist es Tradition im Windhag, dass manche Adlige auch hohe Dienstgrade der Flotte innehaben. So geht die Grafen- beziehungsweise Markgrafenwürde einher mit dem Amt des *Admirals im Westmeer* und die Junker und Barone der Küstenstädte stehen zugleich im Rang eines Hafenkommandanten. Mit seemännischer oder militärischer Befähigung geht eine solche Würde nicht zwangsläufig einher, wenngleich die Familien durch traditionelle Ausbildungen durchaus manch fähigen Offizier hervorbringen.

Viele Ämter werden für gewöhnlich nicht vererbt (die Belehnung Cusimos mit der Provinz wird deshalb nicht ohne Argwohn betrachtet), sondern an verdiente Offiziere und neuerdings auch an (womöglich abgeschobene ...) Grangorier verliehen – manch ein Verwaltungsposten sieht häufig wechselnde Amtsträger. Neben zahlreichen Küstendörfern und Gütern im Hinterland gehören hierzu auch die Baronien Greifenklamm, Rondbirge, Weißengau und Wettershag sowie die Stadt Harben.

Wichtige Amtsträger, die in künftigen Publikationen nicht mit Namen versehen werden, sind der **Stadtkommandant Harbens**, der die Truppen Windhags kommandiert (und meist mit einem auswärtigen Offizier besetzt wird und häufiger wechselt), der **Vogt von Wettershag** und der **Edle und Hafenkommandant von Kaltstetten**, die Sie als Spielleiter nach Belieben und durchaus auch mit einem Helden besetzen können.

sem Amt eher akzeptiert wird als ein Horasier. Nach fast drei Jahrhunderten hatten die Grötzens einen Großteil ihrer alten Macht und die einstige Grafschaft Windhag wieder zurückerlangt.
Obwohl ein Windhager im Herzen und für die Sorgen seiner Landsleute offen, kommt der Statthalter seinen Pflichten (aber kaum mehr als diesen) gegenüber dem Markgrafen nach und waltet hart durchgreifend und unnachgiebig, aber doch mit Sinn für Gerechtigkeit. Dennoch oder gerade deswegen ist er nur wenig beliebter beim Volk als die Stadtvögtin Harbens, obgleich er nicht immer mit der grangorischen Sichtweise übereinstimmt und damit Kontrahent Haldanas ist, mit der er ständig um Kompetenzen und Gelder für den Ausbau der Befestigungen Harbens ringt.

Geb.: 960 BF
Größe: 1,67 Schritt
Haarfarbe: grau
Augenfarbe: hellbraun
Kurzcharakteristik: kompetenter Statthalter von vollendeter Selbstbeherrschung und makellosen Umgangsformen, brillanter und hart durchgreifender Hafenkommandant
Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 14, KO 17; Lahm, Prinzipientreue
Herausragende Talente und SF: Etikette 16, Kriegskunst (Logistik) 13, Selbstbeherrschung 18, Staatskunst 12, Steuermann 10; Eiserner Wille II
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Der unnahbare Ehrenmann von tadellosen Manieren vertritt den Markgrafen, ist dabei aber Einschränkungen unterworfen. Für Mittelreicher ein Handlanger Grangors, für Grangorier ein potentieller Verschwörer, ist er auf die Unterstützung der Windhager Oberschicht und fähiger Helfer angewiesen, um nicht zu straucheln.
Zitat: "Verzeiht, Euer Erlaucht. Wie Ihr wisst, würde eine solche Anordnung beim Landadel auf Widerstand stoßen. Darf ich stattdessen vorschlagen ..."

Haldana Ismena von Streitebeck, Stadtvögtin von Harben

Es ist nicht sicher, was die horasische Familie von Streitebeck, getreue Gefolgsleute der Garlischgrötz, mehr gefreut hat: die Gunstbezeugung des Markgrafen durch die Ernennung der gestrengen Haldana (geb. 979 BF) zur Stadtvögtin Harbens oder die günstige Gelegenheit, die harte und konservative Frau in die Provinz abschieben zu können.
Die Grangorierin vertritt die Interessen ihres Herzogs mit Offenheit und Härte und gerät deshalb oft in Konflikt mit Kühnbrecht von Grötz, zumal sie ihr Privileg, die Steuern der Provinz einzutreiben, ausgiebig nutzt und als Hafenkommandantin den Hafen sperren lassen kann. In Harben selbst ist die Vögtin als 'eiserne Jungfrau' verschrien; Vergehen von Windhagern lässt sie unnachsichtig und überaus hart bestrafen, über Verfehlungen von Horasiern aber sieht sie bisweilen hinweg. Manche behaupten, dass Haldana, die ihren Mann in der Schlacht an der Trollpforte verlor und deren Sohn bei der Belagerung Harbens fiel, sich so an Mittelreichern und Windhagern rächen wolle. Tatsächlich scheint die Vögtin so etwas wie Liebe nur für einen einzigen Menschen zu empfinden: für ihre Tochter *Thaliya Haldana* (geb. 1012 BF), die allerdings die gestrenge Fürsorge der Mutter und das Leben im kalten und kargen Windhag nur wenig zu schätzen weiß.
Verwendung im Spiel: Haldana vertritt in Windhag die Interessen des Herzogs und ist damit eine mögliche Ansprechpartnerin und Auftraggeberin – vor allem für Horasier. Ein wachsames Auge hat sie auf Kühnbrecht von Grötz: Bisweilen beauftragt sie 'unabhängige Experten', um mehr über die Schliche und Pläne des Statthalters (oder Aufrührer in der Bergwelt) in Erfahrung zu bringen. Für Windhager ist sie die verachtete Despotin, deren Agenten und Steuereintreibern man nur mit Hass, Ablehnung und bisweilen Gewalt begegnet.
Zitat: "Hauptmann, aufgrund Eurer vergangenen Leistungen kann ich es bei einer Verwarnung belassen. Euer Verhalten hingegen ist unentschuldbar, Weibel."

Connar von Quintian-Quandt, Meister der Brandung

Aus einem garethischen Grafenhaus stammend, absolvierte der Hüne (geb. 969 BF) die Harbener Seekadetten-Schule. Als der fähige, aber ob seiner Launenhaftigkeit wenig geschätzte Navigator während eines Sturms bei der Jungfernfahrt des neuen Flaggschiffs *Prinzessin* 999 BF über Bord ging und nach tagelangem Treiben im Delirium am Anlegesteg des Efferd-Tempels zu Harben angeschwemmt wurde, nahm er dies als Zeichen Efferds und begann sein Noviziat. Bereits 1008 BF wurde der Pragmatiker zum Meister der Brandung für das Meer der Sieben Winde bestimmt.
Seine Brücken zur Admiralität hat der mittlerweile graubärtige Connar nie abgebrochen; es fällt ihm schwer, sich aus der Flottenpolitik herauszuhalten. Während der Meuterei verweigerte er den Aufständischen wutentbrannt den Zugang zum Tempel – einige andere Geweihte schlugen sich jedoch auf Seiten der Meuterer und predigten auf dem Tempelplatz gegen die ehrlose Behandlung der Matrosen durch das Reich. Der Bruch zwischen den Gefährten von Wind und Wogen Harbens ist weiterhin spürbar und sorgt noch immer für lautstarken Streit.
Verwendung im Spiel: Connars Worte als einer der bedeutendsten Efferd-Geweihten der Westküste finden rasch Gehör bei Fischern und Matrosen, und ebenso, wie seine Launen wechseln, kann er Menschen ebenso beschwichtigen wie aufhetzen.

Efferdan Windock, Stadtmeister von Kyndoch

Als ehemaliger Flusshandelskapitän versteht es der heutige Kontorbesitzer noch immer, ebenso fest zuzupacken wie Kunden sanft die Hand zu schütteln. Der Verwalter einer Reichsstadt für die Kaiserin beteuert nach außen seine Treue zum Reich, ermöglicht derweil aber insgeheim Albernia Waffenschmuggel aus den Kernprovinzen, Hehlern den Verkauf von Piratenbeute und bietet Grangorer Händlern Vorzugsbehandlung. Dabei hat er keine Skrupel, albernische Handlanger oder zweifelhafte Leute zu enttarnen, wenn sie ihr Scherflein an die Stadtsäckel für das Wegsehen nicht entrichtet haben. Auf diese Weise profitiert Windock vom Schmuggel, behält aber eine weiße Weste. Dabei sieht er sich nicht als Schutzgeld-Erpresser, sondern als Mehrer des Wohlstands der Stadt (und dass er hiervon nicht nur den Kaisertaler abzweigt, die übliche Steuer für das Reich, sondern auch seinen Stadtmeistertaler, bedeutet für ihn nur den verdienten Lohn für ein schwieriges Amt).
Häufig sieht man Windock mit Gehstock unter dem Arm im Phex-Tempel, als dessen Vertrauter er hier Geschäfte abschließt oder Berichte von Informanten über die Vorgänge und Neuankömmlinge in der Stadt entgegennimmt. In der Konversation ist er stets umgänglich, Menschen ohne Kompromissbereitschaft sind ihm jedoch ein Gräuel – er leitete auch die Friedensverhandlungen zwischen Thorwal und Vinsalt. All dies dient ihm dazu, zwischen den Parteien zu balancieren, die Kassen zu füllen und die Stadt aus allem Ärger mit Elenvina herauszuhalten.

Geb.: 973 BF *Größe:* 1,85
Haarfarbe: braun (grau meliert)
Augenfarbe: blau
Kurzcharakteristik: kompetenter Menschenkenner, Redner und Flussschiffer, meisterlicher und intriganter Stadtherr und Händler
Herausragende Eigenschaften: IN 16, CH 15; Goldgier 7
Herausragende Talente: Rechnen 14, Überreden (Feilschen) 15, Seefahrt 11, Staatskunst 13
Beziehungen: sehr groß in Kyndoch, sonst ansehnlich
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: Als ein auf den eigenen Vorteil bedachter Vertreter der Obrigkeit vergisst Windock für Gold das Gesetz, solange er selbst eine reine Weste behält. So kann er auch als Förderer oder Auftraggeber dunkelgrau-phexischer Angelegenheiten in Erscheinung treten, mit denen er nicht direkt in Verbindung gebracht werden will, oder als Gegenspieler, wenn jemand zu offen den albernischen Rebellen hilft.
Zitat: "Habt Dank, wir werden dem selbstverständlich sofort nachgehen – es kann nicht sein, dass Schmuggler den guten Ruf unserer schönen Stadt in den Schmutz ziehen!"

Gringulf Sohn des Gromosch, Baron von Widdernhall

Der Herr vom Widderstein ist ein konservativer, sehr in den Traditionen verwurzelter Erzzwerg aus Xorlosch mit gürtellangem blondem Bart. Geboren um 905 BF, hat er seinen Adelstitel bereits seit etwa einem halben Jahrhundert inne. Seit jeher verfolgt er die Geschehnisse in der Region aufmerksam und hat ein misstrauisches Auge auf die von den Zwergen gemiedenen Berge und das dort lebende Drachengezücht. Seit den Geschehnissen um den *Wurm vom Windhag* (siehe Seite 24) ist der eigentlich verschlossene Angroscho voller Sorge und hat sich mit manchen anderen Adligen der Region zerstritten.

Verwendung im Spiel: Der neben dem Geoden *Greifax Windmeister* bekannteste von gerade einmal einer Hand voll Zwerge der Region wacht für die Geweihtenschaft des Angrosch und die Drachenkampf-Akademie über das von Pyrdacor geschändete Gebirge. Nur wenige wissen mehr über die Vergangenheit des Windhag und seine Geheimnisse.

Zitat: "Verblendet seid ihr, die ihr freiwillig in diesen geschundenen Bergen lebt! Spürt ihr es denn nicht?"

Beregis Wilimai von Erlenwald, Junkerin zu Garanoch

Die Familie der herben, blonden Schönheit (geb. 989 BF) – die klassisch in den Nordmarken, fern der 'Heimat', zur Ritterin ausgebildet wurde – wurde vor weniger als 100 Jahren mit einem Gut im nördlichen Gebirge belehnt. Wie in so vielen Adelshäusern mit ähnlicher Geschichte war unklar, ob dies eine Ehre oder Strafe war – bestand das Lehen doch aus nicht mehr als einem Festen Haus und einigen Bergbauernhöfen.

Nichtsdestotrotz stand die Familie von Erlenwald immer treu zum Nordmärker Herzog, und erst die Enteignung des Barons von Grenzmarken, zu dem Familienbande bestehen, ließ diese Treue bröckeln. Allerdings weiß die hoch gewachsene Junkerin, dass die Abgeschiedenheit Garanochs sie selbst vor einem Verlust ihres Lehens schützt. Steuereintreiber verschlägt es selten einmal hierher, und keinen Lehnsherren scheint zu interessieren, wie sie ihr Lehen führt; eine Freiheit, die die vortreffliche Kämpferin mit dem Zweihänder weidlich für allerlei Zerstreuungen nutzt, die anderswo nicht möglich wären.

Verwendung im Spiel: Beregis fürchtet, dass der neue Markgraf mehr Einfluss auf die lokalen Adligen ausüben könnte und möglicherweise herauszufinden versucht, warum so viele Sträflinge ihres Steinbruchs auf der Flucht getötet werden. Dies könnte der passionierten Jägerin nicht recht sein ...

Andere Windhager

Felwyn Garan, ein Sippenältester

Die weitläufige Garan-Sippe (die ihren Namen einem Vorfahren verdankt, der einer Familienlegende nach von einer luchsköpfigen Tochter Tsas mit dem zweiten Gesicht gezeichnet worden sein soll) stammt ursprünglich aus der Gegend um Garanoch im Norden Windhags und wird von dort aus vom graubärtigen Sippenältesten Felwyn (geb. 972 BF) geführt. Der charismatische Mann, der innerhalb weniger Augenblicke von großer Herzlichkeit zu geradezu einschüchternder Düsternis wechseln kann, sieht seine Aufgabe darin, das Gedeihen seiner Sippe mit allen Mitteln zu sichern. Dabei ist er durchaus bereit, einzelne Mitglieder zum Wohle des Ganzen zu opfern – auch wenn ihn sein Gewissen mit Alpträumen plagt, seit er seinen eigenen Enkel dem Wurm vom Windhag opferte, damit dieser die Sippe verschonen möge.

Besonderheiten: Magiedilettant (Übernatürliche Begabungen: Bannbaladin, Blick in die Gedanken, Horriphobus)

Verwendung im Spiel: Felwyn ist die wahre und von den einfachen Menschen anerkannte Macht in Garanoch, was ihn immer wieder in Konflikt mit *Junkerin Beregis* (siehe oben) bringt. Um zu verhindern, dass seine Sippe ungewollt zwischen die Fronten der diversen Windhager Mächtegruppen gerät, pflegt er zudem Kontakte zu allen möglichen Gruppierungen, seien es Druiden, rivalisierende Schmuggler- und Räuberbanden oder gar Orks und Goblins. Aus diesem Grunde ist er die ideale Anlaufstelle, um Kontakt mit den eher zwielichtigen Mächtigen Windhags aufzunehmen. Seine Loyalität gilt ausschließlich seiner Sippe.

Elwene Schollbecher, Kyndocher Händlerin und Hehlerin

Die Wein- und Trockenobsthändlerin (geb. 990 BF, verheiratet mit *Egion*, der zu Hause die Geschäfte führt) ist eine von vielen Kyndochern, die den Wandel der Verhältnisse zu ihren Gunsten zu nutzen verstehen. Schon seit Jahren rumpeln ihre Karren von Gehöft zu Gehöft, und während die Fuhrknechte die Stiegen verladen, trinkt die gesellige Rothaarige mit dem Bauern einen Birnenschnaps. Neuerdings halten die Wagen auch unweit von Grötzenhall, um Beutegut aufzuladen – von Piraten, die Elwene noch als ehrbare Kapitäne kennen gelernt hat. Die Piratenbeute setzt ihre Reise dann zwischen Obstkisten und Branntfässern auf den Flusskähnen der Schollbechers fort und wird in den Städten des Binnenlands verkauft.

Verwendung im Spiel: Elwene ist die gewitzte Beschafferin seltener Gegenstände und Ankäuferin von Beute, die keine Fragen stellt. Zwischen ihr und dem Piraten *Barl* (siehe Seite 180) fliegen die Fetzen ebenso wie die Funken.

Greifax Windmeister, Geode

Seinem Volk galt der Amboszwerg *Greifax Sohn des Goratox* schon immer als Sonderling, der sich vom gemiedenen Windhaggebirge angezogen fühlte und immer einen Westwinddrachen sehen – nicht erschlagen! – wollte. Seit mittlerweile gut 120 Jahren lebt der Diener Sumus im Windhag und verspürt wenig Neigung, ihn zu verlassen. Unter der abergläubi-

schen menschlichen Bevölkerung gilt er mal als windiger, aber auch hilfsbereiter Geselle, mal als Elementargeist von unglaublicher Macht, der Besucher entweder tötet oder mit Zauberdingen beschenkt. Vor allem aber hat er im nahezu zwergenlosen Windhag das menschliche Bild von Zwergen geprägt, die in abgelegenen Landstrichen allesamt als zauberkundig gelten. Der Luftelementarist ist von rauem, misstrauischem Wesen. Hat er aber einmal Vertrauen gefasst, wird sein Verhalten herzlicher. Oft scheint er geistesabwesend und starrt ohne erkennbaren Grund in die Luft und verfolgt Erscheinungen, die außer ihm niemand wahrnimmt.

Geb.: 871 BF
Größe: 1,33 Schritt
Haarfarbe: grau
Augenfarbe: nebelgrau
Kurzcharakteristik: vollendeter Seelenkundiger und Traumdeuter, brillanter Wildnis- und Windhag-Kundiger, meisterlicher Wind- und Wetterzauberer, kompetenter Mechanicus
Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 17, IN 17; Gutes Gedächtnis, Jähzorn 7, Prophezeien 13
Herausragende Talente und SF: Geschichtswissen (Zwerge) 17, Heilkunde Seele 19, Sagen/Legenden (Zwerge, Windhag) 18, Wettervorhersage 16; Bergkundig, Traumgänger

Herausragende Zauber und Rituale: Elementarer Diener 13, Wettermeisterschaft 10, Windhose 12, Zorn der Elemente 14, viele Zauber des Merkmals Elementar (Luft) auf 7+; verschiedene Rituale auf dem *Ring des Lebens*
Besonderheiten: Seine Vertraute ist Kriag, ein sehr altes Sturmfalkenweibchen.
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: minimal
Verwendung im Spiel: Kaum jemand kennt den Windhag und seine Geheimnisse besser als der Geode. Auch seine Fähigkeiten als Seelenheiler und Traumdeuter sind unter Zwergen weithin gerühmt, so dass er immer wieder von ihnen aufgesucht und um Rat gefragt wird, oder – weil der Windhag vom Kleinen Volk gemieden wird – Helden in dieser Angelegenheit zu ihm geschickt werden.
Zitat: "Lauscht einfach dem Wind, er war immer mein bester Ratgeber!"

Uschuunä 'die Scharfzähnige', Goblin-Schamanin

Auch wenn kaum ein Mensch je von ihr gehört hat, ist die graupelzige Uschuunä (geb. um 990 BF) als oberste Schamanin der Goblins doch eine der mächtigsten Personen im Windhag. Fast alle Rotpelze folgen dem Rat der 'Hüterin der Grotte', jenes Ortes, der das Herz der sterbenden Tochter Mailam Rekdais birgt (siehe Seite 200). Selbst die von den alten Bräuchen entfremdeten Goblin-Banden respektieren sie als die 'Große Heilerin des Gebirges'.
Diesen Einfluss weiß Uschuunä wohl zu nutzen: In der Vergangenheit befahl sie mehrere Beutezüge in die Menschengebiete – doch bisher kam niemand zu dem Schluss, dass die Überfälle zusammenhängen, denn ein geordnetes Vorgehen traut man den Rotpelzen einfach nicht zu. Und doch verfolgt die Schamanin, die sich als Nachfolgerin der vor tausend Jahren von den Theaterrittern getöteten Hochschamanin Uspuschanna sieht, einen großen Plan: Sie ist auf der verzweifelten Suche nach einem noch von Uspuschanna verzauberten Herzstein (siehe auch Seite 200), der in den Händen der Menschen liegen und den Tod des Gebirges verhindern soll.
Ihr Vertrauter *Ägraag*, eine Elster, sucht wie Uschuunä selbst (allerdings ohne deren Wissen) nach Herzsteinen und hat inzwischen eine erkleckliche Sammlung von 'Herzsteinkieselchen' angehäuft.
Verwendung im Spiel: Uschuunäs Suche bietet sich an als Aufhänger für Überfälle, aber auch friedlichere Kontakte mit den Goblins – hegt die alte Schamanin doch keineswegs Hass auf die Menschen, sondern versucht lediglich, ihre heilige Aufgabe nach bestem Wissen und Gewissen zu erfüllen. In jüngster Zeit begibt sie sich selbst während des Schlafes auf ihre Suche und kann anderen Schläfern in Träumen als schnüffelnde Wildsau begegnen.

Junker Barl von Hinterbrück, Piratenadmiral

Im Jahr 1010 BF gerade erst zum Vizeadmiral der mittelreichischen Flottillen von Hylailos ernannt, bestand die erste große Aktion des Junkers aus dem nördlichen Windhag darin, den Rückzug der Flotte nach Harben zu organisieren, nachdem das Seekönigreich beider Hylailos sich vom Mittelreich ab- und dem Horasreich zugewandt hatte und die Beschlagnahmung der Schiffe drohte. Dieses Debakel wird Barl bis heute angelastet und führte womöglich auch dazu, dass er bei der Wahl des Nachfolgers Markgraf Sanins nicht weiter berücksichtigt wurde.
Vom Reich enttäuscht, wandte Barl sich während der Harbener Meuterei mit seiner Mannschaft auf der Bireme *Zyklopenhammer* der Piraterie zu und ging bald in Opposition zu Radulf. Auch heute sind weder Grangor noch Albernia Alternativen für ihn, zumal er durch seine vielen Liebschaften an der Küste entlang einige gehörnte Ehemänner von Einfluss gegen sich hat. Unter den Windhager Piratenführern ist er aufgrund seines alten Ranges, seiner immer noch vorhandenen Beziehungen und seiner Fähigkeiten mit dem Schwert hoch respektiert.

Geb.: 978 BF *Größe:* 1,81
Haarfarbe: braun (grau meliert)
Augenfarbe: grau
Kurzcharakteristik: meisterlicher Seeoffizier und brillanter Duellkämpfer, ehrenhafter Pirat, draufgängerischer Liebhaber
Herausragende Eigenschaften: MU 15, CH 16; Arroganz (Ehrgefühl) 8, Gutaussehend
Herausragende Talente und SF: Betören 10, Kriegskunst (Seegefechte) 12, Schwerter 17, Steuermann 14, Tanzen 9, beherrscht zahlreiche Kampf-Sonderfertigkeiten
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: hinlänglich
Verwendung im Spiel: Barl von Hinterbrück ist der 'gute Pirat', der keine Grausamkeiten begeht, den von ihm aufgebrachten Schiffen das Nötigste belässt und gute Beziehungen zu den kleinen Küstendörfern unterhält. Er kann nicht nur als fairer Gegenspieler auftreten, sondern auch auf der Seite der Helden stehen.
Zitate:
(in der Liebe:) "Ich weiß, Ihr mögt mich, weil ich ein Pirat bin. Es gab leider nicht genug Piraten in Eurem Leben ..."
(bei Feier und Kampf:) "Lasst uns den Tanz beginnen!"

Nana Engstrand 'die Narbige', Piratin

997 BF wäre sie beinahe Erbin eines der reichsten Handelshäuser am Meer der Sieben Winde geworden, doch konnten ihr die Morde an den meisten ihrer Familienmitglieder, um an dieses Erbe zu gelangen, nachgewiesen werden und Nana wurde mit ihrem Zwillingsbruder *Rank* (siehe unten) auf die Zyklopeninseln verbannt (siehe das Abenteuer **Strom des Verderbens**). Nach der Flucht der Zwillinge 1004 BF lebte die einzige verbliebene Angehörige *Isida Engstrand* (Seite 172) lange Jahre in Angst; doch ein Vierteljahrhundert lang hörte man gerade genug beunruhigende Gerüchte von Nana und Rank, dass deren Base das Kopfgeld nach und nach auf jeweils 250 Dukaten erhöht hat.
All die Zeit über haben sich die Zwillinge mit Schmuggel, Wegelagerei, Piraterie und anderen Gaunereien zwischen Drôl, Zyklopensee, Albernia und Großem Fluss ihren Lebensunterhalt verdient, sind aus verschiedenen Kerkern und Straflagern geflohen und sabotierten mehrere Jahre lang für das Handelshaus Gerbelstein in Mengbilla Bemühungen Isidas, im Süden festen Fuß zu fassen. Nach einiger Zeit als Straßenräuber an der windhagschen Küste haben die Zwillinge ihre Bemühungen, dem Handelshaus Engstrand und vor allem Isida zu schaden, wieder intensiver aufgenommen und sich aufgeteilt. Nana bringt als Piratenkapitänin der Karavelle *Rachepfeil* insbesondere havenische Handelsschiffe auf. Die Fracht wird an einem geheimen Ankerplatz gelöscht und von einer Schmugglerbande unter Rank über die Windhagberge nach Kyndoch geschafft.
Ihre zierliche Gestalt hat sich Nana bis heute erhalten, doch das harte Leben als Vogelfreie hat sie gezeichnet und zahlreiche Narben an Armen und im Gesicht hinterlassen, was ihr ihren wenig schmeichelhaften Beinamen eingebracht hat. Gefürchtet ob ihrer Rachsucht und des schnellen Griffs zum Dolch, hat Nana dennoch selten Probleme, willige Handlanger anzuwerben – ihre Erfolge sind zu verlockend und ihre Worte immer überzeugend. Nanas einzige Zuneigung gilt ihrem Bruder, den sie auch in ausweglosen Situationen nicht im Stich lässt, ihr ganzes Streben aber der Rache an der Base Isida. Doch sie fürchtet den Tag, an dem Rank ihre Lügen bezüglich der Morde an ihrer Familie aufdeckt.

Geboren: 980 BF
Größe: 1,62 Schritt
Haarfarbe: schwarz (meist anders gefärbt)
Augenfarbe: blau
Kurzcharakteristik: vollendete Lügnerin, brillante Schurkin und tödliche Messerstecherin, kompetente Piraten- und Banditenführerin
Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 16, CH 15, GE 15, KK 9; Gesucht II, Rachsucht 7, Soziale Anpassungsfähigkeit, Unansehnlich
Herausragende Talente und SF: Dolche 17, Gassenwissen 10, Überreden (Lügen) 18, Überzeugen 11; Aura verhüllen, Gezielter Stich, Todesstoß
Besonderheiten: Nana weiß um ihre magiedilettantischen Fähigkeiten und setzt sie gezielt ein (Schutzgeist; Attributo, Blitz, Hexenkrallen, Katzenaugen, Seidenzunge)
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: hinlänglich

Nana, Isida und Rank Engstrand

Verwendung im Spiel: Nana ist die stets auf ihren eigenen Vorteil bedachte gefährliche Gegnerin mit viel Erfahrung, die sich mittels Lügen, List oder Gewalt auch aus ausweglosen Situationen wieder herauswindet und entkommt, dabei aber keine Skrupel hat, ihre Handlanger zu opfern. Wann immer jemand dem Handelshaus Engstrand schadet, könnte Nana die Drahtzieherin sein.
Zitat: "Werft ihn endlich über Bord, sonst besudelt sein Blut noch das ganze Deck!"

Rank Engstrand, Schmuggler

Obwohl er stets seine Unschuld beteuerte und es keine Beweise für seine Mittäterschaft an der Ermordung der Engstrands gab, wurde auch Nanas Bruder Rank verurteilt (weitere Hintergründe hierzu finden Sie bei *Isida* und *Nana* auf Seite 172 beziehungsweise 180).
Tatsächlich hatte Rank keine Mitschuld an den damaligen Ereignissen, und bis heute glaubt er den Worten seiner Zwillingsschwester, dass sie beide einem Komplott Isidas aufgesessen sind, die selbst die Morde begangen und die Schuld ihren Verwandten in die Schuhe geschoben habe.
Obgleich er auf manchen Gebieten mehr Erfahrungen hat als Nana und einen besseren Händler abgibt, ist Rank nie aus dem Schatten seiner Schwester herausgetreten und stellt ihre Anweisungen nur selten in Frage. Verbittert sucht er immer wieder nach Beweisen für seine Unschuld und die Schuld seiner Base – und auch wenn er in dieser Sache kaum etwas vorzuweisen hat, konnte Rank doch manche für das Handelshaus Engstrand kompromittierende Dinge in Erfahrung bringen.

Geb.: 980 BF *Größe:* 1,71
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: kompetenter Schmuggler, unfreiwilliger Schurke, der sich mit seinem Leben abgefunden hat.
Herausragende Eigenschaften: GE 13, KO 15; Eisern, Gesucht II, Hohe Lebenskraft
Herausragende Talente: Gassenwissen 12, Handel 9, Säbel 12, Schätzen 14, Wildnisleben 13
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Solange seine Schwester nicht in der Nähe ist oder man sich ihm nicht entgegenstellt, lässt es sich gut mit dem Schmuggler auskommen. Er kann auf geheimen Pfaden durch das Gebirge und unter ihm hindurch führen, weiß um unauffindbare Verstecke und hat gute Kontakte zu Schmugglern, Piraten und zur Kyndocher Unterwelt.
Zitat: "Ich vertraue natürlich deiner Entscheidung, Nana."

Persönlichkeiten der Nordmarken

Der Adel der Nordmarken

Jast Gorsam vom Großen Fluss, Herzog der Nordmarken

Unbequem und gefährlich nennen manche der Provinzherrn den mächtigsten unter ihnen, den Herrn vom Großen Fluss, ist dieser doch für seine Politik der harten Hand bekannt und gefürchtet. Doch eben diese Beharrlichkeit, Kraft und Zielstrebigkeit ist es, mit der Jast Gorsam sein Herzogtum zu der starken Provinz machte, die sie heute ist, und die auch dazu führte, dass er auf dem Hoftag 1027 BF zum Reichsregenten gewählt wurde (siehe Seite 24).
Der wuchtige, graubärtige Herzog ist ein gläubiger Anhänger des Götterfürsten. Der tapfere Recke und gefürchtete Tjoster ist der letzte der Provinzherren, der sein Lehen zur Zeit des großen Kaisers Reto erhalten hat. Zuweilen überkommt ihn der Hang zur Grausamkeit, der vielen seines Geschlechts zu Eigen war, und Vasallen wie Feinde haben gelernt, dass es nicht ratsam ist, dem Herzog zu widersprechen. Als Reichsseneschall, oberster Richter des Reichs, ist er eine wichtige Stütze desselben und der praiosgefälligen Ordnung, weshalb er schon vor seiner Ernennung zum Reichsregenten nicht zögerte, benachbarten oder entlegeneren Gegenden mit Rat und Tat zu Hilfe zu eilen, um das Erbe Rauls zu bewahren. Sein Bruder ist der Bote des Lichts und sein Sohn Hartuwal Gorwin der Erzkanzler des Reichs. Mit der Krönung der neuen Kaiserin 1029 BF legte der Herzog getreu den Gesetzen die Reichsregentenwürde nieder. Geblieben ist ihm aus dieser Zeit mehr Macht, als er jemals zuvor besaß. Über große Teile Albernias und indirekt auch den Windhag reicht sein Einfluss, und in seinem Stammland, den Nordmarken, hält er die Zügel fester denn je in Händen.
Als persönliches Wappen trägt der Herzog einen gekrönten silbernern Barsch vor blauem Grund.

Geboren: 965 BF
Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: brillanter Provinzherr, meisterlicher Tjoster und einflussreicher Patriarch
Herausragende Eigenschaften: MU 17, Jähzorn 7
Herausragende Talente: Schwerter 16, Lanzengang 15, Boxen 15, Staatskunst 14
Beziehungen: immens
Finanzkraft: immens

Verwendung im Spiel: Der Herzog ist der unumstrittene Herr einer machtvollen Provinz, die im Gegensatz zu fast allen anderen noch stabil genug ist, um sich ein gepflegtes höfisches Leben und Lustbarkeiten zu leisten. So mag er den Helden sowohl auf einer Festlichkeit bei Hofe als großzügiger Gastgeber oder auch als skrupelloser Gegenspieler bei einem Streit auf höchster Ebene begegnen.

Der Herzog ist weder 'böse' noch ausgesprochen menschenfreundlich – er handelt nach rationalen Machterwägungen zum Zusammenhalt seines Lehens und als geradliniger Herrscher zwischen Verantwortung, Ehre und eigenen Gelüsten.

Dass so manche seiner harten Entscheidungen die Helden oder deren Gönner als Gegner auf den Plan rufen können, liegt in der Natur der Sache.

Zitate:

"Nein!"

"Schert Euch nach Brabak!"

Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss, Reichserzkanzler und Erbprinz der Nordmarken

Der Sohn Jast Gorsams und künftige Herzog der Nordmarken ist in vielen Belangen das Gegenteil seines aufbrausenden Vaters: ein beherrschter Schlaufuchs mit der geschmeidigen Arroganz eines hochgestellten Edelmanns und einem untrüglichen Blick für politische Angelegenheiten. Der ehemalige Schüler des Kriegshandwerks in Wehrheim, zudem einer der erfolgreichsten Absolventen des Rechtsseminars zu Beilunk, hat schon so manchen Adelsmann ins Schwitzen gebraucht, indem er diesem das unbehagliche Wissen vermittelte, durchschaut zu werden. Hartuwal bedient sich weitaus subtilerer Methoden als sein Vater und hat das Parkett der Politik und Etikette zu seinem Schlachtfeld erkoren. Der Meister des Worts und der gewählten Rede ist ein exzellenter Kenner der Staatsgeschäfte, gleich, ob diese nun von Gareth oder von Elenvina aus geführt werden. Verheiratet ist der Herzogensohn seit 1003 BF mit *Grimberta Haugmin vom Großen Fluss und vom Berg*, der Erbin und Tochter Baron Ungolfs, des jetzigen Familienoberhaupts derer vom Berg. Das Paar hat drei Kinder: den Erst-

Die Familie vom Großen Fluss und ihre Gefolgschaft

Hagrobald Guntwin vom Großen Fluss, der Enkel Jast Gorsams und Erbprinz der Nordmarken, ist dessen Ebenbild von Selbstsicherheit und stolzem Mut. Der 1005 BF geborene, bullige, vollbärtige Ritter mit schwarzen Haaren und braunen Augen gleicht sehr seinem Großvater. Sein polterndes Lachen vermag ebenso rasch zu erscheinen wie in grollenden Zorn umzuschlagen. Der Prinz ist ein begeisterter und guter Tjoster, versteht es wie ein Zwerg zu zechen und ergötzt sich an den klassischen Rittertugenden. Noch stößt er sich im Überschwang der Jugend auf Turnieren und Festen die Hörner ab, doch verspricht er in einiger Zukunft ein starker und selbstbewusster Herrscher zu werden.

Die Gräfin von Bredenhag, **Ugdane vom Großen Fluss** (geb. 989 BF) ist eine Abgängerin des Rechtsseminars zu Beilunk. Die schlanke, hochgewachsene Prinzessin trägt ihre langen, blonden Haare sind stets akkurat frisiert, ihre Garderobe, obwohl aus feinen Stoffen gearbeitet, ist schlicht und ohne überflüssigen Zierrat. Die entschlusskräftige Frau schlägt ihrem Vater in vielen Dingen nach und hat auch die Praios-Gläubigkeit ihrer Familie geerbt: Alles hat seinen Platz und seine Zeit, Unordnung und Unrecht sind ihr ein Graus. Im Jahr 1026 BF heiratete sie Seine Hochwohlgeboren Jast Irian, den Grafen von Bredenhag. Ihr erstes Kind, Jast Aidan, kam 1028 in Elenvina zur Welt.

Ihr älterer Bruder, der 986 BF geborene **Frankwart vom Großen Fluss**, ist Vogt der Feste Molay in Almada. In seinen Charakterzügen ist der beharrliche und zielstrebige Herr seinem Bruder Hartuwal ähnlich; vor allem aber ist er ein gewiefter Rechner und versteht es hervorragend, mit Geld zu wirtschaften. Ohne Wissen der Familie widmet er sich jedoch dem Kamel- und Garadanspiel und verspielt dabei ein ums andere Mal beachtliche Summen. Gut, dass er dem Lehen vorsteht, aus dem wichtige Silbererträge für die Münzpräge kommen. So ist Frankwarts Spielsucht auch noch niemandem aufgefallen und so wirkt der noch unvermählte Prinz selbst auf seine Familie ruhig und bedächtig. Die Nordmärker Landthauptfrau **Iseweine von Weiseprein** (geb. 985 BF) begann ihr Amt als schwache Kompromisskandidatin, von den Baronen und Rittern gewählt und weniger herzogliche Kanzlerin als Repräsentationsfigur. Hiervon ist wenig geblieben – nach über einem Jahrzehnt Dienst sitzt die Kriegerin fest im Sattel. Die streng gläubige Akoluthin der Praios-Kirche führt mit starker Hand und harten Worten die Befehle Seiner Hoheit aus und sorgt für Ruhe im Land. Ihr Einfluss reicht durch die ihr unterstehende Flussgarde weit; auch wenn eine Bande vogelfreier Albernier schon zu lange damit Erfolg hat, ihren Schabernack mit der beleibten Dame zu treiben. Sie wird nicht ohne Grund als "des Herzogs Kettenhund" bezeichnet und gilt als wenig einfallsreich, doch peinlich genau in der Ausführung ihrer Befehle. Von ihrer Mutter wurde die ältere Schwester des Fürsten Blasius vom Eberstamm (siehe 187), **Thalia vom Eberstamm** (geb. 966 BF), einst nach einer unstatthaften Liaison zum Thronverzicht und zur Heirat mit dem kaiserlichen Hauptmann Bosper von Weidenhag gedrängt (der bald darauf in einer Kneipenschlägerei getötet wurde). Thalia stürzte sich in die Arbeit und stieg bis zur Reichsschatzmeisterin auf. Durch die Zerstörung Gareths ist die Bedeutung der nüchternen Ministerialen ins Unermessliche gestiegenen: Denn bis auf einen kleinen Aktenstapel befindet sich das verbliebene Wissen über die Reichsfinanzen, Abgaben und Verpflichtungen der Grafschaften und Baronien einzig im Kopf der Schatzmeisterin (was die Reichsführung natürlich nach Kräften zu verbergen trachtet). Die äußerlich behäbige Thalia ist sich dabei ihrer gewachsenen Bedeutung durchaus bewusst.

Thalias Sohn **Harrad von Eberstamm-Weidenhag** (geb. 984 BF) ist vom Regimentsmedicus zum Reichs-Medicinalrat aufgestiegen, einem angesichts ungezählter verwundeter Kämpfer, drohender Epidemien und vieler Versorgungsengpässe eingerichteten Posten. Durch seine Herkunft versteht er es, sowohl gegenüber exilierten Garether Kanzleiräten als auch abgebrühten Söldnerführern den richtigen Ton anzuschlagen. Während der Schlacht an der Trollpforte musste er seine eigene Schwester grausam verstümmelt von ihrer Pein erlösen und versucht dieses nun heimlich im Alkohol zu ertränken. Dass sich Harrad bereits im Visier von Agenten der Heptarchen befindet, ahnt er nicht.

Die Grafen am Großen Fluss

Aufgetürmte Steuerlisten, Rollen mit Hochrechnungen und Notizen, hinter denen ein eifrig schreibender und grübelnder Zwerg verborgen ist: So kennen die Isenhager ihren Grafen, **Ghambir Sohn des Gruin, Graf von Isenhag.** Der 881 BF geborene Angrosch versucht, seine Aufgabe als Mittler zwischen den Bergkönigreichen Xorlosch und Eisenwald und Graf deren oberirdischer Klammer Isenhag durch erzzwergische Zahlenmystik zu erfüllen.
Die gelegentlichen Besuche seiner Amtleute lassen seine Untertanen über sich ergehen. So sind sie sich immerhin sicher, dass die Steuerlast des als penibel genau bekannten Grafen frei von Willkür berechnet wird. Dabei mag Ghambir ein hervorragender Statistiker sein, bei der praktischen Abwendung von Problemen aber ist er meist überfordert und bedarf jeder Hilfe, die er bekommen kann.
Ein hochgewachsener Krieger mit stattlichem Schnauzbart, gebräunter Haut und braunem, sonnengebleichtem Haar: Dem 972 BF geborenen **Alrik Custodias, Graf von Gratenfels,** sieht man an, dass ihm Schwertkampf und Reitkunst ebenso wichtig sind wie Verwaltung und Regierung. Obwohl Herr einer der größten Grafschaften des Reichs, liegt er in stetem Hader mit seinen Vasallen und war auch am Herzogenhof nicht allzu hoch angesehen. Selbst seine Heirat mit Graf Baldurs Nichte Isentraud schuf keine Abhilfe. Geschickt hat der Graf es über die Jahre verstanden, die Finanzen Gratenfels' wieder zu ordnen; doch es wird noch lange dauern, bis die Stadt wieder wohlhabend ist. Dass der reichstreue Graf auch für die inzwischen zerfallene Kaiserlich-Garetische Informations-Agentur arbeitete und aus dieser Zeit noch viel an Material und drei an ihn berichtende Spione hat, ist sein wohl gehütetes Geheimnis.
Die 966 BF geborene **Calderine von Hardenfels,** Gräfin der felsigen Grafschaft Albenhus mit ihrem schlohweißen Haar, messerscharfen Verstand und ebenso spitzer Zunge ist von erheblichen Standesdünkeln befallen und liegt mit ihren Nachbarn, den Koscher Grafen von Ferdok und Schetzenek, traditionell in Fehde, was inzwischen aber eher sportlich verbissene Züge angenommen hat. Indes hegt sie noch immer beste Verbindungen zum Hause Rabenmund, dem auch ihr letzter Knappe, Ludian von Rabenmund, angehört.

geborenen *Hagrobald Guntwin, Ludowart Jast*, der in der Schule zu Elenvina die Juristerei studiert, und das 1012 Hal geborene Nesthäkchen *Heldora Grimberta*, das 1028 BF Herzog Cusimo von Grangor ehelichte.

Geboren: 984 BF
Haarfarbe: braun
Augenfarbe: braun
Kurzcharakteristik: meisterlicher Taktiker, brillanter Politiker
Herausragende Eigenschaften: KL 15, IN 17; Jähzorn 3
Herausragende Talente: Menschenkenntnis 14, Rechtskunde 16, Staatskunst 15
Beziehungen: immens
Finanzkraft: sehr groß
Verwendung im Spiel: Der Erzkanzler eignet sich zum einen zur Vergabe von Aufträgen für diffizile und geheime Aufträge politischer Natur an verschwiegene Helfer, zum anderen als Gegner einer Intrige eines ambitionierten Reichsadligen.
Zitate:
"Was gut ist für die Nordmarken, ist gut für das Reich."
"Aber nein – hier müsst Ihr natürlich zwischen den Zeilen lesen."

