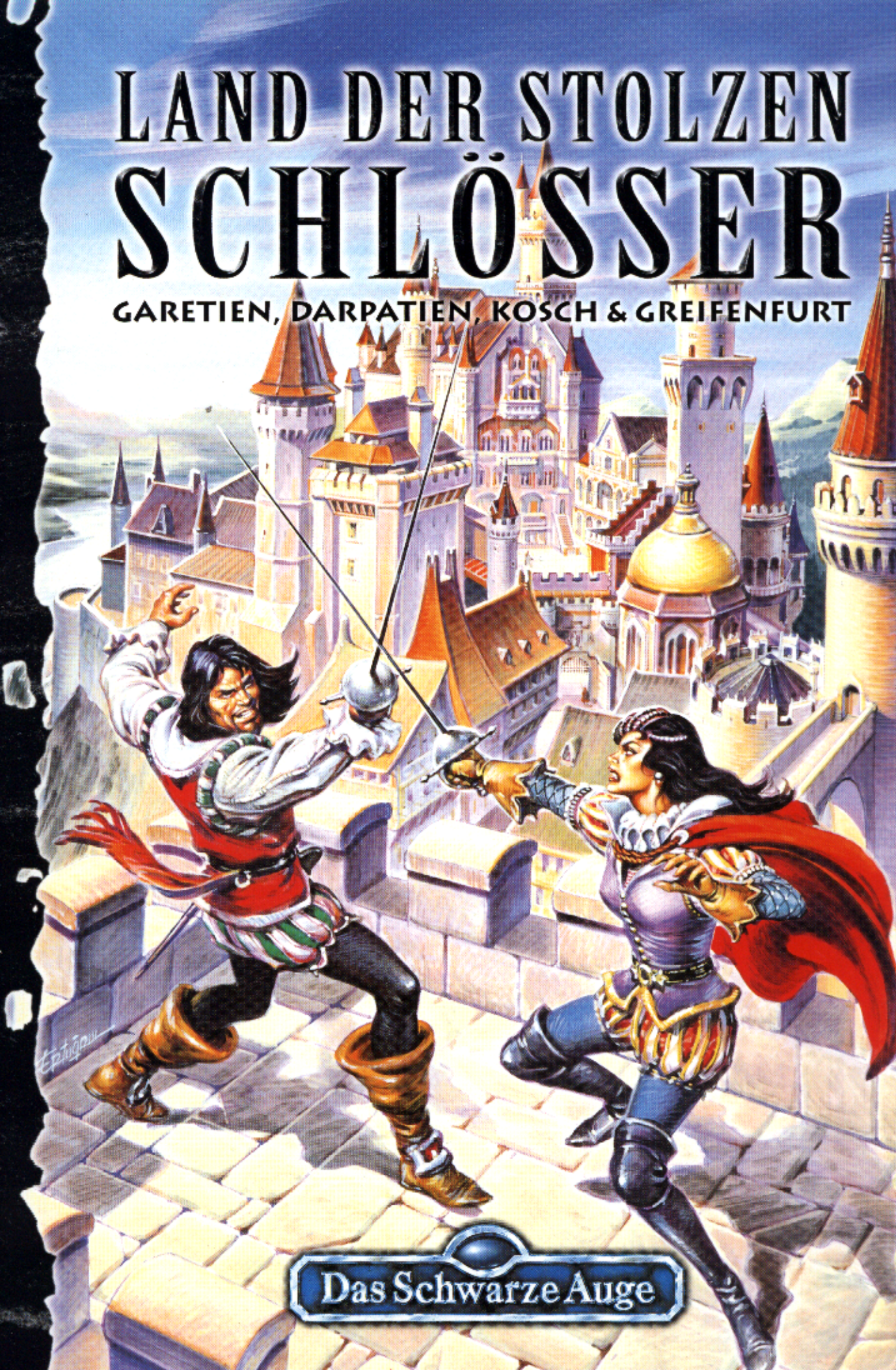


AVENTURIEN

EINE DSA-SPIELHILFE AUS DER REIHE AVENTURISCHE REGIONEN

LAND DER STOLZEN SCHLÖSSER

GARETIEN, DARPATIEN, KOSCH & GREIFENFURT



Das Schwarze Auge



Land der stolzen Schlösser

von
Britta Herz

und
Björn Berghausen, Lena Falkenhagen, Stefan Küppers, Michael Meyhöfer,
Jörg Raddatz, Thomas Römer, Michelle Schwefel, Fiete Stegers,
Gun-Britt Tödter und Hadmar Freiherr von Wieser

mit Beiträgen von
Frank-Wilco Bartels, Michael Hasenöhl, Bernhard Hennen, Christian Jeub,
Heike Kamaris, Susi Michels, Frank Parting, Robert Schindelbeck,
Stefan Schulze und Anton Weste

sowie unter Mitarbeit vieler Spielerbaroninnen und -barone, denen an dieser Stelle
herzlich für ein Stück lebendiges Aventurien gedankt sei

Ein DSA-Regionalband





Inhalt

Zum Geleit	5	Wichtige Städte Garetians (außer Gareth)	77
Geschichte des Mittelreichs	6	Reichsstadt Perricum	78
Die Vorzeit	6	Das Königreich Darpatien	80
Unter Bosparaner Ägide	7	Die Geschichte Darpatiens	84
Das Neue Reich	12	An Ochsenwasser und Darpat	85
Bewegte Zeiten	17	Vom Darpatischen Volk und seinen Sitten	87
Das Neue Reich, seine Adligen, Bürger und Untertanen	22	Die Trollzacken	90
Das Adelssystem in der Theorie	22	Trollburgen und Trollzauberei	91
Die Adelherrschaft in der Realität	27	Die Stadt Rommilys	93
Die Vertretungen des Adels und der Bürger	28	Wehrheim – das stählerne Herz des neuen Reiches	95
Die Kaiserliche Reichs-Verwaltung	30	Das Königreich Kosch	98
Die Armee des Neuen Reiches	32	Der Große Fluß	102
Das Netz des Reichsgroßheimrats	39	Geschichte des Kosch	103
Die Großen des Reiches	42	Vom Koscher Volk und seinen Sitten	104
Das Kaiserhaus	42	Von Zwergen und Menschen	107
Die Provinzherren	42	Die Stadt Angbar	109
Berühmte Vasallen des Kaiserhauses	44	Die Stadt Ferdok	111
Weitere wichtige Adelshäuser	45	Die Markgrafschaft Greifenfurt	113
Religion und Zauberei im Mittelreich	48	Geschichte Greifenfurts	114
Zur Lage der Gildenmagic im Mittelreich	48	Der Finsterkamm	115
Stolze Schlösser, rauschende Feste	50	Vom Greifenfurter Volk und seinen Sitten	118
Die Annehmlichkeiten des Adels	51	Alte Feinde, neuer Pioniergeist	122
Gaumenfreuden des zentralen Mittelreichs	55	Die Stadt Greifenfurt	124
Von der gefälligen Gewandung im Neuen Reiche ..	56	Persönlichkeiten des zentralen Mittelreichs	128
Namen des Mittelreichs	58	Die Kaiserliche Familie zu Gareth	128
Das Königreich Garetien	60	Reichsverwaltung, Hofstaat und Militär	130
Geschichte der Stadt und des Königreichs Garetien	65	Die Kirchen der Zwölf	132
Die Dämonenbrache	66	Reichsmagier	134
Der Reichsforst	67	Wichtige Persönlichkeiten Garetians	135
Der Raschtulswall	69	Wichtige Persönlichkeiten Darpatiens	137
Das Heiligtum Schlund	71	Wichtige Persönlichkeiten des Kosch	139
Das Tal der Kaiser	71	Wichtige Persönlichkeiten Greifenfurts	141
Das Boronsfeld – die große Garether Nekropole	72	Glossar aventurischer Begriffe	142
Vom Garetischen Volk und seinen Sitten	74		



Zum Geleit

Über die gesamte Mitte des Kontinents Aventurien erstreckt sich das Neue Reich, das größte Staatsgebilde unserer Zeit. Sein Zentrum stellt Gareth dar, von wo aus seit dem Fall Bosparans die Geschicke des Kaiserreiches gelenkt werden. Hier ist der Stolz der Bürgerheere, die vor tausend Jahren unter Raul dem Großen die Dämonenpaktiererinnen Hela-Horas vom Thron stürzten, auch heute noch ebenso lebendig wie der Glanz des Garether Kaiserhauses.

Um dieses Metropole herum gruppieren sich die Kernlande des Mittelreiches, die in dem vorliegenden Werk eingehender beschrieben werden sollen. Doch nicht nur von dem alles verbindenden Geist des Kaiserreiches soll im folgenden die Rede sein, sondern auch von den regionalen Besonderheiten, die den zentralen Provinzen des Mittelreiches ihr unverwechselbares Flair verleihen: dem unerschütterlichen **Kosch**, dessen Charakter von jahrhundertalter Freundschaft zwischen Mensch und Zwerg geprägt wird, dem tapferen **Greifenfurt**, dessen Überlebenswille auch die Schrecken des Orkensturms nicht brechen konnten, der Kernprovinz **Garetien**, wo das ritterliche Herz des Raulschen Reiches schlägt und sich die Weltoffenheit der Metropole mit dem Traditionsbewusstsein der ältesten Adelshäuser paart, und schließlich **Darpatien**, dem von Travia gesegneten Herdfeuer gegen die Kälte der Dämonenheere, die vor seinen Grenzen lauern.

Wir möchten den geneigten Leser zu einer lehrreichen wie unterhaltsamen Reise einladen, die ihn von den luftigen Höhen des Amboßgebirges zu dem Menschengewimmel in den Gassen von Rommilys führen wird, von der verschwenderischen Pracht garetischer Wasserschlösser zur schroffen Schönheit der Greifenfurter Wehrburgen und vom Glanz garetischen Turniergepräges zur ewigen Glut und dem Hämmern in Angbars Schmieden. Die dampfenden Suppenschüsseln der Hügelzwerge sollen ihm

ebenso in Erinnerung bleiben wie die brandgeschwärzten Ruinen aus der Zeit des Orkensturms in Greifenfurt, das Gejohle der darpatischen Hirten, die ein Meer aus Rinderleibern vor sich her ins Ochsenwasser treiben, ebenso wie das tiefe Schweigen in den Klüften des Finsterkamms. Auch von Mysterien soll er erfahren, deren Natur den aventurischen Gelehrten schon seit Menschengedenken ein Rätsel aufgibt oder die überhaupt älter sind als die Menschheit selbst: von den Geheimnissen der Trolle und des gigantischen Raschtulswalls, den finsternen Kultstätten der Druiden, den mannigfaltigen Schrecken der Dämonenbrache und einer verschwundenen Stadt der Hochelfen.

Wir sind uns durchaus der hohen Erwartungen bewußt, mit der dem vorliegenden Werk, zweifelsohne ein Höhepunkt unserer nunmehr 14jährigen Publikationsgeschichte, begegnet werden wird. Und es würde uns freuen, wenn wir dem hehren Ziel, das Herzstück der aventurischen Regionalbeschreibungen so schön und packend wie möglich zu schildern, möglichst nahe gekommen wären. Sollte es uns allerdings gelungen sein, durch informative und atmosphärisch dichte Beschreibungen und eine Fülle an spielrelevantem Material Sie, werter Leser, in den Bann zu schlagen, so möchten wir das Lob, das uns für diesen Verdienst zuteil werden wird, mit denjenigen teilen, die die beschriebenen Provinzen mit Leben erfüllt haben: den Spielerbaronen und -adligen, ohne deren Engagement und Begeisterung weder der Kosch noch Greifenfurt, weder Darpatien noch Garetien das wären, was sie sind: ein Stück lebendiges Aventurien.

