DIE WELT DES SCHWARZEN AUGES



Errata: Fehlende Städte des Mittelreichs

Havena (Albernia)

Die größte westliche Hafenstadt des Neuen Reiches und Hauptstadt Albernias liegt an der Mündung des Großen Flusses. Neben reichen Villenvierteln findet man in den Stadtmauern auch noch Bauernhöfe und eng bebaute Armenviertel. Im Westen der Stadt erstreckt sich die Unterstadt, jene Viertel Havenas, die 291 v.H.vom Großen Beben verwüstet wurden und noch heute als verflucht gelten. Havena ist eine wichtige Handelsstadt, hat die Zeit der Blüte jedoch längst hinter sich gelassen.

Einwohner: 25.700
Wappen: silberne Krone über silberner Wellenlinie auf blauem Grund
Herrschaft / Politik: Residenz von König Cuanu ui Bennain und Königin Invher ni Bennain
Garnisonen: 1. u. II. Kaiserlich Albernisches Garderegiment (je ein Banner), 2 Schwadron Königliches Leibregiment *Niamad Bennain* (Schwere Reiterei), 2 Banner Havener Flußgarderegiment (Langschwerter), 1 Schwadron Abilachter Leichtes Reiterregiment, 100 Stadtbüttel
Tempel: alle Zwölfgötter außer Firun
Besonderheiten: Magieverbot für jedwede der Allgemeinheit oder Einzelpersonen schädliche Zauberei
Herausragende Handwerker und Händler: Kontore Gerad Ongswin & Sohn und Alvida Rastburger
Stadtgeschichte: im Jahre 1869 v.H. von Teilnehmern einer Expedition unter Admiral Sanin gegründet, 200 Jahre später durch Orks fast verwüstet; ab 1611 Fürstensitz. Nach Rohals Verhüllung Spielball verschiedener Magierfraktionen, die Niamad Bennain, ein Nachfahre von Flußräubern, schließlich niederwarf und das in seiner Durchführung längste Magieverbot verhängte, das erst 12 Hal gelockert wurde. Als einschneidenstes Ereignis ist das Große Seebeben am 16. Ing. 291 v.H. zu nennen, in dem Efferd in seinem Zorn eine riesige Flutwelle auf die Stadt sandte, in der von den 60.000 Einwohnern nur etwa 5.000 überlebten.
Stimmung in der Stadt: Efferdtreu und kaufmännisch, traditionell albernisch; doch sind die besten Zeiten an den havenischen Docks lange vorüber; trotzdem wichtigster westlicher Handelshafen. Dem Boronkult und Magiern steht man ängstlich bzw. mißtrauisch gegenüber.
Quellen: Das Fürstentum Albernia, Romane Boroninsel, Kinder der Nacht, Nebelgeister

Honingen (Albernia)

Zweimal war die Stadt Hauptstadt Albernias, beide Male jedoch wurde die Würde an Havena abgetreten. Und so sehen sich die Bewohner Honingens, der zweitgrößten Stadt der Provinz, auch gerne als `Großstädter'. Groll gegen die Havener hegen sie jedoch kaum, die vorherrschende Verehrung der Peraine und ihres Artefaktes lehrt die Bürger Bescheidenheit. Die zentrale Lage Honingens macht es jedoch viel mehr zu einem Herzen Albernias, als die Metropole im Hinterland es jemals vermöchte.

Einwohner: 2.697
Wappen: Geviertelt, im ersten und vierten Feld der Tiegel der Heiligen Teria und Honigwaben in Gold auf Rot, im zweiten und dritten Feld silbern auf blau die Fürstenkrone bzw. das dreitürmige Tor
Herrschaft / Politik: Residenz der Gräfin Franka Salva Galahan, regiert durch Vogt Cuil ui Harmlyn
Garnisonen: ein Banner II. Kaiserlich Albernisches Garderegiment, ein Banner Königliches Leibregiment *Niamad Bennain,* ein Schwadron Abilachter Leichtes Reiterregiment, 30 Stadtgardisten
Tempel: **Peraine,** Hesinde, Praios, Tsa, Boron, Phex, Travia
Besonderheiten: Honigtiegel der Heiligen Teria, alle vier Jahre Honinger Bardentreffen
Herausragende Handwerker und Händler: Papiermacherei Karjelin, Familie Braelghan (Honinger Knackwürste), Imkerei Vialligh
Stadtgeschichte: Um 1820 v.H. als Aussätzigensiedlung entstanden, wuchs Honingen nach der wundersamen Heilung der Krankheit durch die Göttin Peraine schnell und erlangte den Status der Provinzhauptstadt, bis 1611 v.H. der Fürstensitz nach Havena wechselte. 291 v.H. nach der Vernichtung Havenas erneut für zwanzig Jahre Fürstensitz, vorher und nachher zweitwichtigste Stadt Albernias.
Stimmung in der Stadt: freundlich und der Gastfreundschaft zugeneigt, solange sich die Fremden an die Gesetze Travias und Peraines halten. Immer noch stolz am Status der ehemaligen Fürstenstadt und Sitz der wichtigsten Gräfin Albernias festhaltend.
Quellen: Das Fürstentum Albernia

Punin (Almada)

Die Hauptstadt Almadas ist nach Gareth und Havena die größte Stadt im Reich und kulturell von der garethischen, horasischen und tulamidischen Kultur geprägt. Weitreichende Handelsbeziehungen, die Akademie der Hohen Magie und zwei Haupttempel (Boron und Tsa) machen die Reichsstadt am Yaquir zum Schmelztiegel der unterschiedlichsten Völker und Berufsgruppen, die allesamt wichtigen Einfluß auf die Geschicke der Stadt ausüben. Die Bewohner sind durch diese Vermischung etwas weniger heißblütig als der ländliche Almadani, jedoch immer noch stolzer Verfechter ihrer Ideale und Traditionen.

Einwohner: 20.300 (10% Tulamiden & Novadis, je 1% Elfen und Zwerge)
Wappen: zwei gekreuzte goldene Schlüssel auf grünem Grund
Herrschaft / Politik: Stadtmeisterin Rinaya di Madjani
Garnisonen: 1.-111. K.u.K. Almadanisches Garderegiment (je ein Banner), 3 Banner Großfürst]. Leibregiment Eslam (Leichte Reiterei), 3 Schwadron Puniner Gardereiterregiment (Rabenschnäbler), 1 Schwadron Kaiserlich Valquirer berittene Bogenschützen, je ein Banner bzw. Schwadron Ragather Kürassiere und Schweres Gardereiterregiment Yaquir, 1 Banner Tulamidische Reiter, 100 Stadtgardisten
Tempel: alle Zwölfgötter außer Firun; Haupttempel des Boron (Puniner Ritus), sehr bedeutungsvoller Tempel der Tsa, dazu verschiedene Götterkinder und Halbgötter, ein Bethaus des Rastullah
Besonderheiten: Eslamidische Residenz, Madathermen, Gladiatorenschule, Yaquirbühne, Arena für Pferde- und Wagensport, von Fran-Horas gegründete *Academia der Hohen Magie* (grau)
Herausragende Handwerker und Händler: alteingesessene Handelsfamilien Sfandini (Druckerei) und Galandi; bedeutsam, aber

minder traditionreich die Assirefs (Plättner) und Ganielle Dallenstein (Kunsthandel)

Stadtgeschichte: Im Jahre 1874 v.H. gegründet, galt Punin mitsamt dem almadanischen Kernland lange als umkämpftes Gebiet, in das wieder und wieder novadische Reiter des Diamantenen Sultanats einfielen.1612 v.H. gründete Fran-Horas die Magierakademie. In den folgenden Jahrhunderten sind die Almadaner selbst ihre größten Feinde, denn der Adel bekämpft sich untereinander heftig. 991 v.H. wird Punin Fürstensitz, 201 v.H. freie Reichsstadt. 18 Hal findet vor den Mauern die Schlacht der Zwölfe statt, die zur Abkehr Punins von Answin von Rabenmund führt

Stimmung in der Stadt: kulturell eine bunte Mischung aus Tulamiden, Novadis, Mittelreichern, Altreichern, Zwergen und Elfen, sehr magieoffen und geschäftstüchtig. Spannungen zwischen 'Pfeffersäcken' und altem Adel, Arm und Reich, Zwölfgötter- und Rastullahgläubigen.

Ragath (Almada)

Der Grafensitz Ragath erlangte im Jahre 25 Hal den Status einer Kaiserlichen Reichsstadt. Um sich von den Verpflichtungen gegenüber dem Grafenhaus freikaufen zu können, hatte man sich bei Radia von Franfeld verschuldet, der Vögtin des Umlandes. Nun bestehen zwischen dem Reichsvogt und der Vögtin von Ragathsqucll eine stete Konkurrenz um Machtbefugnisse, die der Ordnung in der eigentlich so wehrhaften Stadt abträglich ist. Vom tulamidisch beeinflußten almadanischen Baustil ist in Ragath kaum mehr etwas zu finden, Feste und Stadt sind hauptsächlich im alten Güldenländischen und neueren Garether Stil gebaut. In den reicheren Vierteln herrschen Steingebäude mit dem Hauch von Pracht *und* Wehrhaftigkeit vor.

Einwohner: 1.830

Wappen: goldener Greif auf rotem Grund (zur Zeit halbiert)

Herrschaft/Politik: Reichsvogt Sforigan von Ragath, der die Einflußnahme der Vögtin der Stadtmark abzuwehren versucht.

Garnisonen: 2 Banner Kaiserlich Ragather Schlachtreiter (im Wiederaufbau), 1 Banner Schweres Garderegiment Yaquir (Pikeniere), 20 Söldlinge der 'Almadaner Hakenspieße', 30 Burgwachen des Grafen

Tempel: Praios, Rahja, Peraine, Ingerimm (alter Kult), Phex

Besonderheiten: Werden die Schulden samt Zinsen nicht bis 37 Hal an Radia von Franfeld zurückgezahlt, verbleibt Ragath als Pfand bei ihrer Familie; außerdem: prächtiger Praiostempel

Herausragende Handwerker und Händler: Caya Culfaran (Schmiedin), Zinngießerei von Garosch, Sohn des Giltrax, Kelterei Jarcosan

Stadtgeschichte: 1866 v.H. wurde die Feste Ragath gegründet und 300 Jahre später von Goblins überrannt. 991 zum Grafschaftssitz erklärt; seit 25 Hal Reichsstadt.

Stimmung in der Stadt: Ragath ist eine der wehrhaftesten Städte der Provinz und bewacht seit ehedem die Pforte nach Almada, stolz und aufrecht geben sich daher auch die Bürger.

Taladur (Almada)

Die Reichsstadt Taladur ist in vielerlei Hinsicht Grenzstadt: am Rande der Grafschaft Waldwacht gelegen, letzter Posten der Zwergenbewohner von Amboß und Eisenwald und letzte Station auf dem Eisenstieg in den Kosch und die Nordmarken. Reichtum, Macht, Hader- und Großmannssucht, Intrigen und Familienbande sind die ausschlaggebenden Motivationen der alten Geschlechter der Stadt, deren Streittürme in Höhe und Pracht miteinander wetteifern.

Einwohner: 1.350 (ca. 15 % Zwerge)

Wappen: goldener Turm mit Zinnen und Mauerpforte auf blau

Herrschaft /Politik: Residenz von Graf Rabosch, Sohn des Reshmin von Waldwacht, regiert von Reichsvogt Salatori Ernathesa

Garnisonen: 30 gräfliche Axtschwinger, 1 Haufen Pikeniere (Landsknechtshaufen Taladur), div. Söldlinge der Familien

Tempel: Ingerimm, Travia

Besonderheiten: sechzehn Streittürme der unterschiedlichen Familien

Herausragende Handwerker und Händler: Plättnerei Zayxobar, Drahtzieherei Tandori, Silberschmiede Ubolosch, Falknerei Hayando, Bronzegießerei Amazetti

Stadtgeschichte: Als alter Handelsposten der Zwerge mit den Elfen entstanden, gewann Taladur mit der Besiedlung Almadas auch immer mehr Bedeutung für die Menschen, die die zwergischen Tugenden übernahmen, ihre Streitsucht jedoch mit einbrachten.

Stimmung in der Stadt: Fleiß und Humorlosigkeit prägen den Taladurer. Nirgends sonst in Almada herrscht ein derartiges Konkurrenzdenken unter den alten bürgerlichen Geschlechtern vor. Und während der Reichsvogt das Recht auf seiner Seite hat, stellt die Familie Tandori die wahre örtliche Macht dar.

Quellen: Aventurischer Bote Nr. 70

Winhall (Albernia)

Am Südufer des Tommel gelegen, bildet das Städtchen die Grenze ins Königreich Nostria. Lange vom meist abwesenden Markgrafen Raidri Conchobair beherrscht, erwacht Winhall nun unter seiner ehrgeizigen Tochter Rhianna ein wenig aus seinem seligen Schlaf Der Bau des Rondratempels wurde vollendet und unter dem Namen `Tempel des Schwertkönigs' im Andenken an Raidri Conchobair geweiht.

Einwohner: 1.389

Wappen: schwarzer Rabe mit ausgebreiteten Schwingen über schwarzer Stadtmauer auf silbernem Grund

Herrschaft / Politik: Residenz der Gräfin Rhianna Conchobair

Garnisonen: 1 Banner Kaiserlich Albernische Axtschwinger (im Wiederaufbau begriffen), 30 Winhaller Tommelgardisten

Tempel: Rondra, Boron, Praios, Peraine, Firun

Besonderheiten: wichtiger Borontempel, Tempel des Schwertkönigs (Rondra), Kriegerakademie *Rondras Schwertkunst*

Herausragende Händler: Herxen (Felle und Pelze)

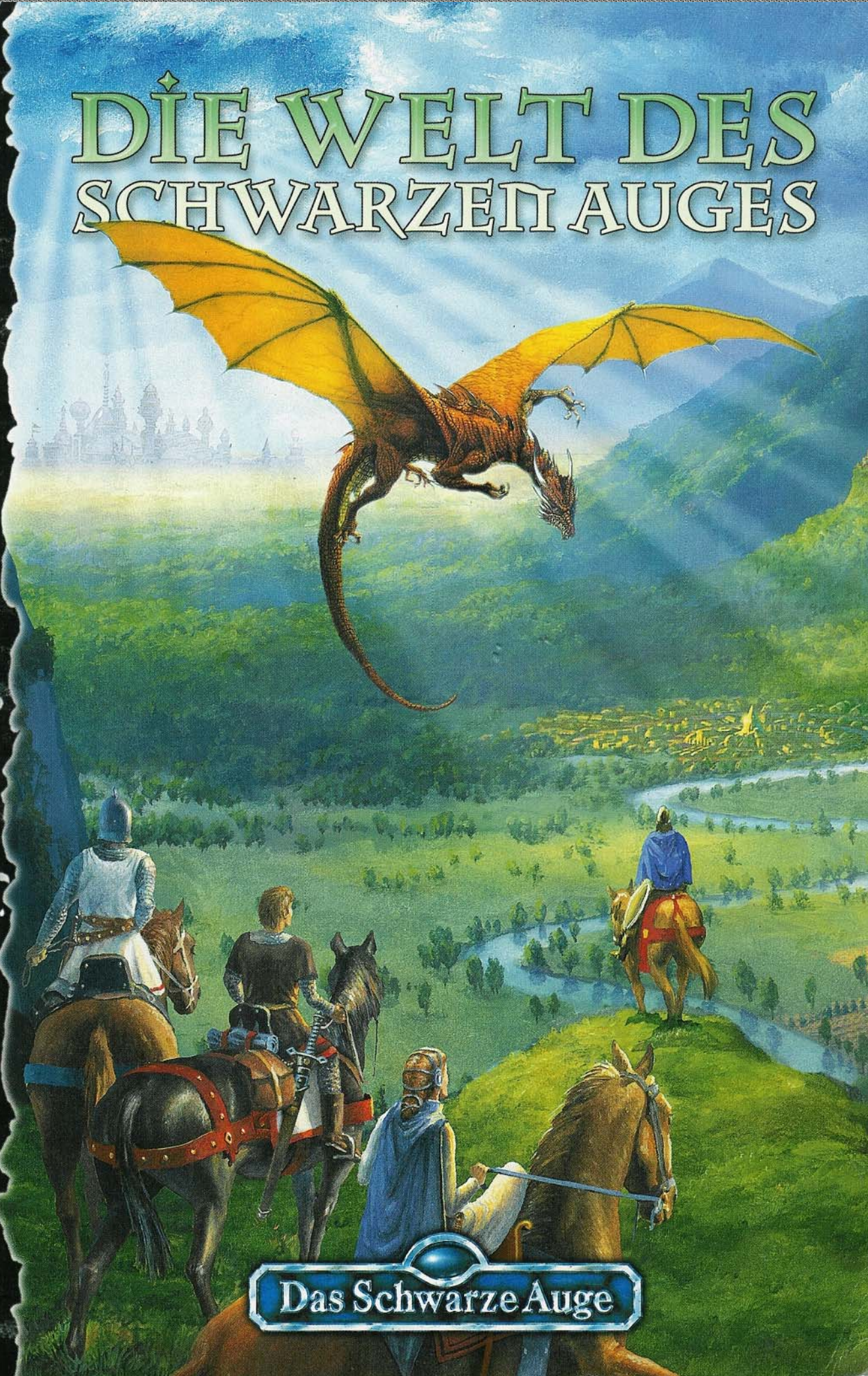
Stadtgeschichte: Um 1690 v.H. auf den Ruinen des von Orks zerstörten Tommelsfurt erbaut, bildet Winhall die Hauptstadt des gleichnamigen Lehens, das 248 v.H. unter den Grafen Conchobair aus Albernia herausgelöst wurde. 189 v.H. verspielte der Graf Hjalbin sein Eigentum wieder an die Bennains, bis es von Fürst Cuanu ui Bennain 10 Hal erneut an Raidri Conchobair verliehen wurde. Seit 21 Hal von Reichsbehüter Brin zur Markgrafschaft Raidris erhoben, fiel die Provinz nach seinem Tod als Grafschaft nach Albernia. Cuanu belehnte Rhianna Conchobair, eine uneheliche Tochter Raidris.

Stimmung in der Stadt: ländlich-freundlich

Quelle: Das Fürstentum Albernia

AVENTURIEN

DIE WELT DES SCHWARZEN AUGES



GESCHICHTE UND GEOGRAPHIE DES KONTINENTS AVENTURIEN

Das Schwarze Auge

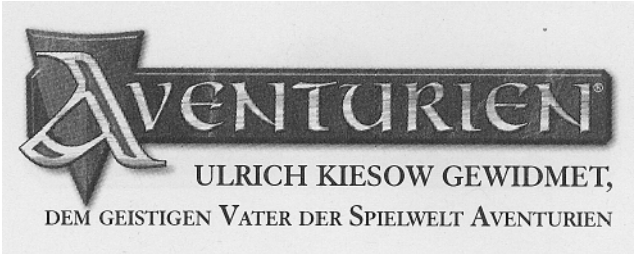
Das Schwarze Auge

DIE WELT DES SCHWARZEN AUGES

Eine DSA-Spielhilfe von

FANPRO

FANTASY PRODUCTIONS





besonderen dank an:
viba: dafür, daß er seine Original zur Verfügung gestellt hat
TheBen: für betatesting und moral support

Boxredaktion: Britta Herz
Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Boxcover: Thomas Thiemeyer
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Caryad, Jens Haupt, Ina Kramer, Norbert Lösche, Don-Oliver Matthies, Christian Turk und Ugurcan Yüce
Farbkarten: Ralf Hlawatsch, Michael Meyhöfer, Thomas Römer
Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Belichtung/Lithographie: DTP Studio Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Neusäß

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright 0 1997, 1999 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Printed **in Germany 1999**
ISBN 3-89064-275-6



Die Welt des Schwarzen Auges

von

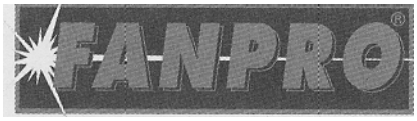
Ralf Hlawatsch, Jörg Raddatz, Thomas Römer und Gun-Britt Tödter

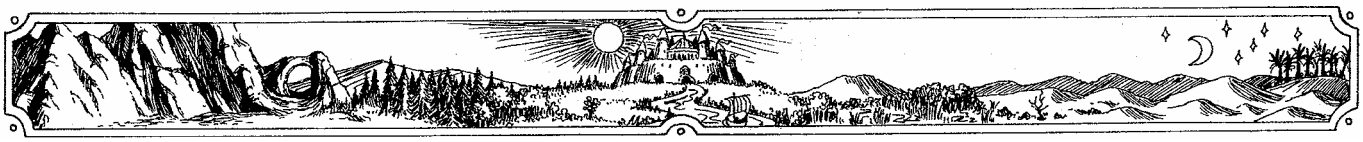
mit Beiträgen von

Lena Falkenhagen, Heike Kamaris, Stefan Küppers,
Karl-Heinz Witzko und Armin Abele

Mit herzlichem Dank an die Spielerbaroninnen und -barone von Lieblichem Feld und Mittelreich, insbesondere deren Kanzler, an die Mitglieder der Spielerorden, die eifrigen Verfasser von Fanzines und alle anderen, die sich in besonderer Weise um die Mitgestaltung Aventuriens verdient gemacht haben.

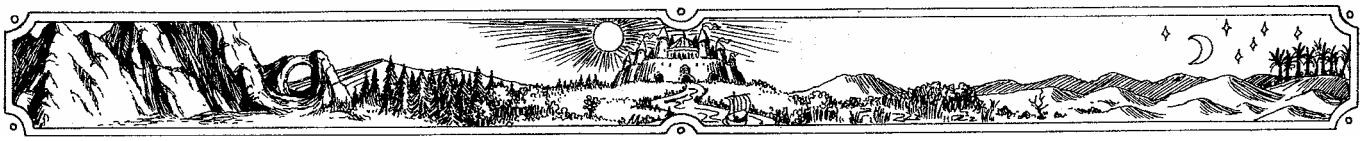
Eine DSA-Spielhilfe





Inhalt

Liebe Spielerin, lieber Spieler 5
Vom Anbeginn der Zeit — die Geschichte Aventuriens 6
Die Urgeschichte 6
Die menschlichen Ureinwohner Aventuriens 12
Die Siedler aus dem Güldenland 16
Das Neue Reich 18
Die jüngste Geschichte 20
Der Kontinent Aventurien 22
Vom ewigen Eis bis zum dampfenden Dschungel 22
Die Völker Aventuriens 23
Die Staaten 24
Religionen in Aventurien 24
Erstarrte Welt im Eis — der äußerste Norden Aventuriens 25
Endlose Weite und Himmelswölfe — das Land der Nivesen 27
Im Reich des schwarzen Bären — das Bornland 30
Drachenschiffe und Premer Feuer Thorwal und das Gjalsker Land 35
Mißliebige Nachbarn der Menschen — das Orkland und die Orks 38
Von Glatthäuten und Schwarzpelzen — der ehemalige Svelltsche Städtebund 41
Im tiefen Wald, auf lieblicher Au — das Land der Elfen 44
Sonderlinge und Salzarelen — Gernegroß Nostria 47
Holzfäller und Höflinge — das Königreich Andergast 49
Unter dem Greifenbanner — das Mittelreich 51
Ingerimms Statthalter — die Zwerge Aventuriens 59
Im Namen des Heiligen Horas — das Liebliche Feld und die angrenzenden Provinzen 62
Inseln des Feuers vor der ewigen See — das Königreich Beider Hylailos 68
Rose und Mond — das Land der Aranier 70
Das Shikanydad von Sinoda — das freie Maraskan 73
Die stolzen Söhne der Wüste — der Staat des Kalifen 75
Die Erben des Diamantenen Sultanats — Mhanadistan, Balash und Thalusien 78
Versunkener Glanz einer uralten Zeit — Selem und die Echsensümpfe 82
Das Land des göttlichen Jaguar — der Dschungel der Waldmenschen 84
Boronsrabe und Sklavengold — die Schwarze Allianz von Al'Anfa 85
Harpyienbanner und gekreuzte Säbel — die Kolonialstädte des Südens 88
Königinnenreich im Dschungel — Trahelien oder das Káhet Ni Kemi 91
Freistatt für Freibeuter — Altoum und die Waldinseln 92
Die Schwarzen Lande 94
Vom Perlenmeer und vom Riesland 102
Vom Riesland 102
Jenseits des Südmeeres 105
Vom Meer der Sieben Winde 107
Vom Güldenland 109
Anhang 1: Gekrönte Häupter 117
Anhang 2: Index 119



Liebe Spielerin, liebe Leserin, lieber Spieler und Leser!

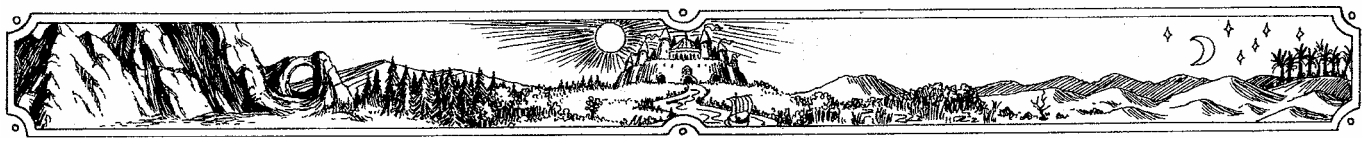
Etwa 3.000 Meilen mißt der aventurische Kontinent von seiner Nord- bis zu seiner Südspitze, nicht einmal 2.000 an seiner breitesten Stelle – und doch ist es nur den wenigsten seiner Bewohner vergönnt, jemals mehr als ihr Heimatdorf, die umliegenden Weiler und bestenfalls, als Gipfel der Wunderlichkeiten, ein, zwei richtige Städte zu besuchen. Unüberwindliche Gebirge und Wüsten zerklüften das Land und sorgen ebenso wie die tückischen Sümpfe, Moore, die tosenden Flüsse und die einsamen Weiten der Steppe dafür, daß man von längeren Reisen gemeinhin absieht und sich lieber mit dem zufriedengibt, was man zu Hause vorfindet – eine Einstellung, die vielleicht nicht nur verständlich, sondern sogar eher weise ist. Denn bedenkt man zudem die Gefahren durch tierisches wie menschliches Raubgesindel oder die sonderbarsten Kreaturen, durch unberechenbare Naturgewalten, die Launen der Götter oder gar die Mächte der jenseitigen Sphären, so spricht einiges dagegen, das Wandersäckel zu schnüren – und nur die Mutigsten, Neugierigsten treibt es dennoch in die Welt hinaus.

All jenen, die sich für die Abenteuer dieser Glücksritter interessieren, soll der vorliegende Band als Orientierung dienen. Er möchte einen möglichst umfassenden Überblick über den Charakter der einzelnen aventurischen Regionen liefern, über das Landschaftsbild und die natürlichen Gegebenheiten ebenso wie über das Leben ihrer Bewohner, seien sie nun Menschen, Elfen oder Zwerge. Von den eisig glitzernden Weiten der Eislande über den ewigen Zauber der Elfenwälder, das wilde Orkland und die beiden großen Menschenreiche, von dem rauhbeinigen Charme Thorwals, der sengenden Einsamkeit der Khômwüste und dem perlenden Leben am altehrwürdigen Mhanadi bis hin zu den dampfenden Dschungeln des Südens, dem mächtigen, verderbten Al`Anfa und den unfaßbaren Schrecknissen der Dämonenreiche – all das, was den Reiz und die Tücke der unterschiedlichen Landstriche Aventuriens ausmacht, soll darin zur Sprache kommen, und darüber hinaus die Sagen und Legenden, die von Welten jenseits seiner Grenzen berichten.

Ihnen, lieber Leser, eine möglichst bunte und informative Rundschau über den aventurischen Kontinent zu gewähren, war dabei unser Ziel, und Sie dazu einzuladen, voll Abenteuerlust in die Welt des Schwarzen Auges einzutauchen. Dennoch kommen wir nicht umhin, Ihnen einige mahnende Worte mit auf den Weg zu geben: Wie auch schon in der Enzyklopaedia Aventurica gesagt, mag das hier Zusammengetragene zwar dem irdischen Spieler oder Meister als Überblick dienen, in Aventurien jedoch wird man selbst unter den namhaftesten Gelehrten niemand finden, dem die Gesamtheit dieses Wissens zur Verfügung steht. Wie auch im Falle der Enzyklopaedia wird darum dem Spielleiter angeraten, die Informationen über Land und Leute nur sehr sparsam auszustreuen. Zum Lebensgefühl Aventuriens gehört es nun einmal dazu, daß sich Neuigkeiten – anders als in unserer modernen Welt – nicht zwangsläufig in ein paar Minuten verbreiten, sondern bisweilen mit einer Langmut, hinter der man geneigt ist, göttliches Walten zu vermuten ...

Dem Spieler sei auch an dieser Stelle noch einmal ans Herz gelegt, zwischen seinem Wissen und dem seines Charakters schärfstens zu trennen: Fast jeder Aventurier wird über seine Heimatregion weit mehr wissen, als es dieser Zusammenfassung entspricht; und über andere, ferne Länder wird ihm nur ein winziger Bruchteil des Geschriebenen vom Hörensagen vertraut sein. Doch nun genug der einschränkenden Sätze, begeben Sie sich endlich an das, wofür wir das vorliegende Heft ausgearbeitet haben – an eine erbauliche Lektüre. Und vor allem, fühlen Sie sich dazu eingeladen, die Welt des Schwarzen Auges an Ihrem Spieltisch zum Leben zu erwecken – wir freuen uns darauf?

Im September 1999
Für die Redaktion,
Britta Herz



Vom Anbeginn der Zeit — die Geschichte

Die Urgeschichte

Lieber Leser, auch in Aventurien stellt man sich die Fragen nach dem Werden, dem Sinn und dem Weg der Welt. Von alters her diskutieren Weise und Gelehrte über diese Themen, ergehen sich in Spekulationen, stellen Theorien auf, suchen nach Beweisen für den Wahrheitsgehalt von Sagen oder trachten danach, Legenden zu widerlegen. Bisweilen haben Propheten und Seher Eingebungen oder Visionen, und selten – sehr selten – gibt ein Wesen, das von Anfang an dabei war, ein paar Kreuzer aus seinem reichen Erfahrungsschatz an die Menschen weiter: der Drache Fuldigor, der im Ehernen Schwert haust.
Auf solche Quellen stützen wir auch die untenstehende Chronik der aventurischen Urgeschichte. Bisweilen waren übrigens die Angaben, die wir auftreiben konnten, widersprüchlich – zumindest erscheint es uns so, es mag aber auch sein, daß wir Widersprüche sehen, wo in Wahrheit keine sind, weil wir die Größe göttlichen Wirkens nicht begreifen können. Abschließend sei noch bemerkt, daß die untenstehenden Informationen nur Gelehrte höchsten Ranges kennen. Das Wissen um die Urzeiten und die Geschichte ist dem Aventurier also keineswegs angeboren und wird für Klein-Alrik auch dann immer ein Geheimnis bleiben, wenn er die Schweinehirtenfachschule mit 1+ abgeschlossen hat. Beachten Sie dies bitte sowohl als Meister als auch als Spieler ...

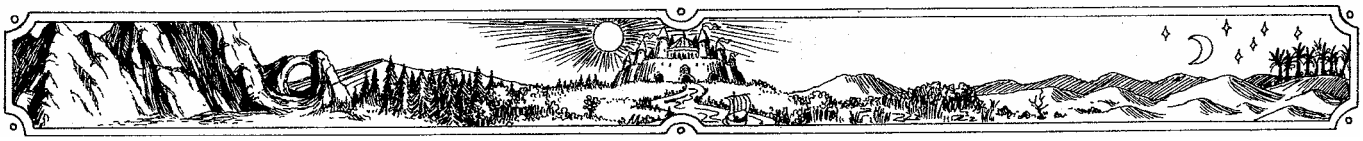
Die Weltenschöpfung

Am Anfang war nur der Allgott Los allein in der Unendlichkeit. Er genoß diese Einsamkeit und war sehr erzürnt, als er die Urriesin Sumu erblickte, die Seine Ruhe störte. Da Götter selten – und Allgötter schon gar nicht – Subtilität und Diplomatie schätzen, gab Los sich Seinem Zorne hin und erschlug Sumu. Allerdings kam Er auch nicht ohne Blessuren davon, und aus einer Wunde in Seinem Leib flossen Blutstropfen, aus denen die Götter entstanden. Als Er die tote Sumu betrachtete, bereute Er Sein Tun. Doch auch Götter können nicht immer alles rückgängig machen, und so blieb Los nichts, als den Tod der Urriesin zu beweinen. Und Er weinte bitterlich. Aus den Tränen, die den Leichnam Sumus benetzten, entstanden die Menschen und alle anderen lebenden Wesen, und aus den Haaren, die aus dem Leib der Urriesin sprossen, die Pflanzen.

Satinav und die Zeit

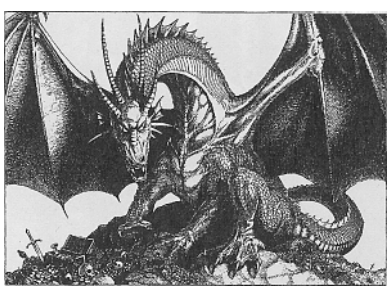
In der ersten Sphäre*, Ordnung und Stillstand genannt, steht das Schiff der Zeit, den Bug gen Zukunft gerichtet, das Heck zur Vergangenheit hin, stetig vorangetrieben von den Wünschen und Hoffnungen aller Wesen. Satinav, der Dreizehngehörnte, einst ein Halbgott und mächtiger Zauberer, schwang sich dereinst an Bord, um das Ruder zu ergreifen. Das war aber selbst den Göttern verboten!
Als Los von dem Frevel erfuhr, wurde Er – wie so oft – sehr zornig, und daß der Allgott beim Strafen keine halben Sachen macht, haben wir ja bereits angedeutet. Kurzerhand kettete Er Satinav an Bord fest, und zwar so, daß der Dreizehngehörnte das Ruder gerade eben nicht erreichen kann. Bis in alle Ewigkeit soll Satinav an Bord verweilen müssen, und seither führt er das Logbuch des Schiffes, unterstützt von seinen Töchtern Ymra, die die Vergangenheit und die Erinnerungen der Lebewesen auf eine schwarze Seite schreibt, und Fatas, die aus den Hoffnungen die Zukunft formt und auf einer weißen Seite festhält.

*) Es gibt insgesamt sieben Sphären. Die erste ist gewissermaßen der Urgrund der Welt, die zweite ist die Sphäre der Elemente und der Schwerkraft, die dritte ist die diesseitigen Welt, die vierte das Totenreich (Borons Hallen), dic fünfte das Reich der Götter, Alveran, und ihrer Paradiese, die sechste der Ursprung der (magischen) Kraft und der Sterne, und in der siebten herrscht das Chaos der Dämonen.



Die Gigantenkriege, der Erste Drachenkrieg, das Mysterium von Kha und Madas Frevel

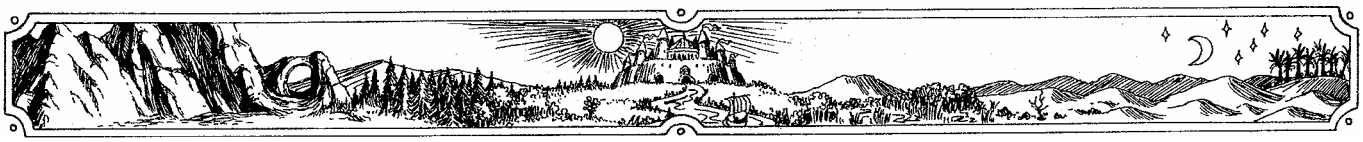
Sumu gebar in ihrem Todeskampf die Giganten, die so mächtig wie die Götter waren und, kaum dem Leib der Mutter entstiegen, die zwölf Großen Drachen (darunter auch den bereits erwähnten Fuldigor) und vierundzwanzig Riesen zeugten.
Los' Kinder hatten die Schöpfung aber schon untereinander aufgeteilt, und als die Giganten dies bemerkten, waren sie sehr – jetzt raten Sie doch einmal ...
Gar nicht faul, machten sich die Giganten Ingerimm, Efferd, Firun und Peraine daran, die göttliche Himmelsfeste Alveran zu stürmen. Ihnen folgten die anderen Gigantengeschwister, die allesamt mehr als riesenhaft und mächtig waren, deren Namen aber zu großen Teilen in Vergessenheit geraten sind. Nur Schwester Tsa lag nichts am Kämpfen; und ihr Bruder Satinav war verhindert, weil er auf dem Schiff der Zeit gefangen war. Die Riesen folgten ihren Vätern und Müttern, nicht aber die Drachen. Der Gigantin Kauca (nach der der gefürchtete Taifunsturm im südlichen Perlenmeer benannt ist) gelang es, die Götterzitadelle zu zerschmettern, und unzählbar viele gleißende Steine fielen auf die Erde; noch heute findet man sie – Gwen Petryl genannt – an den Gestaden Aventuriens.
Doch die Götter schlugen zurück. Hesinde schleuderte gewaltige Zauber, Rahja berauschte die Giganten, und Phex hüllte die Angreifer in Nebel. Rondra schlug auf Anraten von Hesindes Weisheit, Nandus genannt, mit ihrer Eterniumklinge dem 300 Schritt aufragenden Raschtul das Haupt ab; der Gigant fiel und liegt heute noch im östlichen Mittelreich – als Raschtulswall.
Der wilde Ogeron trachtete danach, die friedliche Travia zu verschlingen, wurde aber von Praios' Sonnenszepter in tausend Stücke zerrissen (aus denen die heute noch von unstillbarer Freßgier besessenen Oger wurden).
Der Kampf währte ein Zeitalter, länger, als sich der beschränkte Geist der Menschen vorstellen kann. Aber wenn zwei sich streiten, freut sich oft ein Dritter: Der Dämonensultan sah die Gelegenheit gekommen, sich auf der Welt breitmachen zu können, und schickte seine unheiligen Heerscharen durch die Ritzen und Fugen im erschütterten Weltgefüge.
Die friedliche Gigantin Tsa und die milde Göttin Travia rieten ihren Geschwistern, die Kämpfe sofort zu beenden. Und dann geschah etwas, was in der aventurischen Geschichte einen gewissen Seltenheitswert besitzt: Weisheit siegte über Kriegswut. Als Herold erschuf Praios aus sich selbst Ucuri, den ersten Halbgott, und sandte ihn zu den Giganten.
In der sechsten Sphäre trafen sich dann Götter und Giganten, um einen Vertrag zu schließen Efferd, Firun, Ingerimm, Peraine und Tsa hielten Einzug in Alveran, und auch sechs der zwölf Großen Drachen wurden dazu bestimmt, als Wächter der Götterzitadelle zu die-nen, während die anderen über die dritte Sphäre, die Welt also, wachen sollten. Verlierer waren die Riesen, für die kein ehrenvolles Amt abfiel, was diesen nicht paßte.
Auch zwischen den Drachen gab es Streit; es kam zum *Ersten Drachenkrieg*, der die Welt verwüstete und an dessen Ende schließlich der löwenhäuptige Famerlor seinen Bruder Pyrdacor stürzen konnte. Farmelor konnte sich mit den anderen fünf Hohen Drachen vor den Toren Alverans niederlassen, während die anderen – mit Ausnahme besagten Pyrdacors – als Alte Drachen ihre Domäne auf der Welt Dere bezogen.
Der Pakt unter den Unsterblichen aber wurde im Mysterium von Kha festgeschrieben, einem Bollwerk aus reinem Diamant, das in der ersten Sphäre ruht. Jede seiner sieben Festungen ragt mit ihren Türmen hinauf bis in die diesseitige Welt; sie werden beherrscht von den sieben Elementarherren, die ihrerseits über die Elemente Feuer, Wasser, Eis, Humus, Erz und Luft gebieten. Der siebte war der Herr über die Kraft, die Magie, die den Göttern vorbehalten war, aber von der Hesindetochter Mada den Drachen (und damit später auch den Menschen) zugänglich gemacht wurde.



Ein Kaiserdrache auf seinem Hort

Das Drachenzeitalter

So majestätisch der Anblick eines kreisenden Riesenlindwurms oder Kaiserdrachen auch ist – diese Kreaturen haben den Zenit ihrer Macht überschritten. Früher, in der Urzeit, gab es





Menschliche Bauten auf den Grundfesten Drakonias

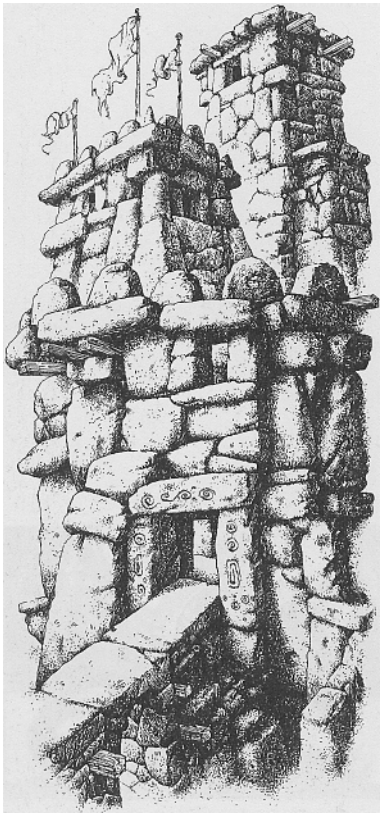
viel mehr von ihnen; es existierte eine wahre Hochzivilisation der Drachen. Stummer Zeuge ist heute noch eine gigantische Stadt im Raschtulswall, die eindeutig auf vierbeinige, geflügelte Wesen von Drachengröße zugeschnitten ist. Wann das Äon der Drachen anzusiedeln ist, vermag niemand zu sagen (wie überhaupt in der aventurischen Urgeschichte Zeitangaben unmöglich sind und sogar über die Reihenfolge der Ereignisse oft spekuliert werden muß). Plausibel ist aber die Vermutung, daß die aventurischen Drachen keine `neue' Schöpfung darstellen, sondern allesamt von den Alten Drachen abstammen.

Trolle und Zyklopen

Wahrscheinlich sind nicht Elfen, Menschen oder Zwerge die ersten kulturschaffenden Völker. Die Trolle – von denen es heute nur noch einige hundert gibt– sind ein uraltes Volk; sie beherrschten einst das Land von einem Bollwerk aus, das sie eigenhändig errichtet haben: den Trollzacken. Immer wieder gehen noch heutzutage Legenden vom Trollkönig um, und gigantisches Mauerwerk, dessen Ursprung man nicht kennt, wird im Volksmund als Trollburg bezeichnet. Man weiß über die Trolle und ihre Geschichte sehr wenig, denn nicht immer sind diese riesenhaften Wesen gut auf Menschen zu sprechen, und über ihre Weltanschauung geben sie schon gar nichts preis.
Ebenso bedeckt wie die Trolle halten sich die Zyklopen, von denen man annimmt, daß sie leibliche Kinder Ingerimms sind. Ihre urtümliche Kraft und ihre wahrhaft meisterlichen Schmiedekünste sprechen dafür. Viele große aventurische Heldenwaffen stammen aus einer Zyklopenwerkstatt.

Der Namenlose

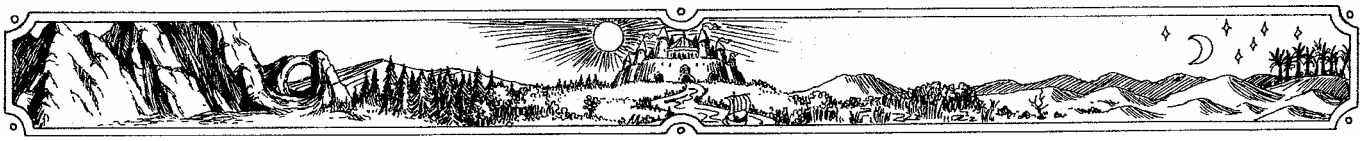
Die Welt könnte besser sein, da sind sich alle Völker einig, und daß die Schöpfung mit Fehlern behaftet ist, schiebt man dem Namenlosen in die Schuhe, einem Gott, der sich einst über alle anderen erheben wollte.
Der Namenlose – der damals wohl noch einen Namen hatte, den heute aber niemand mehr kennt – wollte als Eingott über die Welt herrschen. Er verführte die Sterblichen und ließ sich von ihnen verehren. (Manche Quellen berichten, daß dem Namenlosen dabei ein Troll behilflich war.) Die Zwölfe schauten sich das zunächst untätig an, aber nach einem Äon war Schluß, und Sie kamen darüber überein, den Namenlosen ein für allemal in die Schranken zu weisen. Damit Ihr Widersacher niemals wieder auf dumme Gedanken komme, wollten Sie gleich auch alles Leben vernichten. Hesinde und Phex liebten aber die Sterblichen, und sie versteckten heimlich zwölf mal zwölf von jeder Art.
Die Götter zogen nun gegen den Namenlosen zu Felde, allen voran Praios, Rondra, Efferd



Die Trollfeste Graulgatschthor

Propheten und Folianten — ein kurzer Anhang zur Urgeschichte

Lieber Leser, folgend möchten wir Ihnen noch einige Quellen angeben, aus denen wir die obige Abhandlung über die aventurische Urgeschichte zusammengetragen haben. Im wesentlichen fanden folgende Bücher Verwendung: *Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, Annalen des Götteralters, Sphairologia – die Offenbarung des Nayrakis, Geheimnisse des Lebens, Die Chroniken von Ilaris, Aventurische Götter- und Heldensagen vom Anbeginn der Zeiten, Das Arcanum, Compendium Drakomagia, Menschen und Nichtmenschen – Ein phänotypischer Vergleich, Prems Tierleben*
Näheres zu den Werken finden Sie in der Aventurischen Bibliothek in der **Enzyklopaedia Aventurica** und in den Mysteria Arkana. Des weiteren beziehen wir uns noch auf die Aussagen folgender Persönlichkeiten:
Ilumnestra – eine der bedeutendsten Prophetinnen, hatte die Vision der Weltenschöpfung
Niobara von Anchopal – Astrologin und Sphärenkundlerin, zeitweilig Beraterin Rohals des Weisen, suchte den Alten Drachen Fuldigor auf
Rohal der Weise – größter Weißmagier aller Zeiten, regierte über hundert Jahre lang als Kaiser das Neue Reich



und Ingerimm; Ihre Alveraniare pflügten das Land um und alles Leben unter. Nachdem der Kampf gewonnen war, richteten die Götter den Namenlosen, indem Sie ihm den Namen nahmen und ihn von der Welt verbannten. Damit waren die Zwölfe eigentlich zufrieden, nur daß Sie in Ihrem Zorn das Leben vernichtet haben, tat Ihnen nun doch leid — wie groß war da die Freude, als die von Hesinde und Phex geretteten Sterblichen wieder aus ihrem Versteck auftauchten.
Der Namenlose jedoch sann auf Rache, kehrte sogar einmal zurück, widerliche Dämonenhorden im Gefolge, wurde aber wieder besiegt und in die Sternenleere gekettet (ein sternenloser Keil zwischen den Sternbildern Stute und Greif). Doch einen Gott wirklich unschädlich zu machen, vermögen auch andere Götter kaum, und so versucht der Namenlose auch heute noch die Menschen.

Zur Geschichte der Echsenreiche
ca. 9000 v.H.: Beginn des Echsenreiches unter dem Gottdrachen Pyrdacor ca. 8200-5200 v.H.: Krieg gegen die Zwerge ca. 3100 v.H.: Der Zweite Drachenkrieg endet mit dem Sieg der Götter über Pyrdacor.
ca. 3000-2750 v.H.: Tulamiden treiben unter der Führung Bastrabuns die Echsen bis nach Maraskan, Selem und die Dschungel um das Regengebirge. ca. 1800 v.H.: Sieg der Tulamiden über H'Rabaal, endgültiges Ende der echsischen Hochkultur

Der Zweite Drachenkrieg und der Untergang der Echsenkultur

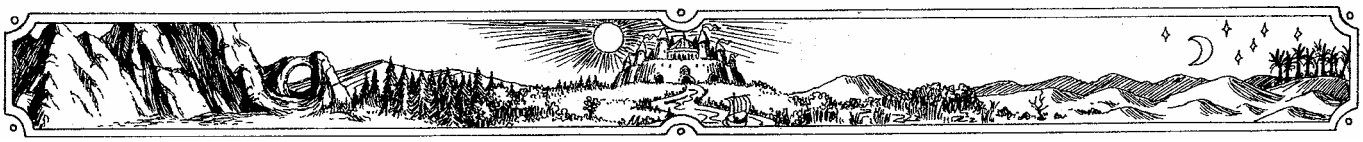
Viele Bauten — genannt sei hier die Pyramide von H'Rabaal — und sogar ganze, mehr oder weniger gut erhaltene Städte im Süden Aventuriens zeugen davon, daß die Vorfahren der heutigen Echsenvölker eine blühende Kultur errichtet hatten. Könnten diese Monumente doch reden! Aber leider sind sie stumm, und so müssen wir uns, was die Geschichte der Echsenvölker angeht, auf eine Handvoll alter tulamidischer Märchen verlassen.
Demnach folgten die Echsen dem Drachenkaiser, vermutlich Pyrdacor, den sie aufgrund seines Wissens und seiner Macht verehrten. Pyrdacor herrschte über das Dschungelreich Zze Tha (dort, wo sich heute die Khôm-Wüste erstreckt). Daß ihm das nach dem ersten Drachenkrieg gestattet war, kann man nur als Gnade werten. Doch Wissen ist nicht Weisheit, und Pyrdacor versuchte, immer stärker in das Weltgeschehen einzugreifen, was schließlich zum *Zweiten Drachenkrieg* führte. Pyrdacor wurde schließlich von den Göttern (gemeinsam mit den Hohen und Alten Drachen, wie einige Quellen besagen) besiegt und seiner diesseitigen Existenz beraubt. Große Teile Aventuriens wurden während der Kämpfe verbrannt und verwüstet oder von dieser Sphäre entrückt. Pyrdacors Hort zerstreute man in alle Winde, das wichtigste Artefakt daraus, das Erste Schwarze Auge, wird unter dem Eis des Yetilandes vermutet.
Die Echsen gingen mit dem Ende Pyrdacors ihrem Untergang entgegen. Nur wenige ihrer Nachkommen (Achaz, Marus) leben heute noch in den südlichen Dschungeln, auf Maraskan und im Orkland.
Lediglich im Süden hielt sich die echsische Hochkultur bis etwa 1800 vor Hal, ihr politisches und religiöses Zentrum war H'Rabaal. Schließlich wurde auch diese Stadt vom tulamidischen Emirat Mirham bezwungen, und mit dem Erstarken der Menschheit kam so der unausweichliche Niedergang der Echsen.

Die Feuergeburt der Zwerge

Der Legende nach hat Angrosch die Zwerge vor etwa zehntausend Jahren als Hüter der Schätze der Erde erschaffen — daß das gerade zu der Zeit geschah, als die Herrschaft Pyrdacors begann, war sicherlich kein Zufall. Eine Zeitlang blieben die Zwerge vom Gottdrachen unentdeckt, da sie unter der Erde lebten. Daß sich dies änderte, haben die Zwerge einem ihrer Stammväter zuzuschreiben. Ordamon der Kühne, Vater des achten und kleinsten Zwergenstammes, wollte Pyrdacors Hort stehlen, wurde aber dabei erwischt und bezahlte den Leichtsinn — wie viele seiner Söhne und Brüder — mit dem Leben. Er widerstand zwar der Folter und wurde schließlich vom Drachen wieder freigelassen, führte jedoch die magischen Spione der Bestie unwissentlich nach Xorlosch, der heiligen Heimstatt der Angroschim. Ordamon gelang es noch gerade, vor den Toren der Stadt eine Warnung auszurufen, dann verzehrten Flammen von innen heraus seinen Leib. Er war der erste Zwerg, der den Tod fand.
Organa, Tochter des Ordamon, gelang es schließlich, Pyrdacors Sohn Ancarion zu besiegen. Dabei ließ sie, wie auch alle ihre Brüder und Schwestern, das Leben — der achte Stamm



Ancarion über Xorlosch



Zur zwergischen Geschichte

ca. 8500 v.H.: Gründung Xorloschs
ca. 8200 v.H.: Überfall der Drachen auf Xorlosch
ca. 6000 v.H.: Angroschim besiedeln den Amboß.
ca. 5800 v.H.: Amboßzwerge bezwingen ein großes Drachenheer.
ca. 5500 v.H.: Pyrdacor schickt Erzelementare gegen die Zwerge.
ca. 5400 v.H.: Auszug der Geoden unter Brandan Sohn des Brodosch
ca. 5200 v.H.: Brandans Pakt mit dem Herrn des Erzes
ca. 5100 v.H.: Bildung einer Ingerimm-Geweihtenschaft
ca. 4900 v.H.: Xagul wird erster Hochkönig der Zwerge.
ca. 4500 v.H.: Das Rogolan wird einheitliche Schriftsprache der Angroschim.
4068 v.H.: Calaman stiehlt die Krone Ordamons aus Pyrdacors Hort.
4065 v.H.: Tag des Zorns, zum erstenmal in der Geschichte ermordet ein Zwerg einen Zwerg. Die Erde erbebt, Aboralms Volk flieht in den Norden, die Söhne Brogars ziehen ins Eherne Schwert
ca. 3100 v.H.: der Zweite Drachenkrieg endet mit der Niederlage Pyrdacors.

Die acht Stammväter der Zwerge

Furalm, Brogar, Harbosch,
Gurthar, Aboralm, Xoldarim,
Curoban, Ordamon der Kühne



Ein Geode ruft die Kraft der Elemente.

erlosch in diesem ersten Kampf gegen die Drachen, konnte aber den Sieg für die Zwerge erringen. Nur Xorlosch überstand das Drachenfeuer, zwei andere Städte wurden gesprengt und zerschmolzen; ihre Lage ist nicht mehr bekannt.

In den folgenden Jahren bauten die Angroschim wieder ihre Festen aus, denn der Krieg mit den Drachen ging weiter. Immer wieder sandte Pyrdacor Unterhändler, die Frieden gegen Gold anboten. Doch die Zwerge achteten das göttliche Gesetz und dachten nicht daran, Ingerimms Schätze an den Feind zu verhökern.

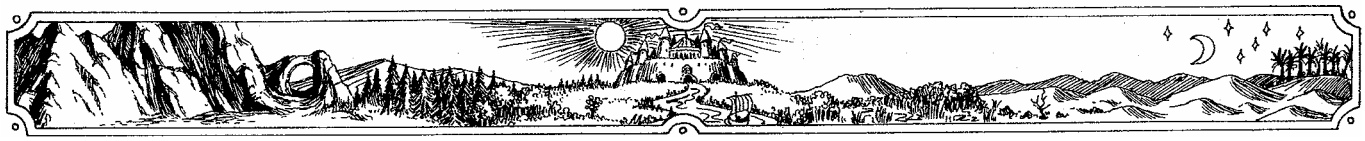
Der Krieg währte noch Jahrtausende. Pyrdacor ersann sich immer neue Untaten, deren gräßlichste wohl die Erschaffung belebter Erzkreaturen war, gegen deren harten Körper die Zwergenschwerter nichts auszurichten vermochten. Waffen waren auf einmal nutzlos, und viele Zwerge hatten im Traum die Eingebung, Äxte und Schilde fortzuwerfen und unter freiem Himmel die Kräfte der lebenden Natur aufzunehmen und gegen den Feind zu lenken. Die meisten taten diese Visionen ab und glaubten, daß Drachenmagie ihnen diesen Irrsinn eingegeben habe. Einige Dutzend aber folgten diesem Ruf, angeführt von Brandan Sohn des Brodosch. Sie waren die Geoden, die ersten Druiden Aventuriens.

Zwei Jahrhunderte später schloß Brandan einen Pakt mit dem Herrn des Erzes, der den Mißbrauch seiner Kinder durch Pyrdacor ohnehin nicht länger dulden wollte. Dieses Bündnis zwang den Gottdrachen schließlich zum Einlenken; die Grenzen wurden längs dem Yaquir, dem Raschtulswalls und dem Darpat gezogen. Was Brandans Gegenleistung an den Herrn des Erzes war, weiß man nicht. Nachdem Brandan durch eine List errreicht hatte, daß die Drachen den Zwergen ewigen Frieden schworen, waren Lob und Dank an Ingerimm über-groß; es wurden — selbst für Zwergenbegriffe — ausdauernde Feste gefeiert, in denen der Herr des Feuers gepriesen wurde. Sänger dachten sich immer neue Hymnen aus, und wer besonders schöne Liturgien ersann, stand in hohem Ansehen. Somit haben die Zwerge nicht nur das Schnappschloß und die Armbrust, sondern auch die Geweihten erfunden ...

Aber mit dem Erfinden hatte es sich dann auch zunächst, denn unter dem Einfluß des Geoden Abatrox ließ Xagul, der erste Hochkönig der Zwerge, Werkstätten und Hochöfen zerstören. Sein Ziel, die alten Künste in Vergessenheit geraten zu lassen, damit alle Zwerge über der Erde und unter der Herrschaft der Geoden leben würden, hat er glücklicherweise nicht erreicht. Abatrox wurde vom Erzgeoden Darbasch bezwungen, Xagul starb von eigener Hand. Im folgenden versuchten die Ingerimmpriester zu retten, was zu retten war. Sie machten sich Aufzeichnungen, um das Wissen für künftige Generationen zu erhalten, und entwickelten dabei ein neues Schriftsystem: das *Rogolan,* das schließlich zur einheitlichen Schriftsprache aller Angroschim wurde.

Die folgende Zeit bescherte den Zwergen eine Kette schwerer Fehden. Schuld daran war der Frieden mit den Drachen, in dessen Folge zwar die Sippen wuchsen, nicht aber die seltenen Rohstoffe — ein Umstand, der dem Zusammenhalt der Angroschim nicht eben förderlich war. Noch sorgte die Autorität der Bergkönige für Ruhe, doch bald sollte ein Ereignis die Zwergenwelt in ihren Grundfesten erschüttern.

Aghira aus dem Volke Aboralms, das schönste Mädchen seit Zwergengedenken, befand sich nämlich auf der Suche nach einem Gemahl. Viele Angroschim folgten dem Ruf der Schönen und brachten ihr Geschenke dar, aber das war der goldgierigen Maid zu wenig. Einzig Calaman Sohn des Curthag aus dem Volk des Curoban vermochte die Zwergin zu beeindrucken, so daß er zumindest in die engere Wahl kam. Als Liebesbeweis käme der Dame eine Kleinigkeit aus Pyrdacors Hort wohl recht, wie sie andeutete, und der stolze Calaman machte sich flugs auf den Weg. Daß er im Begriff war, den Frieden zu brechen und gegen alle Zwergengesetze zu verstoßen, gab ihm zwar zu denken, aber die Liebe setzt sich ja bekanntermaßen oft über den Verstand hinweg. In den Schluchten des Raschtulswalls stieß der Zwerg auf Wesen, die von der Gestalt der Angroschim ähnelten, aber größer und schlanker waren, weniger stark, dafür gewandter — Menschen eben. Sie lebten in Zelten oder natürlichen Höhlen am Rande des Drachenreichs, ständig auf der Flucht vor Pyrdacors echsischen Schergen. Assaf, einer der Menschen, schloß sich dem Zwerg an, und gemeinsam gelang es ihnen, bis zum Hort des Drachenkönigs vorzudringen und Ordamons kostbaren Kronreif zu stehlen.



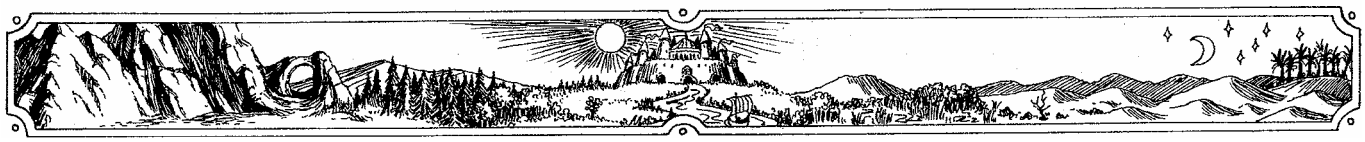
Als Calaman Aghira das Kleinod schenkte, war sie völlig aus dem Häuschen. Sofort wurde Verlobung abgehalten und die Hochzeit für das nächste Jahr angesetzt. Doch die Maid hatte nichts Besseres zu tun, als mit dem Kronreif zu prahlen, und so machte Calamans Abenteuer die Runde. Der junge Zwerg wurde einerseits bewundert, andererseits wurde seine Tat von jenen verdammt, die der Ansicht waren, daß man vor allem den Frieden nicht aufs Spiel setzen durfte. So statuierte man ein Exempel und verbannte Calaman auf Lebenszeit. Die Angehörigen seiner Sippe aber hielten zu ihm, verließen zu großen Teilen und gegen den Widerstand der Alten die heimatlichen Höhlen und zogen, als Stammväter der Brillantzwerge, in die Welt hinaus, bis hin zu den Trollzacken. Nur Aghira blieb in Xorlosch, fürchtete sie doch nichts so sehr wie den Verlust ihrer Schätze.
Der Kronreif aber sollte entweder zurückgegeben oder Ordamons Seele geopfert werden. Doch das Schmuckstück hatte zu lange in Pyrdacors Hort gelegen und war von den bösen Eigenschaften des Drachen — Habgier, Dünkel und Machthunger — durchdrungen und gab diese nun an seine neuen Besitzer weiter. Weder Aghira noch ihre Sippe mochten das Kleinod herausgeben, und schließlich kam der Hochgeweihte Xuragosch höchstselbst, um den Kronreif einzufordern. Der Greis wurde jedoch in einen Hinterhalt gelockt und zu Tode gesteinigt — zum erstenmal seit dem Anbeginn der Welt hatte ein Zwerg einen anderen Zwerg ermordet!
Ingerimm ließ die Erde beben, und Flammen schlugen aus den Felsen. Aghira wurde der Sage nach in einen ewig brennenden Stein verwandelt; ihre Sippe floh aus Xorlosch gen Norden, wo sie im Orkland die sagenhafte Binge Umrazim gegründet haben soll, bis sich ihre Spur im Dunkel der Geschichte verliert. Auch Brogars Stamm verließ die Stadt und zog ins Eherne Schwert, wo er verschollen ist. Jetzt erkannte man, welch unheiligen Einfluß Ordamons Kronreif hatte, und versuchte ihn zu zerstören, was jedoch fehlschlug. Glücklicherweise konnte er dem Drachen wenigstens zurückgesandt werden. Nur die Gier nach Gold konnte nicht an die Gottechse zurückgeben werden und loderte fortan in den Herzen der Angroschim, ihren Zusammenhalt schwächend. Pyrdacor versuchte, dies zu einem letz-ten entscheidenden Schlag auszunutzen, der Zweite Drachenkrieg begann. Doch der Gottdrache überspannte den Bogen und wurde schließlich durch die Götter vom Antlitz Deres getilgt. Von nun an war das Schicksal der Angroschim nicht mehr mit dem der Drachen und Echsen, sondern dem der Menschen verwoben.

Der Ursprung der Elfen

"Der Ursprung der Elfen ist ein unenthüllbares Geheimnis, doch liegt er nicht im Dunkel, sondern im Licht." Diese großen Worte sprach dereinst Rohal der Weise, und in der Tat kann über die Entstehung der Elfen nur spekuliert werden. Als gesichert gilt, daß sie wie Nymphen und Dryaden aus dem *Alten Volk* der Lichtwelt stammen, dem auch die Feen angehören. Wahrscheinlich gibt es eine Berührungsebene zwischen Aventurien und der Lichtwelt, die von den Elfen *sala mandra* genannt wird und in den Wäldern nördlich des Neunaugensees liegt. Das Erscheinen der ersten Lichtelfen ist wahrscheinlich mit dem der Zwerge und dem Beginn des von Pyrdacors Echsenreich zusammengefallen.
Unter Philosophen und Magiern gibt es die Deutung, daß Madaya, die letzte des Alten Volkes, auf dem höchsten Gipfel der Salamandersteine im ewigen Schlaf liegt und ihr Volk, die Elfen, träumt. Der Namenlose begann, die Elfen in die Wirklichkeit zu ziehen, er ver-führte sie mit Stofflichkeit und Kraft, so daß viele nachgaben. Madaya jedoch entsagte sei-nen Verlockungen und gab zum Preis ihre Wirklichkeit auf. Aus ihr sollen die Lichtelfen hervorgegangen sein, die Vorfahren der Waldelfen.
In der folgenden Zeit breiteten sich die Elfen von den Salamandersteinen entlang den Flußläufen in die Ebene aus, setzten sich erfolgreich gegen Orks, Goblins und auch — mit zwergischer Hilfe — die Echsen Pyrdacors zur Wehr. Wohl — wie eine alte elfische Weise andeutet — kannte diese Ausbreitung keine Grenzen. Möglicherweise wiederum unter dem Einfluß des Namenlosen folgten die Elfen nicht mehr ihrer angestammten Lebensweise, nannten sich Hochelfen und beteten die Gottechse Pyrdacor an. Unter der Herrschaft ihres



Eine Stadt der Lichtelfen



ersten Königs Simia errichteten sie sagenhafte Städte. Ihr Hochmut glich einem Krebsgeschwür; ihm wurde im Zweiten Drachenkrieg ein jähes Ende gesetzt.
Aus den Hochelfen wurden die heutigen Auelfen und wohl auch die scheuen Firnelfen sowie die Steppenelfen in der Grünen Ebene. Das Siedlungsgebiet des Auvolkes reichte zu früherer Zeit gar bis Albernia oder ins Bornland; die Elfen zogen sich aber aus den Landstrichen zurück, wo sich die Menschen breitmachten. Erst 1024 v.H. wurde im *Talloper Vertrag* die Unantastbarkeit der Elfengebiete festgeschrieben.

Die menschlichen Ureinwohner Aventuriens

Heutzutage existieren drei Völker, die gemeinhin zur aventurischen Urbevölkerung gerechnet werden: die Tulamiden, die Nivesen und die Waldmenschen im Süden (bei letzteren ist das jedoch strittig).

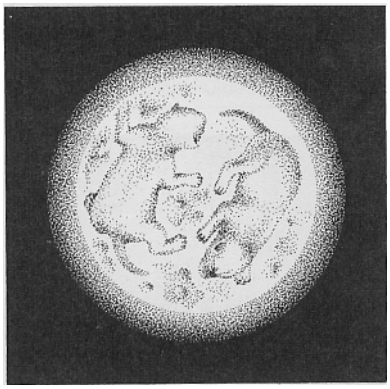
Die Geschichte der Nivesen

Zur nivesischen Geschichte

ca. 1200 vor Hal: die Jahre ohne Sommer, Schlachten gegen Orks in den Brinasker Marschen. (Die Jahreszahl wurde anhand von Aufzeichnungen des Kusliker Hesindetempels bestimmt, nach denen um diese Zeit drei harte Winter aufeinanderfolgten, daß sogar die Bucht von Kuslik zufror.)

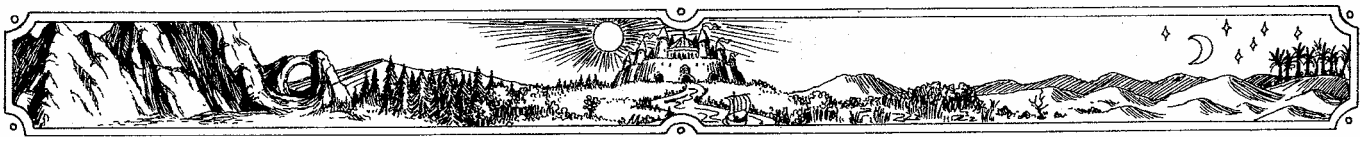
ca. 1000 v.H.: Menschliche Besiedlung des Svellttales beginnt, die die Orks zurückdrängt und die Nivesenlanden abschirmt .

222 v.H.: Festumer Edikt sichert Nivesen im Bornland Autonomie zu.



Das Madamal
in der nivesischen Vorstellung

Wie weit ihre Geschichte der Nivesen zurückreicht, mag man daran ermessen, daß die Feen vor allem Rothaarige als Menschen anerkennen und behaupten, daß diese fast von Anfang an dabei waren. Das Leben der Nivesen unterscheidet sich grundlegend vom dem der Einwanderer aus dem Westen und ihrer Nachkommen. Nicht das Streben nach Reichtum steht an der Spitze, sondern ein Leben, das sich in die Gesetze der Natur einfügt, in Brüderschaft mit den Wölfen, so wie es die Himmelswölfe gern sehen. Denn was passiert, wenn man diese erzürnt, davon weiß die nivesische Schöpfungsgeschichte zu berichten:
Am Anfang war das Land flach und unvorstellbar groß. Die Sommer waren lang, die Winter kurz und mild. Zu dieser Zeit gebar das mystische Himmelspaar zwei Kinder, ein Menschlein und ein Wölflein. Mensch und Wolf waren Geschwister und lebten in Eintracht. Die nackten Menschen durften sich am Wolfspelz wärmen und brachten dafür ihren vierbeinigen Brüdern und Schwestern die Sprache bei. Eines Tages wandelte die Himmelswölfin Liska über die Welt. Die Menschenfrau Vae nahm sie in ihrer Hütte auf und bat ihren Sohn Mada, sein Lager für die Wölfin zu räumen. Dieser empörte sich zwar, einem Tier Platz machen zu müssen, fügte sich aber. Als er am nächsten Morgen wieder die Hütte betrat, sah er zwei Welpen mit goldenem Fell, und ihn überkam die Gier. Er griff die Wölfchen, doch kaum hatte er die Hütte verlassen, begannen sie jämmerlich zu winseln. Mada bekam große Angst und erschlug die Tiere. Liska entdeckte diesen Mord und stieß die Drohung aus: "Diesen Tag werdet ihr Menschen nie vergessen." Dann wandte sie sich um und stieg zum Himmelsgewölbe hinauf. Die Leichen ihrer Kinder legte sie auf die silberne Schale, die sich jeden Abend am Firmament zeigt und seitdem Madamal oder gar Madas Schandmal genannt wird. Dann kehrte Liska zurück — mit Gorfang, Rotschweif, Reißgram und den anderen Himmelswölfen. Sie fraßen das Land, kehrten die Scholle um und erleichterten sich, wo sie gerade standen. Gewiß hätten sie die ganze Welt zerstört, hätte nicht Liska, die eigentlich im Herzen milde war, ihren Vater um Einhalt gebeten. Vom Land aber blieb nur ein kümmerlicher Rest, von Bergen und Seen übersät und selbst auf einer salzigen Brühe schwimmend.
Soweit die Schöpfungssage. Über die Geschichte der Nivesen gibt es keine schriftlichen Aufzeichnungen, sie ist lediglich in Sagen und Legenden überliefert, die seit Jahrtausenden während der langen Winternächte in den Jurten weitererzählt werden.
Das Siedlungsgebiet der Nivesen liegt heutzutage zwischen Kvill und Ehernem Schwert, in früherer Zeit reichte es im Süden — nach Berichten von der Expedition Admiral Sanins — gar bis Nostria, Andergast und Albernia. (Auch heute findet man in den genannten Ländereien noch Dörfer, deren Bewohner überwiegend rothaarig sind.) Orks und Goblins waren eine ständige Bedrohung. Während sich die Rotpelze mit gelegentlichen Überfällen zufriedengaben, führten die Orks regelrechte Kriege gegen die Nivesen. Überliefert sind Erzählun



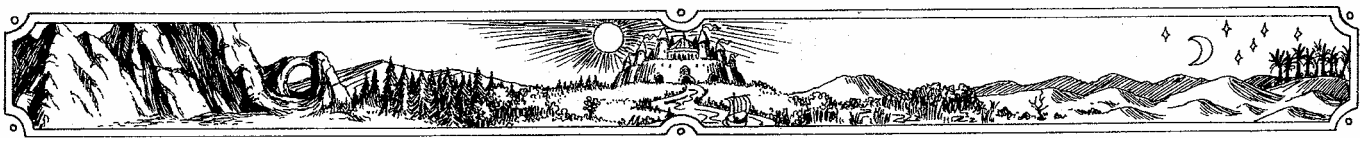
gen von den Schlachten in den Brinasker Marschen `in den Jahren ohne Sommer'. Durch die harten Winter waren die Herden der Nivesen dezimiert und die Menschen schwach und schlecht genährt. Die Orks errangen einen Sieg nach dem anderen. Doch der Schamane Jukuk-der-mit-Tieren-spricht wandte sich an die Biber. Zu Abertausenden strömten die kleinen Nager herbei und bauten Dämme in den zahllosen Bächen der Marsch, die durch starke Regenfälle angeschwollen waren. Dann lockte man die Orks in eine Sumpfsenke und öffnete die Biberdämme, woraufhin die ahnungslosen Schwarzpelze allesamt jämmerlich ersoffen — Jukuk hatte sein Volk gerettet. Aber das hundertfache Töten war ihm — wie den meisten Nivesen — zuwider, und er verschwand im Wald und kehrte niemals wieder.
Als die Güldenländer Aventurien besiedelten, vermischten sie sich teils mit den Nivesen, teils zog sich das Volk der Himmelswölfe aber auch zurück bis in sein heutiges Verbreitungsgebiet. Üblicherweise besiedelten die Nivesen dabei freies Land, was bei einem Nomadenvolk kaum überraschen dürfte. Eine Ausnahme bildet das — wenn auch dünn besiedelte — Bornland, wo man im Laufe der Jahrhunderte immer wieder vergeblich ver-sucht hat, die Karenhirten zu unterjochen. Die Nivesen ignorierten die Gesetze des Adels aber schlichtweg oder verlegten ihre Wanderrouten in westlichere Gefilde außerhalb des Landes. Damit war den bornischen Herren jedoch schon gar nicht gedient, immerhin stell-ten die Siedlungen der Nivesen für den winterlichen Reisenden den letzten Rest an Sicherheit dar. Schließlich erließ die Adelsversammlung im Jahre 222 v.H. das Festumer Edikt, in dem die Nomaden von allen Zoll- und Zinslasten enthoben und, sofern sie sich nicht in einer Stadt oder im Umkreis von fünf Meilen zu einer Burg oder Feste befanden, von der bornischen Gerichtsbarkeit freigesprochen wurden.

Das Volk des göttlichen Jaguar — die Waldmenschen

Vorab möchten wir bemerken, daß die Waldmenschen keine Schrift kennen und daß wir daher auf mündliche Überlieferungen und Sagen — die *Tayas* — angewiesen sind, wenn wir etwas über ihre Geschichte in Erfahrung bringen wollen.
Fragt man einen Waldmenschen nach der Entstehung seines Volkes, wird er mit folgender Taya antworten: "Zu Beginn gab es den Wald und mit ihm alle Bäume, Pflanzen und Tiere, und alles war gut. Das Tachik (Dschungelstinktier) aß so viele Grünbeerblätter, wie es benötigte, die Stark-wie-Arm-Schlange verspeiste so viele Tachiks, bis sie satt war, der Bellaffe fraß so viele Stark-wie-Arm-Schlangen, daß er überleben konnte, und der Jaguar labte sich an den Bellaffen, so daß auch er keinen Hunger leiden mußte. Und natürlich ließen die Grünbeerbüsche so viele Blätter wachsen, daß alle Tachiks satt waren. Kamaluq betrachtete seine Welt und war zufrieden. Doch in seiner Weisheit sah er Wesen mit zwei Armen und zwei Beinen, häßlichen Haaren im Gesicht und einem bleichen Körper. Diese bedrohten den Wald, wollten seine Bäume fällen, um daraus schwimmende Häuser zu erbauen, wollten die Tiere zum Vergnügen töten. Doch Kamaluq schlug die Eindringlinge mit ihren eigenen Waffen. Er erschuf den Menschen, indem er von jedem Tier und jeder Pflanze etwas nahm, vermengte und daraus Paare formte. Er hauchte ihnen Leben ein, und weil sie sein Volk waren, schenkte er ihnen wohlgestalte Körper von einer schönen Farbe, so daß sie ihre Leiber nicht hinter hinderlicher Kleidung verbergen mußten."
Soweit die Sage. (Daß ein Volk seine Existenz mit der eines anderen begründet, ist übrigens einmalig.) Ob die Waldmenschen wirklich auf Aventurien entstanden sind, ist freilich strittig. In Gelehrtenkreisen wird eine Einwanderung vom Südkontinent Uthuria diskutiert, die auf die seefahrerischen Leistungen der Tocamuyac verweist. Alte echsische und tulamidische Dokumente berichten schon von kleinwüchsigen, dunkelhäutigen Menschen in den südlichen Dschungeln und auf den Waldinseln. Also müßte diese Einwanderung schon weit vor der der Güldenländer stattgefunden haben, weshalb wir die Dschungelstämme als Ureinwohner bezeichnen möchten.
Die genannten Dokumente, einzelne Ruinen und auch die eine oder andere Taya deuten auf eine Hochkultur der Kemi-Waldmenschen hin, die stark von den Echsen beeinflußt war. Warum sie unterging, liegt im Dunkeln. Für heutige Waldmenschen ist der Fall klar:



Eine Waldmenschenfrau beim Speerfischen



Zur Geschichte der Waldmenschen

ca. 10000-5000 v.H.: In diesem Zeitraum sind die Waldmenschen vermutlich auf Aventurien entstanden oder vom Südkontinent Uthuria her eingewandert.

5500-1800 v.H.: Der Süden Aventuriens wird von echsischen Völkern mit dem politischen und religiösen Zentrum in H'Rabaal dominiert.

ca. 3800 bis 200 v.H.: Reich der Kemi-Waldmenschen

1650-1250 v.H.: Das Reich der Wudu

330-333 v.H.: Der Schamane Manaq eint die Waldmenschenstämme.

333 v.H.: Die vereinten Stämme vertreiben weiße Siedler, in der Folge kommt es zum Manakus-Aufstand in Al'Anfa.

23 Hal: Borbarad bringt den Jaguartempel in seine Gewalt.

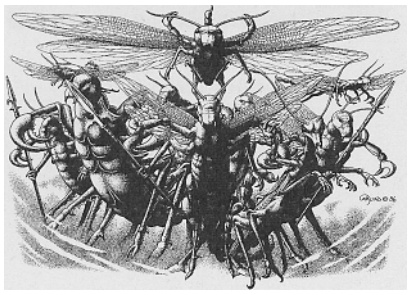
24 Hal: Tonko-Tapam Bohantopa befreit den Tempel wieder und wird neuer Hochschamane

Die Kemi — die einem anderen Stamm angehört haben, denn der eigene würde so etwas niemals tun — hatten eben wie die weißhäutigen Eindringlinge gelebt und nicht so, wie Kamaluq es von seinen Geschöpfen erwartet. Darum waren sie gestraft worden. Nach dem Untergang der Kemi bildeten sich unzählige Stämme heraus, die sich untereinander allesamt spinnefeind waren. Dem Stamm der Wudu gelang es schließlich, wieder ein Reich östlich des Regengebirges zu errichten. Man huldigte dem Totengott Visar und pflegte einen exzessiven Todes- und Opferkult. Ihr `Leichenblasser Prophet' Nemeka war ein vertriebener Borongeweihter aus Bosparan, ihr Zentrum der Vulkan Visra beim verlassenen Al'Anfa. Das Wudu-Reich hatte etwa 400 Jahre Bestand und verschwand mit der zweiten Besiedlung der Perlenmeerküste durch Bospараner.

Durch die Zwistigkeiten der Stämme untereinander fielen im Laufe dieser Zeit viele Dörfer den alanfanischen Rodungen und Sklavenjägern zum Opfer. In den westlichen Dschungeln wiederholten sich solche Katastrophe nicht, da die Regenberge einen Schutzwall gegen die Al'Anfaner bildeten. Nur gelegentlich wagten sich Sklavenjägerexpeditionen hierher. Um 330 versuchten auch hier weiße Siedler, sich das Land untertan zu machen. Der Schamane Manaq erkannte die Gefahr und war sich bewußt, daß er die Stämme einen mußte, wollte man den Eindringlingen trotzen. Ein wahrhaft schwieriges Unterfangen, was ihm aber dennoch in nur zwei Jahren gelang. Die weißen Siedler, die auf ihren Rodungen längs des Mysob und Südask bereits Dörfer errichtet hatten, wurden blutig vertrieben. Das Ereignis sprach sich bis Al'Anfa herum und löste dort den Manakus-Aufstand aus. Manaq ist auch die Entdeckung des Jaguartempels von Gulaghal zu verdanken; außerdem traf er wichtige Regelungen über die Privilegien der einzelnen Stämme, die bis heute eingehalten werden: Die Moha stellen die Wächter von Gulaghal, die Oijaniha die des heiligen Tals Kun-Kau-Peh und die Priesterin der Geisterspinne, den Anoiha obliegt die Bewachung der Höhle von Gron'gu'mur, und die Napewanha achten auf die Einhaltung des Tabus von H'Rabaal. Dabei blieb es aber auch, denn die alten Streitigkeiten brachen kurze Zeit später wieder aus. Doch seitdem stehen die Waldmenschen unter einem wundersamen Schutz: Wann immer neue Besiedlungsversuche im Dschungel unternommen wurden, waren diese vergeblich. Die verstörten, halb wahnsinnigen Siedler, die lebend den Wald verlassen konnten, berichteten von plötzlich aufkommenden Nebeln, von roten Augen, die durch das Gewaber starr-ten, von unmenschlichen Schreien, messerscharfen Zähnen ...

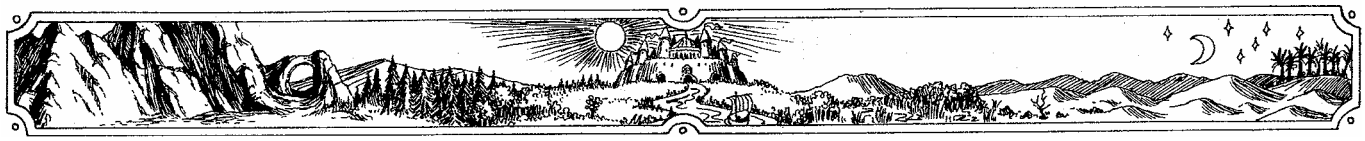
In jüngster Zeit kam es aber zu einem ernsten Zwischenfall: Im Jaguartempel zu Gulaghal steht der Kessel der Wiedergeburt, ein uraltes Artefakt echsischen Ursprungs. 23 Hal überfiel Borbarad in Mohagestalt mit einer Schar Untoter den Tempel und befahl dem Hochschamanen, den Kessel der Wiedergeburt zu aktivieren, um seine sechsfingrige Hand zu verwandeln. Nachdem dies mißlang, verschwand er wieder, ließ aber die Wächter und den Hochschamanen als Untote zurück. Tonko-Tapam Bohantopa ist es zu verdanken, daß der Tempel heute wieder von den verderbten Einflüssen des Bethaniers gereinigt ist.

Der Aufstieg der Tulamiden und das Diamantene Sultanat



Monstrositäten des Großen Schwarms

Die erste Überlieferung, die wir von den Vorvätern der Tulamiden haben, stammt aus zwergischer Hand: Vor `gut 4000 Jahren stieß Calaman im Raschtulswall auf ein Menschenvolk, das eine `raubtierhafte Gottheit -namens Feqz' verehrte. Diese Menschen lebten in abgelegenen Tälern, stets auf der Hut vor Pyrdacors Schergen aus dem benachbarten Zze Tha. Mit dem Zweiten Drachenkrieg und dem Sturz des Gottdrachen begann ihr Aufstieg. Geführt von ihren Heroen Rashtul und seinem Sohn Bastrabun, besiedeln Tulamiden aus dem Raschtulswall Mhanadistan und vertrieben die Echsenvölker ins Regengebirge, in die Sümpfe von Selem und nach Maraskan. Bastrabun errichtete die nach ihm benannte Bann-Mauer gegen die Echsenlande. Er wurde mit dem Titel *Sultan* geehrt, und im Land der Ersten Sonne (Aranien und Mhanadistan) entstanden in der Folgezeit die Sultanate *Khunchom* (am Mhanadi und im Yalaiad), *Thalusien* (an Ongalo und Thalusim), *Elem* (am Szinto) und *Gadang* (um Fasar), von *Nebachot* (um Baburin und Perricum), *Oron* (um Elburum), *Gorien* (um Anchopal) und *Alhanien* (am Radrom).



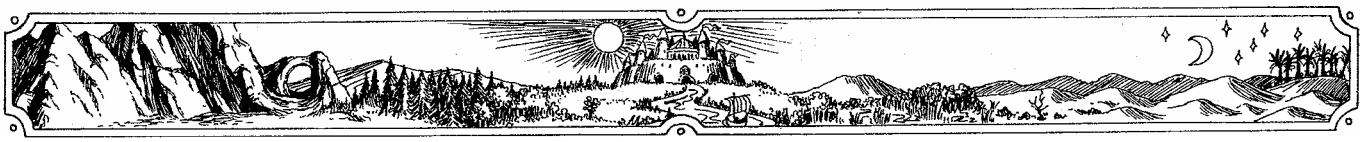
Doch der Machthunger einzelner Herrscher wuchs, und schließlich dominierten von Fasar aus Zauberer — die Magiermogule vom Gadang — Mhanadistan und die heute aranischen Länder und errichteten die Stadt Zhamorrah am Zusammenfluß von Gadang und Mhanadi und viele andere heute verlassene oder verschollene Türme und Stützpunkte. Sie gelten als die wissensmächtigsten Chimärologen Aventuriens und vernichteten das widerspenstige Gorien mit dem Großen Schwarm aus Heuschreckenkreaturen.
In den Skorpionkriegen wurden die Magiermogule schließlich von Sulman al-Nassori, dem Sultan von Khunchom, mittels vieler magischer Artefakte besiegt. Sulman zerstörte Zhamorrah, an die Stelle der unabhängigen Sultane traten Satrapen als Statthalter. Sulman und seine Nachfolger herrschten von nun an über ein gewaltiges Reich, das von Al'Anfa bis Ysilia reichte und dessen Kernland am Mhanadi lag, die aranische Region war seine reiche Kornkammer. Sulman rief das Diamantene Sultanat aus, benannt nach einem gewaltigen Juwel, das Bastrabun von seinen Beutezügen mitgebracht hatte. Mit der Zeit begründeten die mächtigen Satrapen von Nebachot wieder eine Dynastie und nahmen schließlich erneut den Sultanstitel an.
Auf die frühere tulamidische Feindschaft zu den Echsen folgte im Kernland die Übernahme ihrer Riten und Zeremonien. Die Diamantenen Sultane schirmten sich fast völlig vom Volk ab und ließen sich als Halbgötter verehren, denen eine Priesterbeamtenschaft diente. Doch dann mußten auch die Diamantenen Sultane bemerken, daß sie nicht allein auf dieser Welt waren: Ein Bospraner Heer, auf der Jagd nach Goblins, wurde am oberen Yaquir gesichtet. Man witterte leichte Beute, befahl die Fremden anzugreifen — und holte sich eine blutige Nase. Im folgenden Krieg gegen die Bospraner fiel der letzte Sultan von Nebachot. Seine Witwe *Dassareth* vereinte das reiche Oron mit den Resten des Sultanats Nebachot und wählte den Ort Zorrigan als neue Residenz. Unter ihr und ihren Nachfolgerinnen erwarb sich die Region den Namen *Haranija, Land der Herrscherinnen.* Die Bospraner prägten die Namensform Aranien für das seit 1702 auch formell unabhängige Nachbarland Mhanadistans, dessen Freibeuterinnen Sylla im tiefen Süden gründeten und zeitweilig die größte Seemacht am Perlenmeer darstellten. In Aranien fand der stärkste kulturelle Austausch mit den Bosparanern statt: Der erste tulamidische Tempel wurde dem Efferd in Llanka, der Raia in Zorgan errichtet.
In den folgenden Jahrhunderten schrumpfte das Diamantene Sultanat weiter: Auf die fast hundertjährige Herrschaft des Sultans Sheranbil V folgte eine über hundertjährige Zeit der Wirren, nach denen das Reich schwach blieb und Khunchom zur Beute fremder Ansprüche wurde. Schließlich wurde eine Gorische Dynastie von einer letzten mit starkem Ferkinablut abgelöst. Die nördlichen und südlichen Randgebiete erlebten hingegen einen Aufschwung; im Süden stieg das Großsultanat Elem, gestützt auf Söldner aus dem Unterwasserreich Wajand, zur Großmacht auf, unterwarf Thalusa, Mengbilla und Mirham — und fiel wieder, als vor Selem ein Stern ins Meer stürzte. Im Norden erlebte Aranien die Mondsilberne Zeit, eine Phase der Blüte mit einem Höhepunkt vor 1000 Jahren.
Schließlich siegte Kaiser Murak-Horas in der Schlacht am Gadang über das auf das Mhanadital und Gorien reduzierte Diamantene Sultanat und besetzte Khunchom, starb jedoch schließlich an einer Schlachtwunde. Seine Tochter Hela-Horas war bestrebt, den tulamidischen Stolz zu vernichten.

Jahreszahlen
zur frühen tulamidischen Geschichte
3000-2750 v.H.: Tulamiden vertreiben unter ihren Heroen Rashtul und seinem Sohn Bastrabun die Echsen und besiedeln Mhanadistan.
2750-2500 v.H.: Zeit der Sultanate
2500-2325 v.H.: Magiermogule vom Gadang
ca. 2325 v.H.: Skorpionkriege
2317 - 1010 v.H.: Diamantenes Sultanat
1874 v.H.: Ein Bospraner Heer trifft am oberen Yaquir auf das Diamantene Sultanat.
um 1865 v.H.: Krieg gegen die Bospraner, der letzte Sultan von Nebachot fällt, seine Witwe *Dassareth* wählt den Ort Zorrigan als neue Residenz.
1702 v.H.: Dolopia III. proklamiert das freie Königreich Aranien.
1502-1408 v.H.: fast hundertjährige Herrschaft des Sultans Sheranbil V.
ca. 1400-1300 v.H.: Tulamiden besiedeln Ober-Yaquirien.
ab 1260 v.H.: Aufstieg des Großsultanats Eiern
1099 v.H.: Ein Stern stürzt ins Meer und vernichtet das Großsultanat Elem.
1010 v.H.: Kaiser Murak-Horas besiegt in der Schlacht am Gadang Diamantene Sultanat.

Die Norbarden

Dic Norbarden entstammen den tulamidischen Stämmen Al'Hani und den Beni Nurbad, die vor über zweieinhalbtausend Jahren aus dem Balash auswanderten und im Laufe ihrer langen und wechselvollen Geschichte über ganz Nordaventurien von Olport bis zum Eher-nen Schwert verstreut wurden. Sie lebten in Freundschaft mit den Nivesen und Elfen, die diese Lande schon bewohnten, trieben Handel, brachten Neuigkeiten mit sich und waren somit in allen Lagern gern gesehen.
Kurz vor dem Fall Bosparans gründeten die Norbarden die Stadt Starpnika am Oberlauf des Born. Es folgte ein harter Winter, der vielen den Tod brachte. Keine hundert Jahre später

Zur norbardischen Geschichte
ca. 2600 v.H.: Die Tulamidenstämme Al'Hani und Beni Nurbad wandern nach Norden aus.
1018 v.H.: Gründung von Starpnika
943 v.H.: Die Kunga Suula begründet das Goblinreich
795 v.H.: Der Theaterorden erobert Starpnika
658-528 v.H.: Verfolgung der Norbarden unter den Priesterkaisern



begründete die Kunga Suula ihr Goblinreich im heutigen Bornland. Nivesen und Elfen wurden vertrieben, während die Norbardenkönigin Danutja mit den Rotpelzen ein Bündnis schloß, aus dem beide Seiten Vorteile zogen. Das Reich der Kunga Suula wurde von den Theaterrittern schließlich unterworfen, die bei dieser Gelegenheit auch gleich die Norbarden aus Starpnika vertrieben. Die Priesterkaiser setzten die Verfolgung der Norbarden fort, doch danach kehrte endlich Frieden ein für das Händlervolk, das heute noch mit seinen Karren durch die nördlichen Weiten zieht.



Die Hjaldinger kommen!

ca. 2600-2500 v.H.: Hjaldinger landen in der Bucht von Olport.
ca. 2500 v.H.: Landung von güldenländischen Auswandererfamilien im Gebiet des heutigen Lieblichen Feldes
2485 v.H.: Horas' Erscheinen
ca. 1940 v.H.: Horas der Welt entrückt

Die Siedler aus dem Güldenland

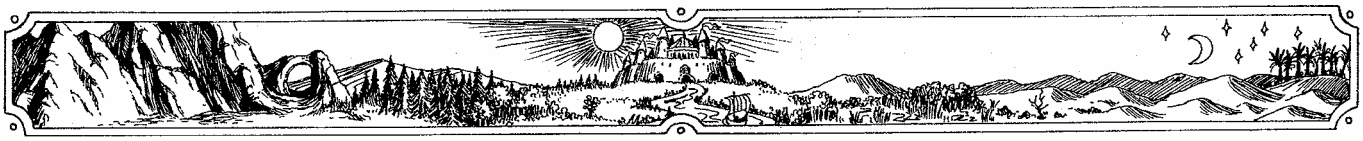
Heutzutage bestimmen großteils nicht die Ureinwohner das Bild Aventuriens, sondern Einwanderer aus dem fernen Westkontinent, der hierzulande Güldenland genannt wird.

Die ersten Siedler

Das Jurgalied ist die älteste uns bekannte Quelle der Besiedlung Aventuriens durch Güldenländer. Wie die 104 Sänge besagen, ist demnach ein Volk, das gemeinhin *Hjaldinger* genannt wurde, sich selbst aber als *Efferdkinder* bezeichnete, vom Norden des Westkontinents her aufgebrochen und betrat in der Bucht von Olport aventurischen Boden. Die Hjaldinger sind, wie heute unbestritten ist, die Vorfahren der Thorwaler. Sie vermischten sich wahrscheinlich mit den hier heimischen Norbarden und gründeten im Laufe der Jahrhunderte zahlreiche Siedlungen an der Küste.
Keine hundert Jahre später landeten auch in südlicheren Gefilden, in der Nähe des heutigen Kuslik, Güldenländer an. Gerüchten zufolge handelte es sich dabei um Sträflinge, was jedoch weder bestätigt noch wiederlegt werden kann. Kurze Zeit später gründete der göttliche Horas ein Reich, das die Ausmaße des heutigen Lieblichen Feldes hatte. Er regierte über 500 Jahre lang, gründete Bosparan und entschied schließlich, daß er sich zu seinen Vorfahren im Götterhimmel gesellen wolle und die Menschen ihr Schicksal selbst in die Hand nehmen müßten. Noch heute wird Horas im Lieblichen Feld verehrt und angebetet.

Das Bosparaner Reich

Im Horasreich folgte eine Zeit der Expansion. Mehreren Expeditionen (am bekanntesten ist die des Admiral Sanin d.Ä., der die Küste hinauf gen Norden und die Flüsse entlang ins Binnenland vorstieß) folgten Heere, die das neu entdeckte Land in Besitz nehmen sollten. Die erste Begegnung mit den Zwergen gab den Kaisertruppen einen Dämpfer. Die Angroschim stürmten einen Vorposten im Yaquirtal, erschlugen die Besatzung bis auf einen Mann und schickten diesen mit einer Botschaft, die sie ihm in den Leib eingeritzt hatten, nach Bosparan. Die Armee wurde verstärkt, immer größere Heere zogen nach Osten, Norden und Süden. Es gelang zwar nicht, die Zwerge zum Kampf zu stellen, aber die Goblins wurden aus dem Yaquirtal vertrieben. Man gründete Städte wie Punin, Drôl, Havena, Ferdok oder Gareth. Kaiser Belen-Horas, dem diese Erfolge zu verdanken waren, ließ sich zum Gottkaiser ausrufen. Doch dann wendete sich das Glück; Trolle stiegen aus den Bergen herab und machten ein tausendköpfiges Heer nieder. Belen-Horas entsandte eine Strafexpedition nach der anderen, und im sechzehn Jahre währenden Trollkrieg gelang es, die Trolle fast ganz auszurotten und nebenbei noch das Diamantene Sultanat am Darpatbogen zu besiegen. Doch der Preis dafür war hoch, denn immer mehr Truppen mußten von den Grenzen abgezogen werden, was Orks und Oger dazu veranlaßte, ins Reich einzufallen. Schließlich hielten die Menschenfresser gar ihr grausiges Festmahl in Gareth — und kein Heer war da, um die Bürger zu schützen. All diese schlimmen Vorfälle führte man darauf zurück, daß sich Belen-Horas zum Gott erhoben und daher die wahren Götter erzürnt hatte. Als der Kaiser starb, war sein Sohn gerade acht Jahre alt, und ein Regentenrat herrsch-



te an seiner statt bis zu seiner Großjährigkeit. Der Rat regierte weise und läutete die Periode der Friedenskaiser ein, in der das Reich zur Blüte aufstieg. Die jüngst gegründeten Provinzen Nostria und Andergast nutzten aber die Gunst der Stunde und sagten sich von Bosparan los — die beiden Streithähne der heutigen Zeit sind also die ältesten Staatsgebilde Aventuriens. Haldur-Horas hatte die zweifelhafte Ehre, die glanzvolle Periode der Friedenskaiser abzuschließen. In Gareth hatte sich großer Wohlstand gebildet, was nach Meinung des Kaisers nur daran liegen konnte, daß die Garether zu wenig Steuer zahlten. Kurz entschlossen verdreifachte er den Steuersatz, und als Gareth sich weigerte, seinen Anordnungen Folge zu leisten, schickte er seine Soldaten. Diese berannten die Mauern der Stadt 200 Tage lang und zwangen die Bürger in die Knie. Nur zwei Monate später wurde Haldur ermordet, und sein Sohn Fran trachtete danach, die Mörder des Vaters zu finden. Natürlich suchte er sie in Gareth, ließ wahllos Bürger verhaften und foltern, was ihm den Namen "der Blutige" einbrachte. Die Steuer wurde weiter erhöht, und was lange schwelte, wurde schließlich zum lodernden Brand. Die Garether stürmten das Garnisonsgebäude und verjagten die kaiserlichen Soldaten. Die Kunde verbreitete sich im ganzen Reich, und viele Menschen strömten in die nun freie Stadt. Als das Heer der Strafexpedition vor den Toren ankam, sah es sich doppelt so vielen Gegner gegenüber wie vermutet. Der General mochte den Angriffsbefehl nicht geben, und als Fran davon erfuhr, setzte er mit einer zweiten Streitmacht nach. Inzwischen hatte auch ein gewisser Graf Hlûthar im Mittelland ein Heer gesammelt, um an Sei-ten der Garether zu kämpfen, und gelangte gleichzeitig mit Kaiser Fran-Horas in der Stadt am Gardel an. Die Schlacht tobte mit unbarmherziger Härte, und niemand wich auch nur einen Fußbreit. Da es zu keiner Entscheidung kam, beschwor der Kaiser die Erzdämonen. Diese schickten ihre Diener hernieder, welche erst über das Heer der Garether und dann über das der Bosparaner herfielen. Die Überlebenden konnten man an einer Hand abzählen, und Fran-Horas hatte seither kein Wort mehr gesprochen und keinen Bissen mehr gegessen. Vier Jahre später starb er; seine Schreie hallten stundenlang durch den Palast, und sein Leichnam wurde nie gefunden.

Für das Reich brachen nun die dunklen Zeiten an. Weite Landstriche waren entvölkert, Orks fielen ein, denn eine schützende Armee existierte nicht mehr. Wissenschaft und Künste lagen darnieder, Kaiser kamen und gingen, starben, wurden abgesetzt, ermordet. Für Hunderte von Jahren war der starke Arm Bosparans erlahmt, und in den Provinzen beteten die Menschen zu Orkgötzen oder anderen falschen Göttern. Was den Bosparanern nicht gelang, vollbrachten jedoch Elfen und Zwerge in der Schlacht von Saljeth, dem heutigen Greifenfurt: die Orks mit vereinten Kräften zu schlagen.

Mit dem Reich ging es langsam wieder aufwärts. Die Kaiser aus dem Kusliker Geschlecht ließen Straßen bauen, eroberten verlorengegangene Gebiete zurück, die Schlacht am Gadang unterwarf das Diamantene Sultanat, das sich das Bosparaner Reich nun einverleibte, und schließlich ließ sich Kaiserin Hela-Horas wieder zur Göttin erheben. Daß dieser Schritt auf den Widerstand der Garether Praiospriesterschaft stieß, scherte sie nur wenig, sie verhöhnte die Garether Gesandten und ließ sie gar öffentlich verbrennen. Die Stadt am Gardel stellte daraufhin ein Heer auf und schickte es gen Bosparan. Kaiserin Hela zog der Streitmacht entgegen, und bei dem almadanischen Dörfchen Brig Lo trafen beide Armeen aufeinander. Wie schon Fran zuvor, rief auch Hela die Dämonen an, welche auch nur allzu willig aus den Niederhöllen stiegen und über die Garether herfielen. Doch hatte die Schöne Kaiserin nicht damit gerechnet, daß die Götter diesem Tun nicht mehr länger zuschauen wollten: Vier Kämpfer, in gleißende goldene Rüstungen gehüllt, erschienen in den vordersten Reihen der Garether — Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm, wie man heute weiß —, und sie hielten reiche Ernte unter den Dämonen. Helas Heer trat voller Panik die Flucht an, bis zum bosparanischen Kaiserpalast dicht gefolgt von den wütenden Garethern. Doch da schossen Blitze vom Himmel herab und schlugen eine Bresche in die Mauern — der Weg zu den Gemächern der Kaiserin war frei! Hela versuchte noch, den Angreifern ein Skelettheer gegenüberzustellen, als sie jedoch den Angriffsbefehl gab, sprach eine Stimme: "Es ist zu Ende, Hela." Und die Kaiserin sank tot von ihrem Thron.

"Rache für die Dämonenschlacht!" riefen die Garether da, sie schleiften die Stadt und zo-

Geschichte des Alten Reiches

1876 v.H.: Bosparaner Armee zieht den Yaquir hinauf.

1874 v.H.: Armee besiegt Heer des Diamantenen Sultanats.

1866 v.H.: Belen-Horas läßt sich zum Gottkaiser ausrufen.

1866-1850 v.H.: Trollkriege

1865 v.H.: Schlacht am Darpatbogen; Eroberung von Nebachot, dem heutigen Perricum, Sieg über das Diamantene Sultanat

1864 v.H.: der erste Zug der Oger

1863 v.H.: Gründung der Fürstentümer Nostria und Andergast

1847 v.H.: Unabhängigkeit Andergasts und Nostrias

1849-1612 v.H.: Ära der Friedenskaiser

1611 v.H.: die 200 Tage von Gareth

1562 v.H.: der zweite Aufstand von Gareth

1561 v.H.: die erste Dämonenschlacht

ca. 1550-1150 v.H.: die Dunklen Zeiten

1246 v.H.: Orks nehmen Baliho.

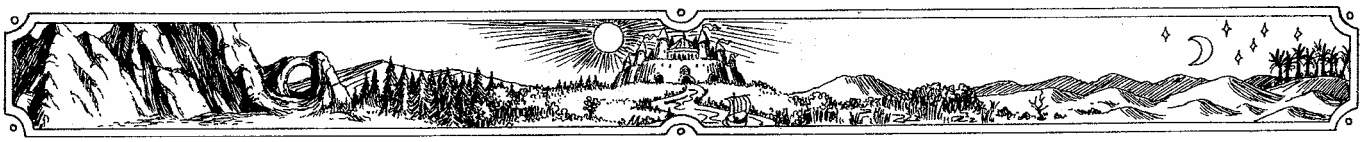
1134 v.H.: Schlacht von Saljeth

1010 v.H.: Schlacht am Gadang, Bosparan annektiert das Diamantene Sultanat.

993 v.H.: die zweite Dämonenschlacht, Schleifung Bosparans



Hela-Horas, die `Schöne Kaiserin'



gen ein halbes Jahr lang plündernd durch das Liebliche Feld. Danach kamen die Goblins und vollendeten ihr Werk; und es sollte 700 Jahre dauern, bis sich das Alte Reich von diesem Schlag erholt hatte.

Der Süden in der Bosparanischen Zeit

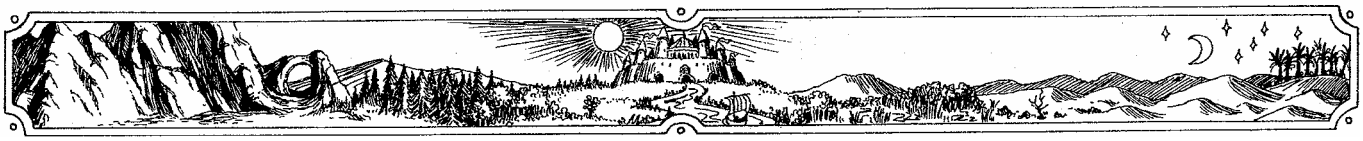
Der Süden in Bospraner Zeit
2600-1630 v.H.: Tulamidenzeit, die Grenzposten Mirham und Al'Anfa werden gegründet.
ab 1868 v.H.: Bosparan beginnt mit Stadtgründungen im Süden.
ca. 1800 v.H.: Sieg der Tulamiden über H'Rabaal
ab 1634 v.H.: Bospraner vertreiben die Tulamiden.
1611 v.H.: Annexion Syllas
1650-1250 v.H.: das Reich der Wudu um Al'Anfa
1260-1100 v.H.: Großsultanat Eiern
1100-993 v.H.: Unter den Kusliker Kaisern Rückeroberung Mengbillas Neugründung Al'Anfas und Selems

Die Städte Mirham und Al'Anfa sind ursprünglich tulamidische Gründungen. Mit dem Sieg über H'Rabaal beendete das Emirat Mirham ein für allemal die echsischen Hochkultur. Doch das Bosparanische Reich mit seinem Expansionstrieb schlief nicht. Die Städte Corapia (Chorhop), Belenas (Mengbilla) und Brabak wurden gegründet und Sylla annektiert, nach Drohungen der Kaiserin Svelinya-Horas räumen die tulamidischen Siedler Al'Anfa und Mirham. Das Erstarken des Wudu-Stammes verhinderte zunächst weitere Gründungen. Gestützt auf Söldner aus dem Unterwasserreich Wajand, stieg Elem zur Großmacht auf, unterwarf Thalusa und zerschlug das Reich der Wudu. Belenas wurd erobert und in Mengbilla umbenannt. Die Dekadenz, Grausamkeit und Ketzerei Elems wurde legendär, und erst ein fallender Stern zerstörte die Stadt.
Unter den Kusliker Kaisern wurde Mengbilla wieder zurückerobert, Al'Anfa und Selem (das frühere Elem) auf den Ruinen neugegründet.

Das Neue Reich

Geschichte des Neuen Reiches
993-940 v.H.: Regierungszeit Rauls von Gareth
940—660 v.H.: die klugen Kaiser
830 v.H.: Besiedlung Maraskans beginnt
658-528 v.H.: Zeit der Priesterkaiser
656 v.H.: Theaterorden wird bei Baliho vernichtend geschlagen.
527-404 v.H.: Regierungszeit Rohals des Weisen
403-398 v.H.: Krieg der Magier
397 v.H.: Garether Pamphlet
393 v.H.: Schlachten auf den Blutfeldern und bei Ferdok beenden Orkinvasion
292 v.H.: Lossagung Albernias
291 v.H.: Erdbeben von Havena, eine gewaltige Flutwelle vernichtet fast die gesamte Stadt.
249 v.H.: Baliiri-Schwur; Lossagung des Lieblichen Feldes

Nach dem Fall Bosparans erhob man Gareth zur Reichshauptstadt, und der junge Heerführer Raul wurde zum ersten Kaiser des Neuen Reiches (auch Mittelreich genannt) gekrönt. Es folgte eine Periode des Friedens, in der ein fähiger Herrscher den anderen ablöste, die Zeit der `Klugen Kaiser'. Unter ihrer Regentschaft hatte das Reich seine größte Ausdehnung, von der Eissteppe im Norden bis in den äußersten Süden; Maraskan, bis dahin nicht von Menschen bewohnt, wurde besiedelt. An der Bornmündung gründete man ein Städtchen namens Festum, und die Krieger vom sogenannten Theaterorden erkundeten das Bornland längs seiner beiden Hauptströme und erbauten die Stadt Neersand. Es gelang sogar, nach der Seeschlacht von Salza die Thorwaler ins Boot zu ziehen und zusammen mit diesen rauhen Gesellen, die bislang eine stete Bedrohung der Westküste dargestellt hatten, den Bodir zu erkunden.
Leider starb der letzte kluge Kaiser Ugdalf sehr jung, als sein Sohn Rude gerade erst drei Jahre alt war. Ein Priesterrat sollte bis zur Großjährigkeit Rudes die Regentschaft übernehmen. Doch der Thronfolger wurde einen Tag vor seinem fünfzehnten Tsafest ermordet. Warum die Macht abgeben, wenn man sie doch so schön hatte, (lachten sich die Praios-geweihten und sahen zudem die Chance, die lästigen anderen Kirchen abzuschütteln. Die sanftmütigen Diener der Travia bereiteten ihnen da weniger Sorgen als die harten Rondra-recken, und so schloß man einen Tempel der Löwin nach dem anderen, verfolgte und mordete — wie beim Garether Erntefestmassaker des Jahres 658 — ihre Geweihten. Der Hochmeister der Theaterritter wurde hingerichtet, sein Orden vernichtend bei Baliho geschlagen — für die eingeschüchterten Bürger ebenso wie für die Praioskirche ein Zeichen, daß die Priesterkaiser im Recht waren. Doch nicht nur die Rondrageweihten, auch das gemeine Volk litt sehr. Die Steuer wurde verdreifacht und in `Gottesdank' umbenannt, doch auch nach diesem letzten innovativen Schritt zahlte man sie noch lange nicht gern. Hunger machte sich breit, es kam zu dem unausweichlichen Volksaufstand, der von einem alten Mann namens Rohal angeführt wurde. Ihm gelang es, die Priesterkaiser aus dem Palast zu jagen. Das Volk wollte seine ehemaligen Peiniger lynchen, doch Rohal verbannte sie lediglich auf die Insel Jilaskan. Dann setzte er sich selbst auf den Thron und blieb dort für mehr als hundert-zwanzig Jahre. Während der Rohalzeit blühten Bildung und Wissenschaft auf, Elfenlyrik kam in Mode, und in Donnerbach wurde das *Seminar der Elfischen Verständigung* gegrün-



det. Doch dem Volk wurde Rohals lange Regentschaft unheimlich. "Fort mit dem Dämon vom Kaiserthron!" rief es schließlich. Rohal erhob sich, verließ den Thronsaal mit einem „Lebt wohl" und ward nie mehr gesehen. Das Reich stand plötzlich ohne einen Regenten da.
Nun behauptete eine mächtige Magiergilde, daß Rohal einer der ihren gewesen sei und man deshalb einen Anspruch auf den Thron hätte. Eine zweite Gilde, die von sich dasselbe sagte, war rasch zur Hand, und schon hatte man alles beisammen, was für einen gescheiten Krieg nötig ist. Die Magierkriege gehören zu den schwärzesten Kapiteln der aventurischen Geschichte. Sie kosteten eine Unzahl an Leben, und noch heute gibt es zu jener Zeit verseuchte Landstriche, die man besser nicht betritt. Es gab weder Sieger noch Verlierer, denn beiden Seiten rannten in Scharen und von Wahnsinn gepackt die Anhänger davon.
Ein Zusammenschluß von Adligen und Kriegsleuten legte schließlich im Garether Pamphlet fest, daß wieder ein Mitglied des Hauses von Gareth die Kaiserwürde innehaben und Magiekundigen die Regierungsgewalt auf immer untersagt sein solle. Außerdem wurden viele Magierakademien geschlossen; Beherrschungsmagie wurde ganz und gar verboten, und etliches magische Wissen ging unwiederbringlich verloren.
Der Ork sah das geschwächte Reich und witterte Morgenluft. Eine riesige Streitmacht der Schwarzpelze überschritt die Grenzen, spaltete sich zum Glück der Menschen aber aufgrund einer alten Stammesfehde auf Ein Teil konnte schließlich bei Ferdok, der andere auf den Blutfeldern vor Gareth geschlagen werden.
Im Reich herrschte nun zwar Friede, doch die folgenden Kaiser hatten wenig Talent zum Herrschen. Ihnen fehlte es an Weitsicht, Glück und auch Härte, und sie sorgten dafür, daß man den Kaiserthron nicht so recht ernst nahm. Albernia löste sich unter Fürst Toras vom Reich, doch schon im Jahr darauf wurde Havena von einem fürchterlichen Erdbeben heim-gesucht. Die einst reiche Provinz war mit einem Schlag bitterarm und konnte leicht wieder von Gareth unterworfen werden. Doch auch andere Ländereien strebten nach Unabhängigkeit, und als die Adligen des Lieblichen Feldes im Jagdschloß Baliiri bei Vinsalt schworen, daß sie die Waffen nicht eher senkten, als bis sie das "Garether Joch" abgeworfen hätten, markierte dies den beginnenden Niedergangs des Neuen Reiches.



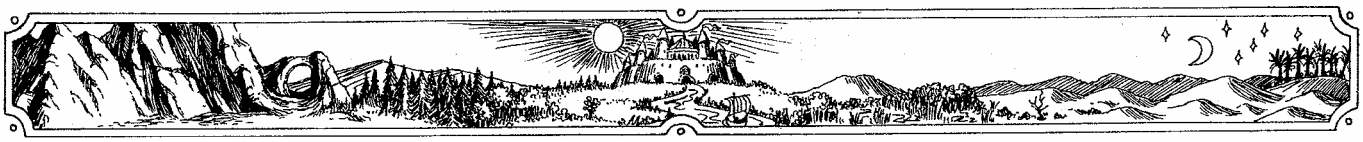
Rohal der Weise

Al'Anfa und der Süden zur Zeit des Neuen Reiches

Kaiser Raul bestimmte, daß die südlichen Provinzen als Vizekönigreich Meridiana zusammengefaßt und — mit Sylla als Hauptstadt — von der Familie Paligan regiert werden sollten. Später wurde die Residenz dann nach Al'Anfa verlegt.
Kaiser Gerbald I. verbot schließlich die Sklaverei, ein Ansinnen, dem vor allem die Tulamiden nicht sehr aufgeschlossen gegenüberstanden. So gestattete der nächste Kaiser Menzel die Sklavenhaltung wieder für die tulamidischen Provinzen —.des lieben Friedens wegen und um für das Gesindel, das bei der Zerstörung Mirhams in Garether Hände gefallen war, gute Preise zu erzielen ... Auf Wunsch der alanfanischen Bürgerschaft wurde unter Rohal Themodates von Shoy'Rina zum Vizekönig erhoben.
Al'Anfas Aufstieg konnte auch der Manakus-Sklavenaufstand nicht bremsen. Die Stadt wuchs zur beachtlichen Größe von 150.000 Einwohnern (ohne Sklaven) an und gelangte in den Ruhm, der verderbteste Ort Aventuriens zu sein. Man gab sich zweifelhaften Vergnügungen hin, von denen Menschenopferungen noch fast als eher harmlos bezeichnet werden müssen. Die Strafe folgte auf dem Fuß, und die Schwarze Pest raffe zwei Drittel der Bevölkerung hin. Die Al'Anfaner verstanden diese Botschaft durchaus, verbannten die Vizekönige in die auf den Ruinen Mirhams neu erbaute Palaststadt, und der `Rat der Zwölf' aus Bürgern und Boronis ergriff die Macht in der Stadt. Die Borongeweihte Velvenya Karinor rief als erste Patriarchin eine eigene Kirche aus, den Al'Anfaner Ritus.
Doch auch in Brabak blieb die Zeit nicht stehen: Gouverneur Thiralion de Sylphur wurde als Ariakon I. König von Brabak. Auch Al'Anfa sagte sich formell vom Reich los — faktisch bestand die Unabhängigkeit ja bereits. Mengbilla, Corapia und Port Corrad folgten. Gut hundert Jahre später herrschte Krieg zwischen Brabak und Al'Anfa um H'Rabaal. Sylla,

Der Süden in der Zeit des Neuen Reiches

991-145 v.H.: Vizekönigreich Meridiana
853 Alphana (Al'Anfa) wird die Hauptstadt Meridianas.
763 v.H.: Zerstörung Mirhams
657 v.H.: Brabak und Hôt-Alem bilden das Gouvernement Brabakien.
307 v.H.: Große Seuche von Al'Anfa
um 145 v.H.: Al'Anfa und Brabak sagen sich vom Reich los.
135 v.H.: Unabhängigkeit Mengbillas
127 v.H.: Unabhängigkeit Corapias
90 v.H.: Unabhängigkeit Port Corrads
49-46 v.H.: Krieg zwischen Brabak und Al'Anfa
32 v.H.: Corapia wird vom Kalifat erobert und heißt fortan Chorhop.

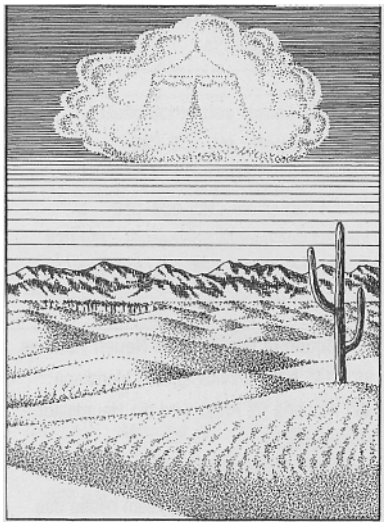


zuvor formal alanfanisch, verbündete sich mit Brabak und wurde unabhängig. Brabak gewann zwar den Krieg, verlor in den folgenden Jahrzehnten jedoch das Land um Khefu und Hôt-Alem wieder an das Mittelreich.

Der Verfall des Neuen Reiches

Der Zerfall des Neuen Reiches
241 v.H.: Friede von Kuslik, Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes
238 v.H.: Abfall des Bornlandes
234 v.H: Abfall Maraskans
233 v.H.: Rastullahs Erscheinen in Keft
230 v.H.: Khôm-Wüste wird `freies Novadi-Land'.
ab 145 v.H.: Al'Anfa und weitere Südstädte sagen sich los
91-60 v.H.: Erbfolgekrieg; kaiserlose Zeiten
6 v.H.: Schlacht von Jergan; Rückeroberung Maraskans
0 Hal: Inthronisation Kaiser Hals
2 Hal: Lossagung Araniens und Khunchoms

Von Verfall zu reden, ist vielleicht ein wenig übertrieben, denn auch heute noch ist das Mittelreich das größte Staatsgebilde Aventuriens. Dennoch verlor es in den folgenden 250 Jahren eine Vielzahl seiner Provinzen. Den Anfang machte das Liebliche Feld, das nach einem achtjährigen Aufstand in die Unabhängigkeit gelangte. Im Frieden von Kuslik konnte der Garether Monarch Eslam als einzige Bedingung durchsetzen, daß sich der Regent zu Vinsalt nur König und nicht Kaiser nennen durfte. Dem Lieblichen Feld folgten Maraskan und das Bornland. Den Novadis erscheint Rastullah in der Oase Keft, womit das Gebiet des heutigen Kalifats für das Mittelreich verloren war. Die Reihe der glücklosen Kaiser setzte sich fort und mündete nach dem Tod Valpos des Trinkers in einem Erbfolgekrieg, in dessen einundreißigjährigen Verlauf 74 Regenten verschlissen wurden. Der grausame Perval setze dem ein Ende und schwang sich auf den Thron. Das Reich hatte wieder einen Herrscher, doch das Volk blutete im wahrsten Sinne des Wortes. Pervals Kinder Bardo und Cella, die Kaiserlichen Geschwister, teilten sich den Thron, konzentrierten sich aber mehr auf ein möglichst ausschweifendes Leben denn aufs Regieren. Ihr Vetter Reto konnte diesem Treiben nicht länger zusehen, setzte die Geschwister ab und nahm sich selbst den Thron. Unter seiner Regentschaft ging es mit dem Reich wieder aufwärts, und sogar Maraskan konnte zurückerobert, doch der Widerstand der dortigen Bevölkerung nicht gänzlich gebrochen werden. Doch sein Sohn Hal hatte besaß nicht die Stärke des Vaters: Schon kurz nach seiner Inthronisation sagten sich Aranien und Khunchom vom Reich los.



Rastullah erscheint über Keft.

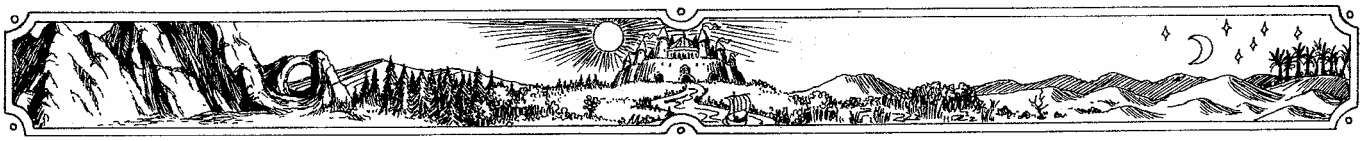
Das Unauer Kalifat

Nach dem Erscheinen ihres Eingotts Rastullahs in Keft und der Verkündung seiner 99 Gebote sagte sich die Khôm vom Mittelreich los. In der Folgezeit etablierten die Novadis ein Herrschaftsgefüge, dessen Territorium die Wüste Khôm nebst angrenzender Gebiete umfaßt und das seine Stärke zuletzt beim Krieg gegen Al'Anfa (15-17 Hal) unter Beweis stellte. Derzeit werden die Wüstenkrieger von Kalif Malkillah III. angeführt, der jüngst seine Residenz in die alte Kalifenstadt Unau verlegte und damit die Vormachtstellung der - selbst unter Novadis als ausgesprochen strenggläubig geltenden - Wüstensultanate bestätigte. Mehr zur Geschichte des Kalifats erfahren Sie auf Seite 76.

Die jüngste Geschichte

Das Mittelreich

Hal gelang es trotz seiner Schwächen, die maraskanischen Aufständischen bei Tuzak zu schlagen; die Rebellen zogen sich nach Boran zurück. Zwei Jahre später ließ sich der Kaiser in den Götterstand erheben, ein glanzvolles Ereignis, das vielen Garethern noch in Erinnerung ist. Ein weiteres großes Fest war die Verlobung Prinz Brins mit der albernischen Prinzessin Emer ni Bennain anläßlich des Kaiserturniers. Wenige Jahre später wurde die östliche Provinz Ysilia von den Ogern heimgesucht. (Man vermutet einen Zusammenhang mit der Entlassung und dem plötzlichen Verschwinden des damaligen Hofmagiers Galotta.) Die Menschenfresser konnten in der 1000-Oger-Schlacht an der Trollpforte, einem Paß zwischen Trollzacken und der Schwarzen Sichel, geschlagen werden.
Bald darauf verschwand Kaiser Hal unter mysteriösen Umständen während einer Bornland-reise - doch damit des Unglücks nicht genug: Im Lieblichen Feld nahm Königin Amene



den Kaisertitel einer Horas an, ein Bruch des Friedensvertrages von Kuslik, der die Beziehungen zwischen beiden Reichen derart belastete, daß es fast zum Krieg gekommen wäre. Just in dieser Zeit der Schwäche drängte sich der darpatische Graf Answin von Rabenmund auf den Garether Thron und stürzte das Reich in einen Bürgerkrieg. Verdiente Recken konnten den Verräter jedoch dingfest machen, und schließlich trat Prinz Brin mit Würde das schwere Erbe seines Vaters an. Kaiser wollte er sich allerdings nicht nennen, solange es für Hals Tod keinen Beweis gab, und so nahm er lediglich, wie einst Rohal der Weise vor ihm, den Titel Reichsbehüter an.
Der Beginn seiner Regierung fiel in eine schwere Zeit, denn die Orks verließen ihre angestammten Lande, überfielen die Städte des Svellttales (die heute zum größten Teil noch immer von den Schwarzpelzen besetzt sind) und brachen bei Greifenfurt und in Weiden ins Reich ein. Sie zogen bis vor die Tore Gareths, konnten aber schließlich auf den Silkwiesen geschlagen werden.

Die Entwicklung in Aranien

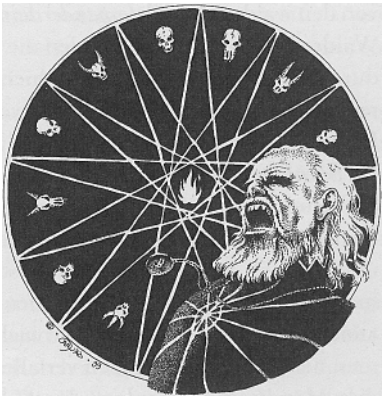
Im Namen des Prinzen Arkos stellte Fürstin Sybia die Tribute an Gareth ein und plante für später dessen Königskrönung. Seine Schwester Dimiona freilich, die lieber selbst Königin geworden wäre, versuchte Arkos zu ermorden. Als das Attentat mißlang, wurde Arkos zum Fürsten gekrönt und mit Prinzessin Eleonora von Baburin vermählt. Nur kurze Zeit danach unternahm Dimiona einen weiteren Versuch, die Herrschaft über ganz Aranien an sich zu reißen; und es gelang ihr immerhin, das elburische Land als Moghulat Oron vom Rest des Fürstentums abzutrennen. Im Jahre 29 Hal schließlich wurde das Königreich Aranien proklamiert.

Der borbaradianische Feldzug

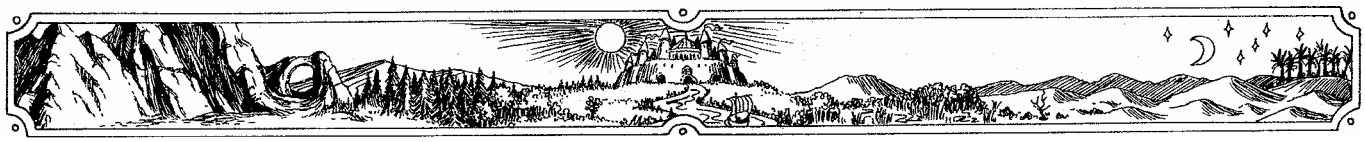
Der Orkensturm hatte das Reich auf eine schwere Prüfung gestellt, doch war er nur ein laues Lüftchen gegen das, war kurze Zeit später geschah: Borbarad von Bethana, der Dämonenmeister, kehrte zurück. Beschworen in Weiden, hinterließ er schon dort eine Wüstenei. Sein Feldzug führte zur Eroberung Maraskans, Tobriens, Warunks, Beilunks und weiter Teile Darpatiens. Der Bethanier griff nach dem Bornland und konnte den verderbten Grafen Uriel von Notmark als Verbündeten gewinnen. Uriels Armee schlug in der Schlacht bei Ochs und Eiche das Heer der aufrechten Bronnjarin Thesia von Ilmenstein.
Nichts schien den Dämonenmeister und seine Notmärker Vasallen aufhalten zu können - bis die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden eine Wende brachte. Kaiserliche Soldaten unter dem Reichsbehüter Brin, Amazonen und Freiwillige unter Königin Gilia von Kurkum und die Kämpen der Gräfin von Ilmenstein geboten gemeinsam zum ersten Mal dem Vormarsch der Borbaradianer Einhalt. Doch der Schrecken des Krieges ging weiter: Um Maraskan war es geschehen, und dämonischer Feuerregen traf nicht nur Wehrheim und Havena, sondern auch die Kaiserstadt Gareth selbst. Erst in der Dritten Dämonenschlacht an der Trollpforte gelang es den Verbündeten, Borbarad zu vernichten und seine Dämonenkrone in sieben Splitter zerbersten zu lassen.
Doch der Preis für diesen Sieg war hoch - viele Tausende der tapfersten Helden und aufrechtesten Streiter hatten ihr Leib und Leben gegeben, damit andere nicht ihre Seele geben mußten. Unter den auf ewig unvergessenen Opfern sind etwa der Reichsbehüter selbst zu nennen oder solch altverdiente Recken wie Raidri Conchobair. Das vom Feind besetzte Land konnte jedoch nicht zurückgewonnen werden: Diejenigen Schergen Borbarads, die einen Splitter der Dämonenkrone an sich brachten, traten als Heptarchen der Schwarzen Lande das Erbe des Bethaniers an, und den Menschen Aventuriens bleibt wohl nur zu hoffen, daß die Zwölfe selbst die Dämonenknechte vom Antlitz Deres tilgen werden.

Jahreszahlen zur jüngsten Geschichte

2 Hal: Unabhängigkeit Araniens
2 Hal: Niederschlagung des Aufstands von Tuzak
4 Hal: Erhebung Hals in den Götterstand
5 Hal: Verlobung Prinz Brins mit Prinzessin Emer
10 Hal: 1000-Oger-Schlacht
11 Hal: Vermählung Brins mit Emer, Brin wird König von Garetien
15-17 Hal: Krieg Al'Anfas gegen das Kalifat
17 Hal: Verschwinden Kaiser Hals; Königin Amene III. zu Vinsalt erhebt sich zur Horas; Versuch Answins von Rabenmund, den Kaiserthron zu usurpieren.
17-19 Hal: Der Orkensturm
21 Hal: Brin wird vom Reichstag als `Reichbehüter' eingesetzt.
22 Hal: Rückkehr Borbarads
26/27 Hal: borbaradianische Invasion in Tobrien und auf Maraskan; Machtübernahme Gloranas im hohen Norden
28 Hal: Schlacht auf den Vallusanischen Weiden; vergeblicher Versuch Dimionas, die Herrschaft über ganz Aranien an sich zu reißen
22.-24. Ing. 28 Hal: die dritte Dämonenschlacht an der Trollpforte, Borbarad wird besiegt, Brin fällt
29 Hal: Proklamation des Königreiches Aranien
ab 29 Hal: Etablierung der Heptarchenreiche im Osten und Norden Aventuriens



Borbarads Ende



Der Kontinent Aventurien

Geographische Grenzen: Meer der Sieben Winde im Westen, Ifirns Ozean im Norden, Perlenmeer im Osten, das Eherne Schwert im Nordosten, Südmeer im Süden

Ausdehnung: vom Yetiland im Norden bis Benbukkula im Süden ca. 3.000 Meilen; an der breitesten Stelle Entfernung von Küste zu Küste ca. 1.900 Meilen

Landschaften: alle Landschaftstypen von ewiger Eiswüste bis zu tropischen Dschungeln

Gebirge: Ehernes Schwert, Eiszinnen, Salamandersteine, Kosch-berge, Rote Sichel, Schwarze Sichel, Trollzacken, Raschtulswall, Hohe Eternen, Goldfelsen, Regengebirge, Maraskankette

Gro e Binnenseen: Blauer See, Alavi-See,Neunaugensee, Thuran-See, Ysli-See, Angbarer See, Ochsenwasser, Cichanebi-Salzsee, Loch Harodrol

Geschätzte Bev lkerungszahl: 4.060.000 Menschen (ohne Schwarze Lande), 279 000 (Schwarze Lande ohne Oron), ca. 20.000 Elfen, ca. 40.000 Zwerge, über 80.000 Orks, über 200.000 Goblins

Aranien, das Kalifat, Al'Anfa, Brabak, die Heptarchenreiche *Wichtige Städte:* Gareth (189.000), Al'Anfa (ca. 80.000), Festum (28.000), Havena (25.700), Punin (20.300), Wehrheim (14.800), Perricum (10.000), Fasar (23.000), Rashdul (7.250), Zorgan (14.500), Khunchom (13.200), Kuslik (21.800), Vinsalt (19.850), Grangor (9.850)

Wichtige Verkehrswege: Großer Fluß, Yaquir, Born, Svellt, Mhanadi und Darpat als wichtigste Wasserstraßen, ein Netz gut ausgebauter Straßen durchzieht das Land im Lieblichen Feld, Mittelreich, Nostria, Andergast und dem Bornland.

Religionen: Zwölfgötterglaube (darunter Angroschglaube der Zwerge, Swafnirglaube der Thorwaler und Horasverehrung im Lieblichen Feld), Rastullahglaube der Novadis, Rur-und-Gror-Glaube auf Maraskan, Glaube an die Himmelswölfe bei den Nivesen, Kamaluqglaube und andere Naturreligionen der Waldmenschen, rituelle Borbaradverehrung und Dämonenkulte in den Heptarchenreichen

Wundersame rtlichkeiten: siehe Regionalbeschreibungen

Fest- und Feiertage, Messen etc.: siehe Regionalbeschreibungen

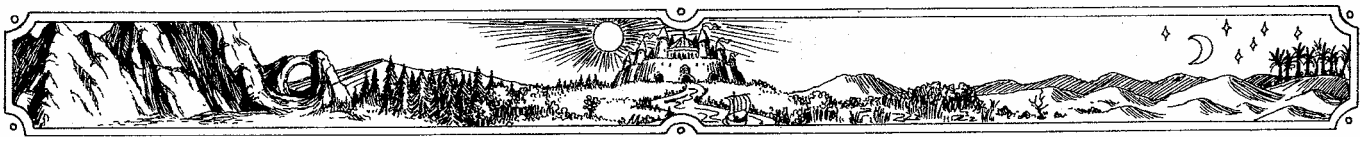
Vom ewigen Eis bis zum dampfenden Dschungel

Hoch im Norden bringt Firuns Atem eisige Kälte über das Land. *Nebelzinnen, Firnklippen, Yeti-Land* und die *Grimmfrostöde* sind auch des Sommers zum größten Teil mit einer dicken Eisschicht bedeckt, und nur ein schmaler Streifen längs der Küste taut für wenige Wochen auf. Östlich schließt sich ein weiteres Eisreich an, doch ist es hier keine göttliche Kälte, die alles erstarren läßt: Das Land zwischen *Paavi* und dem *Bornland* ist fest in den Händen des Erzdämonen Nagrach und seiner Dienerin Glorana.

Im Süden der Firunschen Gefilde liegt die riesige *Nivesensteppe.* Hüfthohes Gras, sanfte Hügel und lichte Birkenwäldchen prägen den Landstrich, der im Westen vom *Svellt* und im Süden von den waldreichen *Salamandersteinen* und den bornländischen Wäldern begrenzt wird und den die Ströme *Kvill* und *Oblomon* durchqueren. Die Winter sind hier immer noch hart, schneereich und lang, meist dauern sie von Mitte Travia bis Anfang Ingerimm. Im *Bornland* findet sich dann das, was sich gemeinhin Zivilisation nennt. Hier stehen Städte, die diese Bezeichnung auch ver-dienen, und *Festum* gehört gar zu den größten Aventuriens. *Born* und *Walsach* sind wichtige Wasserstraßen, die von der Perlenmeerküste aus das Land gen Norden erschließen. Auch ein Netz annehmbarer Wege verbindet die wichtigen Städte. Dennoch mag man nicht in den Irrglauben verfallen, das Land sei dicht besiedelt. Man kann wochenlang durch die bornischen Wälder streifen, ohne auf eine Menschenseele zu treffen, und wer meint, daß er hier auch im strengen Winter keinen ortskundigen Führer braucht, bezahlt diesen Hochmut meist mit dem Leben.

Auch im *Svellttal* finden sich Menschenstädte, allen voran Lowangen, wo es sogar eine Magierakademie gibt. Westlich des Stroms, hinter hohen Bergzügen, liegt die *Orkschädelsteppe.* Kaum ein Baum zeigt sich hier, Buschwerk und Gras prägen das Bild. Wichtigster Fluß ist der *Bodir;* der bei *Thorwal* ins Meer der Sieben Winde mündet.

Im Süden wird das Orkland durch den Steineichenwald begrenzt, an den sich die riesigen Wälder Andergasts und *Nostrias* anschließen. Südlich des *Finsterkamms* schließlich entspringen die Quellflüsse des *Großen Flusses, Breite, Raller* und *Ange,* die sich östlich der Koschberge zu der wohl wichtigsten Wasserstraße Aventuriens vereinen. Der *Große Fluß* nimmt nun seinen Weg gen Süden durch Wald- und sanftes Hügelland, die Höhen des Kosch immer zur Rechten. Nördlich des *Eisenwaldes* knickt er scharf gen Westen ab; sein Tal wird enger, und man kann an den Klippen zwischen *Albenhus* und *Elenvina* sehen, mit welchem Zorn er sich seinen Weg zwischen *Koschbergen, Ingrakuppen, Amboß* und *Eisenwald* hindurch gegraben hat. Doch nach dieser letzten großen Anstrengung hat der Strom bald sein Ziel erreicht. Die *Windhagberge* läßt er links liegen, und schon erreicht er die Mittelreichprovinz *Albernia, wo* er bei *Havena* in einem breiten Delta ins Meer der Sieben Winde mündet. Hier können die Wasser nach ihrem langen Weg Ruhe finden, bis Efferd ihnen befiehlt, wieder aufzusteigen und im Steineichenwald niederzuregnen ... Südlich der *Salamandersteine* finden sich der unheimliche *Neunaugensee* und das ebenfalls wenig anheimelnde *Nebelmoor;* die beide die Nordgrenze des Mittelreiches markieren. Die Wäl-



der werden lichter, die Felder üppiger, bis man schließlich die Reichshauptstadt *Gareth* erreicht. Auch hier sind die Winter noch kalt und schneereich, aber längst nicht mehr so streng wie im Bornland. Je weiter man nach Süden vordringt, um so milder wird das Klima, und im Tal des *Yaquir* zeugen die Weinberge davon, daß hier Rahjas Einfluß den Firuns übertroffen hat. Im Osten wird das Mittelreich von der *Schwarzen Sichel* und den *Trollzacken* begrenzt; dahinter liegen die *schwarzmagischen Reiche* der ehemaligen Verbündeten Borbarads. Früher war das Land auch hier grün und waldreich. Das trifft heute teils noch zu, doch hat der dämonische Einfluß die Natur verändert und an einigen Orten Wüsteneien geschaffen, wo einst Heiden blühten oder Felder üppige Frucht trugen.

Auch die Insel *Maraskan* im Osten des Kontinents ist zum größten Teil in zwei schwarzmagischen Reichen aufgegangen. Zwar war der hiesige Dschungel auch früher schon nicht ungefährlich, aber man mußte wenigstens nur um sein Leben fürchten. Heute hingegen strecken unheilige Kreaturen ihre Krallen auch nach der Seele aus ...

Die riesige *Khôm-Wüste* erstreckt sich fast über die gesamte Breite des Kontinents, und in diesem gewaltigen Sandmeer ist man ohne Führer ebenso verloren wie in der eisigen Einsamkeit des bornischen Winterwalds. Pisten führen von Oase zu Oase, doch nur allzu oft haben Sandstürme die Markierungen umgerissen oder schlicht zugeweht. Nordöstlich der Khôm, jenseits des Khoramgebirges, finden sich die fruchtbaren Niederungen des Mhanadi. Unweit davon, im Osten, liegt die Gorische Wüste, gegen die selbst die Khôm das reinste Paradies ist. Alles, was sich hier befindet, ist tot, selbst wenn es sich gelegentlich bewegen sollte ...

Westlich der Khôm liegt, durch Goldfelsen und Eternen von den heißen Wüstenwinden abgeschirmt, das *Liebliche Feld.* Wie der Name schon vermuten läßt, handelt es sich um den fruchtbarsten und am dichtesten besiedelten Landstrich Aventuriens; große Städte liegen zum Teil nur zwei Tagesreisen auseinander.

Wenn der Schnee im nördlichen Lieblichen Feld schon selten ist, so kennt man ihn weiter südlich gar nicht. Ab der Linie Drôl-Selem beginnen dampfende Dschungel, dic *Heimat der Waldmenschen.* Das *Regengebirge,* das so hoch aufragt, daß auf den Gipfeln bisweilen ewiger Schnee zu finden ist, teilt das Land in die noch ursprüngliche, westliche Hälfte, die — sieht man von Brabak und der *Mysobmündung* ab — ausschließlich von Waldmenschen besiedelt wird, und in eine östliche, wo die riesige Metropole *Al'Anfa* liegt und weite Teile des Dschungels gerodet wurden.

Am äußersten Zipfel schließen sich — wie grüne Perlen an einer Schnur — die *Waldinseln* an. Vor allem das Haus Stoerrebrandt verdankt seine immense Macht dem hiesigen Reichtum an Gewürzen, aber auch so mancher Pirat würde seinen Kopf nicht mehr auf den Schultern tragen, hätte er hier nicht eine versteckte Bucht gekannt ...

Die Völker Aventuriens

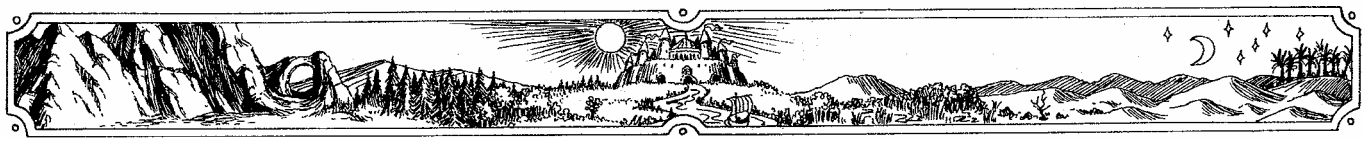
Menschenvölker: Im höchsten Norden, längs der Küste zu Ifirns Ozean und in den wärmen Tälern im Süden der Grimmfrostöde leben verschiedene kleine Völker, die gemeinhin als *Nordlandbarbaren* bezeichnet werden. Die sich südlich daran anschließenden Wälder und Steppen sind die Heimat der hellhäutigen, rothaarigen *Nivesen* und der schwarzhaarigen, dunkelhäutigen *Norbarden.* An den nordwestlichen Küsten leben die *Thorwaler,* von denen sich wohl vor langer Zeit einige mit den Norbarden vermischt haben, woraus dann die *Gjalskerländer* hervorgegangen sind, die die roten oder blonden Haare der einen und die dunklere Haut der anderen Eltern geerbt haben. Im Süden der Lande von Nivesen und Thorwalern lebt ein Menschenschlag, den man als *Mittelländer* bezeichnen mag. Dieser stammt von den güldenländischen Einwanderern ab, die sich teilweise mit der Urbevölkerung wie den *Tulamiden* vermischt haben, und macht den größten Teil der aventurischen Bevölkerung aus. Seine Haut ist hell, die Haarfarben reichen von blond bis schwarz. Mittelländer leben heute in den nördlichen Städten wie Riva, im Bornland und allen Ländereien südlich von Thorwal und der Salamandersteine, insbesondere dem Mittel- und dem Horas-reich; auch in den Stadtstaaten des Südens sind sie zu finden.

Den zweitgrößten Anteil an der Bevölkerung stellen die schwarz-haarigen, dunkelhäutigen *Tulamiden,* die südlich des Yaquir leben und zur aventurischen Urbevölkerung zählen. Aus ihnen sind die *Novadis* hervorgegangen, die nicht an die Zwölfgötter glauben, sondern an den Eingott Rastullah. Die wilden *Ferkinas* leben im Raschtulswall. Das Volk ist sehr alt, stammt angeblich aus der Herrschaftszeit des Gottdrachen Pyrdacor und gilt als Vorfahre der Tulamiden. Ein ebenso altes Volk hat in den Trollzacken seine ursprüngliche Lebensweise bewahrt: die an die zwei Schritt großen *Trollzacker,* die selbst ihre Herkunft von den Riesen ableiten und die Trolle als ihr Brudervolk betrachten.

Die Südspitze und die Waldinseln bevölkern schließlich die *Waldmenschen,* die gemeinhin ebenfalls zur aventurischen Urbevölkerung gezählt werden, auch wenn sie möglicherweise — weit vor der Ankunft der Güldenländer — aus dem Südkontinent Uthuria eingewandert sind.

Elfen: Die Salamandersteine sind das Land der *Waldelfen, wo*hingegen *die Auelfen* die Niederungen zwischen Kvill und Oblomon besiedelt haben. Die *Kinder des Windes* oder *Steppenelfen,* ein elfisches Reitervolk, trifft man in der Grünen Ebene an und die *Firnelfen* in der Grimmfrostöde sowie an den Gestaden von Ifirns Ozean.

Zwerge: Die klassische Heimat der Zwerge sind die Koschberge, der Amboß und der Eisenwald. Teilweise haben sie sich auch in den Tieflanden östlich des Kosch ausgebreitet, zumal in der Gegend um den Angbarer See. Die Brillantzwerge aus den Beilunker Bergen mußten aufgrund der borbaradianischen Besetzung ihre Heimat verlassen und sind in die Goldfelsen gezogen, die das Liebliche Feld von der Khômwüste scheiden.



Andere nichtmenschliche Völker: Im allerhöchsten Norden, vor allem auf der Insel Yeti-Land, findet man die zotteligen *Yetis. Orks* leben vorwiegend in den Steppen des Orklandes und die *Goblins* vor allem in der Roten Sichel. *Oger* habe ihre Heimstatt im Raschtulswall. Orks und Goblins, aber bisweilen auch Oger ziehen aber auch von Zeit zu Zeit als marodierende Banden durchs Land, so daß man sie auf dem ganzen Kontinent antreffen kann.

Die riesenhaften *Trolle* und *Zyklopen* gehören wohl zu den ältesten Völkern Aventuriens; letztere sind vor allem für ihre Schmiedekunst berühmt. Des weiteren bevölkern noch *Kobolde, Feen, Grolme* und andere magische Völker in geringer Zahl den Kontinent. Während Kobolde und Grolme fest mit beiden Beinen in Aventurien verwurzelt sind, ist die Heimat der Feen die Anderswelt, die bisweilen über transdimensionale Tore mit dem Kontinent Aventurien verbunden ist.

Die Staaten

Das nördlichste zusammenhängende Staatsgebilde ist die feudal geprägte Adelsrepublik des *Bornlandes.* Im Süden schließt sich das *Neue-* oder *Mittelreich* an, ein feudales Kaiserreich, dem zur Zeit Reichsregentin Emer ni Bennain vorsteht. Im Nordwesten grenzt das Mittelreich an die Königreiche *Nostria* und *Andergast,* die einander spinnefeind sind. Der Erzrivale des Mittelreichs ist das *Liebliche Feld* westlich der Goldfelsen und Eternen mit seiner Hauptstadt Vinsalt. Seit sich Königin Amene kürzlich zur Horas aufgeschwungen hat, residiert hier das zweite Kaiserhaus in Aventurien. Die südlichen Städte werden entweder von der Brabaker Monarchie oder der Al'Anfaner Boronkratie dominiert. *Nivesen* und *Waldmenschen* leben nicht in Staats- sondern in Stammes und Sippenverbänden. Auch die *Thorwaler* kennen keinen König oder Fürsten als Oberhaupt an. Die Dorfgemeinschaften (und Städte) wählen Hetleute, die wiederum einen Obersten Hetmann oder eine Oberste Hetfrau wählen, deren Befugnisse aber nicht mit denen eines Monarchen vergleichbar sind.

Im Osten und Norden des Kontinents liegen die schwarz-magischen Reiche, die aus den borbaradianischen Eroberungen hervorgegangen sind. Im Land zwischen *Paavi* und *Bjaldorn* herrscht die finstere Hexe Glorana, über das von *Aranien* abgespaltene Moghulat *Oron* die grausame Dimiona und über *Yol-Ghurmak* östlich der *Schwarzen Sichel* der Schwarzmagier Galotta. Der untote Kaiserdrache Rhazzazor gebietet über das Land östlich der *Trollzacken* und um *Warunk,* und der Schwarzmagier Xeeran hat sich die *Ostküste zwischen Beilunk und Vallusa* untertan gemacht. Der frühere Reichsmarschall Helme Haffax herrscht über den größten Teil *Maraskans,* und nur die Kräfte des dämonisch veränderten Urwaldes, die, wie manche sagen, einer schlangenleibigen Chimärenmeisterin gehorchen, setzen seinem Einfluß ein Ende.

Religionen in Aventurien

Zwölfgötter: Dieser am weitesten verbreitete Glaube wird im Bornland, den Sveltt-städten, im Mittelreich, Nostria, Andergast, dem Lieblichen Feld, Aranien und den südlichen Städten praktiziert. Tempel der Zwölfe finden sich, neben den Bethäusern des Rastullah, auch in den Ländern der Tulamiden, wobei das Pantheon jedoch dem dualistischen Weltbild der Urtulamiden angepaßt wurde. Besondere Verehrung genießen einzelne Zwölfgötter in folgenden Regionen:

Praios: das ganze Mittelreich, besonders Garetien, Nordmarken und Greifenfurt

Rondra: Weiden, Donnerbach

Efferd: Mittelreichprovinz Albernia, ansonsten in vielen Küstenstädten, ganz besonders Havena und Bethana

Travia: Darpatien

Boron: Punin und Al'Anfa, wo die Boronverehrung eine Art Staatsreligion ist

Hesinde: Kuslik, Liebliches Feld

Firun: vormals Hauptgottheit in Bjaldorn, große Verehrung in den nördlichen Landen

Tsa: beliebt im Lieblichen Feld (Bauern) und neuerdings in der Mittelreichsprovinz Greifenfurt

Phex: Aranien, Tulamidenlande, kaum öffentliche Verehrung

Peraine: alle ländlichen Gebiete, Aranien

Ingerimm: Mittelreichprovinz Kosch und bei allen Zwergenvölkern (unter dem Namen Angrosch)

Rahja: Liebliches Feld, vor allem in Belhanka; Aranien; Mittelreichsprovinz Almada

Swafnir: Thorwal, Prem, Olport

Rastullah: Wüste Khôm, Mhanadistan (in den größeren Städten finden sich oft auch Tempel der Zwölfgötter)

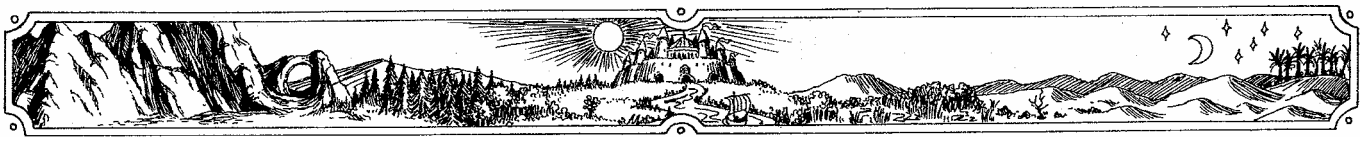
Rur und Gror: Südmaraskan (Sinoda); die Zwillingsgötter des maraskanischen Weltbilds

Himmelswölfe: von den Nivesen in den nördlichen Steppen und im Ehernen Schwert verehrte Wesen

Kamaluq: Gottheit der Wildmenschen, oft als schwarzer Jaguar dargestellt

Borbarad: Der Schwarzmagier Borbarad wird in den Heptarchenreichen östlich der Trollzacken und der Schwarzen Sichel als Gottheit verehrt. Neben Borbarad huldigt man hier auch den erzdämonischen Gegenspielern der Zwölfgötter.

Der Namenlose: Verehrung des Widersachers der Zwölfgötter ist überall verboten und wird unter strenge Strafe gestellt. Einige Verirrte huldigen jedoch dem Gott, der auch `Rattenkind' genannt wird, in verborgenen Tempeln und Kultstätten in ganz Aventurien.



Erstarrte Welt im Eis — der äußerste Norden Aventuriens

Geographische Grenzen: Yeti-Land, Firnklippen, Nebelzinnen, Eis-zinnen, Grimmfrostöde, Bäreninseln
Landschaften: Gebirge oder Hochebene im ewigen Eis, karge Küstenzone, die im Sommer auftaut
Gebirge: Firnklippen, Nebelzinnen, Eiszinnen
Eiswasser: Nuran Leskari, Nuran Rudoc, Frisund
Geschätzte Bev lkerungszahl: 2.500 Menschen, 2.000 Firnelfen, 500 Goblins
Wichtige Städte und D rfer: Frisov
Wichtige Verkehrswege: Firuns-Straße als Seeweg zwischen Yeti-Land und Kontinent
Vorherrschende Religion: keine Angabe möglich
Sozialstruktur: keine Angabe möglich
Einflu reiche Familien: Norbardensippe Irgjeloff (Frisov)
Lokale Helden/Heilige/mysteri se Gestalten: Mitten im ewigen Eis soll hier eine Einsiedlerin namens Firunhild leben, eine Geweihte des Wintergottes, die seit *23* Jahren keine Nahrung zu sich genommen haben soll.
Wundersame rtlichkeiten: das *Tal der Donnerwanderer* auf *Yeti*-Land, *die Kristallkavernen* in den Nebenzinnen, die Klamm *Egils End* und etliche andere, die womöglich dem Wahn halberfrorener Entdecker entsprungen sind.

» Und wenn die Kräfte schwinden, dann leg dich nieder und laß dich von Firuns Atem in Borons Hallen wehen. Diesen Kampf kannst du ohnehin nicht mehr gewinnen.«

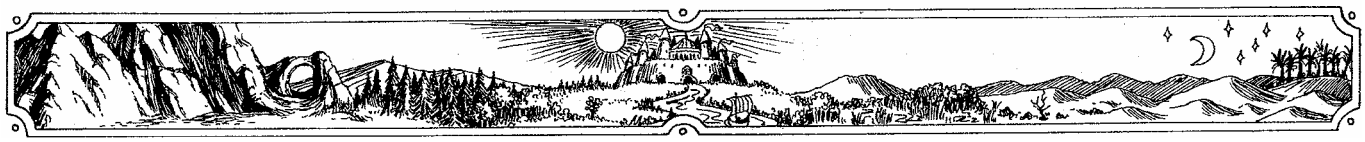
aufgeschnappt aus einem Gespräch eines alten Leskaraners mit seiner Tochter

Firuns Reich

Hier oben, im äußersten Norden Aventuriens, herrscht der grimmige Firun; Er hat das ganze Land mit einer dicken ewigen Eisschicht überzogen, und nur den schmalen, spärlich besiedelten



Die Geißel der Nordlande: Eissegler aus Gloranas Reich



Küstenstreifen sowie den einen oder anderen Flecken im Binnenland gibt Er während der kurzen Wochen, die Frühling, Sommer und Herbst in einem sind, frei. Bekannteste größere Ortschaft ist Frisov, ein 250 Seelen zählendes Walfängernest an der Mündung des Frisund, der sich wie ein warmer Keil zwischen die Nebel- und Eiszinnen schiebt. Hier werden neben Tran und Walbein auch Pelze umgeschlagen, was vormals in Paavi geschah, und natürlich der Bernstein, den man in der gleichnamigen Bucht findet.

Auch wenn heutzutage das lebensfeindliche Element fast alles Land bedeckt, kann das nicht immer so gewesen sein. Unter dem Eis sollen gigantische Schätze, Ungeheuerlichkeiten aus grauester Vorzeit und sogar ganze Städte gesichtet worden sein. Nun, nur wenige können davon berichten. Bringt man den Mut auf und wagt sich in die weiße Einöde vor, findet man manch einen Glücksritter wieder: erstarrt und vom Eis konserviert, so daß man nicht sagen kann, ob der Leichnam einen Tag, eine Woche oder hundert Jahre alt ist. Hier ist kein Platz für die Lebenden, nur die Toten ziehen irrlichternd durch die klaren Nächte.

Bisweilen trifft man aber auch auf einen pilgernden Firungeweih-ten, dessen Reaktionen in seiner gottesnahen Verzücktheit unberechenbar sind. Der eine oder andere Diener des Grimmigen hat es sich auferlegt, fastend das Gebirge zu überqueren, und wer lebend auf der anderen Seite ankommt, kann gewiß sein, zu den Stärksten zu zählen.

Doch Firun hat das Land nicht ganz in seinem Griff (vielleicht ist er aus Zorn darüber besonders mitleidlos). Der Rauch von Vulkanen verschleiert die Nebelzinnen, und auf Yeti-Land soll vor einigen Jahre eine Schlucht entdeckt worden sein, dic das *Tal der Donnerwanderer* genannt wird und wo es Tiere und Pflanzen gibt, die man sonst eher auf Maraskan oder in den südaventurischen Dschungeln vermuten würde.

Völker im äußersten Norden

Erstaunlich ist auch die ethnische Vielfalt, die hier, so weit im Norden, herrscht — wenn auch jedes Volk nur wenige Repräsentanten vorzuweisen hat. Neben den Menschen leben hier die Schneeschrate oder Yetis mit ihrem weißen Zottelpelz und Goblins, die sich im Winter Schneehöhlen graben. In der Grimmfrostöde liegt die Heimat der Firnelfen (etwas mehr zu diesem Volk auch auf Seite 44), und auch ein kleines, zähes Volk von `Eisbarbaren' soll hier leben, wie es heißt. Allerdings streckt die verderbte Glorana schon ihre Klauen nach der unwirtlichen Hochebene aus ...

Die Völker hier leben hauptsächlich von Fischerei und Robbenjagd, die Menschen auch vom Walfang — und wenn sich ihnen ab und zu anderes Wild bietet, womöglich gar ein Mammut, um so besser.

Meisterinformationen:

> Schneidende Kälte und ewige Einsamkeit setzen in Firuns Eisreich Leib und Seele zu; eine Expedition dorthin will sehr sorgfältig vorbereitet sein und wird mit größten Entbehrungen verbunden sein. Zudem ist alles, man dort vielleicht finden könnte, derart selten, daß die Suche eigentlich sinnlos erscheint — aber es gibt eben einen Menschenschlag, den gerade diese Konstellation magisch anzuziehen scheint ...
>
> Boxen und Spielhilfen: Firuns Atem; Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos; Borbarads Erben
>
> Abenteuer: Unter dem Nordlicht, Folge dem Drachenhals, Firuns Land

Wichtige Orte im Hohen Norden

Frisov

Walfängernest an der Mündung des Frisund, das kürzlich durch Flüchtlinge aus Paavi kräftigen Zuwachs erhalten hat.

Einwohner: 250

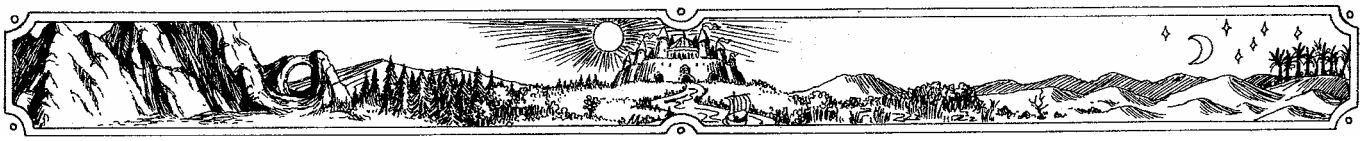
Herrschaft: Der norbardische Schulze Irgjeloff hat sich für das Amt geopfert, nachdem sein Vorgänger einem Unfall zum Opfer gefallen ist.

Garnisonen: 5 Schläger der Irgjeloffs

Tempel: Efferdschrein

Wichtige Gasth fe/Schenken: Zum Windfang (Q3/P3/S6) *Stimmung in der Stadt:* Viele Freunde sind die beste Lebensversicherung.

Quellen: Rauhes Land im hohen Norden, Firuns Atem



Endlose Weite und Himmelswölfe — das Land der Nivesen

Geographische Grenzen: Kvill im Westen, der obere Frisund, Alavi- und Blauer See im Osten, Grüne Ebene, Salamandersteine im Süden und Ifirns Ozean im Norden
Landschaften: Tundra und Taiga, flach bis leicht hügelig
Gebirge: keine nennenswerten Höhenzüge
Gewässer: Kvill, Oblomon, Nuran Leskari, Ceamon, Nuran Trasic, Nuran Riva, Lemon, Frisund
Geschätzte Bev lkerungszahl: 60.000 *(75* Nivesen, 20% Norbarden, 5% Mittelaventurier und Elfen)
Wichtige Städte und D rfer: Farlorn, *Gerasim,* Oblarasim, Leskari
Wichtige Verkehrswege: markierte Pisten Riva-Gerasim/Oblarasim, Tavaljuk (am Golf von Riva)-Oblarasim-Eestiva-Paavi, Küstenstraße Riva-Tavaljuk-Kaemonmund (an der Mündung des Caemon). Fast alle Flüsse dienen als Wasserstraßen, und sei es nur für Nivesenkajaks.
Vorherrschende Religion: Wolfsglaube bei den Nivesen, Zwölfgötterglaube bei der restlichen Bevölkerung
Sozialstruktur: Nivesenstämme und Norbardensippen, Freibauern und Händler
Einflu reiche Familien: Norbardensippe Mogoljeff, die Nivesenstämme Lieska-Leddu, Takku, Rika-Lie und Lieska-Lie
Lokale Helden und mysteri se Gestalten: Kailäkinnen, Damiano zu Valavet, Karuukijo
Wundersame rtlichkeiten: Tenjos, der Kuri

‚Wer einmal der unendlichen Weite ansichtig wurde, das wogende Meer aus Gras und Blumen gesehen hat, eine Nacht unter dein klaren Himmelszelt mit unzählbaren Sternen verbringen durfte, der begreift das Wirken der Götter in seiner ganzen Pracht und Größe.« —aus Wolfsland *von Kara Ben Yngerimm*

Tundra und Taiga

Das Nivesenland erstreckt sich vom Golf von Riva bis zu den Salamandersteinen, vom Kvill bis hin zur Letta und dem Born. Im Süden herrschen lichte Tannen- und Birkenwälder vor, die Taiga, im Norden und Osten die unendliche Weite der Nivesen-steppe, von den Nomaden *Tuundra* genannt.
Im Sinne des Wortes herausragend sind die *Tenjos,* ein Labyrinth aus Felsnadeln und -türmen eine Tagesreise östlich der Quelle des Nuran Riva. Mehrere hundert Schritt reichen dic Steine aus der Ebene in die Höhe. Eine Unzahl von Sagen und Legenden rankt sich um diese Formation, genauso wie um den *Kuri,* einen kreisrunden Berg, in dessen Gipfelkrater sich ein See findet. Angeblich ist niemand, der hier ein Bad genommen hat, jemals wiedergesehen worden.

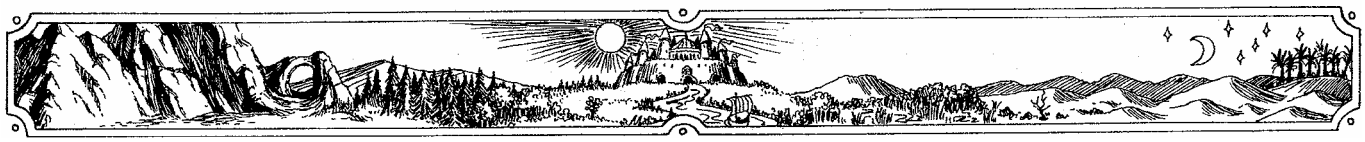
Die eigentlichen Herren der Nordlande sind die Nivesen, ein Nomadenvolk, das jahrein, jahraus im Frühling mit den riesigen Karenherden von den Winterlagern im Süden zu den Sommerweiden im Norden zieht und im Herbst wieder zurück. Der Nivese ist etwa so groß wie ein Mittelländer, zumeist schlank und hat leicht schräggestellte Augen; rot ist die am weitesten ver-breitete Haarfarbe.
Für gewöhnlich sind dic Nivesen gastfreundlich und teilen ihren kargen Besitz gern mit Fremden. Vor allem die norbardischen Händler, die mit ihren Wagen die weiten Ebenen durchqueren, sind gern gesehen, bringen sie doch Neuigkeiten und allerlei brauchbare Waren mit, die sie gegen Pelze eintauschen. (Näheres zu den Norbarden siehe Seite 31.)
Die Nivesen hängen nicht dem Zwölfgötterglauben an, sondern verehren die Himmelswölfe, allen voran Gorfang als Rudelführer und Liska als Mittlerin zwischen diesen göttlichen Wesen und den Menschen. Dementsprechend haben die Nomaden ein besonderes Verhältnis zu Wölfen, die in der Vorzeit Brüder der Menschen gewesen sein sollen; einigen von ihnen, die sogenannten *Wolfskinder,* besitzen sogar die Gabe, sich in Wölfe zu ver-wandeln. Außerdem kennt die nivesische Mythologie noch eine Unzahl von Geistern.

Geschichte

Die Nivesen kennen keine geschichtlichen Überlieferungen, und so mögen Sie dem Chronisten bitte verzeihen, daß er diesbezüglich keine Daten liefern kann. Wichtige Ereignisse aus der Vergangenheit haben aber Einzug in die Märchen- und Sagenwelt gefunden, und so erzählt man sich bis heute die Geschichte von dem Lindwurm, der sich in ein Nivesenmädchen verliebte und eine tausendköpfige Karenherde fraß, weil sein Werben nicht erhört wurde. Unbestritten ist, daß die Nivesen zu den aventurischen Ureinwohnern gehören.

Von Schamanen und Dämonenpaktierern

Viele große Handelshäuser, darunter auch Stoerrebrandt, unterhalten Jagdtrupps, die in den Weiten des Nordens Hatz auf Pelztiere machen. Dies führt fast immer zum Streit mit den hier heimischen Nivesen, zumal auch Wölfe zur Beute der Peltzjäger zählen. Helden, die für solche Jagdgesellschaften arbeiten, werden fast zwangsläufig auf *Damiano Tergidion zu* Valavet stoßen, den die Nivesen respektvoll `Naänaju' (bissiger Wolf) nennen. Der Hesindegeweihte aus dem Lieblichen Feld zog vor beinahe zwanzig Jahren in den Norden, lebt unter Nivesen und versteht



sich als deren Anwalt. Zwar verabscheut er Gewalt, setzt sie aber dennoch ein, wenn es unumgänglich erscheint, und hat sich zudem ein beachtliches Wissen über das Leben in der Wildnis angeeignet. Weit weniger zimperlich als Damiano ist *Karuukijo*, Sohn eines Schamanen und einer Rauhwölfin. Der Einzelgänger, der sich keinem Stamm zugehörig fühlt, ahndet jeden Frevel im Land der Wölfe mit unnachgiebiger Härte, so wie es ihm die Hälfte Raubtierblut in seinen Adern gebietet. Karuukijo steht als `Leittier' an der Spitze eines Rauhwolfsrudels; die Nivesen verehren ihn als Heilsbringer, der dereinst das Bündnis zwischen Menschen und Wölfen erneuern wird.

Mildere Umgangsformen pflegt da schon *Kailäkinnen*, Schamane der Lieska-Leddu, der jüngst von sich reden machte, als er den Dämonenwinter im Osten des Nivesenlandes prophezeite. Mit diesem Phänomen direkt nichts zu tun hat die zwielichtige Mittvierzigerin *Ossippa Mogoljeff*, die der Norbardensippe Mogoljeff vorsteht und die gerade dabei ist, die alte Vormachtstellung im Handel mit den Siedlungen am Oblomon und Frisund wiederaufzubauen.

Meisterinformationen:

Betonen Sie die menschenleere Weite des Landes! Vor allem `naturverbundene' Heldentypen wie Jäger, Hexen, Druiden und Mohas (auch wenn diese aus einer ganz anderen Art Wildnis stammen) sind für eine Reise ins Nordland geeignet, diese können auch im Wildnisleben weniger bewanderte Helden mitziehen.

Boxen: Rauhes Land im hohen Norden; Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos

Abenteuer: Folge dem Drachenhals, In Liskas Fängen, Mutterliebe, Winternacht, Sumus Blut

Wichtige Orte der Nivesenlande

Farlorn

Winzige Siedlung, bestehend aus zehn Holz- und zwei Steinhäusern (Firuntempel und Gasthaus/Handelsstation). Die hier ansässigen Nivesen leben von der Jagd und tauschen ansonsten Pelze gegen Waffen oder Werkzeuge ein.

Einwohner: 130 (fast ausschließlich Nivesen)
Tempel: Firun
Besonderheiten: wichtiger Firuntempel
Wichtige Gasth fe/Schenken: Bei Ugdalf (Q4/P6/S5)
Herausragende Handwerker und Händler: Ugdalf Urrisk, nicht eben ein herausragender Händler, aber der einzige im Umkreis von mehr als 100 Meilen
Stimmung in der Stadt: Mißtrauen gegenüber allen Fremden, die nicht dem Nivesenvolk angehören
Quellen: Lexikon, Unter dem Nordlicht, Firuns Land

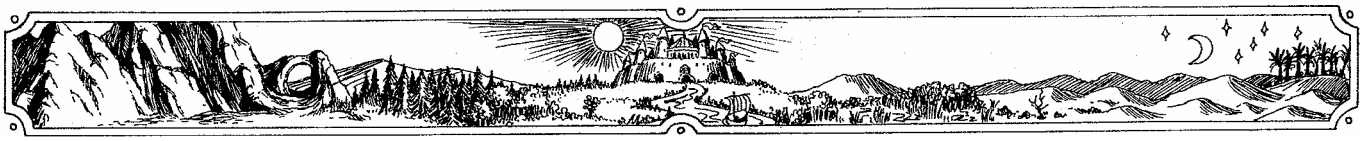
Gerasim

Die Stadt am Zusammenfluß von *Oblomon* und *Selserbach* beherbergt eine Bevölkerung aus Elfen, Waldelfen und Menschen. Die Häuser sind nach waldelfischer `Bauweise' lebende Baumhäuser.

Einwohner: 950 (45 Waldelfen, 15% Halbelfen, *40* Menschen)
Herrschaft/Politik: keine offizielle Herrschaft, aber Anastasius Silberhaar und Mondglanz Eichenfeld, die Leiter der hiesigen Magierakademie, üben einen starken Einfluß aus *und* werden auch von den meisten Halbelfen als Autorität respektiert.
Tempel: Firun, Hesinde, Travia
Besonderheiten: Magierakademie *Schule des direkten Weges* (Be-



Nivesen verhandeln mit Wölfen um den 'Fleischtribut'



wegung, grau), wichtiger Traviatempel. Bisher wurden die ehernen Gesetze, daß kein Baum für ein Menschenhaus gefällt werden darf und niemand mehr besitzen darf, als er zum Leben braucht, immer noch eingehalten.
Wichtige Gasth fe/Schenken: Herberge *Waldesruh* (Q5/P5/S12)
Stadtgeschichte: 650 v.H. wurden bornländische Flüchtlinge von den hier ansässigen Elfen aufgenommen.
Stimmung in der Stadt: Die Elfen ziehen sich immer mehr aus dem Stadtleben zurück, der Anteil menschlicher Bewohner wächst.
Quellen: Dunkle Städte, lichte Wälder; In Liskas Fängen

Leskari

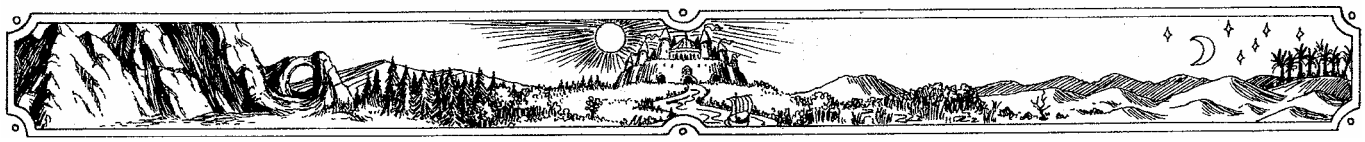
Kleiner Hafen an der Mündung des Nuran Leskari in Ifirns Ozean. Früher war das Städtchen häufig angelaufene Zwischenstation auf der Fahrt zum Pelzhafen Paavi. Seit Paavi jedoch der Eishexe Glorana zum Opfer fiel, hat die Bedeutung Leskaris als Umschlagplatz zugenommen.

Einwohner: 450
Herrschaft/Politik: Richter Darek übt, unterstützt von seinem weit-läufigen Familienclan, die Gerichtshoheit aus.
Garnisonen: 5 Stadtbüttel
Tempel: Firun, Swafnir
Besonderheiten: wichtiger Firuntempel. Was Richter Darek angeht: Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft ...
Wichtige Gasth fe/Schenken: Bei Thorleif (Q4/P5/S12, die nördlichste Schenke Aventuriens, in der es echtes Premer Feuer gibt.)
Stimmung in der Stadt: Walfänger sind hier nicht gern gesehen.
Quellen: Rauhes Land im Hohen Norden, In Liskas Fängen

Oblarasim

Oblarasim ist ein Goldgräbernest am mittleren Oblomon, das nur die Einwohnerzahl als Stadt qualifiziert. Windschiefe Baracken stehen an schlammigen Straßen, jede zweite dieser Hütten ist eine Schnapsschenke oder ein Bordell. Gerade in letzteren fanden viele der Flüchtlinge aus Gloranas Eisreich Arbeit, und gewiß nicht als Kunden ...

Einwohner: 750 (40% Waldelfen, 60% Menschen) *Herrschaft/Politik:* Hier herrscht der Starke über den Schwachen. *Tempel:* Firun, Travia *Besonderheiten:* Die Auelfen in der Stadt dürften bei ihren Brüdern und Schwestern wohl als im höchsten Maße *badoc* gelten. *Wichtige Gasth fe/Schenken: Silbertaler, Travines Traumstube, Haus Goldberg.* (Die Preise halten, was die Namen versprechen, die Qualität hingegen nicht. Was Schlafplätze angeht: Irgendein Rattenloch hat der Wirt immer noch frei ...)
Stimmung in der Stadt: Jeder mißtraut jedem, der Dolch sitzt locker, Auseinandersetzungen zwischen Elfen und Menschen sind an der Tagesordnung.
Quellen: Dunkle Städte, lichte Wälder, In Liskas Fängen



Im Reich des schwarzen Bären — das Bornland

Geographische Grenzen: Misa und Drachensteine im Süden, Rote Sichel und Grüne Ebene im Westen, Nordwalser Höhen im Norden und das Eherne Schwert im Osten
Landschaften: überwiegend dichter Wald, Kulturland um Dörfer
Gebirge: Walberge, ansonsten siehe geographische Grenzen
Geschätzte Bev lkerungszahl: ca. 150.000, davon allein 28.000 in Festum; 15% Norbarden, 5% Nivesen
Wichtige Städte und D rfer: Festum, Vallusa (gehört jedoch nominell *noch* nicht zum Bornland), Norburg, Firunen, Ouvenmas, Notmark, Neersand, Rodebrannt
Wichtige Verkehrswege: Born und Walsach als Wasserstraßen; Straßen von Festum nach Norburg und von Neersand nach Notmark, Küstenstraße Vallusa–Festum–Neersand, Seehäfen Festum und Neersand
Vorherrschende Religion: Zwölfgötter, vor allem Rondra (beim Adel), Travia, Peraine, Ifirn; verbreiteter Aberglaube
Herrscher: Adelsrepublik mit Adelsmarschallin Thesia von Ilmenstein an der Spitze
Wappen (zur See): silberner Firnwolf in blauer Scheibe vor rotem Grund
Sozialstruktur: feudale Bronnjarenherrschaft, der größte Teil der Bevölkerung besteht aus leibeigenen Bauern
Wichtige Adelsgeschlechter/einflu reiche Familien: Ilmenstein, Notmark (Adelsfamilien), Stoerrebrandt (Kaufleute)
Lokale Helden/Heilige/mysteri se Gestalten: Urnislaw von Uspiaunen (Magier, bannte den Riesen Milzenis in den Bornwald), Rondragabund von Riedemer (Rondraheilige, Theaterritterin) *Wundersame rtlichkeiten:* das Eherne Schwert, die Totensümpfe, der Nagrach, das Überwals, der Bornwald
Lokale Fest- und Feiertage, Messen: 8. Firun (Nationalfeiertag), 1. Phex (Tag der Erneuerung), 1. Travia (Tag der Heimkehr), 7. bis 12. Peraine (alle vier Jahre Bardentreffen in Norburg), 1. Efferd (Flottenparade zu Festum), Warenschauen im Ingerimm und Travia in Festum (ab dem 1. Markttag eine Woche lang)

Die dunklen Tannen leise rauschen,
entlang des Stromes silber'n Band.
Wie lieb' ich's, diesem Klang zu lauschen.
Mein Herz ist dein, oh Borneland.
— *aus* Ode an die Heimat, *Hannik von Hundehufen*

Die Landschaft zwischen Born und Walsach

Folgt man dem Born von der Mündung aufwärts, gelangt man schon nach einer Tagesreise in den dichten Wald, für den das Bornland so berühmt ist. Im Flußtal selbst liegen zwar noch zahlreiche Dörfer, doch nur eine oder zwei Wegstunden abseits Stromes kann man tagelang durch den Forst marschieren, ohne einer Menschenseele zu begegnen. Hier tummeln sich Elch und Wildsau, aber auch Wolf, Silberlöwe und natürlich Schwarzbär. Bei einer Reise in diese einsame Wildnis sollte man sich klugerweise einer Gesellschaft anschließen – und während der Schneeschmelze überhaupt bei einem Gläschen *Meskinnes* abwarten, bis günstigere Zeiten anbrechen. Auch im Winter, wenn eine mannshohe Schneedecke das Land bedeckt und das Heulen der Wölfe immer näher rückt, ist man gut beraten, im Schutz menschlicher Ansiedlungen zu bleiben.

Besonders tückisch ist der kreisrunde *Bornwald,* durch den der Strom kurz hinter Firunen seinen Lauf nimmt, den die Straße aber wohlweislich umgeht. Hier gibt es weder Weg noch Steg. In der Mitte des Waldes lebt der Riese *Milzenis,* der vor Jahrhunderten von einem Magier mittels eines Zauberbanns an eine Quelle gefesselt wurde, von der er sich nur eine halbe Riesentagesreise entfernen kann. Milzenis soll eigentlich ein ruhiger Geselle sein, wird aber sehr ungehalten, wenn er sich in seinem Wald gestört fühlt. Ob der Riese sich dankbar zeigte, wenn ihn jemand von seinem Fluch befreien würde? Wer weiß ...

Firunen ist schließlich das Tor zu *Sewerien,* jener waldreichen nördlichen Provinz, die sich von der Grünen Ebene bis hin zu den Hängen des Ehernen Schwertes bei *Notmark* erstreckt. Das *Eherne Schwert* ist das höchste Gebirge des Kontinents, niemandem ist es bisher gelungen, dieses Massiv zu überwinden. Seine Gipfel ragen teilweise über zwölftausend Schritt empor, und hier soll es mehr Drachen und Lindwürmer geben als irgendwo sonst in Aventurien. Auch der Alte Drache *Fuldigor* hat das Gebirge zu seiner Heimstatt erkoren. An den Ausläufern der Berge wird Marmor gebrochen oder nach Zinn und Kupfer gegraben. Weiter oben findet man die Atan-Kiefer, deren heilkräftige Rinde gutes Gold einbringt.

Etwa auf halbem Weg zwischen Grüner Ebene und Ehernem Schwert liegt das *Totenmoor.* Das Land dort steht unter dem Einfluß von Borons erzdämonischem Widersacher Thargunitoth, und viele Schwarzmagier reisen hierhin, um ihre verderbten Forschungen zu treiben oder sich einfach nur von den unheiligen Präsenzen durchdringen zu lassen. Ähnlich verhält es sich mit dem Fluß Nagrach, der nicht umsonst den Namen eines weiteren Erzdämonen trägt und dessen Quelle wohl nicht mehr in dieser Welt liegt ...

Der Nagrach bildet die Grenze zwischen Sewerien und dem *Überwals.* Letzteres bezeichnet das zerklüftete Bergland im Osten des Bornlandes, bestehend aus den *Walbergen* und den südlich davon gelegenen *Widderhörnern.* Das Bergland ist menschenleer – dafür sollen sich, bornischen Geschichten zufolge, die Hexen hier um so häufiger und zahlreicher einfinden, und ebenso die

merkwürdigsten Feenwesen. Im Westen wird das Überwals vom Walsach begrenzt, und dahinter liegt das *Festenland*, das sich bis zum Born erstreckt. Hier lebt der Großteil der Bevölkerung; die nördliche Hälfte der Provinz ist aber zu großen Teilen von den tückischen *Rotaugensümpfen* bedeckt, der Heimstatt der *Sumpfranzen* — zwar kein verfluchtes, aber dennoch ein herzlich unwirtliches Gebiet.
Westlich und südlich des Born liegt schließlich die *Mark*, Grenzprovinz zu Xeraans Teil des besetzten Tobrien und zu Herzog Bernfrieds Zwölfgöttlichem Tobrien. Das Reich des Schwarzmagiers wird mißtrauisch beäugt, auch wenn dieser bestrebt ist, möglichst normale Beziehungen zum Nachbarn zu hegen. Agenten wechseln nächtens über die Misa, und zwar in beide Richtungen, Patrouillen bewachen die Grenze. Begrenzt wird die Mark durch die *Drachensteine* im Süden und die *Rote Sichel* im Westen, dem letzten großen Reservat, in dem *Goblins* in ihrer traditionellen, matriarchalischen Sippengesellschaft leben.

Die Norbarden

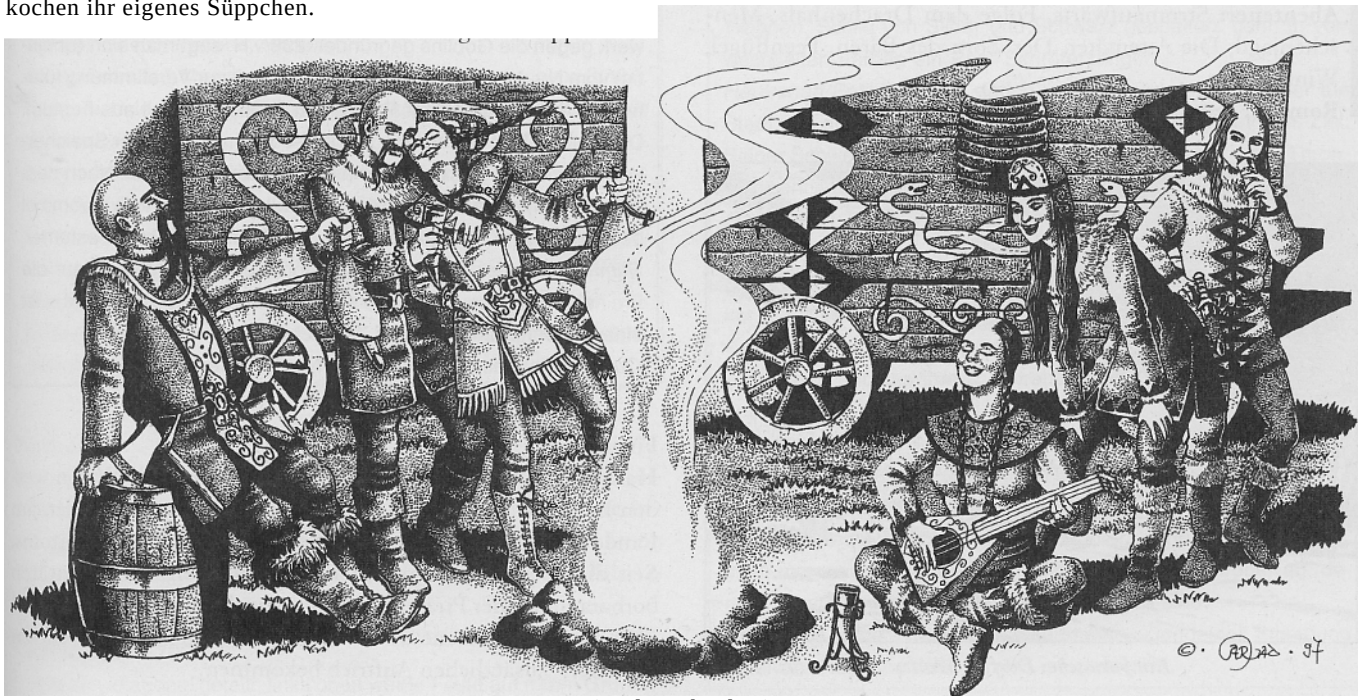
Plötzlich steht man mitten in der Wildnis — mit fünfzehn Ellen feinstem Brokat, einem Kupferkessel, vier toten Hühnern, einer Ziege und einem Cembalo, dafür aber ohne Gold. Und ehe man sich versieht, ist die Norbardensippe, die einem den ganzen Kram angedreht hat, verschwunden ... Nun, *ganz* so schlimm ist es nicht, aber geschäftstüchtig sind sie schon, die fahrenden Händler auf den großen Wagen, die in Sippenverbänden durchs Nivesen- und Bornland ziehen.
Nach den Nivesen waren die Norbarden das zweite Menschenvolk, das das Bornland besiedelte, und ihre Ähnlichkeit mit den tulamidischen Vorfahren ist unverkennbar. Sie rasieren sich ei-nen breiten Streifen auf das Haupt, bisweilen aber auch den ganzen Schädel kahl; gern tragen die fahrenden Händler auch ei-nen langen Schnurrbart. Die Norbardensippe wird stets von einer Frau, der *Muhme*, angeführt. Man verehrt Hesinde und vor allem ihre Tochter *Mokoscha*, Göttin der Reisenden und Händler mit der emsigen Biene als Symboltier.

Bauern und Bronnjaren

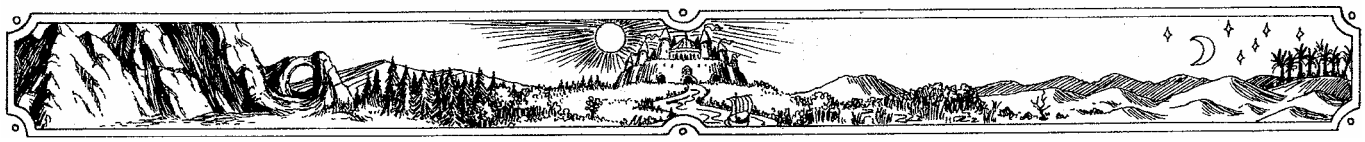
An der Spitze des Staates steht *der Adelsmarschall* (zur Zeit Thesia von Ilmenstein), der für fünf Jahre von der Adelsversammlung gewählt wird und dessen Machtfülle im wesentlichen von der persönlichen Autorität abhängt. Immerhin ist er oberster Kriegs-herr und übernimmt die repräsentativen Aufgaben eines Königs. Ansonsten jedoch herrschen die Adligen als uneingeschränkte Herren über ihr Land, vor allem die *Bronnjaren* Seweriens. Daneben gibt es noch den sogenannten *Flachadel*, dessen Angehörige zwar durch Erbteilung oder Spielschulden ihren Besitz verloren haben, die Privilegien — etwa das Stimmrecht in der Adelsversammlung — jedoch behalten. Ganz unten in der Hierarchie stehen schließlich die ungezählten *Leibeigenen*. Die wenigen freien Städte, allen voran Festum, kochen ihr eigenes Süppchen.

Meisterinformationen:

Im Abenteuer lassen sich Norbarden vielseitig einsetzen. Wenn die Helden beispielsweise wieder einmal Seil und Pechfackeln zu Hause vergessen haben, können Sie diese Ausrüstungsgegenstände bei den fahrenden Händlern verbergen — die dafür gewiß eine angemessene Gegenleistung erwarten. Die Norbarden kommen weit umher, üben sich in hesindegefälliger Wißbegierde und können so allerlei Geheimnisse aufgeschnappt haben, mit denen sie einen freundlichen Gast beim Plausch am Lagerfeuer unterhalten könnten. Außerdem: So gern die fahrenden Händler überall gesehen werden, so leicht kann diese Stimmung ins Gegenteil umschlagen. Wenn in einem



Feiernde Norbardensippe



Dorf Norbarden Station machen, und es wird während dieser Zeit etwas gestohlen (oder passiert gar Schlimmeres), dann ist für die Dörfler nur zu oft klar, wo die Täter zu suchen sind — denn trotz ihrer fröhlichen Lebensart stellen die Norbarden eine eingeschworene Gemeinschaft dar und ziehen damit all-gemeinen Argwohn auf sich.

Geschichte des Bornlands

um 816 v.H.: Kaiser Gerbald schenkt das Land jenseits des Born dem Theaterorden, der sich das Gebiet unterwirft.

804 695 v.H.: Gründung der Städte Festum, Neersand, Norburg und Notmark

656 526 v.H.: Herrschaft der Priesterkaiser

238 v.H.: Lossagung vom Mittelreich

28 Hal: Uriel von Notmark auf Seiten Borbarads; in der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden Sieg über die Borbaradianer

Meisterinformationen:

Das Bornland ist für viele Heldentypen interessant. Für den Streuner gibt hier es die drittgrößte Stadt Aventuriens, für Jäger, Hexen, Druiden und Nivesen riesige Wälder, in denen sie sich tummeln können. Die Winter hier oben sind hart und lang; betonen Sie außerdem die menschenleere Weite und die riesigen Wälder — Sewerien klingt nicht umsonst so ähnlich wie Sibirien. Für abenteuerliche Situationen kann auch der absolute Herrschaftsanspruch der Adligen über ihre Leibeigenen und die Verschrobenheit des Niederadels sorgen, und für eine Fülle interessanter Begegnung der Charme der Menschen, die in dieser rauhen Weite ihr Leben meistern.

Boxen: Rauhes Land im hohen Norden; Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos

Abenteuer: Stromaufwärts, Folge dem Drachenhals, Menschenjagd, Die Attentäter, Der Zorn des Bären, Feenflügel, Winternacht

Romane: Das zerbrochene Rad, Zeit der Gräber



Ein bornisches Dorf im Winter

Die wichtigsten Städte des Bornlandes

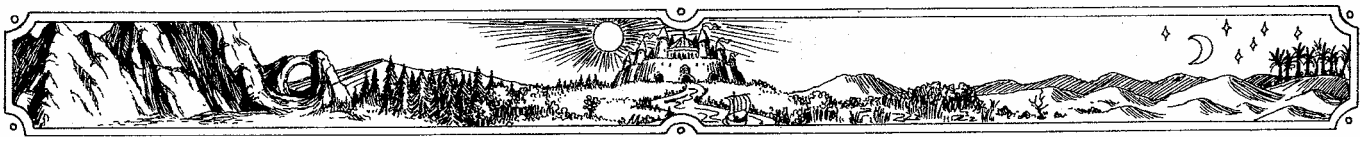
Festum

Festum, an der Bornmündung gelegen, ist die drittgrößte Stadt Aventuriens. Mächtige Handelshäuser wie etwa Stoerrebrandt und 'die Nordlandbank haben der Hafenstadt einiges an Wohlstand beschert, an dem jedoch die borbaradianische Präsenz im Perlenmeer zusehends zu nagen beginnt. Die Zollbrücke ver-bindet die Stadt mit der Speicherinsel auf dem Fluß, der hier bis zu einer Meile breit ist. Im Westen überragt die Jodekspitze das Panorama der Metropole.

Einwohner: 27.500 (offizielle Schätzung, wahrscheinlich höher)
Wappen: weißer Schwan auf rotem Grund
Herrschaft/Politik: Festum ist als Freie Stadt dem bornländischen Adel nicht untertan, sondern wird vom Weiten Rat regiert, der von den Bürgern, die das Stimmgeld aufbringen können, gewählt wird.
Garnisonen: 600 Mitglieder der Kriegergilde, 800 Seesoldaten
Tempel.: Tempel aller Zwölfgötter, Swafnir, Rur & Gror, Rastullah, Mokoscha
Besonderheiten: Die Altstadt wurde derzeit auf dem Reißbrett geplant und besteht im wesentlichen aus quadratischen Häuserblocks rings um den Marktplatz. Seeakademie *Admiral-von-Seweritz-Schule,* Goblinkolonie im westlichen Gerberviertel, Magierakademie *Halle des Quecksilbers* (grau, Verwandlung von Unbelebtem), wichtiger Efferd- und Hesindetempel
Wichtige Gasth fe/Schenken (kleine Auswahl): Markthotel (Q10/P10/S22), *Altes Lotsenhaus* (Q4/P4/S10), *Meerperle* (Q5/P5/S8), *Riff der verdorrenden Kehlen* (Q1/P3/S28)
Herausragende Handwerker und Händler: mohischer Schiffsbauer Kalatau Monalduin, Hauptkontor des Handelshauses Stoerrebrandt
Stadtgeschichte: Wie viele Städte, Burgen und Dörfer im südlichen Bornland wurde auch Festum (im Jahre 804 v.H.) als Bollwerk gegen die Goblins gegründet. 238 v.H. sagt man sich (unblutig) vom Neuen Reich los, was bei letzterem zur Verstimmung führte: Erst 17 v.H. empfängt Reto einen Adelsmarschall aus Festum. Dunkler Punkt in der Vergangenheit ist die Eroberung der Speicherinsel durch den Thorwaler Atmaskot Blutsäufer 68 v.H.. Nach dessen Hinrichtung wurde mit seiner Haut die sog. Thorwaltrommel bespannt — eine untypische Tat für die sonst eher kühlen Festumer.
Stimmung in der Stadt: Man ist stolz auf die Stadt und auf die Freiheit; kein Festumer — und sei er ein noch so kleines Licht — ist einem Bronnjaren Fron und Zins schuldig.
Quellen: Rauhes Land im hohen Norden, Menschenjagd

Firunen

Handels- und Hafenstadt am mittleren Born. Viele Waren werden hier vom Schiff auf den Wagen umgeladen, denn hier, am Rande des Bornwalds, verläßt die Bornstraße den Lauf des Stroms. Seit die Seeverbindung zum Bornland durch die Aktivitäten borbaradianischer Piraten erschwert wurde und der Landhandel über die Grüne Ebene und Norburg erstarkte, hat das `Tor zu Sewerien' zusätzlichen Auftrieb bekommen.



Einwohner: 1.500
Wappen: roter Löwe und *roter* Fluß *auf* silbernem Grund
Herrschaft/Politik: Ein zwölfköpfiger *Rat* herrscht über *die* Freie Stadt, der danach trachtet, *die* Unabhängigkeit *von* Festum wiederzuerlangen.
Garnisonen: 35 Stadtbüttel und 10 bis 40 Söldlinge
Tempel: Efferd, Firun, Hesinde, Peraine, Phex, Rondra
Besonderheiten: Seit dem Fall Bjaldorns *ist* Firunen *zur* Pilgerstätte der Anhänger des Wintergottes Firun geworden. *Wichtige Gasth fe/Schenken: Haus Festum* (Q7/P8/S28), *Altleuburg* (Q7/P7/S22), *Zum lustigen Fuhrmann* ((Q4/P4/S14), Herberge *Zalpuk* (Q5/P6/S4)
Stimmung in der Stadt: ein geschäftiges Durcheinander von Norbarden, Nivesen, Händlern und Flößern

Neersand

An der Mündung des Walsach ins Perlenmeer gelegen, Heimat-hafen der bornländischen Kriegsflotte. Die von einer mächtigen Mauer umgebene Stadt liegt ein wenig landeinwärts am Fluß.

Einwohner: 1.800
Wappen: ein blauer, kugelförmiger Topf *auf* silbernem Feld, *dar ber* eine rote, doppelte Mauerkrone
Herrschaft/Politik: Kronvögtin Tjeika von Notmark *ist* die Stadtherrin. Seit der Hafen *von* Festum seltener angelaufen wurde als früher, versucht sich Neersand als `schützender Hort *am* Walsach' - und mit verschwindend geringen Anlegegebühren - bei ausländischen Kauffahrern beliebt zu machen.
Garnisonen: 50 Städtische Hellebardiere, Kriegerakademie mit 25 Schülern, die Besatzung zweier Flußgaleeren, vierer Holken, vier*er* Karavellen und sechs kleinerer Fahrzeuge der bornländischen Flotte (gut 1000 Matrosen und Seesoldaten)
Tempel: Efferd, Peraine, Rondra
Besonderheiten: Magierakademie *Schule der Beherrschung (grau),* Kriegerschule *Rondragefällige und Theaterritterliche Kriegerschule der Bornischen Lande zu Neersand; ein* Strudel *in der* Flußmündung erlaubt nur kundigen Lotsen die Einfahrt in den Hafen
Wichtige Gasth fe/Schenken: Residenz-Hotel (Q6/P7/S29), *Hotel Neersand* (Q5/P&/S26), *Haus Walsachblick* (Q6/P8/S25), *Schänke Widderhorn* (Q4/P7/S14), *D nenschänke* (Q4/P5/S16)
Stimmung in der Stadt: Da Neersand als Ausgangspunkt für Expeditionen ins Eherne Schwert gilt, *ist man* hier seltsame Vögel gewohnt.

Norburg

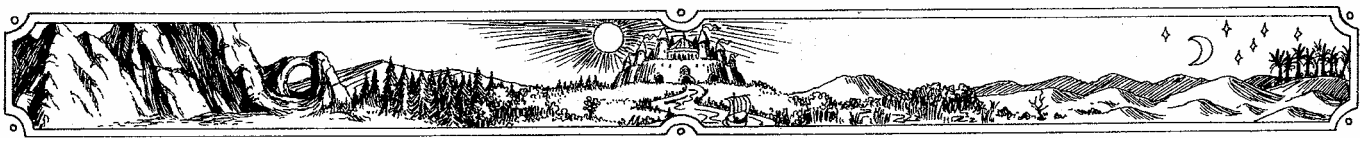
Bedeutende Handelsstadt in Sewerien, die spürbar vom Aufschwung des Landhandels profitiert. Die Stadtbefestigung besteht im wesentlichen aus einem Palisadenwall mit steinernen Torbauten; die Gebäude der Stadt sind größtenteils aus Holz errichtet.

Einwohner: 2.700
Wappen: diagonal geteilt; links oben *wei e* Feste *auf* rotem Grund, rechts unten Blaufeh (blau und silbern)
Herrschaft/Politik: Bürgermeisterin Natascha Petrilowska (Freie Stadt). Weiterhin bedeutsam: Tsadan *von* Norburg *(* 15 Hal), *ein* Bastard *des* gefallenen Grafen Isidors von Norburg, *der* noch *bei* den örtlichen Bronnjaren *um* Anerkennung *ringt*
Garnisonen: 100 Stadtgardisten
Tempel: Firun, Hesinde, Peraine, Rondra
Besonderheiten: Hier werden die berühmten Norburger Riesen, eine große, schwere Pferderasse, gezüchtet; auf dem Platz vor dem Rondratempel steht die weithin bekannte `Weiße Rondra von Norburg'. Magierakademie *Halle des Lebens* (Heilung, weiß); im Winter rasten Nivesen mit ihren Herden vor den Toren der Stadt.
Wichtige Gasth fe/Schenken: Hotel am Markt (Q6/P7/S23), *Am Badehaus* (Q5/P4/S20), *Gasthaus Albin von Hollerow* (Q5/P5/S 16), *Zum Karen* (Q3/P5/S20), *Schenke Ogerfaust* (Q2/P4/S10)
Herausragende Handwerker und Händler: Mehrere große Handelshäuser haben eine Dependance in der Stadt, allen *voran die* Norbardensippe Surjeloff.
Stimmung in der Stadt: weltoffen, *wie es* sich *f r* eine Handels-stadt gebührt

Notmark

Selten wurde ein Name für eine Stadt so treffend gewählt. Vom Hafen aus mag die Stadt noch einen ordentlichen Eindruck bieten, doch weiter stadteinwärts überblickt man ein Meer von kleinen, schiefen Holzhäusern, deren Bewohner selbst von einem bescheidenen Wohlstand nur träumen können. All dies wird überragt von der düsteren, häßlichen Feste Grauzahn der Grafen von Notmark; einziger Augentrost ist das prächtige Panorama des Ehernen Schwertes im Osten.

Einwohner: 1.450
Wappen: Schild von Silber und Schwarz gespalten, darin *in* ver-wechselten Farben ein Paar Schröterzangen
Herrschaft/Politik: Graf Alderich *von* Notmark herrscht über *die* Stadt und quetscht dabei *aus* Steinen Blut. Sein *vorrangiges* Ziel: Seiner Schwester Tjeika den Preis zu zahlen, den er *f r* das Thron-recht entrichten *mu* .
Garnisonen: 30 gräfliche Büttel
Tempel: **Ingerimm**, Peraine, Praios
Besonderheiten: die wohl einzige Stadt, deren Hafenviertel schöner aussieht als der *Rest.* Um den Ingerimmtempel ranken sich vielerlei Legenden, etwa, *da das* Gotteshaus *auf* einem Vulkan stehe, den nur *das* immerwährende Schmieden der Geweihten besänftigte.
Wichtige Gasth fe/Schenken: Hotel Notmark (Q5/P6/S20), Jäger*manns* Einkehr (Q4/P5/S12), *Zum* Ehernen Schwert (Q4/P6/S24), *Zum* schwelenden Herd (Q6/P5/S14)
Herausragende Handwerker und Händler: keine nennenswerten, sieht *man von* der Ingerimmgeweihten Arascha Walroder *ab,* de*ren* Dienste aber selbstverständlich nicht feil sind.
Stimmung in der Stadt: Das Aufkommen irgendeiner Stimmung unter der Herrschaft des Grafen ist unmö[9]lich.



Ouvenmas

Ouvenmas' Blüte liegt nun schon einige Jahre zurück: Der neue Graf preßt die Bevölkerung erbarmungslos aus, die Handwerker packen ihre Siebensachen und wandern ab, da niemand mehr das Geld für ihre hoch besteuerten Waren aufbringen kann, zumal nur noch wenige Reisende die Straße nach Notmark benutzen. Es ist wohl nur eine Frage der Zeit, bis auch die noch schmucken Fassaden der Holzhäuser die Armut der Bewohner widerspiegeln.

Einwohner: 1.700
Wappen: Wei er Eberkopf *auf* Rot
Herrschaft/Politik: Graf Ljasew *von* Utzbinnen-Ouvenmas. Die Politik des Grafen beschränkt sich darauf, seinen Reichtum zu mehren.
Garnisonen: 20 gräfliche Büttel
Tempel: Peraine, Phex, Rondra, Travia, Tsa
Besonderheiten: Im Nordosten der Stadt liegt das prächtige Wasserschloß Ouvenstam; *wichtiger* Perainetempel
Wichtige Gasth fe/Schenken: Hotel Neumond (Q6/P6/S26), *An der alten Ouve* (Q5/P6/S27), *Zum dicken Ertzel* (Q5/P8/S18), *Bei Ertzels d nnem Bruder* (Q5/P5/S14)
Stimmung in der Stadt: bedrückt und verzweifelt – dies war unter der Vorgängerin des Grafen, Tsaiane von Ouvenstam, anders, und die Dame wird beinahe als Heilige verehrt. Notmärker sind sehr unbeliebt.

Rodebrannt

Diese Stadt ist in zwei Teile geteilt: Oberrodebrannt auf einem steilen, befestigten Hügel, Niederrodebrannt zu dessen Füßen. Auf dem Berg befindet sich die Gräfliche Burg, von der aus die Ilmensteinschen Lande verwaltet werden, und in deren Umgebung die wohlhabenderen Bürger leben; in Niederrodebrannt gibt es viele Vergnügungsstätten und Gelichter.

Einwohner: 1.300
Wappen: rote geflügelte Rondra auf goldenem Schild
Herrschaft/Politik: Stadtvogt Linjan von Hattenfurt
Garnisonen: 40 Ilmensteiner Gardisten
Tempel: Hesinde, Peraine, Phex, Praios, Rahja, **Rondra,** Travia, Tsa
Besonderheiten: Zum Dank für den Sieg auf den Vallusanischen Weiden ließ Gräfin Thesia kürzlich Brustpanzer und Helm der Rondrastatue vergolden.
Wichtige Gasth fe/Schenken: Hotel Alte Schanze (Q7/P7/S16), *Haus Nordland* (Q6/P7/S26), *Jägersmann und Wilder Keiler* (Q4/P4/S16)
Herausragende Handwerker und Händler: Aufgrund der zentralen Lage an der Bornstraße und der Norburg-Notmark-Verbindung finden *sich* in Niederrodebrannt viele Wagner.
Stimmung in der Stadt: Notmärker mag man hier nicht.

Vallusa

Hafenstadt auf einer Insel in der Mündung der Misa ins Perlenmeer; eine Brücke verbindet Vallusa mit dem Bornland, eine zweite gen Süden wurde angesichts der borbaradianischen Besetzung Tobriens eingerissen.

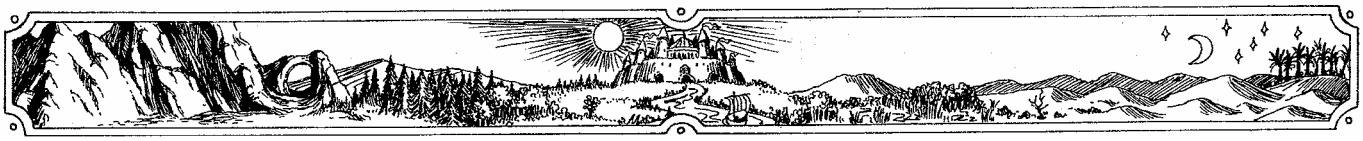
Einwohner: 3.800
Wappen: roter Turm auf blauem Grund
Herrschaft/Politik: Über *die* Stadt herrscht *ein Rat aus* 24 Mitgliedern; den *Vorsitz* führen *zwei* Bürgermeister *im* wöchentlichen Wechsel. Man strebt danach, *die* völlige Vereinnahmung durch *das* Bornland *zu* verhindern oder zumindest hinauszuzögern.
Garnisonen: 20 Stadtgardisten, 100 Stadtmilizionäre, 25 Ardariten, 100 Kämpfer des `tobrischen Heimatheeres' *sowie zwei* Flußboote, mit *je* 15 Mann Besatzung
Tempel: Efferd, Peraine, Rahja, Travia

Besonderheiten: Da die Stadt *so* nicht in *die* Breite wachsen konnte, wuchs sie in die Höhe: Die Straßen zwischen den teilweise sechsstöckigen Gebäuden machen sich wie Schluchten aus. Die Stadtmauer ist 15 Schritt hoch und schützt Vallusa *vor* Sturmfluten.
Wichtige Gasthöfe/Schenken: *Hotel Tobrischer Hof* (Q8/P(/S22), *Hotel Märkischer Hof* (Q9/P9/S24), *Gasthof zum Reiter* (Q5/P5/S10), *Br ckstube* (Q3/P3/S35)

Herausragende Handwerker und Händler: keine nennenswerten; `Valluser Veilchen' *ist* ein berühmtes Porzellanmuster.
Stadtgeschichte: In der Schlacht *auf* den Vallusanischen Weiden 28 HaI wurde der erste *gr ere Sieg* über *die* Borbaradianer *errungen*
Stimmung in der Stadt: Im Süden ein dämonischer Feind, im Norden ein zu guter Freund – *wer einen* Hort *der* Lebensfreude sucht, *ist* derzeit *in* Vallusa falsch.



Bornländische Streiter



Drachenschiffe und Premer Feuer — Thorwal und das Gjalsker Land

Geographische Grenzen: Ingval, Steineichenwald, Große Olochtai, Firunswall, Svellt, Ifirns Ozean, Meer der Sieben Winde *Landschaften:* Kreidesteilküsten, Gjalskafjord, Olportsteine, durch Güldenlandstrom wärmere Golfküsten, Brinasker Marschen, Hochländer von Gjalska und Waskir, Bodirtal, Niederthorwaler Heide (zwischen Thorwal und Kendrar), Steineichenwald

Gebirge: Hjaldorberge und Graue Berge

Gewässer: Ifirns Ozean, Meer der Sieben Winde, Hjaldingolf, Golf von Prem, Swafnirsrast, Njurunsee (bei Waskir); Flüsse Bodir, Merek, Nader, Gjalska, Grenzflüsse Ingval und Svellt

Geschätzte Bev lkerungszahl: 80.000 (davon 20% Nivesen, Norbarden und Gjalskerländer, 1% Orks)

Wichtige Städte und D rfer: Thorwal, Prem, Olport, Waskir, Kendrar, am Hjaldingolf Muryt und Overthorn, Gjalskerländer Dörfer, Enqui (thorwalsch besetzt, siehe Seite 42)

Wichtige Verkehrswege: Seeweg von Enqui über Olport, Overthorn, Prem und Thorwal nach Kendrar, Küstenstraße von Salza über Kendrar nach Thorwal, Bodirstieg nach Phexcaer, die Piste vom Bodirstieg über Waskir nach Olport, Karrenpfad Waskir-Muryt

Vorherrschende Religion: **Swafnir,** Travia, Efferd, Ifirn/Firun

Herrscher: Tronde Torbensson ist der oberste Hetmann der von den Städten und Ottajaskos gewählten Hetleute und Jarle Thorwals, die über weit mehr Eigenständigkeit verfügen, als selbst Tronde in heutiger Zeit vernünftig erscheint.

Landeswappen/-symbol: Der Pottwal im Wellenkranz ist ein oft gezeigtes Wappenbild.

Sozialstruktur: ein durch die Bedeutung der Seekriegergemeinschaft und allgemeinen Wahlen zu fast allen Würden gekennzeichnetes Staatengebilde, das sich von unten nach oben bestimmt. Gleiche Pflichte und Rechte gelten für Frau und Mann. Grundbegriffe sind die Otta(jasko), Sippe, Jarl, Hetmann/-frau und die Ottajara, die Aufnahme in die Otta (siehe den Abschnitt **Das thorwalsche Stammesgef ge** in der **Enzyklopaedia Aventurica).**

Wichtige Familien: wechselhaft, die bekanntesten sind die Ottas der Windzwinger, Sturmkinder und Geraldssons (Thorwal), Otta der Sturmspeere (Prem), Otta der Sturmsegler (Olport), `Hausmacht' Trondes ist die Gischtreiter-Otta (bei Thorwal).

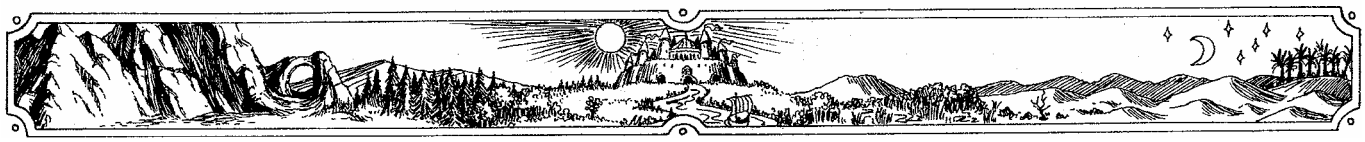
Lokale Helden / mysteri se Gestalten: Jurga Tjalfsdotter (führte die Hjaldinger vom Güldenland nach Aventurien), Torstor Om (phexischer Sagenheld), Hetmann Orozar Siebenhieb (mythischer Herausforderer Swafnirs), Hetmann Faenwulf (verschollener Sagenheld), Halmar (Kriegsheld, der neun Jahre lang den Thron des Alten Reiches innehatte), Hetfrau Asgra Asgordotter (mythisches Swafnirkind), Walkir Zornbrecht (verräterischer Frevler, Stammvater der Zornbrechts in Al'Anfa), Hetmann Hyggelik der Große (Kriegsheld); gegenwärtig: Tula von Skerdu (Hexe), Ifirniane Raskirsdottir (Ifirn-geweihte), Kapitän Asleif 'Foggwulf' Phileasson (berühmter Abenteurer), Bridgera Karvsolmfara (Hohepriesterin des Swafnir), Jurge Swafnirsgrehd (Seher und Erwählter des Swafnir), Asleif Nellgardson (berühmter Skalde), Magister Aleya Ambareth (Magietheoretiker der Thorwaler Akademie), Hetmann Eldgrimm Oriksson der Lange (Er-oberer), Frenja Thorkillsdotter (Piratin aus Lassir), Häuptling Rastar 'Ogerschreck' bren Movred (Gjalskerländer Kriegsveteran), Riesin Yumuda (die einzige Riesin Aventuriens, Seherin)

Wundersame rtlichkeiten: Swafnir-Tempel zu Olport (ältester Tempel Thorwals, Gaben und Erinnerungsstücke aus der gesamten Geschichte des Landes), heiliger Efferdpfeiler vor Olport, Ewiger Eiskristall der Ifirn zu Olport, unheimliche Hochmoore im Gjalskerland, Insel Berik (viele magiebegabte Sonderlinge), Pirateninsel Gandar, Tulas Jolskrim (Langhaus) auf Skerdu, Yumudas Insel (westlich der Olportsteine)

Lokale Fest- und Feiertage: 30. Ron.— 2. Eff.: Efferdsfahrt von Prem nach Thorwal in der Nacht des Monatswechsels, Ruderbootrennen, Immanspiele; 1. Eff.: Opferung von Schiffsmodellen am Efferdpfeiler; 1. Tra.: Tag der Heimkehr; ab 2. Rohalstag im Tra.: vierzehntägige Aventurische Immanmeisterschaften in der Stadt des Vorjahressiegers; ab Hes.: Hesindedisput der Thorwaler *Schule der Hellsicht,*

1. Fir.: Winterbruch (Sonnenwendfest mit Fang des Winterunholds); 30. Fir.: Tag der Ifirn (Opferung und Verbrennung des Winterunholds); 14. Rah.: Stadtgründungsfest Prems

An dem unwirtlichen Küstenstreifen Nordwestaventuriens lebt das Volk der Thorwaler bereits seit über zweieinhalb Jahrtausenden in einer urtümlichen Gemeinschaft, die von Lebenslust und Treue, Mut und Aberglaube, List und Geradlinigkeit, Kraft und Stolz geprägt wird. Reich ist ihr Sagenschatz und für den Fremdländer verwirrend ihr Staats- und Rechtssystem, Wissen, das nur durch ihre Barden, die Skalden, überliefert wird. Dennoch liegen viele Kapitel ihrer Geschichte im Dunkeln, und was bleibt, ist der Mythos eines unsterblichen Volkes hellhaariger, rauflustiger und trinkfester, mit Äxten bewehrter und mit bunten Hautbildern verzierter Hünen, deren Vorfahren aus dem sagenhaften *Hjaldingard* Güldenlands stammen. Ein rechter Thorwaler nimmt seine Welt, wie sie ist, lebt im Glauben an den Walgott Swafnir, Sohn Efferds und Rondras, als dessen erwähltes Volk sie sich verstehen, nimmt den langen Winter ebenso hin wie die *Walwut,* den unkontrollierten Kampfrausch der *Swafnir-kinder* und verfolgt dennoch den Waljäger mit der gleichen tödlichen Gnadenlosigkeit wie den Sklavenhalter. Wer behauptet, die Zeit der Thorwaler und ihrer Drachenschiffe sei vorbei, hat noch nie erlebt, wie sie auf tosender See dem Sturm entgegensteuern, und hat noch nie am eigenen Leib die Unbeugsamkeit eines Thorwalers erfahren!