Idra ni Bennain, Baronin von Elenvina

Die albernische Königinmutter (geboren 966 BF) und jüngere Schwester Isoras ist eine der Schlüsselfiguren der jüngeren Geschichte. Wegen ihr löste Fürst Cuanu das Heiratsversprechen mit Isora und verbannte diese auf zehn Jahre aus Albernia (siehe Seite 22). Die Vasallin Jast Gorsams einerseits und Gemahlin des alten albernischen Königs andererseits ist keine Frau, die Entscheidungen scheut. Düpiert darüber, dass ihr Lebenswerk, ein starkes Albernia im Reichsverband, durch ihre eigene Tochter in Stücke geschlagen wurde, und erschüttert über das Verschwinden ihres Gemahls übersiedelte sie kurze Zeit nach der Wahl des Reichsregenten nach Elenvina und leistete Jast Gorsam den Lehnseid als Baronin von Elenvina. Ob sie mit dieser Tat recht oder schlecht handelte oder vielleicht dereinst die bitter benötigte Unterhändlerin zwischen zwei verfeindeten Reichen sein wird, das zeigt allein die Zeit.
Verwendung im Spiel: Eine Adlige mit Lehen in zwei sich bekriegenden Provinzen und mit persönlichen Bindungen in beide Länder ist das perfekte Beispiel für einen tiefen menschlichen Konflikt und die Grauzone zwischen Gut und Böse, Recht und Unrecht. Sie ist eine Grenzgängerin, die sich in beiden Provinzen fast uneingeschränkt bewegen kann – und gerade darum sehr darauf achtet, ihren Status in keinem der beiden Reiche durch eine unbedachte Handlung zu gefährden.

Händler und Flussschiffer

Phexhilf Ehrwald, Elenviner Händler

Der schmerbäuchige, graubärtige Herr steht nicht nur dem gleichnamigen Elenviner und einem Twergenhausener Kontor, sondern auch dem *Albenhuser Bund* vor. Diese Vereinigung aus Koscher, Nordmärker und albernischen Händlern tätigt fleißig ihre Geschäfte, ungeachtet aller Adelspolitik. Ehrwald lebt neben dem Handel mit verschiedenen Güter vor allem von der Flößerei auf dem Großen Fluss. Mit Ärger erfüllt es den gewieften Rechenkünstler Phexhilf, dass dies durch den Krieg mithin fast unmöglich wurde. Zusammen mit seinen Bundesgenossen arbeitet er bereits an einer ebenso phexgefälligen wie hesindialen Lösung.
Verwendung im Spiel: Ehrwald ist ein reicher Händler, der als Auftraggeber oder Finanzier eingesetzt werden kann, interessant durch seine ausländischen und über alle Grenzen verlaufenden Handelskontakte.

Frinja Efferdsdank, Kapitänin und Piratenjägerin

Einen schnellen Segler führt die junge Kapitänin: die *Schwan von Albenhus*, die für ein bloßes Handelsschiff schwer – zu schwer – bewaffnet ist. So ist der schöne Schwan ein äußerst gefährlicher Raubvogel, der schon so manchen Piraten auf dem Großen Fluss das Fürchten lehrte. Sein Eigner, der *Albenhuser Bund*, rüstete das Schiff aus, um auf eigene Faust dem Piratenunwesen ein Ende zu machen. Frinja frönt dieser Hatz mit Feuereifer und ungestümer Freude. Ihr liebster Gegner ist der Rote Jast, dessen sie vor Jahren ein einziges Mal habhaft zu werden vermochte – und der schließlich doch wieder aus dem Kerker entrann und ihr seitdem ein Katz- und Mausspiel liefert.
Verwendung im Spiel: Die eifrige Piratenjägerin auf dem Großen Fluss kämpft – da sie außerhalb der alten Ordnung steht und weder dem Adel noch der Garde angehört – mit Schwierigkeiten von beiden Seiten. Als schneller Kuriersegler kann die *Schwan* auch Transportmittel der Helden sein – oder aber ein Verfolger, wenn sie mit einem Piraten in Verbindung stehen.

Geweihte und Zauberer in den Nordmarken

Pagol Greifax von Gratenfels, Wahrer der Ordnung Mittelreich

Groß war der Glanz der Kirche des Götterfürsten in Gareth – und umso tiefer erschien vielen Geweihten des Praios ihr Fall. Der fromme Wahrer der Ordnung, ehemals der Privatsecretarius des Lichtboten, hat es sich zur Auf-

gabe gemacht, die Kirchenverwaltung in Elenvina zu sammeln, und schart viele garethische Exilanten um sich.
Der stockkonservative Pagol arbeitet daran, die alte Struktur in der Kirche in Elenvina zu erhalten und zu festigen und duldet keine Abweichung vom althergebrachten Ritus. Den Fall Gareths sieht er als deutliches Zeichen, dass der Fürst der Götter dieser Stadt seine Gunst entzog, nicht als Grund, eine generelle Neuorientierung der Kirche anzustreben.
Der fromme, mitunter zu Starrsinn und Misstrauen neigende Mann ist fast zwei Schritt groß und trägt das Haar und den Bart nach Vinsalter Schnitt. Er ist mit *Lucrezia di Baligur* vermählt, der Wahrerin der Ordnung Drôl. Der älteste ihrer Zwillingssöhne ist der Tochter des Grafen von Gratenfels versprochen, so dass die Grafenkrone wieder an das Haus Greifax zurückfallen soll. Er gilt als ein für seine Kirche außerordentlich weltlicher und politisch interessierter Mann.
Auf die lebendige und unversehrte Ergreifung seines Bruders Baldur (siehe Seite 190) hat er eine hohe Summe ausgesetzt.

Geboren: 980 BF
Haarfarbe: schwarz, stark ergraut
Augenfarbe: grau-blau
Kurzcharakteristik: brillanter Theologe, meisterlicher Politiker
Herausragende Eigenschaften: KL 14, IN 15, CH 15
Herausragende Talente: Götter/Kulte 17, Geschichtswissen 14, Menschenkenntnis 14, Rechtskunde 16, Selbstbeherrschung 15, Überzeugen 16, Lehren 14
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: immens (die der Praios-Kirche)
Verwendung im Spiel: Seine Eminenz steht der Verwaltung der Praios-Kirche in Elenvina vor. Als mächtiger Gegenpol des politisch höchst aktiven Jorgast von Schleiffenröchte hält er die Kirche des Greifen in einem leicht zerbrechlichen Gleichgewicht.

Zitat: "Die Wege des Herrn Praios sind nicht verborgen, aber es ist nicht jedem gegeben, sie zu verstehen."

Ruana von Elenvina, Spektabilität der Halle der Herrschaft

Die 991 BF geborene Nachfolgerin Jorgen Raul Vittelbecks ist eine dünne, herrische Frau von schlichtem Äußeren. Dahinter verbergen sich jedoch ein heller Kopf und ein eiserner Wille. Die Base der Baronin von Elenvina ist als strenge Weißmagierin der Ansicht, dass nur Entbehrung und Askese den Charakter eines Magiers richtig formen, und führt den mehr als strengen Führungsstil Vittelbecks mustergültig fort. Der schiere Kampf ums Dasein im vom Praios-Glauben geprägten Elenvina hat dazu geführt, dass Ruana nach außen hin zwar die Fassade der mustergültigen weißen Akademie aufrechterhält, hinter den Kulissen jedoch verzweifelt und mit nicht sehr praiosgefälligen Methoden nach Verbündeten gegen die Schließung der Schule sucht. Dieser Konflikt treibt sie immer wieder in tiefe Selbstzweifel, doch ihren dringendsten Wunsch – die Beichte im Praios-Tempel – darf sie sich nicht erfüllen.
Verwendung im Spiel: Die einzige Anlaufstelle eines gesetzestreuen Magiewirkers – und die dort erhältlichen Dispensschreiben – rufen manch einen Magier in die Magier-Akademie Elenvinas. Doch ist die Position der Akademie alles andere als stark, weshalb die weißen Beherrschungsmagier noch vor den Praios-Geweihten Schwarzmagie und Schadzauberei ahnden.

Domaris von A'Tall, Meisterin der Magie

Über Burg Koschwacht und seinen 30 Schritt hohen pechschwarzen Turm am westlichen Ausgang des Greifenpasses gibt es viele Schauermärchen – und über die Bewohnerin des Turms, die Magierin Domaris, die in Gewitternächten Dämonen beschwöre, Sternenlicht in Edelsteinen gefangen halte und unsterblich sei, mag es noch mehr Gerüchte geben. Wer sich bis zu ihr vorwagt, steht einer Frau gegenüber, die mit ihrem schlohweißen Haar und den jungen grünen Augen seltsam alterslos wirkt, ansonsten aber ein Mensch aus Fleisch und Blut ist und Akademiezeugnisse der Magierschulen von Mirham und Punin vorzeigen kann. Ja, sie kann sogar Hilfe bei ausgefallenen Zauberexperimenten gebrauchen, bei der Suche nach einem geeigneten Zögling für ihre Lehrmeistertätigkeit oder der Erforschung der unheimlichen Ruinen von Burg Koschwacht.
Die weißmagischen *Wächter Rohals* vom Angbarer See stehen ihr recht misstrauisch gegenüber, konnten sie jedoch noch nie einer Verletzung der strengen Zaubereigesetze überführen – obwohl die seltsamen Zaubergesten und kristallomantischen Kenntnisse ebenso wie der Name A'Tall und Geschichten von einem angeblich versunkenen Kontinent im Südmeer, mit dem sie etwas verbindet, genug Material für Spekulationen hinterlässt, dass die Magierin noch irgendein gewaltiges Geheimnis verbirgt.

Wichtige Praioten des Elenviner Tempels

Die häufig entrückte Vorsteherin des Elenviner Tempels, **Praluciata von Luring-Zwillenforst, Erzpraetorin zu Elevina** (geboren 997 BF), setzt Pagol beim Ausbau seines Einflusses in Elenvina und den Nordmarken keinen Widerstand entgegen. Die derischen Pflichten ihres Amtes liegen der kleinen Frau wenig, häufig zieht sie sich in Klausur zur Meditation zurück. Tief erschüttert vom Zerbrechen der Kirchenstruktur sucht Praluciata Weisheit und Ziel im Gebet und hält innige geistige Zwiesprache mit ihrem Herrn, wobei sie eindringliche, oft erschreckende und rätselhafte Visionen empfängt.

Die Titel des Herrn **Jorgast von Bollharsch-Schleiffenröchte** (geboren 975 BF) sind zahlreich und geben Zeugnis von langjähriger, harter Arbeit und klugem Geschick: Geistlicher Rat am Herzogen- und Reichsregentenhof, Scribent des Eichenen Gemachs, persönlicher Beichtvater des Herzogs und Illuminatus der Lichtei Elenvina.
Das erklärte Ziel des Illuminatus ist die Ausrottung der Hexerei. Er ist der geistige Vater des Elenviner Magieverbots, und unter seiner Schirmherrschaft stehen auch viele der Inquisitionsprozesse im Herzogtum am Großen Fluss, deren Schlusspunkt häufig der Tod der 'Schadzauberin' in den 'reinigenden Flammen' eines Scheiterhaufens bildet.
Die Erzpraetorin lässt den emsigen Machtpolitiker gewähren, der im Hintergrund die Geschicke der Elenviner Kirche lenkt und nur im Wahrer der Ordnung noch einen ähnlich mächtigen Gegenspieler besitzt. Die Spannung zwischen den beiden Geweihten ist inzwischen fast körperlich spürbar und ihr Zwist steht unmittelbar davor, die Bewohner der Wehrhalle über dem Haupt der nichts ahnenden Hochgeweihten in zwei Lager zu spalten.

Geboren: 977 BF
Haarfarbe: weiß
Augenfarbe: grün
Kurzcharakteristik: meisterliche Meta- und Objektmagierin
Herausragende Eigenschaften: KL 18, Heimwehkrank (A'Tall)
Herausragende Talente: Gesteinskunde 16, Geschichtswissen 14, Magiekunde 17
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: viele Sprüche der Merkmale *Objekt*, *Metamagie* und *Beschwörung* meisterlich
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: ansehnlich (zehrt von einem gefundenen Schatz)
Verwendung im Spiel: Domaris ist eine typische Auftraggeberin und Expertin für magische Phänomene in einer Region ohne viele Gildenmagier. Auch im Mysterium um das versunkene A'Tall kann sie eine Rolle spielen.

Hagrecht von den Eichen, Schweinehirt im Eisenwald

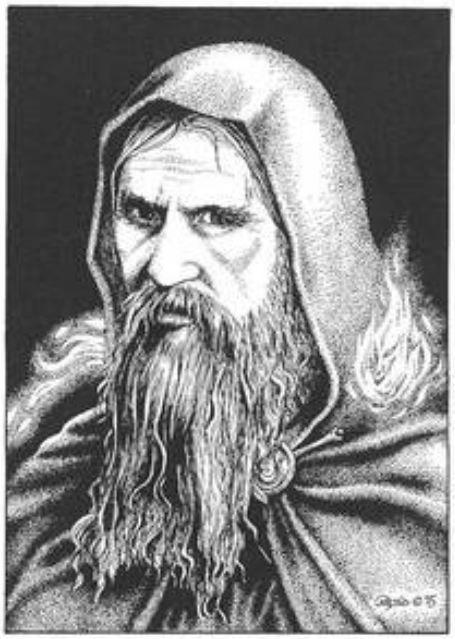
Hagrecht (geb. 999BF) ist eigentlich ein 'Mehrer der Macht' (siehe **AZ 24ff.**), ein städtischer Druide. Früher lebte der Mann mit dem schwarzen Vollbart unter dem Namen *Retobrecht Breuer* als Schankwirt getarnt im Garether Südquartier. Eines Tages geriet ihm durch einen seiner zwielichtigen Kunden ein Büchlein in die Hände: *Die Angst*, geschrieben von einem gewissen Archon Megalon. In diesem Buch entdeckte Retobrecht zu seinem Entsetzen auch geheimes Druidenwissen, das niemals aufgeschrieben werden darf. Für diesen Verrat an der druidischen Lehre schwor Hagrecht, Archon Megalon zu töten. Er verkaufte seine Kneipe und ließ sich von Gerüchten in die Nordmarken führen. Um Kontakt zu den örtlichen Haindruiden zu suchen, benannte er sich um und nahm die Arbeit als Schweinehirt an, die ihm als Städter jedoch schwer fällt. Noch weiß er nicht, wo Megalon sich aufhält und welches Pseudonym er benutzt. Aber Hagrecht sucht weiter und ist in der Wahl seiner Methoden ähnlich rücksichtslos wie Megalon bei seiner Forschung.
Verwendung im Spiel: Helden können von Opfern magischer Beherrschung oder seltsamer Einbrüche um Hilfe gebeten werden, wenn Hagrecht jemanden in Verdacht hatte, etwas mit Megalon zu tun zu haben. Nicht einmal andere Druiden sind vor ihm sicher. Er kann sich auch zeitweise Schmugglern, Rebellen oder anderen Banden anschließen und diesen magische Unterstützung bieten, wenn er sich davon Informationen verspricht. Andererseits kann er auch auftauchen, wenn die Helden auf irgendeine Weise mit Megalon zu tun bekommen.

Garul der Schwarze, Druide

In den Weilern im nordmärkischen Eisenwald ist allgemein bekannt, dass alle Kinder, die in den Wäldern verschwinden, vom *Schwarzen Garul* geholt wurden, einem finsteren Zaubermeister, der durch die Augen von Krähen spioniert, mit Bären und Wölfen lebt und schon manchen Köhler in den Irrsinn getrieben hat. In der Tat pflegt Garul die druidische Praxis, zukünftige Lehrlinge aufzunehmen, ohne die Eltern (oder gar den Lehrling selbst) zu fragen, und unbegabte oder störrische Lehrlinge auf Gedeih und Verderb in den Wäldern auszusetzen, aber dennoch ist er weder für alle Kindesentführungen der Nordmarken verantwortlich, noch betreibt er Nekromantie oder Dämonenbeschwörung – es ist einfach so, dass ihm Tiere und Pflanzen die treueren Freunde und Vertrauten sind als die unsteten und launischen Menschen.

Geboren: 954 BF
Haarfarbe: grau
Augenfarbe: blau
Kurzcharakteristik: brillanter Tier- und meisterlicher Naturkundler
Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 15; Gabe Gefahreninstinkt 10
Herausragende Talente: Tierkunde 17, Pflanzenkunde 15, alle Natur-Talente kompetent und besser, alle Heilkunde-Talente 10+
Herausragende Zauber und Rituale: alle verbreiteten Druidensprüche meisterlich, einige Hexen- und Elfensprüche, wenige gildenmagische Formeln; alle druidischen Rituale; Merkmalskenntnis Elementar (Humus)
Beziehungen: minimal
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: Trotz seiner unfreundlichen Art ist Garul besser als sein Ruf und ein wichtiger Ansprechpartner in Sachen Druidentum und Naturkunde. Der Druide lässt aber Wald- oder Tierfrevler nicht ungeschoren davonkommen.
Zitat: "Lass die Finger von der Pflanze! Sie hat dir nichts getan und du kannst nichts mit ihr anfangen."

Archon Megalon, Privatgelehrter



Der ehemalige Hofzauberer zu Havena hat ein Gespür für Macht – und für Menschen. Der von Forscherdrang geradezu besessene Druide war längere Zeit in ganz Aventurien unterwegs und hat an vielen verschiedenen Plätzen seine Forschungen betrieben: Die Ängste der Menschen sind Megalons leidenschaftlich verfolgtes Fachgebiet.
Er war zum Beispiel einige Jahre lang Hofdruide am albernischen Fürstenhof, bis er die Stadt nach einem Unfall sehr eilig verlassen musste (siehe Seite 21). Später kam er auf seiner Suche nach elementaren Geheimnissen Borbarad in die Quere und befreite versehentlich den Geist einer uralten Drachin aus seinem Gefängnis.
Seit kurzem lebt er unter falschem Namen und dem Anschein eines schrulligen Privatgelehrten in Albenhus im Gefolge der Gräfin – und in deren Stadthäusern in Gratenfels und Elenvina, wo er unter anderem die Namen Alrik Kleinschmied oder Elgor von Braunsbart benutzt. Im Umfeld Calderines, nahe genug am Hof des Herzogs und doch weit genug fort von der Einflussnahme der Elenviner Kirche, sieht er sich an einem interessanten Ort zu interessanter Zeit.

Geboren: 955 BF
Haarfarbe: grau
Augenfarbe: blaugrau
Kurzcharakteristik: brillanter Beherrschungszauberer und meisterlicher Menschenkenner
Herausragende Eigenschaften: KL 20, CH 19, MU 17, Gabe Gefahreninstinkt 14
Herausragende Talente: Menschenkenntnis 16, Selbstbeherrschung 13
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: fast alle Druidensprüche brillant, einige vollendet, etliche Herrschafts- und Einfluss-Formeln anderer Herkunft meisterlich
Besonderheiten: silberner Schlangenreif des Eschin vom Quell, der ihm allerlei magische Erkenntniszauber zur Verfügung stellt; trägt stets ein Amulett zur Erhöhung seiner MR.
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: hinlänglich
Verwendung im Spiel: Als klassischer 'Joker' in magischen Angelegenheiten findet sich immer ein Grund, warum sich Megalon für einen Ort / ein Artefakt / einen Vorgang interessiert. Da er seine wissenschaftliche Neugier über jegliches Mitgefühl stellt, kann er ebenso als Auftraggeber wie auch als Gegenspieler in Erscheinung treten – oder als Konkurrent, der an den gleichen Dingen interessiert ist wie die Helden. Welches Ziel Archon mit seinem jetzigen Projekt in den Nordmarken erreichen will, weiß niemand außer ihm selbst. Dass er sich dort jedoch nicht zufällig aufhält, muss als gesichert gelten.
Zitat: "Ihr seid bemitleidenswerte Toren. Öffnet eure Augen und seht hin. Die ach so rechtschaffenen Herrschaften, denen ihr dient, sind Jahr um Jahr für Tausende und Abertausende Tote verantwortlich. Kriege, Blutfehden, Intri-

gen. Und all das nur, um auch weiterhin das kleine bisschen Macht zu bewahren, das ihnen in dieser Existenz vergönnt ist. Und ihr klagt mich an, weil ich im Dienste der Wissenschaft Opfer erbringen muss? Wo bleibt da die Verhältnismäßigkeit?"

Seltsame und zwielichtige Gestalten

Der Rote Jast, Flusspirat

"Das war der Rote Jast!", heißt es entlang des Großen Flusses vom Windhag bis zum Kosch, wenn ein behäbiger Handelsfahrer oder ein Kurierfahrer geplündert wurde. Dem Roten Jast ist der Ruf zu eigen, seine Beute mit Witz und Geist zu ergattern, anstatt sie in blutigem Gemetzel zu erobern. So geht die Geschichte eines vom Roten Jast aufgebrachten Kauffahrers, unter dessen Fahrgästen sich auch ein Geweihter des Götterfürsten befand. Ihrer Habe ledig setzte der Pirat die Reisenden auf einer Insel aus, nicht ohne dass er dem Geweihten noch zuvor eine prall gefüllte Börse als 'Gabe an den Herrn Praios' übergeben habe.

Der Rote Jast hat sein Versteck irgendwo in der Zwergenpforte, an der Grenze zwischen Kosch und Nordmarken, so dass er ebenso rasch vor Koscher wie Nordmärker Garde in Sicherheit gelangen kann. Vor einiger Zeit wurde er zwar ergriffen und dem Herzog überstellt, doch schon zwei Jahre später sah man wieder die Segel seiner *Schnellen Hemma* auf dem Fluss entlang des Eisenwalds.

Geboren: 1001 BF
Haarfarbe: rot
Augenfarbe: blaugrün
Kurzcharakteristik: meisterlicher Flusspirat, brillanter Segler
Herausragende Eigenschaften: MU 13, IN 14, CH 13
Herausragende Talente: Schwimmen 10, Sich Verkleiden 12, Boote Fahren 16, Steuermann 14
Beziehungen: minimal
Finanzkraft: hinlänglich
Verwendung im Spiel: Viele Reisende sind dem Roten Jast bereits begegnet und können Geschichten über ihn erzählen. Man schlachtet keine Kuh, die man melken will – diese Weisheit hat sich der Rote Jast schon vor vielen Jahren zu Eigen gemacht.

Zitat: "Edle Dame! Eine so schöne Frau wie Ihr braucht doch kein Geschmeide, dass von ihrem zauberhaften Antlitz ablenkt."

Orgala Schattenkralle, Kopfgeldjägerin

Stets in braunes Leder gehüllt und mit Speer und Fangseil bewaffnet, ist die knochige und große Orgala die Kopfgeldjägerin im Nordmärkischen für ihre Kaltblütigkeit berüchtigt. Als wildniserfahrene Fährtenleserin des Orkensturms versteht die narbenübersäte Tochter Satuarias aus Albenhus ihr Handwerk besser als die meisten Flüchtlinge.

Grimmig und einsilbig ist die Frau, um Schuld oder Unschuld macht sie sich keine Gedanken, denn die Menschen – für sie allesamt Kinder des Sumu-Mörders – interessieren sie kaum. Orgala blickt auf Menschen herab, die ihren Glauben an Satuaria nicht teilen, Priester hält sie für gefährlich und behandelt sie grausamer als andere. Da sie aber fürchtet, aufgrund ihres Glaubens und ihrer Zauberkraft zu den Praios-Geweihten geschleift zu werden, versucht Orgala um jeden Preis zu verbergen, dass sie eine Hexe ist. Daher begleitet ihre freiheitsliebende Schädeleule Shalveigh sie nur in einsamen Gegenden offensichtlich, ansonsten ist sie ein unsichtbarer Begleiter.

Die Jagd ist das ganze Leben der Verschwiegenen Schwester. Eine Fährte aufzunehmen, das Wild zu verfolgen, zu beschleichen und schließlich – tot oder lebendig, ganz wie gewünscht – zu stellen und niederzuwerfen, das ist der Kopfgeldjägerin das Liebste. Wenn sie Jagd auf mehrere Opfer macht, tut sie sich auch schon einmal mit Söldnern und Schlägern zusammen – doch auch dieses Volk wird von ihr niemals als Gefährten betrachtet, sondern als notwendiges Mittel zum Zweck.

Geb.: 989 BF *Größe:* 1,89 Schritt
Haarfarbe: dunkelbraun *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: meisterliche Fährtenleserin und Kopfgeldjägerin, kompetente Hexe
Herausragende Eigenschaften: MU 14, KK 15, KO 14; Vorurteile (Zwölfgötter-Geweihte), Rachsucht 9
Herausragende Talente und SF: Fährtenlesen 14, Fliegen 12, fast alle Naturkunde-Talente 10+, Wurfwaffen (Speer) 15, SF für den Kampf mit dem Speer und dem Fangseil
Herausragende Zauber: Adlerauge 14, Armatrutz 7, Eulenruf 13, Harmlose Gestalt 15, viele andere Hexenzauber 10+
Verwendung im Spiel: Orgala kann sowohl als Gegenspielerin wie als Rettung in letzter Not zum Einsatz kommen. Vielleicht steht sie in den Diensten eines Feindes, der die Helden verfolgen lässt, oder sie führt die Helden gegen entsprechende Bezahlung durch die ihr gut bekannten Lande. Möglicherweise ist aber auch Orgala das Opfer eines Racheaktes, weil sie einst einen Priester tot ablieferte.
Zitate:
"Nimm's nicht persönlich. Ich krieg' Gold dafür."
"Wenn du lebst, kannst du selbst laufen. Wenn du tot bist, quatscht du mich nicht mehr voll. Beides hat was für sich. Deine Wahl."

Purzelchen, Hofnärrin zu Gratenfels

Die Meckerdrachin wurde als Ei aus einem Nest bei den warmen Schwefelquellen geraubt und vermutlich nicht warm genug gehalten. Ihre Flügel und Hinterbeine sind zu unbrauchbaren Stummeln verkrüppelt, die Vorderbeine gerade kräftig genug, dass sie sich – mühsam kriechend oder drollig purzelnd – fortbewegen kann. Zur Belustigung der Menschen taumelt sie herum, schnappt nach Esensresten, reißt Witze oder stellt sich dumm. Dabei ist sie intelligent und kann sogar ein wenig zaubern (Hellsicht, Telekinese, drachische Gedankensprache). Listig und mitleiderregend, wie sie ist, hat sie die Wahren Namen einiger Braunchen und Meckerdrachen aus der Gegend herausbekommen und damit Macht über sie erlangt. Bisher hat sie diese Macht aber noch nicht in größerem Maßstab benutzt.

Verwendung im Spiel: Purzelchen brütet Pläne aus, wie sie sich mit Hilfe der Feen und Drachen an den Menschen rächen kann, die über sie lachen. Einstweilen trägt sie nur Informationen zusammen, die einmal nützlich werden könnten (etwa um jemanden zu erpressen), und sammelt Diebesgut in einem kleinen Hort. Die Helden können gestohlene Gegenstände bei ihr finden oder von einem Meckerdrachen, der Purzelchen seinen Wahren Namen verraten hat und dies bereut, um Hilfe gebeten werden.

Persönlichkeiten des Kosch

Fürst Blasius vom Eberstamm

Neben dem Herzog der Nordmarken ist Fürst Blasius der letzte aus der alten Garde der Provinzherren und hat in den letzten Jahren unzweifelhaft an Statur gewonnen. Aus dem schwächlichen Edelknaben, belächelten Turnierkämpfer und in mancherlei Dingen bornierten Provinzherrscher ist ein Fürst geworden, den man auch außerhalb des Kosch wegen seiner ruhigen Gutmütigkeit, unverbrüchlichen Treue und klaren moralischen Mahnungen schätzt. Gewiss, wenn es um die täglichen Regierungsgeschäfte oder die Feinheiten der Staatskunst geht, lässt Fürst Blasius weiterhin seinen Ministerialen freie Hand, weil er davon ohnehin nichts versteht. Doch neigen Fremde gerade deshalb dazu, den gemütlichen Koscher zu unterschätzen. Auch an Mut hat es dem Fürsten trotz mangelnden Waffenglücks nie gefehlt. Seinerzeit führte er seine Ritter persönlich in die unglückselige Schlacht am Nebelstein, wo er in orkische Gefangenschaft geriet. Umso mehr war es ihm eine Genugtuung, dass er jüngst mit seinem Sohn Edelbrecht (und einem Kosch-Greifenfurter Aufgebot) die Ordensfeste Rhodenstein von den Orks befreien konnte. Neben guten Mahlzeiten schätzt der Fürst die alten Rittertugenden und liebt entsprechende Geschichten, wenngleich er selbst ein äußerst langatmiger Erzähler ist. Fremde Reisende, die auf Burg Fürstenhort um Gastung bitten, können sich vom einen wie vom anderen überzeugen. Sie werden auch bald erfahren, dass der sonst unbekümmerte, ja, zuweilen selbstgefällige Fürst nach den Ereignissen der jüngsten Zeit zwischen Trauer über das Verlorene, nostalgischen Erinnerungen, nie ganz versiegtem Misstrauen gegenüber dem mächtigen Bruder Nordmarken und leisem Zweifel an der Entscheidung für eine Frau auf dem Kaiserthron schwankt.

Geboren: 968 BF *Größe:* 1,80
Haarfarbe: graubraun *Augenfarbe:* blau
Beschreibung: ein gemütlicher, unambitionierter, durchschnittlicher Landesvater
Herausragende Eigenschaften: KK 15, CH 15, KL 11
Herausragende Talente: Zechen 16, Hiebwaffen 10
Beziehungen: groß
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: Fürst Blasius kann als hilfreicher aber überforderter Auftraggeber der Helden dienen.
Zitate:
"Lasst uns ins behagliche Kaminzimmer gehen, damit ihr mir bei einem kleinen Zwischenmahl aus eurem Heldenleben erzählen könnt."
"Das hätte es unter Kaiser Hal nicht gegeben!"

Händler und Handwerker

Olruk Hammerklang, Wanderhandwerker

Olruk ist ein Ork aus dem Svellttal, ein Priester des Schmiede- und Handwerks-Gottes Graveshs. Von der göttlichen Kraft Graveshs wurde er jedoch noch nicht berührt, und so zog er aus, um sich würdig zu erweisen. Olruk weiß, dass die Schmiedekunst der Zwerge derjenigen der Orks weit überlegen ist. Er interessiert sich für Brücken- und Straßenbau, Burgen und Belagerungsgeschütze, aber auch für kleine Dinge wie Blendlaternen, Siebe oder Stricknadeln, die bei den Orks unüblich sind. In schwerer Arbeitskleidung, mit Handschuhen, Kapuze und einem Tuch vor dem Gesicht (angeblich gegen den Staub) arbeitet Olruk als Tagelöhner im Kosch und den Nordmarken auf Baustellen, in Steinbrüchen, Hütten- und Sägewerken, um sein Wissen zu erweitern. Noch vermutet niemand in dem fleißigen, aber wortkargen Arbeiter einen orkischen Spion.

Verwendung im Spiel: Als Einzelgänger und Außenseiter ist Olruk schnell verdächtig, wenn auf einer Baustelle Werkzeug gestohlen wird oder Unfälle geschehen, auch wenn er nichts damit zu tun hat. Dann braucht er die Hilfe unvoreingenommener Abenteurer, um seine Unschuld zu beweisen, ohne sein Gesicht zu zeigen. Sollte er enttarnt werden, wird man ihn als Spion verfolgen; auch dies kann Aufgabe der Helden sein.

Der Unglaubliche Falondrian, reisender Quacksalber

Mit seinem bunten Planwagen und den beiden Ochsen *Keuche* und *Zahnweh* zieht der unglaubliche Falondrian (geb. 966) durch den Kosch und seine Nachbarprovinzen. Er hält in jedem Dorf, um dort seine Tränke, Salben und Pillen an die bedürftige Bevölkerung zu verkaufen und seine Dienste als Heilkundiger und Zahnreißer anzubieten. In seinem Sortiment führt Falondrian allerlei Mittel gegen Zahnweh, Rückenleiden, Haarausfall, Inkontinenz, Wadenkrämpfe und anderes Übel. Manchmal erzielen seine Elixiere aber selbst für Falondrian überraschende Ergebnisse: So erzeugt eine Salbe gegen Falten plötzlich samtene Haut – im wahrsten Sinne des Wortes – oder das Schnupfenmittel vergoldet die Nase des Anwenders (durch eine feine Schicht aus Goldstaub, die wie ein Hautschmuck auf der Haut verbleibt). Tatsächlich fühlen sich Kobolde dazu verleitet, die Mittel des Falondrian ab und an 'aufzuwerten'.

Häufig kann man den Unglaublichen Falondrian am Straßenrand finden, wenn er einen seiner vielen Achs- oder Radbrüche repariert. Mittlerweile hat er Erfahrung darin, Fremde zu überzeugen, ihm zu helfen, und auch genug Räder und Achsen – heile wie kaputte – dabei.

Verwendung im Spiel: Der Unglaubliche Falondrian kann den Helden fast überall auf der Straße oder in Dörfern begegnen, wo er seine Wa-

Das Fürstenhaus vom Eberstamm

Die **Fürstenmutter Thalessia** (geb. 946) gilt als garstiges, aber nicht zu unterschätzendes Weib. In ihrer altersbedingten Sturheit weigerte sie sich, Angbar zu verlassen, und hält seitdem dort die Stellung. Der (wie einst sein Vater) in seiner Jugend oft unpässliche **Erbprinz Anshold** (geb. 994 BF) hatte sich eben angeschickt, sein träumerisches Leben zu beenden, gemeinsam mit seiner Gemahlin **Nadyana von Wengenholm** (geb. 1000 BF) stolz ein Prinzlein als Stammhalter präsentiert und in der Schlacht um Angbar tapfer gekämpft, als ihn die Nachricht vom Tod seines Sohnes traf. Seitdem verlässt Anshold kaum noch seinen Sitz Erlenschloss, und auch Nadyana, die die Jagd liebt und ungleich tatkräftiger ist als ihr Gemahl, ist schwer getroffen. Verkraften muss das Haus Eberstamm überdies den Tod von Prinz **Idamil**. Der jüngste Fürstensohn und Hesinde-Geweihte ist in Gareth gefallen, hat jedoch zur großen Überraschung offenbar eine Verlobte und eine uneheliche Tochter hinterlassen. Diese Unbekannte hat es aber bisher nur brieflich gewagt, mit dem Fürsten in Kontakt zu treten. Idamils älterer Zwilling, der ritterliche **Edelbrecht** (geboren 998 BF), war zuletzt die größte Stütze seines Vaters, doch muss er sich nun um seine Gemahlin Irmenella von Greifenfurt und deren Lande sorgen. **Thalia vom Eberstamm** und ihr Sohn **Harad** leben in den Nordmarken.

Die Grafen des Kosch

Die nördlichste Grafschaft des Kosch hat einen jungen und tatkräftigen Herrn, der von seinem Knappenvater *Raidri Conchobair* Mut, Ehrgefühl und Angriffslust übernommen hat (nicht aber dessen Abgeklärtheit): **Graf Jallik von Wengenholm**. Der scheinbare Machtverlust durch den Schwurbund (siehe Seite 137) stört Jallik wenig, denn ohne Zweifel gefällt ihm das Gefühl, eine alte Gemeinschaft erneuert zu haben. Auch liebt er es, mit wenigen Gefährten sein raues Land zu durchstreifen, auf der Jagd nach Wild oder dem mordgierigen und schlauen *Oger Goro* (siehe Seite 190), der neuerdings eine ganze Bande aus Menschen und Orks um sich zu scharen scheint.
Als Graf Orsino von Falkenhag wegen Verrats seines Lehens enthoben wurde, wurde die Grafschaft Angbarer See an **Graf Wilbur vom See und der Hügellande** übergeben – zu diesem Zeitpunkt ein verträumter Jüngling von 14 Jahren. Nach dem Verzicht *Iralda von Bodrins* auf die benachbarte Grafschaft Schetzeneck schloss er diese zum gemeinsamen Lehen *Hügellande* zusammen.
Die Geschicke der Grafschaft liegen in der Hand **Voltans von Falkenhag**, der es meisterhaft versteht, den unerfahrenen und naiven Wilbur unbemerkt zu beeinflussen. Warnende Stimmen schirmt Voltan gekonnt vom Grafen ab, zumal dieser seinem Truchsess mittlerweile blind vertraut.
Ein wahrer Zwerg ist **Graf Growin Sohn des Gorbosch von Ferdok**, Erster Kammer-Richter des Mittelreiches: Er schätzt das weithin gerühmte Ferdoker Bier„ zieht seine Kutsche dem Pferderücken vor, verabscheut ansonsten unnötige Ausgaben (auch wenn seine Truhen gut gefüllt sind) und ist häufiger am Schmiedeamboss als in der Schreibstube zu finden. Dennoch ist das Klima in der Grafschaft rauer und gefährlicher geworden, seit seine 'Mädels' – die für Schutz und Ordnung sorgenden Ferdoker Gardereiterinnen – 1027 BF vom Schwarzen Heerzug fast komplett aufgerieben wurden. Schon wettern manche Adelige in ihren Burgen insgeheim gegen den Grafen und spekulieren auf seine Nachfolge. Im Volk aber ist die Beliebtheit des wackeren Zwergen ungebrochen, und so finden sich immer wieder Kämpen, die dem Grafen in dieser schweren Zeit beistehen.

ren ans Volk bringen will. Auch können die Helden ihm bei seinen Achsbrüchen helfen und als Belohnung ein sehr wirkungsvolles Mittel bekommen, das die Helden zu weiteren Abenteuern führt.
Falondrian ist außerdem ein Meister der Alchimie aus dem Handgelenk (**SRD 106f.**) und kann interessierten Helden einige seiner Rezepte verkaufen.

Geweihte und Zauberer im Kosch

Sephira Eisenlieb, die *Hüterin der Flamme*

Im Jahre 1029 BF wurde Sephira Eisenlieb (eine gebürtige Koscherin) zum neuen Oberhaupt der Flammenden und Erz-Kirche ernannt – einer der seltenen Fälle, in denen nicht ein *Meister der Esse*, sondern eine einfache Geweihte durch göttlichen Willen in das höchste Amt berufen wurde.
Als Nachfolgerin des großen *Hilperton Asgareol* tritt die neue Hüterin der Flamme ein schweres Erbe an, doch gilt die charismatische Sephira als willensstarke und energische Persönlichkeit – und das ist gut so: Denn nach dem Zusammenbruch vieler weltlicher und kirchlicher Strukturen wird die schöpferische und erhaltende Kraft der Ingerimm-Kirche mehr gebraucht denn je.
Die neue Verbundenheit mit der Travia-Kirche in Angbar wird von der Hochgeweihten übrigens nicht nur gefördert, sondern auch theologisch untermauert: "Die Kulte von Herd- und Schmiedefeuer sollen gemeinsam den Menschen in diesen dunklen Zeiten leuchten. In Herrn Ingerimms Esse werden die Waffen geschmiedet, um Frau Travias Herdfeuer zu schützen, an denen wir uns nach getaner Arbeit froh zusammenfinden."
Daneben setzt sie den Kurs ihres Vorgängers fort und ist auf gute Beziehungen zu den Vertretern des zwergischen Angrosch-Kultes bedacht.

Geb.: 989 BF
Größe: 1,78
Haarfarbe: nussbraun
Augenfarbe: braun
Kurzcharakteristik: charismatisches Oberhaupt der Ingerimm-Kirche
Herausragende Eigenschaften: MU 15, FF 16, KK 18, JZ 5

Bergkönige unter dem Kosch

Als Oberster Richter des Hügelzwerge ist **Nirwulf Sohn des Negromon, Oberster Richter der Hügelzwerge und Kanzler des Kosch** (geb. 868 BF) für sein Volk noch immer so etwas wie ihr väterlicher 'Bergkönig' – auch wenn in den heiligen Hallen seiner Vorfahren nun der Erzzwerg Gilemon diesen Titel beansprucht. Er ist ein wohlgenährter Zwerg mit grauem Backenbart und ruhigem, freundlichem Wesen, der dem typischen Bild eines Hügelzwergs entspricht und es liebt, in gemütlicher Runde mit Freunden zu speisen und sein Pfeifchen zu schmauchen.
Auf dem Rat von Ingrahall haben Angroschim und Königreich Kosch ihren freundschaftlichen Bund vertieft, um den Gefahren dieser Zeit gemeinsam zu trotzen (siehe auch Seite 25). Seither bekleidet Nirwulf als Kanzler des Kosch und rechte Hand des Fürsten ein bedeutsames Amt, dem er sich mit Klugheit und Umsichtigkeit widmet. Intrigenspiele sind ebenso wenig seine Sache wie jene des Fürsten – jedoch versteht er es gut, meist auch mit Hilfe vertrauenswürdiger Helfer, solche aufzudecken und gekonnt von Fürst Blasius fern zu halten.
Ein ganz anderes Bild als der lebensfrohe Nirwulf vermittelt **Gilemon Sohn des Gillim**, der Bergkönig von Koschim: Stirn und Wangen sind von Feuer gezeichnet, leere, weiße Augen starren blind ins Nichts. So sehr sein Antlitz durch die Angriffe der drachischen Ausgeburt Alagrimm entstellt ist, so sind diese Narben harmlos im Vergleich zu dem tiefen Drachenhass, der Gilemons Wesen seit dieser Zeit prägen. Der einst tatkräftige und weit gereiste Gilemon schuf aus den lange vergessenen Hallen des Hügelvolkes wieder eine würdevolle Stätte der Angroschim, doch der Kampf gegen den Flammenvogel Alagrimm, der Tod seines einzigen Sohnes *Gilmoxor*, der Niedergang seines Bergkönigreichs, der Verlust des Augenlichts und die Lebensschuld gegenüber Voltan von Falkenhag, die in zwang, gegen seinesgleichen zu kämpfen, verbitterten ihn zutiefst.
Der Bruder des zwergischen Hochkönigs Albrax, **Arombolosch Sohn des Agam**, Bergkönig von Waldwacht, Oberster Richter der Ambosszwerge, Angroschs Waffenmeister, gilt nicht nur Albrax als wichtiger Ratgeber. Die Weisheit des Alters hat Arombolosch (geb. 738 BF) zu so etwas wie dem 'Onkel der Zwergenheit' werden lassen, und selbst Bergkönige sollen schon in seine Hallen im Ambossgebirge gepilgert sein. Dass er darüber hinaus als einer der besten Schmiede Aventuriens gilt, ist dabei sicher nicht von Schaden.
Weitere Informationen zu den vorgestellten zwergischen Persönlichkeiten im Kosch und vielen weiteren Angroschim finden Sie in **Angroschs Kinder** ab der Seite 113.