Im September 1998
Für die Redaktion,

Britta Herz



Geschichte des Mittelreichs

»Ein flammend Hoch gebührt den stolzen Kindern Rauls des Großen, deren Streben nach Freiheit und Gerechtigkeit das eherner Fundament unseres Reiches, des Neuen, bedeuten! Ein donnernd Hoch den furchtlosen Söhnen und Töchtern, die den Feinden unseres freien Reiches der Mitte stets mit der Reinheit ihres Herzens und leuenhaftem Mut begegneten! Ein Hoch auf die Weisheit aller Brüder und Schwestern, deren Güte sich vollends offenbart, wenn sie selbst dort Verzeihung und Versöhnung gewähren, wo dereinst Anmaßung und Hochmut hoshielten!«

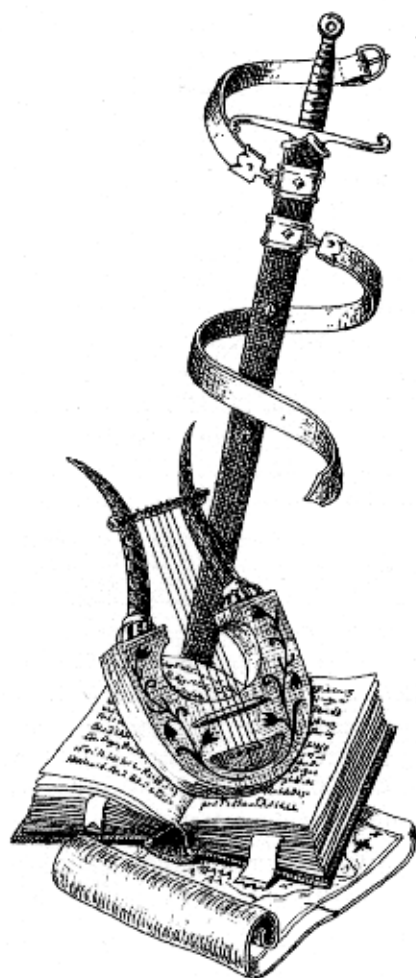
Wohl war es dem Chronisten ein Leichtes, beredte und verlässliche Zeugnisse zusammenzutragen, die das Millennium seit der Gründung unseres Reiches im Licht der Wahrhaftigkeit erstrahlen lassen. Kaum fällt der Blick jedoch weiter zurück, in die wechselhaften Tage der bosparanischen Ägide, gewinnen zahlreiche Quellen an Zweideutigkeit – in solchen Fällen geben wir selbstredend stets dem Prinzip der Ordnung den Vorzug.

Noch schwieriger gestaltet sich das Wandeln auf Satinaus Bahnen, sollen auch die Taten anderer und älterer Völker hier ihre getreuliche Niederschrift finden, die einst in den Grenzen unseres Reiches siedelten (und jenes bis in die Gegenwart als ihre Heimat erachten), hielten es diese – aus heutiger Sicht kaum mehr nachzuvollziehen – doch für verzichtbar, nachfolgenden Generationen Kunde jener Tage, die da waren, zu hinterlassen, sei es zur Erbauung oder als Mahnung.

Wohlan, geneigte Leser, genug der einleitenden Worte! Folgt nun den Spuren in die Vergangenheit, habt teil an Kapiteln des Ruhms, deren Lektüre stets von Leichtigkeit begleitet, aber auch an Lektionen der Demut, deren Tal zu durchschreiten Entbehrungen und Leid verheißt, die jedoch oftmals den einzigen Weg zu wahrer Größe weisen. Und welcher aufrechte Geist mag Unserem Reich diese objektive Größe ernstlich absprechen wollen?

Wir kommen – wie eingangs notiert – nicht umhin, auch jenen Völkern in sich ziemender Kürze unser Augenmerk zu widmen, die schon auf Aventurien weilten, bevor unsere Vorfäter und -mütter Raum griffen – noch dürfen wir uns zieren, einem anderen Reiche Beachtung zu schenken, dem Alten, sind unsere Wurzeln zu Teilen doch dieselben.

Vertröstet seien die Bürger in den äußeren Gemarkungen unseres Reiches, wenn den Taten ihrer Altvorderen an dieser Stelle nur unzulänglich Rechnung getragen wird, doch befaßt sich das vorliegende Kompendium zuvörderst mit den zentralen Provinzen des Mittelreichs. Es sei! — Gegeben zu Gareth im Praios 29 Hal, dem Jahr 1022 nach Bosparans Fall (BF), d.i. das Jahr 2514 nach Horas' Erscheinen in der Zählung des Alten Reiches.



DIE VORZEIT

Nur wenige Zeugnisse nichtmenschlicher Kulturen im Gebiet des heutigen Mittelreichs haben die Jahrtausende überdauert. Als älteste sterbliche Rasse dürfen die **Trolle** gelten: Neben ihrer angestammten Heimat, den Trollzacken, künden auch dicke Mauerreste in den Rakula-Hügeln südwestlich des heutigen Gareth von deren uralter Präsenz. Der Lebensraum der **Orks** beschränkte sich nicht allein auf das Orkland, einige Sippen lebten wohl stets im Reichsgebiet (im weidenschen wie im albernischen), und die **Goblins** aus den Sichelgebirgen durchstreifen das Land. Allen bislang erwähnten Rassen ist gemein, daß ihr erste Zusammentreffen mit den Menschen kriegerisch verliefen. Dies gilt ebenso für die **Oger**, die sich zweimal in der Geschichte zusammenrotteten, um Verheerung unter die Menschen zu tragen.

Friedlicher verlief die Koexistenz mit dem alten Volk der **Elfen**: Sippen der Auelfen siedeln noch heute an verschiedenen Flußläufen.

Bereits vor den guldnländischen Einwanderern, den wir unsere Wurzeln verdanken, gründeten **Tulamiden** an der Mündung des Darpat in das Perlenmeer die Stadt Nebachot – auf ihren Überresten erhebt sich heute die garetische Metropole Perricum.

Eng mit Mittelreich und Menschen verbunden sind die Völker der **Zwerge**. Obschon auch die erste Begegnung mit ihnen blutig verlief, dürfen wir diese zählebige Rasse heute



zu unseren verlässlichsten Verbündeten rechnen. Daß sie in diesem Kapitel einen gesonderten Platz einnehmen, erklärt sich auch durch mit ihnen verbundene Ereignisse, die dieser Chronik erstmals schärfere Konturen verleihen.

Etwa 6.000 Jahre ist es her, daß Zwerge aus dem Eisenwald das Amboßgebirge besiedelten: Etwa 5800 v.H. bezwangen jene Amboßzwerge unter Athax Stahlauge ein Drachenheer des Gottdrachen Pyrdacor am oberen Yaquir; nach dem *Tag des Zorns* im Jahr 4065 v.H. gründeten Zwerge aus Xorlosch im südlichen Kosch das Zwergenreich *Dumron Okosch*, die 'Schwarze Zuflucht', und um 3000 v.H. begannen einige Amboßzwerge ihrerseits am Finsterkamm, sich im heutigen Greifenfurtschen, niederzulassen.

Als Ausgangspunkt menschlicher Zivilisation auf Aventurien darf das Gebiet um die Yaquirmündung gelten, wo sich Siedler aus dem fernen Gölidenland niederließen. Ob diese einst dem kühnen Aves – dem unser Kontinent seinen Namen verdankt – auf seinen Erkundungsfahrten folgen wollten oder vor den Göttern in Ungnade gefallen waren, liegt im Dunkeln, zumal die ersten schriftlichen Aufzeichnungen einer Zeit entstammen, als das Alte Reich schon in etwa die Ausmaße des heutigen Lieblichen Feldes hatte, also das Gebiet zwischen den Goldfelsen und der Küste einnahm.

Einigermassen verbrieft ist ein Feldzug, den die Armee des Alten Reiches im Jahre 1876 v.H. unternahm. Sie marschierte von der Hauptstadt Bosparan aus am Yaquir entlang bis hin zu seiner Quelle in den Amboßbergen. Unterwegs stieß die Streitmacht kaum auf Widerstand. Das Gebiet wurde damals von umherstreifenden Goblinhorden beherrscht, die den Soldaten nach ein paar kleines Scharmützeln jedoch aus dem Weg gingen.

Längs des Yaquir richtete die Armee mehrere bewaffnete Vorposten ein, die später die Zentren für neue Ansiedlungen werden sollten. Die Armee war kaum nach Bosparan zurückgekehrt, als reitende Boten die Nachricht von einem Überfall auf den äußersten Vorposten, oben in den Amboßbergen an der Quelle des Yaquir, zum Kaiser brachten.

Der Kaiser schickte das Heer von neuem aus, diesmal zu einer Strafexpedition. Zwar gelang es den Soldaten nicht, die Zwerge zu einer Schlacht zu stellen, aber sie vertrieben die Goblins endgültig aus dem Yaquir-Gebiet und bereiteten so den Boden für weitere Siedler aus dem Mutterland vor. Das Staatsgebiet hatte sich nun mehr als verdoppelt.

Dann starb der Kaiser, und sein Nachfolger kannte nur ein Ziel: Er wollte den Landgewinn seines Vaters um jeden Preis übertreffen. Der junge Kaiser hatte bei allem, was er unternahm, zunächst eine glückliche Hand: Neue Länder fielen ihm wie reife Früchte in den Schoß, fast jeden Tag konnte in der Metropole eine neue Stadtgründung irgendwo in Aventurien gefeiert werden. Die kaiserliche Armee stand im Osten nun bereits vor den Trollzacken. Es gab mehr neues Land, als sich im Reich Siedler dafür fanden. Von Landhunger besessene Bürger steckten sich in der neuen Provinz Gareth Parzellen ab, so groß wie heutige Grafschaften. Im Jahr 1869 v.H. kam es am Flößchen Gardel zu der Stadtgründung von Gareth. Kaiser Belen-Horas ließ sich 1866 v.H. von der Priesterschaft des Alten Reiches zum Gott ausrufen.

Eine Woche später traf eine schreckliche Kunde von den Trollzacken ein: 40 Ungeheuer in Menschengestalt waren aus den Bergen gestiegen und mit mannshohen Keulen über ein Heer von 1.000 Soldaten hergefallen. Kaum ein Mensch hatte das blutige Gemetzel überlebt. Wie sein Vater es nach dem Überfall der Zwerge getan hatte, schickte auch Belen-Horas eine Strafexpedition zu den Trollzacken. Die Streitmacht war mit Katapulten und Speerschleudern ausgerüstet und bestand fast ausschließlich aus Elitesoldaten. So begann eine mehr als 15 Jahre währende Auseinandersetzung, die später als die *Trollkriege* in die Geschichte eingehen sollte. An ihrem Ende waren die aventurischen Trolle, die damals ein mächtiges Geschlecht gewesen sein müssen, fast vollständig ausgerottet, aber die kaiserliche Armee hatte einen hohen Blutzoll entrichten müssen. Um die Trolle zu überwinden, hatte Belen-Horas' Truppen von allen Reichsgrenzen abgezogen. Die Folge war, daß Orks und Goblins wieder tief in das Reichsgebiet eindringen konnten. Ansiedlungen wurden verwüstet, ganze Provinzen gingen verloren.

Ein Teilerfolg konnte an der Ostgrenze des Reiches verbucht werden: Die *Schlacht am Darpatbogen* gegen tulamidische Heere führte 1865 v.H. zur Eroberung von Nebachot,

UNTER BOSPARANER ÄGIDE

Die Erkundung der Mittellande

Gründung Gareths (1869 v.H.)