Die wichtigsten Geschichtsdaten

ca. 2620 v.H.: Flucht der Hjaldinger aus Güldenland und Landung in Aventurien (Olport) unter Jurga Tjalfsdotter

2600 1800 v.H.: Gründung von Olport, Thorwal und Prem, friedliche Koexistenz mit Nivesen, Norbarden und Elfen

1861 v.H.: Admiral Sanin d. Ä. entdeckt die Siedlung Torwjald, woraufhin die Hjaldinger einen erbarmungslosen Krieg gegen die Bospararaner beginnen — gegen die Siedler aus dem verhaßten Güldenland: Plünderung Grangors, Bosparans und anderer Städte der westlichen Küste Aventuriens durch die `Thorwaler Piraten', wie sie fortan genannt werden.

1500 1000 v.H.: Besiedlung der aventurischen Nordküste: Gründung Hjalmefjords, des späteren Riva, und Tjolmars; die Stämme der Gjalskerländer entstehen durch die Vermischung von Hjaldingern und Norbarden.

702 v.H.: erste Seeschlacht vor Salza: Gareth siegt und besetzt Thorwal für zwei Jahrhunderte; unter den Priesterkaisern Verbot des Swafnir-Kultes, daraufhin

562 v.H.: zweite Seeschlacht vor Salza mit umgekehrtem Ausgang

in den folgenden Jahrhunderten: Angriffe der Orks, verlustreiche Seuchen und innenpolitische Uneinigkeiten, so daß es erst

ab 87 v.H. wiederum zu Raubzügen u.a. nach Brabak, Chorhop und Mengbilla kommt; Plünderung der Festumer Speicherinsel durch Atmaskot Blutsäufer, Verfolgung der Thorwaler Ottas durch die Bornländer.

8 Hal: Aufgrund einer Wette erobert Hetmann Eldgrimm der Lange Kendrar und verschiebt die Südgrenze Thorwals zum Ingval.

14 16 Hal: Wettfahrt zwischen Asleif `Foggwulf' Phileasson und Beorn dem Blender nach göttlichen Orakeln

27. Eff. 14 Hal: Tod Hetfrau Garhelts, zum Nachfolger wird ihr Sohn Tronde Torbensson gewählt.

15 Hal: Eine versuchte Orkinvasion scheitert am Auftauchen des legendären Schwertes *Grimring*, der Klinge Hyggeliks des Großen.

ab 15 Hal: Teilnahme vieler Ottas, auf eigene Rechnung oder auch im bornischen Dienst, am Krieg gegen Al'Anfa

29 Eff. 17 Hal: Besetzung Enquis, das trotz wiederholter Warnung nicht vom Walfang ablassen wollte.

Ab Bor. 17 Hal: Besetzung und Freigabe Salza, Salzerhafens und einiger Teile Nostrias durch Hetmann Eldgrimm den Langen

ab Per. 17 Hal: Teilnahme einiger Ottas auf eigene Rechung an der Abwehr des Orkensturms; Aufnahme vieler Flüchtlinge aus dem Svelltland

Ing. 28 Hal: An der Dritten Dämonenschlacht beteiligen sich auf der Seite der Verbündeten auch Thorwaler Krieger unter Foggwulf

Meisterinformationen:

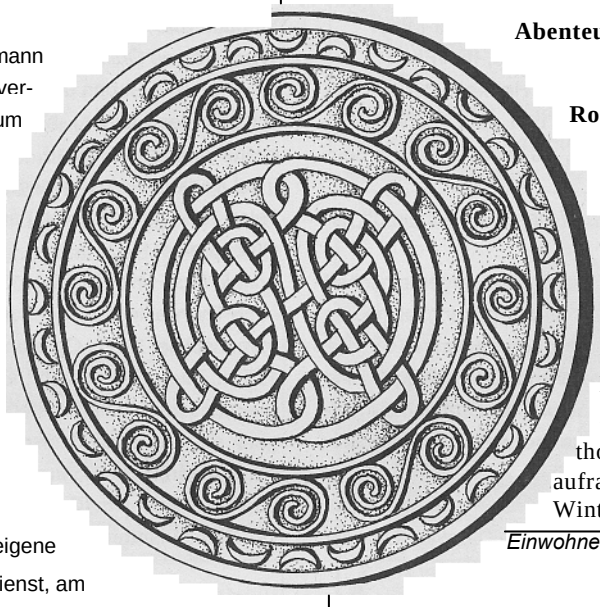
Thorwal ist eine der `unzivilisiertesten' Gegenden des zivilisierten Aventuriens. Von der `Großstadt' Thorwal über das geschichtsträchtige Olport und urtümliche Prem, von den Gjalsker `Barbaren' über das Flüchtlingselend in Enqui, den ungewöhnlichen Inselbewohnern der Olportsteine bis zum gesetzten Kendrar und den ländlichen Gegenden im Süden bietet das Land einen Facettenreichtum, der seinesgleichen sucht. Gleich bleibt immer der Thorwaler, voller Heimatstolz, Wett-und Abenteuerlust, voll Sehnsucht nach der alten Heimat und der Ferne.

Fordere einen Thorwaler heraus, packe ihn bei seiner Ehre, und du hast dich auf eine Wette eingelassen, die dich um die ganze Welt führen kann! Erzürne eine Thorwalerin, und dir steht eine deftige Rauferei bevor, die, so du dich in ihren Augen wacker schlägst, mit einem geschwisterlichen Besäufnis endet. Unzählige Lieder erzählen von den Helden und Liebenden Thorwals und ihrer Taten — und heute noch ist ein jeder Thorwaler bereit, Geschichte zu schreiben. In Thorwal selbst warten Abenteuer, in denen Mut, Kraft, ein wenig List und ein großes Herz für Pathos gefragt sind, Abenteuer, die an jene Heldensagen uralter Tage anknüpfen. Außerdem stellt die Seeräuber- und Seefahrernation den idealen Ausgangspunkt für Entdeckungsreisen dar, sei es ins Güldenland, die Eiswüsten, den fernen Süden oder ins Riesland.

Boxen: Thorwal und die Seefahrt des Schwarzen Auges, Götter, Magier..., Mantel, Schwert...

Abenteuer: Phileasson-Saga, Liebliche Prinzessin Yasmina

Roman: Das Letzte Lied



Wichtige Orte Thorwals

Olport

Älteste Stadt der Thorwaler an der Mündung des Nader in Ifirns Ozean gelegen, Stadt der Hjaldinger (und des thorwalschen `Nationalismus'). Hochaufragende Kreideklippen und ein langer Winter kennzeichnen Olport.

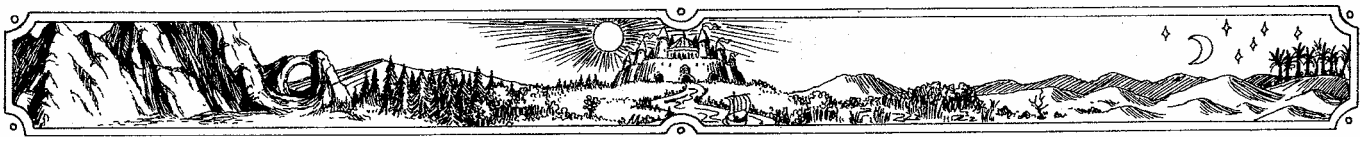
Einwohner: um 2.500 (davon 40% Nivesen und Norbarden, 5% Elfen)

Herrschaft / Politik: Hetmann vom Nader ist Torgal Raskirson, ein 41jähriger Kapitän der Sturmsegler-Otta, der häufiger auf See als in der uralten Hetmannsfeste anzutreffen ist.

Garnisonen: etwa 100 Krieger der Sturmsegler-Otta

Tempel: **Efferd, Swafnir, Ifirn,** Travia

Besonderheiten: walförmiger Swafnirtempel mit Erinnerungsstükken aus zweieinhalb Jahrtausenden Siedlungsgeschichte; *Ewiger Eiskristall* des Ifirntempels; uralte Magierakademie *Halle des Windes* (Verwandlung von Unbelebtem, grau); festungsartiger Efferd-Tempel; die Hafeneinfahrt, von steilen Felsen wie dem *Efferdpfeiler*



gesäumt und voller Untiefen, ist ohne Lotsen kaum passierbar.
Wichtige Gasth fe / Schenken: der *Gasthof* (Q4, P5, B12 unter Selma Halmarsdottir, einziger Gasthof überhaupt, 20 Betten)
Herausragende Handwerker und Händler: einzige Schneedachszucht Thorwals: Nikku Rangoldsons Familie
Stadtgeschichte: Am Jurgaplatz ging Jurga angeblich vor etwa 2.600 Jahren an Land und begründete die Siedlung *Olafjord;* die Magierakademie ist fast ebenso alt.
Stimmungen in der Stadt: gastfreundlich, rauh, von einer durch die Elemente Wasser, Wind und Eis (und damit den Göttern) geprägten kämpferischen Lebensart

Prem

Thorwalsche Hafenstadt am Golf von Prem, die sich an steilen Hängen um das Hafenbecken erhebt; selbsterklärte `Hüterin des Golfs'.

Einwohner: ca 2.750
Herrschaft / Politik: Hetfrau Thora Thurboldsdottir
Garnisonen: 50 Krieger Hetfrau Thoras, 35 Kämpfer der Trutzburg, 20 Hafenwachen
Tempel: **Swafnir,** Rondra, Travia
Besonderheiten: Wahrzeichen sind die hoch über der Stadt gelegene *Freie Kämpferschule von der Trutzburg zu Prem,* der unter der Burg zum guten Teil auf Pfählen über dem Wasser errichtete Swafnirtempel, bei dem stündlich eine Fontäne in die Luft gepumpt wird, und das *echte* Premer Feuer der Brennerei Hjalske; *der Stein,* ein fünfeinhalb Schritt hoher, glatter, schwarzer Monolith; beachtliche Seekartensammlung im Hethaus
Wichtige Gasth fe / Schenken: Hotel *Premer Hof* (Q5, P9, mittelländisches Ambiente)
Stimmungen in der Stadt: typisch thorwalsch direkt, traditionelle Freibeuter- und Fischerstadt
Quellen: Thorwal-Box, Mantel, Schwert ... (Kriegerakademie)

Thorwal

Größte Stadt der Thorwaler an der Mündung des Bodir in den Golf von Prem; etwa seit 2000 Jahren bestehend und politisches Zentrum der Thorwaler.

Einwohner: um 8.500, im Winter etwa 12.000
Herrschaft / Politik: Hetmann vom Bodir Hasgar Tildasson vom Surensdottir-Otta und Hetmann der Hetleute Tronde Torbensson leiten mit Volksrat und Rat der Kapitäne die Geschicke der thorwalsch-obrigkeitsunhörigen Stadtgemeinschaft; Verbannung, Geld- oder Todesstrafen für Vergehen, keine Haftstrafen
Garnisonen: 90 Krieger der Hetgarde, 50 Krieger der Windzwinger-Otta, *30* Büttel und Hafenwachen, zwei Drittel der Thorwaler sind zudem waffenfähig und -fertig
Tempel: **Swafnir,** Travia, Efferd, Phex, Peraine, Tsa *Besonderheiten:* Magierakademie *Schule der Hellsicht (grau),* größte kartographische Sammlung Aventuriens, buntes Völkergemisch in der Weststadt, eifrig besuchtes Immanstadion, Orkendorf, ehemals kaiserliche Zwingfeste *Ugdalfskronir* mit Kriegerakademie, halbjährliches Hjalding (Treffen der Obersten)
Wichtige Gasth fe / Schenken: im thorwalschen Ostteil keine (jedes Langhaus ist traditionell gastfrei), im Westteil diverse unter-schiedlichster Qualitäts- und Preislage
Stimmungen in der Stadt: im Sommer rauh, direkt und herzlich, im Winter überbevölkert und zu trink- und handfesten Geselligkeiten mit swafnirgefälligem Skaldenvortrag neigend; einzig Walfänger und Sklavenhalter sind hier nicht gelitten.
Quellen: Thorwal-Box, Götter, Magier..., Mantel, Schwert..., Phileasson-Saga

Waskir

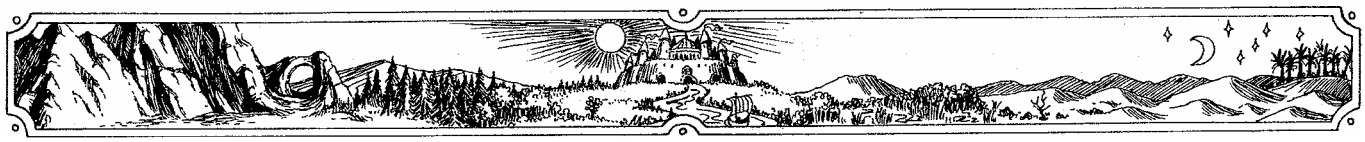
Im Hochland zwischen der Großen Olochtai, dem Hjaldingolf und den Grauen Bergen gelegene thorwalsche Stadt.

Einwohner: um 2.250
Herrschaft / Politik: Hetfrau von Waskir ist Anhild Iransdottir der Farseesson-Otta, die ewig im Streit mit der Nunnur-Otta liegt.
Garnisonen: 50 Krieger der Farseesson-Otta, 30 Krieger der Nunnur-Otta
Tempel: Travia, Rondra, Firun/Ifirn
Besonderheiten: Verehrung vieler Halb- und Viertelgötter und mythischer Helden durch teils heidnischen Kult, gerüchteweise Sommersonnwend-Kinderopfer zur Beschwichtigung von Moorgeistern; befestigter Rondra-Tempel als Fluchtburg; Waskir (Dinkelschnaps, aus dem gleichnamigen Dinkelbier gebraut)
Stimmungen in der Stadt: sehr rauh und streitlustig, abergläubisch, im Winter völlig von der Welt abgeschnitten

Kendrar

Eine typisch nostrische Hafenstadt am Meer der Sieben Winde, aufblühend unter thorwalscher Herrschaft.

Einwohner: um 1.100
Herrschaft / Politik: Hetmann Eldgrimm der Lange
Garnisonen: 50 Krieger der Eldgrimm-Otta
Tempel: **Swafnir,** Travia, Phex, Rahja
Stadtgeschichte: Hetmann Eldgrimm Oriksson der Lange eroberte 8 Hal die nostrische Stadt aufgrund einer Wette und verschob damit die Grenze Thorwals bis an den Ingval.
Stimmungen in der Stadt: Die Bürger haben sich mit 'ihren' Thorwalern arrangiert und sind froh, der nostrischen Steuerpflicht ledig zu sein; die Thorwaler nutzen Kendrar gewinnbringend für beide Seiten als Handelshafen und lieben zudem den 'ausländischen' Flair 'ihrer' Stadt.



Mißliebige Nachbarn des Menschen — das Orkland und die Orks

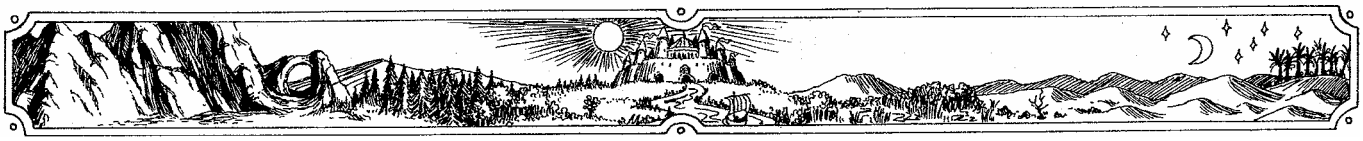
Geographische Grenzen: das von den Gebirgen Große Olochtai, Firunswall, Blutzinnen und Steineichenwald umgebene Hochland, neuerdings dazu die Thaschberge
Landschaften: Hochlandsteppe, karge Hügel und großteils kahle Berge
Gebirge: s.o.
Gewässer: Bodir, Einsiedlersee (nordwestl. von Phexcaer), Dairuchsee (in den Blutzinnen)
Bev lkerung: um 80.000 Orks, um 3.000 Menschen im Bodirtal, dazu einige Achaz, Grolme, Tiefzwerge ... und drei Riesen *Wichtige Städte und D rfer:* Khezzara, Kharkush, Phexcaer, Orrakhar
Vorherrschende Religion: orkischer Glaube, schamanistisch
Herrscher: Ashim Riak Assai, der Aikar Brazoragh
Landeswappen: neuerdings weißer Stierschädel vor roter Scheibe auf Schwarz
Sozialstruktur: Kastensystem mit herrschender Krieger- und Priesterkaste, darüber der Aikar Brazoragh als Gottkönig
Lokale Helden, Heilige und mysteri se Gestalten: die Riesen Orkfresser, Neunfinger und Glantuban, der 'Graue Vogt' Jirtan Orbas von Phexcaer, angeblich etliche Greifen, angeführt von Garafan
Wundersame rtlichkeiten: Phexcaer ('Stadt der Diebe'), der 'Orkenhort' (sagenhafter Schatz), die von Ork-Elfen-Mischlingen bewohnte Siedlung Ohort, die Ruinen der Zwergenstadt Umrazim

Das von hohen Gebirgen umgebene Orkland ist größtenteils eine karge Steppe, nur am Bodir und seinen Nebenflüssen finden sich saftige Wiesen, Sumpfgebiete und Birkenwälder. Vereinzelte Nadelwälder finden sich auch in Gebirgstälern, ansonsten sind die Hügelländer und Gebirge ebenfalls Ödlande. In dieser Landschaft mit ihren kalten, trockenen Wintern und heißen, noch trockeneren Sommern gedeihen nur wenige Arten von Pflanzen und Tieren, wobei bei letzteren die Orklandkarnickel und die Steppenrinder hervorzuheben wären.
Die wichtigsten Bewohner dieser Steppe sind jedoch seit vielen tausend Jahren die Orks, kulturschaffende Zweibeiner, deren meist dunkelbraune bis schwarze Fellfarbe ihnen den Beinamen ˙Schwarzpelze˙ eingebracht hat.
Die Orks leben in einer kriegerischen Gesellschaft, die sich in die Kasten der *Ergoch* (Sklaven, darunter auch Kriegsgefangene und Frauen, beide meist im Besitz des Stammeshäuptlings), *Yurach* (Ausgestoßene), *Grishik* (Bauern), *Drasdech* (Handwerker), *Khurkach* (Krieger) und *Okwach* (berühmte Krieger, aber auch besonders geschickte Handwerker) aufspaltet, über denen die *Harordak* (der Häuptling und der Schamane eines Stammes) stehen. Sie sind in erster Linie Kämpfer, und daher hat ihre Kultur nur wenig Schmückendes oder `Nutzloses' hervorgebracht: Sie ziehen mit ihren großen Riyachart-Rundzelten umher, ihre Kleidung ist meist aus grobem Wollstoff oder Leder, wobei es eine strenge Zuteilung der Farben für die einzelnen Kasten gibt; Tätowierungen, Schmucknarben und Haarfärbungen sind recht beliebt. Ihre typischen Waffen sind der geflammte Krummsäbel *Arbach* sowie häufig Äxte und Hämmer; und auch mit dem Bogen wissen sie umzugehen.
Die *Religion* der Orks kennt zwei Haupt-Gottheiten: den stierköpfigen Kriegs-, Jagd-, Herrschafts- und Wettergott *Brazoragh* sowie den selten abgebildeten Todes- und Wissensgott *Tairach.* Der Brazoragh-Priester ist der Häuptling des Stammes, der Tairach-Priester der Schamane; andere Gottheiten wie der Schmiede- und Feuergott *Gravesh* oder *Rikai,* der Gott des Ackerbaus, genießen bei den meisten Stämmen nur eher untergeordnete Verehrung.



Ein Khurkach der Zholochai

Die wichtigsten Stämme der Orks sind die *Orichai* mit 20.000 Köpfen (die 'typischen Orks', stark in Sippen aufgesplittert), die vor allem für ihre Schmie-



dekunst und andere Handwerksarbeiten bekannten *Korogai* (um 20.000, davon etliche im Svelltschen Bund), die *Zholochai* (um 15.000), die die Kriegerelite der Orks stellen, die im westlichen Orkland beheimateten *Truanzhai* (um 10.000, halb seßhafte Händler und Handwerker), die selbst von den Orks als Barbaren betrachteten *Olochtai* (um 4.000) im gleichnamigen Gebirge, die etwa 2.500 sumpfbewohnenden *Mokolash* der Bodir-quellen, die als nomadische Händler umherziehenden *Tscharshai* sowie einige erst im Verlauf des Orkkriegs neu zusammengeschlossene Stämme wie die *Gharrachai,* die *Thasch-, Hilval-* und *Rorwhed-Orks.* Die *Tordochai,* die im Orkensturm ihre Schmach von vor über 400 Jahren rächen wollten, gelten als vollständig vernichtet.

Die Orks sprechen eine eigene Sprache, die jedoch keine Schriftform kennt, sondern, genau wie fast alles Wissen, von den Tairach-Priestern bewahrt wird.

Geschichte

um 4000 v.H.: erste geschichtliche Belegung der Orks, die nach eigenen Angaben bereits mehrere zehntausend Jahre im Orkland ansässig sind; Zerstörung der Zwergenstadt Umrazim

um **2.500 v.H.:** Orks werden von den Hjaldingern von der Küste vertrieben.

1699 v.H.: Die in Albernia als Sklaven gehaltenen Orks erheben sich in einem Aufstand, der jedoch bald wegen einer Seuche zusammenbricht.

in den Dunklen Zeiten (ca. 1550 1150 v.H.): Verschiedene Stämme und Sippen der Orks strömen ins Mittelreich; sogar Gareth wird zeitweilig besetzt.

1246 v.H.: Nargazz Blutfaust erobert Baliho und errichtet ein orkisches Reich.

1134 v.H.: In der *Schlacht von Saljeth* bezwingt ein vereinigtes Heer von Elfen und Zwergen die Orks und beendet damit die Besetzung des Mittelreichs; Erscheinen des Greifen Scraan.

725 v.H.: Der Vorposten Myrburg, das spätere Phexcaer, erhält die Stadtrechte.

ab 695 v.H.: Beginn der ernsthaften menschlichen Besiedlung des oberen Bodirtals

393 v.H.: Die Stämme der Tscharshai und der Tordochai fallen in das durch die Magierkriege geschwächte Mittelreich ein; durch eine Stammesfehde aufgespalten, werden die Tordochai auf den 'Blutfeldern' vor Gareth, die Tscharshai bei Ferdok vernichtend geschlagen.

ab 10 Hal: Ashim Riak Assai eint die Orkstämme unter seiner Führung; kurze Zeit später Gründung Khezzaras.

15 Hal: Eine versuchte Invasion des Thorwaler Gebiets wird durch das Auftauchen der legendären Klinge *Grimring* zum Erliegen gebracht, ehe sie richtig begonnen hat.

23. Peraine 17 **Hal:** Nomineller Beginn des *Orkensturms* unter der militärischen Führung Sadrak Whassois. Nach der schnellen Eroberung des Svelltschen Städtebundes werden Teile des besetzten Gebiets besiedelt. **Anfang 19 Hal** beginnen die Orks mit einem Angriff auf das Mittelreich; Greifenfurt fällt; in der Schlacht von Orkenwall siegen die Orks. Ein Scheinangriff auf Wehrheim ermöglicht es der Hauptmacht, entlang des Großen Flusses und der Rakula vorzustoßen, wo die Orks schließlich am **1. 2. Phex** auf den Silkwiesen geschlagen werden. Bis Ende des Jahres wird Greifenfurt befreit und die Orks nach Bärwalde zurückgedrängt, aber erst **27 28 Hal** werden die letzten Orks aus dem Mittelreich vertrieben; die Besetzung des Svelltbundes dauert noch an.

Meisterinformationen:

Als eine der wenigen Regionen Aventuriens eignet sich das Orkland noch für großräumige Entdeckungsabenteuer, speziell, wenn es um die Vorgeschichte der Zwerge geht. Eine andere Alternative wäre die vorsichtige diplomatische Kontaktaufnahme mit den Orks und ein erster Besuch in Khezzara, und schlußendlich kennen sicherlich die Riesen, die Lindwürmer, die Grolme, Einhörner — und nicht zu vergessen: die Greifen — so manches Geheimnis.

Box: Das Orkland

Abenteuer: Orkland-Trilogie (Im Spinnenwald, der Purpurturm, Der Orkenhort), Xeledons Rache (am Rande des Orklands), Das Jahr des Greifen I/II (Greifenfurt während des Orkensturms)

Wichtige Orte im Orkland

Khezzara

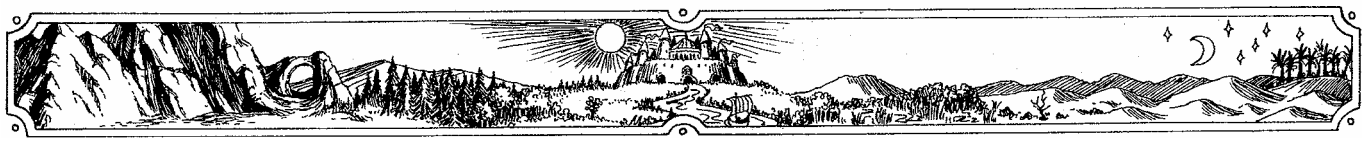
Um 15 Hal gegründete `Hauptstadt' der Orks im Hügelland etwa 50 Meilen hinter der Thaschpforte; mit palisadengekröntem Erdwall und einem guten Dutzend Türme gesichert; wenige Steingebäude, darunter der Palast des Aikar Brazoragh, der gleichzeitig auch Schatzkammer für all das aus dem Svelltland geraubte Gut ist; viele Schmieden und Ziegeleien, sogar eine Stellmacherei für die riesigen Kampfwagen der Orks.

Einwohner: geschätzt 5.000 (davon ca. 5% menschliche Sklaven)
Wappen: weißer Stierschädel vor roter Scheibe auf Schwarz
Herrschaft/Politik.: als Haupt- und Palaststadt der Orks dem Aikar Brazoragh direkt untertan
Garnisonen: geschätzt 500 Khurkach aller Stämme in der Stadt, ca. 1.000 weitere in Zeltdörfern der Umgebung
Stimmung in der Stadt: kriegerisch-barbarisch

Kharkush

Orkische Siedlung in den südlichen Vorhügeln des Firunswalls, angeblich in der Nähe der alten Zwergenstadt Umrazim; inoffizielle Hauptstadt der Korogai und Zentrum der orkischen Schmiedekunst.

Einwohner: geschätzt 1.500 Korogai
Garnisonen: geschätzt 300
Tempel: Gravesh
Besonderheiten: Die Hochöfen der orkischen Schmiede werden hier mit Zwergenkohle betrieben, was eine gute Ausbeute und ei-nen hervorragenden Stahl ermöglicht.



Orrakhar

Orkstadt am Westhang der Blutzinnen am Dairuch-See; von schätzungsweise 1.000 Zholochai bewohnt; lebt von Fischfang und Schmiedewaren; wie es bei den Zholochai üblich ist, sind mehr als ein Drittel der Bevölkerung *Khurkach.*

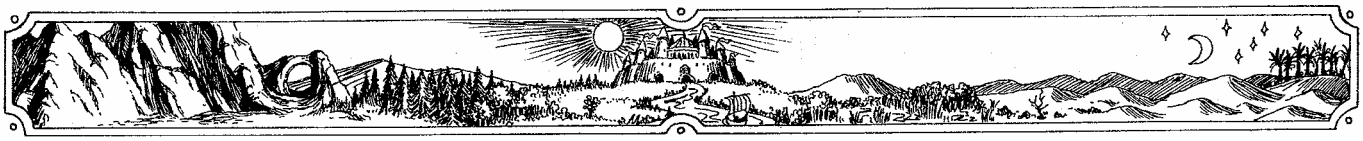
Phexcaer

Kleinstadt im Orkland; wird etwa zur Hälfte von Bürgern, Bauern und Handwerkern, zur anderen Hälfte von meist irgendwo in Aventurien gesuchten Gaunern und Vogelfreien bewohnt; lebt von Ackerbau, Fischfang, dem Handel mit den Orks und Hehlerei; die hiesige Brücke stellt auf viele Dutzend Meilen die einzige Möglichkeit dar, den Bodir zu überqueren



Sadrak Whassoi, Marschall der Orks

Einwohner: um 1.300
Herrschaft: Viele kleinere Banden und einige einflußreiche Einzelpersonen bilden ein kompliziertes Machtgeflecht.
Garnisonen: Keine, die meisten Phexcaerer sind waffenfähig.
Tempel: Phex, Peraine
Besonderheiten: Zur eigenen Sicherheit sollte man – auch bei kurzem Aufenthalt – `Mitglied' in einer der Banden der Stadt werden (kostet 1 bis 10 Dukaten).
Wichtige Gasth fe: diverse Etablissements stark schwankender Qualität, dazu Bordelle und Spielhäuser
Herausragende Handwerker und Händler: In der Stadt werden nur einfache Waren hergestellt, dafür aber kann hier wirklich *alles* ge- und verkauft werden, wenn man ein wenig Geduld und einen *wirklich* gut gefüllten Geldbeutel hat.
Stadtgeschichte: Zur Zeit der Klugen Kaiser als `Myrburg' gegründet; 369 v.H. von Orks belagert und durch Eingreifen des Riesen Orkfresser gerettet, aber nach einigen Jahrzehnten wieder den Orks tributpflichtig und schließlich wiederum mehrmals angegriffen; 196 v.H. durch den im Mittelreich steckbrieflich gesuchten Erzgauner Jirtan Orbas und die Reste seiner Bande vor einem Angriff der Zholochai gerettet. Orbas wird Herrscher in Myrburg, die Stadt erhält den größten Phextempel Aventuriens und wird in Phexcaer umbenannt; seitdem Rückzugsort für allerlei zwielichtiges Gesindel; während des Orkensturms wegen des Auffindens der Thorwaler `Schicksalsklinge' nahezu unbehelligt.
Stimmung in der Stadt: Gesetzlosigkeit und Anarchie, die nur von einem gemeinsamen Interesse am Weiterbestehen der Stadt gemildert wird; Spannungen zwischen 'Bürgern' und `Gaunern'; Banden-Rivalitäten; das Leben eines Fremden zählt nicht viel.
Quellen: Orkland-Box, Kurzgeschichten-Anthologie Der Götterglei-
che



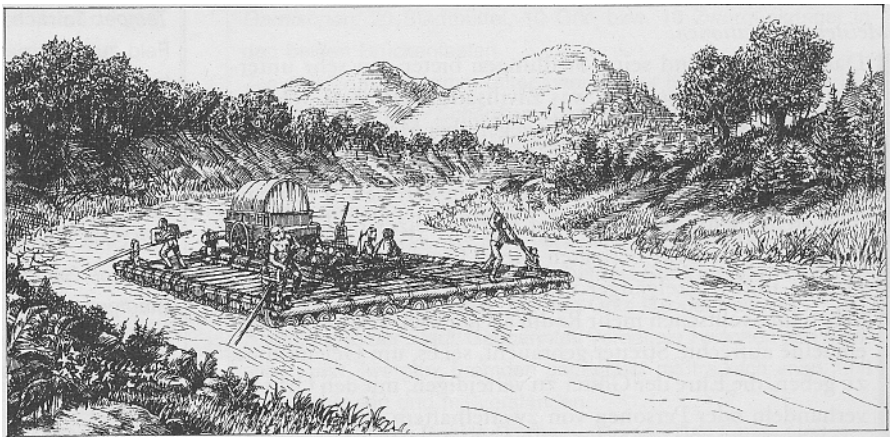
Von Glatthäuten und Schwarzpelzen — der ehemalige Svelltsche Städtebund

Geographische Grenzen: Svellttal zwischen Finsterkamm, Thasch, Blutzinnen und Firunswall einschließlich des Rorwhed, die Steppe nördlich des Finsterkamm bis zur Küste bei Riva. Geographisch, aber nicht politisch zugehörig war und ist das Mündungsdelta des Svellt um die Stadt Enqui.
Landschaften: Altsvelltsümpfe, Svelltsümpfe, Rorwhed-Gebirge, Brinasker Marschen, Gashoker Steppe, Küste des Golf von Riva
Wichtige Gewässer: der Svellt samt seinen Quellflüssen Lowanger Svellt und Finsterer Svellt, der Svall, Flüsse und Seen der Brinasker Marschen, der bei Riva mündende Kvill
Geschätzte Bevölkerungszahl: 25.000, 60% in den Städten, (10% Orks, ca. 1% Elfen und Zwerge), 4.000 in und um Enqui *Wichtige Städte und D rfer:* frei: Riva, Tjolmar; tributpflichtig: Lowangen; besetzt: Gashok, Tiefhusen, Rorkvell; thorwalsch besetztes Enqui; Dörfer Yrramis (orkische Grenzfeste) und Neulowangen (Siedlung der Dualisten nördlich Lowangens); geographisch dazugehörig die Hausbootssiedlung Parkauki im Brack
Wichtige Verkehrswege: Svellt, Svelltstraße von Lowangen nach Tjolmar, Wegenetz zwischen Tjolmar, Tiefhusen, Riva, Gashok
Religionen: Orkgötter, Travia, Phex, Firun, Rahja (Ewige Weinstöcke, Levthansband in Tiefhusen); Dualisten, die Praios als Bewahrer des Heils und Boron als Bringer allen Übels verehren (Gashok, Neulowangen), bedeutender Tempel des Efferd in Riva, früher wichtig: Firun (Tiefhusen), Phex (Gashok)
Herrscher und Sozialstruktur: Land, Dörfer und einige Städte sind in der Hand dreier Stämme der Korogai-Orks, die die Menschen entweder als Sklaven oder als untere Kastenangehörige ansehen; die freien Städte genießen weiterhin ihre bürgerlichen Stadtrechte; der Svelltsche Bund existiert faktisch nicht mehr. Faustrecht; Bildung mehr oder minder rondragefälliger, ungeschriebener Gesetze *Einflu reiche Pers nlichkeiten:* König Arion von Westak-Tiefhusen, Häuptling Mardugh Orkhan, `Kaiser' Reno und sein `Oberst' Otho Urdorf von Svalltingen-Bispelquell, Storanio Vardari (Rivaer Instrumentenbauer), Hetmann Ingald Ingibjarsson von Enqui
Helden, Heilige, Mysteri se: Rik Tarlanen, das `Gelbe Auge' (Kopfgeldjäger), Bären-Benja (Jägerin), Märtyrerin Odelinde (Rondra, Tiefhusen), Kupfermond (Priesterin des Orkgotts Rikai), Mardugh Orkhan (Ingerimm-Geweihter!), Hexenzirkel vom Rorwhed (Oberhexe Xerinn), Bringimox (uralter Hexer im Grauen Wald), Kantala (Nivesin, Wolfskind)
Wundersame Orte: Boron-Tempel in Rorkvell (im Rorwhed); der Graue Wald bei Ansvell (zwischen Lowangen und Tiefhusen); Hexentanzplatz am Berg Silberkrone (Rorwhed)
Messe: im Phex und Travia `Markt und Spiele' in Lowangen

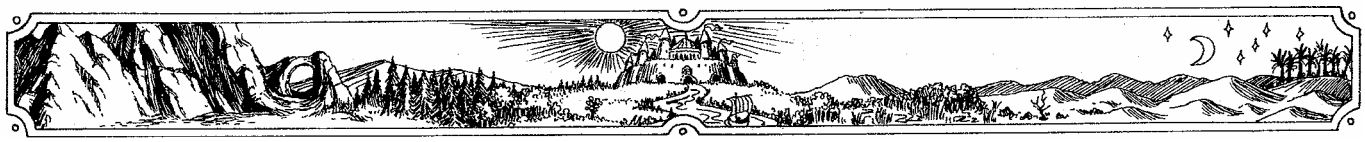
Einst eine blühende Handelsmacht, ist der Svelltsche Städtebund nach dem Einfall und der weitgehenden Eroberung durch die orkischen Horden eine Ansammlung auf sich gestellter und vom übrigen zivilisierten Aventurien zumeist abgeschnittener Ortschaften. Die ehemals sorgfältig instandgehaltenen Straßen ver-fallen, die von Wegelagerern und orkischen Zöllen bedrohten Händler bleiben fort, und die Wagen der Fahrenden suchen sich sicherere Gegenden für ihre Vorstellungen. Einzig Riva scheint völlig unberührt geblieben zu sein, denn selbst das nie zum Bund gehörige Enqui hat sich, nicht zuletzt durch die Masse der Flüchtlinge, grundlegend ver-ändert. Doch sind bereits über 12 Jahre vergangen, seit der Ork hier siegte. Eine ganze Orkgeneration ist inzwischen geboren worden, und Sieger und Besiegte lernen das Le-ben miteinander als Alltag zu verstehen.

Das Leben der Svellttaler bestimmen — ne-ben den zahlreichen Korogai-Orks, die sich hier niedergelassen haben — im wesentlichen drei Stämme, die sich erst im Verlauf des Orkrieges neu zusammengeschlossen haben: Im Norden sind es die *Rorwhed-Orks* unter dem Oberhäuptling *Mardugh Orkhan,* einem Tairach-Priester, von Ingerimm als Geweihter gesegnet, der beharrlich sein Ziel eines funktionierenden Staatengebildes verfolgt. "Man schlachtet die Kuh nicht, die man melken möchte", lautet sein Wahlspruch. Und zuweilen geht er sogar weiter und schließt Abkommen mit Besiegten und Nachbarn zu beiderseitigem Nutzen.

Im Süden sind es die *Thasch-Orks,* die unter *Harkhash Drugh* vergeblich Lowangen belagerten und ihren Zorn darüber die Menschen immer noch in blutigen Kämpfen spüren lassen. In der Mitte des Svelltlandes, am Oberlauf des Hilval nahe ihrer



Flößer auf dem Finsteren Svellt



heimatlichen Steppe, herrschen die *Hilval-Orks.* Sie begnügen sich mit der energischen Eintreibung hoher Tribute, ziehen aber sonst eine eher friedliche Lebensweise vor. So weiß kaum ein Mensch zu sagen, ob noch der uralte Oberhäuptling *Shurak Gelb-zahn* oder längst ein anderer Ork ihr oberster Herr ist.
Im Gebiet der Hilval-Orks ist auch *Kaiser Reno I.* vom Svellt und sein wilder Haufen zu finden. Reno Guttheil, Pelzhändler von Beruf, ist trotz der völligen Überforderung durch die plötzliche Bedeutung seines in geistiger Umnachtung gestellten Anspruches eine der größten Hoffnungen der Svelltländer — und eine willkommene Marionette für den undurchsichtigen Tiefhusener Strategen und ehemaligen Leutnant Otho Urdorf.
So findet man im Svelltschen ehrbare Bürger und Bauern neben gesetzlosen, aber auch `ehrenhaften' Straßenräubern und Widerstandskämpfern, wilde, aber auch beinahe zivilisierte Orks, göttergefälligen Alltag und orkischen Götzendienst.

Die wichtigsten Geschichtsdaten
vor 2000 Jahren: laut Überlieferung Gründung Tjolmars durch überlebende Zwerge aus der gefallenen Mine Umrazim
vor 1000 Jahren: laut thorwalscher Überlieferung Gründung Hjalmefords, des späteren Riva
561 v.H.: offizielle Gründung Rivas
543 v.H.: erster Bericht über güldenländische Siedler am Svellt; Gründung der Siedlung *Lohwangen*
398 v.H.: Orks zerstören das Städtchen Roremund, den Vorgänger Tiefhusens
340 v.H.: Lowanger Dokument; Lowangen, Tjolmar und Tiefhusen gründen den Städtebund.
316 v.H.: Gashok wird Mitglied.
123 v.H.: Riva tritt ein, der Bund hat einen Seehafen.
5 v.H: Die Zorganpocken gehen um.
17 HaI: Thorwaler übernehmen Enqui; kurz darauf überfallen die Orks, zumeist aus dem am Firunswall beheimateten Stamm der Korogai, das Svellttal. Der Städtebund zerbricht; viele Bewohner flüchten u.a. nach Enqui und Lowangen.
ab 19 HaI: Ende der Kämpfe, Besetzung und/oder Tributzahlungen je nach Stadt und Gebiet

Meisterinformationen:

Das Svelltland und seine Siedlungen bieten ein sehr unter-schiedliches Bild, sowohl, was Zivilisation, als auch, was Vegetation, das Verhalten von Orks gegenüber Menschen und das der Menschen untereinander betrifft. Jedoch ist es immer ein wildes Land, in dem das Faustrecht vor verbrieften Abkommen steht. Seltsame Sitten und Ehrenkodizes bildeten sich unter den von Orks besiegten Menschen heraus; Gesindel, Helden und Einzelgänger und so manche seltsame Gestalt haben im Svelltschen mehr Raum als je zuvor. Hier wird jeder einzelne aufrechte Streiter gebraucht, sei es, um Geleitschutz zu geben, die Ehre der Götter zu verteidigen, mit den Orks zu verhandeln oder Personen von zweifelhaftem oder mysteriösem Ruf zu finden.

Boxen: Orkland, Götter, Magier ..., Mantel, Schwell ... Abenteuer: Zeichen der Kröte, Donnersturmrennen, Xeledons Rache, Phileasson-Saga, In Liskas Fängen, Mutterliebe, Levthansband
Weitere Quellen: Roman Das Letzte Lied, Aventurische Boten Nr. 35ff.

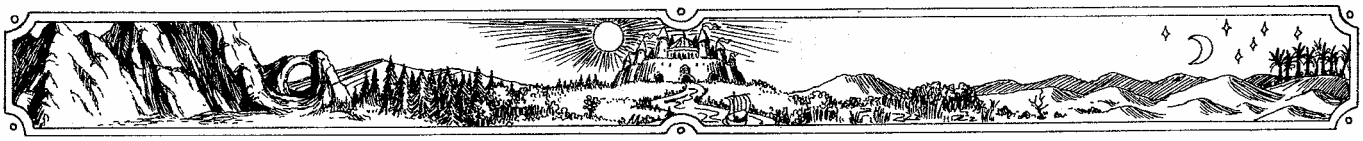
Wichtige Orte des Svelltlandes

Enqui
Einsame, nördliche Hafenstadt im Delta des Svellt; zumeist Pfahlbauten, einige Steinhäuser am Hafen, bürgerliches Handwerkerviertel, der `Palast' auf dem Irrlichterhügel, unzählige ärmliche Flüchtlingshütten und -hausflöße.

Einwohner: 3.400 (10% Thorwaler, 60% Flüchtlinge)
Herrschaft/Politik: Hetmann Ingald Ingibjarsson ist der junge Fürst der Stadt; der Walfang ist bei Todesstrafe verboten. In der Stadt gilt das Gesetz des Stärkeren, unter Thorwalern thorwalsches Recht; patrouillierende thorwalsche Kriegsflöße
Garnisonen: 70 Krieger der Ingibjara, 50 der Bürgerwehr *Tempel:* Peraine, Firun, Efferd, Swafnir, Rondra, Phex *Besonderheiten:* Der Palast beherbergt ein Spielhaus, zwei Bordelle und allerlei Hehler, während die Thorwaler abseits der Stadt in einer neu erbauten Ottaskin residieren.
Stadtgeschichte: Einst unabhängige Walfängerstadt, wurde Enqui 17 HaI von Thorwalern überfallen und übernommen, von den Orks hingegen verschont. Starke Flüchtlingszuwanderung
Stimmung in der Stadt: Hoffnungslosigkeit neben Gewinnsucht, Thorwaler Geradlinigkeit neben den rauhen Sitten von gesetzlosem Gesindel und dem Wunsch der im Elend lebenden Flüchtlinge, heimzukehren
Quellen: Orkland, Phileasson-Saga

Gashok
Städtchen an einem Knotenpunkt wichtiger Handelswege von Lowangen nach Donnerbach, Trallop nach Tiefhusen und Riva.

Einwohner: 950 (10% Orks)
Garnisonen: 30 Orkkrieger
Tempel: **Tairach;** den Dualisten ist erlaubt, ihren Kult auf einem Feld zu praktizieren; der einst überregional bedeutende Born-Tempel ist entweiht, wird abergläubisch gemieden; Phex-Geweihte sind untergetaucht, der öffentliche Tempel steht leer.
Besonderheiten: Neben noch strenggläubigeren Dualisten, die die orkische Besatzung als Prüfung verstehen, leben hier zutiefst enttäuschte Ex-Dualisten, Huren, Gesetzlose, halborkische Bälger und Orks. Östlich liegt das Zeltlager der Orks.
Wichtige Gasthöfe / Schänken: Zum Wilden Mann (Q5, P7)
Stadtgeschichte: ehemals freie Stadt und wichtiges Mitglied des Svelltschen Städtebundes, seit 17 HaI unter orkischer Besatzung



Lowangen
Stark befestigte, größtenteils auf einer Insel im Lowanger Svellt liegende freie Handelsstadt im orkisch besetzten Svelltland.

Einwohner: 9.700, darunter viele Flüchtlinge der Orkkriege
Herrschaft / Politik: gewählter Gildenrat, der den Magistrat ein-setzt und das Stadtrecht bestimmt; Geld- oder Todesstrafen, kaum Haftstrafen; den orkischen Besatzern tributpflichtig
Garnisonen: 800 Lowanger, 750 freiwillige Bürgerwehren
Tempel: **Phex, Travia, Tsa, Rahja,** Hesinde, Peraine, Boron, Firun, Ingerimm
Besonderheiten: Magier-Akademie *der Verformungen* (grau, Verwandlung von Lebewesen), Magierakademie *Halle der Macht* (schwarz, Beherrschung), Ordensburg der Grauen Stäbe von Perricum, Svellttaler Kaltblut, Markt und Spiele im Phex und Rahja
Wichtige Gasth fe / Schänken: Wirtshaus *Hammer und Ambo* (Q4, P5, Treffpunkt), Schenke *Salamanderstein (Q7,* P9), Schänke *Orkentod* (Q3, P4), Hotel *Bunte Flucht* (Q8, P8)
Stadtgeschichte: Stadtrecht seit etwa 500 Jahren, 70 Jahre später erste Belagerung durch Orks, 340 v.H. Gründung des Svelltschen Städtebundes, 17 bis 18 Hal orkische Belagerung und Zerschlagung des Städtebundes, seit 19 Hal Tributzahlungen
Stimmung in der Stadt: zehrt vom ehemaligen Reichtum, trotzig, immer auf der Suche nach Verbündeten gegen die Orks *Quellen:* Donnersturm, Zeichen der Kröte, Götter, Magier ...

Riva
Freie, reiche Hafenstadt um die Mündung des Kvill am Golf von Riva; trutzige Burganlage, großer Hafen, gepflasterte Straßen, lange Stadtmauer, adrette Holzhäuser, steinernes Neues Rathaus; *das* Handelszentrum nördlich des Orklandes.

Einwohner: 2.300
Garnisonen: 50 Stadtgardisten und freiwillige Bürgerwehr
Tempel: **Firun, Efferd, Phex,** Tsa, Travia, Rahja
Besonderheiten: die Nivilaukaju (laut nivesischer Sage eine von Liska zur Strafe versteinerte Nivesin, jeden Neumond opfern die Nivesen dort ein Karen, um Liska zu besänftigen); *Stoerrebrandt-Kolleg* (Magierakademie, grau); Volksschule
Wichtige Gasth fe / Schänken: viele, meist von guter Qualität
Herausragende Handwerker: Instrumentenbauer Vardari (Q15, P10, Saiteninstrumente)
Stadtgeschichte: Gründung vor etwa 600 Jahren auf den Ruinen der Thorwalersiedlung Hjalmeford. Ehemals Handelshafen des zerschlagenen Svelltschen Städtebundes, friedliche und fruchtbare Koexistenz mit Elfen und Nivesen
Quellen: Orkland, In Liskas Fängen, Mantel, Schwert ...

Rorkvell
Ehemals menschliche Bergbausiedlung im Rorwhed; Zentrum der Machtausübung der Rorwhed-Orks.

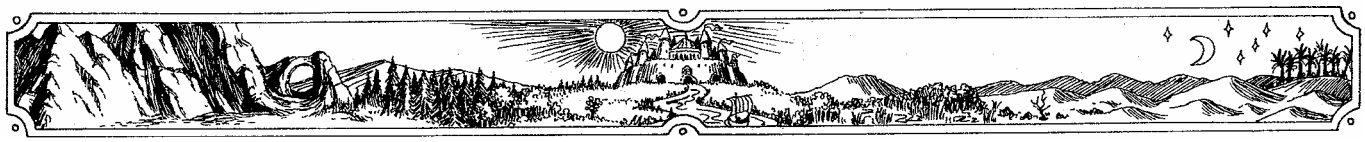
Einwohner: 330 (25% Menschen, 10% Tiefzwerge, 5% Zwerge)
Herrschaft / Politik: Oberhäuptling Mardu^{9}h Orkhan ist unumstrittener Patriarch. Ein Teil der Menschen Rorkvells hat schon früher hier gewohnt, ein anderer wurde als Sklave der Orks herbeigeschleppt. Die Zwerge sind mit den Orks verbündet.
Tempel: Schreine des Tairach und des Ingerimm
Besonderheiten: Mardugh Orkhan als Geweihter des Ingerimm; 'Schwarzer Geist' des Boron-Tempels (gefesselte Seele des Boroni); Hexe Alvinia; Tiefzwerge in der Dorfmine
Stimmung in der Stadt: Zwar gibt es ständig — auch handfeste — Reibereien, aber durch Mardughs rigide Durchsetzung seiner Politik herrscht ein relativ einträchtiges Nebeneinander.
Quellen: Orkland, Levthansband

Tiefhusen
Stadt an der Mündung des Ror in den Svellt; wehrhafte Burg hoch über dem Svelltufer.

Einwohner: 2.100 (5% Orks)
Herrschaft: König Arion III. von Westak-Tiefhusen 'herrscht' nur mit Billigung der Orks, die unter Hauptmann T'Rrahgh die Stadtordnung, Zoll und Tributzahlungen überwachen.
Garnisonen: 20 königliche Leibgardisten, 50 Orkkrieger
Tempel: Tairach (früher Rondra), Travia, Hesinde, **Rahja** (Ewige Weinstöcke, Levthansband), Firun (vermißte Geweihte), Boron
Besonderheiten: Ruinen der Feste Roremund (398 v.H. von Orks zerstört, Geister); sowohl die königliche Familie als auch die orkischen Besatzer bewohnen Burg Tiefhusen.
Wichtige Gasth fe/Schänken: Schenke zum Entenschnabel (Q6, P3), Herberge Nordlicht (Q5, P5), Gaststätte Goldschatz (Q8, P9)
Wichtige Händler: Königliches Handelskontor, Pelzmarkt *Quellen:* Orkland, Levthansband, Xeledon, Orkland, Roman Das Letzte Lied

Tjolmar
Alte Stadt am Svellt; Ende der Svelltstraße und Beginn der Piste nach Riva; jährliche Überschwemmungen, daher zumeist Pfahlbauten; uralte Zwergenbrücke mit zwei Rampenfesten.

Einwohner: 1.220 (5% Zwerge)
Herrschaft / Politik: Magistrat, Friedensabkommen mit Orks
Garnisonen: 20 Stadtbüttel, 10 Ork- bzw. 10 Zwergenkrieger in den beiden Brückenfesten
Tempel: Firun, Ingerimm (alter zwergischer Kult), Ifirn, Rahja
Wichtige Gasth fe / Schänken: Gasthaus *Tralloper Riese* (Q6, P9)
Stadtgeschichte: Gründung vor etwa 1600 Jahren, vermutlich durch Hjaldinger. Wurde in den Orkkriegen durch den Verrat der Tjolmarer Zwerge verschont, als Gegenleistung wurde den Orks die Passage über die Brücke gewährt, was den Angriff auf Tiefhusen und Lowangen ermöglichte. Einzige tributfreie Stadt im Süden des zerschlagenen Städtebundes, mit den Orks Handel treibend. *Stimmung in der Stadt:* Gespanntes Verhältnis zwischen den Menschen und Zwergen; Fremden gegenüber mißtrauisch; man fühlt sich vergessen und mißverstanden.
Quellen: Orkland, Dunkle Städte ..., Roman Das Letzte Lied



Im tiefen Wald, auf lieblicher Au — das Land der Elfen

Geographische Grenzen: Salamandersteine (Waldelfen), Flußläufe nördlich davon bis *zum* Frisund (Auelfen), Grüne Ebene, Neunaugensee, Nordwestrand der Roten Sichel
Landschaften: bewaldetes Hochgebirge und Flußauen
Gebirge: Salamandersteine
Wichtigste Gewässer: Kvill, Oblomon, Frisund, Amper, Rathil, Neunaugensee
Geschätzte Bev lkerungszahl: 4.000 Menschen, *6.000* Waldelfen, 12.000 Auelfen, 500 Steppenelfen
Wichtige Städte und D rfer: Donnerbach, Uhdenberg, Kvirasim
Sozialstruktur (Elfen): Sippenstruktur
Einflu reiche Familien (Menschen): Kolenbrander (Händler, beherrscht den Warentransport *mit* Donnerbach und Uhdenberg), Kowang (Uhdenberger 'Erzbarone' norbardischer Abstammung), Bergwacht (Uhdenberger 'Erzbarone', mit Kolenbrander verwandt)
Lokale Helden/Heilige/Mysteri se Gestalten: Athavar Friedenslied (verstorbener waldelfischer Freizauberer), Heleon (Rondraheiliger, gründete Tempel *zu* Donnerbach), Mutter Herdgard (erbaute Travia-tempel *in* der grünen Ebene)
Wundersame rtlichkeiten: Salamandersteine, Neunaugensee, Nebelmoor
Lokale Fest- und Feiertage: Alle Rondrafeiertage werden in Donnerbach mit besonderer Inbrunst begangen.

Die Elfenvölker

Auffallend schlanker Wuchs, spitze Ohren, große, leicht schräg-gestellte Augen (auch in ungewöhnlichen Farben wie violett) und elegante, gewandte Bewegungen – das sind die wahren Kennzeichen der Elfen. Daß sie sich nicht natürlich fortpflanzen, sondern in Vollmondnächten aus den jungen Trieben der Bäume sprießen, andere Wesen mit einem Blick unsterblich betören oder sich bei Gefahr mit einem Augenzwinkern ins Feenreich zurückziehen können – das ist zwar nicht wahr, wird aber von vielen Menschen geglaubt. Ein weiteres großes Vorurteil, nämlich daß alle Elfen Diebe sind, liegt im elfischen Verhältnis zum Eigentum begründet, das unter allen anderen Völkern Aventuriens seinesgleichen sucht. Außer dem intimsten Besitz – Name, Bogen und Flöte – ist alles weitere verhandelbar. Wenn doch auf einem Marktstand viel, viel Äpfel mehr herumliegen, als der Verkäufer essen kann, dann muß man doch nicht extra fragen, wenn man sich einen nehmen will, oder?

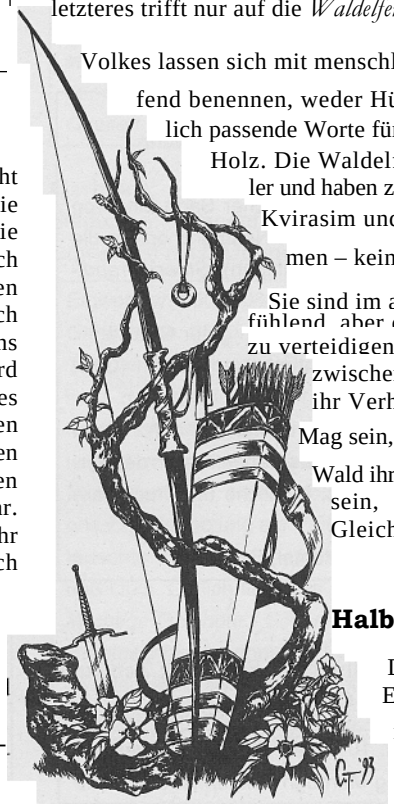
Allen Elfen gemein sind die außerordentlich scharfen Sinne und die Fähigkeit zur Magie, die sie intuitiv nutzen.

Die meisten Elfen, die die Aventurier außerhalb der Salamandersteine zu Gesicht bekommen, gehören wohl dem *Auvolk* an, dessen Heimat an den Flußauen nördlich der Salamandersteine liegt, das jedoch bis zum kalten Frisund und dem Alavi-See verbreitet ist. Auelfen errichten aber ihre Pfahlbauten bisweilen auch in Garetien oder Almada, einige `Spitzohren', wie sie von den Menschen abfällig genannt werden, hat es sogar in die Städte gezogen. Besonders Donnerbach, Kvirasim und Oblarasim haben einen hohen auelfischen Bevölkerungsanteil.

Den Auelfen eng verwandt sind die *Kinder des Windes,* ein halb-nomadisches Volk von Steppenelfen, das mit seinen Ponys durch die Grüne Ebene, das Hochland zwischen Kvill und Brinask oder die Steppe zwischen Kvill und Letta zieht.

Noch weiter im Norden, genauer gesagt in der Grimmfrostöde, entlang der Brecheis- und Bernsteinbucht und auf den Bäreninseln, leben die *Firnelfen.* Ihre Heimat besteht im wesentlichen aus Eis, dem nur unbedeutend wärmeren Meer sowie Steinen und Felsen. Feuerholz ist rar; ihre Behausungen bauen die Firnelfen in aller Regel aus Eis. Wer unter solch widrigen Bedingungen lebt, kann sich keine Gastfreundschaft erlauben, und so werden Fremde friedlich, aber bestimmt abgewimmelt.

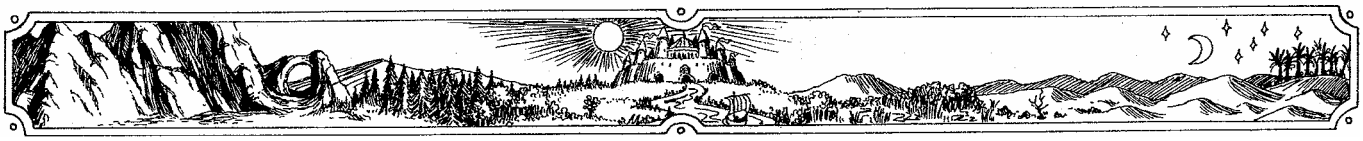
Fragt man den Garetier, wo die Elfen herkommen, wird er (je nach bisher gemachter Erfahrung) "aus den Niederhöllen" oder "aus den Salamandersteinen" antworten. Ersteres ist ganz falsch, letzteres trifft nur auf die *Waldelfen zu.* Die Behausungen dieses Volkes lassen sich mit menschlichen Begriffen nur unzutreffend benennen, weder Hütte noch Baumhaus sind wirklich passende Worte für die Bauten aus lebendigem Holz. Die Waldelfen leben als Jäger und Sammler und haben zumeist – Siedlungen wie Kvirasim und Gerasim einmal ausgenommen – keinen Kontakt mit den Menschen.



Sie sind im allgemeinen friedlich und mitfühlend, aber durchaus bereit, ihre Heimat zu verteidigen. Kommt es zum Zwist zwischen ihnen und den Menschen, ist ihr Verhalten kaum vorherzusagen. Mag sein, daß der verletzte Wanderer im Wald ihr Mitleid erregt, mag aber auch sein, daß sie mit firunscher Gleichmut sein Ende beobachten.

Halbelfen

Die Verbindung zwischen einer Elfenfrau und einem Menschenmann ist durchaus fruchtbar — sogar in doppeltem Sinne, denn nach menschlicher Ansicht er-



gibt sich daraus ein wahres Früchtchen. Halbelfen gelten beim Volk ihrer Väter als Taugenichtse und Unglücksbringer, und nur höchst selten wird ein solcher Bastard von seinem Erzeuger anerkannt. Die Elfen sind da etwas liberaler, gezwungenermaßen, müssen sich doch die Mütter um die Erziehung der Mischlinge kümmern. Doch auch hier ist der Halbelf eben ein 'Menschen-elf'. So sitzt er zwischen den Stühlen, gehört weder zum einen noch zum anderen Volk. Meist versucht er, als Mensch durchzugehen, was ihm natürlich wegen des oft deutlich sichtbaren Elfenerbes schwerfällt, aber bisweilen gelingt. Sich als Elf unter Elfen auszugeben, ist hingegen völlig aussichtslos.

Die Salamandersteine

Bis zu dreitausend Schritt ragen die Gipfel der Salamandersteine empor; der Gebirgszug gehört wohl zu den wildesten und gleichzeitig romantischsten Landschaften Aventuriens. Klare Bäche, in denen sich die Fische nur so tummeln, haben tiefe Schluchten und Täler gegraben. An den Hängen stehen prachtvolle Ahorne, Fichten und Lärchen, mächtige Rottannen und Mammutbäume, die hundert Schritt und mehr messen. Das Licht, das durch das dichte Zweigdach fällt, malt zitternde Muster auf den grünen Teppich aus Gräsern, Blumen, Moosen und Farnen. Hier gibt es Ameisenhaufen, so groß wie zwei Mann, riesige Schirmpilze, von denen jeder eine Mahlzeit für fünf Leute ergäbe, Schmetterlinge, die an Farbenpracht selbst die Frühwerke der großen Daria Windest in den Schatten stellen. Auch wenn man sie seltenst zu Gesicht bekommt, so weiß der Wanderer doch sofort, daß hier die Waldelfen ihre Heimat haben müssen.
Doch sollte man sich von dem Idyll nicht täuschen lassen: Der Säbelzahntiger ist hier nicht weniger hungrig als andernorts, die Kvillotter nicht weniger giftig. Und wenn die Elfen Zwist mit den Menschen haben, dann zeigt sich — so heißt es — der Wald selbst abweisend, gefährlich, boshaft.

Das Nebelmoor

Westlich des Neunaugensees erstreckt sich das Nebelmoor — eine wahrhaft düstere und unwirtliche Landschaft. Stinkender Morast, aus dem abgestorbene Baumstümpfe ragen, ein ständiges Glucksen, das hoffentlich nur von aufsteigenden Sumpfgasen stammt, und natürlich dichte Nebelbänke zehren an Kräften und Moral des Wanderers. Recht sicher ist noch der Weg am See entlang von Trallop nach Donnerbach; die Pfade aber, die das Moor direkt durchqueren, sind mit äußerster Vorsicht zu genießen. Wer nicht mit der Wildnis und ihren Fährnissen vertraut ist, sollte sich besser einen Führer suchen.
Versprengte Orks haben sich in den Sümpfen zu Banden zusammengeschlossen, die es auf Besitz und Leben von Reisenden abgesehen haben. Einige Zauberer aus der Zeit der Magierkriege sollen sich hierher zurückgezogen haben, und auch wenn die Daimonologen und Nekromanten inzwischen tot sind, so kann man doch bisweilen noch die eine oder andere ihrer Hinterlassenschaften finden — oder aber sie findet einen selbst zuerst.

Die Grüne Ebene

Nordöstlich der Salamandersteine und nördlich der Roten Sichel liegt in einer ausgedehnten Senke ein weites Grasland, das gemeinhin die Grüne Ebene genannt wird. Bäume gibt es so gut wie keine, als rare Wasserquellen dienen Tümpel, die vom Regen gespeist werden. Bäche oder gar Flüsse sucht man zumeist vergebens, nur während der Schneeschmelze gibt es einige Rinnsale, die sich in dem endlosen Grün, das in dem Wind Wellen schlägt, verlieren.
In der Grünen Ebene leben im wesentlichen Goblins und Steppenelfen, die einzige nennenswerte menschliche Ansiedlung ist *Travingen.* Der Ort ist noch sehr jung und wuchs um den im Jahre 10 Hal von Mutter Herdgard erbauten Traviatempel. Zur Zeit zählt Travingen etwa 200 Seelen, Tendenz deutlich steigend, denn seit der borbaradianischen Besetzung Tobriens werden alle Waren zwischen Mittelreich und dem Bornland über die Grüne Ebene transportiert. So haben auch Abenteurer hier gute Verdienstmöglichkeiten — entweder als Räuber oder als Wächter.

Der Neunaugensee

Um dieses größte Binnengewässer Aventuriens ranken sich zahl-lose Geheimnisse, welche ebenso zahllose Abenteurer zu lüften versucht haben. Aber wie es so ihre Art ist, wollten die Geheimnisse lieber geheim bleiben, und kaum einer der mutigen Forscher kehrte wieder zurück. Deshalb muß sich die aventurische Wissenschaft auch fürderhin, was die wahre Natur des Sees angeht, mit Spekulationen zufriedengeben, die von einer Süßwasser-Seeschlangenkolonie in den unergründlichen Tiefen über ein Tor in die Siebte Sphäre bis hin zu einer Satinavspforte reichen, die in das Havena zur Zeit des großen Erdbebens führen soll.

Meisterinformationen:

Der größte Fehler, den Sie als Meister begehen können, ist es, hinter jedem Baum einen Elfen auftauchen zu lassen. Elfische Sinne bemerken die Annäherung einer Heldengruppe schon sehr früh, und die Fähigkeit der Elfen, wann immer sie wollen unentdeckt zu bleiben, ist schon legendär. Es kommt also nur zu einer Begegnung, wenn die Elfen dies wünschen — und sei es nur aus purer Neugierde.
Der zweitgrößte Fehler ist gewiß, den Elfen zu menschenähnlich zu schildern — vergessen Sie nicht, seine Fremdartigkeit zu betonen —, oder aber, ihn zu einem lieblichen Schöngeist und harmlosen Naturschützer zu degradieren. In der Eleganz der Elfen und ihrem intuitiven Verhältnis zur Natur schlägt sich das Animalische ihres Charakters nieder, der nur auf den ersten Blick vom Menschen als `unschuldig' empfunden wird. Obwohl, vielleicht ist er das wirklich — denn welche Raubkatze lädt schon Schuld auf sich, wenn sie ihr Abendmahl reißt ... **Boxen und Spielhilfen**: Dunkle Städte, lichte Wälder; Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos; Das Herzogtum Weiden
Abenteuer: Der Zug durchs Nebelmoor, Elfenblut, Des Elfenkönigs Zaubermacht, Das Lied der Elfen, Mutterliebe

Wichtige Orte der Elfenlande

Donnerbach
Erst jüngst wurden während des Orkensturms wurden die Palisaden errichtet, die die etwa hundert Holz- und Bruchsteinhäuser Donnerbachs umfrieden. Wer also als Pilger eine trutzige Rondrafestung erwartet, wird enttäuscht sein. Der Tempel der Löwin findet sich ein wenig außerhalb der Stadt in einer Kaverne hinter dem berühmten Donnerfall.

Einwohner: 2.100 *(25* Auelfen, *5* Waldelfen)
Wappen: Silberner Wellenpfahl vor rotem Grund, darüber Mauerkrone
Herrschaft/Politik: Rondrakratie unter der Fürst-Erzgeweihten Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach
Garnisonen: 40 Rondra-Geweihte, *60* Krieger der Rondra, *50* Stadtgardisten
Tempel: Rondra, Hesinde, Travia
Besonderheiten: In einem kleinen Ulmenhain stehen die Holzhäuser der Magierakademie *Seminar der elfischen Verständigung und nat rlichen Heilung.* Außerhalb der Stadt findet sich ein Kloster des Heilerordens der Anconiter – und natürlich der sagenumwobene Neunaugensee.
Wichtige Gasth fe/Schenken: Liebliche Melodei (Q5/P6/S10), Donnerfall (Q2/P3/S22), *Hotel Donnerfall* (Q7/P8/S18)
Stadtgeschichte: 650 v.H. führte der Rondrianer Heleon, einer Vision folgend, ein Dutzend Rondrageweihte, die die Massaker der Priesterkaiserzeit überlebt haben, zum Donnerfall.
Stimmung in der Stadt: ausgesprochen friedlich
Quellen: Dunkle Städte ..., Mutterliebe

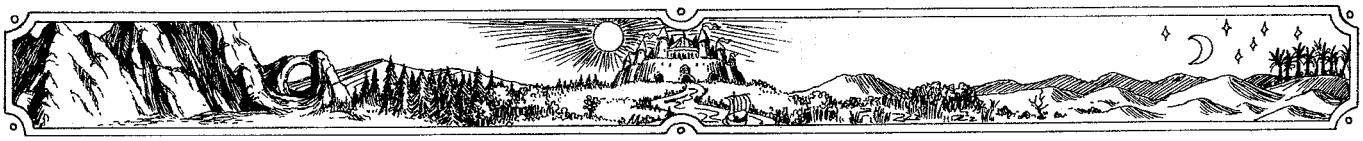
Kvirasim
Kvirasim gehört zu den erstaunlichsten Orten Aventuriens, denn diese Stadt ist für den Reisenden nahezu unsichtbar. Das liegt nicht an elfischer Magie, sondern daran, daß die Baumhäuser so versteckt liegen, daß man sie erst erkennt, wenn man darunter steht. Menschen, die sich hier angesiedelt haben, sind nach kurzer Zeit kaum mehr von den Elfen zu unterscheiden, da sie sich in Kleidung und Benehmen ihren elfischen Mitbewohnern anpassen.

Einwohner: 760 (70% Waldelfen, 20% Auelfen, 10% Halbelfen)
Herrschaft/Politik: Probleme werden unter den Elfensippen beratschlagt, und jeder darf dabei mitreden.
Tempel: Peraine (eine Geweihte)
Besonderheiten: Seit Jahrzehnten müht sich die Perainegeweihte vergeblich, die Elfen zu missionieren.
Stimmung in der Stadt: elfische Gelassenheit und Toleranz
Quellen: Dunkle Städte..., In Liskas Fängen

Uhdenberg
Alte, seit etwa 270 Jahren unabhängige Bergbaustadt in der Rotten Sichel am Rathil; von Elfen und Menschen als Handelsstation anläßlich des *Tralloper Vertrages* gegründet; buntes Völkergemisch; höchstgelegene Stadt Aventuriens.



Einwohner: 1.850 *(40* Menschen, *30* Zwerge, 10% Auelfen, 10% Goblins, 10% Orks)
Wappen: Hammer und Axt in Schwarz gekreuzt vor Silber, darüber Mauerkrone
Herrschaft / Politik: Minenloge der konkurrierenden `Erzbarone'; hier gilt das Recht des Stärkeren, das Führen einer Waffe ist Pflicht. Trallop Gorge als wichtigster Handelspartner
Garnisonen: 200 Söldner der Uhdenberger Äxte und der Uhdenberger Legion, 30 Stadtbüttel der Loge
Tempel: **Ingerimm (u.a.** *ein* orkischer Geweihter), Peraine, Firun, von Goblins und Orks als Verkörperungen ihrer Götter ebenso besucht
Besonderheiten: Stammhaus der Uhdenberger Legion, auelfischer Tiljaniél-Wald, Minen (Schiefer, Erz, selten Silber), Therbunitenspital, *Stollen Borons* außerhalb der Stadt (unterirdische Begräbnisstätte)
Wichtige Gasth fe / Schänken: Hotel *Uhdenberger Hof (Q8,* P10), Fuhrhof Avesbruder *(Q6, P5),* Gasthaus *Shanjas Diwan (Q7,* P7, Rahjadienste), Schenke *S ldnerstube* (Q4, P4)
Quellen: Dunkle Städte ..., Feenflügel, Schatten über Travias Haus



Sonderlinge und Salzarelen — Gernegroß Nostria

Geographische Grenzen: Ingval, Ornib, Thuran-See, Tommel, Seenland, Meer der Sieben Winde
Landschaften: Schmaler Küstenstreifen, Seenland, bewaldete Hochebene
Gebirge: keine nennenswerten Höhenzüge
Gewässer: Ornib, Ingval, Urlan, Tommel, Nabla und *die* zahllosen Gewässer der Seenplatte
Geschätzte Bev lkerungszahl: 22.000
Wichtige Städte und D rfer: Nostria, Salza, Salzerhaven *Wichtige Verkehrswege: Stra e* Havena-Nostria-Salza-Thorwal, Tommel und Ingval als Wasserstraßen, Seehäfen Nostria und Salzerhaven
Vorherrschende Religion: Zwölfgötter
Herrscher: König Kasimir
Landeswappen/-symbol: Silberne Salzarele *auf* blauem Grund
Sozialstruktur: Königreich, mehr Freibauern als *im* Mittelreich
Wichtige Adelsgeschlechter: fast alle Adelsgeschlechter — mit stetig wechselndem Einfluß —, die meisten Geweihten sind weitläufig mit dem König verwandt.
Lokale Helden: keine nennenswerten
Wundersame rtlichkeiten: die Kalkklippen von Hallerû
Lokale Fest- und Feiertage: 13./14. Rondra: *Gro es* Turnier in der Hauptstadt, *2.* Praios: Geburtstag des Königs

Das nostrische Seenland reicht im Süden vom Tommel bis zur albernischen Grenze. Auf dem kargen Sandboden gedeihen vor allem Kiefern. Gen Norden schließt sich ein fruchtbares, gras-bedecktes Hügelland an, das vor allem in Richtung Osten dem Waldland Platz macht. Von unbeschreiblicher Schönheit sind die Kalkklippen von Hallerû am Ingvalbogen westlich von Joborn, auf deren Spitzen sich alljährlich ein Satuarienzirkel zur Hexennacht zusammenfinden soll.
Die nostrischen Wälder sind für ihren Wildreichtum berühmt, hier findet man nicht zuletzt den berühmten nostrischen Kronenhirsch. Vor allem jedoch muß die Salzarele erwähnt werden, die auch das Landeswappen ziert und die vor der Küste ihre Laichgründe hat.
Die Bewohner dieses Landes haben zumeist dunkles oder honigbraunes Haar, blond ist eher selten. Knapp die Hälfte von ihnen lebt in den großen Städten des Landes, der Rest in Dörfern und winzigen Weilern. Gemeinhin ist der Nostrianer stolz auf sein kleines Land, was andernorts gern bespöttelt wird, denn in Nostria ist nichts großartig und prächtig, auch wenn es von der Bevölkerung gern anders gesehen und dargestellt wird. Der Reisende mag sich aber mit Scherzen zurückhalten, denn ein wütender Nostrianer ist nicht weniger gefährlich als ein zorniger Albernier oder Thorwaler. Und was die Kriege mit Andergast angeht: So sehr diese auch im restlichen Aventurien bewitzelt wurden, so wenig konnten die Nostrianer darüber lachen, denn Boron hielt reiche Ernte.
An der Spitze des Staates steht ein König, zur Zeit Kasimir IV der mit einer kleinen Adelsschicht regiert. Kein anderes Land kennt so viele Titel (wo gibt es sonst noch Wojwoden, Enormitäten oder Bombasten?) wie Nostria, und die Konkurrenz unter den Edlen ist dementsprechend groß.

Geschichte
Die einheimische Zeitrechnung beginnt mit dem Jahr der Unabhängigkeit (**1847 v.H.**). Die nostrianische Geschichtsschreibung ist *so* geschönt und unzuverlässig *wie in* kaum einem anderen Land Aventuriens. Insofern sind keinerlei verläßliche Quellen aufzutreiben. Gewiß ist, daß die Geschichte des Landes eine stete Abfolge von Kriegen und Friedensschlüssen mit dem Nachbarn Andergast darstellt. (Zur Zeit herrscht so etwas wie Frieden.) Erwähnt sei hier neben der Joborner Verbrüderung des Jahres **860 v.H.** (vgl. Geschichte von Andergast) die thorwalsche Besetzung Salzas und Nordwestnostrias von 17 **bis 22 Hal.**

Meisterinformationen:

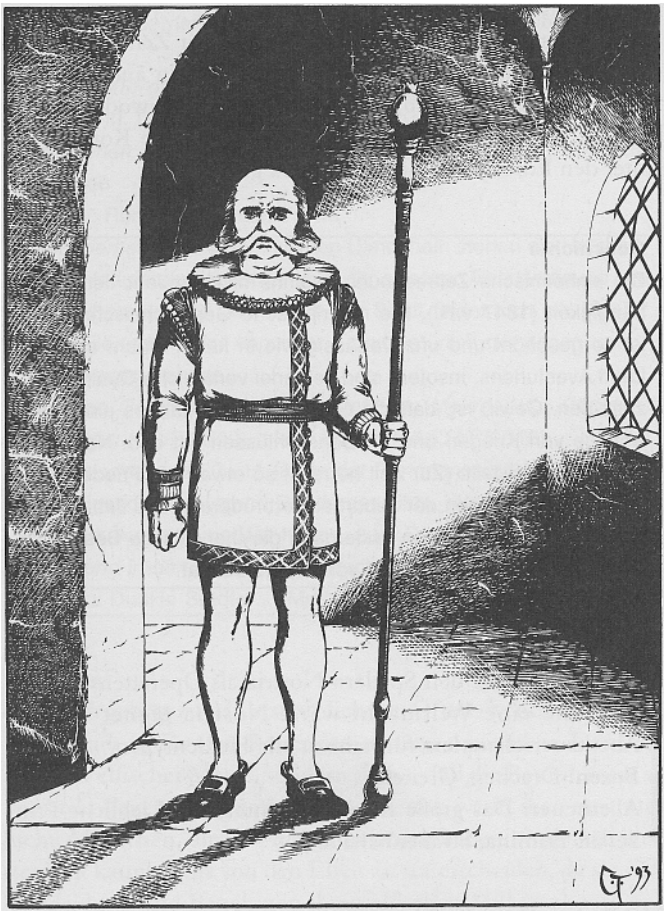
Präsentieren Sie den Spielern Nostria als Operettenstaat, der so gerne eine Weltmacht wäre. Nostria eignet sich als Abenteuerschauplatz für nahezu alle Heldentypen.
Boxen: Drachen, Greifen ...
Abenteuer: Das große Donnersturmrennen, Liebliche Prinzessin Yasmina, Straßenballade

Wichtige Orte in Nostria

Nostria
Hafenstadt an der Mündung des Tommel ins Meer der sieben Winde und Residenz König Kasimirs IV von Nostria. In den verwinkelten Gassen dominieren zweigeschossige Bürgerhäuser, dazwischen finden sich die Stadthäuser des nostrischen Adels. Das Königsschloß ist eine verwinkelte Feste am rechten Tommelufer.

Einwohner: 6.400
Wappen: silberne Salzarele unter silbernem Zinnenschildhaupt vor blauem Grund; darüber eine Mauerkrone
Herrschaft/Politik: Kasimir IV herrscht als legitimer König. Als wichtiger Durchgangshafen am Meer der Sieben Winde pflegt man Han-

delsbeziehungen vor allem zu Havena und knüpft seit neuestem auch zaghafte Bande in Richtung Thorwal.
Garnisonen: 250 Kgl. nostrische Krieger
Tempel: Boron, Efferd, Peraine, Rahja, Rondra, Travia, Tsa
Besonderheiten: Viele repräsentative Gebäude sind im *Poltrion-Tormlyn-Stil,* hinter dessen prunkvollen Fassaden sich relativ einfache Anbauten befinden — selten repräsentiert eine Hauptstadt so treffend ihr Land. Magierschule *Akademie von Licht und Dunkelheit* (Verwandlung von Unbelebtem, weiß).



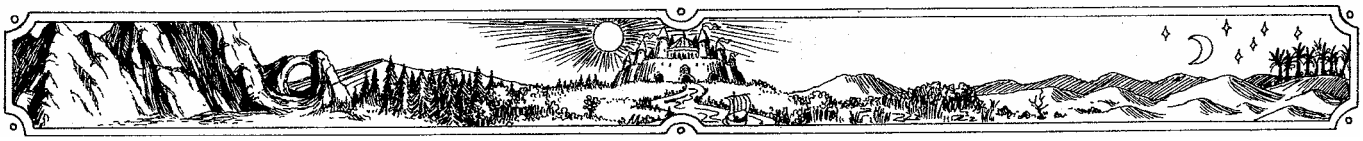
Nostrischer Majordomus und Zeremonienmeister

Wichtige Gasth fe/Schenken: Nostrischer Hof (bestes Hotel am Platze, Q8/P9/S40), *Vater Baldur* (sauber, dicke Eintöpfe, Q5/P5/S12), *Zum Holzbein* (üble Absteige am Hafen, Q2/P3/S10), *Mauseloch* (nur für Leute, die sich das Holzbein nicht leisten können, Q1/P1/S15)
Herausragende Handwerker und Händler: keine nennenswerten, nostrische Handwerker sind für ihr Improvisationstalent berühmt.
Stimmung in der Stadt: Man ist stolz darauf, was man trotz der Unbill des ewiglichen Krieges zustandegebracht hat.
Quellen: Lexikon

Salza und Salzerhaven

Doppelstadt an der Mündung des Ingval; Verladung oder Weiterverarbeitung von Steineichenholz aus dem verfeindeten Andergast (allen Kriegen zum Trotz und gegen den Willen des Monarchen); wirtschaftlicher Mittelpunkt Nostrias; um den Markt herum finden sich zahlreiche Handwerker; südlich liegt das berühmte Schmiedeviertel mit dem Ingerimmtempel.

Einwohner: 2.900 (1.800 in Salza, 1.100 in Salzerhaven) *Wappen:* silbernes Fischernetz auf rotem Grund, darüber Mauerkrone
Herrschaft/Politik: Graf Albio III.
Garnisonen: 2 Banner Gräflich Salzeraner Gardisten, 50 Kgl. Krieger, 20 Stadt- und Hafenwachen
Tempel: Hesinde, **Ingerimm,** Travia in Salza; **Efferd** in Salzerhaven
Besonderheiten: Dem Hesindetempel ist ein kleines Kloster der Schwesternschaft der Mada angegliedert.
Wichtige Gasth fe/Schenken: Hotel *G ldener Ingval* (Q10/P10/S45), *Stube der Weisheit* (wird vom Hesindekloster betrieben, Q5/P5/S12), *Roter Heller* (es wird empfohlen, nur mit dem Rücken zur Wand zu sitzen; Q2/P3/S8)
Herausragende Handwerker und Händler: Dardane Brusik, die fast die Hälfte des Handels mit Steineichenholz kontrolliert. *Stimmung in der Stadt:* Thorwaler sind hier nicht gern gesehen. Zwischen den Hälften der Doppelstadt besteht Konkurrenz, und man tut gut daran, den Salzerhavener nicht als Salzeraner zu bezeichnen.
Quellen: Lexikon



Holzfäller und Höflinge — das Königreich Andergast

Geographische Grenzen: Steineichenwald, Rand der Messergrassteppe, Thuransee, Ornib, IngvaI
Landschaften: Floßland, Thuranien, Messergrassteppe
Gebirge: Steineichenwald
Gewässer: IngvaI, Andra, Ornib, Thuransee
Geschätzte Bev lkerungszahl: 40.000
Wichtige Städte und Dörfer: Andergast, Joborn, Teshkal, Andrafall
Wichtige Verkehrswege: Fürstenstraße von Andergast zur Grenze (und weiter nach Greifenfurt)
Vorherrschende Religion: Zwölfgötter, v.a. Hesinde, Rahja am Hof, Rondra und Firun beim Kleinadel, Tsa und Peraine beim Volk; auch Druidenkult
Herrscher: König Efferdan I. von Hussbek-Galahan
Landeswappen: grüne Steineiche auf Silber
Sozialstruktur: Feudalismus mit zwei Ebenen (König und Barone)
Wichtige Adelsgeschlechter: Zornbold (altes Königshaus), Galahan (neues Königshaus)
Lokale Helden und Heilige: Dorlen von Joborn (Rahjaheilige), diverse Kämpfer gegen Nostria
Wundersame rtlichkeiten: Andrafälle (Wasserfall), Steineichenwald (Naturungeheuer), diverse Heilige Haine
Lokale Fest- und Feiertage: 14. Rondra: Ritterturnier und Königsball in Andergast; 1. Traviawoche: Volksfest in Andrafall

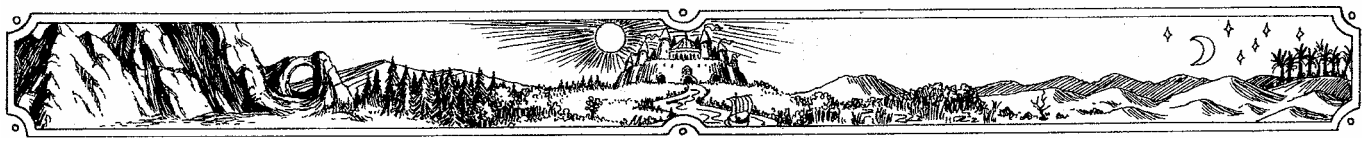
Andergast ist ein kleines Land, das seinen spärlichen Reichtum dem Teshkaler Kaltblütergestüt und vor allem dem harten und feuerfesten Steineichenholz verdankt, dem wohl begehrtesten Nutzholz Aventuriens. Auch die Hauptstadt entstand als Holzfällersiedlung, und bis heute ist das ganze Land wenig mehr als eine Reihe von kleinen Dörfern und Fluchtburgen im dichten Wald. Der stetige Kampf gegen Nostria im Westen und die Orks im Norden hat die Andergaster völlig in Anspruch genommen und zu einem harten, widerstandsfähigen, abergläubischen und allen Neuerungen abgeneigten Menschenschlag gemacht — für kulturelle Verfeinerung und modische Marotten haben sie weder die Mittel noch Interesse.

Erst in jüngster Zeit haben die Erbgesetze dafür gesorgt, daß mit dem Schwiegersohn des alten Königs ein liebfeldischer Adliger auf den Thron gelangte: Der sehr junge König Efferdan von Hussbek-Galahan ist der Gemahl von Königin Varena, der ältesten Tochter des vormaligen Königs Wendolyn VII. Er ist ein exilierter Kusliker, der einen kleinen Hofstaat aus Gegnern der Horaskaiserin mitbrachte und nun anstrebt, mit Hilfe seiner der Hesinde geweihten Schwägerin, Prinzessin Irinia, aus seinem rückständigen Holzfällerland einen fortschrittlichen Staat zu machen. Vorerst bedeutet das, den rebellischen Kleinadel zu zähmen, die verschlafene Stadt Andergast zu stärken und allmählich die zahlreichen Wald- und Ödlande zurückzugewinnen, in denen Banden aus räuberischen Orks und Gesetzlosen hausen. Mehr als auf seine liebfeldischen Höflinge kann er sich allein auf eine kleine Schar aus jungen, heldenhaften Recken stützen, die sich einen Platz im neuen Andergast verdienen wollen.

Geschichtsdaten
Die einheimische Zeitrechnung beginnt mit dem Jahr der Unabhängigkeit **(1847 v.H.).** Die Geschichte Andergasts ist von dem Grenzkrieg mit Nostria geprägt, der erst in jüngster Zeit zum Erliegen kam. Erwähnenswert ist vor allem die *Joborner Verbr derung,* ein Rahjawunder, das im Jahre **860 v.H.** den siebten Krieg beendete.



Die andergastsche Armee zieht gegen Nostria



Meisterinformationen:

Andergast ist ein sehr rauher Abenteuerschauplatz, dessen alt-eingesessene Holzfäller in ihrer Beharrlichkeit und Sturheit beinahe schon wieder lustig sind; doch auch die eifrigen, manchmal etwas übereifrigen Reformer bei Hofe sind nicht immer ganz ernst zu nehmen. Gerade deshalb eignet sich das Land gut als Hintergrund für Spielrunden, die sich weder mit ellenlangen Adelslisten und Dynastiegeschichten noch mit Feinheiten der Verwaltung oder der Kirchenhierarchie belasten wollen: In Andergast muß noch tatkräftig zugepackt und der Ork aus dem Wald verjagt werden.
Abenteuer: Das große Donnersturm-Rennen

Die wichtigsten Orte Andergasts

Andergast

Die Hauptstadt des Königreiches ist ein verräucherter, kleiner Ort inmitten eines dünnbesiedelten Urwaldes — aber für die Verhältnisse im Norden trotzdem eine Großstadt.

Einwohner: 5.850
Wappen: grüner Eichenast auf Silber, darüber eine rote Krone
Herrschaft/Politik: König Efferdan, beraten durch einen Rat der Händler, Handwerker und Holzfäller
Garnisonen: Hauptsstadtgarde-Kompanie (ca. 30), Königliches Leibgardebanner (ca. 50 Hellebardiere)
Tempel: Praios, Rondra, Travia, Hesinde, Tsa, Peraine, Ingerimm
Besonderheiten: Die Straßen sind ungepflastert und schlammig, die Fachwerkhäuser ragen weit über, stoßen mitunter zusammen und bilden düstere Tunnel. Überall stromern Eichelmastschweine umher und wühlen im Straßendreck. Burg Andergast, das `Königsschloß', ist eine kleine Festung, aber die größte des Landes. Das zweitgrößte Gebäude beherbergt das gildenmagische *Kampfseminar* (Kampf, grau).
Wichtige Gasth fe/Schänken: Gasthaus *Zum Fetten Schinken*
Stimmung in der Stadt: Es herrscht eine seltsam optimistische Aufbruchsstimmung, die kaum zur Rückständigkeit des Ortes paßt.

Joborn

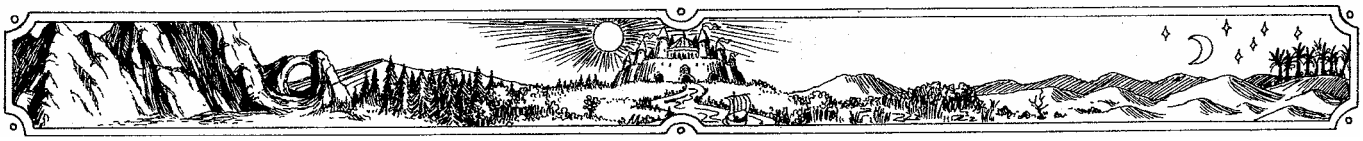
Seit jeher ein Zankapfel zwischen Nostria und Andergast, strebt Joborn heute den Status eines freien (oder zumindest gemeinschaftlich regierten) Ortes an.

Einwohner: 850
Wappen: roter Hirschkäfer auf weiß
Herrschaft/Politik: umstritten
Garnisonen: wechselnd, 30 Stadtwachen
Tempel: Wehrtempel von Peraine und Travia, Rahja
Wichtige Gasth fe/Schänken: Haus Joborn
Stadtgeschichte: Joborn wechselte unzählige Male den Besitzer. Mit dem Rahjawunder von 860 v.H. führte die Geweihte Dorlen einen (kurzen) Frieden herbei.
Stimmung in der Stadt: Die Joborner sind weltoffen und schicksalsergeben, ihre Lebensmitte ist der Wehrtempel, indem sie auch alle Kornvorräte lagern und eigene Fluchtkammern haben. Joborner Brezeln wurden als Dauerbrot bekannt.

Teshkal

Am nordwestlichen Rand der Messergrassteppe gelegenes Städtchen, das vor allem durch die Zucht der gleichnamigen Pferde bekannt ist. Nach einigen Ork-Überfällen wird an einer Stadtbefestigung aus Graben und Palisade gearbeitet.

Einwohner: um 900
Wappen: schwarzer Pferdekopf auf Grün
Herrschaft/Politik: Baronin Ossyra von Teshkal (stimmt sich mit den drei großen Pferdezüchter-Familien ab)
Garnisonen: 15 Gardisten der Baronin, ein Banner Milizionäre
Tempel: Wehrtempel von Rondra, Travia und Peraine, Rahja
Wichtige Gasth fe/Schänken: Herberge *Hufgetrappel* (Q5/P6), Schänke *Orkenzahn* (Q4/P4)
Herausragende Handwerker und Händler: Erwähnenswert ist die Pferdeversteigerung im Ingerimm; einige Ausrüstungshändler ha-ben sich hier niedergelassen.
Stimmung in der Stadt: bäuerlich stur und zäh, man ist aber seltsame Durchreisende gewöhnt; Orks sind abgrundtief verhaßt.



Unter dem Greifenbanner — das Mittelreich

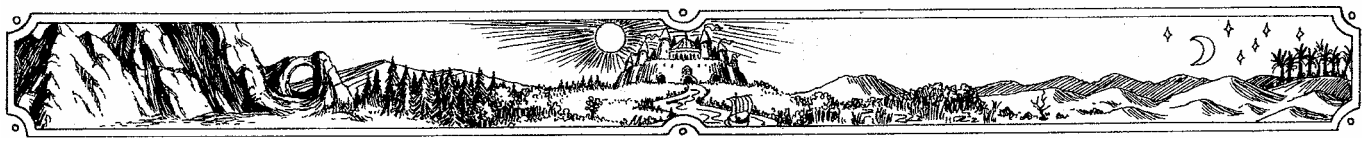
Geographische Grenzen: Meer der Sieben Winde; Tommel, Finsterkamm, Nebelmoor/Neunaugensee; Drachensteine, Schwarze Sichel, Trollzacken, Raschtulswall; das Yaquirtal
Landschaften: alle Landschaftstypen der gemäßigten Zone *Gebirge:* Windhagberge, Koschberge, *Ambo* , Eisenwald, Drachensteine, Schwarze Sichel, Trollzacken, Raschtulswall *Geschätzte Bev lkerungszahlen:* Stadt Gareth (189.000), Garetien (315.000 Menschen, 1.000 Zwerge, 500 Elfen), Darpatien (257.000 Menschen, 800 Zwerge), Kosch (79.000 Menschen, 15.000 Zwerge), Greifenfurt (47.000 Menschen, 1.000 Zwerge), freies Tobrien (15.000 Menschen, 500 Zwerge), Nordmarken (169.000 Menschen, 10.000 Zwerge), Almada (220.000 Menschen, 2.000 Zwerge, 1.000 Elfen), Albernia (210.000 Menschen, 500 Elfen), Windhag (12.000), Weiden (116.000 Menschen, 1.000 Elfen) — (gesamt *ca.* 1,6 Millionen Menschen, 30.000 Zwerge, 3.000 Elfen)
Wichtige Städte: Gareth, Havena, Punin, Wehrheim, Perricum, Rommilys, Angbar, Elenvina, Perainefurten, Greifenfurt, Trallop, Harben
Wichtige Verkehrswege: Großer Fluß, Yaquir und Darpat, *ein* Netz gut ausgebauter Reichsstraßen durchzieht das Land.
Vorherrschende Religion: Zwölfgötter
Herrscher: Reichsregentin Emer Ni Bennain
Landeswappen/-symbol: roter *Greif in* goldener Scheibe *vor* Blau
Sozialstruktur: feudales Kaiserreich *mit* mehreren Herrschaftsebenen
Wichtige Adelsgeschlechter/einflu reiche Familien: Haus Gareth (kaiserl. Familie), Adelsgeschlechter der Provinzherren, Rastburger (Händler, Havena/Gareth), Stoerrebrandt (bornländischer Händler, hat in jeder größeren Stadt ein Kontor), Handwerkszünfte haben großen Einfluß in den Städten.
Lokale Helden/Heilige/mysteri se Gestalten (kleine Auswahl): Raidri Conchobair (Albernia, Schwertkönig, demnächst wohl *Rondra*-heiliger), Hlûthar *von* Nordmarken (Rondraheiliger), Der Grüne *Ritter* (der edle ewige Verlierer, Garetien), Yassia (Hexe, Albernia), Kaiser Hal v. Gareth *(im* Jahre 17 Hal unter mysteriösen Umständen *im* Bornland verschwunden), Rhys der Schnitter (Ingerimm-heiliger, Albernia)
Wundersame rtlichkeiten: Farindelwald (Albernia), Dämonenbrache (bei Gareth), Der Schlund (Ingerimmheiligtum *im* Raschtulswall), Nahemas *Turm* (Havena, in der Unterstadt), Hängender Gletscher (Firunheiligtum *in* der Schwarzen Sichel), weitere `verwunschene' Wälder *wie* der garetische Reichsforst und der weidensche Blautann
Lokale Fest- und Feiertage, Messen etc.: 1. Pra. (höchster Praiosfeiertag), 10. Pra. (Gedenktag *an* die Ogerschlacht), 6.—9. Ron. (Nationalfeiertag zur Reichsgründung), 15.—16. Ron. (Schwertfest, Ausrichtung von Turnieren), 1. Eff. (Bunte Lichter von Perricum), ab dem 15. *Tra.* Weinfeste in Almada, 12.—15. Phe. (Warenschau in Trallop), 21. Ing. *Tag* der Waffenschmiede (Handwerkszünfte), 21.—23. Ing. (Angbarer Warenschau), 22. Ing. Gedenken an die Dritte Dämonenschlacht

Die Lehensstruktur

An der Spitze des Mittelreichs steht der *Kaiser,* der in Gareth Hof hält. Ihm gehört nominell das gesamte Land, das er an seine Vasallen als Lehen vergibt. Die Lehensleute schulden dem Kaiser Dienst und Treue, als Gegenleistung erhalten sie Schutz. Die nächste Instanz nach dem Kaiser bilden die *Provinzherren,* die nicht alle denselben Rang haben. Kosch, Garetien, Darpatien, Albernia und Almada steht ein *König* vor, Nordmarken, Weiden und Tobrien ein *Herzog,* Greifenfurt und Windhag ein *Markgraf.* Die Provinzherren vergeben Lehen an die ihnen untergebenen *Grafen,* diese an die *Barone* und selbige an den Niederadel (Edle und Junker).
Eine Sonderstellung haben, wie in der Lex Zwergia festgelegt, *die Bergkönigreiche* der Angroschim. Zwar gelten auch die Zwerge als Untertanen des Kaisers, doch sind sie nur der Gerichtsbarkeit ihres Bergkönigs unterstellt.

Die Provinzen

Albernia *(Provinzherrin: Königin Invher Ni Bennain, Residenz: Havena)* *:* Weite Weiden, Seen und Sümpfe bedecken das Land. Berüchtigt ist die *Muhrsape* im Delta des Großen Flusses rings um Havena. Wer hier aus Übermut den Knüppeldamm verläßt, kann leicht für immer in der Versenkung verschwinden ... Gefahrvoll ist auch der *Farindelwald* zwischen Winhall und Honingen, den bislang deutlich mehr Wanderer betreten als wieder ver-lassen haben. Was dort im finsteren Gehölz vor sich geht, weiß niemand — Mutmaßungen reichen von einem uralten Elfenfluch bis zu einem Tor in die Feenwelt.
Die Nähe zum Meer und das Erbe der thorwalschen Vorfahren haben einen freiheitsliebenden Menschenschlag geprägt, der den Gott Efferd hoch in Ehren hält und nächtelang den wehmütigen Lieder seiner Barden lauscht. Im Volksglauben spielen Geister und Feenwesen wie Nixen, Wassermänner, Biestinger, Nymphen und Necker eine große Rolle.
Windhag *(Provinzherr:: Markgraf Radulf Eran Galahan, Admiral der Westflotte, Residenz: Harben)*: Die hohen Gipfel der *Windhagberge* und ihre dicht bewaldeten Täler bestimmen die Landschaft dieser kleinen Provinz am Meer der Sieben Winde. Die wenig zahlreichen Bewohner des Gebirges leben an den West-



hängen und nähren sich von Efferds Früchten; in entlegenen Tälern hingegen haben sogar vereinzelte Orkstämme ihr Revier und Hexen ihre Heimstatt. Auch Räuberbanden nutzen die Schluchten als Versteck. In der hiesigen Wildnis gibt es aber auch Straflager, in der dann derlei Schurken für den Rest ihrer Tage Holz für die Kaiserliche Flotte in Harben schlagen können. Von den Zwergen allerdings, die hier vor langer Zeit eine Schlacht gegen Westwinddrachen verloren, scheint Windhag gemieden zu werden, und nur selten noch stößt man auf einen ihrer verlasse-nen Stollen.

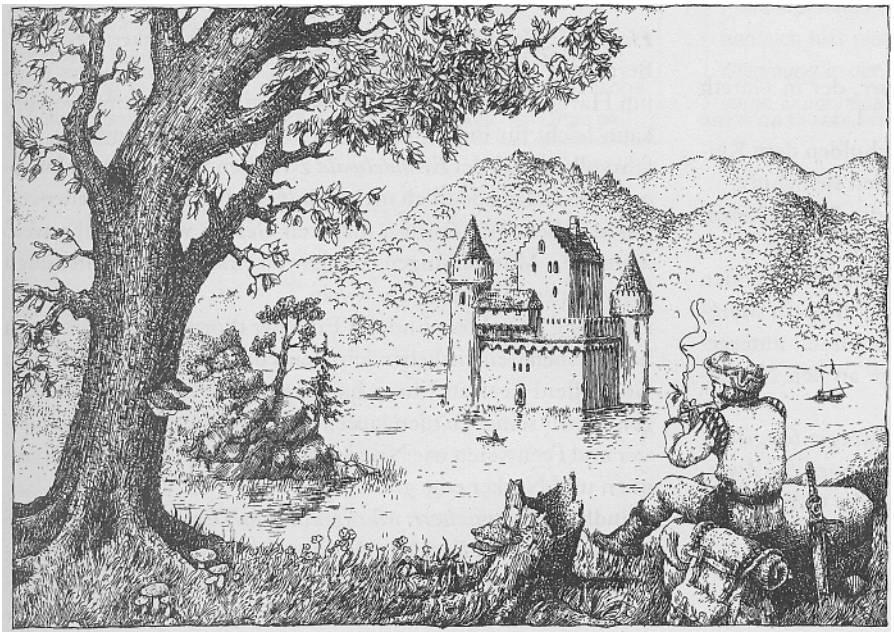
Nordmarken ***(Provinzherr: Herzog fast Gorsam vom Großen Fluß, Residenz: Elenvina):*** Auch hier ist die Landschaft größtenteils von Gebirge geprägt, im Norden finden sich aber auch Hügelland und dichte Wälder. Der *Große Fluß* schlängelt sich in zahllosen Windungen zwischen *Koschbergen, Ingrakuppen* und *Eisenwald* hindurch. Berüchtigt ist der Abschnitt zwischen Albenhus und Elenvina — nicht nur wegen der zahllosen Felsen, die das Fahrwasser unsicher machen, sondern auch wegen der Flußpiraten. Der Druidenkult scheint in diesen rauhen, zerklüfteten Landen schon immer ungewöhnlich präsent gewesen zu sein, und hier findet sich auch *Brendans Ring,* das höchste Geodenheiligtum Aventuriens —und ebenso *Xorlosch,* die heilige Stadt der Zwerge.

Kosch ***(Provinzherrin: Königin Rohaja von Gareth, vertreten durch Fürst Blasius von Eberstamm, Hauptstadt: Angbar):*** Nicht minder gebirgig als das benachbarte Nordmarken, umfaßt die Provinz nicht nur das namensgebende *Koschgebirge,* sondern auch die Ausläufer des *Hohen Amboß.* Teils sumpfige, teils fruchtbare Niederungen hingegen finden sich am *Großen Fluß* und um den *Angbarer See.* Wer an Kosch denkt, denkt an *Zwerge* — denn die machen immerhin ein Viertel der Bevölkerung aus und haben die Provinz zu einem Zentrum der aventurischen Handwerkskunst gemacht. Auch in eine gewisse Gradlinigkeit, bisweilen Sturheit geschimpft, der Koscher selbst wird gerne dem zwergischen Einfluß zugeschrieben. Typisch für das Koscher Land sind die *Kiepenkerle,* Bergbauern, die in den Sommermonden, wenn die Felder bestellt sind, hinab in die Ebene ziehen und die Waren feilbieten, die sie im harten Winter hergestellt haben.

Greifenfurt ***(Provinzherrin: Markgräfin Irmenella von Greifenfurt, Residenz: Greifenfurt):*** Fruchtbare Äcker im Südwesten und dichte, spärlich erschlossene Wälder im Nordosten sowie die Höhen des *Finsterkamms* machen das Greifenfurter Land aus, wo dem Götterfürsten Praios traditionell eine besondere Verehrung zukommt. Die Provinz hat Unsägliches unter den Orks erlitten, die 17 Hal in das Land einfielen. Die Einwanderer aus dem gleichfalls verwüsteten Tobrien, dem Warunker und Beilunker Land sind hier — soweit man sie ernähren kann — gerne gesehen, um wiederaufzubauen, was die Schwarzpelze vernichtet haben. Noch immer streifen Orkbanden durch das Land und überfallen einsame Bauernhöfe oder Reisende.

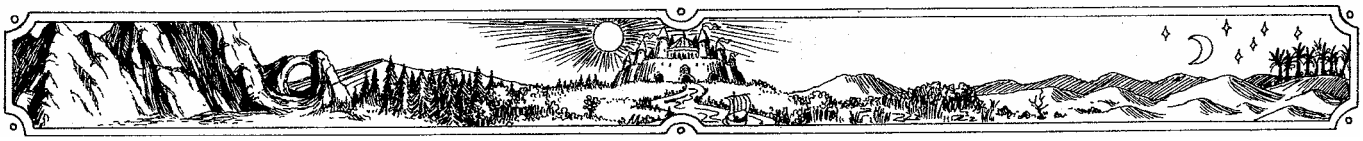
Garetien ***(Provinzherrin: Königin Rohaja von Gareth, Residenz: Gareth):*** Das Leben und Streben in dieser Kernprovinz des Reiches dient einem großen Ziel: fast zweihunderttausend Garether satt zu machen. *Fruchtbare Äcker* überziehen das Land und ha-ben den *Reichsforst,* der einst das gesamte Land bedeckte, immer mehr zurückgedrängt. In der Peripherie dieses Waldgebiets hält der Adel, dessen unzählige *Lustschlößchen* das Land um die Metropole prägen, seine Jagden ab — in seinem Herz jedoch soll eine sagenhafte Stadt der Hochelfen liegen, die zu finden sich schon etliche verschollene Expeditionen zum Ziel gemacht hat-ten. In Garetien setzt man sprichwörtlich jeden Schritt auf geschichtsträchtigen Boden, und dies nicht nur in der *Dämonen-brache* südlich der Hauptstadt, dem für immer gezeichneten Schauplatz der Ersten Dämonenschlacht.

Almada ***(Provinzherrin: Königin Rohaja von Gareth, vertreten durch Kronverweser Dschijndar von Falkenberg-Rabenmund,***



Wasserburg im darpatischen Ochsenwasser

Hauptstadt Punin): Im vom milden Klima begünstigten Almada läßt es sich leben: *Weinbau* und *Pferdezucht* gedeihen prächtig; und auch die Bevölkerung dieses Landstrichs strahlt Lebensfreude aus, die sich auch in einer lockeren Zunge und — geprägt vom *tulamidischen Erbe* — einer gewissen Streitlust äußert. Uneins ist man sich zum Beispiel in der Haltung gegenüber dem Kaiserthron. Traditionell werden immer wieder Stimmen laut, die die Bande zum Reich ein wenig zu lockern empfehlen - eine Idee, auf die in Tobrien zur Zeit gewiß niemand käme. Viele almadanische Adlige fühlen sich vor allem durch die Einsetzung Rohajas von Gareth als Königin vor den Kopf gestoßen, denn nach almadanischem Brauch hat stets ein Mann auf dem Puniner Thron zu sitzen; und so haben Separatisten in jüngster Zeit neuen Zulauf gefunden.



Das freie und zwölfgöttergefällige Tobrien *(Provinzherr: Herzog Bernfried von Ehrenstein, Residenz: Perainefurten):* Viel ist nicht mehr übrig von der einst größten Provinz des Reiches; bis auf einen schmalen, kargen Streifen am Westhang der Schwarzen Sichel und die *Drachensteine* (in denen übrigens der *Kaiserdrache Apep* als Markwart des Herzogs herrscht) ist alles in die Hände der Borbaradianer gefallen. Die einzige Verbindung zum Reich stellen der *Sichelstieg* und einige schwer gangbare Pässe durch die Drachensteine dar.
Alles in allem ist das Land dünn besiedelt, die meisten Flüchtlinge aus dem Osten sind weiter nach Garetien, Almada, ja, gar bis Albernia gezogen. Welch Wunder, müßten die Ärmsten in ihrem Heimatland doch mit Höhenlagen und Böden Vorlieb nehmen, auf denen kaum mehr etwas gedeihen mag — ganz abgesehen davon, daß die Grenze zum Dämonenreich Galottas fließend verläuft und man nie weiß, ob der Eichbaum hinter der nächsten Kuppe nicht doch von einem dämonischen Arkhobal besessen ist ...

Darpatien *(Provinzherrin: Königin Rohaja von Gareth, vertreten durch Fürstin Irmegunde von Rabenmund, Hauptstadt: Rommilys):* Auch Darpatien mußte während der borbaradianischen Eroberungen gehörig Federn lassen, wenn auch nicht gar so viele wie Tobrien. Reichte die Provinz früher bis zum Radrom, bilden jetzt die *Schwarze Sichel* und die *Trollzacken* die östliche Grenze. Flüchtlinge gibt es auch in Darpatien reichlich — und genug Wälder, die nur darauf warten, in fruchtbares Ackerland umgewandelt zu werden. Den Neusiedlern wird jede erdenkliche Hilfe zuteil, denn der Darpatier ist offenherzig und den Gesetzen der *Travia* in besonderem Maße zugetan. Auch das bis zur Krönung der jugendlichen Königin aus Gareth vorherrschende Fürstenhaus von Rabenmund nimmt es mit den Geboten der Travia sehr genau — was sich bislang vor allem in einer exzessiven Heiratspolitik äußerte und dem (politischen) Bestre-ben, das Wohlergehen der Familie als oberstes Ziel zu sehen.

Weiden *(Provinzherrin: Walpurga von Löwenhaupt zu Weiden, Residenz: Trallop):* Weiden trägt, als Zentrum der aventurischen Viehzucht, seinen Namen nicht zu Unrecht. *Rinderbarone* — teils von Adel, teils nicht — herrschen über riesige Parzellen saftigen Weidelands, residieren in prächtigen Herrenhäusern, genießen den Reichtum und sind einander ansonsten spinnefeind. Um sich einer lästigen Konkurrenz zu entledigen, greift man auch zu, sagen wir mal, unkonventionellen Methoden. Doch neben diesen Halsabschneidern wird in Weiden das Rittertum in seiner ursprünglichsten, rondragefälligsten Form gepflegt. Unruhen erschütterten jüngst das Land, als Baeromar von Geltring-Weiden sich auf den Thron setzte, ohne zu fragen, ob dieser frei sei. Mit vor allem nordmärkischer Hilfe konnte Herzogin Walpurga den Usurpator besiegen — mit der Folge, daß nun Herzog Jast Gorsam von Nordmarken seinen Einfluß bis zum Pandlaril ausdehnen konnte. Nicht unerwähnt bleiben soll, daß die borbaradianischen Feldzüge eigentlich in Weiden ihren Ausgang nahmen. In einem Tal zwischen der Roten Sichel und den Drachensteinen wurde der Dämonenmeister beschworen, und noch heute zeugt eine lebensfeindliche Wüstenei von diesem frevlerischen Akt.

Geschichte des Mittelreiches*

993 v.H.: die *Zweite Dämonenschlacht* bei Brig-Lo. Bosparan fällt, Gareth wird Hauptstadt.

808 v.H.: Verbot der Sklaverei

660-527 v.H.: Zeit der Priesterkaiser

527-404 v.H.: Regentschaft Rohals des Weisen

403-398 v.H.: Die Magierkriege

249-241 v.H.: Abfall des Lieblichen Feldes

233-219 v.H.: Abfall der Khôm-Wüste

18 v.H.: Reto kommt mit einem Staatsstreich an die Macht.

10 Hal: Die Oger verwüsten Tobrien und brennen Ysilia nieder, *Schlacht der 1000 Oger* an der Trollpforte.

17 Hal: Kaiser Hal verschwindet unter mysteriösen Umständen im Bornland, Answin von Rabenmund raubt den Thron.

17 Hal-19 Hal: der Orkensturm

18 Hal: Sturz Answins, Brin v. Gareth wird Reichsbehüter

22-28 Hal: borbaradianische Invasion.

Ingerimm 28 Hal: *Dritte Dämonenschlacht* an der Trollpforte, Brin kommt ums Leben, Emer ni Bennain wird Reichsregentin.

29 Hal: Emers Tochter Rohaja wird Königin von Garetien, Almada, Kosch und Darpatien.

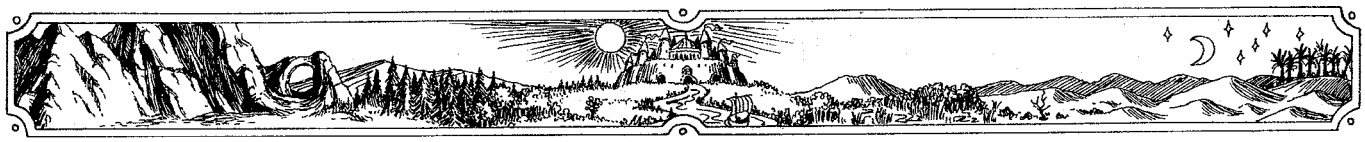
*) Mehr Details finden Sie im Geschichts-Kapitel auf Seite 18.

Meisterinformationen:

Im Mittelreich wohnen zwar mehr als eineinhalb Millionen Menschen, doch angesichts der riesigen Fläche ist das Land dennoch sehr dünn besiedelt. Es gibt immer noch zahllose menschenleere Flecken, wo Schwarzmagier ihre Türme bauen, Druiden finstere Rituale und Hexen ihre Feste abhalten können oder die (unheilvolle) Vergangenheit die Gegenwart einholt — genug Platz für Abenteuer also. Sie sollten bei einer Kampagne im Mittelreich die Unterschiede zwischen den einzelnen Provinzen herausarbeiten und ruhig ein wenig Arbeit darauf verwenden, sich selbst noch lokale Besonderheiten und Schrullen auszudenken.
Für ein spannungsreiches Gefüge der unterschiedlichsten Mächtegruppen können Sie aus dem Vollen schöpfen: feudalistisches Adelsgeklüngel, Zünfte und Gilden der aufstrebenden Reichsstädte und nicht zuletzt die Orden und Kirchen, die den Ruhm eines bestimmten der Zwölfe auf Dere mehren möchten — all das schreit geradezu danach, daß echte Helden dem Guten zum Sieg verhelfen. Als Basis für 'Ausflüge' in die Schwarzen Lande eignen sich natürlich vor allem das freie Tobrien und Darpatien, aber auch die Stadt Perricum; hier kann man leicht einen Auftrag ergattern, der die Helden in die Dämonenreiche jenseits der Schwarzen Sichel und Trollzacken führt.

Boxen und Spielhilfen: Das Fürstentum Albernia; Das Herzogtum Weiden; Stolze Schlösser, dunkle Gassen; Borbarads Erben

Abenteuer in den verschiedenen Provinzen: Albernia/Havena: Tödlicher Wein, Seuche an Bord, Fluch des Mantikor, Der Wolf



von Winhall, Das große Donnersturm-Rennen / Almada: Das Grabmal von Brig-Lo, Auf der Suche nach einem Kaiser, Yaquirwellen, Das Tal der Finsternis/ Darpatien: Gaukelspiel, Das große Donnersturm-Rennen, Mehr als 1000 Oger, Auf der Suche nach einem Kaiser, Rausch der Ewigkeit, Wo keine Sonne scheint, Das Tal der Finsternis / Garetien/Gareth: Die Verschwörung von Gareth, Die Attentäter, Das große Donnersturm-Rennen, Siebenstreich, Das Tal der Finsternis, Das Netz der Mörder / Greifenfurt: Verrat auf Arras de Mott, Das Jahr des Greifen I & II, Grenzenlose Macht, Rückkehr zum Schwarzen Keiler / Kosch: Das große Donnersturm-Rennen, Über den Greifenpaß, Die Rückkehr zum Schwarzen Keiler, Das Tal der Finsternis / Nordmarken&Albenhus: Das Wirtshaus zum Schwarzen Keiler, Strom des Verderbens, In den Höhlen des Seeogers, Rückkehr zum Schwarzen Keiler/ Weiden: Das große Donnersturm-Rennen, Wind über Weiden, Mutterliebe, Unsterbliche Gier, Alptraum ohne Ende

Die wichtigsten Städte des Mittelreiches

Albenhus

Hafenstadt am großen Fluß, zwischen Eisenwald und den Koschbergen; zwei Stadtteile an beiden Flußseiten sind mittels einer Fähre verbunden — im nördlichen, Alben, leben großenteils Zwerge, im südlichen, der eigentlichen Stadt, befinden sich der Hafen und alle Tempel außer dem des Ingerimm.

Einwohner: 2.450 (davon 20 Zwerge)
Wappen: dreifach geteilter Schild: rot über Blausilberfeh, darunter *zwei* schwarze Balken *vor* silbernem Feld
Herrschaft/Politik: Stadtvikarin Galburga *von* Hardenfels, deren Ziel die Ausrottung der Flußpiraten ist (Reichsstadt).
Garnisonen: 2 Banner Kaiserlich Nordmärkische Axtschwinger, 1 Banner Herzöglich Nordmärkische Flußgarde
Tempel: **Efferd,** Ingerimm, Rahja, Rondra, Travia
Besonderheiten: Steinbrüche, *in* denen der berühmte Koschbasalt gebrochen wird, nördlich der Stadt; Ordenshaus des Heilerordens *der* Anconiter im Süden
Wichtige Gasth fe/Schenken: Zum torkelnden Einhorn (solides Haus, P5/Q5/S14), Herberge *Kielschwein* (Q1/P2/S22), Hotel *Admiral Sanin (zwei* Zimmer sind durch eine Geheimtür verbunden und werden gern von Liebespaaren *genutzt,* bei denen *ein* Doppelzimmer unschicklich *wäre,* Q7/P8/S11)
Stimmung in der Stadt: freundlich, solange *man* kein Flußpirat *ist,* einer sein könnte oder einen kennt, der *einer* sein könnte. *Quellen:* Strom des Verderbens, In den Höhlen des *Seeogers*

Angbar

Residenzstadt der Fürsten von Eberstamm und Hauptstadt des Kgr. Kosch; die wohl größte Zwergenkolonie außerhalb der Bergkönigreiche und Zentrum der aventurischen

Einwohner: 5.000 (35 Zwerge)
Wappen: rote zwergische Sackpfeife *auf* Gold
Herrschaft: Reichsvogt Bosper *von* Stippwitz (Reichsstadt)
Garnisonen: 3 Banner Ksl. Angbarer Sappeure, 1 Banner Ksl. Angbarer Langschwerter, 1 Kompanie Fürstl. Hellebardiere, *2* Schwadron Fürstl. Angbarer Schlachtreiter, *50* Freiw. Bergkgl. Gardisten (Stadtwache), 10 Gardegreven (fürstl. Leibwache)
Tempel: **Ingerimm, Rondra,** Boron, Hesinde, Efferd, Phex, Praios, Tsa
Besonderheiten: Haupttempel der menschlichen Ingerimmkirche, Silber- und Eisenmine außerhalb der Stadt, ebenso Burg des Weißmagierordens der *Wächter Rohals.* Dem Zunftwesen wird *gro e* Bedeutung beigemessen. *Zwerge, die* Fischfang *im* Angbarer See betreiben.
Wichtige Gasth fe/Schenken: Hotel *Haus Sirbensack (bestes* Haus, Q10/P8/S18), *Quetschbeutel* (Tanzlokal, *Q7/P5), Zum blutigen Stier* (Q4/P4/S22)
Herausragende Handwerker und Händler: Grisom Sohn des Gor-ben (Meisterschmied), Stellmacherei Artaxesch & Söhne (baut seit *800* Jahren Streitwagen)
Stimmung in der Stadt: aufgeschlossen, zwergenfreundlich *Quellen:* Stolze Schlösser..., Dunkle Städte ..., Donnersturmrennen

Baliho

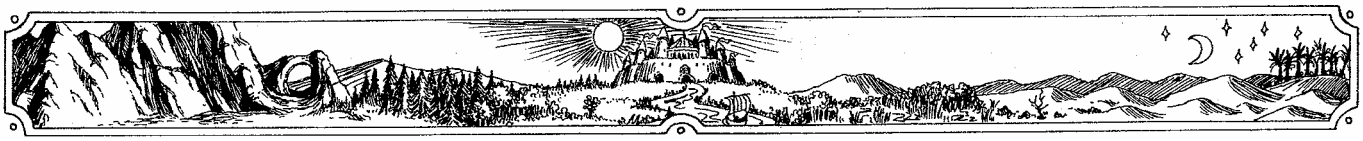
Zentrum der Weidener Viehzucht; die Stadt gliedert sich in zwei Teile: in die nördlich gelegene, schmuck ummauerte Grafenstadt und in die ebenfalls ansehnliche, aber etwas wilde Südstadt, wo die meisten Vergnügungslokale liegen.

Einwohner: 3.100
Wappen: zwei silberne Wagenräder *auf* Rot, darüber Mauerkrone
Herrschaft/Politik: Burggraf Avon Nordfalk von Moosgrund (Reichserzstadt)
Garnisonen: 1 Banner `Drachenpfort-Pikeniere', 1 Schwadron Hzgl.-Weid. Reiterei, 10 gräfl. Ritter, 20 Stadtbüttel
Tempel: Efferdschrein, Phex, Praios, Rahja, Travia
Besonderheiten: Kriegerschule *Schwert und Schild in einer* Wasserburg nördl. der Stadt, 1000jährige Eiche, *die* als Galgen dient.
Wichtige Gasth fe/Schenken: Silbertaler (Viehtreiberkneipe, nicht ungefährlich, Q3/P4/S10), *Kaiserstolz und Orkentod* (Q5/P5/S12), Spielhaus *Nordstern (Q8/P9),* Hotel *Pandlaril* (P8/Q8/S22)
Herausragende Handwerker und Händler: Jobdan *Boswitz* und Marja Ganjeff, Rinderbarone, mit denen nicht *zu* spaßen ist.
Stimmung in der Stadt: Oft Streitigkeiten unter Kuhburschen rivalisierender Rinderbarone, der Dolch sitzt locker.
Quellen: Herzogtum Weiden, Alptraum ohne Ende, Unsterbl. *Gier*

Elenvina

Im Schutze der Herzogsburg von Nordmarken liegt die Handels-stadt am großen Fluß. Zahlreiche Prunkbauten prägen das Straßenbild, genannt seien hier der Triumphbogen, die Handelshalle und der Praiostempel, der an Pracht sicherlich direkt nach dem Garether Sonnenpalast kommt.

Einwohner: 4.000 (davon *ca.* 150 *Zwerge)*
Wappen: goldene Herzogenkrone *vor* blauem Grund über blau-



silbernem Feh, geteilt durch eine Wellenlinie
Herrschaft/Politik: Reichsvogt Quendan von Zweibruckenburg
Garnisonen: 3 Banner Kaiserlich Nordm. Pikeniere, 1 Banner Herzögl. Nordm. Flußgardisten, 100 Söldner vom Orden des Donners, 30 Stadtgardisten
Tempel: **Efferd, Hesinde,** Phex, Praios, Travia
Besonderheiten: Magierschule *Akademie der Herrschaft* (Beherrschung, weiß); die Kuppel des Handelssaals ist eines der höchsten freitragenden Gewölbe Aventuriens; Orgel, erbaut vom Elfen Silberkind und dem Zwergen Ingrosch; Pferderasse Elenviner Vollblut
Wichtige Gasth fe/Schenken: Herberge Flußvater (Q5/P5/S18), Hotel am Triumphbogen (bestes Haus am Platze, Q10/P10/S15), Zum Enterhaken (üble Kaschemme, Q1/P3/S16), Pension Wellenblick (untere Mittelklasse Q4/P4/S10)
Herausragende Handwerker und Händler: Darka Danzmann, Flußreederin, viele zwergische Waffenschmiede
Stimmung in der Stadt: aufgeschlossen, wie es sich für eine Handelsstadt gehört. Die Elenviner sind einigermaßen wohlhabend und mehr der Kultur denn simplen Vergnügungen zugetan. *Quellen:* Dunkle Städte ...

Eslamsroden
Kleine Stadt, dic aber eine wichtige Funktion als Rast- und Handelsplatz hat; etwa 100 Häuser finden sich innerhalb der Mauern; teils sind die Verwüstungen, die die Schwarzpelze während des Orkensturms angerichtet haben, noch sichtbar.

Einwohner: um 1.500
Wappen: goldene Ähre über blauem Wellenschildfuß vor rotem Grund, darüber Mauerkrone
Herrschaft: Stadtmeisterin Ginaya vom Tiefenquell (Reichsstadt)
Garnisonen: 1 Schwadron Greifenfurter Grenzreiter, 8 Stadtbüttel
Tempel: Peraine, Praios, Rondra, Travia
Besonderheiten: Bier-Spezialität Eslamsbräu
Wichtige Gasth fe/Schenken: Zum bleichen Orkenschädel (günstige Übernachtungsmöglichkeit Q3/P4/S12+1), Herberge *Riva-Stube* (deftige Kost mit reichlich Rübensirup; Q6/P7/S12)
Stadtgeschichte: Kaiser Eslam II. selbst gründete die Stadt als Wechselstation zwischen Wehrheim und Greifenfurt.
Stimmung in der Stadt: Orks haßt man, stark behaarten Menschen mißtraut man, ansonsten sehr gastfreundlich.
Quellen: Lexikon

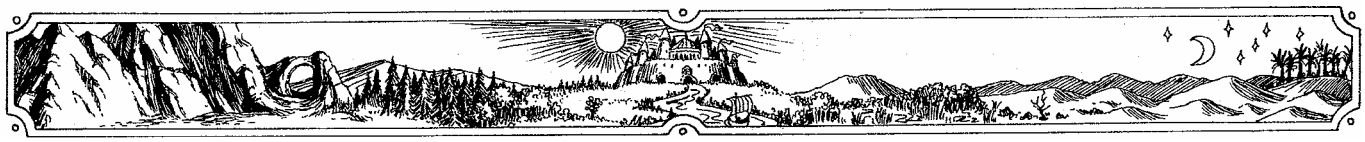
Ferdok
Der Hafen hat der Stadt bescheidenen Wohlstand gebracht; die Straßen sind übersichtlich angelegt und meist ordentlich gepflastert. Im Hafen werden Waren auf ihrem Weg von Gareth und dem zentralen Reich zur Westküste von der Straße auf dem Flußkahn umgeschlagen, was dem gräflichen Steuersäckel guttut.

Einwohner: 2.450 (davon 4% Zwerge)
Wappen: drei blaue Turnierlanzen-Krönlein auf Silber

Herrschaft/Politik: Vogt Ernbrecht von Plötzbogen, im Auftrag von Graf Growin v. Großen Fluß
Garnisonen: 2 Schwadronen Ksl. Ferdoker Gardereiterinnen, 15 Stadt- und 10 Gräfl. Flußzollgardisten
Tempel: Efferd, Ingerimm, Peraine, Phex, Praios, Rondra
Besonderheiten: Spezialität: das aventurienweit berühmte Helle Ferdoker Gerstenbräu. Erster bedeutender Hafen am Großen Fluß; für ihre kunstvollen Miniaturen berühmte Zinngießereien. Der hiesige Graf gehört dem Zwergenvolk an.
Wichtige Gasth fe/Schenken: Flu teufel (Q4/P4/S12), Hotel *Ferdoker Hof* (Q8/P8/S16), *Zur Biberburg* (Q3/P3/S28), *Hammer und Ambo* (Q5/P5/S10), *Am Ankerplatz* (zwielichtig, Q4/P3) *Stimmung in der Stadt:* Man hält sich für weltoffener als Gareth und ist dabei von Grund auf solide.
Quellen: Strom des Verderbens, Stolze Schlösser ...

Gareth
Die Kapitale des Mittelreichs ist unbestritten die größte Stadt Aventuriens und hat mehr Einwohner als beispielsweise das gesamte Bornland. Alles, was es irgendwo in Aventurien gibt — sei es Walfett aus Frisov oder ein Schrumpfkopf aus dem Regenwald — , kann man auch in Gareth erhalten.
Der Stadtkern, *Alt-Gareth,* ist als einziger Stadtteil mit einer Mauer umfriedet und von großzügigen Alleen, prunkvollen Stadthäusern und riesigen Kanzleigebäuden geprägt. Westlich liegt *Neu-Gareth, wo* die wohlhabendsten Adligen und reichsten Kaufleute in prächtigen Villen, deren Gärten man getrost als Parks bezeichnen kann, leben. Hier liegen zudem die neue Kaiserresidenz und der Sonnenpalast, der Haupttempel des Praios — die Zentren der weltlichen und geistlichen Macht. Ganz anders sieht es im *Südquartier* aus. Hier freut man sich über die kleinen Dinge des Lebens, etwa wenn man einem Straßenköter eine fette Ratte abluchsen konnte (und wenn man die Töle selbst noch fangen kann, um so besser). Enge Gassen und himmelhohe Mietskasernen, Brandruinen, Bruchbuden, Dirnen und Lustknaben, Bettler und ab und zu eine Leiche in der Gosse sind typisch für diesen Stadtteil. Nicht ganz so schlimm, aber noch schlimm genug, geht es im benachbarten, östlich von Alt-Gareth gelegenen *Meilersgrund zu.* Aber auch hier wachsen die riesigen Mietshäuser aus dem Boden, obwohl der Baugrund recht knapp ist. Doch glücklicherweise brennt bisweilen ein Straßenzug ab — zufällig genau da, wo ein betuchter Bauherr zu investieren gedachte.
Roßkuppel im Norden der Stadt ist eigentlich ein Dorf, das aber immer mehr mit der Metropole zusammenwächst. Hier finden sich — wie der Name des Stadtteils schon vermuten läßt — der Viehmarkt, die Rennbahn und zahlreiche Bauernhöfe. Ein Großteil der Flüchtlinge aus den verlorenen östlichen Provinzen hat sich hier `angesiedelt'; die Leute verdingen sich als Tagelöhner und leben ansonsten von der Hand in den Mund.

Einwohner: 189.000
Wappen: wachsender roter Fuchs auf goldenem Grund



Herrschaft/Politik: Bürgermeister und *Rat* der Stadt Gareth *(v. a.* Alt-Gareth), Magistrat unter dem Burggrafen *von* Kaiserlich Raulsmark *(v. a.* Neu-Gareth), *Rat* und Stadtmeister *von* Meilersgrund, Wehr-, Schatz-, *und* Gerichtsvogt des Südquartiers
Garnisonen: 250 Stadtgardisten und mehrere königliche und kaiserliche Einheiten
Tempel: alle Zwölfgötter, viele mehrfach, dazu Ucuri, *Aves,* Simia
Besonderheiten: Akademie der magischen R stung (Antimagie, *wei),* Akademie *Schwert und Stab* (Kampf, *wei),* Haupttempel des Praios *in* Neu-Gareth (Stadt des Lichts mit Sonnenpalast), wichtige Tempel des Phex (Schutzgott d. Stadt) und Ingerimm (Zünfte), Kaiserliche Residenz, Dämonenbrache (aus der 1. Dämonenschlacht verfluchtes Land südl. der Stadt), Silkwiesen (Schlachtfeld, auf dem die Orks geschlagen wurden.
Wichtige Gasth fe/Schenken: Hotel *Seelander* (das wohl beste Haus Aventuriens; Q10+/P10+/S32), Hotel *Ulmenstab* (Publikum überwiegend Magier, Q6/P8/S22), Herberge *Schwert und Panzer* (Abenteurer- und Söldnerkneipe, Q5/P4/S38), Herberge *Heldenrast* (für *den* schmalen Geldbeutel; Q2/P2/S36)
Herausragende Handwerker und Händler: Thorn Eisinger, *der* Schmied *der* hundert Helden; Stellmacherei Ferrara; ansonsten ist jedes Handwerk in jeder Qualitätsstufe vertreten
Stadtgeschichte: **1869 v.H.:** Gründung Gareths als bosparanische Siedlung; **1864 v.H.:** Gareth wird von *Ogern* geschleift; **1611 1610 v.H.:** Widerstand gegen den Gareth-Erlaß Haldur-Horas', in dem die Steuern drastisch erhöht werden sollen, der Aufstand wird blutig niedergeschlagen; **1562 1561 v.H.:** erneuter Aufstand Gareths gegen den grausamen Fran-Horas, es kommt zur 1. Dämonenschlacht südlich der Stadt; **994 993 v.H.:** Feldzug gegen Bosparan, nachdem Hela-Horas sich zur Göttin erhoben und eine Garether Delegation, die die Kaiserin umstimmen sollte, öffentlich hingerichtet hatte. Der Krieg gipfelte in der 2. Dämonenschlacht bei Brig-Lo und der Schleifung Bosparans. Gareth wird neue Haupt-stadt des Reiches. ***393 v.H.:*** In der Schlacht auf den Blutfeldern werden die Orks vor den Toren Gareths geschlagen. **249 241 v.H.:** Abfall des Lieblichen Feldes, Gareth ist ab jetzt Hauptstadt des Neuen bzw. Mittelreichs. **21 v.H.:** Tag der Schande, Debakel bei der Audienz der Kaiserlichen Zwillinge Bardo und Cella; **18 1 v.H.:** Regentschaft Retos, der mit Gewalt den Thron an sich riß; **0 17 Hai:** Regentschaft Kaiser Hals; **17 18 Hai:** Answinkrise; **17 19 Hai:** Orkensturm, Schwarzpelze werden auf den Silkwiesen geschlagen, **17 28 Hal:** Regentschaft des Reichsbehüters Brin von Gareth; **21 23 Hal:** Schisma der Praioskirche; ***28* Hai:** Nacht des brennenden Himmels — borbaradianische Flugdämonen lassen es Feuer regnen; ***29* Hal:** Krönung Rohajas von Gareth zur Königin Garetiens.
Quellen: Stolze Schlösser ..., Verschwörung *von* Gareth, Donnersturm-Rennen, Die Attentäter, Netz der Mörder

Gratenfels

Viel zu mächtige Mauern umschließen die arme Stadt am Tommel, in deren Mitte sich zudem noch eine völlig überdimensionierte Feste findet. Die Gratenfelser leben im wesentlichen vom Holzeinschlag, dem Bergbau und der Flußschifferei; der Paß über die Koschberge sichert der Stadt stete Zolleinnahmen, die aber aufgrund der hohen Verschuldung nur ein Tropfen auf den heißen Stein sind.

Einwohner: 1.400
Herrschaft/Politik: Stadtmeister Odumir *von* Ibenburg-Ibenburg (Reichsstadt)
Garnisonen: 1 Kompanie Ksl. Nordmärkische Armbruster, 1 Bann*er* Gräfl. Gratenfelser Ehrengardisten
Tempel: Boron, Ingerimm, Peraine, **Praios, Rondra** *Besonderheiten:* Kleine Vergehen werden mit rigiden Geldstrafen geahndet; heiße Schwefelquelle; wegen hoher Zölle ist in der Stadt alles teurer als anderswo.
Wichtige Gasth fe/Schenken: Zum Wilden Einhorn (Q3/P5/S16), Hotel *Koschblick* (Q6/P9/S20), Pension *Zum weisen Grafen* (Q4/P6/S 10)
Stadtgeschichte: Graf Greifax der Irre führte die Stadt mit *seinen* Wehrausgaben in den Ruin.
Stimmung in der Stadt: bisweilen Mißtrauen gegenüber Fremden — wurde unter *Graf Greifax* anerzogen
Quellen: Wirtshaus *zum* Schwarzen Keiler, Donnersturm-Rennen, Über den Greifenpaß, Rückkehr *zum* Schwarzen Keiler

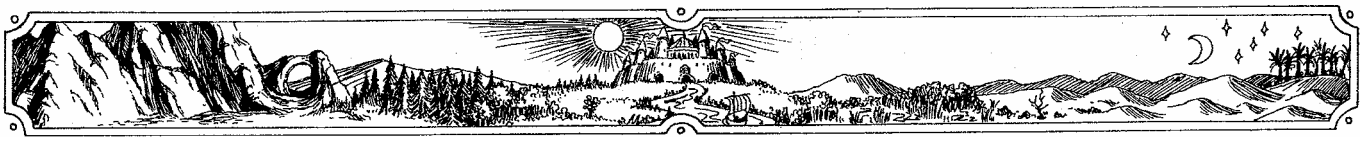
Greifenfurt

Greifenfurt hat während des Orkenstrum entsetzlich gelitten, aber inzwischen sind die meisten Löcher in den Mauern geflickt und auch viele Ruinen wiederaufgebaut. Die Stadt erstreckt sich rings um den Praiosberg, wo der Tempel des Götterfürsten seinen Platz hat, die Markgräfliche Residenz steht und die wohlhabenderen Bürger wohnen.

Einwohner: 3.800
Wappen: Goldener Greif auf blauem Grund
Herrschaft/Politik: Markgräfin Irmenella *von* Greifenfurt *Garnisonen:* 1 Schwadron Ksl. Greifenfurter Grenzreiter, 1 Bann*er* Mgfl. Greifenfurter Langschwerter, 3 Kompanien Stadtmiliz, 1 Dutzend Stadtgardisten
Tempel: Ingerimmschrein, Peraine, **Praios,** Rondra, Travia, Tsaschrein
Besonderheiten: wichtiger Praiostempel, Schutzfeste in der Hafeneinfahrt, entweihter Perainehain, wo einst die Duglumspest in die Stadt getragen wurde, Hunderennen im Rahja
Wichtige Gasth fe/Schenken: Grafenhaupt (Q6/P5/S22), *Stiefel* (Q4/P5/S12), *Zum durstigen Pferd* (Q5/P6/S24)
Stimmung in der Stadt: optimistische Wiederaufbaustimmung, Haß auf alles, was entfernt orkisch aussieht
Quellen: Stolze Schlösser ..., Donnersturm-Rennen, *Das* Jahr des Greifen 1 & II, Grenzenlose Macht

Harben

Die Hauptstadt der kleinen Provinz Windhag ist terassenförmig in die Berge hineingebaut und auf dem Landweg nur über ei-nen befestigten Paß zu erreichen. Südlich des Fischereihafens



findet sich der schwerbefestigte Kriegshafen mit eigenem Rondratempel, wo die Kaiserliche Westflotte stationiert ist.

Einwohner: 1.700
Wappen: drei silberne Schiffe, zwei über einem, vor blauem Grund, darüber eine Mauerkrone
Herrschaft/Politik: Reichsvogt Bosper von Mersingen m. H. (Reichsstadt)
Garnisonen: 1 Banner Kgl. Albernische Elitegardisten, 2 Banner Markgfl. Windhager Axtschwinger, 900 Matrosen und Seekrieger
Tempel: **Efferd,** Praios, Rondra
Besonderheiten: wichtiger Efferdtempel, Kriegshafen
Wichtige Gasth fe/Schenken: Delphin (Soldatensaufkneipe, Q3/P3/), Hotel *Zur Admiralität* (Q8/P9/S14), *Mastkorb* (gut geführt; Q5/P5/S12)
Herausragende Handwerker und Händler: Schiffszimmerfrau Trondhilde Azzenbrat, *die* selbst *ein* Fischernetz abdichten kann
Stimmung in der Stadt: In Fremden *wird* leicht *ein* Spion vermutet.
Quellen: Lexikon

Kyndoch
Wo die Reichsstraße auf den Großen Fluß trifft, liegt das Wind-hager Kyndoch (die gleichnamige Baronie am jenseitigen Ufer gehört zu Nordmarken); von hier aus werden Obst, Wein (der berühmte Windhager Zungenkrauser), Korn und Holz verschifft.

Einwohner: 1.250
Herrschaft/Politik: Stadtmeister Efferdan Windock
Garnisonen: 1 Banner Königl. Albernische Pikeniere
Tempel: Efferd, Phex, Travia
Besonderheiten: Fähre über den *gro en* Fluß
Wichtige Gasth fe/Schenken: Wellenbrecher (Q4/P4/S10), Hotel *Fährmann* (Q7/P9/S12), *Zur wilden Sau* (Q1/P2/S12)
Stimmung in der Stadt: Sehr abgerissene Helden hält *man* schon mal *f r* entflohene Sträflinge *aus* einem Lager *in* den Bergen.
Quellen: Lexikon

Perainefurten

Hauptstadt des freien Tobriens am Oberlauf des Tizam; Seine Hoheit Herzog Bernfried von Ehrenstein residiert in einem Gutshof nahe dem Perainekloster; die Befestigungsanlagen (Palisaden) wurden kürzlich fertiggestellt; viele Flüchtlinge leben in der Stadt; alle möglichen Waren sind knapp und teuer.

Einwohner: 4.000
Wappen: silberner Storch über silbernem Wellenschildfuß *vor* Grün, darüber Mauerkrone
Herrschaft/Politik: Kanzler Delo von Gernotsborn
Garnisonen: 1. Tobrisches Landwehrregiment, Teile der Wolfengarde, Söldner des Sturmbanners
Tempel: Peraine, Rondra, Firun
Wichtige Gasth fe/Schenken: Glei ender Stahl (Q3/P3/S20, nur Schlafsaal)
Stimmung in der Stadt: Schwankt zwischen Optimismus und *Niedergeschlagenheit* wegen der schrecklichen Verluste, die fast jeder hier erlitten hat.
Quellen: Borbarads Erben

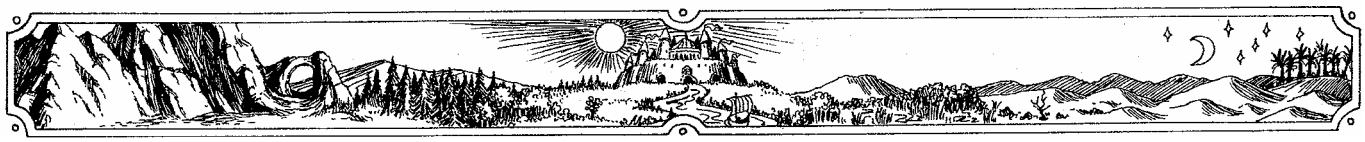
Perricum

Die Hafenstadt am Darpatmund ist als Hochburg der Rondra-Kirche ein wichtiger Stützpunkt gegen die Schwarzen Lande.

Einwohner: um 10.000
Wappen: silberner Delphin springend über goldenem Säbel auf blauem Grund
Herrschaft/Politik: kaiserliche Reichsstadt
Garnisonen (z.Z. die meisten nominell): V.K.u.K. Garethisches Garderegiment (Perricumer Garde), II. Ksl. Darpatisches Garderegiment (2.Wehrheimer Garde), III. Gemischtes Ksl. Landwehrregiment Trollzacken, 4 Banner Kgl. garethische Hellebardiere, 2 Schwadronen Kgl. Garethische Reiterei, 2 Banner Gfl. Perricumer Säbelfechter, um 1.000 Matrosen und Seekrieger der Ksl. Perlen-meerflotte sowie eine wechselnde Anzahl an Rittern der Ardariten und der Rondra-Kirche
Tempel: **Efferd, Rondra,** Praios, Boron, Hesinde, Phex, Ingerimm, Rahja
Besonderheiten: Perricum präsentiert *sich in j ngster Zeit* immer mehr als Operationsbasis wider *die* Schwarzen Lande. So gibt es neben der Löwenburg, dem höchsten Tempel der Rondrakirche und Sitz des Schwertes der Schwerter, und einer Ordensburg der Ardariten auch die Admiralität der Perlenmeerflotte, eine Niederlassung der KGIA sowie die Ordenshochburg der Grauen Stäbe in *der* Reichsstadt. Wichtig ist auch die *Schule der Austreibung* (Anti-*magie, wei),* die Exorzisten *und* Seelenheiler ausbildet und *schon* viele Kriegsveteranen betreut hat.
Wichtige Gasth fe/Schänken: Hotel *Kaiser Reto*
Herausragende Handwerker/Händler: Harnischmacherei Rutaris *und* Töchter
*Stadtgeschichte: um **2700** **v.H.** von* Khunchomer Siedlern als Neba-*chot* gegründet, **1865 v.H.** wurde *sie* durch den Hl. Leomar und *die* Bosparaner erobert *und in* Perricum umbenannt.
Stimmung in der Stadt: eine unruhige Stadt, die letzte Bastion vor den Schwarzen Landen, in der *sich* Flüchtlinge, Kriegsvolk, Blokkadebrecher und allerlei verwegene Gestalten treffen. *Quellen:* Stolze Schlösser, dunkle Gassen

Rommilys
Hauptstadt Darpatiens am Darpat; Fürsten- und Grafenpalast sowie Stadtresidenzen versch. Adliger im Stadtteil Aldeburg; Praiosstadt mit Tempel des Götterfürsten, KGIA-Niederlassung und Bannstrahler-Kloster; Stadtteil Paradies im Südwesten mit diversen Vergnügungslokalen und dem Rahjatempel.

Einwohner: 8.900 (plus *etwa* 1.000 Pilger und Flüchtlinge) *Wappen:* nebeneinander *zwei* rote Schlüssel *auf* goldenem Grund, darüber eine *Rose*
Herrschaft/Politik: Vogt Godefried *von* Görz-Windwassern



Garnisonen: Garderegt. Ogerwacht, II. Fürstl. Darp. Gardebanner *Trollzacker Klingen,* 50 Stadtgardisten
Tempel: alle Zwölfgötter
Besonderheiten: Magierakademie *Informationsinstitut zu Rommilys* (Hellsicht, *wei);* Haupttempel *der* Travia; Ordenshäuser der Mephaliten, *der* Badilakaner und der Bannstrahler; vorbildliches, viel bestauntes Kanalisationsnetz
Wichtige Gasth fe/Schenken: Hotel *Darpatperle* (feines Publikum, Spieltische, Q10/P10/S27), *Heiliges Schwert* (Q4/P4), *Zur munteren Darparelle* (Q5/P5/S12), *Travias Herd* (Pilgerherberge der Traviakirche; Q4/P1/S40+)
Stimmung in der Stadt: Der Rommilyser sieht seine Stadt als Bollwerk der Ordnung, der reichstreuen *Magie* und der guten Sitten gegen *die* benachbarten Schwarzen Lande.
Quellen: Stolze Schlösser ..., Tal der Finsternis

Trallop
Herzogstadt am Südufer des Neunaugensees; auf vier Inseln in der Mündung des Pandlaril erbaut; Bevölkerung lebt vom Handel mit Baliho, Uhdenberg und — in geringerem Umfang — Donnerbach (der über die gefährliche Straße westlich des Neunaugensees läuft)

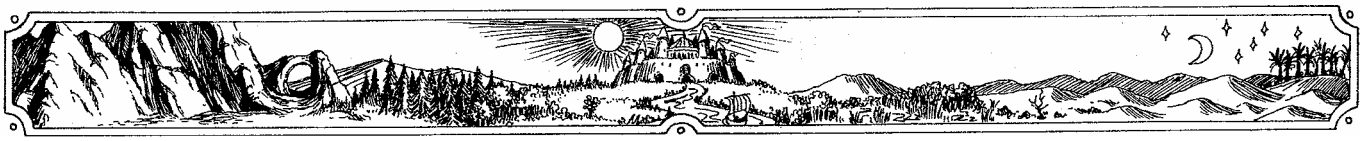
Einwohner: 3.500
Wappen: silbernes Neunauge *auf* Blau, darüber Mauerkrone
Herrschaft/Politik: Herzogin Walpurga von Weiden
Garnisonen: 1 Banner I. Ksl.-Weid. Garderegiments, 1 Schwadron Hzgl.-Weid. Lanzenreiterei (`Rundhelme'), 3 Banner Hzgl.-Weid. Pikeniere, 1 Banner Hzgl. Leibgarde, *80* Ritter des Donnerordens
Tempel: Boron, Firun, Peraine, **Phex,** Praios, *Rahja,* Rondra, Travia
Besonderheiten: wichtiger Phextempel (Halle des Nebels), *abgesehen* von den Häusern der Therbûniten und Badilakaner keine Herbergen in der Stadt, Warenschau vom 12.—15. Phex
Herausragende Handwerker und Händler: Fuhr- und Kaufmann `Trallop' Gorge Kohlenbrander
Stimmung in der Stadt: Mißtrauen gegenüber Fremden
Quellen: Das Herzogtum Weiden, Mutterliebe

Wehrheim
Garnisonsstadt im nördl. Darpatien; eine mächtige Mauer nebst Wassergraben umfriedet die Stadt; Grafenburg auf einem Felsen im Südwesten; das Bild der Stadt ist geprägt durch breite, meist rechtwinklig verlaufende, saubere Straßen und schmucke Häuser; mehrere große Kasernen finden sich innerhalb der Mauern.

Einwohner: 14.800 (inkl. Flüchtlingen)
Wappen: blaues Fallgatter *auf* Silber
Herrschaft/Politik: Reichsvogt Roderich *v.* Quintian-Quintian (Reichsstadt)
Garnisonen: I. Ksl.-Darp. Garderegiment, 2 Schwadronen Fürstl. Darp. Leichte Reiterei, 1 Banner Gräfl. Wehrheimer Eisengarde, 150 Stadtgardisten und Nachtwächter, 50 Richtschützen, 10 Mann Kaiserl. Schatzgarde
Tempel: Efferd, Ingerimm, **Praios,** *Rahja,* **Rondra,** *Tsa*
Besonderheiten: wichtiger Praiostempel und Kloster des heiligen Ordens des Hüters, Kaiserlich Wehrheimer Akademie *f r* Strategie und Taktik, Kaiserliche Dukatenmünze, Fähre über *den* Dergel
Wichtige Gasth fe/Schenken: Zum Nachtalarm (Soldatenkneipe, Q3/P3), Hotel *Zum Grafen* (Q8/P9/S15), *Bei Mutter Travine* (Q5/P5/S 14)
Herausragende Handwerker und Händler: Brünnenschmied Bakshan Arvo
Stimmung in der Stadt: Seit sechs Tagesmärsche entfernt der Feind wartet, stehen *die* kriegerischen Tugenden — Disziplin, Härte und Gehorsam — *im* 'Stählernen Herz des Reiches' noch höher *im* Kurs.
Quellen: Donnersturmrennen, 1000 Oger, Stolze Schlösser ...

Zwerch
Handwerksstadt in Darpatien; das Flüchtlingsdorf vor der Stadt, in dem etwa 250 Ostdarpatier in Holzhütten leben, wurde kürzlich ebenfalls von der Stadtmauer umfriedet.

Einwohner: 1.200 (40 % *Zwerge)*
Herrschaft/Politik: Stadtmeister Kirgam *Sohn* des Ugin (Reichs-*stadt)*
Garnisonen: 20 Stadtgardisten
Tempel: **Ingerimm,** Peraine, Praios, Tsa
Besonderheiten: wichtiger Ingerimmtempel, die berühmten *Zwer*cher Kesselpaukenfelle, Silberminen in der näheren Umgebung *Wichtige Gasth fe/Schenken: Angroschs Hammer* (gutes Zwergenbräu, Q6/P7/S10), *Peitschenknall* (Fuhrmannsherberge, nur Schlafsäle, Q4/P3/S40), Pension *Darpatia* (Q5/P6/S10)
Herausragende Handwerker und Händler: Wagnerei Meister Taif und Töchter, viele zwergische Kunstschmiede
Stimmung in der Stadt: zwergische Betriebsamkeit, gepaart mit dem trotzigen Wille zum Neuaufbau der Flüchtlinge
Quellen: 1000 Oger, Dunkle Städte ..., Stolze Schlösser ...



Ingerimms Statthalter — die Zwerge Aventuriens

Gebiete: Amboß, Eisenwald, Koschberge, Ingrakuppen *Geschätzte Bev lkerungszahl:* 37.500 (9.500 Erzzwerge, 8.500 Amboßzwerge, 7.500 Hügelzwerge, 4.500 Brillantzwerge, 4.000 in verschiedenen Menschenstädten auf dem gesamten Kontinent, 1.000 im Finsterkamm, 1.000 in den Drachensteinen, 800 Wilde Zwerge, 700 Tiefzwerge)
Wichtige Städte und D rfer: Xorlosch (1.600)
Vorherrschende Religion: Angrosch (Ingerimm)-Glaube *Herrscher:* Hochkönig der Zwergenvölker Albrax Sohn des Agam, Bergkönig Arombolosch Sohn des Agam (Bergfreiheit Waldwacht, Amboßzwerge), König Cendrasch Sohn des Odmar (Brillantzwerge), König Nirwulf Sohn des Negromon (Vogt von Hügelland, Hügelzwerge), Bergkönig Tschubax Sohn des Tuagel (Bergfreiheit Xorlosch, Erzzwerge), Bergkönig Fargol Sohn des Fanderam (Bergfreiheit Eisenwald, Erzzwerge), Bergkönig Gilemon Sohn des Gillim (Bergfreiheit Koshim, Erzzwerge), Gorfar Sohn des Gurobead (Krondomäne Schradok, Erzzwerge)
Landeswappen/-symbol: zwei gekreuzte Hämmer vor Flamme über Amboß als Symbol des Namens Angrosch
Sozialstruktur: innerhalb der Bergkönigreiche zwergische Stammes-/Sippenstruktur
Einflu reiche Familien: Großen Einfluß hat das Alter.
Lokale Helden/Heilige/mysteri se Gestalten: Bergkönig Raxamosch (besiegte gemeinsam mit den Elfen die Orks bei Saljeth), Organa Tochter des Ordamon (besiegte 8.200 v.H. die von Pyrdacors Sohn angeführte Drachenhorde), Brandan (auch Brendan, mächtiger Geode, bezwang ca. 5200 v.H. die Kreaturen Pyrdacors)
Wundersame rtlichkeiten: Schlund (Vulkan, Angrosch-Heiligtum im Raschtulswall), Hammerhöhle Malmarzrom (Ingerimm-/Geodenheiligtum im Amboß)
Lokale Fest- und Feiertage, Messen etc.: Jährlich wiederkehrende Feiertage sind unüblich, im Kosch werden die landestypischen Feste (Angbarer Warenschau 21.—23. Ingerimm, Koschtaler Bierfest 1. Markt- und Praiostag im Travia) gemeinsam mit den Menschen begangen.

Die Angroschim

Zwerge sind kräftig, langlebig, zäh und gehören mit ihren knapp 1,40 Schritt nicht eben zu den hochgewachsensten Zweibeinern (wenngleich es auch kleinere gibt). Sie sind zudem — sagen wir — sparsam, trinkfest, nicht eben leise und haben — so der Volksmund — eine starke Abneigung gegen Wasser.

Sie verehren Ingerimm, den sie Angrosch nennen, und verwalten an seiner Statt die Schätze Deres; abgeleitet vom Namen ihres Gottes nennen die Zwerge sich selbst Angroschim. Wichtigster Besitz eines jeden Volkes ist die Heilige Halle im Inneren eines Berges. An der Spitze der einzelnen Zwergenkönigreiche stehen die Bergkönige, die eher oberste Richter denn absolute Monarchen sind, aber auch Ansprechpartner der menschlichen Adligen. In Zeiten großer äußerer Bedrohung wählen die Zwerge zudem einen Hochkönig, eine Würde, die derzeit beim Amboßzwerg Albrax Sohn des Agam liegt.

Kern der zwergischen Gesellschaft ist die Sippe, deren Mitglieder zumeist eine — wenn auch weitläufige — Verwandtschaft ver-bindet. Übergeordnet ist der Stamm, dem sich der Angroschim aber schon weniger verpflichtet fühlt. Die Kultur bestimmt schließlich das Volk, derer es vier gibt: Erzzwerge, Amboßzwerge, Hügelzwerge und Brillantzwerge. (Erwähnt werden sollten der Vollständigkeit halber auch noch die Wilden Zwerge im Eher-nen Schwert und die Tiefzwerge im Orkland.)

Eine besondere Stellung in der Gesellschaft nehmen die *Geoden* ein, die sich selbst als zaubermächtige `Geweihte der Erde' se-

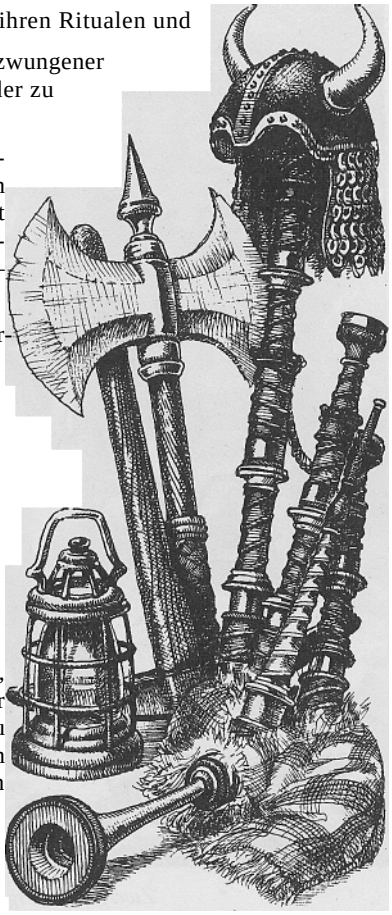


Zwergische Bergleute

hen und völlig unzwergisch in Wäldern und Hainen leben. Man muß zwischen zwei Schulen unterscheiden: Für die *Diener Sumus* ist die Welt voller Geister und Seelen, mit denen man in Einklang leben sollte, während sich die *Herren der Erde* über die `geistlose' Tier- und Pflanzenwelt stellen und sie lenken wollen.

Die Zwergenvölker

Erzzwerge: In tiefen Höhlenstädten unter den Koschbergen, den Ingrakuppen und dem Eisenwald leben die konservativen Erzzwerge, das älteste und größte Zwergenvolk. Ihr Traditionsbewußtsein führt so weit, daß sie nahezu für alles, was sie tun, ein mehr oder weniger kompliziertes Ritual besitzen. Der Erzzwerg hat großen Respekt vor dem Alter; in der Gesellschaft spielen zudem Bruderschaften eine wichtige Rolle, die teilweise mit Handwerksgilden, aber auch mit Ordensgemeinschaften und Kriegerbünden vergleichbar sind. Nur ungern verlassen die Erzzwerge für längere Zeit ihre Heimstatt, weshalb man `kleinere Erledigungen' auch schon mal an reisende Abenteurer delegiert.
Amboßzwerge: Rauf- und sauflustig, lärmend, der Hygiene eher geringere Bedeutung beimessend (um es höflich auszudrücken), das sagen die Menschen der Allgemeinheit der Angroschim nach. Tatsächlich treffen diese Klischees aber vor allem auf die **Amboßzwerge** zu, die die Höhlen, Almen und Forste des Amboß bewohnen. Während die ernsten Zusammenkünfte der Bruderschaften mit ihren Ritualen und



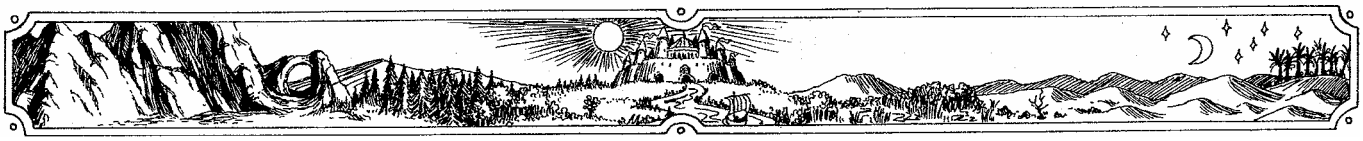
im Amboß doch eher ungezwungener zu: saufen, mampfen, Lieder zu dumpfen Stampfrhythmen und Sackpfeifengequietsche grölen und sich vielleicht noch gepflegt prügeln, gehört hier zu einem zünftigen Abend — Zwerge halt, wie man sie sich vorstellt. Mit einem Vorurteil wollen wir an dieser Stelle aufräumen: Die Amboßzwerge legen großen Wert auf Körperpflege, reiben sich aber mit einer Paste aus Fett und Kohlenstaub ein, wodurch der unsaubere Eindruck entsteht.
Weitere Zwergenvölker, deren Kultur mit der der Amboßzwerge nahezu identisch ist, leben in den Drachensteinen und dem Finsterkamm.
Hügelzwerge: Das wohl `gewichtigste' Volk der Angroschim sind die Hügelzwerge, schätzen sie doch eine gute Mahlzeit über alles, und zu ihren größten Erfindungen gehört unzweifelhaft das berühmte helle *Ferdoker Bier.* Die Hügelzwerge leben im flachen Vorland der Koschberge um den Angbarer See, eine Gegend, in der kein Bergbau betrieben werden kann (weshalb sie auch keine Höhlenstädte bauen, sondern in oft kreis-runden Erdhütten leben). In der Schmiedekunst ist dieses Zwergenvolk durchaus bewandert, wenn es sie auch nicht so weit perfektioniert hat wie die anderen Angroschim. Große Schätze anzuhäufen, wie es ihre Brüder tun, ist den Hügelzwergen fremd. Haben sie Gold, dann geben sie es gerne aus, um sich ein schönes und angenehmes Leben zu machen.
Die Brillantzwerge: Die Brillantzwerge treiben viel Handel, pflegen einen phexgefälligen Diebeskult und sind — was die Künste angeht — nicht nur von Angrosch, sondern auch von Hesinde gesegnet. Ihre Heimat lag ursprünglich in den Beilunker Bergen, mußte aber wegen der borbaradianischen Besetzung aufgegeben werden. Zur Zeit siedeln sich die Brillantzwerge neu in den Goldfelsen an.

Eine Zwergenstadt

Die typische Zwergenstadt liegt am Ende eines Tales und ist keineswegs nur unterirdisch angelegt. Unter freiem Himmel liegen beispielsweise oft die Schmelzöfen (wegen der starken Rauchentwicklung und der giftigen Dünste, die bei der Eisenverhüttung entstehen), Gärten, Teiche, Schafweiden und manchmal auch Wohnhäuser.
Dieser Bereich ist meist durch eine dicke Mauer und Geschütze gesichert. Ein massives Stahltor führt dann ins Innere des Berges, wo Schmiedewerkstätten, Pilzgärten, Wohnstuben, Waffenkammern und natürlich der Angroschtempel liegen.

Geschichte der Zwergenv lker

ca. 8500 v.H.: Gründung Xorloschs
ca. 8200 v.H.: *Schlacht des Himmelsfeuers:* Überfall der Drachen auf die Zwergenbingen, nur Xorlosch bleibt bestehen.
ca. 6000 v.H.: Angroschim besiedeln den Amboß.
ca. 5100 v.H.: Erstmalig bildet sich eine Geweihtenschaft des Ingerimm heraus, die fürderhin die religiöse Führung übernimmt.
ca. 4500 v.H.: Das Rogolan wird einheitliche Schriftsprache der Angroschim.
4065 v.H.: Tag des Zorns, zum erstenmal in der Geschichte ermordet ein Zwerg einen Zwerg. Die Erde erbebt, Aboralms Volk flieht in den Norden, die Söhne Brogars ziehen ins Eherne Schwert.
1876 v.H.: Amboßzwerge stürmen einen Vorposten der Bospraner Armee, erstes Zusammentreffen von Zwergen und Güldenländern.
1134 v.H.: Bergkönig Raxamosch besiegt mit Elfenkönig Tasilla die Orks bei Saljeth, dem späteren Greifenfurt.
883 v.H.: Die Lex Zwergia, die den Angroschim Sonderrechte im Reichsgebiet zusichert, wird verkündet.
28 Hal: Albrax, Sohn des Agam, wird zum Hochkönig gewählt.



Die Wilden Zwerge

Die Wilden Zwerge im Ehernen Schwert, die sich selbst Brobim nennen, haben fast alle handwerklichen Fähigkeiten verloren; Höchststand ihrer Technik ist die Bearbeitung von Feuerstein. Sie haben zudem jegliche Bindung zu Angrosch vergessen und verehren die Ahnen als höchste Wesen.

Umrazim und die Tiefzwerge

Die Tiefzwerge sind, wie es scheint, die Nachkommen der einstigen Herren Umrazims (vermutlich Aboralms Volk), jener sagenhaften Zwergenstadt, in der unvorstellbare Schätze lagern sollen, von der aber niemand genau weiß, wo sie liegt. Tiefzwerge sind lichtscheues Gesindel, das bis vor kurzem nur in den Höhlen der das Orkland umgehende Gebirge lebte, in jüngster Zeit sich aber langsam bis ins Mittelreich ausgebreitet hat.

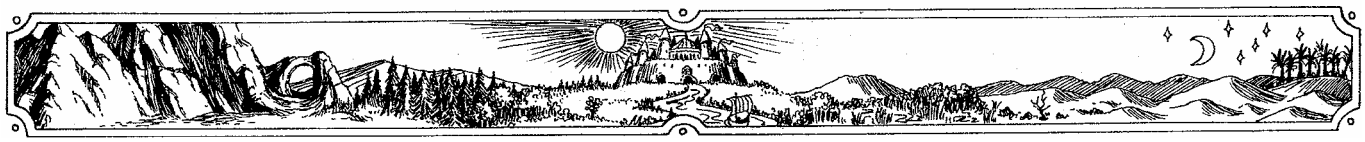
Meisterinformationen:

Welcher Heldentyp sich am besten für ein Abenteuer in den Zwergenreichen eignet, erraten Sie nie ... Doch Scherz beiseite: Dreht es sich um Kleinigkeiten, mögen die Zwerge menschlichen Abenteurern einen Auftrag erteilen. Bei einer wichtigen Angelegenheit der Angroschim *muß* aber schon wenigstens ein Zwerg zur Heldengruppe gehören, der für seine nicht-zwergischen Kameraden bürgt.
Boxen: Dunkle Städte, lichte Wälder; Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos; Das Orkland
Abenteuer: Unter dem Nordlicht, Brogars Blut, Siebenstreich

Xorlosch

Die Stadt liegt versteckt in einem Talkessel im nördlichen Eisenwald und gilt als Heilige Heimstatt der Angroschim; Residenz Bergkönigs Tschubax' Sohn des Tuagel; teils ober-, teils unter-irdisch angelegt; Schmelzöfen, prächtige Sommerresidenz und Heimkehrersiedlung für Zwerge, die nur vorübergehend in Xorlosch weilen, finden sich in den Außenanlagen (Talstadt); ein mächtiges Stahltor führt in die Bergstadt, wo sich Werkstätten, Wohnräume, Waffenkammern und auch die Heilige Halle des Angrosch finden.

Einwohner: 1.500 (nur Zwerge)
Herrschaft/Politik: Bergkönig Tschubax, Sohn des Tuagel
Tempel: **Angrosch**
Besonderheiten: Haupttempel des zwergischen Ingerimmglaubens; Menschen dürfen die Stadt nur mit einer selten gewährten Erlaubnis betreten.
Herausragende Handwerker und Händler: jeder Zwerg ist natürlich ein herausragender Handwerker
Stadtgeschichte: Xorlosch wurde vor ca. 8.500 Jahren gegründet und ist damit die älteste ständig bewohnte Siedlung Aventuriens.
Stimmung in der Stadt: zwergische Lebensfreude gepaart mit Angroschfrömmigkeit
Quellen: Dunkle Städte, lichte Wälder



Im Namen des Heiligen Horas' - das Liebliche Feld und angrenzende Provinzen

Geographische Grenzen: Windhaggebirge, Goldfelsen, Eternen, Loch Harodrôl, Meer der Sieben Winde
Landschaften: Phecadital, Yaquirbruch, (Unter-)Yaquirien, Sikramland, Chababien, Drôler Land, Zyklopeninseln
Gebirge: Windhaggebirge, Goldfelsen, Eternen
Gewässer: Yaquir, Phecadi, Sikram, Onjet, Chabab, Harotrud
Geschätzte Bev lkerungszahl: etwa 525.000 (Horasier)
Wichtige Städte und D rfer: Vinsalt, Kuslik, Grangor, Arivor, Methumis, Neetha, Belhanka, Silas, Bethana, Drôl, Rethis, Teremon, Horasia, Aldyra, Pertakis, Bomed, Thegûn
Wichtige Verkehrswege: Staatsstraßen: Seneb-Horas-Straße (Bethana-Arivor-Methumis-Neetha), Yaquirstraße (Kuslik-Vinsalt-Brig-Lo); Kronstraßen: Goldfelser Stieg (Grangor-Vinsalt-Marudret-Methumis), Küstenstraße (Grangor-Drôl)
Vorherrschende Religion: Zwölfgötter, vor allem Hesinde, Rahja, Rondra, Efferd, Nandus, bei den Bauern Peraine und Tsa; der Erz-heilige Horas als Vermittler zwischen Göttern und Menschen
Herrscherin: Kaiserin Amene-Horas, als Amene III. Königin von Yaquiria
Landeswappen: ein goldener, rot bewehrter Adler auf Grün (für das Liebliche Feld), im Herzschild eine goldene Sonnenscheibe auf Blau (für das Alte Reich)
Sozialstruktur: Feudalismus mit aufstrebendem Stadtbürgertum
Wichtige Adelsgeschlechter: Firdayon (Kaiserhaus, Hzm. Horasia und Chababia), Thaliyin (Kgr. Hylailos), Berlinghân (Hzm. Methumis), Garlischgrötz (Hzm. Grangor), Marvinko (Gft. Sikram), Oikaldiki (Gft. Thegûn)
Lokale Helden und Heilige: der Erzheilige Horas, HI. Geron, HI. Lutisana, HI. Thalionmel, HI. Rahjalina, diverse Stadtheilige
Wundersame rtlichkeiten: Ruinen von Alt-Bosparan, Jagdschloß Baliiri bei Vinsalt, Mantrash'Mor in den Goldfelsen (einziges Zwölfgötterkloster Aventuriens), des Kaiserdrachen Shafirs Hort in den Eternen, Zitadelle von Neu-Oberfels (eine der modernsten Verteidigungsanlagen Aventuriens), Chababfurt bei Neetha (Wunder der HI. Thalionmel)
Lokale Fest- und Feiertage: 7. Pra. Horas' Erscheinen (Staatsakte); 8. Ron. Bosparans Fall (Besinnungsfest); 20. bis 29. Hes. Vinsalter Operntage, 19. Tsa Unabhängigkeitstag, 4. Per. Tag der Thalionmel (Lokaler Feiertag in Neetha), 8.–12. Rah. Warenschau und Gaukelspiele in Grangor, 20.–25. Rah. Ritterturnier in Arivor

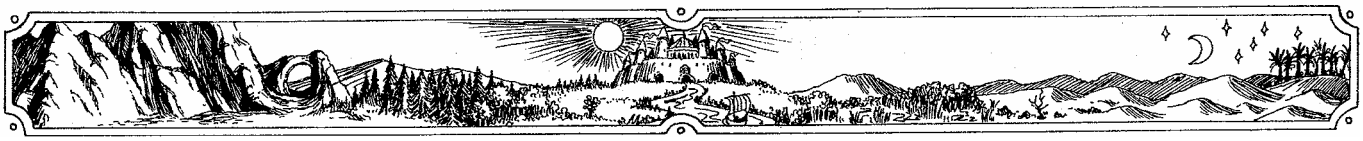
Gut tausend Jahre nach dem Fall Bosparans und der gründlichen Verwüstung des Lieblichen Feldes durch die Garether präsentiert sich die Region wieder als mächtiges und hochentwikkeltes Kaiserreich, das mit dem Mittelreich auf vielen Gebieten wetteifert. Dabei hilft die reiche Landschaft, die von warmer Sonne, ausreichend Regen und fruchtbaren Böden geprägt wird; auch wenn es noch viele unberührte Zedernwälder und marmorne Ruinen aus der Bosparaner Zeit gibt.

Gesellschaft und Wirtschaft

Der Adel ist im Horasreich die vorherrschende Schicht, auch wenn er vom aufstrebenden Stadtpatriziat bedrängt wird. Die Horaskaiserin belohnt Verdienste mit Titeln und Würden bei Hofe, so daß viele Adlige an ihren Hof ziehen und allmählich ihre Rolle als Verteidiger und Verwalter des Landes an die Armee und den *Staatsorden vom Goldenen Adler* verlieren. Dieser Laien-



Landschaft im Yaquirtal



orden aus meist bürgerlichen Staats- und Rechtskundlern, die das Rückgrat der neuen kaiserlichen Verwaltung bilden, hat sich in nur wenigen Jahren zu einer mächtigen, schwer kontrollierbaren Bürokratie entwickelt.

Gesellschaftlich aber ist der Adel noch das leuchtende Vorbild, dem auch der reichste Kaufherr nacheifert. Ehrenhändel und Duelle, die Salons und Logen, in denen sich die politische, kulturelle, künstlerische oder wissenschaftlich Elite trifft, ein blühendes Mätressen- und Favoritenwesen, Schoßtiere wie der Bosparaniel, der Genuß von schäumendem Bosparanjer-Wein und parfümiertem Methumis-Tabak sowie der Gebrauch von Perücken, Spitzentüchern und Visitenkarten prägen das Leben der Oberschicht im Horasreich, in der ein jeder nach Titeln strebt: Es gibt Ränge wie den Wirklichen Geheimen Rat oder den Leitenden Hofrat, und mehr Adelstitel als in anderen Ländern: *Esquirio/a,* Signore/a, *Cavalliere/a,* Gransignor/a, Baron/in, *Comto/Comtessa,* Graf/Gräfin, *Marchese/a,* Herzog/in, *Granduco/a,* König/in, Kaiserin (in aufsteigender Reihenfolge, die *kursiv* gestellten Ränge sind Titel ohne Lehen und Verwaltungsaufgaben).

Wirtschaftlich ist die große Macht der *Handelscompagnien zu* nennen, deren Fernhandel vom Eismeer zu den Waldinseln reicht. Einige Bank- und Handelshäuser geben bereits Anteil-Scheine aus, die von Investoren und Spekulanten gehandelt werden. In den Städten dominiert das Patriziat der alten Familien und neureichen Handelsherren und Fabricanten, während die Handwerkerzünfte wenig Einfluß haben und von den neuen, von Kaiserin oder Adel privilegierten Manufacturen bedrängt werden: Hier werden Massengüter wie Tuche und Keramik, aber auch Luxusgüter wie Glaswaren und Arbaletten, fortentwickelte Armbrüste, hergestellt. Ebenso der fortschrittlichen Mechanik ver-dankt das Horasreich seine Druckereien, die Romane, Sachbücher und Gazetten veröffentlichen.

Auf dem Lande fallen die Villen, Palazzi und Großgüter auf, und das Land ist unterhalb der Baronien noch in Signorien geteilt, die ein paar Dörfer umfassen und entweder dem Kleinadel oder den großen Adelshäusern gehören. Ein erschreckend großer Teil der Landbevölkerung ist bettelarm und lebt als Tagelöhner oder als Wanderarbeiter, die etwa als Erntehelfer mit ihren Karren von Gut zu Gut ziehen.

Staatlich gliedert sich das Horasreich in das Königreich Yaquiria (das Liebliche Feld), das Königreich Drôl, das Königreich beider Hylailos (auf den Zyklopeninseln) und die Kolonien auf den Waldinseln, die politisch natürlich ganz unterschiedliches Gewicht haben.

In *Yaquiria,* dem reichsten und wichtigsten Teilgebiet, steht der Horaskaiserin vor allem der Kronkonvent gegenüber, eine regelmäßige Versammlung des Adels und der großen Städte, die sich in Arivor trifft und Einfluß auf die Gesetzgebung und Landesregierung hat. Der Konvent trifft sich in Arivor im Efferd, Hesinde, Phex und Rahja, jeweils zur Monatsmitte.

Die Horaskaiserin stützt sich in der Versammlung auf die Patrioten, zwei verbündete Fraktionen mit größtenteils ähnlichen Zielen: Die *Hesindepatrioten* betonen die Rolle der Kultur und Technik beim Streben nach Macht und neigen daher eher zu inneren Reformen wie Aufbau- und Bildungsprogrammen. Sie werden von Kronprinzessin Aldare, Staatsminister (und Hesinde-Hochgeweihtem) Abelmir von Marvinko und Herzog Eolan von Methumis geführt. Die *Horaspatrioten* legen deutlich mehr Gewicht auf politische und militärische Macht und Glorie, ein aus-gedehntes Bündnissystem und Kolonialbesitz sowie die gründliche Bekämpfung innerer Unruhen. Der Erzherzog der Zentralprovinz Horasia, Hakaan von Horasia, ist ihr bekanntester Vertreter; Staatsmarschall Folnor Sirensteen und Staatsadmiral Gilmon Quent gehören ihnen fast naturgemäß an.

Die folgenden Fraktionen hingegen sind zwar grundsätzlich loyal, vertreten ihre eigenen Interessen jedoch entschlossen gegen die der kaiserfreundlichen Patrioten: Die *Rondrianer* repräsentieren die alte ritterliche Weltsicht und den Kleinadel, sie sind

Geschichtsdaten

2485 bis 1850 v.H.: Horas' Erscheinen und Gründungszeit: Das Liebliche Feld mit der Hauptstadt Bosparan wird von Güldenländern besiedelt.

1849 bis 1612 v.H.: Friedenskaiser: Die Bosparaner erwerben weite Teile West- und Mittelaventuriens.

ca. 1550 bis 1150 v.H.: Dunkle Zeiten: Das Liebliche Feld verbleibt als eines der wenigen Restgebiete der Zivilisation.

1155 bis **993 v.H.:** Kusliker Dynastie: Unter diesem Haus wird das Land stärker, vor allem Silem-Horas festigt Kultur und verkündet das Zwölfgötteredikt.

993 v.H.: Fall Bosparans: Die Garether erheben sich gegen die Dämonenbündnerin Hela-Horas, zerstören die Hauptstadt und plündern das Umland.

935 bis 250 v.H.: Kusliker Zeit: Unter Herzögen mit Sitz in Kuslik bleibt das Liebliche Feld eine unterdrückte, ausgebeutete Region. Rohal der Weise erlaubt aber den Bau Vinsalts am Orte des alten Bosparan.

249 bis 241 v.H.: Unabhängigkeitskrieg: Im Jagdschloß Baliiri bei Vinsalt schwört Graf Khadan Firdayon von Vinsalt zusammen mit anderen Adligen, die Freiheit vom Mittelreich anzustreben. Nach 8 Jahren Bürgerkrieg wird das Liebliche Feld ein freies Königreich unter Khadan 1., die Firdayon werden Königshaus. Das Herzogshaus Galahan behält das Fürstentum Kuslik.

17 Hal: Horasproklamation: Eine Urkunde beweist die Abkunft des Hauses Firdayon von Silem-Horas. Königin Amene III. nimmt den Beinamen `Horas' an und erreicht die Unterwerfung der garethtreuen Zyklopeninseln und der Mengbillaner Vasallenstadt Drôl.

26 Hal: Blutkonvent: Fürstin Kusmina von Kuslik versucht nach längeren Intrigen, die Königin ermorden zu lassen. Statt dessen wird sie entlarvt und hingerichtet, das Haus Galahan entmachet. Das Fürstentum zu Kuslik wird aufgehoben und dem neugeschaffenen Erzherzogtum Horasia angegliedert. Etlichen weiteren Verfassungsänderungen Amene-Horas' wird von Kronvent widerspruchlos statt-gegeben.

27 Hal: Nach Grenzstreitereien wird auf dem Kongreß von Oberfels mit dem *Frieden von Weidleth* eine Übereinkunft zwischen Mittelreich und Horasreich erzielt.

gegen moderne (Söldner-)Armeen, die Dominanz der Kaiserin, ihrer Bürokraten und der Handelsherren und andere Neuerungen. Ihr Anführer ist Nepolemo ya Torese, der als Herr über die Provinz Arivor, die horasische Rondrakirche und den Ardaritenorden drei mächtige Ämter in seiner Person verbindet; doch zählt auch Herzog Cusimo von Grangor zu ihnen.
Die *Libertarier* schließlich streben nach freiem Handel und Gedankenfreiheit, die Kaiserlichen Zölle lehnen sie ebenso ab wie viele Formen politischen Zwangs und die Bürokratie, manche fordern gar den Vorrang von Talent vor (adligem) Geblüt. Ihr nomineller Sprecher ist der als Lebemann berühmte (und fast unbegüterte) Graf Mondino von Belhanka, hinter ihm aber stehen Handelsleute wie die reiche Fiaga ya Terdilion.
Das *Königreich Drôl* hat keinen eigenen König, denn dessen Befugnisse werden vom Senat aus neun Patriziern der Stadt Drôl ausgeübt, die damit auch das Umland bis zur Mengbillaner Nordgrenze beherrschen. Neben dem Wahrer der Ordnung, Marchese Praionor VII. di Balligur, besitzt vor allem das reiche Handelshaus des Senators Fildôrn di Cerastelli Einfluß. Alles in allem sind die Drôler vor allem am Glanz ihrer Heimatstadt interessiert.

Meisterinformationen:

Das Horasreich ist ein Land der `modernen' Kultur und Technik und der politischen Intrigen und Ränkespiele. Die Helden sind entweder `unkultivierte' Mittelreicher und Nordländer, die von einem Fettnäpfchen ins nächste stolpern, oder aber Teile der horasischen Gesellschaft, die nach einem höheren Sozialstatus durch eine heldenhafte Karriere in der Horasarmee oder den diversen Orden, Kirchen und Akademien streben. So präsentiert, ist das Horasreich ideal für Mantel-und-Degen- und auch Salon-Abenteuer, die vor allem Wert auf Wagemut, Diplomatie, Stil, Witz, Eleganz und die immer leicht blasierte Stimmung legen.
Für Abenteuer jenseits der Logenhäuser mit ihren Kristalllüstern gibt es immer noch Expeditionen zu den Kolonien oder auch die Erforschung einer vergessenen Ruine aus altbosparanischen Tagen.
Boxen: Fürsten, Händler, Intriganten
Abenteuer: Die Bettler von Grangor, Die Kanäle von Grangor, Findet das Schwert der Göttin, In den Höhlen des Seeogers, Das Fest der Schatten, Unter dem Adlerbanner, Shafirs Schwur, Spur in die Vergangenheit, Ewig ist nur Satinav

Die wichtigsten Städte des Horasreiches

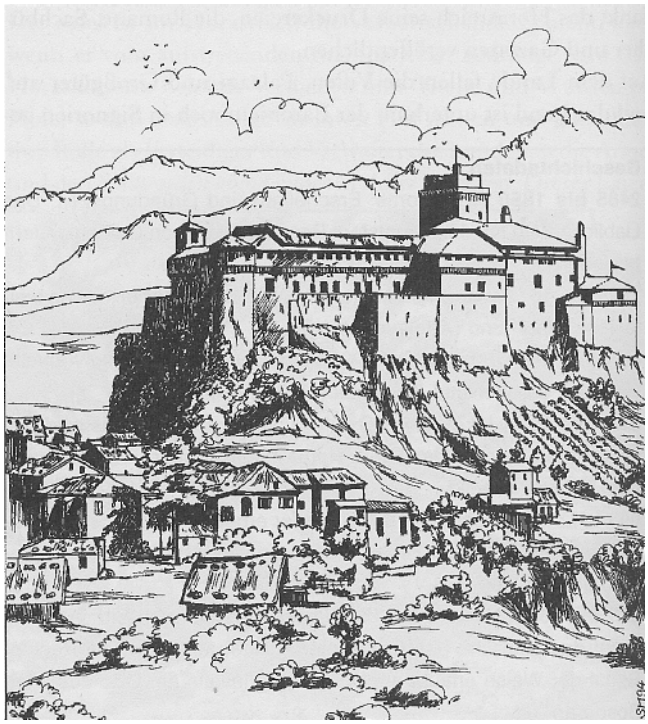
Arivor
Die konservative `Stadt der Rondrakirche' vereint Kirchen-, Adels- und Ordensmacht.

Einwohner: 7.370
Wappen: geviert von grün und silber, oben rechts zwei schreitende schwarze Löwen

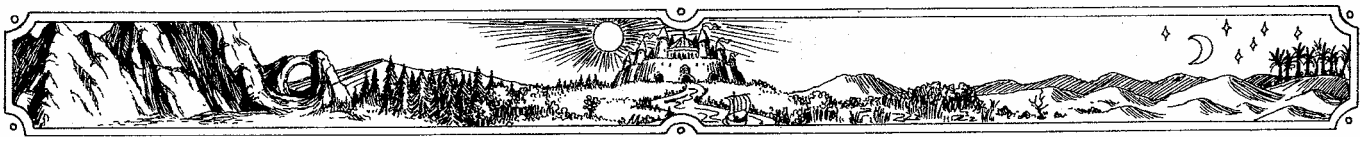
Herrschaft/Politik: Arivor wird von einem Erzkastellan im Auftrag des Erzherrschers und Ardaritenseneschalls, derzeit Nepolemo ya Torese, verwaltet.
Garnisonen: ein Banner Ordenskrieger der Ardariten
Tempel: **Rondra,** Hesinde, Travia, Boron, Tsa, Rahja
Besonderheiten: Auf dem Berg Goldenhelm erhebt sich neben den Ruinen der Alten Burg das Theater, der Tagungsort des Kronkonvents. Am Schwerterfeld an seinem Fuß liegen der große Turnierplatz und die Hochburg der Ardariten, der Rondratempel und der Palazzo Acano, der Regierungssitz der Provinz Arivor.
Herausragende Handwerker/Händler: Waffenschmieden Saladan
Stadtgeschichte: Zur *Zeit der* Horaskaiser *war* Arivor deren Winterresidenz und wurde bei Bosparans Fall von Garethern und Goblins verheert, bis Lutisana von Kullbach mit elf Getreuen die Goblins besiegte und den legendären Theaterorden gründete. Seither ist die Stadt aufs Engste mit dem Rondrakult verbunden, deren Hoch-geweihter auch Erzherrscher des Umlandes ist.
Stimmung in der Stadt: Arivor ist eine fast modernitätsfeindliche Stadt des Kriegs- und Waffenhandwerks ebenso wie der Intrigen und politischen Ränke während der Kronkonvente.
Quellen: Fürsten, Händler, Intriganten

Belhanka
Die blühende Handelsstadt Belhanka ist berühmt für ihre Sinnenfreude und untrennbar mit der Kirche der Rahja verbunden.

Einwohner: 4.870
Wappen: geviert von silber und rot, oben rechts ein grüner Rosen-



Arivor mit dem Goldenhelm



kranz mit roten Blüten, oben links ein goldener Pokal mit rotem Herzen, unten rechts ein wachsendes goldenes Pferd, unten links eine purpurne Weintraube
Herrschaft/Politik: Belhanka ist Freistadt unter einem mächtigen Stadtrat, der verarmte Graf ist eine reine Repräsentationsfigur.
Garnisonen: 2 Kompanien Hylailer Seesöldner, *20* Stadtgardisten
Tempel: **Rahja,** Efferd, Tsa, Peraine
Besonderheiten: Die Stadt liegt auf mehreren Inseln in der Sikrammündung: Belenora ist die Hauptinsel mit Markt, Blütenbörse und der magischen *Akademie der Geistreisen* (Bewegung, grau), Jardinata trägt Grafenpalazzo und Patriziervillen, Paradisela den Tempel der Rahja, wo alljährlich die Geliebte der Göttin gewählt wird. *Herausragende Handwerker/Händler:* Handelshaus und Reederei Terdilion, Caravellenwerft Cabazzo, sechs Parfümerien
Stadtgeschichte: Nach dem Fall Bosparans blühte das sehr alte Belhanka als eine der ersten Städte wieder auf, als der Kelch der Rahja hierhergebracht wurde. Der wachsende Reichtum erlaubte den Bürgern 4 v.H., dem verschwenderischen Grafen seine politischen Vorrechte abzukaufen.
Stimmung in der Stadt: Belhanka ist sinnenfroh und kunstverliebt, und der Duft aus den sechs Parfümerien liegt überall in der Luft.
Quellen: Fürsten, Händler, Intriganten

Bethana
Das altertümliche Hafenstädtchen beherbergt den aventurischen Haupttempel der Efferdkirche.

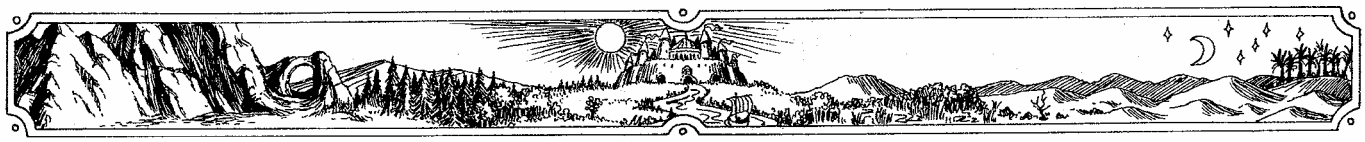
Einwohner: 1.580
Wappen: halbgespalten und geteilt, rechts oben ein schwarzer Anker auf silbernem Grund, links oben eine silberne Dreizack-spitze in einem goldenem Kronreif auf blauem Grund. Unten der goldene Horasadler auf grün.
Herrschaft/Politik: Baronin Hesindiane von Bethana-Aralzin und der Stadtrat
Garnisonen: 1 Kompanie Erzherzöglich Horasianische Bogner, 10 Stadtbüttel
Tempel: **Efferd,** Hesinde, Travia
Besonderheiten: Bethana beherbergt den Efferdtempel, in dem der Hüter des Zirkels, der Höchste Geweihte residiert, sowie die staatstreue Magierschule *Halle des Vollendeten Kampfes* (Kampf, weiß). Die CAC-Creditanstalt ist aus der Cayserlych Adiventurischen Compagnie, der ältesten Handelsgesellschaft Aventuriens, hervorgegangen.
Stadtgeschichte: Bei Bethana betraten die ersten güldenländischen Siedler aventurischen Boden. Der Ort wuchs um ein Efferdheiligtum und überlebte als Tempelkomplex selbst die Zerstörungen um Bosparans Fall.
Stimmung in der Stadt: ein ruhiges, schläfriges Städtchen aus alten Gebäuden und engen Gassen.
Quellen: Fürsten, Händler, Intriganten

Drôl
Die für ihre Seidenspitze berühmte Stadt steht kulturell zwischen dem Lieblichen Feld und den südlichen Siedlerstädten.

Einwohner: 2.200
Wappen: geteilt von Rot über Gold, oben die goldene Krone des Königreichs Drôl, unten eine rote Rose
Herrschaft/Politik: Der neunköpfige Senat der Patrizierfamilien re-giert Königreich und Stadt Drôl.
Garnisonen: 50 Stadtgardisten, 1 Banner Königlich Drôler Hellebardiere, 100 Söldner und Seesöldner
Tempel: Efferd, Phex, Boron, Rahja, Praios
Besonderheiten: Drôl ist bekannt für seine Blumenschmuck, sowohl echt wie gemalt und geschnitzt, herausragend ist darunter der Stadtpark mit den Hängende Gärten. Den zahlreichen Spitzenklöppeleien verdankt die Stadt einen guten Teil ihres Reichtums.
Stadtgeschichte: Drôl wurde nach Bosparans Fall Hauptstadt einer Provinz, die von Neetha bis Chorhop reichte. Nach dem Verlust Neethas jedoch sank ihr Stern, und die Dynastie di Balligur, die seit den Priesterkaisern die Würde eines Markgrafen und Wahrer der Ordnung vereinte, verlor intern ihre Macht an das Patriziat. Bis zur Eroberung durch das Horasreich mußte man sich Mengbilla beugen.
Stimmung in der Stadt: Hier herrschen südliche Sitten, mit viel Lebenslust, Korruption und Schlendrian, und zum Stadtbild gehören zahlreiche Dienstboten aus dem Waldmenschenstamm der Chirakah.
Quellen: Fürsten, Händler, Intriganten

Grangor
Die reiche Stadt der Inseln und Kanäle ist wichtigster Nordland-hafen und Kriegshafen des Horasreiches zugleich.

Einwohner: 9.850
Wappen: gespalten von weiß und schwarz, darin in verwechselten Farben je eine Lilie
Herrschaft/Politik: Freie Stadt, deren reiche Bürger alle fünf Jahre einen neuen Stadtmeister wählen
Garnisonen: 120 Stadtgardisten der Zweililiengarde. 30 Kanal-wachen, 40 Söldner, etwa *2000* Matrosen und Seekrieger der Horaskaiserlichen Flotte.
Tempel: **Efferd,** zweimal Travia, **Phex,** Tsa, Boron, Rondra, Peraine, dazu zahlreiche Schreine
Besonderheiten: Grangor liegt auf vier Inseln in der Phecadimündung, die durch unzählige Brücken verbunden werden, und besitzt als fast einzige Extravaganz die magische *Schule der Erscheinungen* (Illusion, grau)
Herausragende Händler: Handelscompagnie Liegerfeld & Sandfort
Stadtgeschichte: Die uralte Stadt wurde bereits dreimal in ihrer Geschichte von einem Wasserdrachen angegriffen und zerstört, von Thorwalern mehrfach geplündert. Erst die Unabhängigkeit brachte Grangor die Stadtfreiheit und festigte den Rang als Han-



delsmacht vor allem in Nordwestaventurien.
Stimmung in der Stadt: Grangor ist *eine* florierende und fortschrittliche Handelsstadt mit einem für seine Biederkeit und Nüchternheit bekannten Patriziat.
Quellen: Fürsten, Händler, Intriganten

Kuslik
Ein Hort des Wissens und der Künste, ist Kuslik eine der kulturell führenden Städte Aventuriens.

Einwohner: 21.800
Wappen: halbgespalten und geteilt, oben rechts blau auf silber eine Tuchschere begleitet von drei Nähnadeln, oben links silber auf blau ein geöffneter Foliant mit den Buchstaben HH, unten der goldene Horasadler auf grün.
Herrschaft/Politik: Der horasianische Erzherzog Hakaan ist zu-gleich Reichsbaron von Kuslik, Bürgermeister Efferdan Pechstein leitet die Verwaltung.
Garnisonen: 100 Stadtgardisten, ein Banner Erzherzögliche Garde, eine Kompanie Baronsgarde, 400 Seesoldaten, 100 Seesöldner
Tempel: **Hesinde,** Praios, Rondra, Efferd, Peraine, Phex, Tsa, Rahja, dazu Schreine einer Unzahl von Heiligen und Halbgöttern
Besonderheiten: Kuslik ist der Hauptsitz der Hesindekirche in der Halle der Weisheit mit der größten Bibliothek Aventuriens. Die Stadt hat drei Magierakademien: Die weiße *Halle der Antimagie,* die *Halle der Metamorphosen* (Verwandlung von Unbelebtem, grau) und das *Institut der arkanen Analysen* (unabhängig, ohne Spezialisierung). Die Halle der Schönen Künste und das Magische Theater zeugen vom künstlerischen Interesse.
Herausragende Handwerker: Königlich Kusliker Karossenmanufaktur
Stadtgeschichte: Die uralte Stadt, die von Horas selbst als Cuslicum begründet wurde, war Bosparans Vorhafen am Meer der sie-ben Winde. Von hier stammen die hesindetreuen Kusliker Kaiser, die das bosparanische Reich zu neuer Blüte führten. Die Stadt war nach Bosparans Fall regionaler Herrschersitz, wird seit der Unabhängigkeit jedoch immer mehr von Vinsalt eingeholt.
Stimmung in der Stadt: Kuslik ist traditionsbewußt, freiheitsliebend und steht dem Horaskult und der Horasmacht recht skeptisch gegenüber, die kosmopolitischen und garethfreundlichen Neigungen sind bekannt.
Quellen: Fürsten, Händler, Intriganten

Methumis
Methumis wird von der enormen Universität geprägt, einem Prestigeobjekt des bildungsbeflissenen Herzogs.

Einwohner: 3.400
Wappen: auf silbernem Grund ein blauer Dreifisch, begleitet von drei schwarzen Angelhaken
Herrschaft/Politik: Prinz Romin von Berlinghân regiert die Stadt für seinen Bruder, Herzog Eolan
Garnisonen: 1 Kompanie der herzöglichen Garde, 50 Matrosen und Seesoldaten der horasischen Marine, 25 Stadtgardisten, ca. 50 Wehrstudenten
Tempel: Efferd, Hesinde, Tsa, Rahja, Phex, Ingerimm
Besonderheiten: Die Herzog-Eolan-Universität, deren Fakultäten sich über die ganze Stadt verteilen, darunter die *Akademie des Magischen Wissens* (Hellsicht, weiß), ist eine der wenigen Hochschulen Aventuriens. Berühmt sind auch der als 'Bunte Mauern' bekannte Stadtwall, den das wohl größte Fresko Aventuriens schmückt, und die Neue Residenz im Norden der Stadt.
Stadtgeschichte: Methumis wurde unter den Friedenskaisern gegründet, aber bei Bosparans Fall zerstört und erblühte erst nach der Unabhängigkeit wieder.
Stimmung in der Stadt: Die aus allen Teilen des Horasreiches stammenden Studiosi der Universität prägen das Stadtbild noch mehr als die Betriebsamkeit im Hafen.
Quellen: Fürsten, Händler, Intriganten

Neetha
Die `Weiße Wacht', lange Zeit die südlichste Stadt des Lieblichen Feldes, ist wehrhaft, aber wirtschaftlich rückständig.

Einwohner: 5.500
Wappen: auf silber eine rote Brücke mit vier Pfeilern, über einem blauen Wellenschildfuß, über der Brücke zwei rote gekreuzte Schwerter
Herrschaft/Politik: Residenz des Erzherzogs Timor von Chababien.
Garnisonen: 3 Banner K.u.K. Vinsalter Pikeniere, 1 Schwadron Oberfelser leichte Reiterei, 4 Banner Erzherzöglich Chababische Pikeniere, 1 Banner der Ardariten, 50 Seekrieger der Horasflotte
Tempel: Rondra, Praios, Efferd, Hesinde, Rahja, Phex, Tsa, Horas
Besonderheiten: Neetha besitzt die Thalionmel-Brücke, ein rondrianisches Pilgerziel, und eine Festung der Ardariten; am Chabab liegt eine Ordensburg der Grauen Stäbe.
Herausragende Handwerker/Händler: Werft Iguvio und Töchter, Erzherzögliche Neethaner Corsettagen-Manufaktur
Stadtgeschichte: Nach Bosparans Fall wurde Neetha der Mark Drôl zugewiesen und nach der Unabhängigkeit durch die Hl. Thalionmel alleine gegen die Novadis verteidigt. Das Wachstum des Horasreichs muß erst noch einen deutlichen Aufschwung brin-gen; doch schon jetzt hat die Rückgewinnung der Zyklopeninseln durch Amene-Horas der isolierten Lage Neethas eine Ende gesetzt.
Stimmung in der Stadt: Neetha war lange von Vinsalt abgeschnitten, so daß die Einwohner sehr eigensinnig und mißtrauisch sind.
Quellen: Fürsten, Händler, Intriganten

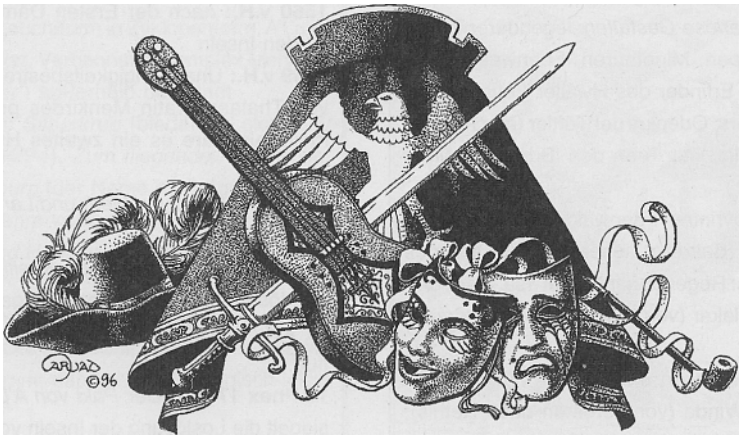
Silas
Silas ist bekannt für seinen alten Hesindetempel und das Kunsthandwerk der zahlreichen Zwerge.

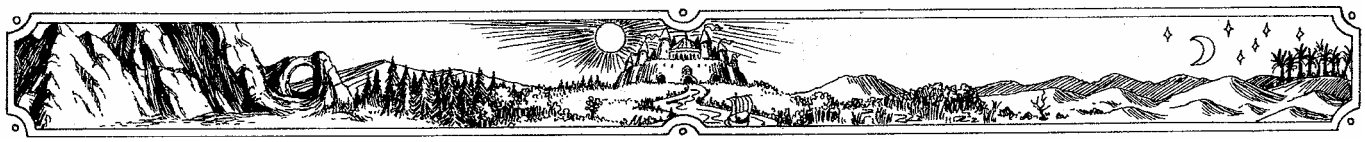
Einwohner: 3.300 (10% Angroschim)
Wappen: auf rotem Grund zwei silberne Jagdhörner mit goldenen Riemen, darunter ein silberner Windhund mit goldenem Halsband

Herrschaft/Politik: Gräfin Irionya regiert die Stadt für ihren Sohn, Graf Croenar von Marvinko.
Garnisonen: 3 Banner Gräfliche Hellebardiere, 20 Stadtgardisten (davon 5 Marktwache), 20 Kanalzollgardisten
Tempel: **Hesinde, Tsa,** Ingerimm, Peraine, Efferd *Besonderheiten:* Der Tempel der Wahren Schlange ist ein Bau aus Altbosparaner Zeit und nach dem Kusliker Göttinenhaus der Haupt-tempel des Horasreiches. Der Eidechsengarten beim Tsatempel beherbergt unglaublich viele verschiedene Echsen aus ganz Aventurien.
Herausragende Handwerker: Radox & Dollberg (Goldschmiede)
Stadtgeschichte: Auf dem Boden der Stadt stand einst der gewaltige Silem-Horas-Palast, als Prunk-Residenz nahe der Sikrambrücke erbaut. Nach Bosparans Fall verhalf die gute Lage dem Ort zum Wiederaufstieg als Silas. Das hiesige Grafenhaus Marvinko hätte es beinahe auf den Kaiserthron gebracht.
Stimmung in der Stadt: ein geschäftiger Ort, dessen zahlreiche Brillantzwerge, vor allem Juweliere und Goldschmiede und etliche davon in jüngster Zeit aus den Beilunker Bergen exiliert, auffallen.
Quellen: Fürsten, Händler, Intriganten

Vinsalt
Die Hauptstadt des Horasreiches ist dessen politisches Zentrum und wetteifert kulturell mit Kuslik; der Prunk und Glanz des Kaiserhofes prägt die ganze Stadt.

Einwohner: 19.850
Wappen: auf silber der naturfarbene Rohal der Weise auf einer Bank, ein rotes Stadtmodell haltend
Herrschaft/Politik: Baron Tanglan von Vinsalt, großer Einfluß der städtischen Gilden und natürlich des Kaiserhofes
Garnisonen: 5 Banner des II. Horaskaiserlichen Elitegarderegimentes, Kaiserliches Leib-Eliteregiment Horasgarde, 1 Schwadron des K.u.K. Vinsalter Gardereiterregimentes, 50 Tempelgardisten, 50 Stadtbüttel
Tempel: alle Zwölfgötter, Phex und Travia zweimal, Tempel und Schreine diverser Halbgötter, v.a. Horas und Nandus. *Akademien:* Krieger-Akademie *der Kriegs- und Lebenskunst,* Magierakademie *Anatomisches* Institut (Heilung, weiß) *Besonderheiten:* Palasthügel und Tempelberg sind aus dem Schutt des alten Bosparan angehäuft, während Alt-Bosparan südlich des Yaquir heruntergekommen und ein Hort des Verbrechens ist; der Neubau eines grandiosen Palastviertels ist dort jedoch in Planung. *Wichtige Gasth fe/Schänken:* Hotel *Alt-Bosparan* (Adel), Hotel *Kusliker Tor* (Großhändler), Bordell *Schwanenflug Herausragende Handwerker/Händler:* zahlreich, v.a. moderne Mechanici
Stadtgeschichte: Die Ruinen von Bosparan blieben lange verlassen; erst Rohal erlaubte die Gründung der Stadt Vinsalt. Zunächst Grafen- und seit der Unabhängigkeit Königssitz, ist Vinsalt heute Kaiserresidenz.
Stimmung in der Stadt: lebensfroh horasisch, sehr turbulent und von höfischer Blasiertheit geprägt
Quellen: Fürsten, Händler, Intriganten





Inseln des Feuers vor der ewigen See — das Königreich Beider Hylailos

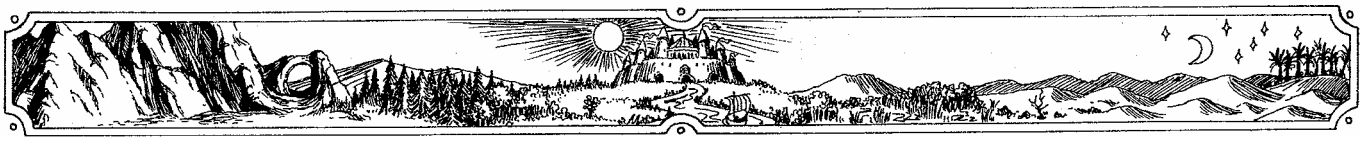
Geographische Grenzen: Meer der Sieben Winde
Landschaften: Pailische Vulkanberge, Königstann (Wald im Zentrum von Hylailos)
Gebirge: Vulkanberge Amran Nemoras (2.000 Schritt) und Nun'kun'tur (beide auf Pailos), Amran Kutaki (auf Kutaki), Amran Khallas (vor der Westküste Pailos')
Gewässer: Meer *der* Sieben Winde, Zyklopensee (Gebiet zwischen den Inseln), See der klagenden Glocken (westlich von Pailos), Nyssides (einziger ganzjährig wasserführender Fluß, Hylailos)
Geschätzte Bev lkerungszahl: 20.000
Wichtige Städte und D rfer: Rethis, Teremon, Garen (auf Hylailos)
Wichtige Verkehrswege: Küstenstraßen auf Pailos und Hylailos
Vorherrschende Religion: Zwölfgötter, besonders Efferd, Peraine, Rahja
Herrscher: Palamydas Thaliyin A'Layis Hiphon dyll Rethis, der Seekönig des Seekönigreiches Beider Hylailos'
Landeswappen: das Wappen *des* Horasreiches mit dem alten *Wappen der* Zyklopeninseln (goldenes Auge mit roter Iris *auf* blauem Grund) als Herzschild.
Sozialstruktur: Feudalismus, ohne bedeutendes Bürgertum
Wichtige Adelsgeschlechter/einflu reiche Familien: Haus Thaliyin (seekönigliches Haus), *Cosseira* (Herzöge *von* Teremon)
Lokale Helden / Heilige / mysteri se Gestalten: legendärer Zyklopenschmied Gil-Pathar, Zyklopen, Minotauren, *Feenwesen* aller Art, Algor Tonn (Alchimist und Erfinder des Hylailer Feuers), *verschiedene* Seekönige, besonders: Odenius der Tüftler (mech. Wunderwerke), Merymakos I. (schloß mit Feen den `Bund von Meer und Land')
Wundersame rtlichkeiten: Labyrinthe, Feenwälder (Hylailos, Phe*nos);* Praiosorakel *zu* Balträa (Baltrea); riesenhafte `Säulen des Himmels' (Mylamas); *auf* Pailos: Regenbogenfall der *Tsa,* Der Fünfte Leuchtturm, Ruinenstadt Palakar *(von* Vulkanausbruch zerstörte Nekropole)
Lokale Fest- und Feiertage, Messen etc.: letzter Windstag *im* Peraine: *Regatta* der Sieben Winde *(von* Teremon nach Rethis); alle 4 Jahre *Anfang* Boron: Regatta der Wagemutigen; 1. Praiostag *im* Praios: Krönungstag der Seekönige

Die Inseln des Feuers am Rande des endlosen Wassers. Ein letztes Zeichen von Kultur vor dem Beginn des elementaren Nichts.
aus den Aufzeichnungen der G ldenlandseglerin Harika von Bethana

Die sonnigen, trockenen und oft kargen Inseln vor der Küste des Horasreiches bieten ihren Bewohnern ein sicheres Leben, denn man lebt hier fernab der Bedrohung durch Kriege oder Dämonenscharen. Die größten Inseln beherbergen die einzigen größeren Städte, Rethis und Teremon, ansonsten findet man zumeist nur Fischerdörfer und ein paar Piratennester. Es gibt einige zyklopäische Güter, die weithin bekannt sind: Phraischafwolle, Gewürze, Efferdsfrüchte und besonders der kostbare Purpur. In den zahlreichen Minen der Inseln schuften Gefangene des Horas-reiches. Verbannte Adlige haben es besser: Ihre `Heimat' ist das Merymakon, ein Villenkomplex auf Hylailos, in den ein Gymnasium der Güldenländer eingearbeitet wurde.
Die Inseln locken mit ihren Geheimnissen immer wieder allerlei Volk an: Alchimisten suchen nach Schwefel, Zinnober und anderen Substanzen. Wagemutige besuchen die Feen in ihren verwunschenen Wäldern, und wer wahrhaftigen Mut unter Beweis stellen will, der forscht in den Schlünden der Vulkane nach den Zyklopen und versucht, eine ihrer kostbaren Waffen zu erhandeln.

Die wichtigsten Geschichtsdaten
1868 v.H.: Entdeckung und *erste* Besiedlung durch *die* Güldenländer
1830 v.H.: Erscheinen des Greifen Garafan in Balträa
1646 v.H.: Rohafan der Einäugige läßt alle Praoisgläubigen töten.
1560 v.H.: nach der Ersten Dämonenschlacht Flüchtlingsstrom zu den Inseln
1559 v.H.: Unabhängigkeitsbestrebungen Pailos'. Nach dem *Sieg* von Thalassokratin Menkirdes prägte ihr Ausspruch "Pailos ist mein, als wäre es ein zweites Hylailos" den Titel des Königreiches.
1111 v.H.: *Bund von Meer und Land* mit den *Feen* durch Seekönig Merymakos I.
241 v.H.: Der *Frieden von Kuslik, die* Inseln bleiben kaisertreu und lösen *die* Handelsbeziehungen *zum* Lieblichen Feld.
61 v.H.: Seekönig Palamydas verschwindet *bei einem* Jagdausflug.
18.Phex 17 **Hal:** Der *Pakt von A'Layis Hiphon.* Mermydion II. besiegelt die Loslösung der Inseln vom Mittelreich durch eine Allianz mit dem Horasreich.
4. Praios 18 Hal: Mermydion II. stirbt. Amene wird Königin beider Hylailos.
27 Hal: Seekönig Palamydas kehrt zurück *aus dem* Feenwald.
20. Hesinde 27 Hal: Palamydas leistet Kaiserin Amene den Treueeid und wird wieder Seekönig

Meisterinformnationen:
Die Zyklopeninseln könnte man als phantastische Ergänzung des Horasreiches betrachten: Heute noch ein Duell in Vinsalt,



eine Affäre mit der Gräfin 0., und morgen schon auf Minotaurenjagd. Während Abenteuer im Lieblichen Feld eher 'weltlichen' Charakters besitzen, so kann man `auf den Zyklopen' – wie der Horasier sagt – recht bald einem Wesen aus der Welt der Feen und Faune, Nixen und Necker begegnen. Nicht zuletzt sind die Inseln auch ein Ort alter Traditionen und Geschichten, sie wurden kaum durch Kriege und fremde Heere verwüstet, und so mag es sein, daß an mancher Stätte noch ein Geheimnis aus fernster Vergangenheit – etwa den Frühzeiten güldenländischer Besiedlung – der Entdeckung harrt.
Boxen: Fürsten, Händler, Intriganten
Abenteuer: Geheimnis der Zyklopen, Zyklopenfeuer

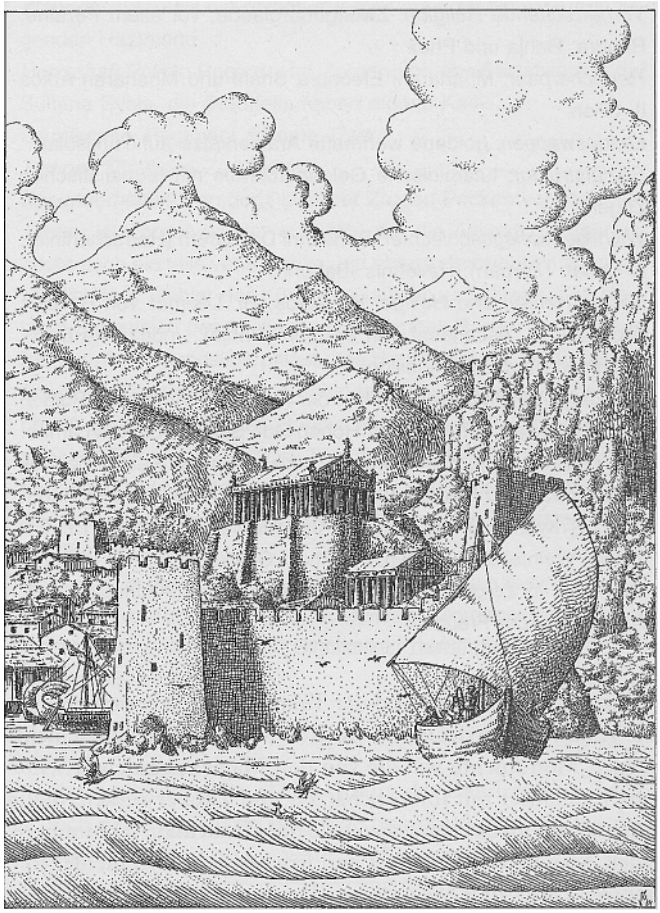
Wichtige Städte auf den Zyklopeninseln

Rethis
Zwischen den weiß gekalkten Häusern der Hauptstadt der Zyklopeninseln herrscht geschäftiges Treiben, denn Schiffe aller Länder und die Flotte des Horasreiches legen hier an.