Herausragende Talente: Überzeugen 12, Götter/Kulte 15, Schätzen 15, Waffenschmiedin 18, Plättnerin 16
Beziehungen: sehr groß im Kosch und innerhalb der Ingerimm-Kirche, ansonsten groß
Finanzkraft: sehr groß (Kirchenvermögen)
Verwendung im Spiel: Neben dem Fürsten und den Bergkönigen ist Sephira die höchste Autorität im Kosch. Sie eignet sich zum Beispiel als Auftraggeberin in ingerimmgefälligen Missionen.
Zitat: "Worauf wartet ihr? Lasst uns beginnen!"

Magister Balthasar Balthusius

Magister Balthusius bewohnt zusammen mit seiner reizenden Tochter Lena und deren Gemahl ein schmuckes Anwesen im Westen der Stadt Gratenfels. Der über sechzigjährige Magier mit weißem Haar und dichtem Vollbart verlor bei der Vernichtung eines unheiligen Artefakts einen Großteil seiner arkanen Kraft. Trotz dieses Verlustes gehört der Magister zu den begnadetsten Kristallomanten und Alchimisten der Region. Er lässt keine noch so ungewöhnliche Möglichkeit aus, um ein Mittel zu finden, das es ihm ermöglicht, seine magischen Fähigkeiten in vollem Umfang zurück zu bekommen. Zu diesem Zwecke führt er oft persönlich Expeditionen an, die besondere magische Phänomene untersuchen sollen. Aufgrund von persönlichen Erlebnissen widmet er sich der Erforschung der Gargyle und den Hinterlassenschaften des legendären Al'Gorton. Mit der Magierin Domaris von A'Tall (siehe Seite 184f.) pflegt er einen regen Briefwechsel über die verschiedenen Ansätze der Kristallomantie.
Verwendung im Spiel: Magister Balthusius ist das Paradebeispiel für einen eifrigen, gelehrigen und etwas versponnenen Auftraggeber, der bei seinen Forschungen und Expeditionen auf die Unterstützung von Abenteurern angewiesen ist. Durch die eigenartigen Ziele seiner Missionen kann es jederzeit geschehen, dass er und die ihn begleitenden Personen in größere Schwierigkeiten geraten.

Heidruna, Oberhexe des Kosch

Heidruna erscheint wie eine typische Hexe, so wie der einfache Bauer sie sich vorstellt: uralt, bucklig, warzig. Trotz ihres Alters ist der Blick aus ihren grauen Augen glasklar, ihre überraschend sanfte Stimme wird jedoch immer wieder von Hustenanfällen unterbrochen.
Die Oberhexe der Koscher Hexen (zum größten Teil *Töchter der Erde*) ist die unbestrittene Autorität für die Hexen der Region – und das schon seit Jahrzehnten. Die gläubige Anhängerin Satuarias, Peraines und Tsas ist ein klassisches Kräuterweib, das (selbst von einfacher Herkunft) die armen Koschbauern beschützt und nur Leuteschinder mit Flüchen belegt.
Wer die alte Heidruna und ihren Vertrauten *Quarz* (eine Koschkröte) in ihrer Hütte unweit des Krötensumpfs aufsucht, kann jederzeit Hilfe erwarten. Geht es jedoch gegen Feinde der Schwesternschaften, Borbaradianer oder Agenten der Schwarzen Lande, so zeigt sich Heidrunas andere Seite: Unerbittlich wendet sie ihre Fluchmagie an und fragt auch nicht immer, bevor sie sich jemandes Hilfe versichert – ein mächtiger ZAUBERZWANG kann diesen ebenfalls in ihren Dienst stellen.
Als Oberhexe hütet Heidruna auch viele Geheimnisse der Töchter Satuarias (siehe Seite 206f.).

Geboren: 929 BF *Größe:* 1,58
Augenfarbe: grau *Haarfarbe:* grau
Kurzcharakteristik: vollendete Heilerin und Tränkebrauerin, fürsorgliche Oberhexe
Herausragende Eigenschaften: IN 17, CH 17, Rachsucht 5
Herausragende Talente: Kochen (Tränke brauen) 19, Pflanzenkunde 18, Heilkunde Krankheiten 16
Herausragende Zauberfertigkeiten: Hexenspeichel 20, Zauberzwang 16, Abvenenum 14, Pestilenz erspüren 12
Beziehungen: sehr groß (unter den Hexen der Region, ansonsten gering)
Finanzkraft: gering
Besonderheiten: Heidruna ist weder eigeboren, noch beruht ihre Erscheinung auf einer HARMLOSEN GESTALT. Ihr langes Leben verdankt die Hexe einem Elixier, das allein im *Koscher Krötenpott* gebraut werden kann.
Verwendung im Spiel: Heidruna kann Auftraggeberin sein, wenn es gegen Feinde der Hexen geht (und notfalls 'überzeugt' Heidruna die Helden mit Magie, den Auftrag anzunehmen), oder aber als Helferin, wenn es gilt, einen Fluch zu brechen, eine Krankheit zu heilen oder einen seltenen Trank zu finden.
Zitate: "Nimm das, reib die Stelle zweimal täglich damit ein und es wird bald besser."

Voltan von Falkenhag

Der Bruder des ehemaligen Grafen vom Angbarer See (geb. 977 BF) verließ die Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth ohne Abschluss und erwarb stattdessen bei einem freien Lehrmeister das Siegel der Grauen Gilde. Er widmete er sich einerseits magischen Studien und Forschungsreisen (deren genaues Ziel niemand zu kennen scheint) und stand zum anderen seinem Bruder Orsino zur Seite – bei dessen gesellschaftlichen Eskapaden in der Reichshauptstadt ebenso wie bei der Verwaltung der Grafschaft. Auch Orsinos Sturz hat Voltan nicht geschadet: Der neue Graf, Wilbur vom See (siehe Seite 188), hat Voltan sogar zum Truchsess ernannt, und viele munkeln, der unheimliche Prinz sei damit wie zuvor die graue Eminenz der Grafschaft.
Verwendung im Spiel: Voltan ist eine undurchsichtige Gestalt im sonst so ruhigen Kosch und kann bei der Verfolgung seiner magischen und politischen Interesse leicht den Helden in die Quere geraten. Auch als Auftraggeber mögen ihm die Helden schnell unlautere Motive unterstellen.

Charissia von Salmingen

Niemand ist derzeit im Kosch so gefürchtet und verhasst wie Charissia von Salmingen, die Schwester des in Gareth gefallenen Barons von Dunkelforst. Jahrelang galt die ebenso schöne wie kluge Baroness als Inbegriff der galanten

Der Bund der Alttreuen

Ursprünglich war der *Bund der Alttreuen* als Vereinigung jener Adeligen gedacht, die sich inmitten des zerfallenden Reiches nach den guten Tagen unter Kaiser Reto zurücksehnen – mittlerweile sind Enttäuschung und Ehrgeiz die stärkeren Motive. Während sich der Kosch allgemein über die gestärkte Verbundenheit mit den Zwergen freut, lehnt der Bund deren gewachsenen Einfluss ab.
"Die Angroschim sind unsere ältesten Verbündeten – doch unter solchen ist es üblich, dass man dem anderen die eigenen Angelegenheiten selbst überlässt", sagte jüngst unverblümt **Neralda von Nadoret**. Sie repräsentiert das mächtigste Baronsgeschlecht der Grafschaft Ferdok, das seit langem dem Zwergen Growin die Grafenwürde neidet. Die Baronin von Nadoret weiß etliche Edelleute auf ihrer Seite, darunter den Enkel des einstigen Schetzeneckers Grafen, **Reto Hlûthar von Bodrin-Hardenfels**. Nach dem Verschwinden Graf Helkors und dem Tod seines Vaters Beregon ist Reto Hlûthar zudem empfänglich für Einflüsterungen seiner Albuminer Großmutter, Gräfin **Calderine von Hardenfels** (Seite 183), seine Tante Iralda habe die Grafschaft leichtsinnig verschenkt. Ein anderer Angehöriger eines kürzlich entmachteten Grafenhauses, der **Hofherold Hernobert von Falkenhag**, steht dagegen treu zur Politik von Fürst und Kanzler Nirwulf, wiewohl er auf seinen Botenreisen manchem Abwerbversuch von Alttreuen begegnet.
Für diese wäre der Hofherold als direkte Verbindung zum Fürsten ein wichtiger Verbündeter, denn bislang zeigt die Stimmungsmache des Adelsbundes weder große Wirkung, noch ist man sich über die Wahl der Mittel einig. Das mag sich erst bei der nächsten wichtigen Lehensvergabe ändern – oder wenn sich der alte Fürstenhorter **Vogt Roban von Treublatt** stärker einbringen sollte. Der listenreiche Intrigant und Betrüger Roban hält sich trotz Sympathiebekundungen bislang vornehm zurück.

Edeldame, die auf allen Adelsfesten die Blicke auf sich zog. Insgeheim aber spann die Borbaradianerin finstere Pläne, um die Herrschaft über den Kosch an sich zu reißen. Zu diesem Zweck schloss sie ein Bündnis mit dem Räuberhauptmann *Ulfing von Jergenquell* und befreite den *Alagrimm*, ein Flammenwesen aus der Zeit der Drachenkriege (nähere Einzelheiten hierzu auf Seite 206). Der gemeinsame Angriff auf Angbar (Ingerimm 1027 BF) war jedoch ein Fehlschlag: Der Alagrimm wurde besiegt, Ulfing fiel in der Schlacht. Nur Charissia konnte auf magischem Wege entkommen und sinnt seither auf Rache. Niemand weiß, dass sie einen Sohn von Jergenquell geboren hat, der die magische Begabung der Mutter geerbt hat. Wenn nicht Charissia selbst, so soll zumindest er einmal auf dem Fürstenthron des Kosch sitzen.

Geb.: 983 BF *Größe:* 1,73
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: Erzfeindin des Fürstenhauses, brillante Borbaradianerin, meisterliche Edeldame
Herausragende Eigenschaften: KL 17, IN 16, CH 18; Gefahreninstinkt, Wohlklang; Eitelkeit 8, Größenwahn 7
Herausragende Talente: Betören 17, Überreden (Lügen) 15, Tanzen 14, Menschenkenntnis 15, Geschichtswissen 11, Magiekunde 15
Wichtige Zauberfertigkeiten: kompetent in den Merkmalen Herrschaft und Beschwörung, brillante Beherrschung des borbaradianischen Formelkanons
Beziehungen: gering (in Acht und Bann – jedoch Kontakte in die Schwarzen Lande)
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: Charissia steht als Drahtzieherin hinter Intrigen und Attentaten, die dem Reich und besonders dem Kosch schaden sollen. Denkbar ist auch, dass sie eine Heldengruppe unter falschen Angaben für ihre Zwecke benutzt, etwa um ein besonderes Artefakt zu beschaffen. Pikanterweise hat Charissia eine Zwillingsschwester namens *Frylinde*, die mit dem nordmärkischen Baron von Dohlenfelde verheiratet ist.
Zitat: "Die Ahnungslosen sitzen fröhlich um ihren Kamin. Wir handeln jetzt – und die Rache wird mein sein!"

Seltsame Gestalten

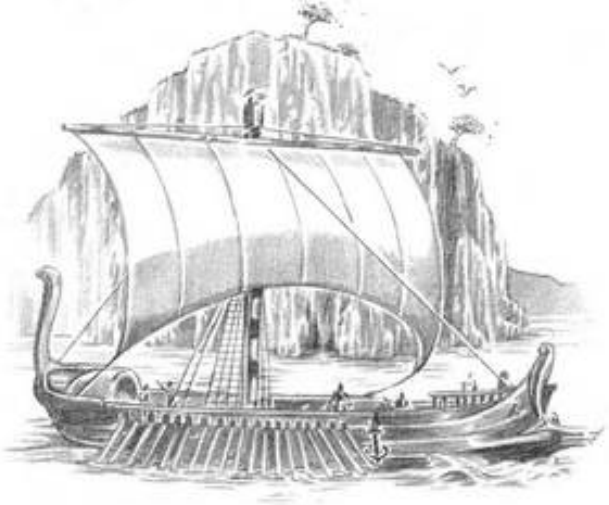
Baldur Greifax

Der einstige Graf von Gratenfels (geb. 957 BF) war zu Amtszeiten ein ebenso frommer Praios-Anhänger wie sein Bruder Pagol Greifax, der Wahrer der Ordnung (siehe Seite 183f.). Zu zweifelhafter Berühmtheit gelangte der Adlige in den Jahren nach Erhebung Kaiser Hals in den Götterstand. Greifax, der daraufhin zunehmend seinen Verstand verlor, ließ ein riesiges stehendes Heer ausheben, baute Gratenfels rücksichtslos zur Festung aus – und verschuldete die Grafschaft damit auf Jahrzehnte. Bevor er entmachtet werden konnte, so heißt es, wurde der Wahnsinnige von einem Blitz getroffen. Anschließend verschwand er im Kosch, wo er noch heute als bemitleidenswerter Eremit herumstreift. Einige glauben, dass Baldur (auf den sein Bruder Pagol Greifax eine hohe Summe für seine lebendige Ergreifung ausgesetzt hat) von den Zwölfen verflucht wurde, andere vermuten, dass sein Verstand unter göttlichen Visionen litt. Wieder andere munkeln, dass Baldur einst 'Satinavs Spiegel' fand, der ihm einen erschreckenden Blick auf eine düstere Zukunft gestattete.
Köhler und Jäger, die ihn gesehen haben, behaupten, er müsse wohl zaubern können; anders können sie sich nicht erklären, wie er in der Wildnis überlebt und seinen Häschern stets entkommt. Tatsächlich verfügt er über keine magischen Begabungen, und so ist anzunehmen, dass ein göttlicher Segen auf ihm liegt. Bereits seit Jahren werden dem Wahnsinnigen Holz- und Erzdiebstähle angelastet, doch niemand weiß, wozu Baldur das Raubgut benötigt oder gar an was er arbeitet.

Goro, der Oger vom Borrewald

Seit Jahren schon macht der Menschenfresser Goro den Borrewald im nördlichen Kosch unsicher. Für einen Oger ist er erstaunlich klug und listenreich – so lockt er seine Opfer in mit Pfählen gespickte Gruben oder andere Fallen, um sie anschließend zu verzehren. Dank seiner Kraft muss er aber auch den offenen Kampf (selbst gegen kleinere Gruppen) nicht scheuen. Wenn der hässliche, von Narben entstellte Hüne plötzlich mit Gebrüll aus dem Dickicht springt, hat er meist schon die ersten Gegner mit seiner mächtigen Keule niedergestreckt, bevor die übrigen auch nur zu den Waffen greifen können.
Was sein Auftreten noch fürchterlicher macht, ist sein Gürtel, an dem stets ein Paar Menschenarme baumelt – was wahrscheinlich zur Legende vom 'vierarmigen Goro' geführt hat.
Sein Revier im Borrewald pflegt der Menschenfresser durch die Gebeine seiner Opfer zu kennzeichnen, die er als grausige Windspiele in die Bäume hängt – dies allein schreckt schon die meisten davon ab, sich mit ihm einzulassen oder sein Gebiet nur zu betreten. Es heißt, dass sich einige Orks und Goblins, aber auch menschliche Marodeure und Strauchdiebe dem mächtigen Oger angeschlossen haben und in seinem Namen von den Ortschaften am Rande des Waldes Tribut erpressen.

Geb.: unbekannt *Größe:* 2,80
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: berüchtigter Menschenfresser
Herausragende Eigenschaften: MU 23, KK 19, KL 10
Herausragende Talente: Fallenstellen 15, Wildnisleben 16
Beziehungen: gering
Finanzkraft: unbekannt (evtl. Beute von seinen Opfern)
Verwendung im Spiel: In Wengenholm werden immer wieder Helden gesucht, um Reisende gegen die Überfälle Goros zu schützen. Ein Dorf, das unter der Tyrannei des Ogers (oder seiner Handlanger) zu leiden hat, könnte eine Heldengruppe anheuern. Auf seinem eigenen Gebiet ist Goro allerdings ein durchaus ernst zu nehmender Gegner – auch für eine ganze Heldengruppe.
Zitat: "Willkommen, Menschlein."



Mysteria et Arcana

Wie in allen Regionalpublikationen üblich, sind die folgenden Mysterien allesamt **Meisterinformationen**, die Ihnen beim Ausgestalten von Abenteuern oder einer Kampagne in dieser Region dienen können. Diejenigen Mysterien, bei denen eine weitere Thematisierung in offiziellen Publikationen unwahrscheinlich ist, sind mit einem Sternchen (*) markiert. Sie müssen also kaum befürchten, mit dem 'offiziellen' Aventurien in Konflikt zu kommen, wenn Sie diese 'Sternchenmysterien' weiter ausarbeiten.

Geheimnisse Albernias

Das Gold im Großen Fluss (*)

So viele Dörfer es am Großen Fluss gibt, so viele verschiedene Sagen von einem Goldschatz gibt es auch, der am Grund des Stroms begraben liegen soll. Manche vermuten ihn bei *Draustein*, andere bei *Kyndoch* oder *Elenvina*, ja, einige glauben sogar, der Schatz liege im *Rodasch* statt im Großen Fluss.

In manchen Erzählungen ist es ein König der Zwerge, der seinem Sohn das Gold nicht gönnte und sich darum mit seinem Schatz 'zwergensicher' im Flussbett begraben ließ. In anderen war es eine thorwalsche Piratin, deren Schiff, mit Beute überladen, sank. Erstaunlich oft aber heißt es, der 'Orkkönig' *Kurrzug* (habe mit seiner Beute aus Havena und seinen Leibsklaven im Fluss seine letzte Ruhestätte gefunden. Mal soll es ein zwergischer Baumeister gewesen sein, der das Wasser aufstaute und das Flussbett trocken legte, mal ein Zauberer, dann wieder eine Sippe versklavter Biber-Biestinger. In jeder Version der Geschichte rächte sich der Fluss, barst der Damm und tötete das Wasser alle Zeugen.

Oft ist die Rede von einem kleinen Vögelchen, das als einziges entkommen sein soll und den genauen Ort des Grabes weiß. Darum müsse derjenige, der das Gold im Fluss finden will, die Sprache der Vögel verstehen.

Viele haben schon nach dem Gold gesucht, und manch einer fand dabei sein eigenes nasses Grab. Es heißt, der Flussvater habe den Schatz verflucht, der ihm so viel Ärger bereitet hat. Manche glauben auch, die Töchter des Flussvaters hätten Gefallen am Geschmeide gefunden und wollten es nicht wieder hergeben. So hat das Gold im Großen Fluss bisher nur die Barden reicher gemacht, die von ihm erzählen.

Die Legende von Kherrlogh Gann

»Kherrlogh Gann war ein Jäger und Krieger, und er lebte vor langer, langer Zeit, als die Welt noch jung war. Damals hatten die Elfen einen König und lebten in prächtigen Städten. Manches Mal seufzte der Elfenkönig: „Ach, wenn Kherrlogh Gann nicht da wäre – wie friedlich könnte es in meinem Reich sein!"

Aber da war nichts zu machen, denn Albernia ist nun einmal ein Land streitbarer Recken. Um unser Land streiten nämlich zwei Drachen, ein diamantener mit hochmütigem Sinn und ein rubinroter mit der Stimme des Löwen. Solange diese beiden streiten, kann kein Krieger ruhig sitzen bleiben, und das Land kommt nicht zur Ruhe.

"Nun gut", sagte Kherrlogh Gann, "dagegen lässt sich etwas machen. Sag du mir nur, wie ich diese Drachen finde, dann will ich mich darum kümmern!"

Und der König wies ihm den Windhag. [...]«

—aus dem Märchen von den edelsteinernen Drachen, wie es im Delta erzählt wird

»Jedes Kind kennt Kherrlogh Gann und die vielen Geschichten über ihn. Jedes Dorf ist stolz, wenn es einen Platz vorweisen kann, wo dieser Held eine Tat vollbrachte. Da gibt es den Kerrlogh-Gann-Stein, in den der Recke mit seinem Kriegshammer eine Delle schlug, die Ogerhöhle, deren Bewohner Kerrlogh mit seinem Wurfriemen fing und vor seinen Streitwagen spannte, und jenes Wäldchen bei Altenfaehr, wo der Held einem bösen Zauberer die Ohren abschnitt. Er soll ein Einhorn gejagt und keinen Zweikampf gescheut haben. Man besingt seine Hundemeute und seinen Hörnerhelm. Nur dass das alles sehr nach Ork klingt, das sagt man den Alberniern besser nicht. Schon gar nicht, wenn man in Havena ist. Dort herrscht nämlich ein Stadtvogt Ardach Herlogan, und dessen Familie führt ihre Herkunft auf den Helden Kherrlogh Gann zurück.«

—aus einem Bericht einer handelsreisenden Magierin vom Stoerrebrandt-Kolleg Riva an ihre Akademie, neuzeitlich

Tempel aus der Siedlerzeit

Erst hundert Jahre vor dem Fall Bosparans setzte Kaiser Silem-Horas die Zwölfgötter-Religion durch. Gerade in den Randgebieten des Alten Reichs (also zum Beispiel in Albernia) hatten zuvor andere Kulte geblüht, waren 'Götzentempel' errichtet worden und hatten religiöse Abweichler aus dem Kernland des Reiches Zuflucht gesucht und Sekten gegründet. So fand man in Havena vor einigen Jahren bei Bauarbeiten Überreste eines Tempels aus bosparanischer Zeit, in dem offenbar neben Praios, Efferd und Travia auch dem vergöttlichten Kaiser Belen-Horas, dem Wind Beleman, einem gesichtslosen Gott, dessen Name nicht überliefert ist, und dem Orkgott Brazoragh gehuldigt worden war. (Die Statuen wurden umgehend wieder vergraben, der Vorfall vertuscht.)

Havenas Stadtchronik erwähnt ein Kloster von Anbetern des 'Rabengottes Bishdariel' irgendwo auf einer Insel im Delta; die Anführerin dieser Sekte war aus Bosparan verbannt worden, nachdem sie vorausgesagt hatte, die Kaiserstadt würde zerstört werden.

Manche Ruinen solcher alten Tempel in Albernia, Windhag, Kosch und Nordmarken dienen Dörflern und Burgherren als Steinbruch, andere sind mit Efeu überwachsen und wurden abergläubisch gemieden – bis die Kriegswirren Flüchtlinge oder Räuber veranlassten, in alten Katakomben Quartier zu nehmen.

Orba Mhórs Grab

Ein Hügel bei Orbatal im Abagund heißt 'Orba Mhórs Grab'. Glaubt man den Einheimischen, liegt die Riesin *Orba* hier begraben, und betrachtet man den langgestreckten Hügel abends gegen das Licht der untergehenden Sonne, so fällt es tatsächlich nicht schwer, in seinen Wölbungen und Rundungen die Konturen einer liegenden Frau zu erkennen. Die erhaltenen Berichte aus der Siedlerzeit erwähnen jedoch keine Riesin mit diesem Namen. Sollte sie je gelebt haben und tatsächlich hier begraben liegen, steht also zu vermuten, dass sie starb, bevor die Menschen aus dem Westen Albernia betraten. Wie sie damals ums Leben gekommen sein könnte, bleibt jedoch ein Rätsel: Den Orks traut man die Heldentat, eine Riesin zu erschlagen, kaum zu; den sanftmütigen Elfen aber noch weniger. Während der Magierkriege machte sich angeblich ein Zirkel von Nekromanten an dem Hügel zu schaffen: Gänge wurden hineingetrieben, und man versuchte, die Riesin untot aus dem Grab zu rufen. Der Sage nach schritten die damalige Baronin mit ihrer Ritterschar und einige Druiden aus der Gegend gemeinsam ein und schlugen die Totenbeschwörer unter großen Opfern

in die Flucht. Noch heute schaut hin und wieder ein Druide am Hügel nach dem Rechten. Was die Leute aus der Gegend aber wirklich fürchten, ist, dass eines Tages ein Riesen-Mann kommen und nach seiner davongelaufenen Geliebten suchen könnte.

Der Galgen im Altenfaehrer Moor (*)

Einen halben Tagesmarsch westlich von Altenfaehr steht am Ufer eines trüben Sees ein verfaulter Galgen. Noch immer ist ein gammliger Strick zur Schlaufe gebunden, und noch immer lässt sich die Falltür mit Hilfe eines schimmligen Hebels öffnen – unter lautem Kreischen der rostigen Beschläge.

Wann hier der letzte Mensch gerichtet wurde, scheint in Vergessenheit geraten zu sein, und die Bewohner der umliegenden Dörfer wollen sich auch gar nicht daran erinnern, oft leugnen sie gar die Existenz der Hinrichtungsstätte. Denn des Nachts oder wenn die Nebel dicht sind und Praios' wachender Blick den Galgen nicht zu beobachten vermag, dann sind gruselige Laute zu hören, Wehklagen und erstickte Schreie. Dann schimmert das Moor in einem bläulichen Licht, und aus dem Wasser des Sees strecken sich bleiche Hände empor.

Die Ma'Tau

»... und so suchte ich danach. Ich fand das Wesen nie, doch mannigfaltige Geschichten der Region künden von seiner Anwesenheit, und den Namen, den es in den Mythen und Legenden trägt, will auch ich in meinem Büchlein festhalten: Ma'Tau. In den Tiefen des Moores soll es leben, älter als Dere selbst, größer als ein ausgewachsener Purpurwurm, weiser als das erste Einhorn und doch das letzte seiner Art. Ich fand eine Reihe von Reliefs in einer alten Höhle, schon nahezu verwittert: Es gleicht einem Wurm und einem Wal und einer Seeschlange zugleich; hat ein riesiges Maul, scheint fast nur aus Maul zu bestehen, und keine Augen – zumindest keine sichtbaren. An den Seiten des Kopfes hat es kleine flügelartige Fächer, die sind wie die Farbe seines Leibes der Tsa gefällig, denn sie ändern ihre Farbe stets mit der Umgebung. Das Ma'Tau – oder: die Ma'Tau, denn wenn man den Erzählungen glauben schenken darf, dann handelt es sich um ein Weibchen – gleitet durch die Tiefen des Schlicks gleich einem Ozean. [...] Doch die Zeichnung, die ich fand, barg noch etwas anderes. Ob ich es richtig gedeutet habe, weiß ich nicht, und doch mag Hesinde meine Zeugin sein, dass es mir ebenso erschien, und ich füge auch eine Kopie der Reliefs bei, auf dass ein jeder sich selbst eine Meinung bilden mag, und auch den Fundort [...]: Im tunnelartigen Leib des Wesens, dessen Abbild in Stein gemeißelt die Äonen überdauert hat, saßen Lebewesen, zweibeinige, wie in einer Kutsche beisammen bei Speis und Trank, während das Urtier das Moor durchglitt. Auch Licht gab es in seinem Inneren; es schien von seinem Innenleib aus zu phosphoreszieren. Und es waren sonderbare Zweibeiner, die ich noch niemals sah, groß und fast durchscheinend, wie Quallen, und doch in menschlicher Form; fast schon elfisch muteten sie an mit ihren großen Augen und ihren edlen Zügen. Der Volksmund will wissen, dass sie es sind, die Teil des Ma'Tau sind und seiner Weisheit. [...] Auch warum es bis heute überdauert hat, obschon es das letzte seiner Art sein soll, das das hiesige Moor durchstreift und wohl gar sein anmutiger Herrscher ist, will das Volk wissen: Eine Tierkönigin soll das Weibchen sein, unsterblich und vollendet zugleich. [...] Und wann immer ein Ertrunkener aus dem Moor zurückkehrt oder an gänzlich anderer Stelle wieder zu sich kommt, als er versunken war, oder wenn ein Gegenstand versinkt, um nach Äonen zurückzukehren, so sagt man, er habe im Inneren der Ma'Tau überlebt [...]«

—*aus dem* Buch der Schlange *des Horosian von Lothingen, 1017 BF*

Die Prophetin der Windwacht

Unzählige kleine und kleinste Inseln, viele von ihnen ohne Bewohner, ragen vor Albernias Küste aus dem Meer der Sieben Winde. Eine von ihnen ist *Talagh Cladrim*, die 'Windwacht'. Die steilen, unbewohnten Klippen tragen ihren Namen wegen jenem Pfeifen und Heulen, dass der Wind an ihren scharfen Steinen und in den natürlichen Höhlen erzeugt. Diese Klänge sind weithin zu hören, und sie ändern sich mit der Stärke und Richtung des Windes. Damit sind sie erfahrenen Fischern manches Mal Warnung vor plötzlich heraufziehenden Stürmen und wechselndem Wetter. Aber auch vor anderen Gefahren warnt der Wind: Die alten Fischer kennen die Melodie, die in manchen Nächten erklingt und die die Geister der See aus den nachtschwarzen Tiefen ruft. Dann gilt es fernzubleiben, wenn man sein Leben liebt.

Zwischen den Felsen Talagh Cladrims liegt eine gut versteckte kleine Bucht. Eine alte, in Fels gehauene Treppe führt von hier die Felswand hinauf und erreicht auf halber Höhe eine natürliche Höhle. In der Tiefe dieser Grotte, stets begleitet vom Heulen des Windes, lebt die blinde Efferd-Geweihte *Aeb Lynnael*. Man sagt ihr nach, dass sie aus dem Sang der Winde die Stimme des launischen Efferd selbst herauszuhören vermöge und das Wetter, das sich über dem Meer der Sieben Winde zusammenbraut, schon um Tage oder gar Wochen vorhersagen könne.

Die einheimischen Fischer halten sich von ihrer Einsiedelei fern und legen höchstens ab und an Opfergaben in der kleinen Bucht nieder, von denen Aeb sich ernährt. Mancher Kapitän aber, der eine weitere Reise auf dem Meer oder gar ins ferne Güldenland plant, erbittet von der blinden Priesterin Hinweise auf den Willen des Meeresgottes und den rechten Zeitpunkt seiner Unternehmung.

Bori-Shan

Zart und fremdartig sind Äußeres und Inneres von Bori-Shan, die von den Albernern auch die 'Blaue Frau' genannt wird, sich nur über Gesang verständigen zu können scheint und in der letzten Zeit offenbar eine immer engere Beziehung zu *Finnian ui Bennain*, dem Sohn der Königin Invher ni Bennains, aufbaut (zu allen dreien siehe den Abschnitt **Persönlichkeiten Albernias** auf Seite 174, 167 und 166). Die blaue Frau scheint alterslos und 'schon immer da gewesen' zu sein.

Bori-Shans seltsame Waren sind allesamt Dinge, die einmal Menschen oder anderen Wesen wie Neckern oder sogar Feen aus unterschiedlichen Epochen gehörten und denen gemeinsam ist, dass sie in Meer oder Fluss ein tragisches, trauriges oder gewaltsames Ende gefunden haben. Auch wenn Bori-Shan die Geschichten der ehemaligen Besitzer nicht zur Gänze kennt, erahnt sie stets, dass ihre Seelen erst dann Frieden finden können, wenn jemand sich ihren Schicksals annimmt. Die verbliebenen Habseligkeiten dieser Unglücklichen sind der einzige Hinweis, den die zwar nicht zur sprachlichen Verständigung fähige, aber mit dem 'zweiten Gesicht' begabte Bori-Shan geben kann. Nur zu oft aber verstehen die Käufer ihrer Waren diesen Hinweis nicht, weshalb Bori-Shan sich zuweilen traurig vor den Menschen zurückzieht.

Angesichts ihrer besonderen seherischen Gabe und ihrer Sorge um jene, die im Wasser ihr Ende finden, gibt ihre Beziehung zu Finnian ui Bennain Anlass zu manchen Befürchtungen. Oder mag es sein, dass die scheue Frau sich einfach in den jungen Kronprinzen Albernias verliebt hat?

(Die Figur Bori-Shan und ihr Schicksal wird vermutlich in einem der Abenteuer eine Rolle spielen, die in der Anthologie zum Großen Fluss enthalten sein werden. Der Titel dieser Anthologie stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest, sie wird in der ersten Hälfte von 2006 erscheinen.)

Das 'Feenschloss' (*)

An einem See inmitten der wilden Wälder zwischen Abilacht und der Quelle des Rodasch liegt – verborgen zwischen Kopfweiden und Schilf – ein Elfendorf, das die Menschen der Umgebung für ein Feenschloss halten, weil von dort her in manchen Nächten Melodien erklingen und bunte Lichter zu sehen sind.

Das Pfahlbautendorf wurde allerdings vor einigen Jahren (1022 BF) verlassen, als die Sippe düsteren Träumen vom 'Öffner der Tore' folgte und in der Schlacht an der Trollpforte gegen Borbarad kämpfte. Nun

ist es von Schilf, Brennnesseln und Schwertlilien überwachsen. Zwischen den zurückgelassenen Habseligkeiten können Helden eine gut erhaltene und kunstvoll verzierte Rohrflöte finden – wenn sie angespielt wird, erklingt jedoch immer dieselbe, zauberhafte Melodie, die fast wie eine Botschaft anmutet, und wer weiß, was es damit auf sich hat.

Die Elfen des Yennalin (+)

In der Mitte des Yennalin im Seenland liegt einer der letzten großen Rückzugsorte der albernischen Elfen. Hier schufen sie sich eine schwimmende Siedlung: Zwischen dem Gewirr der Inselchen treiben Boote wie riesige Blätter scheinbar ohne Mühe durch die von Seerosen gesäumten Kanäle, und das allabendliche Lied des Mandra nährt das Pflanzengeflecht, aus dem die Behausungen geformt sind. Nebel, geisterhafte Melodien und Spukerscheinungen sind die Wehr gegen neugierige Menschen, und als entsprechend verwunschen und verrufen gilt der Yennalin-See bei den Bewohnern der umliegenden Dörfer.

Relikte der Hochelfen (+)

»... und die Alben gingen zum Meer und bestiegen ihre Zauberschiffe, um zu den Reichen im Nebel zu fahren und niemals wieder zurückzukehren.«
—aus einem albernischen Märchen

Die meisten Relikte der Hohen Elfen, die vor mehreren tausend Jahren im heutigen Albernia lebten, sind vergangen. Doch einige wurden von den Feen der Region in ihre Welten verschleppt oder in derischen Verstecken aufbewahrt, weil sie sie schön und sonderbar fanden. Und so mag es noch heute vorkommen, dass Reisende in den Feenwelten oder in der Nähe von Feentoren auf hochelfische Artefakte stoßen.
So berichtet eine albernische Geschichte von der jungen Daire, die sich im Wald verirrt hatte und unversehens auf eine Lichtung stolperte, wo die Feen gerade ein prächtiges Fest feierten. Doch als Daire die Lichtung betrat, verschwanden die Feen auf einen Schlag, und am nächsten Morgen fand das Mädchen eine wundersame Lampe mit Scheiben aus blauem Glas und einem ewigen Licht darin.

Geheimnisse des Farindelwaldes

Das Tor

Verantwortlich für die meisten Phänomene, die den Farindelwald so verwunschen und gefährlich machen, ist ein großes Feentor, das sich in ihm befindet – wahrscheinlich das größte seiner Art in Aventurien überhaupt. (Mehr zu Feentoren erfahren Sie auf Seite 149f.) Ein bedeutender Teil des Waldes *ist* selbst dieses Tor, denn seine schiere Größe bringt es mit sich, dass die Übergänge von einer Welt in die andere nicht klar auszumachen sind und sich oft sogar unmerklich verschieben, da sich hier Aventurien und Feenwelt gleichsam überlappen.
Der Nähe dieser beiden so unterschiedlichen Welten sind auch die beinahe unmerklichen Wechsel zwischen derischen und feenweltlichen Erscheinungen geschuldet, die manche Verirrte fast um den Verstand gebracht haben: So kann ein Busch, der im einen Moment noch blühte, plötzlich Früchte tragen, eine Frucht, die eben noch süß schmeckte, auf einmal bitter sein, oder ein Pilz, den man gerade pflücken wollte, im nächsten Augenblick als pilzbekapptes Wichtlein von dannen trotten. Pfade können ihren Verlauf ändern, das Wetter unvermittelt umschlagen und sogar die Zeit anders verlaufen. Auch die starke Präsenz von Feenwesen ist damit zu erklären.
Zuweilen entstehen dort, wo derische Ordnung und feenweltliche Gesetzmäßigkeiten direkt aneinander stoßen, regelrechte 'Turbulenzen', die gefährliche Auswirkungen auf Sterbliche haben können: plötzliches Altern, wahnhafte Träume und 'bösartiges Verhalten' von Pflanzen, auf die das Schicksal vieler im Farindelwald Umgekommener zurückzuführen ist. Andere verirren sich wie in einem Labyrinth, geraten in die Feenwelten und finden nie mehr den Weg zurück.

Farindel

Als Holde, Elfe oder gar Halbgöttin wird die Herrscherin des Farindelwaldes gesehen, aber nur die wenigsten ahnen, dass sie nichts von alledem ist, denn Farindel besitzt keine körperliche Gestalt. Sie ist älter als die Holden und die Elfen, fast so alt wie die Feenwelten selbst. Und ohne an eine körperliche Form gebunden zu sein, ist sie dennoch mächtiger als Elfen und Holde, denn ihre Substanz ist Klang und Lied: Das, was die Menschen *Farindel* nennen, ist eine Stimme, die sich in allen Lauten des Waldes und allen stimmbegabten Wesen manifestieren kann. Deshalb kann sie in den Geräuschen des Waldes zu den Sterblichen sprechen, und selten bemächtigt sie sich gar der Stimme eines Menschen. Es ist auch vorgekommen, dass sich eine Fee selbst als Farindel ausgegeben hat, um in ihrem Namen zu handeln und zu sprechen. Allerdings ist anzunehmen, dass nicht einmal ein Feenwesen wagen würde, diesen Namen zu missbrauchen.
Farindel ist die Hüterin jenes großen Feentors, das das Herz des Farindelwaldes bildet: Ihre jahrtausendealte Aufgabe ist es, zu verhindern, dass sich die Feenwelt-Präsenzen in der derischen Sphäre übermäßig ausbreiten. Damit schützt sie ein fragiles Gleichgewicht zwischen aventurischen und feenweltlichen Einflüssen, dessen Störung ungeahnte Folgen haben kann.
Ebenso sorgt sie als Warnerin aber auch dafür, dass derische Wesen nicht in die Feenwelten oder in die durch die Überlappungen entstehenden 'Turbulenzen' geraten, die für sie so oft verhängnisvoll sind. Doch da Farindel als uraltem Feenwesen das Denken der Menschen fremd ist, bedient sie sich oftmals Mitteln, die sie als feindselig, gefährlich oder sogar 'böse' erscheinen lassen, und zahlreiche tödliche Unfälle im Wald gehen tatsächlich auf ihr Wirken zurück. Farindel ist nicht grausam, sondern meint solche Ereignisse als Mahnung. Aber sie ist auch keine 'gute Fee', und das Schicksal einzelner Sterblicher ist ihr letztlich gleichgültig.

Der Rote Wyrm

Der 'Rote Wyrm' ist ein Feenwesen namens *Kardragh* und ein uralter Feind Farindels. Eigentlich ein Holder, ist die bevorzugte Gestalt Kardraghs eine riesige rote Gefiederte Schlange mit zwei Beinpaaren, ge-

Der Farindelwald im Spiel

Für die Effekte, die im Farindelwald durch die Nähe von Aventurien und der Feenwelt entstehen, gibt es keine festen Regeln. Als Meister sind Sie also sehr frei in Ihrer Gestaltung und können die Schwierigkeit jederzeit an die Fähigkeiten Ihrer Heldengruppe anpassen, um sie zu überraschen und herauszufordern. Verwirrende, traumartige, aber im Grunde harmlose Erlebnisse sind hier ebenso möglich wie tödliche Gefahren.

Die Hüterin des Waldes kann manche Eigenheiten des Waldes beeinflussen, um die Helden in eine bestimmte Richtung zu leiten oder von Gefahren fern zu halten. Denn zuweilen bedarf selbst die mächtige Farindel der Hilfe der Sterblichen, um das fragile Gleichgewicht zwischen derischen und feenweltlichen Einflüssen in der Waage zu halten. So mag es vorkommen, dass Farindel die Helden mit einer bestimmten Absicht in den Wald lockt und dieser sie mit seinen Tücken immer wieder zu einem bestimmten Ort führt, an dem sie eine Aufgabe erfüllen sollen.

Für Questen im Farindelwald können Sie den Helden verschiedene Meisterpersonen zur Seite stellen, die ihnen Rat und Hilfe gewähren oder sie in die Irre führen:

● Die Farindelköhler kennen einige Geheimnisse und viele Tücken des Waldes, doch ist es nicht leicht, mit den verschrobenen und abweisenden Gesellen in Kontakt zu kommen. Ganz selten einmal führen sie von sich aus ausgewählte Personen in den Wald, damit diese dort eine Aufgabe erfüllen.

● Die *Distelritter* des Hauses Fenwasian (siehe Seite 38) können als Gegner der Helden auftreten, da sie sich als die einzig rechtmäßigen Hüter des Waldes verstehen und keine Einmischung von anderen dulden.

● Der als 'Feenpriester' auftretende *Yarn vom Feenwald* (siehe Seite 64) ist in Wirklichkeit ein Schwindler, der es sich mit den Opfergaben seiner 'Gemeinde' gut gehen lässt. Er kann die Helden in den Farindelwald führen und dabei selbst in Gefahr geraten oder misstrauisch gewordene Helden allein lassen, um sie loszuwerden.

Im Folgenden finden Sie einige konkrete Szenarioideen, die Sie nach Belieben ausgestalten oder abwandeln können.

● Eine lokale Adlige bittet die Helden, ihre Kämpfer zu retten, die schon seit Monaten in einem abgeschiedenen Wehrturm ausharren, der schnell vom Wald zurückerobert wird.

● In einer verlassenen Siedlung oder Burg hat sich eine Bande von Wegelagerern oder albernischen Widerstandskämpfern eingenistet, die von den Helden aufgespürt oder mit Informationen und Lebensmitteln versorgt werden soll.

● Die Helden werden von einem verarmten Adligen angeheuert, das Ahnenschwert seiner Familie aus einer überwucherten Burgruine zu bergen, die mitsamt dem Lehen einst an den Wald verloren ging.

● Ein Winhaller Pelzhändler beauftragt die Helden, nach seinem verschwundenen Sohn zu suchen, der sich einem zwar obskuren, aber im Grunde harmlosen Feenkult angeschlossen hat und nach der letzten Sonnenwendfeier nicht mehr mit den anderen Mitgliedern aus dem Farindelwald zurückgekehrt ist.

● Eine Peraine-Geweihte aus Havena will für Flüchtlinge vor den Nordmärker Besatzern am Rand des Farindelwalds ein neues Zuhause aufbauen. Die Warnungen der Einheimischen vor dem Wald hält sie für lokalen Aberglauben. Die Helden können die Siedlungsbemühungen unterstützen, wobei die Farindelköhler zunächst als Gegner auftreten, die das Unternehmen zu verhindern suchen. Schließlich stellt sich heraus, dass die finsteren Gesellen keineswegs für die sich mehrenden Unglücke verantwortlich sind, sondern der Wald selbst. Oder aber die Helden werden von den Köhlern (oder gar von Farindel selbst) beauftragt, das Vorhaben der Geweihten zu unterbinden – doch wo sollen die Flüchtlinge nun hin, wenn sie hier keine neue Bleibe finden?