Die Trollkriege (1866 – 1850 v.H.)

Eroberung Nebachots (1865 v.H.)



Gründung Ferdoks (1860 v.H.)

Der erste Zug der Oger
(1864 v.H.)

Die Ära der Friedenskaiser
(1849 – 1612 v.H.)

Stadtgründung von Rommilys
(1695 v.H.)

Haldur-Horas

Der Gareth-Erlaß

Gareth im Widerstand
(1611 – 1610 v.H.)

Haldur-Horas ermordet

dem heutigen Perricum. Auch schritt die Erkundung des Binnenlandes via Großem Fluß voran: Admiral Sanin lieferte eine erste Beschreibung des Ferdoker Landes, die Stadtgründung von Ferdok wird auf 1860 v.H. datiert.

Das spektakulärste Ereignis in dieser Zeit war der Zug der Oger im Jahre 1864 v.H.: Eine 100köpfige Schar von Ogern verließ ihre Wohnstätten im Raschtulswall, und auch Menschenfresser aus dem Kosch und dem Amboß setzten sich in Bewegung. Ihr gemeinsames Ziel war Gareth, in dem damals etwa 1.000 Menschen lebten. Die Ungeheuer erstürmten die Palisaden und erschlugen sämtliche Einwohner, um sie während eines tagelangen Gelages zu verspeisen. Das kaiserliche Heer, das gerade die Schluchten der Trollzacken durchkämmte, konnte den Siedlern keinen Schutz gewähren.

Als Belen-Horas im Jahre 1849 v.H. starb, war das Alte Reich kleiner als zu Lebzeiten von Seneb-Horas, Belens Vater. Die Weisen des Alten Reiches führten den unglücklichen Verlauf von Belens Regierungszeit darauf zurück, daß der Kaiser, als er sich zum Gott ausrufen ließ, den Zorn der Götter auf das Reich gelenkt hätte, und so wurde ein Gesetz erlassen, nach dem sich kein Kaiser jemals wieder in den Götterstand erheben dürfte.

Belen-Horas' Sohn war beim Tode des Kaisers erst acht Jahre alt, weshalb ein Regentenrat die Regierung über das Reich übernahm. Die Weisen regierten das Land mit Umsicht und Gelassenheit und bereiteten gleichzeitig den jungen Kaiser auf sein schweres Amt vor. So legte der Regentenrat den Grundstein für eine friedliche, segensreiche Epoche, die auch über die Nachfahren Belens hin Bestand hatte und dem Reich zu neuer Blüte verhalf: Die Ära der Friedenskaiser (1849-1612 v.H.) war vermutlich die glücklichste Zeit in der aventurischen Geschichte. In jedem Jahr verschoben sich die Reichsgrenzen wieder nach außen, doch diesmal war es ein langsames, behutsames Vorrücken. Erst wenn eine neue Ansiedlung innerlich gefestigt war und über eine gewisse Selbständigkeit verfügte, ging man daran, tiefer vorzustoßen: Der zweite Besiedlungsversuch des Greifenfurter Landes verlief nun endlich erfolgreich (der erste war während der Trollkriege gescheitert); 1695 v.H. erfolgte im heutigen Darpatien die Stadtgründung von Rommilys auf den Überresten einer älteren Siedlung. Als der letzte Friedenskaiser, Thuan-Horas, im Jahre 1612 v.H. starb, war das Reich größer als je zuvor.

Haldur-Horas schien zunächst in die Fußstapfen seines Vaters treten zu wollen. Er traf weise Entscheidungen und regierte mit kluger Hand. Das Verhängnis begann, als er noch im ersten Jahr seiner Herrschaft auf einer langen Reise durch das Land auch Gareth besuchte. Gareth war zu einer reichen Stadt erblüht. Umgeben von fruchtbaren Äckern, war es wegen seiner zentralen Lage zum wichtigsten Warenumsatzplatz der neuen Provinzen geworden. Die Türme in Gareths Stadtmauern waren höher als die in Bosparan, und in den Tempeln standen Götterbilder aus purem Gold.

Haldur-Horas war zutiefst empört – trotz des jubelnden Empfangs, den ihm die Menschen in Gareth bereiteten. Am Tag seiner Rückkehr nach Bosparan verfaßte er den Gareth-Erlaß. Der Kaiser führte den Reichtum Gareths darauf zurück, daß die Stadt das Kaiserhaus jahrelang um die ihm zustehenden Steuern betrogen hatte. Binnen einer Woche sollten die Garether eine Million Golddukaten aufbringen und in Zukunft den dreifachen Steuersatz an das Kaiserhaus zahlen.

Die Einwohner Gareths fühlten sich zu Unrecht beschuldigt und durchschauten die Motive des Kaisers nur allzu leicht: Gareth sollte zugunsten Bosparans, der Kaiserstadt, in Armut und Bedeutungslosigkeit versinken. Gareth erklärte sich zur Freien Stadt, eine Provokation, die sich Haldur-Horas nicht bieten lassen konnte. Die kaiserliche Armee zog 1611 v.H. vor den Stadtmauern Gareths auf und herannte die Mauern und Tore 200 Tage lang. Danach waren die Verteidiger so geschwächt und dezimiert, daß sie Verhandlungen anbieten mußten.

Der Kaiser ließ mitteilen, daß Gareth nun zwei Millionen an die Regierung zu zahlen habe und den vierfachen Steuersatz, dann würde die Armee auf die Erstürmung der Stadt verzichten. Da ihnen keine andere Wahl blieb, willigten die Garether in die Bedingungen ein.

Zwei Monate nach der Unterzeichnung des Gareth-Erlasses wurde Kaiser I Haldur-Horas



ermordet. Obwohl die Täter nie gefaßt wurden, war man in Bosparan davon überzeugt, daß die Kaisermörder in Gareth zu suchen seien. Haldurs Nachfolger, Fran-Horas, machte es sich zur Lebensaufgabe, die Mörder seines Vaters zu finden. Jahr um Jahr zogen seine Häscher nach Gareth, suchten wahllos unter den Bürgern einige Opfer aus und schafften sie nach Bosparan, wo sie ausnahmslos zu Tode gefoltert wurden. Gleichzeitig preßte der Kaiser die in Ungnade gefallene Stadt bis aufs Blut aus, während eine starke Garnison der kaiserlichen Armee mit brutalen Mitteln dafür sorgte, daß sich die Garether Bürger nicht von neuem erhoben. Kaiser Fran-Horas erhielt schnell im ganzen Reich den Beinamen *„der Blutige“*.

Als Konkurrenz zum aufbegehrenden Gareth veranlaßte Fran-Horas 1594 v.H. die Gründung der Garnisonsstadt Wehrheim, die bis zum heutigen Tage nichts von ihrer strategischen Bedeutung eingebüßt hat. Im gleichen Jahr wurde mit dem Bau der Reichsstraßen 1 und 2 begonnen, die das Reich von Osten nach Westen und von Norden nach Süden durchqueren sollten. Im heutigen Kosch entstand 1568 v.H. die Siedlung Angbar.

Doch all jene Taten konnten nicht über die Grausamkeit des Kaisers hinwegtäuschen; insbesondere die Bürger von Gareth erlebten eine unbeschreibliche Leidenszeit. Bald mußten sie einsehen, daß der Aufstand ihr einziger Ausweg blieb. Und so erhob sich die Bürgerschaft von Gareth im Jahre 1562 v.H. ein zweites Mal. Mit Knüppeln, Schaufeln, Äxten und Pickhacken bewaffnet, stürmten sie das Garnisonsgebäude. Sie kämpften mit dem Mut der Verzweiflung, und es gelang ihnen tatsächlich, die kaiserlichen Soldaten zu überwinden und aus der Stadt zu jagen.

Gareth war wieder eine freie Stadt. Als sich die Kunde vom erfolgreichen Aufstand im Reich verbreitete, strömten geknechtete Bürger von überall her in Gareth zusammen, und als das kaiserliche Heer 1561 v.H. vor den Toren der Stadt aufmarschierte, sahen sich die Soldaten doppelt so vielen Gegnern gegenüber, wie sie erwartet hatten. Als der Kaiser von der neuesten Entwicklung erfuhr, brach er mit einer zweiten Streitmacht selbst nach Gareth auf. Inzwischen hatte sich unter der Führung des Grafen Hlûthar ein drittes Heer zusammengefunden, das den Einwohnern von Gareth zur Hilfe eilen wollte. Beide Heere trafen schließlich gleichzeitig vor Gareth ein. Als die Garether Bürger das Herannahen von Freund und Feind beobachteten, entschlossen sie sich zu einem Ausfall, um sich mit dem Entsatzheer zu vereinigen.

Die Schlacht begann. Der Kampf wurde von Anfang an mit erbarmungsloser Härte geführt und dauerte vom frühen Morgen bis in die tiefe Nacht hinein, als schließlich – die Aufständischen hatten den Sieg bereits vor Augen – der Kaiser die Niederhölle um Beistand anrief. Gesichtslose Dämonen huschten über das Schlachtfeld und hielten blutige Ernte unter den Aufständischen. Als das Schlachtfeld auf der einen Seite leergefegt war, wandten sich die Schattengestalten um und gingen auf die Front der vor Entsetzen starren Kaiserlichen zu. Die schrillen Befehle des Kaisers waren vergebens, und als der Morgen sein graues Licht auf das Schlachtfeld warf, war das ganze Land von den Leichen der Erschlagenen bedeckt. Die eine Hälfte der Toten trug kaiserliche Waffenröcke, die andere Hälfte die bunten Trachten der Bürgerschaft.

Kaiser Fran-Horas kehrte mit einer Handvoll Getreuer nach Bosparan zurück. Obwohl er vom Tage der (ersten) *Dämonenschlacht* bis zu seinem Tode nicht nur kein einziges Wort mehr sprach, sondern auch keinen Bissen mehr aß, lebte er noch vier Jahre. An seinem Todestag hallten fünf Stunden lang schreckliche Schreie durch den Kaiserpalast. Als die Diener endlich den Mut aufbrachten, die kaiserlichen Gemächer zu betreten, fanden sie Schlaf- und Wohnräume in völliger Verwüstung. Die sterbliche Hülle Fran-Horas' des Blutigen entdeckten sie nicht.

Die *Dämonenschlacht* markiert einen weiteren Wendepunkt in der Geschichte des Alten Reiches, den Beginn der *Dunklen Zeiten*. Das Reich besaß keine Armee mehr, Fran-Horas hatte keinen Erben hinterlassen. Weite Teile des Reiches waren fast völlig entvölkert, versanken in Barbarei oder gingen an die Orks verloren. Wissenschaft, Alchimie, Staatswesen und Künste lagen darnieder. Obwohl wir kaum Aufzeichnungen aus jener Zeit besitzen, muß man davon ausgehen, daß ein einigermaßen geordnetes Reichswesen wohl

Fran-Horas (1610 – 1557 v.H.)

**Gründung Wehrheims
(1594 v.H.)**

Gründung Angbars (1568 v.H.)