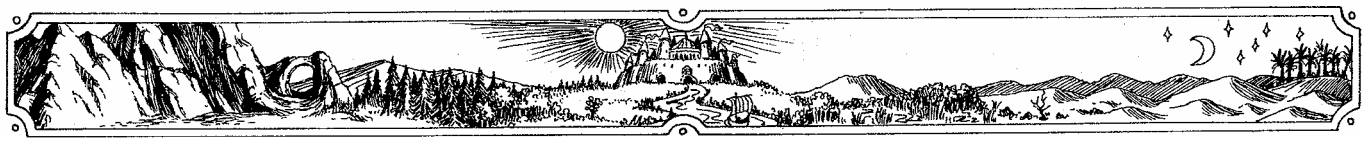
Einwohner: 2.020
Wappen: weiß über blau geteilt, im weißen Feld ein schwarzes Schiff, im blauen Feld zwei silberne Delphine.
Herrschaft / Politik: Stadtherr ist Vogt Aldemar v. Hohensteyn und *von* Marvinko, im Dienst Amene-Horas' und Seekönigs Palamydas.
Garnisonen: 300 Seekrieger und Matrosen *der* Horaskaiserlichen Flotte, *2* Banner der Seekönigliehen Seegarde, *1* Banner Arivorer Langschwerter, 15 Stadt- und Hafengardisten
Tempel: Efferd, Praios, Tsa, Horas-Schrein
Besonderheiten: ein steinerner Leuchtturm in Zyklopenform, A'Layis Hiphon, das Schloß der Seekönige, Verbannungskomplex Merymakon (500 zusätzliche `Einwohner') außerhalb der Stadt *Wichtige Gasth fe / Schänken: Silberkrug* (biederes Lokal; *Q7/* P7), *Gr ner Mond* (verrucht; Q4/P4), *Zum fliegenden Fisch* (Hafenkneipe; Q3/P4/S10), *Traviaburg* (der Name *ist* Programm: *Q6/ P5/S50), Piratenschreck* (Seefahrerkneipe, Q4/P5/S8) *Herausragende Handwerker und Händler:* Purpurfärbereien; See-königliche *Werft Stadtgeschichte: Seit* der Gründung *im* Jahre *1849* v.H. werden *fast* ununterbrochen die Geschicke des Archipels *von* hier gelenkt. *Stimmung in der Stadt: Man* nimmt *das* Leben südländisch-leicht und arbeitet dennoch hart.

Teremon
Die dunklen Häuser, über denen die Herzogsresidenz thront, ziehen sich einen steilen Hang hoch, eine Bucht bietet Schiffen sturmsichere Zuflucht.

Einwohner: 1.610
Wappen: auf purpurnem Grund eine weiße Stute und *eine* golden*e* Purpurschnecke
Herrschaft / Politik: Stadtvogt: Brilydion A'Hiralphis dyll Lyios, *im* Auftrag des Herzogs Berytos *Cosseira,* der gegen Seekönig und Horasthron seine eigenen hedonistischen Interessen verfolgt.
Garnisonen: ca. 150 Matrosen und Seekrieger der Horaskaiserlichen Flotte, 1 Banner *der* Seeköniglichen Seegarde, *25* Stadtgardisten und Hafenwachen
Tempel: Rahja/Aves, Efferd, Hesinde
Besonderheiten: Bibliothek/Kartothek *im* Hesindetempel, Liebesgrotten *im* Rahjatempel (Statue *der* vielbrüstigen *Rahja),* mächtige Wallanlagen gegen Piratenüberfälle
Wichtige Gasth fe / Schänken: Hotel *Zyklopenblick* (luxuriös; *Q7/ P8/S30)*
Stimmung in der Stadt: Man lebt ruhig *und* gemächlich, jedoch immer im Schatten der herzöglichen *Feste* und der horasischen Truppen.



Einfahrt in den Hafen von Teremon

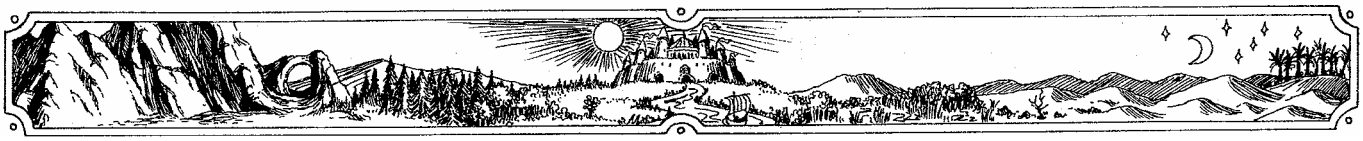


Rose und Mond
— das Land der Aranier

Geographische Grenzen: Raschtulswall, Gadang, Mhanadi, Gorische Wüste, Mhanadidelta
Landschaften: Baburiner Becken, Palmyramis *(zw.* Baburin und Fasar), Gorische Steppe, Gorische Wüste, Chalukistan, Yalaiad
Gebirge: Vorland des Raschtulswalls
Gewässer. Barun-Ulah, Gadang, Mhanadi
Geschätzte Bev lkerungszahl: knapp 600.000 Einwohner (75% Tulamiden, 25% Mittelländer)
Wichtige Städte und D rfer. Zorgan, Baburin, Anchopal
Wichtige Verkehrswege: Barun-Utah-Straße, Neue Pilgerstraße Zorgan-Anchopal (Transaranica)
Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube, *vor* allem Peraine, Rondra, Rahja und Phex
Herrscherpaar. Mhaharani Eleonora Shahi und Mhaharan Arkos II. Shah
Landeswappen: goldene wehrhafte Aranierkatze auf Türkisblau
Sozialstruktur tulamidische Geldaristokratie mit feudalistischen
Z gen
Wichtige Adelsgeschlechter. Bensunni Dassareth (Herrscherlinie), al-Nabab *(Zorgan),* Revennis (Baburin)
Lokale Helden und Heilige: HI. *Arkos,* HI. Leomar *von* Baburin (Rondra), HI. Ascandear von Baburin (Rahja), ungezählte Dorf-, Stammes- und Sippenheilige
Wundersame rtlichkeiten: Hain der Peraine *in* Anchopal, Ruinen *von* Zhamorrah, Tafelberg der Hohen Gor, Sphinx von Ras'Lamasshu, Hexentanzplatz bei *Zorgan,* Türkisminen von Keshal Fennek
Lokale Fest- und Feiertage: 12.—14. Rondra: Ritterturnier in Baburin, 5. Travia: Salbungsfest und Jagdturnier in Zorgan, 15.—30. Travia: Weinfeste allerorten, 24. Phex: Glückstag, 7.—12. Peraine: Minnefest *in Zorgan,* 27. Peraine Hainweihe in Anchopal, 1.—7. Rahja: Fest der Freuden

Aranien ist das größte Land der Tulamiden und besitzt eine uralte Tradition: Von der immer noch an Rätseln reichen Geschichte zeugen Monumente wie die von den Magiermogulen errichte-ten Grabhäuser mit ihren Schätzen und Zauberwerken, die in so manchem idyllischen Eibenwald oder Dattelhain schlummern. Doch Aranien ist auch ein Land fruchtbarer Weizenfelder und üppiger Obst- und Weingärten: Peraine und Rahja zählen zu den meistverehrten Göttinnen der Aranier. Die meisten Gebäude sind nach außen wehrhaft, zum Innenhof hin aber offen und freundlich, zumal ein schattenspendender Obstgarten der größte Luxus ist, der als Arangerie' auch im Ausland in Mode gekommen ist. Nur in Gorien, wo sich die lebensfeindliche Gorische Wüste erhebt und zähe Nomaden von der Straußenzucht leben, gibt es auch Dürre und Kargheit in Aranien.

Als Handelsmacht ist Aranien bedeutend, da es viele bäuerliche und handwerkliche Güter anzubieten hat und eine besonders dem Phex geweihte Einrichtung besitzt: Die Gesellschaft vom Mondkontor, auf tulamidisch *Mada Basari* genannt, ist ein Laienorden des Handelsgottes, der viele Karawansereien und Stützpunkte im ganzen Tulamidenland besitzt, und, so heißt es, der aranischen Krone auch mit weniger offenen Späh- und Informationsaufgaben hilft. Führung und Repräsentation des Ordens obliegt der früheren Landesherrin und nunmehrigen Fürstin von Zorgan, Sybia, einer Kaufherrinnentochter, die als 'Mondsilbersultana' die höchste offen auftretende Geweihte des Phex in Aranien ist. Wer es durch Abenteuer oder Handel oder andere Gewerbe zu Reichtum bringt, kann sich sogar regelrecht in den Adel einkaufen, denn Geldverdienen hat für die Aranier nicht im geringsten etwas Anrüchiges an sich.
Die Frauen werden in Aranien hochgeehrt und geachtet, und anders als bei den südlicheren Tulamiden besitzen sie daher auch alltägliche Macht: Aus ihren haushälterischen Aufgaben hat sich die Kontrolle der Schatztruhe und eine Vorherrschaft im Handel ergeben; während zugleich die Sitten der Romantik und Ritterlichkeit fordern, daß Männer alle Frauen höflich und zuvorkommend behandeln. Wenn ein Ehemann von Stand feststellt, daß seine Frau *keinen* Verehrer hat, dann kränkt ihn das — der edle Sänger als romantischer Galan ist ein Symbol für den Status auch des Gatten, auf Keuschheit wird dabei wenig Wert gelegt. Der gut hundert Ritter starke *Orden der Rose* ist dabei das leuchtende Vorbild einer ebenso kämpferischen wie künstlerischen Gemeinschaft, die sich dem Schutz der Rahjakirche, ihrer Tempel und ihrer Lehren verschrieben hat. Der Vorsitz des Ordens liegt beim romantischen Ordensgründer, Mhaharan Arkos Schah, dem Träger der Amethystlöwin. Allgemein sind Orden einzelner Götter oder Heiliger in Aranien sehr verbreitet, und es gibt zahlreiche Klöster mehr oder minder frommer Bruder- und Schwesterschaften, von denen die größten zu den reichsten Grundbesitzern des Landes zählen, einige Äbte sind gar anerkannte Haranim oder Beyrounim des Umlandes.
Diese Klöster sind dann oft die Kultur- und Bildungszentren einer ganzen Landschaft. Eine Schwesternschaft besonderer Art schließlich sind die Hexen, die in Aranien sehr einfluß- und zahlreich sind, zumal jahrhundertelang die Gildenmagie sehr reglementiert wurde— so ist die Großwesirin Araniens, Mara ay Samra, eine offen bekennende Hexe. Ob die aranische Ehrfurcht vor zahmen wie wilden Katzen, die zahlreich in allen Dörfern und Städten leben und nahezu alles tun können, ohne verjagt zu werden, auch mit den Hexen zu tun hat, ist nicht bekannt, wohl aber, daß jeder, der eine Katze tötet, mit dem gewalttätigen Zorn aller Aranier rechnen muß.



Geschichtsdaten

2900 2500 v.H.: Zeit der Fünf Völker: Im heutigen Aranien bestehen die Sultanate *Nebachot (um* Baburin und Perricum), *Oron* (um Elburum), *Gorien* (um Anchopal), *Khunchom* (am Mhanadi und im Yalaiad) und *Gadang* (um Fasar).

2500 2325 v.H.: Magiermogule: Von Fasar aus dominieren diese Zauberer die aranischen Länder und errichten viele, heute verlassene oder verschollene, Türme und Stützpunkte.

ca. 2325 v.H.: Skorpionkriege: Die Magiermogule werden von Khunchom in einem harten Ringen (auch mittels vieler magischer Artefakte) besiegt und die von ihnen beherrschten Lande Teile eines neuen Großreiches.

2300 1870 v.H.: Diamantenes Sultanat: Die aranische Region ist seine reiche Kornkammer, die anfangs von *Satrapen,* Statthaltern der Diamantenen Sultane, regiert wird. Erst mit der Zeit begründen die mächtigen Satrapen von Nebachot wieder eine Dynastie und wagten es schließlich, erneut den Sultanstitel anzunehmen.

um 1865 v.H.: Krieg gegen die Bosparaner: Der letzte Sultan von Nebachot fällt, seine Witwe *Dassareth* vereint das reiche Oron mit den Resten des Sultanats Nebachot und wählt den Ort Zorrigan als neue Residenz. Unter ihr und ihren Nachfolgerinnen erwirbt sich die Region den Namen *Haranija, Land der Herrscherinnen.* Seit **1702** besteht die Unabhängigkeit formell.

1200 750 v.H.: Mondsilberne Zeit: eine Blütezeit für Aranien, die vor etwa 1.000 Jahren einen Höhepunkt erlebte: Am Hof von Zorgahan, wie die Stadt inzwischen genannt wird, herrschen *K nigin Mygdonia,* eine begnadete Regentin, und *K nig Arkos,* ein tapferer Kämpfer, der das Schwert Zhimitarra, die Amethystlöwin, trägt und zu den zwölf Begründern des Theaterordens zählt; am Hofe lebt auch der drachenkundige Erzmagier *Pher Drodont.*

ab 738 v.H.: Garether Zeit: Nach dem Tod König Amaryds und dem Verlust der Amethystlöwin muß Königin Ithome dem Garether Kaiser Menzel die Königswürde antragen. Aranien wird Reichsprovinz unter einheimischen Fürsten, erhält aber Gorien und Khunchom. Die Magierkriege und die Epidemie der Zorgan-Pocken nehmen das Land schwer mit. Unter Kaiser Reto wird Aranien Aufmarsch- und Versorgungsbasis für die Eroberung Maraskans. Im vorletzten Jahr Retos heiratet die Zorganer Kaufherrentochter *Sybia al-Nabab* den aranischen Fürsten Muzaraban und schenkt ihm bald den Sohn Arkos und die Tochter Dimiona.

seit 2 Hal: Unabhängigkeit: Im Namen des Prinzen Arkos stellt Fürstin Sybia die Tribute an Gareth ein und plant für später seine Königskrönung. Im Jahre **25** mißlingt die Ermordung Prinz Arkos' durch seine Schwester Dimiona. **26 Hal** wird Arkos daher zum Fürsten gekörnt und mit Prinzessin Eleonora von Baburin vermählt. Im Frühling **28 Hal** scheitert der Versuch Dimionas, die Herrschaft über ganz Aranien an sich zu reißen. Dimiona trennt das elburische Land als Moghulat Oron von Aranien. Im **Praios 29** Hal wird das Königreich Aranien proklamiert.

Meisterinformationen:

Aranien ist ein Reich wie aus 1001 Nacht: mit vorwitzigen Dschinnen, weisen Geschichtenerzählern, verführerischen Tänzerinnen, listenreichen Schwindlern, uralten Monumenten und Schatzkammern ein guter Platz für exotische Abenteuer, die sich ebenso gut um rätselhafte Überbleibsel vergangener Epochen wie um romantische Liebesaffären oder toll-kühne Spitzelaufträge und mächtige Zauber drehen können. Abenteurer sind hier angesehen wie kaum sonst irgendwo und können es weit bringen — wenn ihnen das Schicksal gewogen ist.

Boxen: Borbarads Erben

Die wichtigsten Städte Araniens

Zorgan

Als Hauptstadt Araniens steht Zorgan in vorderster Kampflinie gegen das Moghulat Oron — auch als Zitadellen der Verehrung der lebenslustigen Rahja und des listigen Phex.

Einwohner: ca. 14.500 (ca 30% Mittelländer)
Wappen: auf türkis ein goldener Palast unter einem silbernen liegenden Halbmond
Herrschaft/Politik: Regiert wird Zorgan von der Palastwesirin der Sultana Sybia, die Stadtteile haben eigene Kadis.
Garnisonen: Regiment *Eiserne Tiger*
Tempel: sämtliche Zwölfgötter
Besonderheiten: Von der Plage der Zorgan-Pocken vor etwa 100 Jahren ist Zorgan wieder erblüht — nur die Altstadt Zorrigan ist heute noch ein teils verlassenes und ebenso farbenprächtiges wie zwielichtiges Gebiet der Künstler, Gaukler und Dirnen. Die Neu-stadt Sulaminiah besitzt die meisten Tempel, Basare und Kontore (darunter den Mondsilberpalast, das Haupthaus der Mada Basari) sowie die *Zauberschule des Seienden Scheins* (Illusion, grau). Im neuen großen Tempel der Dreifachen Rahja ist die Göttin als Angebetete Dame, als Sinnliche Tänzerin und als Zügellose Reiterin dargestellt. Das Königspaar residiert im Spiegelpalast nördlich der Altstadt. Im fast ländlichen Schahmiran liegt der höchste Tempel der Perainekirche.
Stimmung in der Stadt: eine lebhafte, weitläufige tulamidische Hafenstadt. Trotz der Nähe zu Oron haben die Zorganer ihre Betriebsamkeit, Lebensfreude und Sinnlichkeit bewahrt.
Quellen: Borbarads Erben

Baburin

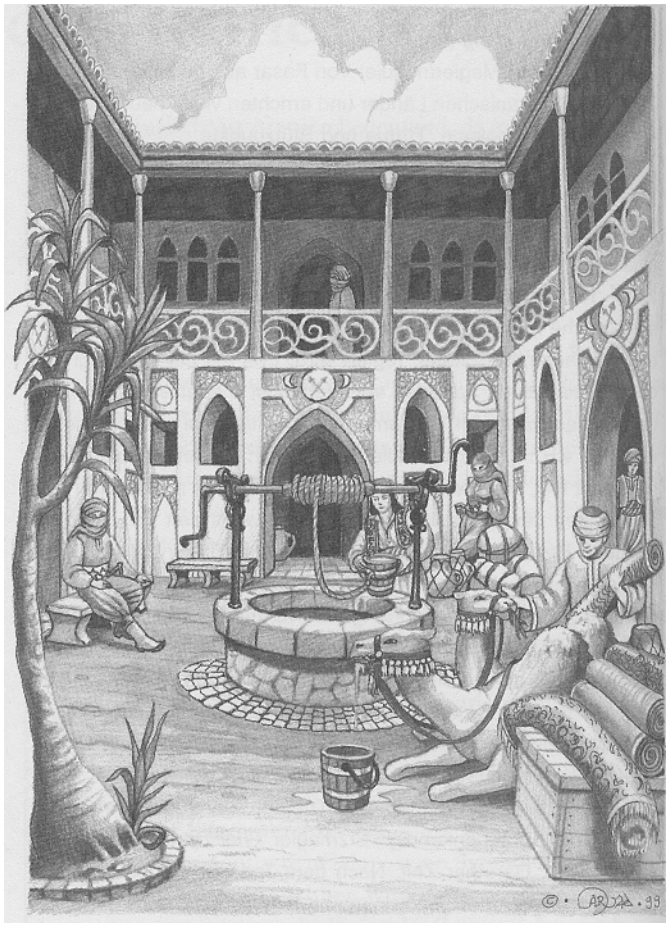
Die Stadt gilt vor allem als Hochburg des Rondrakultes, besitzt sie doch das wohl älteste erhaltene Standbild der Göttin — doch auch Minnekunst und Gewerbe sind hier vertreten.

Einwohner: 7.200
Wappen: silberne Sphinx auf rot unter silbernem Zinnenschildhaupt
Herrschaft/Politik: Sultan Merkan hat einen Wesir als Stadtregenten eingesetzt.
Garnisonen: Streitwagenregiment Nebachot, 20 Stadtgardisten
Tempel: Rondra, Rahja, Phex, Hesinde, Boron, Tsa, Peraine, Ingerimm

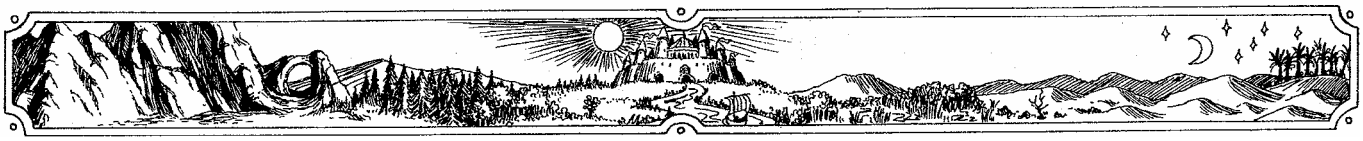
Besonderheiten: Der dreigliedrige Rondratempel ähnelt der Rüstung eines gefallenen Giganten und ist der Haupttempel der tulamidischen Rondrakirche. Er beherbergt das einst in ihrem Haupttempel zu Nebachot stehende Bild der Sechsarmigen Rondra; während der Rahjatempel das vom HI. Ascandear geschaffene Bild der Liegenden Göttin besitzt. In Baburin liegt auch das Haupthaus der weißen Heilmagier vom Anconiterorden.
Stimmung in der Stadt: Das 'baburinische Sprachgewirr' ist sprichwörtlich, so vermischen sich hier Norden und Süden. Der Frieden mit dem Mittelreich macht Baburin von der Grenzfestung zum turbulenten Handelsplatz am Barun-Ulah.

Anchopal
Der Hain der Peraine hat die Oasenstadt am Rand der Gor berühmt gemacht und zieht jedes Jahr viele hundert Pilger an.

Einwohner: 1.000 bis 1.500
Wappen: auf rot *eine* goldene Öllampe unter einem silbernen Stern
Herrschaft/Politik: Die Stadt untersteht der Sultana Mara von Gorien, regiert wird sie von der Palastwesirin Goriens. *Garnisonen:* Berittenes Regiment *Die Furchtlosen,* eine Kompanie Sultansgardisten
Tempel: Peraine, Rondra, Rahja, Phex
Besonderheiten: Der Perainehain erstreckt sich südlich der Felder und Haine Anchopals und schützt sie gegen Staubstürme aus der Gor, in der Stadt selbst liegt der Heilsame Brunnen, an dem die Pilger ihre Kürbisflaschen mit dem gesegneten Naß füllen. *Die* Festung Keshal Rohal im Sternentor ist eine Ordensburg der Grauen Stäbe.
Stadtgeschichte: Seit den Skorpionkriegen gegen die Magiermogule liegt Anchopal in einer unfruchtbaren Steppe – und erst ein Perainewunder schuf den Hain als Schutzwall.
Stimmung in der Stadt: Wenn eine Pilgerkarawane eintrifft, schäumt Anchopal über vor Leben, zu anderen Zeiten ist es ein lebhaftes, aber kleines Oasendorf inmitten der Steppe. *Quellen:* Borbarads Erben



Eine Karawanserei bei Anchopal



Das Shîkanydad von Sinoda — das freie Maraskan

Geographische Grenzen: Das Shikanydad nimmt den Südzipfel Maraskans ein. Die östliche Küste liegt am Perlenmeer, die westliche am Golf von Tuzak, die nicht definierte Nordgrenze verläuft an den Ausläufern des Amdeggyngebirges.
Landschaften: flacher Küstenstreifen, zum Landesinneren hügelig, im Norden stark ansteigend
Gebirge: Vorgebirge des bis ca. 3.000 Schritt hohen Amdeggyn-massivs
Geschätzte Bev lkerungszahl: ca. 15.000, wachsend
Wichtige Städte und D rfer: Sinoda
Wichtige Verkehrswege: ehemaliger Fischereihafen Sinodas (unzureichend); statt dessen irreguläre Landestellen (Strände, Buch-ten); die ehemaligen Verkehrsverbindungen zum Norden der Insel haben ihre Funktion verloren.
Vorherrschende Religion: Rur und Gror-Glaube
Herrscher: keiner; wichtigstes Staatsorgan ist der *Alabasterne Rat,* ein Zusammenschluß des maraskanischen Adels, der Staatsbeamtenkaste der *Wezyradim* und ehemaliger Rebellen und Freibeuter; großen, aber selten ausgeübten Einfluß haben die vier *Tetrarchen,* von denen nur *Mulziber (Festum)* und *Keideran-Dajin* (Khunchom) allgemein bekannt sind.
Landeswappen/-symbol: weiße Perle auf gelbem Grund
Sozialstruktur: ungeklärte Oligarchie mit stark religiösem Einfluß, Freibauern und Landarbeiter auf Großplantagen
Wichtige Adelsgeschlechter: die Haransfamilie Sinodas; ein guter Teil des Adels (Harans, Baruune, Dschunkare) stammt aus den besetzten Gebieten und ist daher landlos, aber nicht ohne Einfluß. Die Wezyradim sind dem Adel gleichgestellt.
Lokale Helden: überwältigend: König Dajin VII., dessen Wiedergeburt vermutet wird; viele Rebellenführer der letzten Jahrzehnte, z.B. der `Haran'
Wundersame rtlichkeiten: die Affeninsel Beskan
Lokale Fest- und Feiertage: 29. Rondra: Beginn des maraskanischen Neuen Jahres

Die Landschaft

Das Kerngebiet des Shîkanydads gehört zu den landwirtschaftlich am meisten erschlossen Gebieten Maraskans und wird geprägt von Reisfeldern und Plantagen, auf denen Zuckerrohr, Pfeifenkraut, Tee, Gewürze, Obst und Mandeln angebaut werden. In der Umgebung Sinodas gibt es bedeutende Alabastersteinbrüche. Gebirgig wird es erst zum Norden hin, wo der durch das Phänomen von *Peraines Heerbann* (Käferarmeen) extrem menschenfeindliche Urwald beginnt, in den die maraskanischen Milizen *(Uzatdadim)* häufig Vorstöße unternehmen. Im Nord-Osten schließt sich ein ausgedehntes Sumpf- und Mangrovenwaldgebiet an, das von Echsenmenschen bewohnt wird. Die palmengesäumten Küsten gelten größtenteils als idyllisch. Fischfang spielt eine wichtige Rolle, ebenso die Perlenfischerei bei Sinoda. Das Klima ist angenehm warm, wird oft als zu heiß ein-geschätzt, und zeichnet sich im Binnenland durch schier unerträgliche Schwüle aus.

Der Staat und die Bevölkerung

Maraskaner sind ein neureichisch-tulamidisches Mischvolk; Landessprache ist das schwer verständliche Maraskani, das trotz großer tulamidischer Anteile als Dialekt des Garethi gewertet wird. Sie gelten als ausgesprochen geschwätzig, laut und unfähig, Geheimnisse zu bewahren. Dem widerspricht aber das seit zwei Jahrhunderten währende Wirken einer geheimen, (immer noch) inselweit agierenden Meuchlerorganisation: der *Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas.* Maraskaner sehen die Welt als Geschenk Rurs an, daher als vollkommen; einer ihrer Zwecke ist es somit, daß die Menschen sich täglich an ihr erfreuen. Sie gelten als heißblütig und im Neuen Reich als notorisch zerstritten, heimtückisch und aufrührerisch. Orthodoxe Tulamiden sehen sie als Bewohner einer verfluchten Insel an.

Geschichte

Die menschliche Besiedlung Maraskans begann **830 v.H.** vom Mittelreich aus, doch erst die Zuwanderung der ferkinastämmigen *Beni Rurech* **(719 v.H.),** deren Zweigötterglaube innerhalb weniger Jahre herrschende Religion wurde, führte zum Entstehen des maraskanischen Volkes. Der erste Versuch einer Unabhängigkeit vom Neuen Reich **(666 v.H.)** endete im Bürgerkrieg, der Besetzung durch die Sonnenlegion und die Tyrannei der Arethinidendynastie. Erst der zweite Versuch **(234 v.H.)** brachte ein maraskanisches Königreich hervor, das bis zum Kriegszug Kaiser Retos **(6. v.H.)** Bestand hatte. Die Eroberung hatte mehrere Flüchtlingswellen zur Folge und das Entstehen bevölkerungsreicher Exilantengemeinden in den ostaventurischen Küstenstädten, besonders in Festum, Khunchom und Al'Anfa. Für das Neue Reich brachte der Gewinn Maraskans die Last von drei Jahrzehnten Dschungelkrieg und mehrerer Aufstände mit sich. Durch das Überlaufen Helme Haffax' **(27 Hal)** wurde die ganze Insel Teil der Schwarzen Lande. Eine zu Beginn des Jahres **29 Hal** erfolgte Invasion, die vor allem von Kämpfern aus den Exilantenstädten, von Freibeutern und ehemaligen Rebellen getragen wurde, führte zur Befreiung Südmaraskans und zur Errichtung des Shîkanydads.

Meisterinformationen:

Das Shikanydad ist *ein* Frontstaat, dessen Ziel *die* Rückeroberung des *weitaus* größeren Teils der Insel *ist, ein* Vorhaben, *an* dessen Gelingen niemand zweifelt. Dieser Krieg wird völlig schonungslos geführt, Vereinbarungen mit den Schergen Schwarzmaraskans, die allesamt als Dämonen *angesehen werd*en, sind jedoch undenkbar. *Der Alabasterne Rat ist* mehr eine Versammlung unabhängiger Häuptlinge und Kriegsherren als eine wirkliche Regierung. In ihm werden laufend zeitlich *be*grenzte Bündnisse geschmiedet, so daß die jeweiligen Machtverhältnisse nur *schwer* durchsichtig sind. Als Auszeichnung gilt es, während der mittelreichischen Besatzung eingekerkert oder verfolgt gewesen oder als Pirat oder Aufrührer gesucht worden zu sein.

Die Priesterschaft besitzt enormen Einfluß, von dem sie jedoch nur selten Gebrauch macht. Die maraskanische Seele vereinigt viele Gegensätze in sich. Der toleranten und friedlichen Religion und dem Hang vieler Gebildeter zur Philosophie steht eine enorme Gewaltbereitschaft entgegen, die vermutlich dem Ferkinaerbe, aber auch der Gefährlichkeit des Landes und dem Wiedergeburtsglauben zuzuschreiben ist.

Das Shîkanydad ist zwar für alle Heldentypen geeignet, speziell als Ausgangsbasis für einen Exkurs nach Schwarz-maraskan, allzu forsch auftretende Zwölfgöttergläubige dürften jedoch eher belächelt werden — denn was die Welt und die Götter anbelangt, wissen Maraskaner eben alles besser.

Boxen: Borbarads Erben, Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos **Abenteue**r: Straßenballade, Am Rande der Nacht, Die

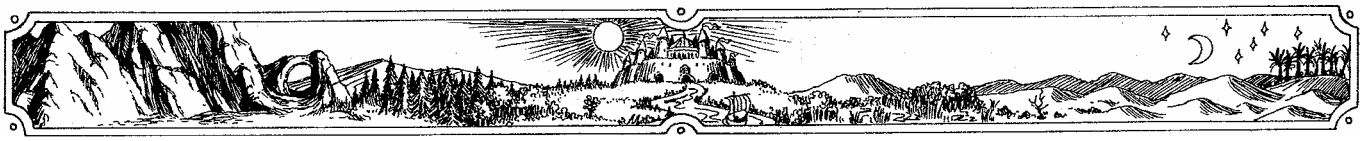
Sinoda, der Stachel

Das ehemals beschauliche, südmaraskanische Fischerstädtchen und Zentrum des Pfeifenkrautanbaus verdoppelte im Praios 29 Hal innerhalb weniger Tage seine Einwohnerzahl und ist seither eine heillos überfüllte, ständig wachsende Stadt mit reger Bautätigkeit, deren viel zu kleiner Hafen den Erfordernissen nicht gerecht wird. Während das Stadtbild bisher von würfelförmigen Häusern, meist aus dem Alabaster nahegelegener Steinbrüche erbaut, geprägt war, entstehen nun neue Stadtviertel mit den von Festumer Exilanten reimportierten Backsteintürmen typisch maraskanischen Schnitts. Die Alabasterresidenz ist nun wieder Regierungssitz eines Harans, dort versammelt sich auch der Ala*basterne Rat.*



Maraskanische Architektur

Einwohner. 2.000 (wachsend, dürfte *32* Hal 4.000 erreicht haben)
Wappen: weiße Perle auf gelbem Grund
Herrschaft: Stadtherr ist Haran Reojian, Sinoda ist gleichzeitig Hauptstadt des Shîkanydads
Garnisonen: 200 Bewaffnete, *die* den Kriegs-Wezyradim unterstehen und deren Rückgrat die Beni Bornrech, im Festumer Exil Geborene, bilden. Dazu kommen *20* Gardisten des Haran und *wei*tere der Baruune sowie ehemalige Freischärler; auch sind Schnitter in der Zivilbevölkerung weitverbreitet.
Tempel: Rur & Gror, Efferd (geschändete Ruine, kleines Nebengebäude nutzbar)
Magierakademie: Wiedergeborene Schule der Vierfachen und Sch nen Verwandlung des Benisabayads (Verwandlung *von* Lebewesen/Antimagie, *grau)*
Besonderheiten: Kultureller Mittelpunkt *der* Stadt ist *das* Abudijian-Theater, *in* dem *die* blutrünstigen 'Honinger Geschichten' des maraskanischen Volkstheaters zu bestaunen *sind.*
Herausragende Handwerker und Händler: zahlreiche *zuvor in* Tuzak *ansässige* Schmiede, Stoff- und Buchdrucker, heimische Steinmetze, maraskanische Schneider, Weber und Teppichknüpfer aus Khunchom und Al'Anfa
Stadtgeschichte: Die jüngste der maraskanischen Städte erhielt erst 516 v.H. *die* Stadtrechte. Seit etwa *300* Jahren — unterbrochen durch die Besatzungszeit — wird Sinoda von der gegenwärtigen Haransfamilie regiert.
Stimmung in der Stadt: zuversichtlich, lebensfreudig, kämpferisch
Quellen: Borbarads Erben, Am Rande der Nacht



Die stolzen Söhne der Wüste — der Staat des Kalifen

Geographische Grenzen: Mittlerer Yaquir, Goldfelsen, Eternen, Hohe Eternen, Nordrand der Echsensümpfe, Unauer Berge, Khoramgebirge
Landschaften: Khôm-Wüste, Szintotal, Shadifsteppe, Mherweder Land, Amhalassih (früher Süd-Almada), Arratistan (Bergland mit Regenwäldern um den Fluß Arrati)
Gebirge: Goldfelsen, Eternen, Hohe Eternen, Unauer Berge, Khoramgebirge
Gewässer: Yaquir, Mhanadi, Szinto, Arrat, Chaneb, Cichanebi-Salzsee
Geschätzte Bev lkerungszahl: 50.000 (90% Novadis, 10% andere, vor allem Tulamiden)
Wichtige Städte und D rfer: Unau, Mherwed, Keft
Wichtige Verkehrswege: diverse Karawanenwege
Vorherrschende Religion: Rastullahglauben mit dem Hauptbethaus in Keft
Herrscher: Kalif Malkillah III. Mustafa ibn Khalid ibn Rusaimi
Landeswappen: gespaltener Echsenschädel in Gold auf Rot
Sozialstruktur: Verband nomadischer Stämme
Wichtige Adelsgeschlechter: Maugiriden als Familie des Kalifen
Lokale Helden und Heilige: Hahmud Dhach'gamin, Verfasser des ersten Berichtes über Rastullahs Erscheinen; ar-Yerhani, der Erste Mawdli; Malkillah ibn Hairadan, Gründer des Kalifates *Wundersame rtlichkeiten:* Oase Keft
Lokale Fest- und Feiertage: 9. Efferd: Vierter Rastullahellah, Tag der Einkehr; 22. Boron: Fünfter Rastullahellah, Höchster Festtag; 25. Firun: Kamelrennen in Unau und Mherwed; 5. Tsa: Erster Rastullahellah, Fastenfest, 18. Peraine: Zweiter Rastullahellah, Fest der Treueide und Heerschauen; 1. Namenloser: Dritter Rastullahellah, Tag der Blutrache

»36. Der Gottgefällige befleißigt sich der Sanftmut an allen neuen Tagen in allen Gottesnamen im Jahreslauf. (...)
41. Der Gottgefällige hemmt niemals seinen Zorn, wenn seine Ehre (... ergänze: oder) die Ehre eines Freundes, seines Vaters, seines Sohnes, seines Pferdes oder seiner Frau oder Tochter verletzt, gekränkt oder in Frage gestellt wurde. «
-Auszug aus den 99 Geboten Rastullahs

Das Kalifat ist das Reich der rastullahgläubigen Novadis der Khômwüste und ihres Umlandes. Seit vor gut 250 Jahren in Keft die Stimme Rastullahs seine *99* Gebote offenbarte, ist aus den verfeindeten Wüstennomaden ein durch den Glauben zusammengehaltenes Volk geworden, das erst in dieser Generation noch den Truppen Al'Anfas bewiesen hat, daß niemand sie auf ihrem Gebiet herausfordern darf. Als von Rastullah auserwähltes Volk sind die Novadis stolz, aufbrausend, rechthaberisch und waffenerfahren. Sie zu regieren, ist ein Wunder, das Kalif Malkillah III. immer wieder gelingt.

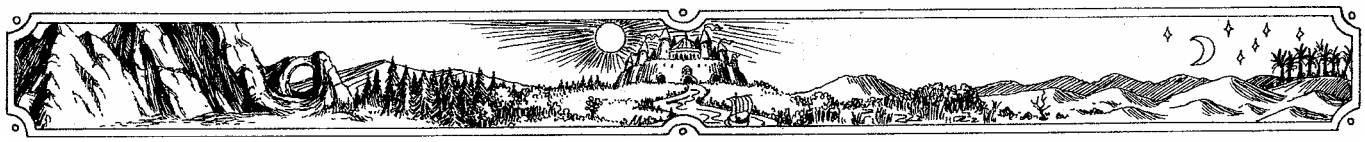
Die meisten Novadis sind nomadische Viehzüchter, die in kleinen Sippen mit ihren Ziegen, Schafen und einigen Pferden auf uralten Routen von Wasserloch zu Wasserloch ziehen und sich nur zu den beiden Regenzeiten des Jahres in der Oase des Stammes versammeln, um etwas Ackerbau zu treiben. Nur entlang der großen Flüsse unweit der Grenzen gibt es seßhafte Feldbauern, die ein eher friedliches, eintöniges Leben führen und von den Emiren und Beys des Kalifen weit gründlicher regiert werden, als sich dies ein Kind der Wüste je gefallen ließe.

Kerngebiet des Kalifates ist die für die edelsten Pferde Aventuriens bekannte Shadifsteppe südlich der Khôm. Ihre Bewohner, die Beni Shadif, sind der führende Stamm der Novadis und stellen seit vier Generationen den Kalifen. Ihr traditioneller Sultanssitz, die Wüstenstadt Unau, war lange und ist nun wieder die Hauptstadt des Kalifates. Außer seinem loyalen Stammland, dem Sultanat des Shadif, unterstehen dem Kalifen drei Emirate (Balash, Amhalassih und Szinto), deren bäuerliches Land von ernannten Emiren verwaltet werden, denen wiederum zwei oder drei Beys unterstehen. Sie und ihre Beamten gelten allgemein als habgierig und korrupt.

Ganz anders sind die neun stolzen Stammessultane der Beni Novad, Beni Terkui, Beni Kharram, Beni Schebt, Beni Kasim, Beni Ankhra (alle in der Khôm-Wüste), der Beni Erkin an den Mhanadiquellen sowie der verfeindeten Beni Brachtar (in Chababien) und Beni Arrat (in Arratistan, westlich der Hohen Eternen). Den Stammessultanen unterstehen kleine Stämme und Sippen, denen sie aber genauso wenig befehlen können wie der Kalif ihnen: Ihre Selbstständigkeit in den Dingen des Alltags ist beträchtlich, und der Glaube an Rastullah das wichtigste einigende Band. Die Sultane von Fasar, Selem und Rashdul können sogar allenfalls als Verbündete des Kalifen von fragwürdiger Loyalität bezeichnet werden.

Die Leibgarde und kleine Armee des Kalifen wird vom Mautaban, einem Moha-Eunuchen geführt, der das Sternenschwert Esravun aus Meteoreisen trägt. Als Vollstrecker des Herrscherwillens ist er weit bekannter und gefürchteter als alle anderen Diener und Beamten des Kalifen. Im Falle eines Großangriffes auf oder durch Nachbarländer ist der Kalif jedoch auf die von den Stämmen mobilisierten Krieger angewiesen, die in der Wüste so gut wie unbesiegbar sind.

Zwei Gruppen außerhalb der unmittelbaren Kontrolle des Kalifen prägen zudem die Politik des Kalifates: Seit jeher hat der Kalif die Erben der Stammessultane als seine geehrten Gäste und Geiseln zugleich an seinem Hofe versammelt. Derzeit ist ihr *`Rat*



der Neun in Unau eine ernstzunehmende Macht: Er ist zwar öfters in sich zerstritten, doch hört der Kalif gut zu, wenn die Neun mit einer Stimme sprechen.
Zum zweiten seien die Rechtsschulen der *Mawdliyat* genannt, die die Gebote Rastullahs studiert haben und fast eine Priesterschaft bilden. Zwei Traditionen sind von Bedeutung: die recht freizügige *Unauer Schule* und die sehr strenge *Kefter Schule*, die viele Anhänger unter den Wüstenstämmen hat. Ihr entstammt auch der Heilige Eremit Abu Machad, der mit seinen Tiraden gegen das verweichlichende Stadtleben und Lobpreisungen des traditionsreichen Nomadentums sehr viel junge Novadis für seine Sache gewonnen hat. Seine Predigten gegen jegliche Anpassung an die Ungläubigen mißfallen dem Kalifen, ohne daß er dagegen vorgehen könnte oder wollte.

Geschichtsdaten
233 v.H.: Rastullah erscheint in Keft, verkündet die 99 Gesetze.
230 v.H.: Kaiser Eslam erkennt die Unabhängigkeit der Khôm an.
226 v.H.: Der Angriff Tugruk Paschas auf Neetha scheitert an der Heiligen Thalionmel.
222 218 v.H.: Eroberung des Szintotals und Unaus durch Malkillah, den ersten Kalif der Novadis
2. Jhd. v.H.: Interne Kriege und schwache Kalifen lähmen das Kalifat größtenteils, nur **134** wird Mherwed eingenommen.
100 v.H.: Großwesir Rafim al-Maugir, ein Ben Shadif, stürzt Kalif Haschabnah und nennt sich Malkillah II. (100—36 v.H.).
um 70 v.H.: Malkillah II. erobert Süd-Almada.
34 26 v.H.: Chamallah (36—12 v.H.) scheitert gegen die Liebfelder, erobert aber Chorhop und kehrt erst in die Khôm zurück, als Unau revoltiert.
25 v.H.: Nach der Niederschlagung der Unauer Revolte verlegt Kalif Chamallah die Hauptstadt nach Mherwed.
4 **Hal:** Sultan Hasrabal von Gorien entführt Nedime, die Tochter des Kalifen Abu Dhelrumun.
15 17 Hal: Nach wachsenden Spannungen attackiert Al'Anfa das Kalifat. Der glücklose Kalif Abu Dhelrumun fällt, später auch sein Feind, Patriarch Tar Honak. Mit Unterstützung der Wüstenstämme wird Sultan Mustafa von Unau nach der Vertreibung der alanfanischen Truppen als Malkillah III. neuer Kalif.
28 Hal: Beim vergeblichen Angriff auf die Dämonenbeschwörer von Rashdul verliert das Kalifat einen erheblichen Teil seiner stehenden Truppen. Die Macht der städtischen und bäuerlichen Novadis verringert sich, der Einfluß der Wüstensultane wächst weiter.
29 Hal: Zum 23. Boron (Anfang des Jahres 263 nach Rastullahs Erscheinen) verlegt Kalif Malkillah seine Residenz zurück in die alte Kalifenstadt Unau. Die Vormacht der Wüstensultanate wird bestätigt.

Meisterinformationen:

Das Kalifat sollte stets als gefährlich fremd präsentiert werden: Man reist nicht mal eben nach Keft oder Unau, denn die Natur verzeiht Unkenntnis und Fehler ebensowenig wie die stolzen und unbarmherzigen Einheimischen. Das Land eignet sich gut als Schauplatz entbehrungsreicher Expeditionen und Handelsreisen. Vergessene Orte inmitten der unwegsamen Wüste, die man anhand alter Sagen aufspürt oder über die man während eines Sandsturms zufällig stolpert, bilden ebenso geeignete Themen wie die zahlreichen Blutfehden der Novadis untereinander oder mit ihren Nachbarvölkern. Für Fremdlinge ist es fast unmöglich, die Freundschaft und das Vertrauen der Wüstenstämme zu gewinnen, und nur echte Helden können es schaffen.

Box: Die Wüste Khôm und die Echsensümpfe

Abenteuer: Wie Sand in Rastullahs Hand, Phileasson-Saga, Der Löwe und der Rabe I + II, Die letzte Bastion

Die wichtigsten Örtlichkeiten der Novadis

Keft

Der Schauplatz der Offenbarung Rastullahs zu sein, hat Keft zum Heiligtum und Herzen des Novadivolkes gemacht.

Einwohner: 1.200, dazu stets ca. 600 Pilger
Wappen: ein weißes Zelt auf gold
Herrschaft/Politik: Höchste Autorität genießt der oberster Mawdli Ruhollah Marwan al-Hendj.
Garnisonen: 150 Murawidun (Säbelkämpfer), 20 Tempelwachen
Tempel: Rastullah
Besonderheiten: Auch heute besitzt Keft nur flache Lehmbauten, weder Kuppeldächer noch Minarette — die Zeit scheint seit Jahrhunderten stehengeblieben zu sein. Abgegrenzt vom übrigen Keft ist die ebenso schlichte Rechtsschule der strengen und jeder Verstädterung abholden Mawdliyat.
Stadtgeschichte: Die Oase wurde erst mit der Offenbarung Rastullahs bekannt und ist seitdem geistiger Mittelpunkt der Novadis. *Stimmung in der Stadt:* Der Konservativismus der noch immer halb-nomadischen Kefter ist ebenso stark wie die Abneigung gegen ungläubige Fremdlinge; Handel und Gewerbe wird nur von Zugezogenen betrieben. Zwischen den Pilgern sind Kämpfe aus nichtigem Anlaß nicht selten.
Quellen: Die Wüste Khôm und die Echsensümpfe

Mherwed

Der frühere Kalifensitz ist noch immer eine wichtige Festung zum Schutz der Mhanadilande des Kalifen.

Einwohner: 5.500 (65% Novadis)
Wappen: goldener herschauender Eselskopf auf rot
Herrschaft/Politik: Mherwed gehört zum Emirat des Mhanadi und wird von dessen Emir verwaltet.
Garnisonen: 100 Spahija (Lanzenreiter), 50 Murawidun (Säbelfechter), 50 Stadtgardisten
Tempel: Rastullah, Tsa (geheim), Phex (geheim) *Besonderheiten:* Der noch junge Kalifenpalast ist verlassen und zum guten Teil ausgeräumt — der Kalif hat die kostbare Einrichtung lieber zum Schmuck der Bethäuser in Unau und Keft ver-

wendet. In Mherwed verblieben ist die *Zauberschule des Kalifen* (Beschwörung elementarer Mächte, grau), deren Leiter Mawdli Mherech ben Tuleyman der Enkel des einst von Malkillahs III. Urahn gestürzten Kalifen Haschabnah ist.
Stadtgeschichte: Die uralte Stadt rühmt sich, der Geburtsort Bastrabuns zu sein – doch seitdem hat sie nie wieder im Mittelpunkt gestanden, ehe sie für einige Jahrzehnte Hauptstadt des Kalifates wurde.
Stimmung in der Stadt: Der Verlust des Kalifenhofes hat Mherwed ärmer gemacht – doch nun können sich die verbliebenen Zwölf-göttergläubigen fast ungehindert zu Götterdiensten treffen.
Quellen: Die Wüste Khôm und die Echsensümpfe

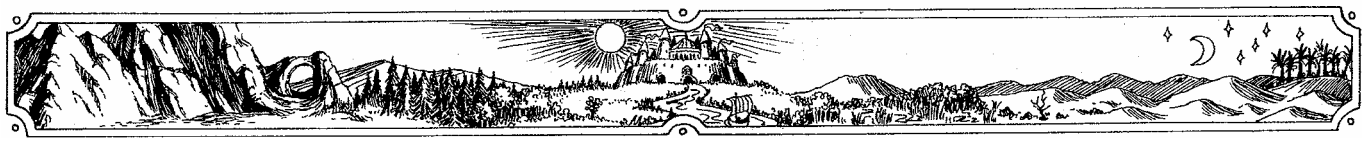
Unau
Die Wüstenstadt ist die traditionsreiche Hauptstadt des Kalifates und Schauplatz seiner größten Siege.

Einwohner: 7.800 (nahezu ausschließlich Novadis)
Wappen: gespaltener Echsenschädel in gold auf blau
Herrschaft/Politik: Unau gehört dem Kalifen, wird jedoch von seinem Großwesir Jikhbar ibn Tamrikat verwaltet.

Garnisonen: 200 Spahija (Lanzenreiter), 100 Murawidun (Säbelfechter), 50 Gardisten der 'Gelbherzen'
Tempel: drei Bethäuser des Rastullah
Besonderheiten: Ein Großteil der Bevölkerung sind Hirten, die nur während der Regenzeiten ab Rondra und Tsa in der Stadt leben und die Felder bestellen, viele weitere arbeiten außerhalb Unaus auf dem Cichanebi-Salzsee, dessen Salze neben Porzellan und Glas das einträglichste Gut der Stadt darstellen. Die Wasserversorgung der Stadt, vor allem des Kalifenpalastes Al'Shorioth, erfolgt über unterirdische Zuleitungen aus dem Gebirge, die unlängst vom Gold des Kalifen erweitert wurden.
Stadtgeschichte: Unau wurde vom Neuen Reich zur Unterwerfung der Khôm gegründet und wurde statt dessen zur Basis der novadischen Macht.
Stimmung in der Stadt: Die Anwesenheit des Kalifen hat den Glanz (und deutliche Verbesserungen der Wasserversorgung) nach Unau gebracht, dennoch bleibt es eine Wüstenstadt mit einer Ungläubigen gegenüber mißtrauischen Einwohnern. Die klagenden Geister der Toten vieler Schlachten gehören untrennbar zu den Geräuschen der Nacht.
Quellen: Die Wüste Khôm und die Echsensümpfe



Novadi-Reiter im Angriff



Die Erben des Diamantenen Sultanats — Mhanadistan, Balash und Thalusien

Geographische Grenzen: Raschtulswall, Khoramgebirge, Unau-Berge, Gorische Wüste
Landschaften: Oberes Mhanadistan, Balash, Thalusien
Gebirge: Vorland des Raschtulswalles, Khoramgebirge, Unau-Berge, Aschubim (oder Rashduler Berge), Awalakim (oder Khunchomer Berge), Thalusmassiv, Stierbuckel (zwischen Ongalo und Thalusim)
Gewässer. Gadang, Mhanadi, Ongalo, Thalusim
Geschätzte Bev lkerungszahl: 600.000 Einwohner (75% Tulamiden, 25% Mittelländer)
Wichtige Städte und D rfer. Khunchom, Rashdul, Fasar, Thalusa
Wichtige Karawanenwege: Zedernstraße Fasar-Punin, Sultansstraße Mherwed-Rashdul-Khunchom
Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube, vor allem Rahja und Phex
Herrscher diverse Stadtherren
Sozialstruktur tulamidische Geldaristokratie
Wichtige Adelsgeschlechter. Kulibin (Khunchom)
Lokale Helden und Heilige: Rashtul der Vater, Bastrabun der Zaubermeister, Sulman al-Nassori (erster Diamantener Sultan), Sheranbil V. der Langlebige
Wundersame rtlichkeiten: Ruinen von Yash'Hualay (Echsenstadt im Mhanadidelta), Kavernen des Berges Al'Saffach (altechsische Relikte)
Lokale Fest- und Feiertage: 2. bis 8. Boron: Gauklerfest in Khunchom. 19. bis 25. Peraine: Volks- und Erntefest in Fasar

Mhanadistan ist seit Jahrtausenden von Tulamiden bewohnt, und das zeigt sich auch schon darin, daß zumindest am Rande des Landes die Menschen noch wie vor Jahrtausenden leben, als habe Satinav sie vergessen: In den westlichen Grenzgebirgen leben die *Ferkinas,* vor allem die Shai'Aian im Raschtulswall und die Mherech in den Khorambergen. Sie sind urtümliche Bergvölker, die als Räuber auf kleinen Bergponies berüchtigt sind und ihre archaischen und blutigen Sitten beibehalten haben — weder der Zwölfgötterglaube noch die Rastullahlehren haben sie überzeugen können. Bei den Tulamiden Mhanadistans und Aranien genießen sie ungefähr den gleichen Ruf wie die Orks bei den Mittelreichern: Obwohl sie einfach das Leben der Urtulamiden weiterführen, sprechen manche Städter und Bauern ihnen gar das Menschsein ab.

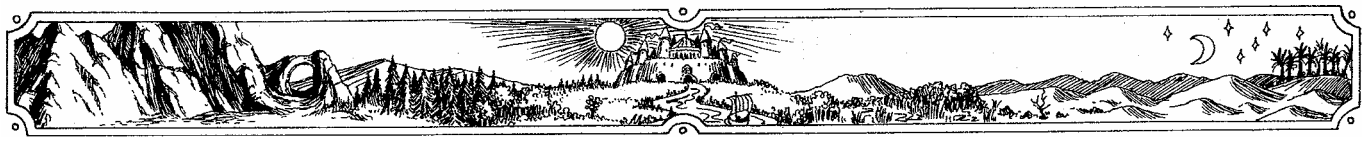
Das Obere oder auch eigentliche Mhanadistan ist das *Hügelland zwischen Gadang und Khoramgebirge,* ein mäßig fruchtbares Land, in dem vor allem Weizen und Hirse gedeihen — immerhin genug, um die Großstadt Fasar und die umliegenden kleinen Dörfer aus Lehmziegelbauten zu ernähren und einen gewissen Fernhandel zu treiben. Seit dem Kommen der Novadis vor etwa 200 Jahren ist hier jeder komplexere staatliche Struktur verschwunden, und die früheren Baronien der Markgrafschaft von Fasar sind selbständige `Dorfstaaten' unter ihren Beys. Ortsnamen wie *El'Trutz* zeugen von der langen Zeit der Völkervermischung, und im äußersten Westen hält sogar immer noch die alte Grafenburg Erkenstein an der Zedernstraße gegen die Novadis aus.

Der *Balash* ist das üppige und reiche Land am Mhanadi von der Gadangmündung bis zum Delta, Mittelländer nennen es auch die *Fruchtbare Sichel.* Hier ist eine der Wiegen der tulamidischen Kultur, hier liegen die uralten Städte Khunchom, Rashdul und Mherwed und viele andere Orte. Politisch gehört Mherwed zum Kalifat, während Khunchom und Rashdul unabhängige Stadtstaaten sind: Gerade Rashdul hat sich in jüngster Zeit unter der Führung des zaubermächtigen Sultans Hasrabal weit über den Balash hinaus ausgedehnt und beherrscht nun auch den Süden und Osten Goriens bis ans Perlenmeer.

Thalusien ist die rückständigste und auch ärmste Region das tulamidischen Südostens: In den Tälern des Ongalo und Thalusim haben die Mittelländer niemals wirklich Fuß gefaßt, und die Sitten ähneln jener aus uralter Zeit. Der Sultan in Thalusa ist ebensowenig Herr über die Großgrundbesitzer wie vor ihm die Fürsten und Herzöge der Region: Ein jeder Hairan, Baron, Scheich, Bey oder wie er sich nennen mag, regiert mit der Hilfe von Söldnern über seine Halbfreien und Sklaven, von denen sich viele vor der Unterdrückung ins Banditentum flüchten.



Rashduler Händler bei Kamelspiel und `Geschäftsgespräch'



Das Söldnertum ist in keiner anderen Region Aventuriens so tief verwurzelt wie am Mhanadi: An der Quelle und der Mündung, in Fasar und Khunchom finden sich die beiden wichtigsten Tempel des Söldnergottes Kor in ganz Aventurien. Ein Rittertum findet sich erst im nördlicheren Aranien. Die Tulamiden Mhanadistans sehen auch die Kampfeskunst als ein Handwerk oder Gewerbe, das man zum Lebensunterhalt ausübt – eine Einstellung, die auch zum sehr verbreiteten Glauben an den Handels- und Glücksgott Phex paßt.

Die Vermittlung von Söldnern übernimmt dabei immer öfter die aranische Gesellschaft vom Mondkontor, die Mada Basari. Dieser phextreue Handelsorden besitzt auch am Mhanadi zahlreiche Karawansereien und Stützpunkte, in denen die zahlreichen Schätze Mhanadistans gehandelt werden –von Feldfrüchten über Porzellan bis hin zu Edelsteinen.

Dem Phexkult entstammt wohl auch die Sitte, daß junge Männer mit etwa zwanzig Jahren einen einfachen grauen Burnus anlegen, der nichts über Stand und Herkunft verrät, um für ein Jahr und einen Tag durch das Land zu ziehen und aus eigener Kraft zu überleben. Der `Stand' des Abenteurers ist daher recht angesehen, da Märchen vom jähen Aufstieg phexbegünstigter Glücksritter sehr beliebt sind. Selbst der herrschende Adel greift für besondere Aufgaben nicht selten auf Abenteurer zurück, zumal eine das Land erfassende bürokratische Organisation einfach nicht besteht. Geradezu zum Klischee geworden und doch nah an der Wahrheit ist daher die Aufgabenteilung zwischen dem müßigen, oberflächlichen und vielleicht gar wohlmeinenden Adligen und seinem pragmatischen, verschlagenen und manchmal böswilligen Haushofmeister oder Wesir, der die Drecksarbeit macht und die unmenschlichen Befehle erteilt, damit sein Herr stets unbefleckt rein bleiben kann.

So haben die Tulamiden Mhanadistans gelernt, die Macht zu respektieren, egal, ob sie die eines Zaubermeisters, eines Handelsmagnaten, eines Herdenkönigs oder eines Großgrundbesitzer ist: Die Vorstellung, die Herrschaft auf eine dünne Schicht von adligen Familien zu beschränken und so mächtige Leute wie Magier davon auszuschließen, kommt dem Mhanadistani als nordländische Narrheit vor.

Typisch für viele mhanadischen Städte ist auch die Trennung in eine Unterstadt des Pöbels und eine Oberstadt der Reichen, die das Volk nicht einmal betreten darf, nirgendwo aber ist dies so extrem wie in Fasar, wo die Erhabenen auf ihren Brücken von Turm zu Turm schreiten und niemals zum gemeinen Volk hinabsteigen. Anders als bei den Tulamiden Araniens wird die Idee, daß die Mächtigen ihren Untertanen und ebenso die Starken den Schwachen verpflichtet seien, in Mhanadistan insgeheim oder offen verspottet – wie gesagt, Macht ist dazu da, sie zu genießen: Die Adligen Mhanadistans pflegen einen sehr kunst- und

Geschichtsdaten

3000 2750 v.H.: Tulamidische Frühzeit: Geführt von ihren Heroen Rashtul und seinem Sohn Bastrabun, besiedeln Tulamiden aus dem Raschtulswall Mhanadistan und vertreiben die Echsenvölker ins Regengebirge, in die Sümpfe von Selem und nach Maraskan.

2750 2500 v.H.: Zeit der Sultanate: In Mhanadistan bestehen die Sultanate *Khunchom* (am Mhanadi und im Yalaiad), *Thalusien* und *Gadang* (um Fasar). Weiter nördlich entstehen die Reiche von *Nebachot* (um Baburin und Perricum), *Oron* (um Elburum), *Gorien* (um Anchopal) und *Alhanien* (am Radrom), im Südwesten *Eiern* (am Szinto).

ab 2600 v.H.: Die Stämme der Beni Nurbad und Al'Hani, Vorläufer der Norbarden, wandern nach Norden aus.

2500 2325 v.H.: Zeit der Magiermogule: Von Fasar aus dominieren diese Zauberer Mhanadistan und die heute aranischen Länder und errichten die Stadt Zhamorrah am Zusammenfluß von Gadang und Mhanadi.

ca. 2325 v.H.: Skorpionkriege: Die Magiermogule werden von Sulman al Nassori, dem Sultan von Khunchom, mittels vieler magischer Artefakte besiegt, Zhamorrah zerstört, die von ihnen beherrschten Lande Teile eines neuen Großreiches.

2300 1010 v.H.: Diamantenes Sultanat: Sulman und seine Nachfolger herrschen über ein gewaltiges Reich, das von Al'Anfa bis Ysilia reicht und dessen Kernland am Mhanadi liegt. Auf die frühere tulamidische Feindschaft zu den Echsen folgt die Übernahme ihre Riten und Zeremonien. Die Diamantenen Sultane schirmten sich fast völlig vom Volk ab und ließen sich als Halbgötter verehren, denen eine Priesterbeamtenschaft diente. Nach dem ersten Krieg gegen die Bospraner **(um 1865 v.H.)** geht jedoch Nebachot verloren und werden Haranija/Aranien (um Baburin und Oron) und Alhanien faktisch unabhängig. In den folgenden Jahrhunderten schrumpft das Diamantene Sultanat weiter. Auf die fast hundertjährige Herrschaft des Sultans Sheranbil V. **(1502 1408)** folgt eine über hundertjährige Zeit der Wirren, nach denen das Reich schwach bleibt, bis

1010 v.H. Kaiser Murak-Horas in der Schlacht am Gadang siegt und Khunchom besetzt, aber an einer Schlachtwunde stirbt. Seine Tochter Hela-Horas ist bestrebt, den tulamidischen Stolz zu vernichten.

993 150 v.H.: Garether Zeit: Das Neue Reich gründet die Herzogtümer *Balash* (mit den Grafschaften Rashdul, Khunchom und Gorien) und *Thalusien* und die Markgrafschaft *Mhanadistan* (um Fasar), vom Verbot der Sklaverei werden sie bald wieder ausgenommen.

738 v.H. wird die neue Reichsprovinz Aranien gegründet, die vom Balash die Grafschaft Gorien erhält und zunehmend an Einfluß gewinnt. Rashdul rebelliert schließlich gegen die Priesterkaiser und wird gleichfalls abgespalten. Der Rest des Herzogtums Balash, also die Gft. Khunchom, wird unter Rohal Aranien angeschlossen.

ab 150 v.H.: Unabhängigkeit: Durch das Vordringen der Novadis werden Thalusien und Fasar unabhängig. Nur die nördlichste Grafschaft der Mark Mhanadistan bleibt kaiserlich und wird ein Teil Araniens. Der nach dem Fall Mherweds geschlossene Tulamiden-bund aus Rashdul, Fasar und Thalusa bleibt als Abwehrbündnis gegen die Novadis schwach, kann aber nach der Unabhängigkeit Araniens die Abspaltung Khunchoms unterstützen und nimmt es als viertes Mitglied auf. Nach dem Krieg Al'Anfas gegen das Kalifat zerbricht der Rashduler Bund.



genußliebenden, aber auch verschwenderischen Lebensstil, der sich um Pferde- und Kamelrennen, die Jagd mit Falken und Geparden, zu Pferd oder im Straußenwagen, um Weingenuß, Schlemmerei und Liebesabenteuer dreht.
So kennt man am Mhanadi und in Thalusien auch den Brauch, die Frauen weitgehend aller Macht zu berauben und sie in schwer gesicherte Harems einzusperren, eine Sitte, die um so strenger wird, je weiter nach Süden man kommt: Hier werden Frauen gehalten wie edle Schoßtiere oder wie Nutzvieh, je nachdem, wie schön und jung sie sind.
Kurzum, am Mhanadi liegt ein Land, in dem sich raffinierte Zivilisation und blutdürstige Barbarei scheinbar untrennbar durchmischen — kein gesetzloses Land, eher eines, in dem zu viele Gesetze nebeneinander herrschen und in dem deshalb keine Ruhe und Einigkeit einkehrt.

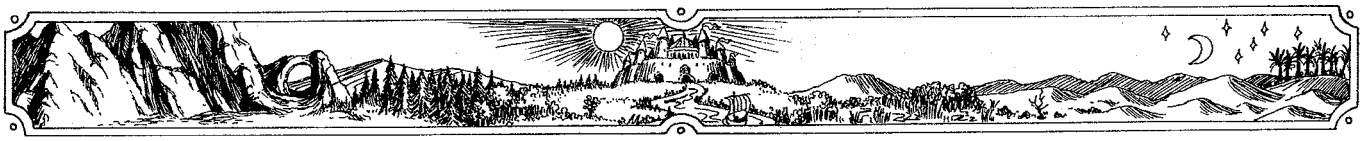
Meisterinformationen:

Mhanadistan ist ein tulamidisches Land, aber deutlich rauher und zerrissener als etwa Aranien: Hier kann das Leben sehr kurz sein, wenn man den mächtigen Lokalpotentaten in Stadt oder Land in die Quere kommt. Es eignet sich daher besonders für Abenteuer um Fehden und Intrigen, um kühne Überfälle und gewagte Diebstähle, bei denen nicht Gut oder Böse zählt, sondern die Effektivität des Söldners und die Gerissenheit des Streuners. Daneben ist Mhanadistan natürlich die Wiege der aventurischen Zivilisation und reich an alten Grabkammern und vergessenen, überwucherten Echsentempeln ... Box: Die Wüste Khôm und die Echsensümpfe
Abenteuer: Wenn der Zirkus kommt, Staub und Sterne, Streuner soll sterben. Pforte des Grauens. Bastrabuns Bann

Die wichtigsten Städte Mhanadistans

Fasar
Viertgrößte Stadt Aventuriens, im Hochland Mhanadistans gelegen; chaotisch-buntes Völkergemisch.

Einwohner: um 23.000 (50% Tulamiden, 25% Mittelländer, 20% Novadis, 3% Zwerge) — vermutlich mehr
Wappen: die *Freie Reichsstadt* Fasar zeigt(e) auf silber einen grünen Hügel mit einem darauf sitzenden roten Fuchs
Herrschaft/Politik: diverse Erhabene: Fürst Khajid ben Farsid; Malik Bey, Sultan der Novadis; Lazlo Fitz Stratzburg, Wahrer der Ordnung Tulamidien; Manach ter Goom, Fernhändler; Habled ben Cherek, Kaufherr, und andere
Garnisonen: 1.000 Tulamidische Reiter (Söldner), 99 Novadi-söldner, 100 Tempelgardisten des Phex, 70 Tempelgardisten der Rahja, 50 Sonnenlegionäre und Praiosgardisten, 300 Söldner anderer Erhabener
Tempel: alle Zwölfgötter außer Efferd und Firun, diverse Halbgötter und einige alttulamidische Götzen
Besonderheiten: Fasar besitzt seit Urzeiten keine Stadtmauern mehr und hat sich völlig chaotisch im Süden der Gadangquellen ausgedehnt. Über den windschiefen Hütten der elenden Massen erheben sich die hoch aufragenden weißen Turmhäuser der Erhabenen, die oft untereinander so mit Brücken und Galerien verbunden sind, daß die vornehmen Herren und ihr Gefolge gar nicht mehr die verkommenen und verstopften Gassen betreten müssen. Einzelne Teile der Stadt wie der Fürstenpalast, die große *Al-Achami-Akademie der Geistigen Kraft* (Beherrschung, schwarz) oder das Viertel der Zwerge sind für sich ummauert, und auch manch anderer Erhabener besitzt einen Palastkomplex, der sich als Stadt in der Stadt bezeichnen läßt. Rund um Fasar liegen die Zeltdörfer der Novadis und der Shai'Aian aus dem Raschtulswall.
Stadtgeschichte: Fasar ist eine der ältesten Städte der Menschen und war die Hauptstadt der Magiermogule vom Gadang, ehe die siegreichen Khunchomer ihre Mauern schleiften. Die von ihnen eingesetzten Satrapen wurden nacheinander zu Emiren, Sultanen, Markgrafen und, von der Unabhängigkeit um 150 v.H. bis heute, zu Fürsten, müssen ihre Macht aber mit den anderen Erhabenen teilen.
Stimmung in der Stadt: Fasar ist eine Stadt der unablässigen Machtkämpfe, vor denen sich die Unbeteiligten durch Wegschauen und Zynismus schützen: Jeder kümmert sich um seine eigenen Angelegenheiten, gibt vor, unangreifbar zu sein und verspottet die, die vom Streit der Mächtigen zermalmt werden. Nur die Dummen machen sich zur Zielscheibe, indem sie unbefugt die Kennfarben eines der Erhabenen tragen.



Khunchom

Die turbulente Hafenstadt ist als `Schmelztiegel am Mhanadi' der Ort, wo sich Tulamiden mit vielen anderen Völkern vermischen.

Einwohner: 13.200
Wappen: zwei gekreuzte blaue Krummsäbel auf silber
Herrschaft/Politik: Großfürst Selo Kulibin und neun städtische Wesire
Garnisonen: 600 Khunchomer Gardisten, 200 Matrosen und Seesoldaten der Khunchomer Flotte
Tempel: alle Zwölfgötter (außer Firun), außerdem Kor, Rastullah, Rur & Gror
Besonderheiten: Das Stadtbild wird von zwei der neun Mhanadi-arme geprägt, an denen die Hafenstadt liegt; dem Grünen und dem Tiefen Mhanadi. Die Waffenschmiede haben die Stadt ebenso reich gemacht wie das Maraskankontor. Im Haus des Kodex hütet man einen der wichtigsten Schreine des Söldnergottes Kor. Für ihre magischen Artefakte berühmt ist die *Drachenei-Akade*mie (Verwandlung von Unbelebtem, grau).
Wichtige Gasth fe: Hotel *Erhabener Mhanadi*
Stadtgeschichte: Das uralte Khunchom gelangte schon vor über 2000 Jahren als Hauptstadt der Tulamiden und Sitz der Diamantenen Sultane zu Ruhm. Die letzten Kaiser von Bosparan unterwarfen sie schließlich, und seitdem blieb sie kaiserlich, zuletzt lange als Teil Araniens. Seit 2 Hal ist die Stadt wieder unabhängig.
Stimmung in der Stadt: Khunchom ist sehr weltoffen, in seinen Gassen pulsiert tags wie nachts das bunte Leben. Anfang Boron lockt das große Gauklerfest die Schaulustigen in die Stadt.
Quellen: Die Wüste Khôm und die Echsensümpfe

Rashdul

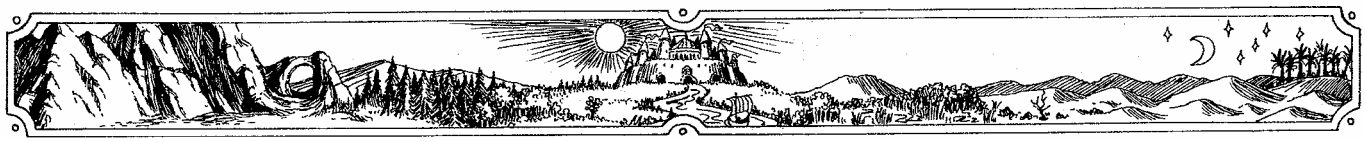
Rashdul verkörpert alle tulamidischen Märchen — gerade heute, wo sie vom Zaubersultan Hasrabal beherrscht wird.

Einwohner: 7.250
Wappen: goldenes Pentagramm in einem goldenen Fünfeck auf schwarz
Herrschaft/Politik: Sultan Hasrabal und seine Shanja Eshila bzw. deren Stadtwesir
Garnisonen: 250 Rashduler Reiter, 20 Gardisten, 200 Reiter der Beni Avad
Tempel: Phex, Rahja, Rastullah, Boron (Puniner Ritus), Boron (Al'Anfaner Ritus), Hesinde
Besonderheiten: Das an die Berge über der fruchtbaren Mhanadi-Ebene geschmiegte Rashdul ist eine Stadt nicht nur des Handels, sondern auch der Magie: Die riesige *Pentagramm-Akademie* (Beschwörung elementarer Mächte, grau) wetteifert in ihrer Größe noch mit dem Sultanspalast und kann auf 213 Großmeister zurückblicken. Östlich der Stadt liegen die uralten Felsengräber der Mächtigen Rashduls.
Stadtgeschichte: Die `unschätzbar Alte' entstand, als noch Echsen das reiche Flußtal beherrschten — und 3.000 Jahre Geschichte scheinen die Stadt nur bereichert, nicht wirklich verändert zu haben, zumal sie nie im Blick der Herren im fernen Gareth lag und ihren Charakter immer bewahren konnte.
Stimmung in der Stadt: Tulamidisch bis ins Mark ist Rashdul laut, lebhaft und farbenfroh. Die Hand Sultan Hasrabals liegt leicht auf der Stadt, solange ihm keine Rivalen erwachsen und die Tribute reichlich fließen.
Quellen: Die Wüste Khôm und die Echsensümpfe

Thalusa

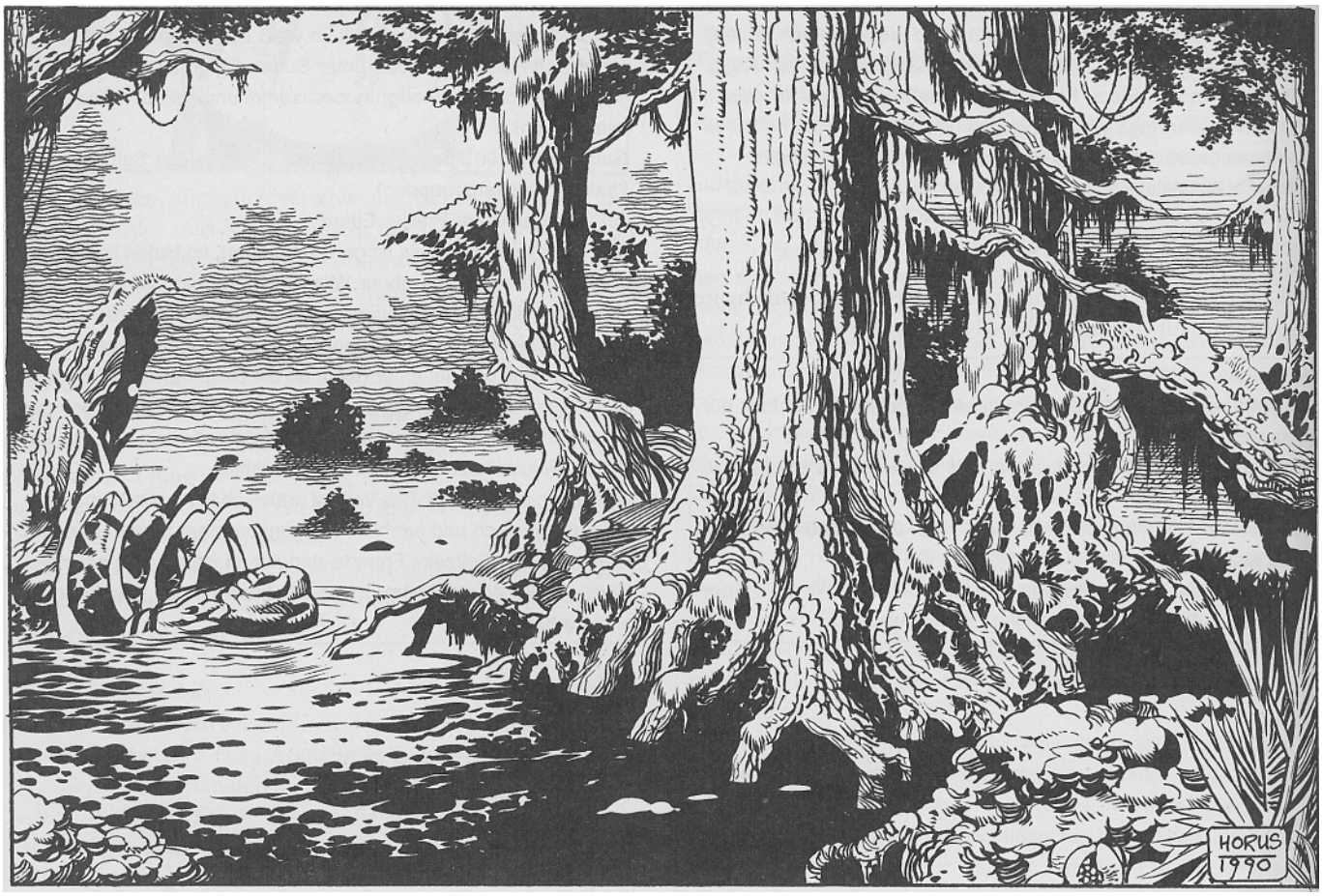
Die tulamidische Hafenstadt am Thalusim liegt inmitten von Reisfeldern und Sumpfland.

Einwohner: 3.700
Wappen: weiß über blau geteilt, in weiß ein schwarzer Stier
Herrschaft/Politik: Despotie unter Sultan Dolguruk, der auch die Herrschaft über die Großgrundbesitzer im umliegenden Thalusien beansprucht.
Garnisonen: 300 *L wen von Thalusa* (Söldner des Sultans), 250 Thalusimer (Gardetruppen)
Tempel: Rastullah, Praios, Efferd
Besonderheiten: Thalusa ist ganz ummauert, im Hafen liegen viele Hausboote und bewohnte Wracks. Das `Loch' ist ein Schaukerker vor dem schmucklosen, aber wehrhaften Sultanspalast.
Stadtgeschichte: Die alte Tulamidenstadt lag immer abseits der großen Politik und fiel unter Silem an die Bospraner, in Garether Zeit saßen hier die Herzöge von Thalusien, auf die sich noch der letzte Stadtfürst, der paranoide Ras Kasan, berief. Der heutige Sultan Dolguruk ist der frühere Scharfrichter.
Stimmung in der Stadt: Das Volk ist urtümlich tulamidisch und noch sehr kriecherisch und furchtsam gegenüber dem Stadtherren und allen mögliche Spitzeln. Fremde sind nur im Hafen gern gesehen.
Quellen: Die Wüste Khôm und die Echsensümpfe, Der Streuner soll sterben

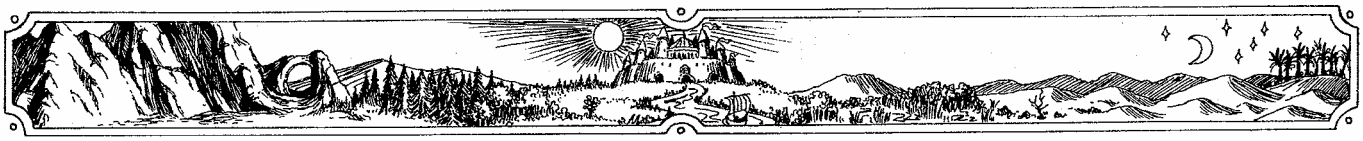


Versunkener Glanz einer uralten Zeit — Selem und die Echsensümpfe

Geographische Grenzen: Szinto, Shadif, Selem-Grund (Urlemsee) und Perlenmeer
Landschaften: Selemer Sümpfe, Echsensümpfe, Teersümpfe
Gewässer: Szinto, Hunderte namenloser Seen in den Sümpfen
Geschätzte Bev lkerungszahl: 1.800 in Selem (ca. 120 Novadis, ca. 300 Achaz), um 12.000 Menschen im unteren Szintotal, ca. 2.200 Menschen im Umland der Echsensümpfe, hauptsächlich in Handelsstützpunkten: Port Zornbrecht, Port Kellis (30 % Novadis), einige hundert Achaz und kleinere Populationen Ziliten, Marus in den Sümpfen, eine unbekannte Zahl Krakonier im Selem-Grund
Wichtige Städte und D rfer: Selem, Port Zornbrecht (auf der Land-spitze südlich von Selem), Port Kellis (Landspitze südöstlich der Chaneb-Mündung)
Herrscher: (nominell) Marschall-Gubernator Oderin du Metuant (Al'Anfa; Sitz in Port Corrad), Großkönig Ghulsev XXIX. als Nachfolger der elemitischen Herrscher (auf die Stadt beschränkt), teilweise in Rivalität zu dem Sultan von Selem, Eslam ibn Qusrah, und dem Emir von Malkillabad, Scheich Jassafer
Wichtige Adelsgeschlechter / einflu reiche Familien: die `Alten Familien' (Nachkommen der ersten tulamidischen Siedler, in deren Adern angeblich Echsenblut fließen soll)
Lokale Helden / Heilige / mysteri se Gestalten: diverse, z.B.: Krsh Tss'Kt (¨Der Verkünder der Erneuerung"; echsische Erlösergestalt), Tubalkain der Tausendjährige (Eisbeschwörer); Erzbibliothekarius Heshdan al-Azzar, Josmabith saba Marbod, Ordenshochschwester der Noioniten (beide Selem)
Wundersame rtlichkeiten: Halle der letzten Geheimnisse, Silem-Horas-Bibliothek (beide Selem); Noionitenkloster (Szintotal); Bastrabuns Bann, Unterwasserreich Wahjad, mindestens 2 Dutzend prätulamidische und echsische Ruinen



Im Herz der Echsensümpfe



»Ja glaubt Ihr denn, Pergamente seien dazu da, daß man sie liest? Wißt Ihr nicht einmal, daß man Bücher schreibt, um das Wissen darin gefangenzuhalten ...?<

—Heshdan al-Azzar, Feruzef der Silem-Horas-Bibliothek zu Selem

Es heißt, daß die Stadt Elem (auch Lem genannt) zwar groß, reich und mächtig war, aber auch verdorben und ketzerisch, und daß sie darum von den Göttern selbst vernichtet wurde. Das heutige Selem ist ein winziges Überbleibsel der alten Pracht und längst zum Synonym für Elend, Niedergang und Wirrungen der verschiedensten Art geworden, das schon so manche 'Besitzergreifung' lethargisch über sich ergehen ließ. Während das fruchtbare Szintotal eine wahre Korn- (oder besser: Reis-) kammer ist, hat Selem außer den Produkten der Echsensümpfe — mit denen kein rechtgläubiger Novadi etwas zu tun haben möchte — keine Güter zu bieten. In den tückischen Sümpfen und den undurchdringlichen Mangrovenwälder wird dem Reisenden durch allerlei Giftgetier, riesigen Echsen wie Schlinger und Alligatoren und die drückende Schwüle das Leben und Überleben schwergemacht. Kein normaler Mensch lebt dort, wo Achaz und noch viel seltsamere Wesen heimisch sind. Über die meist in Pfahlbauten lebenden Achaz weiß man nur, daß sie den Götzen *Hranga* verehren und sich von Jagd oder Fischerei ernähren.
Trotz alle Widernisse dringen immer wieder Menschen auf der Suche nach Gewürzen, Reptilleder, Tsas Quelle der ewigen Jugend oder den Schätzen und Artefakten alter Achazkönige in die Sümpfe vor.

Die wichtigsten Geschichtsdaten

ca.3000—2500 v.H.: In den Echsensümpfen entsteht und vergeht das Echsenreich der Ciszk'Hr.
2700—2600 v.H.: Von den Tulamiden wird die Stadt Elem gegründet und etabliert sich als wichtiger Handelsstützpunkt. **um 2750 v. H:** Errichtung von Bastrabuns Bann, eines magischen Bollwerks, das das Shadif gegen die Echsensümpfe abtrennt. **ca. 2500 v.H.:** Das Sultanat Eiern ist faktisch unabhängig.
2317 v.H.: Der erste Diamantene Sultan erringt die Herrschaft über Eiern.
1398 v.H.: Selemer Truppen, darunter auch echsische Söldner, vertreiben die Bewohner des Shadif.
1334 v.H.: Gründung von Groß-Elem (tulamidya: Hôt-Elem; heute: Hôt-Alem)
1260-1178 v.H.: Das Großsultanat von Eiern erobert, teilweise mit Hilfe echsischer und krakonischer Söldner, die Emirate Mirham, Thalusa und Mengbilla.
um 1100 v.H.: Ein Meteor fällt in den Selem-Grund; die Flutwelle zerstört Eiern.
1082 v.H.: Eiern wird von der Flotte des Alten Reiches besetzt.
219 v.H.: Malkillah I. erobert Selem.
22. Firun 15 Hal: Die Al'Anfaner erobern Selem. Der Großkönig huldigt dem Patriarchen, der Sultan von Selem bricht seine Zeltstadt bei Abszint ab und flieht.

Meisterinformationen:

Die Echsensümpfe und Selem sind *der* Ort, um Mysterien der Vergangenheit zu vergraben und von den Spielern entdecken zu lassen, denn kein Aventurier weiß, wie es im Inneren der Sümpfe aussieht. Mit Achaz, Ziliten, Marus, Krakoniern und anderen Echsenrassen steht Ihnen ein ganzer Reigen exotischer Figuren zur Verfügung. Nähren Sie die Ehrfurcht vor den Mysterien der Vergangenheit, indem jedes gelöste Rätsel zu einem noch viel gewaltigeren Geheimnis längst vergangener Hochkulturen führt. Wahjad im Selem-Grund, die *Halle der letzten Geheimnisse zu Selem,* die durch mißglückte Beschwörungen unbenutzbar geworden ist, und die verrottenden Archive der *Silem-Horas-Bibliothek* alleine bieten Stoff für ein eigenes Abenteuer. Dazu kommen die dunklen Geheimnisse der Echsensümpfe, von denen die ungeheuerlichen Kulte, durch die den sterbenden Göttern gehuldigt wird, nur eines darstellt.

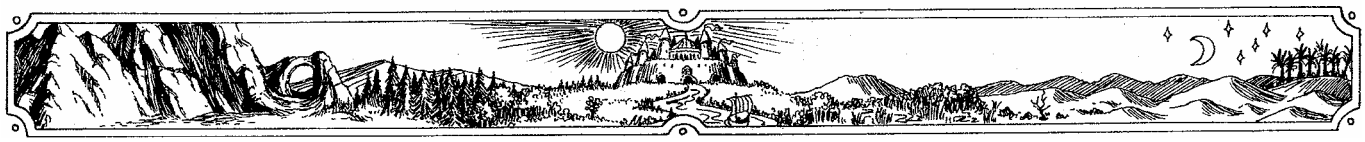
Boxen: Die Wüste Khôm und die Echsensümpfe, Al'Anfa und der tiefe Süden

Abenteuer: Der Löwe und der Rabe I+II, Die Stadt des toten Herrschers

Selem

Die heruntergekommene Stadt am Szintomund gehört nur nominell zum Kalifat (oder zu Al'Anfa, je nachdem, wie man es betrachtet), sondern ist ein fast ignorierter Hafen voller Wahnsinniger und Rauschkrautsüchtiger. Rund um die bewohnten Stadtteile wird das Stadtbild von den Ruinen Alt-Elems geprägt, in denen Zehntausende Platz hatten. Um den Hügel mit dem Palast des Großkönigs, in dem dieser entrückt lebt, gruppieren sich die verfallenden Villen der Alten Familien. Auf lnseln in der Szintomündung gibt es diverse Handelsniederlassungen, Klein-Grangor, Klein-Al'Anfa, Klein-Festum etc. genannt.

Einwohner: 1.800 in Selem (davon ca. 5 % Novadis, ca. 17 % Achaz)
Wappen: schwarze Muräne auf blau
Herrschaft / Politik, Besonderheiten, Stadtgeschichte, Literaturquellen: siehe Regionaltext
Garnisonen: 20 Leibgardisten des Großkönigs
Tempel: Efferd, Peraine/Tsa, Boron (Al'Anfaner Ritus), Satuaria & Satinav, diverse geheime Tempel von Echsengötzen
Wichtige Gasth fe / Schänken: Karawanserei
Stimmung in der Stadt: Hinter dem alles erfassenden Verfall ver-bergen sich Schrecken und Mysterien aus ältesten Zeiten: Nichts von dem ist tot, was in Selem ewig liegt.



Das Land des göttlichen Jaguar — der Dschungel der Waldmenschen

Geographische Grenzen: Südzipfel des aventurischen Kontinents
Landschaften: tropisches Hochgebirge und bewaldete Ebene
Gebirge: Regengebirge
Geschätzte Bev lkerungszahl: ca. 25.000 (Waldmenschen)
Vorherrschende Religion: Kamaluq-Glaube der Waldmenschen
Sozialstruktur.– Stammesstruktur der Waldmenschen
Wichtige Mächtegruppen: Stämme der Waldmenschen
Lokale Helden/Heilige/mysteri se Gestalten: Manaq (legendärer Häuptling, der vor zweihundert Jahren die *Stämme gegen* weiße Eindringlinge einigen konnte), Tonko-Tapam Bohantopa, He-Sche
Wundersame rtlichkeiten: Kun-Kau-Peh (Tal der Geisterspinne, die *die* Lebensfäden spinnt), Gulagal (Jaguartempel, *eine* Pyramide, sicherlich nichtmohischen Ursprungs)

»Hat Kamaluq die Blaßhaut so sehr mit Blindheit geschlagen, daß sie einen stolzen Krieger der Oijaniha nicht von einen stinkenden, dreckfressenden Mohaha, der sich im Schlamm der Flußniederungen suhlt, unterscheiden kann?«

Der Dschungel und die Waldmenschen

Immergrüne Bäume und bunte Vögel, die fröhliche Lieder singen, glasklare Seen, in denen sich wunderhübsche, nackte Mohamaiden und -jünglinge einem Badevergnügen hingeben, anschließend von den süßen Früchten naschen, die zufällig auf einem Palmenblatt angerichtet am Ufer liegen. Unvorstellbare Schätze längst untergegangener Königreiche, Rauschkräuter, ekstatische Tanzfeste in den Dörfern der Eingeborenen, immer lauschig warmer Praiosschein – so sieht die romantische Vorstellung aventurischer Abenteurer vom südlichen Dschungel aus. Sie hat nur leider mit der Realität wenig gemein.

Dichter Urwald bedeckt die Südspitze Aventuriens und reicht im Regengebirge bis in Höhen hinauf, wo sich weiter nördlich nur noch Matten und einzelne Krüppelkiefern halten können. (Das Gebirge ist dennoch so hoch, daß sich auf den höchsten Gipfel auch ewiger Schnee findet.) In diesem undurchdringlichen Grün herrscht erstickende Schwüle; es regnet fast täglich, und dann so viel auf einmal wie in Gareth in einem ganzen Monat. Und bevor man bunte Vögel zu Gesicht bekommt, mag man durchaus auf weitaus besser getarntes, aber sehr giftiges Getier treffen.

Die Waldmenschen

Die Waldmenschen sind im Durchschnitt kleiner als der Mittel-aventurier, haben eine kupferfarbene Haut, dunkle Augen und meist glattes, blauschwarzes Haar. Sie sind von auffallend schönem Wuchs, ihre Bewegungen elegant und geschmeidig. Einzige Kleidungsstücke sind ein Lendenschurz und lederne Schuhe (teils auch wadenhohe Stiefel), die gegen giftiges Getier am Waldboden schützen.

Der unbedarfte Nordaventurier bezeichnet die Waldmenschen üblicherweise als `Mohas', was nicht zutreffend ist. Die Moha (die eigentlich *Mohaha* heißen) sind nur ein Stamm –wenn auch der zahlenmäßig größte –, es gibt noch viele andere, die sich einander alle spinnefeind sind *(Anoiha, Oijaniha, Keke-Wanaq – um* nur einige zu nennen). Eine Sonderstellung nehmen die *Toca-muyac* ein, die auf ihren Rundbooten – mehrere zu einem Dorf verbunden – das gesamte Perlenmeer befahren.

Die Waldmenschen hängen einer Naturreligion an, deren oberste Gottheit der Jaguar Kamaluq ist. Kamaluq hat die Waldmenschen einst erschaffen, um sein Reich, den Dschungel, gegen zerstörerische (weiße) Eindringlinge zu verteidigen – eine religiöses Selbtsverständnis, das unter den Völkern Aventuriens einmalig ist.

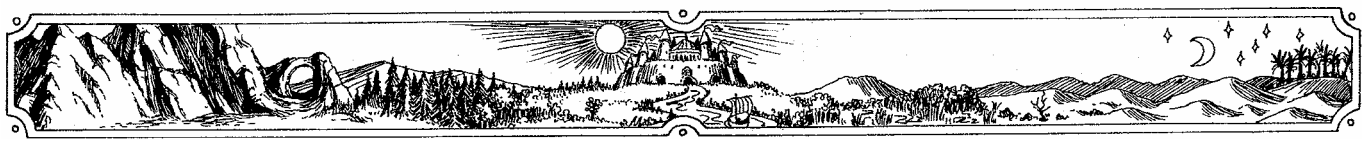
Meisterinformationen:

Zwar wird sich der Jäger aus dem Svellttal besser im Dschungel zurechtfinden als der Streuner, der immer nur in der fei-nen horasischen Gesellschaft verkehrte, aber auch für ihn gibt es hier immer wieder neue, unbekannte Gefahren. Der Waldmensch hingegen hat hier im wahrsten Sinne des Wortes ein Heimspiel. Der Ausgang einer Begegnung mit Eingeborenen sollte stets unberechenbar bleiben. Die Waldmenschen können die fremden Eindringlinge zunächst schlicht ignorieren, um sie später hinterrücks zu überfallen, oder ihnen gleich feindselig bzw. neugierig gegenübertreten. Wie sich die Begegnung weiter entwickelt, hängt dann stark vom Verhalten der Helden ab. Bedenken Sie, daß die Eingeborenen Gesetze und Tabus haben mögen, an die die Helden in ihren kühnsten Träumen nicht denken würden und die sie deshalb leicht übertreten können – mit vielleicht fatalen Folgen.

Was den Helden mit Sicherheit zu schaffen macht, ist das schwüle Klima im Regenwald, das bei Bedarf sogar Abzüge auf AU und KK verursachen kann.

Boxen: Al'Anfa und der tiefe Süden, Drachen, Greifen ...

Abenteuer: Der Götze der Mohas, Im Dschungel von Kun-Kau-Peh, Das Dschungelgrab, Die Mondsilberkugel



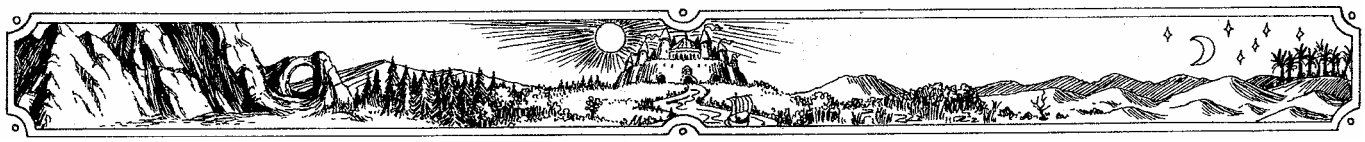
Boronsrabe und Sklavengold — die Schwarze Allianz von Al'Anfa

Geographische Grenzen: Loch Harodrôl, Regengebirge
Landschaften: Askanien, Südelemitische Halbinsel, Al'Anfaner Umland
Gebirge: Regengebirge
Gewässer: Hanfla, Nordask, Arrati (Osdask)
Geschätzte Bev lkerungszahl: 100.000
Wichtige Städte D rfer: Al'Anfa, Mengbilla, Mirham, Port Corrad
Wichtige Verkehrswege: Karawanenweg von Port Corrad nach Mengbilla, Palaststraße von Al'Anfa *nach* Mirham
Vorherrschende Religion: Zwölfgötter, *vor* allem Boron (Al'Anfaner Ritus)
Herrscher: Patriarch *Amir* Honak *von* Al'Anfa
Allianzwappen: die goldene Silhouette eines golden gekrönten Raben *auf* Schwarz
Sozialstruktur: Alanfanische Sklavenhaltergesellschaft
Wichtige Familien: Honak, Zornbrecht, Paligan (Al'Anfa), Shoy'Rina (Mirham), Gerbelstein (Mengbilla)
Lokale Helden und Heilige: HI. Nemekath, Velvenya Karinor (erste Patriarchin), Bal Honak
Wundersame Örtlichkeiten: Vulkan Visra, Sümpfe von Al'Bor (mysteriöser Bezirk von Mengbilla, mit geheimem Borontempel) *Lokale Fest- und Feiertage:* 1. Rahja bis 1. Praios: Fest der Freuden; ab dem 2. Boronstag im Boron, vier Tage lang: Warenschau und Sklavenauktion; 30. Boron: Tag des Großen Schlafes

Vor dem Entstehen der borbaradianischen Nachfolgereiche hätten die meisten Aventurier Al'Anfa und seine Schwarze Allianz als das verderbteste und ruchloseste Reich ihres Weltteils bezeichnet: Neben dem allgemein verachteten Handel mit Sklaven und Rauschkräutern findet das Geschäft mit Seide, Diamanten, Opalen, Edelhölzern, Kakao und Gewürzen weniger Beachtung, selbst wenn es den Al'Anfanern mehr Reichtum einbringt.
Nicht zuletzt aber ist es die skrupellose Art, wie in Al'Anfa Ver-mögen gemacht und zusammengehalten werden, die zum schlechten Ruf der `Pestbeule des Südens' beiträgt: Hier geht man förmlich über Leichen, und nie wird deutlich, ob selbst die höchsten kirchlichen Weihen nicht allein ein Werkzeug zum Ansammeln weiterer Reichtümer sind: Der praiotische Wahrer der Ordnung ist der bekannt korrupte Oberste Richter der Stadt. Typisch ist die formelle Rechtstreue: In der Schwarzen Allianz herrscht nirgendwo Gesetzlosigkeit, stets rechtfertigen die Boronis und Granden und Kartelle ihre Diktatur mit alten, zum Teil widersprüchlichen Gesetzen, und alles läuft streng nach deren Buchstaben ab.
Wenn aber einmal weder verdrehte Gesetze noch Intrigen noch Bestechung etwas ausrichten, dann schlägt die *Hand Borons zu,* der für seine Meuchler gefürchtete Geheimdienst des Patriarchen. Keine Kirche ist in der Schwarzen Allianz auch nur annähernd so mächtig wie die des Boron. Seit drei Generationen ist die Würde des Patriarchen in der Familie Honak erblich, und seit dieser Zeit herrscht auch das Kriegsrecht in Al'Anfa, das den Patriarchen der Boronkirche zum unbestrittenen Führer der Schwarzen Allianz der borontreuen Städte des Südens macht.
Allein schon der alanfanische Teil der Allianz erstreckt sich nicht nur über das Festland, er umfaßt auch weite Teile der Waldinseln, die dem Reich Sklaven und Edelsteine liefern. Dieses koloniale Imperium hat die Schwarze Allianz zum wichtigsten Feind des Horasreiches gemacht, dessen Territorium sie ansonsten nur im Gebiet zwischen Drôl und Mengbilla berührt, doch auch dort liefern sich Horaslegion und Schwarze Kohorten immer wieder harte Kämpfe.
Die eigentliche Macht der Schwarzen Allianz aber liegt nicht zuletzt auf dem Meer: Al'Anfa beansprucht Zoll von jedem Kauffahrer, der Südaventurien umrundet, und kann mittels der Schwarzen Armada seine Ansprüche auch oft genug durchsetzen: mehrere tausend Seefahrer auf 120 Schiffen, darunter den berüchtigten Schwarzen Galeeren, bilden eine der größten Kriegsflotten Aventuriens, dazu kommen zahlreiche Kaperer. Die Armada schützt nicht allein die Küsten, sondern auch die drei großen Handelskonvois: Die Seidenkarawane über Port Corrad nach Mengbilla, den Adamantenkonvoi, der Edelsteine und Gewürze von den Waldinseln bringt, und schließlich die Nord-landflotte, die nach mageren Jahren wieder satte Gewinne im



Gladiatorenkämpfe in der Arena von Al'Anfa



Geschichtsdaten

5500 1800 v.H.: Echsenzeit: Der Süden Aventuriens wird von echsischen Völkern mit dem politischen und religiösen Zentrum in H'Rabaal dominiert, deren Macht allmählich schwindet.

2600 1630 v.H.: Tulamidenzeit: Von Eiern aus werden die Grenzposten Mirham und Al'Anfa gegründet.

Das Emirat Mirham besiegt um **1800** H'Rabaal und beendet die Echsenzeit. Ab **1634** werden die Tulamiden jedoch von den Bosparanern verdrängt, die u.a. die Kolonialstadt Belenas am Nordask gründen.

1650 1250 v.H.: Das Reich der Wudu: Dieser Waldmenschenstamm huldigt dem Totengott Visar und pflegt einen exzessiven Todes- und Opferkult. Ihr 'Leichenblasser Prophet' Nemeka ist ein vertriebener Borongeweihter aus Bosparan, ihr Zentrum der Vulkan Visra beim verlassenen Al'Anfa.

1260 1100 v.H.: Großsultanat Eiern: Gestützt auf Söldner aus dem Unterwasserreich Wajand steigt Elem zur Großmacht auf, unterwirft Thalusa und zerschlägt das Reich der Wudu. **1200** wird Belenas erobert und in Mengbilla umbenannt. Die Dekadenz, Grausamkeit und Ketzerei Elems wird legendär; erst ein fallender Stern zerstört die Stadt.

1100 993 v.H.: Bosparanische Zeit: Unter den Kusliker Kaisern wird Mengbilla zurückerobert, Alphana und Selem (das frühere Eiern) auf den Ruinen neugegründet.

991 145 v.H.: Vizekönigreich Meridiana: Der Süden wird zur Provinz unter dem Haus Paligan zusammengefaßt. **853 v.H.** wird die Hauptstadt Meridianas von Sylla nach Alphana verlegt, das seinen Namen Al'Anfa zurückerhält. **763 v.H.** wird Mirham zerstört, unter Rohal erwirbt die alanfanische Familie Shoy'Rina das Vizekönigtum. **361 v.H.** wird Port Corrad gegründet. **333 v.H.** Manakusaufstand der Sklaven von Al'Anfa; **307 v.H.** dezimiert die *Gro e Seuche* die auf 150.000 Einwohner angewachsene Metropole, die größte und verderbteste Stadt Aventuriens. Die Vizekönige werden praktisch in die auf den Ruinen Mirhams neuerbaute Palaststadt verbannt, die Macht ergreift der 'Rat der Zwölf' aus Bürgern und Boronis. Die Borongeweihte Velvenya Karinor ruft als erste Patriarchin eine eigene Kirche aus, den Al'Anfaner Ritus.

ab 145 v. H: Unabhängigkeit: Nach langen Jahren der Eigenständigkeit erklärt sich Al'Anfa auch formell unabhängig. **135 v.H.** folgt Mengbilla, **90 v.H.** Port Corrad. **49 v.H.** beginnt der Krieg mit Brabak, Patriarch Bal Honak ruft das Kriegsrecht aus, verliert aber Sylla. Sein Sohn Tar Honak stirbt **16 Hal** beim größenwahnsinnigen Feldzug gegen Mherwed. Amir Honak kann das Reich jedoch konsolidieren.

Handel mit den Perlenmeerhäfen machen – Khunchom, Sinoda und Perricum ebenso wie Mendena, Jergan und Elburum. Keine offiziellen Mitglieder (und weniger boronergeben), aber sehr eng mit der Schwarzen Allianz assoziiert sind der Piraten-hafen Charypso auf Altoum, der Großkönig von Selem und als jüngster Verbündeter auch das Sultanat Thalusa, und die Allianz setzt alles daran, sie zu treuen Gefolgsleuten zu machen. Vor allem aber ist man geduldig und liebt große Pläne, die erst nach Jahren oder Jahrzehnten ihre Früchte einbringen. Eines Tages, so ist man hier überzeugt, wird Al'Anfa Aventurien beherrschen, und um dieses Ziel zu erreichen, ist jedes Mittel gerechtfertigt. Zur Zeit ist es die stillschweigende Übereinkunft, die großen Reiche des Nordens gegen die borbaradianische Gefahr kämpfen und siegen, aber auch ausbluten zu lassen, um dann in das hinterlassene Vakuum einzudringen. Und bis dahin kann man auch das ein oder andere einträgliche Geschäft mit den Heptarchen machen ...

Meisterinformationen:

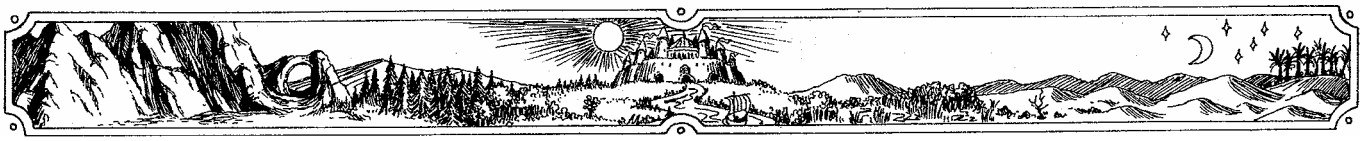
Die Schwarze Allianz ist eine Großmacht, ein Reich der Exotik und der fremdartigen Genüsse und Gefahren. Sie umfaßt Städte von korrumpierender Faszination, verlockend und unerbittlich. Verwicklungen und böse Überraschungen prägen hier das Spiel, und wer nicht das Ränkespiel der Grandenfamilien und Kartelle kennt, dessen Heldenleben ist meist kurz – der Richtblock oder die Sklavenkette wartet schon. Das dekadente Römische Kaiserreich stellt ein Vorbild dar, aber ebenso die blutige spanische Kolonialherrschaft über Lateinamerika. Boxen: Al'Anfa und der tiefe Süden
Abenteuer: Stunden der Entscheidung

Die Städte der Schwarzen Allianz

Al'Anfa

Die Hauptstadt der Schwarzen Allianz ist als `Stadt des roten Goldes', als `Schwarze Perle' oder `Pestbeule des Südens' bekannt – und all das zu Recht.

Einwohner: 80.000 (25% Sklaven)
Wappen: eine goldene Krone auf schwarz (selten verwendet)
Herrschaft/Politik: Theokratie unter Patriarch Amir Honak und Plutokratie unter dem Hohen Rat der Zwölf aus Boronis und Granden
Garnisonen: 1 Banner Ordenskrieger der Basaltfaust (Boron), 2 Banner Ordenskrieger des Schwarzen Raben (Boron), 2 Banner Ordenskrieger des Schwarzen Löwen (Kor), 5 Kompanien Dukatengarde (Söldner), 5 Kompanien Schwarzer Bund des Kor (Söldner), 2 Banner Tempelgarde, 6 Kompanien Stadtgarde, 300 Frei-beuter
Tempel: Boron und alle anderen Zwölfgötter, diverse Halbgötter und Götzen
Besonderheiten: Unweit der berüchtigten Sklaveninsel im Hafen erhebt sich 40 Schritt hoch der Koloß, eine gewaltige Monumentalstatue. Die Bal-Honak-Arena ist für blutige Gladiatorenkämpfe bekannt, die Universität mit Fakultäten für Jura, Medizin, Naturkunde, Al'Gebra, Nautik, Kriegskunst und Magie (Hellsicht/Kampf, schwarz) hingegen als Hort der Bildung. Auf dem Silberberg über der Stadt liegen die Anwesen der acht großen Familien, aber auch die unheimliche Stadt des Schweigens mit dem Borontempel, Prozessionsweg, Gräberfeldern und dem hoch aufragenden Rabenfelsen. Drei Meilen nördlich der Stadt erhebt sich der dunkle Vulkan Visra.



Wichtige Gasth fe/Schänken: Hotel *Perle von Al'Anfa,* Hotel *Residenz*
Wichtige Handelshäuser: Honak, Zornbrecht, Paligan, Karinor, Bonareth, Ulfhart, Wilmaan, Florios, Kugres
Stimmung in der Stadt: Die zweitgrößte Stadt Aventuriens schläft nie, auch bei Nacht läßt das geschäftige Treiben in den Gassen nicht nach. Die Granden sind arrogant, mitleidlos, zynisch, raffiniert und vergnügungssüchtig, und ihre Untertanen eifern dem nach.
Quellen: Al'Anfa und der Tiefe Süden

Mengbilla
Die Hafenstadt am Nordask ist berühmt für ihre Purpurfärber und berüchtigt für ihren Sklavenmarkt.

Einwohner: 5.000
Wappen: ein weißer zugewandter Haikopf auf schwarz
Herrschaft/Politik: Der Hohe Rat aus 9 Vertretern der wichtigsten Kartelle wählt einen Großemir, derzeit Dulhug Ankbesi, als obersten Richter und Befehlshaber. Der Hohepriester des Borontempels besitzt großen Einfluß.
Garnisonen: 100 Leute Stadtgarde, 100 'Schwarze Gardisten'
Tempel: Boron (Al'Anfaner Ritus), Efferd, Rahja, Hesinde (Praios-und Phexkult sind verboten)
Besonderheiten: Mengbilla ist in der Hand einiger als Gilden getarnter Kartelle wie z.B. der Sklavenhändler, Rauschkrauthändler, Kurtisanen und Alchimisten und des Hauses Gerbelstein; das Bürgerrecht muß auch von Besuchern regelmäßig neu bezahlt werden, um nicht der Sklaverei zu verfallen.
Herausragende Händler: Hauptkontor des Hauses Gerbelstein
Stadtgeschichte: Gegründet als Belenas, wurde der Ort später als Mengbilla Vasall von Elem. Seit 135 v.H. unabhängig, steht Mengbilla heute unter dem Einfluß Al'Anfas.
Stimmung in der Stadt: düster, ein Schmelztiegel übelster mittelländischer und tulamidischer Sitten, in dem die Verbrecherkartelle über ihre Mitglieder und Sklaven herrschen.
Quellen: Al'Anfa und der Tiefe Süden

Mirham
Der Königssitz ist nur ein machtloser Vasall Al'Anfas, bewohnt von dekadenten Adligen und ihren Sklaven.

Einwohner: 1.150
Wappen: goldene Königskrone auf schwarz
Herrschaft/Politik: König Damian als 'Mirhamionette' des Alanfanischen Rates der Zwölf
Garnisonen: 100 Alanfanische Stadtgardisten
Tempel: Boron (Al'Anfaner Ritus)
Besonderheiten: Das weiße Königschloß ist neben der neuen Residenz in Gareth das größte Gebäude Aventuriens und prägt den ganzen Ort. Nur die graue, viertürmige *Schule der variablen Form* (Verwandlung von Lebewesen, schwarz), formal Teil des Hofes und vom Hofmagus geführt, fällt optisch aus dem Rahmen.
Stadtgeschichte: Als tulamidischer Grenzposten ist Mirham uralt, die heutige Palaststadt wurde erst vor wenigen Jahrhunderten vom Vizekönig Huntas II. begründet.
Stimmung in der Stadt: Mirham ist eine reine Residenz im Urwald. Die Adligen sind größtenteils hierher verbannt und träumen von alten Zeiten, einige wollen die alte Königsmacht wiederherstellen und Al'Anfa dominieren.
Quellen: Al'Anfa und der Tiefe Süden

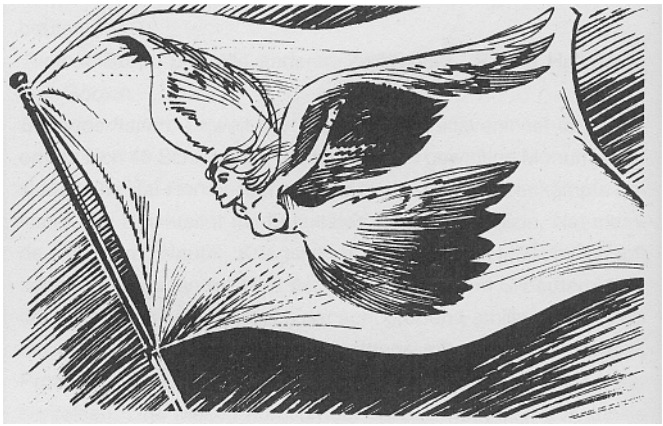
Port Corrad
Die besetzte Hafenstadt am Arrati steht unter Kriegsrecht und der Knute Al'Anfas.

Einwohner: 800
Wappen: vier silberne Kronen (1:2:1) auf schwarz *Herrschaft/Politik:* Generalissimius Oderin de Metuant als diktatorischer Generalpräfekt Al'Anfas
Garnisonen: 10 Rabengardisten des Generalpräfekten, 50 alanfanische Fremdenlegionäre, 50 Söldner vom 'Schwarzen Bund des Kor'
Tempel: Boron (Al'Anfaner Ritus), Efferd, Phex, Travia
Besonderheiten: In den sumpfigen Buchten vor dem Ort treiben zahlreiche Piraten ihr Unwesen, die auf versprengte Teilnehmer der jährlichen großen Seidenkarawane nach Mengbilla lauern.
Stadtgeschichte: Etwa 316 v.H. gegründet, erlebte der Ort unter der Handelsdynastie Rhudainer einen Aufstieg, der durch die Al'Anfaner Eroberer des Khômkrieges jäh beendet wurde *Stimmung in der Stadt:* Port Conrad steht unter Kriegsrecht, ein Großteil der Stadtbewohner sind unfreie Sklaven, die zum Teil aus allen Herren Ländern verschleppt wurden.
Quellen: Al'Anfa und der Tiefe Süden

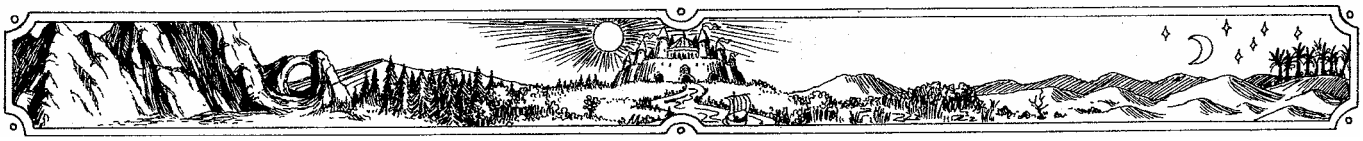
Harpyienbanner und gekreuzte Säbel — die Kolonialstädte des Südens

Geographische Grenzen: Küstenstriche der aventurischen Südhalbinsel
Landschaften: Askanien, Mysobien, Trahelien, Syllaner Halbinsel
Gewässer: Mysob, Südask, Tirob
Geschätzte Bev lkerungszahl: um 100.000
Wichtige Städte und D rfer: Brabak, H'Rabaal, Chorhop, Sylla, Hôt-Alem, Khefu
Vorherrschende Religion: Zwölfgötter, *vor* allem Efferd, Phex, Boron
Sozialstruktur: Mischformen der südlichen Sklavenhalterei und der tulamidischen Geldaristokratie
Wichtige Adelsgeschlechter: de Sylphur, Charazzar, Hammerfaust (Brabak), Zeforika (Chorhop und Brabak), Alschera (Sylla) *Lokale Helden und Heilige:* HI. Elida *von* Salza (Efferdheilige), `Piratenkönig' Käpt'n Brabacciano (aus der *Zeit* der Priesterkaiser)
Lokale Fest- und Feiertage: 3. und 4. Rahjawoche: Jahreswechsel mit bunten Umzügen

Die Küste der südlichsten Halbinsel Aventuriens wird gesäumt von Hafenstädten, deren Einfluß sich selten weit ins Hinterland erstreckt, die aber vom Seehandel und auch der Piraterie recht einträglich leben können: Echten alten Adel findet man hier nur selten, statt dessen regiert eine reiche Oberschicht der Reeder und Händler. Vor allem Edelhölzer, tropische Früchte, exotische Tiere und ähnliche Naturprodukte begründen den Reichtum der Städte, so erzeugt etwa Brabak das feuerfeste Iryanleder aus Echsenhaut.
Die Standesgrenzen sind zwar formell durchlässig, doch leben die Reichen als abgeschottete Klasse für sich und ahmen den Adel nördlicherer Länder nach. Neben Glücksspielen sind jedoch Schaukämpfe eine Unterhaltung, die alle Städte und Stände gleichermaßen begeistert – nicht die blutigen Arenakämpfe der Al'Anfaner, sondern bunte Spektakel kostümierter Akrobaten, die mehr mit Gaukelei als mit Kampf zu tun haben.
Politisch gibt es nur eine regionale `Großmacht': Im Königreich Brabak lebt der bei weitem größten Teil der 100.000 Menschen in den hier beschriebenen Siedlerstädten: 80.000 Untertanen zählt das Reich König Mizirons III.. Doch der Monarch ist alles andere als ein selbstherrlicher und mächtiger Herrscher, denn seine Stellung wird durch großen Familien des Reiches erheblich ein-geschränkt: Die zehn Mitglieder der Brabaker Audienzia sollen formal den König beraten, in Wirklichkeit aber haben sie sich zu einer Regierung entwickelt, die dem Monarchen oft genug die wichtigsten Vorhaben durchkreuzt und den Gürtel sehr eng schnallt.
Die drei größten Grandenfamilien haben dabei das Vorrecht, je zwei Mitglieder in die Audienzia zu entsenden: Die *de Sylphur* stellen das Königshaus und stellen die allermeisten Mitglieder der Verwaltung, sie gelten als Befürworter des friedlichen Handels. Die *Charazzar* sind das jahrhundertealte Königshaus von H'Rabaal, dessen offenkundige körperliche Degeneration von manchen der traditionsreichen Inzucht, von anderen gar dem Einfluß echsischer Zauberei zugeschrieben wird. Sie sind Fürsprecher des Plantagenwesens und der Sklavenhaltung und ha-ben einen Anspruch auf das Amt des Königlichen Großmarschalls. Ihren Reichtum verdanken sie nicht zuletzt dem Handel mit Pflanzen des Urwaldes, mit Edelhölzern und Iryanleder. Die *Hammerfaust* sind aus einer Thorwaler Otta hervorgegangen, lehnen die Sklaverei ab und verfechten einen See- und Kaperkrieg gegen die Schwarze Allianz. Ihnen steht traditionell das Amt des Königlichen Großadmirals zu.
Vier weitere Grandenfamilien haben je einen Sitz in der Audienzia: Die *Geraucis* sind vor allem Reeder und Kaufleute, die *Bocadilio* Bodenspekulanten, Vermieter und Grundbesitzer. Beide Familien unterstützen meist den König. Die *Zeforika* hingegen sind erfolgreiche Werftbesitzer und Schiffsausstatter, was sie zu Freunden der Hammerfaust macht. Die *du Berilis* schließlich verdienen vor allem am Bordellbetrieb und besitzen eine wahre Armee von halbfreien Schuldknechten, die an jeden Zahlungswilligen ausgeliehen werden. Das macht sie zu traditionellen Freunden der Charazzar, deren Ansichten zur Sklaverei sie teilen.
Die übrigen Städte des Südens sind Stadtstaaten unter starkem Einfluß größerer Mächte: Chorhop untersteht formal dem Kalifat, Hôt-Alem ist eine Besitzung des Mittelreiches, Sylla eng mit Aranien verbunden. Allein das winzige Trahelien kann seine umstrittene Selbständigkeit wahren.



Das Harpyienbanner Brabaks



Geschichtsdaten

5500 1800 v.H.: Echsenzeit: Der Süden Aventuriens wird von echsischen Völkern mit dem politischen und religiösen Zentrum in H'Rabaal dominiert, von ihnen beeinflußt wird das Reich der Kemi-Waldmenschen (angeblich von etwa *3800* bis *2000 v.H.)*

1800–ca. **1630 v.H.:** Tulamidenzeit: Das Emirat Mirham besiegt H'Rabaal und beendet die Echsenzeit, aranische Freibeuterinnen gründen Shila (heute Sylla).

1868 993 v.H.: Bosparanische Zeit: **1868** wird Corapia (heute Chorhop) besiedelt, **1755** Brabak gegründet, 1611 Sylla annektiert. Alle Städte genießen längere Perioden der Selbständigkeit.

991 145 v.H.: Vizekönigreich Meridiana: Der Süden wird unter Raul zur großen Provinz Meridiana mit der Hauptstadt Sylla zusammengefaßt, nur Stadt und Land Corapia bilden einen Teil der Markgrafschaft Drôl. **853** wird die Hauptstadt Meridianas nach Alphana (Al'Anfa) verlegt, Brabak und Hôt-Alem geraten ins Abseits. Seit **657** bilden beide Städte das separate Gouvernement Brabakien.

ab 144 v.H.: Unabhängigkeit: Gouverneur Thiralion di Sylphur wird als Ariakon I. König von Brabak, Corapia sagt sich **127 v.H.** vom Mittelreich los. Von **49 bis 46 v.H.** herrscht Krieg zwischen Brabak und Al'Anfa um H'Rabaal, den Brabak gewinnt. Das mit ihm verbündete Sylla, zuvor formal alanfanisch, wird unabhängig. Brabak verliert in den folgenden Jahrzehnten jedoch das Land um Khefu und Hôt-Alem wieder an das Mittelreich. **32 v.H.** wird Corapia vom Kalifat erobert und in Chorhop umbenannt.

Meisterinformationen:

Das Königreich Brabak und die übrigen Kolonien haben viel vom Mittel- und Südamerika der Piratenzeit an sich: Eine dünne Siedlerschicht am Rande der exotischen Wildnis, während auf den Meeren unzähligen Freibeuter lauern. Intrigen und Dekadenz prägen die Städte ebenso wie uralte Geheimnisse und Relikte, während es an einer starken Obrigkeit fehlt, wie sie etwa im Horasreich das Leben in geordnete Bahnen lenkt.
Boxen: Al'Anfa und der tiefe Süden
Abenteuer: Lockruf des Südmeers

Wichtige Kolonialstädte des aventurischen Südens

Brabak

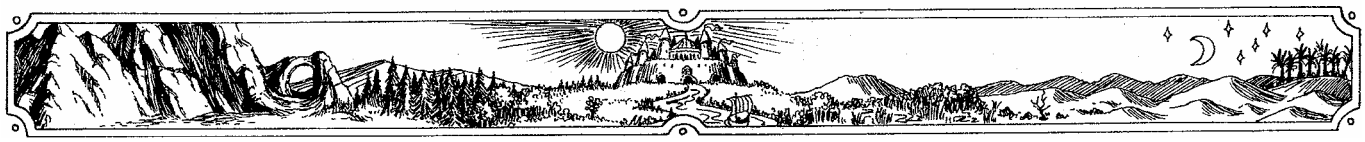
Der Hafen am Kap ist der Sitz reicher Geldadliger, aber auch eines recht machtlosen Königs und ruchloser Schwarzmagier.

Einwohner: 2.950
Wappen: eine rote Harpyie auf goldenem Grund *Herrschaft/Politik:* Wie das Königreich wird auch die Stadt von König Mizirion III. und den Granden der Audienzia regiert. *Garnisonen:* 1 Banner Königliche Hellebardiere, *150* Seesoldaten der Flotte, ca. *250* Freibeuter
Tempel: Efferd, Phex, Rahja, Boron (Puniner Zweig mit Al "Anfaner Liturgie)
Besonderheiten: Die *Dunkle Halle der Geister* zählt zu den ältesten und unheimlichsten Magierakademien. Zwischen ihr und dem König samt Audienzia herrscht eine informelle Übereinkunft, sich nicht in die Belange der anderen zu mischen (zumal die Dunkle Halle schon uralt war, als die heutige Dynastie den Thron erwarb), so daß die Magier sich ungestört dem Studium der Dämonologie und Nekromantie widmen können.
Wichtige Gasth fe/Schänken: Hotels *Brabaker Admiral* und *G ldener Mysob*
Herausragende Handwerker/Händler: Werft der Zeforikas, Reederei Geraucis
Stimmung in der Stadt: Die Lage am Kap, wo sich "Osten, Westen und Süden treffen" läßt viele Brabaker glauben, daß sie in der Mitte der Welt leben und nichts ohne ihr Wissen geschehe. Zu-gleich pflegt man eine Haltung der Toleranz und Libertinität, die den Ort zum bekannten Schlupfwinkel umstrittener Philosophen, verfolgter Freidenker, obskurer Prediger und ruchloser Schwarzmagier gemacht, mit denen sich in Gesellschaft zu zeigen regelrecht als schick gilt.
Quellen: Al'Anfa und der Tiefe Süden

Chorhop

Die Hafenstadt am Südask ist umstritten zwischen Kalifat und Schwarzer Allianz, folgt vor allem aber dem Glücksgott Phex.

Einwohner: 1.350 *(20* Novadis)
Wappen: Pardel als Pelzwerk (schwarze Ringe auf Gold)
Herrschaft/Politik: Nominell dem Kalifen in Unau untertan, wird Chorhop vom Vogtvikar des Phex, dem Werftbesitzer Adnan Zeforika, beherrscht. Die neun höchsten Staatsämter werden jährlich verlost.
Garnisonen: 70 Gardisten
Tempel: **Phex,** Rastullah, Boron (Al'Anfaner Ritus) *Besonderheiten:* Hinter den Kulissen besitzen auch der Novadi-hairan Rastafan ibn Thabarullah und der boronische `Hüter der Nacht' großen Einfluß, was die Stadt außenpolitisch sehr unberechenbar macht.
Herausragende Handwerker/Händler: Galeerenwerft der Zeforikas, Holz- und Elfenbeinschnitzer
Stadtgeschichte: Gegründet von flüchtigen tulamidischen Rebellen gegen das Diamantene Sultanat, wurde der Ort von den Friedenskaisern als Corapia besiedelt. Nachdem er lange ein Teil der Mark Drôl war, wurde er schließlich von Kalif Chamallah erobert und zurückbenannt.
Stimmung in der Stadt: Die Wett- und Glücksspielleidenschaft der Chorhoper ist sprichwörtlich, und jede Schänke besitzt ein paar Spieltische. Bekannt ist ebenso ihr Bemühen, den Glanz des reichen Al'Anfa nachzuahmen.
Quellen: Al'Anfa und der Tiefe Süden



Hôt-Alem

Die kleine, oft umkämpfte Hafenstadt an der Tirobmündung ist die einzige Kolonie des Mittelreiches im Süden.

Einwohner: 1.800
Wappen: übereinander drei weiße Säbel auf rot
Herrschaft/Politik: Regiert vom Fürstprotektor (derzeit Refardeon II.), ist Hôt-Alem eine Besitzung des Neuen Reiches.
Garnisonen: 1 Kompanie Fürstliche Stadtgarde *Protektor Salpikon,* 2 Kompanien der Löwen von Thalusa
Tempel: Efferd, Praios, Boron (Puniner Ritus), Rondra
Besonderheiten: Als Stützpunkt des Mittelreiches besitzt Hôt-Alem eine Bastion des punintreuen boronischen Golgaritenordens, der örtliche Praios-Illuminat Solareon di Morundi ist zugleich einer der 12 Ordentlichen Inquisitionsräte. Gut 60 Meilen vor der Küste liegt Port Emer auf der Insel Brinland.
Stadtgeschichte: Die Stadt wurde als Außenposten des Sultanates Eiern begründet, im Kampf gegen die Wudu faßte der Praioskult Fuß. Nach zahlreichen Besitzerwechseln ist der Ort seit 20 Hall 1013 BF (wieder) mittelreichisch.
Stimmung in der Stadt: Die Oberen versuchen, den Lebensstil des Mittelreichs zu imitieren (der Palast des Protektors ist eine Miniaturausgabe der Garether Neuen Residenz), tragen Garether Mode und veranstalten Turniere und Jagdausflüge im Umland.
Quellen: Al'Anfa und der Tiefe Süden

H'Rabaal

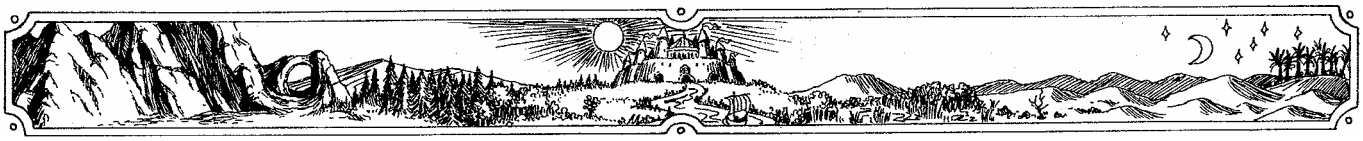
Umgeben von Urwald und Plantagen schlummern hier uralte echsische Monumente und Ruinen, zwischen die sich die Häuser der Gegenwart kauern.

Einwohner: 950 (10 % Mohas, 5 % Achaz)
Wappen: schwarze Panzerkröte auf grün
Herrschaft/Politik: Die Familie der Charazzar (unter dem alten 'König' Azzaph) herrscht uneingeschränkt.
Garnisonen: 20 Stadtgardisten, 1 Lanze Königlich Brabaker Hellebardiere
Tempel: Hesinde, Tsa, diverse Echsengötter
Besonderheiten: Überall in und um H'Rabaal liegen archaische Zeugnisse der Echsenzeit: Die Tempelstadt ist größtenteils vom Urwald überwuchert oder vom Sumpf verschlungen, doch etwa sechs Pyramiden sind noch gut sichtbar, manche alte Häuser wurden in vielschrittthohen Panzern heutzutage ausgestorbener Riesenschildkröten erbaut. Die *Napewanha,* Waldmenschen des Umlandes, fürchten und meiden die Stadt.
Stadtgeschichte: Eine der ältesten Städte Aventuriens; sie entstand vor über 5.400 Jahren als religiöses Zentrum der südlichen Echsenmenschen. Seit der tulamidischen Eroberung um 1800 v.H. herrschten die Charazzar als Mogule und Könige, bis sie sich dem Königreich Brabak unterwerfen mußten.
Stimmung in der Stadt: Die H'Rabaaler pflegen obskure alte Sitten und sind eigenbrötlerisch, ja abweisend allen Fremden gegenüber, wenn nicht ein Charazzar es anders anordnet. Herbergen gibt es hier keine.
Quellen: Al'Anfa und der Tiefe Süden

Sylla

In der tulamidischen Stadt leben stolze Freibeuter, die vor allem Al'Anfa und Charypso befehden; der Entersäbel ist ihr Standessymbol.

Einwohner: 1.600
Wappen: auf türkisblau zwei gekreuzte goldene Entermesser unter einem goldenen Turban
Herrschaft/Politik: Die unter den erfolgreichsten Kaperkapitäninnen gewählte Harani, derzeit Zulhamin Alschera, ist Admiralin und Bürgermeisterin zugleich.
Garnisonen: keine (ca. 1000 Bewaffnete)
Tempel: **Efferd,** Phex, Rahja, Tsa
Besonderheiten: Berühmt ist der 80 Schritt hohe Leuchturm in Form einer schlanken Pyramide, in dessen lichtlosen Kavernen und Gängen die Ärmsten hausen. Die aranische Mada Basari unterhält ein wichtiges Kontor in der Stadt.
Stadtgeschichte: Aranische Freibeuterinnen gründeten ca. 1.800 v.H. die Stadt Shila, die später bosparanisch wurde. Unter den Klugen Kaisern war Sylla lange Hauptstadt der Südprovinz Meridiana, später war es öfters eng mit Aranien verbunden.
Stimmung in der Stadt: Das aranisch-tulamidische Erbe ist sehr lebendig, so auch in den Namen, Trachten und Säbeltänzen.
Quellen: Al'Anfa und der Tiefe Süden



Königinnenreich im Dschungel — Trahelien oder das Káhet Ni Kemi

Seit 4 v.H. ist das Káhet Ni Kemi — oder nach alter Lesart `Trahelien' — vom Mittelreich faktisch unabhängig. Das Reich der Nisut (Königin) Peri III. besteht überwiegend aus Regenwald, mit vereinzelten Siedlungen und Forts vorwiegend an den Küsten. Im Dschungel leben Wald- und Echsenmenschen, doch auch in den Dörfern kann man sie vereinzelt antreffen. Die Menschen sind peinlich darauf bedacht, sich diese Völker nicht zum Feind zu machen, denn dies würde zweifellos ihren Untergang bedeuten. 'Straßen' und Ackerland des Reiches schweben in steter Gefahr, vom Dschungel zurückerobert zu werden,



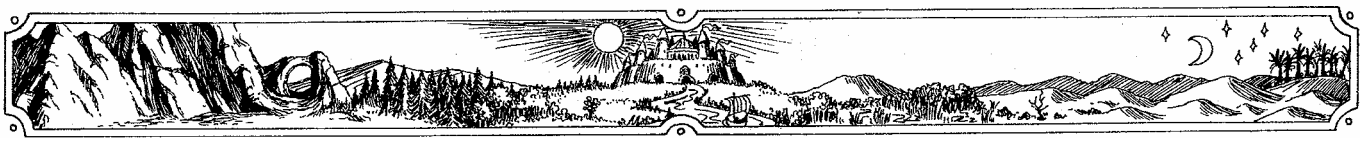
und über dem ganzen Land liegt ein Klima, das der Mittelreicher schlichtweg als unerträglich bezeichnen würde. Es gibt hier keine größeren Städte, und selbst dem Königshaus fehlt es sowohl an Gold als auch an Arbeitern, um die Residenz zu Khefu, der größten Ansiedlung und somit Hauptstadt Kemis, wieder im alten Glanz vergangener Jahrhunderte erstrahlen zu lassen. Dennoch treibt die Nisut die Rückbesinnung auf die alten Traditionen ihres Landes, des längst vergangenen alten Kemireiches, mit aller Macht voran — wohl vor allem, um der ständig präsenten Gefahr zu begegnen, daß zwischen den Völkerscharen, die aus vielerlei Ländern hier zusammengekommen sind, ein Streit ausbricht. Dabei wird sie durch die boronische Staatskirche unterstützt, die hierzulande einen eigenwillig asketischen und besonders strenggläubigen Ritus pflegt.

Außenpolitisch ist das Reich durch einen Südmeervertrag mit dem Horasreich und die Freundschaft zum früheren Erzfeind Brabak abgesichert.

Khefu

Die Hauptstadt des Königinnenreichs der Kemi liegt unweit der Küste in den Sümpfen des weitläufigen Astarôth-Deltas. Der träge, schlammige Fluß wimmelt vor Krabbeltieren, Schlangen, Alligatoren und Fischen. Freundliche, langmütige Südländer, aber auch finstere Gestalten, Beamte der Nisut und die in düsteres Schwarz gekleideten Ritter vom Boronorden des Hl. Laguan bevölkern die Gassen der Stadt. Wesentliche Stadtteile sind die im Osten gelegene `Inselstadt' mit ihren Palästen, Alt-Khefu' am schwimmenden Markt, der manchertags aus Hunderten von Booten besteht, im Norden und das zu Recht verrufenen `Südviertel' der Armen, Waldmenschen und Lichtscheuen, das sich um das alte horasische Garnisonsgebäude erstreckt.

Einwohner: 1200 *(20* Tulamiden, *20* Waldmenschen)
Garnisonen: 1 Banner Neseruken-Elitetruppen, 1 Banner Ordensleute des Ordens des Hl. Laguan (Boron)
Tempel: **Boron,** Rondra, Praios, Efferd, Rastullah



Freistatt für Freibeuter — Altoum und die Waldinseln

Geographische Grenzen: Inselkette an der Südspitze Aventuriens
Landschaften: tropische Eilande, tropisches Gebirge auf Altoum
Gebirge: Altimont (Altoum)
Gewässer: Ilara (Altoum)
Geschätzte Bev lkerungszahl: um 10.000 (70% Waldmenschen)
Wichtige Städte und D rfer: Charypso, Port Stoerrebrandt *Wichtige Verkehrswege:* Straße *von* Sylla (Meerenge zwischen Altoum und dem Festland)
Vorherrschende Religion: Naturreligionen der Eingeborenen, Zwölfgötter bei den `zivilisierten' Menschen
Sozialstruktur: geordnete Verhältnisse gibt es nur in Port Stoerrebrandt, ansonsten Piratenanarchie und Stammesstruktur der *Waldmenschen*
Einflu reiche Familien: Stoerrebrandt (dominiert den Gewürzhandel, hat Niederlassung auf Iltoken), die `Schwarze Schlange' (Piratenbande)
Lokale Helden / Heilige / mysteri se Gestalten: Dagon Lolonna (grausamer Pirat *aus* Charypso, Anführer der Schwarzen Schlan*ge), Hamarro* (der `sanfte Pirat')
Wundersame rtlichkeiten: Ruinenstadt Altaia, Insel Ibonka

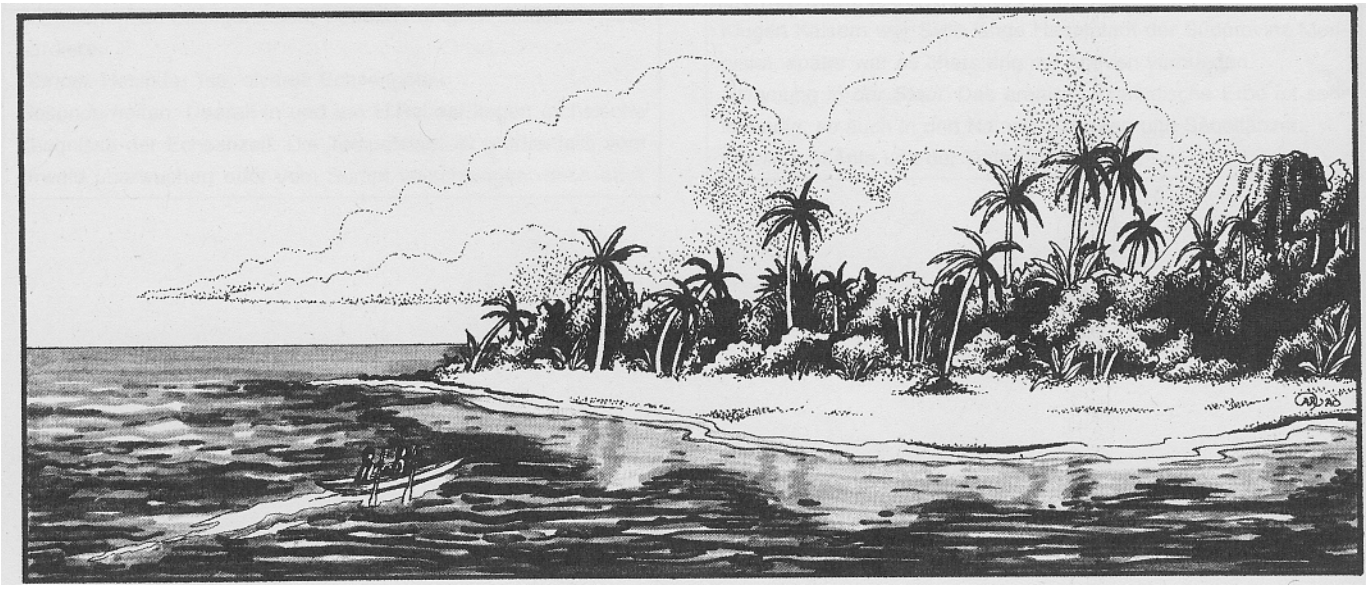
Altoum

Altoum, direkt vor der südaventurischen Stiefelspitze gelegen, ist die zweitgrößte Insel des Kontinents. Das flache Hügelland im Westteil der Insel ist — vor allem in den Niederungen des Flusses Ilara — überwiegend sumpfig. Hier liegt zum einen das üble Freibeuternest Charypso, das sich seit der Lossagung von Sylla im Bündnis mit Al'Anfa befindet. Hier bekommt der grausame Freibeuter Dagon Lolonna zunehmend Konkurrenz vom jungen Kapitän Hamarro. Der Mischling mit der braunen Haut und den dunklen Samtaugen ist zu gefangenen Damen aus gutem Hause sehr höflich und zuvorkommend, was ihm den Namen `der sanfte Pirat' eingetragen hat. So manches alanfanische Grandentöchterlein träumt davon, einmal von ihm entführt zu werden. Südöstlich von Charypso liegt die Ruinenstadt Altaia, die kürzlich von einer schrecklichen borbaradianischen Chimäre nieder-gebrannt worden ist. Niemand wohnt mehr hier, aber bisweilen trifft man auf `vielseitig interessierte' Magier, die den Ort in Augenschein nehmen.

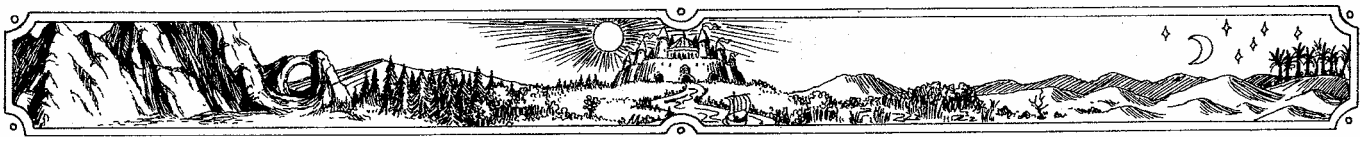
Weiter im Osten erhebt sich der Altimont, Heimstatt des friedlichen Darna-Stammes, dessen Mitglieder allesamt als zauberkräftig gelten. Längs der östlichen Küsten wohnen die Haipu scheu und zurückgezogen in den Wäldern.

Gewürze

Berühmt für ihren Gewürzreichtum sind die Inseln *Token, Iltoken* und *Sokkina;* bekannt sind weiterhin die `Zimtinseln' um *Benbukkula.* Waldmenschen vom Stamme der Miniwatu bewohnen die erstgenannten Eilande, Iltoken gehört zur Hälfte der Stoer-



Eine Insel in der Charyptik



rebrandt-Familie. Im Norden der Insel liegt Port Stoerrebrandt, eine Kolonie des Festumer Handelshauses. (Ein hiesiger Kontorist, Stane Dalganow, ist kürzlich verschwunden und hat versehentlich eine Schiffsladung Gewürze und Edelhölzer mitgenommen. Wer Dalganow zu einem `klärenden Gespräch' nach Festum bringt, kann auf Stoerrebrandts Dankbarkeit hoffen.)

Piratenschätze

Der eine oder andere Freibeuter kennt versteckte Buchten der Waldinseln, in der er mit Schiff und Mannschaft Zuflucht findet (und von der auch die `Schwarze Schlange' nichts weiß). Natürlich gibt es immer wieder Gerüchte von vergrabenen Schätzen, bisweilen bekommt man Schatzkarten sogar in einschlägigen Hafenkneipen des fernen Havena angeboten. Die Papier- oder Lederstücke müssen nicht unbedingt falsch sein, ihre Echtheit ist aber erst bestätigt, wenn man entweder das Gold gehoben hat oder für den Lageplan die Kehle durchgeschnitten bekam ...

Ibonka

Ibonka ist bei den Utulu, dem Eingeborenenstamm, der die östlichen Waldinseln bewohnt, tabu. Auch jedem anderen sei vor einem Besuch des Eilands gewarnt, ungeachet der Geschichten von sagenhaften Diamantvorkommen. Die wenigen, die wieder zurückkehrten, haben nie mehr ein Wort gesagt oder konnten nur noch irre kichern. Nur unter den Piraten kennt man keine Furcht, die Insel zu betreten. Die Freibeuter witzeln, daß sich dort so wunderschöne nackte Utulumädels und -knaben herumtreiben, daß es einem halt bisweilen den Verstand raubt. Daß sie die Insel dennoch niemals wirklich anlaufen, liegt nur an den ungünstigen Winden – woran denn auch sonst?

Meisterinformationen:

Meer, Tropenstrände, Inselgruppen, versteckte Buchten – all das ist mehr als geeignet für Südsee-Piratenabenteuer. Hier können Seefahrer und Thorwaler mal so richtig glänzen, bei Inselerkundungen ist dann der wildniserfahrene Held – und hier vorzugsweise der Moha – gefragt.

Boxen: Al`Anfa und der tiefe Süden

Wichtige Orte auf den Waldinseln

Charypso

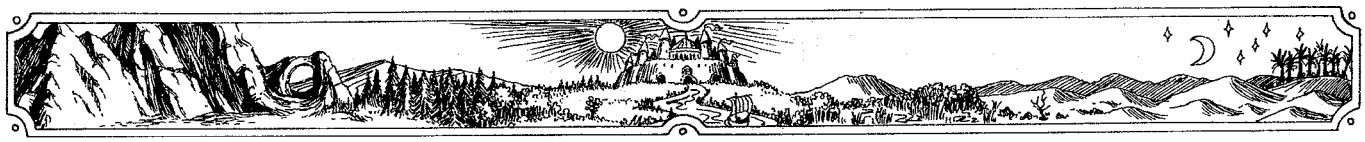
Das Piratennest erstreckt sich vom Ufer des Ilara bis hin zu den weiter nördlich gelegenen Felsenklippen und ist recht weitläufig angelegt; die meisten Häuser kann man nur als Ruinen, bestenfalls als Bruchbuden bezeichnen.

Einwohner: 1.700
Herrschaft/Politik: Ochlokratie (= Herrschaft des Pöbels)
Garnisonen: 15 `Büttel' (Schläger), *ca.* 400 Freibeuter der Schwarzen Schlange
Tempel: Efferd, Phex (beide schlecht erhalten)
Wichtige Gasthäfen/Schenken: Zum besoffenen Papagei (Q2/P5/S22), Fette Beute (Q3/P6/S14), Hotel *Großer Tiger Perval (Q4/P8/S16;* hier residiert Dagon Lolonna, der grausame Anführer der Schwarzen Schlange, in einer *Suite,* der man *Q8* zubilligen kann)
Herausragende Handwerker und Händler: Holzbeinschnitzerin Agnild Galmstump
Stimmung in der Stadt: Wer Al'Anfa *fährt* den Gipfel *an* Grausamkeit hält, *muß sich in* Charypso eines Besseren belehren lassen.
Quellen: Al'Anfa und der tiefe Süden

Port Stoerrebrandt

Hafenstadt und bornische Kolonie auf der Insel Iltoken; Gewürzverschiffung nach ganz Aventurien

Einwohner: 670
Wappen: silberner Falke *auf* rot (Handelshaus Stoerrebrandt)
Herrschaft/Politik: Radulf Hadermann
Garnisonen: 1 Kompanie Söldner aus Neersand, 1 Handvoll ehemalige Seesöldner *aus* Llanka
Tempel: Rondra, *Swafnir,* Travia
Besonderheiten: einziger sicherer Hafen der Waldinseln *Wichtige Gasthäfen/Schenken: Zum Schrumpfkopf* (üble Seemannskneipe, Q2/P4/S10), Hotel *Vikko Stoerrebrandt* (Q6/P7/S10)
Herausragende Handwerker und Händler: Die Stadt ist eine einzige Niederlassung des bornischen Handelshauses Stoerrebrandt.
Stadtgeschichte: Das Stadtgebiet wurde 24 v.H. von Vikko Stoerrebrandt gegen ein Dutzend Metallwaffen den Miniwatu abgekauft.
Stimmung in der Stadt: geprägt von Loyalität *zum Hause* Stoerrebrandt
Quellen: Al'Anfa und der tiefe Süden



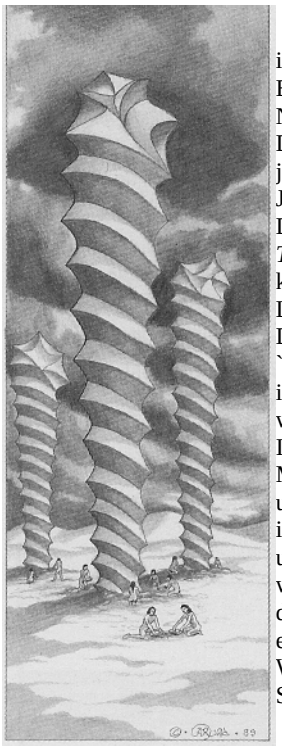
Die Schwarzen Lande

Unter diesem Begriff sind all jene Länder zusammengefaßt, die im Laufe der Wiederkehr Borbarads von dessen Schergen besetzt, von dessen Dämonen verheert und schließlich von den Er-ben seiner Macht, den *Heptarchen (so* benannt nach den sieben Strahlen der Dämonenkrone, des Zeichens der Herrschaft Borbarads), beherrscht wurden und werden.

Das Eisreich Glorania

Das nördlichste der Schwarzen Reiche und von den anderen durch das freie Bornland abgetrennt ist das Gebiet der *Hexe Glorana,* das sich vom Ehernen Schwert bis fast zum Blauen See, von den Nordwalser Höhen bis hinauf in die Grimmfrostöde erstreckt — ein Land, über dem der ewige Winter des Eisdämonen Belshirash (Nagrach) sein weißes Leichentuch ausgebreitet hat. Hier weichen Schnee und Eis auch im Sommer nicht, und nur wenige, von Feuerbergen oder heißen Quellen erwärmte Flächen sind geeignet, um kargen Ackerbau zu betreiben oder Karene grasen zu lassen.

Von ihrem Eispalast bei der dicht bewohnten Stadt Paavi aus



sendet sie ihre Plünderer und Söldner auf Eisseglern übers Land oder ruft Nagrachs Wilde Jagd, eine gräßliche Dämonenmeute, um aus den Landen jenseits ihres Einflußbereichs kräftige Jünglinge und Mädchen zu entführen. Denn der Reichtum des Landes ist das *Theriak,* das Blut Sumus, eine kondensierte Form schierer Lebensenergie, die durch Dämonenmacht und unter dem `Verbrauch' der genannten Entführten in den eisigen Öden zu Tage gefördert wird.

In Gloranas Reich leben nur wenige Menschen, darunter viele Nivesen und Norbarden, etwa die Hälfte von ihnen in den Städten *Paavi, Eestiva* und *Bjaldorn, wo* auch an einem der wenigen Orte in den Schwarzen Landen ein Heiligtum der Zwölfgötter erhalten blieb — der Kristallpalast des Wintergottes Firun, Zuflucht und Schutz für die wenigen Flüchtlinge, denen es gelingt, aus dem Herzen des Eisreichs zu entkommen.

Gloranas Herrschaft ist nicht unumstritten, denn sowohl die Dämonenwölfin *Kyrjaka* als auch die Ifirnstochter *Iloinen* ziehen mit ihren Streitern durch die kalte Ödnis, um die Macht der Hexe zu brechen.

Das umkämpfte Tobrien

Die östlichste Provinz des Mittelreichs (und mit ihr die Markgrafschaften Warunk und Beilunk sowie Teile Darpatiens) fiel als erstes unter dem Ansturm der Schwarzen Horden, und nichts ist den wehrhaften Bewohnern unter ihrem jungen Herzog Bernfried geblieben als ein schmaler Streifen urbaren Landes am Südrand der Drachensteine.

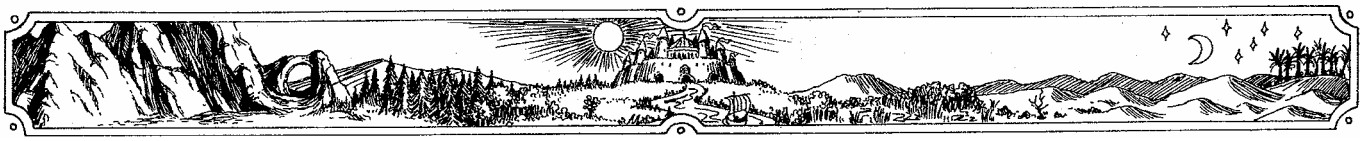
Im eigentlichen Tobrien streiten drei Heptarchen um die Macht: Den nordwestlichsten Teil — entlang der Schwarzen Sichel — beherrscht der *ehemalige kaiserliche Hofmagus Galotta,* der sich den Erzdämonen Blakharaz und Agrimoth verschrieben hat und der nominell über ein `Kaiserreich' herrscht, das das neue Reich ablösen soll. In den undurchdringlichen Wäldern herrschen Dämonen, die alle Pflanzen und Tiere ihrem Willen unterworfen oder selbige auf grauenhafte Weise verändert haben, während die Umgebung der Dörfer und die Dörfer selbst von den neuen Adligen — Speichelleckern des Dämonenkaisers — im Namen eines perfiden Rechtsgefüges tyrannisiert werden. Galotta selbst herrscht in Yol-Ghurmak (dem ehemaligen Ysilia) am Yslisee, einer Stadt vom Reißbrett— aber vom Reißbrett eines offensichtlich Wahnsinnigen.

Der Südwesten Tobriens, die ehemals fruchtbare und reiche Mark Warunk und die vormals darpatische Landgrafschaft Trollzacken, stehen unter der Knute des *untoten Drachen Rhazzazor,* der viele der finstersten Nekromanten um sich geschart hat, ist er doch



Geschöpf und Anhänger Thargunitoths. Große Teile des Landes sind von der Vielleibigen Bestie verwüstet und als Brachen zurückgelassen worden, während in den Städten und Dörfern das Leben scheinbar normal weitergeht — wären da nicht die ständig präsenten Heerscharen der Skelette und Zombies, die Menschenjäger, die jegliche Flucht aus Rhazzazors Reich verhindern sollen, und die Söldner und Gardistenscharen, die die Einwohner nach Warunk vor die Goldene Pyramide des Drachen schleifen, wo sie im wahrsten Sinne des Wortes ihren Blutzoll entrichten müssen. Im Westen dieses Schwarzen Reiches findet sich der Wall des Todes, die ehemalige Ogermauer, nunmehr die mächtigste Befestigung, die die Heptarchien vor einer Rückeroberung durch das Mittelreich schützen soll.

Alle Küsten von den Beilunker Bergen bis zu den Küstensümpfen

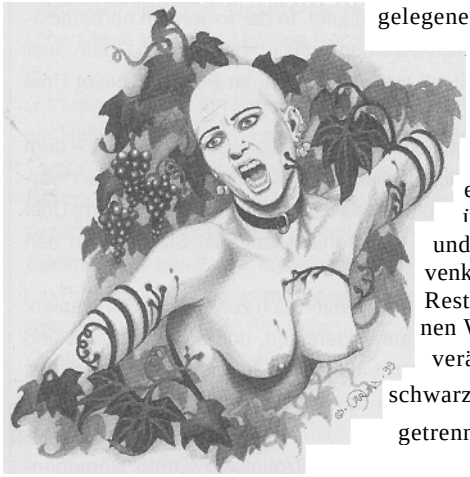


südlich von Vallusa sowie die sich im Landesinneren anschließenden Baronien der Marschen und des osttobrischen Hügellandes unterstehen dem von Mendena aus herrschenden *Schwarzmagier Xeraan*, der nicht nur mit dem Kriegsdämon Belhalhar paktiert und den Splitter der Charyptoroth besitzt, sondern der vor allem im Sinne seines dämonischen Meisters Tasfarelel das Land bis aufs Blut auspreßt, um in seiner Unermeßlichen Schatz-kammer Gold bis unter die Decke zu häufen. Er hat sogar speziell zu diesem Zweck einen Kult des Dämonenmeisters, eine echte Kunstreligion ersonnen, die durch die Vergabe von Posten und Würden seinen Reichtum noch weiter mehren soll. Zudem herrscht er mit blankem Terror und der Drohung, ihnen die schrecklichsten Meeresungeheuer auf den Hals zu hetzen, über viele tausend Piraten, die die östlichen Meere zwischen Vallusa und Thalusa unsicher machen. Der einzige Ort innerhalb des genannten Gebiets, der nicht in seinem Besitz ist, ist die heftig umkämpfte Hafenstadt Ilsur.

Das Ringen der drei Heptarchen um die Macht über den ganzen Osten des Festlandes hat zwar noch nicht zu offenem Krieg geführt, aber da das Gebiet von der Schwarzen Sichel und den Trollzacken gegen äußeren Ansturm abgeschlossen ist (die wenigen Pässe sind schwer bewacht), ist es wohl nur noch eine Frage der Zeit, bis sich die schwarzen Herrscher gegenseitig an die Gurgel gehen.

Oron — Stätte der Schwarzfaulen Lust

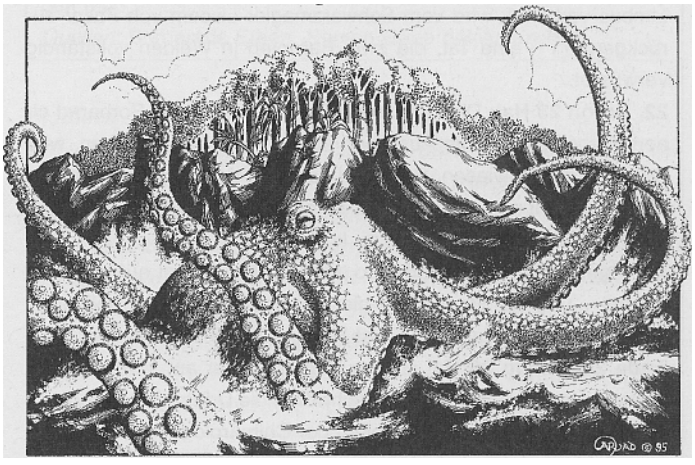
Die kleinste — aber wahrscheinlich reichste — der Heptarchien ist das Moghulat Oron, der ehemalige Ostteil Araniens, das an der Elburischen Küste und dem Chaluk-Golf gelegene Hügelland, das sowohl guten Weidegrund als auch fruchtbares Ackerland bietet (aber ebenso mit Dornicht überwachsene Täler und sumpfige Mangrovenküsten) und das vom Rest Araniens durch einen Wall aus dämonisch veränderten Rosen und schwarzem, `wildem' Wein getrennt wird.



Hier herrscht *Dimiona*, die Tochter der ehemaligen Landesherrin, Fürstin Sybia von Aranien, über einen tulamidisch geprägten Staat, der versucht, den Anschein von Normalität zu wahren (so sind z.B. die Zwölfgötterkulte nicht verboten, sondern man versucht, die Gläubigen mit hohen Steuern vom Tempelbesuch abzuhalten), der aber mehr oder minder offen von den `Priesterinnen' der Belkelel beherrscht wird und demzufolge eine Brutstätte übelster Laster und Perversionen ist. Dies zeigt sich am schockierendsten in der Hauptstadt Elburum, in deren Spielhäusern und Bordellen Phex und Rahja gefrevelt werden und wo ein Menschenleben (oder zumindestens körperliche Unversehrtheit, Freiheit und Seelenfrieden) nichts zählen. Elburum ist auch die Drehscheibe des Handels zwischen den Schwarzen Landen und somit auch ein Zentrum von Spionage und Intrige, wie überhaupt Spitzeltum, Heuchelei und Hinterlist den Charakter dieses Landes prägen.

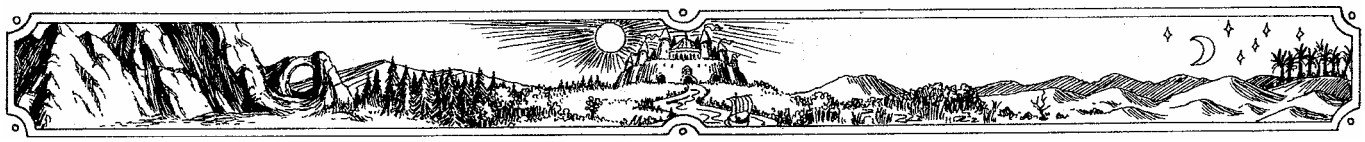
Die Blutige See

Die Meeresgebiete zwischen Vallusa im Norden und der Insel Jilaskan im Süden sind seit der Wiederkehr Borbarads Heimstatt für Seeungeheuer aller Art, für Charyptoroth-Paktierer und blutdürstige Piraten, vor allem aber für die Dämonenarchen, mächtige, dämonische Wesenheiten, die aus Schiffen, Tieren, Tang und Dämonen zusammengewuchert und mit Monstern aus der Meerestiefe, skrupellosen Seesöldnern und fliegenden und schwimmenden Dämonen besetzt sind. Die Küsten dieser Meere werden von Fisch- und Krötenmenschen heimgesucht und bieten zudem den Piraten viele Schlupfwinkel, während auf offener See scheinbar aus dem Nichts große Inseln treibenden Tangs auftauchen können, die schon manches Schiff festgehalten und die Besatzung dem Hungertode preisgegeben haben. Kein Wunder also, daß nur noch wenige Schiffe der freien Nationen das nördliche Perlenmeer befahren — wagemutige Seeleute und geschickte Kapitäne, die jedoch Tag für Tag mit einem nassen Grab rechnen müssen.



Das Bannland Maraskan

Auch Maraskan ist— mit Ausnahme des Shikanydad von Sinoda (s. S. 73) — fest in den Händen der Schwarzen Horden, in diesem Falle im Griff des Reichsverräters *Helme Haffax*, der mit den ebenfalls übergelaufenen Templern von Jergan ein blutiges Regiment im Namen Belhalhars führt. Zentren seiner Macht sind die großen Städte Jergan (wo er auf dem geraubten Lilienthron residiert), Tuzak und Boran, und — wie schon zu den Zeiten, als das Mittelreich die Insel besetzt hielt — viel weiter reicht seine



Macht auch nicht, allenfalls zu einigen vorgeschobenen Dschungelforts und der verborgenen Endurium-Mine im Herzen der Maraskankette.

Der Südosten der Insel steht unter dem Einfluß der Charyptoroth-Paktierer (Menschen, Achaz und Fischwesen) am Friedhof der Seeschlangen, einem undurchdringlichen Gewirr von Mangrovenwäldern und blinden Kanälen, steil aufragenden Felsklippen, Sandbänken und kleinen Inseln.

Was bislang kaum ein Mensch ahnt, ist, daß der Großteil der dampfenden Dschungel, heimtückischen Mangrovenwälder und der mit ewigem, warmem Nebel verhangenen Gebirgstäler gar nicht Haffax' Kontrolle untersteht, sondern der eines uralten Echsenwesens, einer Chimärenmeisterin, die selbst eine Chimäre ist und hier von ihrer Schwarzen Feste aus herrscht: die *Skrechu,* die Schlangenleibige, asfalothisches Monstrum und Trägerin des Asfaloth-Splitters der Dämonenkrone. In ihrem Einflußbereich scheinen die Gesetze der Natur nicht mehr zu gelten, die Grenzen zwischen den Elementen niedergerissen zu sein und Chimären und Mutanten zur beherrschenden Lebensformen zu werden.

Meisterinformationen und Quellen:

Die Schwarzen Lande stehen für den Horror in Aventurien, der sich durch die Pervertierung der Natur und der zwischen-menschlichen Beziehungen, durch den gnadenlosen Kampf jeder gegen jeden, die ständige Angst um den Verlust des Verstandes oder des Seelenheils zeigt und letztendlich natürlich auch durch Dämonen und Untote, die hier teilweise offen wandeln. Dabei ist jeder der Heptarchien eine gewisse Spielart des Horrors, eine eigene Stimmung zugeordnet, so daß sie für verschiedenste Spielstile und Erfahrungsstufen geeignet sind.

Von den Heptarchien geht natürlich eine Bedrohung für die freien Lande aus, doch äußert sich diese nicht mehr in marschierenden Untotenheeren oder dämonischen Luftangriffen, sondern vielmehr in einer Unzahl von Spionage- und Infiltrationsversuchen, Intrigen, Kommando-Unternehmen und all-gemein einer Politik der Nadelstiche – genau die gleiche Vorgehensweise, die die Verbündeten selbst gegen Borbarads Er-ben anwenden ...

Ganz oder teilweise in den Schwarzen Landen spielen die

Wichtige Geschichtsdaten der Schwarzen Lande

2. Rahja 22 Hal: Borbarads Geist, seit mehr als 400 Jahren in den Limbus verbannt, wird vom Schwarzmagier Liscom von Fasar zu-rückgerufen – eine Tat, die zwei Baronien in Weiden vollständig verwüstet.

22. Boron 23 Hal: Die Dunkelelfe Pardona verschafft Borbarad ei-nen Körper und will im Ausgleich an seiner Seite herrschen, wird jedoch zurückgewiesen. Borbarad sammelt durch seine Anhänger weitere Macht und beginnt, auf seinen Reisen durch Aventurien unerkannt wichtige Personen zu korrumpieren.

11. Ingerimm 24 Hal: Borbarad zerstört das Orakel auf der Insel Altoum – und die Stadt Altaia gleich mit; auf Maraskan gelingt es ihm im folgenden Jahr, bei Fürst Herdin Einfluß zu gewinnen. **Ende 25 Anfang 26** Hal stoßen Borbaradianer auf Maraskan die Pforten des Grauens auf und beschwören die Urform der Dämonenarchen. Kurze Zeit später scheitert der Chimärologe Abu Terfas bei seinem Versuch, Borbarad die Macht über Aranien zu verschaffen. Im **Boron 26 Hal** wird Helme Haffax, der ehemalige Marschall des neuen Reiches, Fürst von Maraskan; im Tsa befreien Borbarads Schergen und maraskanische Söldner einen Gutteil der auf der Festungsinsel Rulat internierten Answinisten; im Sommer diesen Jahres erschüttern Sphärenbeben den Bereich der Gorischen Wüste: Borbarad schließt oder erneuert Pakte mit verschiedenen Erzdämonen und ruft den Drachen Rhazzazor ins Unleben zurück; in den hohen Norden tritt kein Sommer ein.

Am 20. Ingerimm beginnt mit der Eroberung Mendenas die borbaradianische Invasion in Tobrien, der schnell ein Drittel des Herzogtums zum Opfer fällt. In den Namenlosen Tagen des Jahres wird die Amazonenfeste Kurkum erobert; gleichzeitig werden in Tobrien eine Unzahl von Untoten erhoben.

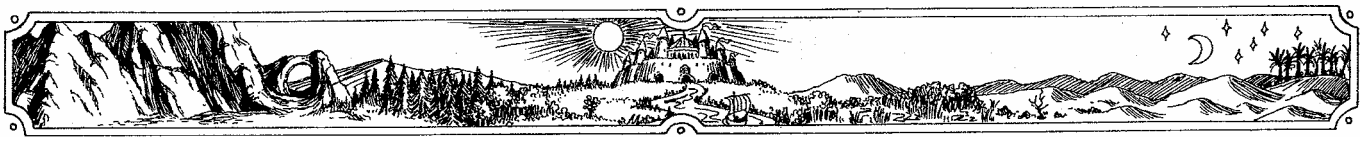
29. Rondra 27 Hal: Schlacht von Eslamsbrück – die Borbaradianer schlagen ein Heer aus tobrischen und kaiserlichen Truppen; zwei Wochen später wird Warunk erobert.

Winter 27 Hal: Graf Uriel von Notmark erobert unter dem Banner der Dämonenkrone die Stadt Bjaldorn; im Tsa stürmen die Kämpfer Helme Haffax' Boran, die letzte unabhängige Stadt Maraskans; Haffax enttarnt sich als Borbaradianer. In der folgenden borbaradianischen Frühjahrsoffensive werden Ysilia erobert und die Ogermauer besetzt, die Stadt Beilunk eingeschlossen; im Bornland bleibt Uriel weiter siegreich.

24. Praios 28 Hal: Schlacht auf den Vallusanischen Weiden – dem Reichsheer und Freiwilligen gelingt ein erster Sieg gegen die Schwarzen Horden unter Haffax und Uriels verräterischen Bornländern; Uriel stirbt, das Bornland bleibt frei. Danach langsam Stillstand an den tobrischen Fronten.

1. Tsa: Dimiona von Zorgan proklamiert sich zur Königin von Aranien. Ihr Anspruch stößt jedoch auf Widerstand, und so müssen sie und ihre Schergen sich mit dem bald darauf ausgerufenen Moghulat Oron zufriedengeben. Derweil hat sich Galotta ebenfalls zum Kaiser gekrönt.

22. 23. Ingerimm: Schlacht an der Trollpforte (Dritte Dämonenschlacht) – der Versuch der Verbündeten, den Wall des Todes zurückzuerobern und in die Schwarzen Lande vorzudringen, scheitert, jedoch kann Borbarad selbst von den Sieben Gezeichneten besiegt werden; die Dämonenkrone birst – die Besitzer der Splitter werden die zukünftigen Heptarchen.



Abenteuer *Wo keine Sonne scheint, Schwarzer Druidenwald, Tal der Finsternis, Brogars Blut, Winternacht, Schwarze Splitter* und *Sumus Blut,* während sich die Kampagne um die *Sieben Gezeichneten* (Hauptlinie: *Alptraum ohne Ende, Unsterbliche Gier, Pforte des Grauens, Bastrabuns Bann, Rohals Versprechen, Siebenstreich* und *Rausch der Ewigkeit;* Vorgeschichte: *Krieg der Magier, Die Seelen der Magier, Staub und Sterne)* sowie die Abenteuer *Am Rande der Nacht, Die Ungeschlagenen, Grenzenlose Macht* und *Goldene Blüten auf Blauem Grund* sowie die Romane *Das zerbrochene Rad, Steppenwind, Der Lichtvogel, Und Altaia brannte* und *Der Dämonenmeister* mit der Rückkehr Borbarads und dem langsamen Entstehen der Schwarzen Reiche befassen. Wenn Sie jedoch die Schwarzen Lande intensiver und detaillierter in Ihre Abenteuer einbauen und sie nicht nur als Bedrohung von außerhalb präsentieren möchten, werden Sie nicht um die Lektüre der gehaltvoll ausgestatteten Box Borbarads Erben herumkommen.

Die wichtigsten Städte der Schwarzen Lande

Altzoll
Kleinstadt in der Warunkei; einst die Hauptstadt der Landgrafschaft Trollzacken, jetzt eine der wichtigsten Garnisonsstädte im Reich des Schwarzen Drachen; bei der Eroberung durch einen dämonischen Sturm schwer beschädigt, aber mittlerweile wieder fast vollständig aufgebaut; Hauptquartier der Menschenjäger; viele finstere Kasematten des Endlosen Heerwurms.

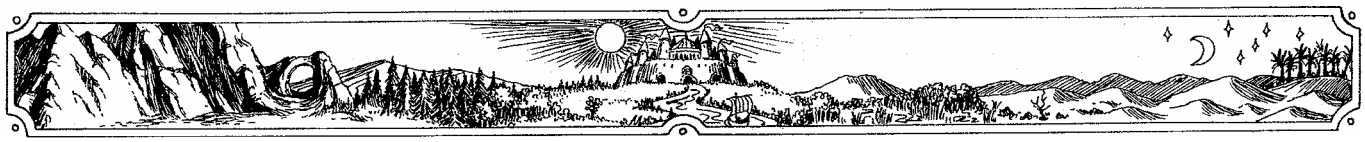
Einwohner: um 950
Herrschaft: Militärherrschaft unter Siriom Grim, dem Herrn der Menschenjäger, *und* dem Untoten Korobar, *einem* ehemaligen Zauber*er*
Garnisonen: etwa ein halbes Regiment des Endlosen Heerwurms, ein Halbbanner der Drachengarde, etwa *50* Menschenjäger *Tempel:* Thargunitoth, Borbarad
Besonderheiten: In der Nähe findet sich ein altes und von Rhazzazors Truppen noch nicht erobertes Erdheiligtum.
Stimmung in der Stadt: Wenn man vom Gestank (und der schieren Präsenz) des Endlosen Heerwurms absieht, ein recht geschäftiger und ansehnlicher Flecken.
Quellen: Borbarads Erben

Beilunk
Hafenstadt auf aufgeschüttetem Grund an der Mündung des Radrom in den Golf von Perricum; von mächtigen Mauern umgeben und von einem Belagerungsring der Schergen des Schwarzen Drachen eingeschlossen; wird sporadisch über See mit dem Notwendigsten versorgt.

Einwohner: um 10.000 (davon etwa *2.500* tobrische Flüchtlinge)
Wappen: dreigeteilt blau-grün-blau, im oberen Feld ein goldener Greif, im mittleren Feld drei Bedonblüten
Herrschaft/Politik: weltliche Herrschaft der Praioskirche unter der Fürst-Illuminierten Gwidûhenna von Faldahon; weiterhin Teil des Mittelreichs; es gilt das *arcanum interdictum* (Verbot jeglicher Zauberei)
Garnisonen: wenige Sonnenlegionäre, einige Rondrianer, etliche Bannstrahler, ca. *200* Gardisten; etwa ein Fünftel der Bevölkerung ist waffenfähig.
Tempel: Praios (nach Gareth der wichtigste und prächtigste P.-Tempel), Rondra, Efferd, *Phex,* Hesinde, Rahja
Besonderheiten: die *gro e,* freitragende Kuppel des Praiostempels, *von* dessen Mauern *aus* ständig Choräle *gesungen* werden — ein offensichtlich wirksamer Schutz *gegen* dämonische *Angriffe*
Stadtgeschichte: vor etwa 2.500 Jahren *von* den tulamidischen Al'Hanis gegründet, in den Kämpfen mit den bosparanischen Siedlern zerstört, aber bald wieder aufgebaut; beherbergte seit *990* v.H. die Magierakademie *Schwert und Stab* (nach Gareth *umge*siedelt); 12 v.H. von Tobrien unabhängige Markgrafschaft; seit Mitte *27* Hal von Belagerungsring umschlossen; während der Namenlosen Tage *27* rettet ein Praioswunder die Stadt vor der Eroberung; seitdem Geweihtenherrschaft
Stimmung in der Stadt: allgegenwärtiger Praioskult; ständige Choräle; Nahrung und Verbrauchsgüter sind knapp, die Bevölkerung ist aber dennoch entschlossen, die Stadt zu halten; gedrängt lebende Menschen, da Raum für Gärten und Kleinvieh-Weiden bleiben *mu*
Quellen: Borbarads Erben, *Roman* Gabe der Amazonen

Bjaldorn
Ehemals freie Stadt im Waldland nördlich des Bornlandes, die von borbaradianischen Heeren geschleift wurde. In den teils zerstörten Gebäuden haben sich jetzt die Söldner Gloranas eingenistet und ehemalige Handlanger des Grafen Uriel — allerlei Schlagetots und Halsabschneider sowie eine unbestimmte Zahl Goblins. In der Stadt herrscht das Recht des Stärkeren. Die gewaltige Eiskristallkuppel des Firuntempels wurde durch schwarze Magie zerstört, jedoch hat der grimmige Gott Tempel und Park mit einem dicken, mehrere Schritt hohen Eiswall umgeben.

Einwohner: geschätzte *700*
Wappen: Keines, bisweilen zieren abgeschlagene Häupter die Fahnenstangen.
Herrschaft/Politik: Söldneroffiziere regieren *so* lange, wie sie den Kopf auf den Schultern tragen
Tempel: **Firun** (quasi unzugänglich)
Besonderheiten: Der Firuntempel ist ein Sanktuarium, *das* jedem, der reinen Herzens *ist,* Zuflucht vor den Horden Gloranas gewährt; *nur sie* können *mit* dem Eiswall verschmelzen und ihn schließlich durchdringen.
Wichtige Gasth fe/Schenken: Bordell *Liebliche Belkelel,* Schenke
Blutgericht ("Was ist *das* eigentlich *f r* ein Fleisch in *der Sup*[pe?"])
Stimmung in der Stadt: mit einem Wort: gewalttätig
Quellen: Rauhes Land im hohen Norden, Roman Steppenwind



Boran
Ostmaraskanische Hafenstadt auf einer Landzunge; durch mehrfache Schanzen gesichert; kreisrunder Stadtkern der traditionell-maraskanischen Altstadt; fast alle Zerstörungen der Eroberung wieder ausgebessert; gilt als eine der heiligen Städte des Rur-und-Gror-Glaubens.

Einwohner: um 7.000
Herrschaft / Politik: von Nedimajida von Tuzak (einer Verwandten des ehemaligen Königshauses) diktatorisch regiert; jedoch recht geringe Militär- oder Spitzelpräsenz
Garnisonen: ca. ein Regiment Bewaffnete (Karmothgarde, Rote Legion, Söldner, Templer)
Tempel: Charyptoroth, Borbarad, Rur und Gror; Belhalhar-Unheiligtum nahe der Stadt
Besonderheiten: eine der heiligen Städte des Rur-und-Gror-Glaubens; noch einige Freischärler in der Stadt versteckt
Stadtgeschichte: nach der Besetzung *der* Insel durch *das* Mittelreich *von 6* v.H. *bis* 28 Hal einzige freie Stadt Maraskans; Ende Firun 27 durch Verrat gefallen und *von* den Borbaradianern gestürmt
Stimmung in der Stadt: auffällig ruhig; die Bewohner scheinen sich mit den Besatzern arrangiert *zu* haben; unter *der* Oberfläche *gärt* jedoch die Unruhe.
***Quellen**:* Borbarads Erben

Elburum
Ehemalige aranische Hafenstadt an der elburischen Küste; seit der Erhebung Dimionas Hauptstadt des Moghulats Oron und Zentrum des staatstragenden Bel'Khelel-Kults; Sitz der Moghuli Dimiona und der Großwesirin Merisa; blühendes Handels- und Vergnügunszentrum.



Einwohner: um 5.500
Wappen: auf schwarz *eine* Purpurmohnblüte
Herrschaft/Politik: Satrapa Merisa lenkt die Politik, zahlreiche Palasteunuchen die Verwaltung.
Garnisonen: insgesamt gut 2 Regimenter, darunter Einheiten der Königlichen Skorpione, der Rotmäntel, der Elburumer Satrapengarde und vom Orden des Gehörnten Gottes
Tempel: Belkelel, Tasfarelel, Hesinde, Peraine (beide heruntergekommen und entmachtet), geheimer Phextempel *Besonderheiten:* Elburum besitzt den Moghuls- und Satrapenpalast und die Magierschule *der Schmerzen* (Heilung, *schwarz)* im Palast-viertel Shorioth, aber *auch* eine dekadent-exquisite "Amüsiermeile" mit Bordellen und Spielhallen *im* Hafenviertel Zhinbabil. Die vor-gelagerte Hafeninsel Elburial bietet billige Vergnügen für anspruchslose Seeleute.
Stadtgeschichte: alte Tulamidenstadt, lange eines der Zentren des Handels mit Maraskan, Hauptstadt der Grafschaft Elburum, verlor mit der Eroberung Maraskans und der Unabhängigkeit Araniens an Bedeutung; wurde während Dimionas Erhebung von Gräfin Merisa der Usurpatorin kampflos übergeben.
Stimmung in der Stadt: Elburum zeigt sich als reicher Handelsplatz, wo `freie Geister' Erholung und Vergnügen finden können, in ihrem Innersten aber ist es verdorben, eine glitzernde und unerbittliche Seelenfalle, die jeden Vergnügungssüchtigen zum Dämonenkult verführt.
Quellen: Borbarads Erben

Eslamsbrück
Kleinstadt an der Tobimora, ehemals bekannt wegen ihrer Spitzenherstellung und der wichtigen Brücke, nunmehr durch die hier stattgefundene Schlacht und das im Bau befindliche 'Pandämonium', eine pyramidenförmige Kultstätte für Borbarad und alle Erzdämonen.

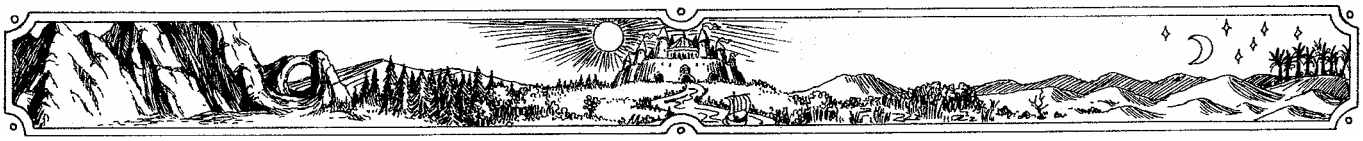
Einwohner: um 1.000
Herrrschaft: Reichssakralbaumeister Agriman Aldenkover
Garnisonen: diverse menschliche, nichtmenschliche, dämonische und untote Kämpfer und Bauarbeiter
Besonderheiten: gefährliche Präsenz dämonischer Erscheinungen
Stimmung in der Stadt: vom Bau des Tempels geprägt; düster-geschäftig
Quellen: Borbarads Erben

Eestiva
Stadt an der Letta, Standort einer der wenigen Brücken über den Fluß; einst mit einem prächtigen Ifirntempel geschmückt, nunmehr dicht mit Flüchtlingen aus dem Umland (vornehmlich Nivesen und Norbarden) bevölkert; wenig Fischfang und Viehzucht an eisarmen Stellen möglich; wichtiger Umschlagsort für Theriak; Heimathafen der `Sammler' (Piratenbanden auf Eisseglern)

Einwohner: 1.200
Herrschaft: Anarchie / Despotie unter den Banden der Sammler
Garnisonen: insgesamt etwa 150 Sammler und andere Schlagetots
Tempel: Kor- und Nagrach-Schrein
Stimmung in der Stadt: ein Piratennest im Ewigen Eis, für gloranische Verhältnisse recht reich und recht gut versorgt *Quellen:* Borbarads Erben, Rauhes Land im Hohen Norden

Hemandu
Einst ein kleiner Weiler um das Oktogon (die alte Arethinidenfeste) und Hauptkloster der Templer von Jergan, die mit Helme Haffax zu Borbarad überliefen; mittlerweile Kleinstadt.

Einwohner: um 1.500
Herrschaft/Politik: Despotie unter Hochmeister Belharion Menning
Garnisonen: 5 Banner der Bluttempler
Tempel: Belhalhar
Stadtgeschichte: Hier in der Nähe fand *6* v.H. die Schlacht von



Jergan statt; danach Sitz der Templer von Jergan
Stimmung in der Stadt: Zentrum des maraskanischen Belhalhar-Kults; verrückte Sektierer, Devotionalienhändler, Sklavenhändler, Söldner
Quellen: Borbarads Erben, Roman Schwertkönig

Ilsur

Hafenstadt an der Tobrischen See; seit der Besetzung während der borbaradianischen Invasion und der teilweisen Rückeroberung durch den 'Schwertzug' erbittert umkämpft und teilweise in Schutt und Asche gelegt.

Einwohner: um 700 (davon etwa 200 auf Seiten der Schwertzügler, 500 auf Seiten der Borbaradianer)
Herrschaft: umkämpft; Tharleon von Donnerbach kommandiert die Schwertzügler, Girte Sargnagel die Borbaradianer
Garnisonen: 50 Schwertzügler, 150 Borbaradianer
Tempel: **Peraine,** Rondra, (Efferd) / Belhalhar, Borbarad
Besonderheiten: Die Schwertzügler kontrollieren nur Burg Klippenstein, die der Peraine heiligen Quellen im Umfeld des Tempels sowie Teile des Geländes zwischen den beiden Anlagen und müssen über See versorgt werden. Die Quellen halten Untote und Dämonen einigermaßen fern.
Stimmung in der Stadt: vom ständigen Kleinkrieg geprägt – erbittert-entschlossen auf der einen, demotiviert-erbittert auf der anderen Seite; nur geringe Überlebenschance für Neulinge beider Seiten
Quellen: Borbarads Erben

Jergan

Nordmaraskanische Hafenstadt an der Mündung des Hira in den Maraskansund, eng in einen Talkessel gebaut. Residenz Helme Haffax', der hier auf dem Lilienthron residiert.

Einwohner: um 8.000
Herrschaft / Politik: Despotie unter Fürstkomtur Helme Haffax
Garnisonen: Bluttempler, Karmothgarde, Rote Legion (je ein Banner), etwa 25 Spitzel der 'Samthandschuhe', ein Banner Stadtgardisten, Matrosen, Seekrieger und Piraten, ca. 200 Söldner
Tempel: Belhalhar, Charyptoroth, Borbarad, Rur und Gror (profanisiert)
Besonderheiten: extrem dichte Bebauung, viele Wohntürme, Hängebrücken über den Hira
Herausragende Händler: etliche, die Produkte aus den anderen Heptarchien anbieten
Stadtgeschichte: zur Besiedlungszeit die Hauptstadt Maraskans, dann von Tuzak verdrängt; nahe der Stadt fand die Schlacht von J. statt, die der Eroberung der Insel durch Kaiser Reto (6 v.H.) voranging. Mit der Ausrufung der Fürstkomturei wird J. wieder Hauptstadt der (borbaradianisch besetzten) Insel
Stimmung in der Stadt: Zentrum für den Handel mit den anderen Heptarchien; fest in der Kontrolle der Templer, Bevölkerung ver-hält sich erstaunlich ruhig
Quellen: Borbarads Erben, Die Ungeschlagenen, Romane Spuren im Schnee, Schwertkönig

Llanka

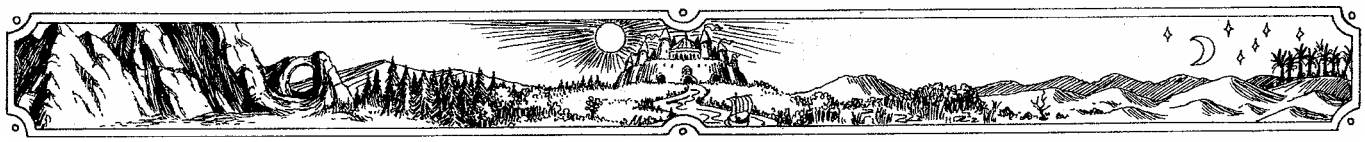
Einst wichtige aranische Hafenstadt an der Mündung des Tern in den Golf von Perricum; seit dem Erscheinen einer dämonischen Wasserkreatur als Hafen für größere Schiffe ungeeignet und quasi dem Verfall preisgegeben.

Einwohner: um 3.300
Wappen: roter Hummer auf silber (heute schwarz)
Herrschaft/Politik: Nomineller Herrscher der Stadt ist Keresh Bel ben Kerry, der junge Sohn der vormaligen Baronin, der seine Sorgen oft mit Wein betäubt.
Garnisonen: etliche Schlagetots vom Orden des Gehörnten Gottes, wenige Rotmäntel und Satrapengardisten; einige hundert Piraten und Ferkinasöldner
Tempel: Charyptoroth- und Tasfarelel-Schreine, Hesinde, Travia
Besonderheiten: Seit der Vertreibung der Efferdgeweihten haust im Hafen ein dämonischer Malmer, ein gewaltiger Riesenhummer, der sogar Schiffe versenkt. Der Hafen ist verlassen bis auf Seeräuber mit flinken Thalukken und zahlreiche Hummerier und Krakonier, die den Malmer zu verehren scheinen; ehemalige Thorwaler Seesöldner als Sklaven
Wichtige Schänken: viele schmierige Kaschemmen, dazu Bordelle und Spielhäuser gleich niedriger Qualität
Stimmung in der Stadt: Llanka ist verfallen und verkommen, ein Treffpunkt des Abschaumes der ganzen Ostküste. Die einheimischen Handwerker sind entweder versklavt oder nach Yaisirabad verschleppt worden.
Quellen: Borbarads Erben

Mendena

Hafenstadt an der Tobrischen See; Hauptstadt Xeraaniens und Residenz Xeraans, geprägt von Piraten und Seeleuten der Schwarzen Reiche.

Einwohner: um 4.000
Wappen: schwarze Borboradkrone über rotem Tor auf silbernem Grund
Herrschaft: Despotie unter Xeraan und Harboralprotektorin Yasmina von Darbonia
Garnisonen: 4 Banner Gardisten und Seesöldner (darunter die Schwerter Borbarads), die 'Unbesiegbare Legion von Yaq-Monnith' als Leibgarde Xeraans, 30 Stadt- und Hafengardisten
Tempel: **Borbarad,** Charyptoroth- und Tasfarelel-Schrein
Besonderheiten: beherbergt mit dem *Borbaradial* den Haupttempel der Borbarad-Religion, deren Hochprophet und 'Portifex Maximus' Xeraan ist; 'Goldenes Haus' als Residenz Xeraans, wo sich auch seine 'Unermeßliche Schatzkammer' befinden soll; viele, teils mit Dämonenhilfe erbaute neue Hafenanlagen
Stadtgeschichte: zeitweilig (jeweils, wenn Ysilia in Trümmern lag) Residenz der tobrischen Herzöge; bekannt für den vom Firun-



Heiligen (und tobrischen Herzog) Jarlak erlegten Mendenischen Eber
Stimmung in der Stadt: stark besteuerter, aber aufstrebender Handelshafen mit sehr vielen Freibeutern; Borbarad-Religion auch in den Straßen der Stadt präsent
Quellen: Borbarads Erben, Auf der Spur des Wolfes

Paavi
Die größte Stadt von Gloranas Eisreich und Sitz ihrer Herrschaft (im Schneepalast östlich der Stadt); voll von gestrandeten Goldsuchern und Glücksrittern, die die Goldfunde an der Letta hierher lockten, von Nivesen, die ihren Karenen folgten, norbardischen Händlern und allerlei Schurken und Schlagetots. Einst der nordöstlichst Hafen Aventuriens, ist die Stadt nunmehr gänzlich von Eiswüste umschlossen; nur auf wenigen, dank Gloranas Macht eisfreien Flächen karger Ackerbau und Viehzucht im Umland möglich.

Einwohner: um 5.000
Herrschaft: Despotie unter Glorana und ihrem Favoriten — und Kommandeur ihrer Leibwache — Halman von Gareth
Garnisonen: etwa 25 von Gloranas Leibgardisten, diverse Söldner
Stadtgeschichte: bis 63 v.H. ein norbardischer Handelsposten, danach von der vor ihrem Schwager Perval geflohenen Geldana von Gareth zum Sitz eines Herzogtums erklärt, durch den Goldrausch des Jahres 25 rapide auf die jetzige Bewohnerzahl ange-wachsen
Stimmung in der Stadt: Die Nahrung ist knapp, alles ist unglaublich teuer, und die einzige Möglichkeit, zumindest das nackte Le-ben zu wahren, ist, sich mit Glorana und den Nagrach-Kultisten gutzustellen — eine Mischung aus Goldgräberstadt auf dem absteigendem Ast und sibirischem Straflager
Quellen: Borbarads Erben, Rauhes Land im Hohen Norden

Shamaham
Wichtige Garnisonsstadt des xeraanischen Reiches in den nordöstlichen Ausläufern der Beilunker Berge; früher gute Beziehungen zu den Amazonen von Kurkum.

Einwohner: 650
Herrschaft: Baronin-Erzprälatin lolitta von Shamaham, 'Rittfrau' der Mactaleänata
Garnisonen: insgesamt gut 600 Söldner und Gardisten
Tempel: Borbarad, Belhalhar
Besonderheiten: In wenigen Tagesreisen Entfernung finden sich die Ruinen der ehemaligen Amazonenburg Kurkum.
Herausragende Handwerker: viele Schmiede
Stimmung in der Stadt: Bevölkerung lebt recht gut von den hier stationierten Kämpfern
Quellen: Borbarads Erben, Göttin der Amazonen, Goldene Blüten auf blauem Grund

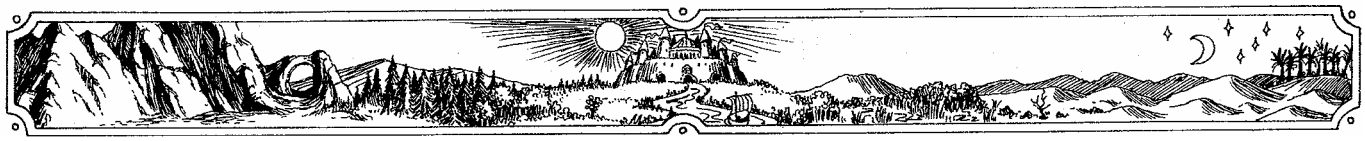
Tuzak
Maraskanische Hafenstadt an der Mündung des Roab in den Golf von Tuzak; die eigentliche Stadt und die `Weiße Residenz' (der ehemalige Königs- und Fürstenpalast) liegen auf einem Plateau gut 150 Schritt über dem Hafengelände.

Einwohner: um 9.000
Herrschaft / Politik: etwas chaotischer Piraten- und Schmuggler-hafen unter Komtur Rayo Brabaker
Garnisonen: Karmothgarde, Rote Legion, Bluttempler (je ein Banner), viele Söldner, Matrosen, Seekrieger und Piraten
Tempel: Belhalhar, Charyptoroth, Tasfarelel, Borbarad, Rur und Gror (profanisiert)
Besonderheiten: Da mittlerweile auch etliche Tulamiden aus Khunchom und Thalusa wieder mit Maraskan handeln, sollte es möglich sein, via Tuzak nach Maraskan einzudringen. Die Magierakademie vor den Toren der Stadt ist mittlerweile aufgelöst
Wichtige Gasth fe / Schänken: diverse üble Spelunken
Herausragende Handwerker und Händler: einige Schmiede und Buchdrucker
Stadtgeschichte: eines der frühen Siedlerzentren, bekannt durch den `Tuzakwurm', der die Stadt mehrmals einäscherte; lange Zeit Hauptstadt Maraskans
Stimmung in der Stadt: geschäftig, von rauhen, götterlosen Piraten dominiert; ständige Furcht vor den Übergriffen der Templer; Bevölkerung stöhnt unter Steuerlast
Quellen: Borbarads Erben, Straßenballade, Pforte des Grauens, Romane Treibgut, Tod eines Königs, Schwertkönig

Warunk
Einst Hauptstadt der gleichnamigen Markgrafschaft, mittlerweile Residenz des untoten Kaiserdrachen Rhazzazor und der ihm untergebenen Nekromanten, damit Hauptstadt des Reichs des Schwarzen Drachen; liegt auf dem Molchenberg in einer Radromkehre und bietet auf viele Meilen die einzige Möglichkeit, den Radrom zu überqueren; einst schmuck und sauber, nunmehr vom Odem der Verwesung geprägt.



Einwohner: um 10.000 Lebende
Herrschaft / Politik: Despotie unter Rhazzazor und seinen Schergen
Garnisonen: mehr als 1.000 (Hauptsitz der Drachengarde, dazu Menschenjäger, Skelettgarde, Endloser Heerwurm, Söldner)
Tempel: **Thargunitoth,** Kor, Rondra
Besonderheiten: die Goldene Pyramide in Hochwarunk (Rhazzazors Hort); im Molchenberg ein Teilleib der Vielleibigen Bestie; der



Schädelturm des Rakolus am Radrom-Katarakt; besitzt mit dem *Beschw rerkreis des Karasuk* quasi eine Magierschule (Nekromantie, schwarz)
Herausragende Handwerker: trotz widriger Umstände immer noch Sembelquast-Herstellung
Stadtgeschichte: vor gut 2.500 Jahren von den tulamidischen Al'Hanis gegründet; seit 12 v.H. von Tobrien unabhängige Markgrafschaft; im Jahre 3 Hal vom Nachtdämon heimgesucht; während der borbaradianischen Invasion von Xeraan erobert, dann aber von Rhazazor beansprucht
Stimmung in der Stadt: von allgegenwärtiger Nekromantie geprägte Aura des Verfalls; daneben verzweifelte Versuche der menschlichen Bewohner, eine bürgerliche Fassade zu erhalten
Quellen: Borbarads Erben, In den Fängen des Dämons, Romane Lichtvogel, Schwertkönig, Dämonenmeister

Yasairabad

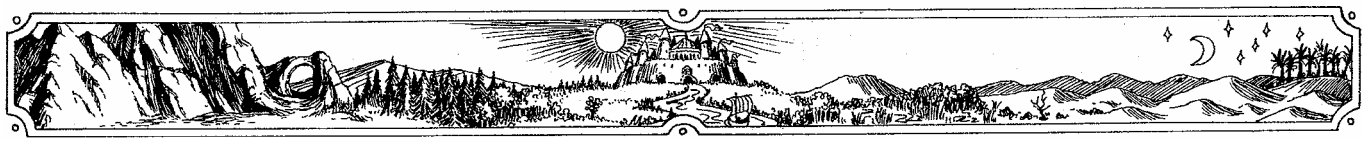
Kriegshafen des Moghulats Oron, seit der Hafen von Llanka kaum noch nutzbar ist; am Golf von Perricum westlich von Llanka gelegen.

Einwohner: um 1.100
Garnisonen: ein Banner elburische Satrapengarde, ein halbes Banner Rotmäntel, dazu Matrosen und Seesöldner der Flotte des Moghulats
Stimmung in der Stadt: viele hierhin zwangsumgesiedelte Handwerker, deren Familien als Geiseln an andere Orte deportiert wurden, viele Sklaven; trotzdem eine Gewerbestadt im Aufschwung
Quellen: Borbarads Erben

Yol-Ghurmak (Ysilia)

Am Yslisee gelegene ehemalige Hauptstadt des Herzogtums Tobrien, nach Eroberung, Brandschatzung, Schleifung und größenwahnsinnigem Wiederaufbau nun Residenz des Dämonenkaisers Galotta und wichtigster Ort seines Reiches; von bizarrster Architektur geprägt; Dämonen, Golems und Untote wandeln auf den Straßen, die ansonsten häufig menschenleer sind

Einwohner: um 12.000 Lebende
Herrschaft / Politik: Despotie unter fast direkter Kontrolle Kaiser Galottas, der auch Architekt der Stadt ist.
Garnisonen: 100 Kämpfer der Irrhalkengarde, 50 manifestierte Heshtothim, 3 Banner der dämonenkaiserlichen Garde, dazu viele Spitzel, Büttel und Henkersknechte
Tempel: Blakharaz, Agrimoth, Schreine der anderen Erzdämonen, Borbarad
Besonderheiten: vornehmlich die irrsinnige, spärlich bewohnte Architektur (riesige Plätze, himmelhohe Türme in bizarrer Gargylenarchitektur, monströse Paläste und Kasernen, begehbare Statuen), und die präsenten magischen Lebewesen; Palast Galottas und dessen private Magierschule, die *Heptagonakademie,* wichtigste Tempel von Blakharaz und Agrimoth
Herausragende Handwerker: In Y.-G. werden die Meistermechanici Leonardo von Havena und Sorp Sanderwik gefangen gehalten.
Stadtgeschichte: einst von den Al'Haniern vor gut 2.500 Jahren gegründet; mehrfach zerstört (zuletzt während des Ogerzuges 10 Hal und der borbaradianischen Invasion 27 Hal) und wiederaufgebaut; 28 Hal in Y.-G. umbenannt und zur Hauptstadt von Galottas Reich erklärt; seitdem hektische Bautätigkeit (auch mit dämonischer Hilfe)
Stimmung in der Stadt: von Architektur und dämonischen Bewohnern geprägt, wirkt bis auf Militär und Höflinge häufig wie ausgestorben; viele hierhin zwangsumgesiedelte Bewohner haben sich noch nicht ans Stadtleben gewöhnt; häufig Militärparaden und Schauprozesse
Quellen: Borbarads Erben (das frühere Ysilia in einigen anderen Publikationen)



Vom Perlenmeer und vom Riesland

»[O/Z] Die Meeresströmung und der beständige Südwest haben uns weit in den Norden hochgetragen, so daß wir uns laut Quadrant und Foliant auf der Höhe von Vallusa befinden. Weit im Norden können wir schwarze Klippen erkennen, die sich, wenn unsere Peilung stimmt, fast anderthalb Meilen hoch aus dem Meer erheben. Über den Klippen stehen dicke, gelb-schwarze Rauchsäulen von vielen Meilen Höhe, während am Fuß der Klippen die Gischt tobt - und wenn auch hier unser Maß richtig ist, können wir Efferd danken, daß Wind und Wogen uns nun wohl von der Küste fernhalten wollen und wieder gen Südosten führen, denn was dort aufschäumt, müssen Brecher von mindestens achtzig Schritt Höhe sein.«
–Logbuch der Prinzessin Lamea, des Flaggschiffs der Roten Harika, Orts- und Zeitangaben auf Geheiß der horasischen Admiralität entfernt

Das Perlenmeer gilt seit altersher als schwierig, wenn nicht unmöglich zu befahrendes Gewässer, zumindest für diejenigen Seefahrer, die aus dem dahinterliegenden Riesland zurückkehren wollen. In neuerer Zeit ist dies zumindest nur zwei Kapitänen gelungen: Ruban dem Rieslandfahrer, der jedoch bislang nie das Riesland erreichte, und Harika von Bethana, die, anstatt nach der Entdeckung der Küsten umzukehren, weiter gen Osten fuhr, wie es ihr Auftrag war.

Die Berichte aus alter wie neuer Zeit sprechen von Mahlströmen und stetigen Südwestwinden, von großen Flautenzonen im Süden des Meeres und von einer Bucht, die schlimmere Stürme als das Kaucatan hervorbringen soll. Dazu kommen in neuester Zeit noch die Gefahren durch charyptide Monstrositäten und borbaradianische Piraten, so daß an eine heile Überfahrt und Rückkehr nicht zu denken ist.

Und auch eine Fahrt um Kap Walstein herum und durch die Flammberger Bucht scheint sich durch die vielen Riffe zu ver-bieten, durch die Vulkane des Rieslands, die ihren heißen Auswurf meilenweit ins Meer verstreuen.

Der von den Menschen am weitesten ins Perlenmeer vorgeschobene Posten ist die auf keiner Karte verzeichnete Insel Korelkin, die vom Horasreich beansprucht wird und die etwa 600 Meilen östlich von Maraskan liegen soll.

Vom Riesland

»Und so hieb Ingerimm sein ehernes Schwert in den Grund, daß die Welt erzitterte, und daß die Zyklopen auf der einen und die Trolle auf der anderen Seite ob der Erschütterung von SUMUs Leib zu Boden fielen. Und als sie aufblickten siehe! -, erhob sich ein Wall zwischen ihnen, höher als 3.333 Trolle und hoher als 4 444 Zyklopen. Und da sie sich nicht sahen, endeten die Kinder Ingerimms ihre Streitereien. Und die Zyklopen wandten sich nach Westen zum Wasser hln und die Tolle wandten sich gen Osten in die Feuerberge, wo sie sich bei den Schwarz-Ogern Weiber nahmen. So aber entstand in zwölf mal zwölfmal zwölf Jahren das Geschlecht der Schwarzen Bergriesen und Sjutusch ward ihr Anführer:«
– eine der vielen Varianten der Entstehungsgeschichte des Ehernen Schwerts, in diesem Falle aus einem apokryphen Zusatz `Von der Zyklopenzeit oder Feuer versus Wasser' zu den Annalen des Götter alters'

Ob nun das Schwert Rondras oder Ingerimms, aufgehäufte Leichen versteinerter Riesen oder das von den Himmelswölfen aufgerissene Land — Fakt ist, daß das Eherne Schwert die Landmassen Aventuriens und des Rieslands gründlicher trennt als der Raschtulswall Garetien von Mhanadistan, denn wie das Gebiß eines Haifischs sind die Bergriesen in vielen Reihen gestaffelt und die Paßhöhen so hoch wie andernorts die höchsten Gipfel. Was aber dahinter liegt, darüber gibt es bislang nur Spekulationen.

Das einzige zumindest grob erforschte Gebiet ist das der Nebelauen, das vor einigen Dutzend Jahren eher durch Zufall und Schiffbruch als durch geschickte Fahrt entdeckt wurde, denn die Einfahrt in den Fjord, an dem sich die Nebelauen erstrecken, ist in den abweisenden Schwefelklippen wohl kaum zu finden.

Von den Thorwaler Söldnern, die hier strandeten, fehlt jegliche weitere Spur bis auf Gedankenbilder, die einen Festumer Efferd-geweihten erreichten und die wenige Thorwaler und Thorwalerinnen, ein nebelverhangenes Tal inmitten steiler Berge, ei-nen kleinen, mit einem düsteren, stählernen Tor verschlossenen Höhleneingang und die Wracks zweier Schiffe zeigten, von de-nen eines eine Otta, das andere aber eine Kogge ältester Bauart war ...

»Von den Brogarzwergen und der Finsterbinge. Als sie aber wieder das Tageslichterblickten, da war das Land vor den Kindern Brogars dem Ingerimm gefällig, denn allerorten sprudelte glühendes Gestein aus dem Boden und stets erzitterte der Boden bis au f jene Orte, die sich inselgleich aus dem Glutmeer erhoben. lm Osten aber sahen sie einen viele Meilen hohen Berg, der war geformt wie ein Amboß und gänzlich aus goldenem Gestein. Und das Geschenk Ingerimms hinter sich lassend, zogen siegen Osten, um den Berg zu besitzen. Als sie aber-ankamen, da sahen sie, daß' kein lauteres Gold den Berg deckte, sondern nur ekler Schwefel, und daß der Berg aus schwarzem Bims bestand. Da aber wollten sie umkehren, aber der

Herr Ingerimm strafte sie ob ihrer Goldgier und ließ alles Land hinter ihnen zu Glutfluß werden und hie?? seinen Bruder, den Drachen Fuldigor; die Zwerge in den spröden Berg zu treiben oder zu verbrennen. Der tat, wie ihm geheißen, und trieb sie in den Berg und verbrannte sie, und so entstanden die Schwarzen Zwerge von der Finsterbinge, denn Binge heißt nichts als unwerter Fels oder Loch in der Erde, wo die Zwerge des guten Zuviel gegraben haben.«

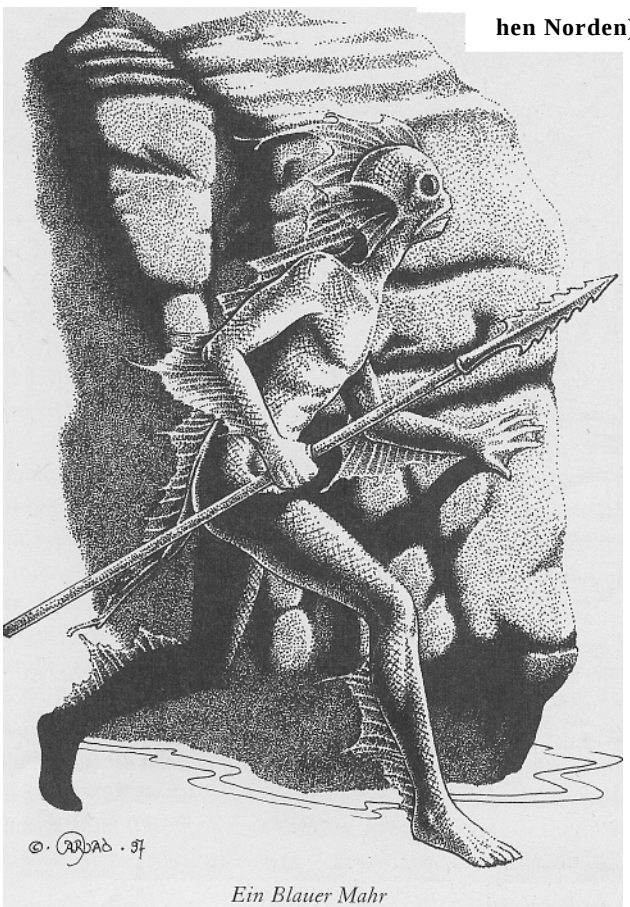
– aus dem Koscher Märchen von den Schwarzen Zwergen

»Wenn der Großebietiger mit seinen tausend Gepanzerten aus dem Ostland wiederkehrt, dann hat die Tyrannei ein Ende.«

–notmärkische Redensart

Da neben den Zwergen von Brogars Blut auch die letzten Theaterritter — und ihre Schätze — im Riesland vermutet werden, verwundert es nicht, daß man sich — wiederum im Notmärkischen— von hünenhaften Rittern erzählt, die das Land jenseits des Ehernen Schwertes besäßen, die Schwert und Zauberei gemeistert hätten und die einen ständigen Kampf gegen jene Ungenannten' führten, die man mit der Goblinpauke rufen könne.

Weitere Gerüchte drehen sich um eine Zivilisation der Blauen Mahre (siehe dazu das Kapitel zum **Ehernen** Schwert in der Box **Rauhes Land im hohen Norden**),



Ein Blauer Mahr

ren Späher ständig Aventurien beobachteten, um einen geeigneten Zeitpunkt für einen Überfall zu erkunden — andererseits sagt man ihnen aber auch nach, daß sie die letzten Überlebenden der riesigen Stadt Marhynia seien, die jedoch auch allen möglichen anderen Völkern, namentlich einem ausgestorbenen Riesengeschlecht, das einst über das Eherne Schwert zog und die Städte der Elfen bestürmte, zugeschrieben wird.

»Das wichtigste Gebiet des Ostkontinentes heißt in *alten Quellen Rakshazastan, was einfach auf Tulamidya Riesenland bedeutet; Unzählige Flüsse durchziehen das von wilden Ur mildern und ve'einzelten Pflanzungen geprägte Land dessen Herrschervolk von tulamidischem Blut ist und vor fast 2. 000 Jahren hierher kam und die vor[m]aligen Herren, die nichtmenschlichen Marhys besiegt und beerbte. Doch sie sind nur wenige an der Zahl, gemessen an ihren Untertanen: Die Parhnias sind ein friedfertiges Volk von Menschenähnlichen mit bunter Haut und grünen Haaren, die sich als Kinder der Erdmutter Parhini betrachten und vom Sammeln und Anbauen der Früchte leben. Einst sollen sie große Baumstädte bewohnt haben, doch schon die Marhys hatten sie als Sklaven auf die Pflanzungen getrieben. Die Menschen sind ihnen darin nahtlos gefolgt Die waldlebende Rakshazas sind die namensgebenden Riesen des Landes borkenhäutige Baumschrate von vier Schritt Größe Die kleineren Rassen haben sie vor Jahrtausenden versklavt, um gewaltigen Kräfte zu nutzen. Heute sind sie gehorsam und sanft, außer; sie werden für Kriege eingesetzt.*

Die Marhys sind rätselhafte Kaimanmenschen, deren einstige Metropole Marhynia verschollen ist und die heute degeneriert im dichten Ur wald leben, manchmal zusammen mit den schlangenleibigen Naghas, die ebenso sehr die Menschen hassen Die eigentliche Heimat der Na,has ist ein brodelnd heißes Sumpfland, dessen einziger Ausgang zum Ozean von der Menschenfestung Ribukan bewacht wird

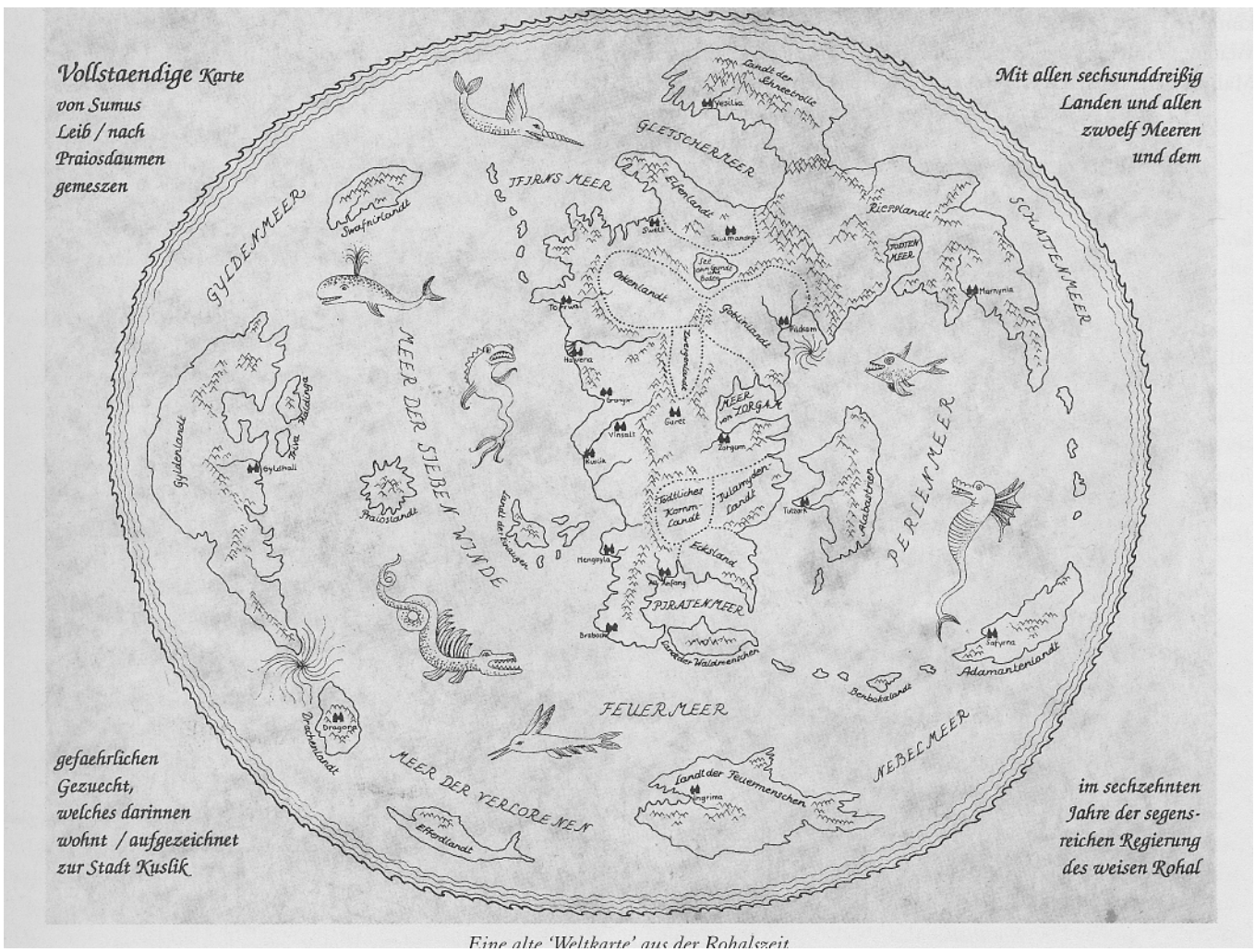
Dabei ist Rakshazastan kein einiges Reich, sondern ein Bund von Emiren. Mogulen und Satrapen, deren oberster Sultan sich gar Diamanten nennt und auf die Herrscher in Khunchom beruft. Seine Würde beruht jedoch nicht auf Waffenmacht, sondern auf seiner Rolle als Herr der größten Handelsflotte, da jeden widerspenstigen Fürsten aushungern könnte. Nach seinem Vorbild huldigen die Rakshazastani besonders dem Phex als Herr der Juwelen und der Schatten. Schatten nennt man auch die unheimlichen Beamtenpriester des halbgöttlichen Diamantenen Sultans, die ihr Menschsein für eine übernatürliche Schattengestalt geopfert haben.