● In den vom Wald überwucherten Dörfern sind noch einige ruhelose Seelen ihrer ehemaligen Bewohner gefangen. Deren Präsenz sorgt für unvorhersehbare Störungen im fragilen Gefüge des Waldes, weshalb Farindel die Helden (über die Köhler als Mittler oder durch 'Zufall') zu dem Dorf finden lässt, das sie nicht wieder verlassen können, bis die gefesselten Seelen (vgl. **MGS 119f.**) Ruhe gefunden haben.

● Auch die Phänomene des *Roten Waldes*, die die Bevölkerung beunruhigen, können Helden anlocken. Jemand vermutet ihre Quelle im Farindelwald, und die Helden geraten auf diesem Wege hinein.

● Der Farindelwald kann als Ausgangspunkt für Abenteuer in den Feenwelten dienen (siehe das Kapitel **Von den Feen** ab Seite 146), nachdem sich die Helden gründlich im Wald verirrt haben.

● Aber auch aus der 'anderen Richtung' kann man in den Farindelwald kommen: Helden, die irgendwo in Aventurien in eine Feenwelt geraten sind, gelangen in eine Wald-Globule, in der die feenweltlichen Effekte nach und nach immer geringer werden. Nachdem sie den Waldrand erreicht haben, erkennen sie schließlich, dass sie sich in Albernia am Rande des Farindelwaldes befinden.

fiederten Schwingen und purpurfarben glühenden Augen. Einst hatte Kardragh versucht, durch das Feentor im Farindelwald nach Aventurien zu gelangen, wurde aber von Farindel aufgehalten und in eine kleine Feenwelt gebannt, deren Zugang irgendwo am östlichen Tommelufer südlich von Winhall liegt. Seit einigen Jahren hat der Rote Wyrm wieder begonnen, seine Kräfte auf Dere zu fokussieren und Verbündete zu sammeln – sowohl unter Druiden wie auch unter albernischen Adligen. Die Ausbreitung des Roten Waldes deutet darauf hin, dass Kardragh danach trachtet, Einfluss auf den Farindelwald zu gewinnen – und was mit dem fragilen Gleichgewicht des Farindeltores geschehen mag, wenn er seine Fesseln tatsächlich zu sprengen vermag, ist nicht abzusehen.

Geheimnisse Havenas

Die Krakeninsel

»Eyn gar seltsam Schauspiel both sich unser – gleych dort, wo sich norduwaerts der Besiedelung eyn flaches Eiland mit zahlreychen Tuempeln, Baechen und sumpfigen Auen erstreckte, hatten des Nachts vielerley gar grausige Kreaturen Eynzug gehalten: Kraken-Molche, Dutzende gleych, welche zumeyst im flachen Wasser, aber auch auf dem feuchten Lande hockten. Viele waren gar eng miteynander verschlungen mit ihren Tentakeln, so dasz sich gar nicht bestimmen liesz, wo der eine Kraken aufhoerte und der andere wieder begann. Die meysten lagen nur traege im Nasz, eynige stritten sich gar

verbiszen um eine Stelle in der Mitte der Insel, eynen tieferen Tuempel, welcher vor Kraken nur so ueberquoll.
[…] Die Siedler bestaetigen uns, dasz sich dies Schauspiel auf der 'Kraken-Insel' in regelmaeszigen Abstaenden ereygnete; gleych alle paar Jahre kamen die Kreaturen ins Landesinnere und versammelten sich dann fuer Tage auf jenem Eyland.
Die Stadt breytete sich nun jedoch immer weyter aus und die Havener dachten bereyts darueber nach, die sumpfige Insel trocken zu legen um eyne Besiedelung dort moeglich zu machen.«
—aus den Aufzeichnungen des Kaufmanns Glennir Derpel, 821 v.BF

Wie die Krakeninsel, heute ein Teil der Altstadt Havenas (siehe Seite 75f.), einst ihren Namen bekam, ist heute kaum noch jemandem bekannt. Da die Krakeninsulaner berüchtigt dafür sind, unter sich zu bleiben, weiß auch niemand, dass die Bewohner der Insel mitunter kleine Figürchen in den Kanälen zwischen ihren Häusern finden, die scheußlichen krakenartigen Seeungeheuern gleichen. Die Insulaner werfen solche Funde jedoch rasch wieder zurück in den Fluss. Dennoch geschieht es alle paar Jahre, dass ein Krakenmolch zielstrebig bis zur Insel vordringt und in den Kanälen sein Unwesen treibt, bis er von den dortigen Fischern erlegt werden kann – ganz so, als würde er von etwas magisch angezogen.

Der geheime Phex-Tempel

Der Tempel des Diebesgottes befindet sich tatsächlich im Orkendorf, wo man ihn am ehesten vermuten würde. Unter den Eingeweihten ist seine genaue Lage jedoch ein streng gehütetes Geheimnis.
Betreten kann man ihn über Imo Wolters Krämerladen, und Wolter ist der geheime Vogtvikar Havenas (siehe Seite 173). Der unterirdische Tempelraum ist zur Gänze mit schwarzem Marmor verkleidet, die Decke schmückt das aufwendige Mosaik eines Fuchses aus schimmernden Rubinen. Hier wird Phex vor allem als Gott der Diebe und der Nacht verehrt.
Im Ältestenrat hält sich die Ansicht, dass mit einer Schließung des geheimen Tempels (und der Neueröffnung eines öffentlichen Gotteshauses, das mehr dem Handel zugeneigt ist) automatisch alle Gauner und Diebe verschwinden würden. Die Geweihten sträuben sich seit jeher dagegen, und so wurde vor Jahren ein Vorschlag an den Rat herangetragen: Gelingt es ihm, das Gotteshaus zu finden, so wird der geheime Tempel geschlossen und ein öffentliches Haus geweiht. Bisher konnten die Stadtgarde und die Spione des Rates den Tempel aber noch nicht aufspüren.

Der Stadtpark (*)

Nachdem hier vor rund 40 Jahren eine Reihe von Menschen spurlos verschwanden, ließ der Ältestenrat den Stadtpark 988 BF schließen. Erst 1011 BF wurde er wieder eröffnet, wenn auch lange Zeit kaum einer der abergläubischen Havener wagte, einen Fuß hineinzusetzen, denn die Vorfälle waren nie aufgeklärt worden. Heute präsentiert sich das einst verwilderte Gelände wieder gepflegt und lädt zum Flanieren entlang des Pavillons, der Blumenbeete und des großzügigen Sees ein. Nachts wird der von einem schmiedeeisernen Zaun umgebene Park geschlossen, und so weiß niemand in Havena, dass die Gefahr keineswegs gebannt ist. In manchen Nächten scheint es sogar, dass der Stadtpark wieder seine einstige Gestalt annimmt, als er noch als verflucht galt: Dann kann man durch den Zaun hindurch erkennen, dass das Denkmal des Niamad Bennain von Ranken überwuchert ist, auf dem See ein dicker grüner Algenteppich treibt und vom verfallenen Pavillon seltsame Laute herüberwehen, die keinesfalls menschlicher Herkunft sein können.
Der Park war wohl der erste Ort innerhalb der Stadt, an dem die Kräfte der verfluchten Unterstadt nach der Großen Flut Fuß fassen konnten (wenn sich dies auch nur in bestimmten Nächten zeigt). Die hier von belebtem Wasser ertränkten und von scheußlichen Kreaturen ermordeten Menschen sind immer noch als Geister an den Park gebunden und flehen nachts um Erlösung.

Die Boroninsel

Der Tempel des Totengottes kann einst nur unter großen Mühen auf der Boroninsel im Hafen Havenas errichtet worden sein (siehe Seite 77). Es scheint, als wäre Boron vor der Großen Flut sehr viel reger verehrt worden, während die abergläubischen Havener heutzutage nicht einmal seinen Namen auszusprechen wagen. Welche Riten hier damals zelebriert wurden, ist außerhalb der Tempelmauern nicht mehr bekannt; in Jahrhunderten des Schweigens wurden diese Teile der Stadtgeschichte aus dem Gedächtnis der Havener verbannt. Was geblieben ist, sind Gerüchte und Legenden.
Neben Erzählungen über Geister und Untote wird auch immer wieder von Vampiren berichtet. Tatsächlich gab es in der Vergangenheit ungeklärte Mordserien, die Opfer wurden bleich und blutleer aufgefunden. Ob Havena für Vampire, die *Kinder der Finsternis*, tatsächlich eine besondere Anziehungskraft ausübt, ist ungeklärt, jedoch stellen sich ihnen hier durchaus gottgefällige Kräfte entgegen: *Sagarta*, die unheimliche, scheinbar alterslose Vorsteherin des Boron-Tempels, ist selbst eine Vampirin. Sie jagt jedoch als *Kind der Nacht* in Borons Namen die verdammten Kinder der Finsternis.

Der Hungerturm (*)

In dem ehemaligen Stadtverlies in den Marschen wird schon lange kein Verbrecher mehr eingekerkert. Seit fast fünfzig Jahren werden der Turm und der ihn umgebende Platz von den Bewohnern ängstlich gemieden. Aufgegeben hat man das Verlies, nachdem Geistererscheinungen dort immer mehr zunahmen und die Stadtoberen um die Gesundheit der Wärter und Gefangenen fürchten mussten. Die Zugänge im Erdgeschoss wurden vermauert, doch gilt es unter den Kindern der Stadt mitunter als Mutprobe, den ersten Stock zu erklettern und etwas aus dem Inneren des Turms zu holen. Es gibt aber auch Gerüchte, dass ein weiterer Zugang durch die ehemalige Kanalisation führt.
Die Bewohner der Marschen können bestätigen, dass es in dem Gemäuer spukt: So sind in manchen Nächten unheimliche Geräusche wie Wehklagen und Seufzen zu hören, und ein geisterhaftes Licht zeigt sich am Fenster.
Ob es im Hungerturm allerdings noch immer spukt und welcher Geist dort umgeht, oder ob findige Gauner den Turm als Unterschlupf benutzen und die Erscheinungen inzwischen nur noch inszenieren, bleibt Ihnen als Meister überlassen.

Cora (*)

Das einzig unverkäufliche Exemplar in **Nechts Menagerie** (siehe Seite 77) ist der Papagei Cora. Der mürrische Dalbach Necht will selbst nicht zugeben, dass er das Tier inzwischen liebgewonnen hat, brachte er es doch in all den Jahren nicht übers Herz, es zu verkaufen. Der prächtige Vogel ist recht sprachbegabt und vermag sogar, gehörte Wörter zu sinnvollen Sätzen aneinander zu reihen.
Niemand weiß, dass Cora tatsächlich *Otón Illuvioso de Sylphur* heißt und ein Prinz von Brabak ist (ein Bruder des heutigen Königs Mizirion). Eine Hexe verwandelte den Prinzen vor über 40 Jahren und verkaufte Otón nach Norden. Um den Bann zu brechen, muss 'Cora' nur seinen wirklichen Namen aussprechen. Der Haken dabei ist, dass er ausschließlich Wörter wiedergeben kann, die er innerhalb des letzten Tages zumindest einmal gehört hat. So fristet Otón ein trostloses Leben im Körper des Vogels und versucht sich Besuchern der Menagerie unermüdlich durch die ständige Wiederholung von aufgeschnappten Worten verständlich zu machen.
Sollten nun aber Glücksritter auftauchen, die den einst ausgesetzten Finderlohn kassieren wollen und Otóns Spur bis nach Havena verfolgt haben, so werden sie feststellen, dass der alte Dalbach immer noch nicht bereit ist, Cora zu verkaufen. Um doch noch an den Papagei zu kommen, werden sie vielleicht sogar zu Gewalt greifen und das Tier stehlen – was dem alten Dalbach sicher das Herz brechen würde.

Leonardos Hinterlassenschaften

Bevor der brillante Erfinder *Leonardo der Mechanicus* 1020 BF entführt wurde um in den Schwarzen Landen Zwangsarbeit zu leisten (siehe Seite 23 und die Spielhilfe **Borbarads Erben**), arbeitete und forschte er jahrzehntelang in Havena. Einige seiner Errungenschaften kann man noch heute in der Stadt bewundern, vor allem natürlich das berühmte Glockenspiel des Praios-Tempels und die Prinzessin-Emer-Brücke, die inzwischen nach den Plänen des Meisters wiedererrichtet wurde.

Lange Zeit hatte der Mechanicus versucht, die Lüfte zu erobern: Der *Adler*, das Fluggerät, das Leonardo schon vor über 20 Jahren baute, stürzte allerdings bereits bei seinem Jungfernflug ab.

Die *Tiefensucher* dagegen (ein Katamaran, der eine gläserne Tauchglocke transportiert) wurde mehrfach erfolgreich für die Erforschung der Unterstadt eingesetzt. Noch heute steht die *Tiefensucher* in einem Lagerhaus im Südhafen, dessen Miete heimlich aus königlicher Tasche bezahlt wird.

Das Wohnhaus und die Werkstätten des Mechanicus mögen vielleicht immer noch Anlaufpunkte für Diebe sein, die sich von einem ergatterten Bauplan etwas Geld versprechen. Genauso gut könnten es einige Schatzsucher auf die *Tiefensucher* abgesehen haben oder noch ganz andere, bislang unbekannte Hinterlassenschaften des Meisters darauf warten, entdeckt zu werden.

Die Efferdperle

Dieses heilige Kleinod wurde am 16. Ingerimm 1002 BF von dem Geweihten *Graustein* beim Tauchen in Latas Kaverne gefunden – auf den Tag genau 300 Jahre nach der Großen Flut. Sie hat die Gestalt einer in tiefem Blau schimmernden, makellos schönen Perle von der Größe eines Apfels und verbreitet ein angenehmes, wenn auch kühles Licht (etwa von der Intensität eines Gwen Petryl-Steins gleicher Größe).

Die Priesterschaft sieht diese Gabe des Gottes als Zeichen der Vergebung Efferds an, als Belohnung für all die Jahre der Demut und Treue, die die Havener dem Gott seit der Katastrophe entgegengebracht haben. Die Perle wird im Alten Efferd-Tempel aufbewahrt und den Gläubigen jeden Wassertag auf einem Samtkissen im Andachtsraum gezeigt.

Die wundersamen Kräfte des Talismans sind nicht zur Gänze erforscht, die Perle scheint ihren Träger jedoch vor allen dämonischen oder daimoniden Kreaturen der Unterstadt schützen zu können.

Das Haus der Dame Marteniel (*)

Dieses prachtvolle Patrizierhaus in den Marschen liegt direkt am Rahjapark (siehe Seite 76). Ein hoher Zaun umgibt einen gepflegten Garten, in dem allerlei exotische Pflanzen wachsen, die sicher nur unter großen Mühen hierher gebracht werden konnten. Gekauft wurde das Anwesen vor einigen Jahren von der geheimnisvollen und wohlhabenden Dame *Marteniel*, die danach rasch zu einer festen Größe in der feinen Gesellschaft Havenas wurde.

In der Stadt erzählt man sich, dass die Dame eine mächtige Magierin sei, die sogar für die magische Fertigstellung der Prinzessin-Emer-Brücke verantwortlich sein soll. In Havena wird geheimnisvollen Fremden gerne Magiebegabung oder Hexerei nachgesagt, in diesem Fall verbirgt sich hinter dem Pseudonym aber tatsächlich die legendäre Magierin *Nahema ai Tamerlein*, die schon mehrfach in der Vergangenheit eine Zeit lang in der Stadt lebte.

Das Gebäude wird von Nahema während ihrer gelegentlichen Besuche in Havena benutzt. Aber auch ohne ihre Anwesenheit haben es eventuelle Einbrecher, die von dem Reichtum der Dame Marteniel gehört haben, nicht leicht: Zahlreiche magische Fallen und nicht zuletzt ein gebundener Dschinn, der als Wächter und Haushofmeister fungiert, schützen das Anwesen.

Geheimnisse der Unterstadt und des Deltas

Das Wrack der *Kaiser Debrek* (*)

Als im Jahr 864 BF fast die gesamte kaiserliche Westflotte vor den Zyklopeninseln von einem Sturm vernichtet wurde, steuerte die schwer beschädigte Karracke *Kaiser Debrek* nicht Harben an, den Stützpunkt der Westflotte, sondern fuhr weiter in Richtung Havena. Dort kam das Schiff jedoch nie an.

Was damals wirklich geschah, wissen nur noch die Geister der toten Seeleute, die das Wrack heute bewachen: Während der Reparatur auf einer der nördlichen Zyklopeninseln fand die Besatzung eine Truhe voller Schmuck und Edelsteine. Viele Matrosen, allen voran der Bootsmann Alrik, waren mit dem Beschluss der Kapitänin, das Gold zum Aufbau der Westflotte zu verwenden, nicht einverstanden und meuterten. Statt auf Harben wurde nun Kurs auf Havena gesetzt. Alrik steuerte das Schiff in einen Nebenarm des Großen Flusses und machte sich dann mit einigen Getreuen und einem Teil des Schatzes in Richtung Havena auf – kam jedoch nie zurück.

Keiner der Meuterer ahnte, dass seit langem ein Fluch auf dem Schatz liegt. Jeder, der sich seiner bemächtigt, wird dadurch zum Dasein zwischen Leben und Tod verurteilt. Der Fluch kann nur gebrochen werden, wenn der Schatz vollständig ist und dann vergraben wird.

Das Wrack der *Kaiser Debrek* findet sich nun irgendwo im Delta, von Sumpf und dichtem Nebel gefangen. Stöhnen und Seufzen hallen durch die Schwaden, und manchmal lassen sich vage Gestalten der ehemaligen Besatzung erkennen.

Bisher hat noch niemand gewagt, das Wrack zu betreten, doch früher oder später könnte sich jemand des Schatzes bemächtigen und seinen Fluch auf sich laden. Vielleicht erfahren die Helden durch ein besonderes Schmuckstück von dem Schatz und seinem Schicksal und machen sich auf die Suche nach der *Kaiser Debrek*. Oder sie begegnen irgendwo in der Nähe des Wracks dem Geist von Bootsmann Alrik, der nach mutigen Helden sucht, die ihn und das Schiff erlösen können.

Das Krakenauge

»Aus der Nachtblauen Tiefe stieg er auf: H'Na'Rho, Herr der Kraken, Gebieter des Gezüchts der Meere, geboren aus warmem Blut und Finsternis. Aus den Zehn erwählte er seinen Priester und verschlang die anderen. Jenem jedoch, der auserwählt war, übergab er sein Auge, und es verlieh die Fähigkeit, über die Tiefe zu herrschen.«

—aus dem Codex Sauris, *Abschrift der Halle der Weisheit zu Kuslik, ca. 10 v.BF*

Dieser Stein scheint eine Art dämonisches Gegenstück zur Efferdperle zu sein. 1022 BF wurde das Krakenauge dem H'Ranga-Kult der Unterstadt abgenommen, der mit Hilfe des Steins den zehngehörnten Dämon *Yo'Nahoh* beschwören wollte. Seitdem wird es sicher verwahrt. Es ist ein hühnereigroßer, unregelmäßig geformter Stein, in dem mal tiefblaue, mal schmutziggrüne, mal düsterrote Lichtschlieren funkeln. Ob der Stein tatsächlich eine besondere Beziehung zu Yo'Nahoh besitzt, ist nicht erwiesen, zumindest verlieh er dem früheren Kultführer *Gardien D'Serpent* die Kraft, die von ihm aufgezogene Seeschlange zu kontrollieren.

Efferds Fingerzeig

Wer einmal die Gegend um das Delta des Großen Flusses herum näher betrachtet, dem mag es vielleicht merkwürdig erscheinen, dass die Siedler ausgerechnet diesen Ort für die Stadtgründung gewählt haben. Tatsächlich wäre es ebenso leicht gewesen, die Stadt direkt am Meer zu errichten, oder sogar außerhalb des von Mooren und Marschen durchsetzten Deltas. Stattdessen steuerten die Siedler in den nördlichsten Arm des Großen Flusses und gingen erst einige Meilen flussaufwärts von Bord. Dort (im heutigen Fischerort), steht noch heute eine alte steinerne Gedenkstele.

Bis heute hält sich die Sage, dass Efferd selbst den Siedlern den genauen Ort wies, wo sie zu seinen Ehren ein Gotteshaus errichten sollten. Um dieses herum entstand Havena.

Die Motive des Launenhaften mögen nicht mehr ganz so rätselhaft erscheinen, wenn man bedenkt, was die Efferd-Geweihtenschaft bereits seit Jahren vermutet: Dass genau hier, im nördlichen Arm des Großen Flusses, ein vor Urzeiten versiegeltes Unheiligtum der Erzdämonin *Charyptoroth* liegt, eine sogenannte *Pforte des Grauens*.

Erst 500 Jahre vor der Gründung Havenas war die im Güldenland verfolgte Sekte der *Hexatéer* nach Aventurien gekommen, weil sie unter anderem auch den Glauben an Efferd hoch hielten. Hat der Meeresgott vielleicht ganz bewusst einige dieser Verfolgten, seine treuesten Anhänger, hierher gesandt, um 'auf' diesem Insanctum einen Tempel und eine Stadt zu errichten?

Lata und Yo'Nahoh – eine ewige Fehde

Der Konflikt zwischen der Drachenschildkröte Lata und dem vielarmigen Yo'Nahoh reicht bis in die Zeit vor über 2.500 Jahren zurück (und niemand weiß, ob ihr erstes Aufeinandertreffen nicht noch früher stattfand). Zu dieser Zeit wurden die *Hexatéer*, deren Pantheon auch den Meeresgott *Effard* umfasste, aus dem Güldenland vertrieben. Dort blühte in jenen Tagen der Kult der finsteren Göttin *Charypta* auf (eine Erscheinungsform *Charyptoroths*).

Die von Efferd auserwählte *Lata* muss zu dieser Zeit gegen etliche Kreaturen Charyptoroths gefochten haben, doch kein Gegner lieferte ihr erbittertere Kämpfe als der Dämonenkrake *Yo'Nahoh*, den man 'Charyptoroths Sohn' nennt (siehe **MGS 75**).

Nach der Großen Flut kam Lata – geschwächt von Jahrtausenden des Kampfes im Meer der Sieben Winde – nach Havena. Die Efferd-Priester sahen dies als Zeichen an, dass der Gott sie nicht verlassen hatte. Doch dann begann sich in der Unterstadt eine dunkle Präsenz auszubreiten.

Der Geweihtenschaft drängte sich schließlich ein Verdacht auf: In der Unterstadt (oder *unter* ihr) befindet sich eine *Pforte des Grauens*, ein Unheiligtum der Charyptoroth. Es scheint, dass die Pforte seit langer Zeit versiegelt ist, dieser Bann jedoch während der Flut geschwächt wurde. Möglicherweise hat, während der Zorn der Götter tobte, irgendjemand (oder irgendetwas) die Chance ergriffen und sich gegen den Bann aufgelehnt.

Zwar ist nicht die ganze Unterstadt verflucht oder gar unheilig (ein Geweihter wird unzweifelhaft spüren, dass die versunkene Stadt zu Efferds Reich gehört), doch droht sich die Lage zu verschärfen – ganz so, als würde sich die Waagschale durch die allmähliche dämonische Verseuchung der Unterstadt langsam in die andere Richtung neigen. Bislang vermochten wohl mit Ausnahme der Daimoniden (wie der Sargmuschel und den Riesenoktopoden) noch keine dämonischen Kreaturen durch die Pforte in die Dritte Sphäre zu gelangen, und Lata vermochte zumindest die gefährlicheren Kreaturen der Unterstadt noch immer zurückzuschlagen und vielleicht sogar durch ihre bloße Anwesenheit den unheiligen Einfluss zurückzudrängen, doch scheint es nur eine Frage der Zeit zu sein, bis der Bann endgültig gebrochen wird.

Gruppen wie der geheime Kult, der die Unterstadt als Heiligtum seiner echsischen Gottheit *Charyb'Yzz* (einer weiteren Erscheinungsform der Erzdämonin) ansieht und dennoch nicht die ganze Wahrheit erkennt, sorgen umso mehr für Besorgnis.

Und wer, wenn nicht Charyptoroths Sohn, der zehngehörnte Yo'Nahoh, wird schließlich aus der Tiefe aufsteigen, um sich endlich (und vielleicht sogar endgültig) seiner ewigen Widersacherin zu stellen?

Nahemas Turm (*)

Der *Turm der Nahema* ragt, überraschend unversehrt, wie ein Mahnmal aus den Wassern der Unterstadt hervor. Schon oft haben Schatzsucher versucht, seine Geheimnisse zu erforschen. Diejenigen, die man lebend wiedersah und die noch bei Verstand waren (siehe den Bericht auf Seite 86), kann man an einer Hand abzählen. Der Ausdruck "der ist zu lange in Nahemas Turm gewesen" gilt heute als stehende Redewendung für einen Verrückten in Havena. Jeder Havener kann Schauergeschichten über den verfluchten Turm erzählen, den einst eine mächtige Hexenmeisterin bewohnt haben soll. Und wer jemals in die Nähe des dunklen Gemäuers gerudert ist, kann dies nachvollziehen: In seiner Umgebung wird man unwillkürlich von Mutlosigkeit und Bedrücktheit ergriffen, so dass viele es vorziehen, schleunigst wieder das Weite zu suchen.

Tatsächlich wurde der Turm einst von der legendären Magierin *Nahema ai Tamerlein* bewohnt, die um 690 BF als Beraterin des Fürsten *Thorn Bennain* tätig war (siehe auch S. 18f.). Der Fluchttunnel im Keller ist der beste Weg, um in den Turm zu gelangen. In den oberen Stockwerken sind noch Hinterlassenschaften der Magierin zu finden – darunter Kleider, Schmuck und eine Reihe kostbarer Bücher. Doch auch den Überresten von einstigen Opfern des Turms kann man hier begegnen. Wer es trotz der stetig zunehmenden Bedrückung wagt, den Turm weiter hinaufzusteigen, der verfällt bald dem Bann, der auf dem Gemäuer liegt; schließlich gibt es kein Zurück mehr, und das Opfer wird unwiederbringlich in das Turmgeschoss gelockt. Dort steht eine schwarze Steinkugel auf einem Marmorpodest in der Mitte eines Pentagramms. Ein kundiger Held mag vielleicht erkennen, dass es sich dabei um ein Schwarzes Auge handelt.

Dieses Schwarze Auge befand sich auch schon unverrückbar an seinem Platz, als am Tag der Großen Flut zehntausende Bewohner der Stadt auf einen Schlag starben. Inmitten dieses Grauens sog es das Entsetzen, die Angst und die Verzweiflung der Sterbenden in sich auf. Dadurch gewann das Auge ein eigenes Bewusstsein, das sich von Tod und Schmerz ernährt.

Wann immer sich ein fühlendes Wesen nähert, entfesselt das Schwarze Auge seine Kräfte und lockt den Unglücklichen herbei, um ihn dann mit dem Tod und Entsetzen der Sterbenden zu konfrontieren: Einer Flutwelle gleich stürzen mit einem Schlag all diese Gefühle auf das Opfer ein. Wer es dennoch schafft zu fliehen, wird das Erlebte sicher

nie wieder vergessen, alle anderen werden wahnsinnig oder sterben auf der Stelle.

Wenn Sie als Meister eine Untersuchung des Turms inszenieren wollen, dann vergessen Sie niemals, dass der Turm eine Falle ist, der man nicht leicht entkommen kann.

Orientieren Sie sich an den obigen Informationen und dem Bericht im Unterstadt-Kapitel auf Seite 86.

Bereiten Sie damit Ihren Spielern ein unvergessliches Erlebnis und geben Sie ihnen letztendlich das Gefühl, gerade so mit heiler Haut und bei Verstand entkommen zu sein.

Der Kult der Allesverschlingenden

»Die Herrin sprach zu uns, und hier ist was sie sagte: "Der Zorn der Götter, so sagen die kriecherischen Sklaven des Fischgesichtigen, habe Havena getroffen. Er habe die Flut geschickt, weil Seiner gefrevelt wurde, so sagen sie, wenn sie die Menschen wie Vieh in sein Haus treiben, um ihnen Lügen einzugeben. Man solle sich vor Ihm auf den Bauch werfen, auf dass Er der Stadt nie mehr zürne!

Ich aber sage euch: Was sie Zorn nennen, war Gnade. Was sie Frevel nennen, war der erste richtige Schritt eines langen Weges, und was sie Demut nennen, ist Verblendung!

Die Göttin selbst war es, die uns die Flut sandte, um uns von den Dienern des Fischgesichtigen zu befreien! Um ihren heiligsten Ort von den Lügen zu reinigen! Um uns den Weg zur Gewissheit zu zeigen! Um die Ketten zu brechen, die der Fischgesichtige ihr anhängte!"

Ihre Worte sind so voller Wahrheit. Ich musste mich heute zusammennehmen, um nicht auf die Stufen des Efferd-Tempels zu spucken.«

—aus den persönlichen Aufzeichnungen des Kaufherrn Arigol Udawinnen, 1029 BF

Die Geschichte des Kultes

Vor mehr als 25 Jahren brachten *Gardien D'Serpent* und seine Anhänger den Glauben an die echsische Göttin *Charyb'Yzz* nach Havena. D'Serpent, der in den Echsensümpfen von Achaz aufgezogen worden war, hatte dort auch die *H'Ranga* (echsisch: 'Heiliges Wesen') Charyb'Yzz und ihren Kult kennen gelernt. Dem Willen seiner Göttin folgend, ging er zunächst nach Thorwal, musste aber schließlich mit seinen Anhängern nach Havena fliehen. In der Unterstadt praktizierten sie ihren Glauben weiter und bekehrten einige Havener Bürger, darunter auch die Vecushmars, ein Kauffahrerehepaar. In der Unterstadt fand Gardien das Krakenauge (siehe Seite 196) und ein Seeschlangenei und deutete dies als Wohlwollen seiner Herrin. Das Krakenauge verlieh D'Serpent Kräfte, die ihm die Aufzucht und Kontrolle der Seeschlange ermöglichten. Während der nächsten Jahre schlichen die Kultisten immer wieder durch Havena und Umgebung, um nach Opfern für ihre Göttin und die Seeschlange zu suchen. In dieser Zeit wurde *Vilai ni Vecushmar* geboren. Mit ihren seit früher Kindheit auftretenden Alpträumen wusste sie erst nichts anzufangen, erkannte darin später jedoch durch eine 'Taufe' in den Wassern der Unterstadt von Charyb'Yzz gesandte Visionen. Da spürte sie das erste Mal die Existenz *H'Na'Rhos*, des Herrn der Kraken (siehe Seite 197) und die Verbindung zwischen H'Na'Rho und der Unterstadt. Seitdem besitzt Vilai Macht über Wasser und Kreaturen der Unterstadt. Ihre Eltern sahen in ihrer Tochter eine Auserwählte der Charyb'Yzz und kamen zu der Ansicht, dass Gardiens Praktiken falsch waren. Sie erzogen ihre Tochter in aller Stille zu einer harten Anführerin, die später D'Serpent ersetzen sollte. Vilai selbst wollte jedoch immer nur den Grund für ihre Visionen finden. Sie vertiefte dazu ihre Kenntnisse über Charyb'Yzz und reiste sogar nach Selem.

1020 BF entschied sich Gardien mit über 60 Jahren, einen Nachfolger auszubilden. Vilai, die die Gelegenheit sah, den Kult zu ihren eigenen Zielen zu führen, bemühte sich um Gardiens Gunst, dieser aber bevorzugte den älteren *Ragnar Arvesson*. Doch Ragnar war zu ehrgeizig: Er stahl das Krakenauge, scharte einige Getreue um sich und veranlasste 1022 BF den Diebstahl der Efferdperle (siehe Seite 196). Auch Vilai, die Ragnar ihre Treue versichert hatte, wurde in seine Pläne eingeweiht und konnte ihn überzeugen, dass er zur Übernahme des Kultes nur H'Na'Rho rufen müsse. Doch Vilai hatte eigene Motive dabei …

Zu ihrem Leidwesen kamen ihr aber *Efferdan ui Bennain* und die Schmuggler der *Nebelgeister* in die Quere und konnten die Efferdperle zurückgewinnen.

Gardien veranlasste der Verrat dazu, den Kult solange wie möglich selbst anzuführen. Er fand Hilfe bei dem Heptarchen *Xeraan*, der Kontakt mit dem Kult aufnahm und sich als Priester der Charyb'Yzz ausgab. 1023 BF wurde Gardien von Xeraan gebeten, die Bergung einer Kiste aus der Unterstadt zu verhindern, was aber misslang und D'Serpent viele Anhänger kostete).

Vilai nutzte dies, um das Vertrauen in Gardien bei den verbliebenen Kultisten zu schwächen, und sie konnte auch viele der später angeworbenen Mitglieder manipulieren. Sie bereitete die Übernahme des Kultes vor und konnte schließlich D'Serpent aus dem Weg schaffen, um selbst den Kult zu übernehmen. Die von Gardien kontrollierte Seeschlange entkam. In einer blutigen Zeremonie weihte Vilai den ehemaligen Efferd-Tempel auf dem Delphinplatz in der Unterstadt ihrer Göttin und begann mit der Ausführung ihrer eigenen Pläne.

Der Kult heute

Unter D'Serpent lebte der Kult isoliert in der Unterstadt, opferte und betete zu Charyb'Yzz. Zu dieser Zeit wurde die Göttin nur als *H'Ranga* angerufen, um dem echsischen Glauben gemäß (siehe **GKM 116ff.**) nicht zu viel Aufmerksamkeit auf seine Anhänger zu ziehen, aber dennoch von ihren Gaben zu profitieren. D'Serpent hielt auch Wissen zurück, wenn er es für zu gefährlich hielt, um es leichtfertig mit seinen Anhängern zu teilen.

Vilai ni Vecushmar hat dies geändert. Unter ihrer Führung hat sich die Verehrung der Charyb'Yzz von Besänftigung zu offener Anbetung gewandelt. Sie ruft die Göttin bei ihrem Namen an. Die Opfer

dienen nun nicht mehr nur zur Beruhigung der *Allesverschlingenden* (so der gängigste Beiname der Göttin), sondern sollen Charyb'Yzz dazu bewegen, direkt Einfluss auf ihre Anhänger zu nehmen.
Die wenigen überlebenden Kultisten, die noch mit Gardien aus Thorwal gekommen waren, betrachten diese Änderungen als gefährlich und sehen die offene Anbetung als sicheren Weg in eine Katastrophe. Ihnen ist aber auch Vilais rücksichtslose Vorgehensweise gegen Verräter bekannt; die Zweifler, die von *Swanja Arvesdottir*, Ragnars Schwester, angeführt werden, sind nicht bereit, leichtfertig ihr Leben zu opfern. Sie warten auf die passende Gelegenheit, um die Macht zu ergreifen. Alle anderen Anhänger der Allesverschlingenden sind ihrer Priesterin aber bis in den Tod ergeben. Diese gehen sogar so weit, mit Hilfe des Giftes der in der Unterstadt lebenden Bleichmuräne die Visionen ihrer Anführerin zu teilen.

Vorgehen und Ziele

Viele der gut drei Dutzend Kultisten arbeiten in Läden und im Hafen, einige in den Kneipen und Herbergen Havenas. Auf dem Vergnügungsschiff *Rethis* versuchen die Zwillinge *Sylna* und *Aneirin* den wohlhabenden Kunden Geheimnisse zu entlocken, die sich zum Wohle des Kultes einsetzen lassen; sei es, um Geld durch Erpressungen oder günstige Geschäfte zu machen oder Einfluss durch das Knüpfen von Kontakten zu erlangen. Einige Kultisten schmuggeln Waren des Handelshauses Vecushmar durch die Unterstadt, Vilai selbst versucht, als Kaufherrin ihr Ansehen und ihre Geschäfte zu verbessern.
Die Motivation der Kultisten ist gemischt: Die verbliebenen Thorwaler haben ihren Glauben an Swafnir verloren und sehnen das Weltenende herbei. Sie hoffen auf Erlösung durch die Seeschlange *Hranngar*, in der sie Charyb'Yzz sehen. Der wohlhabende Kaufmann *Arigol Udawinnen* fühlt sich seit dem Untergang seines einzigen Schiffs vom Efferd-Kult betrogen und hat sich der Allesverschlingenden zugewandt. *Morrigu ni Thoriwain* ist reich, verwöhnt und gelangweilt und schloss sich daher dem geheimnisvollen Kult an. Erst langsam begreift sie, dass das alles keine Spielerei ist. Die Fischerin *Neelke* wurde eines Nachts vor die Wahl gestellt, sich Charyb'Yzz zu verpflichten oder ihr geopfert zu werden. Die Händlerin *Seola* verspricht sich vom Kult einfach nur eine Steigerung ihrer Gewinne, während der Hafenarbeiter *Norvi* davon träumt, nicht mehr von den Mächtigen schikaniert zu werden. Die Erwartungen an Charyb'Yzz sind so verschieden wie die Kultisten und reichen von Reichtum über Auslöschung des Efferd-Kultes bis zur Ertränkung der Welt. Opfer werden weiterhin regelmäßig dargebracht, um Charyb'Yzz zu besänftigen, wofür aber vorwiegend Meerestiere Verwendung finden. Intelligente Wesen werden nur zu besonderen Anlässen der Herrin des Meeres geopfert, und dabei handelt es sich meist um Personen, die nicht vermisst werden. Gern bietet Vilai auch einen Necker auf dem Altar dar.

Für die Göttinnendienste rudern die Kultisten zum Tempel der Charyb'Yzz, dem ehemaligen Efferd-Tempel am Delphinplatz. Bei Flut steht der größte Teil des Gebäudes unter Wasser, weswegen die Zeremonien bei Ebbe stattfinden.
Nur wenige, darunter Vilai, besuchen den Tempel auch häufiger. Die Anführerin betet dann zu ihrer Göttin, sinniert über ihre Alpträume oder plant den nächsten Schritt auf dem Weg zu ihrem großen Ziel: H'Na'Rho zu rufen, um endlich den Grund für ihre Träume zu erfahren. Dafür würde sie ihren Sitz im Ältestenrat, ihren guten Ruf und Reichtum, ja, selbst den Kult und ihre Anhänger opfern. Solange sie noch keine Gelegenheit dazu sieht, baut sie weiter ihren Einfluss und ihre Macht aus: Die Gewinne aus Handel, Schmuggel und anderen Unternehmungen werden neu investiert, Informationen genutzt, um die Mächtigen zu manipulieren oder Vorteile bei Geschäften zu erlangen. Neue Mitglieder werden angeworben und nach langer Prüfung und einer grauenerregenden Zeremonie in den Kult aufgenommen. Manche Unternehmungen lassen kein konkretes Ziel erkennen und erscheinen zusammenhanglos. Ob Vilai diese Aktionen durch ihre Visionen eingeflüstert bekommt oder ob sie lediglich ihrer Willkür entspringen, weiß nur sie selbst.

Der Kult der Allesverschlingenden im Spiel

Der düstere Kult ist Teil der mysteriösen Unterstadt und Gegenstück zur einflussreichen Efferd-Kirche Havenas. Während der Kult jedoch seinen Gegner kennt und bekämpft, ist der Efferd-Kirche über diesen nur wenig bekannt. Vilai selbst gilt trotz der Tatsache, dass sie aufgrund eines vorgeschobenen Gelübdes niemals einen Efferd-Tempel besuchen würde, als besonders efferdgläubig und unterstützt dieses durch inszenierte Opferungen im Hafen.
Der Kult braucht Opfer für seine Göttin. Helden könnten auf der Suche nach Verschwundenen auf die Spur des Kultes kommen und langsam etwas über ihn in Erfahrung bringen. Nach vielen Hindernissen könnten sie es zum Kultplatz in der Unterstadt schaffen und dort Zeugen einer schrecklichen Zeremonie werden. Hierbei sollten sie aber sehr vorsichtig sein: Zwar verfügt bislang noch kein Kultist außer ihrer Priesterin über besondere Kräfte, aber dafür ist Vilais Macht über Wasser und Kreaturen der Unterstadt sehr groß – und sie duldet keine Zeugen. Auch in der Unterstadt sind Kultisten unterwegs, um Bleichmuränen zu jagen, Schätze zu suchen oder nachts Schmuggelgut zu verschiffen.
Weiterhin versucht Vilai mit dem Kult auch in der Oberstadt Fuß zu fassen. Um Einfluss und Macht zu erlangen, spinnt sie Intrigen und Ränke. Helden können in diese Machenschaften geraten oder gar als unwissende Helfer angeworben werden, denn Vilai bedient sich gerne entbehrlicher Abenteurer, die für riskante Unternehmungen eingesetzt werden können, zum Beispiel zur Ausschaltung konkurrierender Schmuggler oder zum Auffinden ungewünschter Zeugen. Dabei tritt Vilai nie direkt auf, sondern bleibt stets im Hintergrund.

Geheimnisse des Windhag

Das Gebein der Berge

Das größte Rätsel der Windhagberge ist der ungewöhnliche Mangel an Erzen und höherwertigem Gestein. Mit diesem Mysterium setzt sich so manche Sage auseinander (siehe auch Seite 99).
In der Alchimie und Elementartheorie gilt der weiche und luftnahe Kreidekalk, aus dem die Windhagberge bestehen, als Überrest des Elements Erz, das all seiner Mineralien und Metalle, seiner Essenz beraubt wurde. Einst muss es im Windhag aber anders gewesen sein, so die Folgerung der Elementaristen, denn warum sonst stößt man gelegentlich auf seit Urzeiten verlassene Minen mit zwergischen Hinterlassenschaften? Doch die Angroschim meiden die Windhagberge seit Menschendenken und schweigen zu diesen Fragen.

Pyrdacors Frevel

Vor langer Zeit war der Windhag ein erzreiches Gebirge mit Lagerstätten von Eisen, Gold, Marmor und anderen Bodenschätzen. Damals, während des *Steinernen Zeitalters* (ca. 5.000 v.BF), begannen mehrere Sippen des sich ausbreitenden Zwergenvolks, zahlreiche Stollen in die auch damals schon windumtosten Berge zu treiben, um ihre Reichtümer abzubauen.
In jener Zeit ersann Pyrdacor einen verschlagenen Plan, um die Zwerge, die seine ärgsten Feinde waren, zu unterwerfen oder auszurotten – und dafür brauchte er das Erz des Windhag. Nach einer verlorenen Schlacht gegen einen gewaltigen Schwarm von Westwinddrachen, die Pyrdacor gegen sie gesandt hatte, flohen die Angroschim aus der Region. Nun entzog der Goldene Drache den Bergen in einem epochalen

Ritual, das gar das Gebirge spaltete (und damit den Schattengrundpass entstehen ließ), die erzene Essenz und schuf daraus eine Armee aus Erzelementaren, die in den drei Jahrhunderte währenden *Elementarkriegen* (siehe **Angrosch 10**) die Zwerge an den Rand des Untergangs brachte. Im Windhag aber blieben fast ausschließlich Kreide und Kalk zurück.