**Zweiter Aufstand von Gareth
(1562 v.H.)**

**Die Erste Dämonenschlacht
(1561 v.H.)**



Fran-Horas, 'der Blutige'

**Die Dunklen Zeiten
(ca. 1550 – 1150 v.H.)**



nur in den Grenzen des heutigen Lieblichen Feldes bestand. In den Trümmern von Gareth zum Beispiel hatte sich für viele Jahre ein Orkhäuptling niedergelassen und zum König der Garether erklärt. Die anderswo versteckt in den Wäldern lebenden Menschen wurden gejagt, getötet oder als Sklaven gehalten. Die mühsam den Wäldern abgetrotzten Äcker wurden wieder von der Wildnis in Besitz genommen. Auf den Reichsstraßen wuchsen Kräuter und Büsche. Wo es noch menschliche Siedlungen gab, waren diese von allen Verbindungen zur Kaiserstadt abgeschnitten. Es scheint, daß selbst die Götter in jenen Tagen schwach waren, denn die Menschen fielen allerorten von ihnen ab, Schamanen und Dämonenbeschwörer übernahmen vielfach die Rolle von Geweihten.

Derweil kamen und gingen die Kaiser auf dem Thron von Bosparan. Von alter Macht und Würde war ihnen wenig geblieben; Umsturzversuche und Meuchelmord gehörten in diesen Zeiten zum Tagesgeschäft. Derlei Umtriebe gipfelten 1474 v.H. gar in einem 'Zweikaiserjahr' mit den konkurrierenden Hauptstädten Belhanka und Bosparan. 1470 v.H. wird Yarum zu Bosparan zum Horas gekrönt. Wenig später erließ er die *Lex Imperia*, die vor allem die Einkünfte des Kaiserhauses aufbessern sollte, im wesentlichen aber zu einer Verelendung der in der Gesetzessammlung genannten Herzogtümer führte. Währenddessen herrschte im Zentralgebiet Dekadenz, die sich in wüsten Orgien, Arenaspielen, Rauschkrautgenuß und exzessivem Sklavenverbrauch äußert.

Außerordentliche Taten sind uns von Yarum und seinen Nachfolgern nicht überliefert. Ein überraschender Ansturm der Orks im Jahre 1246 v.H. konnte nur mit Mühe zum Stehen gebracht werden. Die Weidener Stadt Baliho ging an die Eindringlinge verloren, und erst eine siegreiche Schlacht bei Wehrheim verschaffte dem kaiserlichen Heer eine Gnadenfrist, in der es sich neu formieren und das weitere Vordringen der Orks verhindern konnte. Um sie jedoch zurück in ihre Stammesgebiete zu treiben, war das kaiserliche Heer zu schwach. Im Jahr 1243 v.H. überrannten die Orks die greifenfurtsche Siedlung Saljeth und errichteten ihrem Blutgott Tairach dort ein riesiges Heiligtum.

Fast hundert Jahre sollte es dauern, bis die Soldaten des Kaiserreiches unerwartete Verbündete gewannen. (Leider ist heute nicht mehr vielen Aventurieren bekannt, was sie den häufig geschmähten Angehörigen des Kleinen Volkes und den Elfen zu verdanken haben. Die *Schlacht von Saljeth* des Jahres 1134 v.H. jedenfalls, die gewiß zu den entscheidendsten der aventurischen Geschichte zählt, ist zugleich das am schlechtesten dokumentierte Gefecht der Vergangenheit.) Fest steht auf jeden Fall, daß es den vereinigten Heeren von Bergkönig Ramoxosch III. und Elfenkönig Tasilla Abendglanz mit Hilfe aufständischer menschlicher Sklaven (die durch das erste Auftauchen des Greifen Scraan Mut gefaßt hatten) gelang, die Orks aus Saljeth zu vertreiben und die Tairach-Kultstätte zu zerstören; sechs Jahre später erfolgte die Neugründung Saljeths unter dem Namen Greifenfurt.

Über das Liebliche Feld gibt es erst in den letzten 200 Jahren vor seinem Fall wieder Positives zu berichten, denn es gelang den letzten Herrschern, einem Kusliker Geschlecht, das Alte Reich allmählich wieder aus der Finsternis herauszuführen. Aus dem Jahre 1143 v.H. kennen wir zum Beispiel einen Brief, der in Gareth aufgegeben wurde und in dem das Leben in der Stadt als bunt und recht zivilisiert beschrieben wird. Offenbar galt die Stadt zu diesem Zeitpunkt bereits wieder als Metropole einer erstarkten Provinz. Dieser Tage galt es als durchaus üblich, daß der jeweils mächtigste Kriegsherr der Garether Lande nach Bosparan zog, um sich von den schwächelnden Kaisern zum beinahe selbständigen König erheben zu lassen.

Unter Silem-Horas wurden schlußendlich für sein gesamtes Einflußgebiet alte Kulte unter Strafe gestellt, die nicht den Zwölfgöttern dienten. Seinem Enkel Murak gelang es sogar, einen großen Teil der an die Orks verlorenen Gebiete für das Reich zurückzugewinnen. Von Wehrheim aus wurden die überraschten Orks bis ins Nebelmoor zurückgetrieben. In langen Verhandlungen, die vom Kaiser mit großer Offenheit geführt wurden, gelang es ihm 1024 v.H. mit dem *Tralloper Vertrag*, die Unterstützung der Elfen zu gewinnen, so daß vier Jahre später ein vereinigtes Heer aus Menschen und Elfen die Orks schließlich bis über Finsterkamm und Svellt zurückdrängen konnte.

Lex Imperia (1468 v.H.)

Der Erste Orkkrieg (1246 – 1020 v.H.)

Schlacht von Saljeth (1134 v.H.)

Die Kusliker Kaiser (1155 – 993 v.H.)



Es sollte einer der wenigen Frauen auf dem Kaiserthron in Bosparan vorbehalten bleiben, das Reich wieder zu seiner ursprünglichen Größe und Macht zu führen. Muraks einziges Kind, Hela-Horas, genannt die »schöne Kaiserin«, verwaltete ihr schweres Amt so erfolgreich, daß bald die Kunde umging, sie habe einen Bund mit den Zwölfen geschlossen. So wagte es niemand aus der Priesterschaft, ihrem Vorhaben, sich 994 v.H. zur obersten Göttin ausrufen zu lassen, zu widersprechen. Einige greise Priester gaben zwar zu bedenken, daß ein mehr als 800 Jahre altes Gesetz, das sich auf den unglückseligen Belen Horas bezog, die Erhebung der Kaiserin in den Götterstand verbot, aber sie wurden mit dem Hinweis, daß ein so altes Gesetz unmöglich noch in der Gegenwart gelten könnte, zum Schweigen gebracht.

Nicht nur Bosparan und das Alte Reich erlebten in jenen Tagen eine Blütezeit. Auch die Handelsstadt Gareth war wieder mächtiger denn je zuvor, hatte jedoch den Bosparanischen Kaisern die Leiden der Vergangenheit nie verziehen. Die Kunde von Helas Vergöttlichung löste in Gareth Empörung aus; auf Geheiß der Priesterschaft entsandte man acht Bürger (vier Männer und vier Frauen) nach Bosparan, um die Kaiserin umzustimmen. Doch Hela-Horas ließ die garethische Delegation öffentlich verbrennen, mit den an die Götter gerichteten Worten: »Die jetzt zu euch spricht, ist Hela-Horas, eure Herrin. Ich befehle euch, euch nicht in meine Angelegenheiten zu mischen. Wenn ihr gegen mich aufbegehren wollt, dann kommt herab und löscht diese Flammen!«

Als daraufhin nichts Außergewöhnliches geschah, nahmen die Einwohner Bosparans das 'Schweigen der Götter' zum Beweis, daß die Kaiserin tatsächlich den Mächtigsten gebieten konnte. An diesem Glauben änderte sich auch dann nichts, als drei Tage später verheerende Überschwemmungen das Liebliche Feld heimsuchten. Die Garether jedoch deuteten die Katastrophe als Zeichen, einen Feldzug gegen Bosparan führen zu können. Gemeinsam mit dem Rat der Stadt beschloß die Garether Priesterschaft, ein Bürgerheer nach Bosparan zu senden, um die Kaiserin vom Thron zu stürzen. In der Nähe des unbedeutenden almadanischen Dorfes Brig-Lo stieß das bürgerliche Heer Garethts schließlich am **30. Praios 993 v.H.** auf die kaiserliche Armee, die ihm in Eilmärschen entgegengezogen war. Als sich das Schlachtenglück zugunsten der Aufständischen neigte, begann die Schöne Kaiserin dunkle Zauber zu wirken und Gestalten aus der Finsternis zu Hilfe zu rufen, wie es einst ihr Urahn Fran-Horas getan hatte. Doch auch dies vermochte das Schicksal, das sie selbst gegen sich aufgebracht hatte, nicht mehr zu wenden, denn die Götter selbst sind es wohl gewesen, die in der – später *Zweite Dämonenschlacht* genannten – Auseinandersetzung gegen sie ins Feld traten: Als sich die ersten dämonischen Schatten manifestierten, erschienen vier Kämpfer in vorderster Front der Aufständischen, drei Männer und eine Frau (nach heutiger Deutung die Götter Praios, Rondra, Effred und Ingerimm persönlich), gehüllt in strahlende Rüstungen aus Gold, in den Händen Waffen in fast weißer Glut, und schlugen die Dämonen zurück. Daraufhin errangen die Garether den Sieg und töteten jeden Kaiserlichen, der ihnen in die Hände fiel. Am **8. Rondra** riefen die Aufständischen auf dem Marsch das 'Neue Reich' aus. Hela-Horas gelang die Flucht nach Bosparan, wohin ihr die Aufständischen nachsetzten und mit der Eroberung der Stadt am **22. Rondra** den Untergang des Bosparanischen Reiches markierten. (Die Geschichtsschreibung des Lieblichen Feldes datierte selbiges Ereignis auf das Jahre 0; nach heutiger Sprachregelung im Horasreich möchte man den Schmach von einst allerdings durch Bevorzugung der Schreibweise 'im Jahre 1492 Horas' eliminieren.)

Rache für die Dämonenschlacht, hatten sich die Garether geschworen. Die Stunde ihrer Rache war nun gekommen, und es sollte sich zeigen, daß ihre Rache maßlos war. Sechs Monate lang zog ihr siegestrunkenes Heer durch das Liebliche Feld. Bosparan wurde dem Erdboden gleichgemacht, alle anderen Städte geplündert und angezündet. Als sie endlich nach Gareth zurückkehrten, folgte ihnen ein drei Kilometer langer Troß aus Beutewagen. Nach ihnen kamen die Goblins. Sie raubten den Menschen im Lieblichen Feld fast zwei Jahre lang das Wenige, das dem Bürgerheer entgangen war. Mehr als 700 Jahre sollten vergehen, bis sich das Alte Reich von diesem Schicksalsschlag erholt hatte.

Hela-Horas
(1010 – 993 v.H.)



Hela-Horas, 'die schöne Kaiserin'

Die Zweite Dämonenschlacht
(993 v.H.)



DAS NEUE REICH

Unter Raul
und den Klugen Kaisern
(993 – 660 v.H.)

Lex Zwergia (883 v.H.)

Verbot der Sklaverei (808 v.H.)

Die Zeit der Priesterkaiser
(660 – 527 v.H.)