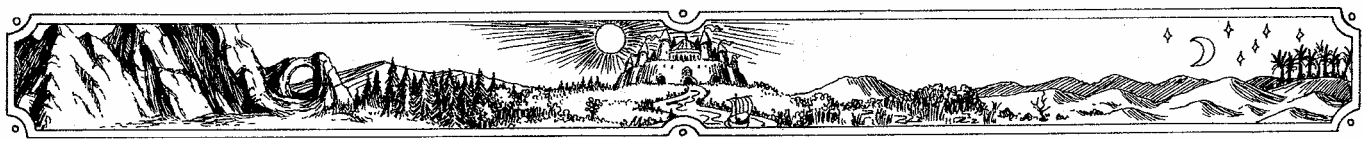
Die meisten Städte tragen Namen wie Yal-Mordai oder Yal-Kharibet nach den Sultanen, die sie gründen liefen. Ihre Oberschicht lebt außerhalb der echten Stadt in einer Flotte mächtiger Palastschiffe und Hausboote, die bei Revolten den Ort beschieß en oder in Sicherheit fahren können.

Aventurien zugewandt liegt ein Gebiet, das schlicht Ostland oder Rahyastan genannt wird. Hier leben um die Stadt Shahana Frei-beuter aranischer Abstammung, die sich wie ihre Vorfahren vor Jahrhunderten dem Diamantenkult Rakshazastans widersetzen.

Als einziges Land des Ostkontinentes huldigt Rahyastan fast allen Zwölfen und besitzt eine Reiterei.
Die Küste zwischen dem nördlichen Rahyastan und dem Bornland erstreckt sich über 2.000 Meilen und wird Gebeinküste oder Schwefelklippen genannt. Nördlich davon liegt eine Eiswüste: hier leben Firuns Kinder; die Frostriesen, und seine Enkel, die Schneeschrate. Einzelne Vulkane ragen meilenhoch aus dem Eis empor; und die in Ihren Klüften hausenden Schrate sollen einen rußschwarzen Pelz haben, dem Bösen verfallen und mit düsteren Schwertmagiern verbündet sein.««
–eine Basargeschichte aus Khunchom, zitiert nach den bislang unveröffentlichten Tage- und Logbüchern Ruban des Rieslandfahrers (Kap. 2: Historische Einleitung)

»Sichteten wir [O/Z] Land im Osten, das sich über viele Meilen von N nach S zog und in das einige breite Wasserarme oder Flußmündungen hineinführten. Am Ufer konnten wir Boote erkennen, die wohl aus drei Rümpfen bestanden und zwei Masten nebeneinander trugen. Esindio vermutete ob der Farbe des Holzes, daß es sich um Boote aus Vizrangyi-Holz handele.
Als sie uns wohl auch erkannten, sprangen viele der Menschen am Ufer in die Boote und hielten mit diesen auf uns zu, wobei sie ah einer Entfernung von geschätzt einer Meile mit Speerschleudern auf uns schossen, jedoch knapp zu kurz lagen.
Auf nächste Nähe, die wir sie herankommen liefen, konnten wir erkennen, daß ihr Haar von grüner Farbe, ihre Haut wie altes Messing war. Darüber trugen sie nichts außer langen, schwarzen Röcken, die an der Seite geschlitzt waren, und einer geschwärzten Brustplatte. Gut drei Viertel von ihnen waren hauen.
Wir fielen gen Süden ab und entkamen mit gutem Wind. An einem Speer, der in unserer Bordwand steckte, konnten wir Zauberzeichen oder eine Schrift ernennen, wiewohl Esindio behauptete, keine Residualstrahlung' festzustellen. (Allein, es waren bis zur Untersuchung auch schon einige Stunden vergangen.)«
–aus dem Logbuch der Prinzessin Lamea, des Flaggschiffs der Roten Harika„ Orts- und Zeitangaben auf Geheiß der horasischen Admiralität entfernt, eine der zusammenhangslosen Passagen, die vermuten lassen, daß wichtige Teile der Öffentlichkeit noch vorenthalten werden





Jenseits des Südmeeres

Wenig wissen die Aventurier über die Inseln und Weltteile, die sich südlich von Hôt-Alem finden, denn anders als beim Güldenland und beim Riesland hat keines der großen Menschenvölker je behauptet, die Regionen erforscht zu haben. (Und diejenigen, die sie wohl befahren — die Tocamuyac nämlich — machen kein Aufhebens darum.) Daher gilt das Südmeer vielen auch als noch unheimlicher und gefährlicher als die anderen Ozeane, und es ist schwer zu entscheiden, was ernsthafter Bericht und was Seemannsgarn ist. Ebenfalls zu dieser Verwirrung trägt bei, daß diejenigen, die die vereinzelten Inseln südlich der Waldinseln kennen und als Schlupfwinkel für ihre Raubzüge nutzen, daran interessiert sind, daß das Südmeer möglichst von jenem Schleier des Geheimnisses überdeckt bleibt.

»Das Meer um uns herum scheint schier zu kochen, so als verfluche uns Praios, daß, wir an seinem Tage das Meer befahren, und als habe er seinen Bruder Efferd ermuntert, uns in Gesottenes zu verwandeln. Wir versuchen, unter Einsatz all unserer Ruderer, den Inselring wieder zu verlassen, aber ich fürchte, die Mohas sind bald nur noch als Salzfleisch zu gebrauchen, und ob unsere Thorwaler es viel länger durchhalten, steht höchstens in Satinavs Buch ...«
–aus einem der unzähligen aufgefundenen Logbücher, bei denen seltsamerweise stets der Einband und die Titele/ mit Schiffsnamen und Mannschaftsliste fehlen…

.

Wir wissen, daß es nur wenige hundert Meilen südsüdwestlich von Token eine Inselgruppe gibt, die unabhängigen Kaufleuten (vor allem aus den südlichen Siedlerstädten) und Freibeutern als Basis dient. Dort, auf dem Archipel namens Efferds Tränen, sollen sogar einige tausend Menschen leben.
Die Expedition der Brabaker Karavelle *Korisande* hat noch eine weitere Inselgruppe — gut 1.000 Meilen südöstlich von Benbukkula — erkundet, die eine Zeit lang den charyptisch-alanfanischen Piraten vom Bund der Schwarzen Schlange Unterschlupf bot. Auf diesen meist vulkanischen Inseln sind viele Fischmenschen vom Volk der Risso, aber auch das Menschenvolk der Ruwangi beheimatet, die wiederum von sich behaupten, noch weiter aus dein Süden zu stammen.
Im Umfeld ihrer Mutterinseln sollen die Risso als Seefahrer und Händler (auf von Meereskreaturen teils über, teils unter der Wasseroberfläche gezogenen Gefährten) sehr mächtig sein. Ob hier das auf alten Karten verzeichnete Efferdland zu suchen ist, bleibt unbekannt, ebenso, ob hier die Heimat der Hummerier zu finden ist, deren dämonisierte Perversionen im Gefolge der Schwarzen Herrscher zur Zeit die Ostküste Aventuriens bedrohen.
Von den Risso ist zu erfahren, daß noch weiter im Süden das wiederum von Menschen bewohnte Reich Uthuria liegt, von dem sie weiße Jade, purpurnen Onyx und kopfgroße, von innen leuchtende Kristalldrusen beziehen. Denn Uthuria soll so viele seltene Steine in seinem Grund bergen, daß seine Bewohner sie zu allerlei alltäglichen Dingen nutzen. Über das Land wissen die Risso nur wenig, denn es soll größtenteils sehr trocken und wüstenhaft sein. Angeblich ragen aus dem goldenen Wüstensand an vielen Stellen kegelförmige Berge empor, die so gleichmäßig glatt geschliffen sind, daß manche sie für die Pyramiden einer vor Äonen vergangenen Kultur halten. Die heutigen Bewohner, die Uturu, seien von ebenholzschwarzer Haut, gekräuselten Haaren und hohem Wuchs, sie verehren angeblich Praios und seine Greife in vielerlei Gestalt und werden von einem direkt von Praios eingesetzten Sonnenkaiser regiert, der in einer Labyrinthstadt aus reinem Gold herrscht. Angeblich sind die Utulus der äußeren Waldinseln ein versprengter Zweig dieses Volkes.
Die aventurischen Gelehrten haben spekuliert, daß Uthuria die Heimat so legendärer Völker wie der Gryphonen, der Ucurianer oder der Luciden gewesen sei, den vogelhäuptigen Erwählten des Praios, von denen heute nicht einmal mehr bekannt ist, ob sie ein Volk mit drei Namen oder drei Ständen oder aber drei verwandte Völker waren und ob ihre Köpfe denen der Katzenwesen oder denen der Raubvögel glichen.
Im lebensfeindlichen Inneren Uthurias schließlich, das auch die Uturu meiden, soll einst ein herrliches Süßwassermeer gelegen haben, heute aber kocht dort angeblich ein Meer aus Schwefel, in dem nichts überleben kann, dessen Ränder aber dennoch von pechschwarzen einäugigen Zwerge mit Schiffen aus gläsernen Planken und kristallenen Rudern und Segeln aus Salamanderhaut befahren werden.

»[O/Z] … Die Zone der Kalmen ist weiter ausgedehnt, als wir befürchteten. Seit drei Tagen nichts als heißer Nebel bis zur Mittagsstunde, dann eine kurze Zeit heißer Winde, dann heißer Wolkenbruch. Insgesamt mittlerweile fast drei Quader Salz von den Rümpfen abgeschlagen - Teile der Kupferplatten bereits arg ange-griffen. Die Seeleute, die die Schiffe von unten betrachten sollten, haben Schwierigkeiten, ins Wasser einzutauchen, und im Licht der Gwen Petryl glauben sie, riesige, rochenähnliche Schatten in der Tief gesehen zu haben.«
–Logbuch der Prinzessin Lamea, des Flaggschiffs der Roten Harika, Orts- und Zeitangaben auf Geheiß der horasischen Admiralität entfernt

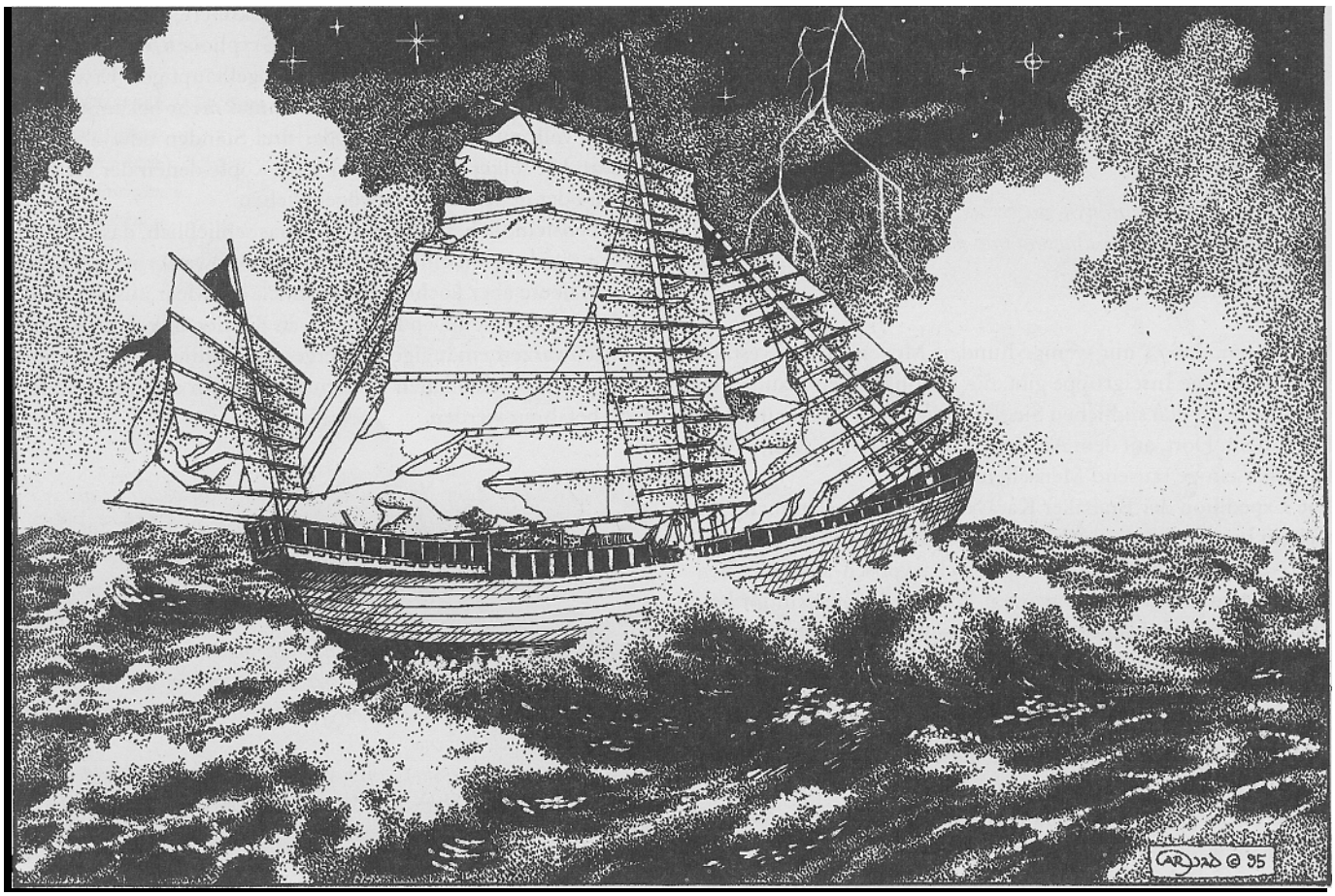
Mehrere Berichte und Logbücher behaupten, daß ebenfalls tief im Süden — wohl auf Höhe des Risso-Archipels — das Meer von Tangfeldern bedeckt ist, die dicht genug sein sollen, um ganze

Städte zu tragen und auf denen sich die Seeschlangen paaren. Sogar Charypthoroths Erstgeborene, Schamaschtu und Bahamuth, die Eltern aller Seeungeheuer, sollen hier ihr Hochzeitsbett haben und regelmäßig vom Walkönig, dem ersten seiner Art, bekämpft werden; eine eher mythologische als realistische Behauptung. Sicher ist aber, daß mitunter Tangfelder von gewaltigem Ausmaß, gar von der Größe Altoums, sich losreißen und nach Norden getrieben werden, wo sie für tollkühne Forscher eine tödliche Gefahr darstellen, denn jedes Schiff, das in die lähmende Umschlingung des Tangs gerät, ist verloren, wenn Wasser und Proviant ausgehen.

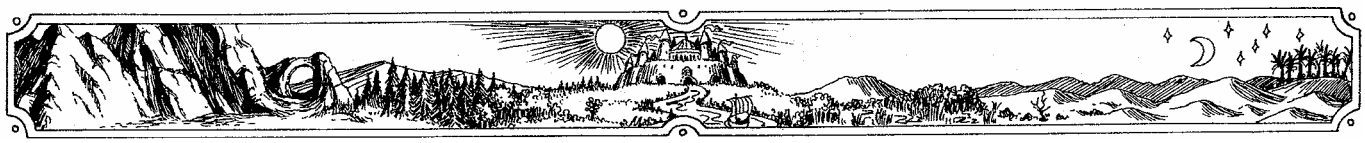
»[O/Z] ... Eine erste Umrundung der Insel ergab eine geschätzte Fläche von der Größe einer Grafschaft. Kulturschaffende Zweibeiner konnten wir ebensowenig erkennen wie größere Tiere, aber eine Vielzahl von sehr großen Möwen nistet in den steilen Klippen, und wir konnten auch einige sechsbeinige Murmeltiere erschlagen. Wir hiß- ten das Adlerbanner und nahmen die Insel als Nova Albernia - weil sie in der Art ihrer Pflanzen und des Klimas dem Land mei-

ner Vorfahren so ähnelt, in Besitz ihrer horaskaiserlichen Majestät. Als wir uns vom Gipfel eines hohen Berges aus (wo wir geringe Mengen gediegenen Goldes in einem kleinen Bach fanden) das umliegende Meer besahen, konnten wir mit dem Meulenar-Glase im Süden drei treibende Eisberge ausmachen.
Ließ Kurs ONO setzen.«
—Logbuch der Prinzessin Lamea, des Flaggschiffs der Roten Harika, Orts- und Zeitangaben auf Geheiß der horasischen Admiralität entfernt

Ebenfalls den Berichten der Weltfahrt der *Prinzessin Lamea* entstammen Beobachtungen, die von Albatrossen' mit geschätzten acht Schritt Spannweite, von gehörnten und sehr schmackhaften Perlbeißern, ja sogar von roten Segeln (in Form einer Hummerschere) am Horizont berichteten — ja, im Magen eines krakenmolchähnlichen Wesens konnte gar ein Unterarm einer humanoiden Kreatur gefunden werden: unbehaart, von schneeweißer Farbe und von einer Größe, wie man sie in Aventurien Trollen zuschreibt ...



Sturm über dem Südmeer



Vom Meer der Sieben Winde

»Das Gebiet des pailischen Strudels haben wir hinter uns gelassen und auch die dünne Rauchsäule des Amran Nemoras ist unter den Horizontgesunken, so daß' sich seit zwei Stunden um uns herum nur grünblaues Wasser erstreckt. Das Dreikreuz sagt, daß wir und auf der Höhe von Mengbilla befinden. Lasse Kurs WSW setzen und den Geweihten die Riten zu Ehren des alten Unberechenbaren vollziehen, damit wir bald die Askanische Brise erreichen ...« –aus dem Logbuch der Windsbraut, Kapitän Jastek, 227 v.H.

Ohne Zweifel ist das Meer der Sieben Winde der größte Ozean Deres, erstreckt er sich doch von den Eisgebieten im Norden bis in die Kochende See im Süden und von der Premer Halbinsel im Osten über 3.000 Meilen endlose Wasserfläche bis nach Hjaldingard im Westen — und `endlos' bedeutet in diesem Fall auch `ohne Inseln', denn von selbigen ist mitten im Ozean bis auf die Singenden Inseln, das Swafnirland und die Dracheninsel nichts bekannt — und was man weiß, ist eher Legende als geographisches Faktum. (Selbst von einer Insel, wo sich in einem Vulkan ein Sphärentor befinden soll, wird berichtet ...)
Die vorherrschenden Winde sind der nördliche *Firunsatem* im hohen Norden, der von Nord bis Süd bestimmende, stetige *Beleman* aus West, der eines der Haupthindernisse für die Güldenlandfahrt darstellt, und der schreckliche *Rondrikan* aus Nordwest, der nie unter Sturmstärke antritt. Der Güldenlandfahrt dagegen förderlich ist *die Askanische Brise,* die etwa ab Höhe von Mengbilla weit draußen auf dem Meer aus Ostnordost weht und die an Stärke und Stetigkeit zunimmt, je weiter man sich von Aventurien entfernt. Dies ist, neben der launischen, aus Nordost anströmenden Brabakdrift die einzige Möglichkeit, von Aventurien aus nach Westen zu gelangen, während man auf dem Rückweg den *Güldenlandstrom* `reiten' kann, der von den flachen Gewässern vor dem Güldenland entsteht und sich schräg über das Meer der Sieben Winde bis zu den Olportsteinen erstreckt (dabei allerdings auch die Geburtsstätte des Rondrikan ist).

»Nach Wochen ein Eiland verkündt uns der Rufer
voll blühenden Bäumen an weißem Strand. Die
goldene Halle inmitten stand.
Es grüßte uns Swafnir vom Ufer «
–aus dem Jurga-Lied, 39. Strophe

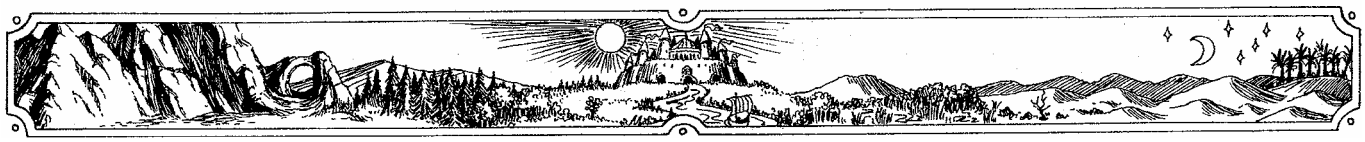
Bis auf diese und die nächste Strophe, in der die Insel als mit Feuerbergen und heißen Quellen, Obstbäumen und fischreichen Seen gesegnet präsentiert wird, ist kein weiterer Beleg für das *Swafnirland* bekannt, das (nach den weiteren Fahrtbeschreibungen des Jurgalieds) etwa auf Höhe des Yetilandes und etwa 1.000 Meilen von Dirad entfernt liegen soll. Nicht einmal Kapitän Asleif `Foggwulf' Phileasson, der nach eigenen Angaben schon mehrmals die Nordroute ins Güldenland gefahren ist, hat diese Insel wiederfinden können.
Etwa auf einem Drittel der Strecke von Dirad zum Swafnirland liegt *Yumudas Insel, wo* die gleichnamige Riesin — die letzte ihrer Art — in Armut und Melancholie haust. Bisweilen suchen Thorwaler das felsige Eiland auf, um die Riesin, die als ausgesprochen weise gilt, um Rat zu fragen.
Die nördlichste Insel — der *Ifirnspfeiler*— soll dagegen eine wirklich große Insel von einigen hundert Meilen Durchmesser sein, in deren Mitte sich ein einzelner Berg bis in die Wolken erhebt. Die wenigen Seefahrer, die diese Insel im Sommer erreicht ha-ben (im Winter ist sie hinter mindestens 200 Meilen Packeis ver-borgen), berichteten von einem schroffen und unwirtlichen, aber durchaus faszinierenden Land mit bizarren Felsbrücken über gurgelnden Wildbächen, mit großen, durch heiße Quellen offengehaltenen Wasserflächen, ja sogar von einigen verborgenen Tälern, in deren Wäldern sich Bären tummelten.

Von den Singenden Inseln

Die genaue Lage der im Jahre 5 v.H. von Harika von Bethana entdeckten Inselgruppe im südlichen Meer der Sieben Winde ist immer noch— genau wie die Lage der Insel Korelkin im Perlenmeer — ein Staatsgeheimnis der Admiralität des Horasreiches. Da die `Rote Harika' die Inseln jedoch nach der `Kaiser-Reto-Karte' gefunden haben will, sollte es möglich sein, die Eilande wiederzufinden.
Ihren Namen tragen die Inseln angeblich von dem stetigen an- und abschwellenden Heulen, das entsteht, wenn der Wind sich in den Felspfeilern bricht, die einen Großteils des Urrains der vier Inseln ausmachen sollen, aber auch von Harpyien, Vogel-menschen, singenden Walen und der Existenz eines von selbst heulenden Feuerbergs wird gemunkelt.

Der Efferdswall

'Spürten etwa eine Viertelstunde vor der Rondrastunde ein Zittern, das durch das Schiff lief, und verloren Fahrt, befürchteten schon, auf eine Tangbank aufgelaufen und nun unseren Verfolgern ausgeliefert zu sein. Das Zittern agitierte die See aber sonder Gleichen, so daß sich hinter uns eine Welle erhob, in deren Sog wir langsam zurückgezogen wurden, obwohl der Wind für die Weiterfahrt günstig schien. Die Welle türmte sich schließlich bis zu einer



Höhe von fast dreißig Schritt auf und ließ uns auf ihrem Kamm reiten. Unter uns erkannten wir die drei Galeeren die uns verfolgten - einen kurzen Moment nur, dann wurden sie von der heranrasenden Welle zermalmt. Als die Welle aber ihr Zerstörungswerk getan hatte, senkte sie sich langsam nieder (wie ein folgsames Novadi-Kamel) und wir nahmen wieder fahrt auf. Habe ein Empfehlungsschreiben ausgestellt damit Schwester Jandara zuhause in den Rang einer Meisterin der Brandung erhoben werde, und den pars efferdi auf sieben Zwanzigstel erhöht.«
–aus dem Logbuch der Windsbraut, Kapitän Jastek, 224 vH.

»... So plötzlich, wie sich der Mahlstrom geöffnet hatte, schloß er sich auch wieder; allein, von der Beleman' II waren nur noch treibende Trümmer auszumachen. Ach, was hätten wir zeigen können, wie sich die Güldenländer auf de Schiffbaukunst verstehen, daß sie selbst mit Galeeren das offene Meer befahren können - eine entschlossene Besatzung vorausgesetzt die sie nicht haben. Daß uns alle Ladung verlustig gegangen ist und die Seelen vieler Kameraden bei Efferd weilen, schmerzt uns noch mehr; aber was hatte man alleine mit diesem wunderschönen Schiff mit seinen zwei Rümpfen und zehn Segeln zeigen kennen..
So also hißten wir Neunzehn, die noch verblieben waren, die Segel auf an Beiboot (dem letzten Rest der ursprünglichen Beleman) und hielten Ostsüdost.«
–aus den Erzählungen des Gilmon Quendt, niedergelegt im Efferdtempel zu Bethana in den fahren 2 bis 4 Hal

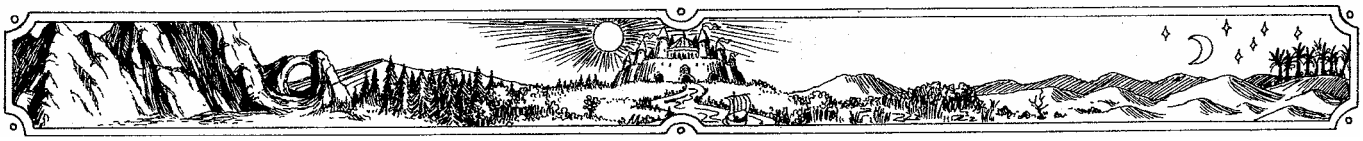
» [O/Z] ... Passierten heute eine Schule von Pottwalen; mehr als zwanzig Tiere jeglichen Alters und Größe gezählt. Etliche der älteren Tiere wissen Narben auf wie sie wohl von grien Harpunen, von den Rammspornen von Kriegsschiffen, ja auch von großen Kugeln herrühren mögen. Derweil sahen wir am Horizont Delphine springen, gerade so wie Karavellen, die die Linie der Schivonen begleiten.
Deutete dies als gutes Zeichen für unsere Heimfahrt; ließ Nanduyan eine Andacht zu Ehren Efferds halten und setzte Kurs hart Ost ... «
–Logbuch der Prinzessin Lamea, des Flaggschiffs der Roten Harika, Orts- und Zeitangaben auf Geheiß der horasischen Admiralität entfernt

Diese mysteriösen Vorkommnisse, von denen hier die Rede ist, erstrecken sich über das gesamte Meer der Sieben Winde von Ifirns Ozean hinunter bis in die Kochende See, und wenn die Peilungen der Seeleute stimmen, dann bilden alle diese Erscheinungen eine gerade Linie mitten durch den Ozean.
Dieser sogenannte Efferdswall scheint zu verhindern, daß ein im Güldenland gebautes Schiff diese Linie überschreitet, wohingegen ein aventurisches Wasserfahrzeug anscheinend keine Schwierigkeiten mit der Passage hat. Kenner der ältesten Mythologie und alter spätimperialer Zauberbücher (also des *Arcanum)* munkeln, dies beruhe auf einem Fluch, den Efferd über die Kaiser des Güldenlands und alle ihre Untertanen gesprochen habe, als der Kaiser sich der Dämonenverehrung zu-gewandt und Charyptoroth angebetet habe.

Von der Dracheninsel und dem Großen Mahlstrom

»[O/Z] . Die Ausmaße des Strudels sind eindeutig größer als jene südwestlich von Pailos, aber nicht so groß wie bei Setokan. Es scheint, daß die Drachen, die aus dem Nordosten heranfliegen, hier wie die Geier auf bares Treibgut warten, und von den zerschmetterten Fischleibern mag man schließen, daß' die Drachen hier recht litt werden ... genauso, wie man schließen kann, daß sich unter- halb des Mahlstroms scharf Felsklippen befinden müssen.
Wir hielten gebührenden Abstand zu dem Mahlstrom und versuch-ten auch, jener Insel, auf der die Drachen horsteten, nicht zu nahe zu geraten. Ließ trotzdem auf der Lamea und der Gylduria die Aale klarmachen und auf Höhenbeschuß richten, die Fangtaue aber kürzen und mit Fledermäusen bestricken.
[O/Z] ... Passage der Dracheneilande abgeschlossen. Keine Verluste oder Schäden. Vor uns offene See. Lasse Kurs NNW stecken.«
–Logbuch der Prinzessin Lamea, des Flaggschiffs der Roten Harika, Orts- und Zeitangaben auf Geheiß der horasischen Admiralität entfernt

Einer der größten Mahlströme, von dem die Seefahrerlegenden berichteten, konnte von der Expedition der *Prinzessin Lamea* tatsächlich lokalisiert werden: Das gut fünf Meilen durchmessende Seefahrtshindernis liegt im Herzen einer gebogenen Inselkette, über deren äußerster Insel tatsächlich Westwinddrachen in großer Zahl kreisten. Besagte letztere Insel ist die größte des Archipels und weist ein schroffes Zentralgebirge aus mehreren Feuerbergen auf, wie auch im Meer um die Inseln herum Feuer aus der Tiefe aufsteigt (wie auch die meisten dicht bewaldeten Inseln wohl auf Ingerimms Wirken zurückzuführen sind). Ob die große Insel nun Wohnsitz des Alten Drachen Umbracor ist, hat auch Kapitänin Harika nicht erkunden lassen ...

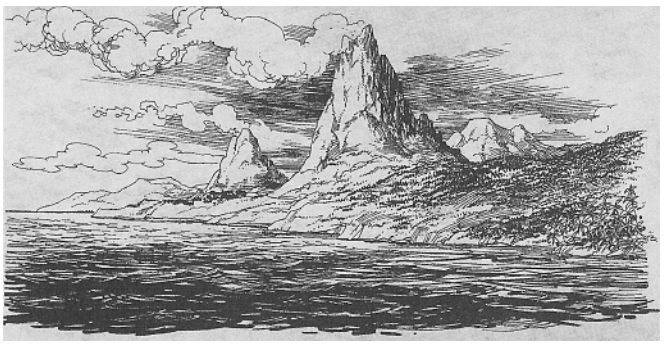


Vom Güldenland

Die folgenden Texte stammen zu großen Teilen aus dem Logbuch der *Prinzessin Lamea,* einer Schivonella unter Kommando von Harika von Bethana, die in geheimem Auftrag der Admiralität des Horasreiches das Perlenmeer und die Küste des Rieslandes erforschen und wenn möglich einen Ostweg ins Gülden-land finden sollte.
Die *Prinzessin Lamea* kehrte am 21. Peraine 29 Hal nach mehr-jähriger Fahrt nach Grangor zurück; ihre Begleitschiffe, die Schivonella *Gylduria von Bethana* und die Karavelle *Avesfreund,* gingen auf der Fahrt verlustig; von den insgesamt 189 Besatzungs-mitgliedern überlebten die Fahrt 27.
Beachtenswert ist, daß sich die Expedition dem Güldenland von Westen kommend näherte, weswegen auch die folgenden Texte in der entsprechenden Reihenfolge aufgelistet sind.

Von der steilen Küste

»[O/Z] ... sahen wir endlich Land am Horizont, doch als wir näher kamen, erkannten wir; daß sich die Felsenküste wohl eine Meile aus dem Meer erhob; das Land dahinter - eine karge Wüste - stieg noch weiter an bis zu den Wolken. Als die Wolken aber aufrissen, erkannten wir in der Höhe die Mauern einer Stadt, wohl zweihundert Meilen entfernt, gleißend wie die Zitadelle von Alveran. Doch die Mauern waren geborsten ...
Nach zwei Tagen Nord sahen wir einen breiten Fluß von der Höhe der Klippe herunterstürzen. Die Farbe des Stromes war von solch leuchtendem Grün, daß das Meer auf Meilen hinaus eingefärbt wurde ...
Gen Norden senkt sich die Klippe und macht langsam einem urtümlichen Waldland Platz. Hart S von uns stürzt ein weiterer Fluß ins Meer, diesmal gelb von Lehm. Hart N liegt eine Insel, die von Steppengras bedeckt ist und keinerlei Spuren von Zivilisation auf weist. Folgen dem Küstenverlauf«
—Logbuch der Prinzessin Lamea, des Flaggschiffs der Roten Harika, Orts- und Zeitangaben auf Geheiß der horasischen Admiralität entfernt



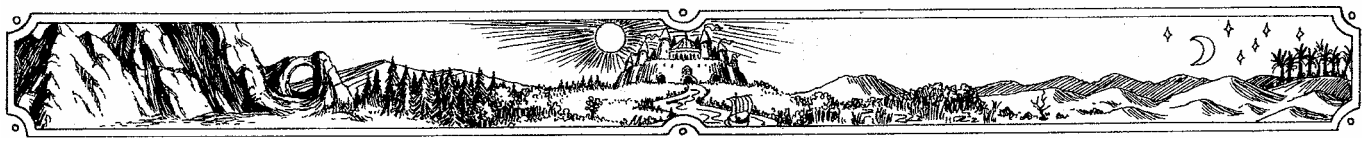
Eine seltsame Begebenheit

»Zwar trugen die Wilden keine Kleidung außer ihrem Haar, das Männern wie Weibern oft bis zur Hüfte reichte (was ob der Hitze des Landes nicht verwunderte), dafür- aber vielerlei Geschmeide aus fast noch rohen Edelsteinen (dafür aber bis zur Größe eines Taubeneis) und fein getriebenem Gold. Sie waren ohne Arg und zeigten ein rechtes Interesse an den Messern und Scheren, die wir geladen, und waren wohl zu gutem Tausch bereit.
Als aber Tanarion von Bord kam, um zu begutachten, ob ein Teil ihres Schmuckes wirklich Mondsilber sei, da erhoben sie eingroßes Geschrei, zeigten mit Fingern auf ihn und liefen fort, die Handels-ware im Sand zurücklassend. Und als wir uns noch wunderten und gerade ihr Gold und unsere Eisenwaren an ums nehmen wollten, da begannen sie, vom Waldrand aus, mit Pfeilen nach uns zu schießen - sie hatten ihre Bögen wohl dort verborgen gehalten.
Wir retirierten mit dem, was wir tragen konnten, zu den Booten, wobei jedoch die Söldnerin Frenja von einem Pfeil im Bein getroffen wurde.
Als am nächsten Morgen Frenja an einem Gift, das wohl in der Wunde war, unter Qualen verstarb, erboste sich ihre geliebte Thorenja und wollte Tanarion mit ihrer Axt den Schädel spalten, um das 'spitzohrige Unglück von uns abzuwenden. Ich ließ' Thorenja überwältigen und für drei Teige in Eisen legen.«
—Logbuch der Prinzessin Lamea, des Flaggschiffs der Roten Harika

»Nachbemerkung zu den am [Zeit] beschriebenen kupferhaarigen, braunen Wilden: Eine Untersuchung ihrer Schmuckstücke ergab laut den Aussagen von Doctor Lysvalis erstaunliche Inkonsistenzen. Ein Teil - wohl der von ihnen selbstgefertigte - ist von einfacher und schöner Machart, verrät dem Kundigen aber, daß sie zwar das Goldschmelzen, nicht aber die Eisenverhüttung kennen; ein (geringerer) Teil scheint wohl eingetauschte Ware zu sein, die von einem Volke stammt, das sich auf die Gravur von schillernden Käferpanzern versteht, sehr geschickt in der Verhüttung und Verschmiedung des Eisens ist und sich auf seltsamen zweibeinigen Reittieren mit langem Hals und langem Schwanz (so legen es die Gravuren nahe) voranbewegt.«
—Logbuch der Prinzessin Lamea, des Flaggschiffs der Roten Harika Orts und Zeitangaben auf Geheiß der horasischen Admiralität entfernt

Von den Schwarzen Nomaden

»/0/Z] ... Haben an der Küste einen hohen Turm erkannt und halten auf ihn zu. Zwei Stunden später. Turm ist sicherlich 80 Schritt hoch und erinnert an einen mhanadischen Termitenbau. Um den Turm eine Stadt oder ein großes Lager. Können keine Befe-

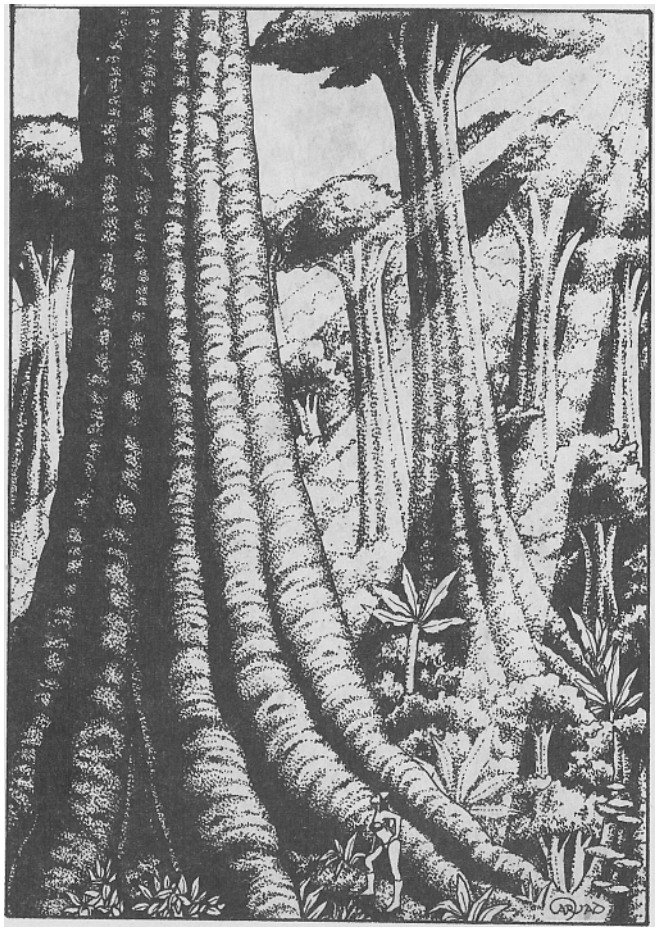


stigung erkennen; Bewohner scheinen uns bemerkt zu haben, denn es ist Bewegung in den Ort gekommen
Haben die drei Schiffe auf der Außenreede geankert, da kein echter Hafen vorhanden. Verschärfter Wachzustand angeordnet Begebe mich mit einigen Ofizieren und Mannschaften in die Boote, um hinüberzurudern.
Nachts: Trotz herzlicher Einladung an Bord zurückgekehrt; habe Alrigio und sechs Leute von der Besatzung als Repräsentanz an Land gelassen.
Die Ban Bargui, wie sie sich selbst nennen und was wohl 'Kinder des Windes' bedeutet, sind von schlankem, häufig athletischem Wuchs, um neun Spann groß (bisweilen auch größer), von fast nachtschwarzer Hautfarbe und mit einer Unmenge Haupthaar gesegnet, das in verschiedensten metallischen Farben - vornehmlich kupfern und golden, aber auch blaue und silberne Töne kommen vor - schillert. Sie weisen scharfgeschnittene Gesichtszüge, leicht schrägstehende Augen und langgezogene, aber nicht spitze Ohren auf
Sie kleiden sich, Männer wie Weiber; in weiche, lederne Reithosen, die meist reich und vielfarbig bestickt sind, dazu Reitstiefel, jedoch mit Absatz. Am Oberkörper tragen sie kurze, ebenfalls reich bestickte Westen (die Frauen bisweilen darunter ein Brusttuch), deren Machart wohl die Zugehörigkeit zu einem der großen Stämme oder der kleineren Sippen anzeigt. Als Kopfbedeckungen tragen sie entweder nichts oder hauchdünne Seidenschleier, aber sie haben auch eng anliegende Lederkappen für harscheres Wetter: Ihre Rüstungen, die sie mir stolz präsentierten, bestehen zumeist aus einer festen, stählernen Brustplatte, an die frei fallend Schuppengeflecht angenietet ist; dazu tragen sie eng anliegende, nach oben konisch verlaufende Helme. Ihre Waffen sind meist eine Form von Schnittern oder kurzen Hellebarden, die auch für einen Reiter - und das scheinen fast alle hier zu sein - von Nutzen ist: ihre Dolche sind den unseren sehr ähnlich: an Fernwaffen verwenden sie Hornbögen mit einer erstaunlichen Reichweite und Durchschlagskraft.
Ihre Stadt Bjöngku weist nur wenige feste Gebäude auf denn sie scheint eher ein Handelsposten oder Winterlager für dieses Volk zu sein. Statt dessen haben wir eine Unzahl von großen Wagen gesehen, die meist von schweren Pferden gezogen werden, dazu Koppeln mit zweibeinigen, gelbpelzigen Reittieren, die ein mörderisches Tempo erreichen können, wie ich selbst gesehen habe. Der hohe Turm, der aus der Nähe noch viel fremdartiger wirkt, wurde offensichtlich wirklich von Insekten errichtet, denn er weist keine Zeichen herkömmlicher Architektur auf, sondern ist mit Gängen und Kammern angefüllt, die von den Ban Bargui nachträglich in eine für Menschen gewöhnlichere Form gebracht und mit Möbeln und Teppichen verschönt wurden.
Sie behaupten `draußen' - also auf dem endlosen Grasmeer, das hinter der Stadt Bjöngku beginnt und sich nach Norden und Nordosten erstreckt - besäen sie Städte, die auf hundert mal hundert Beinen liefen, was ich, hei allem, was ich, über Rieseninsekten gehört haben will (und bei 'Beine zeigte Tugmak au f einen durchaus schmackhaften Hundertfüßler), doch bezweifeln mag. Diese 'städtetragenden Laufwürmer' seien gutmutig aber nicht zu lenken, weswegen man ihrem Marsch folge. Ihre Eier; von denen sie Woche für Woche Hunderte absondern, böten nicht nur Nahrung, sondern auch Fasern, aus denen sich sowohl eine feine als auch eine grobe Seide verspinnen ließe. Diese Seidenarten - mögen sie nun vom Himmel fallen, geraubt sein oder aus dem Hintern eines Tausendfüßlers stammen - sind fürwahr die beste Handelsware, die uns bislang begegnet, zumal sie auch für einen deutlich geringeren Preis als im schandbaren Al'Anfa gehandelt wird .
Die Ban Bargui scheinen in steter Fehde mit einem Reich weiter im Osten zu liegen, das wohl einst den gesamten Kontinent beherrschte, nun aber viele Ländereien an Rebellen verloren habe. Da die Bewohner dieses Reiches, das mit fahrenden Schiffen und künstlichen Vögeln ; uns wohl ähnlich sehen und eine verwandte Sprache sprechen, war Tugmak wohl zuerst mißtrauisch uns gegenüber, ließ sich aber überzeugen, daß wir von jenem Reich noch niemals gehört haben. (Ich vermute jedoch, daß dies das Imperium von Cantera ist, von dem aus ältester Zeit berichtet wird und das einst die Hjaldinger unterwarf und auch Schiffe gen Westen sandte ...)« —Logbuch der Prinzessin Lamea, des Flaggschiffs der Roten Harika, Orts- und Zeitangaben auf Geheiß der horasischen Admiralität¬ entfernt

Von den endlosen Wäldern

»[O/Z] ... Die Fjordküste ist hinter uns im N zurückgefallen, während sich an der Südküste in Richtung ONOzO nun schier endlose Wälder erstrecken. Das Baumdach erhebt sich bis in Höhen von 200 Schritt, und wenn auch etliche Bäume jenen ähneln, die wir aus dem Brabakischen und von den Waldinseln kennen, so sind uns die meisten doch unbekannt. Wir haben uns zurück nach NW gewandt um in die Mündung eines riesigen Flusses einzufahren, der mit einer tagen Strömung gelbbraunes Wasser viele Dutzend Meilen ins Meer spült.
/O/Z/ ... sind jetzt den dritten Tag auf dem Fluß, der von sieben Meilen Breite an der Mündung, auf nur noch eine Meile abge nonmnen hat. Bislang vier größere und elf kleine Zuflüsse; der Strom hat sich Richtung W gewandt. Von gelegentlichen Sandbänken in Ufernähe ersehen keine Probleme mit der Fahrrinne; die vom Beiboot der Avesfreund sondiert wird. Der Wald ist so dicht, daß
man bis in zwei Dutzend Schritt Höhe keinen Blick zwischen die Bäume hat, von denen wir einige auf über 300 Schritt trianguliert haben. An einigen Stellen glaubten wir, schwebende Bewegung und auch Baumhaus-ähnliches zwischen den Baumkronen ausmachen zu können; Anlandestellen sind selbst für die kleinen Boote jedoch keine zu finden.
Im Wasser verschiedenste Fischsorten, die von kaum Fingergröße bis zu drei Schritt Länge variieren, in der Luft eine Unzahl verschiedenster Vögel und Vielfüßler (die zwar lästig, jedoch nicht aggressiv sind, am Ufer Affen und Bären in den Bäumen, dazu Wesen, die wie große, nackte Maulwürfe aussehen.
[O/Z] .. Die Luft ist schwer und heiß wie flüssiges Blei. 21 im Krankenlager: Kehren um, bevor wir- echte Verluste erleiden. Sind uns sicher, daß hier in den Wäldern Kulturschaffende wohnen, die

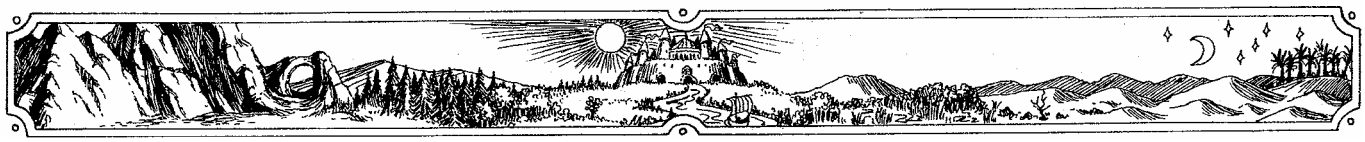
sich uns nicht zeigen wol'en fanden im Fluß aber eindeutig Artefakte einer fremden Kultur: Höchster Baum bislang mit 450 Schritt trianguliert.
[O/Z] ... Folgen wieder dem Küstenverlauf Seit vier Tagen entlang einer 0-W Linie nur Dschungel am Ufer; Bäume werden jedoch niedriger: Viele kleinen' Inseln vor der Küste.
[O/Z] .. Sind auf eine Ansiedlung gestoßen, die wie die Dschungelforts auf den Waldinseln zwar grob, aber sehr organisiert wirkt. Die Bewohner scheinen Menschen zu sein, zumindest was Größe und Zahl der Gliedmaßen angeht, doch laufen sie alle in weite Pumphosen, Kaftane und Turbane gekleidet einher Etliche sichtbare Waffen, meist säbelartig. «
—Logbuch der Prinzessin Lamea, des Flaggschiffs der Roten Harika, Orts- und Zeitangaben auf Geheiß der horasischen Admiralität entfernt



»[O/Z] ... Die Draydal scheinen eine üble Sklavenhaltergesellschaft zu sein, denn ich sah kaum einen von ihnen einen Finger rühren, wenn Arbeit zu verrichten war - außer, um die Peitsche zu schwingen. Dafür werden eine Anzahl verschiedenster Wesen - offensichtlich alle von Hesinde mit Vernunft gesegnet - von den vermummten, bleichen Draydal wie Vieh gehalten, und ich vermute, wären wir nicht in großer Zahl und in Waffen erschienen, wäre es uns ähnlich ergangen.
Unter den Sklaven erkannten wir viele Menschen, darunter etliche Ban Bargui, aber auch solche von bleicher Hautfarbe und solche, die Cyclepäer oder Mohaha hätten sein können, dazu aufrecht-gehende Katzen mit einem kurzen, gefleckten Fell, kleine Wesen mit sehr bleicher Haut und sehr schlanken Gliedmaß en (die wir zuerst für Kinder hielten) und eine Gruppe sehr rüde auftretender Wesen, deren Leib an den eines großen. gefleckten Schweins erinnerte, aus dem sich ein weniger behaarter gedrungener Menschenrumpf mit zwei Armen erhob, wohingegen der Kopf wieder an den eines Schweins erinnerte, wenn auch ihre Nase eher flach war:
Nächster Tag: Die Draydal scheinen die Herrscher dieser Region zu sein und könnten unserer Weiterfahrt im Wege stehen, aber nachdem wir ihren Tempel, eine gestufte Pyramide, von innen gesehen haben und es allen Gelehrten klar ist, daß sie dem Namenlosen blutige Opfer darbringen, haben wir uns entschlossen, noch heute aufzubrechen.
Abends: Wir haben mit wenigen gezielten Schüssen ihre drei Schiffe in Brandgesetzt und befinden uns unter vollem Zeug auf Kurs ONO.
[O/Z] ... Vor uns ein Gebirge von teilweise drei Meilen Höhe sowohl am 5- als auch am W-Horizont, teilweise von Fjorden durchschnitten. Auf den Gebirgshöhen sind teilweise Festungen zu erkennen, über denen das goldene Banner der Draydal flattert..
Habe mich trotz des Protestes von Kapitän Jerrago und anderer (heiligend) entschlossen, nächtens den Durchbruch in einen der bewachten Fjorde zu wagen. Sollte sich dieser als geschlossen erweisen, werden wir wohl umkehren müssen - wenn nicht, heißt's weiter! Alarmzustand auf allen Schiffen befohlen. Die Beiboote wer- den bereitgehalten, um notfalls die Schiffe zu ziehen ...«
–Logbuch der Prinzessin Lamea, des Flagschiffs der Roten Harika, Orts- und Zeitangaben auf Geheiß der horasischen Admiralität entfernt

Der genaue Bericht über den Durchbruch fehlt an dieser Stelle, auch wird die Karavelle *Avesfreund* in weiteren Logbucheintragungen nicht mehr erwähnt. Es scheint, als sei dieses Schiff den `Draydal' zum Opfer gefallen.

»[O/Z] ... Der SW weisende Meeresarm scheint zurück gen W zu führen und somit eine riesige Landmasse abzuteilen. Lasse Kurs NO setzen ..
[O/Z] .. Schon wieder eine schmale Meeresstraße vor uns, dieses Mal hart NO führend. Gebirgige Küsten zu beiden Seiten, im N höher als im 5 ..
[O/Z] ... Nach Passage eines Beckens von geschätzt 400 auf 200 Meilen Größe eine erneute Engstelle, nun nach SO weisend.«
—Logbuch der Prinzessin Lamea, des Flaggschiffs der Roten Harika Orts-und Zeitangaben auf Geheiß der horasischen Admiralität entfernt



» [O/Z] ... Über der Küste im N konnten wir ein Gebilde ziehen sehen, das wir zuerst für einen großen Vogel hielten, doch Blicke mit dem Glas zeigten, daß dieses Objektgut die Gröle von drei bis vier Schivonen haben miste. Übereinstimmende Aussagen der Beobachter auf beiden Schiffen konnten einen `Bal' identifizieren, an dem mit dicken Tauen korbähnliche Strukturen hingen, in und an denen Bewegung wahrzunehmen war. Seitlich und achterwärts konnten wir viele bunte Tücher ausmachen, teilweise wie Segel auf gespannt, teilweise als lange Bänder im Wind flatternd. Das Gebilde wurde von kleineren Flugwesen umschwärmt, die etwa die Größe von Riesenalken und auch deutliche Vogelform aufwiesen.
Da das Gebilde sich landeinwärts bewegte, ließen wir von einer Verfolgung ab. «
–Logbuch der Prinzessin Lamea, des Flaggschiffs der Roten Harika. Orts- und Zeitangaben auf Geheiß der horasischen Admiralität entfernt

»[O/Z] ... Die Piraten waren zwar entschlossene und duchaus fähige Kämpfer und Seeleute und ihm zweimastigen Doppelrumpf schiffe sehr- wendig aber nachdem wir drei davon zu Efferd geschickt hatten, gaben sie die Verfolgung auf Wenden uns nun entlang der Inselkette nach ONO.
Wenn unsere Berechnungen stimmen, mühten wir uns nun bereits wieder im Meer der Sieben Winde befinden, was ein enormer Triumph für die Wissenschaft wäre ..«
–Logbuch der Prinzessin Lamea, des Flaggschiffs der Roten Harika, Orts- und Zeitangaben auf Geheiß der horasischen Admiralität entfernt

An dieser Stelle folgen die Beschreibungen **Von der Dracheninsel und dem Großen Mahlstrom.**

Von der brennenden Wüste

» [O/Z] ... Haben ein Vorgebirge umfahren und nun einen Blick auf ein wahrlich verbranntes Land - flach zwischen dem just im Süden liegenden Gebirge und einem blauen Höhenzug, den wir am Nordhorizont aufragen sahen Die Wüste, Sand und Geröll zumeist, erstreckt sich bis zum Ufer; in der Ferne sahen wir einige Tafelberge von vielleicht 500 Schritt Höhe und geringem Durchmesser; die uns an die Gor gemahnten.
[O/Z] .. Wundersamerweise ergießt sich hier ein Fluß ins Meer; der an der Mündung eine Breite von fast einer- Meile hat - und hier erheben sich die Mauern einer Stadt, die - geschätzt - die Größe von Neetha hat.
Später: Die Einwohner sind zwar sehr verschlossen, haben uns aber erlaubt, die Frischwasservorräte aufzufüllen und uns auch Lebensmittel gegen Gold verkauft Sie sind alle recht klein gewachsen und laufen stets vollständig verschleiert umher; doch alle Proportionen und der Klang ihrer Sprache läßt uns schließen, daß es sich um Menschen handelt. Die Farbe ihrer Schleier scheint ihren gesellschaftlichen Rang anzugeben und einer der wenigen dunkelblau Verschleierten (unter dessen Tracht wir Rüstungsplatten zu erkennen glaubten) wies uns an, die Stadt bis zum Sonnenunter- gang wieder zu verlassen, wobei er auf einen der Tafelberge deutete und ominöse Zeichen mit seinen Fingern machte«
–Logbuch der Prinzessin Lamea, des Flaggschiffs der Roten Harika, Orts- und Zeitangaben auf Geheiß der horasischen Admiralität entfernt

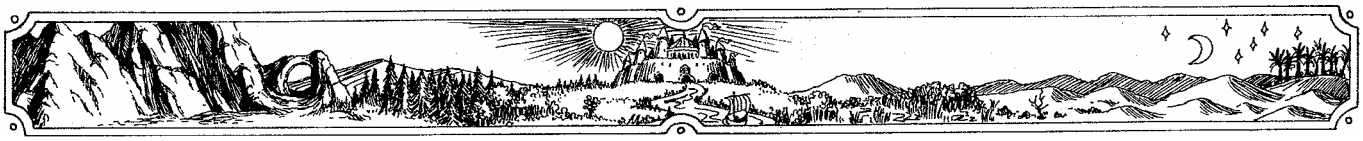
»[O/Z] ... Die Küste bietet mit ihren unzähligen engen Felsenbuchten sicherlich mehr Piraten Lebensraum, als wir abschätzen können. Küste steigt weiterhin an; Oberseite der Felsklippen scheint mit Gras und lichtem Wald bewachsen zu sein.
Die Schäden an der Gylduria sind notdürftig ausgebessert, so daß auf jeden Fall Fahrbereitschaft gemeldet wurde Folgen dem Küsten-verlauf.
Später : Die Küste ist urplötzlich auf Meeresniveau zurückgefallen - eine riesige Stufe von fast 5oo Schritt Höhe scheint sich, so weit wir das erkennen können, ins Inland zu ziehen.«
–Logbuch der Prinzessin Lamea, des Flaggschiffs der Roten Harika, Orts und Zeitangaben auf Geheiß der horasischen Admiralität entfernt

Von der Insel der Frauen

»[O/Z] ... Von der Sumpfinsel nach NO wegsteuernd erreichten wir nach zwei Tagen äußerst fruchtbar aussehende Gestade, die von Menschen bewohnt werden und die sehr kultiviert aussehen: Wir konnten Kornfelder und große Äcker erkennen, von Feldsteinen umsäumte Weiden, hohe Wachttürme in den Hügeln und Fischer-boote am Ufer: Etwa acht Meilen voraus scheint eine Hafenstadt zu liegen. «
–Logbuch der Prinzessin Lamea, des Flaggschiffs der Roten Harika, Orts- und Zeitangaben auf Geheiß der horasischen Admiralität entfernt

»Letztendlich hat Urguol uns zur Heimkehr verholfen. Der Trutzler hat uns an einen Kapitän empfohlen, einen Getreidefahrer. Der Mann mußte bei dem gehörnten Kerl noch eine Schuld zu begleichen haben denn sonst hätte er uns kaum auf Urguols ruppige Art so bereitwillig Passage geboten. Der kleine dicke Kerl mit seinem lächerlichen Schwanz hat sich nicht nur wen seines Schwertes den Segen der Götter verdient! Einen halben Mond später waren wir auf der Insel und haben wirklich dort die Dame von Neetha wieder gesehen. «
–aus dem Bericht des Seemanns Progon aus Rethis

»Die Insel gehört zum Imperium, auch wenn wir dort außerhalb der Häfen kaum einen der Beamten des Thearchen zu Gesicht bekommen haben. Der Tribut besteht zudem hauptsächlich aus Getreide, Obst und Wein, und davon haben sie dort genug. Das Land ist fruchtbar; die Erde schwer und schwarz und von unzähligen Quellen und Flüssen durchzogen. Ein Gebirge im Nordosten hält die rauhen Seewinde ab, fängt den Regen und die warmen Winde



des Festlandes ein. An den niedrigen Südhängen wird ein fruchtiger Wein angebaut, während weiter oben Ziegen und andere. für- das aventurische Auge weitaus ungewohntere Tiere weiden. Die Städte der Insel sind, auch im Vergleich zu Neetha oder Kuslik, eher klein und liegen in der Nähe der Küste oder zumindest eines schiffbaren Flusses. Dort leben die Familien der Handwerker, der Händler und der Fischer: Die meisten Menschen jedoch und auch die rege besuch-ten Tempel und Klöster findet man verstreut in kleinen Weilern zwischen weiten Feldern und Weiden, Hainwäldern und Weinbergen. Die perainegefällige Kunst des Ackerbaus und der Viehzucht wird sehr hoch geschätzt und so mutet es seltsam an, daß' es nicht ein Bild der Amine oder des Storches gibt. Sie verehren Die Mutter und Die Tochter Doch ob sich hinter jenen Bezeichnungen wahre Götter vernuten lassen, kann ich nicht sagen. Die Priesterinnen traten uns sehr verschlossen gegenüber, zumal wir nur wenige Frauen unter uns hatten und fremden Männern von vorneherein der Besuch der Tempel untersagt ist.«
-aus dem Bericht des Efferdtreu Neethanier; Kapitän der Dame von Neetha, 57v.H., Hesindetempel zu Kuslik

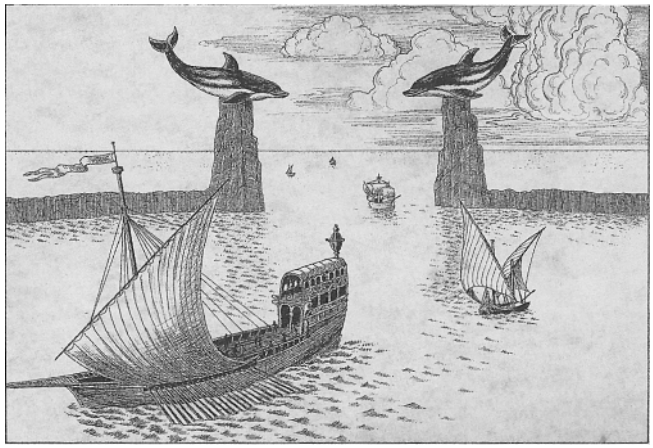
»Es ist mir nicht möglich zu sagen, ob sie auf der Insel auch ein Herrscherhaus haben oder nicht. Es gibt eine Erste Mutter vom Blute der Satu. Nach allem, was ich weiß ist sie eine Art Herzogin, wohl auch eine Nachfahrin eines Hauses des Imperiums. Zudem ist sie die ranghöchste Priesterin der Mutter und der Tochter - und damit ihrer Oberzeugung nach die Mutter aller Menschen, die auf der Insel leben. in etwa ist sie vielleicht mit einer Matriarchin vergleichbar, ähnlich dem Patriarchen von Al'Anfa: Geweihte und weltliche Würdenträgerin in einer Person.
Überhaupt stehen dem Kult in der Regel Frauen vor. Tempelwachen und die Soldaten der Ersten Mutter sind hingegen Männer wie Frauen, die in Kriegerklöstern für ihre Aufgabe hart geschult wer- den - und die besten unter ihnen geniesen angeblich einen solch guten Ruf, daß' sie auch als Söldner von anderen Häusern des Imperiums geschätzt werden und Einhundert von ihnen zu den einmal im /ah fünfzehnt fälligen Abgaben zählen.«
–aus dem Bericht des Averian Vogelflug, Geweihter des Aves, 57 v.H., Hesindetempel zu Kuslik

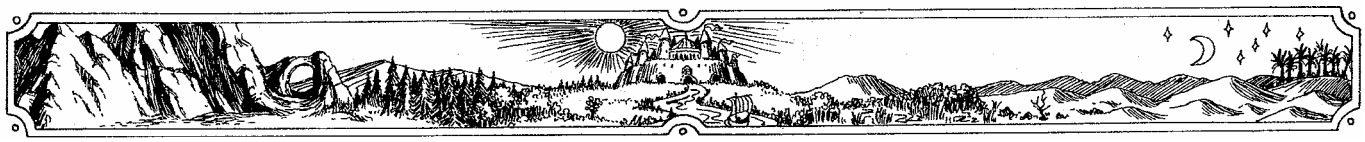
»Die Mutter gebar uns die Tochter Die Tochter gebar uns die Erste. Die Erste gebar uns. Gepriesen sei die Mutter! Geliebt sei die Tochter! Gehorsam sei der Ersten unter uns! Tanzt, ihr Töchter und Mütter aus dem Blute der Satu! Denn euch ist die Mutter und die Kraft, die sie gebiert. Tanzt, ihr Söhne und Väter mit dem Blute der Satu! Denn mit euch ist die Mutter und unter euch ist Er«
Notiz, gefunden am Leichnam des Petracus, Steuermann der Dame von Neetha, überbracht durch seinen Kapitän, 57 v.H., in überarbeiteter Fassung im Hesindetempel zu Kuslik

»Petracus ist hingerichtet worden, jedenfalls war sein Kopf wie von einem guten Scharfrichter vom Rumpf getrennt. Sonst gab es keine Verletzungen. Egnesia fand die Leiche in der Nähe eines Tempelbezirks, den Hunden und Raben zum Fraß vorgeworfen. Warum und wer, habe ich nicht in Erfahrung bringen können. Dort können sie schweigen wie in Borons Grub, glaubt mir.«
–aus dem Bericht des Efferdtreu Neethanier,- Kapitän der Dame von Neetha, 57vH., Hesindetempel zu Kuslik

Von der Stadt Trivina

»… Die vorherigen Beschreibungen treffen insofern zu, als das' es sich hei Trivina in der Tat um eine Stadt mit einem wirklich große Hafen handelt, der denjenigen Grangors oder Perricums deutlich an Größe und an Anzahl der hier angelandeten Schiffe übertrifft. Die ö ffentlichen Gebäude entsprechen in ihrer Größe etwa den Punk-Bauten Gareths und sind häufig mit goldenen odergoldfarbenen Dächern ausgestattet; vom Baustil her ähneln sie den ältesten heldischen Bauten, sind jedoch wuchtiger und gedrungener: Dazwischen finden sich viele Wohn- und Lagergebäude, die allesamt mindestens drei Stockwerke hoch sind, dazwischen in einem Viertel etwa ein Dutzend Gebäude im Stil der schon von uns beobachteten Ter- mitenhügel:
All dies können wir nur aus der Entfernung beurteilen, denn es ist uns nicht erlaubt, den der Stadt vorgelagerten Hafenbezirk zu ver-lassen - wie nicht nur die ausgesprochenen Verbote, sondern auch einige eigene Versuche ergeben haben. Das Hafenviertel selbst scheint - von den Flaggen her zu urteilen - hauptsächlich imperialen Schiffen Heimat zu bieten, aber auch einige Doppelrumpfschiffe vom Piratenarchipel, thorwalsch wirkende schlanke 'Drachenschiffe', Ruderthalukken aus Kisilgöl und von der Piratenküste sowie Kornfrachter von der Insel Era' Sumu (diese jedoch unter imperialer Flagge) liegen hier vor Anker oder am Kai. Wir tun unser bestes, uns mit Händen und Füßen mit den Besatzungen und Offizieren der anderen Schiffe zu verständigen, aber viele scheinen von einer aber˜ gläubischen Furcht erfüllt zu sein und sind wenig gesprächsbereit, ja, deuten häufig zu ebnem Tempelgebäude am Hang an dem wir mit den Meulenar-Glas ein großes, goldenes Augensymbol erkennen konnten.
Die riesigen Delphinstatuen an der Hafe"einfahrt wirken eher bedrohlich und als Warnzeichen denn als Symbol erfolgreicher Ausfahrt und glücklicher Heimkehr und auch im Efferdtempel hier im





Hafen wird der Alte Wandelbare eher als gnadenloser Verursacher von Zornfluten und Mahlströmen, von Schiffsuntergängen und schrecklichen Stürmen gesehen, so daß es mich auch nicht wunderte, daß zu seinem Gefolge auch Seeschlangen und Riesenkraken zählen - Wesen, die wir ja eher der Herrin der Nachtblauen Tiefen zuordnen würden.
Wir haben zwar mit unseren Kenntnissen des AltgüldenIändischen unsere liebe Not, uns mit den Offizialen hier zu verständigen, aber es scheint, als habe Trivina den Status einer Freien Reichsstadt innerhalb des Imperiums, sei also wohl der Krone (zu Cantara?) direkt untertan. Uns will immer mehr scheinen, als sei der Handel hier auf Schärfte reglementiert; und da wir kaum noch aventurische Handelswaren an Bord haben, werden wir hier durchaus eher wie Bittsteller behandelt. ich fürchte, wir werden die Gylduria verkaufen müssen, um die Reparaturen an der Lamea zahlen zu können (und vielleicht noch einige Warenmuster an Bord nehmen zu können) ...
Wir haben hier die Gelegenheit, einige der Katzenwesen, die auf den Schiffen Dienst tun, genauer zu beobachten, auch wenn mit ihnen keine sprachliche Verständigung möglich ist. Es scheint unter ihnen verschiedene Rassen zu geben, ebenso wie Thorwaler und Mohaha sich untereinander und von Ferkinas oder Nivesen unter-scheiden. Die kleinsten von ihnen sind etwa anderthalb Schritt groß die größten merklich über zwei Schritt. ihr Fell ist, von Haupt- und Nackenhaaren abgesehen. meist kurz. Sie tragen außer breiten Gürteln, an denen Waffen und Werkzeug hängen (und gelegentlich Umhängen), keine Kleidung. Ihre Schwänze sind stets voll ausgebildet und fast bodenlang und scheinen ihnen zum Balacieren zu dienen, denn kaum ein Mensch vermag sich so geschickt und gleichzeitig elegant in den Wanten und Rahen der Schiffe zu bewegen.« —Logbuch der Prinzessin Lamea, des Flaggschiffs der Roten Horika Orts- und Zeitangaben auf Geheiß der horasischen Admiralität entrat

Von den Katzenmenschen

»Du willst etwas über Katzen hören? Meinst du die kleinen Mäusefänger, die sich schnurrend um deine Beine winden und ein Streicheln für ihre Beute zu erhaschen trachten, oder denkst du an die edlen, wilden Katzen, die im Regenwald oder in der Steppe jagen, lautlos und tödlich? Oder sind es die zweibeinigen Katzen mitgeschickten Fingern und au f echtem Gang, die als Tänzerin deine Sinne zu verwirren vermögen, als Streiter die Klinge zu schwiegen wissen wie der rondragefällige Krieger und des Sprechens mächtig sind? Märchen, sagst du? Mein Freund, mein Vater hat sie selbst gesehen, dort drüben, im Güldenland!«
—auf dem Gaukler fest zu Khunchom, neuzeitlich

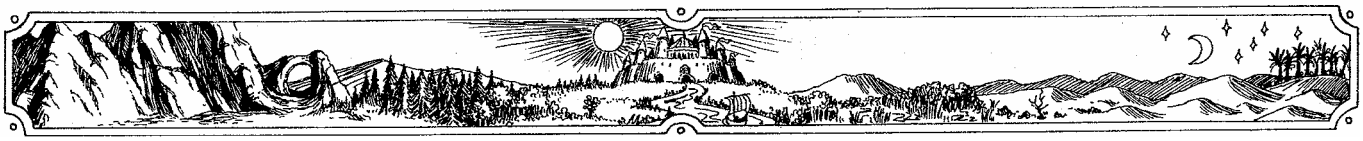
»Vom dritten Leben der Asuoe berichte ich. Von der Feuerkätzin Wiedergeburt Doch so erblickte mein Auge sie in jenem Leben, strahlend im Alter der blühenden Orchidee: Rotgolden das kurze, seidige Haar, gleißendgrün der Blick aus sehenden Augen und aufrecht ihre Gestalt, anmutig ihr Gang und klug ihre Worte. Den zierlichen Schmuck der Hochzeit um die Mitte ihres geschmeidigen Körpers und ihre edle Stirngewunden. Die gebogene Spitze ihres Schwanzes beredt und die Muscheln ihrer feinen Ohren aufmerksam gerichtet auf den, dessen werbendes Singen sie erhörte, den Weißen Kater der Azaanuoa. «
—Fragment aus den Chroniken der Asuoe, güldenländische Herkunft, hohes Alter, aufbewahrt im Hesindetempel zu Kuslik

»Kätzchen würde ich sie nicht nennen. Der Mann war eher ein Jaguar der sich statt mit Zähnen und Krallen mit seiner schlanken, wahrlich tödlichen Klinge unseren Gegnern stellte und blutige Rache nahm. Er hatte ein Fell, schwarz und seidig und auch einen Schwanz und Ohren wie ein Kater, geschlitzte Pupillen und scharfe Zähne, und er verachtete Kleidung, aber U'aeiisz Waffen waren besser als die unsrigen und für ihn gefertigt und mit seinem Namen versehen. Ein rondragefälliger Kämpfer!«
—aus dem Bericht des Seemanns Progon aus Rethis

»Seht Ihr denn nicht welches Volk das Güldenland beherrscht? Wer kam denn herüber auffliegenden Schiffen, um hier das zu verlieren, was man den Löwenhelm heißt - just dort, wo ein großer Panther verehrt wird? Und warum sind sie alle Blutige Beender - Kamaluq, Rondra und Zerzal? ich sage: Hütet Euch vor den Katzen!«
—aus einem in Khunchom aufgefundenen Fragment, das der Sekte von Ilaris zugeschrieben

Vom Imperium

»Einst beherrschte das Reich von Cantera und Corabis die gesamte Landmasse von der See des Schweigens im Süden zum Eiswall im Norden, von den Eisenhügeln im Westen bis zum Verbotenen Meer im Osten. Diese Zeiten sind aber lange vorbei, denn auch wenn sich die Landgaleeren des Imperiums und ihre Flügler noch bisweilen in die Verlorenen Provinzen zwischen dem Grafen Orismani und den Eisenhügeln wagen, so gehört das Land doch den Ban Bargui, genau wie im Winkel zwischen Orismani und der Tränenwüste die Schergen des Güldenen (und Verbündeten der Draydal) herrschen. Im Süden sollen - doch auch ich habe es nur gehört - das Land Kisilgöl, das Meer der Schwimmenden Inseln, die Piratenküste und die Inseln von Talaminas schon lange abgefallen sein, während viele der noch nominell vom Thearchen beherrschten Provinzen entweder unter lokaler Senatsherrschaft oder dem Befehl eines Kriegs-fürsten vom Heiligen und Kaiserlichen Blut stehen - zumindest ist dies ihr- Titel, aber Staatstreiche und Kriege haben meines Wissens die kaiserliche Linie so ausgedünnt, daß sie wohl kaum noch zum Blutbaum gehören können.
Sie tragen aber wie es sich für die hohen Magistralen gehört allesamt stets Kriegsmasken und halten sich, dem Vorbild der Haupt-stadt entsprechend, vom niederen Volke fern. Die Größe ihrer Heere



und die Macht ihrer Magier stehen aber der Zentralmacht nur in geringem Umfang nach, so daß wenn zwei Provinzen sich ab-sprächen, wohl der Sternenthron wanken würde - allein, die imperialen Spitzel wissen dies durch geschickt gestreute Fehlinformationen und angezettelte Intrigen stets zu verhindern.
Dorinthapoles, die Hauptstadt des Imperiums (seit nunmehr fast 2.000 Jahren), mag etwa zehnmal so groß sein wie Kuslik, vielleicht aber auch größer, zumindest, was die Fläche angeht, denn Meile um Meile erstrecken sich die Siedlungen der Arbeiter, Händler und Handwerker ins Land um den Sternenpfeiler herum, der den Palast des Thearchen beherbergt, in dem alleine 20.000 Menschen leben sollen, angefangen von der Verhüllten Familie über die Ministerialen und ihre einzelne Hofstaate, die Adamantene Legion, die Weißen Berater; die Theurgen, Elementaristen und Sphäromanten die Geiseln aus den Provinzen, die niederen Beamten bis zum Gesinde und den Sklaven ...
Die militärische Macht des Imperiums beruht auf der großen Zahl seiner disziplinierten Legionen, die fast ausschließlich von Fußvolk gebildet werden, denen aber meist Provinziale (Reiter-)Hilfstruppen, je nach Gelände auch Landgaleeren und Flügler zugeordnet sind. Da aber die Verbindungen nach Dorinthapoles so weit und die Wege so schlecht sind, haben viele Befehlshaber der einzelnen Legionen schon vor Jahrhunderten begonnen, ihre eigene Machtbasis aufzubauen und sie nach denn Vorbild des celestialen Hofes zu formen ...
Die wichtigsten Wege im Imperium sind die Flüsse und Kanäle, auf denen die Barken der Adligen, die schnellen Kuriergaleeren und die Panzerschiffe der Legionen von Stadt zu Stadt eilen - selbst wenn alles Land darum verloren geht, so wird das Imperium doch bis zuletzt die Flüsse halten, denn dort gibt es keine Macht, die ihrer gleichkommt.
Der Glaube der Imperialen ist vielgestaltig, und so lange niemand die göttergewollte Autorität des Thearchen, der auch oberster Verkünder ist, anzweifelt, findet so manche Sekte ihren Platz selbst in den höchsten Höhen der Verwaltung. Einen Staatsglauben außer der Verehrung des Thearchen gibt es nicht, aber Chrysir und Bra/an sind in den höheren Schichten die am meisten verehrten Gottheiten, Khorondar und Bal Alar die Götter der Kriegerschaft, während Sind und Schemar von den Magistralen angebetet werden.«
—aus den Aufzeichnungen des Nazir ter Vaan, dem Hesindetempel zu Kuslik am 6. Ingerimm 29 Hal übergeben

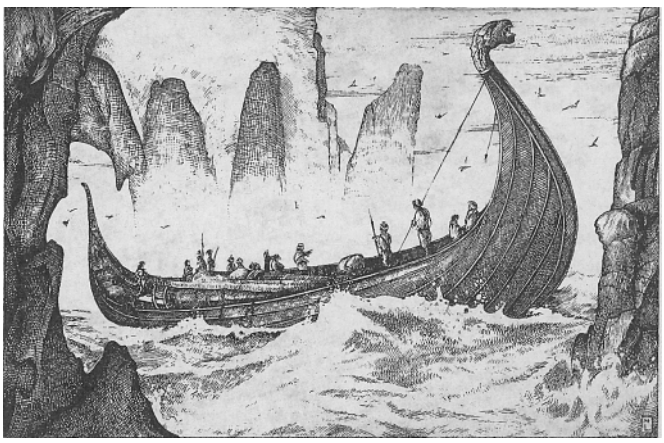
»Tief im Güldenland soll es einem Fluß geben. der vom Norden bis zum Süden durch das ganze Land fließt und der schon an seiner Quelle eine Breite von mehr als einer Meile hat. Er kreuzt einen weiteren Strom, der von Ost nach West fließt, und wo sie sich treffen, erhebt sich aus einen, Meer das in den Farben beider Flüsse schimmert, ein Turm, der bis weit über die Wolken reicht. Dort wohnen die Alveraniden, Iichtgestaltige Menschen mit weißen Schwingen, und die von Praios geheiligten Sterblichen. An den Ufern leben die Verschleierten Diener; einhundertvierundvierzigtausend an der Zahl, um den Willen der Zwölfe, vermittelt durch die Alverani-

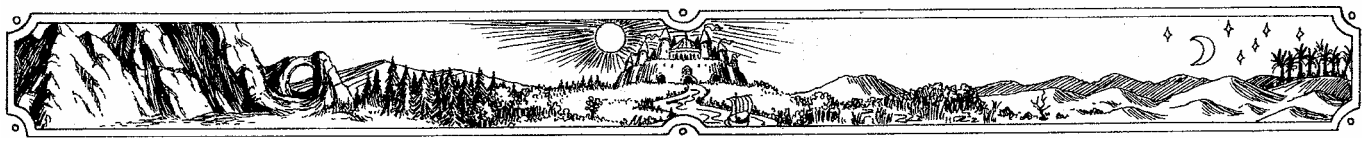
den, in ihrem Tagwerk zu erfüllen. Das Geheimnis dieses Ortes aber ist, daß hier Talamisora liegt, und in den Tiefen des Turmes der Name des Namenlosen eingeschlossen ist.«
—aus einem in Khunchom aufgefundenen Fragment das der Sekte von Ilaris zugeschrieben wird

»[O/Z] ... Haben trotz widersprechender Anordnungen noch einmal den Weg nach Westen gewählt und sind entlang der Küste auf allerlei Fischerdörfer gestoßen, jedoch auf keine weitere größere Ansiedlung Mußten an der Mündung eines Flusses vor d. e/ großen Galeeren schließlich die Flucht ergreifen, konnten aber eine der uns verfolgenden Flugmaschinen abschießen. Halten Kurs auf Kap Trivina um es außer Sicht des Lands zu passieren und von dort aus NO in den Güldenlandstrom einzuschwenken. Mit Efferds Hilfe sind wir in vier Wochen wieder zu Hause ... <
——Logbuch der Prinzessin Lamea, des Flaggschiffs der Roten Harika, Orts- und Zeitangaben auf Geheiß der horasischen Admiralität entfernt

Von den Hjaldingern

»Elendiglich wären wir vor Güldenland ersoffen, wenn das Piratenschiff nicht aufgetaucht wäre! Schlanker Leib, zwei Ruderreihen, eine robbenartige Galionsfigur, die ihre Flossen auf Höhe der Wasserlinie als Rammsporn vorausstreckte. Die Sturmbraut hatte eine Takelage, wie ich sie noch nie zuvor gesehen habe: Drei Masten, viereckige Segel aus schwarzem, glänzendem Tuch, kaum Tauwerk. Und ihre Flagge war der blutrote Balg einer Seeschlange. Wenn ich's nicht besser wüßte, hätte ich Kapitän Thjork und viele seiner Leute für Thorwaler gehalten: groß und stark, blasse Blonde und Rothaarige in der Mehrzahl. Aber wegern der götterlosen Kälte war in den Pelzen sowieso kaum Frau von Mann zu unterscheiden.
Sie haben uns von unserer Eisscholle an Bord geholt, entwaffnet und dann auch gleich gebunden. Und eine mickrige Beute haben sie uns genannt Mich hat dann das Fieber endgültig gepackt und in meiner Brust hat sich der Namenlose ausgetobt so daß ich von der Fahrt kaum mehr weiß, als daß sie rauh war: Ifirns Ozean ist auch im Sommer nichtgerade lieblich, und ich weiß wovon ich





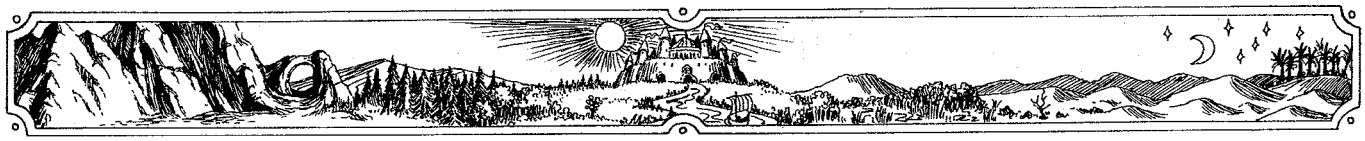
rede, aber das habe ich noch nie erlebt! Und immer wieder schrappte und polterte es über den Rumpf, gleich so als riebe sich das Schiff an Felsen oder Eisbergen wie ein Wal, der sich die Muscheln von der Haut streift.
Als der Sturm endlich nachließ haben sie die Perlenglanz ausgemacht Nach der waren sie wohl auf Jagd Das Schiff hatte nur noch zwei Maststümpfe, dafür Schlagseite, Efferd steh mir bei! Sie sah aus, als wolle sie jeden Augenblick endgültig kentern. Da hat uns Kapitän Thjork vor die Wahl gestellt Zu kämpf n oder zu den Fischen zu gehen. Der Sturm hat ihn wohl Kämpfergekostet und da waren wir dann recht genug. Thelia hatte mit ihrem brandigen Bein keine Wahl. Ich habe sie nie wiedergesehen. Der Kampf auf dem halb vereisten Wrack dann war noch schlimmer als alles vorher! Thjorks Leute wollten die Ladung und den Kapitän der Perlenglanz. Was sich ihnen in den Weg stellte, hat ihre Säbel oder das eiskalte Meer nicht überlebt ...
Eine kleine Kiste mit Gold war der Preis für Ladung und Mann. Und der seltsame Gnom hatte auch gleich einen neuen Kontrakt. Den hat Thjork allerdings ausgeschlagen, keine Ahnung warum. Bevor er wieder in den Norden gesegelt ist, haben wir unseren Anteil bekommen und den guten Rat, ihm nicht mehr unter die Augen zu kommen. Für Ostländer zahle man in Trivina gute Preise.«
–aus dem Bericht des Seemanns Progon aus Rethis

»Hjaldinger? Meint ihr die Stadt Jaldingafort? Sie liegt in einer Nordprovinz des Imperiums. Aber Jäger und Fischer hat es hier auch. Mit Mammuton und Robbenbein handeln sie, aber der südliche Zahn lohnt mehr. Und dann soll es noch ein paar Sippen gehen, weiter im Norden und fern der Kaste. Von diesen Gebieten würde ich mich an Einer Stelle fernhalten! Schon von den Mannen und Weibern, die man hier als Söldner kennt, sagt man, daß ihr Blutdurst und ihre Kampfeslust nicht mehr der von Menschen sei! Sie jagen Menschen ihrer Lust an der Jagd wegen und nicht bloß um des Goldes willen!«
–Niederschrift eines Gesprächs in einer Kaschemme in Trivina nach dem Bericht des Seemanns Progon aus Rethis

»Isjolf den wir als Gefangenen genommen hatten, erzählte uns, viele seins Volkes hätten sich von der See abgewandt, da sie einst nicht Fischer für den Thearchen, sondern Seekrieger und eigene Herren sein wollten. So gebe es nun die Jäger, die im Landesinneren an den vielen Seen und in den lichten Birkenwäldern unterhalb der Eismauer hausten und dort Krieger und Jäger seien, die eine 'rechte' Hatz auf alles machten, was ihnen die Erregung der Jagd bringe; und es gebe die Fischer, die sich dem Imperium unterworfen und mit vielerlei Volk aus dem Süden vermischt hätten und noch immer in Hjaldingard wohnten, und letztlich diejenigen, die in der Tat ihren Wegen treu geblieben und daher als Volk zerstreut seien, die Swafnirskinder, die wie der Pottwal zur See kämpften, von denen aber selten genug zusammenkämen um ein gar'es Schiff zu besetzen.«
–Logbuch der Prinzessin Lamea, des Flaggschiffs der Roten Harika, Orts- und Zeitangaben auf Geheiß der horasischen Admiralität entfernt

Von der Eismauer

»Im höchsten Norden des Güldenlands erhebt sich ein Wall aus Eis gut zweihundert Schritt in die Höhe, ein Wall, den der Herr Firun aufgetürmt hat zur Zeit der Rückkehr des Namenlosen und der sein Reich vor allen Rassen des verfluchten Landes schützen soll. Aber auch wenn es Schutzmauer ist, so spendet es doch Lehen, denn aus der Eiswand ergießen sich viele Ströme ins Land, die Firun seinem Bruder Efferd überantwortet hat, bis Praios sie im tiefen Süden vertrocknet.
Unterhalb der Eismauer aber ziehen jene rastlos umher die einst in Firuns Reich gelebt haben und die seiner Gnade verlustig gingen und die nun seine Gunst durch tollkühne Jagden auf die riesigsten Tiere, die sechsbeinigen Mammuts, wiederzuerlangen suchen - und durch die Jagd auf die gefährlichste Beute von allen: den Menschen.« –aus einem in Khunchom aufgefundenen Fragment, das der Sekte von Ilaris zugeschrieben wird



Anhang 1: Gekrönte Häupter

Im folgenden finden Sie die wichtigsten Kaiser und Könige, Sultane und Kalifen der verschiedenen aventurischen Zeitepochen aufgelistet:

TULAMIDISCHE HERRSCHER

Die *Scheik-al-Scheiks* der Tulamiden

3002-2772 v.H.: Rashtul al-Scheik
2772-2750 v.H.: Bastrabun ibn Rashtul

Die Sultane von Khunchom

2750-2731 v.H.: Bastrabun ibn Rashtul
2730-2709 v.H.: Perhiman ibn Bastrabun
2709-2674 v.H.: Yadda ibn Perhiman
2673-2631 v.H.: Nabatil al-Waqih
2631-2599 v.H.: Manoyla saba Nabatil
2599-2576 v.H.: Ifriqis ibn Omeid
2576-2536 v.H.: Waddif al-Sadiq
2536-2505 v.H.: Waddif al-Retef
2504-2458 v.H.: Waddif al-Nabti
2458-2423 v.H.: Waddif al-Karibi
2423-2398 v.H.: Waddif al-Yarush 2398 v.H.: Moqtah saba Shanatir 2398-2358 v.H.: Waddif al-Wakiah 2358-2317 v.H.: Sulman al-Nassori

Die Diamantenen Sultane, I. Dynastie

2317-2306 v.H.: Sulman al-Nassori
2306-2278 v.H.: Rhukeyef ibn Sulman
2278-2249 v.H.: Omar Shadif
2248-2216 v.H.: Gassir al-Tarifa
2216-2168 v.H.: Amir al-Dhubb
2168-2125 v.H.: Toba al-Akran
2124-2085 v.H.: Kharibet I. 2085-2053 v.H.: Qasran Yanuf

Die Diamantenen Sultane, II. Dynastie

2053-2011 v.H.: Rufis Riyyam al-Muktar
2011-1967 v.H.: Sheranbil I. al Yakrub
1967-1963 v.H.: Sheranbil II. 1963-1902 v.H.: Sheranbil III. 1902-1865 v.H.: Mordai ibn Dhuri 1865-1832 v.H.: Yasmail ibn Mordai 1832-1795 v.H.: Kharibet II. 1795-1781 v.H.: Sheranbil IV al-Wazzif 1781-1729 v.H.: Shahr Halel
1729-1687 v.H.: Haidan ibn Shahr Halel
1687-1635 v.H.: Abu Shadad

Die Diamantenen Sultane, III. Dynastie

1635-1579 v.H.: Hasrabal al-Milta
1578-1553 v.H.: Hailif ibn Sinhedi
1553-1536 v.H.: Khorim ibn Hailif
1536-1529 v.H.: Erkhaban ibn Hailif
1528-1502 v.H.: Alef-Faizal
1502-1408 v.H.: Sheranbil V al-Shahr

Die Diamantenen Sultane, IV. Dynastie

1297-1263 v.H.: Mustafa ibn Abu Nuwas
1263-1248 v.H.: Nahema saba Mustafa

Die Diamantenen Sultane, V. Dynastie

1248-1205 v.H.: Yadail al-Musaf
1204-1183 v.H.: Kalkarib ibn Yadail
1183-1106 v.H.: Interregnum
1106-1051 v.H.: Bheraimi ibn Shahr
1045-1010 v.H.: Najara ibn Bheraimi

Murak-Horas besiegt die Tulamiden, danach Fremdherrschaft durch das Bospараner und das Neue Reich.

DAS ALTE REICH

Die mythischen Herrscher

2485 bis ca. 1940 v.H.: Horas
um 1893 v.H.: Dalida-Horas um 1878 v.H.: Seneb-Horas I.
1873-1849 v.H.: Belen-Horas

Die Friedenskaiser

1849-1814 v.H.: Seneb-Horas II.
1814-1792 v.H.: Asmodena
1792-1734 v.H.: Nasul
1734-1712 v.H.: Arn
1712-1691 v.H.: Yulag
1691-1656 v.H.: Isiz
1656-1624 v.H.: Svelinya
1624-1612 v.H.: Thuan
1612-1611 v.H.: Haldur
1611-1557 v.H.: Fran

Die dunklen Zeiten

1557-1522 v.H.: Olruk 1522-1483 v.H.: Olruk II. *Putsch des Reichsgenerals Halmar*
1483-1475 v.H.: Halmar
1475-1474 v.H.: Bender
1474-1470 v.H.: Dozman
1470-1419 v.H.: Yarum
1419-1394 v.H.: Niotha
1394-1363 v.H.: Dalek
1363-1322 v.H.: Dalek II.
1322-1293 v.H.: Jel
1293-1251 v.H.: Usim
1251-1184 v.H.: Usim II.
1184-1155 v.H.: Dalek III.

Die Kusliker Kaiser

1155-1103 v.H.: Brigon
1103-1080 v.H.: Silem
1080-1052 v.H.: Obra
1052-1010 v.H.: Murak
1010-993 v.H.: Hela

Der Sieg der aufständischen Garether in der Zweiten Dämonenschlacht besiegelt das Ende des Alten Reiches.

DIE KAISER DES NEUEN REICHES

993-940 v.H.: Raul

Die Klugen Kaiser

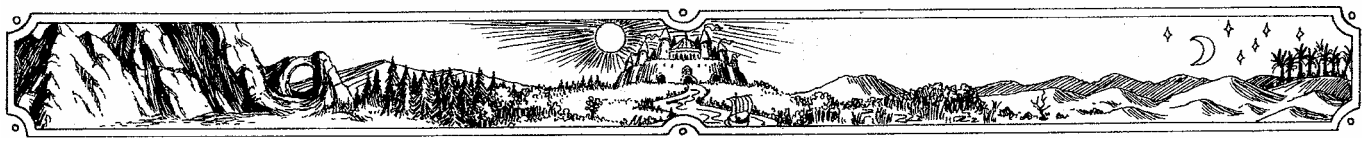
940-895 v.H.: Debrek
895-874 v.H.: Nardes
874-873 v.H.: Sigman
873-821 v.H.: Sighelm
821-780 v.H.: Gerbald I.
780-738 v.H.: Menzel
738-718 v.H.: Gerbald II.
718-684 v.H.: Rude I.
684-660 v.H.: Ugdalf
Rude II. (vor Erreichen der Regierungsfähigkeit ermordet)

Die Priesterkaiser

658-645 v.H.: Aldec 645-581 v.H.: Noralec 581-579 v.H.: Kathay 579-541 v.H.: Gurvan 541-538 v.H.: Amelthona 538-528 v.H.: Gurvan II. *Großer Aufstand unter Rohal*
527-404 v.H.: Rohal der Weise
Nach Rohals Rücktritt von der Kaiserwürde Beginn der Magierkriege

Die Almadaner Dynastie

391-348 v.H.: Eslam
348-330 v.H.: Tolak
330-296 v.H.: Alrik
296-265 v.H.: Eslam II.
265-246 v.H.: Eslam III.
246-221 v.H.: Eslam IV
221-184 v.H.: Bodar
184-150 v.H.: Bodar II.
150-113 v.H.: Eslam V.
113-91 v.H.: Valpo



Seit Beginn der Eslamidenherrschaft, spätestens aber seit Eslam III. beginnt das Neue Reich zu zerfallen.
Nach dem Tod Valpos stürzt das Reich in ei-nen dreißig Jahre währenden Bürgerkrieg — die *kaiserlosen Zeiten* —, aus dem schließlich Barduron von Gareth als Sieger hervorgeht.
Nach seinem plötzlichen Tod erringt sein Sohn Perval die Raulskone.

Die Garether Dynastie

60-45 v.H.: Perval
45-18 v.H.: Bardo und Cella
18 v.H.-0 Hai: Reto
0-36 Hal: Hal
voraussichtlich ab 36 Hai: Rohaja

Nach einem mehrjährigen Kleinkrieg erlangt das Liebliche Feld, die Kernprovinz des Alten Reiches, wieder seine Unabhängigkeit und Anerkennung im Frieden von Kuslik.

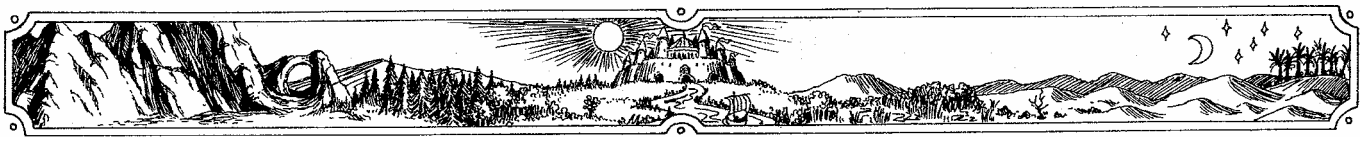
Die Könige zu Vinsalt

241-224 v.H.: Khadan
224-193 v.H.: Dettmar
193-180 v.H.: Alburn
180-170 v.H.: Kusmara
170-152 v.H.: Alborn
152-127 v.H.: Elissa
127-107 v.H.: Amene
107-81 v.H.: Barjed
81-54 v.H.: Amene II.
54-22 v.H.: Therengar
22 v.H.-3 Hai: Tolman
seit 3 Hal: Amene III.

Nach Rastullahs Erscheinen in der Oase Keft fallen die Stämme der Wüste sowohl vom Zwölfgötterglauben als auch vom Neuen Reich ab.

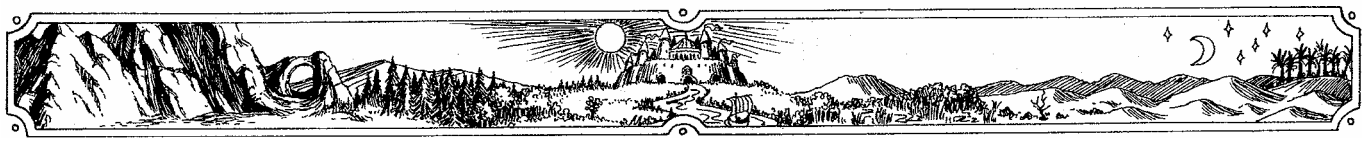
Die Kalifen der Novadis

218-207 v.H.: Malkillah ibn Hairadan
207-201 v.H.: Omar al-Karim 201-179
v.H.: Mukkarib al-Kafur 179-174
v.H.: Sahir-Ilram
174-173 v.H.: Abu Marwan
173-161 v.H.: Yerdawan al-Nadab
161-140 v.H.: Khusrau ibn Schiram
140-100 v.H.: Haschabnah, `al-Schaddai'
100-36 v.H.: Malkillah II. al Yanuf 36-12
v.H.: Chamallah al-Ghatar 12 v.H.-16
Hal: Abu Dhelrumun
seit 17 Hal: Malkillah III. (Mustafa ibn Khalid)



Anhang 2: Index

Abatrox 10
Aboralm 10
Admiral Sanin d. Ä. 16
Aghira 10-11
Al'Anfa 18, 19, 23, 85-87
Al'Anfaner Ritus 19
Al'Hani 15
Albenhus 22, 54
Albernia 19, 22, 51
Alhanien 14
Almada 52
Alphana 19
Altes Reich 17
Altes Volk 11
Altoum 92
Altzoll 97
Alveran 7
Alveraniare 9
Amboß 22, 23
Amboßzwerge 60
Amene-Horas 20-21, 24
Ancarion 9
Anchopal 72
Andergast 17, 22, 24, 49-50
Anderswelt 24
Angbar 54
Angbarer See 23
Ange 22
Angrosch 9
Angroschim 59-60
Anoiha 14
Answin von Rabenmund 21
Aranien 14, 15, 20, 21, 70-72
Arivor 64
Assaf 10
Auelfen 12, 23
Äußerster Norden 25-26
Aventurien 22-24
Baburin 71-72
Baliho 54
Baliiri-Schwur 18, 19
Bardo 20
Bastrabun 9, 14, 15
Bastrabuns Bann 14
Beilunk 21, 24, 97
Beilunker Berge 23
Belen-Horas 16, 17
Belenas 18
Belhanka 64-65
Beni Nurbad 15
Bethana 65
Bethanier siehe Borbarad
Bjaldorn 24, 97
Blutige See 95
Bodir 22
Boran 20, 98
Borbarad von Bethana 21, 24
Born 22, 27
Bornland 20, 22, 24, 30-34
Boron 24
Bosparan 16, 17-18
Bosparaner Reich 16-18
Brabak 18, 19-20, 23, 89
Brabakien 19
Brandan Sohn des Brodosch 10
Breite 22
Brig-Lo, Schlacht von 17-18
Brillantzwerge 11, 23, 60
Brin von Gareth 20, 21
Brogar 10
Calaman Sohn des Curthag 10-11
Cella 20
Chorhop 18, 19, 89
Chaypso 93
Corapia 18, 19
Curoban 10
Dämonenkrone 21
Dämonenmeister 21
Dämonenschlacht, Dritte 21
Dämonenschlacht, Erste 17
Dämonenschlacht, Zweite 17
Dämonensultan 7
Danutja 16
Darbosch 10
Darpatien 21, 53
Dassareth 15
Diamantene Sultanate 14-15
Dimiona 21, 24
Donnerbach 46
Drachen, Große 7
Drachen, Hohe 7
Dracheninsel 108
Drachenkaiser 9
Drachenkrieg, Erster 7
Drachenkrieg, Zweiter 9
Drachenzeitalter 7-8
Drakonia 8
Drôl 16, 65
Dschungel 23, 84
Dunkle Zeiten 17
Echsenreiche 9
Echsensümpfe 82-83
Eestiva 98
Efferd 7, 8, 17, 24
Efferdkinder 16
Efferdswall 107-108
Eisbarbaren 26
Eisenwald 22, 23
Eisreich Glorania 94
Eiszinnen 26
Elburum 98
Elem 14, 15, 18
Elementarherren 7
Elenvina 22, 54-55
Elfen 11-12, 23, 44-46
Emer ni Bennain 21, 24
Enqui 42
Erbfolgekrieg 20
Erntefestmassaker 18
Ersten Sonne, Land der 14
Erster Drachenkrieg 7
Erstes Schwarzes Auge 9
Erzzwerge 60
Eslam 20
Eslamsbrück 98
Eslamsroden 55
Eternen 23
Famerlor 7
Farlorn 28
Fasar 80
Fatas 6
Feen 24
Feqz 14
Ferdok 16, 55
Ferkinas 23
Festum 18, 22, 32
Festumer Edikt 12, 13
Finsterkamm 22
Firnelfen 12, 23
Firnklippen 22
Firun 7, 24
Firunen *32-33*
Firuns Reich 25-26
Fran-Horas 17
Frieden von Kuslik 20
Friedenskaiser 17
Frisov 26
Frisund 26
Fuldigor 6, 7
Furalm 10
Gadang 14
Galotta 20, 24
Gareth 16, 17, 18, 21, 22, 55-56
Garether Erntefestmassaker 18
Garether Pamphlet 18, 19
Garetien 52
Gashok 42
Geisterspinne 14
Geoden 10
Gerasim 28-29
Giganten 7
Gigantenkriege 7
Gilia von Kurkum 21
Gjalsker Land 35-37
Gjalskerländer 23
Glorana 21, 22, 24
Glorania 94
Goblins 24, 26
Goldfelsen 23
Golf von Riva 27
Gorfang 12, 27
Gorien 14
Gorische Wüste 23
Grangor *65-66*
Gratenfels 56
Graulgatschthor 8
Greifenfurt 21, 52, 56
Grimmfrostöde 22, 23
Grolme 24
Gror siehe Rur und Gror
Großer Fluß 22
Gorn'gu'mur 14
Gottesdank 18
Große Drachen 7
Großer Mahlstrom 108
Großer Schwarm 15
Grüne Ebene 23, 45
Gulaghal, Jaguartempel 14
Güldenland 109-116
Güldenländische Siedler 16-18
Gurthar 10
Gwen Petryl 7
H'Rabaal 9, 14, 18, 90
Hal 20
Halbelfen 44-45
Haldur-Horas 17
Haranija 15
Harben 56
Harbosch 10
Havena 16, 19, 21, 22, Beiblatt
Hela-Horas 17
Helme Haffax 24
Hemandu 98-99
Heptarchen 21
Herr des Erzes 10
Hesinde 7, 8-9, 24
Hesindes Weisheit 7
Hetleute 24
Himmelsfeste 7
Himmelswölfe 24, 27
Hjaldinger 16
Hlûthar 17
Hochelfen 11-12
Hohe Drachen 7
Hoher Norden 25-26
Höhle von Gron'gu'mur 14
Honingen Beiblatt
Horas 16
Horasiat 62-67
Horasiat, Geschichte 63
Hôt-Alem 19, 20, 90
Hügelzwerge 60
Ibonka 93
Ifirns Ozean 23
Ifirnspfeiler 107
Ilsur 99
Ilumnestra 8
Ingerimm 7, 9, 17, 24
Ingrakuppen 22
Jaguartempel von Gulaghal 14
Jahre ohne Sommer 12, 13
Jergan 99
Jilaskan 18
Joborn 50
Jukuk-der-mit-Tieren-spricht 13
Jurgalied 16
Káhet Ni Kemi 91
Kaiserliche Geschwister 20
Kalif Malkillah III. 20
Kalifat 20, 75-77
Kamaluq 13, 14, 24
Kauca 7
Keft 20, 76
Kemi-Waldmenschen 13, 14
Kendrar 37
Kessel der Wiedergeburt 14
Kha, Mysterium von 7
Kharkush 39
Khefu 20, 91
Khezzara 39
Khom 20, 23
Khoramgebirge 23
Khunchom 14, 20, 81
Kinder des Windes 23
Kluge Kaiser 18
Kobolde 24
Kolonien, südliche 88-90
Königreich beider Hylailos 68
Kosch 52
Koschberge 22, 23
Krieg der Magier 18, 19
Kun-Kau-Peh 14
Kunga Suula 15, 16
Kuri 27
Kuslik 16, 66
Kusliker Kaiser 18
Kvill 22, 23, 27
Kvirasim 46



Kyndoch 57
Land der Ersten Sonne 14
Land der Herrscherinnen 15
Lehensstruktur des Mittelreichs 51
Leichenblasser Prophet 14
Leskari 29
Letta 27
Lichtelfen 11
Lichtwelt 11
Liebliches Feld 20, 23, 24, 62-67
Liska 12, 27
Llanka 99
Los 6
Lowangen 22,43
Mada 7, 12
Madamal 12
Madas Frevel 7
Madas Schandmal 12
Madaya 11
Magierkriege 18, 19
Magiermogule vom Gadang 15
Malkillah III. 20
Manakus-Aufstand 14, 19
Manaq 14
Maraskan 18, 20, 21, 23, 24, 73-74, 95-96
Meer der Sieben Winde 22, 107-109
Mendena 99-100
Mengbilla 18, 19, 87
Menschenvölker 23
Meridiana 19
Methumis 66
Mhanadi 23
Mhanadistan 14, 15, 78-81
Mherwed *76-77*
Mirham 18, 19, 87
Mittelländer 23
Mittelreich 24, 51-58
Moha 14
Mondsilberne Zeit 15
Murak-Horas 15
Mysob 23
Mysterium von Kha 7
Nagrach 22
Namenloser Gott 8-9,11, 24
Nandus 7
Nebachot 14, 15, 17
Nebelmoor 22, 45
Nebelzinnen 22, 26
Neersand 18, 33
Neetha 66
Nemeka 14
Nepewanha 14
Neues Reich 18-20, 24
Neunaugensee 22, 45
Niobara von Anchopal 8
Nivesen 12-13, 23, 24, 27-29
Nivesensteppe 22
Norbarden 15-16, 23, 31-32
Norburg 33
Nordlandbarbaren 23
Nordmarken 52
Nostria 17, 22, 24, 47-48
Notmark 33
Novadis 23
Nuran Riva 27
Oase Keft 20, 76
Oberste Hetleute 24
Oblarasim 29
Oblomon 22, 23
Oger 7, 24
Ogeron 7
Oijaniha 14
Olport 16, 36-37
Ordamon der Kühne 9, 10
Ordnung und Stillstand (Erste Sphäre) 6
Organa Tochter des Ordamon 9
Orkensturm 21
Orkland 24, 38-40
Orks 24
Orkschädelsteppe 22
Oron 14, 24, 95
Orrakhar 40
Ouvenmas 34
Paavi 22, 24, 100
Paligan 19
Peraine 7, 24
Perainefurten 57
Perricum 57
Perval 20
Phex 7, 8-9, 24
Phexcaer 40
Port Corrad 19, 87
Port Stoerrebrandt 93
Praios 7, 8, 17, 24
Prem 37
Priesterkaiser 18
Punin 16, Beiblatt
Pyrdacor 7, 9-10,11
Ragath Beiblatt
Rahja 7, 24
Raidri Conchobair 21
Raller 22
Raschtul 7
Raschtulswall 7, 24
Rashdul 81
Rashtul 14
Rastullah 24
Rastullahs Erscheinen 20
Rat der Zwölf 19
Rattenkind 24
Raul von Gareth 18, 19
Regengebirge 23
Reichsbehüter 21
Reißgram 12
Religionen 24
Rethis 69
Reto 20
Rhazzazor 24
Riesen 7
Riesland 102-104
Riva 43
Rodebrannt 34
Rogolan 10
Rohal der Weise 8, 18-19
Rommilys 57-58
Rondra 7, 8, 17, 24
Rorkvell 43
Rote Sichel 24
Rotschweif 12
Rude 18
Rur und Gror 24
Sala mandra 11
Salamandersteine 22, 23, 27, 45
Salza 48
Salzerhaven 48
Satinav 6, 7
Satrapen 15
Schiff der Zeit 6
Schikanydad 73-74
Schlacht am Darpatbogen 16, 17
Schlacht am Gadang 15
Schlacht an der Trollpforte 21
Schlacht auf den Silkwiesen 21
Schlacht auf den Vallusanischen Weiden 21
Schlacht bei Ochs und Eiche 21
Schlacht des Himmelsfeuers 60
Schlacht von Brig-Lo 17-18
Schlacht von Jergan 20
Schlacht von Saljeth 17
Schneeschrate 26
Schöne Kaiserin 17
Schwarze Allianz 85-87
Schwarze Lande 21, 94-101
Schwarze Pest von Al'Anfa 19
Schwarze Sichel 23
Schwarzes Auge, Erstes 9
Selem 82-83
Shamaham 100
Silas 66-67
Simia 12
Singende Inseln 107
Sinoda 74
Skorpionkriege 15
Sphären 6
Staaten Aventuriens 24
Stammväter der Zwerge 10
Starpnika 15, 16
Steineichenwald 22
Steppenelfen 12, 23
Südmeer 105-106
Sulman al-Nassori 15
Sultan 14
Sumu 6, 7
Svelinya-Horas 18
Svellt 22
Svelltscher Städtebund 41-43
Svellttal 22
Swafnir 24
Swafnirland 107
Sylla 15, 90
Tag des Zorns 10, 60
Taiga 27
Tal der Donnerwanderer 26
Taladur Beiblatt
Tausend-Oger-Schlacht 20
Taya 13
Tenjos 27
Teremon 69
Teshkal 50
Thalusa 18, 81
Thalusien 14
Theaterritter 15, 16, 18
Themodates von Shoy'Rina 19
Thesia von Ilmenstein 21
Thorwal 22, 35-37
Thorwaler 16, 23, 24
Tiefhusen 43
Tiefzwerge 61
Tjolmar 43
Tobrien 21, 53, 94-95
Tocamuyac 13
Tonka-Tapam Bohantopa 14
Trahelien 91
Trallop 58
Tralloper Vertrag 12
Travia 7, 24
Trolle 8, 24
Trollkrieg 16, 17
Trollpforte 20
Trollzacken 22, 23, 24
Trollzacker 23
Tsa 7, 24
Tulamiden 14-15, 23
Tundra 27
Tuzak 100
Ucuri 7
Ugdalf 18
Uhdenberg 46
Umrazim 11, 61
Unau 20, 77
Urgeschichte 6-12
Uriel von Notmark 21
Urriesin Sumu 6
Uthuria 13, 14
Vae 12
Vallusa 24, 34
Valpo der Trinker 20
Velvenya Karinor 19
Vinsalt 24, 67
Visar 14
Völker Aventuriens 23-24
Wajand 15, 18
Waldelfen 11, 23
Waldinseln 23, 92
Waldmenschen 13-14, 23, 24, 84
Walsach 22
Warunk 21, 24, 100-101
Waskir 37
Wehrheim 21, 58
Weiden 20, 53
Weltenschöpfung 9
Wilde Zwerge 61
Windhag 51-52
Windhagberge 22
Winhall Beiblatt
Wolfskinder 27
Wudu 14, 18
Xagul 10
Xeeran 24
Xoldarim 10
Xorlosch 9-11, 60, 61
Xuragosch 11
Yaquir 22
Yasairabad 101
Yeti-Land 22, 24, 26
Yetis 24, 26
Ymra 6
Yol-Ghurmak 24, 101
Ysilia 20, 101
Yumudas Insel 107
Zhamorrah 15
Zorgan 71
Zorrigan 15
Zug der Oger, Erster 17
Zug der Oger, Zweiter 20
Zweihundert Tage von Gareth 17
Zweiter Drachenkrieg 9
Zwerch 58
Zwerge 9-11, 23, 59-61
Zwölfgötterglaube 24
Zyklopen 8, 24
Zyklopeninseln 68-69
Zze Tha 9


FANPRO

ENZYKLOPAEDIA AVENTURICA

AVENTURIEN

AVENTURIEN IM SPIEGEL DER WISSENSCHAFTEN







Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

ENZYKLOPAEDIA AVENTURICA

Eine DSA-Spielhilfe von

FANPRO

FANTASY PRODUCTIONS





besonderen Dank an:
viba, dafür, daß er seine Originale zur Verfügung gestellt hat
TheBen: für betatesting und moral support

Boxredaktion: Britta Herz
Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Boxcover: Thomas Thiemeyer
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Caryad, Ina Kramer, Don-Oliver Matthies, Jens Haupt
Farbkarten: Ralf Hlawatsch, Michael Meyhöfer, Thomas Römer
Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Belichtung/Lithographie: DTP Studio Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Neusäß

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright 0 1997, 1999 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Printed in Germany **1999**
ISBN 3-89064-275-6



Encyclopaedia Aventurica

Aventurien im Spiegel der Wissenschaften

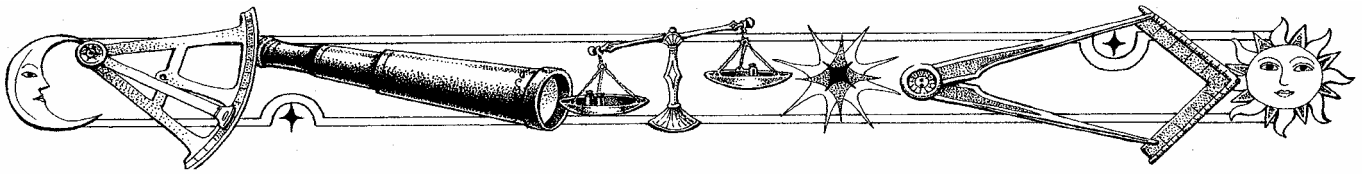
von
Michael Brandt, Lena Falkenhagen, Ralf Hlawatsch,
Jörg Raddatz, Thomas Römer und Gun-Britt Tödter

mit Beiträgen von
Britta Herz, Heike Kamaris, Arne Kaminski, Stefan Küppers,
Gregor Rot und Hadmar Freiherr von Wieser

mit herzlichem Dank für ihre Mitarbeit an
Björn Berghausen, Ulrich Kneiphof, Michael Meyhöfer, Susi Michels, Frank Parting und Fiete Stegers

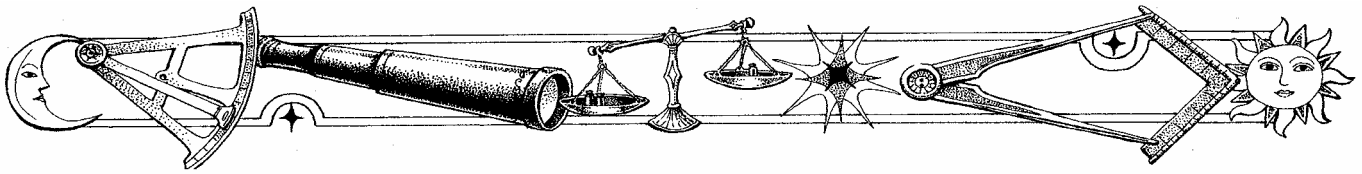
Eine DSA-Spielhilfe





Inhalt

Liebe Spielerin, lieber Spieler 5
Bildung und Wissenschaft 6
Die Gesellschaftsformen Aventuriens 12
Der Feudalismus 12
Die bornländische Bronnjarendespotie 14
Die tulamidische Geldaristokratie 14
Die novadische Sippengesellschaft 15
Die südlichen Sklavenhalterherrschaften 15
Das thorwalsche Stammesgefüge 16
Andere Völker 16
Zur Stellung der Geschlechter 16
Recht und Gesetz in Aventurien 17
Zungen und Mundarten Aventuriens 20
Trumscheit, Gambe, Pfeifenbalg — Musik und Tanz 22
Vom Lendenschurz zur Ballrobe — Kleidung und Mode 25
Die großen Reiche 25
Die anderen Völker 28
Was Leib und Seele zusammenhält — Essen und Trinken 31
Esche und Kork, Würfel und Karte — Sport und Spiel 33
Banner, Siegel und Wappenschilde — Heraldik 36
Grundzüge der aventurischen Heraldik 36
Geschichte und Verbreitung der Wappen 37
Vom Recht, ein Wappen zu führen 40
Heraldik im Spiel 40
Von Pikengeviert und Breitseite — Heere und Flotten 42
Die Heere Aventuriens 42
Die Kriegsflotten Aventuriens 45
Madamal im Ogerkreuz — Der Himmel über Aventurien 48
Fetisch, Inrah, Vogelflug — Aventurischer Aberglaube 55
Weg und Steg in Aventurien 59
Von Straßen und Wegen 59
Über Stock und Stein 63
Unterwegs mit verschiedenen Verkehrsmitteln 64
Gelände und Straßen 66
Von allerlei Fuhrwerk 70
Von der Flußschiffahrt 75
Seereisen und Seehandel 77
Vom Handel 79
Klappertürme und Druckerpressen — Nachrichten 83
Botendienste 83
Zeitungen, Flugschriften und Periodika 84
Maße, Geld, Gewichte 86
Kalender und Feiertage 88
Von Seuchen und Siechen 90
Krank oder gesund? 90
Aventurische Krankheiten 92
Ruhe sanft in Borons Armen — Aventurische Gifte 96
Giftige Tiere und Pflanzen 98
Von Folianten und Pergamentsammlungen 100
Wer ist wer? — Hochgestellte und bemerkenswerte Personen 103
Persönlichkeiten aus dem hohen Norden und den Nivesenlanden 103
... aus dem Bornland 105
Thorwals, des Orklands, des Svelltlands 106
aus dem Mittelreich 107
der Zwerge 121
... des Horasreichs und der Zyklopeninseln 121
aus Aranien 126
... aus dem Kalifat, Mhanadistan und den Echsensümpfen 126
aus dem tiefen Süden 130
... aus den Schwarzen Landen 132
Anhang: Übersicht über die DSA-Regionalboxen 135



Liebe Spielerin, lieber Spieler, liebe Leserin, lieber Leser!

So vielgestaltig wie die Landstriche Aventuriens sind auch die Kulturen und Völker, die jene hervorgebracht haben. Und ebenso wie sich das Land dem Reisenden nur zögerlich erschließt, wie es abseits der bekannten Pfade manch uraltes Geheimnis verborgen hält, so wird auch das Leben seiner Bewohner von Gesetzmäßigkeiten geprägt, die den flüchtigen Beobachter oft genug vor ein Rätsel stellen – und ihn gerade darum in Not brin-gen können: Wie soll man es vermeiden, mit dem Gesetz in Konflikt zu geraten, ohne die Besonderheiten der regionalen Rechtsprechung zu kennen, wie sich einen hochrangigen Gesprächspartner gewogen halten, ohne eine grundsätzliche Vorstellung vom Machtgefüge des Landes zu besitzen?

Darum hat es sich das vorliegende Werk zur Aufgabe gemacht, einen möglichst umfassenden Überblick zu liefern über die Eigenheiten der aventurischen Kulturen – über das, was die Weltsicht der Menschen prägt, womit sie sich vergnügen oder am Leben halten. Dennoch sei allen Lesern, gleich ob Spieler oder Meister, bei der Benutzung des Heftes zur Vorsicht geraten: Zwar mag das hier Zusammengetragene für den irdischen Leser als probate Orientierung dienen, unter den Aventuriern jedoch wird man wohl selbst in gelehrtesten Kreisen niemand finden, der über ein derart breit gestreutes Wissen verfügt – dafür jedoch eine unendliche Fülle an Spezialisten, seien sie nun hochqualifizierte Meuchler, Kenner des niedersvelltschen Ackerbaus oder der neuesten Theorien zur Sphärenperturbation.

Für den Spieler bedeutet dies, daß er streng zwischen seinem Wissen und dem seines Charakters trennen muß – oder, gewiß noch reizvoller –, daß er sich in manches Thema erst nach und nach, der Talentfertigkeit seines Helden entsprechend, einarbeitet. Für den Meister bedeutet es, daß er von der Fülle des Materials nur sehr sparsamen Gebrauch macht und niemals vergißt, daß die Helden ihre Welt eben nicht aus den Augen des aufgeklärten Menschen unserer Tage betrachten, sondern viel eher mit einem staunenden, aber zugleich auch mystifizierenden Blick, der sein irdisches Pendant noch am ehesten in der Zeit der Renaissance findet.

Ferner gilt es zu beachten, daß die hier aufgeführten Informationen zwar dem Durchreisenden eine nützliche Hilfe sein mögen oder ihm gar Kopf und Kragen retten – der Einwohner selbst jedoch wird in einer Tiefe über seine Region Bescheid wissen, die den Rahmen dieses Kompendiums bei weitem sprengen würde. Weil darum das vorliegende Werk die Regionalmodule nicht ersetzen kann, sie wohl aber ergänzen möchte, haben wir uns, wie schon im Band **Die Welt des Schwarzen Auges,** um eine größtmögliche Dichte an Querverweisen gemüht. Es würde uns daher freuen, wenn der vorliegende Leitfaden Ihnen in den kommenden Jahren möglichst oft und befriedigend von Nutzen wäre – und noch mehr, wenn er auch in Ihnen, liebe Leserin und lieber Leser, eine Reiselust weckte, die Sie noch heute die Würfel rollen läßt ...

September 1999, im Namen der DSA-Redaktion und mit dem Segen der Göttin von Wissen und Weisheit, Britta Herz

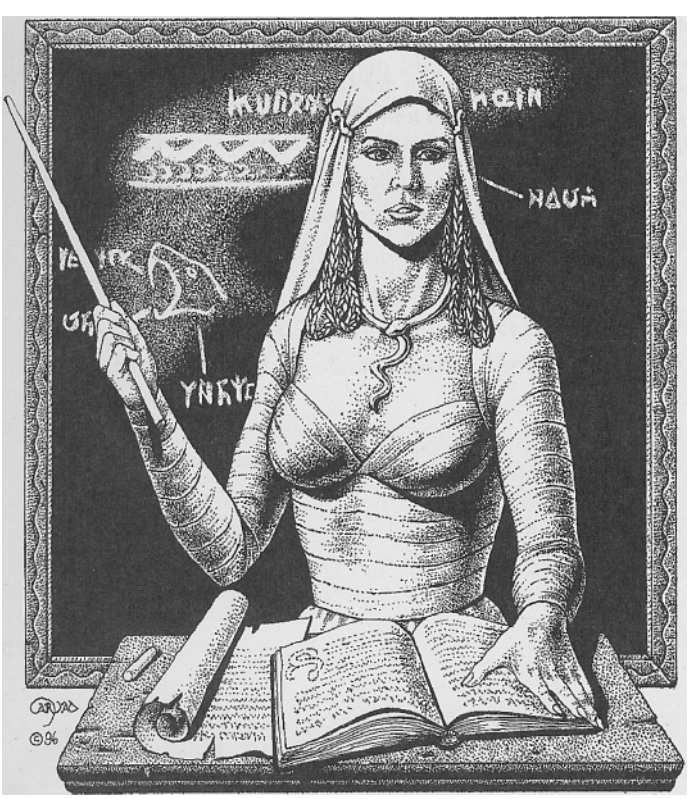
Bildung und Wissenschaft

Vorbemerkung: Es ist schwierig, eine Welt, in der Zauberei und Einwirken der Götter zwar nicht alltäglich, aber auch nicht selten sind, einer irdischen Epoche zuzuordnen, in der diese Kräfte nie wirkten und in der der Zerfall von Reichen oft jahrhundertelange Stagnation nach sich zog. Grob gesprochen und nur technisch betrachtet, befindet sich Aventurien im Zeitalter der Renaissance und der Entdeckungen, wobei das Horasreich der Entwicklung vorauseilt, während einige Provinzen des Mittelreichs, Nostria und Andergast sowie Thorwal der Entwicklung hinterherhinken — aber wie gesagt, ein solcher Vergleich ist eigentlich nicht zulässig ...

Bei dem folgenden Text handelt es sich um die Übertragung von Teilen des noch nicht veröffentlichten Buches *In Nandus' Namen. Bildung, Kultur und Wissenschaft des 26. Jahrhunderts,* herausgegeben von der Nanduskirche, vermutlich gedruckt bei Stührmann & Mezzani, Grangor. Wir haben den Text nur geringfügig bearbeitet und bitten um Verständnis, wenn hier bisweilen einseitig zu Gunsten des Horasreichs und den philosophischen Ansichten der Nanduskirche Stellung bezogen wird ...

Philosophie und Religion

Noch immer ist, allen Anfeindungen zum Trotz, der Glaube an die Zwölfgötter die verbreitetste Religion Aventuriens, was daran liegen mag, daß sie seit dem Silem-Horas-Edikt den kosmischen Wahrheiten und menschlichen Bedürfnissen am nächsten steht. Auch die zwangsweise Dämonenverehrung in den Landen der Heptarchen wird daran nichts ändern, ebensowenig wie Stammeskulte im Sinne der Rastullah-Verehrung der Novadis (die zugegebenermaßen auch im zwölfgöttlichen Tulamidenland etliche Anhänger hat) oder der Ahnen- und Geisterkulte der Nivesen und Waldmenschen.



Der Kultus der Zwölfe ist jedoch kein starrer Block von Denkgebäuden, sondern bietet einer Vielzahl von Denkrichtungen Platz, die entweder die Stellung einzelner Gottheiten oder Götterkinder besonders hervorheben oder eine (vom Silem-Horas-Edikt oder auch nur den Setzungen der Praioskirche) abweichende Bewertung des Wirkens der Götter vornehmen. Exponenten dieser Sekten oder (meist) ethnischen Ausprägungen sind der norbardische und der thorwalsche Glaube, aber auch der maraskanische Dualismus.

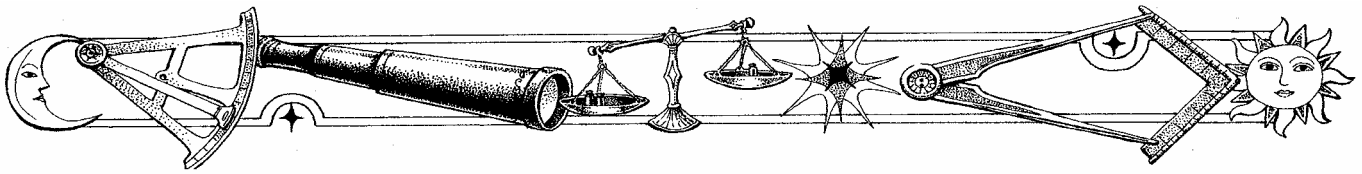
Die Dämonenverehrung in den Schwarzen Landen wurde bereits erwähnt, jedoch muß auch darauf hingewiesen werden, daß gerade in schweren Zeiten der Kult des Namenlosen immer wieder sein Haupt erhebt, so daß hier in den kommenden Jahren Vorsicht vor den Verführern angezeigt ist.

Philosophien, die die Welt im Sinne der Weltordnung und des Mysteriums von Kha betrachten und die Stellung von Göttern und Menschen in dieser Ordnung zu ergründen suchen, gibt es sicherlich so viele, wie es Philosophen gibt. Erwähnenswert hiervon sind sicherlich die *Neorohalisten,* die die reine Philosophie und Weltbetrachtung (ohne ethische Bewertung) lehren, die *Ehrbaren Jünger von Tsa und Simia,* deren Denken höchsten moralischen Maximen folgt, die aber dennoch Umsturz und stetige Veränderung predigen, die *Wehrheimer Schule* der Staatsphilosophen, die Modelle für ein funktionierendes Gemeinwesen entwickeln (auch Reichsgeheimrat Dexter Nemrod ist Anhänger dieser Schule), und schließlich die Magierphilosophen, deren fast agnostisch zu nennende Weltbetrachtungen und Erklärungsmodelle sie immer wieder in Widerstreit mit den Zwölferkirchen bringen.

Daneben gibt es, wie erwähnt, noch eine Unzahl von Philosophen, die jedoch häufig Kerker und Verbannung erleiden, da ihre Thesen als zu umstürzlerisch angesehen werden. Zentren der freien Philosophie sind Brabak, Fasar und Thorwal, wo man sich entweder nicht um Wirrköpfe schert oder die freie Willensäußerung zur guten Tradition gehört.

Magie

Die Rückkehr Borbarads und die damit verbundene zwangsweise Zusammenarbeit der rivalisierenden Magiergilden (und auch der Töchter Satuarias und der Sumudiener) hat die magischen



Künste und Wissenschaften in den letzten Jahren weiter vorangebracht als die vorausgegangenen 400 Jahre. Die größten Fortschritte wurden hierbei auf dem Gebiet der Elementaren Hexalogien gewonnen, aber auch viele Sprüche der Hexen, Druiden und Geoden konnten entschlüsselt und niedergelegt werden, ja selbst die bislang kaum bekannten Rituale der Schamanen und die Zauberkunst der Schelme konnten hinreichend katalogisiert werden. Dazu kommen die Wiederentdeckung alter Formeln, namentlich des sogenannten *Codex 66*, und vor allem die weitere Verbreitung magischen Wissens in den verschiedenen Zweigen der Zauberkunst.
Andererseits ist auch mit der Rückkehr des Dämonenmeisters das Wissen um die jenseitigen Wesen – eher unfreiwillig – ange-wachsen, aber glücklicherweise beinhaltet dies auch Methoden zu deren Vertreibung.
Nach langen Jahren der Zurückgezogenheit versucht sich die Zauberkunst mittlerweile auch wesentlich stärker als `angewandte Wissenschaft', was sich vor allem bei den Tulamiden und in Al'Anfa zeigt, während speziell im Mittelreich die Magie seit neuestem wieder schärferen Restriktionen unterliegt. Die zugrundeliegenden Philosophien werden dabei zwar nicht vernachlässigt, jedoch wagen nur wenige Forscher die Veröffentlichung, da man fürchtet, sich der Ketzerei schuldig zu machen.

Mathematik und Geometrie

Seit der Entdeckung der Null vor mehr als 150 Jahren, der Wiederentdeckung des `Bosparanischen Wurzelziehens' und der Veröffentlichung der *Kusliker Winkelmaßtafeln* hat sich auf dem Gebiet der Mathematik als grundlegende Wissenschaft wenig Neues getan, wenn auch diese Künste einen nicht zu unterschätzenden Einfluß auf das tägliche Leben nehmen – sei es in Form der Festumer Zinseszinstafeln oder des kaufmännischen Bruchrechnens, sei es in Schiffbau und Architektur, wo sich aus geometrischen Grundsätzen auch solche der Statik herleiten lassen. Es gibt mit den Addiermaschinen und Zinsspindeln zwar Wunderwerke der zwergischen Mechanikerkunst, die speziell den Kaufleuten die Berechnung vereinfachen, aber auch der Abakus ist noch in weitem Gebrauch – und für die mathematische Beweisführung (wie z.B. der Konstruktion eines Fünfecks mit Zirkel und Lineal oder der Quadratur des Kreises) sind diese Geräte ohnehin nicht tauglich.

Astronomie und Astrologie

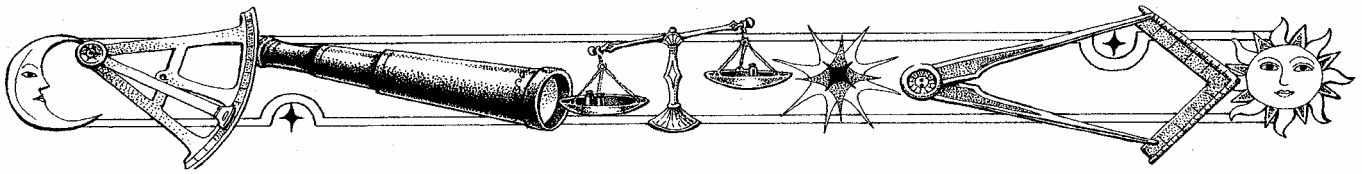
Nicht nur die Durchdringung der Sphären, sondern auch die Erschütterung derselben bei der Rückkehr Borbarads macht die Astronomie zu einem mühseligen Geschäft, zumal alle Sternkataloge, die die zur Horoskoperstellung und Navigation verwendbaren Sterne und Sternbilder auflisten, nun auf den neuesten Stand gebracht werden müssen, ganz zu schweigen von den Sternkarten und den Astrolabien und Orbitarien. Diese Geräte, wie Zinsspindel und Addiermaschine zwergische Umsetzungen menschlichen Wissens in Maschinenkunst, beschreiben die Bahnen der Sternbilder bzw. der Wandelsterne am Firmament; ihre rechnerischen Grundlagen beruhen auf den Forschungen tulamidischer (speziell Anchopaler) Sternkundiger, und hier, in der trockenen und klaren Luft Goriens, soll auch demnächst ein Teleskop errichtet werden, das dasjenige in den Goldfelsen (mit einem Linsendurchmesser von etwas mehr als zwei Spann) noch in den Schatten stellen soll – wobei gesagt werden muß, daß die Ergebnisse, die in den letzten Jahren in den Goldfelsen gewonnenen wurden, aus unerfindlichen Gründen noch unter Verschluß gehalten werden.
Die Astrologie dagegen erfreut sich (wie andere Wahrsagekünste auch) in diesen unruhigen Zeiten großer Beliebtheit, auch wenn kein allgemeingültiges und vor allem hieb- und stichfestes Deutungssystem vorliegt und der Wahrheitsgehalt von Prophezeiungen, die über Charakterdeutungen und kürzestfristige Voraussagen hinausgehen, allein in der Hand der Götter liegt.

Geographie und Kartographie

Es kann mit Fug und Recht gesagt werden, daß auf der Karte des Kontinents nur noch wenige weiße Flecken prangen, namentlich in den höchsten Gebirgszügen, im Herzen der Khom-Wüste oder in den tiefsten Dschungeln, jedoch heißt dies bedauerlicherweise nicht, daß die Wildnis, die Städte und Dörfer umgibt, dadurch, daß man sie als `Wilden Wald' oder Alriksbrache' auf Karten einzeichnet, genauer erforscht wäre. Noch immer sind mehr als neun Zehntel Aventuriens im Kleinen unerforscht, und dies wird sich wohl auch in den nächsten Jahren nicht ändern, auch wenn wagemutige Entdecker wie Asleif Phileasson oder Harika von Bethana die Grenzen unseres Wissens immer weiter von Aventurien weg bewegen und vergessene Länder hinter dem Horizont wieder oder neu entdecken.
Die wichtigsten geographischen Beschreibungen und Karten finden sich immer noch in der Bibliothek des Kusliker Hesindetempels, der Admiralität des Mittelreichs und der Kartothek der Thorwaler Hetleute, wobei jedoch auch in diesen Institutionen viele Beschreibungen eher phantastisch als wissenschaftlich anmuten; einzig die Thorwaler Küsten- und Flußschiffahrtskarten gelten als hinreichend verläßlich.
Die neuesten Entdeckerfahrten legen zwar eine Kugelgestalt Deres nahe, jedoch ist dieses Wissen – bedauerlicherweise – für die meisten Aventurier im wahrsten Sinne des Wortes 'akademisch' – denn wer außer den Entdeckern und Abenteurern wagt schon die Reise zum Horizont, und ob die Gewürze nun `von da unten' auf einer Scheibe oder Kugel kommen, schert den Garether oder auch Vinsalter weniger als die neuesten Imman-Ergebnisse oder Theateraufführungen.

Botanik und Zoologie

Die Tierkunde Aventuriens kann in phänomenologischer Hinsicht als abgeschlossen betrachtet werden, denn nur selten erreicht uns noch die Kunde von einer nie zuvor gesehenen Kreatur, und auch die Beschreibungen des tierischen Verhaltens schei-



nen in ausreichender Form vorzuliegen, ja selbst die verschiedenen Methoden der Tierverwertung scheinen ausgeschöpft.
Im Bereich der Pflanzenkunde ist dieser Wissensstand noch nicht ganz erreicht, wenn auch in den letzten Jahren viele Bäume, Sträucher und Kräuter des Regenwaldes, ja selbst Maraskans in Aussehen (und eventueller Wirkung oder Nutzung) beschrieben werden konnten.
Eine Einordnung der Tiere und Pflanzen in widerspruchsfreie Klassen und Kategorien harrt noch ihrer Entdeckung, zumal die Forschungen des Markgrafen Throndwig durch die Eroberung seiner Stadt Warunk durch die Schwarzen Horden um Jahre zurückgeworfen wurden.
Dieser borbaradianische Heerzug hat aber auch neue, den Göttern wenig gefällige Arten von Lebewesen auf Dere gebracht, wiewohl all diese schrecklichen Mißbildungen, Monstrositäten und Daimoniden wohl eher dem Bereich der Dämonologie als der Zoologie zuzuordnen sind.

Mechanik und Ingenieurskunst

Im Bereich der theoretischen Mechanik können die Hebelgesetze, die der Drehbewegungen, des Auftriebs und der Reibung als entschlüsselt gelten, während die Wurfgesetze sich als erstaunlich kompliziert und noch nicht vollständig erkannt erwiesen haben. Die meisten dieser Prinzipien haben in Wurfmaschinen, Flaschenzügen, in der Schiffskonstruktion, in Mühlen und wasserkraftbetriebenen Aufzügen ihren Niederschlag in der Ingenieurskunst gefunden und sind aus dem täglichen Leben kaum wegzudenken – allerdings hat sich hier in den letzten Jahren außer im Bereich der kriegerischen Anwendungen wenig getan.
Man kann davon ausgehen, daß die Angroschim, die Zwerge, die größten Kenntnisse auf dem Gebiet der Mechanik besitzen, jedoch sind auch menschliche Tüftler (namentlich Leonardo von Havena, Meister Sanderwik aus Festum oder die Abgänger der Mechanikerschule von Aldyra) in den letzten Jahren mit einigen beeindruckenden Erfindungen und Verbesserungen an die Öffentlichkeit getreten. Es darf jedoch vermutet werden, daß das Kleine Volk noch einige Geheimnisse bewahrt, die es nur langsam – und dann gegen gutes Gold – preisgeben will ...

Alchimie und Hüttenkunde

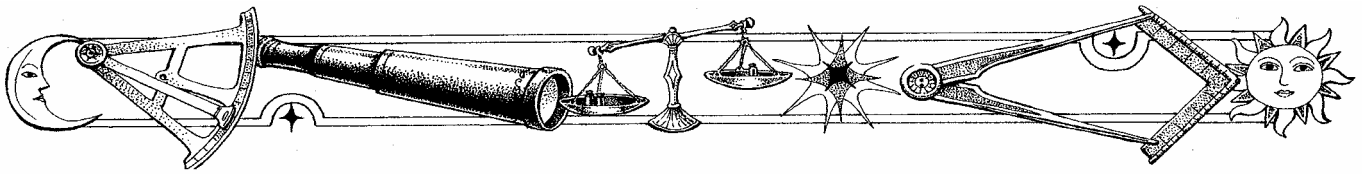
Das spektakulärste alchimistische Produkt ist sicherlich das in den Kriegen der letzten Jahre häufig verwendete Hylailer (je nach Herstellungsort auch: Mengbiller) Feuer genannte Brandöl, das auch auf dem Wasser brennt. Daß Alchimisten daneben auch noch Gifte verschiedenster Art herstellen und bisweilen ihre Werkstätten in Schutt und Asche legen, hat dem Ruf dieser Zunft sehr geschadet, was jedoch sehr zu bedauern ist: Immerhin sind es auch Alchimisten, die das Porzellan erfunden haben, uns mit Feuerwerken erfreuen und ständig die Qualität des Glases verbessern. Letzteres erreicht sogar mittlerweile optische Qualitäten, die – wenn auch zu horrenden Preisen – denen geschliffener Kristalle in nichts nachstehen. Zudem haben ihre Methoden des Siedens und Abscheidens, der Destillation und Lösung auch die Heilkunst vorangebracht.
Eher praktische Anwendung und weite Anerkennung finden die verschiedenen Metalle und Legierungen, namentlich natürlich alle Verfahren, aus den stark unterschiedlichen Eisensorten gute Stähle herzustellen – allein, die Künste der Gong- und Röhrengießer, der Stahlschmelzer und natürlich der Schmiede gelten fast stets als gutgehütetes Gildengeheimnis.

Schiffbau und Seefahrt

Als Höhepunkt des aventurischen Schiffbaus darf mit Sicherheit die vor einigen Jahrzehnten in Grangor und Festum entwickelte Schivone gelten (und ihre Abarten), die von vielen Ländern auf Kiel gelegt wird, aber daneben finden sich immer noch große Karracken und wendige Karavellen auf den Meeren um Aventurien – die Zeit der Ruderschiffe scheint sich jedoch ihrem Ende zuzuneigen, und nur für einige militärische Sonderaufgaben kommen diese Riesen noch zum Einsatz. In Thorwal, das lange in der Tradition der Drachenschiffe festgefahren schien, werden derzeit jedoch einige Schiffstypen erprobt, die die Vorteile von Segel- und Ruderschiff verbinden sollen.
Das Gros der Schiffahrt findet noch immer entlang der Küsten statt– zumal noch keine narrensichere Methode zur Bestimmung der geographischen Länge gefunden wurde –, auch wenn modernere Methoden zur Positionsbestimmung (wie Südweiser, Logleine, Fernrohr, Quadrant und Hylailer Dreikreuz) auch die Hochseefahrt weniger riskant erscheinen lassen als noch vor einigen Jahrzehnten.

Landverkehr und Kommunikation

Zu Lande reist der Aventurier zumeist zu Fuß oder auf Fuhrwerken verschiedenster Art – ein gutes Reitpferd ist meist den Wohlhabenden vorbehalten. Da jedoch die wichtigsten Verkehr-Adern für den Kutschbetrieb ausgebaut sind und dieser auch keine Unsummen kostet (wenn man sich in den Rasthäusern auf ei-nen Platz im Schlafsaal und einfache Kost beschränkt), stellt dies kein größeres Problem dar – Massengüter werden ohnehin meist auf den Flüssen transportiert. Allerdings decken diese Verkehrswege nur einen geringen Teil aller möglichen Strecken ab (gerade Dörfer und Weiler unter 500 Einwohnern sind häufig viele Meilen von einer Kutschenstrecke entfernt), so daß `Schusters Rappen' wohl auf Jahre hinaus das häufigste Verkehrsmittel bleiben wird.
Schnelle und ausdauernde Reitpferde sind jedoch der Schlüssel zur aventurienweiten Kommunikation, denn Botendienste wie die berühmten Beilunker Reiter, die Silbernen Falken des Handelshauses Stoerrebrandt oder die Blauen Pfeile (jetzt Teil der Mada Basari) sind es, die die Verbindung zwischen den Herrscher- und Handelshäusern aufrechterhalten – und dies mit Ge-



schwindigkeiten bis zu 240 Meilen pro Tag (Wechselstationen mit frischen Pferden vorausgesetzt).
Stets weitere Verbreitung erreichen auch die Semaphore oder Winktürme, die mittlerweile nicht nur an den Küsten des Lieblichen Feldes, sondern dort auch im Binnenland, sowie in Aranien und im Bornland entlang der gefährdeten Küsten stehen und deren Übertragungsgeschwindigkeit bei kurzen Texten die eines Botenreiters deutlich übertrifft.
Neben Brieftauben, Signaltrommeln und Botenläufern sei letztlich noch die Wunderbare Verständigung der (Phex-) Geweihtenschaft genannt, die zwar nicht immer zuverlässig, jedoch mit höchstmöglicher Geschwindigkeit vor sich geht.

Kriegs- und Militärwesen

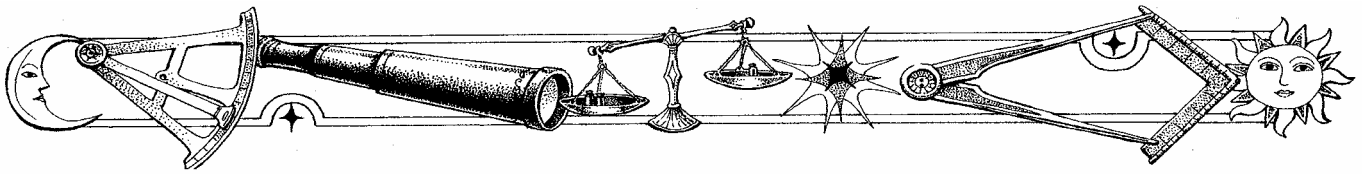
Die Kriege der letzten Jahrzehnte (Khomkrieg, Answinkrise, Orkensturm und Borbaradianische Invasion) haben die sich anbahnenden Entwicklungen im Heereswesen entweder (durch die Erfindung und Verwendung neuer Waffen) beschleunigt oder zunichte gemacht (durch die mangelnden Kopfstärken für Formationskämpfe). Daß jedoch die Heere aller Länder von al-len hier beschriebenen wissenschaftlichen und technischen Entwicklungen zuallererst profitiert haben, nimmt in unseren unruhigen Zeiten nicht Wunder.
Die wichtigsten neuen Waffen auf den Schlachtfeldern der letz-ten Jahre waren sicherlich die Pike (oder andere Formen langer Spieße), an der, wenn in Massen und tiefgestaffelt eingesetzt, so mancher Reiterangriff gescheitert ist, und alle Formen der Feldgeschütze, von der auf fahrbarer Lafette montierten Rotze, die mit Hagelschlag Breschen in die anrückenden Schlachtreihen reißt, bis hin zum Zyklopen oder Hammerwerfer, einem gigantischen Belagerungsgeschütz, das durchaus in der Lage ist, ei-nen ganzen Ochsen fast eine Meile weit zu schleudern. Dazu kommen auch für die Reiterei verwendbare Schußwaffen wie die horasischen Arbaletten und Balestras, die jedoch wegen ihrer komplizierten Mechanik und ihrer Störanfälligkeit nur geringe Verbreitung gefunden haben.
Insgesamt gingen der Trend der Entwicklung und die militärische Doktrin immer mehr in Richtung auf das in großer Zahl eingesetzte mittelschwer gepanzerte Fußvolk und auf hoch-bewegliche, vielseitig einsetzbare Reiterei, unterstützt von Feldgeschützen (und bisweilen sogar von Zauberei). Dann kam das Jahrzwölft der Kriege, und nur im kaum betroffenen Horasreich konnte an diesen Grundsätzen festgehalten werden ...
Entgegen dieser Entwicklungen haben die hohen Verluste gerade im Orkkrieg und bei der Abwehr Borbarads wieder die Rolle des einzelnen Kämpfers und seiner Fähigkeiten in den Vordergrund gerückt, was sich zum einen in einer guten Ausbildung an den Kriegerschulen, zum anderen aber auch in der weiteren Verbreitung der Taktik der `Kleinen Gruppen' niederschlägt. Letztere, von den maraskanischen Widerständlern gegen die mittelreichischen Besatzer angewandte Kampfform gilt zwar nicht als rondrianisch-ehrenhaft, aber als überaus effektiv, so daß einige militärische Einheiten dazu übergegangen sind, die Hand von fünf oder die Rotte von zehn gut ausgebildeten Kämpfern und nicht mehr das Banner als die Basis der Organisation einzusetzen.

Druckkunst und Schriftlehre

Auch wenn immer noch die meisten Bücher mit Hand geschrieben und kopiert werden, so hat doch der vor etwa 60 Jahren auf Maraskan erfundene Buchdruck mit beweglichen Lettern (aus Hartholz oder Bleilegierungen) die Buchlandschaft revolutioniert, sind doch damit Periodika und Journale erst möglich geworden. Zudem steht mit dieser Verbreitungsart das Wissen der Altvorderen erstmals einem großen Kreis zur Verfügung. Gedruckt wird nicht auf Pergament (das immer noch den üblichen Schreibgrund für Urkunden oder auch persönliche Briefe darstellt), sondern auf Lumpen-, Bütten- oder Eichenrindenpapier, das von vielen Papiermühlen hergestellt wird. Nichtsdestotrotz sind Bücher, deren Bindung und Illumination einen großen handwerklichen Aufwand erfordert, weiterhin nicht billig, und da viele Druckereien im Besitz der örtlichen Herrscherhäuser sind, ist auch der freien Verbreitung von Wissen eine Grenze gesetzt.
Da jedoch große Teile der Bevölkerung des Lesens und Schreibens noch immer nicht mächtig sind, ist die Profession des Schreibers weiterhin hoch angesehen, wobei sich durch das Wirken der ehemaligen Schreiberschule zu Zorgan und des Hesindetempels zu Kuslik auch gewisse Normen der Rechtschreibung, des Stils und der Grammatik durchsetzen konnten (zumindest im Garethi und seinen Abarten).

Musik

Die Musik dient seit einiger Zeit nicht mehr nur der Untermalung von Geschichten, dem Tanz oder dem Marsch, sondern ist eine Kunst aus sich selbst geworden, was sich vor allem darin zeigt, daß im Horasreich die Komponisten und Kapellmeister ein hohes Ansehen haben, was sicherlich auch auf den Ruf des verstorbenen Großmeisters Dorgando Paquamon zurückzuführen ist, der durch einige spektakuläre Opernaufführungen (mit großen Chören und Orchestern, Feuerwerk, Tänzern und sogar Zauberei!) von sich reden machte.
Auch dem Sologesang oder den Klangteppichen tulamidischer Instrumente (oder gar der maraskanischen Rajdegga, des angeblich schwierigsten Instruments der Welt) wird gerne gelauscht — oft auch in Kombination mit leichten Rauschmitteln —, und berühmte Interpreten können verdientermaßen mit Ruhm und gutem Gold rechnen.
Die klassische Verwendung der Musik in den großen Schulen der Barden und bei den vielen regional unterschiedlichen Tänzen hat daneben jedoch nichts an Bedeutung verloren, und Straßen- und Schänkenmusiker erfreuen sich weiterhin auch beim einfachen Volke größter Beliebtheit.



Bildende Kunst

In der Malerei und dem — seit Jahrhunderten fast unveränderten — Skulpturenhandwerk dominiert weiterhin die rein gegenständliche (wenn auch bisweilen sehr allegorische) Darstellung, sei es in Götter- und Heiligenbildern oder Schlachtgemälden sowie Landschaftszeichnungen und Stadtansichen (wobei letztere schon fast den Bereich der Kartographie und der Atlantenherstellung berühren). Mit der verbreiteten Verwendung der Perspektive ist es mittlerweile gelungen, Bilder zu erschaffen, die wie Blicke auf die Realität wirken. Ein ähnlicher Trend ist im Bereich der Stillebenmalerei zu bemerken, wo der `Gratenfelser Apfel' mit seinem augentäuschenden Naturalismus ein ungekröntes Meisterwerk ist.

Wenn auch die meisten Maler sich auf konventionelle Materialien und Techniken (Öl auf Leinwand oder Holz, Tusche auf Pergament oder Reispapier, Efferdglanz auf Bütten) beschränken, so gibt es doch einige, denen immer wieder nachgesagt wird, sie würden auch Zauberei einsetzen, um die Wirkung ihrer Bilder zu verbessern; der elfische Künstler Golodion Seemond sei hier an erster Stelle genannt.

In der Ornamentik gelten die Maraskaner (neben Thorwalern und Tulamiden) als führend, und gerade ihrer Schnitz- und Parkettkunst wird so manche mystische Wirkung nachgesagt — während man dies bei einigen tulamidischen Teppichen durchaus beweisen kann ...

Hausbau und Architektur

Zwar haben uns die letzten Jahrhunderte viele verschiedene Baustile gebracht, doch weder der klassisch-helaische Stil, noch die `elfische' Rohalik, weder der unter Kaiser Perval verbreitete Monumentalstil (auch Gargylenarchitektur oder Garethik genannt), noch die liebfeldische Antwort darauf, der lichte `neogüldenländische' Stil haben sich durchsetzen können, zumal all diese Stile nur für wenige Prunk- und Repräsentationsbauten kirchlicher und weltlicher Macht zum Einsatz kamen. Einzig der verspielte, von Almada ausgehende eslamidische Stil mit seinen tulamidischen Kuppeln und Türmchen (und Scheinkuppeln und Scheintürmchen) ist ein wenig weiter verbreitet.

Die typischen `profanen' Bauweisen der Regionen haben sich seit Jahrhunderten nicht verändert, und so dominieren spitzgieblige Bürgerhäuser die Städte des Nordens, während dort auf dem Land meist Langhäuser verschiedener Stile zu finden sind. In Almada und Yaquiria (wie auch in Al'Anfa) sind die Dächer flacher, die Fenster kleiner, und der Zusammenbau mehrerer Häuser beginnt sich durchzusetzen, während im tulamidischen Raum das annähernd würfelförmige Gebäude mit Flachdach dominiert, das häufig mit anderen zu labyrinthischen Dörfern oder Stadtvierteln zusammengebaut ist. Aus all diesen Gebäude-Typen ragen meist nur die Tempel heraus, die häufig im klassischen (`helaischen') Stil erbaut sind, im Tulamidenland aber auch Kuppeln und Türme für den Stundenrufer aufweisen.

Weniger architektonische als bautechnische Besonderheiten der letzten Jahre sind die speziell im Lieblichen Feld verbreiteten Heizungen im Hypokaustum-Stil, während einige wenige ausgewählte Prunkgebäude sogar über Dampfheizungen verfügen. Städtebaulich erwähnenswert ist, daß mittlerweile viele größere Städte (wieder) über ein Kanalisationssystem verfügen, ja es sogar Häuser mit eigener Frischwasserversorgung gibt.

Sehenswerte Gebäude, die zwar nicht unbedingt stilprägend sind, aber doch Glanzleistungen der modernen Architektur darstellen, sind die Prinzessin-Emer-Brücke in Havena (im Wiederaufbau), die Doppelfestungen Neu-Süderwacht (almadanisch) und Neu-Oberfels (yaquirisch), die 'Reißbrettstadt' Harben mit ihrem Kriegshafen und die großen Kuppeln der Praiostempel in der Stadt des Lichts und in Beilunk (beide älteren Datums, derjenige in Beilunk momentan nur unter großen Mühen zu erreichen).

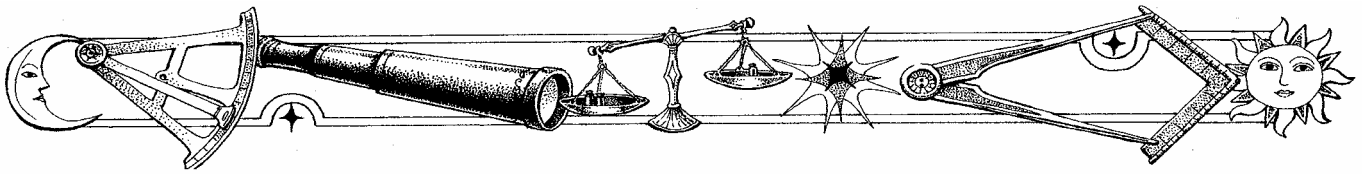
Die Methoden des Straßenbaus sind eigentlich seit Jahrhunderten unverändert, aber erwähnenswert sei hier doch die Fertigstellung der alten Reichsstraße II, so daß man nun von Kuslik nach Trallop in gleichbleibender Qualität reisen kann.

Schleusen und Schiffshebewerke in der Art, wie man sie auch am liebfeldischen König-Therengar-Kanal findet, bereiten die Wiederaufnahme der Bauarbeiten am Kaiser-Hal-Kanal vor, der Raller und Natter verbinden und damit eine Wasserstraße quer durch den Kontinent und direkt an Gareth vorbei schaffen soll.

Heilkunde

Die bemerkenswerteste Neuerung der letzten Jahre betrifft den Einzug der Magie in die Heilkunde, und selbst wenn dies auch nur eine Methode ist, die sich Grafen, Fürsten und reiche Handelsherrn leisten können, so ist der `magische Hofmedicus' doch ein angesehener Posten (und zudem mit weniger Risiko verbunden als der des magischen Leibwächters). Daneben betreiben die Feldschere und Medici natürlich auch weiter auf herkömmliche Art und Weise ihr Handwerk, und wenig hat sich hier in den letzten Jahren getan. Zwar konnten einige Kenntnisse der Waldmenschen in die mittelländische Heilkunst übernommen werden, auch macht die Anatomie dank recht lockerer Bestimmungen in Al'Anfa große Fortschritte — aber so recht weiter-gekommen scheint die Medizin in den letzten Jahren nicht zu sein; immer noch dominieren schlecht ausgebildete Zahnreißer, Feldschere mit der groben Säge und schlimmstenfalls unkundige Quacksalber das Feld ...

Weder magisch noch weltlich einfach zu bekämpfen sind die Siechen und Seuchen, von denen der `Rote Tod' letztens im Chababischen wütete. Zwar weiß man, daß Sauberkeit, frische Luft und reines Wasser hier einen guten Teil zur Genesung und zur Vermeidung von Ansteckung beitragen können (sonst hätten die Flüchtlingsströme aus dem Tobrischen wohl eine Katastrophe über das Mittelreich gebracht), aber wirklich bekämpft werden können Seuchenkrankheiten immer noch nur von de-nen, auf denen der Segen Peraines ruht. Die erwähnte Hygiene



hat mit der Verbreitung und Beliebtheit der thorwalschen und tulamidischen Badehäuser einen deutlichen Aufschwung genommen, und auch Verwahrhäuser für Seuchenbehaftete tun ein übriges, den Epidemien ihren Schrecken zu nehmen.
Die Seelenheilkunde ist ein recht neues Gebiet der Heilkunst, aber nachdem viele Amateure den Zustand ihrer Patienten eher verschlechtert als verbessert haben, dominieren auch hier die qualifizierten Geweihten (namentlich des Boron und der Rahja) das Feld.

Bleibt schlußendlich noch die Frage, wem diese Entdeckungen und Erfindungen zugute kommen. Bedauerlicherweise muß hier gesagt werden, daß vielleicht nur ein Zehntel aller Aventurier die Möglichkeit haben, Nutzen aus diesen Neuheiten zu ziehen, denn noch immer wird — sei es vom bornländischen Bronnjaren oder vom Kusliker Manufakturbesitzer — die Volksbildung sträflich ignoriert, ja sogar mit äußerster Skepsis und als gefährlicher Unfug gesehen. Außerdem ist Wissen nicht nur Macht, die man ungern teilt, nein, es ist auch ein teures Vergnügen ...
Und so sind es wohl nur die Novizen einer Religion oder einer Magierschule, einige wenige Abgänger von Kriegerakademien, dazu ein paar aufgeschlossene Händler und wenige Gelehrte, die auch nur diese hier präsentierten wenigen Grundlagen zu ihrem Wissensschatz zählen dürfen — und trotz der Bemühungen der Nanduskirche wird sich wohl die nächsten Jahrzehnte daran nichts ändern ...

Die Gesellschaftsformen Aventuriens

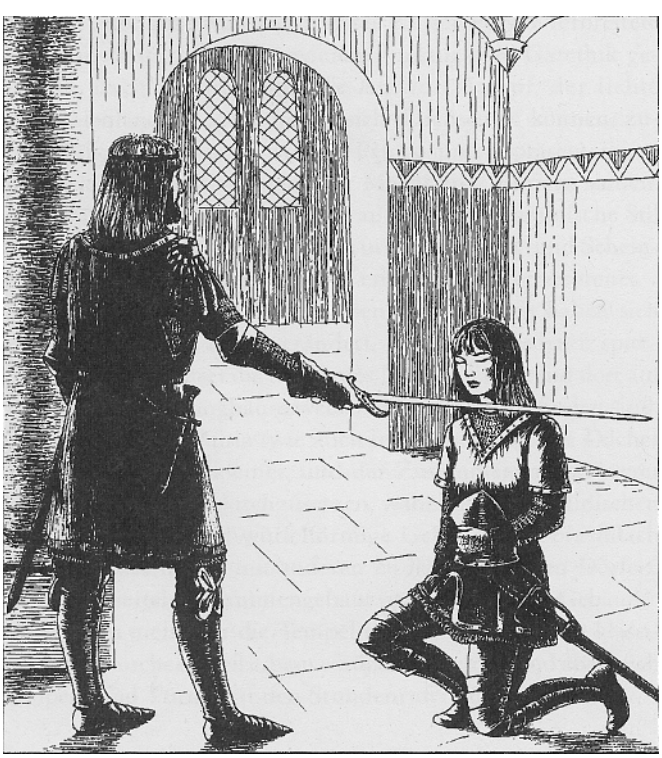
Die Formen des menschlichen Miteinanders, die sich aventurienweit, teils in leidvoller Geschichtserfahrung, entwickelt haben, unterscheiden sich fast ebenso grundlegend wie die Lebensräume, denen sie zugeordnet sind. Von den ursprünglichen, freiheitsliebenden Thorwalern und der unbeschränkten Adelsmacht der bornischen Bronnjaren spannt sich der Bogen über die stolzen Rittersleute des Mittelreiches bis hin zu der erbarmungslosen Sklavenhaltergesellschaft A[lr]Anfas. Dem Wissens-suchenden in diesem Kaleidoskop der Kulturen einen Überblick zu vermitteln, hat sich folgender Beitrag zur Aufgabe gemacht.

Der Feudalismus

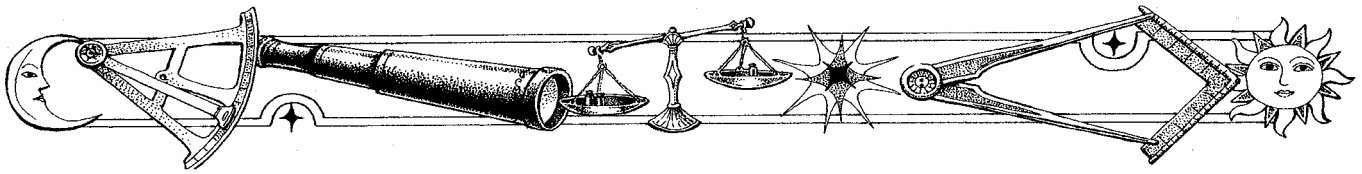
Allgemein werden die Kulturen Aventuriens von der der ritterlich-feudalen Gesellschaft dominiert, da immerhin gut zwei Drittel aller Aventurier im Feudalismus leben (auch Lehenswesen genannt).

Das Lehenswesen

Dieser Begriff bezeichnet einen Adelsstaat, an dessen Spitze ein König oder Kaiser steht, der wiederum Teile seines Landes an andere Adlige zur Verteidigung und Regierung übergibt.
Monarch: der oberste Adlige, der sein Reich nur von den Göttern verliehen bekommen hat: Auch wenn in der Realität vielfältige Gesetze, Bräuche und politische Zwänge sein Handeln einschränken, gilt er doch in der Theorie als die nur den Göttern verantwortliche Quelle aller Rechtmäßigkeit. Anerkannte Monarchen sind derzeit die Kaiser des Mittel- und des Horasreiches, die Shahi von Aranien und die Könige von Andergast, Nostria, Brabak und Mirham, selbst wenn letztere praktisch ihren mächtigen untergebenen Familien ausgeliefert sind. Die ebenfalls sehr mächtigen Regenten des Bornlandes und Thorwals, der Adelsmarschall und der Oberste Hetmann, gelten nicht als Monarchen, weil sie von ihresgleichen eingesetzt wurden und ihnen nicht wirklich vorgesetzt sind.



Vasallen: alle anderen Adligen, die ihr Land von jemanden zu Lehen haben.
Belehnung: die Verleihung eines Landes an einen Vasallen, wodurch ein Lehnsverhältnis entsteht. Lehnsherr und -herrin heißen dabei die Verleiher des Landes, Lehnsmann und Lehnsfrau die Empfänger, ihre Untergebenen. Der Lehnsherr gelobt, seinem Vasallen Schutz und Treue, ihm also mit seiner ganzen Macht gegen feindliche Angriffe beizustehen. Der Lehnsmann schwört feierlich seinem Herrn Treue, Rat und Tat: Er darf ihn nicht hintergehen und sich gegen ihn auflehnen, er muß ihn zum Besten des ganzen Landes beraten und ihm im Krieg selber und mit Truppen zur Seite stehen.
Lehnspyramide: Weil sich jeder Lehnsherr auf eine breitere Basis von Vasallen stützt, wird die Lehnstruktur der Reiche mit einer Pyramide verglichen, die im Mittelreich die meisten Schichten besitzt:
Unter dem Kaiser als dem Monarchen stehen die Kronvasallen oder Provinzherren, die früher auch Reichsfeldherren genannt wurden. Zu ihnen gehören Könige, Herzöge, Fürsten und Markgrafen, die jeweils eine Provinz mehr oder minder eigenständig regieren.
Die meisten Provinzen sind in diverse Grafschaften gegliedert. Die Grafen sind heutzutage vor allem als hohe Richter über Le-ben und Tod wichtig. Jede Grafschaft ist in zahlreiche Baronien geteilt. Die Barone als Vasallen der Grafen stellen die grundlegende Ebene der Pyramide dar: Sie sind die Gerichts-, Grund-und Schutzherren des einfachen Volkes, sammeln die Angaben und Steuern ein und verteidigen Recht und Ordnung; zumindest im Idealbild.



Im Horasreich ist die Ebene der Grafen nur unvollständig aus-gebildet, dagegen gibt es aber eine untere Ebene von Signores, die als Dorfherren weitreichende Rechte haben. Im Mittelreich gibt es hier die Güter der Edlen und Junker, doch gelten diese nur als Besitzungen des Niederadels, nicht als Verwaltungseinheiten.

Rittertum: Dieser adlige Kriegerstand bildet die Grundlage des ganzen Lehenswesens. Zur Natur der Ritter gehört, daß sie nicht allein ausgebildete Kämpfer zu Fuß und zu Pferde sind, sondern auch eine ritterliche Einstellung haben und sich als Schützer der Schwachen und Bekämpfer des Bösen betrachten. Auch wenn das Ideal oft ignoriert wird, bildet es doch einen leuchtenden Orientierungspunkt für alle heldenhaften Recken. Selbst Kinder aus höchstem Adel bis zum Kaiser werden als Knappen ausgebildet und schließlich zum Ritter geschlagen.

Freie und Unfreie

Freiheit: Im mittelaventurischen Recht meint dieser Begriff die **Freizügigkeit,** also das Recht, seinen Wohnort zu verlassen und selber einen anderen zu wählen, und das **Waffenrecht**, also die grundsätzliche Berechtigung, Waffen zu tragen und im Reichsheer zu kämpfen. Außerdem genießen Freie die unschätzbare **Rechtsfähigkeit,** das Recht, selber vor einem Gericht zu klagen, eine Ehe einzugehen, einer Gilde oder Zunft beizutreten oder auch nur Geldgeschäfte zu tätigen und Grund- und Hausbesitz zu erwerben.

Freie werden auch einfach als Reichsbürger bezeichnet. Etwa jeder dritte Mittelreicher ist solch ein Reichsbürger, darunter fast alle Stadtbewohner und ein kleiner Teil der Bauern. Im Horasreich sind es etwas mehr Freie, in Nostria und Andergast deutlich weniger.

Unfreiheit: Rechtlich ist damit natürlich das Fehlen der oben genannten Rechte gemeint. Wie ein unmündiges Kind haben Unfreie daher einen Schutzherren, fast immer den örtlichen Baron, der sie gegen Feinde, Hunger und Not verteidigen, ihnen einen passenden Ehegatten aussuchen, für sie vor Gericht auftreten und ihnen eine Beschäftigung und Unterkunft zuweisen muß. Umgekehrt bedeutet das aber auch, daß sie keine Waffen tragen und kein Land besitzen dürfen, dort leben müssen, wo der Schutzherr sie ansiedelt, und das tun, was er für sie bestimmt. Ebenso unterstehen sie seinem Hofgericht, in dem er Strafen an Leib und Blut verhängen darf. Die Schutzherrschaft währt üblicherweise lebenslänglich und wird an die Kinder vererbt. Ihr zu entkommen, ist nur durch Flucht oder Freigabe durch den Herrn möglich.

Neben der Herrschaft der Barone über ihre unfreien Bauern gibt es auch die befristete Schutzherrschaft von Freien (wie Handwerkern und Magiern) über ihre Lehrlinge, bis diese mit Gesellenbrief oder Magierweihe ihre Freiheit zurückgewinnen. Darum dürfen auch fast nur die Kinder von Freien in Zünfte und Gilden aufgenommen werden: Denn die Schutzherrschaft über den Zögling wird von den Eltern auf die Gilde übertragen; und unfreie Eltern haben die Vormundschaft selbst nicht inne.

Im Mittelreich sind vier Fünftel der Land- und zwei Drittel der Gesamtbevölkerung Unfreie.

Das Stadtbürgertum

Die Städte haben die Burgen längst als Sitz der Kultur und Bildung, aber vor allem der wirtschaftlichen Macht überflügelt: Vor allem die Kaiserstadt Gareth und die Handelsstädte des Horasreiches sind Mächte, die immer selbstbewußter werden und an denen der Adel nicht mehr vorbeischauen kann. Unter der Führung Gareths ist im Mittelreich gar der Reichsstädtebund als Sprecher des Bürgertums gebildet worden.

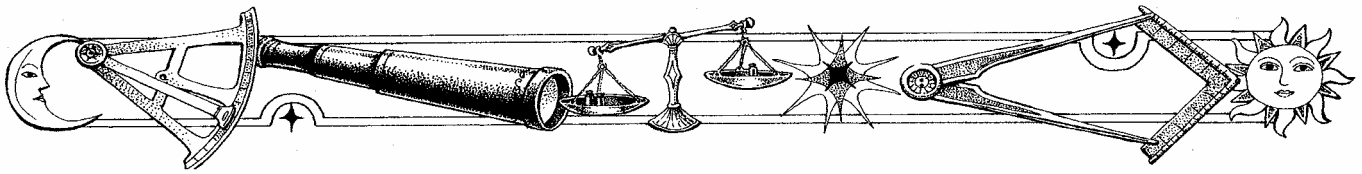
Stadtrecht: Städte haben zahlreiche Rechte, die Dörfern fehlen — so etwa die Befugnis, eine Stadtmauer zu bauen, aus ihren Bürgern eine Miliz und Garde aufzustellen oder gar Söldner anzuwerben, sich ein eigenes Stadtrecht zu geben und ein eigenes Freigericht (vgl. S.13 — Recht) auszuüben.

Stadtmeister: Der Vertreter der Stadt nach außen wird meist Stadtmeister genannt. Er leitet den Stadtrat und ist oft auch der oberste Richter der Stadt, wenn er eine rechtskundige Ausbildung besitzt. Vor allem aber beaufsichtigt er die Bediensteten und Amtsleute und lenkt die Politik der Stadt. In der Regel wird er vom Stadtrat gewählt. Wenn die Stadt nicht ganz frei ist, sondern einem adligen Grafen oder Provinzherrn gehört, setzt dieser oft statt dessen einen Stadtvogt mit gleichen Aufgaben ein.

Stadtrat: Dieser Rat von zwölf oder 24 Ratsherren (mitunter noch mehr) ist die Regierung der Stadt. Er wird meist von den Patriziern oder Großbürgern besetzt, keineswegs allgemein gewählt. Oft tragen einzelne Ratsherren wichtige Ämter wie das des Siegelbewahrers, des Stadtgarde- oder des Brandwehrhauptmannes oder des Ratskellermeisters. Die stets ehrenamtliche Mitgliedschaft im Rat ist sehr kostspielig und steht schon daher nur den Reichen offen.

Patriziat: In fast allen Städten gibt es ein kleine Reihe von vornehmen Familien, die entweder dem Kaufherrenstand oder dem früheren Großbauerntum entstammen. In reichen und mächtigen Städten benehmen sie sich ganz wie Adelsdynastien und fühlen sich einem frisch belehnten Baron zweifellos überlegen. Die Patrizier oder Großbürger vereinigen einen guten Teil des städtischen Reichtums in ihrer Hand und beherrschen oft auch den Stadtrat völlig.

Zünfte: Handwerkszünfte begleiten den Handwerker auch außer der Arbeit: Geburtstage, Hochzeiten und Bestattungen werden ebenso gemeinsam gefeiert wie die Feste des Zunftheiligen. Invalide Meister und ihre Hinterbliebenen werden aus der Zunftkasse unterstützt, und mancherorts dürfen Zünfte ein eigenes Banner und Siegel führen und gegen zunftlose Konkurrenten, die „Pfuscher", vorgehen. (Daß im Horasreich reiche Kaufleute große Manufacturen bauen und mit schlecht bezahlten Zunft-losen besetzen dürfen, treibt die alten Zünfte fast in den Ruin.) Um die Zahl der zugelassenen Handwerker und Werkstätten klein und damit die Preise hoch zu halten, steht die harte, vieljährige Ausbildung nur wenigen Lehrlingen offen, die dann Unfreie des Lehrmeisters werden. Nach der Prüfung und Frei-



sprechung werden sie Gesellen, und die meisten bleiben das zeit ihres Lebens: Nur selten wird einmal eine Werkstatt frei, so daß ein verdienter Geselle die Meisterprüfung ablegen kann. Die wenigen Meister aber sind die Herren der Zunft und wählen aus ihrer Mitte einen Vorsteher, der die Zunft nach außen vertritt, die Zunftakten und die Kasse verwahrt und über die Handwerker Gericht hält.

Gilden: So nennt man die vielen Verbände von Arbeitern ohne verbriefte Vorrechte, die sich dennoch vom Zusammenhalt größere Stärke erhoffen – von der Gilde der Gelehrten über die der Spielleute, der Lastträger und Fuhrleute bis zur Bettlergilde.

Die Bauernschaft

Vier von fünf Mittelreichern leben als Bauern auf dem Land. In Nostria und Andergast sind es noch mehr, und auch im urbanen Horasreich sind es kaum weniger, da ca. vier Bauern benötigt werden, um einen Bürger oder Adligen mit den Früchten ihrer Arbeit zu ernähren. Dabei ist die Bauernschaft ebenso wie andere Stände in Schichten gegliedert (Groß-, Kleinbauern und Tagelöhner), zwischen denen Streitigkeiten nicht selten und die gesellschaftlichen Hürden immens sind.

Im allgemeinen steht jedem Dorf ein Dorfricher vor, der je nach Gegend auch Ältester, Amtmann, Dorfvogt, Schulze oder Bauernmeister heißt. Hohe Bedeutung kommt auch dem Dorfrat, der Versammlung der Großbauern zu. Freie Reichsbürger finden sich dabei nur in der Schicht der Großbauern und unter einigen dörflichen Handwerkern, die sich die Abgaben eines Freien leisten können. Nur in Nostria liegt der Anteil der Freibauern deutlich über dem Durchschnitt anderer Regionen.

Die bornländische Bronnjarendespotie

Das Bornland ist ein Adelsstaat ohne einen Monarchen. Daher sind die vielen kleinen Lehen mit der Zeit erblich geworden und werden heute von oft selbstherrlichen Adligen mit hochtrabenden Titeln regiert, die sich als kleine Könige betrachten und wenig von einer gemeinsamen Politik halten. Da sie niemandem die Gefolgschaftstreue schulden und keine Abgaben an den Staat zahlen, ist dieser eher ein Bündnis als ein Reich. Zweimal jährlich tritt in Festum die allgemeine **Adelsversammlung** zusammen, die Gesetze erläßt, Streit schlichtet und alle fünf Jahre aus ihrer Mitte einen **Adelsmarschall und sechs Adelskomture** als Repräsentanten des Bornlandes wählt. Deren reale Macht hängt weit mehr von der Person der Inhaber als vom Amt ab.

Bronnjaren: So heißen die landbesitzenden Adligen, die für ihre absolute Macht und ihren launischen, oft grausamen Umgang mit ihren Unfreien bekannt sind.

Flachadel: Nach bornischem Erbrecht erbt jedes Adelskind den elterlichen Titel, wenn auch sonst nichts. Ebenso typisch sind daher unzählige bettelarme Herzöge und Grafen, die im Spott Flachadel heißen und sich von bessergestellten Standesgenossen aushalten lassen, an die sie oftmals im Gegenzug ihr Stimm-recht bei der Adelsversammlung abtreten.

Leibeigene: Die Unfreien sind nicht allein Mündel, sondern wirklich wie das Vieh Besitz ihres Bronnjaren, der sie mild oder grausam behandeln kann, wie es seine Laune gebietet– und Schikanen und Quälereien sind ebenso häufig wie gedankenlose Spielereien mit Leib und Leben der Hörigen.

Fronhöfe: Eine geradezu typische Siedlungsform, deren Mitte das Gehöft oder die Burg des Bronnjaren mit dem Herrenland bildet, das vom Gesinde und anderen Leibeigenen bestellt wird, die in kargen Hütten in der Nähe hausen. Die übrigen Leibeigenen wohnen in Höfen im Umland und müssen hohe Abgaben leisten und Kinder als Geiseln und für das Gesinde stellen.

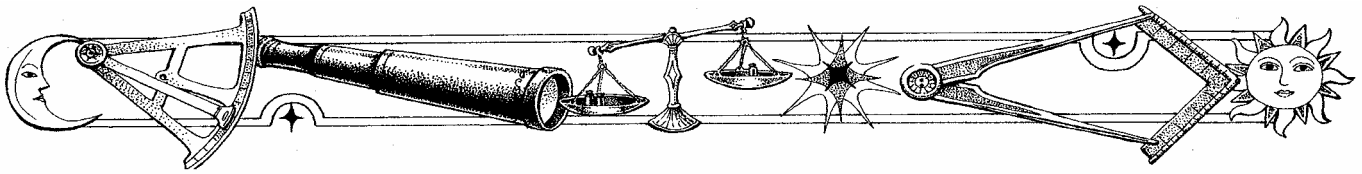
Die tulamidische Geldaristokratie

Vor allem in Aranien und den Stadtstaaten am Mhanadi folgt man dem alten Brauch, daß Stand und Einkommen eng verknüpft sind: Der Geburtsstand zählt wenig, und der Adlige kann durch Verarmung zum Freien oder Unfreien herabsinken, wie auch der erfolgreiche Freie es zum Adelsstand bringen kann. Ein Lehnswesen im eigentlichen Sinne kannten die alten Tulamiden nicht, da bei ihnen entweder große Sippen mit familiärem Aufbau herrschen oder ein absoluter Monarch das Land mittels seiner Wesire und Söldner beherrschte. Auch heute noch findet man eine klar strukturierte Adelshierarchie nur in Aranien, das lange dem Mittelreich angehörte.

Die Aranische Adelshierarchie

In Aranien findet man eine Mischform zwischen mittelreichischem Feudalismus und tulamidischer Sippenstruktur, bei der die Monarchin als Mutter des ganzen Volkes gilt und die übrigen Adligen als ihr untergebene Oberhäupter von Teilstämmen, –sippen und –familien: So stehen unter der **Mhaharani Shahi** (der Königin) mehrere **Sultana** (Fürstinnen), unter diesen **Emira** (Gräfinnen), darunter **Beyrouni** (Baroninnen). Einer Beyrouni folgt entweder eine erbadlige **Harani** (Junkerin) oder eine zur **Kadi** ernannte Freie (Dorfvögtin) als Verwalterin eines Dorfes. Zwar können all diese Ämter auch von Männern ausgeübt werden, doch stellt dies im matriarchalisch geprägten Aranien eher die Ausnahme dar.

Der Adelsstand kann dabei entweder über einträglichen Land-und Viehbesitz ererbt oder, z.B. von reichen Händlern, erworben werden, indem sie die Kosten für typische Adelspflichten wie die Stellung von Truppen übernehmen. Dafür wird der Titel der **Beysa oder des Bey** (Edle/Edler) verliehen, der zwischen Harani und Beyrouni rangiert.



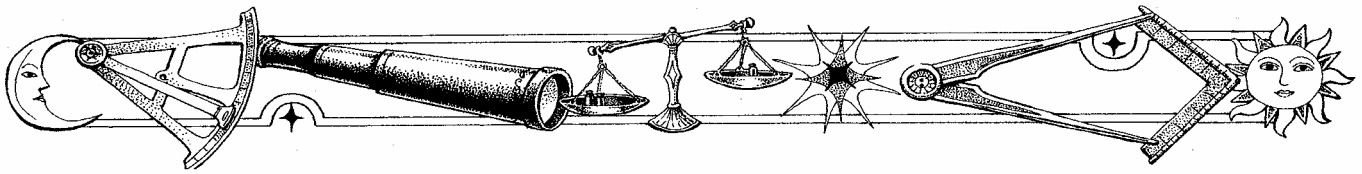
Freie: Es gilt die Regel, daß nur der frei ist und sein kann, der sich und seinen Haushalt ohne fremde Hilfe selber unterhält und statt eines Wehrdienstes eine jährliche Abgabe von 20 Dukaten für jedes erwachsene Haushaltsmitglied leistet. Daher gehören die reicheren Bauern und Kaufleute zum Stand der Freien, ebenso erfolgreiche Handwerker.
Diener: Wer seine Abgaben nicht mehr zahlen kann, muß sich seinem Sippenvorstand (meist die Harani oder Beyrouni) zum Dienst als Gefolgsmann verpflichten. In rechtlicher Hinsicht muß man ihn dann als *Halbfreien* bezeichnen, da seine Schutzfrau ihm für einen halben Tag eine Arbeit zuweisen kann, er deren Hofgericht untersteht und er allenfalls einen Dolch tragen darf, während er immer noch Besitz erwerben und Verträge schließen kann. Nicht allein der Adel, auch reiche Freie können halbfreie Diener haben.
Sklaven: In der Regel als zahlungsunfähige Schuldner oder als Verbrecher durch ein Gerichtsurteil zu unfreien Sklaven ihres Gläubigers oder Opfers geworden. Sie unterstehen dessen Hofgericht/Vormundschaft und haben die Pflicht, den ganzen Tag für ihren Herrn zu arbeiten, aber auch ein Anrecht auf Unterkunft, Verpflegung und Bekleidung sowie einen Abzahlungsvertrag, durch den sie sich die Freiheit erarbeiten können. Sklaven werden nur im Ausnahmefall verkauft und leben fast immer im Haus ihres Herrn, von Sklaven bewirtschaftete Großpflanzungen gibt es kaum. Oft lassen jedoch Besitzer treue Sklaven (testamentarisch) frei oder erheben sie zu halbfreien Dienern.

Die novadische Sippengesellschaft

Diese Gesellschaftsform findet man bei den Novadis, vor allem bei jenen, die noch nach den alten Sitten in der Wüste Khôm oder ihrem Umland leben.
Sippe: Die bis zu 100 Mitglieder starke Gruppe nomadischer Viehzüchter, bei der die Männer sich meist als die Nachfahren eines gemeinsamen Stammvaters begreifen; während die Frauen durch die Hochzeit beigetreten sind und Mädchen demnach auch die Sippe verlassen, wenn sie heiraten. Die Verpflichtung des Einzelnen, der Sippe zu helfen, ist ebenso stark wie die Pflicht der Sippe, notleidenden Mitgliedern beizustehen. Die Bindung an die Sippe übersteigt alle anderen weltlichen Verpflichtungen. Hairan: Der Anführer einer Sippe ist während der Wanderschaft Herr über Leben und Tod, sein Wort ist unumstößlich. Nur während der Regenzeit in der Oase kann ein Hairan ausgewechselt werden.
Scheich: Die Stämme der Wüste umfassen 15 bis 25 Sippen, die sich nur zur Regenzeit in der gemeinsam besessenen Oase treffen. Dann richtet der Stammesscheich, oft der Hairan der angesehensten Sippe, über Streitigkeiten zwischen den Sippen und organisiert das Sammeln des Tributes für den Kalifenhof.
Sultan: Seit alters her kennen die Wüstenvölker große Stammes-Verbände, denen mehrere Oasen gehören. Die (heute neun) Sultane sind weniger die Beherrscher ihrer Untertanen als die Verbindung zwischen den Sippen und Stämmen und dem Kalifenhof. In Kriegszeiten heben sie das Aufgebot, das Rückgrat der Armee des Kalifats, aus.
Kalif: Früher war der Kalif der oberste Kriegsherr der Wüstenstämme, ein Amt, das auch nur zu Kriegszeiten bestand. Seit dem Erscheinen Rastullahs sehen sich die Novadis als Krieger, die seinen Namen verbreiten sollen, so daß der Kalif in Unau ihr dauerhafter Anführer und Feldherr wurde. Die Kalifen haben in Ackerbaugebieten Emire als Verwalter eingesetzt – was jedoch den Wüstenkriegern unerträglich wäre.
Mawdli: Die rechtsgelehrten Kenner der Gebote Rastullahs (Mz.: Mawdliyat) werden vor allem bei komplizierten Schwierigkeiten zu Rate gezogen. Sie leben vor allem in den Oasen und beraten Scheichs und Sultane, weniger die Hairane der wandernden Sippen, wo das Überleben immer noch als wichtiger gilt als die Rechtslage. Die Mawdliyat sind allerdings in verschiedene Schulen gespalten, was die korrekte Auslegung der Gesetze angeht ...

Die südlichen Sklavenhalterherrschaften

Diese Gesellschaftsform prägt die Stadtstaaten Al'Anfa, Mengbilla, Chorhop, Selem (und das Szintotal) und Thalusa, teilweise auch Fasar.
Granden: Die Oberschicht dieser Städte ist fast immer eine kleine Gruppe von familiär verbundenen Reichen (Sklavenhändlern, Pflanzern, Reedern, Heerführern etc.), deren Macht nur von Ihresgleichen begrenzt wird. Oft treten die Granden wie in Al'Anfa als herrschende Familien auf manchmal auch als `Gilden', `Zirkel' oder `Orden' – eines bleibt immer gleich: Es handelt sich um sehr korrupte und dekadente Machthaber, die ihren Stadtstaat wie einen Kuchen unter sich aufgeteilt haben und nun um die Krümel zanken.
Fanas: In Al'Anfa sind die Angehörigen der breiten, aber meist armen Mittel- und Unterschicht Fanas, anderswo nennt man sie Pack, Volk oder Pöbel. Unter ihnen gibt es einige wenige Wohl-habende, die nur nicht ganz zum Granden gehören dürfen, die weitaus meisten aber sind erbärmliche Krämer, Handwerker und vor allem Arbeiter der Stadt, die als Schuldknechte für die Truhen ihrer Arbeitgeber aus dem Grandenstand schuften.
Sklaven: Unter den Fanas kommen die Sklaven, in den Städten des tiefen Südens oft gefangene oder gezüchtete Waldmenschen aus dem Regengebirge. Bis zu ein Viertel der Einwohner sind solche Sklaven, die ohne jegliche Rücksichtnahme als menschliches Nutzvieh behandelt und ausgebeutet werden. Die Leiden seiner Sklaven kümmern einen echten Granden' unendlich weniger als die Wehwehchen eines Schoßtiers, und der Tod eines Sklaven ist ein einkalkulierbarer Verlust an Produktionsmitteln.



Das thorwalsche Stammesgefüge

Die Thorwaler haben eine urtümliche Gesellschaft, die durch die Bedeutung der Seekriegergemeinschaften und allgemeine Wahlen zu fast allen Würden gekennzeichnet ist. Ihr Staat bestimmt sich also nicht von oben nach unten, sondern umgekehrt.
Otta: So (eigentlich *Ottajasko)* heißt die Schiffs- und Waffengemeinschaft, die oft auch mehrere Schiffe besitzt und meist alle Kämpfer und Seefahrer eines Küstendorfes umfaßt. Als Krieger-oder auch Seeräuberbund unter Herrschaft eines Hetmanns bildet sie eine Art `Ritteradel' und damit die Herrscherschicht, die von ihrem Heerlager, der Ottaskin, aus die Dorfgemeinschaften der Umgehung beherrscht.
Sippe: Ein großer regionaler Verbund auf Verwandschaftsbasis ohne ausgegliederte Ottajaskos. Unter der Verwaltung eines rechtskundigen Ältesten leben Krieger, Fischer und Bauern eher mit- als nebeneinander.
Hetmann: Titel des auf Lebenszeit gewählten Anführers einer Otta oder eines Dorfes. Von Hetmann oder Hetfrau werden vor allem Kraft und Charisma erwartet. Auch die großen Städte und das ganze Land haben obere und einen Obersten Hetmann.
Jarl: Er entspricht als rechtskundiger Verwalter und Schiedsrichter den Ältesten der Sippen und wird in Regionen unter Ottaherrschaft von mehreren Dörfern als Rechtssprecher und — berater erwählt. Damit ist oft ein Konflikt mit dem Hetmann der dominierenden Ottajasko vorprogrammiert.

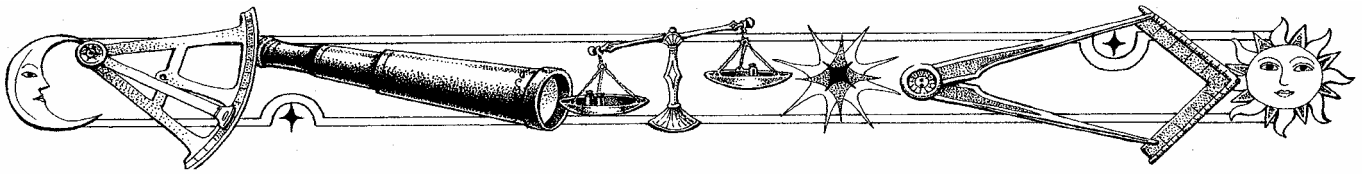
Andere Völker

Bei allen anderen Menschenvölkern steht der Sippen- und Stammesverband eindeutig im Vordergrund; übergeordnete Organisationsstrukturen fehlen meist völlig. Auch den **Elfen** sind Staatsformen und Herrscher fremd, wenn auch jede Familie oder Sippe besonders erfahrene Angehörige kennt, die sich auf ihrem jeweiligen Fachgebiet (z.B. der Heilkunst) als Sprecher hervortun. Die **Zwerge** kennen zwar Bergkönige, die als oberste Richter und Ansprechpartner für hochrangige Menschen dienen, fühlen sich jedoch in erster Linie ihrer Sippe und schon weit weniger ihrem Stamm verpflichtet. Bei den **Orks** indes kennt man ein strenges Kastensystem, und bei den **Goblins** Sippenverbände, die dem Wort der Schamanin große Bedeutung beimessen.

Zur Stellung der Geschlechter

Da die aventurischen Frauen üblicherweise dem Manne in nichts nachstehen, was Körperkraft und Ausdauer betrifft, treten beide Geschlechter in aller Regel gleichberechtigt auf. Im **Mittelreich** etwa zählt die Dorfschmiedin ebenso zum Alltag wie die Rittersfrau, die um die Gunst eines feinsinnigen Adelssohnes wirbt. Nur in ausgesprochen rückständigen Regionen wie etwa Andergast wird eine milde Ausprägung des Patriarchats gelebt.
Eine ungleich stärkere Geschlechtertrennung findet man bei den (ländlichen) **Tulamiden** vor, wo die Frauen zwar hoch geachtet werden, jedoch in aller Regel keine wirtschaftliche Macht besitzen; in den meisten Städten sind die Verhältnisse dagegen eher `mittelreichisch', wobei jedoch ebenfalls meist eine starke Arbeitsteilung vorliegt, d.h. Frauen zwar Händlerinnen, Gelehrte, Magae oder Geweihte, selten aber Dockarbeiterinnen, Schmiedinnen oder Kriegerinnen stellen.
Eine deutliche Ausnahme bildet **Aranien**: Hier haben die Frauen als oberste Verwalterinnen des Sippenhaushaltes allmählich die Vormachtstellung errungen und lenken die Geschicke von Staat und Handel anstelle ihrer unmündigen Männer.
Das Patriarchat in seiner schärfsten Form wird bei den **Novadis** gelebt. Die Norbardensippen hingegen werden meist von der Muhme, einer alten Frau, geleitet. Bei den Nivesen ist meist der Mann für die Jagd und die Frau für die `Verwaltung' der Jurte zuständig, wobei jedoch ein Rollentausch keine Seltenheit darstellt.
Auch den **Thorwalern** ist eine Aufgabentrennung zwischen den Geschlechtern weitgehend fremd. Hier kommt es sogar ausgesprochen häufig vor, daß die Frauen zur See fahren und von Mann und Kind in der Hoffnung auf reiche Beute zurückerwartet werden.
Auch in den **Elfens**ippen, denen eine jede Form der Hierarchie ohnehin fremd ist, herrscht erwartungsgemäß völlige Gleichberechtigung. Anders bei den **Zwergen**: Hier genießen die Frauen eine ausgesprochene Sonderstellung, da sie seltener sind als ihre männlichen Verwandten, und haben meist das Recht, sich ihren Gatten aus einem reichen Angebot auszusuchen. Als völlig rechtlos hingegen sind die Frauen der **Ork**s zu bezeichnen, während die Kultur der **Goblins** wiederum auf einem Matriarchat beruht, das sich auf die weibliche Fruchtbarkeit und die intuitiven Fähigkeiten der Schamaninnen begründet.

Weiterführende Literatur
Zum Lehenswesen im Mittelreich: **Land der stolzen Schlösser**, S. 22 ff, zum Horasreich: **Das Reich des Horas**, S. 43 ff., zur Adelsherrschaft im Bornland: **Das Land an Born und Walsach**, S. 31 ff, S.51 ff und S. 89 f, zu den Tulamiden und Novadis: **Die Wüste Khom**, S. 26 f., S. 44 f. und S. 58 f, zu Aranien: **Blutrosen und Marasken**, zu den Thorwalern: **Thorwal**, S. 29 ff, zu den südlichen Stadtstaaten: **Al'Anfa und der tiefe Süden,** zu den Nivesen und Norbarden: **Rauhes Land im Hohen Norden**, zu den Orks: **Das Orkland**, S. 18.



Recht und Gesetz in Aventurien

Bestimmte soziale und moralische Regeln sind zwar allen Völkern Aventuriens zu eigen, ein Rechtssystem im eigentlichen Sinne jedoch kannten zunächst nur die Güldenländer. Elemente wie Gesetzestexte, Trennung der juristischen Instanzen und die Bestrafung durch Freiheitsentzug waren den Ureinwohnern fremd und sind es denjenigen Kulturen, die nicht von der güldenländischen Besiedlung geprägt wurden ob Nivesen, Mohas, Elfen oder Zwergen —, auch bis heute geblieben. Nur die Tulamiden haben durch den Kontakt mit den Einwanderern neben dem Zwölfgötterglauben auch einen Großteil ihrer Rechtssitten übernommen.
Im folgenden Text soll auf die Ausprägung von Recht und Gesetz eingegangen werden, wie sie für weite Teile Aventuriens, namentlich das Alte und Neue Reich, den aventurischen Süden und das Bornland, typisch ist. Bei allen anderen Völkern wird das Rechtsgefühl durch das Brauchtum der jeweiligen Sippe, des jeweiligen Stammes festgelegt. Hier ist oftmals Gesetz, was der nivesische Schamane, der Bergkönig oder der gesunde Elfen-Verstand befiehlt.
Die Rechtsformen, die sich daraus ergeben, sind derart verschieden, daß wir uns den Versuch einer Zusammenfassung lieber ersparen möchten und das konkrete Studieren des Einzelfalls der Reiselust unseres Lesers überlassen.

Die Gesetze

Das ältestes erhaltenes Gesetzbuch ist das uralte *Ius Divi Horathis*, ca. 1900 v.H. unter Kaiserin Dalida-Horas verfaßt, gefolgt von der *Lex Imperia* von Kaiser Yarum-Horas (1437 v.H.), deren Bestimmungen jedoch eher historisch interessant sind.
Das Recht Aventuriens definieren vor allem der altehrwürdige mehrbändige *Codex Raulius (954 v.H.)* Kaiser Rauls, die *Ius Concordia (527 v.H.)* des Weisen Rohal und das *Garether Pamphlet (397 v.H.).* Für das heutige Mittelreich sind schließlich auch die *Reichsgrundreform Kaiser Retos* (11 v.H.) und die jüngste *Reichsreform König Brins* wichtig. Im Horasreich steht ein umfassendes Gesetzbuch vor dem Abschluß, das in etwa zehn Jahren erwartet wird.
Daneben bestehen allerorten eine Fülle von Einzelgesetzen und Präzedenzfällen aus früheren Prozessen sowie Regelungen für einen Teilbereich: So ist etwa die Garether Handelsrechtsverordnung von *299* v.H. im ganzen Mittelreich und darüber hinaus zum nahezu verbindlichen Handelsgesetz geworden.

Die Richter

Die von Praios verliehene Befugnis, Gericht zu halten, ist in allererster Linie ein Privileg das Adels. Zwar gibt es inzwischen auch andere Einrichtungen, die sich ein Gerichtsrecht über die Ihren zumessen, doch eigentlich ist die Gerichtsbarkeit des Adels in den meisten Teilen Aventuriens der selbstverständliche Regelfall. In Thorwal richten hingegen die gewählten Hetleute und, bei übergeordneten Fällen, dic Jarle.

Die Rechtsprechung

Das Hofgericht
Eine uralte Sonderform des Gerichts beruht auf der Hoheit, die ein Hausherr unter seinem Dach genießt. Hier hat jeder Freie das Recht, Angreifer, die ihn oder dic Seinen schädigten, ohne langen Prozeß zu verurteilen und sogar zu töten — das gilt etwa für Einbrecher. Eine Erweiterung dieses Hofgerichtes gibt dem Hausherrn auch die Züchtigungshoheit über seine unfreien Schutzbefohlenen.

Das Friedensgericht
Die unterste Ebene der Rechtsprechung, das Friedensgericht, ist zwar meist nicht mit Adligen besetzt, wohl aber vom örtlichen Adelsherren berufen. (Im Horasreich wird das Friedensgericht vom adligen Signore oder einer Landstadt eingesetzt.) Es ist meist für ein oder mehrere Dörfer zuständig und urteilt über mindere Vergehen und Streitereien um geringe Werte. Eine verbreitete Obergrenze sind bei Diebstählen *5* Dukaten, etwa der Wert eines Schweines, bei anderen Streitfällen 20 Dukaten, immerhin der Preis einer vorzüglichen Milchkuh.
Dieses Gericht wird je nach Landschaft auch Niedergericht oder Dorfgericht genannt. Im Bornland richtet hier der Dorfschulze, im tulamidischen Königreich Aranien die Harani oder Kadi, bei den Thorwalern die Hetleute.

Das Freigericht
Die mittlere Ebene stellt die Gerichtsbarkeit auf Baronieebene dar. Von den Baronen werden Verbrechen (nicht jedoch Schwerverbrechen) abgeurteilt, aber auch größere Streitereien, und die Urteile der Bauerngerichte überprüft und gegebenenfalls widerrufen. Zu den Vorrechten des Adels und der Geweihten gehört es, als Kläger oder Beklagter einen Prozeß vor dem Freigericht zu verlangen.
Im Mittelreich sind auch Namen wie Herrengericht oder Obergericht üblich; hier haben auch die Reichsstädte ein eigenes Freigericht, im Horasreich zusätzlich die Freistädte. Im Bornland trägt das Freigericht meist nach dem Titel des örtlichen Adligen einen hochtrabenden Namen. In Aranien liegt es beim Beyroun, in Thorwal meist beim Jarl oder Sippenältesten.

Das Hochgericht
Es ist dem höheren Adel zu eigen und für die Behandlung von Streitigkeiten innerhalb des Adels, aber auch für Schwer-

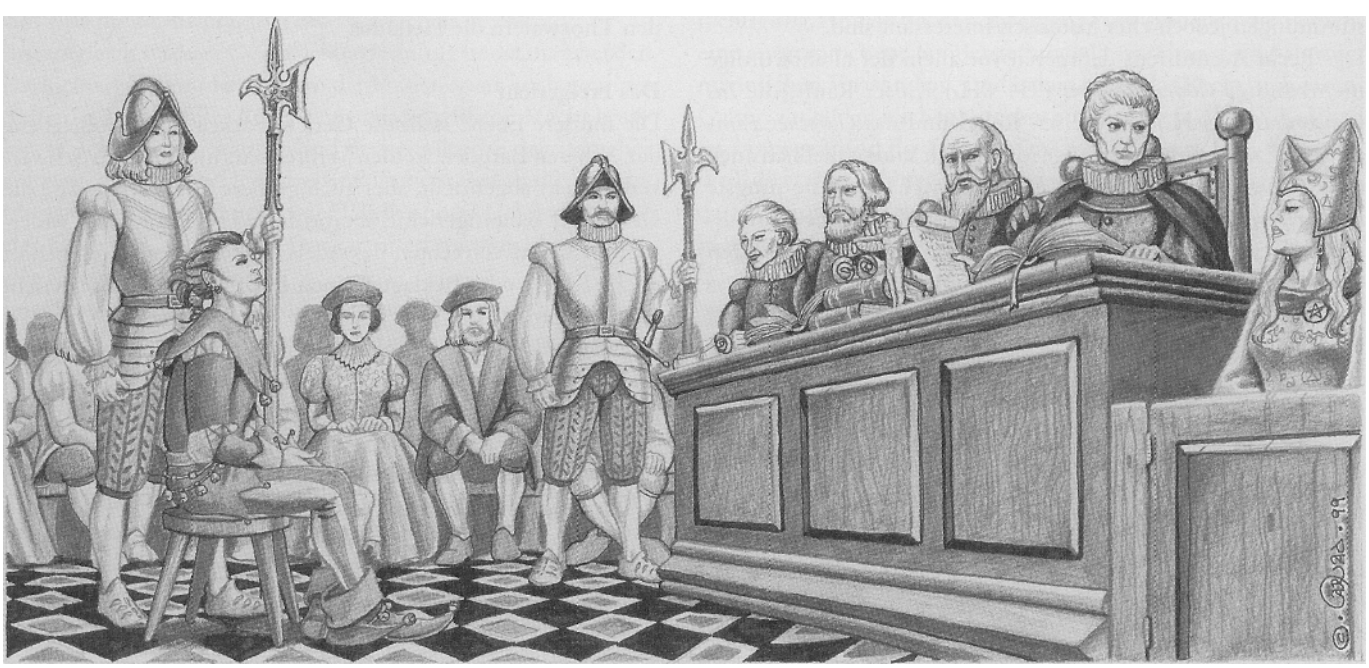
verbrechen zuständig. Mitunter werden hier auch die Entscheidungen der Freigerichte überprüft und korrigiert. Im Mittelreich liegt das Hochgericht bei den Grafen; daneben gibt es die Hochgerichte der Provinzherren, die jedoch praktisch nur bei Adelsverbrechen und -streitereien aktiv sind. Im Bornland besteht für selbige Zwecke der Kleine Marschalkenhof, der in Festum als Teil der Adelsversammlung tagt. Im Horasreich liegt das Hochgericht direkt bei den Herzögen und Königen, in Nostria und Andergast ist es königliches Privileg. In Aranien sind für `normale' Schwerverbrechen die Hochgerichte der Emire und Sultane zuständig, in Thorwal die Jarle und Ältesten.
Rein technisch ebenfalls zu den Hochgerichten zählen das *Reichsgericht* im Mittelreich, das *Staatsgericht* im Horasreich sowie, für Aranien, der *Hohe Diwan* in Zorgan, die vom Monarchen berufen werden, fast ausschließlich für hochpolitische Streitfälle und Staatsverbrechen wie den Hochverrat zuständig und für ihre zähe, oft Jahrzehnte dauernden Prozesse berüchtigt sind. Letzteres ist beim Gericht des Obersten Hetmann in Thorwal, der über Hetleute, Jarle und ihre Zwiste richtet, jedoch anders ...

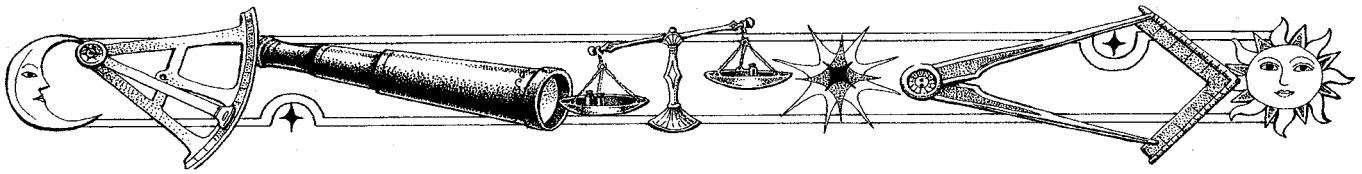
Notfallrichter

Zusätzlich zu diesen regulären Richtern können bestimmte Personen im Notfall gleichfalls das Richtersamt ausüben: So hat ein Kapitän dann – und nur dann –, wenn sich das Schiff außer Sichtweite der Küste auf Hoher See befindet, alle drei Gerichtsbarkeiten inne und kann damit auch bei Adligen und anderen Privilegierten über Leben und Tod entscheiden. Sofern die zu-ständigen Richter nicht erreichbar sind, unterstehen zudem in Kriegszeiten auch Zivilisten militärischen Richtern, und in Friedenszeiten ist es in einem solchen Fall jedem Adligen erlaubt, innerhalb seines Lehens über Reichsbürger und -untertanen zu urteilen.

Sondergerichte

Einige Gruppen und Organisationen, etwa dic Kirchen, die Magiergilden, dic Handwerkszünfte, die Elfen und die Zwerge, haben das Vorrecht, über interne Angelegenheiten selbst zu richten. Dies gilt nur für Fälle, an denen ausschließlich Mitglieder dieser Gruppe beteiligt sind; so wird etwa ausdrücklich betont, daß das Gildenrecht nicht greift, wenn ein Magier einen Nichtmagier geschädigt haben soll. Die Weiße Gilde hat im Mittelreich allerdings das Vorrecht und die Pflicht, verhaftete Mitglieder gegen ein hohes Lösegeld der regulären adligen Gerichtsbarkeit `abzukaufen'. Gleiches gilt für Angroschim, die gemäß der *Lex Zwergia* von ihren Bergkönigen ausgelöst werden dürfen und müssen. Reichssoldaten und Geweihte müssen der Armee bzw. ihrer Kirche gar unentgeltlich übergeben werden, während die Graue Magiergilde und die meisten Handwerkszünfte ein Lösegeld anbieten dürfen, ohne daß der adlige Richter darauf eingehen muß. Die Höhe des Lösegeldes beträgt mindestens ein Jahreseinkommen des Übeltäters bei gewöhnlichen und drei Jahreseinkommen bei Schwerverbrechen.
Ist der Schuldige erst einmal ausgelöst, darf seine Gemeinschaft nach ihren eigenen Regeln mit ihm verfahren und wird nicht zuletzt danach streben, das ausgelegte Lösegeld zurückzuerhalten. Ansonsten sei noch betont, daß alle genannten Gruppen für die eigenen Leute die Rechtsprechung bis hin zum Hochgericht besitzen und auch die Todesstrafe aussprechen können.
Elfen unterliegen insofern einem besonderen Recht, als daß sie ihren Jagdbogen tragen dürfen und ihnen bei Vergehen und Eigentumsdelikten einfach das `Falsche' ihres Tuns erklärt wird, woraufhin sie gegebenenfalls einfachen Schadenersatz leisten müssen. Die Elfengesetzgebung des Neuen Reiches begründet sieh dabei auf den *Tralloper Vertrag* des Jahres 1024 v.H., der unter anderem die Unantastbarkeit der Elfenreiche sicherstellt.





Wenn der Elf jedoch untypisches Verhalten wie Habgier, Gewalttätigkeit etc. zeigt, wird er meist wie ein zaubernder heimat- und gildenloser Vagabund gerichtet – und das verheißt vor allem im Mittelreich nichts Gutes.
Auch Spielleute, Gaukler, Sänger und Tänzer tun gut daran, erst gar nicht mit dem Gesetz in Konflikt zu geraten, gelten sie doch zumindest im Mittelreich und im Bornland als vogelfrei und rechtlos.

Kläger und Prozeß

Nicht jeder Geschädigte kann vor Gericht klagen: Diese Befugnis ist eng mit dem Bürgerrecht und damit dem Stand der Freien verbunden. Unfreie, Mündel und Kinder benötigen einen freien oder adligen Schutzherrn, der für sie vor Gericht geht.
Anhand der Rolle der Anklage lassen sich in Aventurien zwei vorherrschende Verfahrensweisen unterscheiden:
Das ältere Schiedsverfahren ist vor allem bei den Thorwalern, unter Zwergen, in Aranien und bei den Tulamiden sehr verbreitet, man kennt es aber auch in Nostria, Andergast und als allmählich schwindende Form in vielen Provinzen des Mittelreiches, v.a. den Herzogtümern und Almada. Bei dem Schiedsverfahren tritt der Richter als bloßer Schiedsmann auf, öffentliche oder staatliche Ankläger fehlen meist, da man sich darauf verläßt, daß die Verwandten oder Freunde zugunsten des Geschädigten das Wort ergreifen. Dabei muß der Fall möglichst lückenlos mit Beweisen und Zeugen vorgebracht werden, da der Richter kaum eigene Nachforschungen anstellt.
Es wird kein Unterschied zwischen zivilen Streitigkeiten und Strafsachen gemacht: Der Geschädigte verklagt den Schädiger, egal, ob es um Landbesitz, entführtes Vieh oder erschlagene Menschen geht.
Leider fehlen dem Richter als bloßem Schiedsmann jedoch meist die Macht und das Interesse, seine Urteile auch in die Tat umzusetzen. Erkennt der Verlierer das Urteil nicht an, muß der Richter dem Gewinner die Erlaubnis zubilligen, das Urteil mit Gewalt durchzusetzen; in der Praxis führt das leicht zu blutigen und langen Sippen- und Stammesfehden. Nur im halbfeudalen Aranien – und natürlich im Mittelreich – haben die adligen Richter meist auch die nötigen Mittel, um unbotmäßige Prozeßverlierer gefügig zu machen.
Das jüngere Inquisitionsverfahren gilt formell im ganzen Mittelreich, hat aber besonders in Garetien und Darpatien Fuß gefaßt, vor allem aber im Horasreich. (Unter den Vorzeichen des Rastullahglaubens kennt auch das Kalifat eine Form des Inquisitionsverfahrens.) Hier macht nicht der Schaden für das Opfer den eigentlichen Rechtsbruch aus, sondern das Verbrechen an sich wird als schwerer Verstoß gegen die göttergegebene und staatliche Ordnung gewertet, die von der Obrigkeit selbst – nicht etwa dem Geschädigten – verteidigt werden muß. Das Opfer und die Hinterbliebenen sind eher unwichtig und allenfalls als Zeugen interessant. Ganz allgemein besteht dabei die Pflicht, Verbrechen zu verfolgen. Zudem gibt es zumindest bei den für Schwerverbrechen zuständigen Hochgerichten feste Ermittler und Ankläger. Im Mittelreich heißen sie oft Inquisitoren und sind, schon weil sie Rechtsgelehrte sein sollten, meist Laienbrüder oder gar Geweihte der Praioskirche, etwa der Hofkaplan eines adligen Richters. Im Horasreich gehören sie fast durchweg dem bürokratischen Staatsorden vom Goldenen Adler an und tragen dessen Titulatur, oft die eines Advocaten am Frei- oder eines Procurators am Hochgericht.
Weder der einen noch der anderen Verfahrensart sind Bestechungen fremd, und oft nimmt der Richter von beiden Seiten und läßt die freigiebigere gewinnen.
Gerichtsprozesse sind in fast allen Teilen Aventuriens traditionsreiche, ja beinahe rituelle Vorgänge, bei denen die althergebrachten Verfahrensweisen getreulich befolgt werden und zu deren Beginn man vielerorts in fast religiöser Weise dem Praios als Herrn aller Gesetze und Schützer der Ordnung huldigt. Unter dem Einfluß der Praioskirche wird das Ermitteln der Wahrheit im Inquisitionsverfahren als wichtiger denn jeder Ausgleich zwischen Täter und Opfer gewertet. Darum gilt vor allem das Geständnis des Angeklagten als bester Beweis, der notfalls auch mittels der Folter erreicht werden kann.