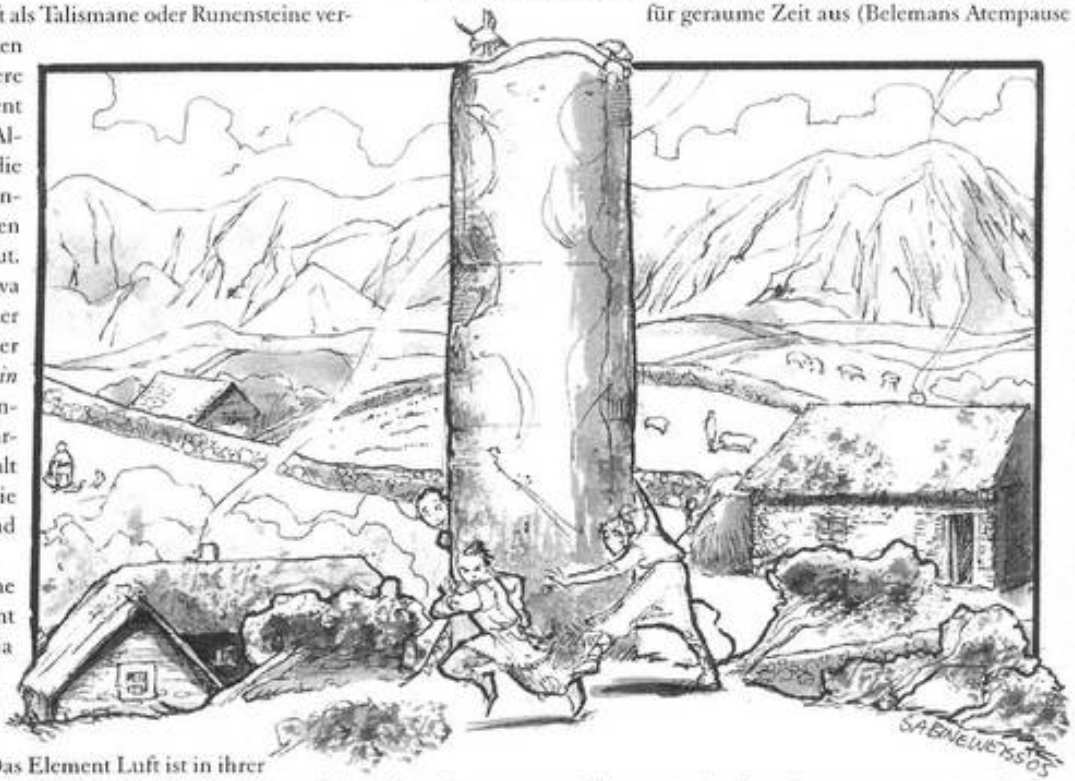
Als die vertriebenen Angroschim lange Zeit später wiederkehrten, war von den einst reichen Lagerstätten nichts mehr geblieben – wohl aber hatten sich die Westwinddrachen in der Region niedergelassen, und ihre Nachfahren horsten noch heute im Windhag. Seitdem haben die Angroschim das Interesse an jenem Gebirge verloren. Sie meiden die 'Toten Berge', und ihre alten Sagen erzählen, dass der Goldene Drache das Gebirge seiner Gebeine beraubt habe.

Die Herzsteine

Nur wenige Brocken Erz und Gestein von besonderer Reinheit (also ohne Verunreinigungen durch andere oder minderwertige Bestandteile) widerstanden Pyrdacors Frevel. Um diese Brocken bildete sich später unter Geoden und Menschen der Mythos von den *Herzsteinen*. Bei 'echten' Herzsteinen, die ursprünglich aus dem Windhag stammen müssen, handelt es sich meist um Marmor, seltener Granit (und fast nie um Kalk, Kreide, Salz oder Feuerstein) oder Erzbrocken (nicht aber Pyrit, dessen Entstehung die Zwerge dem Goldenen Drachen zuschreiben) von höchster Reinheit.

Kieselgroße Herzsteine werden oft als Talismane oder Runensteine verwendet (meist mit Drakhard-Zinken versehen, siehe **SRD 74**), größere Brocken hingegen im Fundament eines Hauses eingelassen oder in Altären und Brunnen verbaut. Um die größten Herzsteine – riesige Menhire oder gar Steinkreise im ganzen Land – wurden ganze Dörfer erbaut. Bekannt oder sagenhaft sind etwa der *Widderstein* (Widdernhall), der *Harpyienstein* (Festungsturm der Harpyienkönigin), der *Weißenstein* (Weißengau), der *Siegesstein* (der angeblich in die Festungsbrücke Harbens eingelassen wurde und ihr Halt gibt – ihn zu entfernen hieße die Brücke einstürzen zu lassen) und das *Herz der Berge* (siehe unten).

Während die kleineren Herzsteine wegen ihrer Affinität zum Element Erz höchstens als Paraphernalia oder alchimistische Zutat dienen können, ansonsten aber kaum Wirkung zeigen, ist der Effekt bei Menhiren durchaus erkennbar: Das Element Luft ist in ihrer Nähe durch die schiere Präsenz reinen Erzes spürbar kraftloser. Die Wirkung der Brocken in Fundamenten ist übrigens auch eher gering, doch die ältesten von ihnen haben die Große Weihe des Heimsteins (**AG 98**) erhalten und ziehen daraus ihre durchaus dem Aberglauben entsprechende Macht – tatsächlich dürfte die Liturgie sogar in bosparanischer Zeit im Windhag entstanden sein.



Regeltechnisch betrachtet sind elementare Manipulationen der Luft in der Nähe großer Herzsteine um 1 bis 3 Punkte erschwert, während das Element Erz umgekehrt von 1 bis 3 Bonus-Punkten profitiert. Abseits jener Orte verhält es sich allerdings mit jeweils 1 bis 2 Bonus- oder Malus-Punkten genau umgekehrt.

Das Herz des Windhag

Beim gewaltigsten Herzstein handelt es sich um das sagenhafte Herz des Gebirges, von dessen tatsächlicher Existenz, Beschaffenheit und Lage nur die Schamaninnen der Goblins Kenntnis haben: In einem Gebirgstal im nordwestlichen Weißengau öffnet sich eine Grotte, die sich mit wenigen Abzweigungen, aber in zahlreichen Biegungen hinab in das Fundament der Berge windet und im Eingangsbereich von Höhlenmalereien übersät ist. Die in der Feuchtigkeit wegen zahlreicher Einschlüsse von Hämatit blutig glänzenden Höhlenwände und Tropfsteine wirken im düsteren Licht fast lebendig; der sich in den Grotten fangende Beleman klingt fast wie das Rauschen von Blut, und tatsächlich sucht sich auf dem Boden ein Rinnsal rostfarbenen Wassers den Weg hinunter in die Tiefe. Schließlich weitet sich der Gang zu einer Höhle, in deren Mitte das 'Herz' eingebettet liegt: ein Blutsteinkristall von der Größe eines Hauses, tausende von Quadern schwer.

In der Glaubenswelt der Goblins (siehe **MGS 138ff.**) handelt es sich bei dem Gebirge um eine der Töchter der Göttin Mailam Rekdai – für die sie aber seit dem Tod *Uspuschannas der Blutigen*, der letzten goblinischen Hochschamanin der Gegend vor einem Jahrtausend, keinen Namen mehr haben. Die Goblins glauben, dass die Gigantin bereits seit langem im Sterben liegt (angesichts des Erzfrevels durch Pyrdacor stimmt dies auch im metaphorischen Sinne), und machen dies an mehreren Dinge fest: Neben dem offensichtlich 'ausgezehrten' Gigantenleib (die in ihrer Elementaren Essenz geschwächten Berge), 'verblutet' die Gigantin auch langsam (denn das 'blutige', eisenführende Rinnsal versickert in tiefen Felsspalten hinter dem Herzen). Doch auch der 'Herzschlag' der Gigantin ist unruhig, denn einmal jährlich setzt er für geraume Zeit aus (Belemans Atempause lässt das ansonsten allgegenwärtige Rauschen verstummen) und im Winter kommt es mehrmals zu 'Herzrasen' (wenn der Rondrikan stürmt) – Zeiten, in denen die Schamaninnen in der Herzgrotte von Furcht erfüllt Rituale vollziehen, um der Gigantin beizustehen.

Die Herzgrotte ist zugleich die heilige Kulthöhle, in der neue Goblin-Schamaninnen initiiert werden. Doch auch andere Wesen interessieren sich für den Ort und werden von den Goblins bekämpft: Grolme forschen nach dem kostbaren Geheimnis, Orks vollziehen in einer nahen Grotte blutige Rituale zu Ehren Tairachs – und nachts umschwärmen Fledermäuse den Ort, gelegentlich begleitet von einer verhüllten, nach Blut dürstenden Gestalt.

Vom Schwund des Erzes

Der Glaube der Windhager, dass sich das Gebirge das einst gestohlene Erz zurückholt, beruht auf Tatsachen: Immer wieder einmal verschwinden metallene Gegenstände, nachdem sie für einige Zeit unbeobachtet

abgelegt wurden. Hinter diesem Verschwinden verbergen sich die im Windhag ansässigen Grolme, die das Metall mit oft einfallsreichen Methoden stehlen und – wenn sie es nicht selbst nutzen – nach dem Einschmelzen für gutes Geld an die Kyndocher Händler verkaufen. Kein Wunder, dass es heißt, die Grolme wüssten um versteckte Erzlagerstätten.
Allerdings gibt es auch immer wieder Fälle, in denen selbst die Grolme nicht für verschwundenes Metall verantwortlich sind. Womöglich verbirgt sich im Aberglauben also doch noch eine weitere, unerklärlichere Wahrheit.

Die Halle des Widders (+)

»Etwa alle achtzehn Jahre steigen die Schwarzpelze aus den Bergen herab und machen auf der Suche nach einem vergessenen Ort der Verehrung ihres widdergestaltigen Götzen das Widdernhaller Land unsicher. Dabei sind sie wohl auf der Suche nach der mythischen Halle des Widders, einer Kultstätte aus bosparanischer Zeit, in der bereits Hexen mit dem brünstigen Levthan gebuhlt haben.«
—aus den Aufzeichnungen des Magus Aurentian Melcher von Quellenbruch, ca. 955 BF

Die Begegnungen mit den Ramuchai-Orks in den Sommermonaten zu Beginn ihres *Jahres des Tairach* (zuletzt Ende 1010 BF und demnächst im Herbst 1029 BF) verlaufen zumeist einigermaßen friedlich, aber dennoch konfliktgeladen – ab und an kommt es zu Brandschatzungen in Weilern. Selbst im Dorf Widdernhall lassen sich die Schwarzpelze auf ihrer Suche blicken.
Ob es sich bei der Halle des Widders um eine orkische Kulthöhle ihres widdergestaltigen Gottes Brass'aragh (Brazoragh), einen bosparanischen Tempel des Levthan, einen Tanzplatz der Hexen oder etwas ganz anderes handelt, können selbst die Gelehrten nur mutmaßen. Dass allerdings verschiedene Möglichkeiten zutreffen, kann sich niemand vorstellen: Über das Land sind tatsächlich mehrere alte, oft bereits verfallene Verehrungsstätten Levthans oder widdergestaltiger Wesen verstreut.
Künftige Publikationen können sich mit der einen oder anderen Halle des Widders (und einem verschollenen Rufhorn namens *Widders Hall*) beschäftigen, aufgrund ihrer Vielfalt können Sie aber bedenkenlos auch eigene Ideen und Geheimnisse mit dem Thema verknüpfen.

Die Herrin vom See

Die dem Wasser sehr verbundene Fee *Thalaria* lebte einst in den Auen des Großen Flusses (und man sagt, sie war eine Geliebte des Flussvaters), bis es sie zur Zeit der Magierkriege in den Wirren eines Kampfes mit einem düsteren, mächtigen Kobold weit landeinwärts in den Bergsee eines abgelegenen Gebirgstales im nördlichen Windhag verschlug.
Da es bereits zuvor vom See hieß, er sei aus einer Träne Efferds entstanden, verwundert es nicht, dass die Bergbewohner Thalaria schon bald als Götterkind ansahen und sie seitdem verehren – eine Behandlung, die sich die sprunghafte Fee gefallen lässt und belohnt, indem sie ihre schützende Hand über das Dorf am See hält. In den letzten Jahren macht sie sich allerdings rar, und es hat den Anschein, etwas ziehe Thalaria immer wieder in die Nähe des Großen Flusses.
Abseits der Bergwelt gilt Thalaria nur als Sagenfigur, und so ist auch die Geweihtenschaft des Efferd in der Meinung über den Kult gespalten. Wo die meisten Tempel die Gerüchte ignorieren, setzt sich der Tempel zu Triveth dafür ein, die Herrin vom See in den Glaubenskanon zu integrieren. In Harben hingegen möchte man diese 'Ketzerei' eigentlich unterbinden – indes hat man auch andere Probleme und muss sich der Einflussnahme anderer großer Tempel erwehren.

Drakhards Grab (+)

Als größter menschlicher Zauberschmied und fähigster Exorzist seiner Zeit gilt Drakhard, den man den 'Geisterschmied' nennt (siehe auch **MWW 199** und **203** sowie **SRD 22, 38** und **74**). Um Bosparans Fall schuf er zahlreiche magische Artefakte und Zauberwaffen und bannte Geister und Dämonen. Die Legende berichtet, dass er seinen letzten Kampf über hundertjährig weit abseits der Städte gegen einen achtgehörnten Sturmdämon focht, diesem seinen alten Leib als Gefäß anbot und sich noch im Tod an den Fels kettete, dem Dämon auf ewig ein Gefängnis.
Austragungsort jenes Duells war das Sturmhorn, einer der höchsten Berge des Windhag in der heutigen Pfalzgrafschaft Weißengau. Benannt ist der Gipfel nach den tosenden Gewitterstürmen, die sich hier oft scheinbar willkürlich zusammenballen. Dort liegen die grausig deformierten Überreste des Geisterschmiedes, mit feingliedrigen Ketten aus Mindorium an einen Granitblock gefesselt, und aus den Augenhöhlen sticht der unwirkliche Blick des Dämons, dessen acht blutige Widderhörner durch die Schädeldecke ragen und der sich seit Jahrhunderten zu befreien versucht.

Schamaschtus Horn

Noch in der Mündungsströmung der Bleiche liegend, erhebt sich zwei Meilen vor Harben der *Schlangenpfeiler* aus dem Meer. Mit an die fünfzig Schritt Höhe ist die schmale, spitz zulaufende Klippe von der Festungsstadt aus gut zu erkennen und lässt die Beobachter unwillkürlich an ein den Meeresspiegel durchstoßendes Horn denken – von *Schamaschtus Horn* ist in alten Berichten und im *Delphin-Manuskript* der Efferd-Kirche die Rede.
Bisweilen finden sich einzelne Seeschlangen an der Klippe ein, dem Seemannsgarn der Fischer zufolge paaren sie sich im Frühling sogar hier. Mutige, die sich so weit hinauswagen, erzählen von einem schon lange abgestorbenen Korallenriff, dessen enorme Äste das Fundament des Schlangenpfeilers umwachsen haben, und dass das Wasser häufig von blutigem Schaum bedeckt ist. In weiteren Gerüchten heißt es, dass der Schlangenpfeiler das "Verderben des Neckvolkes" berge, "hohl wie ein Giftzahn" oder auch schlicht der Hort eines unermesslichen Perlenschatzes sei.
Ein Teil der Wahrheit ist, dass irgendwo im Schlangenpfeiler eine machtvolle Variante des REPTILEA wirkt und Seeschlangen anzieht, die sich beim Versuch, die scharfen Kalkkanten des Riffs zu durchbrechen, die Haut aufreißen, ihr Blut ins Meer ergießen und vor Schmerz das Wasser aufwühlen – und doch zeigen sich bereits erste Lücken im Riff.

Über das Köpfen (+)

»... geben kund und zu wissen, dass ob des mysteriösen Verschwindens des Leichnams des verderbten Hexers Ingram von Havena und den schrecklichen Morden des sog. 'Kopflosen Mannes' im Harbener Land folgendes Gesetz erlassen wird: Im Windhag sei es nunmehr verboten, Verurteilte durch Abtrennen des Hauptes vom Leben zum Tode zu befördern. Auch Frauen und Männer vom Stande sind zu hängen oder auf dem Scheiterhaufen zu verbrennen, um solches Geschehen fürderhin zu unterbinden.«
—Erlass aus der Zeit der Magierkriege, noch immer gültig

Die abergläubisch anmutende Furcht vor kopflosen Leichen ist insbesondere an der windhagschen Küste weit verbreitet und wird neben dem Hexer Ingram vor allem auf die Edle *Gurdula von Nebelkliff* zurückgeführt: Diese ging vor etwa zwei Jahrhunderten ein Bündnis mit Seeräubern ein, versuchte aber nach vielen Untaten, ihre Handlanger wieder loszuwerden. Sie selbst vollstreckte das Urteil und köpfte am Strand eigenhändig jeden einzelnen der in die Falle gegangenen Piraten. Der letzte von ihnen, der Kapitän, stieß einen Fluch aus: Wenn die Verräterin sich im Nebel an der Grenze zwischen Land und Meer

befände, zwischen den göttlichen Reichen Efferds und Tsas, solle sie auf immer in der Zwischenwelt gefangen sein. Lachend stellte sich die Edle in die Brandung, doch nichts geschah im aufziehenden Nebel. Als alle Zeugen sich aber wieder abwandten, war die Edle im Nebel verschwunden. Nie wieder hat man von ihr gehört – doch wird heute erzählt, ihre Rache reiche über den Tod hinaus, denn seit diesem Tag werden nach Nebelnächten immer wieder geköpfte Leichen an den Stränden Windhags gefunden.
Ähnliche Erzählungen sind weit verbreitet und ermöglichen es Ihnen, verschiedene Hintergründe über Kopflose ins Spiel einzubinden, die beiden Beispiele eingeschlossen, ohne mit offiziellen Verwendungen dieses Themas in Konflikt zu geraten.

Mit dem Beleman

Dass eine Region wie der Windhag, in der das Element Erz derart schwach und die Luft so dominierend ist, etliche Mysterien um Luft, Wind und fliegende Geschöpfe kennt, verwundert nicht. Einige davon sind im Folgenden kurz herausgegriffen (siehe auch **Die Herzsteine** auf S. 200).

Unter Harpyien

Vor gut einem Jahrtausend haben sich die Vogelfrauen über den Windhag ausgebreitet. Die hiesigen Hexen glauben noch heute, dass die bereits seit vielen Generationen überlieferte Harpyienkönigin *Wiltrut* aus der "ältesten und weisesten unserer Schwestern" erschaffen wurde. In der Tat benutzen viele Töchter Satuarias für das Brauen ihrer Flugsalbe Schwungfedern der Harpyien, die sie auf friedlichem Wege erhalten.
Regionalen Sagen zufolge schickt Wiltrut von einem verfallenen Turm am Berg Harpyienstein unweit der Grothequelle ihre Brut aus, um auf Befehl einer bleichen Feenhexe oder eines dunklen Zauberers eine durch die Lüfte treibende Burg namens *Vaina in den Winden* zu erobern, im Auftrag der Götter zu den Menschen zu sprechen, stattliche Männer für ihren Harem zu entführen oder um die Möwen, Westwinddrachen oder den Greifen Jerafan aus der Region zu vertreiben.

In der Greifenklamm

Nicht für Menschen bestimmt wirkt die Klamm, die das nördliche Ende des Gebirges durchschneidet und in der die Grötze nach Norden fließt. In den steilen Wänden nisten zahllose Vögel, darunter viele Adler – erbittert vertreiben sie Eindringlinge, vor allem Westwinddrachen und Harpyien, die sie oft auch gemeinschaftlich attackieren.
Doch der eigentliche Herr der Region ist der Greif *Jerafan*, der die Adler anführt und über das wahre Geheimnis der Greifenklamm wacht: Hoch oben in einer der Steilwände, selbst von den geübtesten Kletterern nicht zu erreichen, weiten sich Dutzende, wie Fenster angeordnete Löcher zu einem gewaltigen Hohlraum im Fels. An einen Versammlungsort erinnert die Anordnung der vielen morschen Sitzstangen, wie man sie auch aus Vogelkäfigen kennt – nur dass diese hier wirken, als seien sie für Wesen gedacht, die nur wenig kleiner als Menschen sind. Im Zentrum des Bodens erhebt sich bedrohlich die Statue eines aufrechtstehenden Adlers mit ausgebreiteten Schwingen und weißem Kopf. Seit Pyrdacors Frevel einst die Siegel zerschmetterte, die jene Stätte verschlossen, hält der Greif Wacht, auf dass niemand die alten Kräfte weckt, die hier schlummern.

Die klagende Grotte (*)

Tief unterhalb einer der höchsten Stellen der Klippenstraße zwischen Triveth und Harben gähnt, eingekreist von verwitterten Drakhard-Zinken, eine an ein Maul erinnernde Öffnung in den Kreideklippen, in der weder Seevögel noch Westwinddrachen nisten. In den Spalten und Schächten des Hohlraumes pfeift der Beleman fast ganzjährig eine schwermütige Melodie, die in Besuchern Lethargie und den Wunsch nach Erlösung durch einen todbringenden Sprung ins Meer weckt. Der winterliche Rondrikan hingegen erzeugt ein wahnbringendes Getöse, das in den Irrsinn (und oft auch zum Sprung) führt.
Ob hier tief im Kalk ein finsteres Grauen aus vergessener Zeit lauert, dessen leises Schaben und Schmatzen man nur während Belemans Atempause wahrnehmen kann, *Admiral Sanin der Ältere* hier einst die legendären Schätze aus der Eroberung des Piratenhafens Harpagon versteckt hat oder ein ganz anderes Geheimnis in der Grotte verborgen ist, bleibt gänzlich Ihnen überlassen.

Der Harbener Zwenenturm (*)

»Bei Bauarbeiten an den neuen Festungsanlagen künstliche Höhle entdeckt. Unbekannten Ursprungs, jedoch gewiss etliche Jahrhunderte alt. Relief zeigt eine dreizehnstrahlige Sonne.

Augenzeugen:
Abolosch Sohn des Arrax, Vorarbeiter, Zwerg. Der Verhaftung widersetzt, verstorben.
Tarek Varsinger, Aufseher der Admiralität. Verhaftet und in Einzelgewahrsam gebracht. Hochnotpeinliche Befragung vorerst ergebnislos.
Gallys Zwene, Festungsbaumeister. Ob seiner Nützlichkeit für den Bau und wegen seiner Kenntnisse archaischer Architektur auf Verschwiegenheit beeidet, doch beschattet.

Das Relief wird nicht offenbar gemacht, sondern unmittelbar und gemeinsam mit dem Zugang zu diesem Teil der Festung und dem Höhlensystem versiegelt.

Gesiegelt den 17. Phex, 7 Eslam II. zu Harben
Inquisitionsrat Greifert Scherle«
—aus dem Inquisitionsrapport des Inquisitionsrates Scherle, 704 BF

»Ich sag's dir, der Zwenenturm, der Zugemauerte. Da geht's nicht mit rechten Dingen zu! Sogar die Möwen meiden den!«
—gehört in den Harbener Tunneln, neuzeitlich

Geheimnisse der Nordmarken

Der Schlafende Krieger (*)

»Ein Hirte droben im Eisenwald war an den Hängen des Reiakath auf der Suche nach einer entlaufenen Ziege. Praios' Antlitz verschwand gerade hinter dem Horizont, als sich knarrend ein Tor in einer glatten Felswand auftat. Dahinter war ein prachtvoller Saal voll güldenen Zierrats und kostbarem Edelgestein.
Darinnen stand eine große Tafel, um die zwölf herrlich gerüstete Kriegerinnen und Krieger in tiefem Schlummer saßen. Am Kopfende der Tafel, unter einem Baldachin aus Blau und Grün, ruhte ein ehrfurchtgebietender Streiter. Sein schwarzer Bart reichte zum Boden, und in seinen Händen hielt er eine leere, mit kostbaren Gemmen besetzte Schwertscheide. [...]
Nur vor einem, der reinen Herzens ist, und nur zu einer bestimmten Zeit öffnet sich das Tor. Wer jedoch mit Begehrlichkeit nach Schätzen hier eintritt, der wird diese Hallen nimmermehr verlassen, wenn er seine Hände einmal an das fremde Gut gelegt hat.«
—Sage aus dem Isenhag, seit mehr als tausend Jahren bekannt

Im ganzen Eisenwald verbreitet ist die Geschichte über einen im todesähnlichen Schlaf liegenden Krieger, der darauf wartet, zu seiner letzten Schlacht gerufen zu werden. Auch in Liepenstein, am Großen Waldstein und in Orgils Heim wird sein Grab vermutet – von dem nur

eines mit Sicherheit gesagt werden kann: Es ist nicht der *Heilige Hlûthar*, der dort bestattet wurde, auch wenn viele dies vermuten (siehe auch Seite 114). Wer aber dort begraben ist, liegt ebenso im Dunkeln wie das Alter der Geschichte, doch scheinen selbst die Zwerge eine ähnliche Sage zu kennen.

Die Angroschim sprechen in ihren Legenden von 'dem Verlockenden', der zu gewissen Zeiten Besucher zu sich lässt und prüft, ob sie seines Schatzes würdig sind. Wer diese Prüfungen jedoch nicht besteht, wird für immer in der Höhle gefangen bleiben. Schafft der Gast es jedoch, die Anforderungen zu erfüllen, so ist der Schatz sein. Doch in den vergangenen tausend Jahren ist es noch niemandem gelungen, den Hort zu finden. Entweder handelt es sich dabei um ein besonders gut gesichertes Versteck Phexens – oder es steckt etwas anderes, Unheimlicheres hinter der alten Sage.

Tlalucs Pfuhl (+)

»Dem geizigen Bauern Nottel aus Aschenbach war sein Pferd davongelaufen. Schließlich fand er's im Drosselmoor, wo es gerade in einem graugrünen, schleimigen Sumpfloch unterging. Weil er aber auf dem schwankenden Boden keinen festen Stand hatte, musste er zusehen, wie das kostbare Pferd immer weiter versank. Irgendwann schaute nur noch sein Hinterteil heraus. Damit er wenigstens noch etwas retten konnte, schnitt er den Schweif ab und trug ihn heim. Als er dort ankam, sah er seinen Gaul wohlbehalten im Stall stehen – ohne Schweif, denn den trug er selbst in der Hand.«
—Geschichte aus Riedenburg, neuzeitlich

Tlalucs Pfuhl ist ein tiefes, graugrün schimmerndes, stinkendes Sumpfloch im Riedenburger Drosselmoor. In das Sumpfloch geworfene Gegenstände tauchen mehrere Dutzend Meilen entfernt in verschiedenen Brunnen, Bachläufen oder an Wegrändern wieder auf. Denn in dem Loch verbirgt sich ein Durchgang in eine fremde Globule. Es ist davon auszugehen, dass die dortigen Bewohner keinen Bedarf an aventurischem Unrat (und verstümmelten Pferden) haben und sie darum auf magischem Weg wieder nach Dere zurückschicken. Mit einer absoluten Verlässlichkeit des Phänomens (wer weiß schon, was den dortigen Bewohnern gefällt?) kann nicht gerechnet werden, auch ist von keinem Menschen bekannt, der den Übergang gewagt hätte.

Der Perlensee (+)

»An einem klaren See im Meilinger Land lebte eine Fischerin, die Geliebte eines Ritters. Eine Nymphe, die ihre Heimstatt in diesem See hatte, fand ebenfalls Gefallen an dem stattlichen Rittersmann und lockte ihn eines Nachts mit lieblichem Gesang zu sich ins Wasser. Der Ritter ertrank in den Armen der Wasserfrau, die daraufhin zum ersten und einzigen Mal in ihrem Leben weinte. Seitdem, so heißt es, klagen in mondklaren Nächten Feengeschöpf wie Menschenfrau um ihren verstorbenen Geliebten. Doch wehe, beide treffen aufeinander – schrill und voller Zorn schallt dann ihr wütender Streit durch die Nacht, fast so, als zankten und hetzten zwei Dämonen um eine verlorene Seele.
Die Träne der Wassernymphe jedoch wurde zu einer schimmernden Perle, die noch immer im See liegt, auf ihren Finder wartet und geheimniswolle Kräfte besitzen soll.«
—regionale Legende

Talwadroschs Ring (+)

»Auf einer Anhöhe in der Gundra-Heide westlich des Dorfes Rieden findet Ihr einen Kreis aus sieben großen, verwitterten Steinen. Dort soll ein Zauberer gelebt haben, ein griesgrämiger Wicht namens Talwadrosch, der die Bewohner des nahen Dörfchens in Angst und Schrecken versetzte. Und sein blutrünstiger Begleiter, ein schwarzer Wolf, riss jeden in Stücke, der dem Steinkreis zu nahe kam. Eines Tages schlossen sich die mutigsten Frauen und Männer des Ortes zusammen und zogen mit ihren Heugabeln und Dreschflegeln auf die Gundra-Heide. Keiner von ihnen kehrte je zurück, und auch vom Zauberer hat man nie wieder gehört. Doch – so erzählt man sich in Rieden – soll auf der Heide nun der Geist des Wolfes umgehen, der voller Zorn den Tod seines Meisters rächen will. In manchen Nächten kann man sein drohendes Heulen hören. Lasst Euch einen Rat geben: Meidet diesen Ort!«
—Bernika Keres, fahrende Peraine-Geweihte aus Nembutal, in einem Gespräch mit einer Gruppe Abenteurer auf der Landstraße nach Gratenfels, neuzeitlich

Der 'Zauberer' Talwadrosch war in Wirklichkeit ein Geode aus dem Zwergenvolk und der 'schwarze Wolf' sein Tierbegleiter, ein großer Wehrheimer Bluthund. Talwadrosch, ein grimmiger *Herr der Erde* (siehe **AZ 45**), wollte es nicht dulden, dass die Dörfler bei seinem Steinkreis das seltene Wirselkraut ernteten, und so setzte er seine Magie unbarmherzig ein, um die Menschen abzuschrecken. Als einige mutige Dörfler sich erhoben, um ihm und seiner 'Bestie' den Garaus zu machen, riss er sie mit einer DRUIDENRACHE in den Tod und verging dabei selbst. Nur Talwadroschs rachsüchtige Seele blieb auf Dere, gebunden in seinen goldenen 'Ring des Lebens' (**MWW 51ff.**), den schlangengestaltigen Halsring der Geoden. Seitdem wartet Talwadrosch auf einen Träger des Rings, dessen Leib er sich bemächtigen kann, um den Wächterdienst am Steinkreis fortzuführen und alle Menschen aus der Umgebung zu vertreiben.

Die Bosparanie zu Heiligenruh (+)

In der Nähe von Eichenau am nördlichen Rand der Nordmarken liegt mitten im Wald das Ruinendorf Heiligenruh. Der Ort hatte sich seinerzeit um eine uralte Bosparanie gebildet, von der es hieß, dass die Heilige *Lechmin von Weiseprein* auf ihrem Weg zu den Orklandgreifen dort nächtigte und eine Vision des Götterfürsten empfing. Die Sage erzählt, die Heilige habe daraufhin die Heilerin und Hebamme des Ortes zur Hüterin des Baumes ernannt, und diese habe ihre Aufgabe an ihre Schülerin weitergegeben. So hielt es fortan jede Hüterin, bis eines Tages der Steinmetz des Dorfes die Hebamme bei der Praios-Inquisition diffamierte. Die vermeintliche Hexe starb den Flammentod, ohne dass sie eine Schülerin besessen hätte. Seitdem, so heißt es, geht ihr Geist im Ort um und ist auf der Suche nach einer Nachfolgerin. Vermutlich beruht die Sage auf einem Baumheiligtum eines Naturkultes in goblinischer Tradition. Doch alles wandelt sich: Die Erzählung wurde im Laufe der Generationen kirchlich umgedeutet und ist nun eine Legende der Praios-Kirche, der wahre Kern der Geschichte ist verborgen.

Die Hexe im Eisenwald

Unzugänglich und finster sind die Bergwälder des Eisenwaldes. Ein eigenbrötlerischer Menschenschlag lebt hier, und neben den Göttinnen Peraine und Travia ist der Glaube an Boron stark verwurzelt. In den Wäldern aber treibt ein Hexenweib sein Unwesen, eine Tochter Satuarias, die sich in ihrer Gier nach Macht und Unsterblichkeit in einen Pakt mit der Erzdämonin *Thargunitoth*, der Gegenspielerin Borons, ergab. Machtvoll soll sie sein, nicht zu fassen in der Wildnis aus Wald und Fels und wie ein Geist ihr Unwesen treiben in den Lehen südlich des Großen Flusses.

Es heißt, dass viele der auf der Eisenwalder Passstraße verschwundenen Personen in ihren Fängen landeten. Auch viele Geistererscheinungen und sogar einige mindere Vampire, die den Eisenwald heimsuchen, sollen auf das Treiben der Hexe zurückzuführen sein.

Ein Geode, der die Quelle des Isen bewacht, liefert sich nun schon seit gut drei Dutzend Jahren eine verbissene Auseinandersetzung mit der Paktiererin und ihren Geschöpfen, ohne dass eine Seite die Oberhand zu gewinnen vermocht hätte. Tatsächlich aber suchen die Kreaturen der Paktiererin nach einem Artefakt aus den Tagen der Priesterkaiser, das hier irgendwo verborgen worden sein soll und seinem Besitzer angeblich Macht über Leben und Tod verleiht.

Die Kapelle der Heiligen Lechmin von Weiseprein

»Nahe beim Gairensee in Kranick stand eine dem Herrn Praios liebe und weithin berühmte Kapelle zur Heiligen Lechmin von Weiseprein, und darin war ein Bild der Heiligen aufgestellt. Das Heiligenbild wurde sehr verehrt, und von ihm wurden unzählige Wunder erzählt. Das größte dieser Wunder war aber, dass es beim Herannahen freudiger Zeiten und Ereignisse errötete und in lieblicher Gesichtsfarbe strahlte; wenn aber trübe Zeiten bevorstanden, dann verblich die Farbe des Bildes und wurde bleich und immer bleicher, gemeinsam mit der großen Betrübnis des Volkes.«
—Erzählung unbekannten Alters aus Travianseichen

Als die Praios-Geweihte *Lechmin von Weiseprein* vor fast 1.300 Jahren von ihrer Reise zu den Greifen des Orklands zurückkehrte, traf sie in Kranick am Fuße der Dornhügel unweit des Gairensees mit anderen Praios-Dienern zusammen, die ihr von Elenvina aus entgegengereist waren.
Einige Jahre später, die Geweihte war inzwischen durch Orkenhand in Gareth getötet worden, ließen einige ihrer Weggefährten an eben jener Stelle eine Kapelle zu ihren Ehren errichten. Jahr um Jahr kam man dort zusammen und hielt einen Praios-Dienst ab, doch mit der Zeit verstarben auch die einstigen Weggefährten Lechmins. Nur wenige Praios-Diener setzten danach diese Tradition fort, und so geriet der heilige Ort irgendwann wieder in Vergessenheit. Ihr unrühmliches Ende fand die Kapelle allerdings erst zur Zeit der Priesterkaiser. Flüchtende Rondra-Geweihte fanden die Kapelle zufällig inmitten des Waldes und brannten sie von blindem Zorn getrieben nieder. Seitdem ist das Bild der Heiligen verschollen, und nur noch in wenigen alten Tempelaufzeichnungen finden sich Hinweise auf die Lage des Heiligtums. Doch eine ganz andere Gruppe hat vor kurzem die entweihte Kapelle gefunden: Ein Zirkel von Anhängern des *Blakharaz*, des erzdämonischen Widersachers Praios', hat sich an diesem von Zorn und Wut erfüllten Ort eingerichtet und verfolgt seine finsteren Pläne.

Satinavs Spiegel

Unter der Greifenzinne, einem der Berge im Kosch nahe Gratenfels, liegt eine gewaltige Höhle, auf deren Grund sich ein unbewegter, nahezu kreisrunder Höhlensee befindet. Durch eine Öffnung in der Decke scheint Praios' Licht auf den ansonsten unzugänglichen See, der von zwölf uralten, steinernen Säulen umringt wird, die nicht von Menschenhand gefertigt wurden.
Wie flüssiges Silber schimmert der See, und an den glänzenden Höhlenwänden tanzen Lichtreflexe, wenn der Luftzug kleine Wellen auf die Wasseroberfläche zaubert.
Wer von dem Wasser trinke, so heißt es, der vermöge es, in zukünftige Zeiten zu blicken. Doch der See werde von einem mächtigen Greifen gehütet, der verhindere, dass ein Wanderer seine gewonnene Erkenntnis in die Welt hinaus trägt. Ob es sich hierbei nur um eine fromme Legende handelt oder ob Höhle und Greif wirklich existieren, wissen wohl nur die Götter – und vielleicht auch der eine oder andere Sterbliche, der darüber Schweigen bewahrt.

Die Trollburg

»Im Quellgebiet der Ambrocebrâ wurden wir schließlich fündig. Was aussah wie moosüberwucherte Findlinge, zwischen denen mehrere Schritt dicke Eichen wurzelten, erwies sich bei näherer Untersuchung als die Reste einer Mauer. Ohne Mörtel zusammengefügt, noch immer zehn Schritt hoch und von Wald überwachsen, waren selbst die Reste dieses Bauwerks eindrucksvoll. Die Maße und Mauerndicke der Bauten mögt Ihr aus der Zeichnung ersehen, die ich anfertigen ließ und die diesem Schreiben beiliegt. Das Alter der Bauten ist mit den vorliegenden Erkenntnissen noch nicht zweifelsfrei zu bestimmen, die Bauart indes weist auf Bauherrn aus dem Trollvolk hin. Als wir das Areal abschritten, verschwand unversehens Sandara, eine unserer Begleiterinnen, wie vom Erdboden verschluckt. Sie war durch ein überwachsendes Loch im Boden gebrochen und 18 und einen halben Schritt tiefer in ein unterirdisches Gelass gestürzt. Der Fußboden des Kellerraums war mit blankpolierten Steinen gepflastert, gen Süden ging ein Höhlengang ab, der allerdings schon nach neunzehn Schritten verschüttet war. Ihn freizulegen wird eine weitere Expedition erfordern.«
—Biora Tagan, Hesinde-Geweihte aus Gratenfels, in einem Brief an Elador Thedon, hoher Lehrmeister zu Elenvina, vom 14. Boron 1028 BF

Brandans Ring

Nahe der Mündung der Galebra in den Großen Fluss liegt auf einer Lichtung *Brandans Ring*. Er ist der größte und prächtigste unter den Geodensteinkreisen, von denen die meisten sich im Tal der Galebra und damit etwa in der Mitte von Eisenwald, Amboss, Ingrakuppen und Kosch finden. Fast alle derartigen Steinkreise wurden vor mehreren tausend Jahren errichtet und sind keineswegs immer zwergischen Ursprungs.
Benannt ist dieser Steinkreis nach dem Geoden *Brandan*, der ihn einer Sage nach errichtet haben soll. Er besteht aus 99 großen wie auch kleinen Steinen und gilt allen Geoden Aventuriens als höchstes Heiligtum und gemeinsamer Ritualplatz. Wozu er aber darüber hinaus dient, ob er als Kalender fungiert, ein Sammelpunkt arkaner Strömungen oder Kennzeichen eines Übergangs in eine andere Globule ist – das wissen höchstens sehr wenige Eingeweihte.
Es scheint aber, dass nur jemand, der in besonderer Beziehung zur Erdmutter Sumu und den Elementen steht, den Ring überhaupt erreichen kann. Jeder andere, der ihn sucht, wird nur tagelang durch das zerklüftete, dicht bewaldete Vorgebirge irren, ehe er irgendwann am Ufer von Galebra oder Großem Fluss steht.

Geheimnisse des Kosch

Die Quelle des Großen Flusses (*)

In einem entlegenen Tal in den nördlichen Koschbergen entspringt die Ange, einer der Quellströme des Großen Flusses. Das Wasser bricht aus einer Felsspalte in großer Höhe hervor und stürzt tosend hinab in die enge Klamm. Hinter dem Spalt liegt eine geräumige Grotte, erhellt von leuchtenden Moosen und schimmernden Flechten. In ihrer Mitte sprudelt eine Fontäne allerreinsten Wassers aus dem Boden und füllt ein steinernes Becken, bevor es den Berg verlässt. Wer aus diesem Wunderbrunnen trinkt, gewinnt neue Kraft, und wer darin badet, findet Heilung für alle Wunden und Gebrechen. So erging es dem Prinzen *Edelbrecht vom Eberstamm*, der monatelang an einer dämonischen Wunde siech daniederlag.
Doch nur wenigen ist es vergönnt, diese Höhle zu betreten, denn keine Treppe und kein Weg führen hinauf, und selbst die besten Bergsteiger scheitern an der steilen Felswand. Offenbar entscheidet der Flussvater selbst, wen er für würdig erachtet, zu seiner Wiege zu gelangen. Nichtsdestotrotz versuchen immer wieder kühne, verzweifelte oder habgierige Zeitgenossen, zu den heilenden Wassern vorzudringen, um Genesung oder Reichtum zu erlangen.

Untote Grolme im Amboss-Gebirge

Mitten im Amboss-Gebirge liegt an einer abgelegenen und seit Jahren nicht mehr begangenen Passstraße eine verlassene Abtei. Vor zwei Jahrzehnten soll dort ein Borbaradianer-Zirkel gelebt haben, doch besagen die Erzählungen der Waldwachter Hirten auch, dass eine Handvoll Glücksritter dem Treiben ein Ende bereiten konnte.

Unter dem steinernen Festungsbau jedoch lauert bereits seit mehreren tausend Jahren noch eine andere Gefahr. Im Inneren des Berges erstreckt sich ein weitläufiges Tunnelsystem, in dem einst sowohl Zwerge wie auch einige Grolme lebten. Doch dann zogen die Angroschim fort, nachdem sie alle Zugänge zu ihren alten Stollen vermauert hatten. Die Grolme aber ließen sie zurück, hungrig, durstig und voller Wut. Durch ihre Rachsucht getrieben, führen sie noch heute ein Unleben, mit ihren langen Krallen am Stein kratzend, fortwährend nach einem Ausgang suchend.

Geheimnisse rund um den Greifenpass

Nahe des Greifenfelsens liegt, in einer Schlucht gut versteckt, ein Kloster des *Ordens des Heiligen Hüters*, dessen kaum 20 Brüder und Schwestern in ihren scharlachroten Kutten sich der geheimen Archivierung allen praiosungefälligen Wissens widmen. Die wehrhafte Burg schmiegt sich eng an den Felsen und schließt sich an eine endlos scheinende Anzahl uralter Kavernen und Stollen an, die tief in den Berg führen.

In der Nähe des Klosters erhebt sich einer der türlosen Koschbasalttürme, die vor etwa 440 Jahren von dem Schwarzmagier und Chimärologen *Algorton* errichtet wurden, der das seltene Gestein sogar in einer eigenen, verborgenen Mine abbaute. Seinen Türmen sollen *»allerley schlypfrig Gethier entschlypft, entflogen und entkrochen«* sein – wie es in alten Schriften heißt.