Inzwischen erklärte sich Gareth, in der Kernprovinz Garethien gelegen, selbst zur Kaiserstadt, zur Metropole des 'Neuen Reiches'. Die Mitglieder des Bürgerheeres wählten den ersten Kaiser, ihren jungen Heerführer Raul, der sich von nun an Raul von Gareth nannte. Bei seinem Tode hatten die Bürger eigentlich einen neuen Kaiser wählen wollen, aber schon nach dreijähriger Amtszeit hatte Raul verfügt, daß der Thron durch Vererbung weitergegeben werden sollte – ein Wahlkaisertum vertrüge sich nicht mit der Würde des Neuen Reiches. Es erwies sich als Segen für das junge Reich, daß der Thron im Besitz von Rauls Familie blieb. 250 Jahre lang löste ein fähiger, umsichtiger Monarch den anderen ab. Man hat diese Epoche (940-660 v.H.) später die Zeit der *Klugen Kaiser* genannt. Unter der Herrschaft der Klugen Kaiser erreichte das Neue Reich, das Mittelreich, seine größte Ausdehnung in der Geschichte. Das Reichsgebiet erstreckte sich von der Taiga des Nordens bis zum äußersten Süden. Nach einer Verhandlungsdauer von mehr als drei Jahrzehnten zwischen dem Hochkönig der Zwerge, Greifax Rechtsetzer, und Kaiser Sighelm wird 833 v.H. die *Lex Zwergia* verabschiedet, die den Zergen eine rechtliche Sonderstellung im Mittelreich garantiert.

Ab dem Jahr 830 v.H. wurde die Insel Maraskan, bis dahin von Menschen fast unbewohnt, besiedelt, der Tuzakwurm, ein schreckliches Ungeheuer, 809 v.H. von Kaiser Gerbald und seinem Heer gejagt und erlegt. Im Jahre 808 v.H. erläßt selbiger Kaiser das *Verbot jeglichen Haltens von und Handelns mit Menschen als Sklaven* – ein Gesetz, das bis in unsere Tage seine Gültigkeit bewahren konnte.

Die Ausweitung des Territoriums und die Neulandgewinnung schritten ebenfalls voran: An der Mündung des Born errichtete man 804 v.H. eine kleine Hafenstadt und nannte sie Festum. Unter der Führung der Krieger vom Theaterorden werden die breiten Ströme und riesigen Wälder des fernen Bornlands erkundet. Die Ordensritter bauten eine – heute verfallene – Feste namens Pilkamm und errichteten den Hafen Neersand.

Auf der anderen Seite des Kontinents gelang es gar, die Thorwal-Piraten, die inzwischen zu einer Bedrohung für viele Küstenstädte geworden waren, in die Schranken zu weisen und mit ihnen gemeinsam in das Mutterland der Orks vorzudringen.

Die Zeit der Klugen Kaiser endete im Jahre 660 v.H.: Ugdalf war sehr jung gestorben, sein einziger Sohn Rude, der Thronerbe, beim Tod des Kaisers erst drei Jahre alt. Der Priesterrat übernahm die Regentschaft. Inzwischen gab es längst keine einheitliche, einander verbundene Priesterschaft mehr; die Geweihten der einzelnen Götter waren vielmehr in einen erbarmungslosen Machtkampf gegeneinander angetreten. Die führende Stellung nahmen die Priester des Praios ein, sie waren es auch, die nun an des Kaisers Statt das Land regierten. Im Jahre 658 v.H., sobald der junge Kaiser 15 Jahre alt geworden wäre, hätte er die Regierung übernehmen sollen.

Drei Tage vor seinem 15. Geburtstag wurde die Leiche des jungen Kaisers grausam verstümmelt aufgefunden. Der tote Körper trug an vielen Stellen das Mal der Göttin Rondra. Die Priesterschaft dieser Göttin stellte die einzige echte Konkurrenz für die Praios-Geweihten dar. Der Tod des Kaisers bot den Praios-Anhängern nun eine Gelegenheit, mit ihren Gegnern abzurechnen. Kurzerhand wurden überall im Land die Rondra-Tempel geschlossen, fast alle Rondra-Priester und -Priesterinnen gefangengesetzt und hingerichtet. Die Vernichtung der Rondra-Geweihtenschaft ging unter dem Namen *Erntefest-Massaker* in die Geschichte ein.

Natürlich verstummte niemals das Gerücht, die Praiospriester selbst hätten den Infanten getötet, zogen sie doch zweierlei Vorteil aus dem grausamen Mord: Die Regierungsgewalt blieb in ihren Händen, und die der Rondra geweihten Männer und Frauen hatten jeden Einfluß auf die Staatsgeschicke verloren. Ein letzter, verzweifelter Versuch der bornländischen Ritter vom Theaterorden, die Geschicke des Reiches zu wenden, scheiterte blutig in einer Schlacht bei Baliho. Die Praios-Geweihten und die eingeschüchterten Bürger nahmen den Ausgang der Schlacht zum Zeichen, daß die "Löwin für immer ihre göttliche Kraft verloren habe". So predigten es jedenfalls die Praios-Priester.

In die Epoche der Priesterkaiser datiert die Erste Große Kirchenspaltung der Praioskirche. Das Volk litt sehr unter der Herrschaft der Geweihten. Zwar wurden die Steuern in 'Gottes-



dank' umbenannt, aber sie wurden auch um das Dreifache erhöht. Die Praios-Geweihten lebten in unvorstellbarem Luxus, während in Städten und Dörfern die Menschen Hunger litten. Eine Volkserhebung war die unvermeidliche Folge.

Die Erhebung wurde von einem gewissen Rohal angeführt, einem der rätselhaftesten Männer der aventurischen Geschichte. Zur Zeit des Aufstandes war Rohal schon ein weißhaariger Greis, doch er führte die Bürger mit jugendlichem Feuer. So wie es ihm gelang, Verbündete und Kampfgefährten in seinen Bann zu ziehen und ihnen Vertrauen in die eigene Kraft einzuflößen – so hart und unerbittlich wandte er sich gegen seine Gegner. Man sagt, Rohal selbst habe dafür gesorgt, daß die Tempelwachen sich schlotternd die Beine benähten und fast den Verstand verloren, als ihnen das Volk gegenübertrat. Etliche Bewaffnete begannen plötzlich, zu tanzen oder mit den Waffen auf Säulen und Wände einzuschlagen, anstatt den Befehlen der Priester zu folgen. Die Geweihten selbst, die es sonst verstanden, Götterkräfte gegen ihre Feinde zu lenken, versagten kläglich, als Rohal plötzlich vor ihnen stand.

Das Volk wollte die Priester auf der Stelle erschlagen, aber Rohal stellte sie unter seinen Schutz und verbannte sie auf die Insel Jilaskan.

Das Neue Reich hatte in Rohal dem Weisen einen neuen Regenten, der es jedoch seinen Untertanen verbot, ihn Kaiser zu nennen. Rohal regierte klug und gerecht, und seine Herrschaft wollte schier kein Ende nehmen. In den ersten Jahrzehnten der Regierungszeit herrschte eine seltsame Stimmung im Land. Da Rohal keine Garde zu seinem Schutz unterhielt, verloren die Kriegerleute überall im Reich an Ansehen. Viele Provinzherrn schickten ihre Soldaten nach Hause, um dem Beispiel des Regenten nachzueifern. Die jungen Leute von Stand ließen sich Haar und Bart nach Rohals Vorbild wachsen. Statt die Kriegerschulen zu besuchen, rauchten sie mildes Kraut, zupften auf den Harfen und dichteten heitere – aber heute schwer verständliche – Lieder von der Liebe und der Goldenen Zeit. Elfendichtung und -musik standen hoch im Kurs. In den Magierakademien bestanden die Adepten darauf, vor allem die philosophischen Hintergründe der arkanen Lehren zum Thema der Seminare zu machen. Jede Art Magie, die im Ruf stand, nicht unmittelbar segensreich auf das Geschick der Menschen und Völker zu wirken, sollte geächtet werden.

Je länger aber Rohal auf dem Garethron saß, desto unheimlicher wurde er vielen Bürgern. Die 'Rohalisten der ersten Stunde' hatten längst wieder an Einfluß verloren, waren gealtert und schließlich gestorben, ohne Nachfolger gefunden zu haben. Der Rohalismus hatte sich überlebt.

Als im Jahre **404 v.H.** (im 123. Regierungsjahr Rohals) eine Menschenmenge durch die Straßen Gareths zog und wieder und wieder im Sprechchor "Fort mit dem Dämon auf dem Kaiserthron!" brüllte, erhob sich der Weise, der in all den Jahren um keinen Deut gealtert war, vom Tisch, um den sich seine Ratgeber versammelt hatten, sagte "Lebt wohl!", verließ den Raum und war spurlos verschwunden. (Heutzutage weiß man jedoch, daß Rohal außerhalb des Reiches ein Heer gegen den 'Dämonenmeister' Borbarad sammelte und diesen in einer Schlacht kosmischen Ausmaßes in der Gorischen Wüste zum Kampf stellte, in der sowohl Rohal als auch Borbarad entrückt wurden.)

Nach Rohals Thronverzicht überstürzten sich im Neuen Reich die Ereignisse: Eine mächtige Magiergilde behauptete, Rohal sei einer der Ihren gewesen, und forderte, daß auch sein Nachfolger auf dem Thron aus ihren Reihen stammen müßte. Ein zweiter Magierbund trat mit der gleichen Behauptung auf den Plan. Beide Gruppen verstanden es, eine große Schar von Anhängern um sich zu scharen. Es kam zunächst zu kleineren Auseinandersetzungen, die sich in ihrer Heftigkeit immer mehr steigerten und schließlich in einen fünf Jahre währenden Krieg einmündeten.

Während dieses *Krieges der Magier* erlebte das Land eine Folge kurioser Schlachten, in denen die Magie eine ebenso wichtige Rolle spielte wie das Kampfgeschick. Viele Soldaten verloren den Verstand oder wurden für kurze Zeit irrsinnig, wenn sich der Boden unter ihren Füßen plötzlich in Morast verwandelte, Kameraden von unsichtbaren Ge-

Rohal der Weise (527 – 404 v.H.)



Rohal der Weise

Die Magierkriege (403 – 398 v.H.)



Das Garether Pamphlet (397 v.H.)

Der zweite Orkkrieg (396 – 393 v.H.)

Die Almadaner Dynastie (391 – 91 v.H.)

Abfall des Lieblichen Felds (249 – 241 v.H.)

schossen getroffen wurden oder zu Stein erstarrten, Feuerkugeln über das Schlachtfeld walzten oder Rattenheere, von Zauberkraft gelenkt, unter die Kämpfenden huschten. Der Krieg der Magier hatte keinen Sieger. Beiden Gilden liefen die Gefolgsleute am Ende in Scharen davon, weil ihnen Zweck und Mittel ihres Kampfes gleichermaßen unheimlich geworden waren. Als Folge wird 397 v.H. das *Garether Pamphlet* verfaßt: Eine Zusammenkunft von Adligen, Bürgern und verdienten Kriegersleuten beschloß, die Kaiserwürde wieder einem Mitglied der Dynastie derer von Gareth zu verleihen. Gleichzeitig wurde entschieden, daß nie wieder ein Magiekundiger Regierungsgewalt innehaben dürfe. Viele Magierakademien wurden geschlossen, die Lehrfreiheit der weiterbestehenden drastisch eingeschränkt; alle Unterweisungen in Kampf- und Beherrschungsmagie verboten. Wenn diese Vorschriften inzwischen auch deutlich gelockert wurden, so führten sie doch dazu, daß ein großer Teil des alten magischen Wissens anscheinend für immer verloren ging.

Bald darauf mußte sich jeder Aventurier, der eine Waffe halten konnte, nun einer neuen, handfesteren Gefahr zuwenden: Die Orks, die das Reich wehrlos glaubten, hatten zu einem gewaltigen Beutezug angesetzt. In endlosen Kolonnen marschierten sie aus ihren Stammesgebieten zum Tal des Großen Flusses. Dort teilte sich ihre Streitmacht, nicht aus strategischer Überlegung, wie man weiß, sondern weil eine alte Stammesfehde wieder aufgebrochen war. Die Tordochai marschierten Richtung Gareth, die Tscharschai rückten weiter am Fluß entlang vor. Beide Orkheere wurden 393 v.H. unter großen Opfern geschlagen, die Tordochai auf den 'Blutfeldern' vor Gareth, die Tscharschai in der zweieinhalb Tage währenden Schlacht von Ferdok, in der die Ferdoker Garde ihr Banner mit unsterblichem Ruhm bedeckte. Für dieses Mal waren die Orks geschlagen ...