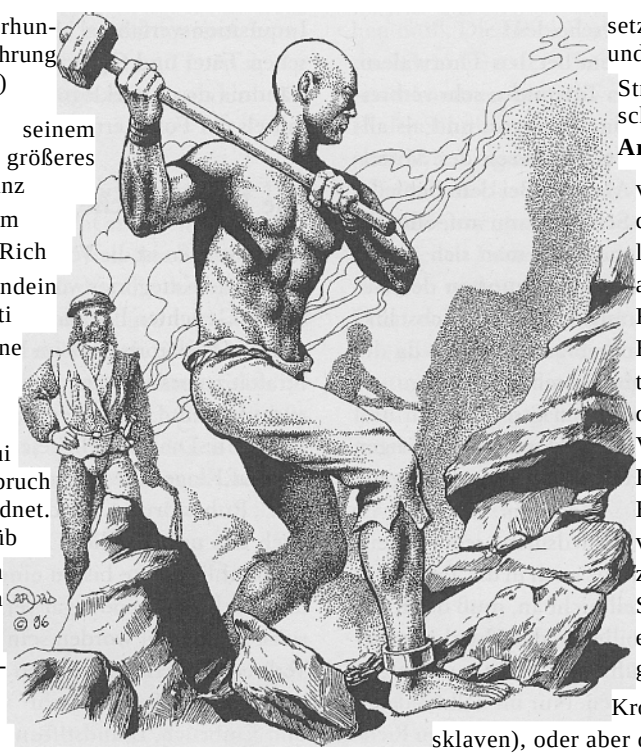
Die Rechtsbrüche

In Aventurien ist die Vorstellung allgemein verbreitet, daß es verschiedene Kategorien von Rechtsbrüchen gibt, die von verschiedenen Gerichten behandelt und unterschiedlich schwer bestraft werden. Vielerorts ist es im Prozeß wichtiger, die Kategorie einer Straftat zu bestimmen, als die genaue juristische Definition herauszufinden.
Vergehen: Dies sind die leichtesten Rechtsbrüche, die allerorten nur auf Klage eines Geschädigten verfolgt werden: "Unsittlichkeit", Ruhestörung, Landstreicherei und ähnliche Verstöße, aber auch das unbewaffnete Raufen sowie der sogenannte "Kleine Diebstahl" (Beute bis zu einem Wert von 5 Dukaten), bei dem niemand bedroht oder gar verletzt und nichts aufgebrochen oder sonst beschädigt worden sein darf.
Verbrechen: Hierzu werden die meisten Straftaten gezählt, so etwa der "Große Diebstahl" von mehr als 5 Dukaten Beutewert und Einbruch, Brandstiftung und Betrug, Verleumdung, Beleidigung und Falschanklage. Viele alltägliche Beschäftigungen reisender Glücksritter fallen damit bereits in diese Klasse ...
Schwerverbrechen: Dazu zählen traditionell Gewaltverbrechen wie Notzucht, ernste Körperverletzung, Straßenraub, Piraterie und Entführung, Mordbrennerei, Mord und Totschlag, aber auch Staatsverbrechen wie Wilddiebstahl, Schmuggel, Steuerbetrug, Falschmünzerei, Verschwörung gegen den Monarchen und Landes- und Hochverrat sowie Verbrechen gegen die Weltordnung wie das Paktieren mit Dämonen, das Leugnen göttlicher Wahrheiten und das Beschimpfen oder Verächtlichmachen der Götter, ihrer Diener und Stellvertreter. Derlei Verbrechen werden oft als „schädlich Hämmern an den Grundfesten von Reich, Dere und Alveran` zusammengefaßt.
Allgemein wird auch schon der Versuch eines Schwerverbrechens kaum weniger hart bestraft als dessen Durchführung.

Die Strafen

In Aventurien gibt es ein Fülle von Strafen, deren Maß meist nach der Schwere des Verbrechens bemessen wird. Wichtig ist dabei auch dic vermutete oder von Zeugen belegte Motivation des Täters: Wer aus einem Irrtum, aus zeitweiliger Verwirrung oder auch aus Leichtsinn heraus handelt, kommt meist mit einer milderen Strafe davon; wer hingegen besonderen Eigennutz, Vorsatz oder Grausamkeit an den Tag legt, muß mit härteren Strafen rechnen. Auch wer im Wiederholungsfall handelt oder ein Fremder ist, muß sich oftmals mit einem besonders ungnädigen Urteil abfinden. Im Mittelreich zählt es zudem als besonders verwerflich, wenn bei einem Verbrechen Magie zum Einsatz kam.

Das Schiedsverfahren kennt auch den `gerechtfertigten Gesetzesbruch': Sei es der Totschläger, der einen Angreifer abwehrt oder der Verhungernde, der sich einige Bissen Nahrung aneignet: Wer (etwa durch Zeugen) glaubhaft macht, daß er zu seinem Gesetzesbruch gezwungen war, um größeres Übel zu vermeiden, der geht oft ganz straffrei aus. Hingegen bestreiten im Inquisitionsverfahren viele strikte Richter und Praiosgeweihte, daß irgendein Rechtsbruch überhaupt zu rechtfertigen sei, und fordern zumindest eine symbolische Bestrafung, wann immer ein Gesetz übertreten wurde.



Mittelreich: Im herrschenden Inquisitionsverfahren ist jedem Rechtsbruch eine abschreckende Strafe zugeordnet. Bei Vergehen sind Schandstrafen üblich, vom öffentlichen Tadel, dem sogenannten 'Verruf', bis zum Zurschaustellen im Pranger, Geldstrafen bis zu 10 Dukaten oder Arrest bis zu einem Monat; ferner die körperliche Züchtigung 'an Haut und Haar', also das Scheren und/oder Auspeitschen des Übeltäters.

Bei Verbrechen sind Haft und Geldstrafen ohne Obergrenze zulässig, zu denen oft noch Schandstrafen und/oder Züchtigungen kommen. Die Verstümmelung eines Diebes oder Betrügers geschieht meist am 'frevlerischen Körperteil', etwa der Hand oder Zunge, ist aber nur bei Wiederholungstätern zulässig.

Schwerverbrechen werden mit langer Haft und schweren Geldstrafen geahndet, häufiger noch mit Zwangsarbeit im Steinbruch oder Bergwerk oder der Verbannung in eine Strafkolonie (die das Mittelreich im Urwald bei Hôt-Alem unterhält). Brandmarkungen sind als begleitende Maßnahme nicht unüblich. Zulässig ist auch die Todesstrafe; diese wird an Adligen durch das Köpfen, bei anderen durch das Hängen vollstreckt. Strafverschärfend zur Hinrichtung ist auch das Verbrennen des Leichnams bekannt.

Horasreich: Hier gleichen die Strafen denen des Mittelreiches sehr, das Verstümmeln von Verbrechern ist aber als barbarisch verpönt. Seine Strafkolonien unterhält das Horasreich auf den Zyklopeninseln.

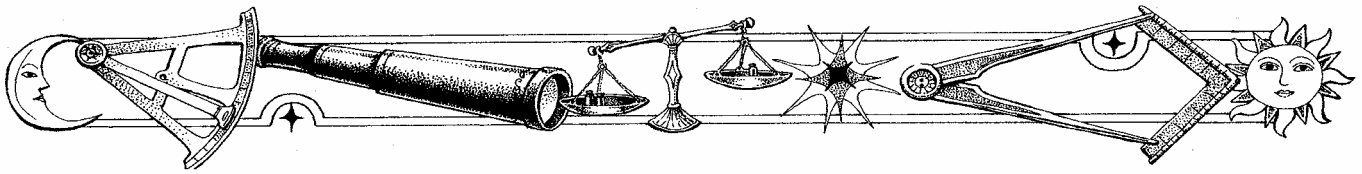
Bornland: Auch hier wird dem mittelreichischen Muster gefolgt, aber bei deutlich härteren Strafen für Nichtadlige und einer Vor-liebe vieler Bronnjaren für Verstümmelungen und Auspeitschungen selbst bei kleineren Vergehen.

Svelltland: Hier ist das frühere praiosfromme Inquisitionsverfahren fast verschwunden und von einer rücksichtslosen Aufrechterhaltung einer Art von Ordnung ersetzt worden, die von Kopfgeldjägern und Lynchjustiz geprägt wird und als Strafen fast nur Geldbußen, Auspeitschung und Aufhängen kennt.

Aranien: Hier folgt man dem Schiedsverfahren und geht davon aus, daß das Urteil dazu dienen muß, möglichst die Verluste des Geschädigten auszugleichen. Daher ist für fast alle Rechtsbrüche ein angemessenes Bußgeld festgesetzt, das vom Verurteilten an den Geschädigten oder dessen Familie zu zahlen ist. Für Verbrechen sind Geldstrafen oder die Beschlagnahmung des gesamten Besitzes üblich, gegebenenfalls verbunden mit der Zurückstufung zum Freien oder Diener. Bei Schwerverbrechern kann die Enteignung sogar bis zur Versklavung gehen, zugunsten der Opfer oder der Krone (als Steinbrecher oder Galeerensklaven), oder aber die Hinrichtung nach sich ziehen.

Thorwal: Auch hier folgt man dem Schiedsverfahren, so daß der Richter bei Vergehen und minderen Verbrechen fast immer eine Bußzahlung an die Opfer verhängt, das sogenannte Thurgold. Bei Schwerverbrechen kommen ein sehr hohes Thurgold (das oft den Verbrecher und seine Sippe in Armut stürzt), die Friedlosigkeit des Täters oder sein Tod durch Enthaupten, Erhängen oder Ersäufen in Frage.

Südliche Stadtstaaten: Hier gilt überall ein Gemisch aus Inquisitions- und Schiedsverfahren, von dem meist das angewandt wird, das den fast durchweg korrupten Richtern die größten Vorteile bringt.



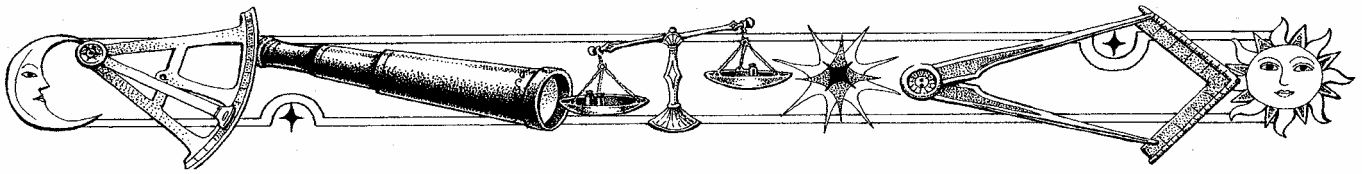
Zungen und Mundarten Aventuriens

Menschliche Sprachen

Die wichtigste Sprache Aventuriens ist sicherlich das in Mittelaventurien beheimatete **Garethi,** die Sprache des Mittelreichs, das auch in verschiedensten Dialekten in Andergast und Nostria, im Horasreich (als *Horathi)* und auf den Zyklopeninseln, im Bornland und im Svelltschen Städtebund als Muttersprache, in vielen Stadtstaaten des Südens, auf Maraskan und in Khunchom und Thalusa als Verkehrssprache gesprochen wird: Während die Dialekte *Brabaci* und *Maraskani* stark vom Einfluß des Tulamidischen geprägt sind, unterscheiden sich das Bornländische und das Horathi nur in Aussprache und wenigen Worten vom `Hochgarethi'. Das albernische *Alberned* hingegen ist vom Thorwalschen und dem Isdira beeinflußt und das trahelische *Gatamo* stark mit Lehnswörtern aus dem Mohischen durchsetzt.
Dabei verwenden alle Varianten des Garethi seit Kaiser Silem-Horas die aus 31 Zeichen bestehende *Kusliker Schrift.* Das Garethi stellt eine mittelaventurische Weiterentwicklung (unter Vereinfachung der Grammatik und Einbeziehung vieler Fremdsprachen) des **Bosparano** dar, der Hochsprache des Alten Reiches, die selbst dem Alt-**Güldenländischen** entstammt, der Sprache der ersten Einwanderer aus dem Westen.
Die zweite wichtige Verkehrssprache Aventuriens ist das **Tulamidya**, die Hauptsprache der Ureinwohner Aventuriens, die natürlich in Mhanadistan, dem Balash und Thalusien, in Teilen Araniens (neuerdings verstärkt), in der Khomwüste und angrenzenden Gebieten sowie in einigen Städten des Südens als Muttersprache gesprochen wird und im gesamten südostaventurischen Raum, namentlich auch auf Maraskan, als Verkehrssprache. Das *Khom-Novadische* unterscheidet sich dabei sehr stark von der *aranisch-balashidischen* Variante, so daß es fast als eigene Sprache aufgefaßt werden muß; beide Varianten sind jedoch konsonantenreiche und für den Mittelreicher `hart' klingende Sprachen.
Das Tulamidische entspringt **dem Ur-Tulamidya**, das jedoch seit etwa 1.000 Jahren als tote Sprache gelten muß, auch wenn seine Schrift weitaus länger zum Einsatz kam. Die Schrift der Tulamiden bedient sich seit dem Siegeszug der Novadis der *19 geheiligten Glyphen von Unau*, die sich aus den 56 Zeichen des zuvor verwendeten Tulamidya entwickelten — hervorgegangen aus den etwa 300 Zeichen des Ur-Tulamidya, das sich aus den gut 5.000 Zeichen des Zelemja herleitet ...
Dieses **Zelemja**, das nur noch in Selem und Umgebung gesprochen wird, ist aus einer Vermischung des Ur-Tulamidya mit dem *Rssahh (s.u.)* entstanden und verwendet auch dessen Zeichen, das *Chrmk;* die heutige Sprache ist seit fast 3.000 Jahren unverändert geblieben. Eine weitere eigenständige Entwicklung aus dem Ur-Tulamidya ist das konsonantenreiche **Alaani** der Norbarden, das sich jedoch im Laufe ihrer Wanderungen so sehr vom Tulamidischen entfernt hat, daß fast keine Ähnlichkeiten mehr erkennbar sind. Die Schrift des Alaani, die jedoch nur noch zur Niederschrift der Sippenchronik verwendet und fast ausschließlich von den Zibiljas verstanden wird, stellt wohl eine Eigenentwicklung aus dem Chrmk dar.
Eine fast tote Sprache aus dem tulamidischen Sprachraum ist das **Ruuz** der Beni Rurech, jenes Ferkina-Stammes, der Maraskan besiedelte. Diese Sprache wird auch auf Maraskan nur noch von den allerwenigsten (Philosophen und Priestern der Zwillinge) gesprochen und ist eng mit dem Glauben an die Zwillingsgötter verwoben.
In Südaventurien weit verbreitet sind die Dialekte der Waldmenschensprachen, die hier der Einfachheit halber als **Mohisch** bezeichnet werden, auch wenn dies der Vielzahl an äußerst unterschiedlichen Sprachen nicht gerecht wird. Sämtlichen Varianten ist jedoch eine Unzahl von Silben, die Verwendung von Knacklauten und die Schriftlosigkeit zu eigen.
Eine weitere schriftlose Sprache ist das **Nujuka** der Nivesen, das nicht nur einige Vokale mehr kennt als das Garethi, sondern vor allem eine Unzahl von Vokabeln mehr für dic Gegenstände und Ereignisse des nivesischen Lebensumfelds. Interessanterweise ist das Nujuka — ganz im Gegensatz zum Mohischen —für alle Stämme und Sippen eine einheitliche Sprache.
Die letzte erwähnenswerte lebende Sprache ist das **Thorwalsche**, das sich seit der Landung der Hjaldinger unabhängig von einer güldenländischen zu einer aventurischen Sprache entwickelt hat. Dabei wurden in den letzten Jahrhunderten so viele Begriffe aus dem Garethi übernommen, daß Thorwaler und Garethi-Sprecher sich leidlich verständigen können. Die alte Runenschrift der Thorwaler (und das damit verbundene *Saga-Thorwalsch)* ist heutzutage nur noch den Skalden bekannt.

Nichtmenschliche Sprachen

Nun sind die Menschen nicht die einzigen oder ältesten Bewohner Aventuriens, sondern teilen sich den Kontinent mit einer Vielzahl anderer Wesen, die teilweise bereits Poesie, Rhetorik und Geheimschriften kannten, als die Menschen noch feuerlos in Höhlen dahinvegetierten ...
Die Sprachen der für Menschen sicherlich wichtigsten Fremdrassen sind das melodische **Isdira**, das von allen Elfenvölkern nahezu ohne Variationen und seit Jahrhunderten fast unverändert gesprochen wird, und das zwergische **Rogolan,** das ebenfalls eine, bestenfalls von leichten Akzenten geprägte, Universalsprache aller Angroschim darstellt.
Das Isdira wird in 27 verschlungenen Schriftzeichen geschrieben, das Rogolan in den kantigen 24 `Zwergenrunen', von de-nen jedoch nur 20 gebräuchlich sind. Beide Sprachen werden vom Menschen als ausgesprochen fremdartig empfunden; das Elfische wegen seiner flexiblen Sprachlehre (ein und demselben



Wort können, je nach Betonung, eine Vielzahl an Bedeutungen und grammatikalischen Funktionen zukommen), das Zwergische, das eine sehr strenge und klar strukturierte Grammatik aufweist, wegen seines riesigen Wortschatzes. Beide Sprachen haben sich aus älteren (will heißen: *viel* älteren) Formen entwickelt, dem altzwergischen, in einer Bilderschrift niedergelegten **Angram** bzw. dem hochelfischen **Asdharia**, von dem keine Schrift bekannt ist, das aber selbst von heutigen Elfen als komplizierte Sprache angesehen wird.

Eine eigene und uralte, wenn auch nicht sonderlich variantenreiche Sprache ist das **Orkische**, wobei das *Ologhaijan* des Orklands gewissermaßen die `Hochsprache' darstellt und das stark mit Begriffen aus dem Garethi durchmischte *Oloarkh* der marodierenden Orks eine Gemeinsprache, die sie auch den mit ihnen ziehenden Ogern beibringen.

Bei den Rotpelzen der Sichelgebirge ist noch das wie das Orkische schriftlose **Goblinisch** weit verbreitet, während die meisten umherziehenden Goblins eine krude Mischform aus Goblinisch und Garethi sprechen.

Nur noch sehr wenige Sprecher hat das komplizierte, brummelnde **Trollische**, und da es ihm zudem an einer kurzen Schrift ermangelt (die Trolle legen Geschichte und Geschichten meist in dreidimensionalen Felsbildern nieder), ist es nicht nur ungemein schwierig zu erlernen, sondern zudem auch noch fast unbekannt.

Die gemeinsame Verkehrssprache aller Geschuppten (und dies bereits seit vielen tausend Jahren) ist **das Rssahh** oder Echsische, das sich menschlicher Aussprache vor allem wegen seiner gewagten Konsonantik widersetzt und zudem noch einige Dialekte aufweist. Die heute gebräuchliche Schrift für das Rssahh sind die Zeichen des *Chrmk*, eine Silbenschrift mit etwa 5.000 Zeichen, die bis auf wenige Ausnahmen auch die Zeichen des Zelemja bilden. Das Chrmk entstammt wiederum der ungleich komplizierteren *Chuchas* (den Menschen auch als *Yash-Hualay-Glyphen* oder *Proto-Zelemja* bekannt), der Schrift der alten Echsenreiche.

Fast gänzlich unbekannt ist die **Sprache der Kobolde**, die so schnell ist, daß sie eher an Vogelzwitschern gemahnt, und die nur von den Schelmen und wenigen anderen menschlichen und elfischen Zauberern gesprochen werden kann.

Auch **das Drachische**, das eigentlich eine Gedankensprache ist, ist den meisten Menschen unbekannt; die von Pher Drodont entwickelten *Drakned-Glyphen*, die sich zur Niederschrift des Drachischen besonders eignen sollen, werden jedoch von Magiern gerne als eine Art Geheimschrift benutzt.

Geheimsprachen und -schriften

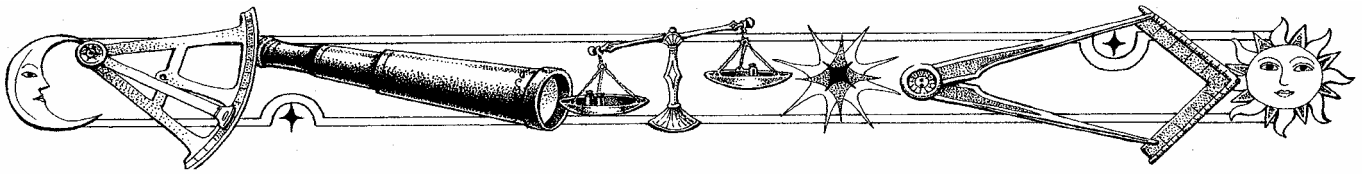
Neben einigen 'Gildensprachen', die in erster Linie der Verschlüsselung von Geschäfts- und Herstellungsgeheimnissen dienen, müssen hier in erster Linie Diebes- und Zauberersprachen erwähnt werden.

Die wichtigsten Diebessprachen sind die Hand- und Fingerzeichen des **Atak** (entstanden im tulamidischen Raum und dort bei den eifrig gestikulierenden Händlern noch immer recht verbreitet) sowie die `Zinken' **des Füchsischen**, überraschend ver-breitete Symbole, die auf unauffällige Weise Häuser oder Waren kennzeichnen. Ferner kennt das Füchsische noch einige Geheimwörter und etliche Zweitbedeutungen für Begriffe des Garethi, die mit dem normalen Wortsinn nichts mehr gemein haben und unbemerkt in jede beliebige Aussage eingebracht werden können.

Bei Magiern besonders beliebt ist das **Zhayad**, wahrscheinlich eine alte Kunstsprache, von der behauptet wird, nur in ihr könnten Dämonen-Beschwörungen korrekt durchgeführt werden, weil dies die Sprache der Siebten Sphäre sei. Das Zhayad kennt auch etwa 400 Zeichen und Ligaturen, von denen jedoch nur die Umschrift der Kusliker Zeichen in größerem Umfang verwendet werden.

Zwei weitere Geheimschriften sind das **Nanduria**, die *Nandusschrift*, dessen 26 übliche Zeichen auch von Alchimisten oder Artefaktherstellern gerne als Gravuren genutzt werden und die auch bei den Hexen recht verbreitet ist, sowie das ungleich komplexere **Arkanil,** die *Rohalsschrift*, das aus der Zeit der Magierkriege stammt und dessen Zeichen eine solche magische Macht bergen sollen, daß kaum ein Gelehrter wagt, sie niederzuschreiben.

Zu guter Letzt soll noch die **Rabensprache** der Al'Anfaner Boronis Erwähnung finden, die zu großen Teilen aus dem Tulamidischen stammt und wiederum Eingang in die örtliche Gemeinsprache gefunden hat.



Trumscheit, Gambe, Pfeifenbalg

Musik und Tanz in Aventurien

»Musik, so sagst du, sei als eigne Wissenschaft zu nennen,
willst sie von Malerei, Mathematik, Magie gar trennen?
Sind nicht Hesindes Gaben allesamt im Schöpfergeist verbunden?
Wird nicht im Hexagramm des Clavichordes Saitenläng' gefunden?
Erahnst du nicht im Waldgesang des Albs die Zauberkraft? Sie ist es, die uns helle Freude, süße Trauer schafft: Musik, mein Freund, sie ist es, die Natur und Geist vereint, Musik, in deren Silberklang die ganze Welt erscheint.«

aus der Komödie Der Zauberbarde *von Kronhardt dem Kalten; 8 Hal*

Die Musik Aventuriens ist gekennzeichnet durch das Neben- und Miteinander vieler verschiedener Kulturen, das auf einer jahrtausendealten Geschichte jenseits der menschlichen Vorstellungskraft beruht. Doch allen Völkern war und ist gemein, daß sie Musik und Tanz zu immer neuen Bedeutungen führten, ohne deren Wesen jedoch jemals völlig auszuschöpfen. Ob dieser Vielgestaltigkeit wird Musik oft als alle Sphären verbindendes Urprinzip ähnlich der Astralkraft beschrieben — und wer hat nicht schon vom Praioswunder zu Beilunk gehört, wo heiliger Gesang dic Schwarzen Horden zurückschlug, wer kennt keine Märchen von der geheimnisvollen Kraft des gesungenen *Asdharia* der Elfen? Und von mancher Koscher Familie erzählt man gar, sie solle das Geheimnis einer uralten Melodie bewahren, die einen Diener des Namenlosen auf Dere herabzurufen vermag ...

Die zahlreichen Theorien über den Zusammenhang zwischen Musik und Schöpfung mögen zwar die Grundlage der *musica speculativa* bilden, wie sie zu Punin oder Vinsalt gelehrt wird; dieses Kapitel aber soll sich mit weit derischeren Dingen beschäftigen: mit all jenen Klängen, die Mensch, Elf und Zwerg von Paavi bis Brabak verzaubern.

Von Spielmann und Springtanz

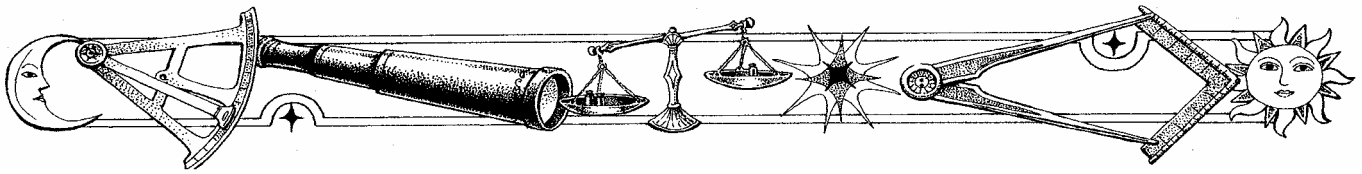
Ob sie nun Barden, Skalden, Bänkelsänger oder Shabaqqinim genannt werden, den fahrenden Spielleuten Aventuriens kommt überall ähnliche Bedeutung zu (gut, die Skalden bilden hier als die Wahrer der thorwalschen Tradition eine gewisse Ausnahme). In jedem Dorf werden sie gerne gesehen, ihnen zuliebe feiert man für einige Stunden ein rauschendes Fest und erfreut sich an phantastischen Geschichten und Erzählungen aus fernen Ländern. Für diese eine Nacht sind sie Könige, alle Türen stehen ihnen offen. Kaum aber ist der Glanz des vergangenen Abends verflogen, wirft man sie barsch vor die Türe und läßt sie weiterziehen, weiter zum nächsten, zum übernächsten Dorf ...

Obwohl die Spielleute die eigentlichen Träger der Musikkultur sind und in ihrer Funktion als Unterhalter und Nachrichtenüberbringer gar nicht mehr wegzudenken wären, werden sie vom Volk mehr geduldet als geliebt und gelten in den meisten Landstrichen (vor allem in Mittelreich und Bornland) gar als rechtlos und vogelfrei. Ursprung dieser zwiespältigen Haltung ist wohl das fast sprichwörtliche Mißtrauen gegenüber `den Fahrenden' und die Angst von Praioskirche und Adel vor der unkontrollierbaren Verbreitung freier Gedanken und Meinungen.

Um diesem schweren Stand der Spielleute, der auch Gaukler, Sänger und Tänzer umfaßt, zu entrinnen, schlossen sich in den Städten schon zur Rohalszeit zunftartige Verbände von **Stadtmusikern** zusammen, die ihre Rechte verbissen gegen die verhaßten `Störer' und `Frötter' von außen verteidigen. Zu ähnlichem Ansehen sind in den meisten Städten die Stadtpfeifer und die **Turner** (eine Art Gauklertruppe zur Unterhaltung an Markt-und Festtagen) gekommen. Doch der Weg dorthin ist hart und wird einem von den amtierenden `Spielmeistern' nicht gerade leicht gemacht, die weit lieber langjährige Lehrlinge als dahergelaufene Straßensänger in ihre Reihen aufnehmen. Nicht umsonst ist das verbriefte Spielrecht einer Stadt nicht minder begehrt als der Posten eines Hofbarden — denn, um es in den Worten der Bardin Torbenia auszudrücken: „Was nützen mir seidenes G'wand und viel Geld, wenn täglich der Graf mir das Gaukeln vergällt?"

Die Musik von Spielleuten wie auch Bauern und Bürgern fußt vor allem auf dem Gesang, der aber zumeist von einigen Instrumenten begleitet wird. Neben der allgegenwärtigen *Laute* (die ihren Namen übrigens vom tulamidischen *al'ûd* hat, was schlicht `Essenz des Holzes' bedeutet) findet man in fast ganz Aventurien *Flöte, Fiedel, Harfe, Drehleier, Flötenbeutel, Schalmei* und *Zink.* Dieses gebogene, hölzerne Blasinstrument ist wohl zurückzuführen auf das Verbot von *Trompeten,* die Königen und Kaisern, sowie *Posaunen,* die der Rondrakirche vorbehalten sind, und unterscheidet sich im Klang in nichts von seinen blechernen Brüdern. Vor allem im Mittelreich beliebt sind *Trumscheit* (ein mannshohes, einsaitiges Streichinstrument von schnarrendem, trompetenähnlichem Klang), *Schwegel* (eine kurze Einhandflöte) und *Trommel,* letztere beiden meist von einem Musiker gleichzeitig zu spielen, im tulamidischen Kulturkreis treten *Bandurria, Kabasflöte, Dabla* und *Zitar* in den Vordergrund. Zahlreich sind auch die Einflüsse anderer Völker in der menschlichen Musik, von der auelfischen Harfe und Hirtenflöte bis zur zwergischen Kesselpauke.

Fast immer rein instrumental ist aber die **Tanzmusik,** die einen nicht minder wichtigen Platz einnimmt und in der bäuerlichen Musik gar den Löwenanteil stellt — ungezählt sind die zahlreichen Tanzformen von gemächlichen Reigen bis zu wilden Springtänzen.



Von Minnesang und Hofcapellen

Klar von den einfachen Spielleuten grenzen sich die ritterlichen **Minnesänger** ab, die zwar meist ebenfalls auf steter Wanderschaft sind, deren Lieder und Epen über Liebe und Ehre sich aber ausschließlich an das adlige Publikum richten. In seiner ursprünglichsten Form ist der Minnesang nur noch in Weiden erhalten, im ganzen übrigen Mittelreich jedoch sind seine vom regionalen Charakter geprägten Abwandlungen vorzufinden, vom Sang garetischer *Hofbarden* bis zu dem almadanischer *Troubadoure.* Während die meisten Spielleute der Bardenschule von *Torbenia* mit ihren volksgefälligen, nicht selten aufwieglerischen Liedern oder jener des detailverliebten *Penningvoss* folgen, bekennen sich höfische Barden fast ausnahmslos zu *Aldifreid von Trallop,* dem König der Sänger und Sänger der Könige.

Die sogenannte **höfische Musik** dagegen hat ihren Ursprung im Lieblichen Feld, wo sich im Gefolge glänzender Fürsten feste musikalische Einrichtungen, die *Hofcapellen,* gebildet haben. Hier schreiben studierte *Hofcompositeure* kunstvoll aufgebaute Sätze als Tafel- oder Tanzmusik für kleine Ensembles oder gar ganze Orchester, die neben `traditionellen' Instrumenten vor allem um die Großgeige oder *Gambe* und das *Cembalo* erweitert wurden. Diese `horasische' Musik hat mit ihren meist ruhigen, zumindest aber verhaltenen Tänzen Einzug in alle großen Salons von Festum bis Brabak gefunden. Ganz auf die großen horasischen Städte beschränkt blieb aber, auch nach über vierzig Götterläufen, die *Vinsalter Oper,* die mit ihrem ungeheuren Aufgebot von ausgebildeten Musikern, Sängern und Künstlern andernorts wohl auch in den kommenden Jahrzehnten nicht zu realisieren sein wird.

Von *iama* und *Dschiss*

Bezeichnenderweise findet sich in der elfischen Sprache kein eigenes Wort für `Musik', auch werden die meisten Elfen mit höchster Verwunderung und Unverständnis reagieren, wenn man sie dazu auffordert, `etwas vorzuspielen'. Denn die Musik gehört ebenso wie das Lehen und die Magie zum Dasein dieses Volkes — eine natürliche Einheit, die kein Mensch je begreifen wird.

Wenn ein Elf musiziert, so tut er das stets aus einer spontanen Eingebung heraus und um seinen Gefährten, den Vögeln oder den Bäumen, eine Empfindung mitzuteilen, zu der ihm die Worte fehlen. Auch dem `gesprochenen' Isdira wohnt ja lebendige Musik inne; im durchweg gesungenen Asdharia gar umwerben, necken und vereinen sich zwei verschiedene Melodien. Die Ursache dieser besonderen Fähigkeit der Elfen, scheinbar zweistimmig singen zu können (oder unnatürlich hohen Gesang zu einer Flötenmelodie erklingen zu lassen), ist bisher unbekannt — manche vermuten einen gespaltenen elfischen Rachen, andere behaupten, die zweite Stimme sei nichts als geformte Astralkraft.

Während es bei menschlichen Barden aber weit verbreitet ist, mehr als ein Instrument zu beherrschen, greift ein Elf zeit seines langen Lebens nur zu seiner *iama* (elfisch für `Gabe' oder `Freundschaft'), die untrennbar mit der Seele des Elfen verbunden ist. Meist handelt es sich dabei um eine lange *Flöte,* je nach Volk aus Bein, Holz oder Kristall, bei den Auelfen sieht man ebenso oft *Hirtenflöte* und *Handharfe.*

Was Menschen gewöhnlich unter `Elfenmusik' verstehen, ist geprägt von den (meist halb-)elfischen Barden, den begehrtesten Musikanten der Mittellande. Zwar betrachten die Schüler des legendären Elfenbarden *Calomiriel* das Musizieren stets als eigenständigen Zweck und niemals nur als Begleitung oder Untermalung, trotzdem würden viele Elfen diese Klänge bereits als *badoc* bezeichnen.

Erst wem das seltene Privileg zuteil wird, dem *Dschissandra* (etwa `mitreißendes Klingen', kurz *Dschiss)* beizuwohnen, der beginnt langsam, das Wesen der elfischen Musik zu begreifen. Die seltsamen Harmonien, die entstehen, wenn zahlreiche Elfen sich einfach treiben lassen und sich Musik, Wort und Tanz völlig hingeben, würden viele menschliche Musiker als Mißklänge abtun — in Wahrheit aber könnte sich keiner ihrer mitreißenden, niemals ruhenden Spannung entziehen.

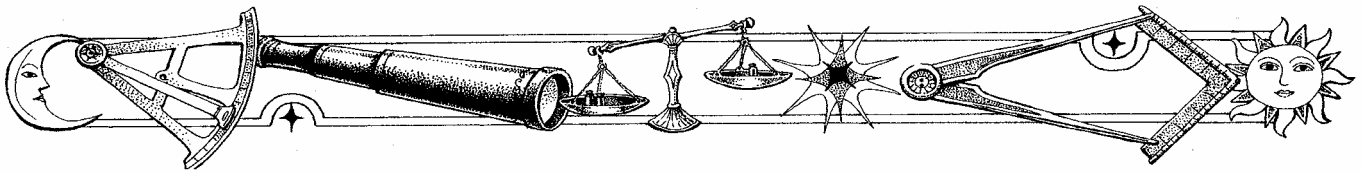
Von Angroschellen und Pfeifenbalg

Von einer einheitlichen Musik der Zwerge kann nicht gesprochen werden, da sich die vier großen Völker in ihrer Kultur zu sehr voneinander unterscheiden. Leider ist das den wenigsten Menschen bekannt, die unter 'Zwergenmusik' generell rohe, falsche und vor allem laute Töne verstehen.

Diesem Vorurteil am nächsten kommt noch die Musik der **Amboßzwerge**, die in all ihren Facetten an die Schmiedekunst erinnert. Dabei darf aber keinesfalls vergessen werden, daß die Angroschim mit *Kesselpauke, Angroschellen* sowie *Hammer und Amboß* unglaublich komplexe Stücke mit vielschichtiger Rhythmik zustande bringen, nur bleibt deren Schönheit den meisten Menschen verborgen.

An der Musik der **Erzzwerge** hat sich seit Jahrhunderten nichts geändert: Immer noch erklingt in den Hallen von Xorlosch das furchteinflößende Dröhnen mächtiger Blasinstrumente von teilweise mehreren Schritt Länge, dic angeblich das `niederträchtige Echsengezücht' vertreiben sollen.

Sowohl **Hügel- als auch Brillantzwerge** entsprechen in dieser Hinsicht aber kaum den gängigen Vorstellungen. Sie bevorzugen zwar deftige Trinklieder und dramatische Heldensagen, begleiten diese aber meist mit *Laute, Fidel, Drehleier* oder *Harfe,* und selten bleibt eine Gruppe musizierender Hügelzwerge lange allein in einer Taverne. Wird allerdings der traditionelle *Pfeifenbalg* mit seinen schnarrenden, metallenen Zungenpfeifen hervorgeholt, droht dem Tagesgeschäft des Wirts eine empfindliche Einbuße ...



Vom Lendenschurz zur Ballrobe

Kleidung und Mode in Aventurien

Von den Waldmenschen im tiefen Süden bis zu den Nivesen im hohen Norden, von den Thorwalern im Westen bis zu den Tulamiden im Osten — überall trachten Menschen danach, anderen — will sagen, vor allem dem anderen Geschlecht — zu gefallen. Auch Elfen und Zwerge sind gegen solche Wünsche nicht gefeit, und so soll bei allen Völkern die Kleidung nicht nur wärmen oder die Blöße bedecken, sondern auch als ansprechender Putz dienen.

Die großen Reiche

Das Landvolk in den großen Reichen Aventuriens ist meist froh, wenn es überhaupt etwas am Leibe trägt, das vor Kälte und Regen schützt, verwendet aber nichtsdestotrotz viel Liebe darauf, die einmal errungenen Kleidungsstücke mit allerlei Stickwerk, Fransen und Webborten zu verzieren. Manche dieser Kunstwerke werden als kostbarer Familienbesitz weitervererbt, in jedem Falle aber bleibt die Tracht des Bauernvolks meist über viele Generationen hinweg unverändert. Von modischen Strömungen im eigentlichen Sinne kann nur bei betuchten Bürgern und Adligen die Rede sein, und ihnen vor allem soll der folgende Text gewidmet sein.

Das Liebliche Feld

Mode und Kleidungsstil wechseln im Lieblichen Feld meist mit dem jeweiligen Monarchen und sind zudem noch von Region zu Region unterschiedlich. Des weiteren spiegelt die Kleidung oft die politischen Ansichten wieder: Wer sich etwa im `methumischen Stil' kleidet, der höfischen Gewandung aus der Zeit vor der Horasproklamation, verleiht seiner Distanz zur neuesten Staatsform Ausdruck. In der falschen Gewandung auf dem falschen Fest zu erscheinen, kann demzufolge fatale Folgen ha-ben ...
Opportun ist heutzutage der Neue oder Horasstil, der von metalldurchwirktem Brokat und Drôler Spitze dominiert wird. Er erinnert, wohl als Zeuge der jüngsten militärischen Erfolge, entfernt an eine Kriegertracht. Man trägt einen langärmligen Rock, über den die breiten Spitzensäume der Ärmel und des oft bis zu den Schultern reichenden Kragens hinweg lugen. Um die Taille schlägt man eine spannbreite Schärpe, die Beine stecken in weiten Kniehosen und Stulpenstiefel. Rapier und ein breitkrempiger Federhut vervollständigen den Aufputz.

Das Mittelreich

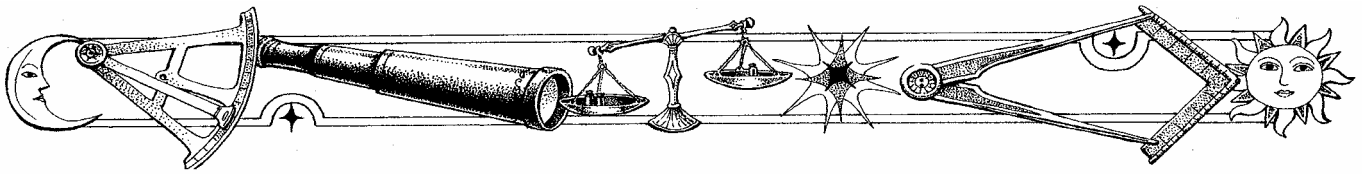
Da das Mittelreich riesengroß ist und aus vielen Provinzen besteht, die allesamt eine mehr oder minder eigenständige Kultur besitzen, ist auch dic Mode von Region zu Region sehr unter-schiedlich und wird überdies von den strengen Bestimmungen der Standesordnungen geprägt. Um den Rahmen nicht zu sprengen, beschränken wir uns wie auch schon heim Lieblichen Feld auf das, was man hei Hofe trägt und wovon sich, in dem ihm erlaubten Rahmen, jeder Adlige und reiche Kaufherr von Havena bis Perricum inspirieren läßt.
Die Mode ist deutlich von den jüngsten Kriegen beeinflußt und dem Bemühen, sich ganz gezielt von den ‚Vinsalter Stutzern" abzusetzen. Häufig sind Verwitwete in einfacher Tracht anzutreffen, und auch die Reichsregentin Emer bevorzugt bescheidene Kleidung. Zur Zeit trägt man die Schaube, einen Faltenmantel, der bis gut über die Knie reicht. Üblich dazu sind ein in Falten gelegtes Wams, weite, knielange Beinkleider oder lange Röcke und als Kopfputz ein Barett. Beim Schuhwerk sind die unter-schiedlichsten Formen anzutreffen, nur spitze Schuhe und üppig verwendete Schnallen gelten allgemein als verpönt.

Das Bornland

In den südlichen Städten wie Festum oder Neersand richtet sich die Mode nach der Gareths oder Vinsalts, und bisweilen nimmt man sich auch Schnitte aus dem Tulamidenland zum Vorbild. Ganz anders in Sewerien. Die Strenge der dortigen Kleiderordnung sucht aventurienweit ihresgleichen; vor allem durch die Verwendung unterschiedlicher Pelzsorten werden den Standes-unterschieden Rechnung getragen: Der Leibeigene ist auf Hund, Katze, Ranze oder Hamster beschränkt (wie er überhaupt kaum Schmuck anlegen darf), Edleres wie Bär, Luchs oder gar Hermelin ist dem Bronnjaren vorbehalten. Freie wiederum dürfen sich zwar ein wenig kostbarer kleiden als Leibeigene (erlaubt ist etwa Hasenfell und eine fest definierte Faltenzahl, die einen vage höheren Stoffverbrauch sichert), müssen sich aber noch deutlich vom Adel abheben. Für diesen Landstrich charakteristisch ist der `sewerische Kittel', ein weites, kragenloses Hemd aus ungebleichtem Leinen, das an den Säumen mit Stickerei verziert ist und mit einem Leibriemen gegürtet wird. Dazu trägt der Mann weite Hosen, die an den Fesseln geschnürt werden; die Frauen, deren Kittel ein wenig länger sind, winden sich ein langes Fransentuch um die Hüfte. Ungleich prächtiger ist da die Kleidung der Bronnjaren: Zu der martialischen Bronnjarenmütze aus Schwarzbärenfell, bis zu zwei Spann hoch, trägt der standesbewußte Adlige ein Obergewand aus Brokat oder Seide — beides Stoffe, die den Herrschaften vorbehalten sind — und einen steifen, bodenlangen Mantel mit Pelzkragen und -verbrämung.


Bauer
Handwerkerin
Händler
Gardistin
Travia-
geweihter
Kaufherrin
Ritter
Baronin
Praios-
Hochgeweihter
Reichsregentin


Firnelfe
Nivesischer Hirte
Norbardische Zibillja
Sewerischer Bronnjar
Thorwaler Jarl
Horasischer Edelmann
Basarhändler aus Rashdul
Moha-Schamane



Al'Anfa

Wer an Al'Anfa denkt, denkt auch an Seide — auch wenn sich der allergrößte Teil der Einwohner diesen kostbaren Stoff nicht leisten kann. Der Al'Anfaner liebt den Kontrast zwischen weicher Seide und edlem Leder. Weite Hemden mit Bauschärmeln sind sehr beliebt, dazu enge Hosen und Stiefel aus kostbarem Iryan oder Schlangenleder. Im Hause schätzt man dagegen eine reich verzierte Tunika, zu der bei besonderen Anlässen eine ebenso reich verzierte Toga getragen wird. Für dic Granden obligatorisch sind außerdem noch Dolch und Peitsche. Die Kleider der Damen sind knöchellang, doch ein Schlitz bis hinauf zur Hüfte straft den keuschen Eindruck Lügen.

Die Tulamiden

Von einer einheitlichen Mode kann man im Tulamidenland nicht sprechen, zu stark sind die Einflüsse aus anderen Landstrichen Aventuriens. Die ursprüngliche tulamidische Tracht findet man heutzutage fast nur noch in Thalusa. Sie besteht aus einer engen Kniehose, mit vielfarbigen, geschlitzten Wickelröcken darüber, einem gleichfalls gewickelten Wams und einer Schärpe mit breiter Spangenschließe. Auf dem Kopf trägt der Mann einen seltsamen, an einen maraskanischen Turmbau gemahnenden Strohhut, die Frau hingegen ein weißes Tuch. Allen Tulamiden gemein ist die Vorliebe für zarte, farbenfrohe Stoffe, die gern mit schwerem Brokat oder Damast kombiniert werden. Bei den reichsten Gewändern finden sich Accessoires wie aranische Straußenfedern oder sogar Edelsteine. Berühmt sind die Menschen zwischen Selem und Perricum auch für ihre Schminkkunst, die nicht nur Frauen vorbehalten ist. Die dunklen Glutaugen werden zusätzlich mit einem Kohlestift oder rußgeschwärzten Liedern betont, Umbra aus den Khunchomer Bergen verfeinert die Gesichtskonturen.

Die anderen Völker

Bei den folgenden Völkern spielen die Standesunterschiede eine weit geringere Rolle als in den großen Feudalreichen und südlichen Stadtstaaten. Von daher kann man von einer einheitlicheren Mode bzw. Tracht ausgehen, die häufig auch primär auf Nützlichkeit ausgerichtet ist; im wesentlichen unterscheidet sich die Qualität der verwendeten Stoffe je nach Geldbeutel.

Die Novadis

Weite Pumphosen, die hei den Männern unter dem Knie gerafft sind und bei den Frauen bis zu den Fesseln reichen, sind die typische Tracht der Novadis. Der Oberkörper steckt in einer einfach geschnittenen Bluse mit bestickter Weste darüber, auf dem Kopf trägt der Mann einen Turban, die Frau ein buntes Tuch. Ergänzt wird diese Gewandung durch eine breite Schärpe, in der Dolch und Krummsäbel stecken, und oftmals einen Gesichtsschleier zum Schutz vor dem Wüstenwind.

Auf einer Reise durch die Khom ist diese Kleidung freilich bei weitem nicht ausreichend. Tagsüber brennt die sengende Sonne das Hirn aus dem Schädel, nachts ist es bitterkalt. So trägt der Wüstennomade weite, lange Gewänder aus Kamelhaar in mehreren Lagen übereinander: Die Luft zwischen den Schichten isoliert des Tags gegen die Hitze und in der Nacht gegen die Kälte.

Die Thorwaler

Bezeichnend ist, daß Männer und Frauen in Thorwal die gleichen Gewänder tragen, lediglich der Schnitt ist den unterschiedlichen Körperformen angepaßt. Die typische Tracht besteht aus einer Hose aus Leder oder bunt gestreiftem Wollstoff und — oft wasserdicht imprägnierten — Wämsern oder Tuniken aus denselben Materialien. Leuchten müssen die Farben schon, denn die Thorwaler haben einen ausgesprochenen Schönheitssinn. (Daß sie gern in Lumpen herumlaufen, ist ein weit verbreitetes

Die Magiergewänder

Standesbewußte Magier besitzen fünf Gewänder, teils wegen der Vorschriften ihrer Gilden, teils, weil sie sich als Fokus für ihre Zauberkräfte erwiesen haben:

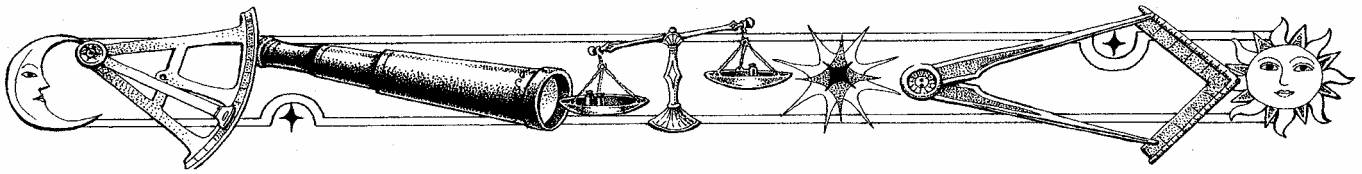
Das Leichte Gewand: wird bei allen Zaubern getragen, die Einfluß auf den menschlichen Geist üben. Es ist knöchellang, in den Farben blau, rot oder grün gehalten, mit silbernen Symbolen der oben genannten Magiedisziplinen bestickt und wird von einem silbernen Gürtel zusammengehalten. Dazu trägt man einen spitzen Hut ohne Krempe oder eine Kappe, die Widderhörnern nach-gebildet ist.

Das Große Gewand: ähnlich wie das Leichte Gewand, ist aber mit Zeichen der Planeten, Elemente und der Macht bestickt und wird von einem schwarzen Gürtel zusammengehalten. Dazu trägt der Magier eine enganliegende Seidenkappe, die mit den Symbolen des Geistes bestickt ist. Angelegt wird das Große Gewand bei allen Manipulationen belebter und unbelebter Materie.

Das Beschwörungsgewand: eine knielange weiße (Elementare), rote (Geister) oder schwarze (Dämonen) Tunika mit weiten Ärmeln. Der Gürtel ist aus silberdurchwirktem Brokat oder einfachem Hanf Zum Beschwörungsgewand werden weder Unterkleidung noch eine Kopfbedeckung oder Schuhe getragen.

Das Festgewand: tiefblaue oder rote Seidenrobe für alle offiziellen Anlässe, die mit den Symbolen der Macht und der Verständigung bestickt ist. Darunter trägt man eine weiße Hose und an den Füßen kniehoch gebundene Sandalen.

Das Reisegewand: einfache weiße oder graue Leinenkutte, die mit einem Lederriemen oder einem Strick gegürtet wird. Dazu trägt der Magier einen Mantel aus Wolle, Leinen oder Bausch.



Vorurteil und liegt einzig daran, daß ihre Kleidung halt oft unter Sturm, Salzwasser oder einer zünftigen Rauferei zu leiden hat.) Im strengen nordischen Winter ergänzt noch ein Pelzumhang die Gewandung, der über die Schulter geworfen und mit einer Fibel verschlossen wird. Darüber hinaus schmücken sich die Thorwaler gern mit bunten Seidenbändern oder mit Ringen, Armreifen, Ketten und Ohrgehängen. Hervorzuheben sind noch die Hautbilder, die zum Teil religiösen Charakter besitzen und

Die Waldmenschen

Kälte müssen die Waldmenschen im Dschungel wahrlich nicht fürchten, und so besteht ihre Kleidung auch nur aus dem traditionellen Lendenschurz aus weichgeklopfter Rinde oder Webstoff, die Frauen tragen bisweilen zusätzlich ein Brusttuch. Üblicherweise schützen wadenhohe Stiefel die Füße vor giftigem Bodengetier, die berühmten Mohassins hingegen sind nur bei einigen Berglandstämmen anzutreffen. Um den Schweiß aus den Augen zu halten, sind Stirnbänder verbreitet. Deren Herstellung hat sich jedoch zu einer regelrechten Kunst entwickelt; sie werden mit Glas, Perlen oder bunten Federchen bestickt. Ansonsten putzt sich der Waldmensch selten mit Trophäen, wichtiger sind ihm Haartracht, persönlicher Schmuck und die `Luloa' genannten Hautbemalungen, die teilweise rituellen Charakter haben und etwa böse Geister abhalten sollen, manchmal aber auch schlicht an eine Heldentat ihres Trägers erinnern.

Die Nivesen

Leder und Pelz, aus diesen Mitteln stellen die Nivesen ihre Kleidung her. Sinn und Zweck ist in erster Linie der Schutz vor der mörderischen Kälte im Winter, den schweren Herbststürmen oder den sommerlichen Wolkenbrüchen. Hervorzuheben sind der Anaurak, ein Überzug aus Pelz mit Kapuze, der schon manchem Nivesen im Firun das Leben gerettet hat, und die charakteristischen Mützen mit den Ohrenklappen, die man aus Hasenfell näht. Unterkleider, die je nach Kälte in mehreren Lagen getragen werden, fertigt man aus Webstoffen.
Die Nivesenkleidung ist keineswegs schmucklos, wie so oft behauptet wird. Gern verzieren die Nomaden ihre Lederwämser mit Fransen und besticken sie mit bunten Holzperlen oder beschnitztem Bein. Sofern man farbiges Garn bei einem norbardischen Händler erstehen kann, werden mit diesem auch die Gürtel bestickt oder Webborten angefertigt. Besondere Prachtstücke sind die Hochzeitsgewänder der Frauen, die von Generation zu Generation weitervererbt und wie der Augapfel gehütet werden.

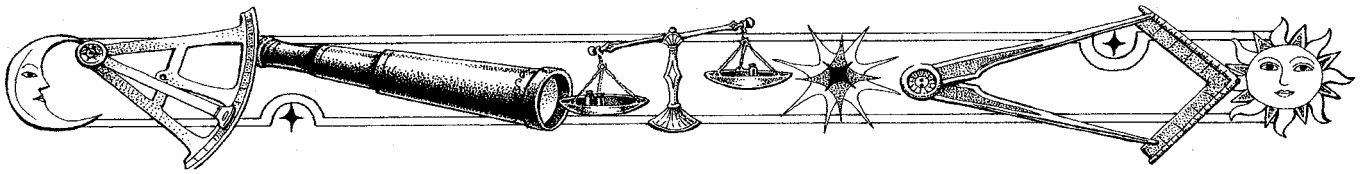
Die Zwerge

Zugegeben, der Aventurier, der das Wort Mode in den Mund nimmt, denkt eher an Vinsalt als an Xorlosch. Dennoch laufen auch die Angroschim nicht nackt herum, und alle paar Jahrhunderte wechseln sogar die bevorzugten Ledertönungen der Wämser oder die Schmiedemuster der Helme.

Die Roben der Geweihten

Auch Geweihte unterliegen strengen Vorschriften, was die Auswahl ihrer Kleidung angeht. Es gab zwar mehrfach Bestrebungen, die Tracht aller Geweihten der Zwölfgötter zu vereinheitlichen, doch bislang haben sich solche `modischen Neuerungen' noch nicht durchsetzen können ...

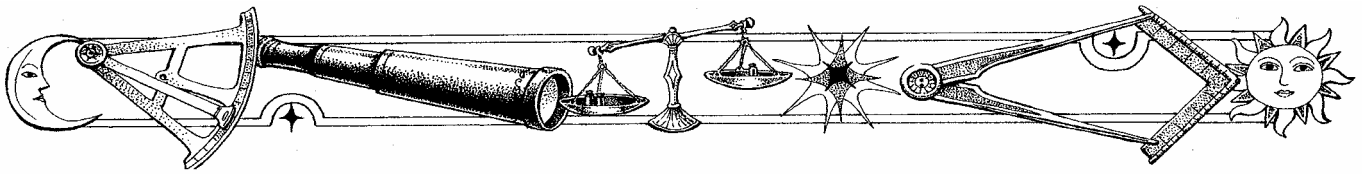
Praios: Die Diener des Himmelsfürsten tragen `dreifach gefältelte' Roben in rot (Novizen), rotgolden (gemeine Geweihte) oder goldenem Brokat (bei Hochgeweihten oder Inquisitoren), dazu Kopfbedeckungen von der einfachen Kappe bis zur hohen Tiara.
Rondra: Natürlich ist das wichtigste `Kleidungsstück' das Kettenhemd über dem knielangen Untergewand. Arme und Beine werden durch Panzerschienen geschützt, über der Rüstung trägt man einen weißen Wappenrock mit roter Löwin auf der Brust sowie bei Bedarf einen roten Umhang. Auf dem Kopf sitzt ein Helm mit Federbusch.
Efferd: Der einfache Efferdgeweihte trägt eine meerfarbene Kutte, in die komplizierte Schuppenmuster eingewoben sind und deren Kragen und Gürtel mit Schildpatt oder Perlmutt verziert sind. `Tempelobersten stehen zudem noch Manschetten und Stirnband aus der Haut des Blutrochen zu.
Travia: Die Geweihten des Herdfeuers sind mit einer gelborangenen Robe angetan, zu der Männer wie Frauen ein einfaches gleich-farbiges Kopftuch tragen.
Boron: Ihrem düsteren Gott entsprechend, tragen Borongeweihte einfache schwarze Kutten mit Kapuze. Bei den niederen Geweihten ist dazu ein geschorenes Haupt üblich.
Hesinde: Fast alle Stufen der Kirchenhierarchie tragen die gleichen gelbgrünen Gewänder (Frauen: gewickeltes Oberteil und weiter Rock, Männer: schmale, exakt gefältelte Robe) und sind nur am Metall des schlangenförmigen Halsschmucks zu unterscheiden.
Firun: keine einheitliche Tracht, sondern der jeweiligen Region angepaßte Jagdkleidung, die meist mit Trophäen verziert wird.
Tsa: Tsageweihte tragen je nach Klima Rohen, Tuniken oder leichtere Gewänder in den sieben Regenbogenfarben, die sie gerne untereinander austauschen, und bisweilen auch Arm- oder Halsbänder aus den abgelegten Häuten der Regenbogenechse.
Phex: Der Geweihte kleidet sich entsprechend der Rolle, die er gerade spielt.
Peraine: In einem langen, grünen Gewand, auf dessen Brust drei Ähren gestickt sind oder diverse Heilkräuter, kommen die Perainegeweihten daher. Oft tragen sie, in Anlehnung an die bäuerliche Tracht, noch ein Kopftuch dazu.
Ingerimm: Der Ingerimmgeweihte kleidet sich ganz in Leder und trägt über der Kluft eine Schmiedeschürze nebst Werkzeuggürtel – nicht zu vergessen die stets mitgeführte Laterne.
Rahja: Die Gewandung, die Dienerinnen und Diener der schönen Göttin tragen, dient ganz gewiß nicht dem Kälteschutz, denn sie besteht nur aus einer durchscheinend dünnen, hellroten Robe und leichten Sandalen.



Die Amboßzwerge tragen keineswegs tagein, tagaus ein Kettenhemd oder einen Eisenpanzer am Leib, auch wenn viele Aventurier dies glauben. Tatsächlich bevorzugt dieses Zwergenvolk praktische Lederkleidung, die teils mit Nietenmustern, teils mit bemalten Stoffstücken verziert wird.
Anders halten es da die Erzzwerge, die meist in dunklen, langen Gewändern aus wasserabweisendem Lodenstoff angetan sind. Bei Feierlichkeiten legen sie ein Prunkgewand aus Brokat oder schwarzen, gold- und silberdurchwirkten Stoffen an.
Die Hügelzwerge mögen es noch bequemer: Feinleinen, Bausch oder Seide stehen bei ihnen hoch im Kurs. Die weichen Gewänder sind in aller Regel weit geschnitten: Hügelzwerge essen gern, und die Kleidung soll ja eine Weile halten. Das Gewand muß in erste Linie gemütlich sein, weshalb die Hügelzwerge auch keine rituelle oder formelle Garderobe kennen. Trotzdem ist ihre Kleidertruhe reich gefüllt, da sie bei Kleidern wie Speisen die Abwechslung schätzen.
Die Brillantzwerge sind ausgesprochen wanderlustig, aber nach ihrer Weltsicht von Angrosch nicht für grobe Arbeiten geschaffen. Dementsprechend wenig Leder findet sich in ihrer Garderobe, dafür um so mehr bequeme Reisekleidung aus Wolle oder Leinen. Berühmt ist dieses Volk der Angroschim vor allem für seine Goldschmiedekunst und seinen Schönheitssinn, und so gehört fein gearbeiteter Schmuck nahezu zwangsläufig zum Erscheinungsbild eines Brillantzwergs dazu.

Die Elfen

Mode in menschlichen Sinne — also daß es jemanden gibt, der den anderen vorschreibt, was in der kommenden Saison getragen wird — kennen die Elfen natürlich nicht. Jeder einzelne kleidet und schmückt sich so, wie es ihm gefällt und wie es für sei-nen jeweiligen Lebensstil zweckmäßig ist. Da alle Elfen, die nicht *badoc* sind, jedoch eine gemeinsame Lebensphilosophie teilen, sind natürlich auch Ähnlichkeiten in Kleidung und Putz vorhanden: Die **Waldelfen** tragen üblicherweise ein feines, wildledernes *Jagdhemd*, das bis zur Taille, bisweilen aber auch bis zu den Schenkeln reicht. Geschmückt wird diese Kleidungsstück äußerst kunstvoll mit Fransen, Federn oder Pelz, wobei Hüfte, Brüste und Schultern betont werden. Das Hemd wird durch ein langes Lendentuch oder eng anliegende Beinkleider aus weichstem Leder oder Bausch ergänzt. Als typisch würde der Mensch die `Elfenstiefel' bezeichnen, deren Rand an die Form von Blütenblättern gemahnt. Ohrringe oder ähnlichen Schmuck findet man bei keinem Elfenvolk; das Löcherstechen betrachten sie als eine Art der Selbstverstümmelung. (Mit Hautbildern halten sie es ähnlich.)
Die **Auelfen** kleiden sich nicht in Leder, sondern in feinem Bausch, auch Elfenhaar genannt. Auch ihre Kleider sind eng geschnitten und über und über bestickt, so daß sich das Auge gar nicht satt sehen kann. Vor allem in der Wildnis ist der `Bauschmantel' wichtig, der eigentlich ein ärmelloser Umhang ist, nachts als Decke dienen kann und so dicht gewebt ist, daß man mit ihm sogar Wasser über kurze Strecken transportieren kann.
Pelz ist aus naheliegenden Gründen das bevorzugte Material, aus dem der **Firnelf** seine Kleider fertigt. Das kleine Elfenvolk an den Gestaden von Ifirns Ozean hat es dabei zu einer aventurienweit ungeschlagenen Meisterschaft gebracht. Wem immer es gelingt, solch ein Stück im hohen Norden zu erstehen, dem wird man es in Gareth oder Vinsalt aus den Händen reißen; er kann jeden Preis dafür verlangen, den er möchte, und ist fortan ein gemachter Mann.



Was Leib und Seele zusammenhält

Eine kulinarische Reise vom Bornland nach Al'Anfa

Ein paar Worte vorweg: Die folgenden Köstlichkeiten entstammen teils dem Ideenreichtum der Hofköche, die ihren Herrschaften ja immer neue Gaumenkitzel verschaffen müssen, teils aber auch einfachen Bauerngerichten. Nun darf man nicht annehmen, daß das gemeine Landvolk im Bornland etwa immer die guten Dotzen auf den Tisch bekommt — die gibt es nur, wenn einmal im Jahr tatsächlich alle Zutaten beisammen sind. Im all-gemeinen labt sich der Bauer an nahrhafter Hirse-, Hafer- oder Dinkelgrütze, die man, so man hat, mit etwas Sahne und Honig zu einer durchaus schmackhaften Mahl verfeinern kann. Ansonsten gibt es Rüben- oder Kohlsuppe, Brot, wenn mal Mehl da ist, und Käse, wenn man Milchvieh sein eigen nennen kann. Auch manche der Barone sind oft dankbar, wenn sie wenigstens diese armseligen Speisen haben, nur zu oft hungern sie mit ihren Bauern gemeinsam. Fleisch ist in der Regel dem reicheren Adel und den wohlhabendsten Stadtbürgern vorbehalten; die Kühe, Ziegen und Hühner der Bauern werden so lange wie möglich als Fleisch- oder Eierquelle genutzt, und Wildbret stellt ausdrücklich das Privileg des Adels dar.

Doch genug der Vorrede, beginnen wir unsere Fahrt. **Das Bornland** ist das Land der *Kartoffel,* die sich langsam von hier aus über den Kontinent verbreitet und inzwischen wohl etwa hei Ragath angekommen sein dürfte. Die Knolle, die übrigens eigentlich nicht aus dem Norden kommt, sondern von der Waldinsel Iltoken her eingeführt wurde, wird zu allerlei Gerichten verarbeitet. *Wild* gibt es auch häufig — aber natürlich nur auf den Tafeln der Bronnjaren. Die Gemeinen dürfen sich aber bisweilen an Fleischabfällen bedienen, die in den Küchen der Adelsburgen anfallen, und dann gibt es ein Festmahl in den wind-schiefen Katen, nämlich entweder *Gänse-Schwarzsauer* (Gänseklein, mit Blut eingedickt) oder *Panjas* (Küchlein aus Wurstbrühe und Buchweizenmehl, werden mit Rübenkraut bestrichen). Fisch gibt es im Born und im Walsach reichlich, und im Meer erst recht. So stehen diese Efferdgaben auch häufig auf den Speiseplänen (auch Unfreie dürfen bestimmte Fischsorten verzehren — und sieht nicht ein Fisch dem anderen zum Verwechseln ähnlich?). Berühmt ist das Bornland natürlich für die *Plötzinger Dotzen* und die *Ruckener Dickbalken,* deren Rezepte aber bestens gehütet werden und nur in den Familien von Generation zu Generation weitergereicht werden. Deshalb können wir an dieser Stelle nur so viel sagen: Sie sind köstlich!

Nach dem Essen wird "gesoffen wie bei den sewerischen Bronnjaren", dieses geflügelte Wort kennt man sogar in Gareth. In der Tat hebt der Bornländer gerne einen, und er muß auch schon gut geübt sein, denn immerhin überlebt er den mörderischen Meskinnes (einen Honigschnaps). Weniger schlimm und daher für den Fremdling zur Akklimatisierung geeignet ist das Kwassetz, eine Art Bier, das aus Roggenbrot und Trockenkirschen gebraut wird.

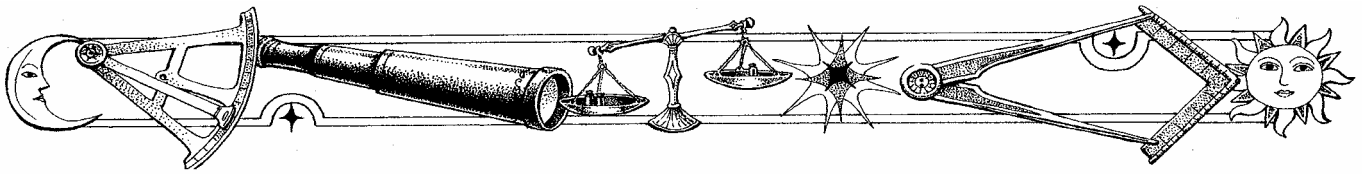
Wenden wir uns weiter nach Westen, kommen wir ins Land der **Waldelfen**, die begeisterte Jäger sind. Auf ihrer Speisekarte stehen bevorzugt Rotpüschel, Auerhahn oder Kronenhirsch, das Fleisch wird mit Basilikum, Eberraute, Drachenkräutlein oder Scharlachkraut gewürzt. Zur Zeit Rohals des Weisen war das Elfische sehr in Mode, und in Gareth gab es Gasthäuser, in de-nen langhaarige Jünglinge und Maiden verkehrten. Sie saßen mit ihren Rohalslatschen da, zitierten Elfenlyrik und speisten `echtes Kronenhirschbret' (das kurz vorher noch in irgendeinem Stall gegrunzt hatte).

Thorwal lassen wir lieber links liegen — oder ist Ihnen vielleicht nach Fischsuppe mit Honig und süßen Rüben? Lieber nicht, gell? Um den rauhen Mannen und Frauen rings um den Golf von Prem trotzdem ein wenig dic Stange zu halten, sei angemerkt, daß sie immerhin das *Premer Feuer* erfunden haben, ei-nen Schnaps, der selbst dem Elfen Haare auf der Brust wachsen läßt.

Im Süden liegt nun **Nostria**, das Land der *Salzarele,* die man hier auf exakt 247 Arten zuzubereiten versteht *(Salzsalzarele, Salzarele in Bierteig, Salzarele in scharfer Mostrichsoße, Salzarele ...).* Ansonsten nährt sich der Nostrianer von dem, was er gerade hat. Dasselbe gilt auch für den Andergaster; die ewigwährenden Kriege zwischen beiden Königreichen haben dafür gesorgt, daß nur zu oft Schmalrik Küchenmeister ist.

Auch im angrenzenden **Albernia** ist Fisch die übliche Speise. Aus dem Meer holt man, wie beim nördlichen Nachbarn auch, die *Salzarele,* aus den zahlreichen Flüssen, Bächen und Seen *Karpfen ,Albenbarsche* oder Efferdfedern. Letztere sind wegen der unzähligen Gräten weniger beliebt. Die einzige Art, diesen Fisch genießbar zu machen ist, ihn durch den Wolf zu drehen und den Brei mit Mehl und Eiern zu Klopsen zu formen, die anschließend gekocht oder — so man Schmalz hat — in der Pfanne gebraten werden.

Weiter im Osten leben die **Zwerge** in den Bergen. Die Amboßzwerge sind berühmt für ihre scharf gewürzten, aber langweiligen Pfannengerichte und Eintöpfe. Hauptbestandteil sind Pilze, die in den unterirdischen Plantagen gezüchtet werden. Nun kann man nicht alle über einen Kamm scheren, die Hügelzwerge nämlich sind berühmt für ihre Kochkunst und die vielen verschiedenen Kleinigkeiten', die sie zwischen den vier Hauptmahlzeiten verzehren, im wesentlichen verschiedene Wurst- und Käsesorten sowie Obst, Pilze und Gemüse, die äußerst raffiniert kombiniert werden. Von aventurienweiter Bekanntheit sind die Fischgerichte der Hügelzwerge am Angbarer See — und das nicht



nur wegen ihrer Seltenheit beim sonst eher efferdfernen Volk der Angroschim.

In der Kaiserstadt **Gareth** geht es sehr mondän zu, und die Köche reicher Kaufleute oder Adelshäuser versuchen einander zu übertreffen, was die Gewagtheit der Speisen angeht. Der letzte Schrei sind zur Zeit die mit Rosenknospen oder falschem Sembelquast *gefüllten Gardelmäuschen.* Die Schwänzchen der Tiere sind mit Wachs versteift, so daß der Gourmet diese Köstlichkeit gewissermaßen am Stiel nehmen und genüßlich daran herumknabbern kann.

Über Almada, das Land des Weines, geht es weiter ins **Horasiat**. Auch hier gedeiht der köstliche Rahjatrunk, und über die Grenzen des Reiches hinaus bekannt und begehrt ist insbesondere der perlende *Bosparanjer*. Ein typisches Gericht der besser betuchten Bürgerschaft und des Adels besteht aus mehreren Gängen: Nach dem Eröffnungsschluck wird die Vorspeise gereicht – bodenständig aus Platzwurst oder Hummer in Knoblauchtunke, gewagt aus kandierten Bienen oder gebackenen Heuschrecken in Knoblauchtunke. Es folgt eine Suppe und schließlich eine Ofenspeise, meist ein Auflauf aus Gemüse, Nudeln und Fleisch. Als Hauptgericht gibt es meist Rind, Geflügel oder Lamm, an der Küste auch Fisch. Siruptörtchen, Rosinennudeln oder süße Eierspeisen bilden das Dessert, dem üblicherweise eine Käse-platte und ein Abtrunk folgen.

Ärmere Bauern können sich so etwas kaum leisten. Aber auch sie pflegen eine gewisse Eßkultur, und ihr Mahl besteht doch oft zumindest aus einer Suppe und einem Auflauf mit Gemüse, Mehlklößchen oder Nudeln. Fleisch gibt es selten, und dann allerhöchstens in winzigen Häppchen als delikaten Nachtisch.

Die Novadis jenseits der Goldfelsen kochen einfach und nahrhaft – und öde, wie Tulamiden oder Mittelreicher in den großen Städten behaupten. Diese Arroganz kann sich natürlich nur jemand leisten, der im Überfluß lebt. Die Wüstensöhne jedoch haben in der Zusammenstellung der Grundzutaten Wasser, Hirse und Mehl (sowie selten auch Fleisch) eine erstaunliche Variationsvielfalt entwickelt.

Weiter östlich, an der Küste des **Tulamidenlandes**, werden die Zutaten reichlicher und die Speisen raffinierter. In den großen Hafenstädten gibt es Gewürze aus aller Herren Länder, die Reis und Fleisch aufs Köstlichste verfeinern und ohne die solch exotische Spezialitäten wie der *Pilaw* undenkbar wären. Berühmt ist die tulamidische Küche wegen der reichhaltigen Verwendung von Obst, das gerne auch unter herzhafte Gerichte untergemischt wird und so den mittelländischen Gaumen in Erstaunen versetzt. Gefürchtet ist allerdings der Reiswein, ein geschmackloses Gebräu, das reichlich aufgezuckert und mit Duftölen aromatisiert genossen wird.

Der gemeine **Al'Anfaner** muß sich von Abfall ernähren, eine andere Wahl hat er kaum. Sklaven bekommen das, was der Herr ihnen bietet – mehr oder minder gesund und nahrhaft, aber nicht unbedingt lecker. Oben auf dem Silberberg sieht das allerdings anders aus. Hier frönt man der Völlerei, und es ist kein Wunder, daß die Sänfte in der mächtigen Stadt am Perlenmeer so verbreitet ist: Viele Granden können sich ob ihrer Leibesfülle nicht mehr weiter als hundert Schritt bewegen, geschweige denn die Klippen zu ihrer Heimstatt erklimmen. Andere hat das Rauschkraut schlank gehalten, oder sie nehmen Brechwurz, um die für viele Aventurier unvorstellbar teuren Speisen wieder auszuspeien, während hundert Schritt weiter unten im Hafen täglich Menschen verhungern. Gespeist wird vornehmlich abends, und zwar das, was Land und Meer hergeben: exotische Früchte und Meeresgetier sowie Fleisch vom Rind. Die Speisen werden mit den seltensten Gewürzen abgeschmeckt, wovon das teuerste bisweilen Kukris ist ...

Esche und Kork, Würfel und Karte

Sport und Spiel

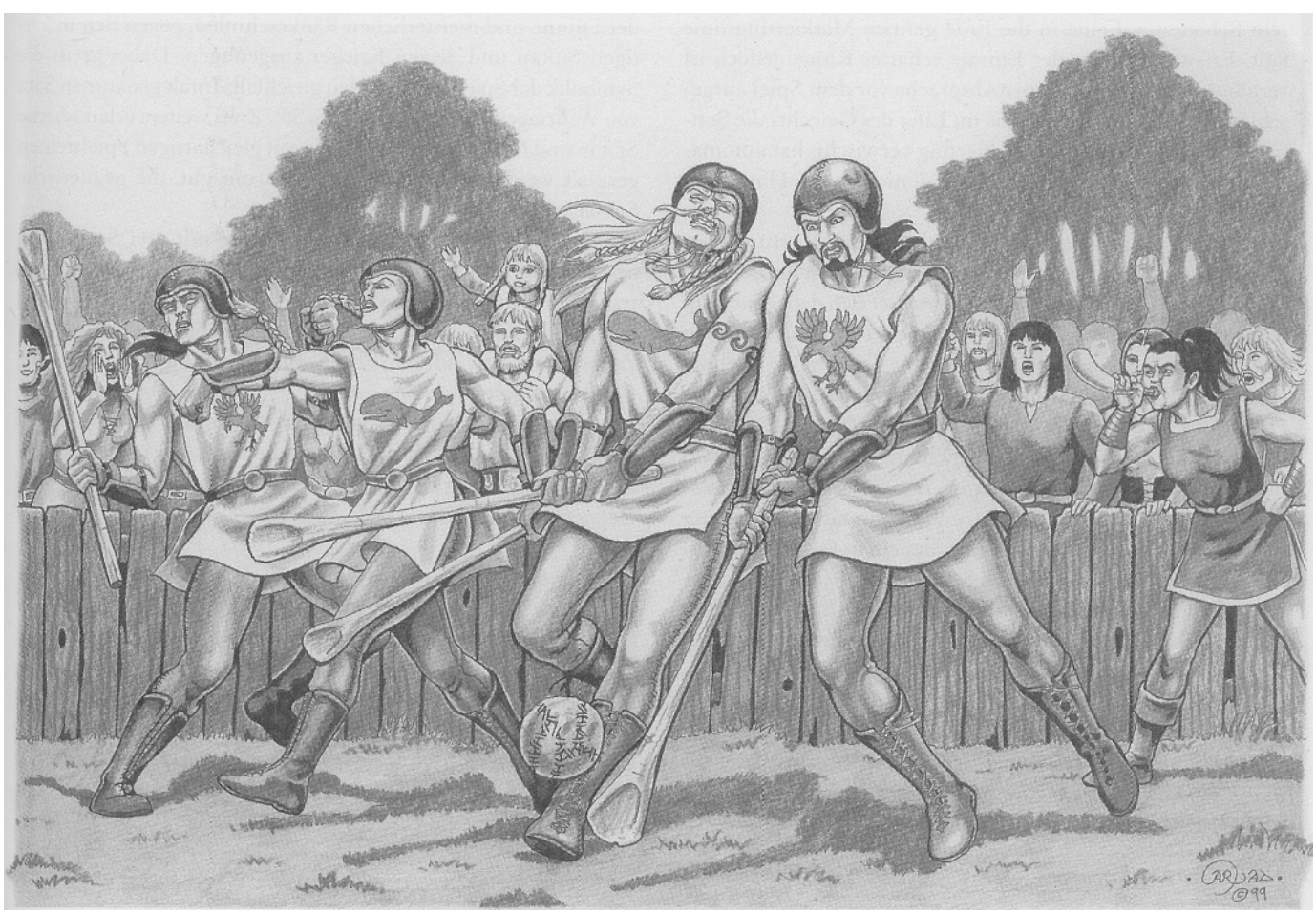
Das Leben in Aventurien ist von harter Arbeit geprägt. Aber in den wenigen Mußestunden, die sich ihnen bieten, suchen auch dic Menschen zwischen Olport und den Waldinseln Zerstreuung, die sie häufig beim Spiel finden.

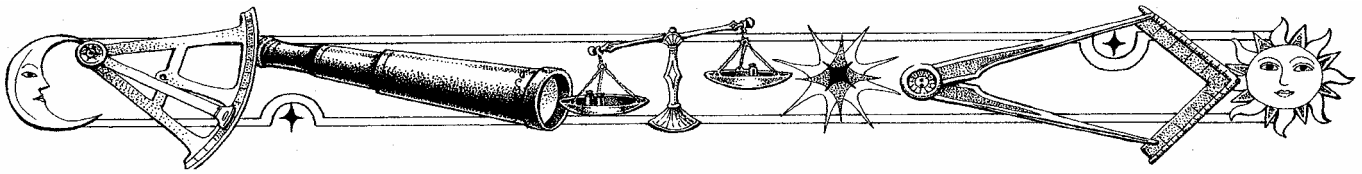
Götterparadies oder Weltuntergang – das Immanspiel

Imman ist das beliebteste Mannschaftsspiel Aventuriens, es hat von Paavi bis Brabak begeisterte Anhänger gefunden. Jedes Kind kennt die Regeln und kann erklären, was ein `Kaiser im Abseits', ein `Madaball' oder ein `Elfenroller' ist. Beim Imman treten zwei Mannschaften gegeneinander an, um mittels eines Schlägers aus Eschenholz einen kleinen Korkball ins gegnerische Tor zu befördern. Überall in Aventurien finden sich Imman-Mannschaften, und beim Adel ist dieser Sport ebenso beliebt wie beim einfachen Volk. Die Mannschaftsstärke beträgt 15 Spieler, das Feld ist 140 x 80 Schritt groß. Die Regeln waren früher einigermaßen `freizügig' und sind zwar im Laufe der Zeit ein wenig eingeschränkt worden, aber eine blutende Nase oder einen ausgeschlagenen Zahn muß man schon noch einstecken können. Die erfolgreichsten Mannschaften, die alljährlich während des Großen Turniers in Gareth zu einer Meisterschaft um den Kaiser-Reto-Pokal antreten, sind zur Zeit:

Rebellen von *Gareth*, Immanbanner *Gareth*, Darpatia *Rommilys*, Paukenschlag Zwerch, Kaiserstolz *Wehrheim*, Adler *Greifenfurt*, Havena-Bullen, Vorwärts *Angbar*, *Honinger* Wölfe, *Elenviner* Hengste, Skorpion *Punin*, Neunaugen *Trallop*, Donner *Baliho*, Ruhmreich *Nostria*, Edelmut *Andergast*, Königstreu *Salzerhaven*, Adler von *Grangor*, Vinsalter Drachen, Drôlvipern, Fäuste von *Bosparan*, Siegreich *Silas*, Kusliker Kavaliere, Orkan *Thorwal*, Pottwal *Prem*, Hjaldinga *Olport*, *Festumer* Wiesel, *Festumer* Füchse, Mammut *Riva*, Wildsau *Eslamsroden*, Dachs *Gratenfels*, *Abilachter Auerochsen*, Nurdra *Donnerbach*

Wir möchten noch auf die Immankneipen hinweisen, die es in jeder größeren Stadt gibt. Die Lokale sind mit allen möglichen Trophäen geschmückt, vom durchgebluteten Verband des Mit-





telstürmers bis hin zum Schläger, der am Schädel des Gegners zu Bruch gegangen ist. Wer einmal einen gestandenen Rondrarecken herzerweichend weinen sehen will, der muß nach einem verlorenen Spiel ein solches Lokal aufsuchen.

Die wichtigsten Daten für Immanfreunde

Ab dem 1. Praiostag des Praios, acht Tage lang: Turnier um den Kaiser-Reto-Pokal in Gareth

Ab dem 2. Rohalstag des Travia, zwei Wochen lang: Aventurische Immanmeisterschaft, Turnier in der Siegerstadt des Vorjahres

Meisterinformationen:

Wenn die Helden mit den Orks mal wieder einen Strauß auszufechten haben, können sie es ja auf folgende Weise tun: In den Armenvierteln der großen Städte spielt man, wenn man nicht gerade stiehlt, besoffen die Gosse vollkotzt oder seinen Körper feilbietet, 'Gassenimman'. Die Mannschaften bestehen aus drei bis sechs Spielern; man braucht ansonsten noch für jeden einen Knüppel und einen annähernd runden Gegenstand, der als Ball dient (notfalls tut's ein Katzenschädel, der aber entsprechend oft ausgetauscht werden muß, weil er so leicht zu Bruch geht). Jeweils zwei Marken – üblicherweise Abfallhaufen – begrenzen die Tore. Ein in den Boden gerammter Stock dient als Sonnenuhr; und das Spiel ist zu Ende, wenn sein Schatten auf eine in die Erde geritzte Markierungslinie fällt. Erlaubt ist alles, der Einsatz scharfer Klinge jedoch ist verpönt und wird oft in einer Absprache vor dem Spiel ausgeschlossen. Die Mannschaft, die im Eifer des Gefechts dic Sonnenuhr umreißt oder die Markierung verwischt, hat automatisch verloren; auch darf man den Ball nicht in der Hand festhalten. Ein Spieler in Ballbesitz kann sich bei einer gelungenen Körperbeherrschungs-Probe an den Gegenspielern in Richtung Tor vorbeischlängeln; der Aufschlag richtet sich dabei nach der Anzahl der zu überwindenden Gegner. Für den folgenden Schuß ist eine weitere Probe auf dasselbe Talent nötig. Gelingt auch diese, hat die Mannschaft ein Tor erzielt. Mißlingt die erste Probe, ist der Spieler von einem Gegner aufgehalten worden, und die folgenden Proben richten sich nach dem, was nun passiert, also entweder *Raufen, Boxen, Ringen* oder *Hiebwaffen, stumpf*. In jeder Kampfrunde kann sich ein weiterer Gegner oder ein eigener Spieler zusätzlich ins Getümmel stürzen. *Gelingt eine* Körperbeherrschungs-Probe + (Differenz zwischen Gegnern und Eigenen), kann man sich mit dem Ball aus dem Knäuel lösen. Mit einer Wurfwaffen-Probe + doppelte (Anzahl der Gegenspieler, die in der Schußlinie stehen) kann man einen Paß zu einem Spieler der eigenen Mannschaft schlagen. Mißlingt der Wurf, hat ein Gegner den Ball eingefangen. Verletzte Spieler werden in der Regel nicht ausgewechselt, die Mannschaft muß dann halt mit weniger Leuten auskommen. Als Meister sollten Sie das Immanfeld auf einem Blatt skizzieren. Einfache Halmakegel (oder wunderschön bemalte Zinnfiguren) stellen die Spieler dar. Weitere Taktik-, Entfernungs- oder Bewegungsregeln halten wir für überflüssig, da sie den Spielfluß stören. Besser, Sie entscheiden mit Ihrem gesunden Menschenverstand. Stellen Sie vor dem Spiel noch einen Wecker, etwa auf 10 Minuten, der die Spielzeit begrenzt, und schon steht einer spannenden Partie Gassenimman nichts mehr entgegen.

Strategie und Taktik — die hohe Kunst des Brettspiels

Das berühmteste Strategiespiel Aventuriens ist wohl *Rote und Weiße Kamele.* Es stammt aus dem Land der Tulamiden und nimmt in deren Kultur einen festen Platz ein. Kamele mit Ladung müssen über das Spielfeld zur richtigen Oase geführt werden, dabei gilt es, den Gegner zu täuschen, seinen Weg abzuschneiden und mittels Finten das Ziel der eigenen Reise und den Wert der Waren zu verschleiern. Hoch kultiviert hat man auch Techniken, den Gegner nicht nur auf dem Spielfeld abzulenken: Zur rechten Zeit gereichte Köstlichkeiten oder Dienstpersonal, das rahjaisch gekleidet `zufällig' hereinkommt, mögen manchmal spielentscheidend sein.

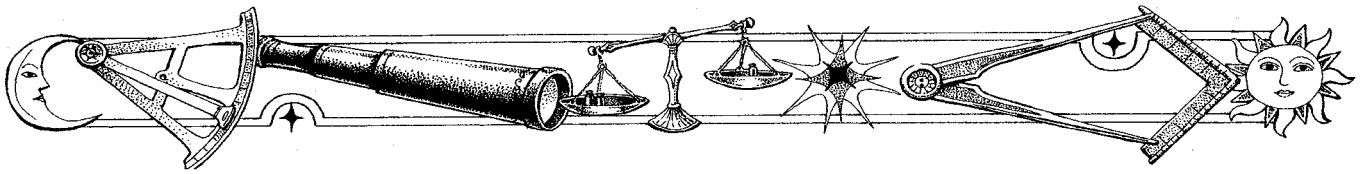
Das Inrah-Spiel, das ebenfalls die Tulamiden erfunden haben, ist durch Rohal den Weisen auch im Mittelreich bekannt geworden. Auf dem Brett wird der ewige Kampf des Windkönigs, Herr der Dünne und meisterlichen Ränkeschmied, gegen den mächtigen Sultan und dessen Krieger ausgetragen. Dabei greift die Symbolik der Spielsteine auf den gleichfalls Inrah genannten Satz von Wahrsage-Karten zurück (s. S. 58). Zwei weitere tulamidische Spiele sind *Urdas* und *Garadan,* die mit gleichartigen Spielsteinen gespielt werden und bei denen es darum geht, die gegnerische Schlachtreihe zu durchbrechen.

Recht neu ist die *Schlacht von Jergan,* die mit drei Sorten von Spielsteinen – Marschall, Hauptmann und Gemeiner – ausgetragen wird und bei der es darum geht, diagonal übers Spielfeld den gegnerischen Marschall zu schlagen. Ebenfalls aus neuerer Zeit stammt das auf den Ecken und Kreuzungspunkten eines Fünfsterns gespielte *Pentagramm.*

An der aventurischen Westküste spielt man das *Riva-Spiel.* Vor allem in Thorwal und Albernia versuchen dabei selbsternannte Admiräle, auf dem rechteckigen Spielfeld das Flaggschiff des Gegners zu versenken.

Meisterinformationen:

Strategiespiele lassen sich am besten über Klugheits-Proben oder natürlich das Talent *Brettspiel* simulieren. Je nach Neigung von Meister und Spielern kann auch eine plastische Schilderung und Kommentierung der Abläufe auf dem Spielbrett reizvoll sein. Gelungene Proben auf *Betören, Lügen, Feilschen, Bekehren/Überzeugen* und *Schätzen* mögen die Konzentration des Gegners stören, *Boxen* halten wir dagegen nur in Ausnahmefällen für geeignet.



Im Wirtshaus

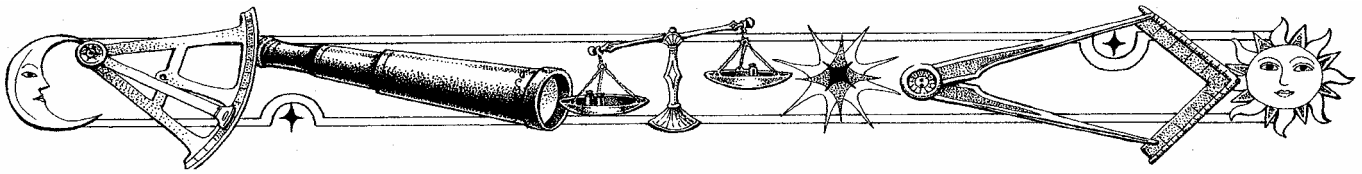
Nördlich der Khôm erfreut sich das Kartenspiel allgemeiner Beliebtheit, wenn auch die gedruckten Bildersätze nicht eben billig sind. Das bekannteste ist *Boltan,* das mit den Element-Karten des oben erwähnten Inrahspiels ausgetragen wird. Im Spiel geht es vor allem darum, bei verdeckten Karten ein gutes Blatt vorzutäuschen und so den Einsatz immer weiter in die Höhe zu treiben. Passen die anderen, streicht man den Gewinn ein, auch wenn das eigene Kartenblatt in Wahrheit schlecht war. Paßt niemand, ist man häufig gekniffen — es sei denn, man hat das *Fünfas* auf der Hand (wie Boltan bisweilen auch genannt wird). Aufgrund der teils horrenden Spieleinsätze wurde Boltan in einigen Städten des Mittelreiches verboten, wird aber in diversen Hinterzimmern dennoch zelebriert. (Bisweilen wechseln Säcke voller Dukaten, ganze Warenzüge oder — wie im Falle Winhalls geschehen — gar Grafschaften den Besitzer.)

An Beliebtheit werden die Karten noch von den *Würfeln* übertroffen; die meist sechsseitigen Holz- oder Beinklötzchen sind je nach Machart auch nicht unbedingt billig, aber haltbar und unempfindlich gegen Nässe, so daß man sie sogar weitervererben kann. Daher findet man auch in vielen Bauernkaten diese Spielgeräte, und man vertreibt sich dort damit — natürlich ohne nennenswerte Einsätze — die langen Winterabende. Würfelspiele gibt es ungefähr so viele wie Festumer Hornfliegen an der Kaimauer; sie alle aufzulisten (die Spiele, nicht die Fliegen), würde den Rahmen dieses Berichts sprengen.

Weit verbreitet sind Wurfspiele, meist mit Dolch oder Messer ausgetragen. Auch hier gibt es verschiedenen Varianten, vor allem, was die Zielscheibe betrifft: Von runden Holzplatten oder Strohmatten über Tierzeichnungen bis hin zur Darstellung von Menschen (wie bei der besonders geschmacklosen *Sklavenjagd* der Al'Anfaner) ist alles anzutreffen.

Meisterinformnationen:

Kartenspiele simuliert man über das Talent *Glücksspiel,* möglicherweise in Kombination mit *Falschspiel.* Würfelspiele eignen sich hingegen vorzüglich, um 'live' durchgespielt zu werden. Zu diesem Zweck gibt es diverse preiswerte Taschenbücher, die ein Unzahl von Spielregeln enthalten. Geben Sie nun dem Spiel noch einen aventurischen Namen *(Magierturm, Gareth brennt, Ogerschlacht, Straße nach Albenhus ...),* und schon kann's losgehen. Bei zusätzlichem Einsatz der Talente *Falsch-/Glücksspiel* sollte es nach Maßgabe des Meisters möglich sein, einen Wurf zu wiederholen *(Glücksspiel)* oder einen bzw. mehrere Würfel umzudrehen *(Falschspiel).* Einen Wettkampf im Messerwerfen hingegen sollte man besser nicht real, sondern über den *Wurfwaffen* Wert austragen.



Banner, Siegel und Wappenschilde

Aventurische Heraldik

»... *einem Erlaß der bornischen Adelsversammlung aus dem Jahre 813 BF zufolge kommt dem Geschlecht derer von Kreiben, ausdrücklich jedoch nicht den Baronen von Persanzig, folgendes heraldisches Insignium zu: in silbern-blau geteiltem Schild eine anstoßende Raute in verwechselten Farben.*

Alleiniges Privileg derer von Gorschnitz sollen sein: die drei roten Gegenzinnenbalken, belegt mit drei goldenen gestielten Donfblättern, dessen Verwendung im gevierten Wappen nur noch den Junkern von Jarlak und der Freifrau zu Silling gestattet ist, nimmer jedoch den Herren von Persanzig.«

__ aus einem heraldischen Exzerpt des Stiftsjunkers Wulfjew von Kreiben-Gorschnitz, gegeben im Jahre 967 BF

Grundzüge der aventurischen Heraldik

"Folgt meinem Banner!" – Diesen Ruf, mal mit heiserer, mal mit donnernder Stimme hervorgebracht, haben in den letzten Götterläufen wohl Tausende von Aventuriern vernommen und ihm, verzagt oder mit wilder Entschlossenheit, Folge geleistet. Kämpfer aus allen Teilen des Reiches hatten sich bei der Großen Heer-Schau der Zwölfgöttlichen Lande, die der Schlacht an der Trollpforte vorausging, um die Fahnen mit den Farben ihrer Provinz geschart, und die bunte Vielfalt der im Wind flatternden Banner stand in einem merkwürdigen Widerspruch zum Ernst dieses geschichtsträchtigen Momentes.

Doch so unterschiedlich diese Banner ausgesehen haben mögen, sie folgten doch alle den ehernen Gesetzen der Heraldik. Denn allen ist eines gemeinsam: Es wird das Wappen, oder ein wesentlicher Teil desselben, für alle sichtbar dargestellt.

In erster Linie findet man das Wappen auf dem klassischen Ritterschild abgebildet, denn hier liegt auch seine Notwendigkeit begründet: Es kann immens wichtig sein, einen Ritter trotz Helm und Panzer schon aus weiter Entfernung zu identifizieren – denn nichts ist verdrießlicher, als den langgesuchten Fehdegegner erst dann zu erkennen, wenn dessen Lanzenspitze einem schon fast vor dem Brustbein sitzt. Aus diesem Grund gelten für Wappen folgende Grundregeln:

1. Es muß klare Kontraste zwischen hellen und dunklen Farben geben.
2. Die Bilder müssen einfach gehalten sein bzw. stilisiert werden.
3. Bereits von anderen Wappenträgern geführte Zeichen dürfen nicht in der gleichen Form verwendet werden.

Heraldische Farben

Der ersten Regel zufolge darf Tinktur nicht auf Tinktur, Metall nicht auf Metall liegen. Mit den Metallen sind Silber und Gold gemeint, die dann im Wappen als Weiß und Gelb dargestellt werden. Als Tinkturen hingegen bezeichnet man alle anderen Farben – in erster Linie Rot, Blau, Schwarz, Grün und seltener Violett oder Purpur, ebenso wie Braun. Gebrochene Farben wie hellblau, jadegrün etc. sind zwar grundsätzlich unheraldisch, in Einzelfällen jedoch ebenfalls anzutreffen: In Aranien wird die Farbe Blau fast immer als Türkis dargestellt.

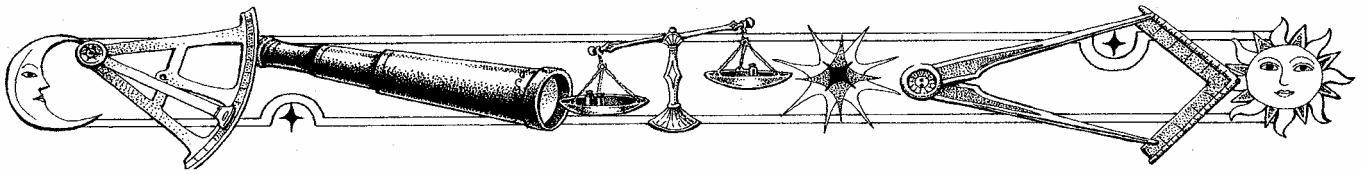
Eine Sonderstellung nimmt hierbei das Schwarz ein. Obwohl es nach alten Regeln nicht neben einer anderen Tinktur geführt werden soll, tritt es dennoch oft neben Rot, Blau oder Grün auf. Wenn dabei die Kontrastwirkung erhalten bleibt, konnte sich die `unheraldische' Kombination dennoch durchsetzen.

Die Wahl der Tinktur drückt oft nicht nur eine Provinzzugehörigkeit aus, sondern symbolisiert auch eine Neigung oder Wesensart des Wappenträgers: Gold steht häufig für Verstand, Ansehen, Herrschaft; Silber für Reinlichkeit, Unschuld, Freude; Rot für Liebe, Ritterlichkeit; Blau für Treue, Beständigkeit; Schwarz für Trauer; Grün für Weisheit, Gesundheit und Hoffnung. Außerdem spielen die Zuordnungen der Farben zu den Zwölfgöttern eine Rolle. Hier sei das Rot auf Silber der Rondra als Beispiel aufgeführt.

Gleichfalls zu den Farben zählt man das sogenannte Pelzwerk, eine Bezeichnung, die sich ursprünglich auf pelzbespannte Schilde bezog. Hierbei unterscheiden wir das Hermelin (stilisierte schwarze Marderschwänze) und das Feh (Eichhörnchen). Letzteres wird in sogenannten `Eisenhütchen' dargestellt. Seltener ist das sogenannte Pardel anzutreffen, eine als schwarze Kreise vor goldenem Grund stilisierte Darstellung des Jaguarfelles.

Heraldische Figuren

Hinzu kommt aber, daß die Gegenüberstellung von Farbflächen noch lange nicht ausreicht, um die notwendige Unterscheidung zu gewährleisten. Somit mußten nunmehr auch Bilder herangezogen werden. Daß Darstellungen von Tieren, Bauwerken und ähnlichem erst später hinzukamen zeigt auch ihre heraldische Bezeichnung: *gemeine* – will sagen: allgemeinverständliche – *Figuren.* Demgegenüber sind die *Heroldsstücke*, die ursprüngliche Form der Wappengestaltung, lediglich geometrische Bilder, die zuerst von den Herolden den einzelnen Geschlechtern zu-geordnet wurden. In Aventurien finden sich nur wenige Heroldsstücke, da viele Wappenstifter dazu neigen, ihren Geschlechtern-



amen bildlich darzustellen. Solche Bilder werden dann *redende Wappen* genannt. Ein klassisches Beispiel hierfür ist das Wappen des Weidener Herzoghauses von Löwenhaupt, das einen Löwen-Kopf vor grün-silber gespaltenem Grund in verwechselten Farben zeigt.
Als Wappenbilder oder `Gemeine Figuren' finden die unterschiedlichsten Motive Verwendung, je nachdem, was der Wappenstifter auszudrücken versucht. Häufig werden starke, majestätische Tiere dargestellt, wie Löwen, Adler, Greifen und Drachen, doch auch alle anderen Erscheinungen der belebten wie unbelebten Natur sowie Erzeugnisse von Menschenhand kommen vor: Gestirne, Pflanzen, Tiere, Monster, Körperteile, Bauwerke, Fahrzeuge, Waffen und vieles mehr. Wachsender Beliebtheit erfreuen sich neuerdings auch die (ursprünglich astrologischen) Symbole der Zwölfgötter.
Von herausragender Wichtigkeit ist die vereinfachte Darstellung der Figuren. Sie werden oftmals stark stilisiert und auf eine zwei-dimensionale Abbildung reduziert, ohne Tiefenwirkung und Perspektive, damit sie auf den ersten Blick erkannt werden können. Ihre Farbe entspricht in den seltensten Fällen der natürlichen.

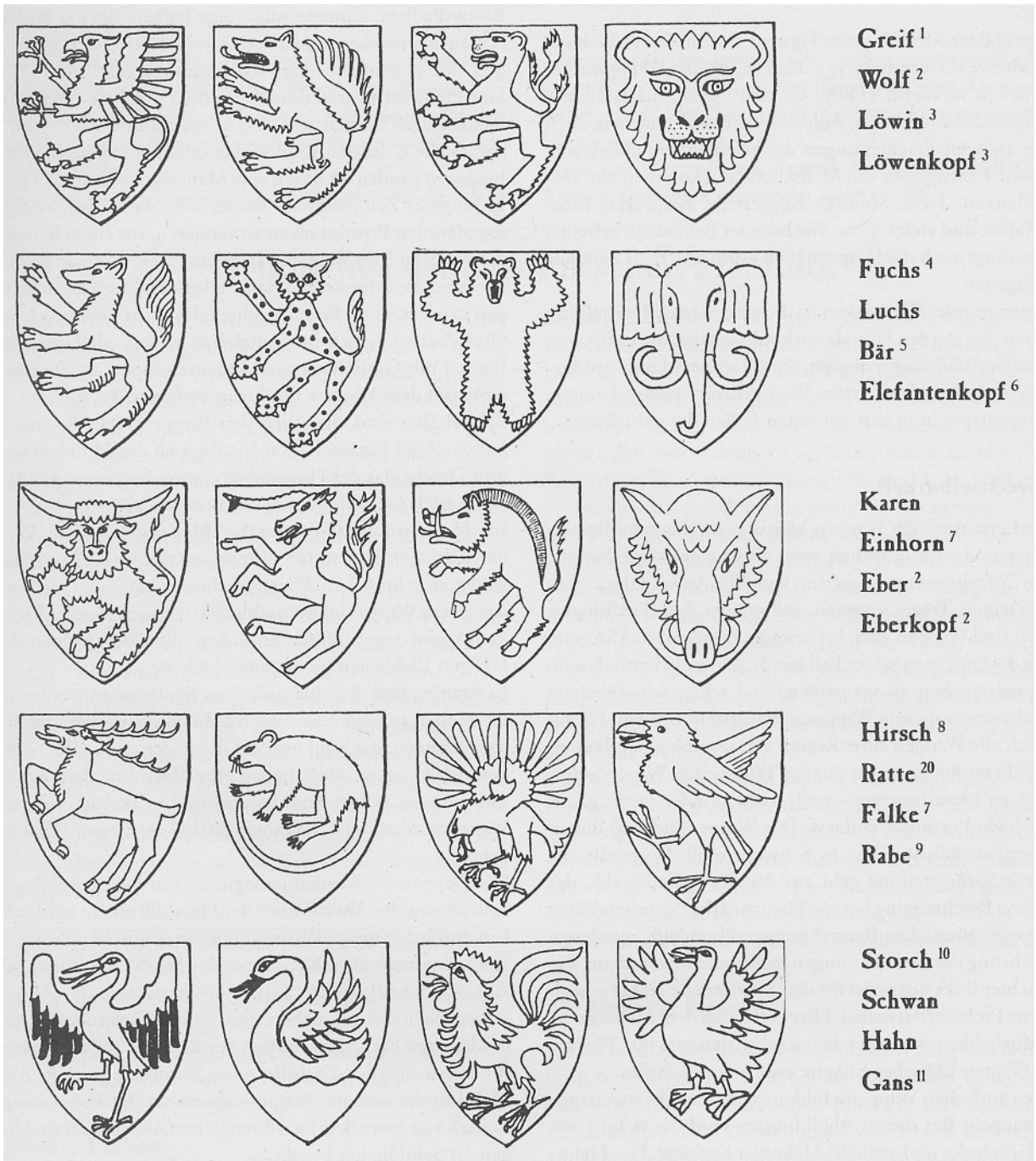
Unverwechselbarkeit

Zu guter Letzt muß ein Wappen klar und unverwechselbar einem Wappenträger zugeordnet sein, sei es eine ganze Familie oder eine Einzelperson — immerhin kann die Anwesenheit eines Wappens seinen Träger ersetzen, selbst über den Tod hinaus. Deswegen sind Wappen auch bevorzugte Embleme auf Siegeln; müssen jedoch nicht in jedem Fall mit dem Siegel identisch sein. Um Doppelvergaben zu vermeiden, sind schon seit jeher von den Herolden sogenannte Wappenrollen erstellt worden. Hierin fanden sich alle Wappen einer Region versammelt und erläutert. Mit Hilfe dieser Rollen war somit der Träger eines Wappenschildes sofort zu identifizieren — und, nicht minder wichtig, ein Standesschwindler sofort entlarvt. Die Wappenbilder in diesen Rollen werden üblicherweise in Schwarz-weiß dargestellt, die tatsächliche Farbverteilung geht aus der *Blasonierung,* d.h. der heraldischen Beschreibung hervor. Hier wird der Nichtheraldiker dann mit eigentümlichen Bezeichnungen überhäuft, von denen die Umkehrung der Bezeichnungen rechts und links — denn was der Betrachter links nennt, ist für den Schildträger rechts — noch das kleinste Problem darstellen. Hier bietet sich dem Meister eine schöne Möglichkeit, seine Spieler zu verwirren und ihre Helden auf dem Glatteis höfischer Etikette ausgleiten zu lassen.
Neben den einfachen Wappenschilden kennt man die sogenannten Vollwappen. Bei diesen Abbildungen wird der Schild von Helm, Helmdecke und zumeist Helmzier begleitet. Die Helmzier dient dabei üblicherweise der weiteren Unterscheidung der einzelnen Wappenträger. So führen die unterschiedlichen Familienmitglieder oft den selben Wappenschild, jedoch unterschiedliche Helmzierden. Ebenfalls gebräuchlich sind sogenannte Bastardbalken, schmale, einfarbige Balken, die das Wappenbild schräg überdecken und illegitime Nachkommen eines Adelsgeschlechts kennzeichnen, sogenannte Kegel.
Der Helm ist in traditionell ritterlich geprägten Regionen wie Weiden und Tobrien, aber auch Nostria und Andergast, denen vorbehalten, die den Ritterschlag erhalten haben. Stadtwappen hingegen werden oft durch eine Mauerkrone kenntlich gemacht. In jüngerer Zeit geht man immer öfter dazu über, Wappen mit sogenannten Prunkstücken zu verzieren, vor allem Rangkronen, die den Stand des Wappenträgers anzeigen. (Gerade beim Kleinadel sind die dargestellten Kronen leider oftmals nur in den Wappen existent, denn für eine echte fehlt es an Dukaten.)
Grafschaften zeigen im Mittelreich zudem als Helmzier zwei Banner mit Grafschafts- und Provinzwappen, Städte eine Standarte mit dem Wappen des übergeordneten Stadtherren.
Schildhalter sind eigentlich den Wappen eines Reiches vorbehalten: Zwei Füchse halten das Wappen des Mittelreichs, Löwe und Drache das des Horasreiches, zwei Sphingen das Araniens sowie Elch und Widder das des Bornlandes.
Im Horasreich ist es derzeit Mode geworden, Wappendarstellungen zudem mit Wappenmänteln und sogar Wappen-Zelten zu schmücken. Diese prächtigen Varianten, die zum Teil das ganze Wappenbild umschließen, zeugen von der Liebe zum Prunk und dem Sinn für Schönheit, die die Bewohner des ehemaligen Lieblichen Feldes auszeichnen.
In Aranien und den tulamidischen Stadtstaaten werden die traditionellen runden oder ovalen Schilde verwendet und Turbane daraufgesetzt, die Zahl und Art des Federschmuckes zeigt dabei den Adelsrang an: Beys haben eine, Beyroune drei, Emire fünf und Sultane sieben Straußenfedern am Turban, während der Wappenturban der Mhaharani Shahi sogar neun Pfauenfedern zeigt.
Die Wappen der Akademiemagier setzen sich in der Regel ganz bewußt von den Vorschriften der Heraldik ab. So wird schon allein durch die üppige Verwendung von magischen Symbolen wie Pentagrammen, dem Kreiskreuz der Mada, Nanduria- oder gar Zhayad-Schriftzeichen mit dem Grundsatz der Allgemeinverständlichkeit gebrochen, und durch Farbnuancen, die den modernsten Errungenschaften der Alchimie zu verdanken sind, für einen möglichst schillernden Eindruck gesorgt. Auf dem Helm findet sich bei Magierwappen oft die Rohalskappe, bei Leitern von (vor allem) weißmagischen Akademien sind Schlangen als Schildhalter beliebt.

Geschichte und Verbreitung der Wappen

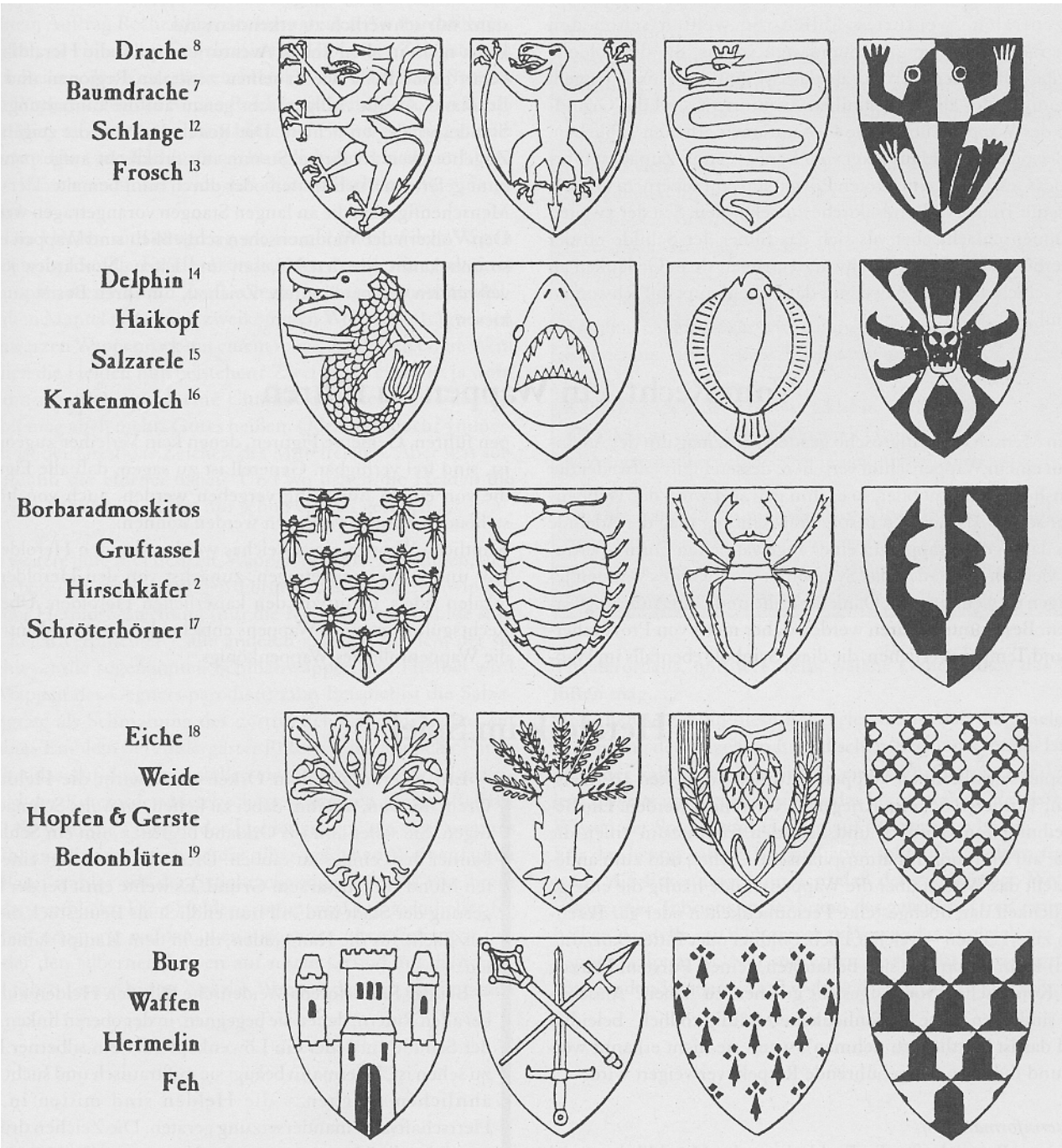
Schon seit den Urzeiten kennt Aventurien Wappen bzw. wappenähnliche Symbole. Bereits in den Drachenkriegen zogen die Kämpfer des Zwergenvolkes mit Schilden in die Schlacht, die die Farben der einzelnen Sippen sowie Zeichen der Verehrung Angroschs trugen. Auch heute noch führen die Krieger der Angroschim auf ihren traditionellen Rundschilden voll Stolz ihre seit Generationen überlieferten Symbole in den Kampf Die ersten Menschen in Aventurien, die Wappen im engeren Sin-

Aventurische Heraldik: Gemeine Figuren I

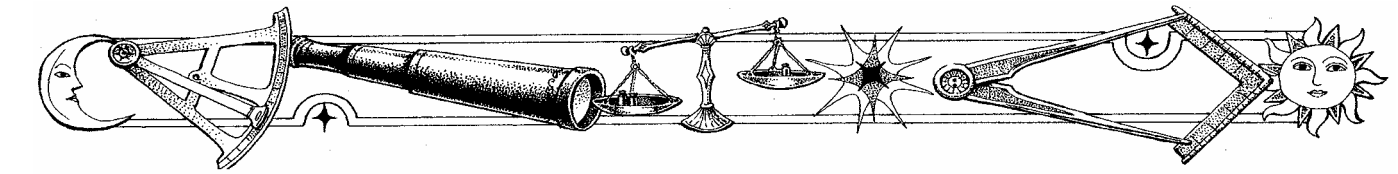


Anmerkungen: 1) verliehen durch den Souverän des Neuen Reiches oder den Boten des Lichtes; 2) verliehen durch Grafen; 3) verliehen durch alle Rondratempel; 4) im Neuen Reich: verliehen durch das Haus Gareth/außerhalb: verliehen durch Phexgeweihte; 5) verliehen durch Provinzherren; 6) im Norden auch als `Mammutkopf'; 7) verliehen durch Provinzherren; 8) verliehen durch Barone; 9) verliehen durch Borontempel; 10) verliehen durch Perainetempel; 11) verliehen durch Traviatempel; 12) verliehen durch Hesindetempel; 13) exakte Beschreibung (Blasonierung): Schild von Silber und Schwarz geviert, darinnen ein Frosch in

Aventurische Heraldik: Gemeine Figuren II



verwechselten (gekonterten) Farben; 14) verliehen durch Efferdtempel, die Mhaharani von Aranien und den König von Albernia; 15) verliehen durch den König von Nostria; 16) Blasonierung: Schild von Schwarz und Silber schräg geviert, darinnen ein Krakenmolch in gekonterten Farben; 17) Blasonierung: Schild von Silber und Schwarz gespalten, darinnen ein Paar Schöterhörner in gekonterten Farben (Schröter: alter Name für den Hirschkäfer); 18) der König von Andergast beansprucht ein Verleihungsrecht; 19) einst verliehen durch den Markgrafen von Beilunk; 20) wird nicht mehr verliehen



ne führten, waren dic Hjaldinger mit ihren bunt bemalten Rundschilden — eben solchen, wie man sie noch heute, oft mit Meerestieren geschmückt, in Thorwal findet.
Erst durch die güldenländische Besiedlung wurden Wappenbilder im zentralen Aventurien üblich. So wehten schon den Bosparanischen Legionen Standarten voraus, die die goldene Scheibe auf blauem Grund als das Symbol des Horas' trugen. Bei einigen der ältesten Familien Aventuriens sind die Grundzüge des Wappens über viele Generationen erhalten geblieben. Als Beispiel sei das Haus derer vom Berg genannt: Zunächst führte jenes Geschlecht einen roten Löwenkopf auf silbernem Grund, um seine. Treue zur Rondrakirche zu bekunden. Seit der zweiten Dämonenschlacht aber, als sich das Silber der Schilde ob der niederhöllischen Dämpfe schwärzte, trugen sie in Gedenken an jenes schicksalsschwere Ereignis das Leuenhaupt auf schwarzen Grund.
Durch Heirat und Ordenszugehörigkeit entstehende Allianz-und Mischwappen können im Laufe der Zeit zu eher unübersichtlichen Gebilden werden, die zwar viel über die Geschichte und Gesinnung des Trägers aussagen, jedoch oft aus weiter Distanz nur schwerlich zu erkennen sind.
Doch nicht in allen Teilen Aventuriens spielt die Heraldik eine derart große Rolle wie in seinen zentralen Regionen und dem Bornland, wo die Adligen sehr genau auf die Einhaltung ihrer Standesprivilegien achten. Die Reiter der Novadis zeigen ihre Zugehörigkeit zu ihrem Stamm mit senkrecht aufgespannten, bunt gefärbten Tuchstreifen oder durch bunt bemalte Tier- oder Menschenfiguren, die an langen Stangen vorangetragen werden. Den Völkern der Waldmenschen schließlich sind Wappen ebenso unbekannt wie den Nivesen und Elfen. Norbarden jedoch verwenden wappenähnliche Zeichen, um ihren Besitz zu markieren.

Vom Recht, ein Wappen zu führen

So ein Mensch oder Angroscho geadelt wird, mag ihn der Adelnde mit einem Wappenschild versehen, dessen Figur entweder der Lehnsherr bestimmt oder, so es ihm gewährt wird, der Wappen-träger selbst. Als Zeichen besonderer Achtung mag der Adelnde auch das eigene Wappen in einer abgewandelten Form übertragen; vielfach wird auch das Symboltier eines Gottes von den jeweiligen Geweihten zum Dank für Hilfe und Unterstützung verliehen. Bestimmte Figuren werden daher meist von Provinzherren und Tempeln verliehen, die diese Symbole ebenfalls im Wappen führen. Gemeine Figuren, denen kein Verleiher zugeordnet ist, sind frei verfügbar. Generell ist zu sagen, daß alle Figuren, die von einem Adelsrang vergeben werden, auch von höher-stehenden Rängen verliehen werden können.
Sämtliche Wappen eines Reiches werden von den Herolden erfaßt und zusammengetragen, zunächst von den Herolden des lokalen Adels, dann von den kaiserlichen Herolden. Über die Rechtsgültigkeit eines Wappens entscheidet dann der Eintrag in die Wappenrolle des Wappenkönigs.

Heraldik im Spiel

Im Spiel selbst können Wappen natürlich am besten an Adelshöfen, Turnieren oder im Kriegsfalle verwendet werden. Die Beschreibung von Bannern und Schilden frischt zum einen die Szene auf und sorgt für atmosphärische Dichte, und zum anderen stellt das Wissen über die Wappenschilde häufig dic einzige Möglichkeit dar, hochgestellte Persönlichkeiten oder gar Potentaten zu erkennen — welcher Dieb, Söldner oder Ritter (kurzum: Held) kann schon von sich behaupten, seinen Fürsten, Herzog oder König schon von Angesicht gesehen zu haben? Andererseits sind eben diese Persönlichkeiten häufig tödlich beleidigt (und das ist wörtlich zu nehmen), wenn sie nicht erkannt werden und ihnen so der gebührende Respekt verweigert wird.

Meisterinformationen:

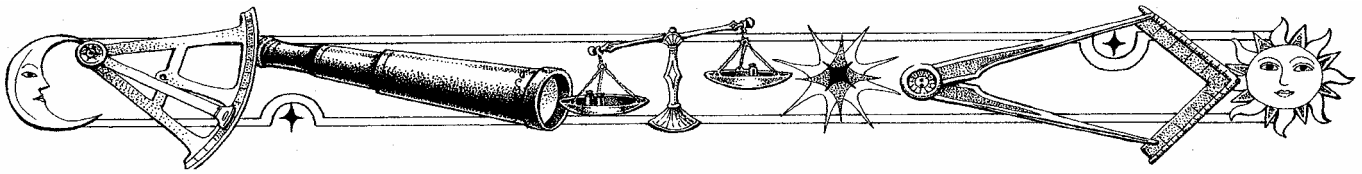
Weitere Beispiele für die Einbindung der Heraldik ins Spiel wären folgende:

__Bei einer Festivität in Windhag spielt ein Barde auf. Seine Weise handelt von zwei Fröschen, die nicht aufgepaßt haben und sich an einer Flamme verbrannten. Hierbei handelt es sich um einen versteckten Hinweis auf eine Intrige des Edlen von Kleinau (Goldene Flamme auf blauem Grund) gegen den Baron von Südhag, denn dessen Wappen zeigt zwei Frösche.

__Ein Veteran aus dem Orkensturm wirbt die Helden in Greifenfurt an, um ihm dabei zu helfen, eine alte Schmach zu tilgen. Sie sollen ihn ins Orkland begleiten, um ein Schlachtbanner des Feindes zu rauben. Dieses Banner zeigt einen roten Mond vor schwarzem Grund. Es wehte einst bei der Belagerung der Stadt und soll nun endlich als Beutestück dienen, aus Rache für die Kameraden, die in dem Kampf damals fielen.

_Bei der Reise durchs Weidensche fällt den Helden auf, daß bei allen Rittern, denen sie begegnen, in der oberen linken Ecke der Schilde entweder ein Löwenkopf oder ein silberner Falke zu sehen ist. Jedermann beäugt sie mißtrauisch und sucht nach ähnlichen Zeichen — die Helden sind mitten in eine Herrschaftsauseinandersetzung geraten. Die Zeichen drücken entweder die Unterstützung des Usurpators (Falke) oder die der Herzogin (Löwenhaupt) aus.

_In der Abgeschiedenheit der Heldentrutz reitet den Helden ein Ritter mit blankem Schild entgegen. Nun ist Vorsicht geboten: Zum einen kann es sich um einen Ritter handeln, der Schande über sich gebracht hat und somit seinen Namen verschweigt. Zum anderen kann aber auch ein Geächteter vor den Helden stehen, der seines Wappens verlustig gegangen ist!



—Der junge Gero von Eichheck, ein verarmter Adelssprößling aus Weiden, ist einem atemberaubenden Skandal auf die Schliche gekommen: Der Bastardbalken, der das Wappen seiner Familie ziert, wurde zu Unrecht eingefügt! Als die Helden in seinem Auftrag Recherchen der brisantesten Art durchführen, decken sie ein uraltes Geheimnis auf: Vor langer Zeit gab es in den Reihen der Kaiserlichen Herolde ein schwarzes Schaf — der Wappenkönig des Neuen Reiches selbst ließ sich, von Rahja verführt, zu einer Fälschung hinreißen. Wird es gelingen, die Rechte derer von Eichheck nachträglich durchzusetzen? Und wie kann man sicher sein, daß diese Fälschung die einzige war?

__Die Helden sind neugierig wie immer und auf dem Weg in Richtung Dunkle Lande. Plötzlich werden sie Zeugen eines Kampfes dreier Ritter. Zwei von ihnen tragen einen dunkel-blauen Mantel mit einem zweiköpfigen Wolf, einer trägt einen schwarzen Wappenrock mit einem roten, gehörnten Greif. Wem sollen die Helden nun beistehen? Zwei gegen einen ist ja wohl kaum ritterlich — und eine Chimäre wie dieser zweiköpfige Wolf mag auch nichts Gutes heißen. Oder etwa doch? Immerhin ist der Greif das Zeichen des Mittelreiches. Aber was sollen dann die Hörner dabei? Und wo haben die Helden die Farben Schwarz und Rot nur schon einmal gesehen ...?

Eine weitere gute Möglichkeit, Wappen ins Spiel zu bringen, stellen neben den mannigfaltigen Formen des Standesschwindels und der Heroldsbestechung (nur die Kaiserlichen Herolde sind dem Reich verpflichtet — alle anderen arbeiten für den, der sie bezahlt ...) die sogenannten Schmähwappen dar. Hierbei wird das Wappen des Gegners parodiert; zum Beispiel ist dic Salzarelengräte als Schmähung des nostrischen Landeswappens ein beliebtes Emblem bei Andergaster Rittern. Eine ähnliche Funktion hat das Auf-den-Kopf-stellen eines Wappens. Auch das weite Feld der Ritterorden bietet schöne Optionen für das Rollenspiel: So wird die Hexe in der Heldengruppe ein eher ungutes Gefühl empfinden, wenn sie die silber-goldenen Wappenfarben der Bannstrahler auf der Schabracke eines Pferdes vor ihrem Gasthaus erblickt. Eine Heldengruppe wird mit ziemlicher Sicherheit neugierig werden, wenn sie einen alten Folianten findet, der den silbernen Löwen auf rotem Grund auf dem Einband führt. Immerhin ist dies das Wappen des untergegangenen Theaterordens, und wer weiß, welche Geheimnisse das Buch lüften mag ...

Natürlich setzen all diese Beispiele voraus, daß die Spieler die Bedeutung der einzelnen heraldischen Zeichen kennen. Ist dies nicht der Fall, so können Sie mit einer Würfelprobe auf das Talent *Etikette* und gegebenenfalls das Freizeittalent *Heraldik* dem Wissen der Spieler und Helden auf die Sprünge helfen.

Für das letztgenannte Beispiel etwa sollte den Helden irgendwann die Erkenntnis kommen, daß der zweiköpfige Wolf das Wappentier Tobriens ist, während der gehörnte Greif einen Irrbalken darstellt, ein dämonisches Wesen, das zugleich das Wappentier Galottas ist. Nur so werden sie sich für die *richtige* Seite entscheiden können — und welche das ist, dürfte klar sein.

Regionale Reichs- und Landeswappen

Thorwal: kein einheitliches Wappenbild, häufig wird jedoch der silberne Pottwal als Swafnirsbildnis, im Wellenkranz und vor Blau oder Grün, gezeigt

Andergast: grüner Eichbaum vor silbernem Grund

Nostria: silberne aufrechte Salzarele vor blauem Grund

Bornland: kein einheitliches Landeswappen; das Seewappen zeigt einen silbernen `Seewolf' in blauer Scheibe vor rotem Grund

Neues Reich: roter Greif in goldener Scheibe vor blauem Grund

Amazonenköniginnenreich: drei goldene Blüten, zwei über einer, vor blauem Grund

Horasreich: goldener, rot bewehrter Adler vor grünem Grund mit goldener Scheibe vor blauem Grund (dem Wippen des Alten Reiches) im Herzschild

Aranien: goldene wehrhafte Aranierkatze auf Türkisblau

Khunchom: zwei gekreuzte blaue Krummsäbel vor silbernem Grund

Kalifat: gespaltener Echsenschädel in Gold auf Rot

Brabak: rote Harpyie vor goldenem Grund

Al'Anfa: ein silbernes, siebenfingriges Alphanablatt auf Schwarz (selten verwendet)

Dunkle Lande: kein einheitliches Wappen; Galotta führt den roten Irrhalken vor schwarzem Gʳund. Ebenso findet sich immerfort die rote siebenstrahligen Dämonenkrone vor schwarzem Grund, sowie dieselbe in verwechselten Farben

Von Pikengeviert und Breitseite

Die Heere und Flotten Aventuriens

Die folgenden Abschnitte sind eine — zugegebenermaßen äußerst grobe — Zusammenfassung des (auch inneraventurischen) Kenntnisstandes über die Heere und Flotten aller wichtigen aventurischen Land- und Seemächte. Genauere Informationen zu diesen Themen finden Sie in den jeweiligen Regional-Publikationen.

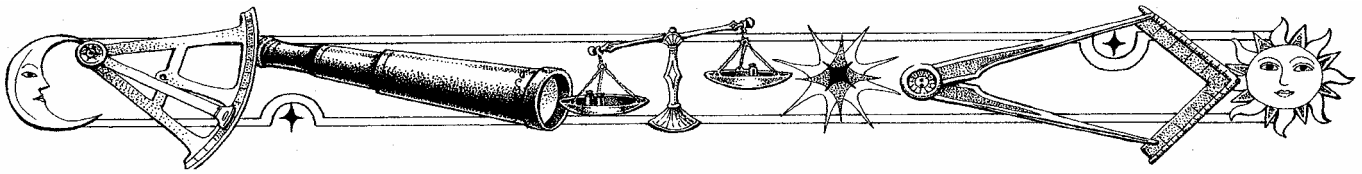
Die Heere Aventuriens

Um es vorwegzunehmen: *Armeen* (also ständig einsatzbereite und aus dem Staatssäckel bezahlte Truppen) in der folgend beschriebenen Form gibt es eigentlich nur im Mittel- und Horasreich, in Aranien, in Al'Anfa und in Ansätzen im Kalifat, während die übliche Heeresmacht eines Landes durch einen *Kriegshaufen* repräsentiert wird, also die Gefolgschaft des örtlichen Herrschers, die sich in Adlige, Ritter, Krieger und Waffenknechte untergliedert und die meist wirklich nur für den Kriegsfall zusammengerufen wird (eine persönliche Leibgarde in Palastnähe einmal aus-genommen). Dieser Haufen ist höchstens durch Schärpen oder Aufnäher auf den Jacken als zusammengehörig kenntlich und meist wenig aufeinander eingespielt.
Diese Kriegshaufen werden sowohl eingesetzt, um die Nachbarn zu überfallen, als auch, um solche Überfälle abzuwehren, wobei in letzterem Fall auch schlecht ausgestattete Bauernhaufen und städtische Milizen herangezogen werden.
Anders bei den stehenden Heeren: Hier rekrutiert sich die Truppe aus Freiwilligen oder `geworbenen' Kämpferinnen und Kämpfern einer Region, die dazugehörigen Offiziere meist aus den dortigen Kriegerakademien. Da diese Truppen meist eher ihrer Heimat verpflichtet sind, haben die jeweiligen Herrscher zusätzlich zu ihrer Hausmacht noch weitere Leib- oder Elitegarden in ihren Diensten, dic nur ihrem persönlichen Oberbefehl (oder dem des jeweiligen Reichsmarschalls, Erzmarschalls, Mautabans o.ä.) unterstehen.
Dazu kommen im Mittel- und im Horasreich noch die Leibregimenter der Landesherren, die die `stehende' Form der Kriegshaufen darstellen, sowie die nur im Kriegsfall einberufenen Landwehrregimenter (eines pro Grafschaft). Letztere sind, da zu ungewohntem Dienst gepreßt und meist miserabel ausgerüstet, von ausgesprochen zweifelhafter Moral und in den wenigsten Fällen eine Hilfe auf dem Schlachtfeld. Es ist zwar möglich, sich von diesem Dienst freizukaufen, aber für die einfachen Bauern oder Handwerker meist zu teuer, wohingegen es bisweilen geschieht, daß ein Graf seine Grafschaft dadurch `freikauft', daß er dem Kaiser im Kriegsfalle eine Söldnereinheit oder den Sold für selbige stellt.

Militärische Einheiten

Die kleinste militärische Einheit ist das **Banner** von etwa 50 Kämpfern, das sich meist in Haufen, Lanzen oder Rotten von 10 Kämpfern untergliedert — die Untergliederung in `Hände' oder `Sterne' zu Fünfen findet sich nur in Spezialeinheiten. Bei der Kavallerie wird diese Einheit Schwadron, bei Schützen und technischen Einheiten meist Kompanie genannt. Je nach Waffengattung kann ein Banner mit Stabsoffizieren, Schreibern, Feldscheren, Geweihten und Botenläufern auch gut 60 Köpfe umfassen, jedoch ist selten einmal ein Banner auf Sollstärke ...
Zehn Banner oder Schwadronen bilden ein **Regiment,** wobei die Einteilung des Regiments meist nach der Hauptwaffe erfolgt, wiewohl z.B. in einem Pikenierregiment auch nur sechs Banner Piken, dazu zwei Banner Hellebardiere, ein Banner Schwert-





schwinger und eine Kompanie Schützen enthalten sein können, wie auch technische Regimenter meist Banner zum Schutz der Belagerungsmaschinen umfassen.

Das Regiment ist zwar die typische Einheit auf dem Schlachtfeld, aber bisweilen werden zu Kriegszügen (oder um eine größere Organisationsstruktur zu schaffen) zehn Regimenter zu einer **Legion** zusammengefaßt.

An älteren und wenig verwendeten Einheitenbezeichnungen seien hier noch das **Bataillon** zu 100 Kämpfern (meist bei Pikenieren) und die Kavallerie-**Eskadron** zu 25 Kämpfern (weil in diesem Fall die dazugehörigen 25 Pferde den Rest der Einheit stellen) erwähnt.

Nicht vergessen werden darf, daß eine Armee auf dem Marsch neben den Kämpferinnen und Kämpfern noch über Troßvolk verfügt, das in den meisten Fällen an Kopfzahl den kämpfenden Einheiten gleichkommt.

Waffengattungen

Zuerst einmal muß hier als gröbste Einteilung zwischen Reiterei und Fußvolk unterschieden werden.

Als **Leichtes Fußvolk** werden die Truppen angesehen, die als einzelne Kämpfer im Gefecht Mann gegen Mann geübt und dementsprechend meist mit Schwert und Schild, Axt und Schild, Anderthalbhänder oder Speer (und Schild) ausgestattet sind. Diese Einheiten sind hoch angesehen, haben häufig aber auch die höchsten Verluste einer Schlacht zu erleiden, da sie zugunsten der Beweglichkeit meist nur leicht gerüstet sind.

Das **Schwere Fußvolk** ist für den Kampf Einheit gegen Einheit gedrillt und beherrscht verschiedene Formationen und Taktiken, die sich wirkungsvoll nur im Geviert oder ähnlichen Aufstellungen umsetzen lassen. Die typischen Vertreter dieser Waffengattung sind mit der langen Pike oder mit Hellebarden (Glefen, Partisanen, Roßschindern o.ä.) und einer kurzen Seitenwaffe ausgestattet und meist schwerer gerüstet (die Pikeniere zumindest mit Brustharnisch und Helm, die Hellebardiere dagegen oft in Dreiviertels- oder Vollrüstung). Diese Kontingente werden häufig von Städtern gestellt. Ebenfalls zum Schweren Fußvolk werden speziell ausgerüstete Seekrieger und amphibische Einheiten gerechnet, die zwar selbst meist eher leicht gerüstet sind, aber häufig über Fernwaffenunterstützung, Scharfschützen oder sogar Granatiere verfügen.

Ebenfalls zum Fußvolk zählen die **Schützen** mit (Lang- und Kriegs-)Bogen oder Armbrust (im Horasreich auch Arbalette oder Balestra), deren Ansehen gerade in rondrianisch geprägten Armeen eher gering ist, die sich jedoch, massiert eingesetzt, als schlachtentscheidend erweisen können.

Schlußendlich werden auch alle `technischen Einheiten' zum Fußvolk gerechnet, seien es **Schanzkompanien**, die Befestigungen ausheben, **Sappeure**, die gegnerische Festungen unterminieren, **Bombardenkompanien** mit ihren Wurfmaschinen (die im Horasreich nicht nur bei Belagerungen, sondern auch in der Feldschlacht eingesetzt werden), **Mauerbrecher** mit ihren Widdern und Belagerungstürmen und **Brückenbaukompanien**.

Als **Leichte Reiterei** gelten jene Reitertruppen, die wirklich nur leicht gerüstet und mit kurzen Lanzen, Säbel oder Rabenschnabel und dazu einem Schild ausgerüstet sind. Nach ihrer üblichen leichten Rüstung heißen sie bisweilen auch Kürassiere; ihre Aufgabe ist die von Plänklern und Voraustrupps, ihre Reputation die von heldenmütigen Draufgängern.

Die **Schwere Reiterei**, je nach Region auch als Panzerreiter, Schlachtreiter oder Dragoner bekannt, hat dagegen die Funktion, die gegnerischen Fußtruppen zu umfassen oder auseinanderzusprengen. Zu diesem Zweck sind sie mit langen Lanzen als Haupt-, Säbeln, Anderthalbhändern oder Reiterhämmern als Seitenwaffe ausgestattet und meist in eine Dreiviertel- oder gar Vollrüstung gehüllt. Da die Kämpferinnen und Kämpfer dieser Einheiten in den meisten Armeen ihre Pferde und Rüstungen selbst stellen müssen, sind solche Truppen meist auf die Adligen eines Landes beschränkt.

Weitere Reitertruppen sind die **Berittenen Schützen** (häufig bei den tulamidischen Völkern, aber auch die horasischen Arbalettieri) und die **Späher und Botenreiter**, wobei letztere jedoch nicht in kompletten Einheiten organisiert, sondern meist einem Regimentsstab zugeordnet sind.

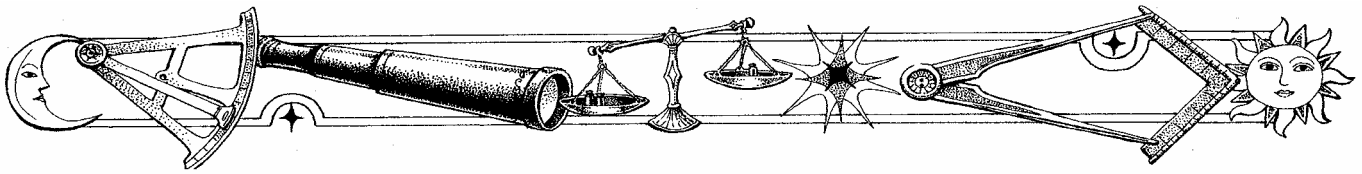
Dienstgrade

In der mittelreichischen Armee lauten die verbreiteten Ränge Rekrut, Gemeiner, Korporal (Anführer einer Hand, Befehlshaber eines Geschützes o.ä, häufig auch einfach nur der Vertreter eines Weibels), Weibel (Anführer einer Lanze, Rotte oder eines Haufens), Fähnrich/Bannerträger (Anführer der `Ersten Rotte', Adjutant eines Hauptmanns oder eben Bannerträger; meist der Einstiegsrang für Abgänger von Kriegerakademien), Leutnant (Adjutant eines Hauptmanns, meist in der Kavallerie, oder einer halben Kompanie bei Schanzern und Bombarden), Hauptmann oder Rittmeister (Kommandant eines Banners oder einer Schwadron), Oberst (Regimentskommandant) und Marschall; im Horasreich heißen die korrespondierenden Ränge Rekrut, Soldat, Korporal, Sergeant, Ensignio, Leut(e)nant, Kapitan, Kolonello und Mareschall in der neuen aranischen Armee entspricht der Rang eines Tschausch dem eines Korporals, der eines Bashar einem Weibel, der eines Beybashar einem Bannerträger, der eines Agha einem Hauptmann und der eines Miralay einem Marschall.

Söldner

Neben den regulären Armeen (von denen es ja eigentlich nur die des Mittelreichs, des Horasreichs und Araniens gibt) und den Garden der Adligen sind *Söldner* die Hauptstütze der Militär-Macht der verschiedenen Reiche, professionelle Kämpfer verschiedenster Waffengattungen, die von Adligen oder reichen Kaufleuten sowohl zum Schutz von Handelszügen als auch für Kriege angeworben werden.

Söldnerhauptleute sind häufig Kor-Geweihte, und auf einen solchen geht auch der Ehrenkodex der meisten Söldnertruppen,



der berühmte Khunchomer Kodex, zurück. In diesem `Muster-Vertrag', den sich auch zukünftige Dienstherren gut durchlesen sollten, finden sich nicht nur Details zu Sold (üblicherweise 3 Silbertaler pro Tag für einen Gemeinen, 5 bis 8 Silbertaler pro Tag für einen Offizier, Spezialisten oftmals mehr), Beuteanteilen und Sterbegeld, sondern auch und vor allem Passagen zu Beginn und Ende des Arbeitsverhältnisses, zum korrekten Verhalten eines Anwerbenden und dergleichen mehr.
Die wichtigsten und berühmtesten Söldnereinheiten Aventuriens sind die Kusliker, Hylailer und Premer Seesöldner (von jeweils etwa Regimentsstärke), die Tulamidischen Reiter aus Fasar (2 Regimenter), die Uhdenberger Legion (knapp ein Regiment), die Löwen von Thalusa (6 Kompanien) und die Alanfaner Dukatengarde (5 Kompanien), die wohl Kämpfer für Kämpfer beste Söldnereinheit des Kontinents. Zentren des Söldnerwesens sind das Horasreich, Mhanadistan und Al'Anfa, wo sich auch einzelne freie Mietlinge als Leibwächter, Starker Arm oder Schläger anwerben lassen.

Aventurische Heerscharen

Kommen wir nun zu einer kurzen Betrachtung der Landheere der verschiedenen Reiche Aventuriens:
Das Mittelreich: Trotz Orkensturm, Answinkrise und borbaradianischer Invasion (und dem damit verbundenen Gebietsverlust) stellt das Mittelreich mit seinen 25 *Garderegimentern* (davon 7 beritten) und den *9 Regimentern der Landesherren* (Adels- und Ritteraufgebot, daher 6 beritten) immer noch die größte Land-Macht Aventuriens dar. Allerdings ist kaum eines der Regimenter auf Sollstärke – und diejenigen, die es sind, wurden hastig mit unerfahrenen Rekruten aufgefüllt. Die Hauptmacht der Garderegimenter bildet das schwere Fußvolk mit Hellebarden und Piken, verstärkt durch schwere Reiterei. Dazu können im Notfall noch in jeder Grafschaft ein Regiment *Landwehr* ausgehoben werden, deren Ausrüstung und Kampfmoral allerdings zweifelhaft ist. Söldner hingegen sind im Mittelreich wenig verbreitet, nehmen an Zahl aber langsam zu. Durch die Verluste der letzten Jahre sind Formationstaktiken momentan wieder etwas im Rückgang begriffen, wohingegen den Fähigkeiten des einzelnen Kämpfers (das Mittelreich verfügt über die größte Dichte an Kriegerakademien) wieder größeres Gewicht zukommt.

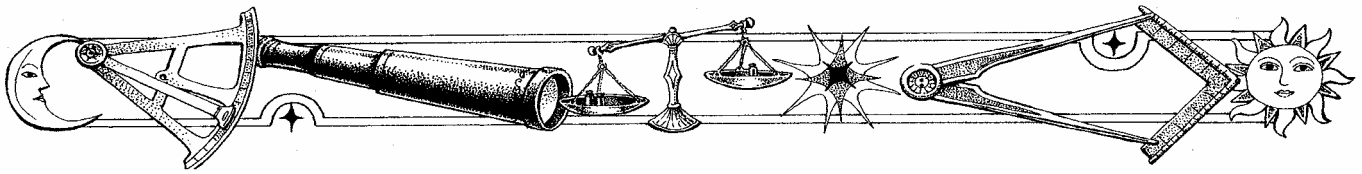
Das Horasreich: Von den Kriegen der Neuzeit weitgehend unberührt geblieben, verfügt das Horasreich zumindest auf dem Papier über eine schlagkräftige Armee aus *19 Garderegimentern* (4 davon beritten), *56 Banner Söldner* (7 beritten) und 22 *Banner Ordenskrieger* (alle teilberitten). Davon sind aber nur wenige Einheiten auf Sollstärke, und Postengemauschel, Standesdünkel und Ämterkauf tun ihr übriges, die wirkliche Schlagkraft der Armee deutlich herabzusetzen. Einige Regimenter der Horaslegion (der K.u.K. Elitegarde) sind allerdings zu den besten Einheiten Aventuriens zu zählen, sowohl was Ausrüstung als auch Ausbildung angeht – nur die Kampferfahrung fehlt ihnen.
Die Armee des Horasreichs ist durchgehend etwas leichter gerüstet als die des Mittelreichs, dafür in Spießformationen, massiertem Einsatz von Armbrüsten, schnellen Reiterattacken, Artillerie- und Zauberunterstützung geübt.

Das Bornland: Anders als im Mittelreich oder Horasreich existieren im Bornland keine stehenden Truppen oder Garderegimenter. Statt dessen sind die Adligen der großen Regionen Sewerien, Festenland und Mark verpflichtet, im Kriegsfall bestimmte Kontingente aufzustellen, die insgesamt eine Stärke von etwa *7 Regimentern* erreichen; dazu kommen noch etwa *zwei Regimenter Seesoldaten* und *Garden der freien Städte.* Der Ausrüstungsstand der Adelskontingente ist meist (denn die Mehrzahl dieser Truppen wird von Bauernwehr gebildet) genauso schlecht wie deren Ausbildung – aber da das Bornland noch nie in einen Konflikt mit einem anderen Staat verwickelt war, läßt sich über die Kampfkraft der Truppen nichts Genaues sagen.
Eine bornländische Besonderheit sind die *Geflügelten,* fast schon ein Ordensbund sewerischer Adliger, von denen es etwa 100 im Bornland gibt und die an den Adler-, Schwanen- oder Drachenflügeln am Rücken ihrer Rüstung zu erkennen sind. Jeweils ein Paar dieser Flügel ist keine Nachbildung, sondern ein mit magischen Kräften ausgestattetes Original, und es heißt, wenn die Geflügelten unter ihren `Gebietigern' (den Trägern der ursprünglichen Flügelpaare) zusammenkommen, erzittere die Erde.

Die Thorwaler: Zwar sind die Nordleute als Einzelpersonen zu den gefährlichsten Kämpfern Aventuriens zu rechnen, aber dennoch haben sie nie eine über ihre Schiffs- oder Dorfgemeinschaften hinausgehende Heeresstruktur entwickelt. Die üblichen Waffen der Thorwaler sind Axt und Schild, aber auch Spieße und scharfe Hiebwaffen aller Art sind bei ihnen verbreitet – vor allem aber ist jeder Thorwaler und jede Thorwalerin über 14 Jahren als `bewaffnet und gefährlich' zu betrachten ...

Die Orks haben während des Orkensturms (17–20 Hal) schlußendlich derbe Verluste einstecken müssen, aber trotzdem den zuerst eroberten Svelltschen Städtebund halten können. Und da die Schwarzpelze eine kürzere Generationenfolge haben, muß damit gerechnet werden, daß demnächst wieder *mehrere zehn-tausend Orks* unter Waffen stehen, diesmal ausgestattet mit dem Wissen der überlebenden Veteranen – und immer noch angeführt vom legendären `Schwarzen Marschall' Sadrak Whassoi.
Orks kämpfen meist in losen, sippenorientierten Haufen mit wüst gemischter Bewaffnung, verfügen aber auch über Katapulte, gepanzerte Streitwagen und ein größeres Kontingent berittener Schützen.

Nostria und Andergast: In den beiden streitenden Königreichen finden sich noch die traditionellen Kriegshaufen und Adelsgefolgschaften in Reinform: adlige Heerführer, eine geringe Anzahl Ritter, jeweils von einer Handvoll Waffenknechte begleitet, und ein großer Haufen nur mit improvisierten Waffen ausgerüstetes, von den Adligen zum Kriegsdienst verpflichtetes Fußvolk. Beide Länder sind in der Lage, vielleicht *500 professionelle Kämpfer* aufzustellen (und *schätzungsweise 2.000 Bauern* zum Dienst zu pressen), aber solche Zusammenballungen von Militärmacht hat es in keinem der vielen Kriege der gemeinsamen Vergangenheit je gegeben. Als Besonderheit sei zu erwähnen, daß beide Staaten über eine Magierakademie verfügen und sich auch nicht



scheuen, Zauberei im Kampf einzusetzen (bislang allerdings ohne durchschlagende Wirkung).
Der neue andergastische König Efferdan hat zwar angekündigt, sein Land neu zu gestalten, aber inwieweit sich dies auf das Heer auswirkt, mag fraglich bleiben.

Zwerge und Elfen: Beiden Völkern ist eine Form von Heeresorganisation unbekannt. Zwar sind bei beiden die meisten Angehörigen des Volkes waffenfähig, doch mischen sie sich äußerst selten in die Angelegenheiten der Menschen ein und führen auch sonst eigentlich keine Kriege. Die wenigen Male, da Zwerge oder Elfen den Menschen bei ihren Schlachten beistanden (während des Orkensturms und bei der Schlacht an der Trollpforte), handelte es sich fast ausschließlich um Freiwillige, die bei den Zwergen lose nach Sippen und Waffengattungen, bei den Elfen völlig unorganisiert waren.

Das Kalifat: Die überwiegende Mehrheit der Novadi-Truppen gehört – wie sollte es anders sein – der Reiterei an, traditionsgemäß nach Stämmen organisiert und von unbezähmbarer Wildheit. Diese wurde den Reitern des Kalifen im Krieg gegen die disziplinierten Truppen Al'Anfas jedoch zum Verhängnis, und so machte sich Kalif Malkillah III. daran, das Heer neu zu organisieren und sogar feste Einheiten zu schaffen: die, wie aventurienweit üblich, in Gruppen zu 50 Kämpfern zusammen-gefaßten Spahija (Reiter) und Askarija (Fußtruppen), wobei bei der Reiterei Lanzenkämpfer und berittene Bogenschützen vorherrschen, bei den Fußtruppen nur nach Schützen und Nahkämpfern getrennt wird. Die Elite wird von den drei Batalyuni der Murawidun gestellt, von Kindesbeinen an ausgebildeten Kämpfern, die als `Mündel des Kalifen' ausschließlich ihrem Herrscher gegenüber loyal sind.
Nach einem Debakel bei dem Versuch, sich als Ordnungsmacht im umkämpften Rashdul zu etablieren, zählt das (reguläre) Novadi-Heer höchstens noch *1.500 Reiter, 1.000 Fußkämpfer und 300 Murawidun, so* daß sich Malkillah wieder auf die Unterstützung der Stammes-Sultane verlassen muß.

Aranien: Von den *neun Regimentern* des Mhaharanyat sind immerhin sechs beritten, eines sogar mit Streitwagen ausgestattet, womit bereits die wichtigste Besonderheit der aranischen Truppen genannt wäre, die sich ansonsten an der Struktur der mittelreichischen Truppen orientieren, deren Ränge jedoch tulamidisch benannt sind und in denen, wie in Aranien üblich, viele Offiziersposten mit Frauen besetzt sind.

Die tulamidischen Stadtstaaten: Khunchom, Rashdul, Thalusa und Fasar verfügen jeweils über Garden ihrer Provinzfürsten, städtische Milizen und Söldnerkontingente (wie die berühmten tulamidischen Reiter). In den Städten ist der Bewaffnungs- und Ausbildungsgrad der Bürgermilizen sehr hoch, und auch die Garden, die natürlich auch der Repräsentation dienen, können als kompetente Kämpfer angesehen werden – kein Wunder also, daß die Städte ihre Unabhängigkeit bislang erfolgreich verteidigt haben.

Al'Anfa: Die alanfanische Armee gliedert sich nominell in drei `Schwarze Legionen' und die Kämpfer an Bord der `Schwarzen Armada', wobei jedoch zu keinem Zeitpunkt in der Geschichte der Stadt so viele Menschen unter Waffen standen – die eigentlichen Gardetruppen der Stadt bestehen aus *17 Bannern quasi dauerverpflichteter Söldner* (darunter die *Dukatengarde* und der *Schwarze Bund des Kor), 10 Bannern Stadt- und Tempelgarden, 5 Bannern Ordenskriegern* und etwa *500 Freibeutern.* Diese Truppen dienen seit dem verlorenen Krieg gegen das Kalifat nur noch der Sicherung der alanfanischen Besitzungen, auch wenn einzelne Einheiten wie die *Basaltfaust* es jederzeit auch mit einem Regiment beliebiger Gegner aufnehmen könnten.

Die Stadtstaaten des Südens verfügen jeweils über kleine Heerhaufen, die den lokalen Herrschern verpflichtet sind, dazu Bürgermilizen und, wenn das Staatssäckel es erlaubt, Söldnereinheiten. Regelrechte Heeresorganisationen sind hier größtenteils unbekannt, einzig Trahelien verfügt über einige reguläre Einheiten.

Die Schwarzen Lande: Da sich alle Heptarchien auf militärische Stärke gründen, wundert es nicht, daß sie allesamt auch über große Truppenkontingente verfügen (mit Ausnahme Gloranias, das nur über einige Söldnerhaufen verfügt). Als Besonderheiten sind hier Xeraans daimonide Legion von Yaq-Monnith und Rhazzazors untoter Endloser Heerwurm zu nennen, während sich Galotta, Haffax und Dimiona großteils auf `Linientruppen' wechselnder Qualität und Loyalität verlassen. Allen Truppen der Heptarchen ist gemein, daß sie sich in großem Umfang auf Zauberei in allen (dunklen) Formen verlassen, sei es, daß sie ganze Kompanien von Untoten in ihren Reihen haben, sei es, daß sie Luftunterstützung durch fliegende Dämonen erhalten oder mit irrwitzigen Kriegsmaschinen daherkommen. Häufig sind die Kämpfer (oder zumindest die Offiziere) auch Paktierer mit einem Erzdämon.

Die Kriegsflotten Aventuriens

Jedes Reich Aventuriens, das an einer Küste liegt, repräsentiert seine Macht und Unabhängigkeit natürlich auch gerne durch eine waffenstarrende Kriegsflotte, wobei ein solches Unterfangen auch schon manches Reich in den Ruin getrieben hat, denn der Bau und Unterhalt einer Flotte übersteigt die Kosten für ein Landheer oft um das Vielfache ...

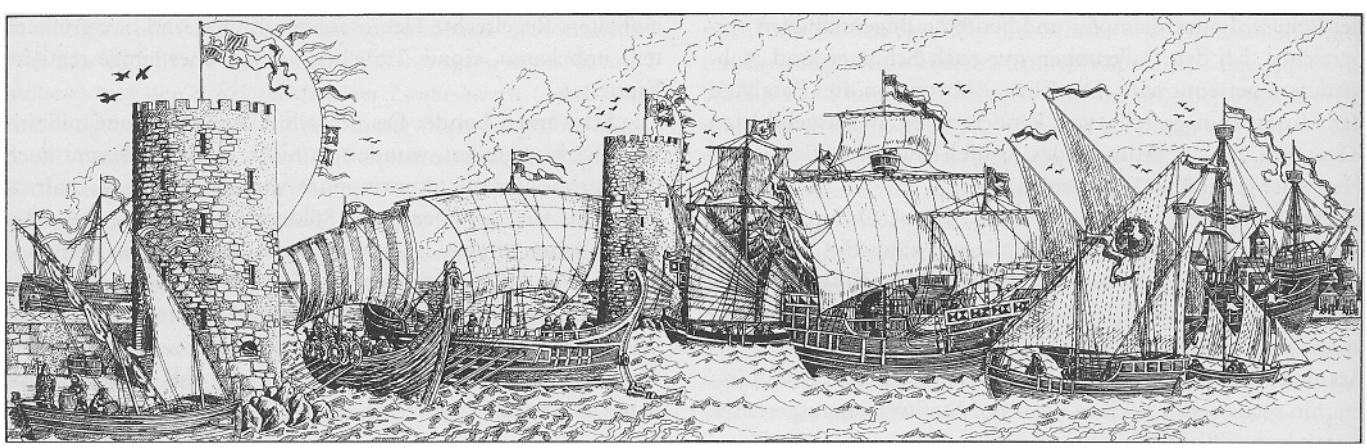
Das Rückgrat einer Flotte bilden meist schwere Segelschiffe (Karracken, Schivonen, Holken, Zedrakken) oder Ruderschiffe (Galeassen, Triremen), die mit vielen Arten von Torsionsgeschützen und Schleudermaschinen bestückt sind, während die leichteren Einheiten (gesegelte Karavellen, Thalukken und Lorchas, geruderte Biremen und Dromonen) meist Aufklärungsaufgaben erfüllen.
Straff organisierte Flotten sind meist in Flottillen zu einem halben Dutzend Schiffen unterteilt, aber da die meisten Flotten über zu wenig Schiffe verfügen, sind Seekriegstaktiken und raffinier-

te Manöver noch wenig entwickelt. Üblicherweise duelliert man sich für ein, zwei Salven auf längere Entfernung mit den Geschützen, um dann schnell in den Enterkampf überzugehen, weswegen die meisten Kriegsschiffe größere Kontingente an Seesöldnern mit sich führen.
Neben den im folgenden erwähnten Kriegsflotten der großen und kleineren Reiche werden die Meere natürlich auch noch von allerlei Seeleuten befahren, die nicht nur die efferdgefällige Seefahrt im Sinn haben — diese *Piraten* sind vor allem im südlichen Perlenmeer und in der Charyptik anzutreffen, und oftmals in größerer Zahl als die Flotten, die hier für Recht und Ordnung auf den Meeren sorgen sollen.

Das Mittelreich: Die größte Militärmacht zu Lande ist natürlich auch auf den Meeren um Aventurien präsent, und dies gleich mit zwei Flotten: der in Havena und Harben stationierten West-flotte und der Perlenmeerflotte mit Haupt- (und einzigem) Hafen Perricum.
Die *Westflotte* umfaßt *etwas mehr als drei Dutzend Schiffe,* von denen viele nicht hochseetaugliche Galeeren verschiedener Größe (darunter ein Schiff der Perricum-Klasse) sind, die fast ausschließlich zur Sicherung des Deltas des Großen Flusses und der Mündung des Tommel eingesetzt werden, während einige schnelle

geschwader' der Flotte darstellt. Die *vier Schiffe,* angeführt von der modernen Schivone *Stern von Beilunk* (die anderen drei Einheiten sind, mit Verlaub, schwimmende Särge, die sich Holken und Triremen nennen) sind in Hôt-Alem stationiert und unterstehen Vizeadmiralin Deirdre ni Sanin, die wegen angeblicher Verwicklungen in die Meuterei ihres Vaters zur Kommandantin der Flottille befördert wurde.

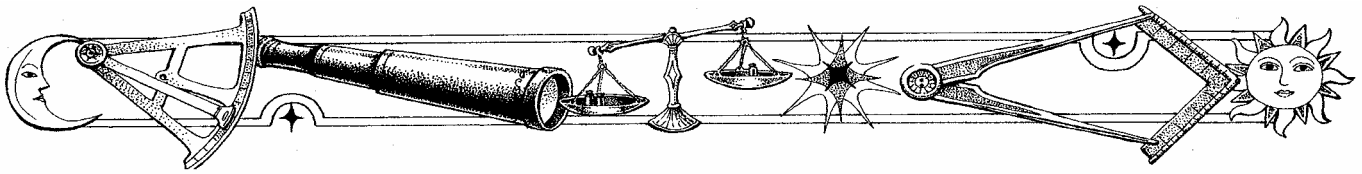
Das Horasreich: Die Flotte des Horasreiches (die seit mehr als 10 Jahren auch die seeköniglich-cyclopäische Flotte umfaßt) ist mit mehr als *150 Schiffen* zwar nicht die größte Aventuriens, aber unzweifelhaft die schlagkräftigste, denn hier hat man schon früh Wert auf einheitliche Schiffsgestaltung, auf Breitseitengefechte und Flottentaktiken gelegt, und die Ausstattung der modernen Schivonen der König-Therengar-Klasse oder der Galeassen der Seekönig-Mermydion-Klasse spiegelt dies auch wider.
Dic horasische Flotte ist in drei Unterflotten (Heimatflotte, Zyklopenflotte, Expeditionsflotte) und weiter in Flottillen unterteilt, die auf die verschiedenen Häfen des Reiches verteilt sind (wobei zugegeben werden muß, daß die Stabsoffiziere der Expeditionsflotte ihrem eigentlichen Einsatzgebiet im Südmeer noch nie näher als Brabak gekommen sind ...)
Auch wenn der Dienst in der Horasflotte hart, schmutzig und gefährlich ist, so drängen doch immer wieder junge Leute zur



Karavellen Patrouillenfahrten zwischen Nostria und Grangor unternehmen und die (seltenen) Piraten aufbringen sollen. Die Westflotte des Mittelreichs untersteht Admiral Annlir Aneirin Galahan, dem Provinzherrn von Windhag.
Die *Perlenmeerflotte* des Mittelreichs ist nach den verlustreichen Schlachten der borbaradianischen Invasion, nach der endgültigen Unabhängigkeit Araniens, nach Sabotageakten und Desertionen zu einem Schatten ihrer selbst herabgesunken und besteht nur noch aus *etwa zwei Dutzend Schiffen* verschiedener Größe und Art, jedoch fast durchgehend in schlechtem Zustand, und von Matrosen mit gebrochener Moral. Die Flotte untersteht dem direkten Kommando des Reichsgroßadmirals Rudon von Mendena (der jedoch in Gareth residert).
Letztlich erwähnenswert ist noch die Südflotte' des Garether Kaiserreichs, die `die Interessen der Raulskrone im Südmeer und den Kolonien' vertreten soll —in Wirklichkeit aber eher das Straf-

Flotte, die die Unabhängigkeit und neue Größe des Nachfolgers des Alten Reiches repräsentiert.

Das Bornland: Die etwa *80 bewaffneten Schiffe* des Bornlands gelten zwar als Kriegsflotte mit eigenen Admiralsämtern, sind aber in Wirklichkeit bewaffnete Kauffahrer und deren Begleitschiffe, was aber die Qualität von Material und Besatzung in keinster Weise herabsetzen soll, denn immerhin wurde im Bornland die Schivone entwickelt, und die Ausbildung der Besatzungen ist der im Horasreich fast ebenbürtig.
Finanziert wird die bornländische Flotte in erster Linie von den Handelsstädten Festum und Neersand (und über Kredite, die das Adelsmarschallsamt aufnehmen muß, zu guten Teilen vom Handelshaus Stoerrebrandt). Die Festumer Kauffahrer haben schon früh das Geleitzugsystem eingeführt, was ihnen jetzt beim Durchqueren der Blutigen See von größtem Nutzen ist.
Die Thorwaler sind zwar als größte seefahrende Nation bekannt,



besitzen aber dennoch keine Kriegsflotte im eigentlichen Sinn, wohl aber gut *300 Ottas und die gleiche Anzahl Knorren*, mit de-nen sie sowohl Handel als auch Küstenpiraterie betreiben. Da ihre schnellen und wendigen Schiffe weder für den Geschütz-noch für den Enterkampf geeignet sind, müssen sich die Nordleute auf ihre überlegene seemännische Erfahrung verlassen, wenn Kriegsschiffe fremder Nationen am Horizont auftauchen. Diesem Problem wird nun seit einigen Jahren durch ein ehrgeiziges Programm des obersten Hetmanns Tronde zu Leibe gerückt, und es scheint, als hätten die Thorwaler mittlerweile ei-nen neuen Schiffstyp gefunden, der sowohl für den neuzeitlichen Seekrieg geeignet ist als auch dem Streben nach einer Schiffsgemeinschaft nachkommt – allein, an guten Geschützen hapert es momentan noch.

Nostria: Es soll nicht unerwähnt bleiben, daß auch das kleine Nostria über eine seiner Größe und Bedeutung angemessene Kriegsflotte verfügt – und zwar nach einem ehrgeizigen Rüstungsprogramm zur See, das aus der Vernichtung der nostrischen Flotte durch die Thorwaler vor mehr als einem Jahr-zehnt resultierte. Will heißen, neben einigen Bombardenflößen und mit schrecklicher `Kriegsbemalung' versehenen Fischerbooten auf dem Thuransee verfügt Nostria über *genau ein Kriegsschiff* – und damit über eine unendliche Übermacht gegenüber dem Erzrivalen Andergast ...

Das Kalifat: Ohne einen eigenen Hafen (Kannemünde gehört nominell dem Bornland) hat das Kalifat es schwer, eine eigene Flotte zu unterhalten – und so bleiben die Aktivitäten des Kalifen auf die Kaperfahrten einiger rastullahgläubiger Piraten beschränkt, von denen El Harkir sicherlich der berühmteste ist.

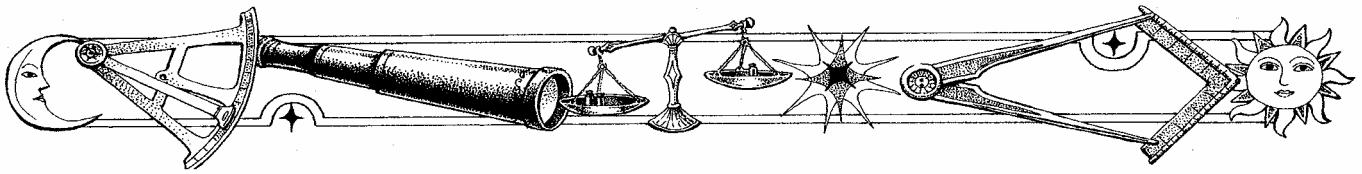
Aranien: An der Blutigen See gelegen und im ständigen Kriegszustand mit den Flotten der Heptarchen und den Monstrositäten der See, verfügt die Mhaharani Eleonora über immerhin *zwölf Geschwader*, die jeweils von einer Galeasse der Perricum-Klasse (aus mittelreichischen Beständen, die bei der Unabhängigkeit in aranischen Besitz übergingen) angeführt werden und dic aus weiteren Biremen und Triremen sowie einigen schnellen Thalukken als Hilfsfahrzeuge bestehen. Kommandiert wird diese Flotte von Admiralin Peliope von Rathmos.

Die tulamidischen Küstenstädte: In Khunchom sind mit den `Wächtern des Mhanadi' etwa *drei Dutzend Schiffe* aller Größen und Klassen stationiert, die von hier aus gegen die Piraten der Schwarzen Lande operieren. Als Besonderheiten sind anzumerken, daß auf jedem dieser Schiffe mindestens ein Novize der Efferdkirche Dienst tut und daß die Besatzungen bei weitem nicht nur aus Tulamiden, sondern aus Freiwilligen und Seesöldnern aus aller Herren Länder bestehen.
Die thalusanische Flotte besteht aus *einem Dutzend Zedrakken und Thalukken* und hat sich bislang weitgehend aus den Kämpfen im Perlenmeer herausgehalten, was aber auch gut am gerade vollzogenen Machtwechsel in der Stadt liegen mag.

Al'Anfa und Verbündete: Die aus den Städten Al'Anfa, Mengbilla und Mirham bestehende `Schwarze Allianz' verfügt insgesamt über *mehr als 200 Schiffe*, und die meisten davon sind von Sklaven angetriebene Galeassen, Triremen und Biremen, bemannt mit skrupellosen und häufig gut ausgebildeten Seesöldnern, teilweise sogar mit alanfanischen Kirchentruppen. Dies kann jedoch nicht darüber hinwegtäsuchen, daß das Zeitalter der Ruderschiffe auch im südlichen Perlenmeer und der Charyptik seinem Ende entgegengeht – aber da die Schwarze Allianz nur wenige Gegner hat, kontrolliert sie fast unangefochten die Seewege zwischen den Waldinseln, in der Straße von Sylla und der Goldenen Bucht.

Die Stadtstaaten des Südens: Ob Brabak, Sylla, Chorhop oder das Kemi-Reich: all diesen Staaten und Städten ist gemein, daß sie jeweils nur über kleine bis kleinste Flotten unter eigenem Banner verfügen, dafür aber sehr großzügig im Ausstellen von Kaperbriefen sind – die Flotte Syllas besteht zu mehr als neun Zehnteln aus Piraten, und für Brabak stechen Thorwaler Ottas in See. Und fast alle haben einen gemeinsamen Gegner (und durch die Gemeinsamkeit eine kleine Überlebenschance): Al'Anfa ...

Die Schwarzen Lande: Auf dem Perlenmeer und in der Tobrischen See gefährden drei Heptarchen mit ihren Flotten dic Seefahrt der angrenzenden Länder. Der Moghuli Dimiona von Oron stehen etwa *20 Biremen, Triremen und Thalukken* zur Verfügung, von denen etliche mit der Versorgung der oronischen Besatzungsarmee im Yalaiad beschäftigt sind. Fürstkomtur Helme Haffax von Maraskan kommandiert *mehr als 50 Schiffe* (ebenfalls verschiedenster Bauart und häufig ehemals der mittelreichischen Perlenmeerflotte zugehörig), die sowohl zum Küstenschutz als auch zur Piraterie eingesetzt werden. Den größten 'Aktivposten' besitzt der Portifex Maximus Xeraan, auch wenn er keine eigentliche Kriegsflotte unterhält – ihm unterstehen gut *3.000 Piraten mit etwa drei Dutzend Schiffen*, die in Mendena, auf Rulat und entlang der vormaligen Beilunker Ostküste stationiert sind. Mit diesen Flotten oft durch einen Pakt mit Charyptoroth verbunden (Xeraan selbst ist Träger des Charyptoroth-Splitters) sind zahlreiche Meeresungeheuer und Seedämonen, von Seeschlangen und Algenwesen über Riesenkraken bis hin zu den Ma'hay'tamim, den Dämonenarchen, die nicht nur selbst von jenseitiger Art sind, sondern auch eine Brutstätte und Basis für weitere Scheußlichkeiten bilden. Diese `Schiffsdämonen' sind oft mit Krakoniern und renegaten Risso, aber auch mit Wasserleichen oder blutgierigen menschlichen Söldnern bemannt.



Madamal im Ogerkreuz

Der Himmel über Aventurien

Der Himmel über Dere und seine Himmelskörper zeigen solch auffällige Regelmäßigkeiten und vor allem Unberechenbarkeiten, daß alle Kulturen Aventuriens darin Willen und Ordnung über-irdischer Mächte sehen. Die wichtigsten Elemente des aventurischen Himmels sind:

__ Die **Sonne** läßt durch ihren steten Weg einen Tag auf den anderen folgen (der Ausdruck *Praioslauf ist* gleichbedeutend mit

_ Das **Madamal** mit seinen Phasen, in denen es sich regelmäßig verdunkelt und wieder aufhellt; dabei auf seiner Bahn unvorhersehbar nach Norden oder Süden abweicht.

__ Der **Nordstern** bewegt sich als einziger niemals.

__ Der **Zwölfkreis** besteht aus besonders auffallenden Sternbildern, deren langsame Bewegung über den Himmel genau mit der jährlichen Wiederkehr von Saat und Ernte übereinstimmt.

__ Acht auffällig helle Wandelsterne oder **Planeten** scheinen ihren Weg über den Himmel wie aus freiem Willen zu wählen.

__ Zahlreiche andere Sterne und **Sternbilder** gehen zwar alle regelmäßig im Osten auf, brauchen aber unterschiedlich lange für ihren Weg nach Westen. (Die Sterne Deres gehen nicht täglich auf; die meisten Sterne brauchen wie die des Zwölfkreises etwa ein Jahr für eine Himmelsdurchquerung, aber es gibt auch deutlich schnellere oder langsamere.)

Nach der Sphärentheorie des Weisen Rohal und der Sterndeuterin Niobara liegen Sterne und Planeten noch jenseits der Sphären der Toten und der Götter. In dieser Sechsten Sphäre ist die himmlische Ordnung sichtbar: Macht, Einfluß und Zuständigkeit der Götter, Halbgötter, Hohen Drachen und anderer Wesenheiten sind als Himmelskörper und Konstellationen zu erkennen. Jeder davon ist eine eigene Subsphäre zugeordnet; das Mysterium von Kha, der urzeitliche Pakt der Himmlischen, legt eine gemeinsame Rotationsachse all dieser Subsphären fest, wenn auch ihre Rotationszeiten unterschiedlich sind.

Kein Wunder, daß es neben diesem komplexen Weltbild zahllose andere Religionen und Theorien gibt, die oft nur einen Bruchteil der Wahrheit erfassen. Wohl gelang es den Astrologen, Sternkarten von den Bahnen der Bildsterne zu zeichnen. Aber die Sternbilder selbst, die stets ihre Stellung zueinander ändern, konnten sie bis heute nicht endgültig einzeichnen — und selbst jene Karten sind durch die Sphärenbeben um die Dritte Dämonenschlacht ungenau geworden. Ines Ereignis hat auch anscheinend zu Änderungen in den Umlaufzeiten und -bahnen der Himmelskörper geführt, so daß es gut sein kann, daß alles sternkundliche Wissen demnächst überarbeitungsbedürftig ist.

Die Sonnenbahn

Der wichtigste Teil des Himmels wird von der Sonnenbahn und den darin stehenden zwölf Sternbildern beherrscht. Dieser Zwölf- oder Sonnenkreis braucht genau ein Jahr für eine Umdrehung, so daß während jeden Monats ein Sternbild am höchsten Punkt steht. Die vom Zwölfkreis gebildete Ebene steht allerdings nicht genau senkrecht über Dere, sondern ist leicht nach Süden geneigt: Vermutlich rotiert der Kreis um eine leicht geneigte Achse, die durch den Nordstern und einen nicht sichtbaren Südpunkt unterhalb des Horizonts bestimmt wird.

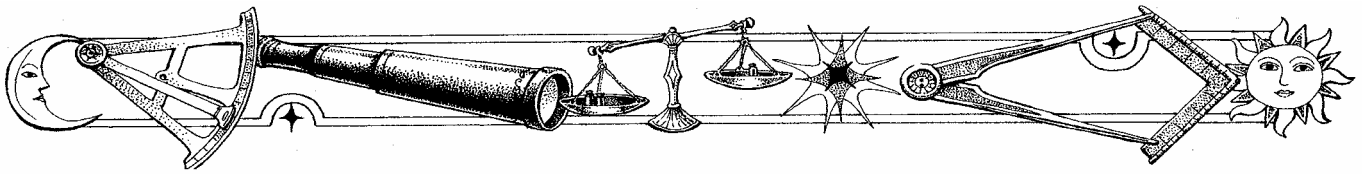
Den Tag, an dem die Sonne den höchsten mittäglichen Stand erreicht, nennt man Sommersonnenwende (1.Pra), den niedrigsten Stand Wintersonnenwende (1.Fir).

Der Zwölfkreis

Der Zwölfkreis besteht aus ungefähr hundert Sternen, die zwölf Sternzeichen bilden. Diese werden in den meisten Kulturen den Zwölfgöttern zugeschrieben, denn während jeden Monats steht das Symbol des Schutzgottes am höchsten. Tagsüber kann es nicht gesehen werden, denn der Glanz der Sonne überstrahlt es, doch sobald die Dunkelheit hereinbricht, sieht man das beherrschende Sternbild in voller Pracht. Die Bewegung der Sterne während einer Nacht ist zu geringfügig, uni sie zu bemerken; aber innerhalb eines Monats kann man deutlich erkennen, daß jedes Sternbild den sichtbaren Himmel durchquert. Der Einfluß dieser Sternbilder auf Geburt und Geschichte ist unbestreitbar. Selbst Kinder können die Weltordnung erahnen in den sechs Wildtieren der Winterhälfte und den sechs Zeichen des Kulturschaffens im Sommer. Alte hesindianische Schriften sprechen vom Sternenwall, der einzigen Wehr gegen die kalte, schwarze Leere der Niederhöllen dahinter.

Das Sternbild **Greif** mit seinen markanten Schwingen ist dem Sonnengott Praios heilig. Sein Höchststand im Sommer leitet ein neues Jahr ein. Er ist immer leicht zu finden, da er aus den (neben Nordstern und Sajalana) hellsten Sternen des Himmels besteht: Besonders bekannt sind der Schnabelstern *Schelachar* (Gesetz) und der Schulterstern *Urischar* (Ordnung), während die bernsteingelben Flügelsterne meist mit den Namen einzelner, bekannt gewordener Greifen verbunden werden. Daß der Greif weniger als zwölf Sterne hat und diese zudem ungerade verteilt sind, hat die Sterndeuter von Neu-Gareth immer zum Grübeln gebracht. Der Greif überwacht jenen Zeitraum, der das Leben der meisten Aventurier bestimmt, von seinem Aufgang im Osten während der Aussaat im Peraine-Mond bis zu seinem Verschwinden nach dem Erntefest im Travia-Mond.

Das Schwert ist der Rondra geweiht und besteht aus elf Sternen von eigentümlich stählernem Glanz. Das Schwert erscheint — frisch `geschmiedet' — im Ingerimm-Mond und geht erst unter, wenn es im Boron-Mond sein tödliches Ziel erreicht hat. Die Spitze des Schwertes mit dem *Sarstern* (interessanterweise aus



dem echsischen Begriff *sar,* Seele) deutet nach Nordwesten, wie von einem Krieger getragen, der nach Westen marschiert. (Manche alttulamidische Schriften verbinden die elf Sterne allerdings zum Bild des herabstürzenden Kriegsdrachen Famerlor.) Oft werden die einzelnen Sterne auch mit den Namen großer Helden belegt. Rondrianische Mysterien verheißen dem größten Helden des angebrochenen Zeitalters, als zwölfter Stern in das dann vollendete Schwert versetzt zu werden.

Der springende **Delphin** ist ein einfaches Zeichen, die grünlich-blauen Sterne sind Efferd heilig. (Die Thorwaler nennen das Sternbild natürlich Swafnir und sehen einen Wal darin.) Die Schnauze des Delphins erscheint kurz vor Jahresende über dem Horizont, und sein Schwanz taucht erst zu Anfang des Winters, im Hesinde-Mond, unter.

Auch die **Gans** ist ein einfacheres Bild rötlicher und bläulicher Sterne, das der Göttermutter Travia heilig ist. Es geht im Praiosmond auf und entschwindet erst in den kältesten Wintertagen des Firun unter den Horizont.

Der **Rabe** ist ein düsteres Sternzeichen; den Sterblichen, der ihn in den langen Boronnächten betrachtet, überkommt ein Gefühl von Trauer und Verlust. Der Rabe geht im Monat der Rondra auf, die ihm die meisten Seelen schickt, und verschwindet erst im Einfluß der Tsa, die ihm als einzige seine Beute entreißen kann. Aus den Sagen bekannt sind der rötliche Schnabelstern, der für den Tod steht, der Kopfstern *Bishdariel,* der die Träume sendet, und der Krallenstern *Golgari,* der die Seelen über das Nirgendmeer trägt. (Manche Kulte verbinden die Sterne auch zum Symbol des gebrochenen Rades.)

Die **Schlange** ist ein markantes Zickzack-Gebilde, dessen farbenprächtige Sterne zwar weit verstreut stehen, aber von jedem Betrachter als zusammengehörig empfunden werden. Die Einheit der Gegensätze ist die fundamentale Lehre aller Magie und alles Wissens unter dem Sternzeichen der Schlange. Die Schlange windet sich aus den Herbstnebeln des Efferd hervor und 'verkriecht' sich im Phex-Mond. Astrologen, Alchimisten und Elementaristen ordnen die sechs Sterne der Schlange gemeinhin den Elementen zu: der strahlende Kopfstern wird je nach Schule Luft, Humus oder Feuer zugerechnet, die drei weit ausgreifenden Mittelsterne meist Erz, Luft und Feuer, der bläuliche Schwanzstern einheitlich dem Eis. Manche Sekten nennen das Sternbild auch *Varsinor* oder *Naclador* oder bezeichnen es lieber als *Salamander.*

Der **Eisbär** ist das Sternbild des Firun: Der Höchststand der sie-ben blau-weißen Sterne markiert die unbarmherzigste Zeit des Winters. Der Bär herrscht als Jäger über alle Tiere der Wildnis: Er erscheint im Monat der Gans, sieht Rabe und Fuchs, Schlange und Eidechse, und weicht erst unter dem Storch dem nahenden Klang von Hammer und Amboß. In den Firunssagen werden die einzelnen Sterne mit Tieren der Wilden Jagd gleichgesetzt: der Maulstern *Gorfang,* der Augenstern *Rajok,* die Pfotensterne *Aikul* und *Arjuk,* der Schulterstern *Arö,* der Rückenstern *Iyi* und der hintere Tatzenstern *Läjan.*

Die **Eidechse,** das Symbol der Tsa, ist wieder in einem dichten Feld verschiedenfarbigster Sterne zu sehen. *Sajalana* (elfisch etwa: `Zur-Heimat-Begleiter') ist zudem nach dem Nordstern der hellste der Bildsterne; nur manche Wandelsterne können ihn noch überstrahlen. Werdende Mütter schicken des Nachts ihre Gebete an diesen Stern und beten um eine segensreiche Geburt. (Wie klug ist es eingerichtet, daß während der neun Monate Sajalana sicher irgendwann erscheint.) Mit dem Auftauchen der Eidechse im Monat des Totengottes leuchtet die Hoffnung, ihr Höchststand lindert die eisige Herrschaft Firuns, und erst im Alltagstreiben des Ingerimm-Mondes versinkt dieses Sternbild.

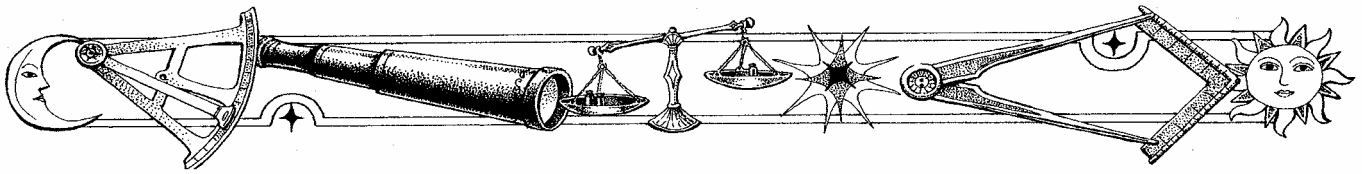
Der Fuchs ist selbst für Kinder leicht am großen Kopf und den spitzen Ohren zu erkennen. Das türkisfarbene *Auge des Phex* ist ein Stern, der erst 23 Hal bei Borbarads Rückkehr erschien und sich wider Erwarten nach dem Verschwinden des Dämonenmeisters nicht schloß. Der Fuchs hebt sein Haupt im Hesinde-Monat über den Horizont und flieht erst, wenn sich zum Jahresende das Nahen des Gesetzesgottes ankündigt. Man sagt, daß Kinder, die im Phexmonat geboren werden, wenn zugleich Vollmond ist, später in ihrem Leben durch ihre Schläue und Gerissenheit weit kommen werden.

Der Storch, Peraines heiliges Tier, wacht über den Frühlingsanfang. Sein Auftauchen im grimmigsten Firun-Winter gibt den Hungernden Hoffnung, und erst im Hochsommer verläßt er die gedeihenden Felder. (In fast allen nicht-güldenländischen Quellen wird das Sternbild völlig anders gesehen, z.B. als Schildkröte oder Ameise.)

Hammer und Amboß ist das einzige Sternbild, das aus zwei Teilen besteht, und das einzige im Zwölfkreis, das kein Tier zeigt. Die rötlichen Sterne, Ingerimm geweiht, tauchen auf, wenn der Tsa-Monat die Erschaffung preist, und geht erst im Rondra-Monat unter, wenn das Schwert vollendet am Himmel steht. Der Hammer, schlagend auf den Amboß gerichtet, stellt für alle schaffenden Kräfte der Welt die Versicherung dar, daß auch ihre Arbeit bei den Göttern Wohlgefallen findet.

Die Stute, der Rahja geweiht, ist eines der flächengrößten Sternbilder. Mit wehender Mähne nach Westen galoppierend, besteht das Zeichen aus 15 sehr unterschiedlichen, teils amethystfarbenen Sternen. Der Größte ist der rot glühende *Sulvo,* das feurige Auge der Stute. In den sternklaren Frühsommernächten besingen ihn viele Rahja-Anhänger ekstatisch. Die Stute geht im Mond des Phex auf, der sich genausowenig aus Vorschriften macht wie Rahja, und geht im Mond des Efferd unter.

Die Namenlose Sternenleere liegt zwischen den Sternbildern Stute und Greif. Mitten im Sommer, während der fünf Tage, die verbleiben, wenn sich zwölf Götter die Herrschaft über 365 Tage teilen, steht dieser bedrohliche Abgrund im Weltall über der Welt. Dies, so der Glaube, ist die Bresche, die der Namenlose in den Sternenwall schlug, indem er ihn an seiner schwächsten Stelle zwischen Gesetz und Leidenschaft brach; er selbst wurde zur Strafe in den Sphärenriß geschmiedet, um ihn zu verteidigen. Namenlose Kultisten verbreiten, diese Leere sei das wahre Weltall, andere Sekten vermeinen in dem Dunkelfleck auch die Gestalt eines vermummten Meuchelmörders zu sehen. Kinder, die unter diesem Unzeichen geboren werden, sind für den Rest ihres Lebens zu Unglück und Unheil verdammt oder sogar dazu, dieses über andere zu bringen.



Der Nordstern

Der auffälligste Stern am Himmel ist der klare weiße Nordstern: Er ist der hellste Stern überhaupt und kann, außer im Sommer in den Mittagsstunden, auch bei Tag gesehen werden. Vor allem aber bewegt er sich als einziges Element des Himmels niemals; er liegt genau auf der Achse, um die alle Bahnen von Sonne, Madamal und Bildsternen kreisen. Alle Kulturen Aventuriens haben ihre Himmelsrichtungen nach ihm orientiert: Vom Zentrum des Kontinentes aus liegt er genau nördlich, etwa zwei Handbreit über dem Horizont.
In älteren Texten wird der Ausdruck *Polarstern* gepflegt, seit der Rohalszeit sprechen Barden und Magier vom *Losstern.* Für die Thorwaler ist der *Ifirnsstern* auf hoher See oft dic einzige Rettung in Sturm, Nacht und Nebel. Für die Nivesen ist er das *Auge Liskas,* das die Menschen vorwurfsvoll anstarrt. Tulamiden und Novadis nennen ihn *Al'Khashema* (etwa: 'Herbergsstern'), vielleicht beruhend auf vorzeitlichen Märchen über die Diamantschildkröte *Kha.* Die Maraskani sehen *Rur,* der die Erdscheibe von sich geschleudert hat (ein Diskus fliegt immer leicht geneigt), und glauben an einen Gegenstern unterhalb des Südhorizontes, den Fänger *Gror.* Die Mohas sehen das Licht, das aus *Kamaluqs Hütte* fällt. Im Rogolan heißt der Stern *Agam Bragab* (Leuchtapfel) und soll der Urdiamant sein. Die Elfen verwenden für ihn den Begriff *Dha,* der auch `zuverlässig' und `selbstverständlich' bedeutet. Viele Gelehrte akzeptieren andere Rassen nur dann als `kulturschaffend', wenn sie, wie Orks, Goblins, Trolle und Oger, den Nordstern mit seinen Eigenheiten identifizieren können.

Der Nordhimmel

Zum Nordhimmel gehören alle Sterne, die ihre Bahn zwischen Zwölfkreis und Nordstern ziehen. Wenn diese Sterne auch alle nördlich der Hauptlinie aufgehen, so führt die Himmelskrümmung doch zumindest die südlicheren zu einem Zenit über dem Süden Aventuriens. Astrologisch werden die nördlichen Sternbilder Werten des Handelns zugeordnet.

Der **Hund** ist ein kleines, sechssterniges Zeichen, das direkt ne-ben dem Zwölfkreis, aber in nur zehn Monaten seine Bahn zieht. So braucht es fünf Jahre, bis er wieder eines der Zwölfzeichen eingeholt hat. Unter Jägern sagt man, daß die Winter, wenn der Hund neben Firun läuft, besonders beutereich sind; bei den Kriegern heißt es, unter den Hunden des Krieges, also wenn der Hund das Schwert passiert, tobten besonders blutige Kriege wie Tuzakaufstand (2 HaI), Orkensturm (17 HaI) und die ersten großen Schlachten in den Schwarzen Landen (27 Hal).

Der **Held** besteht aus neun Sternen. Er benötigt von einem Aufgang hinter dem Ehernen Schwert zum nächsten weniger als ein Jahr, hat sich aber in den letzten Jahren verlangsamt und dafür an Leuchtkraft gewonnen, vor allem über dem Raschtulswall. Nach mittelländischer Meinung zeigt er einen Kämpfer mit erhobenem Schwert, der je nach Nationalität des Betrachters als Leomar, Hlûthar, Murak-Horas, Raul oder ein anderer legendärer Krieger erkannt wird. Die Rondrakirche nennt ihn sogar Mythrael, den Führer der toten Helden; Annäherungen von Held und Schwert gelten als Höhepunkte rondrianischen Heldentums. Dic Nivesen sehen in dem Bild allerdings einen Bogenschützen, die Mohas gar eine Palme.

Der **Kaiserstern** ist ein Sternchen dritter Ordnung, dessen Zenit fast genau über Gareth liegt. Ein Umlauf dauert etwa 400 Tage, so daß der Stern langsam von den Zwölfzeichen überholt wird und sich erst nach jeweils 80 Jahren wieder relativ in der gleichen Position befindet. Von mittelreichischen Astrologen politisch überstrapaziert, akzeptieren ihn auch andere Sterndeuter als Symbol weltlicher Macht und Herrschaft über Aventurien. Erst während des Orkensturms wurde bekannt, daß auch die Schamanen der Schwarzpelze darin einen Blutstern, Orkenstern oder gar Brazoragh erkennen.

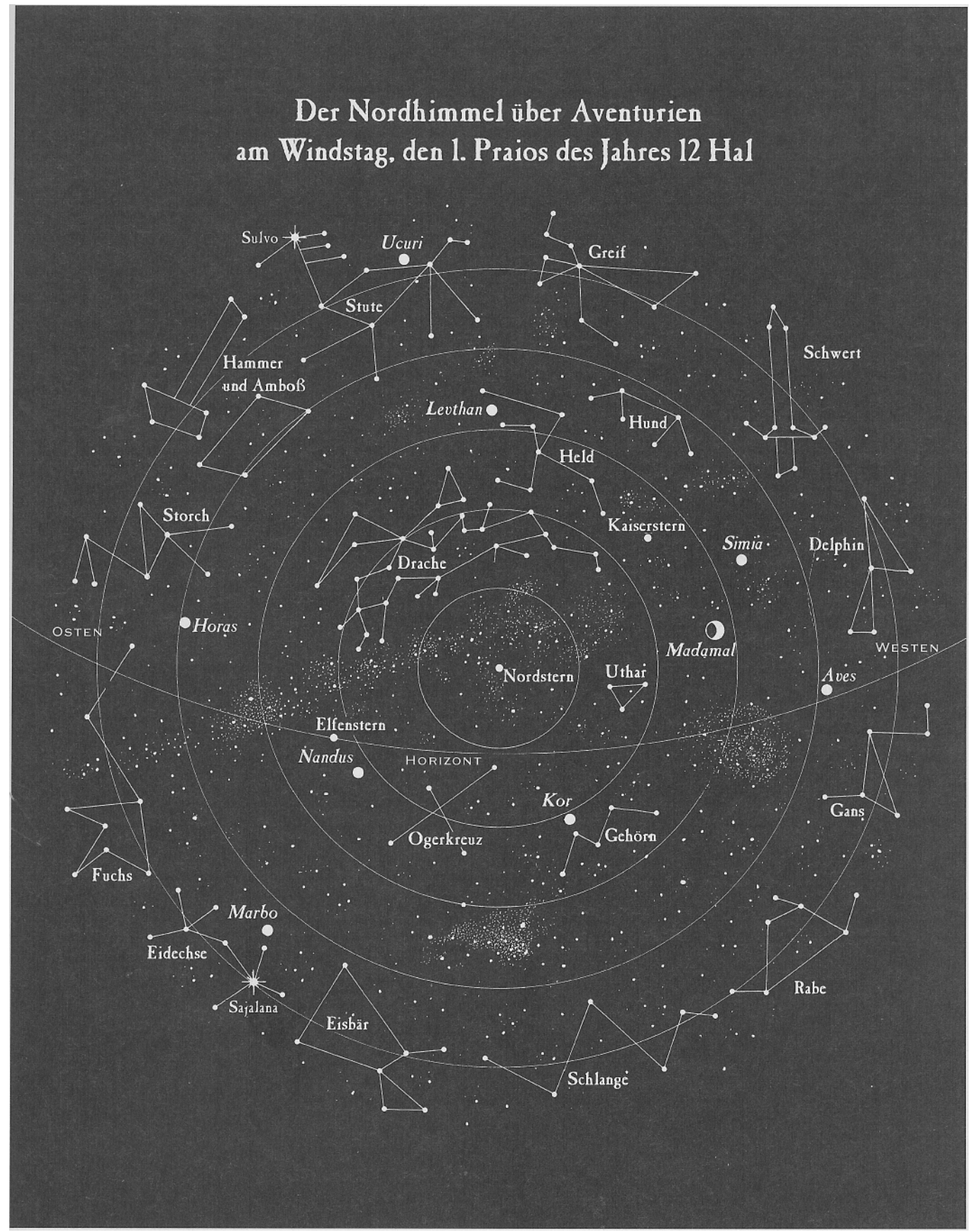
Das **Gehörn** wird aus fünf Sternen gebildet, von denen der Stirnstern Al'Churim auffällig blau leuchtet. Seine Bahn, die es zweimal im Jahr durchmißt, erreicht ihren Kulminationspunkt über dem nördlichen Weiden.

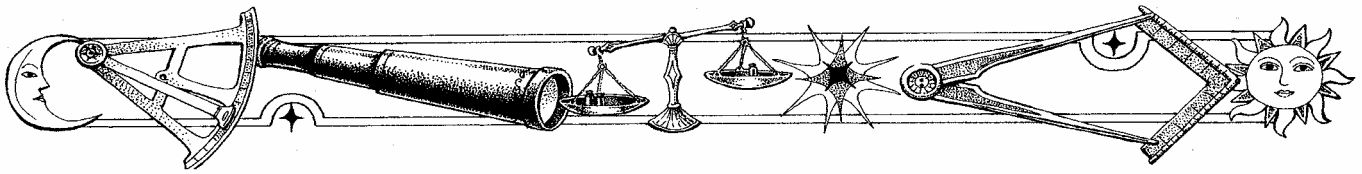
Der **Drache** besteht aus dreiundreißig, wenn auch teilweise kaum sichtbaren Karfunkelsternen und ist damit das größte Sternbild am Nordhimmel. Gleichzeitig ist er eines der langsamsten: Er benötigt sieben Jahre für eine Rotation, die in Höhe der Drachensteine kulminiert. Da er, völlig aufgegangen, über ein Viertel seiner Bahn am Nachthimmel einnimmt, dauert es fast ein Jahr, genau 333 Tage, vom Auftauchen des vordersten Zungensternes, bis auch der letzte Schwanzstern erscheint. Dieses Sternbild wird von praktisch allen Kulturen als Drache oder vergleichbares Ungeheuer identifiziert. Die jeweils vier Jahre, in denen es sichtbar ist, gelten als Zeit besonders heftiger Auseinandersetzungen um die Weltordnung, die jährlichen Oppositionen zum Helden als Wochen der Entscheidungen. In jüngster Zeit markieren die Himmelsdurchquerungen des Drachen solche Ereignisse wie die Tausendogerschlacht, Orkensturm und Answinkrise und die Kriege gegen Borbarad (24—28 Hal).

Der leicht rosenfarbene **Elfenstern** ist einer der hellsten und schnellsten Sterne am Himmel; um den ihn begleitenden Sternenschwarm zu sehen, muß man hingegen elfische Scharfsicht haben. Die Elfen nennen ihn *sadha* (`gute Beständigkeit', aber auch `kleiner Nordstern') und verwenden seine Umlaufzeit gern als Zeitmaß für `jetzt' oder `sofort', denn er durchläuft seine Bahn von hoch im Nordosten bis über den Salamandersteinen und wieder in den Nordwesten in weniger als vier Tagen. Die Hexen nennen das Sternbild Krötenlaich und bezeichnen den Stern bisweilen als *Satuaria.* Die Druiden rufen den Stern in höheren Ritualen als Gegenstück zum Sternbild Satinav am Südhimmel an: hier die Beständigkeit von allem, was der Willen beherrscht, dort die Vergänglichkeit von allem, was der Zeit unterliegt.

Das **Ogerkreuz** besteht aus vier blassen Sternen, die ein sehr unregelmäßiges Viereck bilden. Sein Zenit liegt etwa über den Nebelzinnen. Abweichungen des Madamals bis zum Ogerkreuz kommen nur etwa einmal im Jahrzehnt vor und gelten als Zeichen von Naturkatastrophen.

In jener Höhe erscheint auch meist das **Nordlicht,** das allgemein als Ifirn heilig gilt.


Der Nordhimmel über Aventurien
am Windstag, den 1. Praios des Jahres 12 Hal
Sulvo
Ucuri
Greif
Stute
Hammer
und Amboß
Schwert
Levthan
Hund
Held
Storch
Kaiserstern
Simia
Delphin
Drache
OSTEN
Horas
Madamal
WESTEN
Nordstern
Uthar
Aves
Elfenstern
Nandus
HORIZONT
Kor
Gans
Ogerkreuz
Gehörn
Fuchs
Marbo
Eidechse
Sajalana
Eisbär
Rabe
Schlange



Uthar wird aus drei kleineren Sternen gebildet und stellt die Pforte zu den Hallen Borons jenseits des Nirgendmeeres dar. Dieses Sternbild braucht nur zwei Monate für eine Rotation, und da es so nahe am Nordstern liegt, kann man es jeweils sechs Wochen sehen. Nur jeweils zwei Wochen lang ist das Tor verborgen; während dieser Zeit sind die Toten sowohl für Bitten Marbos, Wunder der Tsa sowie finsterste Nekromantie empfänglich.
Seit der Dritten Dämonenschlacht kreist nahe dem Nordstern ein kleiner, aber heller Stern: Für viele Magier und Hesindianer ist dies **Rohal,** der die Magie sammelt und so zum Mysterium von Kha zurückbringt.

Der Südhimmel

Die zweite Himmelshälfte reicht vom Zwölfkreis bis zu einem südlich gedachten Gegenstück zum Losstern. Er ist durch die Achsneigung ohnehin etwas kleiner, und da Aventurien hauptsächlich unter dem Nordhimmel liegt, sind die meisten Sterne fern und schwer erkennbar. Astrologisch werden seine Sternbilder eher nach innen gerichteten Werten zugeordnet.

Der **Nachen** besteht aus fünf unauffälligen Sternen und ist das Schutzzeichen der Güldenland- und anderer Hochsee-Schiffer (der thorwalsche Name *ist Jurgas Otta).* Seine viermonatige Bahn scheint einer Südumsegelung Aventuriens zu entsprechen.

Die **Ringe** gehen jeweils im Sommer und im Winter auf und ziehen knapp südlich der Waldinseln ihre Bahn. Vier der meist grünlich-weißen Sterne haben geringe Leuchtkraft, zwei weitere sind überhaupt nur mit Hellsichtzaubern oder einem Teleskop zu sehen.

Dic Harfe, zuweilen auch als Schriftrolle identifiziert, besteht aus sieben teils rötlichen Lichtpunkten. Sie braucht fast genau zwei Jahre für einen Umlauf, dessen höchster Punkt bereits fast 1.000 Meilen südlich Altoums liegt.

Der **Dolch oder Pfeil** umfaßt vier Sterne heller, bunter Farben. Wegen seines schnellen Laufes geht er dreimal im Jahr auf und `trifft' in den Monden Travia, Tsa und Rahja im Westen den Horizont.

Die **Rubine** sind acht rötliche Sterne unterschiedlichster Leuchtkraft. Ihr Aufgang erfolgt im Hesinde-Mond, im Zenit drei Monate später scheinen sie (aufgrund der großen Südentfernung) kaum auf halber Höhe des Himmels zu stehen. Sagen verbinden die Edelsteine mit dem geraubten Beschwörerdiadem der Kaiserin Hela-Horas, mit Ingerimms Steinen der Kraft oder den Magiermogulen vom Gadang. In alt-elemitischen Texten wird das Sternbild als achtbeinige Spinne gedeutet, meist im Zusammenhang mit Beschwörungen, Rache, Verwüstung und Plänen fast absurder Zeitdauer.

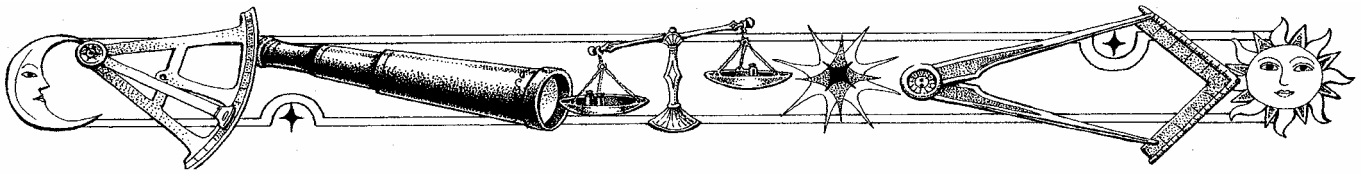
Satinav ist ein mäßig heller, aber besonders großer (manche sagen: dreizehnstrahliger) Stern, der nur 77 Tage für einen Umlauf benötigt; diese volle Bahn kann man aber nur mehr allenfalls von den südlichen Waldinseln aus überblicken. Satinav ist der unbarmherzige Hüter der Zeit und wird bei den Sieben Formeln der Zeit angerufen. Satinavs Begleiter sind zwei kaum sichtbare Sternchen: seine Töchter *Fatas,* die aus den Hoffnungen der Menschen die Zukunft formt, und *Ymra,* die aus den Erinnerungen die Vergangenheit bildet.
Seit Ende 28 HaI glimmt nahe Satinav ein neuer rötlicher Stern, kaum sichtbar in der Schwärze. Die Schwarzen Lande beten ihn als ihren Herren **Borbarad** an, auch manche Weißmagier akzeptieren ihn als Symbol der Wiedervereinigung der Gespaltenen Brüder – an den beiden Himmelspolen.

Der **Kelch**, **auch Sumus Schale** genannt, sind fünf helle Sterne, dic so weit südlich liegen, daß sie nur während sechzehn Monaten ihrer vierjährigen Umlaufzeit zu sehen sind. Alten Sagen zufolge ist dies der Trunk, mit dem Satuaria oder Los selbst die Urriesin wiederbeleben wollten – vergeblich. Das Elixier der Unsterblichkeit kann nur noch ihren Kindern zugute kommen und von manchen Gefäßen heißt es, sie seien irdische Abbilder des Kelches.

Die Höhere Astrologie vermutet eine weitere Konstellation, die in altgüldenländischen Texten als Das **Unwißbare** bezeichnet wird; von Aventurien aus nicht sichtbar, soll sie um den verborgenen Gegenpol zum Nordstern kreisen.
Manche sprechen gar von einem *Gegenstern* an dieser Stelle, der den zweiten Fixpunkt des Himmelsgewölbes bildet: Die Maraskaner glauben an Gror, der die fliegende Weltenscheibe fangen wird. Druiden und andere weniger den Zwölfgöttern als der Schöpfung verbundene Gelehrte behaupten, daß er das Symbol Sumus selbst sein müsse. Und vormenschliche Quellen benutzen den Begriff *Kha,* der sowohl für den Nordstern wie diesen Südstern, meist aber für die Achse des Himmelsgewölbes und die Ordnung der Elemente steht.

Das Madamal

Der Mond ist der zweite große Himmelskörper nach der Sonne. Das Madamal geht jedoch nicht wie die Sonne genau auf der Hauptlinie auf, sondern weicht in komplizierten Zyklen davon ab. So kommt es, daß sein Zenit zuweilen – wie der der Sonne – über den südlichen Inseln liegt, meist aber irgendwo über Aventurien, wobei die nördlichsten Abweichungen über den Nebel-zinnen liegen. Zumeist bewegt er sich aber nur über den Nordhimmel – daher der Ausdruck Mitternacht statt Norden. Manche Astronomen wollen an der Abweichung des Madamals von der Sonnenbahn die Stärke des Einflusses des Namenlosen oder der Niederhöllen ablesen: Bewegt sich das Madamal nahe dem göttlichen Zwölfkreis, ist der Einfluß gering, gerät es bis zu Uthars Pforte oder Satinav, so wird das Zerstörerische übermächtig. Annäherungen an das Ogerkreuz im Norden werden mit entfesselten Naturgewalten und Ungeheuern assoziiert, Südstände gelten als Zeichen magischer Katastrophen.
Die zweite Eigenart des Madamals sind die Mondphasen, sein ständiger Wechsel zwischen Verdunkelung und Aufhellung. Innerhalb von jeweils einer Woche taucht zunächst eine schmale Sichel am unteren Rand auf, dann die untere Hälfte der Scheibe (Kelch), dann auch die obere (**Rad,** Vollmond), dann verblaßt die untere Hälfte (**Helm)** bis zu einer schmalen Sichel und schließlich auch diese **(Neumond** oder **Phase der toten und wie-**



dergeborenen Mada), um einige Tage später wieder eine schmale Sichel, den Beginn des Kelches, zu bilden.
Dieses beeindruckende Schauspiel hat wohl zur ersten genaueren Zeitrechnung geführt: Alle Ureinwohner Aventuriens, Nivesen, Tulamiden, Mohas, Elfen, Zwerge, Goblins und Orks, kennen die Mondphase (1 Woche) und den Mond (28 Tage, nicht 1 Monat) als Maß. Die güldenländischen Siedler verdrängten den Mond als Zeitmaß und ersetzten ihn durch den 30-tägigen Monat, der sich harmonisch ins Bild des Zwölfkreises fügt.
Das Madamal ist mit freiem Auge als unebene Scheibe oder Kugel zu erkennen: ein gewaltiger Topas, so der Glaube, in den Praios einst Madas Geist bannte. Die Nivesen hingegen sehen einen silbernen Teller mit den erschlagenen Welpen der Himmelswölfin Liska. Jedenfalls betrachten fast alle Kulturen den Mond als himmlisches Mahnmal, sei es für den ersten Mord an den Wölfen, sei es für die Tat der Hesinde-Tochter, die den Menschen verbotenerweise die Magie brachte.

Die Planeten

Die acht bekannten Wandelsterne fallen durch ihre Helligkeit auf (die drei leuchtkräftigsten überstrahlen sogar den Nordstern), vor allem aber durch ihre ungemein verwirrenden, wenn auch nach Meinung der Astrologen durchaus vorhersagbaren Bahnen. Die meiste Zeit ziehen sie in geraden oder leicht gekrümmten Bahnen durch die Sternbilder, wobei sie ihre Geschwindigkeit steigern oder mindern, aber plötzlich vollführen sie dann in wenigen Tagen oder sogar Stunden sogenannte Epizyklen, kringelartige Kreis- oder Gegenbewegungen. Gerade dieses anscheinend von eigenem Willen bestimmte Verhalten macht die Wandelsterne für die Astrologen besonders interessant.
Im Vinsalter Teleskop erscheinen die Planeten als sphärische Lichtgestalten (eine darauf fußende Theorie liegt gerade der Halle der Weisheit zur Prüfung vor); versuchte Beobachtungen mit Schwarzen Augen haben keine greifbaren Ergebnisse gebracht. Uralte Dokumente lassen vermuten, daß es früher mehr als acht Planeten gab. Der Sphärenraum von Drakonia im Raschtulswall bildet gar zwölf Wandelsterne ab!
Meister der Sternkunde können die Stellungen eines oder mehrerer Planeten am Himmel bis zu einem Monat vorausberechnen (in dieser Zeit ändern ja auch die Sternbilder ihre Position beträchtlich). Von der berühmten Niobara ist gar bekannt, daß sie mit Rohal ein Horoskop erstellte, dessen Vorhersagen alle acht Planeten 58 Tage lang folgten. Darüber hinaus waren und sind Voraussagen aber auch den größten Gelehrten nicht möglich.

Horas ist der hellste der Planeten, wenn auch nur von mittlerer Größe; der einem weiß durchscheinenden Zirkon gleicht. Horas ist das Symbol des Glücks des Goldenen Zeitalters, der Zufriedenheit und der Harmonie. Menschen, die unter diesem Planeten geboren werden, gelten als friedfertig und gutmütig. Durch die Horaskirche im Lieblichen Feld lange idealisiert, sind in letzter Zeit altgüldenländische Schriften aufgetaucht, die den Wandelstern durchwegs *Gylda* nennen.

Ucuri, der zweithellste Wandelstern, soll ein großer, gelblich-weiß strahlender Zitrin oder Goldtopas sein und gilt als Schutzzeichen der Herrscher und Sieger. Sein Einfluß verheißt eine Neigung zu Glanz und kraftvollem Auftreten sowie ein erfolgreiches Lehen.

Simia ist einer der kleinsten Planeten, aber dennoch der dritt-hellste. Sein rötlich-weiß opalisierendes Licht verkündet grundlegende Neuerungen und einen kraftvollen Beginn. Die Elfen sehen in ihm ihren ersten Hochkönig, die Novadis das dritte Weib Rastullahs. Die unter diesem Himmelskörper Geborenen bevorzugen neue Lösungen und bekämpfen im Zweifelsfall das Alt-hergebrachte.

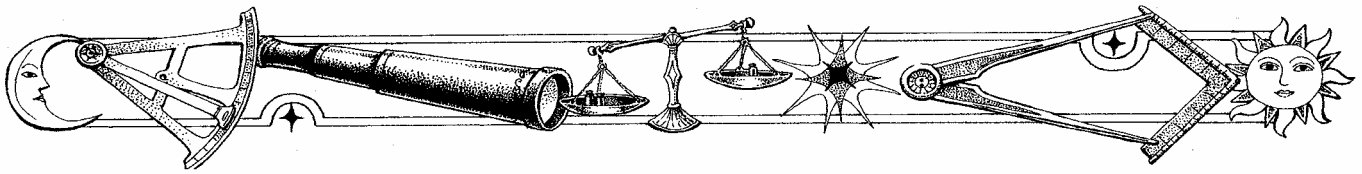
Kor ist ein großer roter Planet, der als das Symbol von Krieg und Streit gilt. Betrachter beschreiben ihn als bronzenen Schild, zerhauen und verkerbt und von neun grün gebänderten Furchen durchzogen, die als Klauen bezeichnet werden; manche erkennen den Zackenspeer *Razhashthar* darin, andere einen Mantikor. Wer unter Kors Einfluß steht, ist aggressiv und unbeherrscht und bevorzugt direkte oder sogar gewaltsame Maßnahmen.

Nandus ist ein kleiner, milchig-blauer Planet, der im Blick durch das Teleskop aus Mondstein zu bestehen scheint. Sein mäßiges, mildes Licht steht für Weisheit, Vorsicht und Besonnenheit, kann aber auch eine Warnung sein. Die wenigen Menschen, die unter diesem Wandelstern geboren wurden, sind nachdenklich und vorsichtig und sollen große Weisheit erlangen können.

Aves ist der kleinste der Planeten. Sein Licht ist eher schwach und weiß, wiewohl er aus der Nähe aus Lapislazuli und Aventurin erscheint: blau und grünlich mit glimmerschillerndem Rot und Gelb. Seinen besonders auffällig gewundenen Weg durchläuft er am schnellsten von allen, und so gilt er als Symbol der unbeschwerten Freiheit. Aveskinder gehorchen ihren Gefühlen und reagieren spontan, selbst unüberlegt.

Marbo ist der größte der Wandelsterne, dessen düster glimmendes und doch weißes Licht äußerst schwach ist. Marbo gilt als Botin von Tod und Ende, Abschluß und Vollkommenheit. Wer unter Marbo geboren wird, ist ruhig, verantwortungsbewußt und konservativ. Verfinsterungen Marbos gelten als unheiligste Zeiten der Nekromantie.

Levthan ist ein mittelgroßer Wandelstern, dessen düsteres Licht Dere kaum erreicht; nur in den Hexennächten glüht er auf Wenige Texte beschreiben ihn als schimmernd grünen Chrysopras in fernster Tiefe der sechsten Sphäre; bemerkenswerterweise scheint er selbst von einem Ring mondartiger Gebilde umgeben, den *Levschije*.. Die wenigen unter diesem Planeten Geborenen neigen zu Gier, Selbstüberschätzung und Melancholie.
Rohal und Borbarad haben die Enthüllung eines weiteren Planeten vorhergesagt: **Xeledon** der Spötter. Tatsächlich glauben die Astrologen von Vinsalt und Anchopal, eine Gestalt aus grau-schwarzem Monzanith entdecken zu können. Mehr noch als Levthan soll er das Mahnmal der Vergeblichkeit aller irdischen Bemühungen sein: Es ist der Geist, der einem das lang Ersehnte, sobald man es erreicht hat, wertlos erscheinen läßt oder es sogar zerstört.
Ebenfalls nur aufgrund uralter Dokumente entdeckt werden konnte eine Ansammlung gleißender Brocken, den der Drache



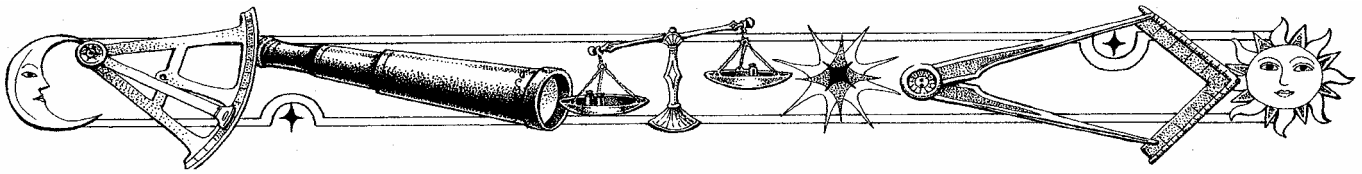
Fuldigor mit dem Namen *Mahrya* und mit dem Attribut Aufopferung belegte. Ist es ein götterähnliches Wesen, dessen Herkunft keiner kennt, ein zerschlagener Wandelstern oder die bedeutungsschwere Hinterlassenschaft eines vergessenen Zeitalters?