Auch am westlichen Ende des Passes hat der Schwarzmagier seine Spuren hinterlassen: Hier stand einst die Burg Koschwacht, die 312 v.BF von den Landesherren zur Verteidigung des Greifenpasses erbaut, kurz nach Bosparans Fall aber von den Garethern erstürmt und anschließend geschleift wurde. Während der Magierkriege hatte Algorton hier eine Basis. Nach seinem rätselhaften Verschwinden verfiel die neu errichtete Wehranlage wieder. Einzig Algortons Schwarzer Turm existierte danach noch – unweit der Zollstation – und wird heute von der unheimlichen Magierin und Kristallomantin *Domaris von A'Tall* bewohnt (siehe Seite 184).

Im Ingerimm 1020 BF machte der Turm eine elementare Transformation durch: Innerhalb einer Nacht wuchs er auf eine Höhe von mehr als dreißig Schritt an, und nun erscheint er aus allen Gesteinen Deres geschaffen: Granit liegt zwischen Schiefer und Obsidian, darin sind Adern aus rotem Marmor ebenso eingebettet wie Spuren von Zinn, Silber und allen anderen erdenklichen Erzen und Mineralien. Was seinerzeit tatsächlich geschah, das wissen nur wenige Gelehrte Aventuriens: Ein 500 Jahre alter Bann, von Rohal selbst gesprochen, fiel von dem Turm ab und ließ ihn in seiner wahren Gestalt erscheinen.

Burg Fürstenhort

Oberhalb der Ortschaft Fürstenhort erhebt sich die Stamm- und Fluchtburg des Koscher Fürstenhauses auf einem Hochplateau, so dass sie nur an der Torseite eine wirkliche Festungsmauer nötig hat. An den übrigen Seiten beschirmen sie die Wände des Talkessels (und darin manch verborgener Ausguck und Schützenstand). Auch der fürstliche Palast mit dem Steinernen Thron klammert sich an eine Felswand, daneben finden sich auf dem Plateau zahlreiche Hütten, von denen die meisten erst seit kurzem wieder bewohnt sind.

Unterbrochen wird dieser Schutzring nur von einem tiefen und unerklimmbaren Felseinschnitt: *Greings Klamm* – benannt nach dem Drachen, den *Fürst Halmdahl* hier einst aus seinem Hort vertrieb und von dessen Schätzen Halmdahl die Burg errichten ließ.

Doch die Burg hatte insgeheim auch stets eine weitere Bedeutung über die des eindrucksvollen Wehrbaus hinaus. Nur wenige Eingeweihte wissen, dass *Greing Scharfzahn* nicht ohne Grund die Klamm zu seiner Heimstatt erkor: Tief unten in den Felskavernen sind Grotten voller wundersamer und wertvoller Kristalle verborgen. Für das Fürstenhaus ist dies vor allem eine Art eiserne Reserve, die jedoch nur äußerst selten genutzt wird, da man die magische Wirkung der Kristalle nie vollständig erforschen ließ.

Der Wurm Greing aber denkt wohl noch an seine Höhlen: Vor einigen Jahren überfiel er die Feste wie aus dem Nichts, und es heißt, dass ihn kein lebender Recke, sondern nur die Erscheinung eines längst verstorbenen Fürsten zurückschlagen konnte, die seines Bezwingers Halmdahl. Greing aber schwor, bald schon zurückzukehren. Und für einen Drachen sind zehn oder zwanzig Jahre nicht lange. (Weitere Informationen zu Greing finden Sie im Abschnitt **Drachen am Großen Fluss** auf Seite 207.)

Feste Koschgau

Von allen kaiserlichen Pfalzen war die finstere Feste Koschgau wohl stets die am wenigsten geliebte: Kein gekröntes Haupt soll in diesen entlegenen, wenngleich trutzigen Mauern je genächtigt haben. Erst vor wenigen Jahren entdeckte die KGIA das Gemäuer als idealen Standort zur Aufbewahrung all jener in den Jahrhunderten in den Besitz der Krone gelangten Schriften und Gegenstände, die man als derart gefährlich erachtete, dass man sie fortan wegzusperren entschied. Nur wenige Jahre, nachdem ihre Asservatenfeste ausgebaut und fertig gestellt worden war, fand die Pfalzgräfin in den Wirren der *Schlacht in den Wolken* 1027 BF ihr Ende. Ihr Stellvertreter *Wulfhelm von Rallerstein*, ein ehrgeiziger und intriganter Agent der Krone, trat ihr schweres Erbe an. Nachdem auch die KGIA zu großen Teilen Opfer der Schlacht um Gareth wurde, hütet ein vergrämter Rallerstein die Schätze, ohne auch nur noch einen Kreuzer aus der Kasse der Geheimagentur zu erhalten.

Viele Gerüchte ranken sich um diesen mysteriösen Hort, um Stapel höchstbrisanter Akten voller Geheimnisse, verbotene Büchern und

verderbenbringende Artefakte. Es ist nicht nur pure Munkelei, dass der Burgherr sich mit verborgenen Geschäften über Wasser hält, indem er für gutes Gold brisante Schriften verschwinden lässt, weitergibt oder gar Artefakte durch ihn ihren Weg in wenig praiosgefällige Hände finden. Zum Glück gibt es noch alte loyale Agenten, die vertrauenswürdige Abenteurer anheuern und sich bemühen, diese Machenschaften zu verhindern und aufzudecken. Allerdings ist es nach wie vor kein leichtes Unterfangen, in die verwirrenden Gänge der mit neuester Technik ausgestatteten Katakomben zu gelangen, und es erfordert ein gutes Maß an List, um an den Pfalzgrafen überhaupt heranzukommen.

Der Zwölfergang (*)

Die düsteren Zeiten, die für das Mittelreich angebrochen sind, gehen auch am Kosch nicht spurlos vorbei, was man nicht zuletzt am Aufleben eines lange vergessenen Pilgerweges erkennen kann: des Zwölferganges. Dieser Weg führt quer durch den Kosch, und jedem der zwölf Götter Alverans ist ein wundersamer Ort entlang des Weges gewidmet, beginnend mit besinnlicher Einkehr im südferdokschen Kloster *Garrensand* (Boron). Dem folgt die gefährliche *Schwertschlucht* (Rondra), die romantische *Roseninsel im Sylbrigen See* (Rahja) und *Rohals geheimnisvoller Steg* (Hesinde). Man steigt hinauf zur wechselhaften *Quelle der Hils* (Tsa), über das immerwährende Eis des Berges *Firunszapfen* (Firun) und über den *Greifenpass* (Praios). Schließlich erreicht man das gastfreundliche *Trallik* (Travia), den *Blütengrund* (Peraine) sowie das *Flussorakel am Angenknie* (Efferd). Krönender Abschluss ist eine Messe im *Großen Tempel von Angbar* (Ingerimm). Wer den Herren Phex in dieser Liste vermissen sollte, dem sei gesagt, dass sich der Listenreiche auf dem Weg für jeden anders zeigt – kein Pilger weiß zuvor, wann und wie. Gefährliche Passagen, an denen man auf Glück und Geschick angewiesen ist, mag es jedenfalls viele geben.

Der Weg zieht mittlerweile nicht nur das fromme Volk, dankbare Gläubige oder reuige Sünder an, sondern auch so manch skrupellosen Räuber, der auf leichte Beute lauert. Wohlhabenden Pilgern wird daher empfohlen, das eigene Leben und mitgeführtes Opfergold durch kampferprobte Begleiter beschützen zu lassen.

Das Leuinnentor (*)

»Das Leuinnentor? Wisst Ihr, Hochwohlgeboren, selbst Euer Knappenvater, Graf Raidri, hat wohl einstens danach gesucht, als er in Eures Vaters Burg zu Gast war. Doch brach er wohl schnell wieder auf, als ihm kein Glück bei der Suche beschieden war, zu Abenteuern, bei denen er mit Schwert und Mut rondragefällige Taten vollbringen konnte, und zu Schlachten, wo sein Mittun vonnöten war. Auch meinem Vater und jüngst Vetter Irion war auf ihren Suchen kein Glück beschieden. Und meine Muhme Bachede, die jenes Tor alle Jahre wieder im Traum zu sehen meinte, bis sie sich schließlich auf die Suche begab, ist droben auf dem Wetterloch verschollen. Da hat sie im folgenden Frühjahr ein Krambold gefunden. Der Göttin bin ich allzeit treu gefolgt, doch hat die Suche nach ihrem Tor niemandem Glück und Ruhm beschert. Hochwohlgeboren mögen entschuldigen, doch Träume sind Schäume – etwas für Jungspunde und Minnesänger wie den jungen Ritter an Eurer Seite hier, Herr Graf.«

—Baron Alderan von Zweizwiebeln zu Graf Jallik von Wengenholm, 1026 BF

Dann und wann erscheint sie einem jungen Knappen oder einer altgedienten Veteranin im Traum: eine mächtige Pforte im Fels, geschmückt mit den Zeichen Rondras. Unscharfe Bilder und vage Hinweise sind es, die das Leuinnentor irgendwo im nördlichen Kosch vermuten lassen. Von jemandem, der das Tor erreicht hat, hörte man jedoch nie. Einige Geweihte argwöhnen, diese wenig rondratypische Queste sei gar der Versuch eines Dämonen oder eines Katzengötzen aus alter Zeit, Rechtgläubige auf einen falschen Weg zu locken. Im Spiel kann die Suche nach dem Tor zum unregelmäßig wiederkehrenden Motiv einer Kampagne werden, bei dem die Helden oder eine Meisterperson immer wieder Enttäuschungen erleben oder – nach der Fügung Rondras? – in andere Abenteuer verwickelt werden, ohne ihr eigentliches Ziel zu erreichen. Sollte ihnen dieser Triumph schließlich doch vergönnt sein, können sie zumindest einen kleinen Teil der Wahrheit aufdecken: Das Tor geht auf einen lang vergessenen Alveraniar zurück, der in alter Zeit den Schwurbund im Streit gegen die Bosparaner beseelte und sich nur jenen offenbart, die sich einer Übermacht im Kampf stellen wollen. Aber auch die Gerüchte über alte Götzen sind nicht gänzlich aus der Luft gegriffen.

Der Alagrimm

Vor dreitausend Jahren versuchte der Goldene Drache Pyrdacor seine Erzfeinde, die Zwerge, endgültig zu bezwingen. Eine seiner wirkungsvollsten Waffen war der Alagrimm, ein Adler aus unheiligem Feuer, der sich von Flammen nährte und dadurch wuchs und erstarkte.

Viele Angroschim fielen dem Alagrimm zum Opfer, ehe er schließlich mit vereinter Kraft bezwungen werden konnte. Aber zu töten vermochte man das Geschöpf nie. So bannte man es in eine kühle und feuchte Grotte tief unter den Hallen von Koschim. Dort ruhte es als kleiner Funke, als gut gehütetes Geheimnis, das alleine die Zwerge und Drachen kannten.

Und es ist ein Drache gewesen, der untote Rhazzazor, der seiner Schergin, der Magierin *Charissia von Salmingen* (siehe Seite 189f.), vom Alagrimm erzählte und auch davon, wo man ihn finden konnte, wie man ihn wieder erweckt, ihm gebietet und zu alter Größe führt – und genau das tat die Magierin im Jahr 1027 BF. Gemeinsam zogen sie und der Feuervogel eine Schneise der Verwüstung durch den Nordkosch, ehe der Alagrimm mit vereinter Kraft von Zwergen und Menschen ein weiteres Mal bezwungen werden konnte. Zwar ist das Wesen nun wieder jener kleine, in seinen Kerker unter den bergköniglichen Hallen Koschims gebannte Funke – das Geheimnis seines Aufenthaltes ist jedoch gelüftet. Und auch den Ablauf des Erweckungsrituals kennt die entkommene Charissia noch und könnte ihn eine weiteres Mal nutzen oder an interessierte Finstermagier oder Anhänger Pyrdacors weitergeben.

Geheimnisse der Koscher Hexen

Im Kosch lebt eine ungewöhnlich große Zahl Hexen; die meisten davon gehören den *Töchtern der Erde* an, deren bevorzugtes Vertrautentier, die Koschkröte, ebenfalls hier heimisch ist. Im Kosch soll die Erdkraft Sumus noch sehr stark sein, es gibt hier zahlreiche Tanz- und Ritualplätze in Wäldern, Sümpfen und auf Berggipfeln. Auf einer Insel im verrufenen und unwegsamen *Krötensumpf* in der Grafschaft Koschgau

liegt der größte Ritualplatz der Koscher Hexen, an dem viele Töchter Satuarias der Region in regelmäßigen Abständen zusammenkommen. Die meisten Hexen leben als Kräuterfrauen, Hebammen und Bäuerinnen am Rande der Zivilisation. Ein rechtschaffener Mensch, der eine Hexe um Hilfe bittet oder einen Trank erstehen will, findet bei ihnen meist freundliche Aufnahme. Wer jedoch nach den Geheimnissen der Schwesternschaft giert oder in böser Absicht kommt, findet sich schon bald MIT BLINDHEIT GESCHLAGEN orientierungslos im Sumpf wieder.

Mächtigste Vertreterin ihrer Zunft und anerkannte Oberhexe der Region ist *Heidruna*, die, dem Urbild des alten Kräutermütterchens gleich, in einer Hütte nahe des Krötensumpfes lebt. Heidruna hütet auch das Wissen um eines der wichtigsten Artefakte der Hexen, den *Koscher Krötenpott*, einen geradezu monströsen und uralten Hexenkessel, in dem die Hexen überaus machtvolle Tränke zu brauen verstehen. Der beständig in einem geisterhaften Licht leuchtende Kessel gehört tatsächlich zu den mysteriösen *Dreizehn Kesseln der Urkräfte* (siehe **SRD 55**) und ist vielleicht sogar Vorbild für die Hexenkessel, die heute viele Töchter Satuarias ihr Eigen nennen. Nur Heidruna allerdings ahnt die wahre Herkunft des *Krötenpotts*.

Inmitten des Krötensumpfes, gar nicht weit vom geheimen Standort des Kessels, befindet sich eine halb im Morast versunkene Statue, die anscheinend eine mehrere Schritt hohe, feiste Kröte zeigt. Bei den Bauern der Umgebung hält sich hartnäckig ein uralter Aberglaube an die 'drei Krötenmütter', die Hexen der Region glauben in der Statue stattdessen ein Abbild die Krötenkönigin *Rascharra* zu erkennen, deren Aufenthaltsort ebenfalls in den Sümpfen des Kosch vermutet wird. Ein der echsischen Sprachen Kundiger wird aber bemerken, dass ihr Name auffallend dem Wort *Rsch'Rr* gleicht, der Eigenbezeichnung der *Leviatanim*, zaubermächtigen Echsenwesen aus dem zehnten Zeitalter (siehe **ZBA 126ff.**). Und tatsächlich handelt es sich bei der 'Statue' um einen echten Leviatan, der hier in Versteinerung gefangen seit Jahrtausenden schläft und auf seine Wiedererweckung wartet.

In und um den Krötensumpf sind zahlreiche besonders von Magie erfüllte Koschkröten heimisch, so dass hier schon viele junge Hexen ein Vertrautentier gefunden haben. Bemerkenswert ist, dass sich in manchen Nächten hunderte von Kröten um das steinerne Standbild scharen. Sternkundigen könnte auffallen, dass der Planet *Kor* dann stets im Sternbild der *Eidechse* steht.

Die Valpodinger

Kaiser Valpo selbst erblickte sie mehrfach mit eigenen Augen und bestätigte ihre lange umstrittene Existenz mit seinem persönlichen Siegel: Valpodinger heißen seitdem die verschiedenen scheuen Chimärenwesen, die in Wäldern und Hügeln des Kosch hausen. Die bekannteste Abart sind die *Säbelzahnkaninchen*, eigentlich friedfertige Nager, die aber zuweilen in sinnloser Wut auch Menschen attackieren. Während Säbelzahnkaninchen bereits gefangen und gar gezüchtet werden konnten, kennt man andere Valpodinger wie die giftige *Luchsdrossel*, den *Brüllhamster*, den *gepanzerten Biber* oder gar das kaiserliche *Valpoding* (das den Körper eines Hasen hat, die Hauer eines Wildschweins, den Schwanz eines Eichhörnchens und dazu noch ein Geweih und sich zudem nur heiteren und ausgelassenen Gemütern zu zeigen scheint) allein aus Berichten über flüchtige Begegnungen. Rationalisten halten Valpodinger daher weiterhin für reine Legende. Einigermaßen verlässliche Sichtungen lösen dagegen andernorts reges Interesse aus: *Prinz Anshold vom Eberstamm* ist nicht der einzige Sammler, der einiges für ein lebendes Exemplar geben würde, Waidleute hoffen auf eine unvergleichliche Trophäe, und ehrgeizige Magier würden nur zu gerne überprüfen, ob die Innereien der Valpodinger tatsächlich ein Reservoir arkaner Kräfte sind.

Drachen am Großen Fluss

In den Landen am Großen Fluss leben heutzutage nur noch vergleichsweise wenige Vertreter des Drachengeschlechts. Dies ist nicht so sehr auf mehr als zwei Jahrtausende menschliche Besiedelung zurückzuführen als vielmehr auf den jahrtausendelangen Krieg der Zwerge mit dem Echsenreich Pyrdacors. Obwohl die bedeutendsten Stätten jener Auseinandersetzungen weiter südlich liegen, hat dieser Zwist zahlreiche Spuren und Ortsbezeichnungen hinterlassen. (Informationen über den Krieg zwischen Angroschim und Drachen finden Sie in **Angroschs Kinder**.)

Nach dem Tod des vom Weißmagier *Rohezal* aufgezogenen **Kaiserdrachen** *Faldegorn* kennt man hier kaum noch große Drachen. Am ehesten ist noch *Greing Scharfzahn* aus dem Kosch ein Begriff, der vor rund 350 Jahren seinen Hort an jener Stelle hatte, wo später die Stammburg der Eberstamms errichtet wurde, nachdem der Drache von Fürst Halmdahl vertrieben worden war. In der Folgezeit hat Greing noch mehrmals versucht, die Burg einzunehmen (siehe den Abschnitt zu **Burg Fürstenhort** auf Seite 140). Für einen Kaiserdrachen ist er eigentlich zu klein, und obwohl sein Leib von goldener Farbe ist und er heißestes Feuer spuckt, verfügt er nur über geringe magische Kräfte.

Ein weiterer Kaiserdrache wurde bereits seit vielen Jahren nicht mehr gesehen: *Morchur* aus den Ingrakuppen wurde von den Drachenkämpfern der Angroschim nie bezwungen. Man sagt, er schläft – mittlerweile träge geworden – nur noch in seiner versteckten Höhle.

Neben bloßen Gerüchten von weiteren Drachen sind einzig noch wenige **Höhlendrachen** bekannt, wie *Delkessir* in der Grafschaft Gratenfels oder *Totengletscher* im Eisenwald, benannt nach einem von den Zwergen gemiedenen Berg, wo er haust.

Stattdessen müssen sich Menschen und Zwerge vor allem der **Baumdrachen**, noch mehr aber der **Tatzelwürmer** erwehren, von denen viele in den Bergen und Wäldern leben. In Albernia findet man fast nur **Grubenwürmer** in den Auen und im Delta des Großen Flusses, andere Erscheinungen gehen eher auf Feenwirken zurück (siehe auch Seite 193f.). Die Drachendarstellungen in Wappen hingegen beziehen sich hier meist auf die Vordersteven thorwalscher Drachenschiffe.

Im von den Zwergen gemiedenen Windhag sind Drachen allerdings kein ungewöhnlicher Anblick; die Verwüstungen durch den *Wurm vom Windhag*, einen **Riesenlindwurm**, der hier in den Jahren 1026 und 1027 BF sein Unwesen trieb, sind noch nicht beseitigt. Eine Legende berichtet von Bergkönig *Gornosch*, dessen Binge während seiner Suche nach dem Hort des Riesenlindwurms *Rinocor* von eben diesem ausgeraubt wurde; der Drache verbarg den Hort, ehe er von Gornosch und seinen Getreuen erschlagen wurde, und bis heute ist das Drachengold nicht gefunden. Es heißt gar, dass hier das Revier *Ancarion des Roten* war, bis jener Marschall Pyrdacors in der Schlacht des Himmelsfeuers umkam und die Zwerge auf der Suche nach seinem Hort überhaupt erst in den Windhag kamen.

Heute aber horsten in den Bergen und Steilklippen die Nachfahren jenes gewaltigen Schwarms **Westwinddrachen**, der einst von Pyrdacor geschickt wurde, um die Angroschim aus der Region zu vertreiben. Um ihre Brutplätze und Nester ranken sich zahlreiche Märchen, und in den Bergen soll es einen tiefen See geben, in den sie sich zum Sterben hinabstürzen; die unermesslichen Schätze, die auf dem Grund des Sees liegen sollen, werden der Legende nach von *Dumbracor* bewacht, dem ältesten der Westwinddrachen.

Geheimnisse der Feen und Wasserwesen

Flussvaters Orakelgrotte

»"Vater des Stromes! – Altehrwürdiger!
Vielwissender! – Smaragdgrüner!
Unergründlicher! – Nebelverhangener!
Stillschlummernder! – Lebensspender!
Ewigfließender! – Wellenreicher!
Furchteinflößer! – Flutbringender!
Städteverschlingender! – Anderweltkönig!
Flussvater!
Dich rufen wir an in der Not!"
Unheimlich hallten die alten Worte in dem nassen Gewölbe wider. Das Geräusch von tropfendem Wasser, hell über dem dumpfen Brausen des Stroms, brach sich an den Wänden. Nur das kalte Licht eines Gwen-Petryl erhellte das Dämmerlicht, in dem Ellerdan und ich um den rohen Steinaltar standen und Efferdsfrüchte als Opfer darbrachten. Nur wenige Spann unter dem Eingang der Grotte schwappten die aufgeregten Wellen des Großen Flusses an die Felsen, die hier, in der Zwergenpforte zwischen Kosch und Nordmarken, bis ans Wasser heranreichten. Von Visionen, die der Flussvater hier sende, hatten wir gehört – und auch, dass sich hier manches Mal ein Tor auftue in die Welt der Necker und Nixen. Und darum waren wir auch hier in unserer Verzweiflung und mit all unserem Mut, bereit, nach dem letzten rettenden Ast zu greifen, ganz gleich, was die grimmige Meisterin der Wogen in Albenhus dazu sagen würde ...«
—aus den Lebenserinnerungen Efferdgrimms von den Wogen, Turehall, 1028 BF

Die Seelenkammern des Flussvaters (*)

»Diese sorgsam verschlossen gehaltenen Räumlichkeiten bergen eines der größten Geheimnisse des flussväterlichen Hofes, wenn nicht ganz Albernias: Denn hier sind die Seelen vieler auf dem Großen Fluss ertrunkener Menschen gefangen, denen aus unterschiedlichen Gründen der Zutritt zu Borons Hallen verwehrt wurde. Zum Hüter der Seelen haben die Götter den Flussvater bestellt, der sein schwieriges Amt mit großer Gewissenhaftigkeit verwaltet. Die einzelnen Seelen werden in magischen Gefäßen aufbewahrt, die umgedrehten Tonkrügen ähneln. Die Räume sind voller Regale mit solchen Krügen, wird aber einmal eine Seele der Befreiung für würdig erachtet, dreht der Flussvater selbst den umgebenden Krug um, so dass die Seele emporsteigen kann. Ein großer, golden glasierter Glaskrug aber, unter dem es matt schwärzlich schimmert, ist das Gefängnis eines Fürsten, des einstmals stolzen und herrischen Toras ui Bennain, der nicht – wie man allgemein vermutet – in den Fluten des großen Bebens umkam, sondern sich mit einem Teil seines Schatzes in einer Barke auf den Großen Fluss rettete. Das überladene Schiffchen versank jedoch etwa 20 Meilen oberhalb von Havena und zog den Fürsten mit sich in die Tiefe. Wie es heißt, muss der Fürst wohl noch viele Menschenleben lang auf seine Erlösung harren.«
—aus der poetischen Anekdotensammlung Geliebte Fee *von Salandrion Farnion Finkenfarn, um 990 BF*

Toras Bennain, der einst das 'Freie Königreich Albernia' ausrief, ist nicht die einzige prominente Seele, die hier gefangen sein soll. Tatsächlich hat der Flussvater in seiner Welt einige ruhelose Seelen gebunden. Warum er dies tat – um einer göttlichen Aufgabe zu folgen, den Ruhelosen eine Heimstatt zu bieten, oder sein Reich von ihnen zu reinigen –, das sei der Phantasie und dem Willen des Spielleiters überlassen.

Feenpakte

Bisweilen knüpfen mächtige Feen feste Bande in die Menschenwelt und schließen Pakte mit einzelnen Personen oder gar Familien, die oft für Generationen Bestand haben. Dies kann zum Schutz eines bestimmten Ortes (beispielsweise eines Feentors) oder eines feeischen Artefakts geschehen oder auch zur Errichtung eines dauerhaften Ankers in der Menschenwelt. Auch aus Liebe sollen schon Feenpakte geschlossen worden sein. Die Menschen erhalten durch solche Bündnisse oft besondere Fähigkeiten oder Eigenschaften, die als echte 'Feengaben' jedoch auch leicht zu einem Fluch werden oder sich bei 'unwürdiger' Handhabe in ihr Gegenteil verkehren können. So erzählt man sich von einem Vorfahren der Baronin von Weidenau, der die Gabe verliehen bekommen haben soll, die Gefühle von Tieren und Pflanzen empfinden zu können – und daraufhin in kürzester Zeit verhungerte. Ebenfalls tragisch endete die Geschichte der verkrüppelten Ilail aus Bockshag, die von einer Fee mit der Fähigkeit bedacht wurde, die Lüge von der Wahrheit zu unterscheiden. Ilail verschwand spurlos, nachdem sie erfahren musste, wie die eigene Familie und ihre engsten Freunde über sie dachten.
Bekannt oder legendär sind die Bündnisse zwischen Farindel und dem Geschlecht der Fenwasians (siehe unten), der Feenbund der Grafen von Bredenhag (siehe unten) sowie einer Dryade mit den Seekönigen der Zyklopeninseln (der 'Bund von Land und Meer') oder der in Weiden beheimateten Fee Pandlaril mit Herzogin Walpurga von Löwenhaupt und den 'Rittern des alten Weges'.

Das Krummholz

Der seltsam gewachsene Baum im Osten des Gundelwaldes ist das älteste und am besten gehütete Geheimnis des Hauses Crumold, denn er stellt ein beständiges Tor in die Anderswelt dar. Die Familie Crumold ist seit Jahrhunderten durch ein Bündnis mit den Feen verbunden, das von Generation zu Generation erneuert werden muss. Hierzu gibt die Familie ein Neugeborenes in die Obhut der Feen, das in der Anderswelt großgezogen wird und eines Tages als Wächter des Tores nach Dere zurückkehrt.
Neben dem menschlichen Hüter – zur Zeit Ritter *Ilaen Crumold* – gibt es noch einen feeischen: einen Mann mit prächtigem Hirschgeweih und Hufen, der stets nur im Nebel erscheint und im Fall einer Flucht als Hirsch davonspringen kann.
Besondere Bedeutung erlangte das Feentor im Efferd 1028 BF, als der mit den Nordmärkern sympathisierende Graf *Jast Irian Crumold von Bredenhag* ein kleines Heer in den Farindelwald nahe Bredenhag führte und wenig später durch das Tor im Gundelwald herausritt. Sein Ziel war es, der Armee der albernischen Königin den Rückzug nach Havena abzuschneiden und sie so zur Konfrontation mit dem Heer der Nordmärker zu zwingen. Doch sein Handeln muss wohl den Zorn Farindels auf sich gezogen haben, denn das Feentor im Farindelwald bei Bredenhag ist seither für Menschen unzugänglich. Wie es um das Crumolder Tor bestellt ist, wagt niemand herauszufinden, doch der Großteil des Hauses Crumold nimmt ihrem Oberhaupt seine Tat übel und fürchtet die Rache der Feen für den Missbrauch, den auch Ritter Ilaen nicht verhindern konnte.

Das Haus Fenwasian

Mehreren albernischen Adelshäusern sagt man Verbindungen mit den Feen nach, aber jener Pakt der Familie Fenwasian ist vielleicht der älteste und der, über den am meisten gemunkelt wird. Die Fenwasians können sich auf die Zeit der Besiedelung des Landes durch Admiral Sanin den Älteren zurückführen. Sie glauben an einen mythischen Urahn namens *Sian von den Feen*, einen Elfen oder Feenritter, der den Farindelwald damals schon unter dem Wappen der Distel (das die Fenwasians tragen) gegen Eindringlinge verteidigte. Mit der Heirat der schönen *Flaen Silberhaar* im 'Weihering' (vermutlich am Ort der heutigen Familienburg Weyringen) soll Sian der Legende nach sein feeisches Erbe im Dienste Farindels an seine menschliche Erblinie gebunden haben.
Und so sind die Fenwasians seit Jahrtausenden mit dem Land und den

darüber herrschenden Feen verbunden, als deren Paladine sie sich sehen. Ihre menschlichen Untertanen zählen für sie wenig, der alte Feenpakt alles. Dies äußert sich in gnadenlosem Vorgehen gegen Wilderer oder Holzräuber am Rande des Farindelwalds, aber auch in mysteriösen Riten und Verehrungspraktiken, die mit dem Zwölfgötterglauben nicht viel zu tun haben. Viele Gerüchte über Feenblut in den Adern der Fenwasians, über heidnische Taufen und Ritterschläge kursieren, und manche sehen die Familie als Kopf der 'Streitmacht von Feen', die die Menschen aus ihrem Land vertreiben will. Tatsächlich pflegen die Fenwasians den Hausorden der *Distelritter*: düstere Kämpfer, die ihre Körper mit Distelranken tätowieren. Von diesen heißt es, sie bildeten ein magisches Band zum Wald und gewährten ihren Trägern weitere mystische Fähigkeiten.

Letztlich jedoch haben die Fenwasians keinen echten Kontakt zur Fee Farindel und ziehen das Wissen über ihren Feenpakt fast nur aus den eigenen Überlieferungen, deren Gebote sie treu befolgen.

Der Versammlungsort im Wald (*)

»Nachdem ich schwere Ranken von dunkelgrünem Efeu zur Seite gestreift hatte, die wie ein Vorhang an den Ästen der mächtigen Silberbuchen herabhingen, erblickte ich vor mir eine sonderbare Lichtung: Dort standen im Kreis neun Sitze mit hohen Lehnen, wie man sie im Haus eines Fürsten findet, doch waren sie ganz und gar aus grauem, verwittertem Stein und zum Teil mit Efeu und Blutblatt überwachsen. Jeder der neun Sitze war an Arm- und Rückenlehne mit Ornamenten verziert, jeweils den Blättern eines Baumes nachgebildet: Eiche und Ahorn, Buche und Kastanie, Haselnuss, Eberesche und Weide, Holunder und Birke erkannte ich. In der Mitte des Kreises zwischen Gräsern, Moos und Schlüsselblumen stand ein steinernes Becken. Dies war mit Distelblüten verziert, es befand sich jedoch kein Wasser darin, sondern lediglich verwelkte Blätter. Wer hatte wohl diesen Ort angelegt, so fernab jeglicher Zivilisation? Ich entdeckte keinerlei Spuren, weder von Menschen noch von anderen Wesen.

Später habe ich versucht, diesen seltsamen Ort wiederzufinden, doch es ist mir nicht gelungen.«

—aus den Lebenserinnerungen Raidri Conchobairs, Winhall 1014 BF

Diese Lichtung im Farindelwald westlich der Feste Weyringen und der verschlungene Weg dorthin sind nur einer Hand voll Eingeweihten bekannt. Die alten Familien der Gegend praktizieren hier gelegentlich Riten ihres Feenkultes. Sie überliefern die Sage, dass hier Sian von den Feen mit seinen acht Kampfgefährten den Rat der Farindel einholte. Die Fee des Waldes spreche mit der Stimme des Wasserplätscherns aus dem Brunnen, der sich im Schein der vollen Mada auf magische Weise fülle, sobald die mythischen *Neun Hüter* versammelt seien. Wer allerdings als Hüter gilt, darüber gibt es einige Vermutungen, viele Irrtümer und noch mehr Streitigkeiten.

Feenpakte im Spiel

Bündnisse zwischen Menschen und Feen müssen nicht immer höchst mystisch und dynastienumfassend sein. Auch im kleineren Maßstab bieten sie Abenteuerpotential:

Der unbedeutende Lokalherrscher oder die Stadtbüttelin mag gelegentlich einmal eine Dryade im nahen Wald um Rat fragen oder ihr Gaben bringen, was zu Verwirrungen führt, wenn ihre Ratschläge die dörfliche Ordnung auf den Kopf stellen, wenn sie erzürnt wird, oder wenn die missbilligende Geweihtenschaft davon erfährt. Auch herrschaftliche Erlasse (zum Beispiel die Forderungen von Holzabgaben) können im Widerspruch zu Absprachen kleiner Ortschaften mit den Feen der Gegend führen, so dass es Helden braucht, eine Lösung zu finden und zu vermitteln. Oder in einer Region verschwinden regelmäßig Kinder, die vermeintlich bösen Götzen geopfert wurden, tatsächlich aber gemäß uralter Bündnisse als zukünftige Schelme in Koboldsfamilien gegeben wurden.

Irdisches für Liebhaber der Region

Irdische Literatur für das Flair Albernias, Windhags und der Nordmarken

- Gillian Bradshaw: Der Falke des Lichts, Das Königreich des Sommers, Die Krone von Camelot
- Arthur Conan Doyle: Der Hund von Baskerville
- Kathleen Herbert: Herrin des Lichts
- Ellis Peters: Bruder Cadfael-Romane
- Walter Scott: Ivanhoe
- William Shakespeare: König Lear, Macbeth
- Robert Louis Stevenson: Der schwarze Pfeil
- J.R.R. Tolkien: Der kleine Hobbit, Der Herr der Ringe
- Evangeline Walton: Die vier Zweige des Mabinogion
- T.H. White: Der König auf Camelot
- Marion Zimmer-Bradley: Die Nebel von Avalon

Weitere Anregungen finden Sie unter Stichwörtern wie Robin Hood, Artus, Merlin, Tristan und Isolde, Parzival, CuChulainn, Diarmait und Grainne, Finn McCool. Speziell für das Windhag-Gebirge empfehlen wir Astrid Lindgrens Buch *Ronja Räubertochter* nebst der gleichnamigen Verfilmung, für die Küstenregionen Willi Bredels *Die Vitalienbrüder* und Theodor Storms *Der Schimmelreiter*. *Das Kultplatzbuch* von Gisela Graichen kann Ideen zur Ausgestaltung verzauberter und verwunschener Orte liefern.

Irdische Literatur für das Flair des Koschgebirges

- Heinrich Heine: Die Harzreise
- Karl May: Das Buschgespenst
- Friedrich Schiller: Wilhelm Tell

Irdische Literatur und Sachbücher zur Ausgestaltung von Feenwelten

- J.M. Barrie: Peter Pan
- Lewis Carroll: Alice im Wunderland
- Bob Curran: Kleines Handbuch der irischen Elfen
- Michael Ende: Die unendliche Geschichte
- Brian Froud, Alan Lee: Elfen, Goblins und Spukgestalten
- Brüder Grimm: Kinder- und Hausmärchen

Comics

- Bran Ruz
- Mythen und Sagen 3: Die Legende von Kynan
- Prinz Eisenherz
- Slaine

Filmmusik zur Untermalung

- America: Das letzte Einhorn
- Shaun Davey: Waking Ned
- Klaus Doldinger: Die Unendliche Geschichte
- Patrick Doyle: Hamlet (1996); Sense and Sensibility
- James Horner: Legenden der Leidenschaft; Titanic
- Michael Kamen: What Dreams may come
- Wojciech Kilar: Portrait einer Lady
- Ennio Morricone: Hamlet (1990)
- Rachel Portman: Gottes Werk und Teufels Beitrag
- Howard Shore: The Lord of the Rings I, II, III
- Hans Zimmer: King Arthur

Zudem empfehlen wir Folk aus Irland, Schottland und der Bretagne (z.B. Clan Alba, Clannad, Dubliners, Enya, Loreena McKennit, Planxty), *Lord of the Dance* und *Riverdance* sowie Mittelalter-Inspiriertes (z.B. Schandmaul, Schelmish). Für Wildnisabenteuer in der Region bieten sich Tierstimmen europäischer Wälder, Feuchtgebiete, Wiesen und Küsten an sowie Naturgeräusche wie Regen, Wind und Brandung.
Für Feenwelten – zumindest die netten – eignet sich Disney-Filmmusik, etwa aus *Bambi*, *Cinderella*, *Peter Pan*, *Die Schöne und das Biest*.

Filme

Allgemein:
- Braveheart
- Der Herr der Ringe I, II, III
- Dragonheart I
- Ritter aus Leidenschaft
- Rob Roy
- Robin Hood, König der Diebe (mit Kevin Costner)
- Robin of Sherwood (Fernseh-Serie)

Für die unheimlichen Wälder:
- Blair Witch Project I
- Pakt der Wölfe
- Sleepy Hollow
- The Village

Für die Küsten:
- Biikenbrennen – Der Fluch des Meeres

Für Feenwelten:
- Das letzte Einhorn
- Die Reise ins Labyrinth
- Peter Pan
- Willow

Hinzu kommen Dokumentationen über Landschaft, Tier- und Pflanzenwelt in Nordwest-Europa sowie über Bauwerke, Bergbau und Handwerk im Mittelalter.