Das Reich aber fand über seinen Sieg zur Einigkeit zurück. Nachdem man die Ork-Gefahr abgewendet hatte, herrschte in Gareth der starke Wunsch nach Ruhe und Frieden. Die Neuerrichtung des Kaiserthrons sollte – so hoffte man – diesen Frieden bringen. Man forschte nach noch lebenden Mitgliedern der alten Kaiserfamilie und stieß endlich auf Eslam von Almada, einen entfernten Verwandten des letzten Kaisers Ugdaß. Eslam wurde gekrönt, seine Rechte und Pflichten wurden gemäß dem *Garether Pamphlet* festgelegt, und seinen Kindern wurde das Erbrecht auf den Thron zugesichert. (Manche Zungen behaupten, daß die von Eslam initiierte Übertragung der Grafschaft Eslamsgrund von Almada nach Garethien in diesem Zusammenhang eine wichtige Rolle gespielt haben soll.)

Tatsächlich begann nun eine neue Epoche des Friedens, was aber kaum an der Regierungsweise Eslams lag, der sich bald zu einem aufgeblasenen, törichten Popanz entwickelte, sondern vielmehr an der Kriegsmüdigkeit der Menschen im Kaiserreich. Es herrschte zwar Frieden, aber nicht die gleiche Zuversicht und Aufbruchsstimmung wie beispielsweise in den frühen Tagen der Rohalzeit. Eslam von Gareth und seinen Nachfolgern fehlten die Klugheit, das Glück und auch die Härte, die einen erfolgreichen Kaiser auszeichnen. Das Volk gewöhnte sich daran, seine Kaiser nicht mehr ganz ernst zu nehmen. (Die Dynastie der Almadaner ist durchaus dafür verantwortlich zu machen, wenn man bis in unsere Tage dem Garether Kaiser zu wenig Achtung entgegenbringt.)

Eine Zeitlang verhinderte das Schicksal Albernias, das sich vom Kaiserreich lossagte und dessen Hauptstadt Havena im selben Jahr (291 v.H.) von einem schrecklichen Erdbeben heimgesucht wurde, Aufstände in den anderen Provinzen. Man nahm die Katastrophe als Zeichen, daß das Kaiserhaus wider Erwarten unter dem Schutz der Götter stand.

Aber im Jahre 249 v.H. trafen sich Adlige aus dem gesamten Lieblichen Feld auf dem Jagdschloß Baliiri in der Nähe Vinsalts. Man verabredete einen gemeinsamen Schlag gegen alle kaiserlichen Garnisonen im Lande und schwor sich, die Waffen nicht eher niederzulegen, als bis die letzte Stadt des Alten Reiches das Garether Joch abgeworfen hatte. So begann ein achtjähriger Bürgerkrieg, der von beiden Seiten mit erbitterter Härte, aber nur von den Liebfeldern mit vollem Einsatz geführt wurde und in dessen Verlauf die Kaiserlichen nach anfänglichen Siegen immer mehr in die Defensive gedrängt wurden. Dem Kaiser von Gareth blieb schließlich keine andere Wahl, als dem Alten Reich



241 v.H. im *Frieden von Kuslik* seine Unabhängigkeit zuzugestehen. Einzige Bedingung: Der Herrscher des neuen Alten Reiches dürfe sich niemals Kaiser nennen; er müsse sich mit dem Königstitel begnügen.

Angespornt durch das Beispiel des Lieblichen Feldes erhob sich in der Folgezeit eine Provinz nach der anderen. Das Neue Reich verlor 238 v.H. das Bornland und Maraskan und konnte nicht einmal die Städte auf dem aventurischen Südzügel halten; schließlich erhoben sich auch die Stämme der Khomwüste, angeführt von den Beni Novad, die im Erscheinen ihres neuen Gottes Rastullah (233 v.H., dem Jahr 1 der novadischen Zeitrechnung) das Zeichen sahen, sich von Gareth loszusagen. Auch dieser für die Kaiserlichen verlustreiche Unabhängigkeitskrieg dauerte lange Jahre und endete erst 219 v.H. mit der Ernennung des novadischen Heerführers Malkillah zum Kalifen der Novadis und der Konsolidierung der Herrschaft der Rastullahgläubigen über die gesamte Khom-Region. Nacheinander erklärten auch die Stadtstaaten im aventurischen Süden – Al'Anfa, Brabak u.a. – ihre normale Unabhängigkeit, faktisch leisteten sie dem Kaiserhaus schon seit langem weder Tribut noch Gefolgschaft. Beim Versuch, die aufständischen Städte Dról und Menghilla niederzuwerfen, geriet die kaiserliche Flotte auf der Höhe der Zyklopeninseln in einen Sturm. Die meisten Schiffe wurden an den felsigen Küsten zerschmettert, viele sanken auch unter dem wütenden Beschuss der einäugigen Riesen. Unter den Toten bei der großen Havarie waren auch die zwei ältesten Söhne Eslams V.

So wurde nach Eslams Tod dessen dritter Sohn Valpo zum Kaiser gekrönt. Dieser galt schon in seiner Jugend als haltloser Mensch, und die Übernahme der Kaiserwürde änderte nichts an seinem Verhalten. Die Annalen belegen Valpo mit dem Beinamen 'der Trinker', da dieses Laster nach und nach sein ganzes Leben auszufüllen begann. Bei Valpos Tod im Jahre 91 v.H. gab es im Palast eine riesige Alchimistenwerkstatt, deren einzige Aufgabe dahin bestand, Mittel zu finden, wie man aus jedem ordentlichen Obst oder Gemüse Alkohol gewinnen könnte bzw. wie der Alkoholgehalt bekannter Getränke zu erhöhen sei, ohne daß das Aroma des Trankes darunter litte. Der zitternde, rotnasige Valpo muß auf dem Thron ein jämmerliches Bild geboten haben. Valpos einziges Kind, eine Tochter, wurde als Idiotin geboren und lebte nur acht Jahre. Damit war die Hauptlinie der Kaiser aus der Almadaner Dynastie erloschen.

Um das Thronerbe stritten sich mehrere Familien. Das Reich versank in einer Kette von Bürgerkriegen, aus deren 31jährigem Verlauf uns 74 selbsterklärte Kaiser überliefert sind. Zu guter Letzt ging Perval von Gareth (60-45 v.H.) als Sieger hervor, der Stammvater der heute herrschenden Kaiserdynastie, der sich auf eine Abstammung von Raul dem Großen berief. Perval war ein grausamer Herrscher; als einzige 'Leistung' dieses Mannes ist im Gedächtnis geblieben, daß er verbot, beim jährlich stattfindenden Turnier am Kaiserhofe die bis dahin üblichen hölzernen oder stumpfen Waffen zu benutzen. Am Ende der Regierungszeit Pervals war das Große Turnier als Institution erloschen. Im ganzen Land fanden sich keine Kämpfer mehr, die zu Pervals Vergnügen ihr Leben aufs Spiel setzen wollten. Die Gefangenen und Sklaven aber, die Perval als Turnierritter verkleiden und zum Kampf zwingen ließ, wollten die Zuschauer nicht sehen, da sie einen gar zu erbärmlichen Anblick boten.

Die einzigen Menschen, die Perval etwas bedeuteten hatten, waren vermutlich seine Kinder Bardo und Cella. Und da er beide abgöttisch liebte, verfügte er, daß die beiden sich nach seinem Tode die Kaiserwürde teilen sollten. Bardo und Cella von Gareth blieb es in den Jahren 45 bis 18 v.H. vorbehalten, das ohnehin geringe Ansehen des Kaiserthrons auf einen absoluten Tiefstand zu bringen: Täglich machten neue Gerüchte über die Orgien im Kaiserschloß unter den Garethern Bürgern die Runde. Es hieß, die Kaiserin empfangen die Minister nur während ihres täglichen Bades in Stutenmilch.

Cellas kaiserlicher Bruder dagegen ernannte in kurzer Zeit über 30 Ministerinnen, von denen keine über 20 Jahre alt war. Die Beratungen dieser Ministerrunde fanden meist nachts und in des Kaisers Gemächern statt. Auch die Kaiserlichen Geschwister waren dem Trunk und dem Rauschkraut ergeben und häufig beide mehrere Tage hintereinander nicht in der Lage, irgendeine Regierungsentscheidung zu fällen.

Abfall der Khom-Wüste (233 – 219 v.H.)

Die Erbfolgekriege (91 – 60 v.H.)



Bardo und Cella, die Kaiserlichen Geschwister



Reto der Erneuerer (18 – 1 v.H.)

Die große Audienz im Jahre 21 v.H. ist manchem älteren Garether noch gut als 'Tag der Schande' im Gedächtnis: Die Kaiserin war nach wenigen Minuten auf dem Thron eingeschlafen. Ihre Krone polterte die Stufen herab, und ihr Schnarchen erfüllte die gewaltige Halle. Da kam Kaiser Bardo in den Saal. Die 'Ministerinnen' hatten den völlig betrunkenen Kaiser mit Honig bestrichen und mit Daunenfedern begossen. Kaiser Bardo kroch nun auf allen vielen zur Türe herein, während die Fanfaren schmetterten. Im Mund trug er ein Pferdegebiss und auf dem Rücken eine nackte Ministerin, die die Zügel hielt. Als Bardo und Cella im Jahre 18 v.H. von ihrem Vetter Reto aus dem Kaiserpalast gejagt wurden, erhob sich nicht einmal unter den Praios-Geweihten und den kaiserstreuesten Bürgern Gareths ein Widerspruch. Schlechter als von den Kaiserlichen Geschwistern konnte das Amt gar nicht verwaltet werden.

Tatsächlich erwies sich Reto von Gareth als fähigster Monarch der jüngeren Vergangenheit. Bereits im ersten Jahr seiner Herrschaft (18 v.H.) fiel die Südmeerprovinz Trahelien wieder ans Mittelreich. Seine bemerkenswerteste Tat ist gewiß die Rückgewinnung der Insel Maraskan. In der entscheidenden *Schlacht von Jergan* führte Reto 6 v.H. selbst die kaiserlichen Truppen zum Sieg über das maraskanische Heer.

Die Regierungszeit Hals (0 – 17 Hal)



Hal von Gareth

Der Zweite Zug der Oger (10 Hal)

Als Reto im Jahre 1 vor unserer Zeitrechnung starb, war sein Sohn Hal 28 Jahre alt und seit zehn Jahren mit Alara Paligan verheiratet, die ihm am 29. Rahja 9 v.H. einen Sohn geschenkt hatte. Schon bei Hals Krönungsfeier zeigte sich, daß das Reich selten einen schöneren Kaiser besessen hatte. Die außerordentliche Schönheit seines Antlitzes und seiner Statur vor allem bewogen den jungen Kaiser, seine Gottähnlichkeit vor allen Menschen verkünden zu lassen. Die offizielle Erhebung in den Götterstand geschah im Jahr 4 seiner Zeitrechnung – die feierliche Zeremonie ist allen Garether Bürgern bis heute unvergänglich geblieben. Nun macht Schönheit allein noch keinen guten Kaiser aus, aber zum Glück für unser Volk vereinte Seine Allergöttlichste Magnifizienz – fortan die sich geziemende Anrede für den Kaiser – überdies auch alle anderen Tugenden, die einen hervorragenden Monarchen auszeichnen.