Sternenstaub und Schweifsterne

Neben den Wandel- und Bildsternen ist der Himmel bedeckt von einer unübersehbaren Menge kaum sichtbarer Sterne und Sternchen und himmlischer Nebelwolken. Kein Sterblicher hat Überblick über diese Funken zwischen, teils sogar in den Sternbildern. Immer wieder fällt einer davon herab: als Meteor, aus dem ein Schwarzes Auge entstehen kann, als Meteorit (auch Splitter des Sternenwalls oder Funken von Angroschs Amboß genannt) oder als Sternschnuppe, die als Phexgeschenk oder Wunschbringer gilt. Ebenso tauchen auch immer wieder neue Sterne auf. Wer weiß, ob es von den Göttern `verewigte' Helden sind, ob es Phexens Beutestücke sind, ob die Augen neugeborener Himmelswölfe, oder ob — wie die Elfen sagen — Sterne auch geboren werden und sterben wie jedes Lebewesen? Ungewöhnlich sind auch die Schweifsterne oder Kometen, die binnen Tagen, Stunden oder kürzer über den Himmel ziehen. Abhängig von den Vorzeichen heißen sie auch Löwenstern oder Drachenzunge. Manche, so die alten Folianten, sollen gar regelmäßig zurückkehren wie *Al'Nazir be'Rashtul*, der *Bosparanische Komet* oder *Al'Turum Zhamorrai.*

Finsternisse

Neben den Mondphasen ist bekannt, daß der Kalender der Orks auf den regelmäßigen Verfinsterungen des Madamals alle achtzehneindrittel Jahre beruht. Darüber hinaus sind jedoch unvorhersehbare Verdunkelungen von Madamal und Sonne für den Aventurier die vielleicht erschütterndsten Ereignisse, greifen sie doch in die grundsätzlichsten der vertrauten Naturgesetze ein. Solche Sonnen- und Mondfinsternisse beruhen stets auf überirdischem Eingreifen, sei es als Machwerk des Namenlosen oder von Dämonen oder als himmlisches Zeichen. (Mit einer Überdeckung der Sonne durch das Madamal hat eine Sonnenfinsternis jedenfalls nichts zu tun.) Aus der Zeit um die drei Dämonenschlachten sind Verfinsterungen des Madamals bekannt, wo es schwarz, grün oder blutrot erschien: von den durch den Limbus herabdrängenden Dämonen oder der Zusammenballung finsterer Mächte, wie die Gelehrten und Geweihten erklären. Aus den Dunklen Zeiten berichten Sagen von Verhüllungen der Praiosscheibe. Im Zeitalter des Namenlosen soll es gar zu einer 13jährigen vollständigen Verfinsterung gekommen sein, während der beinahe alle kulturschaffenden Wesen umkamen.



Fetisch, Inrah, Vogelflug

Aventurischer Aberglaube und Wahrsagerei

Zuallererst soll hier die Frage erörtert werden, was der Spieler und was die Helden unter *Aberglaube* verstehen. Für den Spieler ist der Aberglaube zunächst ein Zahlenwert, der zur Berechnung der Magieresistenz vonnöten ist und ihm darüber hinaus bei der Einschätzung seiner Heldenfigur helfen soll. Für den aventurischen Helden hingegen gibt es gar keinen Aberglauben im irdischen Sinne, denn da auf Aventurien sowohl göttliche als auch magische Phänomene real existieren, stellt dort der Glaube an Wunder und Magie keinen Aberglauben dar, sondern das Anerkennen der aventurischen Realität. Der Aberglaube-Wert eines Helden soll nur beschreiben, wie er die derische Welt betrachtet —in welchem Maße er sich von überliefertem Brauchtum, Spukgeschichten und intuitiven Erwägungen leiten läßt oder sich eher an konkret erkennbaren Vorgängen und seiner Vernunft orientiert. In jedem Falle wird für ihn eine Erkenntnis, die aus Aberglaube gewonnen wurde, eine ebenso unumstößliche Tatsache darstellen wie die Resultate der neuesten hesindianischen Forschung.

Generell ist bemerkenswert, daß *abergläubische Naturen anfälliger für Magie* sind: Es scheint, als ob sich der Abergläubische, der sich dem Unerklärlichen, das ihn umgibt, in seinen Überlegungen und Taten öffnet, der Heptessenz geradezu entgegenwerfen würde, während der Wissende die wahre Natur der Vorgänge erkennt und ihnen darum weit gefestigter entgegentritt.

Für den Spieler schwer zu unterscheiden sind verborgenes Wissen und Aberglaube. Der Satz "In jedem Aberglauben steckt ein Funken Wahrheit" trifft in Aventurien überraschend oft zu, auch wenn der Kern einer abergläubischen Warnung sehr tief verborgen sein kann. Ebenso verbreitet sind jedoch Aussagen, die der Gebildete zu Recht als Unfug abtut und hinter denen oft nicht mehr steckt als der Wunsch ihres Verkünders, das Schicksal zu bannen und sich vor drohendem Unheil zu schützen.

Abergläubische Überzeugungen gibt es auf Dere unzählbar viele, und auch der spielrelevante Aberglaube ist weitaus umfangreicher, als hier aufgeführt werden kann. Woran Ihre Heldin und Ihr Held glauben*, ist von Geburtsort, Elternhaus und Erziehung sowie von den Erfahrungen eines Heldenlebens abhängig. Sehen Sie den Aberglauben-Wert zuerst als ein Maß für die Intensität, mit der Ihr Held seinem Aberglauben folgt, und die Empfänglichkeit, die er auch den verrücktesten abergläubischen Überzeugungen entgegenbringt. Welchem Aberglauben er im einzelnen anhängt, sei Ihnen selbst überlassen. Außerdem drückt der Aberglauben-Wert die Neigung aus, sich von dem Unerklärlichen im allgemeinen beeindrucken zu lassen. So muß ein Thorwaler mit hohem Aberglaubenwert, der in der dämonischen Eiswüste unterwegs ist, nicht erst warten, bis sich Katzen, Hochwasser, Halbelfen oder Kobolde zeigen, um seine abergläubischen Neigungen ausspielen zu können — das Umfeld wird ihm auch so schon derart ins Mark fahren, daß völlige Ungerührtheit undenkbar wäre.

Nun zur aber praktischen, aber beispielhaft bleibenden Betrachtung des aventurischen Aberglaubens:

Fetische, Talismane und Glücksbringer

Sie sollen Glück bringen oder Unglück abwenden, die guten Eigenschaften des Trägers stärken oder seine Schwächen aus-gleichen — solche Wirkung wird aventurienweit manchen Schmuckstücken nachgesagt, seien es nun Anhänger, Ohrringe, Ringe oder Broschen. Bei den Nivesen, Tulamiden und Mohas hingegen gelten mehrteilige Talismane, die von einem Freund ohne das Wissen des Trägers zusammengestellt wurden, als besonders wirksam. Dabei können religiöse oder magische Symbole Verwendung finden, Tierfiguren oder gar Teile von Lebewesen, wie ein Mähnenhaar eines Löwen, der allseits beliebte Fuchsschwanz und die mumifizierte Hand eines Kobolds (meist vom Zwergäffchen stammend). Von den Kirchen weniger gern gesehen werden hierbei die Reliquien — (angebliche) sterbliche Überreste eines Heiligen oder Teile heiliger Gegenstände, die in kleinen Dosen oder Beutelchen aufbewahrt werden—, nicht, weil man die Verehrung dieser Dinge an sich ablehnte, sondern wegen des schwunghaften Schwarzhandels damit, der in Almada, dem Horasreich und nun auch in der Nähe der Schwarzen Lande zu blühen beginnt.

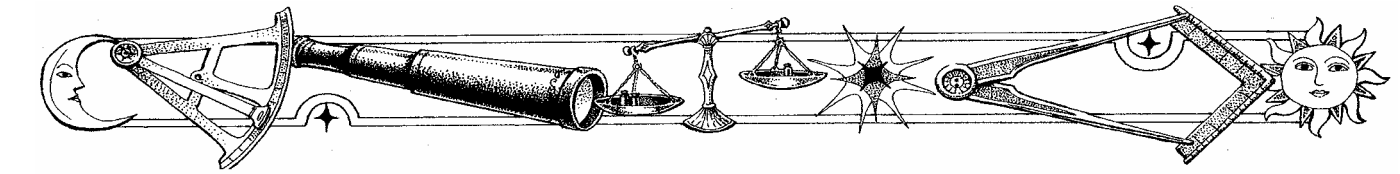
Nicht nur die Form oder das Motiv von Glücksbringern sind bedeutungsvoll, auch die Materialien werden sorgsam ausgesucht: Gold oder Bernstein für das vor Unrecht und Unwahrheit schützende Praiosauge, dunkler Onyx, als Stein der Hesinde, für die Darstellung des geschlossenen Schwarzen Auges, vor dem Dämonen fliehen sollen, oder Apfelbaumholz für die kleine Storchenfigur, die Dank Peraine Heilung bringt.

(Weitere Informationen zur Bedeutung edler Steine oder den Göttern zugeordneten Tiere und Pflanzen finden Sie in **Mysteria Arkana** und **Die Götter des Schwarzen Auges**.)

Haartracht, Tätowierung und Luloa-Malerei

Nicht nur die Haarfarbe einer Person ist Gegenstand abergläubischer Betrachtung — *wer weiß nicht, daß Rothaarige Zauberer sind, aber auch zu aufbrausendem Wesen, Unehrlichkeit und Boshaftigkeit neigen? —*, sondern auch die Haar- und Barttracht. Auf welche Art man den Zopf flicht, ob man das Haar bedeckt oder

*) Man bemerke den Sprachgebrauch: *Abergläubisch* sind immer die anderen; man selbst *weiß* oder *glaubt* ...



offen trägt, eine gerade oder ungerade Zahl an Bartzöpfen wählt, werden je nach Volk auf vielfältige Weise betrachtet — und nicht nur aus Standesgründen, sondern auch *weil der Kobold sich in den offenen Haaren des Burschen und der Jungfer verfängt und sie zur Unsittlichkeit verführet,* um nur ein Beispiel zu nennen.

Die Tätowierungen der Thorwaler sind zugleich Schmuck, Ottazeichen und Schutz, je nach abergläubischer Neigung mehr das eine oder das andere, wohingegen die Zeichen und Bilder des Luloa, einer haltbaren Hautbemalung der Waldmenschen, sowohl rituelle als auch abergläubische Bedeutung haben, sollen sie doch gegen Unglück, den Bösen Blick und Flüche schützen. (Siehe auch **Thorwal**, S. 19 ff, und **Der Tiefe Süden**, S. 66.)

Zahlenmystik und Symbolik

Als Symbole kommen stilisierte Götterembleme zum Einsatz, aus dem Zhayad entlehnte Schriftzeichen oder gar alte Runen, deren angestammte Bedeutung längst im Dunkel der Vergangenheit liegt. So gilt dem abergläubischen Thorwalern das Rund als lebensschützendes Zeichen, während die Spirale für den Tod steht. Im Albernischen hingegen bedeutet die Spirale Leben, während dem Kreis des Praios auch hier schützende Wirkung zugesprochen wird.

Diese Symbole zieren Runensteine zum Wahrsagen ebenso wie Amulette, werden als Schutz- und Glückszeichen auf Dingen oder Lebewesen angebracht oder einfach in die Luft gemalt, um Zauberei oder Mißgeschick zurückzuweisen.

Die **Zahlen** 3, 7 und 12 gelten im Mittelreich als Glückszahlen; 6 und 12 als vollkommen. 13 gilt nicht nur bei Zwölfgötter-gläubigen als Zahl des Bösen; viele behandeln die Zahl als namenlos und weigern sich, sie auszusprechen. Ausnahme sind die Novadis, für die die 13 eine Glückszahl ist und die 12 Unglück verheißt. Die Tulamiden glauben an die magische 5, die elementare 6, die dämonische 7, die heilige 9, die mächtige 12 und die glücksbringende 13 und werden immer versuchen, auch höhere Zahlen (die Glöckchen am Gewand einer Tänzerin, der Preis eines Shadifs) durch Vervielfachung von diesen abzuleiten. Die 2 schließlich gilt als Inbegriff der Vollkommenheit, eine überaus mächtige Zahl, die sowohl Glück wie Unglück bringt. Viele Tulamiden neigen dazu, Fehler ein zweites Mal zu begehen, um den ersten wieder aufzuheben.

Die Zwerge hingegen pflegen die **Zahlenmystik**, in denen sich ihnen das Göttliche mitteilt und mit der sie die Welt berechnen.

Tiere, Pflanzen und Seltsame

Der Aventurier hat zumeist ein sehr begrenztes Wissen über die Zusammenhänge, die seiner Welt zugrundeliegen. So weiß er nichts vom anatomischen Aufbau eines Katzenauges, sieht es aber des Nachts hell leuchten und bemerkt, daß die Katze in der Dunkelheit nirgends anstößt. So ist wohl der Aberglaube entstanden, daß *Katzen im Dunklen sehen, weil ihre Augen ihnen Licht spenden, und sie darum auch bei Tag einem Menschen direkt ins Herz schauen können.* Zudem weiß jeder vernünftige Mensch, daß *Hexen Katzen als Gefährten halten, Elfen mit ihnen sprechen und sie Grüße übermitteln lassen und rollige Katzen die Kraft der Erde sammeln, die man in sich aufnehmen kann, wenn man sie streichelt.*

Ähnliche Aberglauben gibt es von den Raben, die mal als Hexentiere, mal als Sendboten Borons angesehen werden, von den Kröten, Schlangen, ja selbst den *Flöhen, die zielsicher die Stellen finden, an denen es dich juckt, um dich dort zu kratzen. (Zu* dem Aberglauben um Pferde und Katzen siehe insbesondere **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**, S. 26 f und 33 ff.)

Bei **Pflanzen** sind es zum einen die den Göttern zugeordneten Gewächse, wie der Knoblauch der Peraine, und die Bäume, um die sich der menschliche Aberglaube rankt: *Ebenholz wächst dort, wo Zweige ihr Gold verloren haben. Unter dem Baum, unter dem jemand gewaltsam zu Tode gekommen ist, wächst die Alaune. Ihren Zauber zehrt sie aus dem Haß des Mordes, aber wenn der Mörder sie erntet, muß sie ihm dienen.* Ein weit verbreiteter Aberglaube besagt zudem, daß *besonders große, kräftige Pflanzen verzauberte Menschen oder Elfen sind und man sich tunlichst hüten muß, sie zu schädigen.*

Für die wundersamen Kräfte, die manchen Lebewesen nachgesagt werden — wie etwas den **Heil- und Giftkräutern** oder **zauberkräftigen Kreaturen** —, gibt es eine Unzahl abergläubischer Deutungen: *Wo der Traschbart wächst, ist ein Zwerg durch Zauberei ums Leben gekommen. Kobolde und Bosnickel verwandeln in den Minen wertvolles Silber in wertlose Metalle. Wer ein Einhorn berührt, erlangt Unsterblichkeit.* (Anregungen hierzu bieten das **Herbarium** und **Bestiarium Aventuricum** in den entsprechenden Quellentexten.)

Riten zu Neubeginn und Ende

Auch für den Aventurier sind natürlich jene Augenblicke von besonderer Bedeutung, die sein Leben grundlegend verändern (können). Und so wie man dic Göttin Tsa bei einer Geburt, Boron bei einem Todesfall, Tsa und Ingerimm beim Hausbau, Tsa und Efferd bei einem Stapellauf, Aves bei der Abreise und Travia bei der Ankunft um Hilfe und Beistand bittet oder ihnen dankt, gibt es auch die unterschiedlichsten Regeln, die man darüber hinaus beachten muß, um in gewissen Lebenslagen das Schicksal zum Guten zu wenden: *Man vermeidet folgendes Unglück, wenn man über eine Grenze, eine Schwelle oder durch ein Tor mit dem rechten Fuß voran schreitet. Wer bei einem Neubau über die Linie steigt, die den Verlauf einer Mauer markiert, läßt eine 'Koboldtür' entstehen. Man muß den Toten den Mund öffnen, damit die Seele heimfahren kann* (Waldmenschen). *Man muß den Mund des Toten zubinden, damit der Geist nicht ruhelos daraus hervorspringt* (Mittelreich).

Aberglauben der Völker

Wie bereits eingangs erwähnt, hängt der Aberglaube eines Aventuriers sehr von dem Volk und dem Landstrich ab, dem er entstammt. All das, was einem Volk am wichtigsten ist, ist auch in seinem Aberglauben besonders tief verwurzelt. Thorwaler

messen dem Wetter und Meer eine besondere (abergläubische) Bedeutung bei, der nivesische Aberglaube vermischt sich eng mit ihrem Wolfsglauben, und bei den Novadis nehmen die seltenen Tiere der Wüste, zumeist Vögel und deren Flug, eine herausragende Stellung ein. Elfen kennen das `badoc', das die Harmonie der Seele als einen ihrer zentralen Werte stört, und die Waldmenschen das `tabu'; Zwerge schließlich sind, vielleicht gerade wegen ihres Mißtrauens der Magie gegenüber, eines der abergläubischsten Völker überhaupt. *Wer Mutter Erde von seiner Haut wäscht, den wird sie von ihrer Haut waschen! Grolme sind Zwergenkinder die von Kobolden gestohlen und durch Magie verunstaltet wurden* und: *Wer den Boden beben spürt, wenn es die anderen leugnen, dessen Tod ist nahe,* sind typische Beispiele für zwergischen Aberglauben.

Wahrsagerei

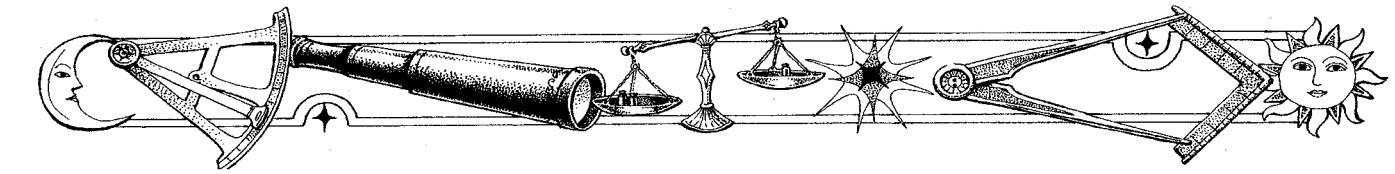
Egal, ob der Aventurier glaubt, seine Zukunft sei von den Göttern vorherbestimmt, oder aber, sie werde durch eigene Taten geprägt – der Blick auf kommende Zeiten ist ihm in aller Regel verwehrt. Nur wenige Aventurier behaupten, sich auf die Wahrsagerei oder die hohe Kunst der Prophezeiung zu verstehen. Und noch seltener ist der Wahrsager, der tatsächlich in der Lage ist,



einen Blick in das Morgen zu tun.
Nur am Rande soll hier auf die Scharlatane eingegangen werden, die mittels Menschenkenntnis und dem Gespür für das rechte und unverbindliche Wort jungen Heldinnen eine glorreiche Zukunft und hübschen Bauersburschen eine schöne, heldenhafte Maid vorhersagen. Paradoxerweise ist ausgerechnet von diesen landläufigen `Wahrsagern' eben keine wahrheitsgemäße Auskunft zu erwarten – wie könnte es auch anders sein, bringt doch die Prophezeiung von Mühsal und Not gewiß keine bare Münze ein und lockt auch keine neuen Kunden in das Wahrsagezelt, so geheimnisvoll es auch hergerichtet sein mag. Doch wen stört's – schließlich ist es auch nicht die Antwort auf ihre letzten Fragen, die die Jahrmarktsgäste suchen, sondern vielmehr dic Exotik von flimmernden Glaskugeln und buntem Inrah und den angenehmen Schauer des Mysteriösen ...
Die Sterndeuterei sei hier nur der Vollständigkeit halber erwähnt und im übrigen auf das entsprechende Kapitel verwiesen. Sie ist, als wissenschaftliche Form der Prophezeiung, vorrangig dort zu finden, wo der Glaube an Hesinde präsent ist: in den Tempeln der Göttin, den Magierakademien und den Türmen der Magier.
Den Helden indes wird der Kunst der Prophezeiung am ehesten bei einem begabten Gaukler, einer hellsichtigen Hexe oder einem Schamanen begegnen. Sie ist ein individuelles Talent, abhängig von der Begabung und dem meist sehr persönlichen Lehrmeister des Prophezeienden. Und auch wenn im allgemeinen die Tradition bestimmt, welche Objekte oder Naturerscheinungen den Orakeln zugrunde liegen, so ist die Art und Weise des Prophezeiens meist starken individuellen Schwankungen unterworfen. Einem sehr begabten Zukunftsdeuter wird sich zwar hin und wieder auch die Bedeutung spontaner Ereignisse – eines Vogelrufs, einer plötzlichen Windbö – offenbaren, in die Regel jedoch werden solche Vorhersagen anhand von Komponenten getroffen, denen (zumindest im Volksglauben) eine Verbindung zu göttlicher oder magischer Kraft nachgesagt wird. So haben sich die meisten professionellen Deuter auf maximal drei Arten der Prophezeiung festgelegt, wovon sie eine meisterlich beherrschen, während der nur gelegentlich in die Zukunft Schauende, und dazu gehört in aller Regel Ihr Held, sogar auf eine einzige Art der Prophezeiung beschränkt bleibt.

Unterschiedliche Formen der Wahrsagerei

_Sehr verbreitet ist **die Handlesekunst**, die Form und Ausprägung der Handlinien beobachtet; schließlich ist die Hand ein auf der Stelle verfügbares und sehr individuelles Mittel zur Zukunftsdeutung. Aber auch begabte Scharlatane erzielen mit dieser Methode meist gute Erfolge, da die Hand bereits durch Schwielen, Schmutz und Schmuck viel über ihren Besitzer aussagen kann.
_ Eine Variante ist die Kunst der Tulamiden, aus **den Augen** zu lesen, die sich am Verlauf der Äderchen, der Zeichnung der Iris, Färbung des Augenweißes und dem Fältchenverlauf des Lids orientiert. Beide Arten der Weissagung geben zwar Auskunft über



Charakter und Zukunft einer bestimmten Person, können jedoch keine allgemeingültigen Prophezeiungen hervorbringen. Dies gilt auch für die im südlichen Aventurien verbreitete **Trankdeuterei**, die sich auf die Formation der im Trinkgefäß verbliebenen Teeblätter oder des Weingewürzes bezieht.

—Die Prophezeiung mit der **Kristallkugel** ist aus den Legenden um die seltenen Schwarzen Augen hervorgegangen. Die wenigsten Kugeln sind mehr als ein kostbares Stück Handwerkskunst, können jedoch aufgrund des Lichtspieles in ihrem Inneren als probate Meditationshilfe dienen – und stellen auch das häufigste Hilfsmittel der Scharlatane dar.

_ Das **Verhalten von Tieren** wird in vielfältiger Weise gedeutet: So beziehen sich die Novadis auf den Vogelflug, während Traviageweihte sehr aufmerksam das Verhalten ihrer Gänse beobachten. Die Vorhersagen, die daraus abgeleitet werden, betreffen meist eine bestimmte Region oder einen Tempel.

_ Weitaus komplizierter stellt sich die **Traumdeuterei** dar, weswegen sie auch zumeist erfolgreich nur von den Geweihten der Zwölfkirche ausgeübt wird, allen voran natürlich den Deutern Bishdariels des Boronkultes und den mit dem Boronkult verbundenen Noioniten. Hexen und Schamanen haben ebenfalls ei-nen Zugang zu dieser Methode, tun sich aber schwerer, von den Zwölfgöttern geschickte Wahrträume von den Alpträumen zu unterscheiden, die die erzdämonischen Gegenspieler Borons und Hesindes schicken – oder von einem gewöhnlichen Traum.

—Das **Runenwerfen ist mit dem Knochenwerfen** eng verwandt, manchmal sind die Knochen, die ein Schamane benutzt, sogar zusätzlich mit runenähnlichen Zeichen versehen. Zum Runenwerfen gibt es viele unterschiedliche Regeln. Thorwalsche Runen sind nur einseitig beschriftet, druidische hingegen beidseitig, auch existieren eine Vielzahl von Alphabeten mit sehr unter-schiedlicher Zeichenzahl. Manche Deuter werfen dann auch alle Runen, andere eine zufällige Zahl, und wenige suchen die Runen sorgfältig aus; manche werfen sie auf eine leere Fläche, andere zeichnen Fünf- oder Sechssterne auf oder legen ein speziell dafür vorgefertigtes Tuch unter, viele deuten schließlich nur die offen liegenden Runen, die um einen zentralen Punkt gruppiert sind, wieder andere verwenden Stunden darauf, die Lage jeder einzelnen Rune zu bestimmen, die Beziehungen zueinander und die Bedeutung von gestapelten Plättchen. Werden anstatt Runen Knochen geworfen, wird meist nur das geometrische Gebilde zur hellsichtigen Meditation genutzt. Nur wenige Schamanen verstehen die Kunst, die Lage einzelner Knochen zu deuten.

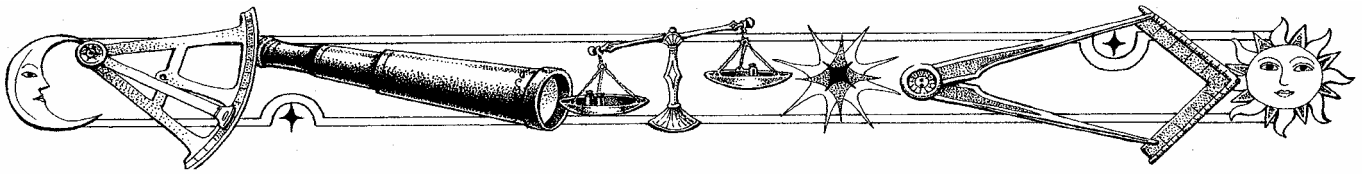
_ Unter Gauklern am weitesten verbreitet, sowohl zur Scharlatanerie als auch zum echten Wahrsagen, ist das **Inrah.** Die Erfindung der Druckkunst hat es möglich gemacht, daß heutzutage wohl jede Gauklersippe ein oder zwei Kartensätze ihr eigen nennt, samt einer kundigen Person, die sie zu deuten versteht. Viele Kartenleger bevorzugen allerdings handgezeichnete Karten, die auf dünne Holztäfelchen aufgezogen werden.

Erste Erwähnung findet das Inrah vor über 500 Jahren in Thalusa. Die Motive stellen eine Verschmelzung vieler Volksmythen dar. So findet man auf den oft farbenprächtigen Karten die dreizehn bekannten Götter, die acht Wandelsterne (Halbgötter) und das Madamal, Sumu und Los, Symbole von Leben und Tod, Zeichen aus dem täglichen Leben (wie den Sultan/ Kaiser, den Bullen oder das Brot) und in der Khom auch Rastullah, auf Maraskan Rur und Gror.

Diese 49 Karten bilden den `okkulten' Teil des Spiels, die sogenannten Symbolkarten. Der `profane' Teil besteht aus den 72 `Trumpf'- oder `Element'-Karten in den Reihen der sechs Elemente, mit den Bildkarten des Fürsten, des Magiers, der Weissagerin, des Ritters und des Knappen und den Zahlenkarten vom As bis zur Sieben.

Eine Weissagung mit Inrah-Karten kennt verschiedene Formen. Die verbreitetste Formation ist der Baum, der mit zwölf Karten gelegt wird, aber auch das Kleine und das Große Schicksalsrad finden Verwendung. Will der Kundige jedoch nicht die Zukunft selbst erkennen, sondern nur Hilfestellung bei einer schwierigen Entscheidung erhalten, so legt er den Stern.

(Zur landläufigen Benutzung der Karten zum Boltan-Kartenspiel finden Sie mehr auf Seite 35.)



Weg und Steg in Aventurien

Auch, wenn man die engen Gassen Gareths oder Fasars, die prosperierenden Dörfer des Lieblichen Feldes oder die kultivierten Acker des aranischen Tieflandes vor Augen hat, sollte man stets bedenken, daß Aventurien ein ausgesprochen dünn besiedelter Kontinent ist, wo zwischen Dörfern und Städten oft viele Meilen Ödlandes oder unpassierbare Wälder liegen.

Um so wichtiger sind dadurch die Handelsrouten zwischen diesen Weilern, Marktflecken und Städten, regelrechte Lebensadern des Kontinents — seien es für Kutschen nutzbare Straßen oder schiffbare Flüsse, die jedoch nicht nur Händler und eilige Reisende anziehen und ihnen Verdienst bescheren, sondern auch Wegelagerern oder Flußpiraten ...

Von Straßen und Wegen

»Wider die Bestrebungen der Landesherren, wide[r]rechtlich Zoll zu nehmen auf des Kaisers Straßen, aber auch wider die Aussagen der ehrbaren Kaufleute, welche den Zoll auf den Straßen der Landesherren verweigern, sei hiermit nochmals erkläret und festgelegt, was des Kaisers Straßen und wie sie beschaffen, was der Landesherren Straßen und wie sie beschaffen, wie beide von welchem Gelde in Stand zu halten und welches Recht auf ihnen gelte ...«

aus einem Erlaß der Großen Kanzlei des Kaisers Alrik aus dem Jahre 298 v.H.

Auch wenn das Reich mittlerweile kleiner ist als zur Blütezeit der Eslamiden, gilt die in dem Erlaß bezeichnete Einteilung der bereits seit bosparanischer Zeit bestehenden und bis heute nur wenig erweiterten Straßen in groben Zügen weiterhin. In modernen Worten heißt dies: Als **Reichsstraße** gilt eine Straße von mindestens vier Schritt Breite, die mit Granitplatten oder Basaltblöcken auf einem tragenden Untergrund gepflastert ist und eine leichte Krümmung zu den Seiten aufweist, so daß das Regenwasser sich in den Straßengräben sammeln und ablaufen kann. Ihr Verlauf ist so gewählt, daß zur Überquerung von Flüssen auf steinernen Brücken, auf Fähren oder an ausgewählten Furten kein Umweg gemacht werden muß. Alle 15 Meilen findet sich ein (häufig befestigtes) Landgasthaus, das auch als Station verschiedener Botendienste, als Mietsstall und als Basis für die Patrouillen der Straßenwacht dient, häufig sogar einen Hufschmied aufweist und einfache Reparaturen an Kutschen erlaubt.

Im Mittelreich untersteht eine Reichsstraße kaiserlichem Recht, das von den Reitern und Zöllnern der Straßenwacht (einem Teil der Schatzgarde des Reichstruchsessen) durchgesetzt wird. Ein Zoll wird auf diesen Straßen nur an den Außengrenzen des Reiches (also quasi beim Betreten der Straße) erhoben; dieser fließt in den Staatssäckel, aus dem wiederum die Instandhaltung der Straßen gezahlt wird. Weitere Einnahmen kommen aus der Verpachtung der Herbergen und Gasthöfe an Wirtsleute aus der jeweiligen Gegend.

Wegelagerei auf den kaiserlichen Straßen (oder der Überfall auf eine Herberge) ist ein schweres Verbrechen, das leicht die Todesstrafe nach sich ziehen kann — aber auch ein einträgliches Geschäft, denn die Straßen werden von hoch gepackten Lastkarren und Maultierkarawanen frequentiert und die Reiter der Straßenwacht sind wenige und häufig weit verstreut, ja, es heißt sogar, daß einige von ihnen ihren Sold dadurch aufbessern, daß sie ein oder zwei Augen zudrücken. (Im Horasreich, im Bornland und in Aranien kann von ähnlichen Verhältnissen ausgegangen werden, sowohl was die rechtliche Stellung der Straßen als auch die Wegelagerei angeht.)

Folgende Straßen weisen den Standard v. Reichsstraßen auf:

__ die Strecke von Greifenfurt über Eslamsroden, Wehrheim, Gallys und Altzoll nach Warunk (auch *Reichsstraße 1* genannt; ab dem Wall des Todes im Reich des Schwarzen Drachen Rhazzazor)

__ die Strecke von Trallop über Baliho, Menzheim, Wehrheim, Gareth, Eslamsgrund und Ragath nach Punin *(Reichsstraße II;* der Abschnitt zwischen Trallop und Baliho wurde erst jüngst fertiggestellt)

__ die Strecke von Punin den Yaquir hinab bis zur Grenze bei der Feste Neu-Süderwacht (der *Yaquirstieg*, rechtlich eine almadanische Reichslandstraße)

_ die Strecke von Perricum den Darpat und die Natter hinauf über Hartsteen, Gareth, Hirschfurt, Angbar, den Greifenpaß, Gratenfels, Honingen, Abilacht und Kyndoch nach Elenvina *(Reichsstraße III;* ein Abzweig nach Rommilys ist von gleicher Qualität, jedoch rechtlich eine darpatische Reichslandstraße)

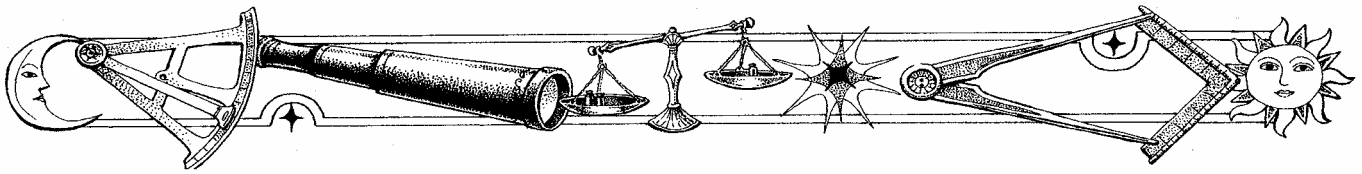
— die Strecke von Grambusch (südlich von Gareth an der Reichsstraße II) nach Ferdok (unter Kaiser Reto erbaut; nur selten korrekt als *Reichsstraße VI* bezeichnet)

— die Staatsstraße (ein horasischer Begriff für eine Qualität, die der von Reichsstraßen noch überlegen ist) von Bethana über Pertakis, Arivor, Silas, Methumis und Thegûn nach Neetha (die *Seneb-Horas-Straße*, vor der Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes auch als *Reichsstraße V* bekannt)

— die Staatsstraße von Kuslik den Yaquir hinauf über Pertakis und Vinsalt bis zur Grenze bei Oberfels (die *Yaquirstraße,* die ehemalige *Reichsstraße IV*, die älteste Straße dieser Qualität, schon zu Belen-Horas' Zeiten erbaut)

_ die Strecke von Zorgan über Barbrück nach Nasir Malkid (der nördliche Teil der bisweilen *Transaranica* genannten Strecke nach Anchopal)

_ die Strecke von Al'Anfa nach Mirham (eine von Sklaven in Stand gehaltene Palaststraße)



Von etwas geringerer Qualität sind die Strecken, die im Mittelreich als **Reichslandstraßen,** im Horasreich und im Bornland Kronstraßen genannt werden. Auch diese Strecken sollten zwei Fuhrwerke breit sein, Flüsse an geeigneten, ungefährlichen Stellen überqueren und zumindest alle 20 Meilen eine Herberge aufweisen. Für ihre Erhaltung und die Sicherheit der Reisenden sind im Mittelreich die Landesherren verantwortlich, die auf diesen Strecken auch an ihren Grenzen Zölle erheben und entlang der Strecke Gasthäuser verpachten dürfen. Da die Provinzherren jedoch oftmals noch knauseriger sind als das Kaiserreich, ist es mit der Sicherheit und dem Erhaltungszustand der Straßen oft jahrelang nicht sonderlich gut bestellt. (Auch hier gilt für das Horasreich und das Bornland Ähnliches, wenn auch nicht in solch drastischem Maße, da in beiden Ländern diese Straßen der Zentralgewalt unterstehen.)

Nominell und vom rechtlichen Status her sind im Mittelreich zwar noch einige weitere Strecken Reichslandstraßen, ohne jedoch deren Qualitätsstandards zu erfüllen — und sie sind darum auch oftmals ein Grund für allerlei Zollquerelen.

Als Reichslandstraßen (oder Straßen entsprechender Qualität) gelten:

__die albernische Reichslandstraße von Havena über Orbatal nach Abilacht (im Sumpfgebiet um Havena etliche Meilen auf einem breiten Knüppeldamm geführt)

— die `tobrischen' Reichslandstraßen von Beilunk über Warunk nach Ysilia, von Warunk über Eslamsbrück nach Vallusa und, von dieser Strecke abzweigend, die Tobimora hinab nach Mendena (allesamt in den Schwarzen Landen gelegen und daher von wahrscheinlich sehr wechselhaftem Erhaltungszustand)

— die Verlängerung der Reichsstraße I von Greifenfurt über Hesindelburg, Albumin und Thurana nach Andergast (und eigentlich auch das Stück Reichsstraße zwischen Greifenfurt und Wehrheim, das während des Orkensturms stark gelitten hat)

— die Küstenstraße von Nostria über Salza und Kendrar nach Thorwal (trotz aller Feindschaften zwischen beiden Ländern auch im Grenzgebiet einigermaßen gut erhalten)

__die bornische Kronstraße von Vallusa über Festum nach Neersand (die *Große Küstenstraße)*

__die bornische Kronstraße von Festum über Firunen, Rodebrannt und Pervin nach Norburg (die *Bornstraße*, von der, wie von einem Baum, viele Straßen des Bornlands abzweigen)

— die bornische Kronstraße von Pervin nach Brinbaum

die horasische Kronstraße von Grangor über Sewamund, Shumir, Vinsalt, Sibur und Onjaro nach Methumis (im südlichen Teil als Goldfelser Stieg bekannt)

— die horasische Kronstraße von Neetha über Drôl zur Grenzfeste Morbal (eine wichtige Heeresstraße, einst Teil der ehemals exzellenten Küstenstraße von Grangor nach Drôl, die in den kommenden Jahrzehnten wieder an Bedeutung gewinnen soll)

die Verlängerung dieser Strecke von Morbal nach Port Corrad (eine Heerstraße für die Al'Anfaner)

— die Strecke von Perricum über Baburin, den Barun-Ulah entlang nach Zorgan (allgemein etwas vernachlässigt, nördlich von Baburin wegen der langen Streitigkeiten zwischen dem nach Unabhängigkeit strebenden Aranien und dem Mittelreich, entlang des Barun-Ulah, weil der Fluß den Haupttransportweg darstellt)

__ die Strecke von Nasir Malkid nach Anchopal (südlicher Teil der *Transaranica;* zwar von schlechter Straßenqualität — was in der südaranischen Steppe wenig ausmacht —, dafür mit regelmäßigen Herbergen — oder besser: Karawansereien — ausgestattet)

___die Strecke von Llanka nach Elburum (die wichtigste Straße des Moghulats Oron)

—die Strecke von Al'Anfa über Shoy'Rina nach Pinnacht

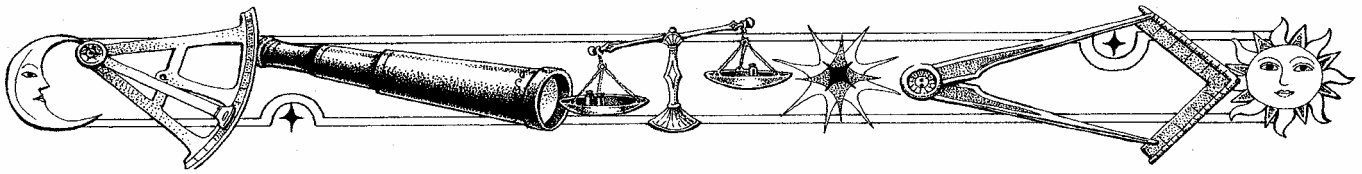
Alle anderen Straßen sind in einem häufig eher bedauernswerten Zustand, wenn sie dann überhaupt die Bezeichnung Straße verdienen und nicht eher als Weg, Piste, Pfad oder 'zufällig von mehreren Leuten plattgetrampeltes Stück Ödland' bezeichnet werden müssen. Die besten von ihnen bestehen aus festgestampftem Lehm, teilweise mit Gesteinsschotter aufgefüllt und an den Rändern mit ins Erdreich geschlagenen Knüppeln befestigt, und können immerhin die ein oder andere Holzbrücke und bisweilen ein Gasthaus vorweisen, während die schlechteren — also fast alle 'Straßen' Aventuriens _____ von tiefen Furchen durchzogene Karrenwege, in den Wald gehauene Pfade oder häufig genutzte Wildwechsel sind. Diese Wege verwandeln sich beim ersten heftigen Regenguß in wahre Schlammströme und Morastlöcher, durch die kaum ein Durchkommen möglich ist, während in einem trockenen Sommer der Reisende und seine Last- oder Zugtiere mit dem allgegenwärtigen Staub auf der Haut, in den Kleidern und in Mund und Nase zu kämpfen haben.

Kurz und gut: Je nach Jahreszeit und Wetterlage wären viele Orte von der Umwelt abgeschnitten, gäbe es nicht die Flußschiffahrt — oder wagemutige Händlerinnen und Händler, die auch über Stock und Stein gehen.

Grenz-, Weg- und Brückenzölle

Keine Reise wäre komplett ohne die allseits unbeliebten Zöllner, die zudem noch kostenlo... äh, kostengünstigen Gesprächsstoff für den nächsten Gasthausaufenthalt (und damit einen Anknüpfungspunkt für einen Schwatz mit anderen Reisenden) bieten. Regel'echte Zollstationen — fast schon kleine Burgen mit einem Wachturm, einem Hauptgebäude, einem Stall, dem Zolltor und einer etwa eine halbe Meile ins Umland reichenden niedrigen Mauer — sind in Aventurien eher selten zu finden, meist an den Außengrenzen der größeren Reiche. Eine solche Zollstation ist meist mit einem Dutzend Personen besetzt, von denen einige stets unterwegs sind, um Schmuggler aufzuspüren.

Weitaus üblicher ist das kleine Zollhäuschen (ein Wohnhaus für den Zöllner und seine Familie) mit Schlagbaum, das sich an 'sicheren' Grenzen und zwischen einzelnen Provinzen findet. Ähnliche Anlagen finden sich auch in Häfen beim Verlassen des Bereichs, in dem freies Stapelrecht gilt (und der meist recht klein ist) — üblicherweise kommt ein Hafenzöllner aber mit dem Lotsen an Bord eines einlaufenden Schiffes und untersucht die Ladung direkt vor Ort.

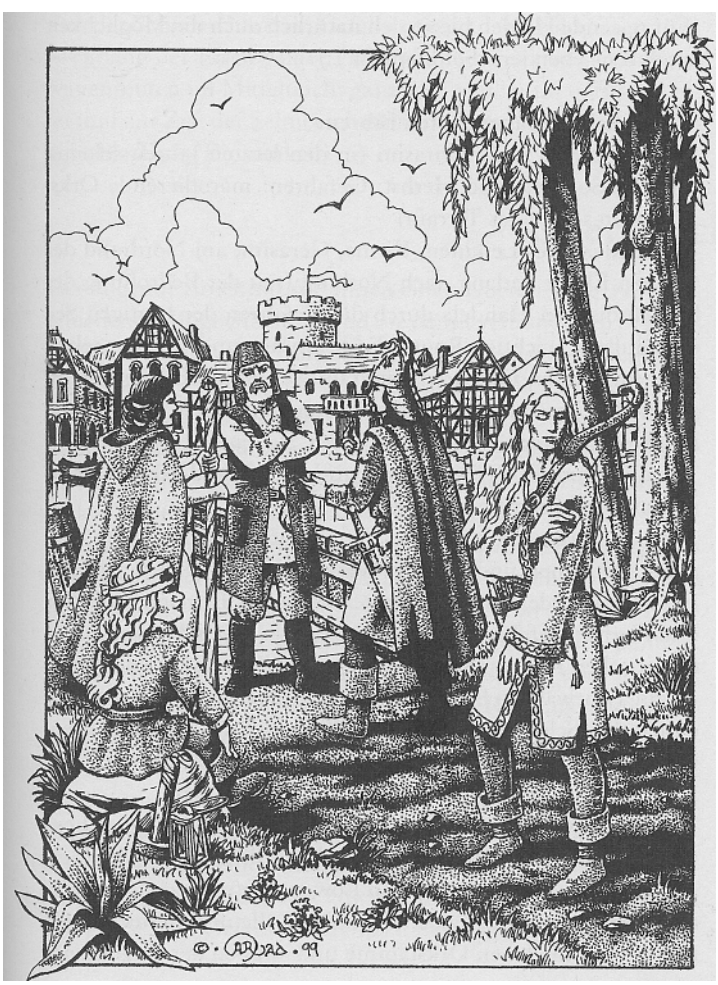


An einer Landesgrenze werden gerne *fünf bis zehn Prozent des Warenwerts* als **Einfuhrzoll** eingezogen, wobei die Debatte über den Wert sich schon einmal ein paar Stunden hinziehen kann. Diese Zölle sind zudem noch variabel gehalten, je nachdem, aus welchem Land die Ware stammt, ob man entsprechende Waren momentan gerne im eigenen Land haben will und dergleichen. Reisende, die nicht als Händler erkenntlich sind, zahlen Zölle nach ihrer (vom Zöllner angenommenen oder durch ein Dokument nachgewiesenen) Profession: von einem Heller für einfache Tagelöhner bis zu fünf Dukaten für gut verdienende Berufe wie Apotheker, Magier, Drucker oder Goldschmied — und sich als Schustergeselle auszugehen (5H), wenn man mit Waffen und Rüstungen behängt ist, erregt selbst beim tumbsten Zöllner Argwohn; dann doch lieber gleich den Dukaten für Söldner zahlen, damit man nicht durchsucht wird (und eventuell die `eiserne Reserve' von eingenähten Edelsteinen oder gar ein verbotenes Gift auffällt). Geweihte der Zwölfgötter, die nicht offensichtlich Händler sind, können die meisten Grenzen übrigens zollfrei passieren.

An den bisweilen mit Zollhäuschen versehenen **Binnengrenzen** (eigentlich nur die Provinzen des Mittelreichs und des Horasreichs) sind für Händler Zölle von *drei bis fünf Prozent des Warenwerts zu* entrichten, während von gewöhnlichen Reisenden meist nur ein symbolischer Obulus von etwa einem Heller verlangt wird. **Ausfuhrzölle** sind übrigens unüblich und werden von der Kaufmannschaft häufig mit allen rechtlichen Mitteln bekämpft. Sie werden aber auch nur dann eingefordert, wenn der Staatssäckel wirklich leer ist oder wenn bestimmte Waren das Land nicht verlassen sollen (wobei es im letzteren Fall häufig auch einfach verboten wird).

Brückenzölle liegen meist bei einem Kreuzer pro Bein und einem Heller pro Rad, werden aber gerne zeitweise erhöht, wenn die Stadt oder der Landesherr mal wieder knapp bei Kasse ist. In ähnlichem Rahmen liegen Wegzölle für besonders schwierig zu erhaltende Strecken wie Pässe und Serpentinen, Knüppeldämme oder (extrem seltene) Tunnel; hier findet sich das Zollhäuschen meist am Anfang des Streckenteils, der nicht umgangen werden kann.

Die letzte Möglichkeit, auf einer Reise an bestimmten Orten Geld loszuwerden, ist schließlich eine eventuelle **Fährgebühr**, die je nach Breite und Wildheit des Flusses zwischen einem und acht Hellern pro Bein und zwischen drei und dreißig Hellern pro Rad beträgt. Das viel größere Problem mit Fährleuten ist jedoch, daß sie nur ausgesprochen ungern übersetzen, wenn die Fähre noch nicht voll ist — und sie doch zur Überfahrt zu bewegen, kann den Preis schnell auf das Zehnfache hochtreiben ...



Wichtige Pässe

Wo immer es möglich ist, werden die aventurischen Straßen und Haupthandelswege um Gebirge herumgelegt, auch wenn man dadurch größere Umwege in Kauf nehmen muß, denn Gebirgsstraßen sind teuer in der Errichtung und im Unterhalt, unsicher wegen plötzlicher Wetterwechsel oder wegen Steinschlägen, im Winter meist überhaupt nicht gangbar, unrentabel für die Herbergswirte und für Ochsenkarren oder Pferdekutschen auch meist nur sehr langsam zu überwinden.

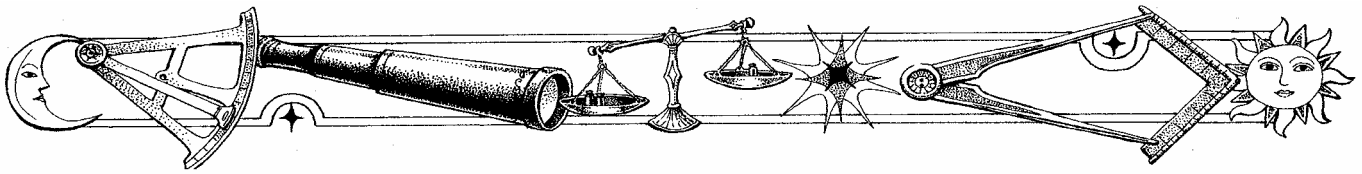
Trotz allem gibt es einige Pässe, die häufiger von Einzelreisenden, bisweilen von Maultierkarawanen und selten von Wagenzügen genutzt werden; dies sind namentlich:

— der *Greifenpaß*, über den sich bis in Höhen von etwa 1.600 Schritt die Reichsstraße von Angbar nach Gratenfels schlängelt; in der Tat auf einem Großteil der Strecke nach Reichsstraßen-Standard ausgebaut, jedoch von Mitte Hesinde bis Mitte Phex verschneit und nicht gangbar

— der *Roterzpaß* durch das Amboßgebirge, in dessen Mitte in einem breiten Tal die Kleinstadt Eisenhuett liegt; gangbar von Anfang Peraine bis Ende Boron

___die lange *Eisenwalder Paßstraße*, ein Höhenweg, der den gesamten Eisenwald durchquert und eine wichtige Handelsroute von Zwergen und Menschen bildet; gangbar von Anfang Peraine bis Ende Boron

__der *Arvepaß* in den südlichen Trollzacken, eine langgezogene, schroffe Schlucht, durch die eine schmale Karrenstraße von Dergelmund ins ostdarpatische (Altzoller) Hügelland führt; von



Firun bis Mitte Phex kaum passierbar, zur Zeit zwischen darpatisch-garetischen Truppen auf der einen und Schergen Rhazzazors auf der anderen Seite umkämpft

_ der *Sichelstieg,* der über die Schwarze Sichel Weiden und Tobrien verbindet, eine gefahrvolle Strecke, die von Salthel durch die Vorgebirge und die schroffen Schluchten der Sichel bis ins Tal des Kevûn führt; zwar nicht sonderlich hoch, aber wegen Räuberbaronen, Goblins, Spähern Galottas und dem Drachen Lessankan äußerst gefährlich

— das *Raulsjoch* in den Drachensteinen, über das die für das Freie Tobrien so wichtige Verbindung von Perainefurten ins Bornland führt; eine unwegsame, für Karren oder Kutschen nicht nutzbare Piste

_ der *Rote Paß* zwischen Salamandersteinen und Roter Sichel, der den Sattel in etwa 800 Schritt Höhe überquert und die Grüne Ebene mit dem Umland des Neunaugensees verbindet; passierbar von Peraine bis Travia, gilt wegen der hier beheimateten Goblins als unsicher

— der *Rabenpaß* über die Gelbe Sichel, der Oblarasim und die Siedlungen am Frisund mit dem Bornland verbindet; das hier gelegene Kloster ist ein dem Boronglauben heiliger Ort

der *Sattel zwischen Thasch und Finsterkamm,* der von der orkisch besetzten Feste Greifenstein kontrolliert wird und über den die Handelswege von Andergast über Yrramis nach Lowangen führen; gangbar von Mitte Peraine bis Ende Efferd

_ der *Saljethstieg* von Nordhag nach Yrramis, an dem auch das ruinierte Kloster Arras de Mott liegt; gangbar von Mitte Peraine bis Ende Efferd

— der südlich davon gelegene *Schattenpaß,* der eigentlich nur im Sommer für wagemutige Fußgänger als gangbar gilt, über den Marschall Sadrak Whassoi allerdings im Jahre 19 Hal seine Ork-Armee führte

_ der *Paß über die Hjaldorberge,* der das Bodirtal mit dem Binnenland um Waskir verbindet, aber nur von Ingerimm bis Efferd gangbar ist

_ der *Höhenweg durch die Grauen Berge,* nur für die Wagemutigsten

_ der *Raschtulsweg* (auch: -stieg oder -paß), verläuft in zweieinhalbtausend Schritt Höhe zwischen den südlichen Ausläufern des Raschtulswalls und dem Raschtulsturm; verbindet Almada und Mhanadistan, nicht für Karren nutzbar und nur von Ingerimm bis Rondra schneefrei

_ die *Kabashpforte* zwischen den Goldfelsen und den Hohen Eternen, wo die Karawanenrouten von den Oasen Achan und Terekh zusammenlaufen und schließlich nach Thegûn führen; gefährlich wegen räuberischer Novadisippen, unter dem gestrengen Auge des Kaiserdrachen Shafir, ganzjährig gangbar

_einige selten genutzte `Schmugglerpässe' über den Stierbuckel und das Thalusmassiv, ein weiterer Schmugglerpaß durch die nördlichen Goldfelsen, die Karawanenroute von El'Karram nach Shobila durchs Khoramgebirge und ein fast gänzlich unbekannter Paß über das Regengebirge, der die Täler des Fouhad und des Südask miteinander verbindet.

Karawanenrouten

Auf den erwähnten schlechten Straßen, aber auch dort, wo kein Weg oder Steg her führt, schließen sich oftmals Reisende und Händler zu Handelszügen zusammen, meist auch unter dem tulamidischen Begriff Karawanen bekannt. Diese Handelszüge umfassen meist mindestens zwei Dutzend Tragtiere (Karene im hohen Norden, Kamele in der Khomwüste und ihren Randgebieten, ansonsten Maultiere, Esel und selten einmal schwere Kaltblutpferde) und ein Dutzend Menschen, von denen meist auch einige beritten sind. Je nach Gelände führt eine Karawane natürlich auch noch zusätzliche Tiere mit sich, die nichts als Reiseproviant und/oder Wasser mit sich schleppen.

Es ist zwar nicht sinnvoll, in kleineren Gruppen durch gefährliches Gebiet zu reisen, aber größere Handelszüge — oftmals bis zum fünffachen der genannten Größe! — kommen durchaus vor. An den Anfangs- und Endpunkten der Routen muß man zwar meist einige Zeit warten, bis sich genügend Reisende zusammen-gefunden haben, um eine Karawane zu bilden, aber dafür findet man dann Gesprächspartner für die Reise, die Möglichkeit zu einem guten Geschäft unter der Hand, vor allem aber Sicherheit auf der Reise, denn entweder befinden sich genügend Waffenfähige unter den Reisenden, oder man legt zusammen und heuert Söldner an, die sich ebenfalls gerne an diesen Orten sammeln. (Für reisende Helden bietet sich natürlich auch dic Möglichkeit an, daß sie eben jene Söldner *sind ...)*

Wichtige Karawanenrouten führen:

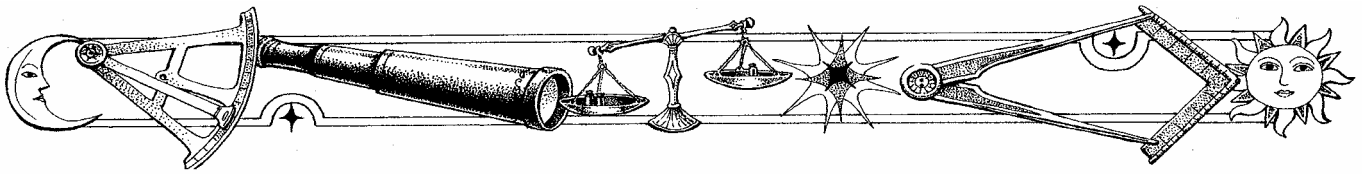
_ von Tjolmar nach Kvirasim (in den letzten Jahren seltener genutzt; Sommer und Herbst; Gefahren: marodierende Orks, allgemein schlechtes Terrain)

_ von Riva über Leikinen, Kirma, Gerasim, am Nordrand der Grünen Ebene entlang nach Norburg (seit der Bedrohung des bornländischen Handels durch die Gefahren der Blutigen Sec eine äußerst wichtige Route; Frühsommer und Herbst, selten auch im Winter; Gefahren: langsam werden auch Wegelagerer auf die Strecke aufmerksam, ansonsten wilde Tiere, Ungeziefer, mögliche Mißverständnisse mit Elfen, stellenweise gefährliches Terrain (Sümpfe, Felsklippen); wird vom Handelshaus Stoerrebrandt gefördert und gesichert)

__ von dieser Strecke bei Kirma abzweigend nach Oblarasim, Naaulok, Nysjunen und Farlorn (Versorgung der Orte des hohen Nordens und der Vorposten gegen Gloranas Eisreich; Sommer und Herbst; Gefahren: Banden aus dem Eisreich, Weißpelzorks, trügerisches Terrain (Sümpfe, aufgetaute Tundra), wilde Tiere

__ von Thorwal den Bodir hinauf nach Phexcaer (selten genutzt, da parallel Schiffahrt möglich; Frühjahr bis Herbst; Gefahren: Orks (die jedoch meist mit `Zoll' zufrieden sind), wilde Tiere, Drachen und Riesen)

_ von Thorwal aus zwischen den Höhenzügen des Steineichenwaldes über Anderstein und Teschkal, nördlich entlang der Messergrassteppe nach Yrramis und Lowangen (in letzter Zeit wieder häufiger genutzt, jedoch exzessive Zölle und Bestechungen für die verschiedenen Orkstämme und -sippen der Gegend nö-



tig; Sommer und Herbst; Gefahren: die Bestechungssummen könnten zu niedrig sein, Wetter, Gelände, wilde Tiere)
__ von Olat durch das Nebelmoor über Gashok nach Lowangen oder Tiefhusen (in den letzten Jahren wieder häufiger genutzt; Frühling bis Frühwinter; Gefahren: Kreaturen des Nebelmoors und dort hausende Banden, die im ehemaligen Svelltbund lebenden Orks sind zwar unberechenbar, aber meist bezahlbar)
—von Trallop über Rathila nach Uhdenberg oder weiter über den Roten Paß nach Travingen und Norburg (gegenüber dem Goblinpfad für den Bornlandhandel minder wichtig, Pilgerstrecke nach Travingen und zum Rabenpaß; Frühsommer bis Spätherbst; Gefahren: Goblinbanden, unberechenbare Machtverhältnisse in Uhdenberg, wilde Tiere
—von Baliho über Salthel und durch die Wüstenei nach Drachenzwinge, Salderkeim und Festum (wichtige Route des Handels zwischen Weiden und dem Bornland, bis zur Wüstenei aus-gebaute Straße, dann Piste bis Drachenzwinge; ganzjährig außer tiefstem Winter; Gefahren: Geistererscheinungen in der Wüstenei (weswegen stets Bannstrahler und Draconiter die Züge begleiten), Goblinbanden, wilde Tiere, Drachen)
__ von Greifenfurt nach Olat entlang des Finsterkamms (zwar eigentlich eine normale Straße, aber wegen häufiger Überfälle versprengter Orks und einiger Räuberbanden meist nur in größeren Gruppen bereist; ganzjährig außer tiefstem Winter und Zeit der Schneeschmelze; Gefahren: s.o., dazu wilde Tiere)
—entlang der Eisenwalder Paßstraße (eine der wenigen Karawanenrouten im Mittelreich; ganzjährig außer im tiefsten Winter und zur Zeit der Schneeschmelze; Gefahren: Gelände, wenige wilde Tiere, Einsamkeit)
—von Omlad am Yaquir über Alam-Terekh, Selicum und Fasar nach Baburin (die große westaranische Karawanenroute, zwischen Fasar und Baburin auch für Karren, Kutschen und Wagen geeignet; ganzjährig außer zur Zeit der Schneeschmelze; Gefahren: wilde Tiere, Ferkina-Überfälle, bisweilen Drachen, teilweise waghalsige Flußüberquerungen)

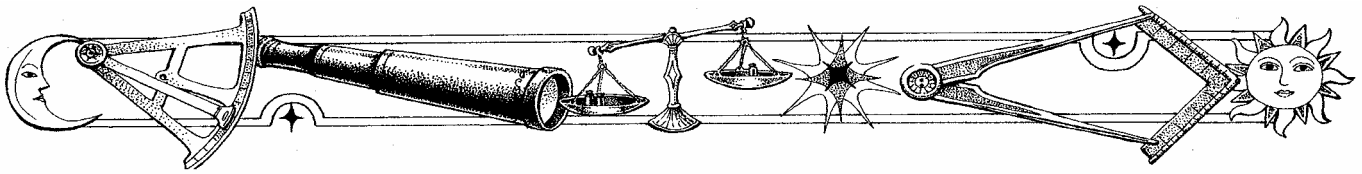
In Südaventurien sind noch zu nennen:
—natürlich die großen Karawanenrouten durch die Khom mit dem Knotenpunkt Keft: über Manesh nach Machsiz, am Cichanebi-Salzsee entlang nach Unau (und den Chaneb hinunter nach Kannemünde), über Tarfui und Hayàbeth nach Al'Tamur und Rashdul, über AI'Rifat und El'Karram durchs Khoramgebirge ins obere Mhanadital, über Yiyimris, Kireh und Alam-Terekh ins Yaquirtal oder nach Fasar, über Birscha, Shebah, Terekh und Achan entweder nach Kabash oder über Virinlassih nach Amhallah (allesamt ganzjährig; Gefahren: Wüstenklima, eventuell Gifttiere, Wüstenräuber, am Khoramgebirge und Raschdulswall auch Ferkina-Banden)
__ der Weg der alanfanischen Seidenkarawane von Port Corrad über Heldenrain, Lorfas und das Nordasktal nach Mengbilla (wegen der Nähe der Novadis in Arratistan und der Horasier in Mornal eine fast nur von massiv geschützten Handelszügen frequentierte Strecke, die bis Lorfas sogar auf einer gut ausgebauten Straße verläuft.
Die einmal jährlich hier verkehrende Seidenkarawane ist ein Heerwurm von einer Meile Länge — die größte Beute, die ein Pirat sich vorstellen kann, aber gesichert wie der Troß des Garether Kaisers)

Über Stock und Stein

Der folgende Abschnitt soll Ihnen einen Überblick über die verschiedenen Möglichkeiten (und die damit verbundenen Schwierigkeiten) verschaffen, durch Aventurien zu reisen. Dabei erfahren Sie das Wichtigste über Geländearten, Straßen und Verkehrs-mittel, nebst Anmerkungen zu besonderen Bedingungen, etwa Wind und Wetter, aufgeweichtem Boden oder Reisen im Eiltempo. Mit Hilfe des Tabellenwerks können Sie die Reisegeschwindigkeit in beinahe jeder Situation bestimmen.
Sofern Sie eine Überlandreise oder Teile davon nicht ausspielen möchten, finden Sie auf Seite 65 eine Entfernungstabelle nach Reisetagen für die bedeutendsten Strecken. Wenn die Helden beispielsweise eine längere Reise, etwa von Havena nach Beilunk, vor sich haben, ist es sicherlich sinnvoll, nur eine oder mehrere kurze Passagen von jeweils ein oder zwei Reisetagen am Tisch auszuspielen, während Sie den Rest getrost dem oben erwähnten Tabellenwerk überlassen können.
In den zum Spielen ausgewählten Abschnitten hingegen kann es sehr wohl darum gehen, ob ein bestimmter Ort noch vor Anbruch der Dunkelheit erreicht wird oder die gewählte Abkürzung nicht in Wirklichkeit einen Umweg darstellt. Anhand der Ereignisse und Gefahren vereinzelt herausgegriffener Reisetage können Sie den Spielern dann ein Bild von der gesamten Reise vermitteln.

Zufallsbegegnungen

Bei der Ausgestaltung von Überlandreisen können die in der Box **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** enthaltenen Landschaftstabellen hilfreich sein. Dort erfahren Sie, nach Gebieten gegliedert, das Notwendigste über Flora und Fauna, zudem ermöglichen Ihnen die Angaben die Bestimmung von Zufallsbegegnungen. In diesem Band finden Sie auch Regeln zur Kräutersuche (ein ebenfalls beliebter Zeitvertreib von Heldengruppen).
Auch wenn Wildnismärsche anstrengend und gefährlich sind, raten wir doch dringend davon ab, für jeden Tag Zufallsbegegnungen auszuwürfeln, die unweigerlich in Kämpfen resultieren. Machen Sie sich lieber ein Bild über die Gefahren der Landschaft, die die Helden durchqueren, und planen Sie eventuelle Begegnungen mit der örtlichen Fauna bewußt ein, ebenso natürlich Begegnungen mit kulturplündernden Zweibeinern oder gar abenteuerrelevanten Informationsträgern.



Unterwegs mit verschiedenen Verkehrsmitteln

Reisegruppe zu Fuß

Leicht bepackte einzelne Wanderer, die kaum mehr als Wanderstab, einen Dolch, einen Brotbeutel und einen Wasserschlauch mit sich führen, erreichen im Schnitt eine Tagesleistung von etwa 40 Meilen. Der Regelfall für Helden ist jedoch eine Reisegruppe mit schwerem Gepäck, einer Rüstung, zwei bis drei Waffen, Proviant für mehrere Tage sowie einigen persönlichen Gegenständen. So beladen, beträgt die übliche Marschleistung am Tage um die 30 Meilen. Zu bedenken ist, daß eine Reisegruppe sich jeweils am langsamsten Mitglied orientieren muß.
Die Reise zu Fuß erfordert vor allen Dingen gute Kondition und ordentliche Pausen. Werden mehrfach Eilmärsche hingelegt, sollte dringend eine ordentliche Übernachtung in einem richtigen Bett angestrebt werden. Wird anschließend noch ein halber Ruhetag investiert, haben die Helden genügend Kräfte getankt, um sich wohlgemut dem nächsten Etappenziel zuzuwenden.
Als Meister können Sie Wildnisleben-Proben einfordern, von deren Ausgang die Qualität der nächtlichen Rast entscheidend abhängt— dementsprechend kann die Regeneration modifiziert werden, und Sie können dabei ruhig einen Bonuspunkt spendieren, wenn die Helden sich besonders umsichtig verhalten.
Neben speziellen Gefahren in bestimmtem Terrain ist die Unachtsamkeit der größte Feind des Wanderers, denn ein falscher Tritt kann manchmal üble Verletzungen nach sich ziehen, die das weitere Vorankommen erschweren oder ganz in Frage stellen. Proben auf das Talent *Wildnisleben* und GE-Proben sind geeignet, um solche Gefahren im Spiel darzustellen. Verlangen Sie als Meister aber nicht ununterbrochen solche Proben, denn so verleiden Sie den Spielern nur den Spaß. Helden, die ein halbwegs diszipliniertes Verhalten an den Tag legen, sollten nur in Bedrängnis geraten, wenn eine besondere (und spielrelevante) Gefahr droht.

Zu Pferd

Eine berittene Reisegruppe erreicht üblicherweise kaum mehr als 35 Meilen am Tag, ein einzelner Reiter mit leichtem Gepäck schafft auch 50 Meilen pro Tag. Besonders zu beachten sind bei einer berittenen Reisegruppe, daß auch für Pferde entsprechend Proviant mitgeführt werden muß. Darüber hinaus sind auf längeren Strecken die Hufe bisweilen zu pflegen.
In einigen Geländearten müssen Pferde geführt werden, da ein Ritt zu gefährlich wäre. In normalem Gelände kommt es bei Pferden nur selten zu Trittfehlern, tiefe Böden, Gestrüpp und ein forciertes Tempo erhöhen jedoch die Unfallgefahr. Meist sind Unachtsamkeiten oder Leichtsinn des Reiters schuld an Stürzen. Proben auf die Talente *Gefahreninstinkt, Sinnesschärfe* oder *Wildnisleben* können eingefordert werden, um die Aufmerksamkeit des Reiters zu prüfen.
Eine Reiten-Probe, die ohnehin von Zeit zu Zeit abgelegt und je nach Gelände modifiziert werden sollte, ist dann geeignet, um die besonderen Gefahren durch Stürze im Spiel darzustellen. Verschiedene Rassen von Pferden sind für bestimmte Aufgaben mehr oder weniger geeignet, so gibt es besonders ausdauernde Tiere für Reisen und eher kräftige Pferderassen, die vor Fuhrwerke gespannt werden. Näheres zu den Pferderassen erfahren Sie in der Box **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**.

Kamele

Kamele sind für die Bedingungen in der Wüste besonders gut angepaßt, da sie große Wasservorräte speichern und so tagelang ohne zusätzliche Wasseraufnahme aushalten können. Zwar sind die Tiere nicht so schnell wie ein Pferd, doch sehr ausdauernd, robust und verfügen über eine hohe Tragkraft.
Für die Reise durch Wüsten empfiehlt es sich, Kamele als Lasttiere mitzuführen; nötigenfalls kann man auf den Tieren auch reiten und so schwachen oder verletzten Mitgliedern einer Reisegruppe eine Verschnaufpause gönnen. Außerhalb der Wüstengebiete trifft man in Aranien und Almada gelegentlich auf Reisende zu Kamel oder Lastkamele, im Norden jedoch fühlen sich die Tiere auf Dauer nicht wohl.

Karren, Fuhrwerke und Kutschen

Vom einfachen und robusten Ochsenkarren über Fuhrwerke von Händlern und Planwagen von Siedlern his hin zu herrschaftlichen Karossen und regelmäßig verkehrenden Postkutschen sind auf den Straßen Aventuriens so viele unterschiedliche Gefährte unterwegs, daß wir ihnen ein eigenes Kapitel gewidmet haben (in dem sich auch Schlitten finden).
Ein Ochsenkarren legt etwa 25 Meilen am Tag zurück, ein gewöhnliches Pferdefuhrwerk etwa 30, eine Reise- oder Postkutsche 50 Meilen. Karren und Fuhrwerke benötigen mindestens einfache Karrenwege, Reisekutschen sogar Straßen in akzeptablem Zustand.
Wenn die Helden keine eigene Kutsche besitzen, können sie entweder eine mieten (was jedoch selten ist), oder mit der Postkutsche reisen, was rund 4 Dukaten pro Person und pro Reisestrecke von 100 Meilen kostet; eine Mitfahrgelegenheit auf dem Fuhrwerk eines Händlers ist meist deutlich preiswerter zu ha-ben, während man auf einem Bauernkarren meist gegen Unterhaltung und Mithilfe mitgenommen wird.

Botenreiter und Eilkutschen

Durch den Wechsel erschöpfter Tiere kann die Tagesleistung eines Reiters oder einer Kutsche erheblich gesteigert werden. Solches Unterfangen erfordert für einen reibungslosen Ablauf allerdings eine durchdachte Organisation, zum Beispiel das Versorgungsnetz eines Botendienstes. Mehr zu diesen Diensten finden Sie im entsprechenden Kapitel auf Seite 83.
Wer ohne Vorbereitungen solche Eilfahrten oder -ritte in Angriff nimmt, wird sicherlich auf etliche Schwierigkeiten stoßen, denn

ENTFERNUNGSTABELLEN

Die erste Tabelle, *Reisetage über Land*, geht von einer Reisegruppe zu Fuß aus, die eine Tagesleistung von etwa 30 Meilen schafft. Die berechneten Wege sind die schnellsten, wobei weder klimatische Modifikationen noch Möglichkeiten von teilweisen Schiffspassagen eingerechnet wurden. Verzögerungen durch Zwischenaufenthalte in Städten und dergleichen sind ebenfalls nicht vorgesehen.

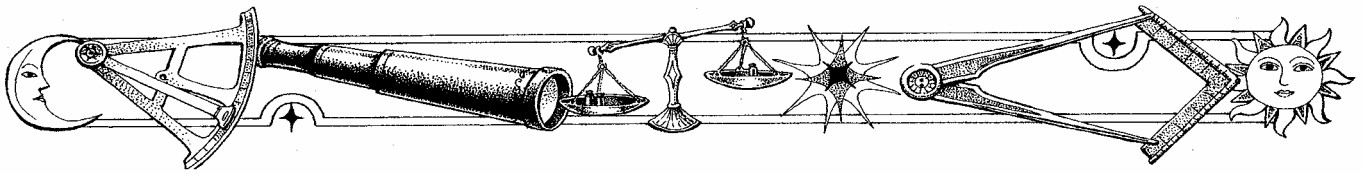
In der zweiten Tabelle, *Reisetage übers Meer*, wird von einem Schiff ausgegangen, das pro Tag 150 Meilen zurücklegt, ohne sich längere Zeit in irgendwelchen Häfen aufzuhalten. Bei solchen Schiffsreisen können die Wetterverhältnisse jedoch deutliche Abweichungen von den angegebenen Werten nach sich ziehen.

Beide Tabellen können daher nur als grobe Orientierung dienen. Bei größeren Strecken ist es durchaus zu empfehlen, Schiffs- und Überlandreise zu kombinieren, was aber den Umfang dieser Tabellen deutlich übersteigen würde.

Reisetage über Land

Albenhus	Andergast	Beilunk	Brabak	Drôl	Fasar	Festum	Gareth	Grangor	Gratenfels	Greifenfurt	Havena	Kannemünde	Keft	Khunchom	Kuslik	Lowangen	Mendena	Methumis	Norburg	Notmark	Oblarasim	Olport	Paavi	Perricum	Port Conrad	Punin	Rashdul	Riva	Salza	Selem	Thorwal	Tjolmar	Trallop	Unau	Vinsalt	Wehrheim	Ysilia	Zorgan	
52	61,5	72	16	21,5	60	83	54	34,5	51	63,5	54	32	35,5	53,5	31,5	73,5	79,5	27	95,5	100,5	88,5	90	113,5	64,5	16	44,5	47	95	63,5	19,5	69,5	86,5	69,5	26,5	31	59	76,5	55,5	Al'Anfa
	37	31	68	30,5	26	42,5	13,5	14	20,5	18	32	54,5	39,5	40	19	37	38,5	24,5	47,5	60	48	66,5	73	24	36	11,5	47	57,5	40,5	39,5	46	49,5	28,5	48,5	20,5	18	35,5	34,5	Albenhus
		29	77,5	40	45	40	20,5	27	16,5	11	20	61	66	47,5	32	16	36,5	34	45,5	57,5	47,5	38	71	31,5	45,5	30	54,5	36,5	10,5	49	17	27	26,5	74	30,5	16	33,5	42	Andergast
			88	50,5	33	16,5	17,5	42	29,5	17,5	40,5	70,5	61,5	38	44	27,5	10	44,5	29	34	45	67	47	21,5	55,5	27	44	49	39,5	59	46	40,5	23,5	64,5	40,5	13	8,5	32	Beilunk
				37,5	76	99	70	50,5	67	79,5	70	48	51,5	69,5	47,5	89,5	95,5	43	111,5	116,5	104,5	106	129,5	80,5	32	60,5	63	111	79,5	35,5	85,5	102,5	85,5	42,5	47	75	92,5	71,5	Brabak
					43	61,5	32,5	13	29,5	42	32,5	21	24,5	42,5	18,5	52	58	5,5	74	79	67	68,5	92	43	5	23	36,5	73	42	8,5	48	65	48	15,5	9,5	37,5	55	53,5	Drôl
						49,5	24	35	33,5	33,5	44,5	39,5	29,5	16,5	37	44	43,5	37,5	62	67	78	79,5	80	15	49	14,5	14	64,5	53	45,5	58,5	56,5	39,5	33,5	33,5	29	42	13	Fasar
							29	53	40,5	28,5	52	87,5	78,5	54,5	55,5	40	12,5	55,5	12,5	17,5	28,5	78	30,5	34	67	38	60,5	39	50,5	70,5	57,5	53	25,5	81,5	51,5	24	10,5	48,5	Festum
Mendena	2,5							24	9	9,5	20	53,5	37,5	26,5	26,5	19,5	25	26,5	41,5	46,5	34,5	55	59,5	10,5	38	9	33,5	40,5	28,5	41,5	34,5	32,5	15	47,5	22,5	4,5	22	21	Gareth
Beilunk	4	7							16,5	33,5	19	34	38	47,5	5	43,5	49,5	7	65,5	70,5	58,5	55,5	83,5	34,5	18,5	14,5	44,5	64,5	29	22	34,5	56,5	39,5	47	3,5	29	46,5	45	Grangor
Perricum	8	5	2							10	11	51	46,5	36	22	29	37	24	53	58,5	60,5	46	71	19,5	35	18,5	42,5	49,5	19,5	38,5	25	41,5	27	57	20	16,5	34	30	Gratenfels
Zorgan	7,5	5	2,5	2							26,5	63	47	36	36	18,5	25	36	34	46,5	50	49	59	20	47,5	18,5	43	39,5	22	51	28,5	31,5	15	57	32	4,5	22	30,5	Greifenfurt
Jergan	6	3,5	3	3,5	3							53,5	57	47	24,5	44,5	48	26,5	64,5	69,5	76	36,5	82,5	31	37,5	29,5	54	65,5	10	41	16	57,5	41,5	66	23	27,5	48,5	41,5	Havena
Tuzak	9,5	7	5,5	6,5	6	4							15	33	31	73,5	80,5	27	100	105	116	89,5	118	45	15,5	43	26,5	94	63,5	12	69	86	69	6	31	58,5	72	34,5	Kannemünde
Khunchom	9	6,5	5,5	6	5,5	3,5	1,5							25	36	57	66,5	32	85	90,5	101,5	94,5	103	38,5	19	28	18,5	78	68,5	15,5	74	70	53	9	36	42,5	65,5	30	Keft
Kannem.	10	7,5	6,5	7	6,5	7,5	4,5	4,5							49,5	46	45,5	50	64	69	80	81,5	82	17	37,5	27	6	67	55,5	34	61	59	42	27	46	31,5	44	8	Khunchom
Selem	16,5	14	12,5	13	13	6	8	8	5,5							46	51,5	4	68	73	61	60,5	86	37	15	17	46,5	67	34,5	18,5	40	59	41,5	45	3,5	31	48,5	47,5	Kuslik
Al'Anfa	18,5	16	14,5	15	15	13	8	8,5	6	4							37	46,5	26,5	40	31,5	54	55	30	57,5	29	53	20,5	26,5	61	33	12,5	14,5	67,5	42,5	14,5	26	40,5	Lowangen
Charypso	17	14	13	13,5	13	11	8	8,5	6	3,5	2							52	25	30	41	74,5	43	28	63	34,5	54	52	47	66,5	53,5	50	22	74,5	48	20,5	11	42	Mendena
Port Stroerre.	16	18	14,5	13	13,5	13,5	8	8,5	7	7	7	5							68	73,5	61	62,5	86	37,5	11	17,5	47	67	36,5	14,5	42	59	42	41	4	31,5	49	48	Methumis
Brabak	8,5	5	7	8,5	11	13,5	13	16	18	18,5	18	19	22							13,5	16	80,5	28	46,5	79,5	50,5	73	26,5	53	83	60	39,5	19	94	64	36,5	23	61	Norburg
Drôl	28,5	26	24,5	25	25	23	19,5	20	17,5	15	14	11,5	15	6,5							29,5	95,5	21,5	52	84,5	56	78,5	40	68,5	88	75	53	32,5	99	69,5	41,5	36,5	66	Notmark
Methumis	29	26,5	25	25,5	25,5	23,5	20,5	20,5	18	15,5	14,5	12	16	7	1,5							85,5	23,5	63	72,5	43,5	89,5	15,5	58	76	65	28,5	19	110	57	29,5	39,5	77	Oblarasim
Kuslik	26	23,5	22	22,5	22,5	20,5	17,5	17,5	15	12,5	11,5	9	13	4	2	1,5							109	65,5	74	78	88,5	74,5	26	77,5	20,5	65	64,5	102,5	59	54	71,5	76	Olport
Grangor	28	25,5	24	24,5	24,5	22,5	19	19,5	17	14,5	13,5	11	14,5	6	4	3	1,5							64,5	97,5	68,5	91	39	81,5	101	88,5	52	47	112	82	54,5	41	79	Paavi
Havena	30,5	27,5	26,5	27	26,5	24,5	21,5	22	19,5	17	15,5	13,5	17	8,5	6,5	5,5	4	3,5							48,5	20	23,5	51	39,5	46	45	43	26	39	33,5	15,5	27	12,5	Perricum
Salza	32,5	29,5	28,5	29	28,5	26,5	23,5	24	21,5	19	17,5	15,5	19	10,5	8,5	7,5	6	5,5	2					28,5	31	78,5	47,5	3,5	53	70,5	53	10,5	15	42,5	60	39	Port Conrad
Thorwal	34	31,5	30	30,5	30,5	28,5	25	25,5	23	20,5	19,5	17	20,5	12	10	9	7,5	7	3,5	1,5						33	49,5	52	32	57,5	41,5	24,5	37	13,5	14	31,5	30,5	Punin
Olport	38	35	34	34,5	34	32	29	29,5	27	24,5	23	21	24,5	16	14	13	11,5	11	7,5	5,5	5,5							74	62,5	27,5	68	66	49	20,5	43	38,5	50,5	14	Rashdul
Riva	46,5	44	42,5	43	43	41	37,5	38	35,5	33	32	29,5	33	24,5	22,5	21,5	20	19,5	16	14	14	8,5							47,5	82	54	12,5	25,5	88	63	35,5	37	61,5	Riva
Paavi	58	55	54	54,5	54	52	49	49,5	47	44,5	43	41	44,5	36	34	33	31,5	31	27,5	25,5	25,5	20	17							51	5,5	37,5	37	76,	32,5	26,5	44	50	Salza
		Festum	Mendena	Beilunk	Perricum	Zorgan	Jergan	Tuzak	Khunchom	Kannem.	Selem	Al'Anfa	Charypso	Port Stoer.	Brabak	Drôl	Methumis	Kuslik	Grangor	Havena	Salza	Thorwal	Olport	Riva							56,5	74	56,5	7	18,5	46	63,5	35,5	Selem
																															44	43,5	81,5	38,5	33	50,5	55,5	Thorwal
																																27,5	80	55	27,5	39	53,5	Tjolmar
																																	63	38	10,5	11	36,5	Trallop
																																		45	52,5	66	28,5	Unau
																																			27,5	45	44	Vinsalt
																																				17,5	26	Wehrheim
																																					40,5	Ysilia

Reisetage übers Meer



nur selten stehen Pferde in Dörfern und Städten zur Verfügung, um den angestrebten Wechsel auch durchführen zu können. Wenn es jedoch aufgrund eines Abenteuers darauf ankommt, tragen Episoden, die sich mit der improvisierten Organisation einer Eilreise befassen, zur Spannung am Tisch deutlich bei.

Der Übersicht halber sei hier erwähnt, daß ein Botenreiter pro Tag durchschnittlich um 180 Meilen zurücklegen kann (weniger in schwierigem Gelände), eine Eilkutsche auf einer Reichsstraße 120 Meilen, immer regelmäßigen Pferdewechsel voraus-gesetzt.

Gelände und Straßen

Straßen und Wege

Entscheidend für das Vorankommen ist in den meisten Terrains die Straßenqualität. Insbesondere im offenen Gelände und mehr oder weniger dichtem Wald hängt die Reisegeschwindigkeit ausschließlich vom Zustand der benutzten Straßen ab. Erst wenn befestigte Wege verlassen werden, machen sich die Besonderheiten des Geländes bemerkbar.

Das Grundmaß für die Qualität aller Wege ist die im vorigen Kapitel beschriebene (Reichs-)Landstraße. Flußquerungen stellen auf Landstraßen kein großes Hindernis dar, meist gibt es Stein- oder Holzbrücken oder die Route führt durch eine seichte Furt. Zahlreiche Straßen im Mittelreich und im Lieblichen Feld sowie die wichtigsten Verbindungen zu benachbarten (zivilisierten) Regionen weisen eine entsprechende Qualität auf.

Auf den Reichsstraßen im Mittelreich und dem Lieblichen Feld kann man sogar noch geringfügig höhere Tagesgeschwindigkeiten erreichen, während fast alle Nebenstrecken, aber auch etliche bedeutende Routen in den entlegeneren Winkeln Aventuriens hingegen weniger gut befestigt sind und daher auch nur geringere Geschwindigkeiten erlauben.

Brücken und Furten

Flußüberquerungen sind so manches Mal ein lästiges Hindernis, da nur Bäche und kleinere Flüsse von Holzbrücken überspannt werden. Diese Karrenwege erweisen sich manchmal schon für Kutschen als tückisch, sind jedoch mit weniger grazilen Gefährten wie beispielsweise Fuhrwerken oder eben Karren größtenteils problemlos befahrbar.

Auf größeren Straßen stellen Flußüberquerungen fast nie ein ernsthaftes Hindernis dar. Holz-, manchmal gar Steinbrücken sorgen dafür, daß es zu keiner Reiseverzögerung kommt, oder aber die Furten wurden schon beim Bau der Straße so gewählt und befestigt, daß mit einer Behinderung nur bei Hochwasser zu rechnen ist. Viele Furten sind dann für Kutschen, Karren und Fuhrwerke – manchmal tagelang – nicht mehr überquerbar.

Ohne eine Furt können nur Wanderer und Reit- oder Lasttiere von einer Seite eines Flusses auf die andere gelangen, im schlimmsten Fall schwimmend. Das ist einerseits gefährlich und andererseits mit deutlichen Verzögerungen verbunden, da zu-nächst kleine Flöße für die Ausrüstung benötigt werden und eine anschließende Rast zum Trocknen der Kleidung in jedem Falle angesagt ist. Die Suche nach einer geeigneten Stelle verschlingt indes in einigen Gebieten die meiste Zeit – nicht selten lassen sich daher Reisende auf wagemutige Unternehmungen ein, damit sie nicht umkehren und einen deutlichen Umweg in Kauf nehmen müssen. Die Suche nach einer geeigneten Möglichkeit, einen Wasserlauf zu überqueren, nimmt bei einem breiten Bach oder einem kleinen Fluß eine halbe Stunde, bei einem schiffbaren Fluß zwei Stunden und bei einem großen Strom sogar vier Stunden in Anspruch. Bei Hochwasser sind diese Zeiten verdoppelt.

Durchs Gelände

Mangelt es an einer echten Befestigung, werden auch die Wege (deutlich) schmaler und sind nicht mehr befahrbar. Nur Lasttiere, Reiter und Wanderer kommen auf solchen Pfaden voran, dic nicht selten ohne jede Planung nur durch häufige Benutzung im Laufe der Zeit entstanden sind. Zwar führen manchmal kleine Stege über die Wasserläufe, doch wirklich vertrauenswürdige Brücken gibt es nur äußerst selten. Zudem führen diese Pfade nur selten über größere Flüsse, so daß die Suche nach einer geeigneten Überquerungsmöglichkeit manchmal einen halben Tag verschlingt oder ganz und gar erfolglos bleibt. Anders als bei Reisen auf Straßen und Wegen spielt für das Vorankommen auf Pfaden das Terrain bereits eine wesentlichere Rolle. Werden jedoch sogar die Pfade verlassen, die wenigstens noch ein gewisses Maß an Weg- und Trittsicherheit mit sich bringen, so bekommt der Reisende alle Widrigkeiten des Geländes zu spüren.

Querfeldein erweisen sich Untiefen, Grasnarben, herabhängende Aste, überirdisches Wurzelwerk und herumliegendes Gestein als gefährliche Hindernisse, die eine zusätzliche Verletzungsgefahr darstellen, nicht zu vergessen die der Zivilisation entsprungenen Geländemerkmale, etwa Zäune, Gräben und Raine. Darüber hinaus ergeben sich – oft schneller, als man denkt – Orientierungsprobleme, denn wer Meilensteine und Wegweiser gewohnt ist, täuscht sich oft, was Richtung und Entfernung betrifft, sobald er die sicheren Pfade verläßt.

Der gerade Weg mag der kürzeste sein, doch der schnellste ist es nur in den seltensten Fällen. Während sich für Wanderer und Lasttiere die Gefahren noch halbwegs überschauen lassen, erfordert ein Querfeldeinritt hingegen einiges an reiterischem Können und zehrt gleichermaßen an Kondition und Konzentration des Reiters wie des Pferdes.

Offenes Gelände (Grasland/Steppe/Tundra)

Offenes Gelände bietet die besten Möglichkeiten für die Fortbewegung. Zwar verbieten sich für Pferde, Fuhrwerke und Karren meist Eilmärsche, wenn sie abseits der Wege reisen, doch bei umsichtiger Fahr- bzw. Reitweise besteht kaum eine Gefahr für Fuhrwerk oder Tier.

Neben den Wiesen und Weiden Mittelaventuriens zählen alle Steppengebiete zum offenen Gelände. Sind es dort Buschgruppen, Dornengestrüpp, Messergras und der wellige, harte Untergrund, die den Weg behindern können, so sind es im Grasland die unter dem Grünwuchs verborgenen Steine, Tierbauten und sonstige Unebenheiten, die einem Reisenden zu schaffen machen. Daher können Sie Wanderern wie auch Reitern oder Kutschern gelegentlich eine vereinfachte Probe auf GE bzw. *Reiten* abverlangen, um festzustellen, ob sie in üblichem Tempo vorankommen.

Wälder

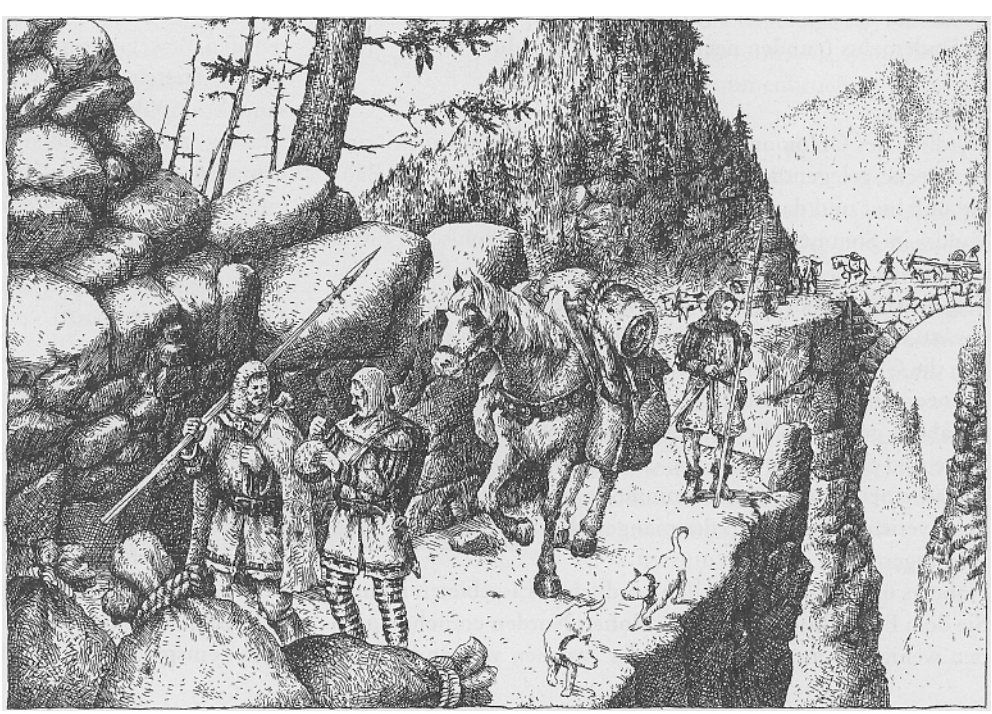
Etwa zwischen Paavi und Mengbilla erstreckt sich die Waldzone Aventuriens, jedoch unterscheiden sich die einzelnen Waldgebiete selbst innerhalb eines Gebietes manchmal deutlich voneinander. Der größte Teil des Waldes nördlich des Mittelreichs ist *lichter Wald*, manchmal auch mitteldichter *Wald.* Vereinzelte Baumgruppen lösen sich ab mit Kiefernwäldern, an Hängen oder Wasserläufen verdichtet sich dann allerdings die Vegetation zu einem `richtigen' Wald. Im Bornland herrscht hingegen *dichter Wald* vor, vielfach ist das Unterholz nicht passierbar oder Nadelbäume stehen derart dicht beieinander, daß sie sich gegenseitig Licht und Boden nehmen. Im Mittelreich und dem Lieblichen Feld sind *dichter Wald* und *lichter Wald* seltener (ersterer aber z.B. im Reichsforst durchaus vorhanden), gewöhnlicher *Wald* mit wechselnd starkem Unterholz ist dort der Regelfall, was wohl in der Vielfalt der Mischwälder begründet liegen mag.
Außer auf Waldwegen und in lichtem Wald ist für Gefährte kein Durchkommen, in dichtem Wald oder bei zu starkem Unterholz müssen Pferde geführt werden.

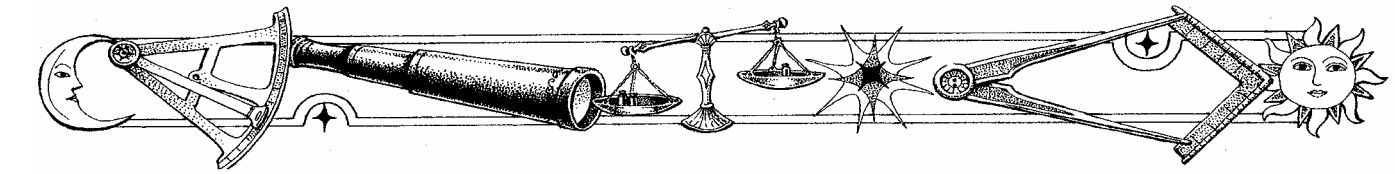
Regenwald

Südlich von Mengbilla sind die Wälder artenreicher als die Laub-Nadel- und Mischwälder Mittelaventuriens. Unter den hoch hinaufragenden Baumriesen gedeiht aufgrund des feuchtwarmen Klimas das Unterholz prächtig, Flechten und Ranken weben Unterholz und Wald größtenteils zu einem undurchdringbaren Dickicht zusammen.
Straßen und Wege gibt es im Regenwald nicht, selbst die wenigen Pfade und Wildwechsel, die überhaupt dort existieren, sind kaum als solche zu erkennen und nur unter erheblichen Mühen zu bereisen. Pferde sind unter diesen Bedingungen eher hinderlich, da sie die meiste Zeit über durch das Gelände geführt werden müssen, eher eignen sich daher Packesel oder -ponys. In jedem Fall ist es nicht möglich, auch nur eine Meile mit Kutsche oder Karren im Regenwald zurückzulegen.
Die außergewöhnlichen klimatischen Bedingungen lassen keine Eilmärsche zu, ganz im Gegenteil müssen sogar bestens trainierte Reisende häufig eine Rast einlegen, um sich von den Strapazen zu erholen. Neben der erhöhten Unfallgefahr durch den teilweise recht weichen Untergrund lauern im Regenwald insbesondere die Tücken der unbekannten Flora und Fauna.

Gebirge

Im Gegensatz zu Hügellandschaften bezeichnet der Begriff Gebirge eine Geländeart, die nicht nur durch zahlreiche Anstiege und Gefälle, sondern ebenso durch steinigen Boden, kargen Bewuchs und dünne Luft gekennzeichnet ist. Solche Gebirgslandschaften finden sich in Aventurien recht häufig, Reisende sind dort jedoch deutlich seltener, denn die meisten Reisenden umgehen dieses beschwerliche und gefährliche Terrain. Neben Trittfehlern und Steinschlag macht Reisenden oft die nächtliche Kälte zu schaffen, im Hochgebirge kommen Lawinengefahr, Schneeüberhänge und vereiste Felswände hinzu.
Ritte und Fahrten sind im Gebirge unmöglich, stellenweise können Reittiere nicht mehr weitergeführt werden, und selbst Wandernde benötigen für bestimmte Abschnitte besondere Kletterausrüstung, Mut und Glück. Zahlreiche Gipfel und etliche Berge Aventuriens sind daher noch nie erklommen worden.
Einige Straßen führen über Pässe, die durch das Gebirge laufen. Die Qualität ist schon wegen des Untergrundes nicht mit Reichs-oder Landstraßen zu vergleichen, zudem ist der Zustand durch witterungsbedingte Einflüsse nicht der beste, aber immerhin erlauben solche Pässe das Befahren mit Fuhrwerken und Ochsenkarren, bei vorsichtiger Fahrweise selbst mit Kutschen.





Sumpf
Unter Sumpf verstehen wir alle Moore, feuchten Flußauen, Marschen und kleineren Sumpflöcher. Meist wabert Nebel über den abgestorbenen Bäumen, Schilfgräsern und Moosen — gelegentlich erstreckt sich aber auch eine trügerisch sichere Grasfläche vor dem Wanderer. Sieht man von befestigten Knüppeldämmen und gestampften Wegen in absoluter Trockenzeit ab, gibt es für Kutschen und Fuhrwerke kein Vorankommen im Sumpf. Ebenso ist es zum eigenen Schutz und dem der Tiere ratsam, Pferde durch das Gelände zu führen.
Sumpfgebiete werden entsprechend ihrer Gefährlichkeit in 5 Stufen unterteilt, wobei Stufe 1 einer feuchten Wiese entspricht, während Stufe 5 ein gefährliches Sumpfloch oder Morastgebiet repräsentiert, aus dem es selbst mit fremder Hilfe kaum ein Entkommen gibt. Innerhalb dieser Gebiete mag es Pfade geben, die der Stufe 0 entsprechen, jedoch kann ein einziger Fehltritt ins umliegende Moorgebiet schon fatale Folgen haben. Häufig können nur Ortskundige diese Pfade überhaupt erkennen, und obwohl sie die Sümpfe wie ihre Westentasche zu kennen glauben, gibt es doch dann und wann Berichte von Reisegruppen, die trotz kompetenter Führung im Moor verschollen sind.
Als Meister sollten Sie sich eine grobe Karte des Sumpfgebietes anlegen, das die Helden durchqueren wollen, und bestimmte Bereiche mit den entsprechenden Sumpfstufen markieren. Es kann in Mooren und Sümpfen immer wieder feste Wege und Plätze geben, doch ebenso sind in den halbwegs sicheren Bereichen plötzlich auftauchende Sumpflöcher möglich. Dann und wann sollten Sie von den Helden eine um die Sumpfstufe erschwerte GE-Probe verlangen, bei Mißlingen eine weitere, diesmal jedoch um die doppelte Sumpfstufe erschwerte GE-Probe, um ein Einsinken zu verhindern. Näheres zum Kämpfen und Versinken können Sie dem Band **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** entnehmen, dabei entspricht die Sumpfstufe dem halben Geländemalus (runden nach Meisterentscheidung).

Eisgebiete
Nördlich des Oblomon ist das Land karg und öde. Eine dünne Grasdecke, gelegentlich ein paar verkümmerte Büsche und Bäume und hier und da ein Sumpfloch — so sieht der Wanderer die Tundra im Sommer. Im Winter, der je nach geographischer Breite sieben bis zwölf Monate dauern kann, bedeckt meist Schnee den tiefgefrorenen Boden. Seen, aber auch vereiste Marschen werden zu spiegelglatten Eisflächen, in den Hochtälern schieben sich die Gletscher vor. An eine andere Fortbewegungsart als mit Schneeschuhen oder Schlitten ist nicht zu denken. Die größten Gefahren gehen bei Reisen im hohen Norden von der eisigen Kälte und Schneestürmen aus, ebenso ist es wichtig, genügend Vorräte einzuplanen, denn es kommt beizeiten vor, daß sich Wanderer verirren und wegen des mangelnden Nahrungsangebotes verhungern oder erfrieren müssen.
Näheres über das Reisen in den nördlichen Eisgebieten können Sie dem Band **Rauhes Land im Hohen Norden** entnehmen. In den wenigen Sommermonaten oder -wochen verwandeln sich die Eisgebiete entweder in Sümpfe der Stufen 1 bis 4 oder manchmal auch in offenes Gelände (Tundra).

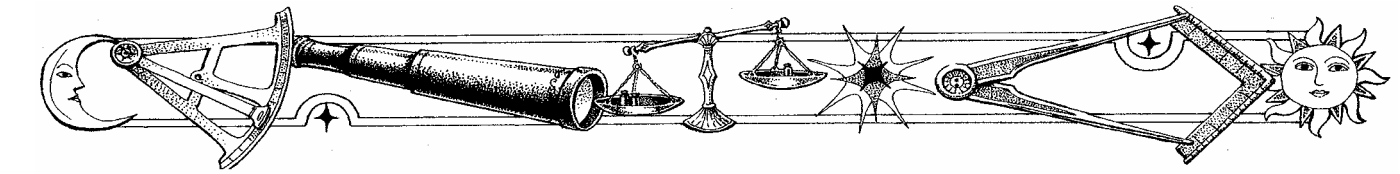
Wüste
Die einzige große Wüste in Aventurien ist die Große Khôm. Sie besteht zu gut acht Zehnteln aus Sandflächen und -dünen, gelegentlich durchsetzt mit gefährlichen Treibsandfeldern, der Rest sind Geröllfelder, die nur unwesentlich komfortabler zu bereisen sind. Bei Tage macht die große Hitze zu schaffen, des Nachts sinken dic Temperaturen teilweise unter den Gefrierpunkt.
Das größte Problem für Reisende in der Wüste stellt der Wassermangel dar, denn die Wasservorräte müssen mitgeführt und richtig eingeteilt werden, bis die nächste Oase erreicht wird. Daneben ist die Orientierung mangels vernünftiger Anhaltspunkte sehr schwierig, denn wer nur leicht vom Weg abkommt, mag schon einen Tag später das sehnlich erhoffte Etappenziel um Meilen verfehlen und ist gezwungen, seine verbliebenen Vorräte strengstens zu rationieren.
Näheres zum Thema Reisen in der Wüste können Sie der Box **Die Wüste Khom und die Echsensümpfe** entnehmen. Neben der Großen Khom gibt es noch die deutlich kleinere Gorische Wüste, eine Geröllwüste, in der nicht eine einzige Oase bekannt ist, die sich dafür aber sehr wohl durch Treibsandfelder, Staublöcher, eiskalten Wind und allerlei Geistererscheinungen auszeichnet.

Bodenqualität

Durch tagelangen Regen aufgeweichter Boden stellt auch dann noch ein Hindernis dar, wenn das Wetter inzwischen heiter und sonnig ist, und ebenso natürlich Schneefall und Eisbildung im Winter.
Aufgeweichter Boden und leicht verschneites Terrain reduzieren den Bewegungsmultiplikator um 0,1, stark aufgeweichter Boden, Tiefschnee und vereistes Gelände sogar um 0,2; der Gesamt-Multiplikator kann jedoch nie unter 0,05 sinken. Reichsstraßen und Landstraßen sind von aufgeweichtem Boden nicht betroffen, während verschneiter oder vereister Boden die Bewegung mit Schlitten gerade erst ermöglicht (und natürlich für Eis-und Schneegebiete ignoriert wird) ...

Geländeformation

Nicht alle Strecken, besser gesagt nur die wenigsten Strecken, führen durch halbwegs ebenes Gelände, oft wechseln sich Gefälle und Anstiege ab, und seien es nur ein paar flache Hügel. Das ständige Berg- und Talwandern macht sowohl Wanderer als auch Reit- und Zugtiere müde, erfordert häufigere Verschnaufpausen und senkt ganz allgemein die Reisegeschwindigkeit. Es ist schwierig, absolute Modifikatoren anzugeben, da die verschiedenen Landschaften meist Mischformen aus Ebenen (x 1), Hügeln (x 0,75) und einzelnen Bergen (x 0,5) darstellen; Sie sollten daher entsprechende Mittelwerte verwenden.



Von Bergen und Hügeln ist das Gebirge durch den vorwiegend steinigen Untergrund zu unterscheiden. Da für Gebirgslandschaften bereits die Beeinträchtigungen durch Anstiege und Gefälle berücksichtigt sind, ist die Tagesleistung nicht noch einmal zu modifizieren.

Reisegeschwindigkeit für verschiedene Verkehrsmittel, Geländearten, Wegqualitäten und unter besonderen Bedingungen

Die Tabellen können Sie wie folgt benutzen: Zunächst ermitteln Sie Für die gewählte Fortbewegungsart die Basisgeschwindigkeit (in Meilen pro Tag) auf der entsprechenden Tabelle. Suchen Sie danach auf der Haupttabelle die passende Geländeart bzw. Straßenqualität heraus und multiplizieren die Tagesleistung mit dem angegebenen Modifikator. So erhalten Sie die für Gelände oder Straßentyp geltende Tagesleistung.
Überprüfen Sie dann anhand der Einträge der folgenden Tabellen, ob ein oder mehrere zusätzliche Modifikatoren ins Spiel kommen. Multiplizieren Sie alle Modifikatoren miteinander, anschließend noch mit der zuvor ermittelten Tagesleistung, dann erhalten Sie die tatsächlich an diesem Tage zurückgelegte Strecke in Meilen.
Sie können über den Daumen gepeilt multiplizieren, damit Sie keinen Taschenrechner benötigen, gegebenenfalls empfiehlt es sich, eher großzügig zu runden.

Basisgeschwindigkeit (Meilen/Tag)

Reisegruppe zu Fuß	30
Wanderer mit leichtem Gepäck	40
Reisegruppe zu Pferd	35
Einzelreiter mit leichtem Gepäck	50
Kamelkarawane	30
Karren	25'
Fuhrwerk	30'
Kutsche	50[2]
Schlitten	50[3]

1) nur im offenen Gelände oder lichtem Wald querfeldein, nicht auf Pfaden, in Wüste oder Eisgebieten
(2) nicht auf Pfaden oder querfeldein, nicht in Wüste oder Eisgebieten; auf Karrenwegen und Pässen nur halbe Geschwindigkeit
(3) nur auf verschneiten oder vereisten Flächen

Modifikator nach Wetter

Nieselregen, Schwüle, Frost, leichter Nebel oder steife Brise	x 0,9
Große Hitze (im Wald oder dichtem Wald)	x 0,9
Große Hitze in sonstigem Gelände	x 0,8
Dauerregen oder Sturm	x 0,7
Heftiger Schauer oder dichter Nebel	x 0,5
Orkan	x 0,3

Modifikator nach Boden

Aufgeweichter Boden, leicht verschneit Faktor -0,1 *
Stark aufgeweichter Boden, Faktor -0,2*
Tiefschnee, vereistes Gelände
*) Durch die Beschaffenheit des Bodens kann der Gesamtmodifikator nie unter 0,05 sinken.

Modifikatoren nach Geländearten

Reichsstraße	1,1
Straße	1,0
Weg	0,8
Offenes Gelände, Pfad	0,8
Offenes Gelände	0,75
Lichter Wald, Pfad	0,75
Lichter Wald	0,6
Wald, Pfad	0,6
Wald	0,5
Dichter Wald, Pfad	0,5
Dichter Wald	0,2*
Gebirge, Paßstrecke	0,4
Gebirge, Pfad	0,3*
Gebirge (kein Klettern)	0,2*
Hochgebirge (Klettern)	0,1
Regenwald. Pfad	0,4*
Regenwald	0,2*
Regenwald/Gebirge	0,1*
Sumpf, Weg/Knüppeldamm	0,5
Sumpf, Pfad	0,3*
Sumpf	0,1'
Eisgebiete, freie Fläche	0,7
Eisgebiete, Tiefschnee	0,4*
Eisgebiete, Eisflächen	0,2*
Eisgebirge/Gletscher	0,1*
Geröllwüste	0,6
Sandwüste	0,5

*) Reittiere müssen geführt oder im Schrittempo geritten werden, die Tagesleistung sinkt dementsprechend auf die einer Reisegruppe zu Fuß.

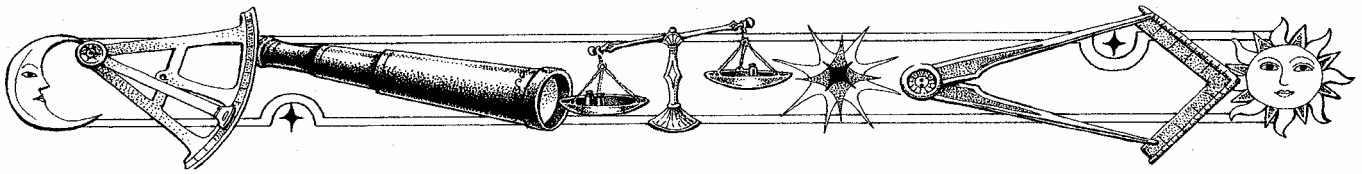
Eilmarsch

Grundsätzlich ist es für jeden Reisenden in guter gesundheitlicher Verfassung möglich, das Tempo zu verschärfen, um ein geplantes Ziel schneller zu erreichen. Die Tagesleistung kann durch Eilmärsche und -ritte auf das Anderthalbfache gesteigert werden; Fuhrwerke, Karren und Kutschen erzielen maximal das 1,25-fache der üblichen Strecke, sofern nicht dic Zugtiere gewechselt werden.

Wegen der erhöhten Verletzungsgefahr sollten Eilmärsche nur auf befestigten Wegen, für Wanderer auch auf Trampelpfaden durchgeführt werden. Andernfalls ist eine Wildnisleben-Probe +5 erforderlich, um sich nicht kleinere Verletzungen wie verstauchte Knöchel, Abschürfungen o.ä. zuzuziehen (1W6 SP, evtl. GE-2). In Gebirgen, Sümpfen und im Dschungel ist es schlichtweg unmöglich, das Tempo zu erhöhen, in Wüsten oder Eisgebieten äußerst anstrengend. Desgleichen vereiteln aufgeweichte Böden oder tiefer Schnee ebenso wie Sturm und heftiger Regenfall einen Eilmarsch.
Auf Dauer kann ein Mensch oder Tier nur jeden zweiten Tag erhöhtes Tempo anschlagen, ohne konditionelle Verluste hinnehmen zu müssen, vorausgesetzt, er ist gut trainiert und nicht bedeutend verletzt. Das erste Anzeichen einsetzender Erschöpfung, wenn an zwei Tagen hintereinander ein Eilmarsch eingelegt wird, ist das Ausbleiben der nächtlichen Regeneration, gefolgt von Ausdauer-und Lebenspunktverlusten, schließlich der körperliche Zusammenbruch.

Wind und Wetter

Sei es ständiger Regenfall, peitschender Wind, Nebel, eisige Kälte oder brütende Hitze, das Wetter spielt für das Vorankommen eine entscheidende Rolle. Der neben-stehenden Tabelle können Sie die notwendigen Modifikationen entnehmen, um Wettereffekte ins Spiel zu bringen.
Welches Wetter nun gerade auf dem Marsch herrscht, sollten Sie als Meister nach den Umständen, der durchquerten Region o.ä. selbst entscheiden.



Von allerlei Fuhrwerk

»Schaut her, das hier ist der Wagen des Bornlandes: eine Kaleschka, und dazu eine besonders feine. Seht Ihr, wenn Ihr einen Schlitten braucht, laßt Ihr nur die Räder abnehmen und hier hinten anhängen, bis der Schnee wieder schmilzt. Die Kufen sind bei dieser Kaleschka in zwei Paaren gefertigt. Das hintere Paar ist starr und hält die Spur, egal wie schnell Euer Kutscher die Pferde laufen läßt. Vorn ist es ein bewegliches, weshalb diese Kaleschka so wendig ist. Und damit Wind und Regen, Sturm und Schnee Euch nichts anhaben können, ist der Aufbau aus bestem bornischen Holz und starkem Elchleder. Seht Ihr, der Kutscher sitzt hier vorn hoch über den drei Pferden, in der Kutsche hat es Platz für vier Personen, und wenn Ihr einmal verreist, passen auch etliche Truhen oben aufs Dach.

Das hier ist die Deichselschere, dazwischen läuft das Mittelpferd. Ist der Kummetbogen nicht wunderschön? Wir haben ihn mit geschnitzten Wellen und Wasserlilien verziert eine Bestellung der Wirtin vom Hotel zur Quelle. Das wird ein Bild, wenn das Spurpferd diesen trägt und die beiden Pferde links und rechts fleißig nebenher laufen! Ach, und blickt einmal hierher: Dieser Wagen hat vier Federbögen aus abgelagertem, gehärtetem und über Wasserdampf gebogenem, in Schichten verleimtem Holz. Die braucht Ihr kaum alle vier Götterläufe einmal auszutauschen, und es fährt sich weich wie über einen Laubweg.«

__aus einem Verkaufsgespräch in Festum, 20 Hal

Die Kutschen und Schlitten des Adels und des wohlhabenden Bürgers lassen so manchen aventurischen Stellmacher ob der Möglichkeiten der Ausgestaltung (und der erwarteten Einnahmen) ins Schwärmen geraten. Doch ist es sicher nicht der teure geschlossene und aufwendig gefederte Wagen, der den Helden am häufigsten begegnen wird, sondern der zweirädrige Bauernkarren oder der vierrädrige Kasten- oder Leiterwagen der Fuhrleute. Die einfachsten Fahrzeuge werden zum guten Teil vom Bauern selbst gezimmert, und nur dic Räder kommen aus der Werkstatt eines Wagners und das Geschirr für die Zugtiere aus den Händen eines Sattlers. Kleinere Karren und Schlitten werden schon einmal von dem im Dorf ansässigen Zimmermann oder Schreiner hergestellt, und der Nivese wird sich seinen Hundeschlitten ebenso zumeist selbst fertigen, wie seine Eltern es ihn lehrten. Soll der eigene Wagen oder Schlitten jedoch schneller als im gemächlichen Schritt eines Ochsengespannes und über längere Strecken als nur vom Feld zum Hof gefahren werden, wünscht man gar eine Federung und eine Bremse, so werden sich auch die Helden an einen fähigen Stellmacher wenden müssen.

Die wenigsten Helden werden jedoch einen Wagen kaufen wollen, um sich und ihre Habe oder Waren von einem Ort zum anderen zu transportieren; vielleicht brauchen sie auch nur für ei-nen Abend einen herrschaftlichen Wagen, um bei einem Fest eindrucksvoll vorfahren zu können. In allen größeren Städten können sie Kutschen und Fuhrwagen für fast jeden Zweck mieten — zumeist mit Kutscher, seltener ohne und dann auch nur gegen Hinterlegung einer Sicherheit, schließlich ist ein Wagen oder gar eine Karosse nicht eben billig in der Anschaffung. Zudem hat schon so mancher Kutscher Orte, Personen oder deren Geheimnisse gekannt, nach denen die Helden ohne seine Hilfe tagelang hätten suchen können.

Doch bevor sich Ihre Helden nach einem Fortbewegungsmittel umsehen, seien es nun ein Schlitten oder eine Kutsche, müssen sie sich überlegen, wofür und wie lange sie das Gefährt benötigen, wie die Straßen und die Witterung voraussichtlich sein werden, ob sie den Karren selbst ziehen wollen oder ob sie Zugtiere brauchen. Und dann bleibt immer noch die Frage nach dem Gold: eine *Sechser-Ferrara* für über 1.500 Dukaten — ohne Pferde! — ist nicht für jederman erschwinglich, und das Streitroß des Helden wird sich in den seltensten Fällen gefügig als Kutschroß einspannen lassen, so daß der Preis für die Zugtiere noch hinzukommen wird. Haben sich die Helden für einen Wagentyp entschieden, bleibt noch die Frage der Ausrüstung zu klären: Für eine einfache Bremse und ein Ersatzrad sollte immer noch Geld übrig sein, aber eine federnde Wagenaufhängung des Wagenkastens, wie sie der alte Stoerrebrandt an seiner umgebauten Ferrara erstmals benutzte, oder die sündhaft teuren Stahlfederbögen aus zwergischer

Berühmte aventurische Stellmachereien

Ferrara-Eisenherr, Alt-Gareth; berühmt für Luxuskarossen, Streit- und Rennwagen, Einzelanfertigungen jeder Art, sehr gut und teuer

Winzberg, Gareth-Roßkuppel; leichte ein- bis vierspännige Gefährte in Sonderanfertigung und nur auf Bestellung, gut und sehr teuer

Königlich Kusliker Karosseriemanufactur, Kuslik; von Stadtkutschen und Mietdroschken über Reisewagen bis zu kaiserlichen Staatskarossen, Einzelanfertigungen, sehr gut und teuer

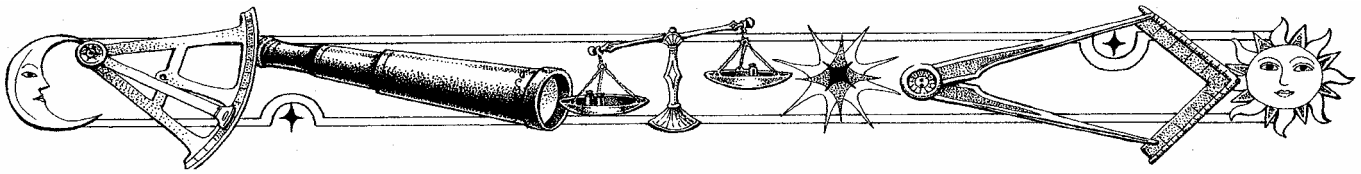
Stoerrebrandt, Hauptsitz Festum, jedoch auch Stellmachereien in verschiedenen Niederlassungen; hauptsächlich Lastgefährte (für den Bedarf des Handelshauses) und Kaleschkas, in den meisten Niederlassungen auch auf Wunsch Einzelanfertigungen jeglicher Art, gut und teuer; auch überholte Gebrauchtkutschen erhältlich

Kolenbrander, Trallop; Lastgefährte, gut und preiswert; Einzelanfertigungen aller Art, gut und teuer; auch überholte Gebrauchtkutschen (vor allem schwere Lastkutschen) erhältlich

Yaquirblitz, Vinsalt; kleine Reisekutschen und schnelle Renngefährte, gut und preiswert

Wagnerei Pir Kutschner, Havena; Wagen jeglicher Art, auch Sonderanfertigungen, gut und unverschämt teuer, Gebrauchtfuhrwerke, aufgearbeitet, gut und preiswert

Stellmacherei am Fuhrhof, Thorwal; hochbordige und hochachsige Ochsenkarren und deren Reparatur, gut und billig, zudem kann man, seit der junge Stellmacher Fjolnir Hjurasson von der Walz zurück ist, auch Einzelanfertigungen aller Arten in gleicher Qualitäts- und Preislage bekommen — so man etwas Geduld mitbringt.



Kutschvermietungen, Postkutschendienste und Fuhrhöfe (Auswahl)

Kaiserlich-Königlicher Droschkenhof in Gareth, ein- und mehrspännige Personendroschken einschließlich Kutscher und auf Wunsch Bedienstete im Livree des KKD

Fernhandelshaus Okenheld, Gareth, das Haus fährt Waren im Auftrag und hat häufig Bedarf an wehrhafter Begleitung

Rollkutscherei Stoerrebrandt, Festum, Konvoifahrten mit eigenen Waren und im Auftrag, auch Personenbeförderung

Postendienst Pertakis, der erste halbwegs regelmäßig verkehrende Reise- und Postkutschendienst des Horasreiches

Garos Rollfuhrwerke, Havena, Güterfahrten im Auftrag, sehr gute und erfahrene Fuhrleute

Werkstatt können sich zumeist nur Kaiser und Könige leisten, so daß man lieber unbequemer, aber um so billiger reist — und Iryanlederbezüge der Sitze, aufwendige Schnitzereien oder ein kunstvoll gemaltes Wappen sind wohl in den wenigsten Fällen notwendig ...

Typen und Technik

Es gibt in Aventurien eine Vielzahl unterschiedlicher Fahrzeuge. Viele landestypische Wagen, wie zum Beispiel die Kaleschka, sind durch die örtlichen Gegebenheiten entstanden. Der Zustand des Wegenetzes, die vorherrschende Witterung, dic üblicherweise vorhandenen Zugtiere und die verfügbaren Baumaterialien, aber auch Traditionen spielen hierbei eine Rolle.

Allen gemeinsam ist es, daß der Aventurier mit ihrer Hilfe eine Strecke samt seiner Habe besser bewältigen kann als zu Fuß. Dem Bauer bedeutet `besser', daß er seine Heuernte mit nur zwei Fuhren von der Wiese herunter bekommt, dem Händler, daß seine Ware sicher, preiswert und unbeschädigt ihr Ziel erreicht (man braucht mehr Lasttiere für eine Karawane als Zugtiere für einen Wagen), dem Reisenden ist die Zeitersparnis bei höchstmöglicher Bequemlichkeit das wichtigste, und der Arenafahrer will siegen. Daher gibt es leichte Gefährte, die die Zugtiere möglichst wenig behindern, robuste Wagen für den Warentransport, einfachste Bauernkarren und stilvolle Karossen.

Ebenso wird sich die Art der Anspannung nach den Zugtieren und dem Zweck des Gefährts richten: Ein *Kummet*, egal ob wie im Mittelreich und Lieblichen Feld als ovales Rund geschlossen oder im Bornland oder Thorwal oben und unten offen und mit Lederschnallen angepaßt, wird das schwer ziehende Tier tragen, während das leichte *Sielengeschirr* aus Leder für den kleinen Eselskarren und den Einspänner in der Stadt hinreicht.

Auch ist dic Anzahl der Zugtiere und ihre Art vom Vermögen des Besitzers abhängig, der für sie einen passenden Wagen benötigt. So wie eine typische Kaleschka mit einem kleinen Pferdchen davor undenkbar ist, gehören vor einen Ochsenkarren keine vier feurigen Rösser, die unweigerlich den für ihre Geschwindigkeit nicht gebauten Wagen zu Kleinholz fahren würden. Und ein nivesischer Hundeschlitten kann ohne tiefgreifende Veränderung des Geschirrs nicht von einem Pferd gezogen werden, ohne Tier, Schlitten und Fahrgäste zu gefährden. Auch sind die meisten Kutschen und Schlitten auf eine bestimmte Anspannung ausgerichtet, mit denen sie am sichersten gefahren werden können: So gibt es Einspänner und Mehrspänner. Zweispänner werden üblicherweise mit beiden Tieren nebeneinander, seltener hintereinander in *Tandem-Anspannung* gefahren. Dreispänner lassen zumeist drei Tiere als *Troika* nebeneinander laufen, aber bisweilen wird auch zwei zu eins angespannt, was zwei Pferde vor der Kutsche und eines vor dem Paar bedeutet. Noch größere Tierzahlen werden meist als Paare gereiht, außer bei der *Fünfspänner-Kaleschka, wo* die Anordnung stets drei zu zwei ist, und bei der *Quadriga* (nur als Streit- oder Arenawagen) mit ihren vier Pferden nebeneinander. Hunde hingegen laufen in einer von rechts nach links leicht versetzten langen Reihe (nur auf den endlosen Eisflächen des hohen Nordens ist dic Fächerformation anzutreffen), Dachse ebenso, wenn sie allerdings aufgrund ihrer Größe auch schon einmal als Troika oder Paarreihung gefahren werden.

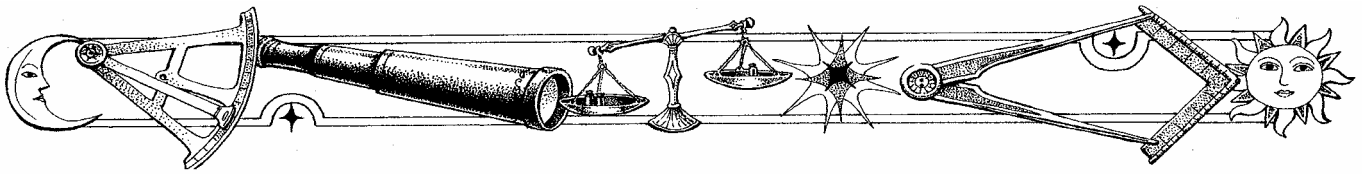
Für jede dieser Anspannungsarten benötigt man ein zum Wagen, zu den Tieren und der Reihung passendes Geschirr. Wenn in einem Viererzug ein Pferd ausfällt, ist es nur mit aufwendigen Änderungen am Geschirr möglich, mit drei Pferden bis zum nächsten geplanten Halt zu kommen. Solch ein Geschirr besteht zumeist aus vielen langen Leinen und auch Ketten, dem Leder am Pferd samt Kummet oder Brustblatt, Deichsel, Waagbalken und Ortscheide und vielen Verbindungsstücken — heillos verwirrend für jeden, der nicht täglich Tiere ein- und auszuspannen gewohnt ist.

Es sei noch angemerkt, daß sich ein Fahr- und ein Reitgeschirr natürlich gravierend voneinander unterscheiden, und daß es somit — von der Eignung der Tiere einmal ganz abgesehen — fast unmöglich ist, auf die Schnelle ein Reitpferd vor eine herren- und pferdelose Kutsche zu spannen und dann noch zu lenken. Weitere Informationen zu Zugtieren und ihrer Ausbildung und den Preisen von Wagen und Tieren können Sie dem Band **Dra**chen, Greifen, Schwarzer Lotos in der gleichnamigen Box entnehmen. Dort (S. 89) finden Sie ebenfalls eine Aufllistung von allerlei Kutschzubehör.

Fahrzeug Lenken

Fast alle Tätigkeiten, die mit dem Betrieb und der Instandhaltung einer Kutsche zu tun haben, können mit Proben auf das Talent *Fahrzeug Lenken* abgehandelt werden, speziell das An-, Aus- und Umschirren, die Improvisation eines Fahrgeschirrs, das Wissen um korrekte Lastverteilung, die Einschätzung von *Zug*tieren — und natürlich das Fahren selbst.

Beinahe jeder Aventurier dürfte ein altgedientes Gespann Ochsen samt ihres Karrens auf einem geraden Weg vorn Markt in ihren Stall bringen können; eine Sechser-Ferrara mit hochblütigen, ungeschulten Rössern im Geschirr gehört hingegen ebenso in die Hand eines Meisters der Fahrkunst wie ein über-, unter- oder fehlbespanntes Fahrzeug.



Kurzbeschreibung der Fahrzeuge

Hier nun die bekanntesten grundlegenden Wagentypen, die in Variationen in ganz Aventurien vorkommen können.
Verbreitung: in welcher Gegend das Fahrzeug anzutreffen ist
Zweck: wozu das Fahrzeug hauptsächlich genutzt wird
Passagiere: die erste Zahl gibt die übliche Zahl der Kutscher und eventueller Helfer an, die zweite die der Sitzplätze für Passagiere *Last:* Gepäck oder Waren; keine, mittel, viel, sehr viel; eventuell können Mitreisende auf der Ladefläche untergebracht werden *Anspannung:* die bevorzugte Art der Zugtiere und die eben die Art der Anspannung *Schwierigkeit:* einfach, mittel, hoch, sehr hoch; die Schwierigkeit, das Fahrzeug als Kutscher zu führen; hierbei gilt der zweispännige Pferdewagen im Trab auf guter, mäßig befahrender Straße als *mittelschwierig Geschwindigkeit:* gering, mittel, hoch, sehr hoch; die übliche Reisegeschwindigkeit des Fahrzeugs, als *mittlerer* Wert gilt wiederum das zweispännige Pferdefuhrwerk im ausdauernden Trab, der 30 Meilen pro Reisetag zurücklegen kann
Preis: für die jeweils einfachsten Ausführungen
Anmerkung zur Achsenzahl: Einachser verfügen über keinerlei mechanische Lenkvorrichtung, bei Zweiachsern ist meist die Deichsel mit der beweglichen Vorderachse verbunden, bei Dreiachsern ist die letzte Achse meist als beweglicher Nachläufer gestaltet.

Die Karren der Armen und der Tagelöhner

»Beinahe dauerte es mich zu sehen, wie der Alte den einachsigen Karren mit seinen Scheibenrädern mit dem Brustgurt durch die Straßen zog und bei jedem Dunghaufen hielt, um den Dreck auf sei-nen Karren zu schaufeln. Aber nicht wenig wunderte es mich, daß selbst hier in Unau die Karren der Ärmsten denen in Gareth oder Festum ähneln. Und wenn doch einmal ein Tier davor gespannt ist, ist es hier wie dort ein kleiner Esel.«
—aus Die dampfenden Wälder *von Bastan Munter, Garether Ausgabe, 15 Hal*

Verbreitung: ganz Aventurien
Zweck: das einfachste aller gezogenen Transportmittel; als Krämer-, Dung- oder Leichenkarren, in Khunchom mit einfachem Verdeck sogar zur Personenbeförderung
Passagiere: 1 + 0
Last: wenig bis mittel; maximal ein Mitreisender findet noch auf der Ladefläche Platz
Anspannung: der Kutscher selbst oder ein Esel, seltener auch einmal eine Ziege oder ein großer Hund, am Kopfzaum oder Halsband geführt
Schwierigkeit: einfach
Geschwindigkeit: gering, leichte Bauweise: mittel Preis: Hunde- oder Ziegenkarren von 8 bis 12 D, Menschen- oder Eselskarren um 18 D

Bauernkarren

»Der Leiterwagen dort drüben ist ein Heu- und Futterwagen. Er heißt so, weil seine hohen Seitenwände wie große Leitern aussehen. Der da ist klein und einachsig, es gibt ihn aber auch mit vier Rädern. In den Dörfern bauen sie noch einfachere Ochsenkarren, die teils gar keine Kutschböcke haben und der Bauer auf seinem Heu sitzt oder neben den Tieren herläuft. Da ist auch so manches Rad noch eine Holzscheibe, vielleicht gerade einmal mit einem Eisenband beschlagen.«
—aus einem Verkaufsgespräch in Festum, 20 Hal

Verbreitung: ganz Aventurien
Zweck: Beförderung von Erntegut vom Feld zum Hof und vom Hof zum Markt
Passagiere: 1–2 + 0
Last: mittel bis sehr viel; häufig auch Platz für Mitreisende
Anspannung: je nach vorgesehener Last Ochsen, Esel, Maultiere, schwere Warunker oder Kaltblüter ein- oder zweispännig als Paar
Schwierigkeit: einfach
Geschwindigkeit: gering
Preis: von *25 D* für den einspännigen, einachsigen Leiterwagen bis 80 D für einen zweispännigen, zweiachsigen, schweren Rübenwagen mit Kutschbock

Kleinere Wagen der Händler und Handwerker

»Dort drüben steht ein Pritschenwagen mit Kutschbock, und daneben seht Ihr gleich einen kleineren Kastenwagen. Das ist eigentlich ein Pritschenwagen mit niedrigen Bordwänden; den gibt's auch ganz geschlossen. Wir bauen die Wagen genau so, wie der Händler oder Handwerker sie braucht. Ein Bierwagen für schwere Norburger Riesen muß eben ganz andere Maße haben als ein Eselskarren, auf dem der Gewürzhändler seine kleinen Fäßchen vom Hafen holt, versteht Ihr?«
—aus einem Verkaufsgespräch in Festum, 20 Hal

Verbreitung: ganz Aventurien
Zweck: Beförderung von Waren auf kurzen Strecken
Passagiere: 1 bis 2
Last: mittel bis sehr viel; meist kein Platz mehr für Mit-reisende
Anspannung: Ochsen, Esel, Maultiere, schwere Warunker oder Kaltblüter einspännig, zwei- oder vierspännig in Paaren
Schwierigkeit: einfach bis mittel
Geschwindigkeit: gering bis mittel
Preis: von 80 D für einen offenen, zweispännigen Bierwagen bis zu 350 D für eine geschlossenen Kurzstrecken-Kastenwagen

Plan- und Kastenwagen

»Lenkbarer Zweiachser, hohe Bodenfreiheit, hohe Bordwände, Plane auf Bögen darüber oder die Wände ganz hochgezogen und ein Dach drauf Je nach Last zwei oder vier Tiere davor. Fertig. Die Svelltschen Siedler und die Norbarden haben seit Jahrhunderten erkannt, was praktisch, nutzbar und preiswert ist — und wieso sollte man an einer bewährten Tradition rütteln?«
___so gehört in der Stellmacherei am Fuhrhof Thorwal

Verbreitung: vornehmlich Nordaventurien bis hinunter nach Selem
Zweck: Siedlerwagen, Lastwagen, Wohnwagen der Norbarden oder fahrender Händler und Quacksalber
Passagiere: 2 + 0
Last: viel bis sehr viel, selten zusätzliche Sitzplätze
Anspannung: Svellttaler Kaltblüter oder schwere Warunker, selten auch Ochsen oder große Maultiere als Zwei- oder Vierspänner
Schwierigkeit: mittel
Geschwindigkeit: gering bis mittel
Preis: von 130 D für einen zweispännigen Planwagen bis 350 D für einen einfachen Wohnwagen

Stoerrebrandter

»Ein echter Stoerrebrandter! Ihr werdet nirgendwo einen Lastkutsche finden, die derart geländegängig ist und dabei soviel Platz auf der Ladefläche bietet. Der Kasten ist so hoch über dem Boden, damit kostbare Ware nicht feucht wird, wenn eine Furt zu queren ist. Und wegen der schlammigen Wege hier im Frühjahr und Herbst ist sie dafür ausgelegt, sechsspännig gefahren zu werden. Das Verdeck hält zudem sicher jeden Regen und Schnee von der Ladung fern. Die Plane ist aus gewachstem Segeltuch. «
—aus einem Verkaufsgespräch in Festum, 20 Hal

Verbreitung: Bornland, Mittelreich, Svelltbund, Liebliches Feld, in Variationen auch im südlichen Aventurien *Zweck:* schwerer Transportwagen für Handelsgüter, aus dem gängigen Planwagen entwickelt
Passagiere: 2 + 0
Last: sehr viel
Anspannung: schwere Zugpferde wie Norburger Riesen, aber auch Ochsen oder große Maultiere als Vier-oder Sechsspänner
Schwierigkeit: mittel bis hoch
Geschwindigkeit: gering bis mittel
Preis: 300 D für das vierspännige Modell

Steppenschivone

»Ah, eine Plane wie bei der Steppenschivone von dem Gorge?" „Nun, Trallop Gorge macht wohl mehr Wirbel um sein Wundergefährt als es das wert wäre. Dies von ihm erfundene Knickgelenk zwischen Bock und Ladewagen kann doch gar nicht halten, und wenn ich einen Dreiachser baue, dann mit eng zusammenliegenden, unbeweglichen Hinterachsen. Außerdem spannen wir Norburger an, und er rät zum Sechsergespann mit Ochsen. Daran könnt Ihr schon erkennen, daß er Angst hat, mit dem Ding schneller als unbedingt nötig zu fahren. Wahrscheinlich fällt ihm dann die Hornisse vom Wagen, die er als I-Tüpfelchen sei-nen Kunden aufschwatzt.«
—aus einem Verkaufsgespräch in Festum, 20 Hal

Verbreitung: in allen unwegsamen Gegenden Nordaventuriens
Zweck: schwerer Transportwagen für Handelszüge in unsichere, unwegsame Gegenden
Passagiere: 2 + 0–2
Last: sehr viel
Anspannung: Ochsen als Vier- oder Sechsspänner
Schwierigkeit: mittel
Geschwindigkeit: gering bis mittel
Preis: 1200 D (ohne Bewaffnung)

Kaleschka

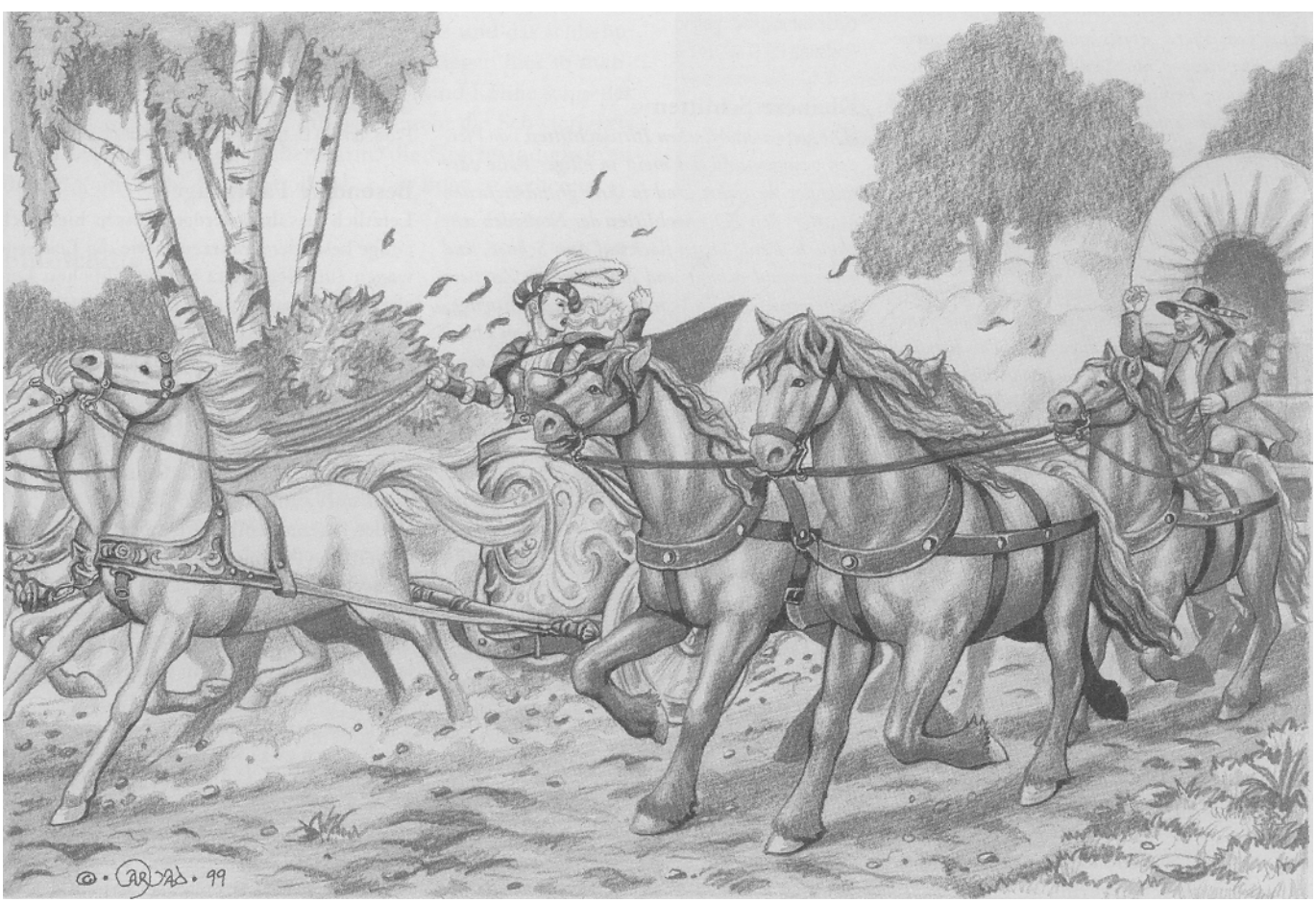
Das Aussehen wurde zu Beginn des Kapitels zutreffend von dem eifrigen Festumer Stellmacher beschrieben. Hinzugefügt sei, daß die Kaleschka nach Norburger Art keine fest-montierten Kufen hat, sondern diese nur bei Bedarf unter den festgestellten Rädern angebracht werden. Diese Kaleschka ist nicht so wendig wie die der Festumer Weise, dafür riskiert man im unebenen Gelände auch nicht das Aufsetzen der Kufen. Auch wird die Kaleschka häufiger fünfspännig gefahren, indem man noch einmal ein Paar Pferde vorgespannt. Zudem gibt es offene Varianten, bei denen allerdings ein ledernes Dach aufgespannt werden kann.

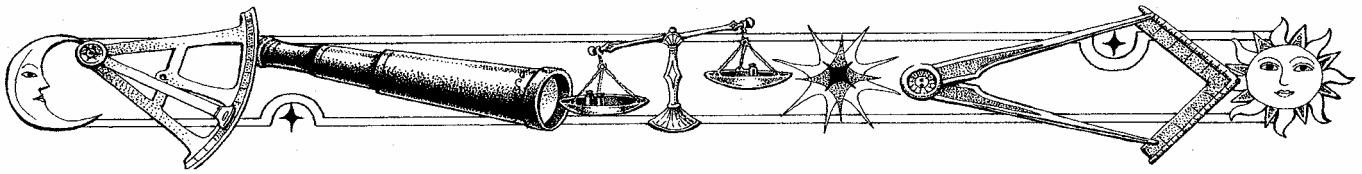
Verbreitung: Bornland
Zweck: Reiseschlitten bzw. -kutsche
Passagiere: 2 + 4
Gepäck: mittel, keine bei der offenen Kaleschka
Anspannung: meist Warunker als Troika, eventuell auch drei zu zwei
Schwierigkeit: mittel, fünfspännig hoch
Geschwindigkeit: mittel bis hoch
Preis: ab 900 D

Postkutschen und herrschaftliche Karossen

»Eine offene Karosse mit aufeinander abgestimmten Pferdepaaren in unterschiedlicher Anzahl hintereinander, am eindrucksvollsten mit Kutscher in der Livree des Hauses und zwei gleichermaßen gekleideten Dienern auf der hinteren Pritsche, immer bereit, ihrer Herrschaft aus dem Wagen zu helfen oder die vorderen Pferde zu halten. Eine Schande, wenn man hintenauf Reisetruhen festzurrt, die hintere Sitzbank mit einem Verdeck überdacht und auch noch schwere Norburger Riesen davorspannt! Wir nennen dies dann einen Norburger Schander«
—in einer Vinsalter Stellmacherei

Verbreitung und Varianten: Städte des Lieblichen Feldes, in Variationen, meist mit geschlossenem Aufbau (Holz oder Leder), auch im Mittelreich (dann offen Herrschaftliche Karosse oder geschlossen häufig nach der Stellmacherei Sechser-Ferrara (6 Pferde, 6 Gäste) oder schlicht Reisekutsche genannt); die bekannteste Abwandlung dürfte die geschlossene und recht schlichte, aber robuste und mit einem tragfähigen Dach ausgestattete Droschke oder Postkutsche sein, die auf den Straßen des Mittel- und Horasreiches einen guten Teil der wohlhabenderen Reisenden in mehreren Etappen





und Tagen von einer Stadt zur anderen befördert. *Zweck:* Prunkkarosse, Stadtfahrzeug, in überdachten Versionen Reisekutsche für kürzere bis mittellange Strecken
Passagiere: 2 + 6—8 (Postkutsche); 4 + 4 (herrschaftliche Karosse)
Last: wenig, mittel bei Nutzung der hinteren Pritsche, viel bei Nutzung des Daches
Anspannung: vor Karossen leichte Warunker oder Teshkaler, entweder Stuten oder Hengste gleicher Farbe; vor der Postkutsche zumeist schwere Warunker, von zwei- bis achtspännig
Schwierigkeit: zweispännig normal, dann steigend bis sehr schwierig
Geschwindigkeit: mittel bis hoch
Preis: von 500 D für eine offene Zweispännerkarosse oder eine einfache Reisekutsche über 1.000 D für eine sechsspännige Postkutsche bis zu 1.500 D Mindestpreis für eine Sechser-Ferrara

Streit- und Rennwagen

»Aufgemerkt! Ein Streitwagen ist ein nach hinten offener, flacher Einachser, in dem üblicherweise ein Lenker und ein Krieger stehend rasende Angriffe fahren. Der Sichelwagen ist eine spezielle Art, an dessen Rädern sich scharfe, rotierende Sichelblätter befinden. Diese sollen die Speichen gegnerischer Wagen zerstören und sind auch so manchem Pferd bereits zum Verhängnis geworden. Streitwagen in dieser Form gibt es nur noch in Aranien, Regiment Nebachot. Die Fahrweise wird aber auch noch in Weiden gelehrt.
Die Kaiser-Sextiga ist die berühmteste und kostbarste Art des Streitwagens und wird statt der obengenannten niemals vierspännig, sondern immer sechsspännig gefahren und gilt neben der leichteren Quadriga Maraskansieg ebenfalls von Ferrara, als der Rennwagen der Arenenwettkämpfe. Wiederholt: Quadriga ist vier quer, Sextiga ist zwei mal drei quer. Klar? Die Kusliker Königsquadriga aus dem Lieblichen Feld ist ähnlich, aber von zierlicherem Erscheinungsbild. Einzelstücke wie die Elfen-Troika der Ariana von Sylvan hingegen, die angeblich aus gewachsenem Holz bestand, wird man kaum einmal zu Gesicht bekommen. Neue Modetorheit: ein von Straußen gezogener Leichter Streitwagen in Aranien. Reine Spielerei. «
—aus einer Unterrichtsstunde an einer aventurischen Kriegerakademie, neuzeitlich

Verbreitung: ganz Aventurien
Zweck: Streitwagen, Rennwagen, Modewagen
Passagiere: 1 + 1, Rennwagen 1 + 0
Last: keine
Anspannung: Rennpferde wie Tulamiden oder Elenviner Vollblut, drei- oder vierspännig nebeneinander, auch als Sextiga; in Aranien auch einzelne Strauße vor leichten Wagen
Schwierigkeit: hoch bis sehr hoch
Geschwindigkeit: hoch bis sehr hoch
Preis: einfacher Streitwagen ab 600 D, Arenawagen ab 800 D, sechsspännige Rennkutsche 1.200 D

Walsach-Schlitten

»Im Winter benutzt man hier den offenen Walsach-Schlitten. Diese ähneln fast schon Flößen und werden von starken Pferden den Walsach hinauf gezogen, wenn dieser zugefroren ist. Auf solch einem Schlitten mit zwei Kufenpaaren kann man gar das zwei- bis dreifache unterbringen als auf einem Karren, der die Uferstraße kaum bei gutem Wetter benutzen kann.«
—aus dem Wohlfeilen Brevier für den reisigen Kauffmann, *Festumer Ausgabe, 22 Hal*

Verbreitung: Bornland
Zweck: Transportschlitten auf zugefrorenen, großen Flüssen
Passagiere: 2 + 0
Last: sehr hoch, bisweilen auch Bänke für 4—6 Passagiere
Anspannung: Norburger Riesen als Vier- bis Achtspänner
Schwierigkeit: mittel bis hoch
Geschwindigkeit: gering
Preis: ab 80 D

Kleinere Schlitten

»Die kleinen und flachen Ifirnsschlitten, von Pferden gezogen und das meist in eiliger Reise oder rasender Wettfahrt, sind in ihrer grundsätzlichen Machart den Karenschlitten der Norbarden sehr ähnlich. Beide liegen flach auf dem Schnee, sind eher schmal gebaut und spannen ihre Zugtiere hintereinander an. Besteht der Karenschlitten jedoch zumeist aus Leder über kunstvollem Holzgeflecht, ist der mit Holz verkleidete und reich verzierte Ifirnsschlitten schwerer, damit aber auch spursicherer, wobei beide über rückwärtige Bremsen mitgelenkt werden.«
—aus Zwischen Bodir und Walsach *von Bast-an Munter; Garether Ausgabe, 15 Hal*

Verbreitung: Nordaventurien nördlich von Trallop
Zweck: Rennschlitten, Reiseschlitten
Passagiere: 1 + 1—2
Last: wenig bis mittel, je nach Passagieren *Anspannung:* ein bis drei Warunker oder schnelle Kleinpferde oder Karene als Einspänner, Tandem oder Paar oder als Troika, im Rennen als Tandem oder Troika *Schwierigkeit:* mittel bis hoch
Geschwindigkeit: mittel bis sehr hoch
Preis: um 100 D

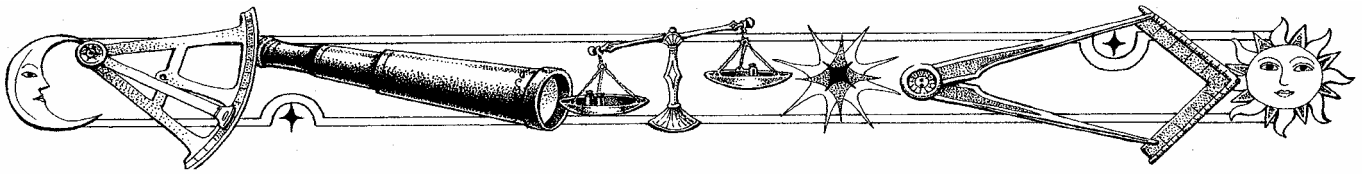
Hunde- und Dachsschlitten

»Die nivesischen Hunde- und Dachsschlitten bestehen hingegen meist aus einem mit Fellen bespannten Kufen- und Haltegerüst und sind so leicht, daß sie von einem erwachsenen Nivesen gerade zu tragen sind, aber derart stabil, daß das Gefährt auch einmal als Brücke über eine Gletscherspalte dienen kann. Sie sind lang gebaut, so daß zwischen dem hinten auf den Kufen stehenden Gespannführer und den Tieren erst noch der Gast und dann das Gepäck verstaut ist. Diese Schlitten sind unglaublich wendig, allein erfordert das Anspannen und Lenken der Hunde mehr als nur einiges an Fingerspitzengefühl und Körperbeherrschung, denn ein solcher Schlitten hat keine lenkbaren Kufen, sondern wird mit Gewichtsverlagerung des Fahrers gesteuert.«
—aus Zwischen Bodir und Walsach; *a.a.O.*

Verbreitung: Nivesenland
Zweck: Allzweck-Reise- und Lastschlitten der Nivesen
Passagiere: 1 + 1—2
Last: wenig bis mittel, je nach Passagieren *Anspannung: 6—12* Schlittenhunde oder Dachse, zumeist in rechts-links versetzter Reihung, die Dachse auch in Paaren oder drei zu zwei
Schwierigkeit: hoch; nicht mit dem Führen eines üblichen Wagens oder einer Kutsche zu vergleichen (Das spezielle Talent *Hundeschlitten fahren* (CH/FF/GE) finden Sie im Heft Rauhes Land im Hohen Norden auf Seite 63.)
Geschwindigkeit: mittel bis sehr hoch
Preis: um 50 D, bei den Nivesen deutlich preiswerter

Besondere Fahrzeuge

Letztlich erwähnt werden müssen hier noch einige besondere Fahrzeuge wie die **Leichenwagen** (im Gegensatz zu den üblichen Leichenkarren; entweder alanfanisch reich geschmückt oder schlicht und schwarz auf Puniner Art), die **Prunkkutschen** der Rahjakirche, die hochbordigen **Kriegswagen** der Orks mit ihren riesigen Scheibenrädern und die Ehrenkarossen der Herrscherhäuser. Und auch die räder- und kufenlose Kutsche soll nicht unerwähnt bleiben: die in Al'Anfa und in den Tulamidenländern verbreitete **Sänfte,** die teils von Pferden, aber sehr häufig auch von Sklaven getragen wird. (Und die Verfolgung einer verschleierten Schönheit in verhangener Sänfte durch die Straßen Al'Anfas kann durchaus ebenso spannend sein wie eine Etappe des nächsten Donnersturmrennens ...)
Die **Eissegler** des höchsten Nordens wiederum besitzen zwar Kufen, sind in ihrer Handhabung aber deutlich eher Booten ähnlich.



Von der Flußschiffahrt

»So ist's doch allemal bequemer, wenn man die Fässer in Ruhe vom Achterdeck eines Flußkahns aus betrachten kann, als wenn man ständig drauf achten muß, ob einem eines in einem Schlagloch verrutscht, daß die Ochsen genug zu fressen bekommen, die Achsen geschmiert sind und dergleichen mehr: Vor allem muß man sich, wenn man in Gemeinschaft vieler Reisender mitten auf dem guten Väterchen Yaquir unterwegs ist, kaum Sorgen um Wegelagerer machen. Zwar sagen die Leute vom Boot, daß der ein oder andere im Schilf am Amhalassih-seitigen Ufer lauert, aber ich kann's mir — bei Phex!
nicht so recht vorstellen, wie man mit ein, zwei Ruderbooten einen großen Windenfrachter mit einem Dutzend Leuten an Bord überfallen will ...
Nun ja, dafür nehmen die Schiffer auch gutes Gold, und auch an den Zollwehren und Sperrketten verlangt so mancher Schließer sei-nen Preis — Gold für die Waren und ein wenig Silber, daß er nicht übergenau nachzählt ...«
—aus einem Brief des Oberfelser Weinhändlers Phedayo Cummerfeldt an seine Tochter; aus dem Jahre 16 Hal

In der Tat werden die meisten Waren in Aventurien, besonders solche von hoher Zahl oder hohem Gewicht — also z.B. Korn oder Baugestein — auf Flüssen umgeschlagen. Zwar ist die Reise stromaufwärts meist anstrengender und langsamer als eine Wanderung, aber der Vorteil des Lastentransports und das schlichte Vorhandensein einer passierbaren Strecke wiegen hier so manchen Nachteil auf. Stromabwärts dagegen sind Kähne schneller als Wanderer, ja, auf einigen Flüssen besteht die Schwierigkeit einer solchen Reise sogar eher darin, die Geschwindigkeit zu drosseln, um nicht die Kontrolle über das Boot zu verlieren.

Flußschiffe

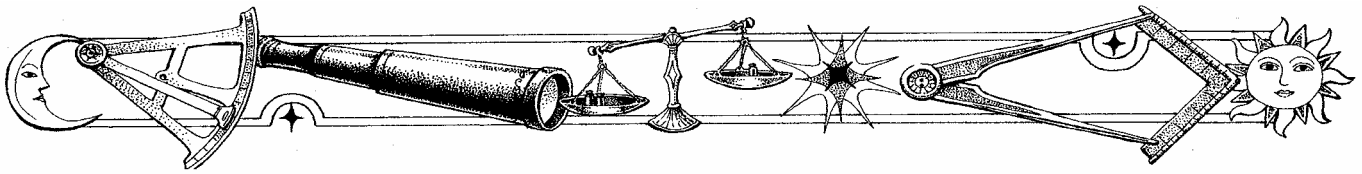
Das übliche Fahrzeug, um auf einem Fluß voranzukommen, ist der **Treidelkahn**, ein breiter Lastkahn mit geringem Tiefgang, einem großen Laderaum und einer kleinen Hütte für die Besatz*ung* (eventuelle Passagiere schlafen bei der Fracht oder an Deck), der von Ochsen oder schweren Kaltblütern auf einem neben dem Fluß verlaufenden Treidelpfad gezogen wird. Dabei müssen die Schiffer stets darauf achten, dem Ufer nicht zu nahe zu kommen und aufzulaufen, wozu sie sich langer Stakstangen bedienen. Flußabwärts werden die Zugtiere an Bord gebracht und man läßt sich von der Strömung treiben, wobei hier meist mit einem oder zwei Seitenrudern die Richtung kontrolliert wird. Einige wenige Treidelkähne verfügen über eine einfache Hilfsbesegelung.
Dem Verkehr mit einem Treidelkahn sehr ähnlich ist das **Flößen**, das in holzreichen Gegenden (auf dem Born, Walsach, Svellt, Ingval und Tommel) weit verbreitet ist. Stromaufwärts wird allerdings meist nur das Leitfloß mit der darauf gebauten Hütte getreidelt, während die Fahrt stromab mit einigen hundert beweglichen Holzstämmen in lockerem Verbund einiges an Kraft und Fingerspitzengefühl erfordert.

Eine Besonderheit der Flüsse Yaquir und Born (ganz selten auch auf dem Mhanadi und dem Großen Fluß zu beobachten) sind die **Windenfrachter**, die fortbewegt werden, indem ein Anker von einem Beiboot aus in einiger Entfernung vor dem Schiff in den Flußgrund gesenkt wird und sich selbiges dann an einer Winde zu dieser Position zieht. Da sich diese Schiffe meist in der Mitte des Stroms bewegen, können sie einen etwas größeren Tiefgang haben und daher mehr Lasten transportieren.
Segelschiffe sind auf wenigen Flüssen Aventuriens (Großer Fluß, Yaquir, Mhanadi und den Unterläufen einiger anderer Flüsse) heimisch, da die meisten Gewässer zu schmal für deren raumgreifende Manöver sind. Häufiger dagegen findet man Flußgaleeren, sei es als Patrouillenboote eines lokalen Herrschers, sei es als schnelles Fracht-, Passagier- oder Kurierschiff.

Binnenseen

Um einen See per Boot zu überqueren, muß meist ein Fischer mit geldwerten Argumenten überzeugt werden. Das ist in der Regel nicht sonderlich teuer — auf einigen Gewässern müssen jedoch horrende Preise bezahlt werden, entweder weil einfach zu wenig Schiffe verfügbar sind (und die Fischer Besseres zu tun haben, als Müßiggänger hin- und herzuschippern) oder aber, weil der See als gefährlich — vielleicht gar verflucht — gilt. Der einzige See mit einer halbwegs regelmäßig verkehrenden Bootslinie ist das Ochsenwasser. (Von Seeheim nach Dettenhofen; der Flußverkehr auf dem Dergel und der Fahrtrinne im See führt von der Dergelmündung nach Fischerdorf; wo die Waren für den Landweg nach Rommilys umgeladen werden.) Durch den Brack in den Brinasker Marschen führt der Svellt mit seinem Flußverkehr, während im Loch Harodrol sogar kleine Kriegsgaleeren des Horasreichs und Mengbillas kreuzen. Auf allen anderen Seen Aventuriens findet allerhöchstens Fischfang statt, wobei die beiden größten Seen überhaupt nicht befahren werden: Der Blaue See ist ganzjährig mit Eis bedeckt, und der Neunaugensee oder Pandlarin gilt als verflucht.

Mit einem Flußkahn (egal, ob getreidelt oder als Windenfrachter) kann man stromauf pro Tag 20 Meilen zurücklegen, stromab sind es 40 Meilen. Ein Flußsegler schafft bei gutem Wind stromauf bis zu 30 Meilen am Tag, stromab bis zu *60* Meilen, eine Flußgaleere erreicht sogar Tagesleistungen von 35 bzw. 75 Meilen. Mit einem Ruderboot kann man einen See mit einer Geschwindigkeit von 25 Meilen am Tag überqueren, mit einem Segler oder einer Galeere mit den unter Seefahrt genannten Geschwindigkeiten. (Alles auf einen Reisetag von 12 Stunden gerechnet — nur Piraten oder Kurierboote wagen es, nachts stromab zu jagen ...) Eine Passage auf einem Flußkahn muß stromab mit etwa 1 Dukaten pro 100 Meilen bezahlt werden, stromauf kostet es 3 Dukaten, jedoch nur, wenn man selbst mit Hand anlegt, andernfalls — und prinzipiell als Kabinenpassagier auf speziellen Reise-Schiffen — sind bis zu 10 Dukaten zu entrichten. Pferde werden



stromauf auf dem Treidelpfad geführt und kosten nichts (gute Zugtiere können sogar die Passage verbilligen), ist dies nicht möglich – und prinzipiell stromab –, ist für sie genauso viel zu entrichten wie für menschliche Begleiter.
Auf Flößen mitzufahren, ist meist umsonst – aber zum einen muß man kräftig mitarbeiten, zum anderen sind die Flößer allerorts als verschrobene und abweisende Gemeinschaft bekannt. Die Passierbarkeit der Flüsse hängt allerdings stark von Wettereinflüssen ab. So kann ein von der Schneeschmelze verursachtes Hochwasser zusätzliche Strecken eröffnen, ebenso kommt es aber auch vor, daß sich kleine Wasserläufe durch Hochwasser in reißende Flüsse verwandeln und ganz und gar unbefahrbar werden. Nach wochenlanger Trockenheit sinken die Wasserstände dergestalt, daß zahlreiche Strecken selbst für einfache Ruderboote unpassierbar sind. Zudem kann es bei vielen Flüssen Nordaventuriens geschehen, daß sie während einiger Wochen oder gar Monate im Winter zufrieren oder zumindest durch starken Eisgang jegliche Schiffahrt unterbinden.
Die üblicherweise mit Treidelkähnen befahrbaren Stecken sind im folgenden genannt. Die meisten der hier aufgelisteten Flüsse sind mit Flößen noch ein gutes Stück weiter befahrbar, während Galeeren oder Ottas etwas früher aufgeben müssen, Flußsegler, Windenfrachter oder gar Seeschiffe bereits deutlich früher.

___**der Große Fluß** bzw. sein Zufluß, die Breite **von Greifenfurt bis zur Mündung** (Gefahr durch Piraten und sehr enge Passagen im `Nadelöhr' zwischen Kosch, Amboß und Eisenwald, dort stellenweise kein Treideln möglich; weitere Piraten im Mündungsdelta)
— der **Yaquir von Ragath bis zu Mündung**; Seeschiffe gelangen bis Pertakis (Gefahren: Stromschnellen bei Oberfels, Piraten am Amhallas-seitigen Südufer; üblicherweise bei Oberfels in eine almadanische und eine horasische Route geteilt)
— der **Mhanadi von Selicum bis zur Mündung**, der bei Samra in ihn einmündende **Gadang ab Floeszern**; der 'Altehrwürdige' ist von Samra bis zur Mündung auch für Flußsegler befahrbar (Gefahren: häufig wechselnde Wasserstände, Uferpiraten an den Oberläufen beider Flüsse, Flußpiraten im Mündungsdelta)
der Born von Norburg bis zur Mündung, jedoch keine Treidelpfade im Bornwald; für tiefergehende Schiffe bis Firunen nutzbar (Gefahren: der Riese Milzenis im Bornwald, dort ist auch der Fluß größtenteils unkartiert, einige Stromschnellen im Oberlauf, häufiger Eisgang im Winter)
___der **Walsach von Notmark bis zur Mündung**; wegen eines Strudels bei Neersand nicht für Seeschiffe erreichbar (Gefahren: häufig Flußpiraten, Kreaturen des Überwals, Eisgang im Winter, bisweilen dämonische Manifestationen am Nebenfluß Nagrach)
__der **Bodir etwa von Phexcaer bis zur Mündung** (Gefahren: extrem wechselnde Wasserstände, Eisgang im Winter, Orks am Ufer, Bodirschnellen zwischen Auplog und Angbodirtal)
__der Ingval von Andergast bis zur Mündung (Gefahren: große Flöße, thorwalsche Ottas, bisweilen Orks)
___**der Svellt ab dem Zufluß des Svall**, bei höheren Wasserständen bis zum Zusammenfluß von Finsterem und Lowanger Svellt (Gefahren: Altsvelltsümpfe, orkische Zöllner und Piraten, wechselnde Fahrrinnen in den Brinasker Marschen)
__ **der Oblomon ab Oblarasim, der Kvill ab Kvirasim**, der **Tommel von Aran bis zur Mündung**, der **Darpat von Rommilys bis zur Mündung**, sein Oberlauf **Dergel von Wehrheim bis ins Ochsenwasser**, die **Tobimora ab Ebelried**, der **Radrom ab Warunk** (und von der Bendrom-Einmündung bis Warunk), der **Barun-Ulah von Baburin bis zur Mündung**, der **Chabab ab Wanka**, der **Szinto ab Machsiz** (außer im Hochsommer)
__ schließlich **die Unterläufe von Arrati, Chaluk, Dogul, Harotrud, Mysob, Ongalo, Onjet, Sikram und Thalusim** sowie die **Mittelläufe von Hira, Phecadi und Roab** (jeweils wegen der Wasserfälle oder Stomschnellen an ihren Mündungen).

Zollwehre und Sperrketten

An einigen schmalen Flüssen findet man im Mittel- und im Horasreich an den Provinzgrenzen kleine Zollhäuschen an einem Stauwehr mit Schleuse oder neben einem Turm, in dem ein Gegengewicht eine Kette quer durch oder über den Fluß stramm - ziehen kann. Üblich ist jedoch eine Zollstation an einem Ufer, von der aus die Zöllner mit einem Boot zum Handelsschiff übersetzen, die Fracht prüfen und den Preis festlegen. Sollte ein Schiff sich der Überprüfung entziehen wollen, schickt man einen Reiter zur nächsten Garnison der Flußgarde, die dann den Missetäter abfangen sollen.
Die Orks am Svellt halten es da deutlich einfacher: Wenn ein Schiff an einem ihrer Zollposten vorbeifährt ohne anzuhalten und zu zahlen, schießen sie es in Brand ...

Kanäle

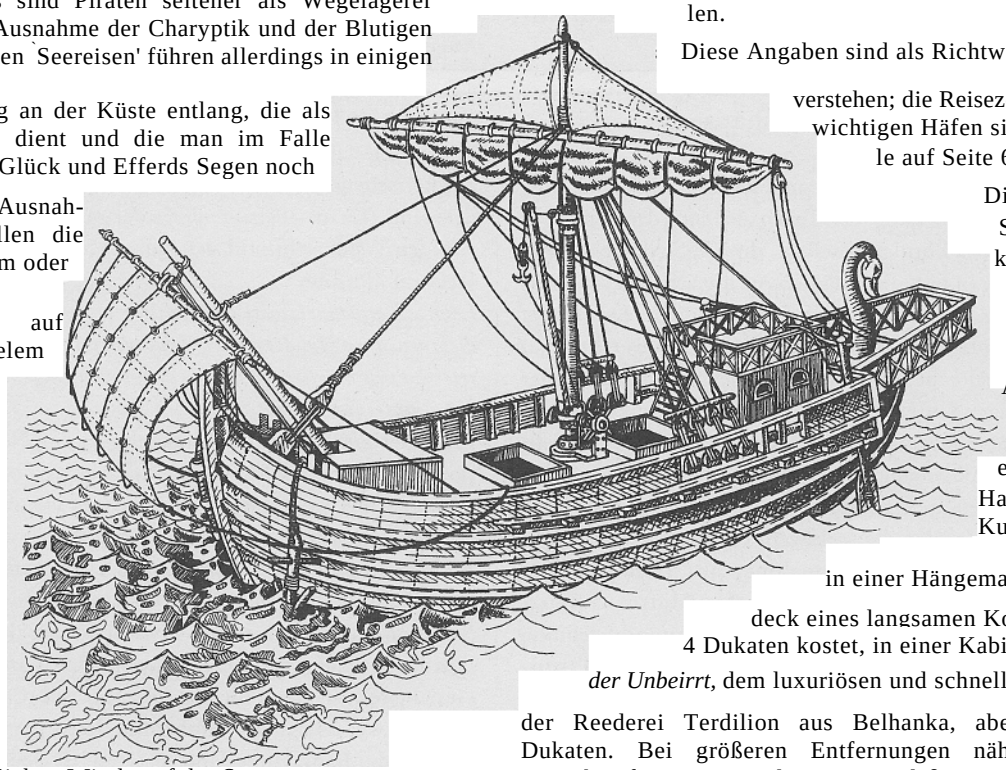
Da so viele Güter auf dem Wasserwege transportiert werden, verwundert es eigentlich, daß es genau eine künstliche Wasserstraße ernstzunehmender Länge gibt: den 20 Meilen langen *König-Therengar-Kanal*, der die liebfeldischen Flüsse Sikram und Onjet zwischen den Orten Ankram und Parsek verbindet. Dieser Kanal, vor etwa achtzig Jahren erbaut, ist mit sechs Schritt Breite zwar recht schmal, weist aber zwei Dutzend Ausweichen und zwei große Schiffshebewerke auf, so daß der Verkehr auf ihm recht zügig erfolgt.
Ein Projekt ganz anderer Größenordnung ist dagegen der garetische Kanal, der, parallel zur Reichsstraße, die Flüsse Raller und Natter miteinander verbinden, Gareth ans Netz der Wasserstraßen anschließen und schlußendlich eine Schiffsverbindung quer durch den Kontinent erlauben soll. Zwar ist von dem nach seinem großen Förderer auch Kaiser-Hal-Kanal genannten Wasserweg noch keine Meile schiffbar, aber Reichsregentin Emer hat diesem Projekt nach langer Vernachlässigung wieder einen hohen Stellenwert zugewiesen – momentan künden jedoch nur große Baugruben und die Hüttensiedlungen der – vornehmlich tobrischen – Tagelöhner entlang der Reichsstraße von diesem ehrgeizigen Bauvorhaben ...

Seereisen und Seehandel

»Ich denke, ich werde Vertrauen zu diesem Schiff fassen, denn wenn auch der Platz beengt ist und wir nur wenig Freiware mitnehmen dürfen, so künden die Markierungen unter dem Namenszug Admiral von Seweritz' doch von vierzehn versenkten Piratenschiffen und neun überstandenen schweren Stürmen. Eigentlich fahren wir Unauer Salz, aber alle, die hier in Khunchom angeheuert haben, haben ihre Dukaten in Gewürze gesteckt, für die sich in Festum so heißt es — ein hervorragender Preis erzielen läßt.«

—aus einem Brief der Geschützmaatin Isora Nattelbeck an ihre Mutter; weitergeleitet über die Efferdbruderschaft; datiert 16. Rondra 30 Hal

Soll die Reise (oder der Warentransport) jedoch über wirklich weite Strecken führen, dann entscheiden sich die Aventurier, die es sich leisten können, für eine Seereise, denn erstens kann man meist das Beförderungsmittel vom Anfang bis zum Ende der Reise beibehalten, zweitens lassen sich auch große Lasten transportieren, und drittens sind Piraten seltener als Wegelagerer (zugegeben, mit Ausnahme der Charyptik und der Blutigen See ...). Die meisten 'Seereisen' führen allerdings in einigen Meilen Entfernung an der Küste entlang, die als Orientierungshilfe dient und die man im Falle einer Havarie mit Glück und Efferds Segen noch erreichen kann. Ausnahmen hiervon stellen die Strecken von Selem oder Thalusa nach Port Stoerrebrandt auf Iltoken und von Selem in die Straße von Sylla dar, wobei natürlich zu sagen ist, daß man, je nach Wind, auch auf einer Küstenroute die Küste schon einmal für einen halben Tag aus den Augen verlieren kann. Besonders wagemutige Seeleute befahren auch das offene Meer der Sieben Winde auf der Suche nach einer günstigen Route ins Güldenland, das Südmeer in der Hoffnung, eine Schatzinsel oder einen Piratenunterschlupf aufzuspüren, oder die Gewässer östlich von Maraskan, um den Flotten der Heptarchen auszuweichen — aber dies sind Ausnahmen, die mit der üblichen efferdgefälligen Seefahrt und dem phexgefälligen Seehandel nichts zu tun haben.



Üblicherweise gehen die Schiffe nachts vor Anker (ein Problem, las durch die Küstennähe bedingt ist) oder versuchen einen Hafen anzulaufen. Die übliche Liegezeit in einem Hafen beträgt zwischen einem halben und einem Tag, je nachdem, ob und wieviel Ware umgeschlagen werden muß — die Wasser- und Proviantvorräte werden jedoch auf jeden Fall ergänzt, man kann ja nie wissen ...

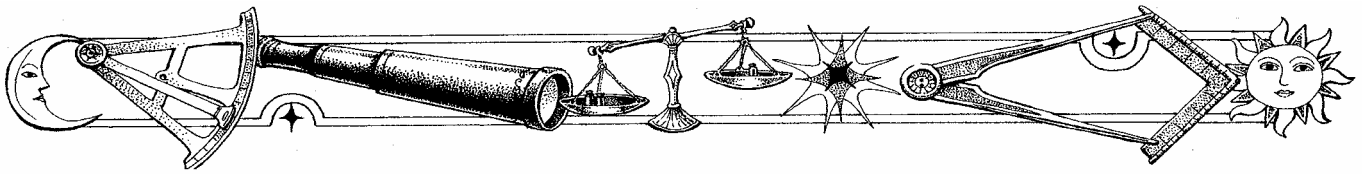
Nördlich von Thorwal wird die Seefahrt von Travia bis Peraine meist gänzlich eingestellt, im nördlichen Perlenmeer und zwischen Grangor und Thorwal ruht sie meist von Ende Boron bis Anfang Phex; in allen anderen Meeresgebieten findet die Schiffahrt ganzjährig statt.

Ausgehend von günstigem Wind und einem Reisetag von 12 Stunden, erzielt ein langsamer Lastensegler um 120 Meilen pro Tag, ein üblicher Schnellsegler (Karavelle, kleine Schivone, Thalukke, Otta) 140 Meilen pro Tag. Schnellsegler, die bei bekannter Strecke und gutem Wind 24 Stunden durchfahren können, erreichen sogar 250 Meilen.

Galeeren, die nur 8 Stunden am Tag gerudert werden, kommen auf 70 Meilen, eilgeruderte Galeeren (12 Stunden Ruderzeit) auf 100 Meilen, Kurier-Dromonen (24 Stunden, Wechselschichten, bekannte Strecke) sogar bis auf 200 Meilen.

Diese Angaben sind als Richtwerte zu verstehen; die Reisezeiten zwischen wichtigen Häfen sind der Tabelle auf Seite 65 zu entnehmen.

Die Kosten für eine Seereise schwanken deutlich nach Unterbringung, Schiffstyp und Reisestrecke Als Beispiel sei hier eine Passage von Havenan nach Kuslik genannt, die in einer Hängematte im Unterdeck eines langsamen Kornschiffs etwa 4 Dukaten kostet, in einer Kabine auf *der Unbeirrt*, dem luxuriösen und schnellen Flaggschiff der Reederei Terdilion aus Belhanka, aber sicherlich 25 Dukaten. Bei größeren Entfernungen nähern sich diese Preisabstufungen einander an, so daß man für die Strecke Havena-Beilunk zwischen 15 und 50 Dukaten einplanen kann. Pferde kosten genauso viel wie menschliche Passagiere, ebenso (als Daumenmaß) ein Quader Last (als persönliche Zusatzfracht). Die wichtigsten — freien! — aventurischen Seehäfen und Handelsknotenpunkte sind (im Uhrzeigersinn): Neersand, Festum, Vallusa, Beilunk, Perricum, Zorgan, Khunchom, Al'Anfa, Brabak, Mengbilla, Rethis, Neetha, Belhanka, Kuslik, Grangor, Havena, Nostria, Thorwal, Olport und Riva. Alle diese Städte haben eine gute Verbindung ins Hinterland, für alle Arten von Schiffen nutzbare Hafenbecken oder ruhige Außenreeden, Schiffshandwerker



aller Art (häufig sogar Werften) und bieten Vergnügungen, wie man sie in einem Hafenviertel erwartet (letzteres mit Ausnahme des belagerten Beilunk).
Häfen von eher zweifelhaftem Ruf, wenn auch teilweise guter Ausstattung sind Thalusa, Selem, Port Corrad, Sylla und Charypso, Hôt-Alem, Chorhop, Prem und Enqui, während Harben als Militärhafen genannt werden muß. Die wichtigsten Häfen der Schwarzen Lande (und damit auch immer Stützpunkte von Piraten) sind Mendena, Jergan, Yaisirabad, Elburum und Tuzak.

Schiffstypen

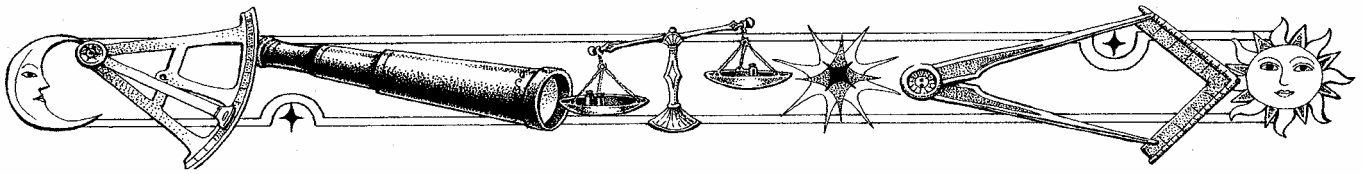
Die bekannten Schiffstypen für die Beförderung von Waren und Passagieren sind die in Nordaventurien typischen *Koggen* (meist Einmaster) und *Holken* (ähnlich gebaute, größere Dreimaster), die vor allem an der Westküste verbreiteten wendigen *Karavellen* (schnelle Zwei- oder Dreimaster, häufig mit dem 'Havener' Dreieckssegel getakelt), schweren *Karracken* (hochbordige Drei-oder Viermaster) und modernen *Schivonen* (nur geringfügig kleinere Drei- oder Viermaster, jedoch schneller und beweglicher als Karracken), die für Südaventurien üblichen bauchigen *Potten* (Einmaster mit großem Sprietsegel) oder die an der Südostküste häu*figen Thalukken* (kleiner, schneller und wendiger als Karavellen), *Zedrakken* (recht große Drei- bis Fünfmaster mit flachem Kiel, die auch viele Flußmündungen befahren können) und deren kleinere Verwandte, die *Lorchas.*

Seegängige Ruderschiffe *(Biremen, Triremen, Dromonen* und *Galeassen)* werden wegen ihres geringen Frachtraums – und weil sie die offene See meiden müssen – nur selten zum Transport, jedoch um so häufiger als Kriegsschiffe eingesetzt, Dromonen bisweilen auch als schnelle Kurierboote.
Ähnliches gilt für die Thorwaler *Ottas* oder Drachenschiffe, die zwar die hohe See nicht fürchten müssen, auf denen aber nur wenig Platz für Handelsware bleibt; die Thorwaler verwenden zu friedlichen Zwecken eher die ebenfalls teils gesegelte, teils geruderte *Knorre.* Beide Arten von Schiffen sind jedoch wegen ihres geringen Tiefgangs in der Lage, auch die meisten Flüsse bis an die Grenzen der Schiffbarkeit zu befahren.
Mehr zu den verschiedenen Schiffstypen, ihren Stärken und Schwächen finden Sie in dem Band **Die Seefahrt des Schwarzen Auges.**

Wichtige aventurische Handelshäuser

Stoerrebrandt: das sicherlich größte und wichtigste Handelshaus in ganz Aventurien, dem zu großen Teilen die Flotte des Bornlands (und große Teile des Bornlands selbst), diverse Stellmachereien, Fuhrhöfe, Kontore in fast allen Städten Aventuriens, kleine Leihhäuser und Anteile an der Nordlandbank gehören. Das Haus, dessen Einfluß unter dem jetzigen Patriarchen Stover Regolan Stoerrebrandt regelrecht explodierte, handelt mit allem (außer Sklaven und einigen Giften) und steht in scharfer Konkurrenz zu den Handelsunternehmungen der alanfanischen Granden; Schwerpunkt der Aktivitäten ist der Handel zur See, aber Stoerrebrandt ist auch stets an Expeditionen interessiert, die neue Handelswege erschließen oder alte (geldwerte) Mysterien entdecken.
Kolenbrander: ein Familienunternehmen aus Trallop, dessen Fuhrwerke (und neuerdings auch Lastkähne) im Mittelreich omnipräsent sind. Gorge Kolenbranders Rollkutscherei und Spedition befördert vor allem Massengüter, ist aber einem Profit mit Luxuswaren auch nicht abgeneigt; Kontore in allen wichtigen Städten des Mittelreichs.
Alanfanische Granden: Fast alle der herrschenden Familien Al'Anfas sind auf die ein oder andere Weise in die Herstellung oder Vermarktung von Gewürzen, Edelhölzern, Drogen, Sklaven und Genußmitteln oder ins Geldgeschäft involviert, seien es nun die Reederei *Karinor,* das *Haus Paligan* (durch Heirat mit dem mittelreichischen Kaiserhaus verbunden, der skrupellose Salix Kugres oder *Nareb Zornbrecht,* einer der reichsten Aventurier überhaupt.
Weyringer vom Berg: ein großes horasisches Handelshaus, das vor allem auf den Transport von Massengütern (Salz, Wein, Korn) setzt und seine Waren fast ausschließlich auf See- oder Flußschiffen transportiert.

Terdilion: in Belhanka beheimatete Reederei, deren Finanzkraft so stark ist, daß sich die Eignerin Fiaga ya Terdilion mittlerweile zur herrschenden Gräfin eingekauft hat; Schwerpunkte des Handels sind (Luxus-)Personenbeförderung, Tuchhandel, Gewürze von den Wildinseln und das Quasi-Monopol auf cyclopäischen Wein und Purpur.
*Letztlich erwähnenswert sind natürlich auch noch diejenigen, die all diese gewagten Handelsunternehmungen durch Geldverleih und Goldreserven erst möglich machen – die g*roßen Bankhäuser *Die bekanntesten unter ihnen sind:*
Festumer Wechsel- und Einlagenhalle: die 'Nordlandbank', wie sie meistens genannt wird, unter ihrer Matriarchin Milota Tsirkevist, hat mit schwerwiegenden Problemen zu kämpfen, da viele ihrer Niederlassungen an der aventurischen Nordostküste (und deren Einlagen) den Borbaradianern zum Opfer gefallen sind und die Zentrale in Festum quasi vom Umland abgeriegelt ist. In dieser Situation haben sich diverse Handelshäuser des Bornlands und Nordaventuriens in die Bank eingekauft und sie damit vor Gesichtsverlust, wenn nicht Bankrott bewahrt. Die alte (und bisweilen etwas schrullige) Norbardin, deren persönliche Entscheidungen die Bank lange Jahre prägten, ist heutzutage nur mehr eine von mehreren 'Geschäftsführern' des Bankhauses.
Die Nordlandbank ist mit ihren Kontoren in fast allen größeren Städten Aventuriens mit Ausnahme der Heptarchien vertreten und auch für Kleinanleger (sprich: Helden) zugänglich. Sie stellt Wechsel gegen Einlagen aus, verleiht Geld zu moderaten Zinsen und unterstützt Expeditionen und Handelsunternehmungen durch Anteilsscheine.
Bankhaus Bosparan: ein nahezu staatliches Unternehmen des Horasreiches, für Seriosität und Verläßlichkeit bekannt und recht begütert, allerdings nur im Horasreich vertreten.



Vom Handel

Gut zu wissen, daß in Khunchom exzellente Klingen gefertigt werden und daß die meisten Kartoffeln aus dem Bornland stammen – allein, was nützt es einem, wenn man in Mengbilla oder Thorwal wohnt ...

Die meisten Aventurier, die sich hinaus in die weite Welt und auf die Straße begeben, tun dies, weil andernorts das Silber schöner blinkt als zuhause, sei es, um eine Anstellung bei einem guten Meister zu finden, sei es, um neben rondragefälligem Ruhm auch noch Orden oder Ländereien zu erhalten, oder sei es – und darum geht es hier –, um Waren ein- und an anderem Ort mit Gewinn zu verkaufen.

Nun ist dies üblicherweise nicht die hauptsächliche Tätigkeit aventurischer Helden (wenn es auch etliche mit entsprechendem phexgefälligem Streben unter ihnen gibt) und Aventurien kein Kontinent für Wirtschaftssimulationen, weshalb wir uns auch kurz halten wollen.

Der Einfachheit halber haben wir Aventurien in verschiedene Zonen aufgeteilt, in denen bestimmte Handelsgüter vorzugsweise hergestellt, an- oder abgebaut werden. Diese kurze Übersicht heißt natürlich nicht, daß es in Thorwal keine Äpfel gibt oder daß wirklich alle Töpferwaren aus Mhanadistan stammen, aber an den genannten Orten gibt es die besagten Waren entweder in so großer Menge oder zu so niedrigem Preis, daß die Ausfuhr lohnt und nicht alle produzierten Waren im Herstellungsland selbst verbraucht werden. Einige Waren werden allerdings in der Tat in Aventurien nur in einer Region angebaut, abgebaut oder hergestellt.

Die im folgenden vorgestellten Regelvorschläge sind natürlich nur eine sehr grobe Annäherung. In Wirklichkeit müßten natürlich solche Faktoren wie Wetterbedingungen (für Seehandel) oder die verschiedenen Grenz-, Brücken- und Fährzölle (für den Landweg), die Kosten für die Bewachung der Transporte und fiele andere Details beachtet werden – aber mal ehrlich, welcher Meister, und sei er noch so sehr `Realitäts'fanatiker, würde die nötige Zeit dafür aufbringen, wenn ein Spieler ihn fragt: „Sag mal, hat's hier in Riva eigentlich Vinsalter Taschenuhren, und wieviel würde mich das kosten?"

Preise

In ihrem Ursprungsland kosten die hier aufgeführten Waren genau so viel, wie in der Tabelle der Handelsgüter (beim DSA-Meisterschirm) angegeben. Um die Kosten zu errechnen, die für eine Ware außerhalb ihres Herstellungsgebietes verlangt wird, gehen Sie wie folgt vor: **Für jede auf der Karte auf der folgenden Seite eingezeichnete Gebietsgrenze, die die Ware auf dem Landweg überschreitet, schlagen Sie 40% auf den Grundpreis auf, für jede Seegrenze 20%.**

Betrachten wir diesen Preisanstieg einmal am Beispiel einer Amphore *Comturey Felsfelden Sandwein*, die von ihrem Ursprungsort im Horasreich (HOR) nach Festum (BOR) verkauft werden soll. Der Preis für die Amphore beträgt in Vinsalt 10 Dukaten.

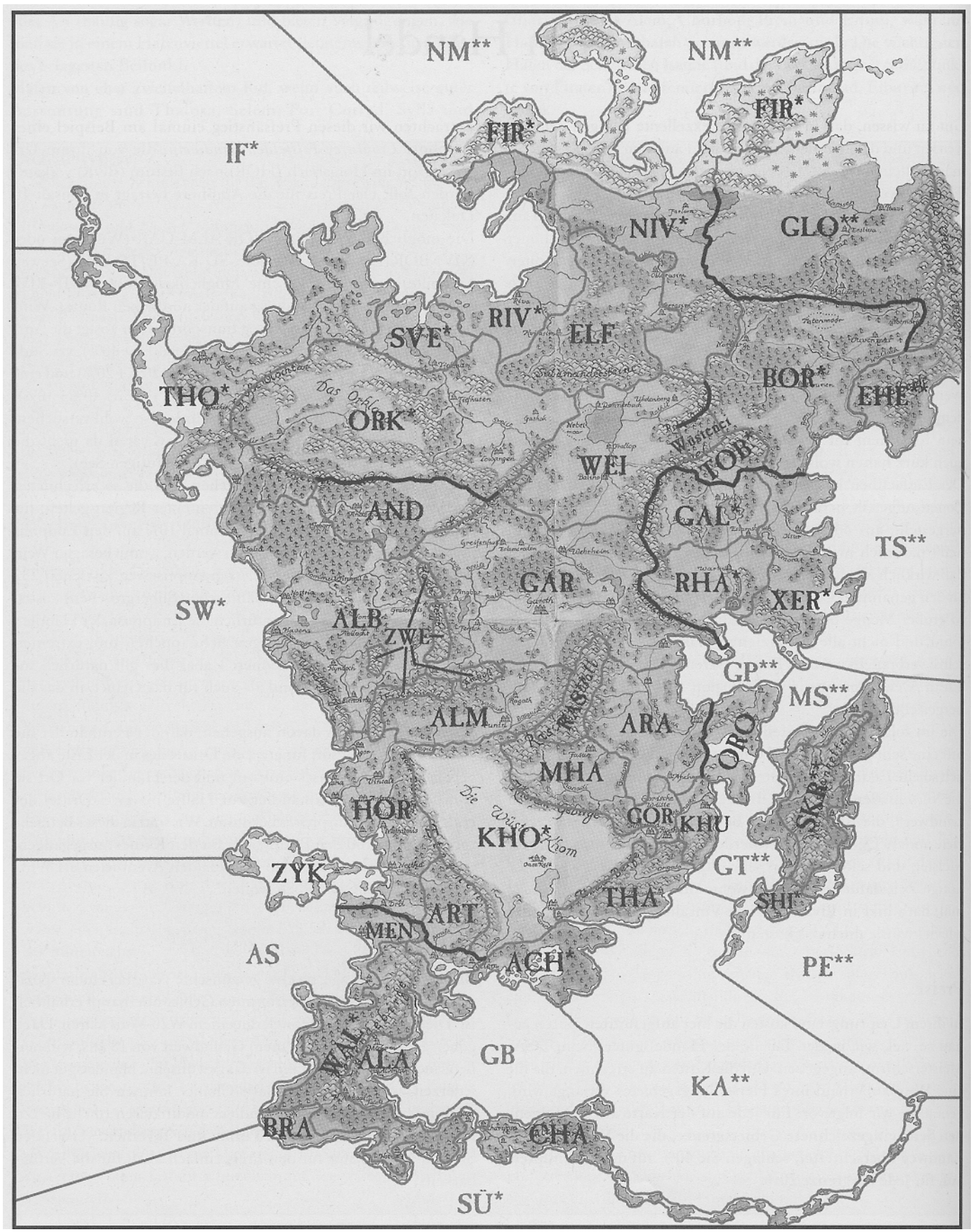
Die möglichen Wege sind HOR-ALM-GAR-(Wüstenei oder NIV)-BOR (Landweg), HOR-AS-SÜ-KA-PE-TS-BOR (Seeweg Südroute) sowie die `gemischte' Möglichkeit HOR-SW-IF-RIV-NIV-BOR (See- und Landweg auf der nördlichen Route). Wird der Wein rein auf dem Landweg transportiert, so kostet die Amphore in Festum 26 D (10D+40%+40%+40%+40%), via Südroute 22 D (10D+20%+20%+20%+20%+20%+20%) und entlang der Nordroute 24 D (10D+20%+20%+20%+40%+40%). Ein Delikatessenhändler in Festum würde also wohl versuchen, den Wein über die Südroute einzuführen (wären da nicht die Gefahrenzonen des Perlenmeers und der Blutigen See).

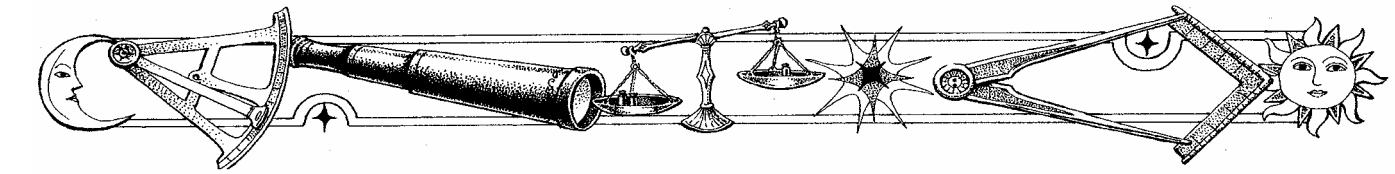
Zusätzlich kann man davon ausgehen, daß die so errechneten Preise für die großen Handelszentren einer Region gelten; für das Umland können ruhig noch einmal 10% auf den Endpreis im Handelszentrum aufgeschlagen werden, womit besagter Wein in Eschenfurt im Bornland je nach Anreiseweg zwischen 232 und 286 Silbertaler (bzw. bornländischen Silbergroschen) kostet. Davon unbenommen sind natürlich die Endpreise der Händler, die zwischen einem einmaligen Schnäppchen und extremen Wucherpreisen variieren können – aber dies gilt natürlich sowohl für das Ursprungsland als auch für das Gebiet, in das die Ware geliefert wird.

Man kann natürlich davon ausgehen, daß der Fernhändler die Ware am Ursprungsort für etwa ein Drittel des in der Liste angegebenen Verkaufspreises einkauft und der Händler vor Ort sie vom letzten Zwischenhändler zur Hälfte bis zwei Drittel des endgültigen Verkaufspreises bekommt. Wir sind in dieser Betrachtung aber nur von den Endpreisen für den Käufer ausgegangen, da wir nicht annehmen, daß Ihre Helden Aventurien als Wirtschaftssimulation betreiben wollen.

Verfügbarkeit

Bleibt noch die Frage, ob eine gewünschte Ware bei einem speziellen Händler in einem bestimmten Gebiet überhaupt erhältlich ist. Dies läßt sich recht schnell mit einem W20-Wurf klären. Dazu gehen Sie am besten von einem Grundwert von 18 aus, will heißen, auch im Ursprungsland ist das gewünschte Handelsgut nicht jederzeit zu haben. Diese Basis-Chance können Sie natürlich noch mit der Qualität des Händlers modifizieren (mehr hierzu finden Sie im Band **Tempel, Türme und Tavernen**; verwenden Sie den Modifikator für den Preis einfach auch für die Verfügbarkeit).


NM**
NM**
FIR*
FIR*
IF*
NIV*
GLO**
RIV*
SVE*
ELF
BOR*
EHE*
THO*
ORK*
WEI
TOB*
AND
GAL*
TS**
GAR
RHA*
XER*
SW*
ALB
ZWE
GP**
MS**
ALM
ARA
ORO
MHA
HOR
GOR
KHU
SKR**
KHO*
GT**
ZYK
THA
SHI*
ART
MEN
AS
ACH*
PE**
ALA
GB
KA**
BRA
CHA
SÜ*



Für jede Land-Grenze, die die Ware überschreitet, sinkt die Verfügbarkeit um 3 Punkte, für jede See-Grenze um 1 Punkt. Im Falle des erwähnten Sandweins würde dies also bedeuten, daß dieser in bestenfalls 60% aller Fälle (18–1–1–1–1–1–1=12) in Festum bei einem durchschnittlich gut sortierten Händler erhältlich ist.
Wenn Sie für einen bestimmten Händler einmal festgelegt ha-ben, ob er momentan eine bestimmte Ware führt oder nicht, dann gilt diese Aussage für die nächsten W6 Wochen (oder bis eine begehrte Ware vollständig ausverkauft ist) – das ist etwa die Zeit, die Fernkarawanen oder Hochseeschiffe für den Antransport neuer Güter benötigen. Wenn Sie wollen, können Sie hier noch die Wetterbedingungen einfließen lassen: Im Frühjahr und Herbst dauert es durchschnittlich W6+2 Wochen, bis die nächste Lieferung eintrifft, im Winter gar W6+4 Wochen.

Verderbliche Waren

Leicht verderbliche Waren wie Frischfisch, Frischobst, Konditoreiwaren und viele Sorten Gemüse können nicht allzu weit ohne Kühlung (und Eis ist teuer!) oder besondere Sicherung (Einpacken zwischen mehrere Lagen Baumwollrupfen oder Holzwolle) transportiert werden, was sich auch im Preis und der Verfügbarkeit niederschlägt: +60%/–5 für jede Landgrenze, +25%/ -2 für jede Seegrenze.

Lagerbare Waren

Im Gegensatz dazu können Baugestein, Tuche, Barren von Schmiedeeisen oder Elfenbein praktisch unbegrenzt gelagert werden (auch wenn dies ebenfalls Geld kostet), so daß der Fernhändler auf eine preiswerte oder sichere Passage warten kann. Dies bedeutet, daß der Preis nicht so stark steigt, aber die örtliche Verfügbarkeit sinkt: +35%/–4 für jede Landesgrenze, + l5%/ -2 für jede Seegrenze.

Empfindliche Waren

Feinmechanische Handelsgüter (wie Spieluhren, Taschenuhren, Balestrinas), Glas- und Töpferwaren oder Handelsgüter, bei de-nen bereits der geringste Transportschaden den Verkaufspreis mindert (Schmuck, magische Elixiere oder Artefakte) müssen besonders sicher untergebracht werden: in doppelten, gepolsterten Kästen, vor Spritzwasser geschützt und dergleichen – was natürlich den Preis in die Höhe treibt. Da diese Waren meist jedoch klein sind und sich für sie immer ein Platz zwischen Korn und Wein findet, ändert sich nichts am Modus für die Verfügbarkeit: +60%/–3 für jede Landgrenze, +25%/–1 für jede Seegrenze.

Gefahrenzonen

Einige Regionen Aventuriens waren schon von jeher für rauhes Klima oder rauhe Bewohner berüchtigt, aber die borbaradianische Invasion hat dem noch viel größere Schrecknisse hinzugefügt – und nicht nur Schrecknisse für die Bewohner, sondern auch für die Freunde des freien Handels, denn zum einen sind einige Grenzen für den Handel vollständig geschlossen, zum anderen erfordern borbaradianische Piraten und Seeungeheuer, daß Handelsschiffe im Perlenmeer unter (teurer) Bedeckung durch Kriegsschiffe fahren. Das heißt: Für jeden Stern (*), den eine Zone in ihrem Namen führt, sinkt die Verfügbarkeit um einen Punkt, der Preis steigt um weitere 25%; dies gilt selbstredend für die Diener der Heptarchen nur in eingeschränktem Maße.
Sieht also danach aus, als würde der Festumer Delikatessenhändler wohl doch eher versuchen, seinen liebfeldischen Wein über Riva zu importieren ...

Die Handelszonen und ihre herausragenden Produkte sind im einzelnen:

Ehernes Schwert (EHE)**
Pelze, Basalt, Marmor, Schwefel

Glorania (GLO)**
Pelze, Gold, Edelsteine, vor allem aber Theriak

Nivesenland (NIV, im Winter *)
Pelze, Karenwolltuch, Karene, Robbenhäute Mammuton, Beinschnitzereien, Gold

Anmerkungen
1) Über **schwarz** eingezeichnete Grenzen findet aus politischen oder geographischen Gegebenheiten kein Handel (außer seltenem Schmuggel) statt
2) Die **Gebiete der Zwerge (ZWE)** gelten als miteinander vebunden

Firnelfen und Yetiland (FIR, im Winter *)
Pelze, Robbenhäute, Walbein, Mammuton, Beinschnitzereien, Basalt, Obsidian, Gold

Riva und die Golfküste (RIV, im Winter *)
Zunderschwämme, Karenwolltuch, Karene, Paaviponys, Frischfisch, Räucherfisch, Robbenhäute, Walbein, Mammuton, Tran, Beinschnitzereien

Länder der Elfen (ELF)
Zunderschwämme, Bauschbinsen, Bauschtuch Paaviponys, Pelze, Beinschnitzereien, Gold

Bornland (BOR, im Winter *)
Kartoffeln, Nüsse, Zunderschwämme, Rübenzucker, Karenwolltuch, Met, Meskinnes, Bjaldorner Waldschrat (Kräuterschnaps), Bornländer Bunte, Paaviponys, Kaltblüter, Pelze, Mammuton, Beinschnitzereien, Teer

Svelltland und Lowangen (SVE, im Winter *) Zunderschwämme, Met, Kaltblüter, Pelze, Lederwaren, Beinschnitzereien, Holzkohle, Blei,

Thorwal (THO, im Winter *)
Zunderschwämme, Wolle, Met, Waskir, Premer Feuer, Frischfisch, Räucherfisch, Pelze, Ambra, Tran, Beinschnitzereien, Steineiche, Kreide

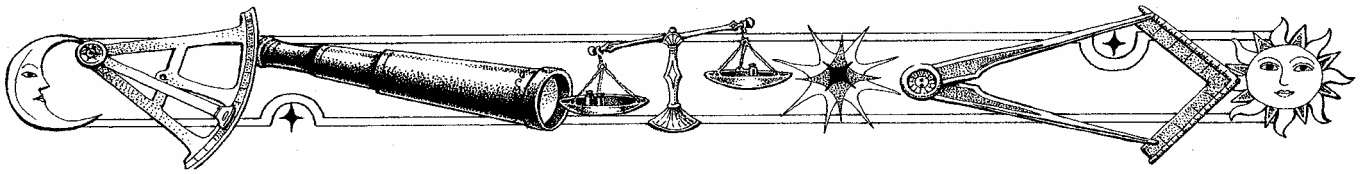
Orkland und besetzte Gebiete (ORK*)
Zunderschwämme, Pelze, Lederwaren, Blei

Weiden (WEI)
Kartoffeln, Zunderschwämme, Rübenzucker, Leinöl, Bauschbinsen, Wolltuch, Baumwolltuch, Leintuch, Met, Bornländer Bunte, Kaltblüter, Bienenwachs, Flußfische, Lederwaren. Holzkohle

Freies Tobrien (TOB*)
Kartoffeln, Zunderschwämme, Wolltuch, Met, Kupfer

Weidener Wüstenei (Wüstenei*)
Hier wird momentan (noch) nichts angebaut oder hergestellt, was den Verkauf lohnen würde.

Andergast (AND)
Zunderschwämme, Leinöl, Leintuch, Met, Teshkaler (Pferde), Steineiche, Holzkohle



Garetien / zentrales Mittelreich (GAR)
Weizen, Konditorwaren, Rübenzucker, Leinöl, Rosenöl, Bauschbinsen, Bauschtuch, Leintuch, Samt, Bier (Ferdoker), Trollzacker Schnaps, Valposella (Schnaps), Darpatrinder, Pferde, Flußfische, Lederwaren, Pergament, Papier, Tusche, Obsidian

Galottas Dämonenkaiserreich (GAL*)
Kartoffeln, Leinöl, Spitzen, Flußfische, Holzkohle, Fein-schiefer, Blei, Kupfer, Silber

Xeraanien (XER*)
Safran, Leintuch, Spitzen, Bitterwein, Warunker Braune (Rinder), Lederwaren

Rhazzazors Reich (RHA*)
Leinöl, Leintuch, Bitterwein, Warunker Braune (Rinder), Lederwaren (Anmerkung: Die Stadt Beilunk (in der nichts hergestellt wird) ist vollständig von Rhazzazors Reich umschlossen.)

Westliches Mittelreich und Nostria (ALB)
Zunderschwämme, Rübenzucker, Leinöl, Leintuch, Met, Pferde, Frischfisch, Räucherfisch, Flußfische, Tran, Steineiche, Papier, Tusche, Kreide, Eisen, Salz, Schwefel, Waffen und Rüstungen

Die Länder der Zwerge (ZWE)
Leinöl, Zwergenfilz, Starkbier, Lederwaren, Pergament, Basalt, Koschbasalt, Eisen, Blei, Zinn, Silber, Kupfer, Gold, Zwergengold, Platin, Bergsalz, Waffen und Rüstungen

Almada (ALM)
Weizen, Konditorwaren, Tabak, Leinöl, Baumwolle, Leintuch, Baumwolltuch, Samt, Tüll, Wein, Pferde, Flußfische, Papier

Zentraler Raschtulswall (RAS**)
Hier wird nichts von Relevanz abgebaut oder hergestellt – oder besser, es lohnt nicht, etwas von hier über die kaum gangbaren Wege zu exportieren.

Aranien (ARA)
Reis, Weizen, Perainäpfel, Tabak, Pfeffer, Rosenöl, Baumwolle, Leintuch, Baumwolltuch, Kamelhaar-Tuch, Roab-Wolltuch (edel), Teppiche, Samt, Wein, Bosparanjer, Strauße, Pergament, Marmor, Schwefel

Oron (ORO)
Reis, Weizen, Perainäpfel, Tabak, Pfeffer, Baumwolle, Baumwolltuch, Teppiche, Samt, Wein, Strauße, Pergament, Traumsteine

Horasreich mit Drôl (HOR)
Zuckerrohr, Konditorwaren, Perainäpfel, Melonen, Tabak, Pfeffer, Rosenöl, Baumwolle, Baumwolltuch, Leintuch, Spitzen, Samt, Brokat, Taft, Wein, Bosparanjer, Pferde, Frischfisch, Räucherfisch, Tran, Tinte, Papier, Tusche, Marmor, Salz, Glaswaren, Feinmechanik, Waffen und Rüstungen

Zyklopeninseln und Drôler Vorland (ZYK)
Paprika, Melonen, Tabak, Pfeffer, Baumwolle, Baumwolltuch, Roab-Wolltuch (edel), Hylailer Seemost, Phraischafe, Frischfisch, Räucherfisch, Pergament, Tran, Tinte, Purpur, Obsidian, Eisen, Blei, Zinn, Silber, Salz, Schwefel

Khômwüste und angrenzende Regionen (KHO*)
Melonen, Kamelhaar-Tuch, Dattelwein, Shadif (Pferde), Kamele, Salz

Mhanadistan mit Fasar (MHA)
Paprika, Melonen, Tee, Tabak, Pfeffer, Baumwolle, Baumwolltuch, Kamelhaar-Tuch, Teppiche, Wein, Pferde, Esel, Maultiere, Kamele, Strauße, Pergament, Marmor, Eisen, Erdpech, Schwefel, Glaswaren, Waffen und Rüstungen

Sultan Hasrabals Gorien (GOR)
Reis, Perainäpfel, Paprika, Melonen, Pfeffer, Baumwolle, Baumwolltuch, Kamelhaar-Tuch, Teppiche, Wein, Pferde, Esel, Maultiere, Kamele, Strauße, Rashduler Drehhörner, Pergament, Glaswaren, Waffen und Rüstungen

Balash mit Khunchom (KHU)
Reis, Perainäpfel, Tomaten, Paprika, Melonen, Pfeffer, Baumwolle, Baumwolltuch, Teppiche, Reiswein, Offenbarung der Zwillinge (Schnaps), Gadangstiere, Esel, Flußfische, Pergament, Brabaker Rohr, Papyrus, Eisen, Salz, Glaswaren, Waffen und Rüstungen

Fürstkomturei Maraskan (MAR*)
Zuckerrohr, Melonen, Tee, Tabak, Pfeffer, Baumwolle, Baumwolltuch, Roab-Wolltuch (edel), Reiswein, Offenbarung der Zwillinge (Schnaps), Pergament, Iryanleder, Brabaker Rohr. Eisen

Reich der Großen Schlange (SKR**)
Tee, Pfeffer, Alabaster, Endurium

Arratistan und Chababien (ART)
Zuckerrohr, Mais, Paprika, Melonen, Tee, Tabak, Pfeffer, Baumwolle, Papyrus

Echsensümpfe (ACH*)
Iryanleder, Schildpatt, Perlen, Perlmutt, Brabaker Rohr, Papyrus, Meteoreisen, Erdpech

Thalusien mit Kannemünde (THA)
Tomaten, Paprika, Melonen, Tee, Tabak, Pfeffer, Baumwolle, Teppiche, Gadangstiere, Esel, Maultiere, Perlen, Papyrus, Eisen

Shikanydad von Sinoda (SHI*)
Zuckerrohr, Südfrüchte, Tomaten, Paprika, Melonen, Tee, Tabak, Pfeffer, Baumwolle, Baumwolltuch, Roab-Wolltuch (edel), Reiswein, Offenbarung der Zwillinge (Schnaps), Phraischafe, Schildpatt, Perlen, Perlmutt, Brabaker Rohr, Eisen

Südwestküste mit Mengbilla (MEN)
Zuckerrohr, Mais, Südfrüchte, Paprika, Melonen, Tabak, Pfeffer, Seidenliane, echte Seide und Seidentuche, Taft, Tinte, Purpur, Brabaker Rohr, Edelhölzer

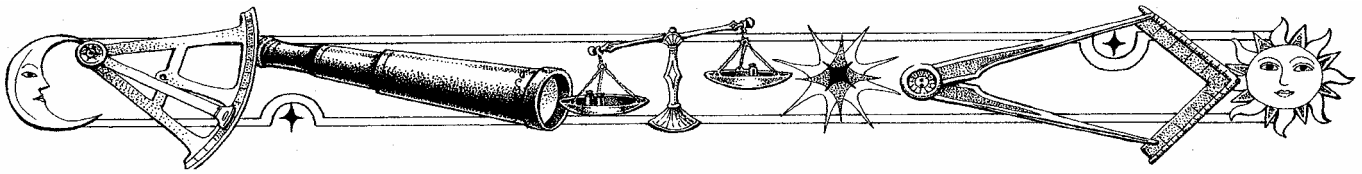
Regengebirge, Gebiete der Waldmenschen und Kemireich (WAL*)
Zuckerrohr, Mais, Südfrüchte, Melonen, Tee, Tabak, Pfeffer, Vanille, Seidenliane, echte Seide und Seidentuche, Iryanleder, Edelhölzer

Al'Anfa von Selem bis zur Straße von Sylla (ALA)
Zuckerrohr, Mais, Südfrüchte, Melonen, Tee, Tabak, Pfeffer, Vanille, Seidenliane, echte Seide und Seidentuche, Spitzen, Taft, Schildpatt, Perlen, Perlmutt, Brabaker Rohr, Edelhölzer, Glaswaren

Südküste mit Brabak und Hôt-Alem (BRA)
Zuckerrohr, Südfrüchte, Melonen, Tabak, Pfeffer, Vanille, Seidenliane, echte Seide und Seidentuche, Iryanleder, Brabaker Rohr, Edelhölzer, Schwefel

Altoum und die Waldinseln (CHA)
Zuckerrohr, Südfrüchte, Melonen, Tabak, Pfeffer, Vanille, Benbukkel (Zimt), Hesindigo, Schildpatt, Perlen, Perlmutt, Brabaker Rohr, Edelhölzer, Obsidian, Jade, Schwefel

Die Meeresgebiete:
Nordmeer (NM*, im Winter **), Ifirns Ozean (IF*), Meer der Sieben Winde (SW, in Herbst und Winter *), Askanisches Meer (AS), Südmeer (SÜ*), Goldene Bucht (GB), Kaucatan (KA, im Frühjahr **), Südliches Perlenmeer (PE**), Golf von Tuzak (GT**), Maraskansund (MS**), Golf von Perricum (GP**), Tobrische See (TS**)



Klappertürme und Druckerpressen

Nachrichtenübermittlung, Botendienste und Zeitungen

»Mehr noch als von gerüsteten Legionen und vollen Kornspeichern sind die aventurischen Reiche und Nationen von Informationen abhängig. Wenn auch der Wert einer einzelnen Nachricht oft unterschätzt wird, so kann sie doch über Wohl und Wehe eines Reiches, über Gewinn oder Verlust eines Handelshauses, über Krieg und Frieden entscheiden.«

aus der Festschrift 1000 Jahre Neues Reich *des Hesinde-Tempels zu Punin; 7 Hal*

Schon seit alter Zeit sind alle kulturschaffenden Völker bemüht, nicht nur von Angesicht zu Angesicht, sondern auch über große Entfernungen miteinander in Kontakt zu treten, sei es, um ihr ausgedehntes Gemeinwesen zu verwalten und zusammenzuhalten, sei es aus dem einfachen Grund der Mitteilungsbereitschaft — denn Klatsch und mysteriöse Nachrichten aus fernen Ländern hört man immer wieder gerne.

Es heißt, daß die alten Echsenherrscher Methoden verwandt hätten, die unseren heutigen Schwarzen Augen ähneln, aber dies mag auch nur der Stoff für tulamidische Märchen sein. Bewiesen und bekannt sind die traditionellen Übermittlungsmethoden der Elfen und der Zwerge: zum einen die berühmten **Wipfelläufer** (die sich von nichts in der Natur aufhalten lassen), die `singenden Pfeile' (an denen Nachrichten befestigt sind) und einige weittragende Zauberlieder, zum anderen die Rohrrufer und **Stafettenläufer** in den Tunneln der Angroschim (die zudem für den vertikalen Transport von Nachrichten noch spezielle Wurfröhren oder Aufzüge verwenden).

Viele Völker der Menschen (Waldmenschen, Maraskaner und Nivesen) verwenden gerne (bisweilen erstaunlich komplexe) **Trommelsignale** zur Weitergabe von Nachrichten, während letzteres Volk auch noch spezielle **Rufhörner** kennt. Diese Rufhörner waren auch bei den Tulamiden und den Güldenländern lange Zeit im Gebrauch und sind es in gebirgigen Gegenden noch heute, während die tulamidischen Potentaten sich seit Jahrtausenden zudem auch auf den ausgeklügelten Einsatz von **Brief-tauben** verlassen (wird auch andernorts bisweilen genutzt, ist jedoch anfällig gegen Raubvögel und schlechtes Wetter).

Die neueste Methode der Nachrichtenübermittlung sind sicherlich die liebfeldischen Klappertürme oder **Semaphore**, die mittels eines Systems aus weithin sichtbaren Winkarmen (nachts mit Fackeln bestückt) Nachrichten von Station zu Station weitergeben und dadurch vor allem für kurze Nachrichten, häufig militärischer Natur, geeignet sind, die sie jedoch mit einer Geschwindigkeit übertragen, die nur noch von magischen Mitteln oder der — von der Gnade der Götter abhängigen — Wunderbaren Verständigung der Geweihtenschaft übertroffen wird. Das große Problem dieser Methode ist jedoch die Abhängigkeit vom Wetter, denn wenn Regen, Schnee oder Nebel die Sicht begrenzen, brechen die Routen oft zusammen. Semaphorstrecken finden sich im Lieblichen Feld entlang der Küste von Grangor nach Drôl, den Yaquir entlang von Kuslik nach Oberfels und von Pertakis über Arivor und Silas nach Methumis. Außerhalb des Horasreiches liegen Strecken entlang der Küsten des Bornlands und Araniens, von Perricum nach Gareth und befinden sich — interessanterweise — entlang der thorwalschen Küste im Aufbau. Die bereits erwähnte **Wunderbare Verständigung** ist es auch, die häufig Zeitungsmeldungen mit dem Satz beginnen läßt: „Wie aus gewöhnlich gut informierten Geweihtenkreisen verlautet ..."

Botendienste

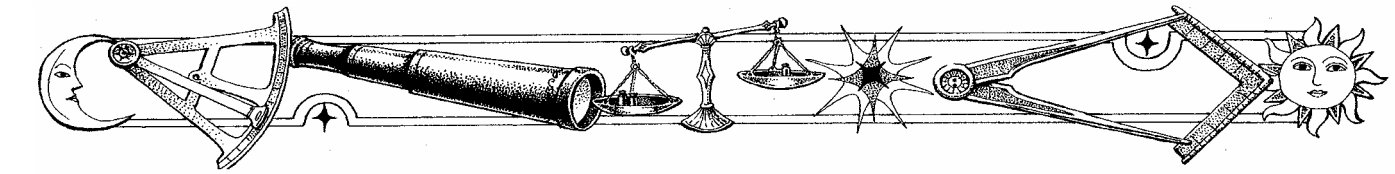
Die übliche Methode, private Nachrichten oder zur Veröffentlichung bestimmtes Wissen zu verbreiten, sind aber aventurienweit die großen Botendienste, die sich auf ihre zuverlässigen und schnellen Reiter stützen, die wiederum an einem dichten Netz von Wechselstationen ihre erschöpften Pferde gegen frische Tiere austauschen oder auch, in seltenen Fällen, die Nachrichten von Reiter zu Reiter weitergeben können. Diese Wechselstationen finden sich meist zusammen mit den Landgasthäusern an den Reichsstraßen, an allen Grafen- und wichtigeren Höfen und an den wichtigsten Toren der großen Städte; in der Wildnis nutzen oft mehrere Dienste gemeinsam eine (in diesem Fall meist gut befestigte) Station. Bei all diesen Stationen sammeln sich selbst-verständlich auch Nachrichten aus der Umgebung.