DSA-Romane

- Ulrich Kiesow: Der Scharlatan (1995; Kosch)
- Uschi Zietsch: Túan der Wanderer (1995; Kosch)
- Ina Kramer: Im Farindelwald (1996; Albernia)
- Lena Falkenhagen: Die Boroninsel; Kinder der Nacht (Rabenchronik Teil 1&2) (1997; Havena)
- Ina Kramer (Hrsg.): Von Menschen und Monstern (1998; Havena, Großer Fluss)
- Johan Kerk: Heldenschwur (1998; Albernia)
- Hadmar Wieser: Der Schwertkönig; Der Dämonenmeister (Das Leben des Raidri Conchobair Teil 1&2) (1998/1999; Albernia, Kosch)
- Christel Scheja: Das magische Erbe (1999; Albernia)
- Lena Falkenhagen: Die Nebelgeister (1999; Havena)
- Tobias Frischhut: Geteiltes Herz (2000; Albernia)
- Britta Herz (Hrsg.): Gassengeschichten (2000; Nordmarken)
- Sarah Nick (Hrsg.): Aufruhr in Aventurien (2002; Kosch)
- Markus Tillmanns: Das Daimonicon (2002; Albernia)
- Patricia Renau: Unsterblicher Traum (2003; Albernia)
- H.J. Alpers: Rhiana die Amazone – Der Flammenbund (2003; Windhag, Albernia)
- André Wiesler: Rhiana die Amazone 2 – Das Artefakt (2004; Albernia)
- Heike Wolf: Spielsteine der Götter (2004; Havena)
- Daniela Knor: Rhiana die Amazone 3 – Das Geheimnis des Königs (2004)
- H.J. Alpers: Rhiana die Amazone 4 – Verschwörung in Havena (2005)

DSA-Abenteuer

- Werner Fuchs: Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler (1984; Nordmarken)
- Ulrich Kiesow: Der Strom des Verderbens (1985, 1994; Kosch, Nordmarken, Großer Fluss)
- Ulrich Kiesow (Hrsg.): Seuche an Bord (1987; Havena)
- Ulrich Kiesow (Hrsg.): Tödlicher Wein (1987; Havena)
- Ulrich Kiesow, H. Thiemann, H. Wieser: Der Fluch des Mantikor (1988; Havena)
- Thomas Römer: Der Wolf von Winhall (1988; Albernia)
- Uwe Körner, Ulrich Kiesow: Die Seelen der Magier (1988; Kosch)
- Hadmar und Gabi Wieser: Das große Donnersturm-Rennen (1989; Albernia, Kosch, Nordmarken)
- Ulrich Kiesow: In den Höhlen des Seeogers (1993; Nordmarken, Großer Fluss, Windhag)
- Bernhard Hennen: Das Jahr des Greifen II, Die Entscheidung (1994; Kosch, Nordmarken, Feenwelt)
- Thomas Römer, Hadmar Wieser: Rohals Versprechen (1998; Kosch)
- Thomas Finn: Über den Greifenpass (1998; Kosch, Nordmarken)
- Thomas Finn, Bernhard Hennen, Stefan Küppers, Gun-Britt Tödter: Rückkehr zum Schwarzen Keiler (1998; Nordmarken)
- Ralf Hlawatsch: Tal der Finsternis (1999; Kosch)
- Thomas Finn, Anton Weste: Reise zum Horizont (2000; Havena, Windhag)
- Ralf Hlawatsch: Wald der Gräber; Solo (2002; Albernia)
- Lena Falkenhagen (Hrsg.): Leicht verdientes Gold (2002; Kosch)
- Florian Don-Schauen: Der Alchemyst (2002; Großer Fluss, Nordmarken)
- Florian Don-Schauen: Die Einsiedlerin (2002; Nordmarken)
- Sebastian Thurau: Im Rücken des Königs; Solo (2003; Albernia)
- Florian Don-Schauen: Der Händler (2003; Nordmarken)
- Florian Don-Schauen: Der Inquisitor (2004; Nordmarken)
- Peter Diehn (Hrsg.): Drachenodem (2004; Windhag, Nordmarken)
- Lena Falkenhagen: Aus der Asche (2005; Kosch, Nordmarken, Albernia)
- Momo Evers (Hrsg.): Verwunschen und Verzaubert (2005; Albernia, Nordmarken, Windhag)
- **Abenteuer-Anthologie zu dieser Regionalspielhilfe (erscheint 2006)**

Index

200 Tage von Gareth 12

A

Abagund 51ff.
Abagund, Burg 39, 57
Abagund, Cullyn ... 39, 52, 57, 168
Aberglaube im Windhag 96
Aberglaube in Albernia 48
Aberglaube zu Feen 155f.
Abilacht 11, 34, 53
Abilachter Fleckvieh 47
Aboralm 10
Adler 196
Admiral Barl *siehe B.v.Hinterbrück*
Admiralskai von Harben 105
Aeb Lynnael 192
Aedan ui Bennain 167f.
Aelric 37
Aethelred 169
Aethelreds Haufen 39
Agalmir Baryll 55
Āgraag 180
Ahawar, Rodowan von 60
Aichhain, Haus 103
Aillil A. Galahan 32, 42, 76, 169f.
Aisco von Luring 168
Aiwiallsfest 61, 65
Akademie der Herrschaft 118
Al'Benush 14
Al'Bhernia 14
Alagrimm 25, 135, 142, 206
Albanshall 60
Alben 51
Albengau, Niam F. von 124
Albenhus 11, 14, 34, 122ff.
Albenhus, Gelda von 22
Albenhuser Bund 45, 141, 183
Alberned 49
Albernia 31f., 46ff.
Albernia, Aberglaube 48
Albernia, Namen 49
Albernia, Ritter 38
Albernische Axtschwinger 61
Albersrode, Dariana von 145
Albor von Hohenfels 39, 54, 169
Alborath 115
Albrax 25, 134, 141
Albuminer Allerlei 133
Aldare Agilfried 77
Aldec Praiofold II. 16
Aldiran von Wergen 11
Algorton 17, 205
Allesverschlingende 92f., 198f.
Alleswandlerin 155
Allwyn F. von Grenzmarken 103
Alphak vom Eberstamm 20
Alrik al'Djinn 116
Alrik Custodias von Gratenfels 13, 22, 127f., 183
Alrik Kleinschmied 185
Alrik Maurecher 61
Alt-Angbar 142
Altai, Glennir ui 105
Alte Bank 144
Altenberg-Sturmfels, Winrich Herdfried von 118
Altenfaehr 69
Altenfaehrer Moor 192
Altenpfort 116
Altes Land 103
Ältestenrat von Havena 12, 74, 171
Alt-Ferdok 141
Altumarn 17, 87
Aluris Mengreyth 61
Alvide Rastburger 172
Amboss-Gebirge 9, 141
Ambrocebrâ 14, 123, 124
Ambros von Kosch 17, 18, 134
Amradosch 115
Ancarion der Rote 207
Aneirin 199
Anemonengärten 160
Angbar 13, 34, 139, 141ff., 206
Angbarer Alt 142
Angbarer Puppenbühne 143
Angbarer Sappeure 142
Angbarer See 138, 139
Angbarer Warenschau 133
Angbarer Wengel 143
Angbarosch S. d. Asmond 11, 142
Ange 14, 43, 136
Angenburg 136
Angenknie 206
Angroban vom Berg 37
Angrond Streitkolben 14
Angroschsgau 121
Angulf Torbenson 150
Annlir Anneirin Galahan 169
Anormîn 60
Anshold v. Eberst. 139, 187, 207
Answin von Rabenmund 21, 22
Answinisten 22
Ara luminis 118
Aralla 160
Aran 61
Arcanum Interdictum 126
Archon Megalon 21, 185f.
Ardach Herlogan 74, 78, 171
Ardafall, Brin Pherinor von 119
Ardis Bragold 12
Ardo v. Plötzbogen-Schwertleihe 118
Arigol Udawinnen 199
Arlaine Raidric 76
Arn 11
Arna Sorinnan 76
Arodon, Haus 32, 69
Arombolosch S. d. Agam 22, 188
Arto von der Marsch 128
Arvun 72
Asa Anjuhal 80
Aslam 14, 124
Aswadosch von Koschim 13
Auersbrück 136
Aurin 13

B

Baduar R. von Hammerschlag 141
Baduar vom Eberstamm 15
Baduars Warte 131
Baeromar 23
Baldarosch 142
Baldur Greifax von Gratenfels 20, 21, 128, 190
Baligur, Lucrezia di 184
Balinor zu Bärenfang 140
Balthasar Balthusius 189
Bantram Feenwasser 69
Bardo 139
Barduron von Gareth 20
Bärenfang 140
Bärenfanger Berganner 134
Barl von Hinterbrück 98, 179, 180
Barras Gorbal 61
Barschensee 143
Basilius der Große 13
Batzenmuschel 91
Bedda Stein 128
Beilunker Reiter 61
Beizjagd 109
Beleman 47, 126
Belemans Atempause 99
Belen-Horas 10
Belensfeste 104
Belizeth bint al-Laila 56
Bennain, Aedan ui 167f.
Bennain, Branwyn Galahan ni 167
Bennain, Cuanu ui 21f., 167
Bennain, Diaran ui 19
Bennain, Diudan ui 16
Bennain, Efferdan ui 92, 167
Bennain, Emer ni 21, 24, 167
Bennain, Finnian G. ui 167, 192
Bennain, Gortum ui 19
Bennain, Haus 15, 32
Bennain, Idra ni 168, 183
Bennain, Invher ni 23, 24, 32, 35, 38, 46, 166
Bennain, Marhada ui 17
Bennain, Niamad ui 17
Bennain, Padraig 168
Bennain, Padraigin 168
Bennain, Perainelieb Dianasde 168
Bennain, Ruadh ui 167
Bennain, Ruanna ni 17, 18
Bennain, Thorn ui 18, 197
Bennain, Toras ui 19
Bennain, Ulbert ui 17
Bennain-Damm 75
Beregis Wilimai von Erlenwald 179
Berg, Haus vom 33
Berg, Angroban vom 37
Berg, Grimberta Haugmin vom Großen Fluss und vom 182
Berg-Berg zum Berg, Rondrian vom 119
Berlinghan, Sephira von 14
Bewusste Welt 148f.
Beylhardt 14
Bhuan Bruadhir 85
Biestinger 153
Blasius v. Eberstamm 22, 34, 187
Blasius vom Kosch 25
Blattlose Eiche 139
Blaue Frau 174, 192
Blaue Füchse 32, 39f., 54, 55, 168
Blauer Turm von Honingen 55
Blaujacken 98
Bleiche 101, 104
Bleichmuräne 90
Blitzfuß 100
Blutgericht 46
Blütenfee 152
Blutfelsenbucht 45
Blutkeiler 98
Blutmeilen von Ferdok 20
Blutwehsal 95
Bockshag 58
Bodar von Ibenburg 128
Bodia von Leuenfels 128
Bodrin, Iralda von 139
Bodrin-Hardenfels, Reto H. v. 189
Bolde 152
Bollhag 116
Bollharsch-Schleiffenröchte, Jorgast von 118, 184
Bollharschen 114, 115f.
Borbarad 17, 22f.
Bordrasch II. 10
Bori-Shan 174, 192
Born Blaubart 16
Boroninsel 77, 195
Borontrud Prahle 128
Borrewald 135f.
Bosparan 10
Bosparaner 10
Bosparans Fall 15
Braelghan 56
Bragahn 141
Bragon Fenwasian 60, 168
Brandan Sohn des Brodosch 9, 204
Brandans Stein, Jast I. von 128
Branwen 93, 175
Branwyn Galahan ni Bennain 167
Brass'aragh 97, 201
Braunchen 155
Braunsbart, Elgor von 185
Braxod 143
Bredenhag 40, 52, 57f.
Bredenhag, Jast Irian Crumold von 37, 40, 52, 58, 171, 208
Bredenhag, Maelwyn Stepahan von 37, 52, 58, 168
Breite 14, 43
Bretterstadt 107
Brin von Gareth 21, 22
Brin Pherinor von Ardafall 119
Broderic von Ferdok 11
Brogar 10
Broinnfind Necht 76
Bruchsee 102
Bruidnich Quent 175
Brüllenbösen 121
Bukenbrennen 110
Bund auf Ewig 13, 134, 142
Bund der Alttreuen 130, 140
Bund der Bewahrer der Neun Splitter Siebenstreichs 167
Bundessäule 142
Buntmacher 110
Burg des Donnerordens in Elenvina 118
Burosch Orkenzehe 13

C

Caerwyn ui Merodin 173
Caillin Stepahan 37
Calbrozim 121
Calderine v.u.z. Hardenfels 122, 183
Calladûn 54
Carid II. 11
Ceàlan 167
Cella 139
Cerntacht Conchobairson 17
Chalik al'Kalif 116
Charissia von Salmingen 25, 141, 189f., 206
Charyb'Yzz 90, 92, 197, 198f.
Charyptoroth 197
Cherun al'Damacht 116
Conchobair, Haus 18, 32
Conchobair, Hjalbin 19
Conchobair, Raidri 21ff., 50, 60
Conchobair, Reo 60, 61, 170
Conchobair, Rhianna 23, 40, 52, 55, 60, 170f.
Conchobairson, Cerntacht 17
Connar von Quintian-Quandt 105, 178

Cora 195
Cotte 48f.
Crann Feyaras, Burg 68
Crumold, Burg 43, 53, 68
Crumold, Haus 13, 32, 53, 208
Crumold, Illaen 53, 208
Cuanu ui Bennain 21f., 167
Cuill ui Harmlyn 55
Cullyn ui Niamad von Abagund 39, 52, 57, 168
Cumal Ongswin 171
Curoban 10
Cusimo Garlischgrötz von Grangor 24, 177

D

Dalbach Necht 77, 195
Dämonenschlacht, Dritte 23
Dämonenschlacht, Erste 12
Dämonenschlacht, Zweite 15
Danzmann, Reederei 119
Dariana von Albersrode 145
Darpatio von Rommilys 14
Daryans Haus 149
Dekret von Abilacht 12
Delkessir 207
Delphin-Manuskript 201
Delphinplatz 84, 85
Delta des Großen Flusses *siehe Muhrsape*
Deltapiraten 70
Der Müller zu Glydwick ... 50
Derenrund 143
Dexter Nemrod 22
Dherai 121
Diaran ui Bennain 19
Dicker Eppo 117
Direach, Rudraighe ni 41, 78
Diril Dennard 76
Diudan ui Bennain 16
Djannan der Drachenkopf 15
Dohlenfelde 121
Domaris von A'Tall 137, 184, 189, 205
Domnall Dalpert 80
Donewald P. von Quakenbrück 119
Donnerklinge 102
Doride Rastburger 172
Doto Runwald 76
Douluai 160
Drabenburg 139
Drachenkopf 107
Drachenkopf-Ottajasko 15
Drachenreiter 38
Drachenschildkröte Lata *siehe Lata*
Drachenstein 124
Drachenwacht 101
Drakenfels 43
Drakhard 201
Draustein 57, 68
Drei Krötenmütter 140
Drift 141
Dritte Dämonenschlacht 23
Druup vom Gründelhof 151
Dryaden 152f.
Duell im Tempel 78
Duirba ni Lludowan 77
Dumbracor 207
Dumron Okosch 10
Dun Maraban 69
Dunkelforst 141
Dunkelgrund 103
Dunkelwald 141
Dunkle Zeiten 12ff.
Düstermoor 149
Dwulin 142

E

Eberstamm, Alphak vom 20
Eberstamm, Anshold vom 139, 187, 207
Eberstamm, Baduar vom 15
Eberstamm, Blasius vom 22, 34, 187
Eberstamm, Edelbrecht vom 204
Eberstamm, Efferdane vom 23
Eberstamm, Leonore vom 16
Eberstamm, Ontho vom 19, 140
Eberstamm, Thalia vom 182, 187
Edelbrecht vom Eberstamm 204
Efferdan ui Bennain 92, 167
Efferdan Windock 107, 178
Efferdane vom Eberstamm 23
Efferdheim 83, 84
Efferdhilf der Blaue 19
Efferdperle 75, 196
Efferdplatz zu Havena 75
Efferds Vergeltung 163
Efferdstieg 84
Efferhilf Angler 107
Eghina Maegharin 79
Egtor Ulaman 14
Eichen, Hagrecht von den 185
Eilenwîd-über-den-Wassern 117
Einhörner 153
Eiras 72
Eisenblatt, Haus 95
Eisenbrück 116
Eisenhuett 34, 121, 141
Eisenhütten 107
Eisenmann 113f.
Eisenstein 121
Eisenwald-Berge 115
Eisenwald, Bergkönigreich 20, 121
Eisenwalder Passstraße 111
Eisenwald-Zwerge 9
Eiszeit 9
El'Envina 14
Eladan von Rabenmund 41
Elador Thedon 118
Elementarkriege 9, 200
Elenvina 14, 114ff., 117ff.
Elenvina, Idra von 118
Elenvina, Isora Ulaman von 22, 24, 32, 35, 40, 53, 103, 170
Elenvina, Ruane von 184
Elenviner Flussgarde 40
Elenviner Zungenkrauser 95
Elfen 9, 51
Elfenkriege 14
Elgor von Braunsbart 185
Elida die Fromme 45
Ellerdorn Ardantyr 70, 161, 176
Ellerdorns Hof 160
Elwene Aranol 171
Elwene Schollbecher 179
Emer ni Bennain 21, 24, 167
Emerthon II. 20
Emmeran 100
Erlenschloss 139
Erlenwald, Beregis Wilimai von 179
Ernbrecht von Plötzbogen 145
Erste Dämonenschlacht 12
Erste Seeschlacht von Salza 16
Erster Zug der Oger 11
Eslam 17, 18
Eslam III. 19
Eslam IV. 20
Eslamsberge 102
Eslamsfeste 104
Eslamshagen, Rapherian von 22
Eslamsplatz in Albenhus 124
Etel Bragold 12
Eulenschlucht 140

F

Fahle Madalberta mit dem Sarg 37
Fairnhain 60
Faldegorn 207
Falkenhag 139
Falkenhag, Haus 34
Falkenhag, Hernobert von 189
Falkenhag, Voltan von 188, 189
Fall von Bosparan 15
Falondrian der Unglaubliche 187f.
Fann Sardubh 173
Farindel 58, 64, 193
Farindelköhler 64, 194
Farindelwald 59, 62ff., 193f.
Farinquir 102
Farnhain 140
Faulseen 71
Faune 153
Feen 146ff.
Feen, Aberglaube 155f.
Feenmagie 154
Feenpakte 208f.
Feenpriester 194
Feenquell 32, 70, 78, 81
Feenschloss 192f.
Feentore 149ff.
Feenwelten 146ff.
Feenwesen 47, 151ff.
Felsbeißer 145
Felsbolde 152
Felswacht 103
Felwyn Garan 179
Femegericht 46
Fenwasian, Bragon 60, 168
Fenwasian, Haus 13, 19, 32, 194, 208f.
Ferdok 11, 13, 15, 34, 140f., 144ff.
Ferdok, Broderic von 11
Ferdok, Hadrik Tlarun von 12
Ferdok, Idra Tlarun von 13
Ferdok, Porquid von 20
Ferdokbogen 84
Ferdoker Axtschwinger 134
Ferdoker Bier 142, 144
Ferdoker Blutfeldergedenken 133
Ferdoker Forellen 44
Ferdoker Frettchen 145
Ferdoker Lanzenreiterinnen 134
Ferdoker Warmblüter 144
Ferdoker Zinngießerei 144
Fest der eingebrachten Früchte 48, 133
Festes Haus 95
Fiering 70
Fieslinger 155
Finbairsee 66
Finian Borotraen 171
Finnian Galahan ui Bennain 167, 192
Finsterzwerge 136
Firunslicht, Wyndor von 41, 53, 169
Firunsstadt 83, 84
Firunszapfen 137, 206
Fischerdamm in Havena 75
Fischerfest 48
Fischerort 75
Flaen Silberhaar 208
Flammenbolde 152
Flecht-Ornamentik 48
Flusskönig, Schiff 16
Flusslotsen 82
Flussorakel am Angenknie 206
Flusspiraterie 45
Flussvater 10, 44, 47, 159ff.
Flusszähne 43
Fran-Horas 12
Franka Salva Galahan 24, 32, 39, 52, 54, 168
Frankwart vom Großen Fluss 182
Fra Balda 99f.
Frieden von Weidleth 23
Friedensmond 42
Frinja Efferdsdank 45, 183
Froschregen 16
Fuchsberg, Praiolinde von 128
Fuchsgau 114
Fuhrmannsheim 145
Fürstenhort 139, 205
Fürstenstieg 83, 84
Fürst-Niamad-Allee 87
Fuxwalden 100
Fuxwalden, Jando von 100

G

Gaius C. E. Galotta 21, 24
Galahan, Aillil A. 32, 42, 76, 169f.
Galahan, Annlir Anneirin 169
Galahan, Franka Salva 24, 32, 39, 52, 54, 168
Galahan, Haus 32
Galahan, Radulf Eran 105
Galahan, Rhiannon Igraine 168
Galahan ui Bennain, Finnian 167, 192
Galahan von Kuslik, Romin 22, 32, 166f.
Galebra 14, 123, 126
Galmro Sohn des Rogalm 119
Galotta, Gaius C. E. 21, 24
Gardien D'Serpent 196, 198
Gareth, Barduron von 20
Gareth, Brin von 21, 22
Gareth, Rohaja von 21, 24, 25, 167
Gareth, Yppolita von 21, 167
Garether Tor in Ferdok 145
Gareth-Erlass 12
Garlisch, Haus 20
Garlischgrötz, Haus 20, 23
Garlischgrötz, Leomar 19, 20
Garnelhaun 139
Garnison d. Seekrieger v. Havena 75
Garrensand 141, 206
Garul der Schwarze 185
Geißlerwochen 20
Geisterschmied 201
Geistmark 136
Gelda von Albenhus 22
Geliebte Fee 160
Gemalte Welt 149
Gemhar 57
Gemharsbusch 57
Gerbald I. 15
Gerbald von Mersingen 19
Gerfried B. vom Großen Fluss 37
Gernebruch 123
Geweihtenstube 97
Ghambir Sohn des Gruin 121, 183
Gilborin Sohn des Gonduin 145
Gilemon S. d. Gillim 21, 25, 188
Gilia Curnabar 79
Ginaya Arkenfels 61
Glennir ui Altai 105
Glydwick 57
Gnadenmeister 131
Gnarad 142
Goblins 9, 97
Goldbach 107
Goldene Koschklöße 133
Goldklamm 21
Gorbonius Felshand 11
Gorfang R. v. Großen Fluss 37, 119
Gôrmel 139
Gôrmeler Grün 139

Gornosch 207
Goro 136, 190
Gortum ui Bennain 19
Gorvin Siebenfeld 119
Götterfriede 42
Götterzahn 139
Grangor, Cusimo Garlischgrötz von 24, 177
Gratenfels 20, 22, 125ff.
Gratenfels, Alrik Custodias von 13, 22, 127f., 183
Gratenfels, Pagol G. von 33, 183f.
Gratenfels, Rondralieb von 55
Gratenfels, Wilbur B. G. von 20
Gratenfelser Becken 126f.
Gratenfelser Gießmünzenpolitik 20
Gratenfelser Koschwacht-Regiment 40
Grauensee 139
Graumäntel 98
Graustein 75, 173, 196
Grawallosch 142
Greifax, Haus 33
Greifax Rechtsetzer v. Xorlosch 16
Greifax Windmeister Sohn des Goratox 22, 101, 179f.
Greifenklamm 102
Greifenpass 11, 126, 136, 206
Greifenstein und vom Großen Fluss, Hilberian Grimm vom 22, 23
Greifenzoll 136
Greing Scharfzahn 205, 207
Greings Klamm 205
Grenzmarken, Allwyn F. von 103
Grenzzeiten 150
Grevensteig 139
Griesgrämchen 155
Grifo v. Streitzig35, 39, 40, 55, 169
Grimberta Haugmin vom Großen Fluss und vom Berg 182
Grimmhelda von Hinterbrück 100
Grimmzahn 101
Gringulf Sohn des Gromosch 179
Gringulf von Widdernhall 103
Grokoschom 131
Grolme 9
Große Bibliothek 84, 87
Große Flut 14, 17ff., 74, 83
Große, die 155
Großen Fluss, Frankwart vom 182
Großen Fluss, Gerfried B. vom 37
Großen Fluss, Gorfang Reto vom 37, 119
Großen Fluss, Hagrobald Guntwin vom 182, 183
Großen Fluss, Hartuwal Gorwin vom 32, 181f.
Großen Fluss, Heldora Grimberta vom 177, 183
Großen Fluss, Hilberian G. vom Greifenstein und vom 22, 23
Großen Fluss, Jast Gorsam vom 22, 23, 24, 25, 32, 35, 181f.
Großen Fluss, Ugdane von 182
Großen Fluss und vom Berg, Grimberta Haugmin vom 182
Großer Fluss 9, 43ff., 68f., 103, 204f.
Grothe 102
Grottengrolme 97
Grötz, Burg 115
Grötz, Haus 20, 102, 115
Grötz, Hildgit von 101
Grötz, Kühnbrecht von 177
Grötze 102
Grötzenhall 102
Grötzentrutz 116, 119
Growin S. d. Gorbosch 140, 145, 188
Growyn 177
Grubrech 102
Grufol der Unausweichliche 107
Grüne Ritterin 113
Gugel 49
Guldebrand 22
Güldener Bund 70
Güldenländer 10
Gundelwald 57, 154
Gurdula von Nebelkliff 201
Gurvan von Wehrheim 16
Gwydin 70

H

H'Na'Rhos 198f.
Hadrik Tlarun von Ferdok 12
Hagrecht von den Eichen 185
Hagrobald Guntwin vom Großen Fluss 182, 183
Haiflosse 43
Hal 21
Halber Holzfäller 136
Halburg 107
Haldana I. von Streitebeck 178
Haldur-Horas 12
Halle des Heiligen Hlûthar 128
Halle des Widders 201
Halle von Licht und Schatten 17
Halmdahl 205
Halplatz in Havena 78
Halmritz-Trunak, Nerfed von 15f.
Halwart der Weise 113
Hammerhöhle Malmarzrom 141
Hammerschlag 141
Hammerschlag, Baduar R. von 141
Hammerwerk des Grawallosch 142
Harben 19, 33f., 101, 104ff.
Harbener Halbtunnel 105
Hardenfels, Calderine von und zu 122, 183
Hardenfels, Haus 33
Hardenfels, Reto H. von Bodrin- 189
Hardenfels, Wunnemar von 23
Hardred Bjarnison 20
Hardtherz von Solfurt 20
Harloran 80
Harmlyn, Cuill ui 55
Harpenstein 101
Harpyienkönigin 202
Harpyienstein 200
Harrad von Eberstamm-W. 182
Harschberg 115
Harschenheide 136, 139
Harschfeld 116
Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss 32, 181f.
Hasenfest 133
Havena 10, 12, 19, 21, 32, 72ff.
Havena, Ältestenrat 12, 74, 171
Havena, Ordhana von 78
Havena-Bullen 77, 78
Havena-Fanfare 80
Havena-Stil 83
Havenaweg in Kyndoch 107
Havener Flussgarde 40
Haywin 54
Hefthe 102
Heidruna 189, 207
Heiligenruh 203
Heimeling 143
Hela-Horas 14
Heldenzeit der Zwerge 13
Heldora Grimberta vom Großen Fluss 177, 183
Helkor 139
Helles Ferdoker Gerstenbräu 144
Henkerin von Havena 174
Herbonia 141
Herlogan, Ardach 74, 78, 171
Herlogan, Haus 13, 32, 57
Hernobert von Falkenhag 189
Herz der Berge 200f.
Herz des Windhag 200f.
Herzogenfurt 127
Herzog-Garhelm-Bogen 118
Herzog-Jast-Gorsam-Bogen 118
Herzog-Jast-Gorsam-Brücke 119
Herzsteine 99, 200
Hexatéer 197
Hexen von Hasenhag 16
Hexenbrenner 20
Hexenschritt 116
Hils206
Hilberian Grimm vom Greifenstein und vom Großen Fluss 22, 23
Hildgit von Grötz 101
Hilperton Asgareol 188
Himrig Sohn des Xorig 130
Hinterbrück, Barl von 98, 179, 180
Hinterbrück, Grimmhelda von 100
Hjalbin Conchobair 19
Hjaldinger 10
Hlûthar v. d. Nordmarken 12, 13
Hlûthars Grabmal 114
Hlûthars Siegel 13, 22
Hlûthars Wacht 123
Hlûtharshall 128
Hochkönig der Feen 10
Hohe Halle 95
Hohenfels, Albor von 39, 54, 169
Holde 153
Holdenklein 119
Höllenschlund 43, 45
Honigkuchenkaltschale 110
Honingen 52, 54ff.
Honinger Büttenpapier 56
Honinger Land 53f.
Horaswall 102
Horck, Stellmacherei 119
Hranngar 199
Hügellande 138ff.
Hügelländer Spießgesellen 134
Hungertal 21
Hungerturm 76, 195

I

Ibenburg, Bodar von 128
Ibenburg, Haus 33
Ibenburg-Ibenburg, Odumir v. 128
Idamil 187
Idra ni Bennain 168, 183
Idra Tlarun von Ferdok 13
Idra von Elenvina 118
Ifirn-Nacht 133
Ila 72
Ilena Lichterfeld 128
Illaen Crumold 53, 208
Ilvidoch 68
Imdal 102
Immanstadion von Havena 78
Imo Wolter 173, 195
Ingban 128
Ingerimms Stein 142
Inglut 142f.
Ingrakuppen 121, 126
Ingrosch 117
Invher ni Bennain 23, 24, 32, 35, 38, 46, 166
Iralda von Bodrin 139
Iraschna Tochter der Ilgrimma 119
Irian von Tandosch 121
Isen 121, 203
Isenbrück 121
Isenhag 103, 120ff.
Iseweine von Weiseprein 119, 182
Isida Engstrand 172
Isleif 15
Isora Spilman 119
Isora Ulaman von Elenvina 22, 24, 32, 35, 40, 53, 103, 170

J

Jahr des Feuers 24f.
Jahr des Tairach 201
Jahresscheid 133
Jallik v. Wengenholm 136, 137, 188
Jando von Fuxwalden 100
Jannendoch 56
Jarek Sturmfels 102
Jariel Praiotin XII. Heliodan 23
Jasalin, Laille v. Niamor- 38, 61, 62
Jasalin, Muiradh v. Niamor- 38, 61
Jast Gorsam vom Großen Fluss 22, 23, 24, 25, 32, 35, 181f.
Jast Irian Crumold von Bredenhag 37, 40, 52, 58, 171, 208
Jast Iseward v. Brandans Stein 128
Jel-Horas 14
Jerafan 202
Jerganquell, Ulfing von 25
Jorgast von Bollharsch-Schleiffenröchte 118, 184
Jungfer Cathine 139
Jurala Hugdornsdottir 10
Jurga Trondesdottir 24

K

Kaiser Debrek 196
Kaiser-Gerbald-Säule 87
Kaiserliche Gardeoffizierschule zu Honingen 55
Kaiserliche Inseln 139
Kaiser-Menzel-Platz in Winhall 61
Kaiser-Yulag-Platz 53
Kaiserlich Albengau 124
Kaiserlich Weidleth 124
Kaldenberg 123
Kaltstetten 100
Kap Windhag 101
Kapitän Havena 50
Karjelin, Papiermacherei 48, 56
Karmesin 12
Käseschmelze 133
Kathay 16
Kelnen 121
Kelrax Sandsteiner 142
Kernhelm Grassberger v. Winhall21
Kerpsteyn 119
Kevendochs exotische Krämerwaren 76
Khadan 20
Kherrlogh Gann 191
Khorenas Bande 70
Kind der Nacht 195
Kinder der Finsternis 195
Kjaskar Knallfaust 37
Klagebaum 144
Klein-Gareth 78
Klippag 114, 115
Klippager Krummhörner 116
Klippenstraße 100
Koataly 153
Kobolde 152
Koloman Weidner 119
Königsallee von Havena 76
Koraxod 131
Korina Bächerle 119
Kosch 34, 130ff.
Kosch, Ambros von 17, 18, 134
Kosch, Blasius vom 25
Koschammern-Zungen 133

Koscher Bergschützen 142
Koscher Krötenpott 207
Koscher Reynhytsgeboth 133
Koschgau 140, 205f.
Koschim, Aswadosch von 13
Koschim, Bergkönigreich 137
Koschtal 131, 139
Koschtaler Bierfest 133
Koschwacht, Burg 14, 137
Koschwacht-Regiment 56
Krähenpastete 49
Krakenauge 196
Krakeninsel 75f., 194f.
Krambolde 131
Krieg am Großen Fluss 20
Krieg der Könige 149
Kristallkabinett 142
Krötensumpf 140, 206f.
Kruming 143
Krummholz 208
Krustan, Haus 13
Kühnbrecht von Grötz 177
Kun Storback 98
Kurrzug 11, 191
Kuslik, Romin G. v. 22, 32, 166f.
Kusliker Frieden 20
Kusliker Korsaren 98
Kusmina von Kuslik 32
Küstenregion in Havena 71f.
Küstenstraße 100
Kyndoch 15, 24, 34, 103, 106ff.
Kyndocher Tor in Elenvina 118

L

Ladifaahri 152
Lahmaria 161
Laille v. Niamor-Jasalin 38, 61, 62
Lamifaars 155
Laoala 161
Lares Wackernagel 145
Larona Seeträumerin 173
Lata 75, 83, 92, 175f., 197
Laterne der Ilpetta Ingrasim 142
Lechmin v. Weiseprein 112, 203, 204
Leihenhof, Meinhardt von 41
Leodan von Tandosch 142
Leomar Garlischgrötz 19, 20
Leonardo der Mechanicus 21, 23, 79, 80, 196
Leonore vom Eberstamm 16
Leuenfels, Bodia von 128
Leuinnentor 206
Leuwenstein 16
Leviatan 33, 40, 41
Lex Imperia 13
Lex Zwergia 16
Lhamin 83, 84
Liaiella 50
Lichtbunt 155
Liebesgruß 67
Liepenstein 124
Lileyan, Burg 61, 65
Llud, Haus 32
Llud, Praiowin ui 38, 58
Ludowan, Duirba ni 77
Lohe Niamor 38
Lorgolosch, Ramoxosch III. von 14
Loualil 161
Löwenhaupt, Walpurga von 23
Luana Talon 107
Lucrezia di Baligur 184
Ludowart Jast 183
Luring, Aisco von 168
Luring-Zwillenforst, Pr. von 184
Lutger Stein 128
Lyllstein 53
Lyngwyn 53, 72
Lyngwyner Schichtkäse 49

M

Ma'Tau 192
Madalberta 37
Maelwyn Stepahan von Bredenhag 37, 52, 58, 168
Magierkriege 16f.
Magieverbot in Havena 21, 73
Magister Balthusius 128
Magnus von Werenhag 100
Mailam Rekdai 33, 200
Malvina 149
Maraiche, Mislara ni 173
Marasche, Werft 78
Marhada ui Bennain 17
Marhyna 161
Maringer Fleckvieh 116
Markgräfl. Leuchtturmwärter 105
Marsch, Arto von der 128
Marschen 76
Marteniel 76, 196
Maskenmuseum 78
Massaker von Calladûn 24
Meer der Sieben Winde 47, 100f.
Meermenschen 159ff.
Meinhardt d. Mordbr. 33, 41, 169
Meinhardt von Leihenhof 41
Meran zu Naris 61
Merodin, Caerwyn ui 173
Mersingen, Gerbald von 19
Mersingen, Viburn von 19
Mersingen ü. H., Yolande von 124
Merwed von Vinansamt 139
Metamagisches Seminar 17
Mislara ni Maraiche 173
Mitterhaupts-Tiefpalm 107
Moorbauern 70
Moorbrück 140
Moorburg 70, 81
Morchur 207
Morrigu ni Thoriwain 199
Mühlenhaus 119
Muhrsape 10, 43f., 51, 70f.
Muiradh v. Niamor-Jasalin 38, 61
Muschelfest 96
Muschelgrund 101
Museum für Binnenschifffahrt 117

N

Nabla 125
Nacht der Ahnen 74, 84, 133
Nachtwelt 148
Nadoret 140
Nadoret, Neralda von 189
Nadyana von Wengenholm 187
Nahema ai Tamerlein 18f., 196, 197
Nahemas Turm 80, 86, 197f.
Nalleshof 77
Namen im Kosch 135
Namen im Windhag 96
Namen in Albernia 49
Namen in den Nordmarken 112
Namenwiegen 133
Nana Engstrand 98, 180f.
Narbod Trunak von Thûrstein 15
Naris, Haus 61
Naris, Meran zu 61
Nazir al'Orhima 116
Nebelgeister 83, 93
Nebelkliff, Gurdula von 201
Nebelsänger 27f.
Necker 159ff.
Neelke 199
Nembutal 126
Neralda von Nadoret 189
Nercis 61
Nerfed von Halmritz-Trunak 15f.
Neun Hüter 209
Neuntes Zeitalter 9
Neustadt von Havena 78ff.
Niam die Kriegerische 11
Niam Feenwasser v. Albengau 124
Niamad, Haus 32, 38
Niamad ui Bennain 17
Niamor, Haus 61
Niamor-Jasalin, Laille v. 38, 61, 62
Niamor-Jasalin, Muiradh v. 38, 61
Nirdamon 134
Nirwulf S. d. Negromon 134, 188
Nixen 159ff.
Nordhag 68
Nordmarken 11, 108ff.
Nordmarken, Hlûthar v. d. 12, 13
Nordmärker Langsamkeit 109
Nordmarker Namen 112
Nordmärker Pasteten 109
Nortgram Sohn des Orgalosch 119
Norvi 199
Notorn, Rhonwin ui 172
Nymphen 152f.

O

Oberangbar 139
Oberfluren 78f.
Ochshard von Rinderswald 151
Odoardo Markwardt 142
Odumir von Ibenburg-Ibenburg 128
Ogerzug, Erster 11
Ogerzug, Zweiter 21
Oloborosso 41
Olruk Hammerklang 187
Ontho vom Eberstamm 19, 140
Opferschlucht 120
Orakel auf den Elenviner Auen 23
Orakelgrotte 208
Orba Mhôr 191f.
Orbatal 56
Orden der Göttlichen Kraft 16
Orden der Therbûniten 143
Orden des Donners 40, 56, 112
Orden des Heiligen Hüters 205
Ordenshaus der Anconiten in Albenhus 124
Ordhan Faic 93, 175
Ordhana von Havena 78
Orgala Schattenkralle 186
Orkendorf 76f.
Orkland 9
Orks 9, 97
Ortis 60
Otón Illuvioso de Sylphur 195
Otterntal 56
Ozir von Winhall 16

P

Padraig Bennain 168
Padraigin Bennain 168
Pagol G. von Gratenfels 33, 183f.
Palladiosch Sohn des Vitrufax 119
Paramanthus 48
Perainelieb Dianasde Bennain 168
Perainwen 174
Peraisumu 33
Perdia 118
Pergrim der Erkunder 12
Perlensee 203
Perval von Gareth 20
Pervalsfeste 105
Phecadi 102
Phecadistraße 98, 103
Phecadital 102f.
Phecanostein 102
Phecanowald, Bergkönigreich 20
Phexhilf Ehrwald 119, 183
Phexian Rhodenmacher 107
Piraten im Windhag 97f.
Platz der Drachentöter 105
Platz des Feuers in Angbar 142
Plötzbogen, Ernbrecht von 145
Porquid von Ferdok 20
Praiofold III. Lumerian 23
Praiolinde von Fuchsberg 128
Praios-Hangeln 133
Praiosson Greiffas 79
Praioswend 133
Praiowin ui Llud 38, 58
Praluciata von Luring-Zwill. 184
Prinzessin, Schiff 105
Prinzessin-Emer-Brücke 23, 44, 80
Punin, Zulipan von 18, 134
Purpurwasser 165
Purzelchen 186
Pyrdacor 9, 100, 199f.

Q

Quakenbrück, Donewald P. von 119
Quarz 189
Quelina von Salmfang 124
Quelle des Großen Flusses 204f.
Quintian-Quandt, C. von 105, 178
Quintilio di Gondolieri 107

R

Rabbatzmann 132
Rabenhorst 98
Rabenmund, Answin von 21, 22
Rabenmund, Eladan von 41
Rabenstein 121
Rabensteiner Massiv 121
Rachepfeil 98, 180
Radulf 102
Radulf Eran Galahan 105
Rahja-Allee von Honingen 55
Rahjapark von Havena 76
Raidri Conchobair 21ff., 50, 60
Raidri Dunvallo 79
Raidri ibn Yussuf 79
Rakula 43, 131, 141
Raller 43
Rallerstein, Wulfhelm von 205
Ramoxosch III. von Lorgolosch 14
Ramuchai 97
Rank Engstrand 181
Rapheriam von Eslamshagen 22
Rascharra 207
Rashim al'Achad 119
Rat der Kapitäne 17, 74f., 173
Rat von Ingrahall 25
Rateral Bedwyr Sanin 72, 169
Rateral Sanin I. 72
Rateral Sanin XII. 21
Rateral Sanin XIII. 169
Ratslanden Klipphag 114
Raurin 13
Reich der Tiere 149
Reichsreformgesetze 20
Reifenwasser 131
Reo Conchobair 60, 61, 170
Rethis 80, 199
Reto 21
Reto H. von Bodrin-Hardenfels 189
Retobrecht Breuer 185
Reutus 14
Rhazzazor 24
Rhianna Conchobair 23, 40, 52, 55, 60, 170f.
Rhiannon Igraine Galahan 168
Rhôndur 13, 139
Rhonwian Cumin 61
Rhonwin ui Notorn 172
Rhŷs der Schnitter 50, 53
Ri'takan 151

Rianod, Yanna ni 176
Ribaxakaba 177
Rickenhausen 126
Riedenburg 126
Riedenburger Drosselmoor 203
Riesenoktopode 90
Riesenschemel 64
Rinocor 207
Ritter der Krone 38
Ritter der Schwarzen Distel 38, 168
Ritter in Albernia 38
Ritter Stepahan im Reich der Dunklen Fee 50
Rittersteig 139
Ritzer 43
Roban von Treublatt 189
Rodasch 120, 121
Rodaschmund 53
Rodowan von Ahawar 60
Rohaja von Gareth 21, 24, 25, 167
Rohal der Weise 16, 139
Rohals geheimnisvoller Steg 206
Rohalssteg 139
Rohezal vom Amboss 21, 207
Rois Necht 77
Romin Galahan v. Kusl. 22, 32, 166f.
Rommilys, Darpatio von 14
Rondberg 100
Rondhara 20
Rondralieb von Gratenfels 55
Rondras Schwertkunst 61
Rondrasdank 136
Rondrian vom Berg-Berg ... 119
Rondriane Kevendoch 76, 93, 172
Rondrikan 99
Roter Jast 45, 186
Roter Wald 65
Roter Wyrm 193f.
Roterz 141
Roterzpass 141
Ruadas Ehr 79
Ruadh ui Bennain 167
Ruane von Elenvina 184
Ruanna ni Bennain 17, 18
Ruberkopf 141
Rude II. 16
Rudes Schild 16
Rudon Hainert 128
Rudraighe ni Direach 41, 78
Runwalds Kuriositätenladen 76
Ruppert Knorrast 145

S

Saatfest 48, 133
Sadrak Whassoi 23
Sagarta 77, 195
Sage vom Hungertal 21
Sahil ibn Qusrah 56
Salandrion Farnion Finkenfarn 160
Salmfang, Quelina von 124
Salmingen 141
Salmingen, Charissia von 25, 141, 189f., 206
Salmingen, Haus 15
Salzsteige 102
Sanin der Ältere, Admiral 10, 202
Sanin XII. 105
Sanin-Haus 105
Sanin-von-Harben 100
Sankt Hilberian 126
Sankt Ilpetta zum Hohenamboss 141
Sankt Peregrim 126
Sankt Rhŷs 121
Sankt Vieska 136
Saordubh, Werft 78
Saravil Herxen 60
Sargmuschel 89f.
Sarhidi ibn Nebahath 14
Sarpe 103
Satinavs Spiegel 190, 204
Scanlail ni Vinin 173f.
Schallerwald 154
Schamaschtus Horn 201
Schattengrund 102
Schattengrundpass 9, 102, 103
Schauerbolde 149
Scheik Chasamar 160f.
Scheitholt 110
Schetzenau 139f.
Schetzeneck 138, 139
Schetzenecker Schwertschlucht 133
Schindocher Anger 56
Schlacht am Großen Fluss 25
Schlacht am Nebelstein 22
Schlacht auf Crumolds Auen 25
Schlacht bei Albenhus 20
Schlacht bei Altenfaehr 21
Schlacht bei Ferdok 84
Schlacht in der Gorischen Wüste 17
Schlacht von Angbar 25
Schlacht von Crumolds Auen 52, 53
Schlacht von Ferdok 17
Schlacht von Honingen 24
Schlacht von Saljeth 14
Schlacht von Wehrheim 24
Schlächter von Honingen 40
Schlangenblume 89
Schlaraffe 149
Schleiensee 66
Schleiffenröchte, Jorgast von Bollharsch- 118, 184
Schlüssel des Erzes 9
Schneckenkamm 101
Schneepüschel 134
Schnelle Hemma 186
Schnitter 24
Schule der Seekadetten 105
Schwan von Albenhus 45, 183
Schwarzer Elenviner 116
Schwarzer Marschall 23
Schwarzer Säbel 98
Schwarzfeen 155
Schwarzkrake 98
Schwertschlucht 140, 206
Schwurbund von Wengenholm 13, 14, 137
See und der Hügellande, W. v. 188
Seeadler, Schiff 21
Seekadettenschule von Havena 75
Seelenkammern 160, 208
Seelenvögel 91
Seelotsen 82
Seenland 66ff.
Seifenmarkt von Honingen 56
Selma Bragold 12
Sendrich 137
Sendrin *siehe Sendrich*
Sendschaft 137
Senebsfeste 104
Seola 199
Sephira Eisenlieb 142, 188f.
Sephira von Berlinghan 14
Serayala 148
Seshwick 54
Seshwicker Seitenwechsel 37, 54
Shabob al'Raschtul 116
Shalveigh 186
Si'ianna 149
Sian von den Feen 208
Sieben Magische Kelche 13
Siebenstreich 12, 13, 23, 24
Siegesbrücke 104
Siegesstein 200
Sighelm 16
Sighelms Halm 34, 136
Sighelms Halm, Sigman von 15
Sigman von Sighelms Halm 15
Silbergreif 102
Silberkind 117
Sinistar 149
Sippenrecht 95
Solfurt 111
Sommer von Feuer und Blut 16
St. Noiona am Stillen Quell 121
Stapelrecht 45
Stein der Freiheit 40
Steinbrücken 139
Steinernes Tal 137
Steinernes Zeitalter 199
Stepahan, Haus 13, 32, 37
Stepahan, Caillin 37
Stiller Grund 18
Stippwitz, Haus 34, 142
Stockotter 89
Stoerrebrandt 32
Stolz von Gareth 85
Streitebeck, Haldana I. von 178
Streitzig, Grifo v. 35, 39, 40, 55, 169
Sturmfels, Winrich Herdfried von Altenberg- 118
Sturmhorn 101
Sturmvater 155
Südhafen von Havena 77f., 81
Sumu-Kult 33
Sumulind von Liepenstein 128
Swerka vom Amboss 14
Sylbriger See 139, 206
Sylna 199
Sylphur, Otón Illuvioso de 195
Syrrakath 121