Staatsmännisches Geschick bewies er bereits als Prinz bei der Wahl seiner Gemahlin: Alara Paligan darf nicht nur als eine der bezauberndsten Frauen des aventurischen Südens gelten; die Heirat band auch eine der einflußreichsten alananischen Familien eng an das Kaiserhaus – überdies eröffnet sich die Möglichkeit, auf indirektem Wege Einfluß auf die Geschehnisse der 'Perle des Südmeeres' zu nehmen.

Auch als Vater war Hal mit einer glücklichen Hand gesegnet. Schon bald wurde deutlich, daß mit seinem Sohn Brin einmal ein würdiger Nachfolger auf dem Kaiserthron sitzen würde. Auch dieser verstand es bei seiner Heirat Staatsräson, und Liebesdinge in Einklang zu bringen. Seiner Verlobung mit der albernischen Prinzessin Emer ni Bennain im Jahre 5 Hal ist es zu danken, daß die Bande zwischen Gareth und der mächtigen – und gelegentlich aufrührerischen – Provinz Albernien fester geknüpft wurden denn je.

Als Heerführer gab es für Hal mehr als einmal den Anlaß, sich auszuzeichnen: Im Jahre 2 Hal führte er ein Heer gegen die abermals aufrührerische Stadt Tuzak. An der Spitze der Adlergarde erstürmte der Kaiser das schwer befestigte Jerganer Tor. Im Praios 10 Hal kommandierte er die Legionen in der großen 1000-Oger-Schlacht gegen mehr als tausend jener Ungeheuer, die unser Reich nun bereits zum zweiten Mal bedrohten, und es gelang ihm, diesen Angriff, der uns alle das Leben hätte kosten können, bei den Trollzacken Einhalt zu gebieten.

Doch auch von Gebietsverlusten müssen wir hier künden: Im Jahr 2 Hal stellte die aranische Fürstin Sybia die Tributzahlungen an das Reich ein, 4 Hal proklamierte die ferne Südprovinz Trahelien ihre Unabhängigkeit. Gut ein Jahrzehnt später brachte sich die abtrünnige Provinz abermals und eindringlich in Erinnerung: Ende 13 Hal rief Peri III. das Königreich Trahelien aus. Nach einem Anschlag auf ihr Leben läßt sie die Köpfe der gescheiterten Attentäter dem mutmaßlichen Anstifter Tar Honak, dem Patriarchen von Al'Anfa, übersenden. Dieser wiederum erklärt ihrem Reich den Krieg, doch als der tulamidische Korsar El Harkir im Ronda 15 Hal in einer tollkühnen Aktion den Admiral der alananischen Flotte, Darion Paligan, entführte und ins Perlenmeer verschleppte,

Krieg in der Khom (15 – 17 Hal)



riefi Tar Honak zum Krieg gegen das Kalifat – ein Krieg, in den schließlich auch das Bornland verwickelt wurde und in dem auch mittelreichische Kämpfer unter Leomar vom Berg, dem heutigen Reichserzmarschall, auf Seiten des Kalifats kämpften. Auf dem Zenit seiner Macht verstarb Patriarch Tar Honak schließlich unter mysteriösen Umständen in Mherwed und die Novadis setzten zur Rückeroberung ihrer Gebiete an.

War der Süden gerade zur Ruhe gekommen, da entbrannte im Nordwesten Aventuriens ein neuer Waffengang: Am **26. Bor. 17** vernichteten Thorwaler die nostrische Flotte im Hafen von Salza und besetzten die Stadt. Das rivalisierende Andergast nutzte sogleich die sich bietende Gelegenheit, seinem Erbfeind Nostria die Grafschaft Thurani und die Stadt Joborn ein für allemal zu entreißen. Der 16. nostrisch-andergastische Krieg entbrannte. Derart zwischen die Fronten geraten, erachtete König Kasimir von Nostria es als einzige Möglichkeit, Kaiser Hal um Hilfe zu ersuchen. Das Mittelreich begann daraufhin mit der Aushebung der Legion Thurani aus Koscher und Greifenfurter Truppen; am **15. Tsa** wurde dem thorwalschen Hetmann Tronde ein Ultimatum gestellt, sich aus Nostria zurückzuziehen. Im **15. Phex** schließlich stand ein beachtlicher Heerhaufen bereit, die Thorwaler aus Nostria zu vertreiben, als ein weit folgenschwereres Ereignis das Mittelreich heimsuchte: Seine Allergöttlichste Magnifizienz Kaiser Hal verschwand am **9. Phe. 17** spurlos bei einem Jagdausritt im bornländischen Ilmenstein! Schien dies an sich schon unfassbar und ein unermesslicher Verlust für das Reich, so war es doch erst der Beginn eines nichtendenwollenden Alptraums ...

Die Wirren um Hals Verschwinden schienen wie geschaffen für die intriganten Machenschaften eines Answins von Rabenmund. Hatte der einstige Graf von Wehrheim und ehemalige Berater des Kaiserhauses bereits zwölf Jahre zuvor versucht, die Geschicke des Reiches in seine Hände zu nehmen, indem er Kronprinz Brin nach dem Leben trachtete, so schien dem in Ungnade gefallenem nun der rechte Augenblick gekommen, das Szepter der Macht zu ergreifen: Die Zyklopeninseln fielen vom Reich ab, die Orks marschierten im Norden auf und Thronfolger Brin weilte im Bornland, auf der Suche nach seinem verschollenen Vater. Answin nutzte die Gunst der Stunde und rief sich am **14. Ing. 17** Hal zum neuen Kaiser des Mittelreichs aus. Sein fein gewobenes Netz aus Lügen, Intrigen und Verwirrung spaltete sowohl Adel wie auch hochrangige Beamte in 'Answinisten' und 'Loyalisten' und stürzte das Reich vielerorts unvermittelt in einen erbitterten Bürgerkrieg. In der *Schlacht der Zwölfe* am **13. Fir. 18** Hal vor den Toren Punins verhinderte allein ein Kampf zwischen ausgewählten Streikern eine größere und ungleich blutigere Auseinandersetzung: zwölf Answinisten unterlagen neun Kämpfern der Loyalistisch Almadanischen Wehr, und Almada entzog sich damit der Herrschaft Answins. Schließlich bahnte sich die erste *Schlacht auf den Silkwiesen* an. In den Monden Peraine und Ingerimm versammelte sich das Heer der Loyalisten, um zum Sturm auf das answinistisch besetzte Gareth anzusetzen. Den Göttern sei es gedankt, daß der Einmarsch zu einem Triumphzug geriet, denn der Thronräuber wurde in den frühen Morgenstunden des **20. Ing. 18** Hal vom albernischen Fürsten Cuanu ui Bennain, Graf Raidri Conchobair und Dexter Nemrod im Kaiserpalast gestellt und von der KGIA in Gewahrsam genommen. Unter Vorsitz Seiner Erhabenheit Jariel Praiotin Heliodan begann im **Boron 19** Hal ein langwieriger Prozeß gegen den Reichsverräter, der es wiederholt trefflich verstand, das Verfahren in die Länge zu ziehen. Wohl auch im Kerker müssen Hinterlist und Verrat Hof gehalten haben, denn noch bevor ein Urteil verkündet werden konnte, gelang dem Schurken am **4. Tra. 20** Hal unter mysteriösen Umständen die Flucht.

Ein erster Funke für diesen weiteren Schicksalsschlag fürs Mittelreich wurde bereits am **24. Travia 17** Hal geschlagen: Bei einem Anschlag in Baliho, der eigentlich dem Weidener Herzog Waldemar zugehört war, tötete ein Orkkrieger namens Sadrak Whasso den Gardeoberst Helder von Arpitz. Zurück im Orkland, brachte ihm diese 'Heldentat' Anerkennung unter den Seinen und die Ernennung zum Kriegsherren der Orks. Den Winter über begann er, ein gewaltiges Orkheer auszuheben, das sich am **23. Per. 17** in Richtung auf die Reiche der Menschen in Bewegung setzte. Vier Tage später fielen zwei Streit-

BEWEGTE ZEITEN

Thorwal, Nostria und Andergast

Kaiser Hal verschwindet
(17 Hal)

Die Answinkrise
(Ing. 17 – Ing. 18 Hal)

Erste Schlacht
auf den Silkwiesen
(18. – 20. Ingerimm 18 Hal)

Der Orkensturm
(Per. 17 – Phe. 19 Hal)



Sadruk Whasso, der Schwarze Marschall

Zweite Schlacht auf den Silkwiesen (1./2. Phex 19 Hal)

Aufbruch in Albarnia (Pra. 18 – Phe. 20 Hal)

machten aus dem Orkland in den Svelltschen Städtebund ein. Bereits **Anfang Praios 18 Hal** befanden sich alle wichtigen Orte in den Händen der Orks, die nördliche Union war geschlagen. In der Folgezeit begnügte sich Marschall Whasso vorrangig mit der Konsolidierung der besetzten Gebiete. Bis zum Beginn des Jahres 19 konnten alle Vorstöße der Orks ins Reich zurückgeschlagen werden: Die Orkzwinger-Legion unter König Brin sicherte die Grenzen im Weidenschen, der Versuch die Reichstruppen nördlich zu umgehen scheitert am **1. Ing. 18** bei der *Schlacht am Rhodenstein*. Am südlichen Finsterkamm behauptete sich die – eigentlich zur Befreiung des bedrängten Nostria ausgehobene – Legion Thuraniens.

Am **19. Pra. 19** überrannten die Schwarzpelze unter Sharras Garthai das Lager der Orkzwinger-Legion – Brin befand sich derweil mit einem Teil der Truppen auf dem Weg nach Greifenfurt. Mit gleichem Ziel überschritten 10.000 Orks unter Sadruk Whasso den Finsterkamm. Die daraus resultierende *Schlacht am Nebelstein* am **28. Praios** besiegelte das Schicksal der Legion Thuraniens, den Orks gelang der Durchbruch Richtung Greifenfurt, das am **18. Rondra** nahezu widerstandslos an die Horden der Tordochai fiel. Zu einem Debakel geriet die *Schlacht von Orkenwall* vom **24. Rondra**; die Kaiserliche Armee erlitt dabei eine herbe Niederlage und trat den Rückzug nach Wehrheim an – die Markgrafschaft Greifenfurt wurde zur 'Finstermark' unter Sharras Garthai.

Zu Wehrheim vereinigten sich die Kaiserlichen mit den kampferprobten maraskanischen Regimentern, den anderen Provinzen fiel es hingegen schwer, Einsatz zu leisten: Weiden befand sich selbst im Kampf mit den Schwarzpelzen, in Albarnia wogte der Bürgerkrieg gegen Isora, und Almada sicherte die Grenzen zum aufbegehrenden Alten Reich.