Neben den Reitern verfügen die meisten Botendienste noch über Läufer für Städte, Gebirge oder Sumpflandschaften sowie über eigene oder zumindest bevorzugte Schiffsverbindungen.

Die Geschwindigkeit einer Nachricht ist natürlich stark vom Wetter und den Jahreszeiten abhängig, liegt aber eigentlich immer über dem Doppelten dessen, was ein einzelner Reiter im Eilritt leisten kann. Spitzenleistungen wie Havena-Beilunk in vier Tagen (was einer Tagesleistung von mehr als 250 Meilen entspricht!) sind zwar die absolute Ausnahme, aber im Notfall durchaus möglich.

Die Preise für die Übermittlung der Nachrichten per Eilboten sind allerdings exorbitant hoch, so daß fast nur Adlige und große Handelshäuser sich einen Boten leisten können: Der ungefähre Preis beträgt bei den meisten Botendiensten einen Silbertaler pro Meile. (Diese Meilenangaben sind zusammen mit den Routenempfehlungen in den Marschbüchern der Botendienste nieder-gelegt — ein eigentlich sehr hilfreiches Kompendium für jeden Reisenden, jedoch nicht käuflich zu erwerben.)

Die großen Botendienste (Beilunker Reiter, Blaue Pfeile, Silber-



ne Falken, Postendienst Pertakis) haben untereinander und mit allen wichtigen Herrscherhäusern Abkommen geschlossen, die den Angriff auf Boten dieser Dienste mit schwersten Strafen bedrohen und sogar Landesherren, die Nachrichten abfangen, unter Interdikt stellen, das heißt die Übeltäter von jeglichen öffentlichen Nachrichtendiensten ausschließen – was für einen Fürsten oder Handelsherrn bedeutet, daß er fast taub und stumm gemacht wird. Vielerorts besitzen die Boten fast sakrosankten Status und dürfen selbst von kämpfenden Kriegsparteien nicht angegriffen werden.
Nachrichten können auf Wunsch entweder mit Geheimschriften, Ersetzungsverfahren oder dem CRYPTOGRAPHO-Zauber verschlüsselt und nur für den Empfänger lesbar gemacht werden, was zwar recht teuer ist, aber neben der Diskretion der Boten für zusätzliche Sicherheit sorgt.

Die bekanntesten Botendienste sind:

__ die **Beilunker Reiter**, die zwar im Zuge der borbaradianischen Invasion zuerst ihr Haupthaus von Beilunk nach Gareth verlegen und dann in der Schlacht an der Trollpforte schwerste Verluste hinnehmen mußten (unter anderem fiel ihr langjähiger Anführer, Oberst Leon Rukaris), die aber ihre Reihen schnell mit Freiwilligen auffüllen konnten. Die Beilunker gelten allgemein als der schnellste und zuverlässigste Botendienst; sie besitzen Niederlassungen und Wechselstationen in fast dem gesamten freien Aventurien, verfügen über eigene Schiffe, Botenläufer für besonders unzugängliche Gegenden und sogar eine eigene Ausbildungskaserne.

Preis: 1 ST/Meile plus 1 D/Tag, mindestens 5D, höchstens 75D
Durchschn. Tagesleistung: 180 Meilen
Gewicht: maximal 10 Unzen
Verschl sselung: je nach Methode 1 H bis 1 S pro Wort
Zuverlässigkeit: 99,5%
Sonderdienste: Warenbeförderung per Eilkutsche (120 Meilen Tag), extra schnelle Zustellung (garantiert 200 Meilen/Tag) zu entenrechend erhöhten Kosten

—die **Blauen Pfeile**, einst Teil der Fürstlich-Aranischen Handelscompagnie, jetzt der `Nachfolgeorganisation' Mada Basari, einer gemeinsamen Unternehmung des Mhaharanyat Aranien, der FAHC und der Phexkirche. Die Blauen Pfeile haben Niederlassungen südlich der Linie Gareth-Beilunk (dazu in Festum) und nördlich des Selem-Grundes, verlassen sich in erster Linie auf Botenreiter und gelten ebenfalls als ausgesprochen zuverlässig.

Preis: 8H/Meile; mindestens 5D, höchstens 100D
Durchschn. Tagesleistung: 160 Meilen
Gewicht: maximal 1 Stein
Verschl sselung: je nach Methode 2H bis 8H pro Wort
Zuverlässigkeit: 98%
Sonderdienste: Warenbeförderung *bis* 10 Stein per Boten (doppelter Preis)

__ die **Silbernen Falken** des Handelshauses Stoerrebrandt, die (mit Ausnahme Al'Anfas und seiner Verbündeten und natürlich der Heptarchien) in ganz Aventurien Nachrichten und auch kleinere Mengen Waren zustellen. Wenn auch ihr Netz weniger dicht ist als das der Beilunker Reiter, sind dafür ihre preiswertesten Tarife auch für einfache Bürger erschwinglich.

Preis: 1 Heller pro Meile und pro Unze Gewicht bei `langsamer Zustellung' (100 Meilen/Tag) bis 5H/Meile/Unze bei garantierter Höchstgeschwindigkeit (mindestens 180 Meilen/Tag); mindestens 1D
Durchschn. Tagesleistung: 160 Meilen
Gewicht: maximal 10 Stein
Verschl sselung: je nach Methode 1 H bis 1 S pro Wort
Zuverlässigkeit: 95%
Sonderdienste: Warenbeförderung, Lagerung am Abholort, auf Wunsch auch Brieftauben für bestimmte Streckenabschnitte, sicherer Transport (99,5%) bei dreifachem Preis

Daneben gibt es noch eine Reihe von Botendiensten, die sich entweder im Besitz der jeweiligen Fürsten befinden (z.B. der mittelreichische **Kaiserliche Boten- und Kurierdienst** (KBKD), der auch private Nachrichten befördert (nur unwesentlich langsamer als die Beilunker, ähnliche Preise), aber mit der KGIA verbunden ist) oder die deutlich regional begrenzt sind (wie der **Postendienst Pertakis**, der im gesamten Horasreich mit seinen regelmäßig verkehrenden Reisekutschen auch Post befördert – zwar langsam (50 Meilen/Tag), dafür aber überaus preiswert (1H/Meile bis 5 Unzen Gewicht)).

Zeitungen, Flugschriften und Periodika

Daß die an allen Ecken des Kontinents gesammelten Informationen (aber auch Gerüchte und Klatsch) einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich geworden sind, ist ein Verdienst des vor etwa 60 Jahren auf Maraskan erfundenen Buchdrucks mit beweglichen Lettern aus Holz, Blei- oder Messingguß. Zuerst für Bücher und Erlasse genutzt, hat sich diese Kunst mittlerweile so weit verbreitet, daß sich an vielen Orten des Kontinents regelmäßig erscheinende Zeitungen etabliert haben, die in Auflagen von bis zu 1.000 Stück nicht nur in gelehrten Kreisen zirkulieren, sondern – meist als Aushänge – auch in Keinstädten und Dörfern verbreitet sind – denn wo diese Zeitungen verbreitet sind, findet sich zumindest auch eine Person, die des Lesens mächtig ist, und seien es nur der Dorfschulze oder die Geweihte.

Zentrum der Drucker- und Schriftschneiderkunst ist, zumal nach der Eroberung Maraskans durch die Schwarzen Horden, eindeutig das Liebliche Feld, aber auch in den größeren Städten des

Mittelreichs (Gareth, Havena, Punin), in Festum und in Khunchom hat sich diese neue Kunst verbreitet.

Neben den hoch angesehenen Druckern, die Lehrbücher, Periodika, staatliche Erlasse und Verlautbarungen drucken, gibt es noch die Pamphletisten, die, mit einer transportablen Presse und einem einfachen Schriftenkoffer ausgestattet, durch die Lande ziehen, um sowohl mit Erlassen der lokalen Herrscher als auch mit aufrührerischen Flugschriften ihre Taler zu verdienen.

Die bekanntesten Periodika sind der in Gareth erscheinende **Aventurische Bote** (das Blatt mit der größten Verbreitung), die horasischen Zeitungen und Gazetten **Bosparan-Herold und Bosparanisches Blatt**, die städtische **Havena-Fanfare**, der vierteljährlich erscheinende **Hesindespiegel** des Kusliker Tempels, die **Festumer Flagge**, der alanfanische **Tempelrufer** und der von Efferdbruderschaft und dem Tempel zu Bethana herausgegebene **Seewind** für alle nautisch Interessierten.

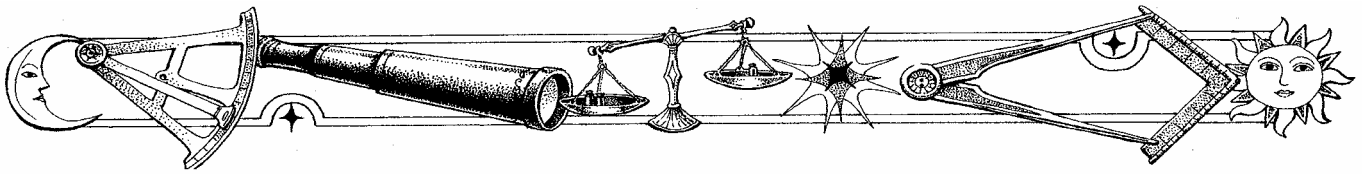
Daneben gibt es noch einige 'klassische' Arten der Nachrichtenverbreitung, allen voran der mit seiner lauten Schelle umherziehende Ausrufer des Stadtviertels oder des Dorfes, der nicht nur



Nachrichten von öffentlichem Interesse verbreitet, sondern auch für `private Kleinanzeigen' (Ankündigungen von Hochzeiten, ja, auch regelrechte `Werbung' für Handelskarawanen oder Gauklertruppen) bezahlt werden kann. Des weiteren sind noch die großen Anschlagtafeln (meist an Tempeln) und die Verkündigungen in den Tempeln selbst bekannt, die jeweils auf neue Bestimmungen der Obrigkeit oder zukünftige Großereignisse aufmerksam machen.

Daß neben Zeitungen auch noch andere `Dienste' Nachrichten aus ganz Aventurien sammeln (die deswegen auch bisweilen 'Nachrichtendienste' heißen ...), sei hier nur am Rande erwähnt. Neben der mittelreichischen **KGIA** (Kaiserlich-Garetische Informations-Agentur, der `Geheimdienst' des Neuen Reiches, dem auch der *Aventurische Bote* untersteht) und dem horasischen **Adlerorden** (bzw. dem `Directorium für besondere Angelegenheiten', der Vinsalter Entsprechung zur KGIA) sind dies vor allem die Praios-, Hesinde-, Nandus- und Phexkirche,

letztere mehr oder minder geheim verbandelt mit der liebfeldischen Nachrichtenagentur Nanduria und der aranischen Mada Basari.)



Maße, Geld, Gewichte

»... *Somit halten wir fest als Maße für alle Zeit die Elle, den Stecken, den Klafter und den Marsch, und als Gewicht soll sein der Span, die Unz, das Pfund und das Hundertpfund, und als Wert soll sein die güldene Kron, der silberne Zehnt und der erzene Schilling von nun an und für immerdar in allen Provinzen des Großen Reiches von Bosparan. Gegeben im Jahre 1487 nach Horas' Erscheinen durch die Hand des Erzkämmerers Bilador, im Namen Ihrer Majestät Hela-Horas, Kaiserin des Bosparanischen Reiches.«*

Dieser — zu diesem Zeitpunkt bereits dritte — Versuch der Vereinheitlichung des aventurischen Maß- und Münzwesens hielt ganze fünf Jahre (bis zum Ende des Alten Reiches), und selbst den Priesterkaisern gelang es nicht, ihre Vorstellungen eines Maßsystems (auf der Zwölf beruhend) durchzusetzen, so daß sich Kaufleute und Reisende noch lange Zeit mit der Umrechnung der Mengbiller Unze in das Wehrheimer Gran, des Selemer Kupferschillings in die Puniner Dublone plagen mußten. Erst seit der Maßreform unter Rohal im Jahre 454 v.H., die teilweise gegen den erbitterten Widerstand verschiedenster Landesfürsten durchgesetzt wurde, gelten fast überall in Aventurien die gleichen Maße und Gewichte, wenn es auch noch einige lokale Besonderheiten gibt.

Längen-, Flächen- und Raummaße

Die wichtigsten Längenmaße sind seitdem der Schritt, der sich in 5 Spann unterteilt, die wiederum jeweils in 10 Finger geteilt werden (der bisweilen verwendte `Halbfinger' ist von eher untergeordneter Bedeutung), sowie die Meile, die 1000 Schritt umfaßt. Ebenfalls hier genannt sei das zur zur Höhen- und vor allem seefahrerischen Tiefenmessung verwendete Lot von 10 Schritt Länge, das zur genaueren Tiefenbestimmung häufig geachtelt wird. Zur Bestimmung von Reisestrecken gibt es auch heutzutage noch je nach Region unter-schiedliche Maße, von denen das Baryd der Novadis (zu etwa 15 Meilen) und die nivesische Tagesreise (12 Meilen) sicherlich die bekanntesten sind.
Zur Flächenmessung kennt man all jene Maße auch im Geviert, die dann Rechtschritt, Rechtspann oder Rechtmeile heißen, dazwischen auch den Platz von 25 auf 25 Schritt, den Acker von 100 auf 100 Schritt und das Land von 2 mal 2 Meilen (das ehedem auch die gebräuchliche Grundeinheit für die Belehnung, nämlich das Rittergut, bildete). In Süd-Aranien ist hier noch der Morgen (von etwa 3.000 Rechtschritt) bekannt — das Areal, das an einem Vormittag unter den Pflug genommen werden kann. Die gebräuchlichsten Hohlmaße sind der Hohlfinger oder Flux (1 Finger mal 1 Finger mal 1 Finger) und der Hohlspann oder Urn, während Gastwirte, Wein- und Bierhändler auch gerne das Maß zu 100 Flux und das Viertelmaß oder Schank, das Faß zu 10 Hohlspann und das große und selten verwendete Ox zu 12 Faß angeben. (Letzteres wiederum entspricht fast genau der hei der Berechnung von Schiffsraum verwendeten Last, die, wenn sie mit Wasser gefüllt ist, auf einen Quader kommt ...)
An Gewichten schließlich sind aventurienweit der Stein und sein Tausendfaches, der Quader, im Gebrauch, ebenso wie der Skrupel, von dem 1000 auf einen Stein gehen, und die Unze zu 25 Skrupeln. Die Feinmaße Karat (ein Fünftel Skrupel) und Gran (ein Fünfundzwanzigstel Skrupel) werden jedoch fast ausschließlich von Apothecarii und Goldschmieden verwendet, die auch in Karat (pro Unze) die Reinheit eines be

Irdische & aventurische Maße

Längenmaße	
1 Finger	2 Zentimeter
1 Spann	20 Zentimeter
1 Schritt	1 Meter
1 Meile	1 Kilometer
Flächenmaße	
1 Rechtspann	20 x 20 cm
1 Rechtschritt	1 Quadratmeter
1 Acker	1 Hektar (100 x 100 m)
1 Rechtmeile	1 Quadratkilometer
1 Land	4 Quadratkilometer
Hohlmaße	
1 Flux	8 Kubikzentimeter
1 Schank	200 Kubikzentimeter (0,2 1)
1 Maß	800 Kubikzentimeter (0,8 1)
1 Urn	8 Liter
1 Faß	80 Liter
1 Ox	960 Liter
Gewichte	
1 Gran	1/25 Gramm
1 Karat	1/5 Gramm
1 Skrupel	1 Gramm
1 Unze	25 Gramm
1 Stein	1 Kilogramm
1 Quader	1 Tonne

stimmten Materials, sei es nun Vitriol oder Münzgold, angeben.
Maße und Gewichte unterliegen im Mittel-und im Horasreich dem kaiserlichen Recht (sie sind sozusagen reichsunmittelbar), und eine Manipulation derselben kann auch für Adlige schwere Strafen nach sich ziehen, wenn die Zehntleute der Pfalzgrafen dies bei ihren häufigen Kontrollen entdecken — schließlich sind korrekte Maße und Gewichte die Basis eines funktionierenden Steuersystems. Aus diesem Grund kontrollieren die Barone selbst, die als Zeichen ihrer Würde exakte Kopien der kaiserlichen Maße erhalten, auch die Tätigkeiten der Händler auf den Märkten und die Abgaben der Bauern und Bürger. In den meisten anderen Ländern Aventuriens wird es ähnlich gehalten — aber auch hier gibt es, ebenso wie in den großen Reichen, natürlich immer wieder schwarze Schafe ...

Münzwesen

Beim Münzwesen sind alle Versuche einer Vereinheitlichung bislang binnen kürzester Zeit gescheitert, und so ist das Wechslerhandwerk noch immer eine einträgliche Tätigkeit.
Die aventurienweit größte Verbreitung hat

immer noch die Währung des Mittelreiches, die auf dem Dukaten aus einer Unze reinen Goldes beruht. Der Dukat setzt sich aus 10 Silbertalern (von 5 Skrupeln Silber), dieser wiederum aus 10 bronzenen Hellern (von 5 Skrupeln Gewicht), dieser schließlich aus 10 eisernen Kreuzern (von ebenfalls 5 Skrupeln) zusammen.
Kaiserliche Dukaten dürfen nur in den Münzen in Gareth, Wehrheim, Punin und Havena geschlagen werden und tragen, trotz des Wechsels von Kaiser Hal zu Reichsbehüter Brin zur Reichsregentin Emer, immer noch auf der einen Seite den Greifen des Reiches, auf der anderen das Porträt Kaiser Hals. Ebenfalls gültig sind noch die Goldmünzen Kaiser Retos; ältere Dukaten werden nur noch zu acht Silbertalern gerechnet.
Silbertaler dürfen von Landesherren geprägt werden, Heller und Kreuzer von Grafen, weswegen sich gerade beim Kleingeld eine unglaubliche Anzahl von Bildern und Wappen findet; einzig Gewicht und Form müssen von den Zehntleuten überprüft und abgesegnet werden – und hier sind die Kontrollen noch schärfer als bei der Überprüfung von Maßen und Gewichten: Münzfälscher, egal ob von Stand oder ein einfacher Knipper oder Feiler, erwartet der Turm ...

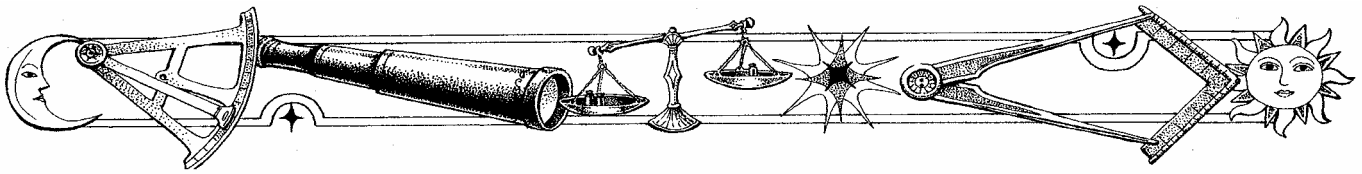
Die Währung des Mittelreichs gilt auch im Horasreich, obwohl man dem Vinsalter Dukaten immer vorwirft, mit einem geringeren Goldanteil geprägt zu werden. Eine Besonderheit des Horasreiches ist der Horasdor, eine 20-Dukaten-Münze von einem halben Stein Goldgewicht, die allerdings auch im Horasreich selbst kaum Verwendung findet – welcher Wirt oder Händler hätte schon das nötige Wechselgeld dazu ...
In den meisten Ländern und Stadtstaaten der Tulamiden wird ebenfalls in Dukaten und Silbertalern gezahlt; im Kalifat von Mherwed sind jedoch der goldene Marawedi (zu 2 Dukaten), die silberne Zechine (zu 2 Silbertaler) und der kupferne Muwlat (zu 5 Kreuzern) im Umlauf, während in Al'Anfa die goldene Dublone (2 Dukaten), der aus Kupfer und Gold bestehende Oreal oder Schilling (entspricht 1 Silbertaler) und der kupferne Dirham (wie Kreuzer) die Hauptwährung bilden.

Im Bornland wird mit dem Batzen zu 1 Dukaten, dem Groschen zu einem Silbertaler und dem Deut zu einem Zehntel Silbertaler gerechnet.
Am Rande erwähnenswert sind noch die lokalen Währungen Vallusas (Witten, Stüber und Flindrich; laufen mit dem Anschluß ans Bornland aus), Traheliens (Suvar, Hedsch, Ch'ryskl), der Amazonen (Amazonenkrone) und der Zwerge (viele unterschiedliche Münzen je nach Stamm, allgemein hoch angesehen).
Diese verschiedenen Währungen bringen es natürlich mit sich, daß eine reisende Heldengruppe – häufiger als ihnen lieb ist – mit Wechslern konfrontiert werden, die je nach Geschäftssinn 10 bis 30 % des zu wechselnden Geldes als Gebühren einbehalten – ob Sie Ihren Helden diese ständige Wechselei zumuten wollen, liegt bei Ihnen, allein, bei zu gut gefüllten Heldenbörsen empfiehlt sich ein solches Vorgehen ...
Andererseits sei noch angemerkt, daß Münzgeld in vielen – vor allem ländlichen – Regionen Aventuriens nicht sonderlich weit verbreitet ist, sondern hier häufig noch Tauschwirtschaft vorherrscht, so daß es zumindest mit dem Wechselgeld Probleme geben könnte ...
Zu guter Letzt sei noch erwähnt, daß es in Aventurien Bankhäuser gibt, die Schuldverschreibungen oder Wechsel auf eine einmal eingezahlte Summe ausstellen. Mehr zu dieser, vor allem für Händler interessanten Methode (und ihren Risiken) finden Sie im Kapitel über den aventurischen Handel.



Eine Anmerkung zur Umrechnung

In vielen älteren DSA-Publikationen finden sich noch Umrechnungen, die den Dukaten mit irdischem Geld vergleichen, so etwa zu 50 oder zu 250 Mark. Da aber sowohl Löhne als auch Warenkörbe' einer Fantasywelt nur unter größten Umständen mit denen der Wirklichkeit vergleichbar sind, sind wir mittlerweile hiervon abgekommen. Gehen Sie eher davon aus, daß ein einfacher Handwerker im Monat 5 Dukaten Überschuß erwirtschaften kann, daß ein Maß Bier in der Taverne 6 Kreuzer kostet, ein Stein Brot auf dem Markt 15 Kreuzer, ein gutes Leinenhemd 8 Silbertaler und ein Schwert oder eine einfache Lederrüstung 8 bis 10 Dukaten.



Kalender und Feiertage

Der gebräuchlichste Kalender der Menschen kennt zwölf Monate mit jeweils 30 Tagen (auch Göttername oder Mond genannt, selbst wenn es nicht genau einem Madadurchlauf durch die Zyklen entspricht), die jeweils einer der zwölf Gottheiten des Pantheons *(Praios, Rondra, Efferd, Travia, Boron, Hesinde, Firun, Tsa, Phex, Peraine, Ingerimm, Rahja)* zugeordnet sind. Das Jahr beginnt mit der Sommersonnenwende am ersten Praios, womit dieser Monat klimatisch dem irdischen Juli entspricht.

Fünf Tage im Jahreslauf (zwischen dem 30. Rahja und dem 1. Praios) sind keinem der Zwölfgötter zugeordnet; sie gehören dem Namenlosen und sind allgemein gefürchtet. Dies ist die Zeit, während der die Namenlose Sternenleere drohend im Meridian steht. Wenn es sich vermeiden läßt, verläßt man nicht das Haus, man schließt keinen Handel ab oder beginnt als Handwerker keine neue Arbeit. Eine Geburt in dieser Zeit gilt als äußerst schlechtes Omen, und die Kinder werden oft getötet oder ausgesetzt — allgemein verbringt man die Zeit weitgehend mit Beten und hofft auf den 1. Praios.

Neben dieser Einteilung des Jahres in Monate gilt üblicherweise auch noch ein an den Phasen der Mada orientierter Kalender, der sich in **Wochen** zu sieben Tagen unterteilt, wobei die einzelnen Tage üblicherweise als *Windstag, Erdstag, Markttag, Praiostag, Rohalstag, Feuertag* und *Wassertag* bezeichnet werden (auch wenn es hier deutliche regionale Abweichungen gibt). Die Phasenwechsel der Mada fallen immer auf einen Erdstag.

Eine Ausnahme hiervon machen die Novadis, deren Jahr nicht in Monate und Wochen, sondern in 40 Abschnitte (den sogenannten *Gottesnamen) zu* je neun Tagen (entsprechend den Buchstaben des Namens Rastullah) und fünf zusätzliche Tage namens *Rastullahellah* unterteilen, wobei die Rastullahellahs nach jedem achten Gottesnamen eingelegt werden. Der erste Tag des Novadi-Jahres ist der 23. Boron, der Jahrestag von Rastullahs Erscheinen in Keft.

Die Kalender der Orks, der Goblins und der Elfen beruhen gänzlich auf den Mondphasen, und allen drei Völkern ist eine Einteilung in Jahre zu 365 Tagen fremd. Die Zwerge wiederum kennen zwölf Monate zu 30 Tagen und auch die Namenlosen Tage haben bei ihnen unheilvolle Bedeutung, selbst wenn sie diese der Macht der Drachen zuordnen.

Jahreszählungen

Die Jahreszählung erfolgt in den verschiedenen Reichen häufig nach Herrscherwechseln oder besonderen Geschichtsdaten. So rechnet Al'Anfa in Jahren nach Golgaris Erscheinen, das Horasreich nach Horas Erscheinen, die Novadis nach Rastullahs Erscheinen, Aranien, Nostria und Andergast nach ihrer jeweiligen Unabhängigkeit und das Mittelreich in Jahren des regierenden Kaisers. Die einzige aventurienweit anerkannte Vergleichszeitrechnung (die aber eigentlich nur im Bornland und einigen tulamidischen Stadtstaaten gebräuchlich ist) ist die nach Bosparans Fall. Dazu kommt, daß einige Jahreszählungen ein Jahr Null beinhalten, andere wiederum nicht. Als Fixpunkt sei hier das Jahr 30 Hal angegeben, dessen Entsprechungen folgende sind: **2515 Horas, 1023 BF** (Bosparans Fall), **1877 d.U.** (der Unabhängigkeit Nostrias bzw. Andergasts), **338 EG** (nach Erscheinen Golgaris), **264 Rastullah** bzw. **29 der aranischen und 27 der trahelischen** Unabhängigkeit.

Fest- und Feiertage

Die untenstehende Liste führt nur die aventurienweit wichtigsten Feiertage auf und erhebt keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit. Die wichtigsten regionalen Festivitäten gehen aus der Beschreibung der einzelnen Landesteile im Band **Die Welt des Schwarzen Auges hervor.**

---

1. Pra.: Sommersonnenwende; höchster Feiertag der zwölfgöttergläubige Lande; Prozessionen mit goldenen Greifenstandbildern, Huldigungen an alle Fürsten, Betonung der göttergewollten Ordnung

2.- 3. Pra.: Praiosfest und Greifenfest; Mittelreich; traditionelle Erhebungen in den höheren Adelsstand

ab 1. Praiostag im Praios: acht Tage lang großes Turnier zu Gareth; Ritterturnier, Spiele für das einfache Volk, Bardenwettbewerb, Immanturnier

1. — 30. Ron. (außer 8.): Theaterfestspiele; Arivor, Kuslik, Vinsalt; Theatervorstellungen, Umzug der Gaukler

5. Ron.: Tag des Schwures; zwölfgöttergläubige Lande; höchster Feiertag der Rondrakirche, Weihe der neuen Geweihten, Fasten, Meditation

6. — 9. Ron.: Nationalfeiertag im Mittelreich; Gedenken an den Sieg in der 2. Dämonenschlacht und die Ausrufung des Neuen Reiches

8. Ron.: Bosparans Fall; Liebliches Feld; Trauertag

15./16. Ron.: Schwertfest; zwölfgöttergläubige Lande; minderer Feiertag der Rondrakirche; Turniere, Wettkämpfe, profane Unterhaltung

1. Eff.: Tag des Wassers; vor allem Küstenstädte; höchster Feiertag der Efferdkirche; Prozessionen, u.a. *Bunte Lichter von Perricum* (mit Volksfest, Spielen und Laternenumzug)

8. Eff.: 4. Rastullahellah; Novadis; Muße und Gebet

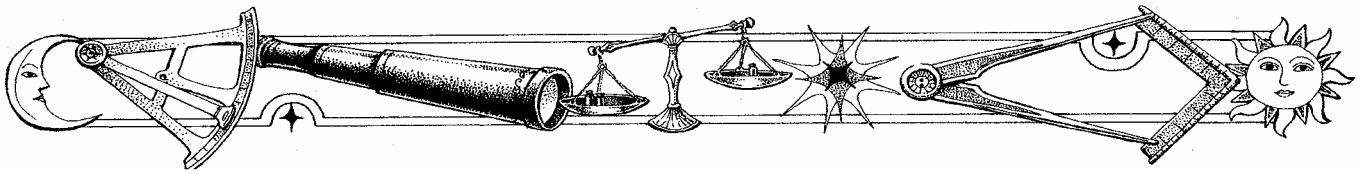
16. Eff.: Nebelfest; zwölfgöttergläubige Lande; Dankopfer und Gebete an Phex, wird eher geheim von Dieben und Händlern begangen

30. Eff.: Fischerfest; Küstengebiete; wichtiger Festtage der Efferdkirche, Opferungen und Gebete für die Seelen der Ertrunkenen

30. Eff.: Prüfungsfest; Zentren des Hesindekultes; rituelle Ordnung und Bewertung der Tempelschätze, in vielen Magierakademien Abschlußprüfungen

1. Tra.: Tag der Heimkehr; vor allem Thorwaler, Norbarden und Bornland; Besuche bei Freunden, Aufnahme von Fremden

1. — 3. Tra.: Fest der eingebrachten Früchte; zwölfgöttergläubige Lande; hoher Travia-Feiertag, Segnung der Getreidespeicher, Begehung der Felder, rituelle Fütterungen von Gänsen



4. Tra.: Tag der Helden; Zentren des Rondrakults; rondraheiliger Gedenktag an das Erntefestmassaker, Demonstrationen von Entschlossenheit und Stärke

12. Tra.: Tag der Treue; zwölfgöttergläubige Lande; minderer Feiertag der Traviagläubigen, Schwüre unter Freunden und viele Eheschließungen

29. Tra.: Tag des Hl. Gilborn; Zentren der Praioskirche; Gedenken an Gilborn von Punin, der vor 400 Jahren von Borbarad getötet wurde

1. Bor.: Totenfest; zwölfgöttergläubige Lande; Gedenktag der Borongläubigen, Gebete für die Seelen der Verstorbenen, die Geweihten sind vom Schweigegelübde entbunden

2.- 8. Bor.: Gauklerfest in Khunchom; Umzüge, offizielles Possenturnier

22. Bor.: 5. Rastullahellah; höchster Feiertag der Novadis, wilde Reiterspiele, Festgelage, Wahl der neuen Hairane

30. Bor: Tag des großen Schlafes; Al'Anfa; höchster Feiertag des Al'Anfaner Ritus, rituelle Opferungen (Flug der Zehn)

7. Hes.: Rohals Verhüllung; Zentren der Gildenzauberei; öffentliche Darbietungen zur Erbauung und Belehrung des Volkes

20. Hes.: Beginn der Opernsaison in Vinsalt

30. Hes.: Erleuchtungsfest; zwölfgöttergläubige Lande; höchster Feiertag der Hesindekirche, Prozessionen, symbolische Erleuchtung von Häusern und Tempeln, Verbrennung des `Strohs der Dummheit'

1. Fir.: Tag der Jagd; Norden und Mittelreich; Feiern zur Wintersonnenwende, Maskenumzüge

8. Fir.: Nationalfeiertag im Bornland; alle 5 Jahre Wahl des Adelsmarschalls

30. Fir.: Tag der Ifirn; überall dort, wo Schnee das Land bedeckt; Opfer und Gebete um eine Ende der Kälte, Opferung des am 1. Fir. gefangenen `Wintermonsters'

5. Tsa: 1. Rastullahellah; Novadis; Fasten und Askese, freiwilliger Aufenthalt in der Wüste
19. Tsa: Unabhängigkeitstag; Nationalfeiertag des Horasreiches

30. Tsa / 1. Phe.: Tag der Erneuerung; Nord-aventurien; Feiertag des Tsakultes, Gebete, Beginn von neuen Vorhaben aller Art, Begrüßen des Frühjahrs; für Simia-Anhänger und Zwerge rituelles Feuerentzünden am Schlund

16. Phe.: Tag des Phex; zwölfgöttergläubige Lande; Festtag der Händler und Diebe: Handel mit dem Gott der Händler

24. Phe.: Glückstag; zwölfgöttergläubige Lande; minderer Feiertag der Phexkirche, Späße und Streiche der einfachen Bevölkerung, Glücksspiele

30. Phe.: Versenkungsfest; hesindegläubige Lande; Meditation und Besinnung auf das Selbst

1. Per.: Saatfest; vor allem in ländlichen Gebieten; hoher Feiertag der Perainekirche, Segnung der Felder und rituelle Aussaat

4. Per.: Tag der Hl. Thalionmel; Westaventurien, bes. Neetha; Feiertag der Rondrakirche, Gläubige tauchen Waffen in den Chabab

7.-12. Per.: jährliches Bardentreffen; abwechselnd in Honingen, Norburg, Bethana und Zorgan, Wettbewerbe und Darbietungen **18. Per**.: Zweiter Rastullahellah; Novadis; Treue und Loyalität, Schwüre, die an diesem Tag aus-gesprochen werden, sind für ein Jahr bindend; Heerschauen und Prozessionen

1.Ing.: Tag des Feuers; höchster Ingerimm-Feiertag der Zwerge; Errichtung eines Hochofens, rituelle Weihe von Waffen und Geräten, Umzüge

ab 1. Markttag des Ing.: eine Woche lang Warenschau in Festum

7.**Ing**.: Tag des Aufbruchs; vor allem bei Zwergen; Abschluß der Feierlichkeiten, die am 1. Ing. begonnen haben, ritueller Auszug der Krieger, Handwerker und Bergleute

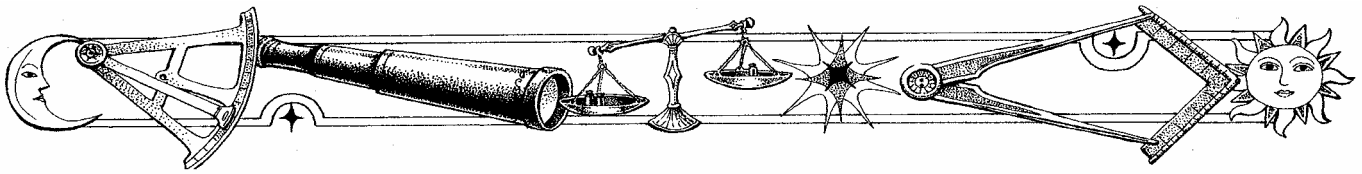
21. Ing.: Tag der Waffenschmiede; vor allem in den Städten Zunftfeste, Freisprechung der Gesellen, hoher Ingerimm-Feiertag der Menschen

21. Ing.: Schlacht an der Trollpforte; Mittelreich; Gedenken an die 3. Dämonenschlacht

1.-7. Rah.: Fest der Freuden; zwölfgöttergläubige Lande; Straßenfeste und Umzüge mit allen denkbaren Rahjavergnügungen, in Belhanka Wahl des oder der Geliebten der Göttin

30. Rah: Reinigungsfest; hesindegläubige Lande; Hausputz und rituelle Reinigung der Tempelschätze, geistige Vorbereitung auf das neue Jahr

1. Namenloser: 3. Rastullahellah; Novadis; Tag der Blutrache



Von Seuchen und Siechen

»Was schon, Brüder und Schwestern, wissen wir über das Wirken der Göttin, daß wir uns Urteil darüber erlauben können, wem die Bürde einer Krankheit wohl zustehe, wem sie aber denn ein Unrecht ist, dem wir entgegenwirken mögen?! Geschrieben steht daher: Einem sollst du für alle und allen für einen helfen!«

__aus einer leidenschaftlichen Rede des Perricumer Perainegeweihten Bruder Jodewin aus dem Jahre 71 v.H. angesichts der Zorgan-Pocken-Epidemie ebenda

Das folgende Kapitel möchte Ihnen einen kurzen Überblick über die aventurischen Krankheiten und ihre erzählerische und regeltechnische Verwendung im Spiel verschaffen. Dazu werden zunächst einige der Begriffe erläutert, die bei der Charakterisierung von Krankheiten eine Rolle spielen, danach erfahren Sie das wichtigste über den Einsatz heilerischer Fähigkeiten, und schließlich seien die spielrelevanten Details der einzelnen Krankheiten aufgeführt.

Krank oder gesund?

Begriffe

Die meisten Begriffe bei der Beschreibung der Krankheiten sind selbsterklärend, zu einigen Stichworten bedarf es jedoch zusätzlicher Anmerkungen:

Bei der Angabe der **Dauer** sind zwei Werte aufgeführt. Vor dem Schrägstrich erfahren Sie, wie lange es von der Ansteckung bis zum Ausbruch der Krankheit dauert, dahinter folgt die eigentliche Krankheitsdauer. Hier wird oft per Würfelwurf der grundsätzliche Zeitraum der Erkrankung bestimmt, von dem die tatsächliche Dauer nur dann abweicht, wenn vorzeitig Heilung oder der Tod des Opfers eintritt. Ansonsten darf die Krankheit nach Ablauf der angegebenen Frist so oder so als überstanden gelten. Unter dem Begriff **Ursachen** sind neben den möglichen Arten einer Ansteckung auch aufgeführt, mit welcher Wahrscheinlichkeit selbige zu erwarten sind. Die Formulierung *Kontakt* bedeutet in diesem Zusammenhang, daß die Krankheit nur durch Berührung übertragen werden kann, mit *Nähe* ist bereits eine kurze Annäherung etwa auf Armeslänge gemeint, hingegen bedeutet *Pflege*, daß sich der Betroffene häufig in der Nähe eines Erkrankten aufhalten muß.

(Wenn Sie wollen, können Sie hier für Helden eine KK-Probe (eigentlich: eine Konstitutionsprobe, wahlweise also z.B. auch auf AU/5) würfeln, die um die halbe Stufe der Krankheit erschwert ist; gelingt die Probe, steckt sich der Held nicht an. An dieser Stelle können Sie auch göttliches Wirken einfließen lassen, sei es durch echte Wunder oder einfach nur wegen göttergefälligen Verhaltens des Helden.)

Das Stichwort **Behandlung** führt alle Arten der Krankenpflege auf, die ohne besondere Ausrüstung und spezielle Kräuter auskommen, nebst den damit verbundenen Linderungen für den Kranken — allerdings wird ein Erkennen der Krankheit und eine Kenntnis der jeweiligen Behandlungsmethoden vorausgesetzt. *Ruhe* bedeutet in diesem Zusammenhang einen Lebenswandel ohne besondere Anstrengungen (speziell ohne Gepäckmärsche, Klettertouren oder Kämpfe), *Bettruhe* erfordert neben der Geduld des Patienten auch wärmende Decken und eine wettergeschützte Unterkunft.

Die Doppel-Angabe der Stufe gibt sowohl die Erkennbarkeit als auch die Gefährlichkeit der Krankheit ab und ist wichtig für jedweden Behandlungs- oder Heilungsversuch. (Eine Krankheit der Stufe 3/10 kann also leicht erkannt, aber nur schwer behandelt werden.)

Heilkundige Charaktere

Zwar kann jeder Held mit der entsprechenden Kenntnis des Talents *Heilkunde Krankheiten* die genannten Seuchen und Siechen behandeln, jedoch sind nur Charaktere mit entsprechender Ausbildung (und vor allem der beruflichen Routine) in der Lage, Krankheiten wirklich effektiv zu behandeln. Dies heißt konkret, daß die folgenden Ausführungen zu Proben und Aufschlägen nur für heilkundige Charaktere gelten. Alle anderen Personen, die das Talent *Heilkunde Krankheiten* anwenden, ha-ben jeweils mit den doppelten Probenaufschlägen zu kämpfen. Als *heilkundig* gilt, wer sich beruflich mit allen Arten von Krankheiten (und auch Wunden, Vergiftungen und Gemütszuständen) auseinanderzusetzen hat, also die Heldentypen Medicus, Magier (wenn von einer Heil-Akademie), Hexe (wenn Kröte als Vertrauter oder wenn alle Heilkunde-TaW 10+), Peraine-Geweihte sowie Mitglieder der Heilerorden der Therbûniten und der Anconiten.

(Wenn ein Held, ohne die entsprechende Berufserfahrung zu haben, sich aufopferungsvoll um verletzte oder erkrankte Kameraden, Dörfler oder andere Meisterfiguren kümmert, können Sie ihm als Meister natürlich zugestehen, daß er im Laufe der Jahre heilkundig geworden ist — Kriegern, Zauberern, Streunern u.a., die die Heilkunde-Talente steigern, `weil's halt praktisch ist', sollten Sie diesen Bonus nicht gewähren!)

Erkennen und Behandeln

Um eine Krankheit zu erkennen und einem Kranken zur Besserung zu verhelfen, müssen zwei Proben auf das Talent *Heilkunde Krankheiten* abgelegt werden. Beide Proben kann der Heiler natürlich auch (eventuell unter erschwerten Bedingungen) auf sich selbst anwenden.

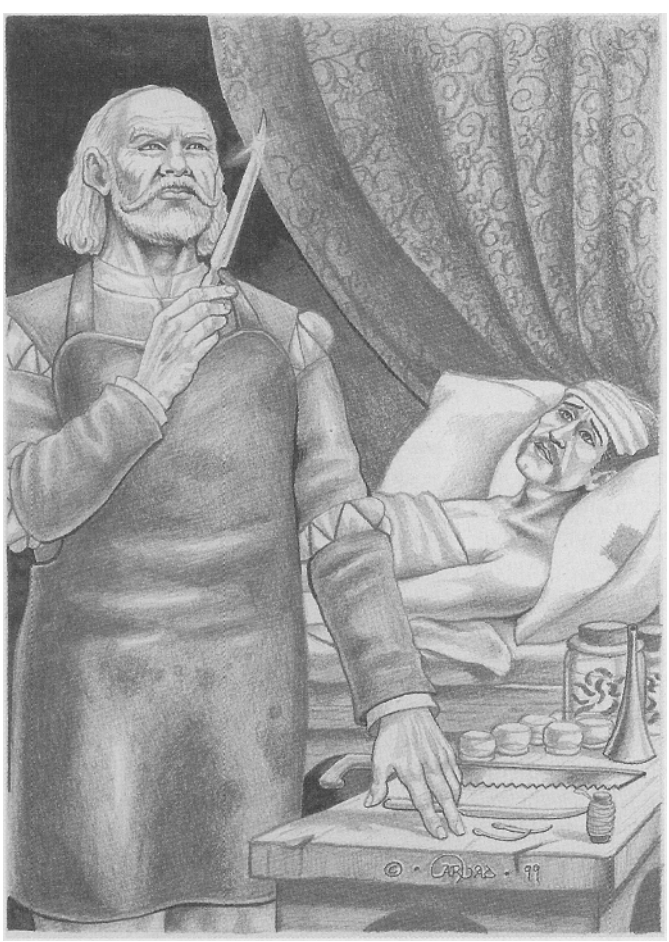
Eine einfache Diagnose kann bereits gestellt werden, wenn eine

um die halbe Stufe (abgerundet) erschwerte Probe gelingt; genaue Behandlungsmethoden und eventuelle Gegenmittel (sofern es überhaupt welche gibt) sind dem Heiler jedoch nur dann bekannt, wenn er die Probe gegen die ganze Stufe besteht. Das Gelingen der Probe bedeutet dann das Wissen um alle unter *Behandlung* und *Gegenmittel* aufgeführten Methoden, ein Mißlingen um nur wenige Punkte heißt, daß der Heiler die Krankheit nicht erkennen kann, ein spektakuläres Mißlingen bedeutet eine gravierende Fehldiagnose. Welchen zusätzlichen Schaden der Patient durch die folgende Fehlbehandlung erleidet, entscheidet der Meister. Eine solche Erkennen-Probe dauert eine Spiel-runde.

Vorausgesetzt, die nötigen Hilfsmittel sind verfügbar, entscheidet eine zweite Probe darüber, ob die Behandlung erfolgreich durchgeführt werden kann. Diese Probe wird nach Maßgabe des Meisters modifiziert, jedoch auf jeden Fall um die Stufe der Krankheit erschwert, auch wenn keine besonderen Umstände (etwa ungünstige Bedingungen wie mangelnde Hygiene, fehlende oder improvisierte Heilmittel) zusätzliche Zuschläge erfordern. Auf der anderen Seite kann der Meister besondere Fürsorge oder den Aufenthalt in einem guten Sanatorium mit einem leichten Probenabschlag belohnen.

Gelingt diese Probe, so erhält der Patient so viele LP zurück, wie der Heiler TaP bei seiner Talentprobe übrigbehalten hat; außerdem sind alle Schadenwürfe des folgenden Tages sowie alle Verluste von Eigenschaftspunkten halbiert (aufgerundet). (Auch an dieser Stelle ist es möglich, daß Sie eine KK-Probe für den Helden würfeln, die in diesem Fall um die Stufe der Krankheit erschwert, jedoch um die übrigbehalten Talentpunkte des Heilers erleichtert ist. Gelingt diese Probe, so ist die Krankheit am nächsten Morgen überwunden – und auch hier ist an ein mögliches Eingreifen der Götter zu denken ....)

Das Mißlingen der zweiten Probe bedeutet, daß der Kranke nicht nur keine LP zurückerhält und sich weiterhin mit dem vollen Ausmaß der Krankheit plagen muß, sondern daß er schlimmstenfalls (nach Ergebnis) noch bis zu 2W6 weitere SP erleidet. Diese Behandlungs-Probe dauert etwa eine halbe Stunde pro Patient und kann einmal täglich wiederholt werden, wobei sie bei Dauerbehandlung eines Patienten durch den selben Heiler pro Tag um einen Punkt erleichtert ist. Mehrfachbehandlungen – auch durch andere Heiler – haben keinen zusätzlichen positiven Effekt.



Regeneration

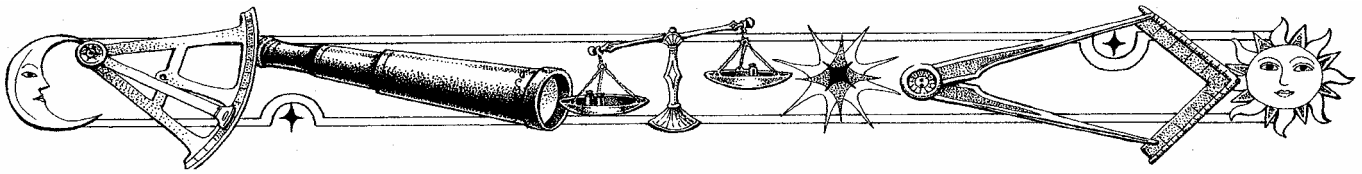
Allen Krankheiten ist gemein, daß der Held während der Krankheitsdauer nächtens keine Lebenspunkte auf natürlichem Wege regeneriert (Zauberkundige regenerieren 1 ASP pro Nacht). Statt dessen erhält ein Patient des Nachts so viele LP zurück, wie der Heiler Punkte bei seiner Talentprobe übrigbehalten hat. Die Schadenswirkung einer Krankheit sollte über den Tag verteilt zum Tragen kommen. Bei Krankheiten, bei denen nichts besonderes angegeben ist, setzt mit dem Ende der Krankheitsdauer die natürliche Regeneration wieder ein.

Magische Heilung

Bei Heilungsversuchen mittels Magie gilt grundsätzlich die Stufe der Krankheit als Probenzuschlag. Beachten Sie in jedem Fall, daß *allgemeine* Heilzauber (BALSAM SALABUNDE, HEXEN-SPEICHEL) dem Kranken zwar Lebensenergie zurückbringen, jedoch nicht die Genesung einleiten – hierzu sind nur spezielle Heilzauber (wie ein reversalierter FLUCH DER PESTILENZ) in der Lage. Der RUHE KÖRPER stoppt die Krankheit nur vor-übergehend, jedoch werden die übrigbehalten TaP aus einer vor dem Heilschlaf durchgeführten Behandeln-Probe zu den vom Zauber hervorgebrachten 10 LP addiert. Beim VON FROST UND HUNGER UNBERÜHRT tritt auch die Heilwirkung um den Faktor 10 verlangsamt ein. Der Einsatz von Heilkräutern, die mittels SUMUS ELIXIERE aufgeladen wurden, sollte entsprechende Boni bei der Behandeln-Probe bringen.

Göttliches Wirken

Speziell die Peraine-Priesterschaft hat sich der Bekämpfung von Krankheiten angenommen (da auch viele Krankheiten als von Peraines Widersacherin Mishkhara verursacht angesehen werden), und so sind mirakulöse Heilungen durch Peraine-Geweihte



oder Therbûniten auch nicht unbedingt eine Seltenheit. Spiel-technisch ist dies am besten so zu handhaben, daß die investierten Karmapunkte auf die Erhöhung des Heilkunde-Talents der Geweihten und als Bonus bei einem eventuellen Widerstandswurf des Erkrankten verteilt werden können, wobei die Verbesserung des Widerstandswurfs um einen Punkt 2 Karmapunkte verbrauchen sollte.

Neben den Peraine-Geweihten und den entsprechenden Ordensbrüdern und -schwestern sollten auch Diener Travias, Borons, Hesindes, Tsas und Rahjas in der Lage sein, ein entsprechendes Mirakel zu wirken (wobei Boron- und Rahja-Geweihte sich sehr gut mit der Behandlung von Suchtkrankheiten auskennen).

Vom direkten Eingreifen der Göttin wird zwar in Sagen und Legenden auch berichtet, jedoch sollte die wundersame Heilung eines kompletten Dorfes voller Erkrankter ein wirklich seltenes Wunder bleiben ...

Aventurische Krankheiten

Im folgenden finden Sie die Liste der verbreitetsten Krankheiten Aventuriens. Dazu seien noch zwei Dinge angemerkt:

Erstens: Wenn die Krankheit kein zentrales Element des Abenteuers oder ein wichtiges, einschneidendes und ausgespieltes Erlebnis für einen oder mehrere Helden ist, sollten Sie die teilweise recht komplexen Würfelprozeduren bei den einzelnen Krankheiten ruhig in `meisterlicher Willkür' abschätzen und nicht zu einer Würfelorgie verkommen lassen. Zweitens: Sie sind – in Peraines Namen! – nicht verpflichtet, Krankheiten zu einem Teil Ihres Spiels zu machen. Viele Spieler sind speziell von dieser Spielart des Realismus abgeschreckt und haben wenig Freude daran, Krankheiten auszuspielen. Andererseits sollte ein Medicus in der Runde auch hin und wieder Arbeit bekommen –

Kinderkrankheiten und harmlose Erkrankungen

Es gibt eine Reihe von Krankheiten, die zwar im Alltag des durchschnittlichen Aventuriers von Bedeutung sein mögen, für einen Helden jedoch kaum mehr als eine lästige Nebensächlichkeit darstellen.

Mit Beginn des Erwachsenenalters haben die meisten Aventurier für gewöhnlich sämtliche (meist hoch ansteckende) Kinderkrankheiten wie etwa **Karmesin** (Stufe 3/1), **Gänsepusteln** (Stufe 2/1), **Herbstpocken** (Stufe 5/2) oder **Rotbacke** (Stufe 2/2) bereits überstanden und sind damit in aller Regel gegen erneute Erkrankungen gefeit. Tritt wider Erwarten dennoch eine Erkrankung im Erwachsenenalter auf, dann ist es normalerweise mit ein paar Tagen Bettruhe getan. Eine spürbare Schadenswirkung ist bei Kinderkrankheiten ohnehin nicht zu erwarten, die Behandlung des damit einhergehenden Fiebers landläufig bekannt. Bei Orks und Goblins verlaufen übrigens die meisten menschlichen Kinderkrankheiten deutlich schwerer, häufig sogar tödlich.

Einfache Erkrankungen, zum Beispiel die **Triefnase** (Stufe 3/1), der **Darmfraisch/Flinker Difar** (Stufe 2/1) oder die **Grasse** (Stufe 4/3), führen meist nur zu Ausdauer- und geringem KK-, nicht aber zu nennenswertem Lebenspunktverlust (Stufe W6 Ausdauerpunkte pro Tag, Stufe W3 LP pro Tag), so daß sich zwar längere Märsche, Kämpfe und durchzechte Nächte verbieten, es aber bei ruhigem Lebenswandel nicht lange dauert, bis die Krankheit überwunden ist (Dauer: W3+2 Tage). Diese Krankheiten werden auch in den seltensten Fällen und dann meist mit Hausmittelchen

Blutiger Rotz

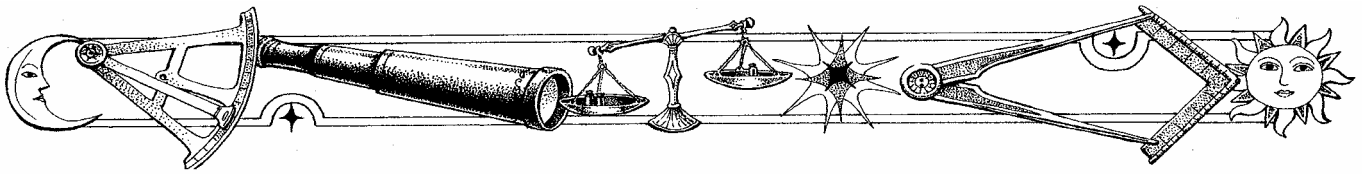
Verlauf: Mund- und Rachenschleimhäute schwellen an und sondern rötlichbraunen Schleim ab, Hustenanfälle, leichtes Fieber.
Dauer: 3 Tage / W6+6 Tage
Schaden und Folgen: W3+1 SP pro Tag, KK, GE, AT und PA je -2 Punkte; Gefahr an der *Blauen Keuche zu* erkranken (20%). *Ursachen:* längerer Aufenthalt im Regenwald (20%), Nähe eines Kranken (30%), Blätter und Hölzer aus dem Regenwald sind manchmal Überträger des Rotz (5%, dann bei Berührung 10%)
Behandlung: Bettruhe (Dauer -W6 Tage, Gefahr der Folgeerkrankung auf 10% reduziert)
Gegenmittel: nur Moha-Schamanen bekannt, die das Geheimnis jedoch streng hüten *Stufe:* 8 (für Mohas: 2)/3

Dumpfschädel (Schwerer Kopf)

Verlauf Müdigkeit, Mattigkeit, Schwächeempfinden, Kopfschmerzen, leichtes bis mittelschweres Fieber, sehr selten auch schweres Fieber (5%), Husten, Heiserkeit und Schnupfen, bisweilen verschieden starkes Schwindelgefühl (50%, bei 20 auf W20 mit Ohnmachtsanfällen)
Dauer: 2 Tage / W3+4 Tage
Schaden und Folgen: W6-1 SP pro Tag. IN, CH je -1, GE, AT, PA je–2, KK -5. Gefahr, an der *Blauen Keuche zu* erkranken (pro Tag 5 %)
Ursachen: Äußerung grober Unwahrheiten (20%), Nähe eines Kranken (20%), keine wetterfeste Kleidung im Frühjahr oder Herbst (10%)
Besonderheiten: An Dumpfschädel erkrankte Zwerge werden zu ganz und gar ungenießbaren Gesellen und neigen zu Wutausbrüchen (JZ verdoppelt).
Behandlung: allgemeine Ruhe (Dauer -2 Tage, Gefahr der Folgeerkrankung auf 40% reduziert), Bettruhe (Dauer -2 weitere Tage, Gefahr der Folgeerkrankung gebannt)
Gegenmittel: zahlreiche Hausmittel, Traschbart (1 SP pro Tag weniger, bei strenger Bettruhe Dauer -1 weiteren Tag).
Stufe: 4/4

Schlafkrankheit

Verlauf Tiefschlaf von unbestimmter Dauer, Herzschlag und Atmung sind dabei sehr schwach, so daß der Zustand des Kranken kaum von dem eines Toten unterschieden werden kann (Sinnesschärfe-Probe *+20*).
Dauer: 1 Stunde / unbestimmt. Pro Tag besteht eine Wahrscheinlichkeit von 10%, daß der Kranke erwacht, danach tritt rasch die vollständige Genesung ein, während der sich die KK um 1 Punkt pro Stunde regeneriert (derweil noch gelegentliche Schüttelfrostanfälle).
Schaden und Folgen: W6-2 SP pro Tag, KK sinkt pro Tag um einen Punkt.
Ursachen: Nächtlicher Besuch einer Grabstätte, Stören eines Druidenrituals oder Hexenzirkels, Fledermausbisse, Berühren von Untoten, Ungezieferbefall (jeweils 10%)
Besonderheiten: Erkrankte Elfen fallen häufig (20% pro Tag) in den Zustand des `Wachwandelns' — für W6 Stunden sieht es dann ganz so aus, als sei der Kranke ganz normal erwacht, bevor er ohne erkennbare Vorzeichen wieder in den Tiefschlaf fällt.
Behandlung: nicht möglich, dennoch ist es ratsam, den Erkrankten warm und ruhig zu betten, damit er sich nicht weitere Krankheiten einfängt.



Gegenmittel: Das Öl einer Yagan-Nuß, auf die Augenlider des Kranken aufgetragen, verdoppelt die Wahrscheinlichkeit aufzuwachen. *Stufe:* 10/4

Lutanas

Verlauf starke Beklemmung, Atemnot, Angstzustände; der Kranke fühlt sich wie gelähmt vor Angst
Dauer: 2 Tage, nachts / *2W6* Tage
Schaden und Folgen: W6 SP pro Tag, MU, KK, AT und PA halbiert, RA verdoppelt. Möglicher bleibender Schaden (10%) ist eine traumatisch erhöhte Raumangst (permanent +1W6), die oft mit Beklemmungsängsten und Erstickungsanfällen einhergeht (dann 50%). Nach Ende der Krankheit regenerieren sich die Eigenschaftswerte um je einen Punkt pro Tag.
Ursachen: Biß von Ratten oder Fledermäusen (erlittene SP durch Bisse in %), Biß eines Erkrankten (30%)
Behandlung: fürsorgliche seelische Betreuung *(Heilkunde Seele;* dann bleibender Schaden nur mit 5%), professionelle seelische Betreuung *(Heilkunde Seele* +5+RA; RA normalisiert, keine Gefahr eines bleibenden Traumas)
Gegenmittel: Blütenstaub einer Lulanie als Trunk verabreicht (Schadenswirkung halbiert, Dauer *-2* Tage).
Stufe: 5/5

Wundfieber

Verlauf zunächst steigende Sprachverwirrtheit bis hin zu völlig unverständlichen Wörtern und Sätzen, kurz darauf Zusammenbruch in einen fiebrigen, unruhigen Halbschlaf. Der Kranke fühlt sich matt und kann bald nur auf einer Trage transportiert werden. Im Verlauf der folgenden *2* Wochen häufige, aber schwächer werdende Fieberschübe, fortschreitende Entkräftung, bisweilen Ohnmacht und Tiefschlaf

Tabelle Wundfieber

Wenn ein Held an einem Tag 5 SP durch offene Wunden (durch Kämpfe, Tierbisse, Dornenhecken o.ä.) erlitten hat, wird am Abend des Tages mit einem W20-Wurf unter Berücksichtigung der folgenden Modifiktoren überprüft, ob der Held an Wundfieber erkrankt. Ist das Gesamtergebnis höher als 19, so hat sich der Held das Fieber zugezogen, und der zurückliegende Tag zählt als erster Krankheitstag.
+1 bei über 25% LE-Verlust
+2 bei über 50% LE-Verlust
+3, wenn Wunden durch Krallen. Zähne oder verschmutzte Waffen entstanden
+4, wenn Wunden durch Untote entstanden -2, wenn der Held ein Zwerg ist
-4, wenn der Held ein Elf ist

(sofern KK auf Null sinkt). Nach Abklingen der Fieberschübe setzt die normale Regeneration wieder ein; der Kranke regeneriert 1 Punkt KK pro Tag.
Dauer: 1 Tag / *2W6* Tage
Schaden und Folgen: 2W6, 2W6-1, *2W6—2, ...* SP am 1., *2., 3* .....Tag. Pro Tag sinkt die KK um einen Punkt.
Ursachen: verunreinigte Wunden (s. Tabelle)
Behandlung: Bettruhe und allgemeine Fieberfürsorge (1 SP pro Tag weniger)
Gegenmittel: keine bekannt; Vorbeugung durch sachgemäße Wundbehandlung mit Kräuterumschlägen
Stufe: 2/6

Brabaker Schweiß (Sumpffieber)

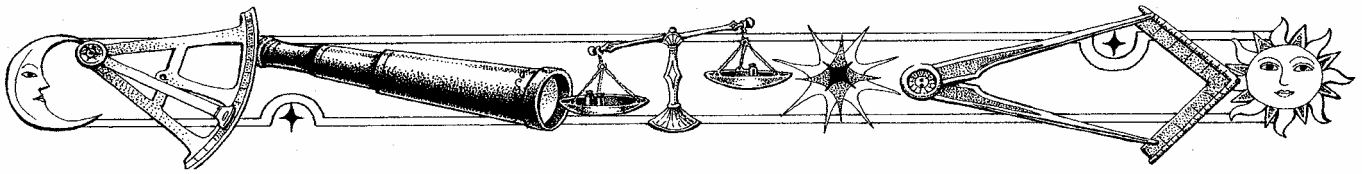
Verlauf zunächst Wahnvorstellungen und panische Angst, dann nach einigen Stunden ein-setzender, langandauernder Halbschlaf mit verschieden starken Fieberschüben, die am dritten Tage ihren Zenit erreichen und danach wieder abflauen. Der Kranke ist die meiste Zeit bewußtlos, hat jedoch bisweilen klare Phasen.
Dauer: 1 Tag / 5 Tage
Schaden und Folgen: Am 1. Tag 1W6 SP, am *2.* Tag *2W6,* am *3.* Tag *3 W6* usf.. AG, HA, RA und TA steigen auf den dreifachen Wert, während der MU-Wert sogar auf Null sinkt. Möglicher bleibender Schaden (10%, wird für jede Eigenschaft getrennt gewürfelt) sind dauerhafte Ängste (permanent um *W6* erhöhte AG, HA, RA oder TA). Nach dem Erwachen ist der Betroffene völlig ermattet und apathisch, erholt sich jedoch im Verlaufe eines Tages (auch die Eigenschaftsverluste). Die Traumerlebnisse während des Fieberschlafs vergessen die meisten ihr Leben lang nicht.
Ursachen: Bisse von Sumpfgeziefer (5%), Moskitostiche (10%), Pflege eines Kranken (5%)
Besonderheiten: Am Sumpffieber kann man nur einmal im Leben erkranken (Ausnahme: Mohas, die der Brabaker Schweiß nie heimsucht).
Behandlung: Bettruhe und allgemeine Fieberfürsorge, z.B. durch Gabe von Traschbart (1 SP pro Tag weniger), Gulmondtee (s. Herbarium Aventuricum, S. *23);* professionelle seelische Nachbetreuung, *Heilkunde Seele* um höchste negative Eigenschaft erschwert (keine Gefahr eines bleibenden Traumas).
Gegenmittel: frische oder getrocknete und wiederaufgeweichte Donfstengel zerkauen (Dauer *-2* Tage, schnellere Genesung, steigende schlechte Eigenschaften nur mit 5%)
Stufe: 4/7

Paralyse (Basiliskenblick)

Verlauf Eine Woche nach der Ansteckung setzt ein langsamer, versteinerungsähnlicher Lähmungsprozeß ein, der auch die Augen befällt, so daß der Kranke bald einen starren, durchdringenden `Basiliskenblick' bekommt. Nach der vollständigen äußerlichen Versteinerung folgt in der Regel nach drei bis fünf Tagen bei vollem Bewußtsein des Betroffenen die vergleichsweise rasche Versteinerung der Organe bis hin zum Tode. Überlebt das Opfer die Krankheit, fällt die Versteinerung binnen einer Stunde vom Patienten ab.
Dauer: 7 Tage / *W6+3* Tage
Schaden und Folgen: Pro Tag sinken GE und KK jeweils um *W6* Punkte. Sind beide Werte auf 0 gefallen, verliert der Betroffene pro Stunde *2W6* LP.
Ursachen: Berührung von Untoten (10%), Aufenthalt in einer Basiliskenbrache (20% pro Tag) *Besonderheiten:* Wer dem Kranken in die Augen schaut, kann selbst kurzzeitig versteinert werden — liegt die mit *W20* erwürfelte Zahl über der Summe aus aktueller GE und KK des Kranken, so tritt für *3W6* SR Versteinerung ein.
Behandlung: sinnlos
Gegenmittel: frische oder eingelegte Donfstengel zerkauen (stoppt den Lähmungsprozess innerhalb von *W6* Stunden)
Stufe: 8 (an den ersten Tagen) / *8*

Schlachtfeldfieber (auch: Gilbe oder Siebentagefieber)

Verlauf stetig steigendes Fieber begleitet von heftigem Leibgrimmen und plötzlichen Leibkrämpfen. Nach sieben Tagen entweder rascher Fieberrückgang oder Gelbfärbung der Lippen, die den baldigen Tod ankündigt. Überlebt der Patient die Krankheit, regenerieren sich die verlorenen Eigenschaftswerte binnen zweier Tage. *Dauer: 3* Tage / *7* Tage
Schaden und Folgen: 1W 1W+1, *1W+2, ...* SP am 1., *2., 3*..... Tag. KK, AT und PA sind um 5 Punkte vermindert. Am siebten Tag möglicher Gilbetod *(20%)* mit *W6, 2W6, 3W6, ...* SP in der 1.,2.,3 ..... Stunde. Bisweilen tritt als Spätfolge Jahresfieber auf (5%).
Ursachen: Bisse von Aasfressern oder Berührung mit deren Kot (10%), Schaden durch Ghule (15%), Pflege eines Kranken (5%)
Besonderheiten: Bei Elfen verläuft die Krankheit besonders schwer (+ 1W SP pro Tag, Gilbentod mit 30%).
Behandlung: Bettruhe und allgemeine Fieberfürsorge (1 SP weniger pro Tag), reichlich lau-warme Flüssigkeit verabreichen (Gefahr des Gilbetodes um 10% gesenkt)
Gegenmittel: Alkoholisches Gebräu aus Joruga und Gulmond verabreichen (verhindert Gilbetod). Kranken täglich mit Traschbartsalbe einreiben (Jahresfieber verhindert).
Stufe: 6/8



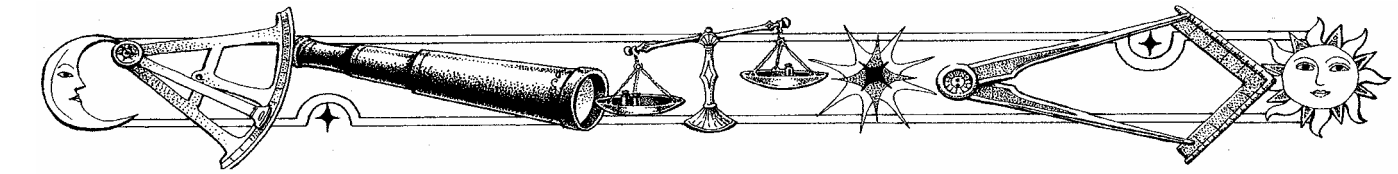
Jahresfieber
Verlauf bis zum Lebensende ohne erkennbare Vorzeichen wiederkehrende, der Gilbe vergleichbare Fieberschübe (10 % pro Vierteljahr) mit mittelschwerem Leibgrimmen, seltener (20%) krampfartig
Dauer: jeweils W6 Tage
Schaden und Folgen: pro Fieberschub W6 *permanente* LP. KK, AT und PA sind um 3 Punkte vermindert. Nach Abklingen des Fieberschubs praktisch sofortige Regeneration der Eigenschaftswerte.
Ursachen: Folgeerkrankung der Gilbe (10%)
Behandlung: Bettruhe und allgemeine Fieberfürsorge (1 SP weniger pro Tag)
Gegenmittel: unheilbar außer durch Perainewunder, jedoch wirkt ein Gebräu aus Sansaro, Quinja und Donf W6 Monate vorbeugend gegen Fieberschübe.
Stufe: 4/12

Rascher Wahn
Verlauf zunächst hastige und hektische Bewegungen, danach heftiger werdende Anfälle grundlosen Zornes mit Neigung zur Gewalttätigkeit auch gegenüber Freunden. Am zweiten Tag schließlich völlige Raserei mit anschließendem Koma, das nur durch kurze Tobsuchtsanfälle unterbrochen wird.
Dauer: 3 Tage / 7 Tage
Schaden und Folgen: 1W SP am ersten, 2W SP an den folgenden Tagen. Die KL halbiert sich täglich (aufgerundet), der JZ steigt um so viele Punkte, wie die KL sinkt. Tobsuchtsanfälle mit verdreifachter KK im Koma jeweils nach W6 Stunden. Selten (10 %) permanente Einbuße von einem Punkt KL. Nach dem Erwachen leidet der Genesende etwa eine Woche lang an vorübergehenden Bewußtseinstrübungen. Pro Tag wird 1 Punkte KL zurückgewonnen.
Ursachen: Gottesfrevel (5%) insbesondere an Hesinde (20%), Kontakt mit einem Kranken (10%), abgewiesene Bitte (Geweihte 20%).
Behandlung: Fürbitte durch Geweihte, insbesondere die Hesindes (Meisterentscheidung).
Gegenmittel: Blütenstaub einer Lulanie, in gelöster Form. Zu Beginn der Krankheit verabreicht, verringert es die Schäden um 2 SP/Tag. Ansonsten halbiert es die Schadenswirkung des laufenden Tages und verkürzt die Krankheit um W2 Tage.
Stufe: 6/9

Blaue Keuche
Verlauf starke Schmerzen im Brustkorb, mittelschweres Fieber, unruhiger Schlaf, flache und kurze Atmung, ab dem zweiten Tage durch Husten- und Keuchanfälle mit blauviolettem Auswurf unterbrochen. Blasse, leicht bläuliche Gesichtsfarbe bei gleichzeitiger kräftiger Blaufärbung der Zunge, im Verlaufe der folgenden Tage auch der Lippen. Fortschreitende Ermattung im Verlaufe mehrerer Wochen bis hin zur völligen Entkräftung, danach tödlicher Verlauf binnen weniger Stunden nach zunächst absinkendem Fieber und Wohlgefühl, später jedoch plötzlichem Schweißausbruch, Erbrechen, extremem Beklemmungsgefühl und Herzrasen. Bisweilen tritt jedoch auch ohne Pflege im Verlaufe der Krankheit plötzliche Besserung ein. *Dauer:* 1 Tag / meist 7-21 Tage, bisweilen noch länger
Schaden und Folgen: KK, FF, GE, AT und PA sinken am ersten Tag rasch auf den halben Wert, ab dem vierten Tag jeweils alle drei Tage um einen weiteren Punkt, zusätzlich am vierten Tage Verlust eines permanenten Punktes KK. Sinkt die KK auf Null, tritt innerhalb von W6-1 Stunden der Tod ein. Pro Tag 1W+2 SP, alle 3 Tage zusätzlich Verlust eines permanenten LP. Ab dem dritten Tage tägliche Chance auf Genesung (5%). Bei sinkendem Fieber und ruhigem Schlaf normalisiert sich dann binnen drei Tagen allmählich die Gesichtsfarbe (SP sinken um 2/4/6 am 1./ 2./ 3. Folgetag). Der Genesende gewinnt danach pro Stunde 1 Punkt seiner GE, FF und Kampfwerte und pro Tag 1 Punkt seiner KK zurück.
Ursachen: Erkrankung mit Dumpfschädel oder Blutigem Rotz (s.o.), Pflege eines Kranken mit Blauer Keuche, Blutigem Rotz oder Dumpfschädel (5 %)
Behandlung: Marsch- und Kampfruhe (1 SP pro Tag weniger, Genesungswahrscheinlichkeit ab dem dritten Tag 10%), absolute Bettruhe (2 SP pro Tag weniger, Genesungswahrscheinlichkeit ab dem dritten Tag täglich 25%)
Gegenmittel: nicht bekannt. Stärkende Mittel aus Sansaro und Olginwurz verzögern die Entkräftung (RK-Abzug alle 4 Tage)
Stufe: 5/9

Zorgan-Pocken
Verlauf: zunächst blasse, erbsengroße Pocken auf Gesicht und Körper, nach zwei Tagen, bei steigendem Fieber, Übelkeit und starker Entkräftung, Rotfärbung der Pocken. Anschließend Anschwellen der (nicht juckenden) Pocken mit zunächst wäßriger, dann eitriger Flüssigkeit. Am 13. Tag Aufbrechen der Pocken, begleitet von einem extrem heftigen Fieberschub, der meist zum Tode führt. Ist das Fieber jedoch überstanden, tritt baldige Genesung hei gleichzeitiger Narbenbildung der aufgebrochenen Pocken ein.
Dauer: 13 Tage / 13 Tage
Schaden und Folgen: Vom 3. bis zum 12. Tag 1W+3 SP pro Tag, alle körperlichen Eigenschaften sinken am 3. Tag auf ein Drittel (abgerundet) des Ursprungswerts, am 13. Tag ein Fieberschuh zu W20+10 SP Rückgewinn der verlorenen Eigenschaftspunkte binnen eines Tages, Narbenbildung im Verlauf von 3 Tagen. Die zurückbleibenden Narben entstellen den Überlebenden dergestalt, daß das Charisma permanent um W3 Punkte sinkt, gleichzeitig steigt der MU-Wert permanent um 1 Punkt.
Ursachen: Herausfordern des Namenlosen (bis 10%, Meisterentscheidung), Kontakt mit einem Kranken (25%), Pflege eines Kranken (50%)
Besonderheiten: An den Zorgan-Pocken kann man nur einmal im Leben erkranken.
Behandlung: ein Gebiet, auf dem sich gern erfolglose Medici und Quacksalber versuchen; Bettruhe und allgemeine Fieberfürsorge (2 SP weniger pro Tag); Gulmondtee (s. **Herbarium Aventuricum, S. 23)**
Gegenmittel: Bestreichen der Pocken mit einem Xordai-Absud (1 SP weniger pro Tag, mit 90% Abheilen der Pocken ohne Fieberschuh und Narbenbildung)
Stufe: 5/10

Tollwut
Verlauf Zunächst Schluckbeschwerden, am Folgetag krampfartige Anfälle von Erstickungsnot, ab dem dritten Tage leichtes bis mittelschweres Fieber, Wahnvorstellungen und Sinnestrübungen, häufig Anfälle von Raserei, die im folgenden unter zunehmender Entkräftung schwächer und seltener werden. Meist tödlicher Verlauf nach elendigem Siechtum ab dem sechsten Tage.
Dauer: W20 mal 10 Tage / 1W+6 Tage
Schaden und Folgen: Anfälle von Raserei (5% bei stündlichem Wurf); 1W SP am 1., 1W+2 SP am 2., 2W+4 SP am 3. Tag, dann 3W+6 SP pro Tag für weitere W6+3 Tage. Täglich sinkt die Sinnesschärfe um 3 Punkte, die KK sinkt um 1, 2, 3, ... Punkte am 4., 5., 6.....Tag. Sobald die KK den Wert Null erreicht hat, nehmen die blindwütigen Anfälle ein Ende, es kann nun jederzeit zum plötzlichen Herzstillstand kommen (25% pro Tag). Pro Tag, an dem nach Ende der Krankheit Bettruhe gehalten wird, gewinnt der Genesende 2 Punkte seiner KK und 3 Punkte seiner Sinnesschärfe zurück. Permanenter Verlust von 1 Punkt KK und W6 Punkten Sinnesschärfe bei Überlebenden. *Ursachen:* Biß eines tollwütigen Tieres (80%). *Besonderheiten:* An der Tollwut kann man nur einmal im Leben erkranken und ist danach auch gegen die Schwarze Wut gefeit (gleiches gilt umgekehrt), Elfen erkranken hingegen nie an Tollwut oder Schwarzer Wut.
Behandlung: Linderung durch Gulmondtee (s. **Herbarium Aventuricum,** S. 23)



Gegenmittel: nicht bekannt. Die Einnahme eines öligen Trankes aus Joruga wirkt W3+3 Monate vorbeugend, die baldige Einnahme der dreifachen Dosis nach dem Biß verhindert bisweilen ebenfalls das Ausbrechen der Krankheit: in der 1. Woche zu 100%, in der 2. Woche zu 95% usf. bis auf eine Wahrscheinlichkeit von 10%. Übersteht der Patient die Ansteckungszeit ohne Ausbruch der Krankheit, so gilt auch er in Zukunft als resistent gegen die Tollwut (jedoch nur diese).
Stufe: 18 (während der Ansteckungszeit), 6 (nach Ausbruch) / 10

Schwarze Wut

Verlauf ähnlich Tollwut, jedoch bei schwächerem Fieber mit deutlicherer Neigung zur Raserei bei enormer Mobilisierung von Kraftreserven während der ersten drei Tage. Zusätzlich Bildung schwärzlicher Schuppen auf dem ganzen Körper, die manchmal schwarze Flecken, auch Wutmale genannt, hinterlassen.
Dauer: W20 mal 10 Tage / 2W+6 Tage *Schaden und Folgen:* Anfälle von Raserei mit 10 % bei stündlichem Wurf, während eines Anfalls KK verdoppelt. Ansonsten wie Tollwut, jedoch nur 2W+4 SP ab dem dritten Tage. Genesung wie Tollwut, die Schuppen verschwinden jedoch erst langsam im Verlauf der nächsten 4 Wochen, so lange gilt CH-2. CH permanent -1 beim Zurückbleiben von Wutmalen (25%).
Ursachen: Pflege eines Tollwutkranken (10%)
Besonderheiten, Behandlung, Gegenmittel: wie Tollwut
Stufe: 18 (Ansteckungszeit), 2 / 10

Efferd- und Kerkersieche

Verlauf Schleichendes, von Sinnestrübung begleitetes Siechtum. Der Betroffene fühlt sich matt und leidet unter leichtem Fieber, dem Sehstörungen und schließlich Halluzinationen folgen.
Dauer: in der Regel bis zum Landgang bzw. der Haftentlassung
Schaden und Folgen: Die KK ist während der gesamten Krankheit halbiert. Pro Tag erhält der Patient W6 SP, außerdem sinkt bei 25 % der Betroffenen die Sinnesschärfe um W6, die GE und FF um einen Punkt. Bisweilen tritt spontane Genesung ein.
Ursachen: längere Seereisen oder Kerkeraufenthalte (mindestens 6 Wochen, dann mit 5 % pro Woche), schwerer Frevel wider Efferd bzw. Praios (20%)
Behandlung: allgemeine Fieberfürsorge, Gebete und Gespräche zur Einkehr
Gegenmittel: Kerkersieche: Frisches Sansaro lindert die Folgen der Sieche (keine Auswirkung auf Sinnesschärfe, GE oder FF), bei täglicher Einnahme über 2 Wochen wird die Krankheit ganz besiegt. Pro frischem Blatt Neckerkraut sinkt bei beiden Siechen die Wahrscheinlichkeit einer Erkrankung um 20 %.
Stufe: 6/10

Verschiedene Suchtkrankheiten

Abhängigkeiten von niedrig dosierten Giften und Rauschmitteln jeglicher Art, aber auch von Heilkräutern, sind keine Seltenheit bei Alchimisten und in einigen Gegenden Aventuriens auch bei der gewöhnlichen Bevölkerung stark verbreitet. Suchtkrankheiten (wenn nicht anders angegeben, entspricht die Stufe der Sucht der Giftstufe, bei Heilkräutern Meisterentscheidung) sind sehr komplizierte Krankheitszustände, die eine entsprechend intensive Behandlung, jedoch normalerweise kein Gegen-mittel erfordern.
Der Süchtige benötigt für einen längeren Zeitraum absolute Ruhe und Abgeschiedenheit. Der Heiler kann einmal pro Woche je eine Probe auf die Talente *Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten* und *Heilkunde Seele* ablegen, die alle um die Stufe der Krankheit erschwert sind. Gelingen die Proben auf *Heilkunde Krankheiten* und *Heilkunde Gift,* sind die körperlichen Erscheinungen für eine Woche zurückgestellt; gelingen die Proben *auf Heilkunde Krankheiten* und *Heilkunde Seele,* ist die geistige Abhängigkeit für eine Woche gedämpft. Nur wenn alle Proben gelingen, ist der Kranke von seiner Sucht befreit, darf jedoch sein Leben lang die entsprechende Substanz nicht mehr einnehmen, um nicht rückfällig zu werden.
(Genaueres über die Abhängigkeit von gewissen Pflanzenarten finden Sie im **Herbarium Aventuricum aus der Box Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos.)**

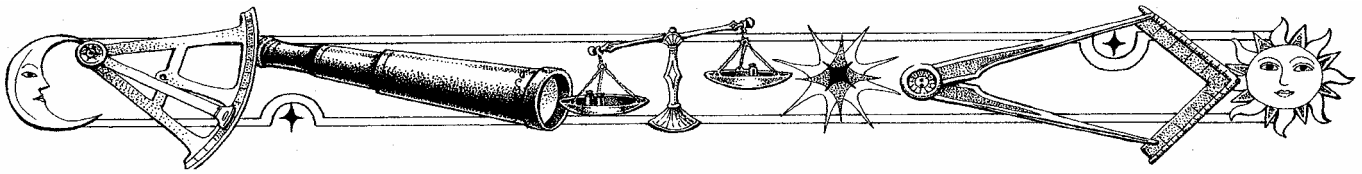
Weitere Krankheiten

Es gibt Gesundheitszustände, die nur im weiteren Sinne als Krankheiten bezeichnet werden können. Neben den vielfältigen geistigen Verwirrungen und der mysteriösen, beim Kontakt mit Dämonen übertragenen **Duglumspest** ist hierunter insbesondere die **Lykanthropie** zu nennen. Diese Krankheit kann nicht ausschließlich durch Anwenden des Heilkundetalentes geheilt werden, da es sich eher um ei-nen Fluch als um eine Krankheit handelt. Alles Wissenswerte über die Lykanthropie finden Sie in der Box **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos im Band Bestiarium Aventuricum auf den Seiten 245f.**

Verfügbarkeit und Vorkommen der im Text erwähnten Heilpflanzen

Pflanze	Probe/Verbreitungsgebiet	verwendete Pflanzenteile	Seite (Herbarium)
Traschbart	+6/Steicheichenwald, Finsterk., Kosch	ganze Flechte	60
Yagan-Nuß	+6/Maraskan, Aranien	ausgepreßtes Öl	67
Lulanie	+18/Mittelaventurien	Blütenstaub	37
Neckerkraut	+4/Westküste	Blatt	43
Donf	+8/südlich v. Gerasim	Stengel	19
Joruga	+10/Nostria, Albernia	Wurzel	28
Gulmond	+8/nördlich Nostria-Vallusa	Tee aus Blättern	22
Sansaro	+18/Perlenmeer zw. Selem u. Charypso	frisch, ganze Pflanze	52
Quinja	+10/Südl. v. Harodrol	Beeren	48
Olginwurz*	+25/Raschtulswall	Wurzel	45
Xordai	+21/Maraskan	Rinde	66

*speziell: Ein Absud aus Olginwurz schützt, einen Tag vor Wirkungsbeginn eingenommen, eine Woche lang vor Krankheiten, die weder dämonischen noch magischen oder namenlosen Ursprungs sind.



Ruhe sanft in Borons Armen

Aventurische Gifte

Erbfolgestreitigkeiten, unerträglich lärmende Nachbarn, Nebenbuhler — all diese Probleme werden in Aventurien bisweilen mit den untenstehenden Mittelchen gelöst, wenn ein ehrlicher Fausthieb oder ein rondragefälliges Duell wirkungslos erscheinen. Natürlich verstößt ein solches Vorgehen fast überall in Aventurien gegen das Gesetz — laut dem *Wehrheimer Index* (der nicht nur im Mittelreich, sondern auch im Horasreich, im Bornland, Aranien, Nostria, Andergast und im Kalifat von Mherwed anerkannt wird) ist die Verwendung von *Samthauch, Shurinknolle, Tinzal, Sumpfknöterich, Gonede, Sunsura, Schwarzer Lotos, Omrais, Kukris, Tulmadron, Boabungaha* und *Purpurblitz* mit besonders schweren Strafen bedroht. Wer mit diesen Giften jemanden umbringt oder dem Opfer dauerhaften Schaden zufügt, hat als Giftmörder keinerlei mildernde Umstände, sondern nur den Tod durch die je nach Land schändlichste und schmerzhafteste Hinrichtungsform zu erwarten; die Herstellung oder Destillation dieser Gifte wird mit 30 Jahren Kerker, der Besitz mit 5 Jahren bestraft.

Neben Duftwässern, Liebeselixieren oder Heiltränken brauen Alchimisten trotzdem auch weiterhin fleißig Gifte, denn das ist oft das einträglichere Geschäft, solange man nicht erwischt wird. Für gewöhnlich werden die Substanzen von giftigen Pflanzen oder Tieren gewonnen, extrahiert, destilliert, konzentriert oder durch Beimischung anderer Stoffe in ihrer Wirksamkeit gesteigert, ja bisweilen werden die Mixturen noch mit Astralenergie und sogar speziellen Zaubern aufgeladen.

Waffengifte: Kleine Verletzung, große Wirkung: Waffengifte, meist zähe Pasten — gehören zur Grundausstattung jedes Meuchlers, finden aber auch bisweilen bei der Jagd Anwendung. Sie werden auf die Spitze oder Klinge einer Waffe aufgetragen und gelangen in die Blutbahn des Opfers, wenn es dem Angreifer gelingt, mit der Waffe mindestens einen Schadenspunkt zu verursachen.

Einnahmegifte: In diesem Falle geht Mord genau wie Liebe durch den Magen. In den seltensten Fälle ist das Opfer aber dazu bereit, so daß man die Tinkturen und Pülverchen heimlich in den Wein oder unter die Speisen mischen muß. Um eine Speise oder ein Getränk so zu vergiften, daß das Opfer nichts bemerkt, muß dem Meuchler eine Kochen-Probe gelingen, damit er die 'Geschmacksnote' des Giftes der zu vergiftenden Speise anpassen kann. Dem Opfer steht eine *Sinnesschärfe-* oder *Gefahren*instinkt-Probe zu, die um die Stufe des Giftes und die bei der Kochen-Probe übrigbehaltenen TaP zu, um das Gift zu entdecken, bevor es eine gefährliche Dosis zu sich genommen hat.

Kontaktgifte: Die Wirkung tritt nach bloßem Hautkontakt ein. Kontaktgifte eignen sich daher besonders gut für Fallen (bis hin zu tödlichen Türklinken!), jedoch schützt meist bereits ein einfacher Leder (nicht Stoff-)handschuh vor einer Vergiftung. Kontaktgifte sind meist auch als Waffengifte verwendbar.

Atemgifte: Atemgifte sind feine Stäube oder Blütenpollen, die das Opfer inhalieren muß. (Für meuchlerische Zwecke verwendbare *Giftgase* sind in Aventurien nicht bekannt.) Sie sind bei unsachgemäßer Handhabung für den Täter ebenso gefährlich wie für das Opfer, eignen sich aber hervorragend für Fallen. Einige Atemgifte sind in niedrigerer Dosierung auch als Rauschmittel verbreitet. Um im Nahkampf ein Atemgift zu applizieren, muß dem Meuchler eine FF-Probe+8 gelingen. Scheitert diese, so kommt das Gift nicht zur Wirkung; würde selbst die unmodifizierte FF-Probe scheitern, dann hat der Anwender sich selbst vergiftet. Kleine, trichterförmige Blasrohre erleichtern die Anwendung um 5 Punkte.

Zu den untenstehenden Beschreibungen der einzelnen Gifte sei noch angemerkt, daß die Preise, aber auch die Haltbarkeit und Wirkung je nach Qualität abweichen können. Die Preise gelten jeweils für eine Portion und beinhalten bei den meisten verbotenen Substanzen bereits die Aufschläge für den Kauf bei einem Hehler. Der Code nach dem Namen des Giftes gibt die Stufe des Giftes an, ebenso, ob es sich um ein Waffen-, Einnahme-, Kontakt- oder Atemgift handelt

---

Angstgift (4-W)
Diese magische Waffengift wird aus Alraune, Berserkerspeichel, Gruftstaub, Hasenfüßen und Haifischzähnen hergestellt und fügt dem Opfer keinen körperlichen Schaden zu, sondern versetzt es so in Panik, so daß es die Flucht vor dem ersten Wesen ergreift, das es nach der Vergiftung erblickt.

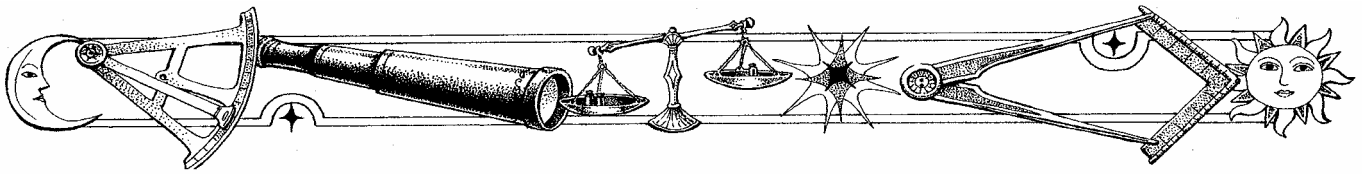
Wirkung ähnlich HORRIPHOBUS
Beginn sofort — **Dauer** je nach Qualität
Preis 25 D — **Haltbarkeit** 18 Mon.
Herstellung Alchimie +6, HORRIPHOBUS muß auf Gebräu gesprochen werden

Arachnae (1-W)
Ein Waffengift, das aus einem Verdauungssekret der *Höhlenspinne* destilliert wird. Arachnae lähmt leicht (AT/PA je -2) und wird daher gerne bei Entführungen verwendet.

Wirkung Lähmung (s.o.)
Beginn sofort — **Dauer** 1 Std.
Preis 5 D — **Haltbarkeit** 3 Mon.
Herstellung Alchimie +3

Arax (5-W)
Ein Destillat aus Arachnae, daher mit stärkerer Wirkung (AT, PA, GE, FF, KK je -2) und wie dieses ebenfalls nur als Waffengift erhältlich.

Wirkung Lähmung (s.o.)
Beginn 2 SR — **Dauer** 1 Tag
Preis 35 D **Haltbarkeit** 6 Mon. **Herstellung** Alchimie +10



Bannstaub (15-E)
Ein sehr seltenes und spezielles Einnahmegift, dessen Rezeptur nur wenigen Magiern und Geweihten bekannt ist.

Wirkung Verlust von 1W6+2 ASP/SR
Beginn 1 SR Dauer 3W6 SR
Preis 250 D Haltbarkeit 12 Mon.
Herstellung Alchimie +15

Boabungaha (19-A)
Ein sehr gefährliches Atemgift, das die Waldmenschen und ein paar Alchimisten im Süden herzustellen verstehen. Eine winzige Prise reicht, und das Opfer ist dem Tod geweiht, wenn nicht *schnellstens* geholfen wird, was wohl meist nur auf magischem Wege möglich ist.

Wirkung Ersticken
Beginn 5 KR Dauer bis zum Tode Preis 250 D (bei Mohas im Tausch gegen *hochwertige* Metallwaffen)
Haltbarkeit 6 Mo. Herstellung Pflanzenk. +12

Drachenspeichel (7-WE)
Die schwere, grünliche Flüssigkeit wird aus allerlei unappetitlichen Zutaten gebraut (Unauer Salzlake, Quecksilber, Wolfsrattendung, Vipernblut u.v.m.). Da es selten tödlich wirkt, gehört es zu den wenigen legalen Giften; wobei Dauer und Wirkung dieses als Einnahme-und Waffengift verbreiteten Mittels je nach Qualität variieren. Anwendung findet es bei der Fallenjagd.

Wirkung max. 1W+3 SP/SR, Schwellungen, Schmerzen, Schwindel
Beginn, Dauer variabel, letztere max. 1W+1 SR
Preis 40 D Haltbarkeit 12 Mon.
Herstellung Alchimie +7

Feuerzunge (5/6-E)
Diese früher seltene, wasserklare Flüssigkeit wird aus der Galle des gleichnamigen Fisches gewonnen, der im Südmeer und vor der Küste Maraskans lebt. In jüngster Zeit häufen sich jedoch in den Buchten Maraskans besonders giftige (St. 6; 2W SP/Std.) Vertreter dieser Art, die häßliche Mißbildungen aufweisen. Leicht säuerlich schmeckendes Einnahmegift.

Wirkung 2W6-2 SP/Std., geschwollene Zunge macht das Reden unmöglich
Beginn 5 SR Dauer 5 Std.
Preis 25 D Haltbarkeit 36 Mon.
Herstellung Alchimie +7

Goldleim (5-KW)
Der Pflanzensaft der Naftanstaude kann zum blaßgelben, honigzähen Goldleim verarbeitet werden, der auch lebendes Gewebe zerfrißt. Schon kleine, von diesem Kontaktgift befallene Hautflächen können zu schweren Schäden führen. Als Waffengift richtet es nur den halben Schaden (abgerundet) an.

Wirkung 2W6-3 SP/Std.
Beginn sofort Dauer 2W6 Std.
Preis 30 D Haltbarkeit W6+6 Mon.
Herstellung Alchimie oder Pflanzenkunde +6

Gonede (8-W)
Dieses Waffengift wird aus dem Gift des Gelbschwanzskorpions hergestellt und erfreut sich bei räuberischen Wüstenstämmen großer Beliebtheit.

Wirkung 1W6+5 SP/SR, Krämpfe, Zuckungen, Würgen
Beginn 10 KR Dauer 5 SR
Preis 70 D Haltbarkeit 9 Mon.
Herstellung Alchimie +9

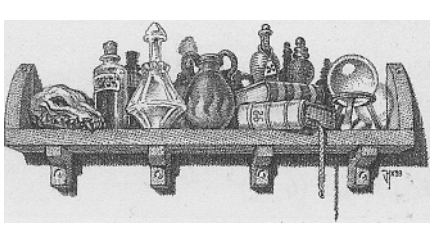
Halbgift (8-WE)
Dieses alchimistische Waffen- und Einnahmegift wird aus Rotem Lotos, dem Holz eines durch Blitzschlag gespaltenen Baums und Brabaker Vitriol hergestellt und scheint die körperlichen Fähigkeiten des Opfers halbieren zu können — bisweilen sogar jedoch auch seine Größe ...

Wirkung Abzüge auf MU, GE, KK, AT, PA, TP
Beginn, Dauer stark variierend, letztere im Durchschnitt 4 SR
Preis 60 D Haltbarkeit 3 Mon.
Herstellung Alchimie +8, PLUMBUMBARUM

Kelmon (5-WK)
Dieses Waffen- und Kontaktgift wird aus den Nesseln der fleischfressenden Disdychonda-Pflanze gewonnen.

Wirkung 4W6 SP u. vollst. Lähmung
Beginn 5 KR Dauer 6 SR
Preis 30 D Haltbarkeit W6+9 Mon.
Herstellung Alchimie oder Pflanzenkunde +8

Kukris (12-EW)
Das Gift wird aus der Mirhamer Seidenliane gewonnen, ist selbst für einen Troll tödlich und einfach zu handhaben (Einnahme- und Waffengift). Aventurische Meuchler bezeichnen Kukris auch als `Königsmacher'.



Wirkung 1W6 SP/KR, Juckreiz (KL, FF -1 nach 10 KR), Krämpfe (KK, GE -3 nach 15 KR)
Beginn 10 KR Dauer 3 SR
Preis 90 D Haltbarkeit 3 Mon.
Herstellung Alchimie +12 oder Pflanzenkunde +9

Mandragora (2-W)
Ein leichtes Waffengift, das aus der *Alraune* (Herbarium Aventuricum, S. 8) gewonnen wird.

Wirkung bei Mißlingen einer KK-Probe Brechreiz (1W6 SP)
Beginn 5 KR Dauer 30 KR
Preis 3 D Haltbarkeit 8 Mon.
Herstellung Alchimie +3

Omrais (11-WE)
Wird aus dem Gift des Wüstenskorpions gewonnen und als Einnahme- oder Waffengift verkauft. Omrais ist in Meuchlerkreisen verpönt, da schon Opfer Giftanschläge überlebt haben sollen.

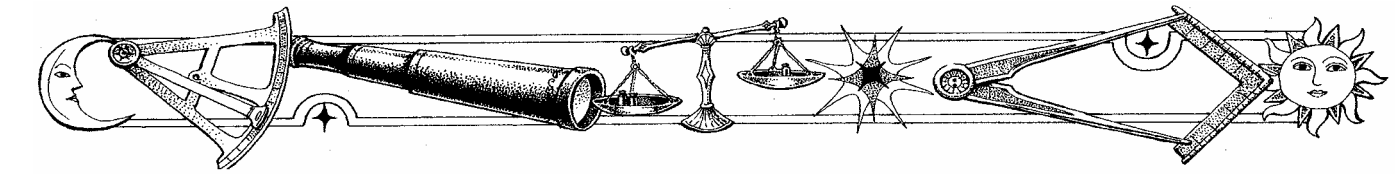
Wirkung 1W6-1 SP/KR, Brennen im ganzen Körper
Beginn 1 SR Dauer 1 SR
Preis 80 D Haltbarkeit 6 Mon.
Herstellung Alchimie +8

Purpurblitz (20-E)
Ein geruchs- und geschmackloses, wasserlösliches Pulver (das sich als Einnahmegift unter Speisen mischen läßt) für den anspruchsvollen Meuchler. Purpurblitz wird aus Purpurlotos, Maraskenstacheln, Salzarelentran, Zinnober u.v.m. hergestellt. Das Opfer weiß oft gar nicht, wie ihm geschieht; die einzigen Vergiftungssymptome sind purpurne Nebel vor den Augen. Auch eine (vielerorts verbotene) Untersuchung des Leichnams liefert oft keinen Hinweis auf das Gift.

Wirkung 2W6 SP/KR
Beginn sofort Dauer bis zum Tod
Preis 300 D Haltbarkeit 12 Mon.
Herstellung Alchimie +10

Samthauch (5-A)
Die Blütenpollen des *Schleichenden Todes (s. u.)* können angenehme Träume verschaffen, bei zweieinhalbfacher Überdosierung wirken sie aber oft tödlich. Vor allem in Al'Anfa beliebtes Atemgift.

Wirkung 2W6/Std., Schlaf und wüste Träume
Beginn 1 SR Dauer W6 Std.
Preis 20 D Haltbarkeit 2 Mon.
Herstellung Alchimie +9 oder Pflanzenkunde +6



Schlafgift (5-WE)
wird aus Alraune, Ilmenblättern und — nach dem neuesten Rezept — Murmeltiermilch gebraut. Das Mittel versetzt das Opfer in Tiefschlaf, aus dem es nur magisch geweckt werden kann; Einnahme- und Waffengift.

Wirkung s. o.
Beginn, Dauer variabel; letztere im Schnitt 7 SR
Preis 35 D Haltbarkeit 1 Jahr
Herstellung Alchimie +5, SOMNIGRAVIS

Schwarzer Lotos (10-A)
Unter größten Vorsichtsmaßnahmen kann der Blütenstaub des Schwarzen Lotos extrahiert werden. Ein todsicheres Atemgift.

Wirkung 2W6 SP/SR, Halluzinationen
Beginn 5 KR Dauer 2 Stunden
Preis 100 D Haltbarkeit 2W+15 Tage
Herstellung Pflanzenkunde +10

Sunsura (9-WE)
Wird aus dem Gift der Maraskantarantel raffiniert; Waffen- und Einnahmegift.

Wirkung 1W6+3 SP/SR, Raserei, Delirium
Beginn 1 SR Dauer 10 SR
Preis 90 D Haltbarkeit 9 Mon.
Herstellung Alchimie +6

Tinzal (7-W)
Ein Destillat aus dem Gift der Nesselviper; Waffengift.

Wirkung 1W6+1 SP/SR, Atemnot
Beginn 1 SR Dauer 2W6 SR
Preis 40 D Haltbarkeit 12 Mon
Herstellung Alchimie +6

Tulmadron (15-EW)
Wird aus einem seltenen Gestein der Khoramberge herausgeschlagen und muß fast verarbeitet werden, wenn es als Einnahme-oder Waffengift Verwendung findet. Zwerge sind gegen Tulmadron immun.

Wirkung 1W6+1 SP/KR, Halluzinationen, Schmerzen
Beginn 20 KR Dauer 4 SR
Preis 200 D Haltbarkeit licht- und luftdicht verschlossen unbegrenzt Herstellung Alchimie +9

Wurara (4-W)
Dieses Pfeilgift (Waffengift) gewinnen die Waldmenschen aus dem Saft des Höllenkrauts.

Wirkung 1W6/Std., Kälteschauer, Sehstörungen
Beginn 1 SR Dauer 1W6 Std.
Preis 15 D Haltbarkeit 4 Mon.
Herstellung Alchimie +5 oder Pflanzenkunde +4

Giftige Tiere und Pflanzen

Zu den einfachsten Methoden, sich zu vergiften, gehört, sich direkt von der entsprechenden giftigen Tierart beißen zu lassen. Derlei Getier gibt es in Aventurien allerorten, im Süden und auf Maraskan häufiger als in anderen Gegenden, und die wichtigsten Vertreter möchten wir Ihnen im folgenden kurz vorstellen. In den gleichen Zusammenhang gehören auch all jene Giftpflanzen oder Pflanzenteile, die unwissende oder hungrige Helden zu sich nehmen könnten. Nicht weiterverarbeitete Tier- und Pflanzengifte sind auch im gut sortierten Meuchelbedarfsgeschäft erhältlich und können als Waffen- (Tiergifte) oder Einnahmegift (Giftpflanzen) zubereitet werden. Ihre Haltbarkeit beträgt allerdings höchstens eine Woche.

Blattkopfotter (12-W)
(Südaventurien): Wirkung setzt 2W20 Stunden nach dem Biß ein, W6 SP/Stunde für W6 x W6 Stunden, KL und IN sinken um 1, falls beim Schadenswurf keine 1 fällt. Zusätzlich Halluzinationen (Mutprobe, bei Mißlingen MU -1). Die Eigenschaften regenerieren sich innerhalb W20 Stunden nach Aussetzen der Giftwirkung. Bestiarium 151.

Blindfisch (1*-W)
(Südmeer, Perlenmeer, Meer der Sieben Winde): 1 SP, KL und MR—1. Bei KL 0 sinkt das Opfer allmählich ins Koma für W20 SR. Gift-Stufe steigt pro Biß um 1. Bestiarium 177.

Boronsotter (10-W)
(Südaventurien/Maraskan): 2 SP/KR, AT/PA/GE/KK-1 / KR für 3W6 KR. Danach setzt eine Regeneration der Kampf- und Eigenschafts-Werte mit 1 Punkt pro Stunde ein. Bei KK 0 Lähmung; je SR ein Wurf auf W20, bei 20 Herzstillstand. Bestiarium 152.

Feuermolch (9-W)
(Thorwal, Orkland, Svellttal): Nach Biß schleichende Vergiftung (1 LP/Stunde), die zum Tode führt, wenn kein Gegengift eingenommen wird. Bestiarium 135.

Feuerskorpion (8-W)
(Khom, Mhanadistan, Südaventurien): Wirkung wie Zauber HÖLLENPEIN, dauert W6 x W6 KR. Bestiarium 195.

Fleckenhai (12-W)
(Südmeer, Perlenmeer): 1W+ 2 SE AT/PA/GE/FF/KK je -1 bei jedem zweiten Biß. Bestiarium 167.

Gelbschwanzskorpion (3-W)
(Khom, Mhanadistan, Südaventurien): Einmalig 3W6 SP. Bestiarium 196.

Höhlenspinne/Baumspinne (5-W)
(ganz Aventurien): AT, PA, GE, FF, KK je -1 pro Biß. Werte regenerieren um 1 Punkt/Tag. Bestiarium 199.

Klapperschlange (2-W)
(Khom, Mhanadistan, Aranien, Almada): 2W6 SP sofort nach Biß. Bestiarium 152.

Kvillotter (6-W)
(Svellttal, Weiden, Salamandersteine, Grüne Ebene): Pro KR 2 SP und KK -1 für 3W6 KR. Bestiarium 153.

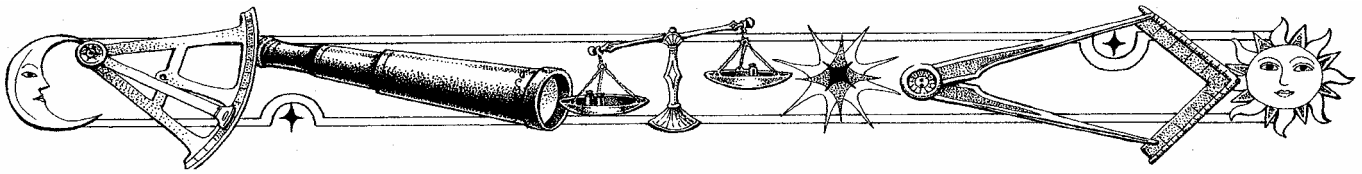
Maraskantarantel (LA*-W)
(Maraskan, Aranien, Mhanadistan): die Gift-Stufe entspricht dem Lebensalter des Tieres. Lebensalter x W6 SP pro Biß. Bestiarium 196.

Morfu (5-W)
(ganz Aventurien außer Maraskan): verschießt Hornsplitter, deren Gift je 1W6 SP anrichtet. Bestiarium 210.

Muräne (2-W)
(Südmeer, Perlenmeer, Meer der Sieben Winde): 1 SP/SR, insgesamt 2W6 SP. Bestiarium 178.

Mysobviper (5-W)
(Südaventurien): 1W+2 SP beim ersten Biß, 2W+4 SP beim zweiten usw. Bestiarium 153.

Nesselviper (3-W)
(Nord- u. Mittelaventurien). ST 3. W20 SP (erster Biß), W6 SP (zweiter Biß); Wirkung setzt sofort nach dem Biß ein. Bestiarium 153.



Noralec-Otter (20-W)
(Maraskan): Alle 2 Monate legt das Opfer eine KK-Probe +2 ab, bei Mißlingen sinkt die KK um 1 und die LE um 1W6, beides permanent. (Rettung nur durch speziellen Absud in Verbindung mit dem KLARUM PURUM (20)).

Palmviper (3-W)
(Südaventurien): ST 3. 5W6 SP sofort nach Biß. Bestiarium 154.

Saguaraspinne (8-W)
(Nord- und Mittelaventurien): 3W20 SP und KL, -5, IN -3 für 1W6+3 SR. Bestiarium 200.

Scheinbasilisk (1-K)
(Nordaventurien): 1W SP und Hustenanfall, der das Opfer 2W KR außer Gefecht setzt. CH -4, bis eine *gründliche* Reinigung erfolgt ist. Bestiarium 154.

Smaragdspinne (5-W)
(Thorwal, Orkland, Svellttal): KK-Probe, bei Mißlingen fällt das Opfer für 3W6x5 KR in Ohnmacht. Bestiarium 200.

Speiotter (5-K)
(oder Speikobra, Mhanadistan, Südaranien): 2W20 SP direkt nach Treffer. Bestiarium **155.**

Vogelspinne (3-W)
(Südaventurien südl. des Yaquir): 1W20 SP nach Biß, verteilt über gleiche Anzahl KR. Bestiarium 201.

Wüstenskorpion (7-W)
(Khom, Mhanadistan, Aranien): 2W20 SP nach Biß, verteilt über gleiche Anzahl KR. Bestiarium 197.

Wichtige Giftpflanzen

Wir können an dieser Stelle nur die Hauptwirkungen der un- oder wenig behandelten Pflanze angeben, weitere Effekte und Verarbeitungshinweise finden Sie oben unter den Alchimistischen Giften oder im Herbarium Aventuricum (aus der Box Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos).

Name	Stufe	Hauptwirkung	Giftige Teile	Vorkommen	Seite (Herbarium)
Cheria-Kaktus	1-E	KL. IN je – 2 für 2W6 SR, Halluzinationen	Stacheln/Fruchtfleisch	Rand d. Khom, Shadif, Szinto	71
Dämonenklaue	8-E	1W+2 SP/SR. für 3W+3 SR	ganzer Pilz	ganz Aventurien südl. Riva, selten	172
Disdychonda	5-K	4W6 SP nach 5 KR	Nesselblätter	alle Dschungelgebiete	100
Efeuer	1-K	1 SP bei kurzer Berührung	ganze Pflanze	Nord- u. Mittelaventurien	101
Eitriger Krötenschemel	4-E	1W SP, KK, IN je -1, Magenschmerzen, Erbrechen	Haut	ganz Av. südl. Riva	72
Feuermoos	1-K	1 SP pro 5 KR; Gesamtschaden W20 SP bis 10W20 SP	Saft	Nord- u. Mittelaventurien	102
Höllenkraut	4-E	1W SP/Std. f. 1W Std.	Ranke	Südwestav., Waldinseln	73
Horusche	3-E	1W+4 SP pro Kern ab dem 2. Kern	Kern aus Schote	südl. Maraskan	74
Lotos, Schwarzer	4-A	1W+3 SP, KL, IN je -1 für 1 SR pro Atemzug	Blüte, Blütenstaub	ganz Av. südl. Havena-Perricum	75
Lotos, Purpurner	3-A	1W SP, KL, IN, GE je -1 für 1 SR pro Atemzug	Blüte	ganz A. südl. Havena-Perricum	76
Lotos, Weißer	1-A	1W–1 SP, KL, IN je -1 für 1 SR pro Dosis Staub	Blüte, Blütenstaub	ganz A. südl. Havena-Perricum	76
Malomis	spez.-A	suggeriert Düfte	Blüten	kommt nicht in freier Natur vor	77
Merach-Strauch	10-A*	5W20 SP, wenn 3 Tage vor- oder nachher Alkohol genossen wird	Frucht	Thalusien, Unauer Berge, Regengebirge	79
Mirbelrohr	8-E	Krankheit: Mibelsucht	Blütenkolben	Westküste zw. Salza u. Mengbilla	80
Mohn, Purpur-	1-E	Rausch für W6+12 SR, danach für gleichen Zeitraum JZx2, MU/2, suchterzeugend (Krankheit St. 13)	Samenkapsel	Almada, Aranien, Lieb]. Feld, Südav.	82
Mohn, Grauer	2-E	wie Purpurmohn, aber stärker, Wirkung 2W6+6 SR, Trennung von Seele und Körper	Samenkapsel	ganz Aventurien	83
Naftanstaude	5-K	2W SP bei Berührung	Saft	ganz Av. südl. Riva	84
Orkland-Bovist	spez.-A	Krankheit St.7: 2W6 Wochen 1W6 SP/Woche, keine Regeneration möglich	Sporen	Orkland, Svellttal, Andergast	85
Pestsporenpilz	1-E	3W+4 SP beim Einatmen	Sporen	nördl. Nostria-Vallusa	86
Rauschgurke	1-E	KK +3. KL – 1W6+2 für 2W6 Std.	Frucht	Maraskan	87
Schleichender Tod	2-A	1W6 Std. Ekstase im Delirium, danach 3W6 Std. Kater (gute E. -2, schlechte E. +2)	Blüten	Südav. südl. Loch Harodrol	88
Schleim. Sumpfknöter.	1-K	3 SP bei Hautkontakt	Haut	Bornland, nördl. Tobrien	89
Shurinknolle	2-E	1W+4 SP pro Frucht	Frucht	ganz Av. südl. Riva	90
Vragieswurzel	1-E	2 SP, AU–5 pro Wurzel	Wurzel einkochen	ganz Av. südl. Havena	91
Wasserrausch	1-E	Euphorischer Rausch, steigert Rahjaverlangen	Frucht, Blüte	Bornland, nördl. Tobrien	92

Heilpflanzen gegen Vergiftungen

Folgend finden Sie ein paar Kräutlein, die sich günstig auf den Verlauf einer Vergiftung auswirken: Hiradwurz (Mhanadistan und Aranien, Herbarium 25) stoppt die Wirkung von beliebigen Schlangengiften; der Saft des Menchal-Kaktus (Khomwüste, Herbarium 38) halbiert die Wirkung aller Gifte; der Schwarze Mohn (Pailos, Herbarium 41) führt zu ruhigem Schlaf mit doppelter Regeneration; der Bleichmohn (ganz Aventurien, Herbarium 42) hilft generell gegen Schmerzen aller Art; Nothilf (Salamandersteine, Herbarium 44) ist ein potentes Gegenmittel gegen Tulmadron; Olginwurz (Raschtulswall, Herbarium 45) schließlich ist die 'Universalkur' gegen allerlei Gifte (und Krankheiten): frisch eingenommen senkt es die Giftstufe aller Gifte bis Stufe 19 um 1, ein Absud daraus stärkt die Abwehrkräfte so sehr, daß der Anwender für eine Woche fast vollständig immun gegen Gifte ist.

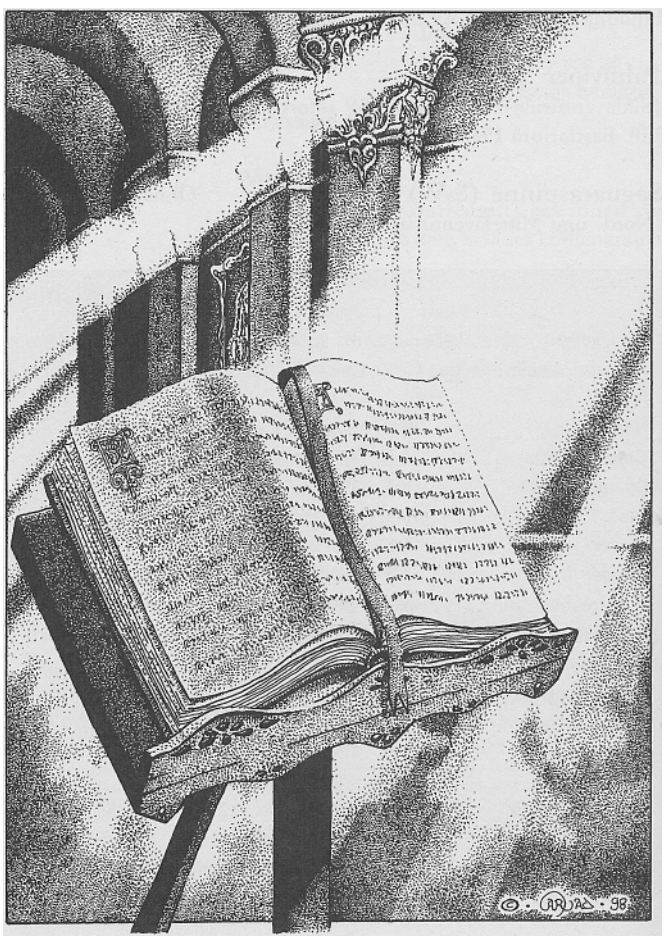
Von Folianten und Pergamentsammlungen

Seit etwa 50 Jahren sorgt die Erfindung des Buchdrucks für eine stärkere Verbreitung von Schriftwerken, als dies mit den herkömmlichen Methoden Tinte, Silberstift, Blattgold und Tusche möglich war. Das heißt jedoch nicht, daß es — vielleicht mit Ausnahme des Horasreichs — nun jedem Bürger vergönnt wäre, in eine Buchhandlung zu gehen und den Titel seiner Wahl zu erstehen. Da sich die meisten Druckereien in herrschaftlichem oder kirchlichem Besitz befinden, werden speziell jene Bücher, die der offiziellen Diktrin widersprechen, noch immer von Hand geschrieben — wie es ja auch bei Zauberbüchern immer noch gang und gäbe ist.

Im folgenden präsentieren wir Ihnen eine Auswahl von aventurischen Druck- und Schriftwerken (weitere, speziell magische Bände können Sie den **Mysteria Arkana** entnehmen), die einen bunten Querschnitt durch die verbreiteten Machwerke darstellen, keinesfalls aber als Gesamtverzeichnis aller gedruckten Bücher angesehen werden sollen!

Die *Verfügbarkeit* gibt an, ob das Buch beim Trödler, Buchhändler oder in der gerade besuchten Bibliothek auch wirklich vorhanden ist — hier entscheidet eine Probe auf die Verfügbarkeit. Der angegebene *Wert* eines Buches hängt stark vom Erhaltungszustand ab, hier sind teilweise Preisnachlässe von bis zu 50% des angegeben Wertes fällig. Zu beachten ist dabei allerdings, daß gebrauchte Bücher nur selten überhaupt zum Verkauf angeboten werden.

Unter dem Stichwort *Fachgebiet* sind bestimmte Talente sowie in Klammern die Wertespanne der Talente angegeben, während der der Leser aus diesem Buch gesteigerten Nutzen ziehen kann: Sofern er mindestens den als erstes genannten TaW erreicht hat, gilt für jeden Steigerungsversuch ein Bonus von einem Punkt auf den Würfelwurf. Sobald jedoch ein TaW erreicht ist, höher als der zweite genannte Wert ist, ist das Buch für den Besitzer nur noch als Nachschlagewerk von Interesse. Lesen Sie also beispielsweise den Eintrag „Tanzen (3/11)" wie folgt: Ein Held, der den TAW 3 erreicht hat, erhält auf jeden Steigerungsversuch ei-nen Punktbonus, bis er beim TAW 11 angelangt ist. Beim Besitz zweier Bücher, die dasselbe Fachgebiet behandeln, sind die



Steigerungsboni kumulativ; wer also das *Herbarium Kuslikum* und den *Folianth der Kreutherkunde* besitzt und seinen TaW von 8 auf 9 steigern möchte, muß dazu nur eine 6 würfeln.

Ach ja, um aus den Büchern wirklich Nutzen zu ziehen sollte man schon einen TaW: *Lesen/Schreiben* von 4 aufweisen können und natürlich die Sprache verstehen, in der das Buch verfaßt wurde ...

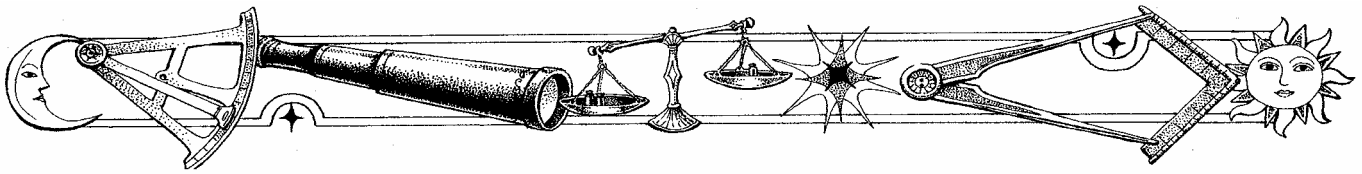
Herbarium Kuslikum:
Die Flora Aventuriens

(Hesindetempel zu Kuslik, Kuslik, 12 Hal, 9 Bände je ca. 200 Seiten) Eindeutig die grundlegendste Sammlung zum Thema aventurische Flora. Teilweise mit erstaunlich leichter Feder verfaßt, etliche Quellenhinweise, die das Buch zum absoluten Muß für den botanisch Interessierten machen, zahlreiche Skizzen und Zeichnungen. Manuskriptsammlung im Hesindetempel zu Kuslik; Erstauflage 50 nachträglich mit Zeichnungen versehene Drucke (alle in Besitz von Hesindetempeln); 200 originalgetreue Erstabschriften, ca. 500 weitere Abschriften mit teilweise erheblichen Textstraffungen und schwankender Qualität des Bildmaterials.

Verfügbarkeit: 5 (Zweitabschrift), *2* (Erstabschrift), 1 (Original)
Wert: Erstabschriften *25-30* Dukaten pro Band, weitere Kopien komplett zwischen *50* und *200* Dukaten.
Fachgebiet: Pflanzenkunde (3/4 bei beliebigem Einzelband, komplett *3/12*, dabei ein Bonus von *2* Punkten), Zweitabschriften häufig deutlich schlechter

Bestiarium von Belhanka: Das Wissen von den Pflanzen & Tieren

(Belhanka zur Friedenskaiserzeit, ca. 70 Sei-ten) Ursprünglich wohl zweibändig (zumindest kann man von Verweisen darauf schließen), jedoch gilt der die Pflanzen betreffende Band als gänzlich verschollen. Der verbliebene Text des ersten Bandes enthält die Beschreibung der wichtigsten Tiere und Ungeheuer Aventuriens. Ein naiver, von Aberglauben geprägter Text, jedoch mit einem noch heute gültigen Kern an Wahrheit. Originale unbekann-



ter Zahl alle zerstört; etwa 800 Abschriften und Übersetzungen aus dem Bosparano, nah am Originaltext.

Verfügbarkeit: 10 *Wert:* 10 Dukaten *Fachgebiet:* Tierkunde (0/3)

Erbaulich Werck über das Gevögel für Jungmann und Jungfer

(Rover Bronnengeeser, Festum, 224 v.H., 120 Seiten) Komplette Abhandlung über die Vogelwelt Aventuriens, teilweise verschrobener Schreibstil, jedoch ebenso amüsant zu lesen wie informativ. Zahlreiche Nebentexte, die Jagd und das Leben in der Wildnis betreffend, 20seitiger Anhang mit brillanten theoretischen Überlegungen zur Flugtechnik der Vögel. Manuskript in Familienbesitz; 50 Exemplare Erstschrift; ca. 50 stark redigierte und um den Anhang gekürzte Abschriften.

Verfügbarkeit: 1
Wert: 25 Dukaten (Original) / 10-15 Dukaten (Kopien)
Fachgebiet: Tierkunde (5/7), Wildnisleben (5/7), Fliegen (4/8; nur Erstschrift)

Prems Tierleben

(mehrere Autoren, Prem, 70 v.H., 120 S., 30 Zeichnungen) Möglicherweise von Hetmann Ragnar selbst verfaßter Text. Umfassende Zoologie der West- und Nordküste, des Orklandes, Albernias, des Lieblichen Feldes und der Zyklopeninseln, allerdings recht thorwalsch gefärbt. Original in Prem; etwa 200 direkte Ab-schriften, meist kommentiert; etwa 100 kommentierte Abschriften kommentierter Versionen, umfangreicher, aber weniger gehaltvoll.

Verfügbarkeit: 2
Wert: 25–35 Dukaten für direkte Abschriften, sonst 10 Dukaten.
Fachgebiet: Tierkunde (3/6; Zweitschriften: 4/5)

Almanach des Volksglaubens

(Gilda von Honingen-Salpertin, Honingen, 72 v.H., 180 Seiten) Umfangreiche Sammlung zum Thema Aberglauben, ordentlich recherchiert, nur wenig kommentiert. Unterhaltsame Lektüre (nicht nur) für Magier und Gelehrte. Manuskript in Familienbesitz; 120 Erstschriften, ca. 500 meist originalgetreue Ab-schriften.

Verfügbarkeit: 6
Wert: 12 Dukaten (Original) / 5—8 D (Abschriften)
Fachgebiet: Heilkunde Seele (0/3), nach Lesen des Buches muß eine AG-Probe abgelegt werden, bei Gelingen steigt, bei Mißlingen sinkt der AG permanent um 1 Punkt.

Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung

(Kollegium der Zwölfgötter, Gareth, 312 v.H., etwa 70 Seiten) Erstauflage im Auftrag Kaiser Eslams III verfaßt, spätere Auflagen vom Kollegium mehrfach redigiert. Quasi das Schulbuch des Neuen Reiches: Rechter Glaube und daraus resultierende Bürgerpflicht, mit einem Vorwort des jeweiligen Kaisers. Zahlreiche Manuskripte und Originale verschiedener Auflagen (sämtliche verschlossen im Kaiserlichen A'chiv); etwa 5000 Abschriften.

Verfügbarkeit: 1+ (Originale — nur in geschlossenen Magazinen), 19 (Abschrift)
Wert: 5 Dukaten
Fachgebiet: Götter und Kulte (0/5)

Die Horas-Apokryphen

(anonym, Bosparan oder Bethana, ca. 1.880 v.H., 50-150 Seiten) Sagen und Legenden um das Wirken des Gottkaisers Horas. Bisweilen Bebilderung, manchmal alte Stadtpläne, häufig kompletter Text oder zahlreiche Textpassagen in Bosparano, oft stark kommentiert. Kein zweites Schriftwerk existiert in dergestalt zahlreichen Varianten, der Ursprung des Buches ist jedoch nach wie vor zweifelhaft. Der Besitz der Originalmanuskripte wird von verschiedenen Personen bzw. Parteien behauptet oder ihnen angedichtet; ca. 200 Abschriften in etwa 30 verschiedenen Ausführungen.

Verfügbarkeit: 0 (Original), 2 (beliebige Ausführung)
Wert: zwischen 50 und 250 Dukaten
Fachgebiet: Götter und Kulte (12/14), Geschichte (12/14), Staatskunst (10/12)

Das Rahjasutra

(Khunchom, vermutlich 648 v.H., 160 Seiten) Stark bildbetonte Abhandlung über die zahlreichen Möglichkeiten, Rahja zu huldigen, nebst einer ausführlichen, das Umwerben betreffenden Einleitung. Geht vermutlich auf mehrere wesentlich ältere Sammlungen zum gleichen Thema zurück. Kein Manuskript, 10 Originale; etwa 40 Erstabschriften; etwa 300 Zweitabschriften verschiedener Qualität (insbesondere des Bildmaterials).

Verfügbarkeit: 1 (Original oder Erstabschrift), 3 (Zweitabschrift)
Wert: 500 Dukaten (Originale) / 200 Dukaten (Erst-) / 20-120 Dukaten (Zweitkopie)
Fachgebiet: Betören (3/10)

Rastullah in Keft

(Hahmud Dhach'gamin, Keft, 233 v.H., 48 Seiten) Das Heilige Buch der Rastullah-Gläubigen, Offenbarung des Eingottes. Manuskript im Tempel von Keft; etwa 100 Erstabschriften, etwa 300 Zweitabschriften; 40 Exemplare in Garethi aus 3 verschiedenen Übertragungen.

Verfügbarkeit: 1 (Erstabschrift), 3 (Zweitabschrift) — im Gebiet der Novadis etwa 6mal so hohe Verfügbarkeit
Wert: für Rastullah-Gläubige zwischen 50 und 400 Dukaten (je nach Glaubwürdigkeit der Abschrift), sonst etwa 10 Dukaten
Fachgebiet: Götter und Kulte (8/10)

Groszer aventurischer Atlas

(Neue Kunde und getreulicher Bericht von allen Völkern und Ländereien von Ifirns Ozean bis zu den Inseln der Feuerberge; etwa 80 Seiten) Ständig überarbeitetes Werk, das auf die Berichte und Karten der Expedition Admiral Sanins III. (1812–1795 v.H.) zurückgeht. Karten und Beschreibungen der wichtigsten Küstenlinien Aventuriens und der umgebenden Inseln, in älteren Ausgaben fast ausschließlich der Westküste und des Südens. Oft von der Obrigkeit korrigierte Ausgaben. Originalkarten und -texte Admiral Sanins verschollen; etwa 100 Ausgaben, die vor BF datieren, sind erhalten; etwa 300 moderne Ausgaben guter Qualität; etwa 1000 Abschriften mit teilweise deutlichen Qualitätsverlusten.

Verfügbarkeit: 1 (alte Ausgaben), 2 (neuere Ausgaben), 8 (Zweitabschriften)
Wert: 300–500 Dukaten (Originale) / 200–400 Dukaten (Erst-) / 50–200 D (Zweitkopie) / 120 D (zeitgenössische Ausgaben)
Fachgebiet: Geographie (8/14)

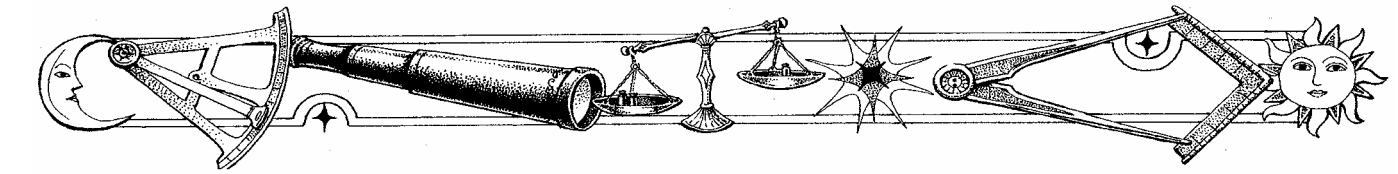
Von Weg und Steg

(Dhara Tuzirim, Beilunk, 37 v.H., 80 Seiten) Standardwerk für den Reisenden. Straßen, Routen, Pässe, Schleichwege, Furten, Brücken, Schiffsverbindungen usf, dazu Abhandlungen über Streckenbedingungen, Wettereinflüsse, Hinweise auf Gefahren jeglicher Art. Knappe, aber treffende Beschreibungen zur Orientierung im zivilisierteren Teil Aventuriens, jedoch leider zu ungenaues und skizzenhaftes Kartenwerk im Anhang. Manuskript in Familienbesitz; 200 Originaldrucke mit handgezeichneten Karten; etwa 500 Abschriften, manchmal mit besseren Karten, als das Original vorweisen kann.

Verfügbarkeit: 6
Wert: 16 Dukaten
Fachgebiet: Geographie (5/7), Orientierung (2/6)

Der kleine Unterschied

(Praiowin Lichtenstein, Wehrheim, 15 Hal, 80 Seiten) Vollständige Abhandlung über alle kulturschaffenden Wesen Aventuriens, jedoch



stark rassistisch geprägt und daher mit Vorsicht zu lesen. Manuskript im Praiostempel zu Wehrheim; 100 Originaldrucke, wenige Ab-schriften.

Verfügbarkeit: 1; in Bibliotheken der Praiostempel 5
Wert 10 Dukaten
Fachgebiet: ohne Wert

Sand, Salz und Sonne / Zwischen Bodir und Walsach / Die dampfenden Waelder / Heymatland, fremdes Land

(Bastan Munter, Kuslik, 334-328 v.H., 120/ 250/330/280 Seiten) Völker, Kulturen, Religionen, Sprachen, Bräuche, Geschichte aus ganz Aventurien — informativ und spannend zu lesen. Die berühmte Tetralogie muß jeder Hesinde-Geweihte kennen. Manuskripte im Hesindetempel zu Kuslik; etwa 300 Erstabschriften.

Verfügbarkeit: 4 (einzelner Band), 1 (komplette Sammlung)
Wert: 30—60 Dukaten, komplett etwa 250 Dukaten
Fachgebiet: Geschichte (4/6 pro Band), Geographie (6/8 pro Band), Götterkunde (6/7 pro Band); komplett jeweils Bonus von zwei Punkten bei der Steigerung bis auf TaW 9

Al'Emazzin

(Omar ben Kasim, Khunchom, 912 v.H., 240 Seiten) Eine vollständige, wenngleich schon im Original schwer verständliche Abhandlung über Echsen im weitläufigsten Sinne. Beinhaltet neben zahlreichen Beschreibungen eine umfassende Theorie, die einen Bogen von kleinen Lurchen über Echsenmenschen hin zu Drachen spannt. Nur fragmentarische Übersetzungen, die allesamt die Kernaussagen des Buches nicht berücksichtigen. Manuskript verschollen; 20 Originalschriften mit einigen Bildern (davon 17 verschollen); etwa 150 Abschriften aus 4 verschiedenen Übertragungen.

Verfügbarkeit: 1 (Abschrift, die Originale befinden sich in den Akademien zu Fasar und Khunchom, ein weiteres in Privatbesitz zu Methumis)
Wert: 200 Dukaten (Original) / 5—15 D(Abschriften)
Fachgebiet: Tierkunde (12/14)

Kamele und Kalifen: Meine Reisen durch die Khom in den Jahren 982 bis 988

(Ardo Stoerrebrandt, Festum, 1 Hai, 84 Sei-ten) Privatdruck der Reiseberichte Ardo Stoerrebrandts. Von wirtschaftlichen Gesichtspunkten geprägte Beschreibung der Khomwüste und Mhanadistans. Bunte, humorvolle Schilderungen — größtenteils nur Unterhaltungswert. 100 numerierte Exemplare; etwa 20 Ab-schriften.

Verfügbarkeit: 2
Wert: 20—50 Dukaten (Original) / 5 D (Abschriften)
Fachgebiet: keine speziellen Fachkenntnisse

1000 Jahre Neues Reich

(Hesindetempel zu Punin, Punin, 1000 BF, 500 Seiten) Sonderausgabe des Puniner Hesindetempels, versehen mit zahlreichen Schnitten und Stichen und prächtig illustriert. Ein Kompendium aller Bereiche aventurischen Lebens, eine Lektüre, die selbst die gebildetsten Aventurier noch reizt. Manuskripte im Hesindetempel zu Punin; 500 numerierte Exemplare; keine Abschriften.

Verfügbarkeit: 4
Wert: 150—250 Dukaten
Fachgebiet: alle Wissenstalente (8/10); Bonus von 2 Punkten

Vom Wesen des Staates, seiner Erhaltung und Förderung

(Dexter Nemrod, Rommilys, 15 Hal, 320 Sei-ten) Das umfangreichste und wohl auch beste Buch zum Thema Staatskunst. Zahlreiche pragmatische Strategien, rechtliche Grundlagen, Kritiken, alte, jedoch auch neue Theorien und Thesen, Quellenverweise, Zitatensammlung. Dynamisch geschrieben, ohne Vorkenntnisse jedoch kaum zu lesen. Lektüre für den modernen Staatsmann. Manuskript im kaiserlichen Archiv; 200 Originaldrucke (zum größten Teil im Besitz von Herrschenden und Regierenden).

Verfügbarkeit: 1
Wert: 60 Dukaten
Fachgebiet: Staatskunst (9/14)

Wie man kämpft, reitet & Bier trinkt

(anonym, vermutlich Havena, 14 Hai, 60 Sei-ten) Ein eigenwilliges Büchlein, das vor grammatikalischen wie orthographischen Fehlern nur so strotzt. Sammelsurium von lebensnahen Tips und Tricks für Abenteuerlustige mit Schwerpunkt auf den im Titel genannten Bereichen; erstaunlich hilfreich. Manuskript unbekannt; 3 bekannte Erstschriften; etwa 600 Abschriften, zum Teil mit nützlichen Kommentaren und Erweiterungen, die umfangreichste Abschrift hat 152 Seiten.

Verfügbarkeit: 7 (beliebige Abschrift) *Wert:*
3—12 Dukaten (je nach Abschrift)
Fachgebiet: Zechen (0/6), Reiten (2/4), Raufen (0/8)

Annalen des Götteralters

(auch als: *Vom Anbeginn der Zeiten* oder *Das Eherne Schwert,* verschiedene Autoren, erste Versionen aus der Siedlerzeit, 250 bis 600 Sei-ten) Eine bisweilen krude, bisweilen hesindiale Sammlung von Sagen, Mythen, Märchen und Heldenepen, oftmals je nach Regierungszeit politisch gefärbt. 3.000 Exemplare, davon gut 2.000 gedruckt; Originale von etwa einem Dutzend Autoren erhalten.

Verfügbarkeit: 18 (beliebige Abschrift)
Wert: 5—50 Dukaten (je nach Version)
Fachgebiet: Geschichtswissen (0/2), Götter und Kulte (2/5)

Folianth der Kreutherkunde

(Schwesternschaft der Mada, Grangor, 1005 BF, 400 Seiten) Gedruckte Ausgabe einer Sammlung, die schon seit den Dunklen Zeiten als Abschriften kursiert und seither ständig erweitert wird. Illustrierte Enzyklopädie aller bekannten Gift-, Heil-, Nutz-, Würz-, Duft- und Zierpflanzen. Etwa 200 alte Abschriften und Varianten, mittlerweile gut 500 Drucke (Erstdruck im Rahjatempel Grangor)

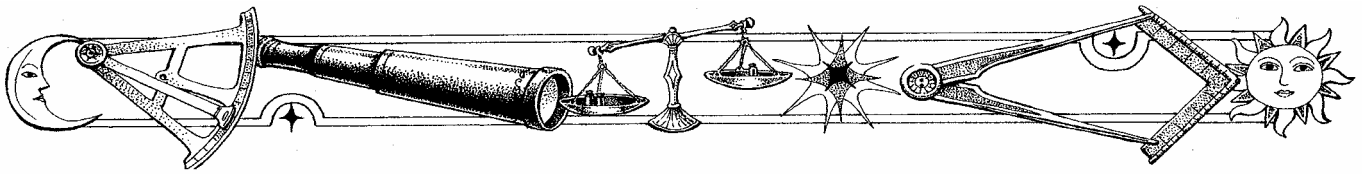
Verfügbarkeit: 6
Wert: 50 Dukaten (Neuausgabe)
Fachgebiet: Pflanzenkunde (3/15)

Das wohlfeile Brevier für den reisigen Kauffmann

(verschiedene Autoren im Auftrag Stoerrebrandts, Festum, 997 BF, 64 Seiten) Kurzer, aber solider Überblick über Wirtschaft und Verkehrswesen der wichtigsten Städte und Regionen Aventuriens; weltoffen und fortschrittlich gehalten. Mittlerweile fast 5.000 gedruckte Exemplare. Überarbeitete Auflage unter Berücksichtigung der neuesten politischen Geschehnisse in Vorbereitung.

Verfügbarkeit: 18
Wert: 5 Dukaten
Fachgebiet: Feilschen (4/6), Schätzen (2/6), Geographie (3/6)

Weitere beliebte Titel der letzten Jahre (alle mittlerweile zumindest in kleinen Auflagen gedruckt) sind **In den Schamanenzelten der Nivesen** vom ehemaligen Beilunker Markgrafen Hagen, ein Nachdruck des **Monster-Handbuchs** (obskure, alte Sammlung scheußlichster Monstrositäten), das **Handbuch der Konstrukteure**, das altes Zwergenwissen für den menschlichen Leser aufbereitet, die staatskunstlichen Werke **Wahn der Verfolgung** und **Der ringende Herr**, die novadische Gesetzessammlung **Also spricht Rastullah** (ausgesprochen praxisnah), Comtessa Tegallianis **Vom Tantze**, ein höfisches Benimmbuch, eine Unzahl von Liederbüchern für Geweihte, Soldaten, Wanderer und natürlich das im Mittelreich neben dem Brevier meistgelesene Werk der letzten 20 Jahre**: Die Kaisersprüche Hals.**



Wer ist wer?

Hochgestellte und Bemerkenswerte Personen Aventuriens

Das folgende Kapitel über die herausgestellten Personen Aventuriens ist hauptsächlich als Überblick und Orientierungshilfe für Meister und Spieler gedacht. Die aus Platzmangel meist sehr kurzen Einträge bestehen aus einer kurzen Beschreibung und einem übersichtlichen Spiegel der Eigenschaften, Talente und Zauberfertigkeiten, der Ihnen einen Überblick über die Person, Ihre Stärken und Schwächen und ihre Verwendbarkeit im Spiel geben soll.

Kurzcharakteristik: eigentlich selbsterklärend; die Begriffe unerfahren, erfahren, durchschnittlich, kompetent, meisterlich, brillant, vollendet dienen dazu, eine grobe Klassifizierung festzulegen, damit Sie den Personen bei Bedarf weitere Eigenschafts-oder Talentwerte zuordnen können.

Herausragende Eigenschaften, Herausragende Talente und *Herausragende Zauberfertigkeiten und Rituale:* diejenigen Werte, die für den Charakter `stilprägend' sind – nicht zwangsläufig alle entsprechenden Einträge mit hohen Werten

Besonderheiten: selbsterklärend

Beziehungen und *Finanzkraft:* Hier verwenden wir das bereits in der Box **Fürsten, Händler, Intriganten** vorgestellte Schema zur Einordnung von Beziehungen und Finanzmacht der Personen, das die Hierarchie in der betreffenden Region darstellt. Betont sei, daß dieses Einteilungssystem nur für die jeweilige Machtbasis der Person Aussage besitzt, im Quervergleich zwischen den unterschiedlichen Reichen aber nur notdürftigen Informationsgehalt aufweist – da besitzt der Ashim Riak Assai mit `immensen Beziehungen' (unter den Orks) dieselbe Klassifizierung wie der Patriarch von Al'Anfa (im Südmeer) und Nahema (über ganz Aventurien verstreut). Gleiches gilt für die Einteilung `Finanzkraft', da sicherlich selbst zwischen den Schätzen des Boten des Lichtes, der Horaskaiserin und Nareb Emano Zornbrechtes noch Unterschiede bestehen – trotz alledem gelten diese Personen in ihrem Reich (und ihrer dramaturgischen Umgebung) als Besitzer `immenser Finanzkraft'. Die einzelnen Stufen bei diesen beiden Punkten sind: minimal – gering – hinlänglich – ansehnlich – groß – sehr groß – immens.

Verwendung im Spiel: gibt an, wie Sie als Meister die entsprechende Person mit den Helden verknüpfen können.

Quellen: Wo findet man mehr Informationen über diese Person.

Persönlichkeiten aus dem hohen Norden und den Nivesenlanden

Aleks Bolschanjeff, norbardischer Hehler

Mit breit ausrasiertem Mittelscheitel und hüftlangem Pferdeschwanz, groß, muskulös, mit gewinnendem Lächeln, so präsentiert sich Aleks Bolschanjeff. Der Norbarde zieht als Händler durch die Lande zwischen Walsach und Kvill, allein und ohne seine Sippe. Neben den üblichen Geschäften betreibt er eine gut-gehende Hehlerei mit heißer Ware aus dem Bornland und schlägt sie in Riva zu einem guten Preis los. Allein sein ausschweifender Lebensstil verhindert die Anhäufung seines Vermögens.

Wenn der Norbarde einen über den Durst getrunken hat oder glaubt, seinem Gegenüber vertrauen zu können, dann erzählt er von der großen Liebe seines Lebens — einer blonden, schlanken Frau, die einige Jahre älter als er selbst sei, aber sich ein jugendliches Äußeres bewahrt habe.

Seit er sie vor mehr als zehn Jahren in der Gegend um Norburg getroffen, einige Monde mit ihr in einem Jagdhaus gelebt und sich unsterblich in sie verliebt hatte, ist er noch heute nach ihr auf der Suche.

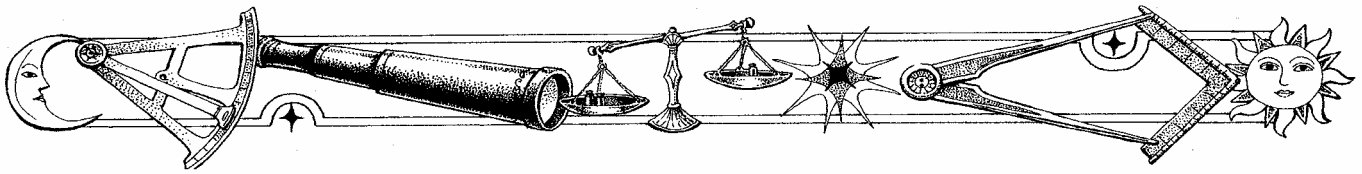
Geb.: 2 v.H.
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* hellbraun
Kurzcharakteristik: meisterlicher Händler und Hehler
Herausragende Eigenschaften: KL 14, CH 14, GG 8
Herausragende Talente: Heilkunde Wunden 9, Feilschen 12, Wildnisleben 11
Besonderheiten: Die Frau, die Aleks so verzweifelt sucht, ist Selinde, besser bekannt unter dem Namen Hal von Gareth.
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: hinlänglich
Verwendung im Spiel: Aleks ist sehr geschäftstüchtig, aber kein Unmensch. Möglicherweise hilft er den Helden einmal aus der Patsche, und meist möchte er zum Gegenlohn bei seiner Suche unterstützt werden.

Elodiron Kristallglanz, „die Jägerin" Die Firnelfe focht an der Seite ihres Geliebten, Fürst Halman von Albernia, auf Maraskan, wo der Beschuß ihrer Pfeile die gegnerische Verteidigung zusammenbrechen ließ. Zutiefst schockiert von diesem Gemetzel, wandte sie sich von den Menschen ab und soll sich nach langer Wanderschaft in Eis und Schnee zu-rückgezogen haben, um ihre halbmenschliche Tochter Madayra die Bräuche ihres Volkes zu lehren.

Geb.: um 90 v.H.
Haarfarbe: silberweiß *Augenfarbe:* bernstein
Kurzcharakteristik: vollendete Bogenschützin
Herausragende Eigenschaften: IN 17, GE 20
Herausragende Talente: Schußwaffen 18, Sinnes-Schärfe 17, Bogenbau 16
Herausragende Zauberfertigkeiten und Rituale: Spurlos Trittlos 16, Über Eis 16, Mit dem Wind 12, Adleraug 17, Scharfes Auge 18, Adler Wolf (Blaufalke) 15, Visibili 16
Beziehungen: ansehnlich, aber nie genutzt (Herrscherfamilie von Albernia, Hof zu Gareth)
Finanzkraft: minimal
Verwendung im Spiel: Letzte Überlebende ihrer Sippe, eine tragische Existenz; als letzte Retterin in der Not, Bogenlehrmeisterin oder mystisch-traurige Begegnung im Eismeer
Quellen: Thorwal

Iloinen Schwanentochter

In den Adern dieses scheinbar vierzehnjährigen Mädchens fließt das Blut von Firun, Ifirn und dem Himmelswolf Reißgram, und dennoch hat



sie sich für ein Leben in Aventurien und den Kampf gegen die unheiligen Nagrachkräfte im Eisreich Glorania entschieden.

Geb.: um 90 v.H.
Haarfarbe: kupferrote und weiße Strähnen *Augenfarbe:* eines bernstein, das andere blau *Kurzcharakteristik:* meisterliche Zauberin, brillant(Waldläuferin
Herausragende Eigenschaften: KL 18, IN 20, FF 17
Herausragende Talente: Wurfwaffen 15 (Speere), Wildnisleben 13, Gefahreninstinkt 16, Sinnesschärfe 14
Besonderheiten: Eigeboren, göttliche Abstammung
Beziehungen: gering im weltlichen, immens im göttlichen Sinne
Finanzkraft: minimal
Verwendung im Spiel: Kämpft zusammen mit ihren Ifirnsrudel gegen Glorana und deren Schergen, die da: Firunsland verwüsten, woraus sich vielfältige Berührungspunkte mit den Helden ergeben.
Quellen: RLHN, BE, WunderWelten #42

Kailäkinnen, Großschamane der Nivesen

Der Schamane des Nivesischen Stammes der Lieska-Leddu mag körperlich vom Alter gezeichnet sein, nicht jedoch im Geiste. Er warnte als erster vor der Rückkehr des Unaussprechlichen. Die Ziele des traditionell nivesischen Medizinmannes sind die Aussöhnung mit den Wölfen und der Friede unter den Stämmen. Sein Vorgehen ist unspektakulär, und auch wenn der lebensfrohe, gutmütige Mann harmlos wirken mag, ist er ein gnadenloser Gegner *jedes* Frevlers.

Geb.: ca. 63 v.H.
Haarfarbe: weiß *Augenfarbe:* grau
Kurzcharakteristik: vollendeter nivesischer Schamane
Herausragende Eigenschaften: KL 17, CH 17, RA 6
Herausragende Talente: Heilkunde Wunden 16, Heilkunde Seele 14, Pflanzenkunde 17, Prophezeien 18
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: alle nivesischen Schamanenrituale vollkommen, Beherrschung' brechen 11, Böser Blick 12, Geister beschwören 10, Geister austreiben 13, Blick in die Vergangenheit 3
Besonderheiten: mittelgroße Knochenkeule mit mehr als 30 ASP
Beziehungen: sehr groß (Nivesen), sonst hinlänglich
Finanzkraft: minimal
Verwendung im Spiel: Er kann bitten, einen Frevler aufzuspüren und/oder einen Frevel wiedergutzumachen, wird im Rauhen Land Nothelfer und Prophet gegen das *Unaussprechliche* sein, aber auch ein ernst zu nehmender Mahner unehrenhafter Helden.
Quellen: RLHN, Winternacht, div. AB

Pardona

Die um 5.000 Jahre alte, aus überderischem Willen erschaffene Elfe stürzte ihr eigenes Volk ins Unheil, wurde niedergeworfen, verfiel dem Wahn und wurde die größte Chimärologin aller Zeiten. Bei einem Beschwörungsunfall in die Niederhöllen verschleppt, von dort mit Hilfe des Namenlosen entkommen und als dessen Agentin auf Dere, sieht sie momentan in den Menschen das Werkzeug für ihren unvergleichlichen Hochmut, und die Zurückweisung durch Borbarad hat ihren Haß auf alle, die sich nicht ihrem Willen beugen, nur noch gesteigert.

Geb.: unbekannt
Haarfarbe: silberweiß *Augenfarbe:* gold
Kurzcharakteristik: vollendete Chimärologin, brillante Beschwörerin und Intrigantin
Herausragende Eigenschaften: KL 20, CH 21
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung, Lügen, Magiekunde vollendet, sehr viele körperliche, gesellschaftliche, intuitive und Wissenstalente meisterlich
Wichtige Zauberfertigkeiten/Rituale: (Beherrscherin, Beschwörerin, Chimärologin, Verwandlerin) fast alle Zauber aus diesen Gebieten meisterlich, dito alle elfischen Sprüche; kennt Immortalis und Infinitum
Besonderheiten: Pakt mit dem Namenlosen und 'Bekanntschaft' mit einigen Erzdämonen, dadurch hohe Beschwörungsvorteile
Beziehungen: gering (wenige Spione, die von ihr geschaffenen Nachtalben)
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: die wahrscheinlich mächtigste lebende Chimärologin Aventuriens, deren Pläne (momentan schwerpunktmäßig im Eisreich) Jahrhunderte umspannen und in die die Helden verwickelt werden können, ohne es zu ahnen
Quellen: GMG, DSLW, BE, Phileasson-Saga, Unsterbliche Gier

Rastar `Ogerschreck' bren Morved, ein Gjalskerländer Häuptling

Das bekannteste Stammesoberhaupt der Gjalsker Barbaren tat sich in der Tausendogerschlacht (daher sein selbstgewählter Beiname), beim Donnersturmrennen, im Orkkrieg und in der Dämonenschlacht hervor.

Geb.: 17 v.H.
Haarfarbe: rotbraun *Augenfarbe:* schwarz
Kurzcharakteristik: ein meisterlicher Axtkämpfer, Wagenlenker und Raufbold
Herausragende Eigenschaften: KK 21, MU 20, JZ 6
Herausragende Talente: Raufen 17, Zechen 12
Besonderheiten: von zwei Wollnashörnern gezogener Streitwagen
Beziehungen: hinlänglich (in Gjalskerland und Svellttal groß)
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: Ein klassischer Rüpel, der zu-nächst als Herausforderer oder Rivale auftritt und durch seine offene Art das Herz des Gegners gewinnt.
Quellen: Donnersturmrennen, Rausch der Ewigkeit

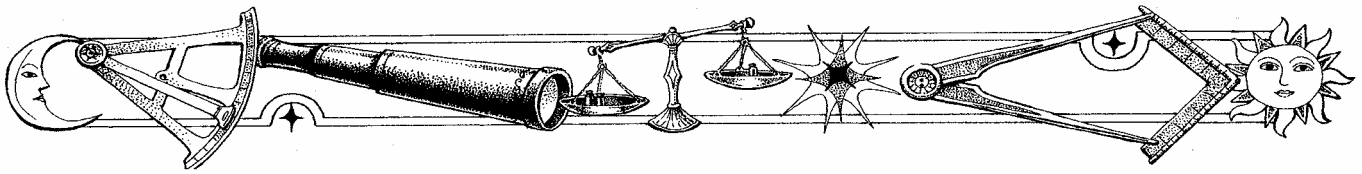
Uigar Kai, orkischer Schamane

Der ehemalige oberste Schamane der Orks hat vor einigen fahren versucht, den Aikar Brazoragh zu entthronen, und floh nach dem gescheiterten Putsch in die Eiszinnen, von wo aus er weitere orkische Kämpfer sammelt und gegen Glorana wie auch die menschlichen Siedlungen zu Felde zieht. Uigar Kai und seine Getreuen haben einen Dämonenpakt geschlossen, vermutlich mit Nagrach, der ihnen neben Langlebigkeit und Kälteunempfindlichkeit ein weißes Fell einbrachte. Zwei gerüstete und gut bewaffnete Streitoger bilden seine Leibwache.

Geb.: um 25 v.H.
Fellfarbe: weiß *Augenfarbe:* gelb
Kurzcharakteristik: vollendeter Schamane und meisterlicher Bandenführer
Herausragende Eigenschaften: MU 17, CH 14 (17 unter Orks), GG 6
Herausragende Talente: orkische Geschichte 17, Prophezeien 14, meisterliche Wildnis-Talente
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: vollendet in orkischen Schamanenritualen, Kenntnis von nagrachgefälligen Beschwörungen und nekromantischen Ritualen
Besonderheiten: besitzt den 'Schwarzen Stab', der seine Zauberfähigkeiten deutlich verbessert
Beziehungen: hinlänglich (Bandenführer) *Finanzkraft:* gering
Verwendung im Spiel: der mysteriöse Zauberkönig am Ende der Welt, der offensichtlich nach der Weltherrschaft trachtet
Quellen: Orkland, Borbarads Erben

Der Weiße Mann

Der höchste Geweihte des Firun, stets in ein schneeweißes Eisbärenfell gehüllt. Tief im Rachen des mächtigen Bärenhauptes liegt sein Gesicht und seine Identität verborgen. Seit der *Kristallpalast zu Bjaldorn* im Gebiet des dämonischen Eisreichs liegt, hat man ihn zudem nicht mehr gesehen. Ein flinker, zäher Eisbär führe dort den Kampf gegen die Schergen Gloranas. Hat Firun Seinem Diener Tiergestalt verliehen, um in niederhöllischer Kälte ge-



gen den Widersacher Seine Jagd zu führen'

Kurzcharakteristik: vollendeter Firungeweihter: der schweigsame, von der Erbarmungslosigkeit des Jägers *in* einer lebensfeindlichen Umgebung geprägte Firungeweihte, dem Schwachen gegenüber mitleidslos, aber Mut und Kraft anerkennend
Herausragende Eigenschaften: hohe körperliche Zähigkeit, GG *0*

Herausragende Talente: Wildnis- und Jagdtalente meisterlich bis vollendet
Besonderheiten: In menschlicher Gestalt trägt *er das* Eisbärengewand, Jagdspeer und den goldenen Ring mit dem gleißenden Bergkristall, *das* Artefakt Firuns.
Beziehungen: minimal
Finanzkraft: keine
Verwendung im Spiel: Dank Ifirn *mag er* auch einmal unverschuldet *in* Not geratenen Helden beistehen; Dämonenpaktierer und Frevler wird *er* unbarmherzig jagen und töten, dazu vielleicht *sogar die* Hilfe der Helden akzeptieren.
Quellen: RLHN

Persönlichkeiten aus dem Bornland

Dravuvo Kaiba, `Bürgermeister' des Festumer Goblinviertels und `Hauptmann' des Goblinbanners der Festumer Stadtmiliz

Dravuvo Kaiba ist der Ansprechpartner des Festumer Magistrats, wenn Verhandlungen mit dem rotpelzigen Teil der Stadtbevölkerung geführt werden müssen — und er hat sich, auch wenn er sich in den Beratungen häufig Bedenkzeiten ausbittet, als ausgesprochen zäher Unterhändler erwiesen. Eigentlich ist er meist offiziell als Jäger und Kräutersammler für die Festumer Gerbereien im westlichen Bornland unterwegs, wo er jedoch mit Abgesandten etlicher Goblinstämme Neuigkeiten austauscht. Bisweilen ist er sogar im fernen Uhdenberg anzutreffen, wobei kein Mensch weiß, wie es ihm stets gelingt, die Rote Sichel so schnell zu über-

Geb.: unbekannt
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: vollendeter Waldläufer und Jäger
Herausragende Eigenschaften: *FF* 16, GE 17, IN 17
Herausragende Talente: Wildnisleben 18, Fallenstellen 14
Wichtige Zauber: Bannbaladin 16, Adler, Wolf 15, Blitz dich find 12
Beziehungen: gering
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: Lindion denkt zuerst *an* sich und *sein* Überleben, dann an andere Elfen. Den Menschen steht *er* neutral *bis* ablehnend gegenüber, und helfen würde er ihnen nur, wenn es seinen Interessen entspricht.
Quellen: Goldene Blüten, *Roman Das* zerbrochene *Rad*

Sephirim Isyahadan, Hoher Geweihter des Namenlosen

Sephirim, ein Mann mit vielen Gesichtern, wurde in den Tagen ohne Namen geboren, und eine Weissagung deutete schon früh, daß der Knabe großes Unheil bringen würde. Wenn er die Maske des gutaussehenden und charmanten Edelmannes ablegt und der mächtige Geweihte des Rattenkinds zum Vorschein kommt, ist es meist für sein Gegenüber schon zu spät.

Geb.: 20 v.H.
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* blau und *grün*
Kurzcharakteristik: Ein charmanter Verführer und Versucher sowie meisterlicher Intrigant.
Herausragende Eigenschaften: MU 16, CH 16
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 15, Bekehren/Überzeugen 16, Menschenkenntnis 14
Besonderheiten: Glasauge (rechts, *grün),* Geburtsmal *auf* der Brust, geformt *wie das* gehörnte Haupt eines Dämons.
Beziehungen: groß
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: Sephirim, *ist der* Mann *in* den Schatten; *es* steuert seine Intrigen und Marionetten aus dem Verborgenen. Er *ist* der Hintermann, der *zu* erahnen, aber nicht zu *fassen* ist: *das* Symbol einer großen, unfaßbaren Bedrohung.
Quellen: Tape des Namenlosen

Geb.: 6 Hal
Fellfarbe: rot *Augenfarbe:* gelb
Kurzcharakteristik: meisterlicher Häuptling, kompetenter `Kommunalpolitiker'
Herausragende Eigenschaften: IN 13, FF 15
Herausragende Talente: Gassenwissen (Festum) 14, Menschenkenntnis 9, alle Wildnis-Talente 7+ (spricht fließend Garethi mit breitem bornländischen Akzent)
Beziehungen: hinlänglich *bei* Menschen, ansehnlich bei Goblins
Finanzkraft: hinlänglich (und damit wahrscheinlich der reichste Goblin Aventuriens)
Verwendung im Spiel: als Kontaktperson sowohl *zu* den 'zivilisierten' Goblins aus Festum und Uhdenberg als auch einigen Stämmen der Roten Sichel; in Wirklichkeit Sprecher Mantka *Riibas*

Mantka Riiba, die Kunga Suula

Die Herrin der Festumer Goblins ist für ihre Art außergewöhnlich gerissen und, als Schamanin, des Zauberns mächtig. Sie hat nicht allein die Stellung ihres Volkes als Abdecker, Rattenfänger und Müllräumer von Festum gesichert, sondern auch Schmuggel und Hehlerei weitgehend unter ihre Kontrolle gebracht.

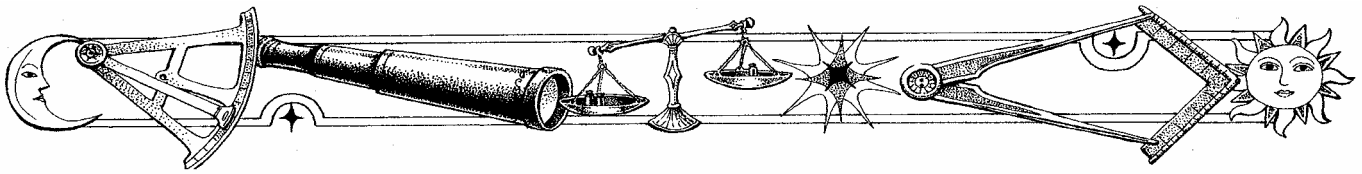
Geb.: ca. 1000 v.H.
Haarfarbe: rotbraun *Augenfarbe:* rotviolett
Kurzcharakteristik: ein brillante Schamanin *von* fremd-artiger, faszinierender Ausstrahlung
Herausragende Eigenschaften: MU18, IN 17, CH 14 (18 unter Goblins), *GG 6*
Herausragende Talente: Lügen 18, Gassenwissen 12
Besonderheiten: Die Mantka *Riiba ist* eigentlich die Kunga Suula, *eine* Goblinschamanin der 21. Stufe *mit* Druidenkräften und AE 212
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Auch in ihrer Rolle als Mantka Riiba ist *sie* eine unheimliche Informantin, Gegenspielerin oder gar Auftraggeberin.
Quellen: RLHN

Lindion Dunkelhaar, ein Waldelf

Lindion ist ein amoralischer, gnadenloser Jäger, der völlig den Gesetzen der Natur folgt und dem jegliches Mitleid fremd ist. Er ist an finanziellen Dingen völlig desinteressiert: Er nimmt sich, was er braucht, und behält es (nur) so lange, wie er es braucht — Ausrüstung ebenso wie Gesellschaft, wie schon bei der lieblosen Affäre mit der Amazonenprinzessin Gilia bewiesen.

Stover Regolan Stoerrebrandt, Handelsherr, Reeder und Mäzen

Der wahrscheinlich reichste Mann Aventuriens und derzeitiger (langjähriger) Patriarch des gleichnamigen Handelshauses pflegt sein joviales, onkelhaftes Auftreten — und ist doch durchaus in der Lage, Fürsten in die Knie und Könige zu Konzessionen zu zwingen, wobei er alle Register seiner wirtschaftlichen Macht (Handelsboykott, Aufkauf von Schulden, Heiratspolitik) zu ziehen versteht wie kaum ein anderer Aventurier. Sein Imperium umfaßt 68 Kontore, 25 Schiffe, 150 Wagen, dazu Werften und Stellmachereien, Minen und Plantagen. Dabei fördert er die Künste und die Erforschung der Zauberei, gilt als bornländischer Patriot und liebevoller Familienvater — und all



diese Eigenschaften haben sich in klingender Münze ausgezahlt ...

Geb.: 16. Phe. 42 v.H.
Haarfarbe: grauweiß Augenfarbe: braun
Kurzcharakteristik: vollendeter Handelsherr, brillanter Politiker
Herausragende Eigenschaften: KL 17, CH 14
Herausragende Talente: Überzeugen 12, Etikette 12, Feilschen *26,* Schätzen *25,* Rechnen 14, Rechtskunde 13, Berufsfertigkeit Händler 17
Besonderheiten: kann jederzeit *über* Söldner, Magier, Artefakte zum persönlichen Schutz verfügen
Beziehungen: immens
Finanzkraft: immens
Verwendung im Spiel: als Auftraggeber *bei* wirklich *großen* Expeditionen, als Mäzen *für* Künstler und *Wissenschaftler*
Quellen: RLHN, Schiff der verlorenen Seelen, Sieben magische Kelche, *Sand in* Rastullahs Hand

Thesia Jadvige Gräfin v. Ilmenstein, Adelsmarschallin des Bornlands Nach ihrem heldenhaften Auftreten bei der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden, wo das Heer der bornischen Geflügelten das Schlachtenglück zugunsten der Kaiserlichen wendete, wurde Thesia von einer eilends zusammengerufenen Versammlung der bornischen Adligen zur neuen Adelsmarschallin gewählt. Seither steht die sicherlich namhafteste der sewerischen Bronnjaren dem Bornland mit der Strenge und Kompetenz einer altgedienten Befehlshaberin vor und hat sich mit ganzer Seele der Aufgabe verschrieben, die Fäulnis der borbaradianischen Unterwanderung am Aufkeimen zu hindern.

Geb.: 29 v.H.
Haarfarbe: hellblond *Augenfarbe:* blaugrau
Kurzcharakteristik: brillante Fechterin; geistreiche, scharfzüngige Charismatin
Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 15, CH 18
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 15, Kriegskunst 15, Reiten 14, Zechen 14 *Besonderheiten:* Ihre Schönheit bleibt von den Jah*ren* unberührt
Beziehungen: sehr *groß*
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: Als Auftraggeberin rondragefälliger Helden
Quellen: RLHN, Attentäter, *Roman Das* zerbrochene *Rad*

Tjeika von Notmark, Kronvögtin von Neersand
Als charismatische und allgemein bemitleidete Tochter des despotischen Grafen von Notmark zweimal zur Adelsmarschallin gewählt, begleitete Tjeika den grausamen Heerzug ihres Vaters auf seinem Weg nach Tobrien, als Entsatztruppe der Borbaradianer. Zwar griff sie in keine der damaligen Greueltaten ein, überwarf sich jedoch vor den Toren von Neersand mit Graf Uriel und schlug sich auf die Seite der Stadtbürger. Bereits im Rahja 29 Hal ließ die `Retterin von Neersand' ihren früheren Gemahl für tot erklären und ehelichte den Junker Orschin von Sumovicz-Plötzingen, dessen Einfluß ihr vermutlich erneut eine Kandidatur als Adelsmarschallin ebnen soll.

Geb. 3 v.H.
Haarfarbe: weißblond *Augenfarbe: grau*
Kurzcharakteristik: brillante, *gerissene* Politikerin
Herausragende Eigenschaften: KL 14, IN 14
Herausragende Talente: Betören 13, Etikette 15, Lü*gen* 15
Beziehungen: im südlichen Bornland *groß, in Sewerien vom* üblen Leumund *ihres* Vaters getrübt *Finanzkraft:* sehr *groß*
Verwendung im Spiel: Als geheime Fadenzieherin, *die* überraschend ihr Gesicht wandeln kann und die *Hel*den entweder, durchaus glaubwürdig, als geläuterte Persönlichkeit *um* Beistand bittet oder aber *um* jeden Preis neue Macht *gewinnen* möchte.
Quellen: RLHN, Stromaufwärts, *Roman Das* zerbrochene *Rad*

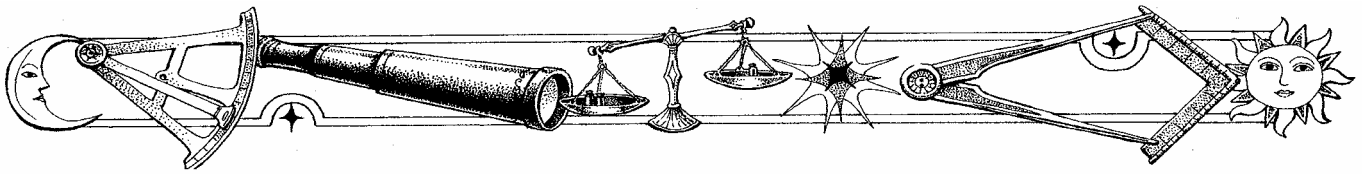
Persönlichkeiten Thorwals, des Orklands und des Svelltlands

Ashim Riak Assai, der Aikar Brazoragh
Der mysteriöse Anführer der Schwarzpelze einigte 10—15 Hal alle Stämme des Orklands unter seiner Führung und rief für den Beginn des orkischen Großen Jahres 2000 (17 HaI) den Orkensturm aus, an dem er selbst jedoch nicht teilnahm. Er residiert in Khezarra, wo er die wichtigsten Führer aller Stämme um sich vereinigt hat, und ist nach Aussagen ehemaliger Gefangener eine überaus mutige Kriegernatur, der sich jedoch auch in vielen Sprachen verständigen kann.

Geb.: um 15 v.H.
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* rot *Kurzcharakteristik:* brillanter Prophet, vollendeter Krieger-Priester
Herausragende Eigenschaften.: MU 19, KK 21, keine nennenswerten schlechten Eigenschaften
Herausragende Talente: Prophezeien 18, orkisches Geschichtswissen 18, Sprachen 18, mehrere meisterliche Nahkampf-Techniken
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: brillant *in", orkischen Schamanenritualen*
Besonderheiten: ist gleichzeitig Brazoragh- und Tairach-Priester, verbindet die Fähigkeiten von Kämpfer und Schamane; verachtet Feigheit und Heuchelei, ist aber auch als Sieger ohne Gnade. *Beziehungen:* immens (Oberhaupt aller Orks)
Finanzkraft: sehr *groß (als* Aikar Brazoragh, *Privat*vermögen unbekannt)
Verwendung im Spiel.: der Kopf hinter allen orkischen Aktivitäten in Nordwestaventurien; die Helden werden ihm höchstens *auf* einer diplomatischen Mission nach Khezzara begegnen
Quellen: Orkland

Iskir Ingibjarsson, der `Letzte Hjaldinger'
Der ältere Bruder des Hetmanns von Enqui gilt vielen jungen Thorwalerinnen und Thorwalern als leuchtendes Vorbild, da er die `historischen Wurzeln' nicht nur packend erzählen kann, sondern sie auch vorlebt: Bei den Eroberungen Enquis und Salzas, bei den Raubfahrten im Horasreich und bei den Kämpfen gegen das Hranngar-Gezücht im Perlenmeer war er an vorderster Front mit dabei, Hetmann Tronde zieht ihn als Berater in Rechts- und Traditionsfragen hinzu, und auch zum Raufen und Saufen ist er sich keinesfalls zu schade.
Seine hochfliegenden Pläne für die Zukunft Thorwals allerdings könnten nicht nur ihn selbst bald in Konflikt mit Tronde verwickeln, sondern auch Thorwal in einen Krieg mit dem Rest Aventuriens, denn das Reich seiner Träume erstreckt sich vom Golf von Riva bis zum Südask — und übermorgen bis nach Hjaldingard ...

Geb.: 2 v.H.
Haarfarbe: rotblond *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: brillanter Skalde und Historiker, meisterlicher Politiker und Kämpfer
Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 14, CH 16
Herausragende Talente: Äxte 16, Zechen 14, Lehren 16, Geschichtswissen (Thorwaler) 17, Geographie 13, Geschichtswissen (allgemein) *14,* Götter und Kulte 12, Rechtskunde (Thorwaler) 16, Staatskunst 10
Beziehungen: groß
Finanzkraft hinlänglich
Verwendung im Spiel: Iskir *ist* nicht *nur* der Unruhe



stifter im ansonsten so harmonischen 'thorwalschen Familienleben', er ist auch als Auftraggeber geeignet, wenn es gilt, die thorwalsche Geschichte des Kontinents zusammenzusammeln - und wenn er schließlich seinen Traum verwirklichen wird ...

Jobst Steinbrücker, Fährtensucher

Einst Fährtensucher und Kämpfer in der Uhdenberger Legion und 'Rudelkamerad' Sadrak Whassois, hat sich der schweigsame, verwildert aussehende Steinbrücker im Norden Weidens und im ehemaligen Svelltbund einen Namen als Orkkenner gemacht, denn kaum jemand sonst hat sowohl in mehreren Kriegszügen gegen sie gekämpft, als auch bei ihnen gelebt: Steinbrücker war ein Jahr Sklave bei den Zholochai, kämpfte sich mit Zähigkeit in die Jägerkaste hoch, floh, als die Sippe, bei der er lebte, einen neuen Häuptling bekam. Steinbrücker, der mit der Norbardin Javanka verheiratet ist, kann zur Zeit meist in Tjolmar angetroffen werden, ist aber auch bisweilen in Lowangen oder dem nördlichen Weiden zu

Geb.: 11 v.H.
Haarfarbe: blond/grau *Augenfarbe:* grau
Kurzcharakteristik: brillanter Fährtensucher und Orkkenner
Herausragende Eigenschaften: MU 15, GE 16
Herausragende Talente: Schußwaffen (Bogen) 14, alle Wildnis-Talente 10+, Ork-Kenntnis 15, Kriegskunst 10, viele körperliche Talente 10+
Beziehungen: hinlänglich (auf Weiden und den ehemaligen Svelltbund beschränkt)
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: ein wichtiger Informant in allen Ork-Fragen, eventuell ortskundiger Führer bei Reisen ins östliche Orkland, auch geeignet, die Helden aus orkischer Bedrängnis zu befreien

Sadrak Whassoi, der Schwarze Marschall

Einst Söldner bei der Uhdenberger Legion, Mörder des Weidener Gardeoberst von Arpitz und daher als Menschenkenner und Stratege Anführer der Schwarzpelze während des Orkensturms, ist der Zholochai-Krieger ein Auserwählter des Aikar Brazoragh, dem er auch sein für Orks untypisches hohes Alter verdanken soll. Whassoi ist Krieger mit Leib und Seele, der im Orkensturm seine enormen Fähigkeiten unter Beweis gestellt hat.

Geb.: um 15 v.H. *Haarfarbe:* schwarzbraun
Augenfarbe: grau
Kurzcharakteristik: brillanter Kämpfer und Stratege
Herausragende Eigenschaften: KK 19, MU 16
Herausragende Talente: Kriegskunst 17, mehrere Kampftechniken und Natur-Talente meisterlich
Beziehungen: groß (Oberkommandeur der Orks)
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Symbol für die orkische Bedrohung; wenn im Nordwesten ein militärischer Erfolg der Schwarzpelze zu vermelden ist, steckt mit Sicherheit Whassoi dahinter; die Helden werden ihm höchstens auf dem Schlachtfeld begegnen.
Quellen: Orkland, div. AB

Tronde Torbensson von der Gischtreiter-Otta, Hetmann der Hetleute

Er ist nun seit 15 Jahren Hetmann der Hetleute und damit Oberhaupt aller Thorwaler. Und auch wenn der (für einen Thorwaler mit einem Schritt viereinviertel Spann trotz seines muskulösen Körperbaus recht zierliche und ungewohnt glattrasierte) Hetmann sich nach außen hin mit Kriegsmantel und Barbarenstreitaxt als unzivilisierter Draufgänger gibt, ist sein eigentliches Ziel, den lockeren Bund der Thorwaler zu einem wehrhaften und zukunftsweisenden Staat zu formen. Dabei unterstützen ihn vor allem seine Frau Bryda Garulfsdottir, seine Töchter Jurga Trondesdottir und Kjaska Brydasdottir und die Männer und Frauen der Gischtreiter-Otta.

Geb.: 26 v.H.
Haarfarbe: rotblond *Augenfarbe:* blaugrau
Kurzcharakteristik: scheinbar unzivilisierter, aber fähiger Diplomat und Staatsmann mit gesundem Menschenverstand
Herausragende Eigenschaften: KL 15, IN 16, KK 17
Herausragende Talente: Zechen 13, Menschenkenntnis 14, Staatskunst (Thorwal) 13, Berufsfertigkeit Seefahrer 10
Beziehungen: beachtlich
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: vor allem als Auftraggeber für Abenteuer in Thorwal und Initiator von Forschungsreisen aller Art für neugierige, echte Helden
Quellen: Thorwal

Tula von Skerdu, eine mächtige Hexe

Die alterslose thorwalsche Oberhexe mit dem tätowierten Kahlschädel, dem schweren Gold-schmuck und der pelzverbrämten Kleidung dürfte eine der gefürchtetsten Schönen der Nacht sein. Sie lebt auf Skerdu in einem alten Langhaus und führt ihr schwarzes Drachenschiffes zumeist `gen Al'Anfa, dessen Mannschaft ihr in sklavischer, düsterer Liebe verfallen sein soll. Und immer wieder folgen Seeleute, die die Olportsteine bereisen, ihrem dunklen, traurigen Gesang ...

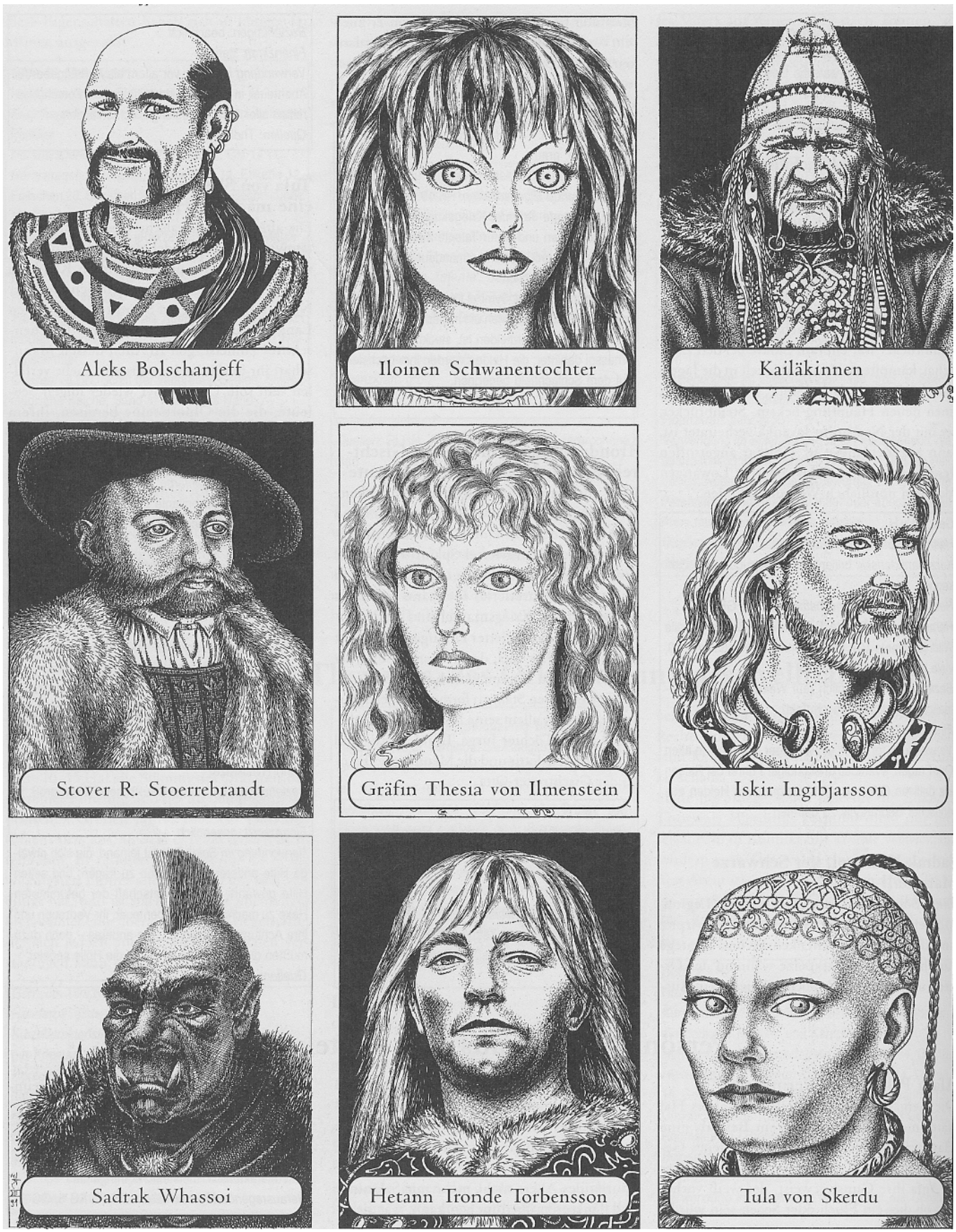
Geb.: unbekannt
Haarfarbe: rot *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: brillante Oberhexe, eindrucksvoll und gefährlich fremdartig
Herausragende Eigenschaften: IN 16, KK 18, GE 16
Herausragende Talente: Wurfwaffen 14, Fliegen 6, Körperbeherrschung 15, Schleichen 12, Betören 13, Fesseln 14, Wettervorhersage 12, Boote Fahren 14, Sinnesschärfe 17
Wichtige Zauberfertigkeiten und Flüche: alle Hexensprüche mindestens meisterlich, einige Firnelfen- und Druidenzauber; häufig angewandte Flüche: Unfruchtbarkeit, Rastlos, Hagelschlag (speziell gegen feindliche Schiffe)
Besonderheiten: Größe 1,92 Schritt; Vertrauter Taumann (Wildkatze)
Beziehungen: bei nordaventurischen Hexen groß, in Thorwal ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Tula ist jemand, die sich etwaige Hilfe anderer nimmt, ohne zu fragen, und selten Hilfe gewährt. Die Bekanntschaft der gefürchteten Hexe zu machen, ist ein Abenteuer, ihr Vertrauen und ihre Achtung zu gewinnen, ein anderes - denn dazu müßten die Helden mit ihr durch die Hölle segeln!
Quellen: Thorwal

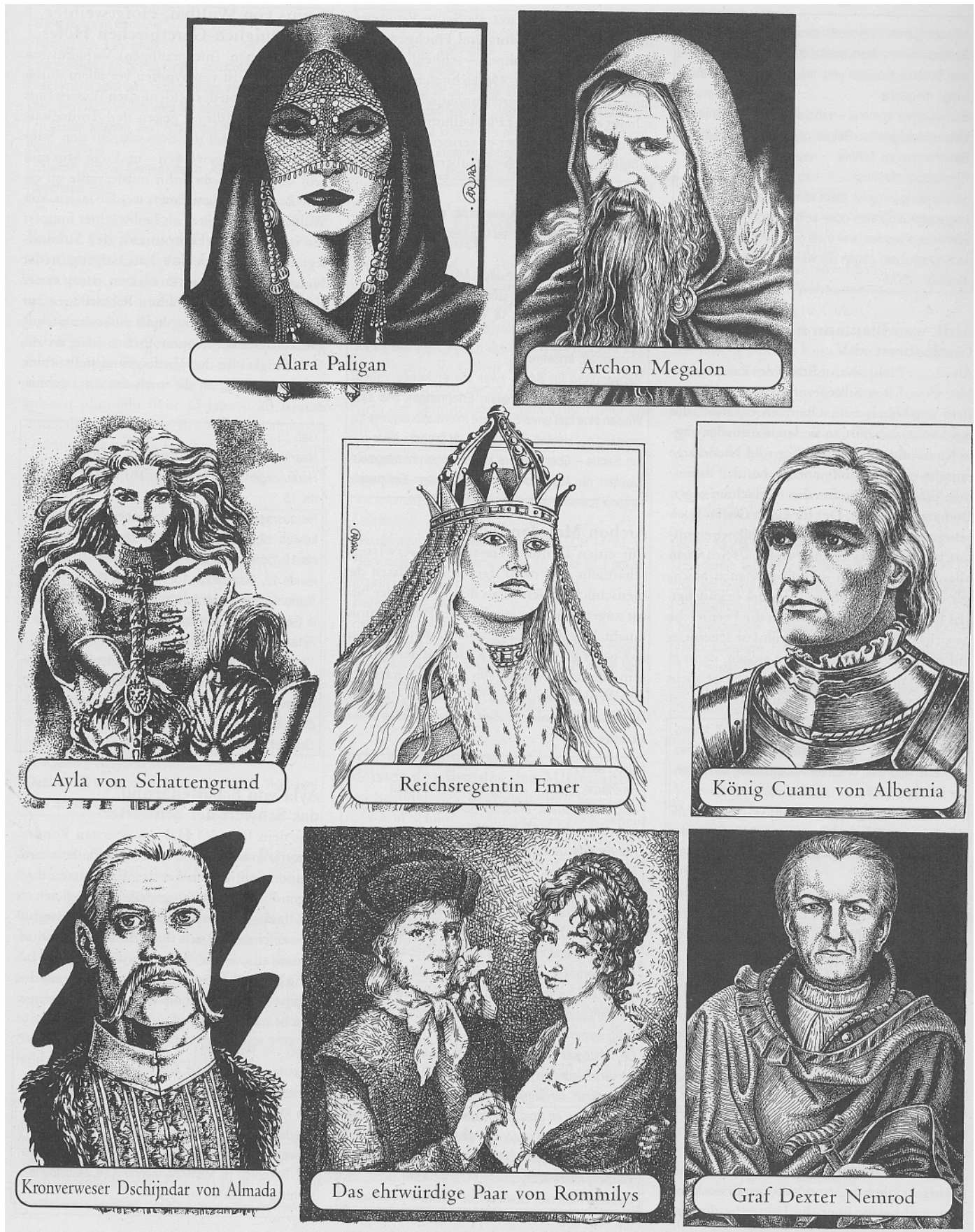
Persönlichkeiten aus dem Mittelreich

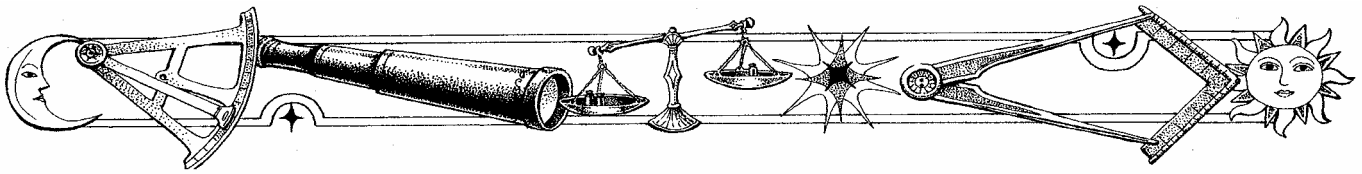
Alara Paligan, Kaiserinwitwe

Die Gemahlin des verschollenen Kaisers Hal hatte mehr Männer in ihrem Bett als eine Havener Hafenhure — das ist ein offenes Geheimnis. Und wem immer die Dame aus Al'Anfa ihre Gunst erweist, der weiß vorher nie, ob dies ein Fluch oder Segen sein würde, ob Alara nur Zerstreuung sucht, ihren Beischläfer belohnen oder von einer Intrige ablenken möchte, daß es ihn Kopf und Kragen kostet. Die ehemalige Kaiserin wird aber auch nicht jünger, und sie weiß, daß sie bald die Spuren des Alters nicht mehr mit Schminke und Tinkturen übertünchen kann, was sie jedoch nicht davon abhält, weiter vom Geheimnis der ewigen Jugend zu träumen.

Geb.: 26 v.H.
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* dunkelbraun
Kurzcharakteristik: meisterliche Intrigantin
Herausragende Eigenschaften: CH 16, AG 5, GG 5


Aleks Bolschanjeff
Iloinen Schwanentochter
Kailäkinnen
Stover R. Stoerrebrandt
Gräfin Thesia von Ilmenstein
Iskir Ingibjarsson
Sadrak Whassoi
Hetann Tronde Torbensson
Tula von Skerdu


Alara Paligan
Archon Megalon
Ayla von Schattengrund
Reichsregentin Emer
König Cuanu von Albernia
Kronverweser Dschijndar von Almada
Das ehrwürdige Paar von Rommilys
Graf Dexter Nemrod



Herausragende Talente: Betören 13, Lügen 12
Besonderheiten: Alara besitzt eine Vielzahl der teuersten Schönheitssalben und -tinkturen — darunter auch einige magische
Beziehungen.: immens — hatte ein Rahjaverhältnis mit vielen Mächtigen des Reichs und verwandtschaftliche Beziehungen zu Al'Anfa
Finanzkraft: immens
Verwendung im Spiel: Alara kann als zwielichtige Auftraggeberin auftreten oder selbst Gegenstand eines Abenteuers werden, weil viele einst einflußreiche Leute Rachegelüste gegen die Kaiserin hegen.
Quellen: SSDG

Alrik vom Blautann und vom Berg, Gardeoberst zbV

Als junger Hauptmann Retter des kaiserlichen Heeres auf den Silkwiesen, dafür von Prinz Brin persönlich zum Obersten ernannt und seitdem immer dort zu finden, wo eine gewagte Kavallerieattacke über Sieg und Niederlage entscheiden mag, namentlich bei der Befreiung Greifenfurts und in den Schlachten gegen Borbarads Horden. Der für einen Oberst noch sehr junge vom Blautann gilt überall, wo er auftaucht (und er ist viel unterwegs), als Schwarm aller jungen Damen und scheint auch häufiger eher von Aves als von Rondra begünstigt. (Es heißt, er habe sogar bereits die Feenreiche besucht.) Mit Ingerimm zumindest scheint er auf nicht allzu gutem Fuß zu stehen, denn es vergeht kaum eine Schlacht, aus der er nicht mit geborstenem Schwert heimkehrt ...

Geb.: 4 v.H.
Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* tiefgrün
Kurzcharakteristik: brillanter Reiteroffizier, kompetenter Stratege
Herausragende Eigenschaften: MU 18, GE 16, KK 16
Herausragende Talente: Lanzenreiten 15, Schwerter 13, Reiten 13, Menschenkenntnis 10, Gefahreninstinkt 10, Etikette 10
Beziehungen: ansehnlich (einer der strahlenden Helden des Mittelreichs)
Finanzkraft: ansehnlich (da, wenn nicht im Dienst, von einer anständigen Pension lebend)
Verwendung im Spiel: Auftraggeber oder Kommandeur bei heiklen, aber stets rondrianischen Kommandounternehmen, dabei meist auf direktes Geheiß der Reichsbehüterin handelnd; notfalls der Anführer der sprichwörtlichen 'rettenden Kavallerie'
Quellen.: Jahr des Greifen (Abenteuer und Romane), div. AB

Amando Laconda da Vanya, Geheimer Inquisitionsrat

Wahrscheinlich ist innerhalb der Praioskirche niemand besser über die Umtriebe der Borbaradianer unterrichtet als Seine Eminenz, mittlerweile Illuminatus und Hochgeweihter des Puniner Praiostempels — schließlich hat er die Entwicklung der `Gezeichneten' von Anfang an verfolgt. In kirchenpolitischen Fragen scheint er die Sicht der Fürst-Illuminierten von Beilunk zu teilen, aber er vermeidet es, wenn möglich, sich politisch zu äußern.

Geb.: 43 v.H.
Haarfarbe: grau *Augenfarbe::* schwarz
Kurzcharakteristik: brillanter Inquisitor und Kenner der Schwarzmagie
Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 15
Herausragende Talente: Götter und Kulte 16, Magiekunde 15, Rechtskunde 14, Menschenkenntnis 12
Beziehungen: groß
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: zwar ein erzkonservativer 'Hardliner', aber durch seine Erfahrungen und sein Wissen eine fast unverzichtbare Informationsquelle für 'anständige' Helden, der auch — im Dienste einer guten Sache — über kleinere Verfehlungen hinwegsieht
Quellen: div. Abenteuer der Gezeichneten-Kampagne

Archon Megalon, Druide

Für einen Druiden erstaunlich 'verwissenschaftlicht und mehr den Geheimnissen des menschlichen Geistes als den Kräften der Natur zugetan, ja, ein regelrechter Bücherwurm, taucht Megalon häufig unerwartet an Orten auf, wo er glaubt, einem Rätsel auf der Spur zu sein oder eine Anzahl von Personen nach seinem Willen manipulieren zu können — immerhin war er sogar lange Zeit `Hofwissenschaftler' in Havena.

Geb.: 38 v.H.
Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* blaugrau
Kurzcharakteristik: brillanter Beherrschungszauberer und meisterlicher Menschenkenner
Herausragende Eigenschaften: KL 19, CH 18, MU 17
Herausragende Talente: Menschenkenntnis 15, Selbstbeherrschung 13, Gefahreninstinkt 14 *Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale:* fast alle Druidensprüche meisterlich, einige vollendet; etliche Beherrschungsformeln aus anderen Gebieten
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 (eine suspekte Person, die an verschiedenen Orten sogar verfolgt wird) *Finanzkraft:* hinlänglich
Verwendung im Spiel: als klassischer `Joker' in magischen Angelegenheiten — es gibt immer einen Grund, warum sich Megalon für einen Ort/ein Artefakt/einen Vorgang interessiert ...
Quellen: Albernia, Grenzenlose Macht

Arrius von Wulffen, Hofgeweihter des Königlich-Garethischen Hofes

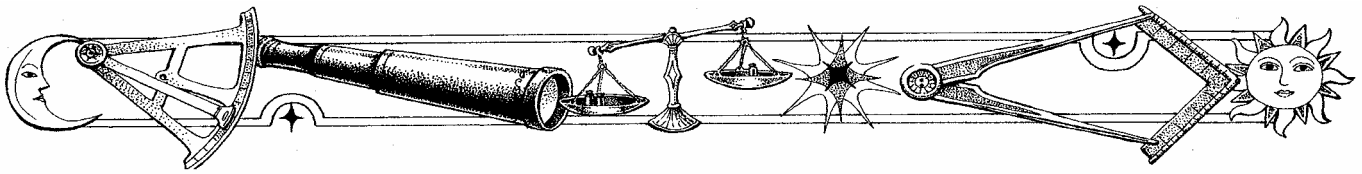
Aus `einfachen' (niederadligen) Verhältnissen aufgestiegen, ist von Wulffen vor allem durch die Organisation des heldenhaften Widerstands der Garether Bürger gegen den Tordochai-Überfall während der Schlacht auf den Silkwiesen bekannt geworden — und sein Mut und sein Charisma haben ihn mittlerweile zu einem Berater Königin Emers werden lassen. Von Wulffen, der vor allem als Leibwächter fungiert (er ist nominell Hauptmann der Sonnenlegion), versucht, stets über die Vorgänge in der Hauptstadt informiert zu bleiben, damit er der Königin auch in komplexen Rechtsfragen zur Seite stehen kann. Er gilt als einer der wichtigen Vertreter der neopraiotischen Idee, die die Gerechtigkeit in den Vordergrund stellt — eine Rechtsordnung, an die auch der Adel gebunden ist.

Geb.: 3 v.H.
Haarfarbe: hellbraun *Augenfarbe:* grün *Herausragende Eigenschaften:* MU 15, KL 14, CH 14, KK 15
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 13, Bekehren 12, Etikette 11, Lehren 12, Menschenkenntnis 12, Götter und Kulte 12, Magiekunde 10, Rechtskunde 12, Staatskunst 10, Heilkunde Gift 14
Beziehungen: ansehnlich (Kontakt zum Kaiserhof, viele Geweihte und Gildenvertreter)
Finanzkraft hinlänglich
Verwendung im Spiel: ein umgänglicher Praiotus, zudem noch einer mit besten Beziehungen — das mag für rechtschaffene Helden der Schlüssel zu einer Audienz bei Hofe sein ...
Quellen.: SSDG, AB 43

Ayla von Schattengrund, das Schwert der Schwerter

Seit dem Jahre 23 Hal zur obersten Rondrageweihten berufen, scheint Ayla von Schattengrund noch immer von den Erlebnissen ihrer jugendlichen Questen geprägt: Wenngleich sie in Glaubensfragen keinerlei Kompromisse duldet, zeichnet sie sich doch durch eine Weltoffenheit aus, die ihr — wie etwa die tolerante Haltung gegenüber der magischen Zunft — aus den eigenen Reihen schon herbste Kritik eingebracht hat.

Geb.: 19. Per. 10 v.H.
Haarfarbe: mittelblond *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: eine strenge, doch aufgeschlossene Kirchenherrin
Herausragende Eigenschaften: MU 18, CH 16, KK 19
Herausragende Talente: Schwerter 18, Zweihänder 17, Bekehren 16, Menschenkenntnis 14, Selbstbeherrschung 14, Lehren 10



Beziehungen: immens
Finanzkraft: sehr *groß*
Verwendung im Spiel: Einem aufrichtigen, ehrenvollen Helden wird das SdS niemals ihr Gehör verwehr*en,* und nicht selten wird *sie sogar* Mittel und *Wege* zu finden können, den *Rat-* oder Hilfesuchenden *zu unterstützen.*
Quellen: SSDG, Siebenstreich, AB, *Roman Das zer*brochene *Rad*

zeien 18
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: Der Rabe von Punin tritt kaum in der Öffentlichkeit auf. Vielleicht läßt *er* Helden *zu* sich rufen, da Boron ihm eine Vision geschenkt hat, mit der *sie in* Zusammenhang stehen.
Quellen: GMG, Pforte des Grauens

Herausragende Eigenschaften: MU 13, *GE* 14, JZ *6*
Herausragende Talente: Reiten *8,* Zechen 10, Götter und Kulte 10
Beziehungen: groß
Finanzkraft: hinlänglich
Verwendung im Spiel: Als Auftraggeber für rondragefällige Questen
Quellen: SSDG, Weiden, Roman Steppenwind

Baldur Greifax von Gratenfels, vormaliger Graf von Gratenfels
Einst ein mächtiger Graf, wurde Baldur von seinen Visionen und Prophezeiungen getrieben, ein großes Heer gegen Feinde aus dem Osten aufzustellen, was die Grafschaft Greifenfurt in den Ruin trieb; er selbst wurde entmachtet, entkam aber vor einem Prozeß und irrt seit nunmehr über 15 Jahren als Eremit durch die Wälder. Sein Bruder, der Wahrer der Ordnung Pagol Greifax, hat eine hohe Summe auf seine lebendige, unversehrte Ergreifung ausgesetzt.

Geb.: 36 v.H.
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe: schwarz*
Kurzcharakteristik: brillanter Prophet, unerfahrener Magiedilettant, irrsinnig
Herausragende Eigenschaften: IN 17, AG 10
Herausragende Talente: Prophezeien 15
Zauberfertigkeiten (Magiedilettant): Sensibar 4
Beziehungen: keine
Finanzkraft: keine
Verwendung im Spiel: Irrer Prophet, der seinen Häscherr immer wieder entkommt, seine Visionen könnten der Helden jedoch wichtige (wenn auch sehr verschlüsselte) Hinweise liefern.
Quellen: Wirtshaus zum Schwarzen Keiler, Rückkehr zum Schwarzen Keiler

Bahram Nazir, der Rabe von Punin
Der Erhabene, der dem Puniner Ritus seit fast einem halben Jahrhundert vorsteht, war die längste Zeit seines Lebens ein unversöhnlicher Feind des `ketzerischen' alanfanischen Zweigs der Gottesverehrung, ist jedoch im hohen Alter gemäßigter geworden und hat im Kampf gegen Borbarad sogar mit den Al'Anfanern zusammengearbeitet. Nichts deutet darauf hin, daß Boron den fast neunzigjährigen Priester bald in sein Reich zu rufen gedenkt.

Geb.: 58 v.H.
Haarfarbe: weiß *Augenfarbe::* dunkelbraun
Kurzcharakteristik: vollendeter Prophet und Rethoniker, meisterlicher Religionsführer
Herausragende Eigenschaften: MU 18, IN *21*
Herausragende Talente: Götter und Kulte 17, Prophe-

Blasius von Eberstamm, Fürst des Kosch
Als Landesfürst von altem Schrot und Korn halt Blasius die rondrianischen Ideale hoch — 'weniger durch Taten als vielmehr durch blumige Erzählungen seiner Erlebnisse während der Orkkriege. Fast näher noch als Rondra steht ihm freilich die Göttin Travia, und so liebt er Besucher, guten Speis' und Trank und jede Form der heimischen Gemütlichkeit über alle Maßen.

Geb.: *25* v.H.
Haarfarbe: graubraun *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: Ein gemütlicher, unambitionierter Landesherr
Herausragende Eigenschaften: KK 15, CH 14, KL 11
Herausragende Talente: Zechen 16, Äxte *10,* Kochen *(passiv)* 10, Gefahreninstinkt 0
Beziehungen: groß
Finanzkraft groß
Verwendung im Spiel: Fürst Blasius, dem *die* Regierungsgeschäfte oft genug zur *Last* fallen, bietet *sich* als überforderter Auftraggeber an.
Quellen: SSDG, Roman Scharlatan

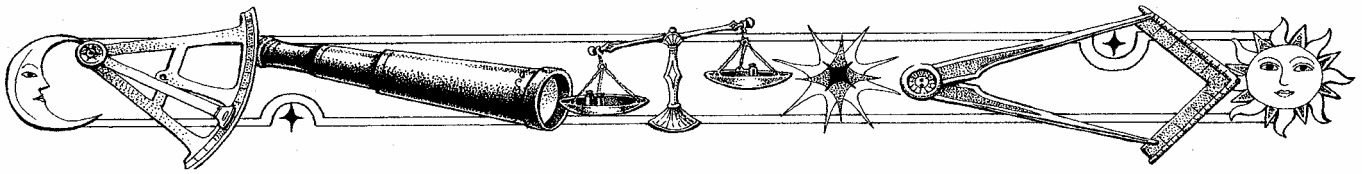
Brin vom Rhodenstein, Meister des Bundes der Mittellande
Der Schildknappe des frevelhaften Vorgängers Aylas von Schattengrund war von der Kirchenherrin selbst zum Vorsteher der Senne Mittellande ernannt worden. Mittlerweile ist es ihm weitgehend gelungen, seine Gegner zum Schweigen zu bringen. Im Gegenteil: Sein Mut und jugendliches Feuer hat manch einem Schwertbruder, der lange kein Schlachtfeld mehr sah, einen neuen Ansatz zum Glauben beschert. Denn nicht allein der Krieg, sondern ebenso das schonungslose Exerzieren und die stete Bereitschaft, für das Gute die Waffe zu heben, sei der Göttin wohlgefällig Ansichten, wie sie in diesen kriegerischen Zeiten im ganzen Mittelreich in Mode gekommen sind.

Geb.: 2 Hal
Haarfarbe: rot *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: Ein heißblütiger junger Mann, der mit seinen drastischen Auffassungen in Kirchenkreisen oft kritisiert wird

Cuanu ui Bennain, König von Albernia
Als Waffengefährte von Raidri Conchobair, Brin von Gareth, Waldemar von Weiden und Helme Haffax focht Cuanu gegen die 1000 Oger, gegen Answin von Rabenmund, vertrieb die falsche Fürstin Isora von Elenvina aus seinem Land und führte schließlich die Landwehren in die Dritte Dämonenschlacht. Aus diesem Kampf kehrte der einst strahlende Held gebrochen als letzter seiner Generation zurück. Zurück in Albernia veranlaßte er die Krönung seiner Erbin Invher ni Bennain zur Königin an seiner Seite, um ihr die Regierungsgeschäfte zu überlassen.

Geb.: 36 v.H.
Haarfarbe: ergraut *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: vollendeter Krieger, brillanter Staatsmann und Diplomat
Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 15, KK 16
Herausragende Talente: Schwerter 18, Staatskunst *13,* Etikette 10
Besonderheiten: War quasi 'bei allem dabei'
Beziehungen: sehr *groß* (aber *meist* ungenutzt, Vater *zweier* Königinnen, Großvater *einer* zukünftigen *Kaiserin)*
Finanzkraft: sehr *groß*
Verwendung im Spiel: Cuanu kann als Beispiel *für* die Schrecken der Dämonenschlacht dienen, als alter, sentimentaler Recke, der noch einen Dienst erfüllt *wissen* will, oder als verzweifelt kämpfender Löwe, *wenn seine* Familie bedroht *ist.*
Quellen: Albernia, Romane Boroninsel, Kinder der Nacht, Nebelgeister, Schwertkönig, Dämonenmeister

Graf Dexter Nemrod von Wehrheim, Reichsgroßgeheimrat
Der mittlerweile fast siebzigjährige Reichsgroßgeheimrat und Graf von Wehrheim ist für seine Loyalität gegenüber dem Reich (nicht zwangsläufig dem Haus Gareth) berühmt und für seine Härte im Umgang mit Reichsfeinden und Schwarzmagiern berüchtigt. Nach jahrelanger Tätigkeit als Krieger, Ermittler und Großinquisitor beschäftigt er sich heutzutage vornehmlich mit der Staatskunst und der Abwehr borbaradianischer Unterwanderungsversuche.



Geb.: 36 v.H.
Haarfarbe: grau *Augenfarbe: eisgrau*
Kurzcharakteristik: vollendeter Geheimdienstchef
Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 16
Herausragende Talente: Menschenkenntnis 17, Staatskunst 16, Schußwaffen (Balestrina) 16, *viele* Gesellschafts- *und* Wissens-Talente meisterlich
Besonderheiten: besitzt Großmutters Amulett der *ab*sonderlichen Investitionskumulationen *(3* Ladungen)
Beziehungen: immens (als *Graf,* Kommandant *der* KGIA und Berater der Reichsregentin)
Finanzkraft: groß (Privatvermögen)
Verwendung im Spiel: die graue Eminenz *im* Hintergrund; wenn Nemrod persönlich auftaucht, kann *man* damit rechnen, in eine Aktion reichsweiten *Ausmaßes* verwickelt zu sein; üblicherweise kontaktiert *man ihn* über seinen Adjutanten Drego *von* Angenbruch
Quellen: SSDG, Wolf von Winhall, Stab aus Ulmenholz, Jahr des Greifen 1&2, Rausch der Ewigkeit

Drego von Angenbruch, KGIA-Agent

Über den persönlichen Adjutanten und Kommandanten der Leibwache Dexter Nemrods ist verständlicherweise wenig bekannt. Nominell ist er Hauptmann in der berühmt-berüchtigten '11. Schwadron', aber seine Tätigkeiten gehen weit über seine eigentliche 'Stellenbeschreibung' hinaus, da er den Reichsgroßgeheimrat auch bei dessen Ermittlungen unterstützt und in seinem Namen auch in der Öffentlichkeit Stellungnahmen abgibt oder mit 'privaten Ermittlern' verhandelt.

Geb.: 5 v.H.
Haarfarbe: mittelbraun *Augenfarbe:* graugrün
Kurzcharakteristik: meisterlicher Leibwächter, kompetenter Ermittler
Herausragende Eigenschaften: durchgehend gut
Herausragende Talente: verschiedenste Kampftechniken
Besonderheiten: durch *ein* praiosgefälliges Amulett deutlich erhöhte MR
Beziehungen:: ansehnlich *(eines* der *zehn* wichtigsten Mitglieder der KGIA)
Finanzkraft: hinlänglich
Verwendung im Spiel: der Ansprechpartner der KGIA *für* mittelstufige Helden, die den langen Amtsweg umgehen wollen; stets mißtrauisch von Berufs wegen, *aber* flexibel genug, *auch* mit 'ungewöhnlichen *Maßn*ahmen' zu arbeiten
Quellen: SSDG

Dschijndar-Fritjof von Falkenberg-Rabenmund, Kronverweser von Almada

Der Halbmaraskaner gilt als einer der fähigsten Rechtsgelehrten im Mittelreich. Seine Berufung zum almadanischen Provinzherren erfolgte nicht zuletzt aufgrund seiner Gewissenhaftigkeit und messerscharfen Logik, unabdingbarer Notwendigkeiten, um sich nicht im Dickicht almadanischer Eitelkeit und Intrigen zu verirren. So weichen Strenge und Pragmatismus zumeist erst im Privaten seinem im Grunde wohlwollenden Wesen.

Geb.: 5 v.H.
Haarfarbe: dunkelblond *Augenfarbe:* Braun
Kurzcharakteristik: strenger Herrscher, freidenkerischer Philosoph
Herausragende Eigenschaften: KL 17, IN *15, NG 6*
Herausragende Talente: Rechtskunde 15, Staatskunst 12, Etikette 11
Besonderheiten: Feinsinniger Humor, überraschendes und donnerndes Lachen
Beziehungen: sehr *groß*
1 *Finanzkraft: groß*
Verwendung im Spiel: In abenteuerlichem Umfeld wird man Dschijndar kaum antreffen. Er würde an Helden herantreten, um einen verschollenen philosophischen Text aufzuspüren oder im almadanischen Adel *Re*cherchen zu betreiben – hierbei geht *es* ihm *weniger um* tatsächliche Erkenntnisse, als darum, *die* Bespitzelten *in* Nervosität *zu* versetzen.
Quellen: SSDG

Das Ehrwürdige Paar von Rommilys

Traviata ist sicherlich die Besonnenere des Heiligen Paares der Traviakirche und verströmt in so jungen Jahren bereits eine fast mystische Aura, mit der sie den sakralen Zweig der Kirche anführt, während Trautmann der Rhetoriker und Diplomat des Paares ist und sich eher den weltlichen Forderungen des Amtes widmet. Beiden sagt man tiefe Gläubigkeit nach, mit der sie die Geschicke der Traviakirche mit vereinten

Traviata von Rabenmund
Geb.: 4 Hal
Haarfarbe: braun *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: verbindlich und aufmerksam – eine brillante Geweihte und Gastgeberin
Herausragende Eigenschaften: IN 16 *Herausragende Talente:* Götter und Kulte 14, Prophezeien 13, Kochen 12
Beziehungen: groß
Finanzkraft: immens

Trautmann von Falkenberg-Rabenmund
Geb.: 1 Hal
Haarfarbe: dunkelblond *Augenfarbe:* braun-grün
Kurzcharakteristik: verbindlich, aufmerksam und eloquent – ein brillanter Diplomat
Herausragende Eigenschaften: KL 16
Herausragende Talente: Bekehren 14
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: immens
Verwendung im Spiel: Das Erhabene Paar könnte den Bau eines Tempels initiieren oder für die Unterstütz*ung* der Flüchtlinge werben.
Quellen: SSDG

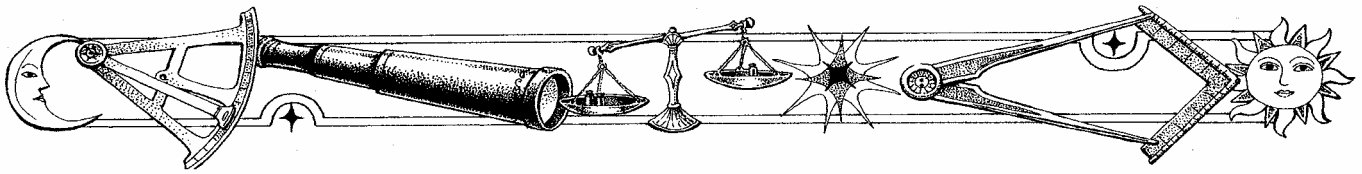
Emer Ni Bennain, Reichsregentin des Mittelreichs

Die beim Volk beliebte, wunderschöne Reichsregentin versteht sich nicht nur aufs Herrschen, sondern auch aufs Fechten meisterhaft. Während der dritten Dämonenschlacht führte sie das sagenhafte Schwert Siebenstreich gegen Borbarads Schwarze Horden, was den Respekt, den rondragefällig Recken und Geweihte der göttlichen Leuin ihr schon immer zollten, noch mehrte. Tragischerweise verlor sie ihren Gemahl Brin von Gareth während eben dieser Schlacht, und nun machen diverse Adlige und reichste Kaufleute der Witwe den Hof. Umringt von Günstlingen, Schmeichlern und den mächtigsten Männern des Reiches, versucht sie mit Iöwinnengleicher Geradlinigkeit, das Erbe ihrer Tochter Rohaja, der zukünftigen Kaiserin, zu sichern.

Geb.: 18. *Ron. 8* v.H.
Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* rehbraun
Kurzcharakteristik: brillante Herrscherin mit *ausge*prägtem Gerechtigkeitssinn
Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 17, HA *8*
Herausragende Talente: Staatskunde 13
Besonderheiten: Nach Maßgabe des Meisters kann Emer nahezu jedes erdenkliche magische Artefakt/ Wunderwaffe/Kostbarkeit usw. besitzen. *Beziehungen: immens+* – Emer ist die Schwester der albernischen Königin Invher Ni Bennain
Finanzkraft: immens+
Verwendung im Spiel: Kann *als* Auftraggeberin ein-gesetzt werden, wenn die Helden entweder hochstufig sind und einen guten Leumund haben oder sich bereits einmal in hervorragender Weise um das Reich verdient gemacht haben.
Quellen: SSDG, Verschwörung *von Gareth, Rausch* der Ewigkeit, Tal der Finsternis

Eslam von Eslamsbad

Für die einen Almadaner der langersehnte Sproß aus kaiserlicher Familie, dem der Fürstentitel zusteht, für die anderen ein gefährlicher Aufschneider und Aufwiegler, teilt Eslam die heißblütigste Provinz des Neuen Reiches. in zwei Fronten.
Sein ausgesprochenes Charisma spricht ihm jedoch niemand ab, der ihm schon einmal begegnet ist, nicht einmal Königin Rohaja von Gareth.



Geb.: 6 v.H.
Haarfarbe: schwarzbraun *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: brillanter Rhetoriker und Diplomat
Herausragende Eigenschaften: CH 16 *Herausragende Talente:* Bekehren 15, Menschenkenntnis 14
Besonderheiten: Soll die besondere Gunst Madalenas genießen, der Vorsteherin des Rahjatempels zu Punin
Beziehungen: groß
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Der Unruhestifter in Almada kann als Auftraggeber der Helden oder Opfer ihrer Bespitzelungen fungieren.

Garul der Schwarze, Druide

In den Weilern im nordmärkischen Eisenwald ist es ein bekanntes Faktum, daß alle Kinder, die in den Wäldern verschwinden, vom *Schwarzen Garul* geholt werden, 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 Dämonerei — es ist einfach so, daß ihm Tiere und Pflanzen die treueren Freunde und Vertrauten sind als die unsteten und launischen Menschen ...