†

Tag der Jagd 133
Tag der Unabhängigkeit 48
Tag des Feuers 133
Tag des Wassers 48
Tag des Zorns 10
Taindoch 121
Tal hinter dem Regenbogen 149
Talagh Cladrim 192
Talerburg 143
Tallon 15
Talwadrosch 203
Tandosch 121
Tandosch, Irian von 121
Tandosch, Leodan von 142
Targuin Conchobair 19, 60
Tarnel 141
Tedesco 20
Tempel der drei Schwestern 139
Tempel der Ewigen Flamme 142
Tempel der rauschenden Wasser 124
Tempel des Schwertkönigs 60, 61
Terdilion 32
Terpen 67
Thalaria 201
Thalessia 143, 187
Thalia vom Eberstamm 182, 187
Thalionmel Agilfried 77
Thaliya Haldana 178
Thaumaturgische Akademie zu Havena 16, 17, 87
Theaterorden 16
Theria ni Ulghain 50, 54
Theria-Platz in Honingen 55
Thorben vom Hammerschlag 134
Thorescha 22
Thoriwain, Morrigu ni 199
Thorn ui Bennain 18, 197
Thorn Weishaar 78
Thorwaler 10, 15
Thorwaltage 107
Thunklipp 101
Thuran-See 11
Thurbold der Starke 41, 169
Thûrstein 43, 141
Thûrstein, Narbod Trunak von 15
Ti'ia 151
Tiefe Bresche 104
Tiefenbach 116
Tiefensucher 165, 196
Tierherren 132
Tivylyanan 154
Tivylyanans Teich 154
Tlalues Pfuhl 203
Tlutasch 70, 176
Tolles Treiben 133
Tommel 11, 125
Tommeldomm 57, 59
Tommelgau 62
Tommelsfurt 11, 60
Toras ui Bennain 19
Totengletscher 207
Tradan von Unterangen 139
Trallik 139, 206
Trar Trunak 15
Trarike Rodiak 107
Trauerweidlinge 149
Traviarim 53
Treidelkähne 44
Treidelstraße 44
Treidler 44
Trelm 115
Treublatt, Roban von 189
Triveth 101
Trollberger 116
Trollborch 57
Trollburg 204
Trolleck 139
Trondhilde Azzenbrat 105
Trunak, Nerfed von Halmritz- 15f.
Tsatuara 33
Tsatyrer 33
Tscharshai-Orks 17
Tulamidische Einflüsse 14
Turam Sohn des Fanderasch 33
Turehall 121
Turnierfriede 37
Twergenhausen 111, 121
Twergentrutzer Trutzfest 133

U

Udaman, Haus 95
Ugdane von Großen Fluss 182
Ugdan-Hafen 144
Uisne Heimgut 79
Ulaman 32
Ulbert ui Bennain 17
Ulfing von Jerganquell 25
Ulghain, Theria ni 50, 54
Ulwine Neisbeck 145
Unterangen, Tradan von 139
Unterfluren 79f.
Unterstadt 73, 83
Urlabet Nimoras 79
Uschuunä die Scharfzähnige 180
Uspuschanna d. Blutige 15, 97, 200
Uztrutz 139

V

Vadocia 141
Vaina in den Winden 202
Valpo der Trinker 19
Valpodinger 207
Vea Lartes 128
Vecushmar, Vilai ni 171, 172, 198f.
Venga 102
Verlorenes Land 135

Verrückter Polter 107
Via Ferra 111, 124
Vialligh 56
Viburn von Mersingen 19
Vikos, Admiral 16
Vilai ni Vecushmar 171, 172, 198f.
Vinansamt 139
Vinansamt, Merwed von 139
Vinin, Scanlail ni 173f.
Vinsalter Krieg 20
Vogelfrauen 102
Vogelmann 155
Voltan von Falkenhag 188, 189
Vorderkosch 125

W

Wachsfigurenkabinett 79
Wächter Rohals 134f., 139, 140
Waern Poschrat 80
Wagnerwacht-Weg 107
Wald der Biestinger 149
Wald ohne Wiederkehr 149
Waldrappen 117
Waldwacht 124, 141
Waller 66
Wallerheim 140
Wallerstrain 68
Walpurga von Löwenhaupt 23
Warna 43, 141
Wasserbart 163
Wasserflinke 155
Wedengraben 121
Weidenau 44, 69
Weilwasser 100
Weiseprein, Iseweine von 119, 182
Weiseprein, Lechmin v. 112, 203, 204
Weißengau 200
Weißenstein 103, 200
Weißer Platz 105
Weißkegel 121
Welt der Erinnerungen 148
Welt der Farben 148
Welt der Lieder 148
Welt der Luftschlösser 149
Welt der Wünsche 148
Wengenholm 13, 135ff.
Wengenholm, Jallik v. 136, 137, 188
Wengenholm, Nadyana von 187
Wengenholmer Berge 136f.
Wengenholmer Praioswend 133
Wengenholmer Schwurschar 134
Wergen, Aldiran von 11
Wergenburgmassaker 11
Wehrheim, Gurvan von 16
Wettershag 101
Weyringen 60, 209
Wichtel 152
Wichten 121
Widdernhall 102, 103, 200, 201
Widdernhall, Gringulf von 103
Widders Hall 201
Widderstein 103, 200
Wiegelen 107
Wiesen, Wolfhardt von der 139
Wilbur B. G. von Gratenfels 20
Wilbur Sumspflog 131
Wilbur vom See und der Hügellande 188
Wildwick 70
Wilsa von Zackenfels 54
Wiltrut 202
Windbolde 152
Windehag 14
Windhaege 100
Windhag 9, 33f., 95ff.
Windhag, Aberglaube 96
Windhag-Berge 9, 101f.
Windhager Zungenkrauser 95
Winhall, Kernhelm G. von 21
Winhall, Ozir von 16
Windisch, Haus 101
Windischhöh 101
Windwacht 192
Winhall 11, 60f.
Winhaller Land 59ff.
Winrich Herdfried von Altenberg-Sturmfels 118
Winzlinge 152
Wolfhardt von der Wiesen 139
Wolfsköpfe 98
Wolfstein 127
Wulfhas Greifax 20
Wulfhelm von Rallerstein 205
Wunnemar von Hardenfels 23
Wurm von Windhag 24, 207
Wurzelbolde 152
Wyndor von Firunslicht 41, 53, 169

X

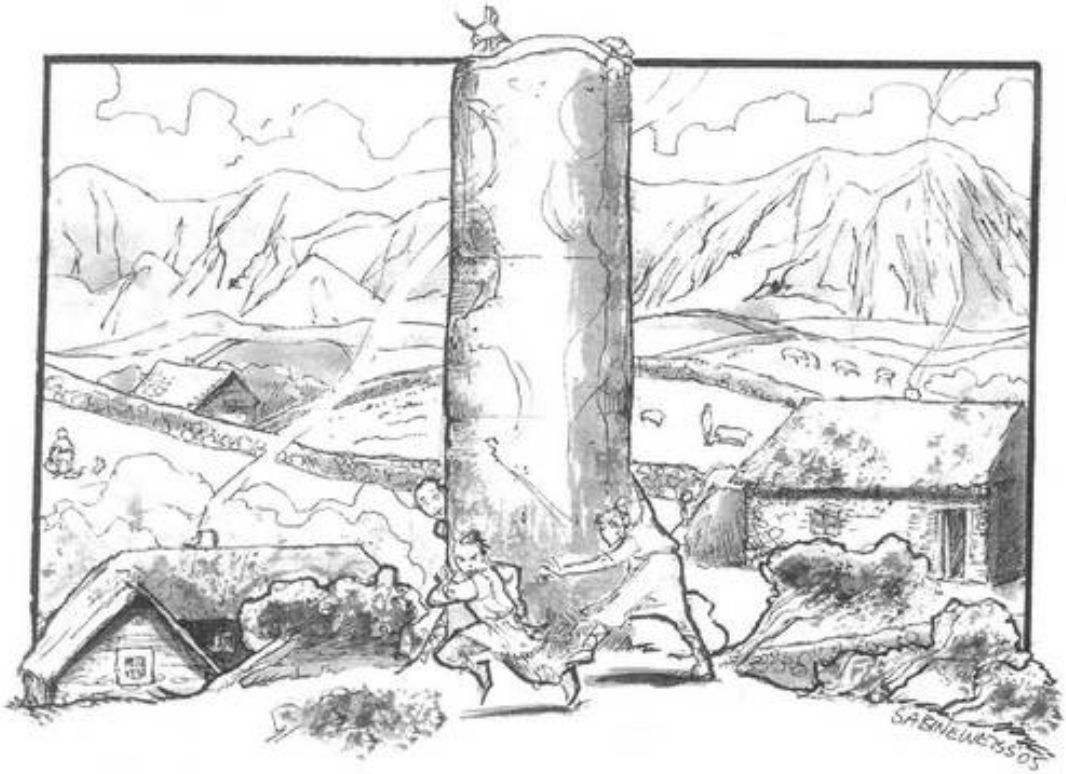
Xorlosch 33, 121
Xorlosch, Greifax von 16

Y

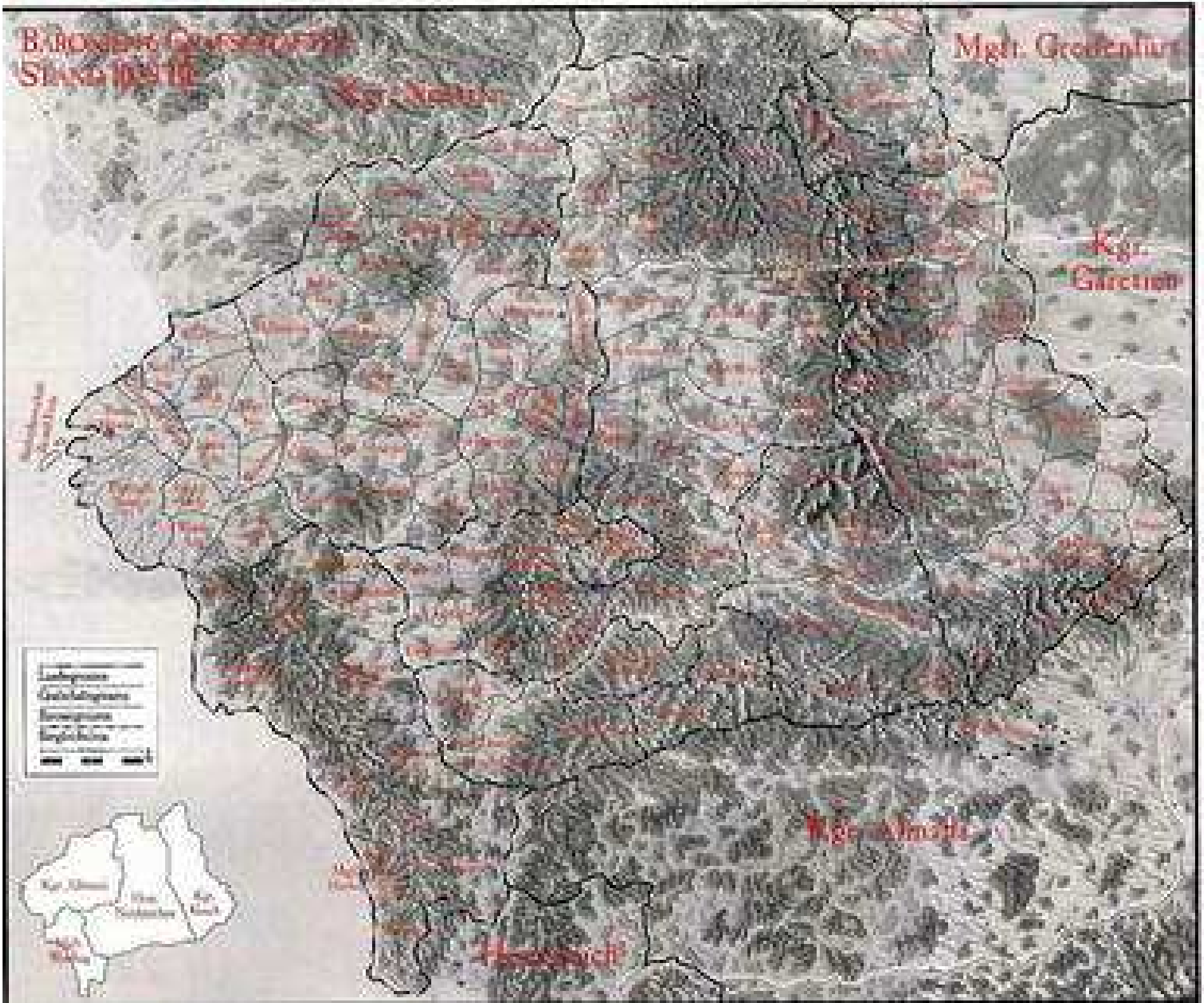
Yanna ni Rianod 176
Yantibair 68
Yarn vom Feenwald 64, 194
Yarum-Horas 13
Yassia 70, 176
Ybalio 175
Yennalin 66, 193
Ylshakaar 6f.
Yo'Nahoh 88f., 92, 196, 197
Yolande von Mersingen ä. H. 124
Yonahoh *siehe Yo'Nahoh*
Yppolita von Gareth 21, 167
Yulag-Horas 12

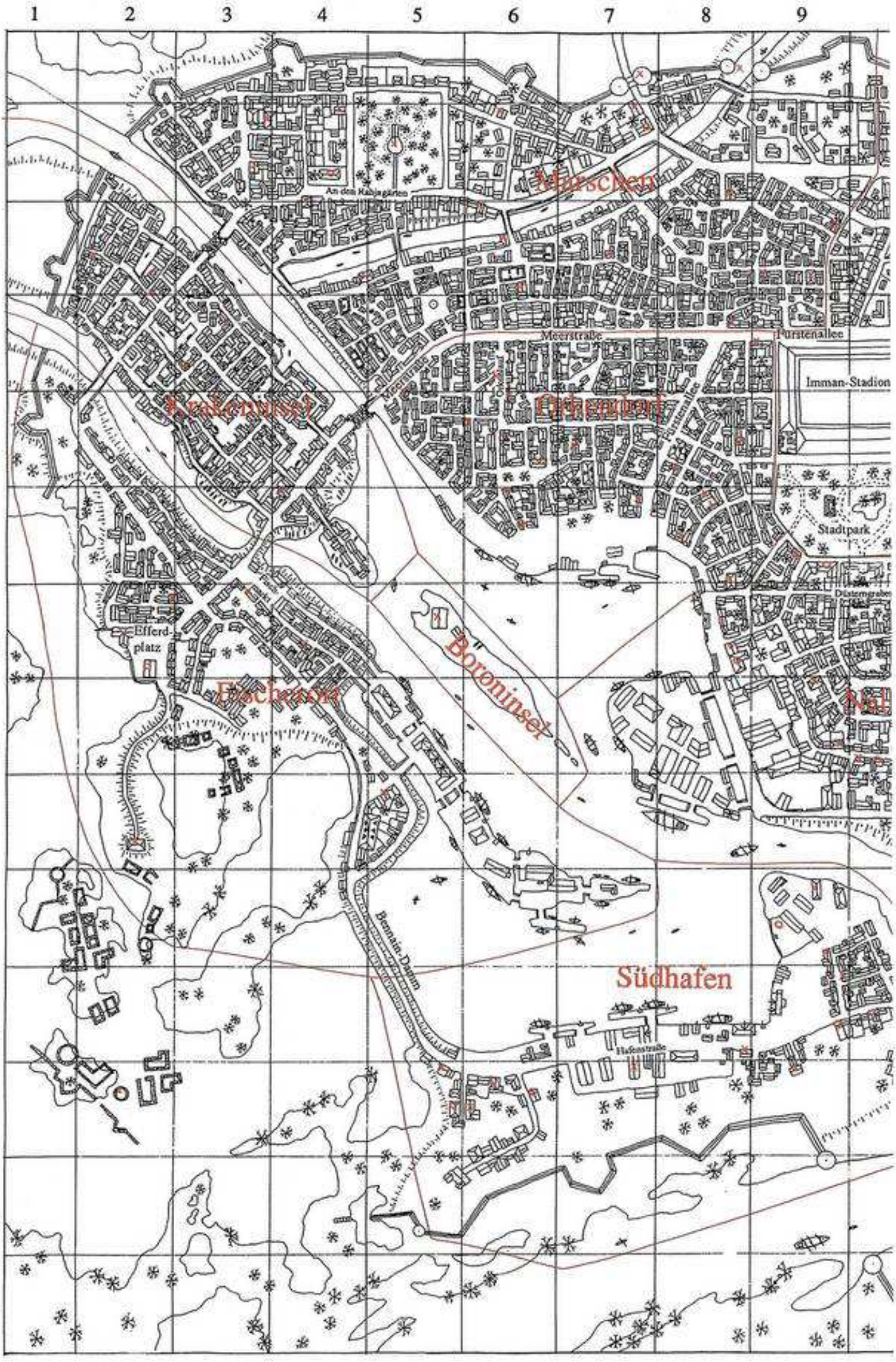
Z

Zackenfels, Wilsa von 54
Zela 148
Zinnen am Ratsforst 103, 115
Zoll auf dem Fluss 45
Zornbrecht 32
Zug der gefesselten Rahja 55
Zug der Oger, Erster 11
Zug der Tausend Oger 21
Zulipan von Punin 18, 134
Zwackelfegener Totentanz 111
Zweite Dämonenschlacht 15
Zweite Schlacht a. d. Silkwiesen 22
Zweiter Drachenkrieg 25
Zwenenturm 202
Zwerge 9
Zwergenpforte 43
Zwillenforst, Praluciata v. Luring-184
Zwölfergang 131, 206
Zyklopenhammer 98, 180



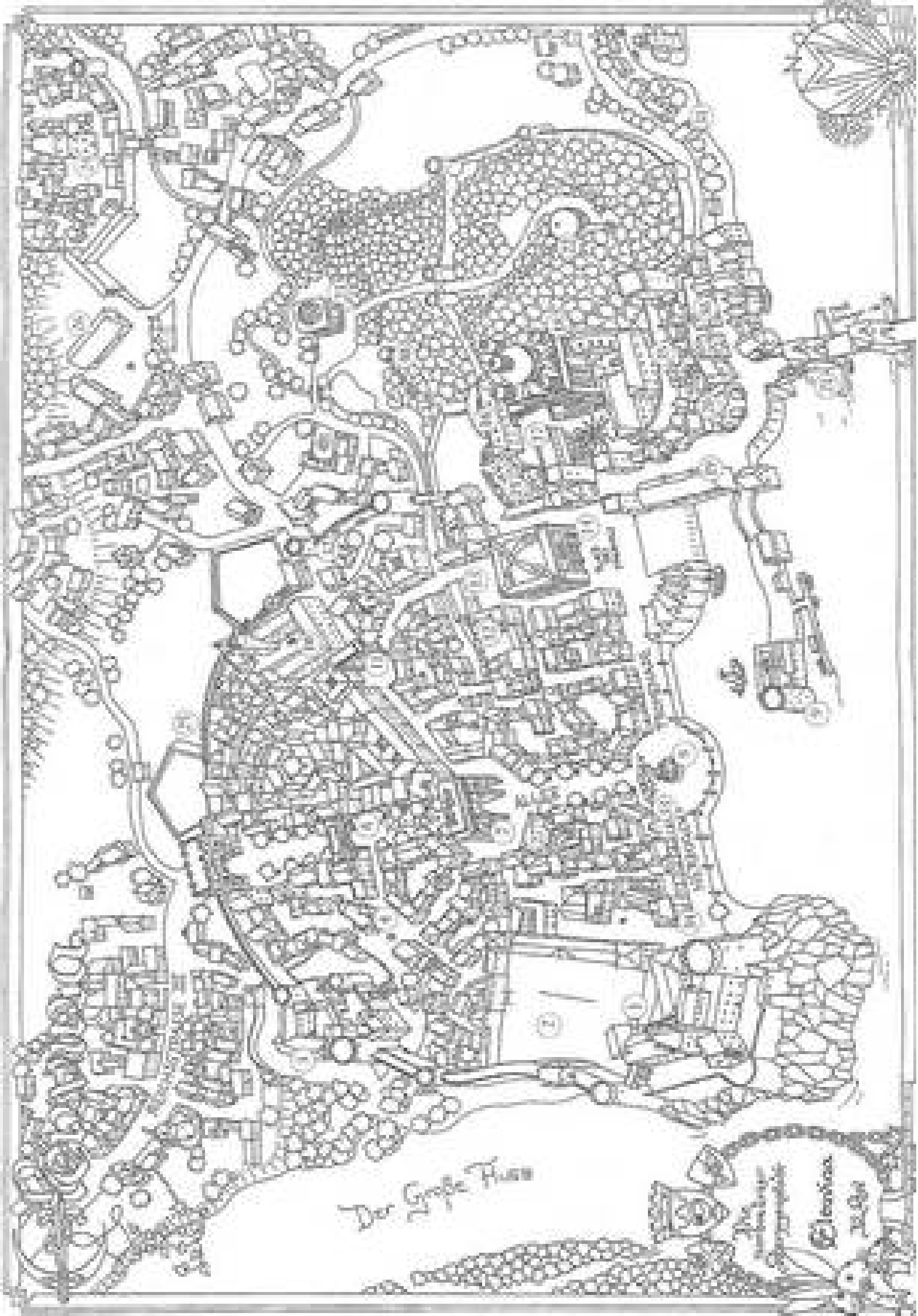
Das Delta des Großen Flusses (Ausschnitt)

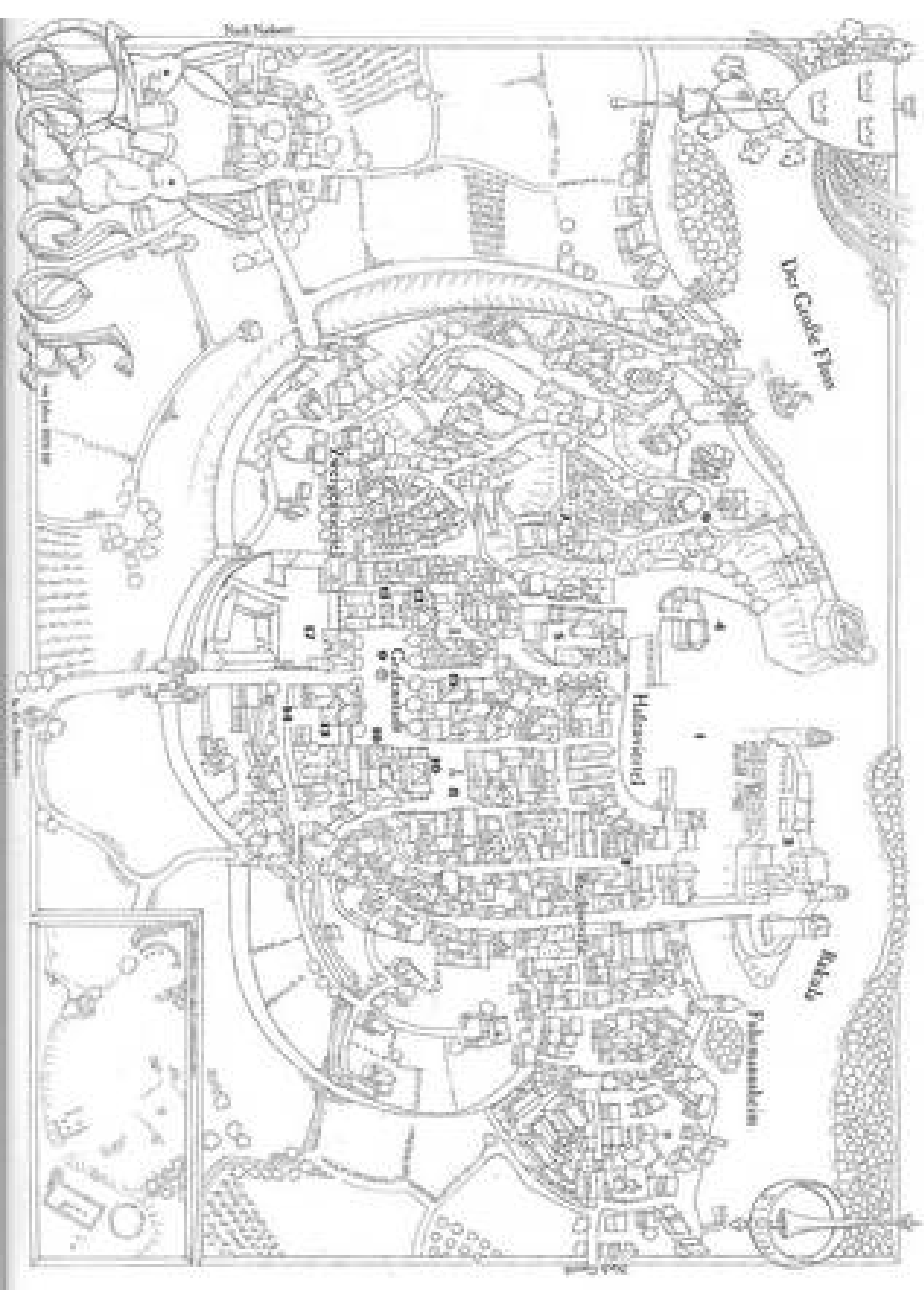

Mgtr. Greifenhain
Kgr. Gaschwitz
Kgr. Altmörbitz
Kgr. Almrich


1
2
3
4
5
6
7
8
9
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
Marschen
Meerstraße
Fürstenallee
Imman-Stadion
Krakennest
Ostermarsch
Stadtpark
Düsternbrook
Efferd-
platz
Eschenort
Boroninsel
Nol
Bennaite-Damm
Südhafen
Hafenstraße

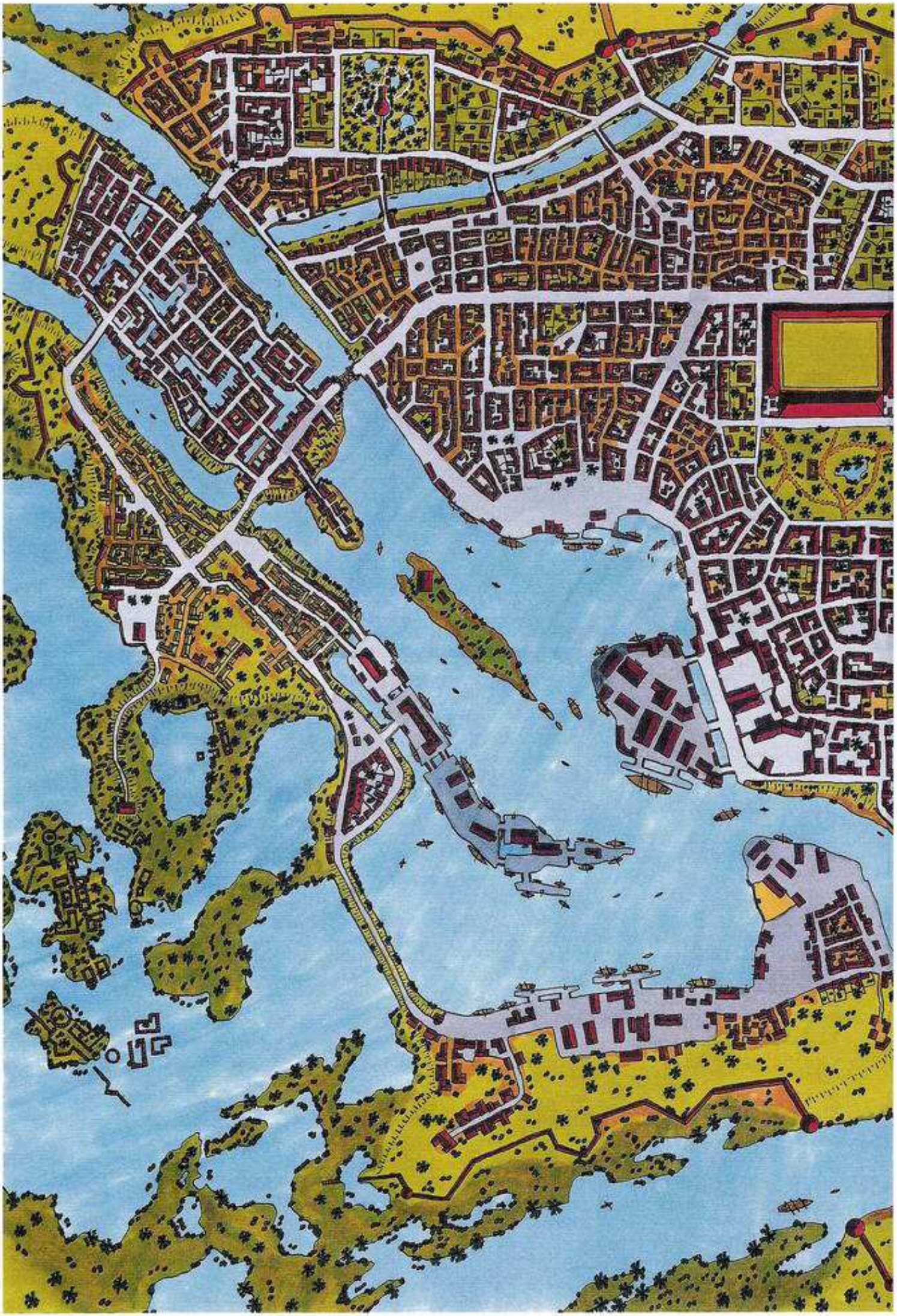
Hafenplatz
Oberhausen
Unterhausen
Bahnhof
Marktplatz

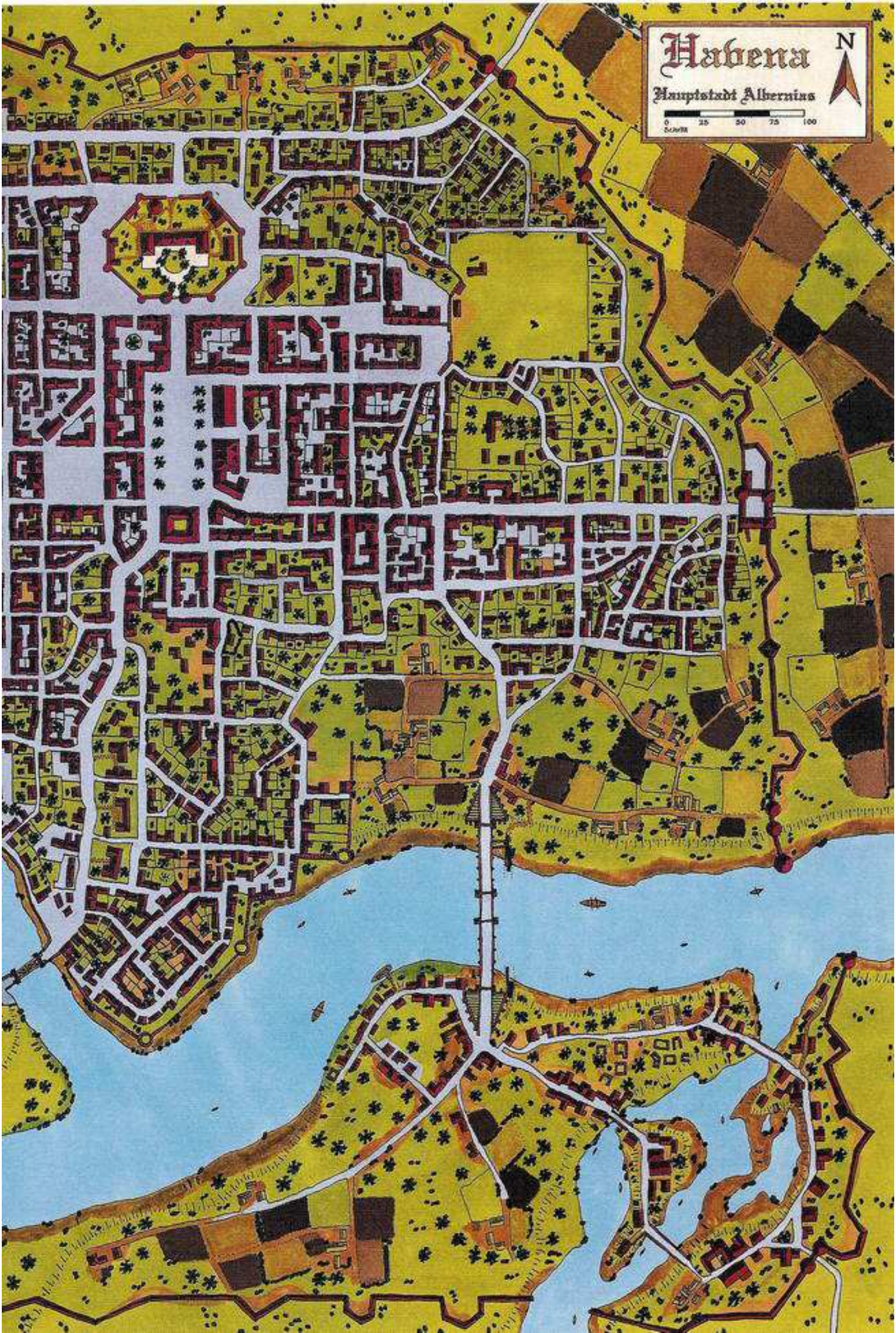
Hemmling
Neumarkt
Kramerg
Barschauer
Alt-Angbar
Angbarer See


Der Große Russe


North Audley
Upper Grosvenor Street
Hyde Park
Park Lane

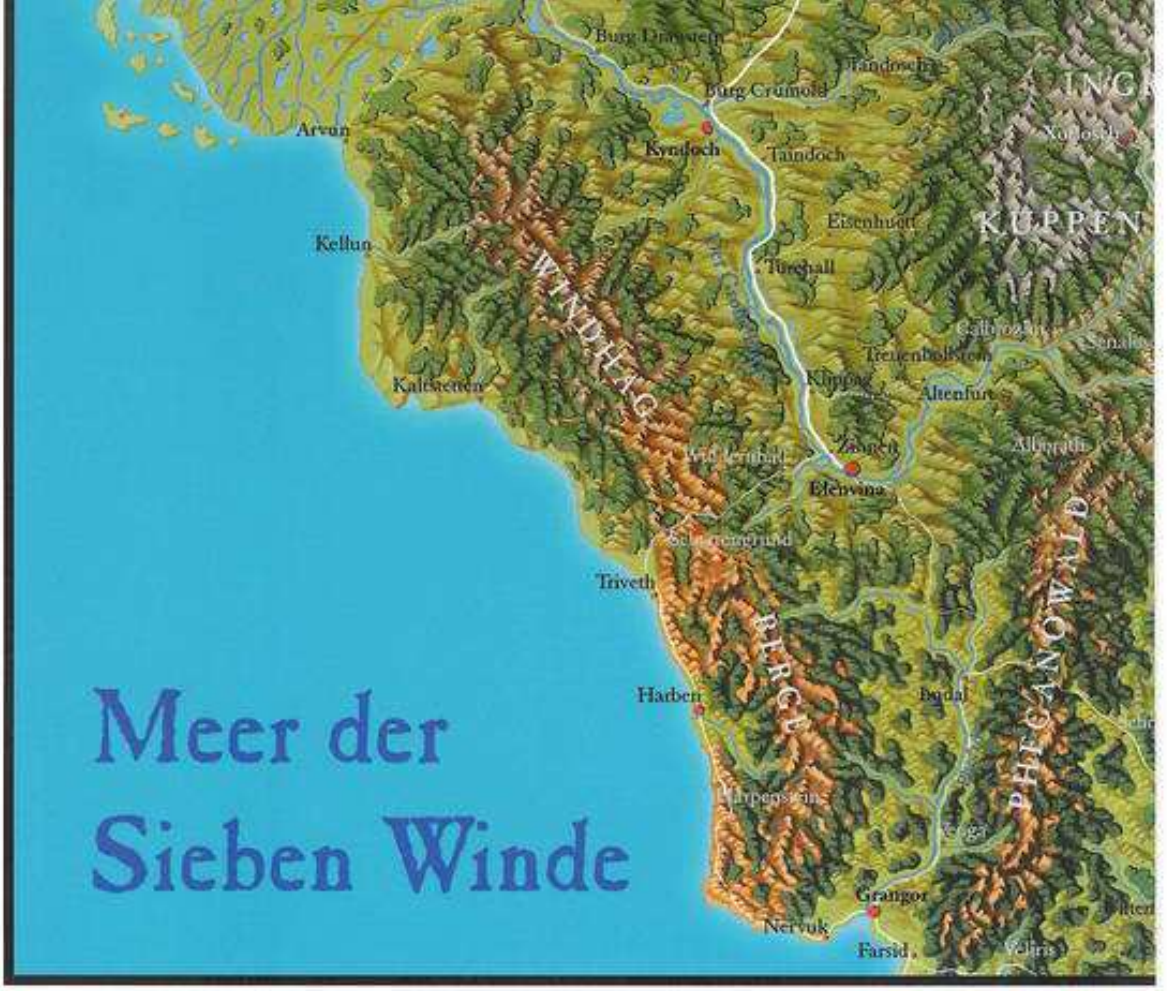
1) Kaserne der Stadtgarde, 2) Stadthaus, 3) Gräfliche Residenz, 4-7) Stadttore, 8) Kaserne des Garderegiments, 9) Der Blaue Turm, 10) Gardeoffizierschule, 11) Ruine/Neubau der Honinger Burg, 12) Kommandantur, 13) Thoria-Platz, 14) Perainе-Tempel, 15) Phex-Tempel, 16) Praios-Tempel, 17) Tsa-Tempel/Armenhaus, 18) Hesinde-Tempel, 19) Boron-Tempel und Boronanger, 20) Travia-Tempel, 21) Rondra-Tempel, 22) Rahja-Allee, 23) Markthalle, 24) Viehmarkt, 25) Seifenmarkt, 26) Papiermacherei Kaspelin, 27) Hotel *Honinger Land*, 28) Gasthöfe *Zum Roten Einhorn*, 29) Gasthaus *Rondlacher*, 30) Pension *Zur Gräfin*, 31) Schänke *Am Blauen Turm*, 32) Bordell Sieben Teufelsliebe Nächte



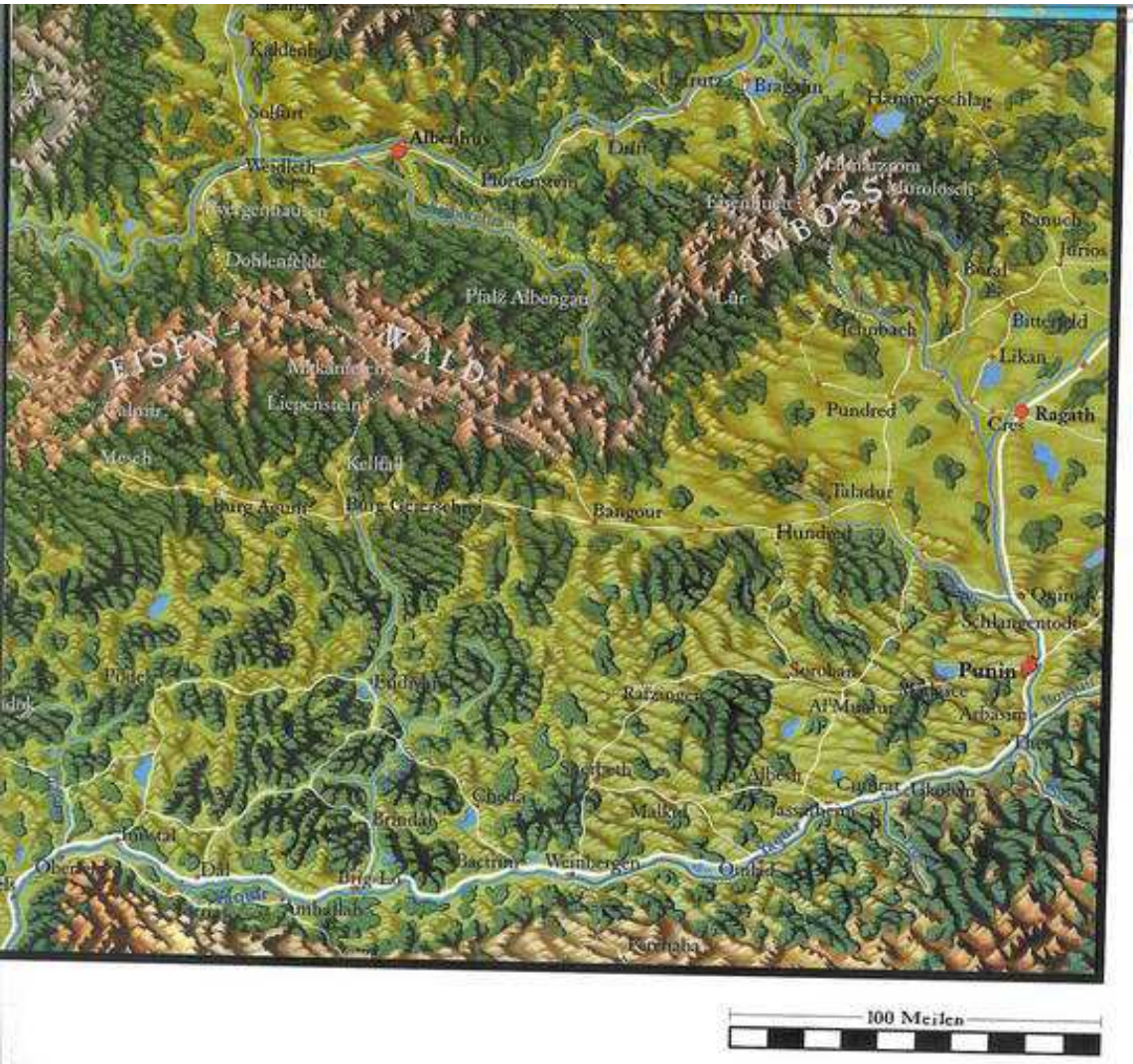

Havena
Hauptstadt Albernias
N
0
25
50
75
100

Thuran-
See
Trontsand
Nostria
Varalyth
Tonimel
Fiskbo
Elgen
Hommeldomm
Winhall
Arnapeo
FARINDEL-
WALD
Fabur-
See
Bockshag
Wellerstein
Bredenhag
Awialldhang
Honingen
SEENLAND
Lyngwyn
Maradom
Glydwick
Nordhag
Tvildoch
Schleien-
See
Yapthaar
Dela
Orbacil
Ostertal
Havena
Burg Ahagund
Altenfachs
Weidchau
Travdarno

Greifenfurt
Hexenhain
Donfanger
Breitenbruck
Orkenwall
Niemith
Auerstorch
Angenburg
Kerrnmoor
Kloppechs
Nierbusch
REICHSFORST
Koschim
KOSCH
Oberangfurt
Hornbek
Hoxhegt
Trallik
Uslenried
Bitani
Twergentrutz
Anpfürten
Steinbrücken
Hirschfurt
Angbar
Keiberg
Gratenfels
Lippwitz
Angbarer See
Schwarzzannen
Görmel
Herzogen-
furt
Fürstenhort
Ferdok
Untergras
Udenau
Nembutal
Rohalstein
Loring
Rieden
Rubreth
Rhenadur
Nadorst
Silmangen
Orgils Heim
Berg
Gafelbogen
Nummath
Talloo
Koschgau
Moorbrück



Das westliche Mittelreich


Kaldenhorst
Solfurt
Albenhus
Wendlerh
Pfortenstein
Dohlenfelde
Pfalz Albengau
EISEN-
WALD
Liegenstein
Kelfurt
Burg Arquit
Burg Greifenschrei
Bangour
Braggin
Hammerschlag
Dorn
AMBOSS
Ragath
Cres
Pundred
Tubadur
Hundred
Schlangentode
Punin
Arbasim
Albesh
Malgad
Weinbergen
Ambathab
Perhaha
100 Meilen