Geb.: 39 v.H.
Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: brillanter Tier- und meisterlicher Naturkundler
Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 15
Herausragende Talente: Tierkunde 17, Pflanzenkunde 15, alle weiteren Natur-Talente 10+, alle Heilkunde-Talente 10+, Gefahreninstinkt 10
Wichtige Zauberfertigkeiten (Element Humus): alle verbreiteten Druidensprüche meisterlich, einige Hexen- und Elfensprüche, wenige gildenmagische Formeln; alle druidischen Rituale
Beziehungen: minimal
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: als Abenteueraufhänger für niedrig- und mittelstufige Heldengruppen, der sich als besser als sein Ruf erweist und bei korrektem Vorgehen ein wichtiger Ansprechpartner in Sachen Druidentum und Naturkunde werden kann.

Hartuwal Gorwin vom Großen Fluß, Reichserzkanzler und Erbprinz der Nordmarken

Der Schüler des Kriegshandwerks in Wehrheim und einer der erfolgreichsten Absolventen des Rechtsseminars zu Beilunk hat mit der geschmeidigen Arroganz eines hochgestellten Edelmannes schon manch einen Gesprächskanzler ins Schwitzen gebracht, indem er ihm das beunruhigende Gefühl gab, durchschaut zu werden. Nur hin und wieder läßt das aufbrausende Gemüt seiner Väter das Bild des beherrschten Schlaufuchses ins Wanken geraten.

Geburt: 9 v.H.
Haarfarbe: braun *Augenfarbe:* braun *Kurzcharakteristik:* Geschickter Taktiker und Reformer, dessen Loyalität dem Reich gegenüber unzweifelhaft ist — stellt sich nur die Frage, ob sie diejenige zum Herzogtum Nordmarken übersteigt.
Herausragende Eigenschaften: KL: 15, IN: 18, JZ: 6
Herausragende Talente: Menschenkenntnis 14, Rechtskunde 16, Staatskunst 15, Gefahreninstinkt 9
Besonderheiten: Es ist ein offenes Geheimnis, daß der Erzkanzler die Zeit für seine ehrgeizigen Pläne gekommen sieht, nun, da sein Vater Herzog Jast Gorsam Reichsseneschalk und sein Onkel Hilberian Bote des Lichtes sind. Dabei ist ihm nicht jedes Mittel recht, aber viele ...
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: Der Erzkanzler eignet sich zum einen als Auftraggeber für diffizile und eher geheime Aufträge politischer Natur an verschwiegene und unbekannte Helfer, zum anderen als Gegner einer Intrige eines ambitionierten Reichsadeligen.
Quellen: Stolze Schlösser

Hilberian Praiogriff II. Heliodan, der Bote des Lichts

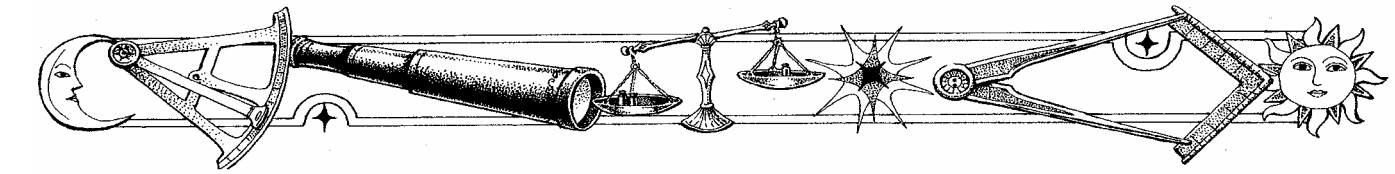
Berüchtigt durch seine Selbsternennung zum Gegen-Lichtboten nach einer Greifenvision, berühmt für seinen freiwilligen Verzicht auf alle Ämter und Würden und seine folgende mehr-jährige Klausur, ist der gegenwärtige Lichtbote — ein Bastard des nordmärkischen Herzogshauses — ein Mann des Ausgleichs und des Friedens, der Ordnung, die das Gemeinwohl ganz Deres mehren soll, und des privaten Weges zur Selbsterkenntnis dieser Ordnung. Er weiß, daß viele auf diesem Weg straucheln werden, wie er selbst, von Praios' Glanz geblendet, es getan hatte, aber den Gläubigen bei diesem schweren Gang zu helfen, ist für ihn — neben Kampf gegen dämonisches Unheil — die Hauptaufgabe der Praioskirche.

Geb.: 32 v.H.
Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: brillanter Visionär und Prediger, durchschnittlicher Staatsmann
Herausragende Eigenschaften: IN 17, CH 16
Herausragende Talente: Bekehren 17, Prophezeien 15, Menschenkenntnis 12
Besonderheiten: verfügt über eine mysteriöse geistige Verbindung zu Greifen
Beziehungen: immens (Herr der aventurischen Praiospriesterschaft und all ihrer Orden und Bünde, großer Einfluß bei allen Herrschern des Zwölfgötterkults)
Finanzkraft: immens+
Verwendung im Spiel: ein Visionär, der die Einheit der Praioskirche zu retten sucht; Repräsentant des mystisch-philosophischen Teils der Praioskirche *Quellen:* Stolze Schlösser, div. AB zur Kirchenspaltung

Hilperton Asgareol, Hüter der Flamme zu Angbar

Die tiefgläubige Strenge des Xorloscher Ritus hat dem Erhabenen schon immer imponiert, und allmählich beginnt die Ehrfurcht, mit der er die Künste der „alten zwergischen Meister" studiert, schon den Unmut der neumodischeren Kräfte seiner Kirche zu erregen, der Vertreter des aufblühenden Gildentums. Immer häufiger suchen ihn darum Zunftmeister aus Gareth und Punin auf; um auf die neuartigen Nöte und Chancen der heimischen Handwerkerschaft aufmerksam zu machen — und immer größer wird ihr Verdruß über den Kirchenleiter, der alles der `Kraft der Ewigen Lohe' überlassen möchte ...

Geb.: *36 v.H.*
Haarfarbe: eisengrau *Augenfarbe:* blaßblau
Kurzcharakteristik: Ein meisterlicher Schmied und konservativer Kirchenleiter
Herausragende Eigenschaften: KK 17, FF 16
Herausragende Talente: Berufsfertigkeit Schmied 19, Mechanik 14
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft sehr groß
Verwendung im Spiel: Rechtschaffener Mystiker, der vor Gildenintrigen geschützt werden muß — oder aber ehrliche Streiter sucht, die für ihn die ältesten Geheimnisse der Zwergenheit erforschen.
Quellen: Stolze Schlösser, GMG



Ifirnja von Mundtbach, Beschützerin der tobrischen Flüchtlinge

Daß die gute Dame in Wirklichkeit Ifirniane Breekskötter heißt, interessiert denjenigen, der sich die Garether `Unterwelt' mit den wider-streitenden Banden der *Almadaner,* der *Alten Familie* und der *Tobrier* betrachtet, wahrscheinlich am wenigsten — schon eher, daß die muskelbepackte Bandenführerin der Tobrier ihre Interessen auch gerne persönlich mit Schlagring oder Kurzschwertern durchsetzt. Ursprünglich ein Schutzbund der tobrischen Flüchtlinge, hat sich ihre Bande längst einen festen Platz im Schutzgeld-, Fälscher- und Hehlereigewerbe erobert. Damit ist auch Ifirnja zu einer `Respektsperson' aufgestiegen, auch wenn ihr orkisches Benehmen und ihre mangelnde (will heißen: nicht vorhandene) Bildung ihr den Weg in die höchsten Kreise verwehren.

Geb.: 1 Hal
Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* hellblau
Kurzcharakteristik: brillante Schutzgelderpresserin und Bandenführerin, meisterliche Kämpferin *Herausragende Eigenschaften:* IN 15, KK 17, *GG* 7 *Herausragende Talente:* Raufen 14, Schwerter 14, Wurfwaffen (Messer) 15, Gassenwissen 16, Menschenkenntnis 14
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Eine `Patin' der *'etwas gröberen Art',* und dazu *in* Gareth beheimatet, eignen sich Ifirnja und ihre 'Tobrier' vor allem als lästiges bis gefährliches Hindernis für aufstrebende Streuner, aber auch als Kontaktperson zu den in der Stadt ansässigen tobrischen Flüchtlingen.
Quellen: SSDG

Invher ni Bennain, Königin von Albernia

Durch den Ruf Albernias von der Laufbahn als Rondrageweihte abgehalten, ist die Zweit-geborene nach Emers Thronverzicht bereits seit 24 HaI Mitregentin in Albernia. Seit dem 30. Efferd 29 Hal ist sie selbst Königin Albernias. Mit dem im Exil lebenden Prinzen Romin Galahan von Kuslik vermählt, gibt sie sich als sehr traditions- und nationalbewußt, so daß mancherorts bereits gemunkelt wird, sie strebe die Unabhängigkeit Albernias als eigenständiges Königreich an.

Geb.: 3. Bor. 4 Hal
Haarfarbe: dunkelbraun *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: meisterliche Herrscherin, kompetente Diplomatin
Herausragende Eigenschaften: KL 15, IN 16, CH 15
Herausragende Talente: Menschenkenntnis 15, Staatskunst 14, Etikette 12
Besonderheiten: Versteht *es* (dank hoher Intuition und Menschenkenntnis) fast unbeirrbar, zwischen Lüge und Wahrheit zu unterscheiden.
Beziehungen: sehr *groß*
Finanzkraft: sehr *groß*
Verwendung im Spiel: Nach dem Vorbild ihres Vaters herrscht Invher als gerechte Königin, *die* nötigenfalls mit harter Hand durchgreift. Als Auftraggeberin *in* Belangen des Königreiches Albernia, Gönnerin oder Richterin kann sie das Spiel beeinflussen.
Quellen: Albernia, Romane Boroninsel, Kinder der Nacht, Nebelgeister

Irmegunde von Rabenmund, Fürstin von Darpatien

Die in ihrer Provinz hoch angesehene Landesherrin von Darpatien trägt ihren inoffiziellen Beinamen `Schlange von Rommilys' nicht zu Unrecht und hat es geschafft, mit geschickter Heiratspolitik und dem Gespür für den rechten Moment ihrer Familie darpatienweit zur Vormachtstellung zu verhelfen. Nur ihre jüngsten ehrgeizigen Pläne, Dexter Nemrod den Grafenthron zu Wehrheim streitig zu machen, könnten womöglich zum Scheitern verurteilt sein ...

Geb.:6 v.H. Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe: grau*
Kurzcharakteristik: Eine brillante Intrigantin mit viel Familiensinn
Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 15, IN 15, GG 6
Herausragende Talente: Schwerter 14, Staatskunst 14, Etikette 14, Rechtskunde 12
Beziehungen: sehr *groß*
Finanzkraft: sehr *groß*
Verwendung im Spiel: Als Auftraggeberin *in* allem, was den Rabenmunds nützt, oder Gegnerin bei allem, was ihnen schadet; ihre Prioritäten sind eindeutig Rabenmund-Darpatien-Reich - in dieser Reihenfolge.
Quellen: SSDG

Irmenella von Wertlingen, Markgräfin von Greifenfurt

Die jüngste Landesherrin einer mittelreichischen Provinz hat bereits genügend erlebt, um ihre Wandlung vom Edelfräulein zu einer entschlossenen Herrscherin zu rechtfertigen: ihr Mann Dragosch Corrhenstein ein Verräter an der Rondrakirche, sie selbst von Orks verschleppt und wieder befreit, ihre Stadt von den Orks besetzt und wieder befreit, ihr Vater in die Verbannung geschickt. Momentan versucht sie mit Mut und politischem Geschick, ihr Heimatland Greifenfurt wieder zu einer respektablen Macht im Reich zu machen.

Geb.: 6 Hal
Haarfarbe: braun *Augenfarbe: grün*
Kurzcharakteristik: kompetente Landesherrin
Herausragende Eigenschaften: MU 15, CH 15
Herausragende Talente: Etikette 13, Staatskunst 10, Feilschen 10
Beziehungen: groß
Finanzkraft: ansehnlich (Privatvermögen) *Verwendung im Spiel:* als Auftraggeberin (auch *für* unerfahrene Helden) *im* Greifenfurtschen, wo noch viele Überbleibsel der orkischen Besatzungszeit drohen
Quellen: SSDG, AB

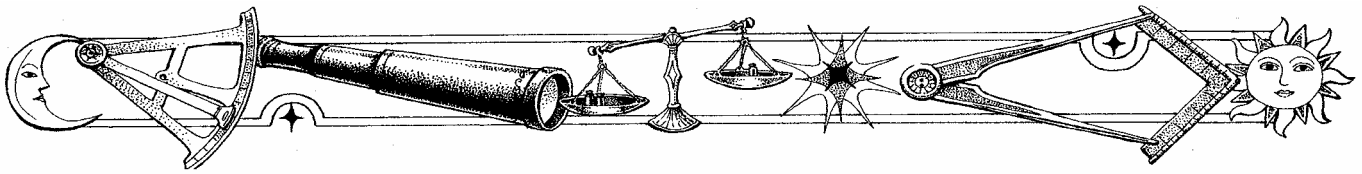
Jast Gorsam vom Großen Fluß, Herzog der Nordmarken

Jast Gorsam gilt seit jeher als eigensinnig und unbequem: Im Answin-Jahr sah man ihn nicht bei den Getreuen des jungen Königs Brin, als sich sein Halbbruder Hilberian zum Boten des Lichts ausrief, zog er das Schwert wider den Großinquisitor Rapherian, zur Entscheidungsschlacht an der Trollpforte erschien er zu spät. Dennoch ist er zum mächtigsten Provinzherrn des Reiches aufgestiegen: Die Nordmarken (und ihre Truppen) blieben vom Krieg verschont, des Herzogs Halbbruder ist Bote des Lichts, sein Sohn der Reichserzkanzler.

Geb.: 28 v.H. *Haarfarbe:* grau *Augenfarbe: grün*
Kurzcharakteristik: Machtbewußter Provinzherr
Herausragende Eigenschaften: MU 17, JZ 7
Herausragende Talente: Schwerter 16, Lanzengang 15, Boxen 15
Beziehungen: sehr *groß*
Finanzkraft: sehr groß
Verwendung im Spiel: Der Herzog sollte *vor* allem als Gegenspieler *bei* Intrigen *auf* Reichsebene auftreten. *Daß er* sehr mächtig ist und keine Skrupel kennt, wird ein echtes Problem *für die* Helden darstellen. Dabei *ist er aber* nicht wirklich böse, sondern handelt nach rationalen Machterwägungen.
Quellen: SSDG

Lechmin Lucina von Hartsteen, `aufrührerische' Praiota

Schon zu Zeiten des Orkkrieges hatte die junge Praiosgeweihte durch besonderen missionarischen Eifer von sich reden gemacht und so manchem Heimatlosen neuen Halt gegeben. Oberstes Glaubensgebot ist für sie die praiosgegebene Gerechtigkeit, der sich Adel und Obrigkeit ebenso zu unterwerfen haben wie das gemeine Volk.
Daß ihre Lehren oft mißverstanden werden, vom Volk als Einladung zum Aufstand, von den Edlen als Volksverhetzung und von Glaubensbrüdern gar als Ketzerei, trägt sie mit Gleich-



mut— und was soll ihr, die im Licht des Götterfürsten wandelt, schon Böses drohen?

Geb.: 3 Hal
Haarfarbe: weißblond *Augenfarbe:* graublau
Kurzcharakteristik: brillante Predigerin; eine glühende Verfechterin der Gerechtigkeit
Herausr. Eigenschaften: MU 14, CH 15, KL 13, JZ 5
Herausragende Talente: Bekehren/Überzeugen 14, Rechtskunde 12, Heilkunde Seele 11
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: Durch ihr leidenschaftliches Auftreten und ihre unkonventionelle Glaubensauffassung hat sich die Praiota schon manches Mal *in* Gefahr gebracht - und ist dann *auf* aufrechte, diplomatische Mitstreiter bitterer angewiesen, als *sie* wahrhaben will.
Quellen: AB *77, 78 &* 81

Leomar Almaderich Sigiswild vom Berg, des Reiches Erzmarschall

Nach einer Bilderbuchkarriere zum Reichserzmarschall hatte sich der Sproß einer der ältesten Adelsfamilien des Reiches zwar auf den Vallusanischen Weiden seinem Vorgänger Helme Haffax als unterlegen erwiesen, konnte jedoch danach durch den Einsatz kleiner, schlagkräftiger Kämpfertrupps den Schwarzen Landen manchen empfindlichen Stich versetzen. Mit der Selbstverständlichkeit eines Menschen, den seine Geburt begünstigt hat, glaubt er an das firungewollte Recht des Stärkeren und sieht es als seine Pflicht an, die Kampfkraft seiner Untergebenen zu stählen — nicht aber, den Schwachen und Gestrauchelten zur Seite zu stehen.

Geb.: 11 v.H.
Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* blau *Kurzcharakteristik: ein* Pragmatiker, der keine Gnade kennt, brillanter *und* loyaler Heerführer *Herausragende Eigenschaften:* MU 17, KL 15, AG 0 *Herausragende Talente:* Kriegskunst 17, Orientierung 14 Gefahreninstinkt 12, Selbstbeherrschung 16, *d*iverse Kampftechniken (vor allem beritten) *Besonderheiten: Daß* Leomar während des Khomkriegs eine Karawane tulamidischer Fernhändler niedermachen ließ, da *er* sich ihrer Versorgung bedienen wollte, *ist* nur *einer* Handvoll von Mitwissern bekannt, und die haben ihm bei der Ehre des Reiches [1] Stillschweigen geschworen.
Beziehungen: sehr *groß*
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: Auftraggeber *für* Kommandounternehmen in den Schwarzen Landen, an dessen kaltherzigen Vorgaben die Helden zu knacken haben. *Quellen: SSDG,* Rausch der Ewigkeit, Löwe und Rabe 1&2

Nahema ai Tamerlein, das `graue Räblein', Verhüllte Meisterin

Sie gilt als berühmteste, schönste und gefürchtetste Magierin Aventuriens: Vom Seebeben in Havena über elfische Besiedlung des Orklandes über den Ogerzug und den Sturz Tar Honaks bis hin zu Gilia von Kurkums Sieg auf den Vallusanischen Weiden beeinflußt sie seit mehr als dreihundert Jahren viele der bedeutendsten Figuren in der Geschichte Aventuriens.

Angeblich das Kind einer mächtigen Hexe und eines Magiers, besitzt sie offensichtlich das Geheimnis der Unsterblichkeit, das sie vielleicht durch ihre Studien, vielleicht durch die Gnade eines Gottes erworben hat. Einer jungen und heißblütigen Tulamidin gleich weist sie Übermut, Neugierde, Launenhaftigkeit und ein wildes Temperament auf, das sie ein ruhe-loses Leben mit luxuriösen Häusern in vielen Städten in ganz Aventurien führen läßt. Gerne sucht sie die Nähe der Mächtigen unserer Welt, um ihren übermütigen Spott mit ihnen zu treiben, offenbar ist es ihr liebster Zeitvertreib, Haß und Rachsucht der gedemütigten Personen auf sich zu ziehen.

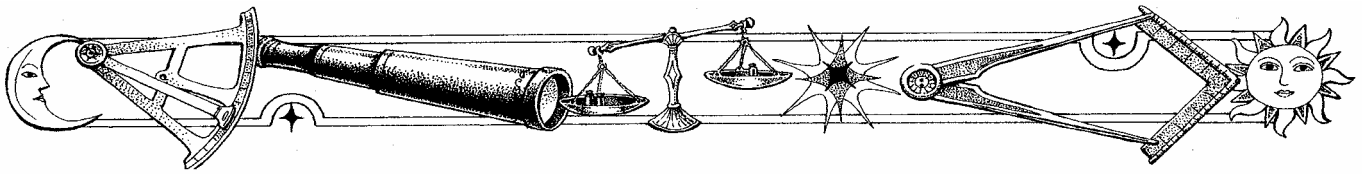
Geb.: vor mindestens *350* Jahren
Haarfarbe: rabenschwarz *Augenfarbe:* schwarz
Kurzcharakteristik: vollendete Zauberin und Liebhaberin, brillante Intrigantin
Herausragende Eigenschaften: KL 20, IN 20, CH 21
Herausragende Talente: Betören 17, Heilkunde Seele 18, Lügen 16, Magiekunde *18,* Sternkunde 17, Menschenkenntnis 17, Prophezeien 16, Sprachen 16, Tanzen 15, Selbstbeherrschung 16, Alte Sprachen *15,* Geschichtswissen 16
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: Gardianum *15,* Bannbaladin 12, Schabernack 10, Heptagon 17 Krähenruf 15, Transversalis 15, Analys Arkanstruktur *14,* In dein Trachten 17, Ignifaxius 15, Objectum stumm 14, Infinitum 12, Reversalis *14,* Adler Wolf (grauer Rabe) 17, Adler Wolf (Panther) 17, Paralü 17, Salander 18, auf dem Gebiet der Illusion kann Nahema als Freizauberin betrachtet werden.
Besonderheiten: Nahema ist vermutlich die Frau mit den meisten machtvollen Feinden, aber auch Freunden, Aventuriens
Beziehungen: immens
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: Vielfältig. Sowohl als mysteriöse Intrigenspinnerin verwendbar, die einen Herrscher ins Lächerliche ziehen möchte, *wie* auch als Auftraggeberin, *um* ihren Plänen entsprechende Ereignisse herbeizuführen. Auch als letzte Rettung der Menschheit kann sie dienen, die mit ihrer erschreckenden Machtfülle Unglaubliches bewirken kann - wenn sie nur möchte.
Quellen: Albernia, Orkenhort, Löwe und Rabe, *Roman Das* zerbrochene *Rad*

Pagol Greifax von Gratenfels, Wahrer der Ordnung Mittellande

Bereits mit zwölf Jahren trat der jüngste Sproß derer von Gratenfels in das Noviziat der Praioskirche ein. Das Studium der heiligen Schriften und Prophezeiungen, das er voll Wissensdurst und fanatischem Eifer betrieb, ließ ihn erkennen, daß Praios nicht nur der unerbittlich strafende Gott ist, sondern auch der Herr der Gerechtigkeit. Unerschütterlich ist seine Treue zum Heliodan: So wie er Jariel Praiotin XII. in den Zeiten des Schismas zur Seite stand, steht er heute zu Hilberian, was ihn aber nicht davon abhält, seine eigene Position in der Praioskirche zu festigen und auszubauen. Daß auch seine Glaubensauffassung nahe beim Hilberianismus liegt, bringt ihm freilich immer wieder Anfeindungen aus den Reihen der Erzkonservativen ein.

Geb: 13 v.H.
Haarfarbe: schwarz/grau *Augenfarbe:* grau-blau
Kurzcharakteristik: brillanter Theologe, meisterlicher Politiker; *das* Sprachrohr des Lichtboten
Herausragende Eigenschaften: KL 14, IN 15, CH 14
Herausragende Talente: Bekehren *16,* Rechtskunde *16,* Menschenkenntnis 14, Geschichtswissen 14, Selbstbeherrschung 15
Beziehungen: sehr *groß*
Finanzkraft: sehr *groß* (die der Praioskirche)
Verwendung im Spiel: Seine Eminenz ist der *Weg* zum Heliodan, Wartezeiten für Audienzen könnten bei ihm ein erträgliches *Maß* erreichen. Auf seinen Reisen durch die zentralen Provinzen mögen die Helden einem Götterdienst beiwohnen, den er zuvörderst unter *Praios* Antlitz abzuhalten pflegt.
Quellen: SSDG

Als weitere wichtige Persönlichkeiten der Reichsverwaltung wären der *Reichserztruchseß Fingorn von Mersingen* anzuführen, der als Herr des Kaiserlichen Hofstaats für die gesamten Finanzen der Reichskrone verantwortlich ist, sowie der neuerdings in Gareth residierende *Reichserzadmiral Rudon von Mendena*, ferner der *Großsiegelbewahrer Graf Orsino von Falkenhag* und der *Geheimsiegelbewahrer Praiodan von Luring*, die *Reichsrichterin und Reichskronanwältin Gräfin Efferdane v. Ehrenstein zu Eslamsgrund* und nicht zuletzt der *Kaiserliche Bannerträger Rudegrimm von Streitzig.* Die **Reichsehrenämter**, höchste Würden mit nurmehr formeller Bedeutung, werden von *König Cuano von Albernia* bekleidet *(Reichsbannerherr), Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluß (Reichsseneschall), Herzogin Walpurga von Weiden (Reichskämmerin)* und Herzog Bernfried von *Tobrien (Reichsjagdmeister).*





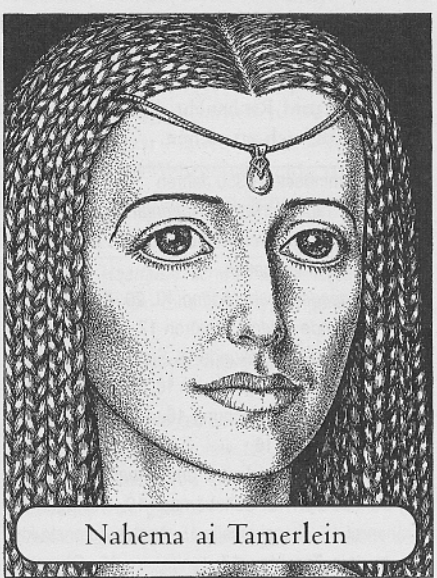
Königin Invher von Albernia



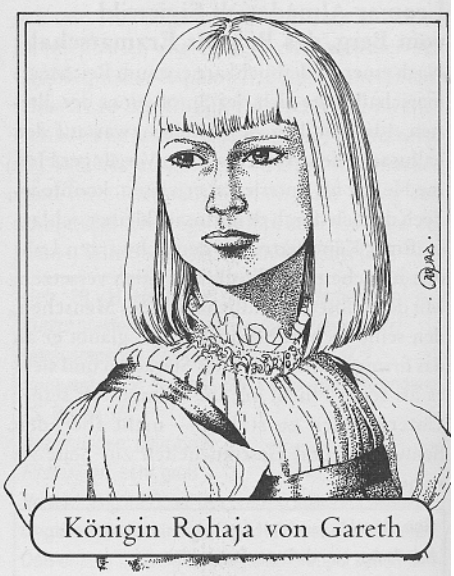
Fürstin Irmegunde von Darpatien



Lechmin Lucina von Hartsteen



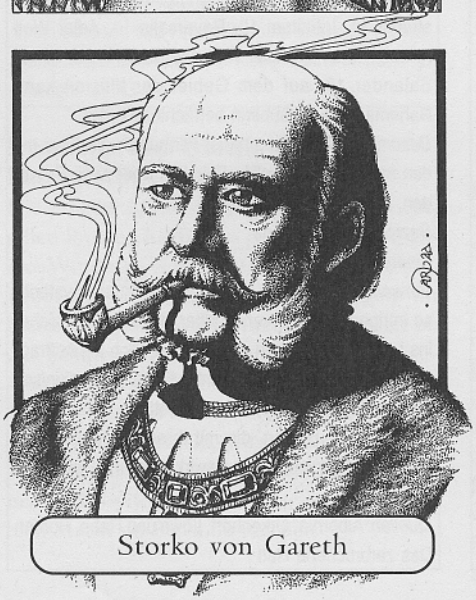
Nahema ai Tamerlein



Königin Rohaja von Gareth



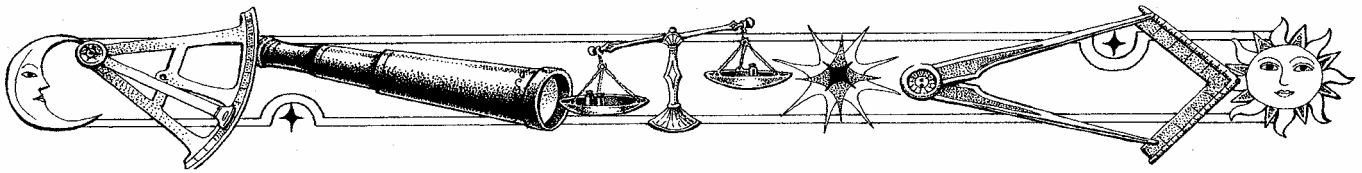
Prinz Romin Galahan



Storko von Gareth



Herzogin Walpurga von Weiden





Xenos von den Flammen



Ailil Galahan, Geliebte der Göttin



Aldare Firdayon von Vinsalt



Kaiserin Amene-Horas



Landgraf Croenar v. Marvinko



Erzherzog Hakaan von Horasia



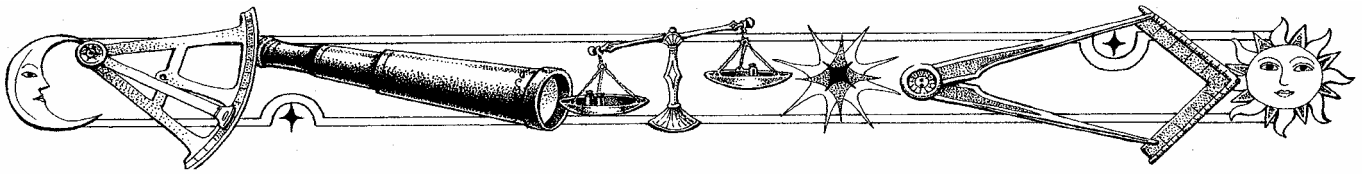
Haldana von Ilmenstein



Kapitänin Harika von Bethana



Isora von Elenvina



Pammi Plotz, Hochstaplerin

Hesindiane von Dallenthin alias Pamina Paligan alias Pamina Pollentrotz — die Namen wechseln wie die Objekte, die die Gaunerin verkauft, stets für knappe Summen wie 99,99 Dukaten. Zu ihren Opfern gehören Kaiserin Alara, König Mizirion und Markgraf Throndwig, jene, die während der Answinkrise heim Dukatenhagel mitspielten, und diejenigen, die ihre Güldenlandaktien und Inselbeteiligungen im Feuermeer kauften.

Alter: 39 *Haarfarbe:* variabel *Augenfarbe:* treublau
Kurzcharakteristik: eine brillante Betrügerin und Hochstaplerin
Herausragende Eigenschaften: KL 17, CH 17, GG 6
Herausragende Talente: Lügen 18
Besonderheiten: ohne es zu wissen eine Magiedilettantin
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Eine liebenswürdige Schurkin, um reichen Helden das Geld aus der Tasche zu ziehen und sie immer wieder aufs Glatteis zu führen
Quellen: einige AB (jeweils unter Falschnamen)

Prishya von Garlischgrötz zu Grangor, Convocata Prima der Großen Grauen Gilde des Geistes

Die Verwandte der Grangorer Grafen und Spektabilität der Akademie der Hohen Magie zu Punin ist der Grauen Gilde eine respektierte Führerin geworden, die die Interessen der Zaubererzunft in ganz Aventurien würdig vertritt, auch, wenn sie sich häufig nach ihrer Zeit als Forscherin zurücksehnt..

Geb.: 38 v.H.
Haarfarbe: silbergrau *Augenfarbe:* blaugrau
Kurzcharakteristik: brillante Metamagierin, Rednerin, Organisatorin und vollendete Lehrerin der Magie.
Herausragende Eigenschaften: KL 19, CH 16
Herausragende Talente: Lehren 18, Magiekunde 17, Sprachen kennen 14
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: Spezialgebiete: Illusion (Grangor), Metamagie (Punin). *Beziehungen:* immens (in Magier- und Gelehrtenkreisen)
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: Prishya mag Beraterin, oder Helferin bei magischen Problemen sein, eines jedoch ist sie immer: eine strenge Lehrmeisterin.
Quellen: MSZ, GMG, Rohals Versprechen

Rapherian von Eslamshagen, Großinquisitor des Mittelreichs

Der asketisch hagere ehemalige Bannstrahler mit der langen Haarmähne trat mit einem Paukenschlag ins Licht der Öffentlichkeit, als er sich gleich nach seiner Ernennung zum Nachfolger Dexter Nemrods mit Herzog Jast Gorsam (damals Parteigänger Hilberians) duellierte — und an dieser kompromißlosen Art des Auftretens, die ihm in Adel und Bürgertum viele Feinde schaffte, hat sich seitdem auch nichts geändert. Vielleicht ein wenig zu sehr von Rechtglauben und Verfolgungswahn geprägt, ist er doch erfolgreich, was das Aufspüren schwarzmagischer Umtriebe angeht.

Geb.: 27 v.H.
Haarfarbe: blauschwarz *Augenfarbe:* schwarz
Kurzcharakteristik: kompetenter Geweihter, brillanter Jurist
Herausragende Eigenschaften: MU 17, JZ 6
Herausragende Talente: Schwerter 14, Menschenkenntnis 13, Bekehren 11, Rechtskunde 17
Beziehungen: sehr groß (Befehlsgewalt über die Inquisition, starker Einfluß bei den Bannstrahlern, Einfluß beim Kaiserhaus)
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: als eine der 'Grauen Eminenzen' im Hintergrund der Reichspolitik, vor allem im Kampf gegen die Schwarzen Lande und borbaradianische Infiltrationsversuche; allerdings der radikal-konservativen Fraktion der Praioskirche zuzuordnen
Quellen: einige AB

Rhianna Conchobair, Gräfin von Winhall

Als Bastardtochter Raidri Conchobairs (und der im horasischen Exil lebenden Isora von Elenvina) stellt Rhianna das Pulverfaß im Königreich Albernia dar. Eher im Sinne der Mutter denn des Vaters erzogen, hält sie nicht viel von Moral und Ehre, sondern bevorzugt Macht und Einfluß.

Geb.: 1. Pra. 1 Hal
Haarfarbe: dunkelblond *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: kompetente Herrscherin, brillante Lügnerin
Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 15
Herausragende Talente: Staatskunst 12, Lügen 14
Besonderheiten: (nahezu unbekannt:) Tochter der verstoßenen Isora von Elenvina
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: Rhianna ist der Unruhefaktor der Provinz, die fast alles für einen Zugewinn an Macht und Einfluß täte. Trotz allem versteht sie sich exzellent darauf, Lippenbekenntnisse auf König(in) und Vaterland zu leisten.
Quellen: AB 78, Roman Nebelgeister

Rohaja von Gareth, Kronprinzessin des Mittelreichs, Königin von Garetien, Kosch, Almada und Darpatien

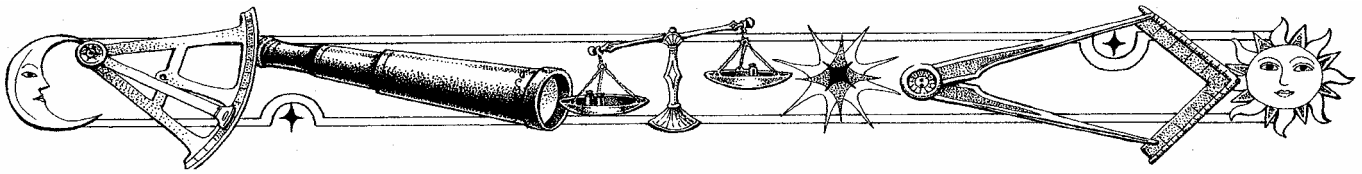
Was den Sinn für das Regieren und die Gerechtigkeit angeht, schlägt die Erbin des Kaiserthrons zu Gareth — zum Glück für das Reich — sehr nach ihrer Mutter, der Reichsregentin. Rohaja hat zudem die Wildheit ihrer Vorväter Perval und Reto geerbt. Befehle trägt sie diplomatisch vor, doch dem Klang der Stimme ist leicht zu entnehmen, daß kein Widerspruch geduldet wird.
Am 1. Praios 36 Hal wird Rohaja zur Kaiserin des neuen Reiches gekrönt. Nicht verschwiegen werden soll, daß Rohaja, wie früher auch schon ihre Mutter, von klein auf im Umgang mit dem Schwert geübt wurde.

Geb.: 26. Rahja 15 Hal
Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* rehbraun
Kurzcharakteristik: kompetente Herrscherin, übermütig, aber gerecht
Herausragende Eigenschaften: CH 14, JZ 5
Herausragende Talente: Reiten: 11
Besonderheiten: Rohaja und ihre Schwestern Yppolita sind unzertrennlich. Sollten sie doch einmal fern voneinander weilen, spürt die eine sofort, wenn der anderen ein Leid geschieht. Ansonsten siehe Reichsregentin Emer.
Beziehungen: immens
Finanzkraft: immens
Verwendung im Spiel: Als echte Prinzessin kann Rohaja von den Helden *(einmal* im Heldenleben!) gerettet werden; ansonsten siehe Reichsregentin Emer).
Quellen: SSDG, Tal der Finsternis

Romin Galahan, Prinzgemahl der albernischen Königin, Fürst von Kuslik (im Exil)

Per Sohn der gestürzten Fürstin Kusmina von Kuslik und Prinzgemahl der albernischen Königin Inhver hält auch im Havener Exil seine Ansprüche auf den Kusliker Thron und das Banner des Hauses Galahan hoch; ganz gleich, wie das das Verhältnis zwischen Gareth und Vinsalt belastet. Mit stillschweigender Duldung seiner unabhängigkeitsgesonnenen Gattin wirbt er immer wieder Kämpfer an, um an ihrer Spitze Vorstöße ins Horasreich oder gegen Nostria zu unternehmen, auch wenn er wenig echte Erfolge erlebt.

Geb.: 6 v.H.
Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: ein meisterlicher Werber für seine Sache und unerfahrener Heerführer
Herausragende Eigenschaften: CH 16
Herausragende Talente: Überzeugen 14



Beziehungen: groß
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Prinz *Romin* ist *ein* charmanter Sturkopf, der keinen Frieden ohne Gerechtigkeit für seine Familie will — das macht ihn ebenso leicht zum Auftraggeber wie zum Gegner der Helden.

Saldor Sohn des Sablon aus der Sippe Foslarin, Convocatus Primus des Bund des weißen Pentagramms

Der reichstreue Saldor, der der ehemaligen Beilunker Kampfmagier-Akademie seit über 30 Jahren vorsteht, brachte es mit zwergischer Entschlossenheit an die Spitze der Gilde. Er gilt als sehr konservativ und schätzt Ungehorsam noch weniger als Versagen.

Geb.: 41 v.H.
Haarfarbe: braun *Augenfarbe:* grau
Kurzcharakteristik: brillanter Kampfmagier; ein dickköpfiger Bekämpfer der Schwarzen Magie.
Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 15, KK 15, JZ 7
Herausragende Talente: Speere/Stäbe 14, Selbstbeherrschung 12, Lehren 13, Magiekunde 14,
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: Spezialgebiet Kampf (ehem. Beilunk), Fulminictus 14, Ignifaxius 18, Ignisphaero 14, Armatrutz 14
Besonderheiten: Bei Zwergen nicht sehr angesehen, da es ihrer Meinung nach typisch menschlich-unvernünftig ist, einen solch 'jungen Burschen' in eine derart hohe Position zu setzen.
Beziehungen: sehr groß (beim Bund des weißen Pentagramms); bei anderen Magiern ansehnlich *Finanzkraft:* groß
Verwendung im Spiel: Als schwer zu handhabender Verbündeter, Ratgeber *im* Kampf gegen jede *schwarze Magie* oder als Retter *aus* der Not *zu* verwenden *Quellen:* GMG, SSDG, Brogars Blut

Selindian Hal von Gareth, kaiserlicher Prinz

Schon die Umstände seiner Geburt waren höchst bemerkenswert: Reichsregentin Emer brachte ihren Sohn kurz nach einem Kampf gegen die Schwarzpelze im Weidenschen auf die Welt. Wen wundert es da, daß auch die spätere Entwicklung des Prinzen nicht ganz in gewohnten Bahnen verlief: Selindian Hal ist klug, aber auch scheu, geräuschempfindlich, schlaflos; er spricht mit Geistern und entwickelt einen wahren Heißhunger auf rohes Fleisch.

Geb.: 12. Phex 18 Hal
Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* dunkelbraun
Kurzcharakteristik: trotz seiner Jugend ein kompetenter Diplomat
Herausragende Eigenschaften: CH 12, *RA 7*
Herausragende Talente: Schleichen 10, Sich Verstecken 11
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: kann Kontakt zu Geistern aufnehmen
Besonderheiten: Magier und Medici streiten sich darüber, ob auf dem Prinzen ein orkischer Fluch liegt
Beziehungen: immens
Finanzkraft: immens
Verwendung im Spiel: Die Helden könnten den Prinz auf Reisen begleiten. Ansonsten ist sein Einsatz *nur* während eines Abenteuers plausibel, das direkt *am* Kaiserhof spielt.
Quellen: SSDG

Sidrona Mengreyth, Alchimistin

Die Tochter des berüchtigten Aluris Mengreyth, der mittlerweile einer der Schergen des Schwarzen Drachen ist, verbrachte ihre Jugend zusammen mit ihrer Mutter in Brabak und erlernte ihr Handwerk in der Labors des Roten Salamanders, wo auch — jedoch zu spät — ihre magische Begabung entdeckt wurde. Seit ihrer Freisprechung zieht sie scheinbar rast- und ruhelos durch Aventurien, um in den verschiedensten großen Städten zeitweise ihre Kunst auszuüben — und um bei gelehrten Häuptern zu erkunden, ob es nicht eine Möglichkeit gäbe, die Seele ihres Vaters zu retten.

Geb.: 1 Hal
Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* grau
Kurzcharakteristik: brillante Alchimistin *Herausragende Talente:* Alchimie 16, Pflanzenkunde 14, Heilkunde Gift 13, Schätzen 10
Wichtige Zauberfertigkeiten: Eternia Memorabilis 8, Odem Arcanum *6,* Meisterhandwerk (und alchimistische Trank-Aufladung)), Schutzgeist
Besonderheiten: kann nach Meisterwillen über diverse (auch seltene) Tränke verfügen
Beziehungen: hinlänglich ((einfluß)reiche Kundschaft)
Finanzkraft: ansehnlich (und bereit, dies zu zeigen)
Verwendung im Spiel: eine verantwortungsvolle Wissenschaftlerin, die jedoch nicht frei von Eitelkeit ist; sowohl als Auftraggeberin zur Beschaffung obskurer Zutaten als auch als Quelle für das ein oder andere Elixier geeignet

Storko von Gareth, kaiserlicher Prinz

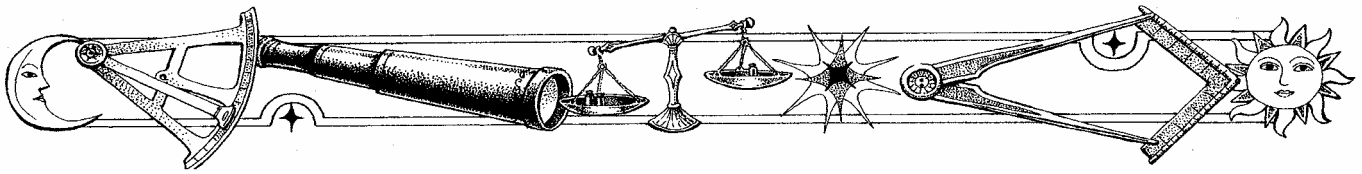
Der jüngste Bruder Kaiser Retos ist eine schillernde Persönlichkeit. Von seinem Vetter Bardo und der Base Cella wurde er nach Al'Anfa abgeschoben, ein Schicksal, das vielen mißliebigen Mitgliedern adliger Familien beschieden war, konnte man doch hoffen, daß der Aufenthalt in der Rabenstadt mit einem unnatürlichen Tod endete. Der `samtene Prinz' hat jedoch überlebt und dabei gelernt, sich auch auf allerdünnsten Eis zu bewegen; er kehrte unter der Regentschaft seines Bruders Reto zurück. Storko hat keine offizielle Funktion bei Hofe, übernimmt aber bisweilen heikle diplomatische Aufgaben.

Geb.: 41 v.H.
Haarfarbe: grauer Augenfarbe:: braun
Kurzcharakteristik: brillanter Diplomat
Herausragende Eigenschaften: IN 15, CH 15, TA 5
Herausragende Talente: Menschenkenntnis 15 Staatskunst 15
Besonderheiten: Storko kann nach Maßgabe der Meisters diverse Schätze, Dokumente oder Artefakte besitzen.
Beziehungen: sehr *groß*
Finanzkraft: sehr *groß*
Verwendung im Spiel: Storko *ist* der ideale Auftraggeber am Kaiserhof oder kann eine undurchschaubare Rolle in einem Intrigenabenteuer spielen. *Quellen: SSDG*

Talimee Nebelstern, Meisterdiebin

`Silberkatze' wird die Halbelfe genannt, und katzengleich kann man sie bisweilen über die nächtlichen Dächer Gareths huschen sehen. Während des Orkensturms als Anführerin einer `Räubermiliz' zur `Heldin von Gareth' aufgestiegen, meidet sie heutzutage das wenig einträgliche Licht der Öffentlichkeit, sondern geht wieder ihrem Hauptgewerbe nach: dem Einbruchdiebstahl bei den Reichen und Mächtigen, dort, wo im Namen des Flinken noch Verstand und Geschicklichkeit gegen Wächter und Fallen ausgespielt werden können. Ihre `heiße Ware' versilbert die Meisterdiebin außerhalb der Stadt, denn als 'Auswärtige' will sie wenig mit den Hehlern der großen Banden zu schaffen haben. Außerdem haben ihr entweder ihre zeitweilige Tätigkeit in Punin oder ihr Erfolg bereits eine Fehde mit den Almadanern' eingetragen ...

Geb.: 7 v.H.
Haarfarbe: silberweiß *Augenfarbe:* blau *Herausragende Eigenschaften:* MU 13, IN 15, GE 17, FF 17, NG *6,* GG *6*
Herausragende Talente: Linkshändig *14,* Wurfwaffen 15, Akrobatik 11, Klettern 16, Körperbeherrschung 15, Schleichen 17, Sich Verstecken 16, Gassenwissen 14, Lügen 13, Schätzen 12, Mechanik 10, Schlösser Knacken 17, Taschendiebstahl 10, Gefahreninstinkt 11, Sinnesschärfe 15
Wichtige Zauberfertigkeiten: Axxeleratus 10, Exposami *9,* Treue Klinge *7,* Magisches Meisterhandwerk, Schutzgeist
Beziehungen: hinlänglich (hat gute Kontakte *zu* Arrius von Wulffen, kennt einige Hehler außerhalb Gareths)



Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: die klassische unabhängige Diebin, die in vollem Phexvertrauen auch schwierige Aufträge annimmt; kann - für gutes Geld - die ein oder andere `Besorgung' erledigen; eventuell als Mentorin eines jungen Spieler-Diebes
Quellen: SSDG

Walpurga von Löwenhaupt, Herzogin von Weiden,

Der Krieg gegen den Dämonenmeister hat Walpurga Gemahl, Vater und unzählige Lehnsleute geraubt. Als Überbringerin von Borbarads Greifenbalg und des Leichnams Brin von Gareths verdankt ihr die `Walpurgasbotschaft', heutzutage stehende Redewendung, ihren Namen; sie selbst verlor bei diesen Ereignissen fast den Verstand — man sagt, noch heute spreche sie mit dem toten Vater.

Geb.: 10. Efferd 3 v.H.
Haarfarbe: hellblond *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: kompetente Herrscherin, meisterliche Kriegerin
Herausragende Eigenschaften: MU 16, KK 15
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 14, Rechtskunde 12, Lanzenreiten 14, Zweihänder 15
Besonderheiten: Rechtsgelehrte
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: Eine Herzogin zum Anfassen: Als Auftraggeberin, Gefährtin auf einer (wichtigen) Queste oder Richterin ist Walpurga vielseitig einsetzbar.
Quellen: Weiden, Roman Das zerbrochene Rad

Yangold di Lazaar, Reporter des Aventurischen Boten

Der gebürtige Kusliker diente seit seinem vier-zehnten Lebensjahr bei den Kusliker Seesöldnern als Trommler und Botenjunge und setzte sich bei einem Landgang in Havena von seiner Einheit ab. Sein schreiberisches Geschick, seine schnelle Auffassungsgabe in Heeresdingen und sein Talent, bei aller Wahrheitsliebe auch patriotisch-aufmunternde Texte verfassen zu können, brachten ihm bald Aufträge des *Aventurischen Boten* ein, in dessen Auftrag er seit dem Orkensturm alle Schlachtfelder der Neuzeit bereiste. Er scheut sich auch nicht, mit Spähtrupps und Kurieren oder dem 'verlorenen Haufen' zu ziehen, wenn es eine spektakuläre Geschichte niederzuschreiben gibt.

Geb.: 2 v.H.
Haarfarbe: braun *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: meisterl. Kriegsberichterstatter
Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 14
Herausragende Talente: Kriegskunst 12, Lesen/Schreiben 12
Beziehungen: hinlänglich (über seine Artikel; zudem ist er als Boten-Berichterstatter natürlich der KGIA zugehörig)
Finanzkraft: hinlänglich
Verwendung im Spiel: Ansprechpartner, wenn es um die Taktiken verschiedener Gegner oder um Hintergrundinformationen zur Militärstruktur fremder Länder geht; schwer aufzufinden, da häufig unterwegs

Yolana von den Rotwassern, Hexe

Die alte Hexe lebt am Westhang der Schwarzen Sichel in einer Ruine am Ursprung der Rotwasser, mit ihrer Tochter Raxia zusammen, und bot einst Luzelin in Weiden die Stirn. Nun ist Luzelin tot, und die Dämonologin tanzt auf dem Grab der einst machtvollen Feindin. Yolana und ihrem kleinen Zirkel sagt man einen Bund mit dem Schänder der Elemente (Widharcal) nach, mit dessen Hilfe sie ihr Domizil in eine uneinnehmbare Festung verwandelt haben soll.

Geb.: 11. Ing. 29 v.H.
Haarfarbe: eisgrau *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: eine Hexe, die mit dämonischen Kräften im Bunde steht
Herausragende Eigenschaften: MU 18, CH 16
Herausragende Talente: Lügen 14, Sich verkleiden 14, Magiekunde 13, Sternkunde 12
Wichtige Zauberfertigkeiten (Spezialgebiet Dämonologie): Große Gier 12, Krähenruf 14, Pandaemonium 10, Krabbelnder Schrecken 12, Heptagon 14, Furor Blut 13, Harmlose Gestalt 12
Besonderheiten: Verholzende Haut (zunächst an den Füßen)
Beziehungen: unter Hexen ansehnlich
Finanzkraft: hinlänglich (durch dämonisches Wirken)
Verwendung im Spiel: Yolana ruft mit den Mächten Widharcals Sturm, Hitze oder Mißgeburten in den Dörfern hervor, die ihre Mißgunst erregt haben, und schickt üble Dämonen in die Schwerter oder Werkzeuge von jenen, die sie vernichten wollen.
Quellen: Weiden

Yppolita von Gareth, kaiserliche Prinzessin

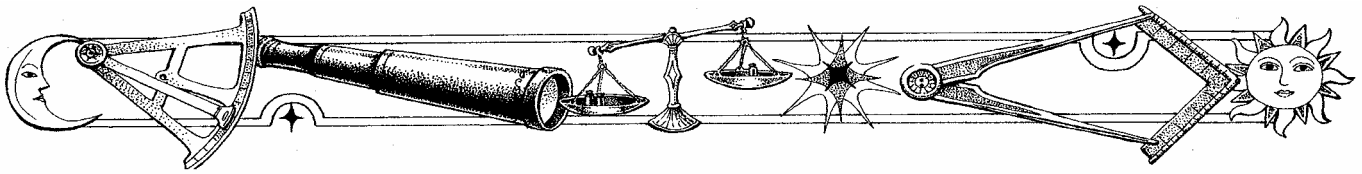
Äußerlich gleicht sie ihrer (erstgeborenen) Zwillingsschwester Rohaja wie ein Ei dem anderen, doch in ihrem Wesen unterscheidet sie sich sehr von ihr: Yppolita ist ruhig und tiefgründig. Wenn dereinst Rohaja zur Kaiserin gekrönt wird, geht Yppolita leer aus; doch allem Anschein nach ist sie nicht neidisch auf ihre Schwester, vielmehr würde sie für Rohaja, so heißt es, jederzeit ihr Leben geben.

Geb.: 26. Rahja 15 Hal
Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* rehbraun
Kurzcharakteristik: kompetente Beraterin ihrer Schwester
Herausragende Eigenschaften: KL 14, NG 6
Herausragende Talente: Lesen/Schreiben 9, Sternenkunde 8
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: Yppolita wird bereits seit einigen Jahren im Spezialgebiet der Antimagie geschult.
Besonderheiten: siehe Rohaja von Gareth
Beziehungen: immens
Finanzkraft: immens
Verwendung im Spiel: siehe Rohaja von Gareth
Quellen: SSDG, Tal der Finsternis

Zadig von Volterach, ein `Auge des Namenlosen'

Von den Augen des Namenlosen heißt es, daß sie das Mal ihres Herren in Gestalt eines seiner Augen tragen. So ist auch ein Auge Zadigs ein lichtlos finsterer Schacht, der ins Nichts führt. Derjenige, auf den sein Blick fällt, hat meist sein Leben verwirkt, denn der von Traumbildern, Ahnungen und Befehlen geleitete Zadig, `der auf fremden Altären opfert', ist einer der höchsten Diener seines Herren auf Aventurien.

Geb.: 72 v.H.
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* schwarz
Kurzcharakteristik: Eine Urgewalt des Bösen, die fleischgewordene Gnadenlosigkeit und Rachsucht seines göttlichen Herrn.
Herausragende Eigenschaften: MU 20 *Herausragende Talente:* Kennt die Namen verschiedener Dämonen des Namenlosen.
Besonderheiten: Reittier: Schwarzes Einhorn. Das Auge des Namenlosen.
Beziehungen: ansehlich; wenn er vor Ort einen Kult gegründet hat: sehr groß!
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: Ein mächtiger Gegner, den ausschließlich eine Gruppe wahrer Helden bezwingen kann. Und dennoch kann es sein, daß er wiederkehrt - belebt durch den ewigen Haß seines Herrn. *Quellen:* Roman Schwertkönig



Persönlichkeiten der Zwerge

Albrax Sohn des Agam, Hochkönig der Zwerge

Der jüngere Bruder Aromboloschs lebte lang als Söldneroberst der 'Kor-Knaben' und lernte so viel über Strategie und Taktik, daß er schließlich von allen Zwergenvölkern zum Hochkönig und Heerführer gegen die Schwarzen Horden gewählt wurde. Sein neues Heerlager liegt in Weiden bei Pfalz Donnerschack in der Schwarzen Sichel. Er ist Meister im Einsatz von Fernkampftruppen.

Geb.: 236 v.H.
Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: brillanter Stratege und Anführer
Herausragende Eigenschaften: MU 18, KK 21
Herausragende Talente: Armbrust 17, Kriegskunst 16
Beziehungen: groß
Finanzkraft: sehr *groß*
Verwendung im Spiel: Albrax *ist ein* alter Haudegen, [1] der *am* liebsten immer noch *in* vorderster *Reihe* kämpfen würde, *an* die Rolle eines Oberkommandierenden hat er sich nur mühsam gewöhnt. Helden werden ihn am ehesten erleben, wenn er Sonderaufträge erteilt oder mit anderen Veteranen zechen will.
Quellen: Brogars Blut

Arombolosch Sohn des Agam

Der alte König der Amboßzwerge ist inoffizieller Friedensrichter der ganzen Zwergenheit und ergänzt so das Können seines Bruders, des Hochkönigs Albrax. Arombolosch ist ein weiser und väterlicher Berater der übrigen Zwergenkönige, aber auch der beste Waffenschmied seines Volkes und damit wohl Aventuriens.

Geb.: 255 v.H.
Haarfarbe: grau *Augenfarbe: blau*
Kurzcharakteristik: vollendeter Waffenschmied und meisterlicher Vermittler
Herausragende Eigenschaften: KL 16, FF 20
Herausragende Talente: Rechtskunde *15,* Waffenschmied 18
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: immens
Verwendung im Spiel: Arombolosch besitzt *die Weis*heit des Alters und kann Menschen ein guter *Ratgeber sein* — zumal *er* hoffen kann, seine neuen menschlichen Freunde nicht ebenso *zu* überleben wie viele andere zuvor.

Xenos von den Flammen, Sohn des Xoniosch, Geode

Ein uralter, ehrfurchtgebietender Zwerg mit weißem Bart und Haar, in dessen gemeißeltem Gesicht nur die grauen Augen Leben verraten — ein lebenslustiger, trinkfester und geselliger Wanderer, den man selten ohne die schöne Firnelfe Ayalamonc Silberstreif und den Weißen Berghund Tark sieht. In beiden Fällen ist man einem der ältesten und machtvollsten Geoden Aventuriens begegnet, der sich dem Feuer in all seiner Sprunghaftigkeit verschrie-ben hat. Der Brillantzwerg, der selbst unter seinen Verwandten allein schon durch die liebevolle Beziehung zu Ayalamonc einen zweifelhaften Ruf genießt, ist trotz aller Widersprüchlichkeit immer ein aufrechter Diener der Erde und ein bitterer Gegner aller verderbten Herren der Erde.

Geb.: 872 v.H.
Haarfarbe: weiß *Augenfarbe: grau*
Kurzcharakteristik: vollendeter Feuergeode (Diener Sumus)
Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 19, CH 17, *AG 0*
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 18, Zechen 14, Wildnisleben 17, Heilkunde Seele 15, Prophezeien 11
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: Er ist unübertroffener Feuerelementarist; zudem beherrscht er die meisten Druiden- und etliche Hexensprüche meisterlich, alle druidischen und geodischen Rituale und *einige* alte, *sonst* vergessene Sprüche
Verwendung im Spiel: Xenos kann Ratgeber, *Auftrag*geber und auch einmal *ein* — schwierig *zu* führender — Gefährte sein
Quellen: DSLW, *Roman Das* letzte *Lied*

Persönlichkeiten des Horasreichs und der Zyklopeninseln

Abelmir von Marvinko, Staatsminister des Horasreichs, Erzwissensbewahrer der Hesindekirche

Der Staatsminister vertritt die Kaiserin und führt die horasische Außen-, Staats- und Geheimpolitik. Der jüngere Zwilling Graf Croenars zählt zu den Hesindepatrioten und als der Kaiserin gegenüber völlig loyal. Er regiert listenreich mit Zuckerbrot und Peitsche, um weder die Achtung noch den Gehorsam des Volkes zu verlieren, das er zudem mit Flugblättern und Gazettenmeldungen vortrefflich manipulieren kann. Der massige, stiernackige Mann trägt gerne staatstreue grün-goldene Gewänder.

Geb.: 15 v.H.
Haarfarbe: braun *Augenfarbe:* blaßblau
Kurzcharakteristik: brillanter Staatsmann und Planer
Herausragende Eigenschaften: KL 17
Herausr. Talente: Staatskunst 14, Schriftsteller *7*
Besonderheiten: Seine Eminenz war vor der *Weihe Weißmagier* und *hat seine* Astralkraft verloren.
Beziehungen: immens
Finanzkraft: immens
Verwendung im Spiel: Abelmir verkörpert *die* horasische Politik und *ist* daher zwangsläufig ebenso Initiator wie Zielscheibe *von* Intrigen aller Art. *Quellen:* FHI

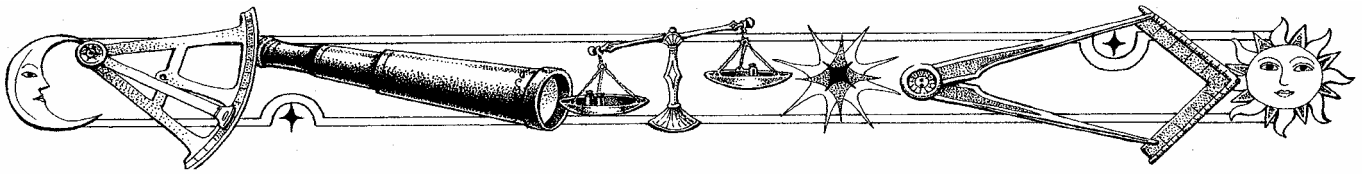
Aillil Andara Galahan, Geliebte der Göttin

Die charmante und wunderschöne Comtessa von Honingen galt schon früh als unkonventionell, doch begabt, so daß sie im Dienste des albernischen Königreiches als Diplomatin ein-gesetzt wurde. Mit Anfang zwanzig von Rahja in die Weihe berufen, gilt sie momentan als eine der vielversprechendsten Geweihten der Göttin — will heißen, mit der Chance auf häufige Wiederwahl.

Geb.: 1. *Rah. 3* Hal
Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: blau
Kurzcharakteristik: kompetente Intrigantin, meisterliche Diplomatin, vollendete Verführerin *Herausragende Eigenschaften:* IN 15, CH 17 *Herausragende Talente:* Betören 16, Menschenkenntnis 12, *Tanzen* 15, Singen 12, Staatskunst 11 *Besonderheiten:* Schwester der Gräfin *von* Honingen, *zum* Viertel elfisch
Beziehungen: groß
Finanzkraft: immens
Verwendung im Spiel: Als Geliebte *der* Göttin *zieht* Aillil viel durch Aventurien und besucht die Tempel. In Belangen Rahjas kann sie als Auftraggeberin für wichtige Questen dienen, aber auch als Verführerin mit Hintergedanken *im* Sinne ihrer Göttin.
Quellen: AB *45, 62 & 76*

Aldare Firdayon von Vinsalt, Kronprinzessin des Horasreiches

Die Kronprinzessin des Horasreichs, Baronin von Aldyra etc. hat die Laufbahn einer Hesindegeweihten (sie ist Hohe Lehrmeisterin) zugunsten der Vorbereitung auf die kommende



Königswürde abgebrochen, ist jedoch immer noch in allerlei hesindianischen Angelegenheiten aktiv und gilt als Verfechterin eines eher kosmopolitischen Kurses des Horasreichs. Sie ist mit dem Landherren von Khomblick vermählt, mit dem sie auch einen Sohn —Varsinian mit Namen — hat; bei Hofe zeigt sie sich jedoch meist mit ihrer Gefährtin Rinaya von Punin oder einer Favoritin.

Geb.: 4 v.H.
Haarfarbe: hellblond *Augenfarbe:* eisgrau
Kurzcharakteristik: kompetente Hesindegeweihte und Kronprinzessin
Herausragende Eigenschaften: IN 16, CH 15 *Herausr. Talente:* Etikette 13, Sprachen 13, Staatskunst 12, Rechtskunde 12, Geschichtswissen 11 *Beziehungen:* sehr groß
Finanzkraft: sehr groß
Verwendung im Spiel: als nicht-intigante Vertreterin des Horasreichs; üblicherweise ist sie es, die Orden und Ehrungen des Kaiserhauses vergibt, bei Stapelläufen oder Institutseröffnungen präsidiert; sehr selten auch in gelehrten Salons anzutreffen
Quellen: FHI, Shafirs Schwur

Alrigia Costermana ya Gravinella, Signora, Kolonelya des `Wilden Haufens'

Eigentlich Alrike Kostermaan mit Namen, hat die drahtige Grangorerin und Tochter einer Familie von Phecadischiffern eine liebfeldische Beispielkarriere durchlaufen: von einer Gemeinen im Grangorer Regiment Phecadigarde über den Dienst bei der Horaslegion, als Leibwächterin Erzherzog Timors und schließlich als Rittmeisterin bei den Drôler Gardereitern bis hin zur eigenen Einheit, eines eigentlich in Chababien beheimateten und momentan dem Senat von Drôl verpflichteten Söldnerhaufens, den sie ihrem Vorgänger bei einem Ehrenhändel abnahm.

Duelle sind ohnehin ein wichtiger Teil des Lebens von Signora Costermana, die genauso häufig in Drôl selbst — wo sie höflich parliert, ein wenig intrigiert und sich mit den Senatoren arrangiert, dabei ein wenig duelliert — wie in der Garnison ihrer Einheit in Drunidet anzutreffen ist, wo sie sich bisweilen echauffiert (flucht wie ein Rollkutscher), gerecht commandiert (ihren Haufen mit Zuckerbrot und Peitsche zusammenhält) und sich ab und an mit vorwitzigen Mengbillaner 'Botschaftern' duelliert (vulgo: ihnen die Fresse poliert).

Geb.: 2 v.H. *Haarfarbe:* dunkelbraun
Augenfarbe: braun
Kurzcharakteristik: meisterliche Söldnerkommandantin, brillante Duellantin
Herausr. Eigenschaften: MU 16, CH 15, GE 16
Herausragende Talente: verschiedene Kampftechniken 10+ (bevorzugt die Kombination Kusliker Säbel und Buckler bzw. ihre zwei Balestrinas), Menschenkenntnis 13, Reiten 11, Etikette 10, Kriegskunst 10 *Beziehungen:* ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: eine angesehene Kommandantin, unter der ein junger Spielerheld gedient haben könnte; als Auftraggeberin bei Erkundungsmissionen am Loch Harodrôl; vor allem aber, um die horasischen Verhältnisse aus ein wenig Distanz zu beleuchten

Amene III. Firdayon von Vinsalt, Horas, Kaiserin des Horasreiches, Königin von Yaquiria

Die kluge und energische Herrin über eines der größten Reiche Aventuriens ist eine harte Politikerin, die ihr Leben ganz der Mehrung der horasischen Größe unterordnet und ihr zerstrittenes Königreich zum hochmodernen Kolonialreich umgeformt hat. Den sie umgebenden Pomp und Prunk schätzt die fast immer reserviert auftretende Regentin eher als Machtmittel denn als Luxus, und sogar ihre verschiedenen höfischen Liebhaber hat sie aus politischen Gründen ausgewählt.

Geb.: 27 v.H.
Haarfarbe: dunkelbraun *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: vollendete Politikerin und Staatslenkerin
Herausragende Eigenschaften: KL 17 *Herausragende Talente:* Menschenkenntnis 16, Staatskunst 17
Beziehungen: immens
Finanzkraft: immens
Verwendung im Spiel: Die Horaskaiserin handelt nicht, sondern läßt von ausgewählten Beauftragten handeln; daher wird man sie entweder bei höfischen Anlässen erblicken können oder, weit seltener, als der für eine Aufgabe geeignetste Kandidat einen Befehl erhalten.
Quellen: FHI

Croenar von Marvinko, Landgraf vom Sikram

Der Zwilling des Staatsministers ist stolz und eigensinnig und grenzenlos ehrgeizig: Immerhin wurde das Haus Marvinko einst von den Firdayons um die Königskrone betrogen, wie er glaubt. Der Graf hatte seine Finger in manchem Umsturzversuch und soll auch heute noch gute Beziehungen zu einflußreichen Leuten wie Amir Honak, Hasrabal von Rashdul oder Prinz Romin Galahan haben.

Geb.: 15 v.H.
Haarfarbe: braun *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: ein brillanter Intrigant
Herausragende Eigenschaften: IN 15
Herausragende Talente: Lügen 16
Beziehungen: groß
Finanzkraft sehr groß
Verwendung im Spiel: Der ewige Ränkeschmied pflegt Kontakte zu Verschwörern aller Art, um sie gegeneinander auszuspielen und sich dabei immer abzusichern: Nur durch absolute Skrupellosigkeit gegen Mitwisser hat er alles überstehen können.
Quellen: FHI

Cusimo von Garlischgrötz, Herzog von Grangor

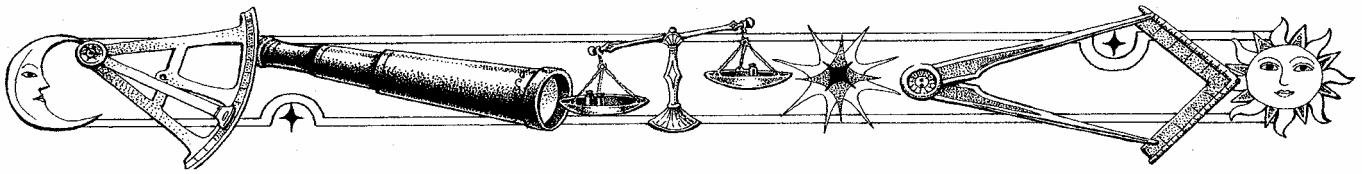
Der Herzog ist ein tollkühner Draufgänger, der Fechten und Reiten, Zechen und Feiern, Wetten und Spielen, Liebschaften und Wettkämpfe schätzt und Staatsdinge verabscheut. Er mag den Umgang mit Menschen aus dem Volke und zerstört mit seiner Neigung, alles mittels seines Charmes selber zu erledigen, oft blitz-schnell die politischen Planungen seiner Räte.

Geb.: 20 v.H.
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: ein kompetenter Lebe- und lausiger Staatsmann
Herausragende Eigenschaften: CH 16 *Herausragende Talente:* Stichwaffen 18, Betören 13 *Beziehungen:* sehr groß
Finanzkraft sehr groß
Verwendung im Spiel: Herzog Cusimo ist ein vollendeter Florettfechter und bekannter Herzensbrecher, dessen Siege und Eroberungen schon legendär sind. Vor allem aber ist er der zugänglichste Provinzherr des Horasreiches, der mit jedermann rasch eine lose Freundschaft schließt, in der Politik ist diese Freundschaft aber eher eine Bürde als von Nutzen.
Quellen: FHI

Eolan von Berlinghân, Herzog von Methumis

Der Herzog ist als Staats-Justiziar Oberster Richter am Staatsgericht, ein sehr passendes Amt, ist er doch ein großer Staatstheoretiker und besitzt Gespür für die Praxis. In seinem Herzogtum ist er sehr beliebt, denn als begabter Vermittler in Streitfällen und Förderer der Bildung tut er viel für Frieden und Wohlstand.

Geb.: 12 v.H.
Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* grau
Kurzcharakteristik: ein brillanter Staats- und Rechtstheoretiker
Herausragende Eigenschaften: KL 16
Herausragende Talente: Rechtskunde 17
Beziehungen: groß
Finanzkraft sehr groß



Verwendung im Spiel: Eolan *ist* als Pedant *oft* das Opfer dreister Intrigen, da *er* sich viele Ungesetzlichkeiten einfach nicht vorstellen kann.
Quellen: FHI, Adlerbanner

Efferdan ui Bennain, Hüter des Zirkels und Prinz von Albernia

Früher galt Efferdan als unauffälliger Träumer und verbohrter Gelehrter der ozeanischen Tier-und Pflanzenwelt. Der Bruder König Cuanus kämpfte Zeit seines Lebens gegen die Necker-Sklavenhändler und —halter, man munkelt sogar, er sei mit einer Neckerin liiert. Seit dem Traviamond 29 Hal Hüter des Zirkels der Bruderschaft von Wind und Wogen, gilt er den Gläubigen als wahres Geschenk Efferds.

Geb.: 1. Eff. *9* v.H.
Haarfarbe: Weißblond *Augenfarbe:* meerblau
Kurzcharakteristik: Vollendeter Gelehrter der ozeanischen Tier- und Pflanzenkunde
Herausragende Eigenschaften: IN 18 *Herausragende Talente:* Schwimmen 16, Tierkunde 17 (Wasserfauna), Pflanzenkunde 16 (Wasserflora) *Besonderheiten:* Wirkt immer noch *wie* Mitte zwanzig *Beziehungen:* sehr *groß*
Finanzkraft: groß (als Vorsteher der Efferdkirche)
Verwendung im Spiel: Als höchster Efferdgeweihter Aventuriens kann Efferdan als Auftraggeber *für* besonders delikate Abenteuer *um* die Efferdkirche oder Meermenschen verwendet werden. Sowohl in Bethana als auch in Havena ist er *häufig* anwesend. *Quellen:* Albernia, Romane Boroninsel, Kinder der Nacht, Nebelgeister

Fiaga ya Terdilion, Gräfin zu Belhanka

Die einstige Abenteurerin und spätere Reederin hat einen rasanten Aufstieg erlebt, der in ihrer Ehe mit dem verarmten und entmachteten Grafen Mondino Torbenias von Crasulet zu Belhanka gipfelte. Der Bund zwischen dem eleganten und oberflächlichen Snob und der bodenständigen Kaufherrin verschaffte ihm eine üppige Apanage und ihr den ersehnten Adelstitel, so daß sie ihre Geschäfte meist ihren Directoren überläßt und sich der Unterstützung der Künste, der Gazetten und des Rahjatempels widmet.

Geb.: 28 v.H.
Haarfarbe: blond *Augenfarbe: grün*
Kurzcharakteristik eine meisterliche Händlerin
Herausragende Eigenschaften: KL 15
Herausragende Talente: Feilschen 17
Beziehungen: groß
Finanzkraft sehr *groß*
Verwendung im Spiel: Die Gräfin *ist* eine der *reich-*sten Kaufherrinnen, als gesellschaftlicher Emporkömmling jedoch der Spott der Adelswelt; und auch viele Belhankaner Bürger *sind von* ihrem Ehrgeiz befremdet. Ihr Gemahl *Graf* Mondino widmet *sich vor* allem seinen ausgefallenen Steckenpferden als Kunstsammler, *so daß er* oft 'Expeditionen' ausstattet. Der *Graf ist* politisch *ein* Sprachrohr *der* Freidenker und ein wertvoller Verbündeter, wenn *man* es zu gesellschaftlichem Ansehen bringen will.
Quellen: FHI

Gylvana von Belhanka, Hüterin des Kelchs

Die mittlerweile fünfzigjährige Hüterin des Kelches und Vorsteherin des Haupttempels zu Belhanka ist noch immer von beeindruckender Schönheit. Als Politikerin strebte sie nach weltlicher Macht innerhalb und außerhalb der Rahjakirche. Sie hat geschickt die eigenen Befugnisse ausgebaut und steht der Verwaltung mit dem Archiv (und dem Spitzelnetz) vor. Mit ihrem fortschreitenden Alter und ihrer langsam schwindenden Schönheit jedoch häufen sich bereits die Stimmen, die ihren Rücktritt vom Amt fordern.

Geb.: 21 v.H.
Haarfarbe: goldblond *Augenfarbe:* Grün
Kurzcharakteristik: brillante Intrigantin *Herausragende Eigenschaften:* KL 18, CH *16 Herausragende Talente:* Betören 16, Staatskunst 17, Etikette 15
Beziehungen: sehr *groß*
Finanzkraft: immens
Verwendung im Spiel: Gylvana ist engagiert, wenn es *um* die ernste Seite der schönen Dinge des Lebens geht: Ihre Beteiligung *im* Handel mit *Rahjaica mag* Spione und Fanatiker *auf* den Plan *rufen,* ihre Einmischung *in* die Politik *sie zum* Brennpunkt politischer Intrigen machen.
Quellen: FHI

Hakaan von Firdayon-Bethana, Erzherzog von Horasia

Der Herzog der horasischen Kernprovinz ist ein Vetter Amenes und einer der Sprecher der Horaspatrioten — ein Freund expansionistischer Pläne und Förderer nationalistischer Bünde. Er ist ein jovialer Charmeur, begeisterter Imman-und Pferdewetter und gewitzter Planer, der all seine sieben Kinder auf einflußreiche Posten gelotst hat.

Geb.: 35 v.H.
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* dunkelbraun
Kurzcharakteristik: ein kompetenter Staatsmann und Intrigant
Herausragende Eigenschaften: KL 13
Herausragende Talente: Staatskunst 14
Beziehungen: sehr *groß*
Finanzkraft sehr *groß*
Verwendung im Spiel: Der umgängliche Herzog Hakaan hat *seine* Finger in vielen Plänen, die dem Horasreich einen Vorteil auf Kosten anderer Mächte verschaffen sollen — *daß* er dabei die behutsamere Politik der Kaiserin und ihres Staatsministers unterminiert, kümmert ihn *wenig.*
Quellen: FHI

Haldana von Ilmenstein, Magisterin der Magister der Halle der Weisheit zu Kuslik

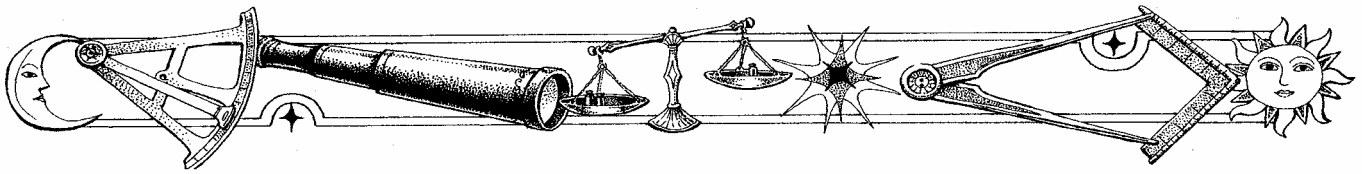
Die aus einem bornischen Adlesgeschlecht stammende Haldana ist die mächtigste, manche sagen auch die weiseste, Frau der Hesindekirche. Unter ihrer Führung ist die Kirche mehr denn je zu einem Zentrum des geistigen Lebens des Horasreiches geworden.

Geb.: 48 v.H.
Haarfarbe: blond/grau *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: Eine *Weise* und Wissende, die strikte Neutralität wahrt.
Herausragende Eigenschaften: KL 20, *NG* 7
Herausragende Talente: Bekehren / Überzeugen 17
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: Haldana *ist eine* hesindegeweihte Magierin; Spezialgebiet *Ver*wandlung (Festum/Kuslik).
Besonderheiten: Obwohl man *ihr nachsagt, daß sie seit* ihrer Weihe keine Männerbekanntschaften hatte, hat sie zwei Töchter, *die* ihr *wie* aus dem *Gesicht ge*schnitten sind.
Beziehungen: sehr *groß*
Finanzkraft: immens
Verwendung im Spiel: Als *weise* Ratgeberin oder orakelhaftes Sprachrohr Hesindes
Quellen: GMG, FHI, Rohals Versprechen

Harika von Bethana, Kapitänin und Freibeuterin

Seit die albernische Kapitänin in Diensten des Horasreichs (seit sie wegen zu harschen Vorgehens gegen Al'Anfa von den Bennains fallen gelassen wurde) von ihrer legendären Fahrt durch alle bekannten Ozeane zurückgekehrt ist, ist die Totgeglaubte in noch viel stärkerem Maße Volksheldin im Lieblichen Feld als zu ihren Zeiten als Freibeuterin und Entdeckerin verschiedener, weit entfernter Inselgruppen. Die Kapitänin (demnächst wahrscheinlich Admiralin) führt ihre Schiffe `nach thorwal-scher Art', was aber kaum wundert, ist sie doch Tochter eines Thorwalers und einer Havenerin.

Geb.: 33 v.H.
Haarfarbe: rot/grau *Augenfarbe: grün*



Kurzcharakteristik: brillante Seefahrerin und Navigatorin, legendäre Entdeckerin
Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 14, IN 14, CH *14*
Herausragende Talente: Wurfwaffen 14, Körperbeherrschung 11, Menschenkenntnis 12, Wettervorhersage 10, Sprachen 10, Boote Fahren 13, Orientierung 14, Geographie 16; Berufsfertigkeit Seefahrerin 18
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: zur *Zeit wohl* die Person *mit* der größten Erfahrung *in* abenteuerlichen Seereisen; als Quelle für Informationen über ferne Kontinente; für erfahrene Helden eventuell gar als Arbeitgeberin auf ihrer nächsten Fahrt
Quellen: Königreich am Yaquir

Isora von Elenvina, zeitweilige Fürstin Albernias (im Exil)

Von Spöttern auch als Drei-Jahres-Fürstin bezeichnet, lebt Isora, nachdem sie in den Jahren 18-20 Hal den albernischen Fürstenthron an sich riß, im horasischen Exil. Die Schwägerin König Cuanus verstand es schon immer trefflich, gegen ihre Verwandten zu intrigieren, die Krönung ihrer Bemühungen reifen allerdings mit ihrer just zur Gräfin von Winhall ernannten Tochter Rhianna heran ...

Geb.: 29 v.H.
Haarfarbe: honigblond (gefärbt)
Augenfarbe: grün
Kurzcharakteristik: brillante Intrigantin *Herausragende Eigenschaften:* KL 17, CH 16 *Herausragende Talente:* Staatskunst 15, Betören 12, Lügen 13
Beziehungen: groß
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Spinnerin *von* Verschwörungen und Komplotten gegen das Albernische Königshaus, die daran arbeitet, 'ihre' Fürstenwürde wiederzuerlangen.
Quellen: Albernia, AB 37 — *45*

Jucco d'Alentino-Firdayon, Granduco

Der gebürtige Sewerier Herzog Jucho von Dallenthin und Persanzig erhielt nach viermaliger Amtszeit als Adelsmarschall als ehrenvolle Pensionsstelle das Amt des bornischen Gesandten in Vinsalt. Dort gelang es ihm, als entfernter Verwandter des Kaiserhauses die Signorie Alentino und die Großherzogswürde zu erhalten. Der Granduco tritt als eitler käuflicher Diplomat auf, sein Rat als Staatsmann ist jedoch ebenso gefragt wie die Kommentare und Analysen, die er für Gazetten und Agenturen verfaßt.

Geb.: 27 v.H.
Haarfarbe: fuchsrot *Augenfarbe: grün*
Kurzcharakteristik: ein vollendeter Schauspieler und Vielfach-Agent
Herausragende Eigenschaften: KL 18, GG *8*
Herausragende Talente: Etikette 15, *Lügen* 16, Menschenkenntnis 14, Staatskunst 14
Besonderheiten: Seit seiner jugendlichen Streuer-Zeit ist er dem Phex geweiht.
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: Jucho *ist* als wohlinformierter Vermittler von politischen Geschäften ebenso wichtig wie als stiller Teilhaber der lukrativen Nachrichten-Agentur Nanduria, die *er sich* als privaten Geheimdienst schuf.
Quellen: FHI

Nepolemo ya Torese, Erzregent von Arivor, Co-Adjutor des Ardaritenordens etc.

Der Stellvertreter des siechen Erzherrschers Dapifer ter Bredero ist ein aufrechter, integrer Gegner der Horasverehrung und aller neumodischen Reformen — und als Coadjutor des Ardaritenordens und Generaladjutant der Senne Arivor hat er die nötige Macht, um einiges aufzuhalten. Politisch ist er solide und phantasielos, persönlich, in Ordenstracht mit blitzendem Langschwert, eine Erscheinung wie ein Held aus alter Zeit.

Geb.: 30 v.H.
Haarfarbe: hellbraun *Augenfarbe: grau*
Kurzcharakteristik: ein kompetener Staatsmann und meisterlicher Schwertkämpfer
Herausragende Eigenschaften: GE 16 *Herausragende Talente:* Schwerter 16, Götter und Kulte 13
Beziehungen: sehr *groß*
Finanzkraft: sehr *groß*
Verwendung im Spiel: Ya Torese *ist* der ehrbare *Gegner* aller Reformen, *der* Intrigen verabscheut, aber 'anständigen' Feinden der Modernisierungen sogar Zuflucht in den Ordensburgen gewährt.
Quellen: FHI

Niam von Bosparan, die `Patin von Vinsalt'

Die ungekrönte Königin von Alt-Bosparan, dem heruntergekommenen Südteil Vinsalts, übt ihre Herrschaft seit einem Dutzend Jahren sowohl mit Zauberei als auch mit subtiler Einflußnahme aus, so daß man ihr bislang noch keines ihrer unzähligen Verbrechen (hauptsächlich Schmuggel und Hehlerei, selten einmal auch Auftragsmord) nachweisen konnte — und außerdem will sie wirklich niemand, der klaren Verstandes ist, als Feindin haben.

Geb.: 16 v.H.
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* schwarz
Kurzcharakteristik: meisterliche Beherrschungsmagierin, brillante Verbrecherkönigin
Herausragende Eigenschaften: CH 19, IN 17
Herausragende Talente: Dolche 16, Lügen 15, Alchi*mie* 10, Rechtskunde 10, viele gesellschaftliche Talente meisterlich
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: (Beherrscherin, Fasar) Bannbaladin 17, Horriphobus 16, Imperavi *15,* Zauberzwang 11, fast alle anderen Beherrschungsformeln auf 12+, beherrscht diverse Zauber gegen Hellsicht und Beherrschung, kennt etliche Illusions-, Verständigungs- und persönliche Verwandlungszauber auf 7+
Besonderheiten: setzt mit Vorliebe vergiftete oder verzauberte Waffen ein, wenn es sein *muß*
Beziehungen.: ansehnlich
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: die `Patin' *von* Vinsalt, eine *Dame mit* Stil und ohne Skrupel, und *es* kann *von* Vorteil *sein, bei ihr* einen Gefallen gut *zu* haben ...
Quellen: FHI

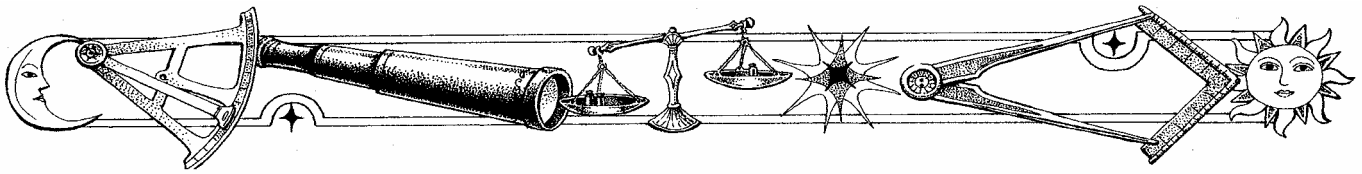
Palamydas Thaliyin von Hylailos, Seekönig der Zyklopeninseln

Der athletische Herrscher der Zyklopeninseln ist ein offener und ehrlicher Mann wie ein Krieger aus alten Zeiten und damit im Horasreich recht verloren, weshalb er sich auch kaum um das Festland kümmert.

Geb.: 88 v.H.
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* dunkelgrün
Kurzcharakteristik: kompetenter König *und* Seefahrer
Herausragende Eigenschaften: IN 14
Herausragende Talente: Schwimmen 14, Sprachen (Zyklopisch)
Besonderheiten: Er hat *85* Jahre alterslos *in einem* Dryadenwald verbracht und kennt das Leben der Nymphen und Zyklopen.
Beziehungen: groß
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: Palamydas ist ein anständiger und Intrigen gegenüber eher hilfloser Regent, der für jeden aufrechten Helfer dankbar ist.
Quellen: FHI

Doctor Praiokles Baltraikos, Arzt der Schönen und Reichen

Der gebürtige Cyclopäer mit den `heilenden Händen', ein schwarzgelockter, athletisch gebauter und sonnengebräunter Schwarm der Damen, hat sich in den letzten Jahren einen Namen in der Kusliker Gesellschaft gemacht und bereits ein veritables Vermögen durch sei-



ne Wundertaten auf dem Gebiet der verschönernden Wundheilung und des Prothesenbaus angehäuft. Daß er in seiner Freizeit auf seinem Landgut bei Kuslik an entführten Schwangeren und Kindern der Kusliker Unterschicht anatomische und alchimistische Experimente durchführt, die den 'perfekten Menschen' erschaffen sollen, ist nur zweien seiner Gönner (aus höchsten Kreisen) bekannt — es würde ihn trotz aller Beziehungen auch wohl nicht nur den Ruf, sondern auch den Kopf kosten.

Geb.: 14 v.H.
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* schwarz
Kurzcharakteristik: brillanter Medicus und Anatom
Herausragende Eigenschaften: KL 15, FF 17
Herausragende Talente: Heilkunde Wunden 17, Heilkunde Gift 14, Heilkunde Krankheiten 14, Alchimie 12, Pflanzenkunde 12, Etikette 11, Magiekunde 10; Berufsfertigkeit Anatom 16
Wichtige Zauberfertigkeiten: Balsam Salabunde 8, Imago Transmutabile 4, Meisterhandwerk, Schutzgeist
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: für höherstufige und finanzkräftige Helden aus dem Horasreich *die* Adresse, wenn es um die oben genannten Verschönerungskünste geht; als Abenteueraufhänger, wenn sein Doppelleben auffliegt — er wird dann, wenn möglich, nach Al'Anfa oder Elburum fliehen.

Praionor di Balligur, Marchese, Wahrer der Ordnung zu Drôl

Der Sproß der uralten Familie weltlicher und kirchlicher Würdenträger wurde seit der Geburt auf sein Amt vorbereitet und ist ein würdevoller Redner, Schauspieler und Philosoph, der nach der Königskrone von Drôl strebt und sein hohes Kirchenamt als Machtbasis, nicht als Berufung empfindet.

Geb.: 10 v.H.
Haarfarbe: goldblond (gefärbt)
Augenfarbe: himmelblau
Kurzcharakteristik. ein meisterlicher Manipulator
Herausragende Eigenschaften: KL 13, CH 15, GG 6
Herausragende Talente: Lügen (bzw. Verschleiern und Verschweigen) 11, Staatskunst 11
Beziehungen: groß
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: Di Balligur ist der klassische Renaissance-Prälat; kultiviert, intrigant und mörderisch, der seine Ränke nicht nur auf Drôl beschränkt. *Quellen:* FHI

Reo Cordovan Sapallyo, Magus, Spion und Lebemann

Geboren als Horasio Halman ya Dascovia, hat der Magus sowohl die Ausbildungen an den Akademien Methumis und Belhanka mit Auszeichnung abgeschlossen als auch mittlerweile genügend Erfahrungen mit 'Feldstudien' gesammelt, daß man einen großen Fehler begeht, wenn man sein blasiertes Auftreten — das des klassischen `Vinsalter Stutzers' — für bare Münze nimmt. Er ist ein Freund von Heimlichkeit und Masken, verachtet rohe Gewalt, schätzt dafür gute Weine und schöne Frauen, ist grundsätzlich eher bescheiden, sich aber seiner (magischen) Fähigkeiten und ihrer Grenzen bewußt, weswegen er auch gerne rein weltliche Problemlösungen vorzieht.
Sapallyo ist meist im Auftrag des Kusliker Hesindetempels unterwegs, spioniert allerdings auch mit Freuden für das DBA (Direktorium für besondere Angelegenheiten), den Geheimdienst seines Heimatlandes.

Geb.: 17 v.H.
Haarfarbe: dunkelbraun *Augenfarbe:* braun
Herausr. Eigenschaften: durchgehend gut, NG 6
Herausragende Talente: Magiekunde 15, Lesen/Schreiben 14, Rechtskunde 14, Menschenkenntnis 13, Betören 13, Sprachen 13, Alte Sprachen 12, Etikette 11, Feilschen 11, Sich verkleiden 10
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: (Hellsicht, Methumis, und Bewegung, Belhanka) beherrscht alle ihm zugänglichen Hellsicht- und Bewegungszauber meisterlich, ist auch in Illusions- und Verständigungsmagie erfahren
Besonderheiten: kann wegen seiner guten Beziehungen über harmlosere magische Artefakte verfügen
Beziehungen: ansehnlich (Magier, Hesindekirche und DBA)
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: als 'Joker' oder 'rettende Kavallerie', da er häufig (momentan meist am Rand der Schwarzen Lande) unterwegs ist; für allerlei Ausspähungen und/oder Amouren im besten James-Bond-Stil
Quellen: Alptraum ohne Ende, Pforte des Grauens

Shafir der Prächtige, Landherr von Khomblick, ein Kaiserdrache

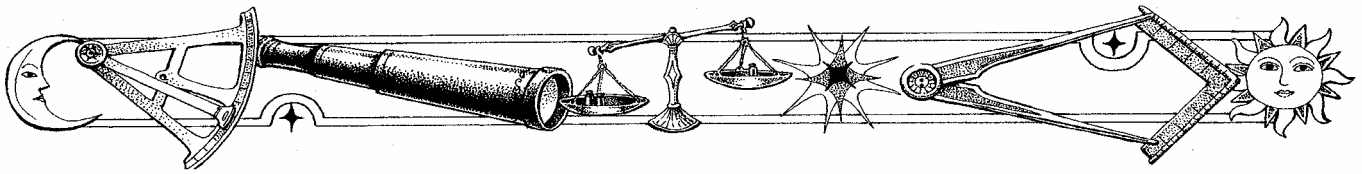
Seit vielen dutzend Jahren standorttreu in den nördlichen Hohen Eternen, wurde dem Drachen schon von König Therengar der Titel eines Landherrn von Khomblick verliehen — in erster Linie für seine Verdienste um das Liebliche Feld bei der Bewachung der Kabashpforte gegen räuberische Novadis und für das Hüten gefährlicher magischer Artefakte, die ihm jährlich von einer Delegation des Königshauses und der Hesindekirche überbracht werden. Der für einen Drachen 'gemütliche' und philosophisch gesinnte Shafir ist mit Aldare von Vinsalt, der Kronprinzessin des Horasreichs, vermählt.

Geb.: um 1800 v.H.
Schuppenfarbe: rotgolden
Augenfarbe: schwarz
Talente: vollendete Sprachkenntnisse, meisterliche Kenntnis der Geschichte, der Magietheorie, exzellenter Menschenkenner
Wichtige Zauberfertigkeiten: praktisch alle Sprüche der Bereiche Hellsicht und Beherrschung meisterlich
Besonderheiten: besitzt wahrscheinlich den aventurienweit größten Schatz an (meist gefährlichen) magischen Artefakten
Beziehungen: groß ('Schwiegersohn' der Kaiserin)
Finanzkraft: sehr groß
Verwendung im Spiel: hochstufige Helden könnten den Drachen aufsuchen, um von ihm Geheimnisse der Vergangenheit zu erfahren; Schatzräuber sollten eine Begegnung mit Shafir nicht überleben
Quellen: FHI, Shafirs Schwur

Timor Horathio Firdayon von Vinsalt, Erzherzog von Chababien

Kaiserin Amenes jüngster Sohn gilt als Freigeist und lasterhafter Lebemann, der sich gern mit Schmeichlern und Verschwörern umgibt und schon mehrfach vom Hofe entfernt werden mußte. Als Herzog in Neetha hält er luxuriös und dekadent Hof und hat angeblich seine Finger in zahlreichen Intrigen, die einmal ihn anstelle seiner älteren Schwester Aldare auf den Kaiserthron bringen sollen.

Geb.: 1 v.H.
Haarfarbe: rotbraun *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: brillanter Intrigant und Genußmensch
Herausragende Eigenschaften: CH 17 *Herausragende Talente:* Betören 13, Lügen 16 *Besonderheiten:* Timor ist insgeheim ein Geweihter des Phex.
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: sehr groß
Verwendung im Spiel: Timor fördert alle denkbaren Intrigen, um seine eigene Stellung zu verbessern und im Geiste des Phex Tölpelhaftigkeit und Naivität auszumerzen: Er hat schon Verschwörer gegen die Kaiserin erst organisiert und dann an seine Mutter verraten.
Quellen: FHI



Persönlichkeiten aus Aranien

Arkos II. Shah von Aranien
Der Sohn Fürstin Sybias ist formell an der Seite seiner Gemahlin Eleonora Herrscher Araniens. Arkos, der sich von den Staatsgeschäften fernhält, ist ein begabter Dichter und Minnesänger und gilt als Förderer der schönen Künste, Verehrer des Heldenmutes und der Schönheit und als galanter Charmeur, der es aber stets der Dame überläßt, die Initiative zu einer Liebschaft zu ergreifen.

Geb.: 1 v.H.
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: ein meisterlicher Minnesänger und kompetenter Krieger
Herausragende Eigenschaften: CH 14 *Herausragende Talente:* Schwerter 14, Singen 16 *Besonderheiten:* Arkos führt die *Amethystlöwin Zhimitarra,* eines der zwölf legendären Löwinnenschwerter des Theaterordens.
Beziehungen: groß
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: liebt es, inkognito als 'Roter Ritter' vom rahjanahen *Orden der* Rose aufzutreten, und sucht den Kontakt mit vornehmen und schönen Frauen, aber auch mit anderen Abenteurern, die er zu Heldentum und Schönheitssinn anspornt.
Quellen: BE, Roman Legende von Assarbad

**Eleonora,
Mhaharani Shahi von Aranien**
Die Tochter des Grafen von Baburin ist an der Seite ihres Gemahls Arkos die eigentliche Herrscherin Araniens. Sie fühlt sich Peraine sehr verbunden und ist oft im Lande zu finden, um den Kranken Trost und Hilfe zu spenden. Die einst altjüngferliche Heilerin hat erst von Arkos gelernt, die Freuden des Lebens zu schätzen, und will nun viele versäumte Jahre nachholen; so schreckt sie auch vor einer lockeren Tändelei oder kurzen Affäre nicht zurück.

Geb.: 3 Hal
Haarfarbe: rotbraun *Augenfarbe:* grün *Kurzcharakteristik:* eine meisterliche Heilerin und Repräsentantin
Herausragende Eigenschaften: IN 12, NG 7
Herausragende Talente: jede Heilkunde 12+
Besonderheiten: Eleonora ist Magiedilettantin (Balsam, Mishkharas Macht erspüren)
Beziehungen: groß
Finanzkraft: sehr groß
Verwendung im Spiel: Eleonora gerät nur selten in abenteuerliche Situationen, wenn sie nicht gerade zu-fällig von einer rätselhaften Krankheit oder Verwundung hört und von Neugier übermannt wird.
Quellen: BE, Roman Legende von Assarbad

**Leatmon Phraisop d.J.,
Diener des Lebens**
Der minderjährige Großneffe des früheren Dieners des Lebens überlebte in Zorgan als einziger das Massaker oronischer Meuchler an seiner Familie, als die Göttin einen Apfelbaum wachsen ließ, der ihm Zuflucht bot. Die Kirche der Peraine hat ihn zum neuen Diener des Lebens ausgerufen, er wird sein Amt aber erst mit 18 Jahren (40 HaI) antreten. Bis dahin steht er unter der Obhut der Mhaharani Eleonora, während sein Kirchenamt von Abd-al-Ibis, dem Ordensmeister der Therbûniten in Nasir Malkid, wahrgenommen wird.

Geb.: 22 Hal
Haarfarbe: dunkelbraun
Augenfarbe: grün mit Silbersprenkeln *Kurzcharakteristik:* unerfahrener Erbe eines der höchsten Kirchenämter
Besonderheiten: Leatmon Phraisop zeigt seit seiner Rettung rätselhafte Fähigkeiten, vor allem Heilkräfte, die deutlich über die eines magiedilettantischen *Balsamsalabunde* hinausgehen.
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: hinlänglich
Verwendung im Spiel: Der designierte Diener des Lebens ist gut geeignet für alle Abenteuer, die sich um ein 'göttliches Kind' im orientalisch-tibetanischen Stil drehen.

**Mara ay Samra,
Großwesirin Araniens**
Die enge Vertraute und Beraterin Mhaharani Eleonoras ist heute die Sultana von Gorien und zugleich Großwesirin Araniens. Sie sieht sich allerdings nicht als eine Hofbeamtin, sondern als Auge und Ohr ihrer Freundin, für die sie oft weite Reisen unternimmt. Mara ist trotz ihrer hohen Würde eine sehr heißblütige Schönheit, katzenhaft und aufdringlich-anschmiegsam, wenn sie etwas erreichen will.

Geb.: 2 Hal
Haarfarbe: feuerrot *Augenfarbe:* giftgrün
Kurzcharakteristik: eine vollendete Schöne der Nacht
Herausragende Eigenschaften: IN 18, CH 18, NG 8
Herausragende Talente: Staatskunst 12, Kurtisane 11
Besonderheiten: Mara ist eine eigeborene Hexe, die stets mit ihrem Vertrauten, dem Jagdpardel Shiko, auftritt.
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft sehr groß
Verwendung im Spiel: in fast alle Fragen der aranischen Staatskunst eingeweiht und gut geeignet, um Helden an unerwarteten Orten und ohne jedes Verwaltungsbrimborium ins Geschehen einzubeziehen.
Quellen: BE, Roman Legende von Assarbad

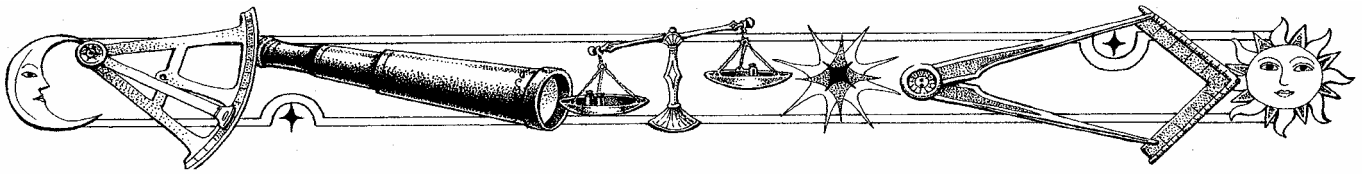
Sybia von Zorgan, Sultana von Zorgan, Königsmutter Araniens
Die resolute, aber warmherzige tulamidische Kaufherrinnentochter wurde nach langer Regierung über Aranien ehrenhalber zur Sultana von Zorgan ernannt. Als 'Mondsilbersultana' ist Sybia die höchste öffentliche Phexgeweihte Araniens und predigt das Lob der klugen und entscheidungsfrohen Händlerschaft; so ist sie stets in prachtvollen Gewändern in Silber und Türkisblau zu sehen.

Geb.: 31 v.H.
Haarfarbe: rotblond *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: brillante Unterhändlerin für Aranien
Herausragende Eigenschaften: KL 17 *Herausragende Talente:* Bekehren 15, Falknerei 14
Beziehungen: immens
Finanzkraft: immens
Verwendung im Spiel: Sybia tritt vor allem in Belangen der Mada Basari, einem Laienorden des Phex, auf und vergibt wichtige Missionen (oft Spionagedinge) gerne persönlich. Daneben wird sie oft auch einfach repräsentieren, wie weit es der klug Handelnde bringen kann.
Quellen: BE, Roman Legende von Assarbad

Persönlichkeiten aus dem Kalifat, Mhanadistan und den Echsensümpfen

Abu Khomchra
Abu Khomchra ist der erbliche Titel eines novadischen Mystikers, dessen Linie seit Jahrhunderten im Gebirge Wal-el-Khomchra nordwestlich von Keft lebt und Kinder die ob ihrer magischen Begabung von den Wüstenstämmen ausgestoßen werden. Er gilt als unheimliche, wenn auch den Novadis prinzipiell wohlgesonnene Macht. Der hagere Eremit ist nur selten in den 'zivilisierteren' Wüstenoasen zu sehen, die Städte der Ungläubigen betritt er nie.

Geb.: 30 v.H. *Haarfarbe:* weißgrau *Augenfarbe:* schwarz



Kurzcharakteristik: ein meisterlicher Wüstenschamane mit druidischen Kräften
Herausragende Eigenschaften: IN 17, GE 15
Herausragende Talente: Wildnisleben (Wüste) 18
Besonderheiten: Abu Khomchra ist ein Meister uralter tulamidischer Zauberei schamanistischer Prägung und glaubt an die Einheit des schlafenden Giganten Raschtul und des erwachten Rastullah.
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: minimal
Verwendung im Spiel: Abu Khomchra verkörpert die magische Seite der Novadis - rätselhaft und gemieden, aber in Zeiten arkaner Bedrohungen bereit, für das Beste seines Volkes zu handeln, auch wenn es seine Methoden nicht versteht.

Dolguruk, Sultan von Thalusa

Der ausgestoßene Auelf ließ sich zum Kult des Herrn der Rache verführen, um mehr Macht zu gewinnen; nach einem mißlungenen Ritual aber floh er ins ferne Thalusa, wo er das willkommene Scharfrichteramt übernahm. Sein Dämonenmal, die völlige Nachtschwärze seines Leibes, half ihm, sich mit einer Aura des Schreckens zu umgeben — auch als er den paranoiden Fürsten Ras Kasan stürzte und selbst die Macht ergriff. Er ist ein Despot, der Folterwerkzeuge sammelt und die Angst der Menschen liebt. Vor einem offenen Pakt mit Oron schreckt er jedoch zurück, solange sein Stadtstaat nicht stärker ist.

Geb.: 20 v.H.
Haarfarbe: keine *Augenfarbe:* schwarz
Kurzcharakteristik: ein meisterlicher Zauberer und kompetenter Tyrann
Herausragende Eigenschaften: GE 17, AG 7
Herausragende Talente: Anatomie 12 *Besonderheiten:* Dolguruk wendet sein Magie (v.a. Beherrschung) nur ungerne an, da er sich vor der Rache Blakharaz' für seine Flucht fürchtet *Beziehungen:* ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Dolguruk ist ein bösartiger Tyrann, der voller Willkür über seine Stadt herrscht.
Quellen: Der Streuner soll sterben

Hasrabal ben Yakuban, Sultan von Rashdul

Der Stammesherr der Beni Avad träumte seit jeher von einem neuen Gorischen Großreich — die Herrschaft über Stadt, Land und Akademie von Rashdul und das Chaluktal hat er schon erreicht, und niemand weiß, wo seine Golemiden noch aufmarschieren werden. Als typischer tulamidischer Potentat liebt der Magiersultan Luxus und unbestrittene Macht und muß neben Dimiona als der gefährlichste Gegner Araniens gelten.

Geb.: 40 v.H.
Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* grau
Kurzcharakteristik: brillanter Dschinnenmeister und Intrigant
Herausragende Eigenschaften: CH 18, KL 17
Herausragende Talente: Magiekunde 14
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: Spezialgebiete: Beschwörung elementarer Mächte und Illusion
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: Hasrabal ist der Wind-König, der seine Augen und Hände überall hat und am liebsten das ganze Tulamidenland manipulieren würde. *Quellen:* Khom, Nedime

Malkillah III. von Unau, Kalif, Beherrscher der Rechtgläubigen etc.

Der als Kronprinz Mustafa von Unau geborene Kalif ist nach einem wechselhaften Leben nach Unau zurückgekehrt. Die Jahre haben ihn gelehrt, nur den Nomaden der Wüste zu vertrauen, und seine frühere Toleranz gegenüber `Ungläubigen' ist einer gewissen Skrupellosigkeit und gar Grausamkeit gewichen, die besonders bei seiner Lieblingsbeschäftigung, der Jagd; zu Tage tritt.

Geb.: 8 v.H.
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* schwarz
Kurzcharakteristik: ein noch recht junger, aber kompetenter Herrscher
Herausragende Eigenschaften: MU 14 *Herausragende Talente:* Reiten 15, Wildnisleben (Wüste) 12
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: Kalif Malkillah ist ein entschlossener Herrscher, der sich weder von Ungläubigen noch von den Wüstensultanen herumstoßen läßt und zunehmend auf seinen Heerführer und Scharfrichter, den Mautaban, zurückgreift.
Quellen: Khom, Sand in Rastullahs Hand, Löwe und Rabe 1&2

Rakorium Muntagonus, Erzmagier, Saurologe

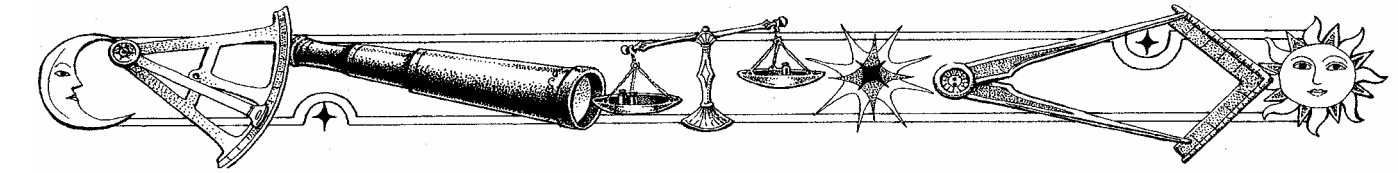
Der große, alte Meister der *Magica Transformatorica* ist ebenso ein Kenner altechsischer Geheimnisse wie er verrückt ist — in dem Verfolgungswahn gefangen, eine dereweite echsische Verschwörung plane die Wiederherstellung der alten Reiche der Geschuppten. Nachdem er von der Leitung der Festumer Akademie entbunden wurde, residiert der hagere, meist schlampig-korrekt gekleidete Greis momentan in Khunchom.

Geb.: um 50 v.H.
Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* graugrün
Kurzcharakteristik: brillanter Verwandlungszauberer und Verschwörungstheoretiker
Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 17
Herausragende Talente: Geschichtswissen (speziell echsisch, soweit den Menschen bekannt) 18, Sternkunde 17, Magiekunde 17, Alte Sprachen 17 *Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale:* (Verwandlung von Unbelebtem, Festum) viele Zauber seines Spezialgebiets kurz vor der Vollendung, viele gildenmagische Sprüche meisterlich
Beziehungen: gering (wird von vielen als verrückt angesehen)
Finanzkraft: hinlänglich (und abnehmend) *Verwendung im Spiel:* der Auftraggeber, der es ehrlich meint, aber dem man trotzdem nicht trauen kann; als Berater in saurologischen Fragen (wenn man bereit ist, seinen Tiraden zuzuhören)
Quellen: GMG, Schiff der Verlorenen Seelen, Sieben magische Kelche, Bastrabuns Bann, Siebenstreich

Skar Shr Shzinth, ein Achaz

Der ehemalige Häuptling der Zansch'Jrr in den östlichen Echsensümpfen gab sein Amt auf, um einer alten Prophezeiung zu folgen und Krsh Tssh'Kt, den `Verkünder der Erneuerung', zu suchen. Auf seinen Wanderungen kam er erstmals mit Menschen in Kontakt und lernte sogar ihre Sprache zu sprechen.

Geb.: 10 v.H.
Schuppenfarbe: dunkelgrün
Augenfarbe: gelb
Kurzcharakteristik: mysteriös, durch und durch fremd-artig - und doch ein ungewöhnlich weltoffener Achaz *Herausragende Eigenschaften:* MU 13, IN 16
Herausragende Talente: Wildnisleben 16, Fliegen (Flugechse) 12
Besonderheiten: Reittier: Flugechse; spricht Garethi und Tulamidya.
Beziehungen: ansehnlich (in den Echsensümpfen)
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: S. ist der ideale `Kontaktmann' zu den Achaz. Er kann sowohl Verbündeter der Helden sein, wenn diese in Achaz-Gebiet in Not geraten, als auch deren Gegenspieler, wenn sie in Tabus seines Volkes herumstöbern. Bei anderer Gelegenheit können folgende Achaz für Verbindung zum geschuppten Volk sorgen: Bruder Chriazzl von den Noioniten zu Selem; Ssarcha, ein Waldinselachaz, der eine Zeitlang mit einem Avesgeweihten umherzog; He'Itsiz, ein Maraskanachaz (siehe *Pforten des Grauens);* Tziktzal, Achaz-Hexe und Leibdienerin von Salpikon Savertin.
Quellen: Lexikon





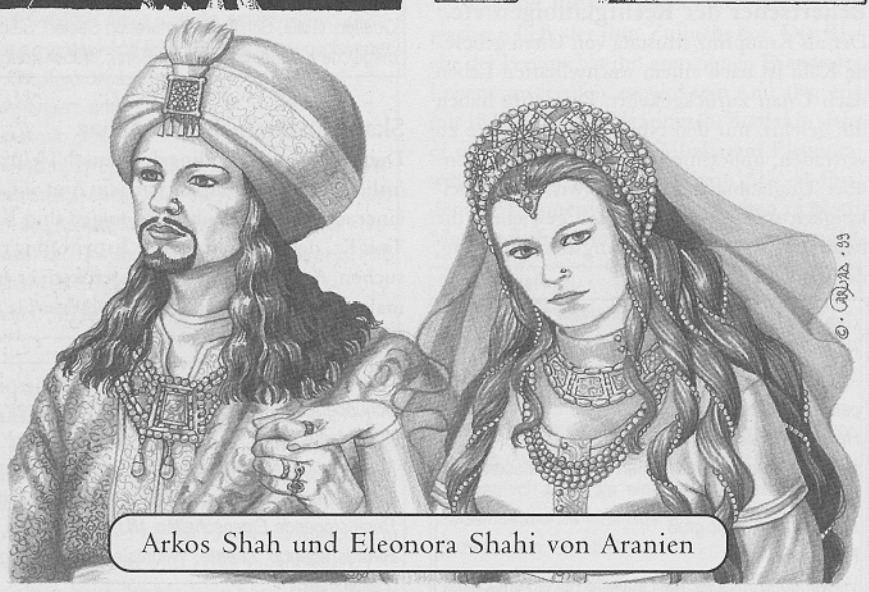
Niam von Bosparan



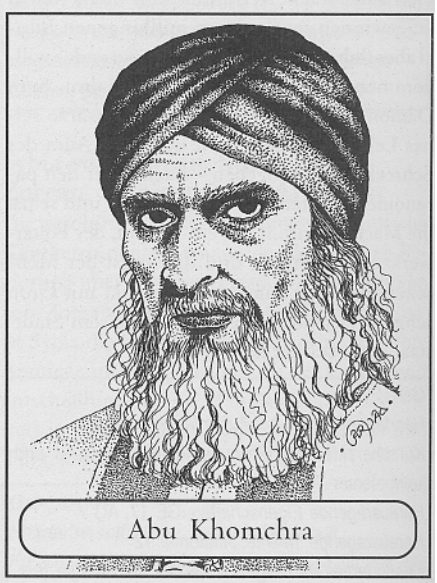
Seekönig Palamydas



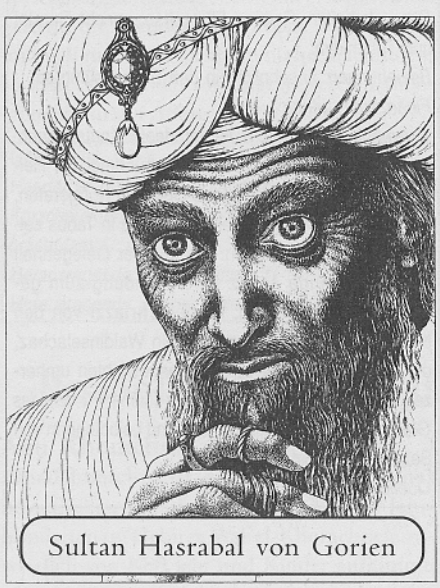
Mondsilbersultana Sybia



Arkos Shah und Eleonora Shahi von Aranien



Abu Khomchra



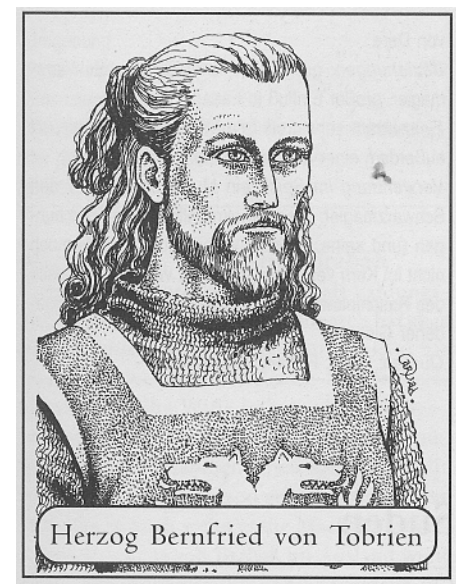
Sultan Hasrabal von Gorien



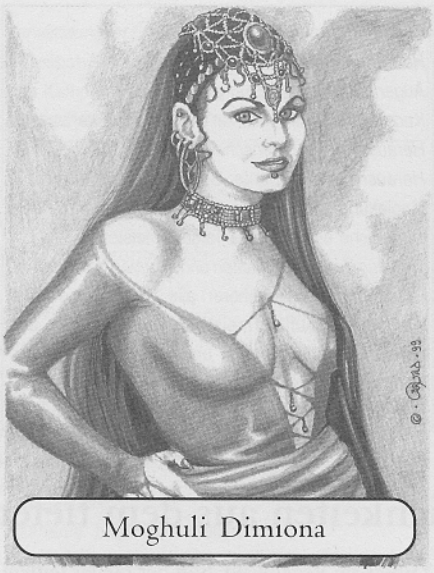
Kalif Malkillah III.



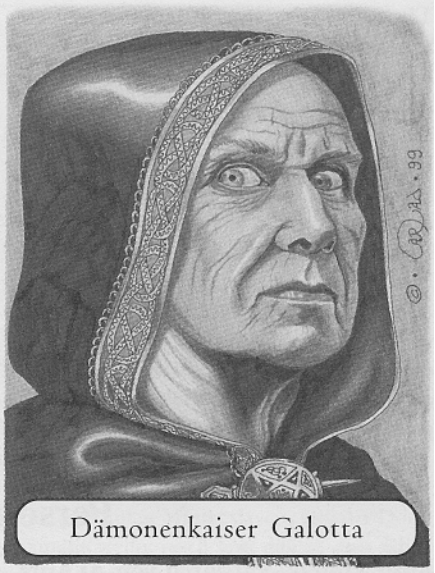
Patriarch Amir Honak



Herzog Bernfried von Tobrien



Moghuli Dimiona



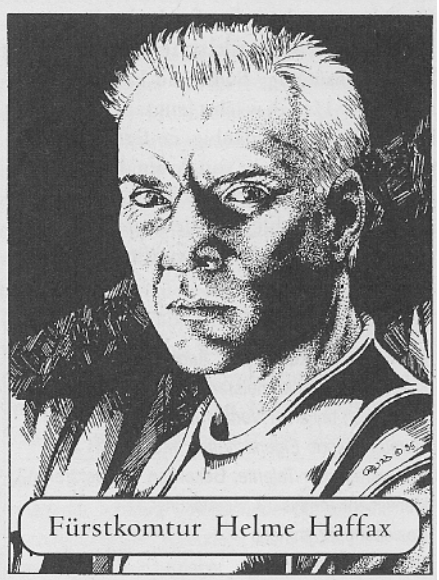
Dämonenkaiser Galotta



Amazonenkönigin Gilia



Eiskönigin Glorana



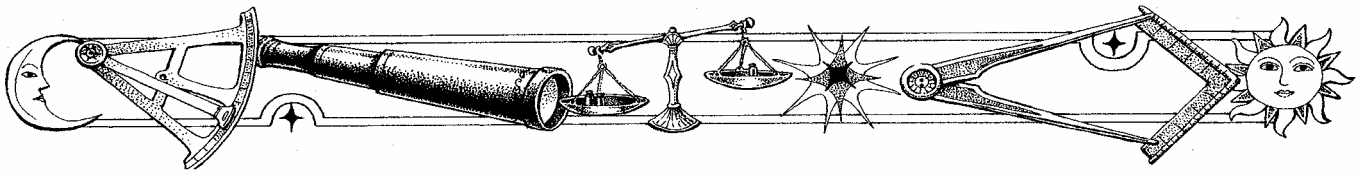
Fürstkomtur Helme Haffax



Kapitän Rateral Sanin



Portifex Maximus Xeraan



Thomeg Atherion, Erzmagier, Spektabilität der Akademie zu Fasar
Auf den ersten Blick ist der Akademieleiter, der keine Skrupel kennt, mit einem Sack voll Borbaradianerköpfen auf dem Allaventurischen Konvent zu erscheinen, ein wiedergeborener Magiermogul, ein fremdartig-männlicher tulamidischer Potentat, leidenschaftlich bis besessen in allem, was er tut oder läßt. Moralische Fesseln sind ihm fremd, und so erforscht er zusammen mit der Fasarer Rahja-Hochgeweihten die Geheimnisse der Sexualmagie ebenso selbstverständlich, wie er die Grenzen des IMPERAVI an unglücklichen Opfern aus-probiert ...

Geb.: unbekannt, ca. 45 Jahre alt
Haarfarbe: schwarz mit Stirnglatze
Augenfarbe: schwarz
Kurzcharakteristik: brillanter Universal-Schwarzmagier
Herausragende Eigenschaften: MU 18, KL 17
Herausragende Talente: Sprachen 18, Klettern 17, Magiekunde 17, Alte Sprachen 17, Lügen 15, viele körperliche und Wissens-Talente meisterlich *Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale:* (Beherrscher, Fasar; Dämonen-Beschwörer) alle Zauber seiner Spezialgebiete deutlich meisterlich, ebenso fast alle gildenmagische Formeln und allgemein bekannte Sprüche, Sphärenkundler
Besonderheiten: stammt nach eigenen Angaben nicht von Dere
Beziehungen: groß (viele unabhängige Schwarzmagier, großer Einfluß in Fasar)
Finanzkraft: sehr groß (die Mittel der Akademie, ist außerdem einer der *Erhabenen* von Fasar)
Verwendung im Spiel: ein Musterbeispiel für den Schwarzmagier, der zwar skrupellos seine Forschungen (und seine Intrigen) vorantreibt, aber dennoch nicht im Kern verdorben ist; kennt viele Geheimnisse des Raschtulswalls, der Magiermogule und verschiedener Globulen
Quellen: GMG, Rohals Versprechen

Persönlichkeiten aus dem tiefen Süden

Amir Honak, Patriarch von Al'Anfa, Oberhaupt des alanfanischen Kultus der Boronkirche
Der genußsüchtige Sohn und Erbe des Patriarchen Tar Honak wächst langsam in sein Amt hinein. Tief borongläubig, entfernen sich seine Ziele immer mehr von denen des materialistisch eingestellten Hohen Rats der Zwölf in Al'Anfa, doch fehlt ihm die düstere Aura seines Vaters, um die Macht wirklich unter seine Kontrolle zu bekommen.

Geb.: 8. Boron 6 v.H.
Haarfarbe: dunkelbraun *Augenfarbe:* graugrün
Kurzcharakteristik: meisterlicher Intrigant, brillanter Rhetoriker, brillanter Verführer
Herausragende Eigenschaften: MU 15, CH 17
Herausragende Talente: Bekehren 15, Betören 13, Menschenkenntnis 13, Staatskunst 11
Beziehungen: immens
Finanzkraft: immens
Verwendung im Spiel: Als Sammler flüchtiger Liebschaften, Initiator borongefälliger Questen oder geheimer Fadenzieher hinter Intrigen
Quellen: Al'Anfa, AB 76 & 79

He-Sche, Moha-Abenteurer
He-She *(Sonne)* vom Stamm der Oijaniha wurde allein von einer bunten Handvoll Abenteurer vor einem langsamen Tod in Al'Anfaner Gefangenschaft bewahrt. Gemeinsam mit dem hübschen Jüngling reisten sie nach Thorwal, wo ihm ein eifersüchtiger Betrunkener das Messer in den Leib rammte. Tödlich getroffen, zeigte sich die Herrin des Lebens gnädig, und so verehrt der junge Moha die Regenbogenechse ebenso wie den Jaguar und achtet das Le-ben — auch das der Feinde. Durch wiederkehrende Träume Tsas weiß He-Sche um beachtliche Fähigkeiten in der Heilkunde.
Zurück im Regenwald, hilft der Heiler seinem Volk, wo er kann. Die alanfanischen Granden hat er gegen die Sklavenjäger schon eine hübsche Summe Geld gekostet — und träumt überdies davon, die Stämme des Regenwaldes gegen die skrupellosen Häscher zu einen.

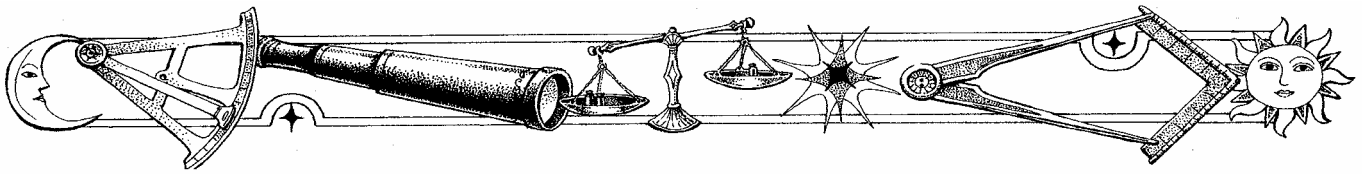
Geb.: 7 v.H.
Haarfarbe: blauschwarz *Augenfarbe:* schwarz
Kurzcharakteristik: meisterlicher Oijaniha-Krieger
Herausragende Eigenschaften: CH 17, NG 8
Herausragende Talente: Heilkunde Wunden 18, Heilkunde Gift 12, Heilkunde Krankheiten 12, Heilkunde Seele 13, Hruruzat 15
Besonderheiten: Regenbogenechsen-Amulett, das verhindert, daß He-She im Kampf einen tödlichen Hieb führt
Beziehungen: gering (unter den Mohastämmen groß)
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: He-Sche kann die Helden um Hilfe bitten, sie offen oder unentdeckt beschützen oder versuchen, sie in seine ehrgeizigen Pläne einzuspannen.

Irschan Perval, Großexecutor Al'Anfas
Der Mann hinter dem alanfanischen Patriarchenthron ist sowohl in der arkanen Kunst als auch im Intrigieren äußerst bewandert. Dank seiner Ausstrahlungskraft, so sagt man, könne er einem Menschen selbst das Einverständnis abgewinnen, einen Dolch geradewegs ins Herz gestoßen zu bekommen.

Geb.: 14. Hes. 18 v.H.
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* schwarz
Kurzcharakteristik: Vollendeter Intrigant und Diplomat, meisterlicher Magier (Beherrschung, Verwandlung von Unbelebtem)
Herausragende Eigenschaften: KL 16, CH 17
Herausragende Talente: Bekehren 15, Betören 12, Lügen 14, Magiekunde 16, Menschenkenntnis 13: Staatskunst 15
Wichtige Zauberfertigkeiten: Bannbaladin 13, Höllenpein 13, Horriphobus 12, Hartes Schmelze 14, Brenne Toter Stoff 12
Besonderheiten: Liebhaber des Patriarchen von Al'Anfa
Beziehungen: immens
Finanzkraft: sehr groß
Verwendung im Spiel: Irschan Perval ist der ultimative Puppenspieler hinter den Kulissen Al'Anfas und des Südens, dessen Intrigen sich bis in den Norden ausdehnen können.
Quellen: Al'Anfa, AB 69

Lucan Queseda, alanfanischer Schwertmeister
Nach einer jahrelangen, gloriosen Laufbahn als umjubelter Kämpfer in der alanfanischen Arena verlor Lucan das Wohlwollen des Patriarchen und nahm 29 Hal am Flug der Zehn des Tags des Großen Schlafes teil. Als er den Sprung (erblindet) überlebte, war zum Schrecken des Patriarchen ein Jahrhundertereignis geschehen, doch ob Borons Zeichen wurden ihm Leben und Freiheit geschenkt. Trotz der Blindheit ist Lucan Queseda einer der gefürchtetsten Kämpfer des Südens und behauptet, Boron habe ihm die Augen geöffnet.

Geb.: 3 Hal
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* schwarz
Kurzcharakteristik: brillanter Schwertfechter
Herausragende Eigenschaften: IN 18, GE 17
Herausragende Talente: Fechten 18 (Blind), Scharfe Hiebwaffen 15, Schwerter 16 (Nachtwind)
Besonderheiten: trotz Blindheit erspürt Lucan seine



Umgebung.
Beziehungen: minimal
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: Der berühmte Schwertfechter, der den Hauch des Göttlichen verbreitet
Quellen: AB 76 & 79

Mizirion III., König von Brabak

Kaum ein Monarch wird so oft als zahlungsunfähig verspottet, kaum ein Monarch hat aber auch so mit einem aufsässigen Adelsrat zu kämpfen, der die Staatskasse kontrolliert. Mizirions größte Waffe ist seine Unberechenbarkeit, durch die er der Audienzia oft mit unerwarteten Maßnahmen einen kleinen Schritt voraus ist. Die Staatsräson geht ihm dabei weit über Moral, auch wenn er die Macht des staatlichen Ansehens von Brabak im Ausland wohl kennt. Ein großer Traum ist eine Goldene Allianz mit dem Horasreich, die ihm auch Gold zur freien Verfügung einbringt.

Geb.: 34 v.H.
Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: ein kompetenter, aber unterschätzter Monarch
Herausragende Eigenschaften: KL 17
Herausragende Talente: Feilschen 18
Beziehungen: groß
Finanzkraft hinlänglich
Verwendung im Spiel: Mizirion von Brabak ist stets auf Geld angewiesen, daher fördert er alles, was lukrativ wirkt. Zugleich braucht er stets Hilfe gegen seine `treuen Ratgeber', die Adelsfamilien der Audienzia. *Quellen:* Al'Anfa, Lockruf des Südmeers

Nareb Emano Zornbrecht, alanfanischer Grande

Als Erbe der Begründer des ehemaligen Königreiches des Südens verkörpert Nareb noch immer die Rücksichtslosigkeit, Brutalität und Gier der zornbrecht'schen Familie. Weniger intrigant als despotisch, setzt er seine Pläne mit effektiver Gewalt durch.

Geb.: 32 v.H.
Haarfarbe: Glatze *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: vollendeter Despot, meisterlicher Intrigant
Herausragende Eigenschaften: CH 8, KK 20, GG 8
Herausragende Talente: Ringen 16, Staatskunst 14
Besonderheiten: stammt von den Königen des Südens und Fasarer Erhabenen ab; er wiegt über 200 Stein und bewegt sich in einer prunkvollen Zweimann-Sänfte fort.
Beziehungen: immens
Finanzkraft: immens
Verwendung im Spiel: Als brutaler Erpresser und Quasi-Despot Al'Anfas ergeben sich vielfältige Ansätze zum Kampf mit den Honaks oder Paligans ... *Quellen:* Al'Anfa

Oderin du Metuant, Marschall-Gubernator von Al'Anfa

Der Oberkommandierende der alanfanischen Truppen gilt Al'Anfa und dem Patriarchen gegenüber als absolut loyal. Intrige und Diplomatie sind ihm so fremd, daß er kaum merkt, wie er ins politische Abseits manövriert wird. Für seine Position und die Glorie seiner Stadt ist er jedoch bereit, hart durchzugreifen und über Leichen zu gehen.

Geb.: 24 v.H.
Haarfarbe: braun-grau meliert
Augenfarbe: braun
Kurzcharakteristik: brillanter Heerführer, unerfahrener Intrigant
Herausragende Eigenschaften: MU 18, KK 18
Herausragende Talente: Scharfe Hiebwaffen 16, Kriegskunst 17
Beziehungen: groß
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: Oderin kann als verzweifelt strampelndes Opfer in den Netzen der Al'Anfaner Granden oder als gnadenloser Heerführer über eine der größten Armeen Aventuriens eingesetzt werden. *Quellen:* Al'Anfa

Salpikon Savertin, Convocatus Primus der Bruderschaft der Wissenden

Savertin, Spektabilität der Schule der Variablen Form zu Mirham, hat es durch diplomatisches Geschick geschafft, die individualistischen Magier des Linken Weges zu bündeln und zu führen. Er ist stets als Botschafter der Gilde unterwegs und versucht das Bild des bösen Schwarzmagiers zumindest etwas grau zu färben.

Geb.: 49 v.H. (jedoch erstaunlich vitales Auftreten)
Haarfarbe: Schwarz oder regenbogenfarben
Augenfarbe.: schwarz
Kurzcharakteristik: Ein begnadeter Linguist und Redner, ein skrupelloser Forscher und Anatom. Erbitterter Gegener von Borbaradianern
Herausragende Eigenschaften: KL 19, CH 15, FF 15
Herausragende Talente: Orientierung 18, Alte Sprachen 16, Sprachen 18, Anatom 12
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: Spezialgebiet: Verwandlung. Analüs 14, Adler Wolf 11 (Flugechse), Granit und Marmor 14, Imago 13, Arcanovi 15
Besonderheiten: Achazleibdienerin Tziktzal, studiert Echsenmagie
Beziehungen: in Mirham sehr groß, sonst ansehnlich
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: um das `Feuer' des Borbaradianismus mit dem effektiven 'Feuer' skurpelloser Schwarzmagie zu bekämpfen, ist Savertin ebenso geeignet wie als mysteriöser Verdächtiger oder Auftraggeber.
Quellen: GMG, Rohals Versprechen

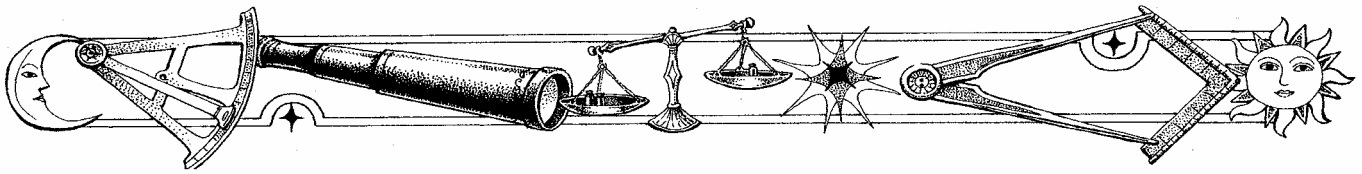
Tonko-Tapam Bohantopa, Moha-Schamane

Bohantopa *(fliegen-Nacht-(wo) fließen-Leben)* vom Stamm der Moha sagt, daß er am letzten Tag des großen Regens geboren wurde — er weiß das so genau, weil er sich an die eigene Geburt erinnern kann! Als Sechsjähriger erzählte er seiner erstaunten Mutter davon, und der Dorfschamane stellte rasch fest, daß in dem Knaben ein beachtliches Talent zu Traumreisen schlummerte.

Bohantopa eroberte den von Borbarad entweihten Jaguartempel wieder zurück und ist seitdem der neue Hochschamane von Gulagal, dem spirituellen Zentrum der Mohas. Danach brach er auf und verließ den Regenwald, um den Dämonenmeister selbst zu suchen, traf sogar den Erzmagier Carolan zu Kuslik, kehrte aber schließlich wieder zurück, um sein Volk nicht schutzlos zu lassen.

Der Hochschamane ist, wie alle seines Volkes, von kleinem Wuchs, hat aber einen gesehmeidigen, wohlgestalten Körper. In der Zivilisation trägt er einen roten Mantel mit weiter Schleppe und einen Schurz aus Jaguarfell.

Geb.: 12 v.H.
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* dunkelbraun
Kurzcharakteristik: vollendeter Moha-Schamane und meisterlicher Moha-Krieger
Herausragende Eigenschaften: IN 18, GE 15, GG 0
Herausragende Talente: Alchimie 12
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: beherrscht neben den mohischen Schamanenritualen auch Druidenzauber
Besonderheiten: Schamanenkeule aus Tigerschenkelknochen, trägt 4 Schrumpfköpfe am Gürtel
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: Der Schamane vertritt die Belange seines Volkes mit all seiner Macht. So kann er je nach Abenteuerverlauf als Verbündeter oder Gegner der Helden eingesetzt werden.
Quellen: GMG, Rohals Versprechen



Persönlichkeiten aus den Schwarzen Landen

Apep, von Ungolfsthann, Markwart der Reichsmark Drachenstein, Heerwart Tobriens, Kaiserdrache

Nach Shafir wohl einer der ältesten Kaiserdrachen Aventuriens, hat Apep erst vor wenigen Jahren *seine* Drachensteine — ein realistischer Anspruch — zur Besiedlung durch tobrische Flüchtlinge freigeben, mehr noch, er hat sich 28 Hal im Pakt mit dem Kaiser- und dem tobrischen Herzogenhaus dazu verpflichtet, den Menschen Tobriens gegen die Diener Borbarads beizustehen. Sein Emissär in Perainefurten ist *Dracodan von Misaquell*. Apeps Sohn *Lessankan* in der nahen Schwarzen Sichel hingegen wird von seinem Vater weiterhin nur geduldet.

Geb.: etwa 1800 v.H.
Schuppenfarbe: gold bis rotgolden
Augenfarbe: golden
Kurzcharakteristik: drachischer Potentat *Herausragende* Eigenschaften: KL 21, KK 55, JZ 7 *Herausragende Talente:* meisterliches Geschichtswissen und vollendete Kenntnisse der Magiekunde *Wichtige Zauberfertigkeiten:* Meister der Verwandlung von Belebtem und Unbelebtem
Besonderheiten: ein märchenhafter Hort
Beziehungen. bedeutend
Finanzkraft: gewaltig
Verwendung im Spiel: eine Bedrohung, wenn sich die Helden unerlaubt in seinem Gebiet befinden; aber ebenso denkbar als ein heikler Ratgeber und anspruchsvoller Auftraggeber; um eine Audienz sollte man aber zuerst Dracodan angehen ...
Quellen: BE, div. AB

Azaril Scharlachkraut

Einst von Rohezal bei den Borbaradianern ein-geschleust, aber schließlich von diesen zuerst gezwungen und am Ende überzeugt, ist die Elfe die glühendste Verfechterin des `philosophischen Borbaradianismus'. Da sie Xeraan bei seinen Plänen im Weg steht, mittels der Borbarad-Religion noch mehr Dukaten anzuhäufen, ist sie meist auf Spionage- und Infiltrationsauftrag in den freien Landen unterwegs.

Geb.: 10 v.H.
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: brillante Agentin, meisterliche Prophetin und Borbaradianerin der `Alten Schule'
Herausragende Eigenschaften: CH 17, GE 16
Herausragende Talente: Bekehren/Überzeugen 15, Betören 13, Lehren 15, Magiekunde 13, Sprachen 14, Gefahreninstinkt 17, Prophezeien 16
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: alle verbreiteten Elfenzauber, viele Gildenformeln und alle Borbaradianersprüche mindestens meisterlich; kennt auch einige satuarische und druidische Sprüche; ist in der Lage, borbaradianische Formeln aus bestehenden Gildensprüchen herzuleiten
Beziehungen: groß (aber alle im Geheimen)
Finanzkraft: hinlänglich (privat)
Verwendung im Spiel: eine religiöse Fanatikerin, Verführerin und Agentin für die (philosophische) Sache des vergangenen Borbarad; mit ein wenig Glück eine kommende Heptarchin; gemeingefährlich, weil so überzeugend (und zumindest auf den ersten Blick so wenig bösartig)
Quellen: BE, Seelen der Magier

Bernfried von Ehrenstein j.H., Herzog des Zwölfgöttlichen Tobrien

Seit dem Einfall der dunklen Horden verlor der hochgewachsene Mittdreißiger alles, was ihm am Herzen lag: Sein Vater fiel vor Mendena, sein Bruder in Eslamsbrück, seine Mutter und seine Gemahlin starben beide während der Belagerung Ysilias, und von seinem einst mächtigen Herzogtum ist lediglich ein karger Streifen rund um die Stadt Perainefurten geblieben. Dennoch erfreut sich der "junge' Herzog, wie er liebevoll von seinem Volk genannt wird, größter Beliebtheit: Kaum ein Untertan, der nicht mit seinem Herrscher fühlt und jederzeit sein Leben für ihn und die verlorene Heimat gäbe.

Geb.: 7 v.H.
Haarfarbe: rotblond *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: Strenger Herrscher und hoch-motivierter Krieger, mit Hang zum Schwermut.
Herausr. Eigenschaften: IN 16, KK 15, KL 14, JZ 7
Herausragende Talente: Staatskunst 15, Kriegskunst 15, Prophezeien 14, Reiten 14
Besonderheiten: Bisweilen hat der Herzog die Gabe des zweiten Gesichts (Siehe den Prophezeienwert).
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: sehr gering
Verwendung im Spiel: Für die Helden besteht die Chance, daß der Herzog sie nach Rückkehr von einem Abenteuer in den Dunklen Landen empfängt und sich berichten läßt, wie es in seiner besetzten Heimat aussieht.
Quellen: BE

Dimiona von Zorgan, Moghuli von Oron

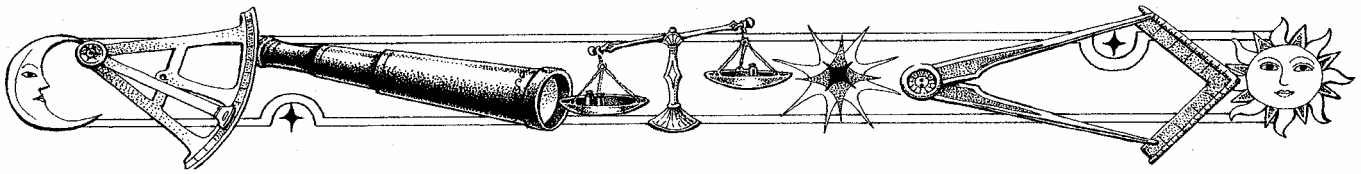
Die Wollust erregend schöne und verschlagene Tochter Sybias von Aranien hat alles Gefühl für Recht und Unrecht verloren und glaubt, zur weltlichen und geistlichen Herrscherin Orons berufen zu sein. Als Hohepriesterin der Belkelel ist sie eine Mystikerin, die sich tagelang in Orgien des Schmerzes verlieren und über dessen kosmische Bedeutung philosophieren kann, dennoch kann sie immer ihre Befehle durchsetzen.

Geb.: 1 Hal
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* schwarz
Kurzcharakteristik: eine brillante Dämonenpaktiererin
Herausragende Eigenschaften: CH 19 *Herausragende Talente:* Betören 18
Besonderheiten: Als Trägerin des Belkelelsplitters aus der Dämonenkrone verbindet sie die Kräfte einer Laraansmeisterin mit denen einer Hexe und einer Lamijah.
Beziehungen: groß
Finanzkraft sehr groß
Verwendung im Spiel: Außer bei außergewöhnlichen Strafaktionen oder hohen Festen Belkelels erscheint Dimiona nie in der Öffentlichkeit und ist eher die unheimliche Drahtzieherin im Hintergrund.
Quellen: BE, div. AB

G.C.E. Galotta, Dämonenkaiser zu Yol-Ghurmak

Gaius Cordovan Eslam Galotta ist weniger als begnadeter Abgänger der Akademie von Elenvina und ehemaliger Hofmagus bekannt, sondern vielmehr als Hochverräter am Mittelreich, Verursacher des Ogerzuges von 10 Hal, gesuchtester Verbrecher Aventuriens, Blakharaz-Paktierer, Gefolgsmann Borbarads und schließlich als offensichtlich größenwahnsinniger, selbst-erklärter `Dämonenkaiser' des Mittelreichs (von dem er allerdings nur das besetzte westliche Tobrien beherrscht), irrer Architekt seiner Palaststadt Yol-Ghurmak und Entführer der kaiserlichen Zwillinge

Geb.: um 50 v.H.
Haarfarbe: rote Glatze *Augenfarbe: Kurzcharakteristik:* vollendeter Beherrscher, brillanter Beschwörer und Artefaktmagier
Herausragende Eigenschaften: KL 18, FF 14
Herausragende Talente: Magiekunde 16, Geschichtswissen 14, Alte Sprachen 14, Menschenkenntnis 11, Mechanik 11
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: (Beherrscher, Elenvina; Beschwörer) fast alle Beherrschungsformeln zumindest meisterlich, alle Beschwörungen von Dämonen aus Blakharaz' Domäne vollendet (Paktierer), beherrscht sehr viele gildenmagische 'Standardformeln'
Besonderheiten: Träger des Agrimoth-Splitters der



Dämonenkrone; hat praktisch unbeschränkten Zugang zu allerlei verfluchten Artefakten
Beziehungen: groß (als Heptarch, wird ansonsten unterschätzt und wenig ernst genommen) *Finanzkraft:* sehr groß
Verwendung im Spiel: einer der Heptarchen; versucht mit Artfakten, Drohungen und Intrigen, das Mittelreich zu unterwandern; häufig (unerreichbarer) Drahtzieher borbaradianischer Verschwörungen
Quellen: BE, 1000 Oger, Rausch der Ewigkeit, Tal der Finsternis, Roman Der Dämonenmeister, div. AB

(Thesia) Gilia von Kurkum, Königin der Amazonen

Königin Gilia gilt als weltoffenste Herrscherin der Amazonen seit den Ursprüngen des Ordens. Vom schmachvollen Fall bis zur Vergebung durch Rondra und dem Rückgewinn des Vertrauens ihrer Amazonen hat Gilia bereits einen weiten Weg hinter sich. Trotzdem gilt sie schon heute als geradezu heilige Nachfolgerin ihrer Mutter Yppolita, zumal die Amazonen in der Dritten Dämonenschlacht unter ihrer Führung kaum Verluste hinzunehmen hatten.

Geb.: 3. Rondra 3 Hal *Haarfarbe:* Hellblond
Augenfarbe: Blau
Kurzcharakteristik: meisterliche Herrscherin, brillante Kämpferin
Herausr. Eigenschaften: MU 17, CH 16, GE 16
Herausragende Talente: Ringen 15, Scharfe Hiebwaffen 15, Staatskunst 11
Besonderheiten: Auf Gilia liegt Rondras besonderes Wohlwollen
Beziehungen: sehr groß (zum Mittelreich, dem Bornland und der Rondrakirche)
Finanzkraft: hinlänglich
Verwendung im Spiel: Gilia ist so stolz, wie es einer Amazonenkönigin zukommt — doch auch recht pragmatisch. Von Yeshinna in den Drachensteinen zieht sie in den Kampf gegen die Heptarchen und deren Schergen und ficht an der Seite jener, die sie für göttertreu und aufrecht hält.
Quellen: AB 57, Heyne-Roman *Das zerbrochene Rad*

Glorana die Schöne, Königin Gloranias

Schwarze Hexe, Nagrachpaktiererin, Königin des Eisreiches — Glorana gilt als eine der machtvollsten Töchter Satuarias, die früh der dämonischen Versuchung erlag. Nun herrscht sie als Despotin über Glorania und macht Jagd auf alles, was sich ihr widersetzt.

Geb.: NL 24/25 v.H.
Haarfarbe: rot *Augenfarbe:* giftgrün
Kurzcharakteristik: brillante Dämonologin und Hexe
Herausragende Eigenschaften: MU 18, CH 17
Herausragende Talente: Betören 12, Magiekunde 14, Heilkunde, Gifte 13
Herausragende Zauberfertigkeiten und Rituale: Große Gier 18, Krabbelnder Schrecken 15, Furor 11, Heptagon 9, Pandaemonium 15, Levthans Feuer (auch permanent) 13, Feuerbann 14, Last des Alters 8, weitere Sprüche nach Maßgabe des Meisters ...
Besonderheiten: Durch Nagrachs Wirken alterslos
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: Die gänzlich verdorbene und doch faszinierende Gegenspielerin im Eisreich, die mit niederhöllischer Kälte gegen Gegner und Untergebene vorgeht.
Quellen: RLHN, BE, WunderWelten 42

Gwidûhenna von Faldahon, Fürst-Illuminierte von Beilunk

Die Ernennung zur Markgräfin von Beilunk kam für die aus dem niederen Adel der Mark stammende Gwidûhenna selbst eher überraschend, war aber — nach ihrer Zeit bei den Bannstrahlern und ihrem Abschluß am Beilunker Rechtsseminar, ihrer Praxis als Staats-und Kirchenrechtlerin und wegen ihrer Beziehungen zur jarielitischen Fraktion der Praioskirche — nicht unbedingt unvorhersehbar. Ihre wirkliche große Stunde kam jedoch mit der Invasion der Schwarzen Horden, als es ihr gegen manchen Widerstand in flammenden Predigten gelang, die Mark Beilunk im Kampf zu einen und in der Stadt Beilunk nach einem Praios-Wunder das *arcanum interdictum* durchzusetzen.

Geb.: 31 v.H.
Haarfarbe: blond/grau *Augenfarbe:* grau
Kurzcharakteristik: brillante Predigerin, kompetente Staatsfrau
Herausragende Eigenschaften: MU 16, CH 15
Herausragende Talente: Bekehren 18, Rechtskunde 15, Staatskunst 14, Stumpfe Hiebwaffen 14, Menschenkenntnis 11
Beziehungen: groß (Markgräfin von Beilunk; Einfluß auf radikale Kreise der Praioskirche)
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: als unangenehm kompromißlose, fast fanatische Praiosgeweihte repräsentiert sie den Teil der Kirche, der auch nach mehr weltlichem Einfluß strebt.
Quellen: BE. div. AB

Helme Haffax, Fürstkomtur von Maraskan

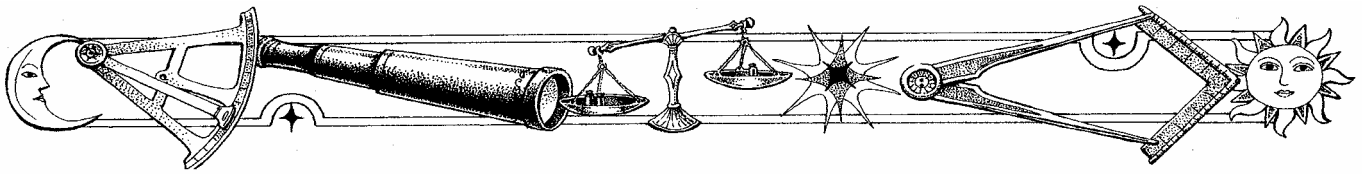
Dem Befehlshaber bei der Niederschlagung des Tuzaker Aufstands, Sieger der Ogerschlacht und Held des Orkensturms, dem ehemaligen könnte heute Maraskan auf Seiten des Reiches untertan sein, doch er hat, wohl wissend, daß seine geradlinige, militärische Art ihn bei Hofe keinen Finger weitergebracht hätte, schon früh die Seiten gewechselt und regiert nun von Jergan aus mit harter Hand die Fürstkomturei Maraskan — sein eigenes Land. Daß der Asfaloth-Pakt, der ihn am Lehen hält, der Splitter der Dämonenkrone und das Agrimoth-Schwert einen Kampf um seine Seele führen, treibt den ansonsten eher ruhigen Strategen oft zu Ausbrüchen gefährlichsten Jähzorns, der nur mit Blut gestillt werden kann.

Geb.: 52 v.H.
Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: vollendeter Stratege, kompetenter Militärdiktator
Herausragende Eigenschaften: MU 19, JZ 8
Herausragende Talente: Kriegskunst 18, Scharfe Hiebwaffen 18,
Besonderheiten: Träger des Behalhar-Splitters der Dämonenkrone, der Dämonenrüstung Argul-Vhor und des Agrimoth-Schwerts Athai-Naq
Beziehungen: groß
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: einer der Heptarchen; ein tragischer Antiheld, der aber aus seinem Pakt mit der dämonischen Wandlerin Asfaloth nicht mehr herauskommt; als Herrscher von Maraskan praktisch unangreifbar, aber häufig Urheber militärischer Unternehmungen gegen die freien Lande
Quellen: Borbarads Erben, Pforte des Grauens, Rausch der Ewigkeit, div. AB

Kyrjaka, genannt Madayraeel, der Fluch der Wölfe, die Verderberin des Volkes Firuns

Die freie Dämonin beherrscht Fähigkeiten und Kreaturen, die der Domäne des Erzdämons Nagrach zu entstammen scheinen, und kann sich, mit dem Blut Sumus, dem Theriak, genährt, lange in der Dritten Sphäre manifestieren. Im Moment haben sie ihre Pläne ins Eisreich geführt, wo sie mit Glorana um die Herrschaft einiger Theriak-Quellen ringt.

Haarfarbe: silberweiß *Augenfarbe:* bernsteingelb
Kurzcharakteristik: vollendete Nagrachbeschwörerin und Jägerin
Herausragende Eigenschaften: MU 35, AU unendlich
Herausragende Talente: Eine Meisterin des Suchens und Vernichtens, die jedoch die lange, grausame Hatz bevorzugt.
Herausragende Zauberfertigkeiten und Rituale: Zauberfähigkeiten im Bereich finsterer Druiden und Hexen mit Nagrach-Komponente
Besonderheiten: Zweigestaltig: Silberwölfin und' Menschenfrau



Beziehungen: gering
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: Gegnerin Gloranas und Iloinens *im* Kampf *um das* Eisreich
Quellen: BE, Levthansband, Sumus Blut

Leonardo `der Mechanikus'

Der Konstrukteur der Prinzessin-Emer-Brücke und Erfinder von allerlei seltsamen Gerätschaften wie Flugmaschinen und Taucherglocken wurde vor einigen Jahren auf Geheiß des verrückten `Dämonenkaisers' Galotta entführt und muß nun in Yol-Ghurmak für diesen dämonische Kriegsmaschinen entwickeln.

Geb.: 42 v.H.
Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: vollendeter Mechanikus, brillanter Erfinder
Herausragende Eigenschaften: KL 19, FF 16
Herausragende Talente: Mechanik 18, Alchimie 14, Rechnen 14
Beziehungen: hinlänglich (aber außerhalb der *Schwarzen* Lande)
Finanzkraft: keine
Verwendung im Spiel: der wohlgesonnene verrückte Wissenschaftler, der *zu* schrecklichen Untaten gezwungen *wird*
Quellen: BE, Tödlicher Wein, div. AB

Rateral Sanin, Freibeuter-Kapitän, ehem. Markgraf und Reichsadmiral

Der Kapitän aus dem berühmten albernischen Entdeckergeschlecht und jüngste Admiral des Mittelreichs verdiente sich seine Sporen auf der Seeadler von Beilunk, mit der er die Küste des Perlenmeers kartographierte, wurde zum Markgrafen von Windhag und Großadmiral der Westflotte ernannt — abgeschoben, wie es ihm vorkam. Im Rahja 28 Hal kaperte er sein ehemaliges Schiff und ist seitdem quasi als Frei-beuter im Perlenmeer unterwegs, wo er die Schiffe der Heptarchen jagt.

Geb.: 29 v.H.
Haarfarbe: rot/grau *Augenfarbe:* dunkelbraun
Kurzcharakteristik: brillanter Kapitän und Geograph
Herausragende Eigenschaften: MU 16, *KL* 15
Herausragende Talente: Orientierung 15, Wettervorhersage 15, Geographie 17,
Beziehungen: ansehnlich (wenn auch *die* meisten davon nicht mehr offiziell)
Finanzkraft ansehnlich
Verwendung im Spiel: der ehrbare Freibeuter; *auf* der Blutigen See vielleicht *die* Rettung *in* höchster Not; seefahrerisch begabte Helden mittlerer *Stufe* könnten *bei* ihm anheuern
Quellen: Thorwal, Borbarads Erben, AB 77

Rhazzazor, der Herr von Warunk

Wenn man allen Gerüchten Glauben schenken darf, ist der ehemalige Kaiserdrache wahrscheinlich schon länger tot, als es Menschen auf Aventurien gibt, und doch hat ihn dies nicht abgehalten, nach jeder seiner Wiedererweckungen Borbarad zu dienen. Momentan beherrscht Rhazzazor die Warunkei und Ostdarpatien, also praktisch alle Lande zwischen Radrom und Trollzacken. Sein Pakt mit Thargunitoth beschert nicht nur ihm, sondern allen Bewohnern der Warunkei regelmäßig Alpträume, und es ist nur eine Frage der Zeit, bis die Erzdämonin ihn in ihr Reich holt.

Kurzcharakteristik: Drache, vollendeter Nekromant
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: (Nekromant und Beschwörer) Thargunitoth-Paktierer im Sechsten *Kreis* der Verdammnis, quasi ein Freizauberer in Sachen Nekromantie
Besonderheiten: Träger des Thargunitoth-Splitters *aus Borbarads Krone*
Beziehungen: groß (untergebene Nekromanten, diplomatische Beziehungen zu anderen Heptarchen)
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: einer *der* Heptarchen; Verbreiter von Alpträumen; geistiger Herrscher über den Endlosen Heerwurm
Quellen: Borbarads Erben, Siebenstreich, Rausch der Ewigkeit, Tal der Finsternis, Romane Lichtvogel, Dämonenmeister, div. AB *seit* 66

Die Skrechu

Die `Große Schlange von Maraskan', selbst ein Wesen chimärologischer Experimente, ist vielleicht einer Handvoll Eingeweihter überhaupt ein Begriff, und doch versucht sie seit Jahrhunderten, wenn nicht Jahrtausenden, mittels Chimärenexperimenten die alte Rasse der Ssrkhrsechim wieder aufleben zu lassen und so die Grundlage für ein neues Echsenreich zu schaffen. Sie verbirgt sich momentan in Borbarads ehemaliger Schwarzer Feste im Herzen der Maraskankette.

Kurzcharakteristik: brillante Chimärologin und *Ver*schwörerin
Herausragende Eigenschaften: KL 19, IN 18 *Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale:* keine *im* menschlichen Sinne; kann Chimären praktisch durch Willenskraft schaffen, hervorragende Kennerin der Verwandlungsmagie; asfalothisches Geschöpf und Asfaloth-Paktiererin
Besonderheiten: Trägerin des Asfaloth-Splitters aus Borbarads Krone
Beziehungen: ansehnlich (etliche Schlangenkultisten, diverse Echsenwesen)
Finanzkraft: keine
Verwendung im Spiel: die mysteriöseste (und *von* den wenigsten erkannte) Heptarchin; steckt hinter allerlei Schlangenkulten und diversen Bünden, die die Wiedererrichtung der alten Echsenreiche zum Ziel haben.
Quellen: BE

Torxes von Freigeist, Schelm und Diplomat

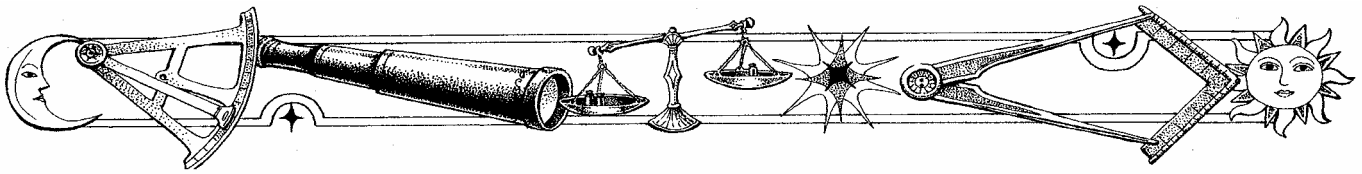
Warum der Schelm einst an der Ogerschlacht teilnahm, wird wohl immer ein Rätsel bleiben, aber der Tod seiner Freundin Aske brach ihm zu diesem Zeitpunkt das Herz und verwirrte seinen Verstand so sehr, daß er auf Rache an den Göttern und der Welt im Allgemeinen (und Galotta, dessen Hofnarr er momentan ist, im Speziellen) sann und ein Pakt mit Lolgramoth einging, was jedoch dazu führte, daß er nun auch als `Ewiger Wanderer' bekannt ist ...

Geb.: um *28* v.H.
Haarfarbe: rot *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: meisterlicher Diplomat und Intrigant
Herausragende Eigenschaften: IN 16, GE 20
Herausragende Talente: Körperbeherrschung 18, Sprachen 16, Etikette 14 (auch, wenn er sie ständig bricht)
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale; alle Schelmensprüche mindestens meisterlich; dazu diverse übernatürliche Fähigkeiten aus seinem Lolgramoth-Pakt
Beziehungen: hinlänglich (aber nichts *von* Dauer)
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: eine gescheiterte Existenz; Rächer in eigener Sache, bösartiger Intrigant, *zeitweiliger* Herold für einen beliebigen der Heptarchen; ein `Joker' für beide Seiten
Quellen: BE, 1000 *Oger,* Roman Dämonenmeister

Xeraan,, Portifex Maximus der Borbaradkirche

Seit Jahren für seine Goldgier berüchtigt und von ihr zu immer wieder neuen Schandtaten getrieben, ist der seit einem Beschwörungsunfall verwachsene Xeraan mittlerweile Herr des östlichen Tobrien, Hochprophet der von ihm selbst geschaffenen Kirche des Borbarad, Erschaffer und Befehlshaber einer daimoniden Kreuzung aus entführten liebfeldischen Kindern und Zantim-Dämonen - und immer noch goldgierig wie eh und je. Man muß ihm allerdings zugute halten, daß er das Kommen Borbarads vorausgesehen und zu seinen Gunsten genutzt hat. Xeraan residiert momentan in Mendena.

Geb.: 43 v.H.
Haarfarbe: kahlköpfig *Augenfarbe:* blau



Kurzcharakteristik: vollendeter Beherrscher, brillanter ' Prophet und Religionsschöpfer
Herausragende Eigenschaften: KL 20, GG 10
Herausragende Talente: Lügen 16, Prophezeien 16, Alte Sprachen 15, Menschenkenntnis 14, Magiekunde 14, Schätzen 17
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: (Beherrscher, Beschwörer) fast alle Beherrschungsformeln, diverse Illusionen und etliche Beschwörungen mindestens meisterlich; vermuteter Mehrfach-Paktierer (Tasfarelel, Belhalhar)
Besonderheiten: Träger des Charyptoroth-Splitters aus der Dämonenkrone
Beziehungen: groß (seine Untergebenen und Speichellecker, diplomatische Beziehungen zu den anderen Heptarchen)
Finanzkraft: immens (allerdings zu geizig, um sie einzusetzen)
Verwendung im Spiel: wahrscheinlich der angreifbarste der Heptarchen; versucht momentan, seinen Reichtum durch Kontrolle vieler Piraten im Perlenmeer zu mehren
Quellen: BE, Göttin der Amazonen, Rausch der Ewigkeit, Romane Schwertkönig, Dämonenmeister, div. AB

Anhang: Übersicht über die DSA-Regionalmodule

Thorwal / Die Seefahrt des Schwarzen Auges (#10260)

In dieser Box sind zwei Themen vereint. Zum einen wird hier eine bedeutende aventurische Region beschrieben: Thorwal, das Land der Drachenschiffe und Piraten. Eine wunderschöne Farbkarte des Landes Thorwal und ein farbiger Plan der gleichnamigen Stadt sowie ein umfangreiches Textbuch vermitteln Ihnen alle wichtigen Informationen über die Heimat des Heldentyps `Thorwaler'. Im zweiten Buch wird ein umfassender Einblick in die Seefahrt Aventuriens präsentiert. Die verbreitetsten Schiffstypen sind in Wort und Bild dargestellt; außerdem finden sich Artikel zu Flotten und Werften, Seehelden und Piraten — eben zu al-len Themen. die für die Gestaltung phantastischer Seefahrts-Abenteuer benötigt werden.

Die Wüste Khom und die Echsensümpfe (#10262)

Die Box über die große Khom bietet weit mehr als nur eine Beschreibung einer mörderischen Wüstenlandschaft und ihrer Bewohner, denn rings um die Khom liegen viele Städte mit farbenprächtigen Basaren, Sklavenmärkten, mächtigen Potentaten, glutäugigen Tänzerinnen und geheimnisvollen Magiern. Die Heimat des Heldentyps Novadi wird in vielen Facetten vorgestellt, und ein zweites Buch widmet sich vor allem den Sümpfen von Selem und ihren gefährlichen Kreaturen.
Drei großformatige Karten der Region und ein farbiger Stadtplan der Stadt Khunchom sowie zahlreiche Abenteuervorschläge ermöglichen es jedem Meister, eigene Szenarien im heißen Süden Aventuriens zu gestalten.

Das Fürstentum Albernia (#10263)

Die wichtigste Stadt in Albernia ist Havena, eine alte Hafenstadt, die vor 300 Jahren von einem Seebeben heimgesucht wurde, hei dem ganze Stadtteile für immer in den Fluten versanken. Havena ist demzufolge ein Themenschwerpunkt der Albernia-Box: Die detailliert vorgestellt, und auch den Geheimnissen der versunkenen Unterstadt ist viel Raum gewidmet.
Aber auch das Land Albernia selbst, mit seiner weiten Flußlandschaft, seinen trutzigen Burgen und den dunklen Wäldern, in denen eine Vielzahl von Feenwesen haust, wird in zahlreichen Artikeln beschrieben. Ein besonders abenteuerträchtiger Ort ist das sumpfige Delta des Großen Flusses, von dem eine farbige, sorgfältig gestaltete Karte beigelegt ist. Weitere großformatige Karten sind der Region und der Stadt Havena gewidmet.

Das Orkland (#10264)

Das Orkland ist ein Landstrich, in dem gewöhnliche Reisende nichts verloren haben. Die Region ist das Reich der Orks, eines wilden Volkes, das seit eh und je in erbitterter Feindschaft mit den Menschen lebt. Die Box beschreibt das Land und die wichtigsten Stämme der `Schwarzpelze', schildert ihre Sitten und Gebräuche, ihre Götter und Riten.
In separaten Kapiteln werden einige menschliche Ansiedlungen am Rand des Orklands vor-gestellt, und ein langer Artikel widmet sich der geheimnisumwitterten Stadt Phexcaer, einem Zufluchtsort für Diebe und Gesetzesbrecher aus allen Teilen des Kontinents. Auch diese Box aus der Reihe Aventurische Regionen ist mit mehreren farbigen Karten und Plänen bestückt.

Dunkle Städte, Lichte Wälder (#10265)

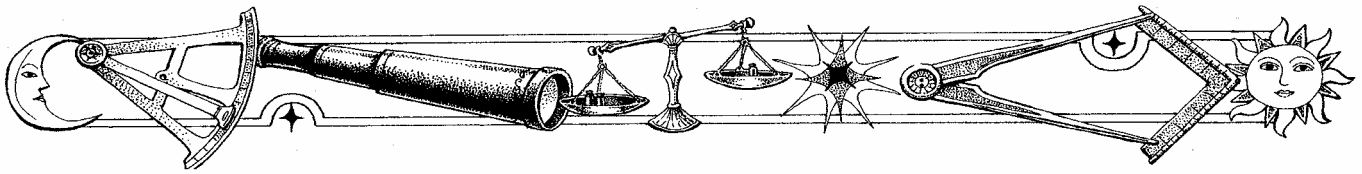
Noch bevor die Menschen nach Aventurien kamen, lebten dort bereits die Stämme der Elfen und die Clans der Zwerge. Beide Völker ha-ben inzwischen viel von ihrer alten Macht verloren, aber die unterirdischen Städte der Zwerge und die verborgenen Dörfer der Elfen beschäftigen noch immer den Wissensdrang der aventurischen Reisenden und Gelehrten. Die Box schildert die wechselvolle Geschichte der Zwerge und Elfen, sie liefert Materialien zu ihrer Kultur, ihrem Glauben und ihrer Lebensweise. Eine großformatige Karte der Region um die Salamandersteine — der Heimat der Elfen — und der Zwergenstadt Xorlosch runden die Informationen über die beiden Völker ab.

Al'Anfa und der tiefe Süden (#10266)

Die Stadt der Verschwendung, der Ausschweifung und der Laster, Brennpunkt des Sklaven-und des Rauschkrauthandels — in dieser Box finden Sie die phantasievolle, farbenprächtige Schilderung eines Spielhintergrunds, vor dem sich jede Art von Abenteuer entfalten kann, denn nicht nur das finstere Al'Anfa wird von den Autoren sachkundig präsentiert, sondern auch die undurchdringlichen Dschungelwälder mit ihren teils anmutigen, teils blutrünstigen Bewohnern und die facettenreiche Welt der südlichen Inseln mit ihren bestechlichen Gouverneuren, den tollkühnen, aber gewissen-losen Freibeutern und den Waldmenschen mit ihren bizarren Riten ...
Die Box enthält neben Regionalinformationen und vielen Karten auch einen Band zur Gestaltung einer Piratenkampagne im Südmeer.

Das Herzogtum Weiden (#10267)

Im Herzogtum Weiden — gelegen auf der ständig von Ork-Überfällen bedrohten Nordseite des Mittelreichs — scheint die Zeit langsamer zu verstreichen als im schnellebigen Gareth oder in den südlichen Provinzen. In Weiden steht das Rittertum noch in voller Blüte, kämpferische Kriegerorden schützen das Land, uralte Geschlechter heften stets neuen Ruhm auf ihre Schilde. Aber Weiden ist auch ein Land der Hexerei, der Mythen und Legenden, von denen sich viele als wahr erwiesen haben. Nur eines ist die Provinz Weiden nicht: ein Platz für Leute, die Ruhe und Frieden suchen. Wer Schwert oder Zauberstab nicht zu führen vermag, der wird im Land Herzog Waldemars ei-nen schweren Stand haben!
Das Herzogtum Weiden beschreibt ausführlich die Provinz, ihre Bewohner, ihre Sitten und



Gebräuche und alte Weidener Überlieferungen; ebenfalls im Heft enthalten sind eine großformatige Farbkarte der Stadt Trallop und weiterer wichtiger Orte sowie eine Schwarzweiß-Karte der Region im historischen Stil.

Fürsten, Händler, Intriganten (#10268)

Reich des Horas ist der gängige Name für die Regionen des Lieblichen Feldes, der Drôler Mark und der Zyklopeninseln, reich an Bildung, Kunst und Wissenschaft— das fortschrittlichste Land Aventuriens, wenn man seinen Bewohnern glauben darf Auch wenn es hier keine Untiere in den Wäldern oder endlose, gefahrvolle Weiten gibt, können entschlossene Helden hier uralte Geheimnisse aufdecken, finstere Zauberei bekämpfen und Ruhm und Ansehen gewinnen — dafür sorgen schon die Mächtigen dieses Landes: Fürsten, Händler und Intriganten.

In dieser reich ausgestatteten Box wird das höfische und städtische Leben des Horasreiches beschrieben, die Intrigen und Geheimbünde, die Flotte ihrer Horaskaiserlichen Majestät, die Rivalitäten des Adels und die Geheimnisse der Kaufleute —alles, was Sie für eine Mantel-und-Degen-Kampagne benötigen ...

Stolze Schlösser, Dunkle Gassen (#10269)

Die Kernlande des Mittelreichs mit ihrem Reichtum und ihren vielen Bewohnern waren immer schon das Ziel begehrlicher Blicke und feindlicher Eroberungen. Doch jedes Mal ha-ben die stolzen und selbstbewußten Garetier, die starrsinnigen, mit den Zwergen verbündeten Koscher, die ritterlich-praiotischen Greifenfurter und die genauso traviagläubigen wie intriganten Darpatier ihre Eigenheiten wahren können und sich aus dem Staub der Geschichte erhoben. Und so prägen geschichts- und abenteuerträchtige Orte und Regionalstolz das Land der stolzen Schlösser.

Diese Box befaßt sich mit der Kaiserstadt Gareth, der größten Metropole des Kontinents, in deren dunklen Gassen Armut und Reichtum, Prunk und Elend eine gefährliche Mischung bilden, mit den Edlen des Reiches und ihren Ränkespielen, der Geschichte und Geographie der Kernprovinzen Garetien, Kosch, Darpatien und Greifenfurt, dem Leben und der Kultur in diesen Landen, der Struktur und Organisation des Mittelreichs und vielem anderen mehr.

Rauhes Land im hohen Norden (#10270)

Das Bornland, das erst vor wenigen hundert fahren von den Theaterrittern erobert und unter den Pflug gebracht wurde, die endlose Steppe, deren Boden nur wenige Monate im Jahr auftaut, der undurchdringliche Nornja- Tann, das majestätische und abweisende Eherne Schwert, durchflossen vom launischen Born und dem tückischen Walsach — all dies gehört zum Rauhen Land im hohen Norden.

Kein Wunder, daß Schwermut und unbändiger Lebenswille gleichermaßen die Bewohner der Region prägen, vom zerlumpten Leibeigenen über den gewieften Festumer Kaufmann und die entschlossene Rittsfrau bis hinauf zum Bronnjaren, dem gestrengen Herrn über Lehen und Tod.

Doch nicht nur Nachfahren der Mittelländer bevölkern den hohen Norden: Die Nivesen, die mit ihren Herden durch die endlose Steppe ziehen, die Handel treibenden Norbarden, ja selbst die rotpelzigen Goblins werden detailliert beschrieben. Und da gibt es noch Milzenis, den Riesen aus dem Bornwald, und Fuldigor, den Alten Drachen, der im Ehernen Schwert hausen soll ...

Borbarads Erben (#10273)

Die Invasion der Schwarzen Horden ist zum Stillstand gekommen, der Dämonenmeister konnte unter großen Opfern besiegt werden. Doch seine Schergen haben die Gunst der Stunde und die Schwäche der verbündeten Reiche genutzt und ihre Territorien zu souveränen Staaten ausgerufen — Staaten, in denen der blanke Terror herrscht, in denen Dämonen und Untote umgehen, in denen das geschändete Land mit ausgesuchter Bösartigkeit auf die Anwesenheit von Menschen reagiert. Hier sind Helden gefragt, um die schlimmsten Schrecken vom Angesicht Deres zu tilgen, der geknechteten Bevölkerung Mut und Glauben zurückzugeben, die Bedrohungen für die freien Reiche frühzeitig zu erkennen und den Herrschern der Schwarzen Lande, den Heptarchen, Stück für Stück ihre Macht zu rauben. In dieser Box finden Sie neben der Beschreibung der Provinzen der einzelnen Heptarchen Hinweise zur Gestaltung des Horror-Genres in Aventurien, Informationen zum Verlauf und den Hintergründen der Invasion sowie zum Thema passende Regelergänzungen.

In Vorbereitung

Firuns Atem (Die Eisgebiete des höchsten Nordens; umfangreiches Heft)

Das Almadaner Königreich (Das fruchtbare Yaquirtal und seine heißblütigen Bewohner; umfangreiches Heft)

Nicht direkt zur Reihe Aventurische Regionen gehören die folgenden Titel, die eine praktische Ergänzung für den wirklichen Aventurienkenner bilden:

Aventurien — Das Lexikon des Schwarzen Auges (#10058)

Ein Nachschlagewerk für Meister und Spieler gleichermaßen, in dem Sie auf über 300 Seiten aventurische Begriffe von *A'Layis Hiphon* bis *Zzzt* finden, dazu enzyklopädische Artikel zu solchen Themen wie Münzwesen, Kalendersystemen, Heilkunde oder Adelshäusern. Ergänzend beinhaltet das Lexikon eine Geschichte des DSA-Spielsystems mit ausführlicher Bibliographie, viele Farbtafeln und Karten.

Das aventurische Kartenwerk

Den meisten der oben beschriebenen Werke aus der Reihe Aventurische Regionen liegen farbige Karten des jeweils in der Box beschriebenen Gebietes bei. Diese Karten sind einheitlich im Maßstab 1:1.000.000 (1 cm entspricht 10 km) gehalten und können zur Darstellung großer Gebiete aneinandergelegt werden. Die Kartenblätter sind im Stile von Luftaufnahmen gemalt und gelten allgemein als wahre Kartenkunstwerke, die weltweit ihresgleichen suchen. Zur Zeit (Ende 1999) sind etwa vier Fünftel der Fläche Aventuriens in diesem Maßstab erfaßt, und es wird noch etwa ein halbes Jahr dauern, bis der gesamte Kontinent als Kartenwerk vorliegt.

Die Karten aus den Regionalboxen sind auch zusammengefaßt erhältlich als

Von Brabak nach Grangor — Aventurisches Kartenwerk 1 (#10272) und

Von Notmark nach Elenvina Aventurisches Kartenwerk 2 (#10276);

der abschließende Band ist in Vorbereitung. Alle Kartenpacks enthalten jeweils neun zusammenhängende der oben beschriebenen Regionalkarten.

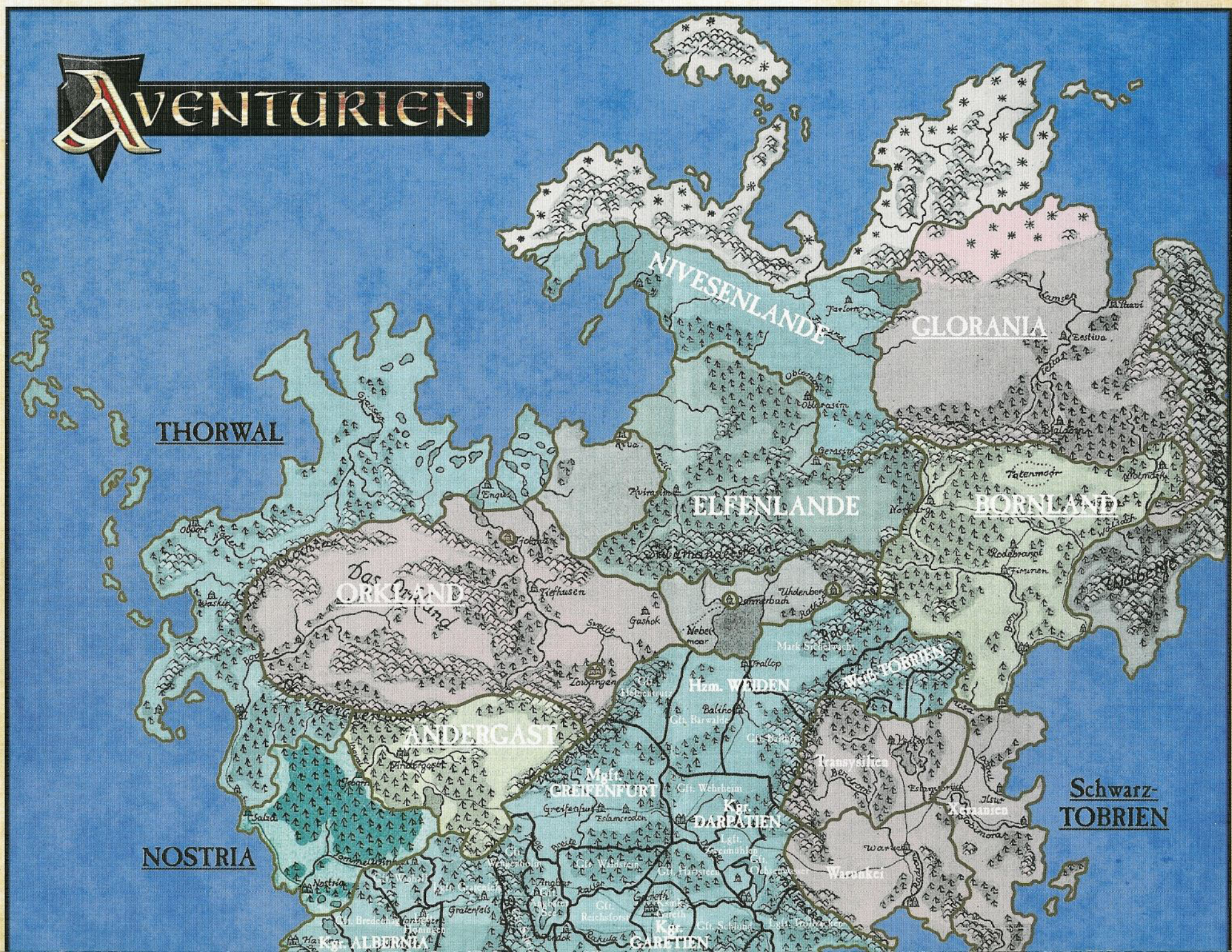
Der Aventurische Bote

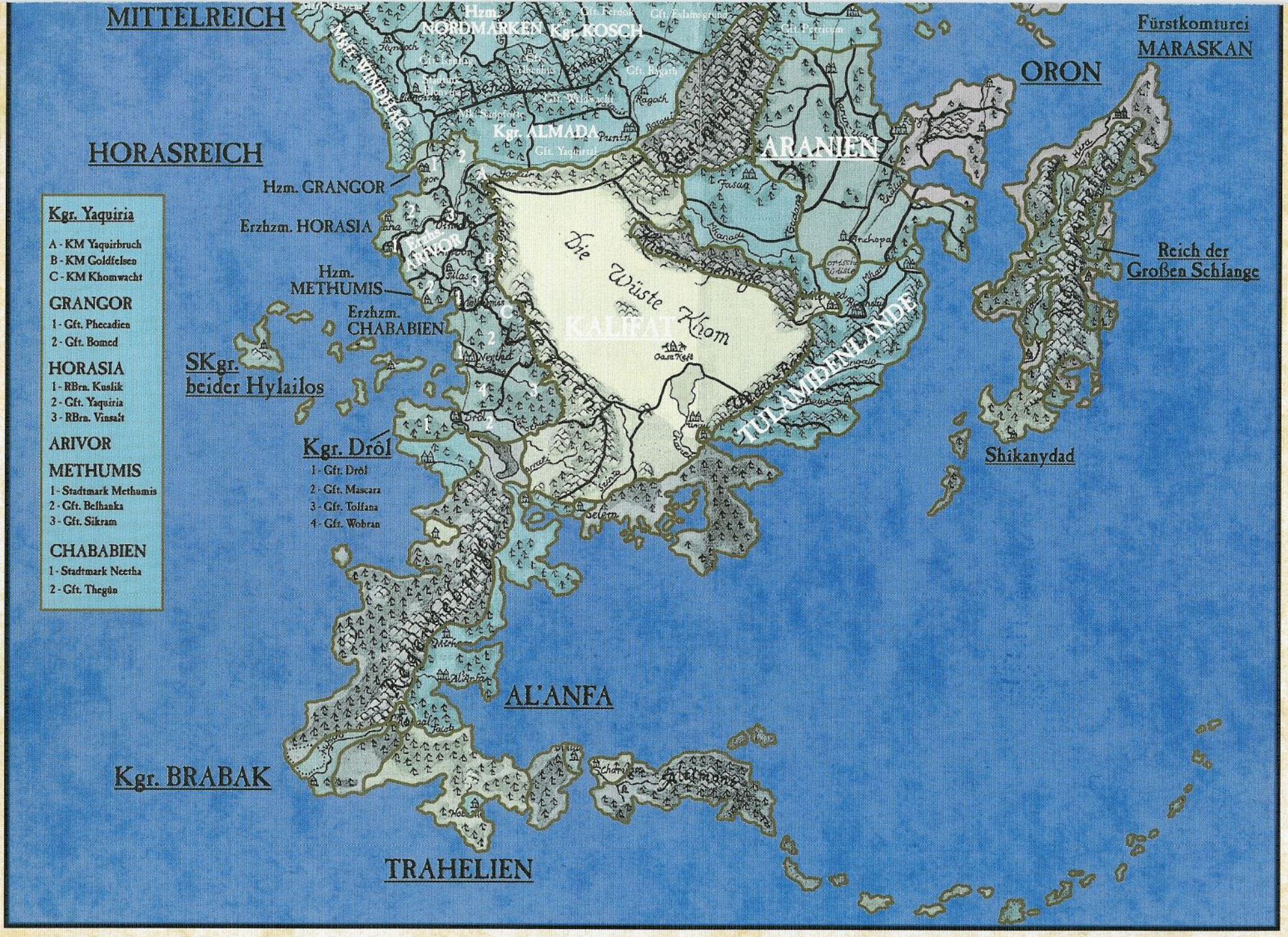
Unser zweimonatlich erscheinendes Journal informiert regelmäßig über die wichtigsten aventurischen Geschehnisse, denn auch Aventurien ist eine Welt, in der die Geschichte nicht stehenbleibt: Nachbarreiche liefern sich erbitterte Eroberungsfeldzüge, machtvolle Personen steigen auf und fallen in den Staub ...

Wenn Sie über die wichtigsten Ereignisse der aventurischen Gegenwart im Bilde sein wollen, sollten Sie den von Redakteuren und Spielern gemeinsam gestalteten Boten unbedingt abonnieren. Gegen DM 4,- in Briefmarken schicken wir Ihnen gerne ein Probeexemplar und die Abo-Bedingungen zu:

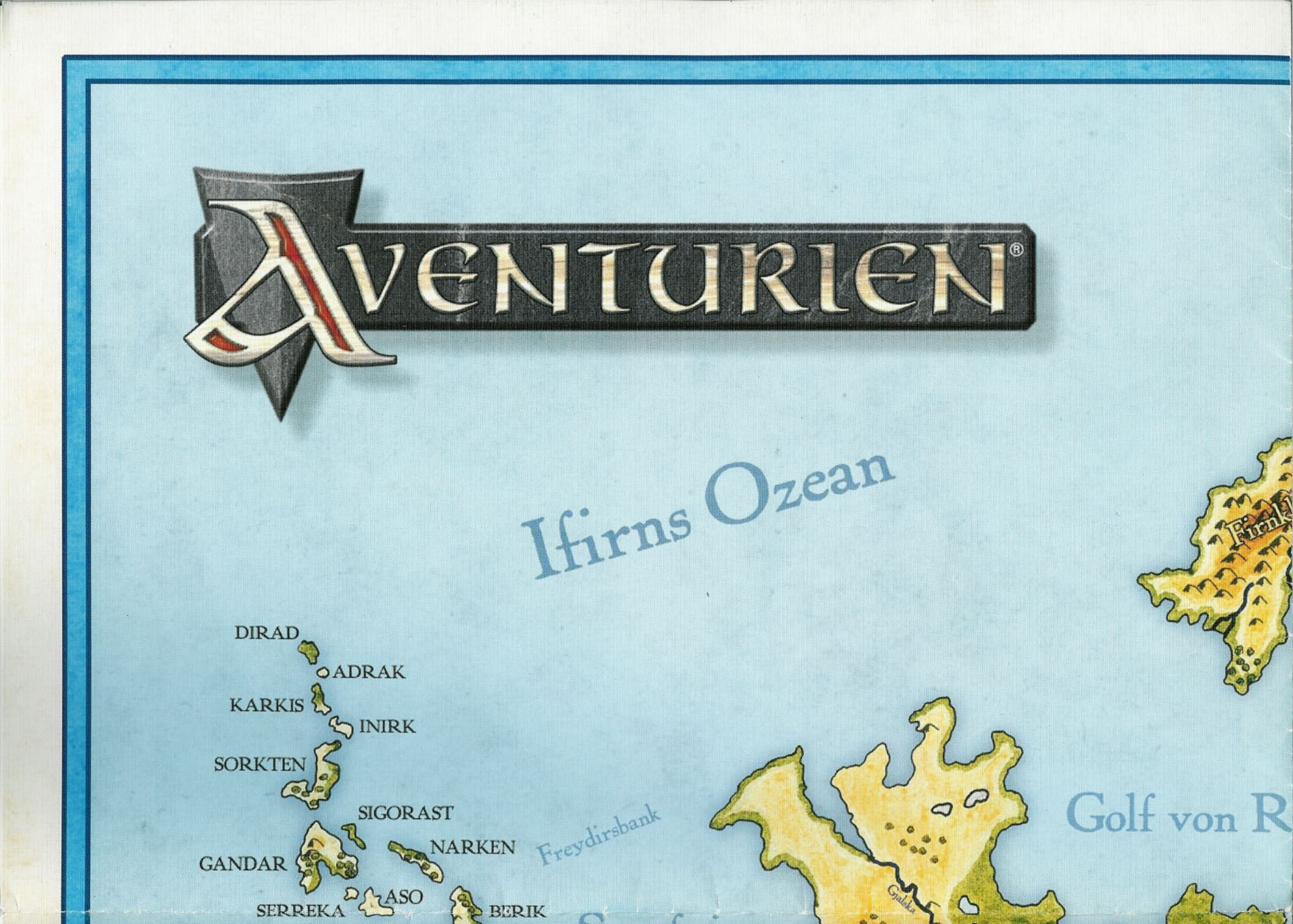
Fantasy Productions, Aventurischer Bote, Postfach 1416, 40674 Erkrath


FANPRO

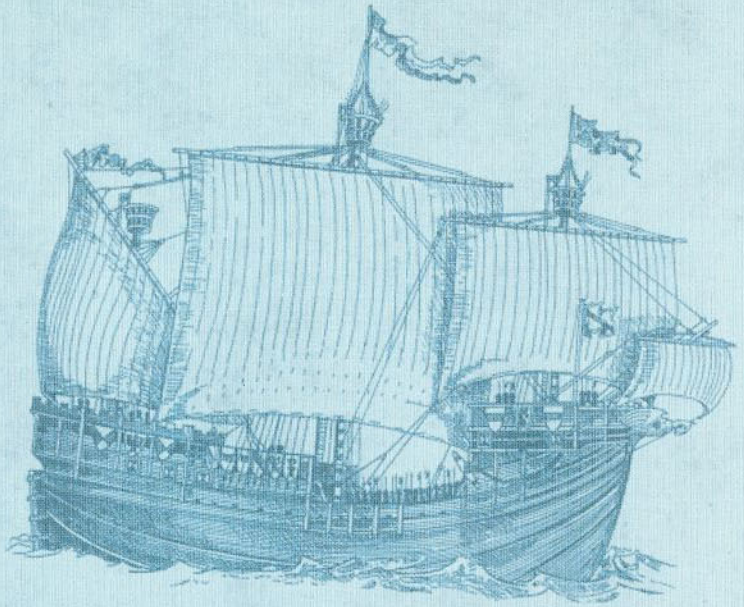

AVENTURIEN
NIVESENLANDE
GLORANIA
THORWAL
ELFENLANDE
BORNLAND
ORKLAND
ANDERGAST
Hzm. WEIDEN
Weiß-TOBRIEN
Mgft. GREIFENFURT
Kgr. DARPATIEN
Schwarz-TOBRIEN
NOSTRIA
Kgr. ALBERNIA
Kgr. GARETIEN
Transysilien
Warunkei



POLITISCHE GRENZEN UND ANSPRUCHSGEBIETE IM JAHR 30 HAL

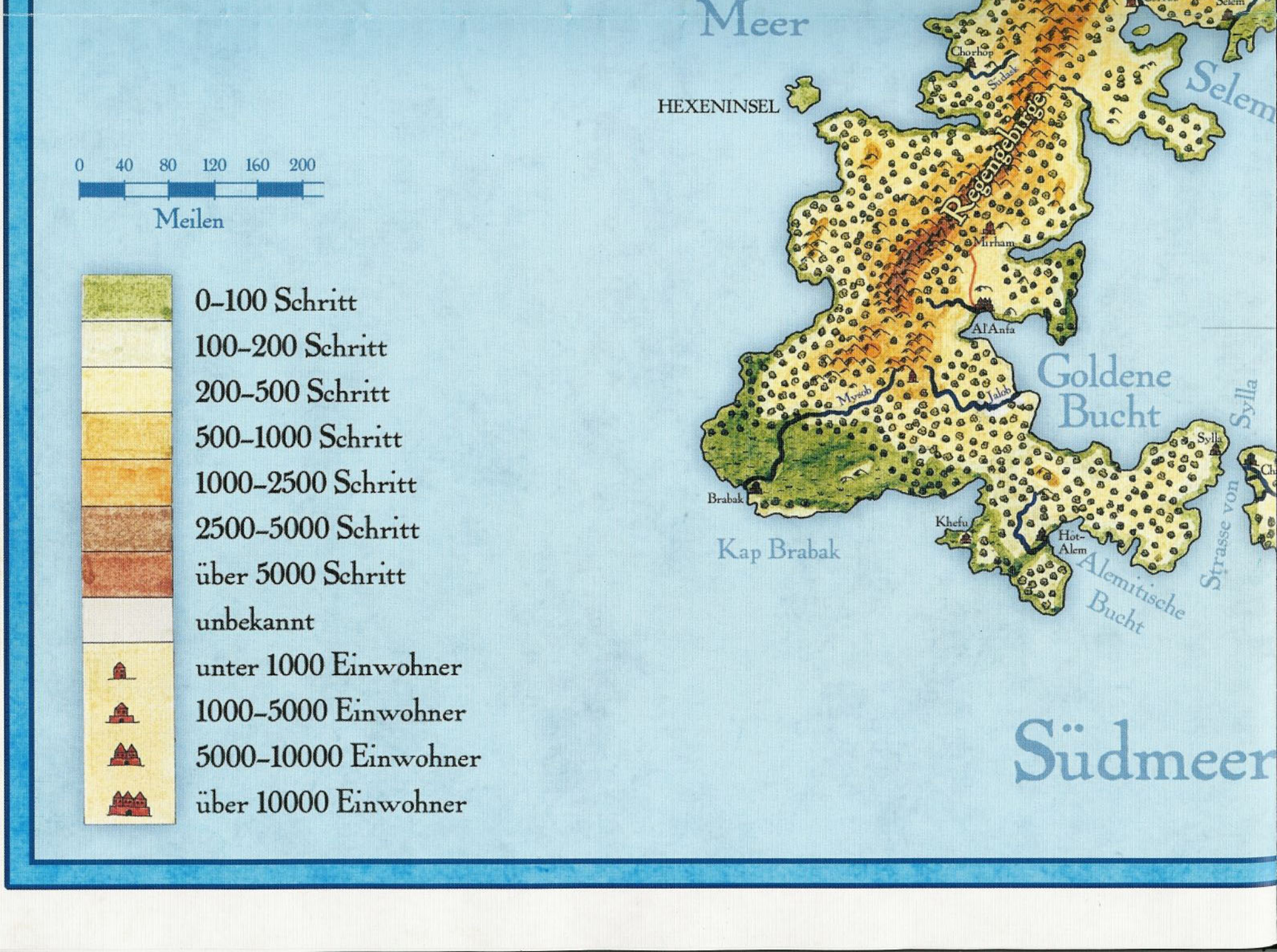

Aventurien®
Ifirns Ozean
DIRAD
ADRAK
KARKIS
INIRK
SORKTEN
SIGORAST
NARKEN
GANDAR
ASO
SERREKA
BERIK
Freydirsbank
Golf von R


GANDAR
NARREN
SERREKA
ASO
BERIK
Swafnirs-
rast
METAK
DIBREK
SKERDU
ORKIN
LASSIR
GEVRI
MANREK
Olport
Graue
Berge
Grosse Olochtai
Waskir
ORKLAND
Phexcaer
Hjaldorberge
Nördlicher Steineichenwald
Steineichenwald
HJALLAND
Prem
Thorwal
RUNIN
Golf
von Prem
Meer
Andergast
Joborn
Kendrar
Salza
Thuransee
Nostria
Havena
Winhall
Gratenfels
Greifenpass
Honingen
Abilacht
Angbar
BRINASKER MARSCHEN
Enqui
Tolmar
Firunswall
Ogerzähne
Rorwhe
Tiefhusen
Blutzinnen
Thasch
MESSERGRAS-
STEPPE
Finsterk
BREITENAU
Kosch
Gratka
Brack
Nader
Merek
Hilwal
Bodir
Ingval
Ornik
Urlan
Nabla
Tommel
Walter
Angbarer See
Ferdo

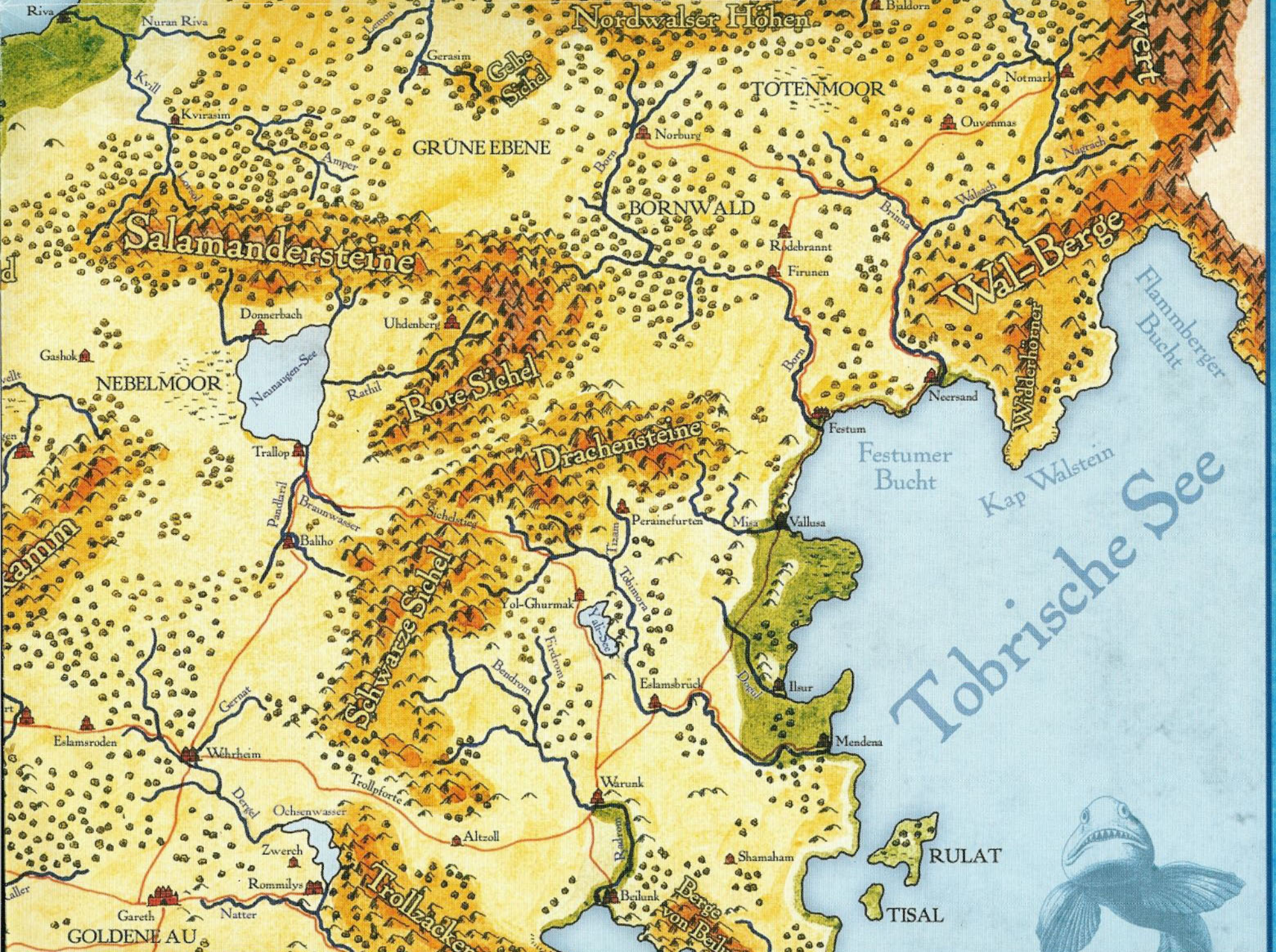


er sieben Winde

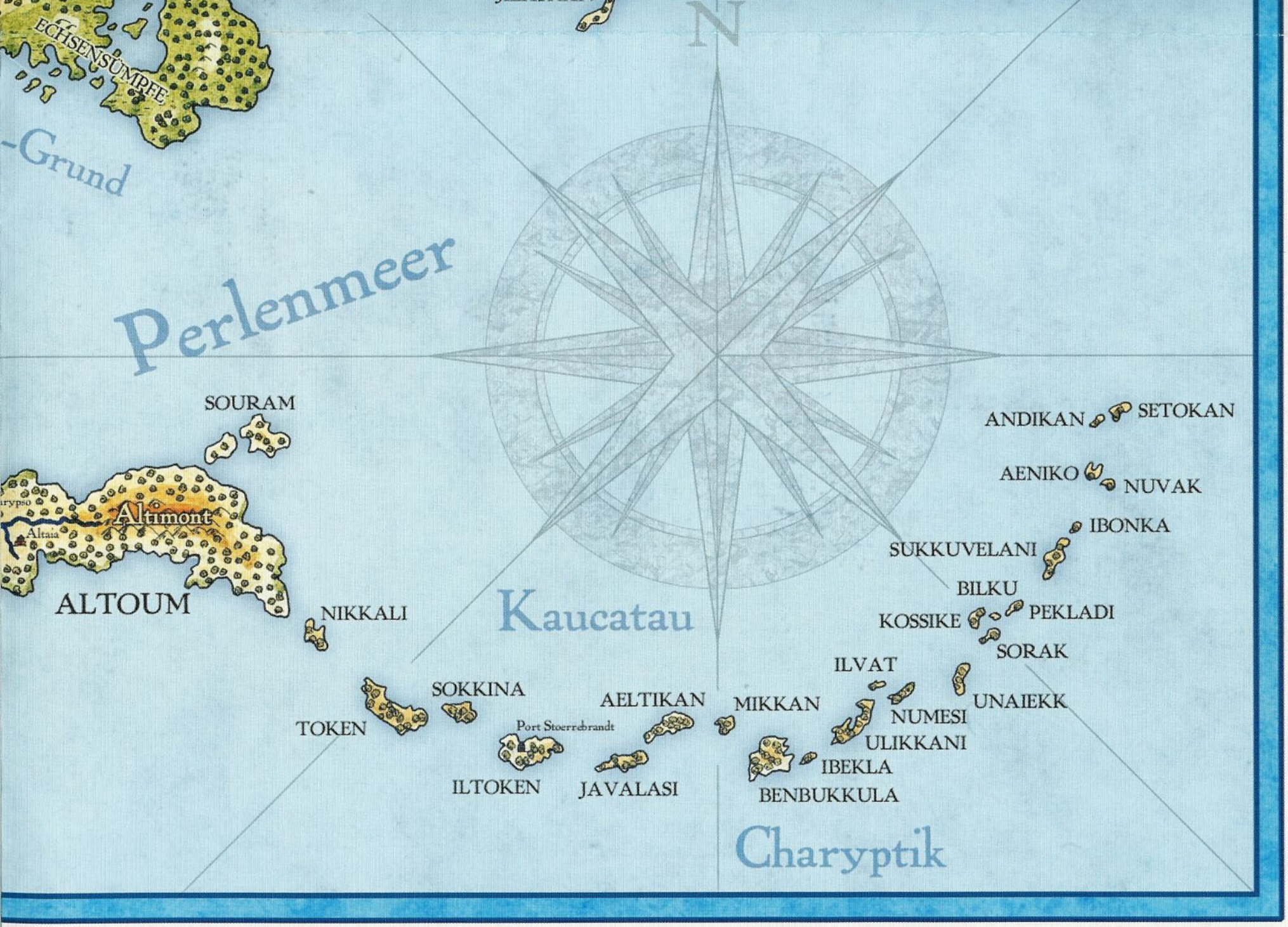
Schierensee
Der große Fluss
Radasch
Galebra
Albenhus
Kyndoch
Xorlosch
Amboss
Eisenwald
Elenvina
Harben
Phecadi
Brigella
Grangor
Yaquir
Goldfelsen
Vinsalt
Bethana
Arivor
KHO
Kuslik
Silas
Sikram
ZYKLOPEN-INSELN
Omer
Methumis
Belhanka
PHENOS
PUTRAS
KUTAKI
MYLAMAS
Hohe Bergen
Teremon
HYLAÏLOS
Rethis
PAÏLOS
Neetha
BALTREA
ARKIS
Chabab
TENOS
Zyklopensee
HYLPIA
Drol
Harbrand
DUBAR
PHRYGAÏOS
Loch Harodrol
Nordask
Mengbilla
Askanisches Meer
Arrat
Port Corrad
Selem


Meer
HEXENINSEL
Chorhop
Sudak
Selem
Regengebirge
Mirham
Al'Anfa
Goldene Bucht
Mysob
Jakob
Brabak
Kap Brabak
Khefu
Hôt-Alem
Alemitische Bucht
Sylla
Strasse von Sylla
Südmeer
0 40 80 120 160 200
Meilen
0–100 Schritt
100–200 Schritt
200–500 Schritt
500–1000 Schritt
1000–2500 Schritt
2500–5000 Schritt
über 5000 Schritt
unbekannt
unter 1000 Einwohner
1000–5000 Einwohner
5000–10000 Einwohner
über 10000 Einwohner


YETI-LAND
BÄREN-INSELN
Firuns-Strasse
Bernstein-Bucht
GRIMMFROSTÖDE
Brecheis-Bucht
Nebelzinnen
Eiszinnen
Nuran Rudoc
Nuran Leskari
Frisov
Leskari
Farlorn
Der blaue See
Ceamon
Frisund
Alavi-See
Lamsen
Paavi
Eestiva
Letta
Das eherne Schwert
Oblomon
Nuran Trasic
Oblarasim
Bryda
Riva
Nuran Riva
Lemon
Nordwalser Höhen
Bjaldorn


Riva
Nuran Riva
Nordwalser Höhen
Gerasim
Gelbe Sichel
Kvill
Kvirasim
TOTENMOOR
Notmark
Ouvenmas
Norburg
GRÜNE EBENE
Amper
Born
Nagrach
Walsach
Brinna
BORNWALD
Rödebrannt
Firunen
Wal-Berge
Salamandersteine
Donnerbach
Uhdenberg
Gashok
NEBELMOOR
Neunaugen-See
Rathil
Rote Sichel
Drachensteine
Neersand
Festum
Festumer Bucht
Kap Walstein
Tobrische See
Trallop
Pandarl
Braunwasser
Sichelsteig
Perainefurten
Misa
Vallusa
Balilho
Tizam
Tobimora
Yol-Ghurmak
Yal-See
Firdrom
Bendrom
Eslamsbrück
Ilsur
Mendena
Eslamsroden
Wehrheim
Gernat
Schwarze Sichel
Trollpforte
Derfel
Ochsenwasser
Warunk
Radrom
Altzoll
Zwerch
Rommilys
Shamaham
RULAT
Beilunk
TISAL
Gareth
Natter
GOLDENE AU
Trollzacken


Golf von Perricum
Golf von Tuzak
Maraskan-Sund
MARASKAN
MHANADISTAN
GORISCHE WÜSTE
Raschtulswall
Khoram-Gebirge
Thalusa-Massiv
Maraskan-Kette
Amdegymmassiv
Perricum
Eslamsgrund
Darpat
Baburin
Ragath
Kamah
Boesquir
Pumin
Zorgan
Barun-Ulah
Llanka
Elburum
Jergan
Hirn
Fasar
Gadang
Chalut
Anchopal
Mhanadi
Samra
Khunchom
Boran
Rashdul
Mherwed
Aschubim
Arvallsm
Ongalo
Oase Keft
Cichanebi-Salzsee
Unau
Unau-Berge
Sherbucket
Thalusa
Thalusim
Kannemunde
Chanch
Tuzak
Sinoda
BULI
SAIJANA
ANDALKAN
JANDRASKAN
ETLASKAN
BESKAN
JILASKAN
Wal-el-Chomchra
M-WÜSTE
ECHSE

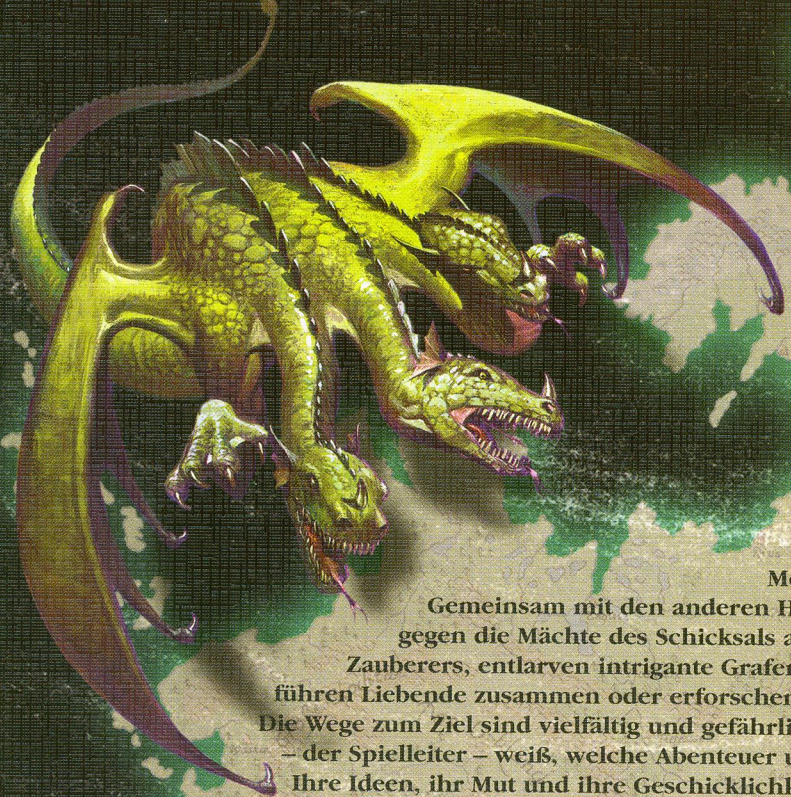

ECHSENSUMPFE
-Grund
Perlenmeer
SOURAM
Altimont
Altaia
ALTOUM
NIKKALI
Kaucatau
SOKKINA
TOKEN
Port Stoerrebrandt
AELTIKAN
MIKKAN
ILTOKEN
JAVALASI
ILVAT
NUMESI
ULIKKANI
IBEKLA
BENBUKKULA
UNAIEKK
SORAK
KOSSIKE
PEKLADI
BILKU
SUKKUVELANI
IBONKA
AENIKO
NUVAK
ANDIKAN
SETOKAN
Charyptik


Dera
Gletschermeer
Hfirnsp
gen Firun
Swafnirland
Dera Guldenlandia
Hjaldin-
gafort
Ochobik
Eisenbugel
Karoon
Trolna
Baan-Basbuur
Silber
Korabis
Satuaria-
insel
Tränen-
wüste
Orismani
Wolkenpfaff
en


Balan Kantara
Meer der schwimmenden Inseln
Tokum Isora
Balan Mayek
Die brennende Wüste
Singende Inseln
Draconia
Usuzurepol
Skorpionwüste
Meer der Sieben


Firunia
Ifirns Ozean
Yett-Land
Dera Rieslandia
Yumudas Insel
Finsterbinge
Mare Mortum
Sulpbursteine
Gebeinküste
Das Eberne Schwert
Paavi
Festum
Rtoa
Dera Aventuria
Thorwal
Lowangen
Webrbeim
Gareth
Havena
Nostria
Bethlink
Punin
Grangor
Vinsalt
Fasar
gen Firun
Winde


Getreuliche
Welt = Karte
Herausgegeben von der
Gemeinschaft der Freunde des Aves
Im Pratos des Jahres 2515
500 Meilen
Perlenmeer
Südmeer
Nebel-
meer
Waldinseln
Wüste
Kbom
Altoum
Brabak
Unau
Tuzak
Maraskan
Kuslik
Artoor
Nostria
Kbunchom
Al'Anfa
Efferds
Tränen
Dere
Utburia
Gjalskyinseln



AVENTURIEN

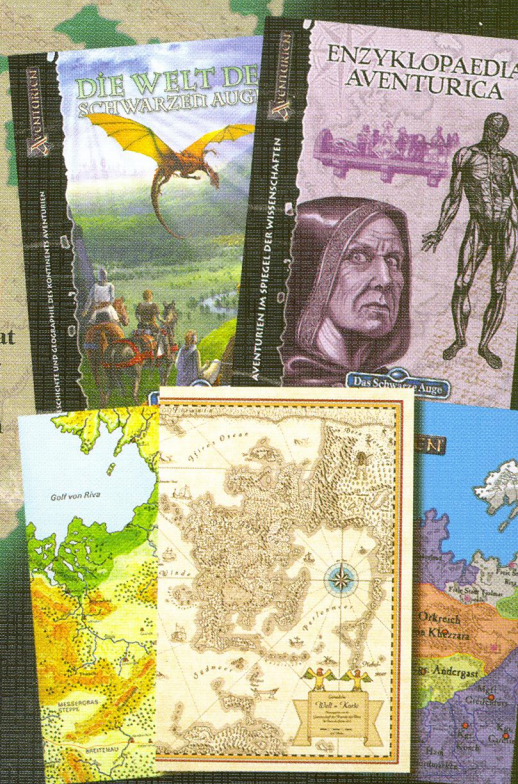
Folgen Sie uns ins Land der Phantasie!
Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg oder weltgewandte Streunerin Abenteuer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines finsteren Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre* Phantasie, *Ihre* Kreativität, *Ihr* Wille, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien begeistern zu lassen.

DIE WELT DES SCHWARZEN AUGES

In zwei umfangreichen Büchern wird in dieser Box der Kontinent Aventurien vorgestellt, seine Landschaften, seine Bewohner, seine Herrscher und Bewohner. Mehr als ein Dutzend Autoren präsentieren Aventurien im Spiegel der Wissenschaften und liefern Beiträge zu allen erdenklichen Themen, die reisende Abenteurer bewegen: alle Regionen vom Yetiland bis zu den Waldinseln – mit ihrer Historie, ihren wichtigsten Städten und Hinweisen zum Einsatz im Spiel –, Artikel zur Gesellschaftsordnung, zu Recht und Gesetz, zu Reisen, Handel, Sternenkunde, Giften, Krankheiten, Heeren und Flotten, Immanspiel und vielem anderen mehr, dazu noch Quellentexte zu den mysteriösen Ländern und Meeren jenseits von Aventurien – alles präsentiert in übersichtlichem, spielverwertbarem Format mit vielen Meisterhinweisen. Ebenfalls in der Box enthalten sind Beschreibungen und Profile vieler wichtiger Meisterpersonen aus Politik und Gesellschaft: Schurken und Geweihte, Ritter und Magierinnen, Handelsfürsten und Entdeckerinnen – das gesamte Spektrum der Welt des Schwarzen Auges.



Das Schwarze Auge

DIESE BOX ENTHÄLT FOLGENDE SPIELMATERIALIEN:

Die Welt des Schwarzen Auges (Eine Einführung in Geschichte und Geographie des Kontinents Aventurien)
Enzyklopaedia Aventurica (Aventurien im Spiegel der Wissenschaften mit besonderer Beachtung des Themas 'Abenteuerliche Reisen')
Großformatige Farbkarte von Aventurien
Politische Karte von Aventurien
Weltkarte

Diese Spielhilfe enthält alle wichtigen Informationen zur aventurischen Geographie und zu vielen verwandten Einzelthemen. Sie ist für Spieler und Meister gleichermaßen geeignet. Zum Spielen in Aventurien wird an weiteren Materialien nur das *Abenteuer-Basis-Spiel* benötigt. Kenntnis der Regel-Boxen *Mit Mantel, Schwert und Zauberstab, Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos* und *Götter, Magier und Geweihte* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

FANPRO

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright ©1999 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.

ISBN 3-89064-275-6

DM 49,95 SFr 46,00 ÖS 365

4 018522 102757