Ein Scheinangriff der Orks auf Wehrheim deckte den Vormarsch ihrer Hauptarmee unter Marschall Whasso, die von Ferdok aus urplötzlich gen Gareth marschierte. Den tapferen Mönchen vom Bund des Wahren Glaubens zu Marano ist es zu danken, daß Whassos List nicht aufging, denn die am **7. Tsa** beginnende Erstürmung des Klosters schlug fehl und das Orkheer verlor wichtige Zeit auf seinem Marsch Richtung Hauptstadt, die frühe Schneeschmelze tat ein übriges. Von den Vorgängen zu Marano alarmiert, brachen die Kaiserlichen eilends von Wehrheim nach Gareth auf, wo Brins Große Heerschau am **22. Tsa** die Zuversicht in den Herzen der Menschen wieder erstarken ließ. Die *Zweite Schlacht auf den Silkwiesen* vor den Toren der Hauptstadt am **1. Und 2. Phex** endete nach wechselhaftem Verlauf mit einem Sieg über die Orks, die sich in heillosen Flucht in die Finstermark zurückzogen. Doch auch dort formierte sich zunehmend Widerstand, und nach mehreren Gefechten in den Monden **Ingerimm** und **Rahja** wurden die Schwarzpelze aus Greifenfurt bis ins westliche Weiden, der späteren 'Mark Heldenrutz' zurückgedrängt. Die Stadt Greifenfurt jedoch blieb noch bis zum Ende **20 Hal** von den Orks besetzt.

Zu Havena indessen nutzte die umtriebige Schwägerin des albernischen Fürsten, Isora von Elenvina, dessen Abwesenheit, um am **10. Pra. 18** einen Bürgerkrieg anzuzetteln. Geschickt verstand sie es dabei, diejenigen Albarnier auf ihre Seite zu ziehen, denen, gleich ihr, die Heirat Emers mit Thronfolger Brin ein Dorn im Auge der albernischen Freiheitsliebe bedeutete – sie propagierte ein freies und unabhängiges Königreich Albarnia. Dabei schreckte sie, neben aller erdenklichen List und Tücke, nicht einmal davor zurück, den albernischen Prinzen Ruadh mit dem Tode zu bedrohen, um den Widerstand der loyalen Anhänger des Fürstenhauses in die Knie zu zwingen. Vor allem der beherzten Haltung der legitimen Fürstin Idra und ihrer Getreuen war es zu danken, daß Isoras Saat nicht zu voller Blüte gelangte. Die Rückkehr von Fürst Cuanu und Graf Conchobair von Winhall zerstreute den aufständigen Geist in der Provinz schließlich endgültig. Im **Phex 20 Hal** war Albarnia wieder frei, die verräterische Schlange Isora wurde in die Verbannung geschickt. Erst im **Efferd 21 Hal** wurde die Beteiligung des Lieblichen Feldes an Isoras Umsturzversuch offenbar. Es kam zu diplomatischen Mißstimmungen, in Havena sogar zu Ausschreitungen gegen Liebfelder Bürger.

Nicht genug des Unheils, das mit dem Verschwinden Kaiser Hals über das Mittelreich



hereinbrach. Mit dem Hinweis, leibliche Nachfahrin des Silem-Horas zu sein, proklamierte Amene Firdayon von Vinsalt noch am gleichen Tag, dem 9. Phe. 17, den Horas-Titel für ihre Person und erhob sich damit in kaiserlichen Rang, was kaum anders denn als Allfront gegen das – in Zukunft kaiserlose – Mittelreich gewertet werden konnte.

Am 18. Phex kündigte Seckönig Mermydion II. von den Zyklopeninseln dem Neuen Reich seine Gefolgschaft und schloß sich der Horas an, und schon am 4. Pra. 18 wurde aus der Horas zudem noch eine 'Königin beider Hylailos', als Mermydion an jenem Tage einem Wundfieber erlag. Doch war dies – wohl um die Abgelenktheit Unseres Reiches an anderen Fronten wissend – noch nicht das Ende der horasischen Begehrlichkeiten: Nach Annektierung der Waldinseln und einem Vertrag mit dem einst mittelreichischen Trahelien kam am 30. Firun der Titel einer 'Königin des Südmeers' hinzu, die Eroberung des Königreichs Dröl machte sie am 19. Tsa auch dort zur Regentin.

So schmerzlich das spurlose Verschwinden Kaiser Hals auf der einen Seite war, so voller Hoffnung erfüllten sich bereits die frühen Tage seines Sohnes und Erben. Gleichwohl gelang es ihm und seiner Gattin Emer, die frühen Klippen ihrer Herrschaft auf dem Garethher Thron mit Mut und Geschick zu umschiffen. Doch sollen noch ein paar Glanzlichter aus des Prinzen Jugendtagen diese Chronik schmücken, bevor wir uns weiter der Gegenwart nähern.

Bereits in seinen jungen Jahren hatte Prinz Brin Gelegenheit, Haltung und Grandeur zu beweisen: Als er 5 Hal im zarten Alter von 14 Jahren anläßlich seiner bevorstehenden Verlobung mit der albernischen Prinzessin Emer ni Bennain um Haaresbreite das Opfer eines tückischen – vom späteren Thronräuber Answin initiierten – Giftanschlages geworden wäre, verzog er kaum eine Miene ob dieser scheußlichen Tat. 13 Hal zeichnete sich der Prinz beim großen *Donnersturm-Rennen* aus, daß zu großen Teilen durch die zentralen und westlichen Provinzen des Mittelreiches führte.

Anläßlich seiner Vermählung mit Emer im Jahre 11 Hal wurde Brin König von Garethien, der angestammten Domäne mittelreichischer Thronfolger. Am 26 Rahja 15 Hal wurde dem jungen Paar gleich doppelter Kindersegen zuteil: Zu Havena kam Emer mit den prinzlichen Zwillingen Rohaja und Yppolita nieder.

Doch schon bald war den unbeschwerten Tage ein Ende gesetzt, und sowohl der überraschende Verlust des geliebten Vaters im Phex 17 Hal, als auch die vielgestaltige Last der daraus resultierenden Verantwortung zeichneten den prinzlichen Regenten und seine Gattin: Orkensturm, Usurpator Answin und das ausbegehrende Horasreich ließen wenig Zeit zur Besinnung. Allein die Geburt von Sohn Selindian Hal am 12. Phex 18 Hal, inmitten der Wirren des Krieges gegen die Orken, mag ein kurzer Moment privaten Glücks gewesen sein.

Als Beginn einer Neuordnung darf der Kaiserliche Hoftag im Hesinde 21 Hal zu Gareth gelten: Brin wurde für eine Dauer von zwölf Jahren – rückwirkend vom Verschwinden seines Vaters vor vier Jahren – zum 'Reichsbehüter' erhoben, den Titel eines Kaisers verbot zum einen die Pietät, wohl schwang in diesem Entschluß auch die Hoffnung mit, daß Hal eines Tages zurückkehren könnte, wurde sein Leichnam trotz intensiver Suche doch nie gefunden.

Von der Mehrheit der anwesenden hohen Adligen getragen wurde der ausdrückliche Wunsch Brins, daß nach nunmehr über 1000 Götterläufen auch Garether Prinzessinnen das Recht auf die Kaiserwürde zustände, nicht ohne Blick auf seine tapfere Gemahlin Emer. So wurde denn verfügt, daß die Prinzessinnen Rohaja und Yppolita dereinst mit der Kaiserwürde des Neuen Reiches betraut werden sollen. (Heute sieht es ganz danach aus, als fälle der Kaiserthron an die Erstgeborene Rohaja.) Fürst Cuano von Albernien sollte – angedenk seiner Verdienste um das Reich – fortan mit der Königswürde seiner Provinz versehen werden, und auch Graf Raidri Conchobair sollte darob nicht hintanstellen und mit dem Titel eines Markgrafen zu Winhall entlohnt sein. Der Töchter des weidenschen Herzogs Waldemar, Walpurga, sollte es fortan obliegen, den Orken in der Markgrafschaft Heldentrutz zuzusetzen und sie alsbald in ihre angestammten Gebiete

Eine neue Horas (seit 17 Hal)

Die zwölf Jahre der Reichsbehüter (17 – 28 Hal)



Reichsbehüter Brin von Gareth



Das Schisma der Praioskirche (21 bis 23 Hal)

zurückzudrängen. Strittig allerdings der Fortbestand des Fürstentums Darpatien, hatte sich Fürstin Hildelind von Rabenmund auf die Seite ihres verräterischen Bruders Answin gestellt, doch reifte der Entschluß, daß nicht eine ganze Sippe zu strafen sei ob einiger subversiver Elemente. So ging denn die Fürstenwürde auf normalem Wege auf Hildelinds Tochter Irmegunde über.

Keine Gnade sollte jedoch den Anhängern des Usurpators Answin zuteil werden. Eine Feste auf der Insel Rulat vor der tobrischen Küste sei fortan der rechte Ort für Hochverräter, war mit dem Abfall der Zyklopeninseln vom Mittelreich auch das Staatsgefängnis auf Rethis verlustig gegangen.

Doch auch neuer Zwist bahnte sich auf dem Hoftag an: So düpierte ein Bote aus Elenvina keinen geringeren als den Garethher Boten des Lichts, Seine Erhabene Weisheit Jarjel Praiotin XII. Heliolan, indem er diesem seine Amtswürde absprach. Er legitimierte sich als Abgesandter des Geweihten Hilberian Grimm von Greifenstein, der auf einem heiligen Greifen geritten sei und sich auf göttlichen Befehl als allein rechtmäßiger Lichtbote verstehe. So begann die zweite große Spaltung der Anhänger des Götterfürsten Praios (die erste datiert in die Zeit der Priesterkaiser), und seine Ersten Vasallen, beide von ihrer Außerordentlichkeit überzeugt, scharten von nun an ihre Gefolgsleute um sich ...

Doch nur kurz währen die Tage, in denen im Mittelreich wieder so etwas wie Normalität beschieden sein soll, und es erscheint dem Chronisten beinahe eher eine lästige Pflicht, folgende Zeilen zu fügen, lauern an ihrem Ende doch Ereignisse, die selbst den Rechtgläubigen mit Zweifel erfüllen können.

Als vordringliche Aufgabe erachtete man zuvörderst die endgültige Vertreibung der Schwarzpelze aus dem Reichsgebiet, die durch die Entführung der Prinzessin Irmenella von Greifenfurt am **27. Tsa 21** erneut für Aufregung sorgten. Der Kriegerin Gilia, Tochter der Amazonenkönigin Yppolita von Kurkum, ist es zu danken, daß die Prinzessin im **Efferd 22** wieder wohlbehalten zurückkehrte.

Eine Vermählung zwischen den Kaiserreichen erregte am **21 Hesinde 22 Hal** Aufmerksamkeit: Die albernische Prinzessin Invher ni Bennain knüpfte zarte Bande mit dem Fürstensohn Romin von Kuslik-Galahan. Dies war jedoch nicht wirklich dazu angeraten, die Beziehungen der Reiche untereinander zu verbessern, galt die Linie der Kusliker Fürstin Kusmina dem Mittelreich doch zugewandter, als es eine Amene-Horas auf dem Vinsalter Thron gutheißen konnte.

Am **7. Ing. 22 Hal** brach der Garethher Lichtbote Jarjel mit 200 Söldnern zu einer Reise bis ins Bornland auf, um sich seiner Anhängerschaft zu versichern. Schließlich steuerte er den Sitz seines Widerparts Hilberian, Elenvina, an. Das 'Orakel auf den Elenviner Auen' veranlaßte Hilberian zum Rücktritt.

Fast schon in Vergessenheit geraten, machten seltsame Gerüchte aus dem noch immer von den Thorwalern besetzten Nostria die Runde. Doch nicht von Plünderung und Brandschatzen ist die Rede, im Gegenteil: Nach der 'Schreckensnacht von Salza' im **Rahja 22 Hal**, in der zahllose Phantome und Totgeglaubte aus dem Nichts erschienen und wieder verschwinden, ergriffen die sonst so furchtlosen Nordleute das Hasenpanier und verließen die Stadt in panischer Eile.

Zu Baliho riefen Reichsbehüter Brin und das Schwert der Schwerter Dragosch von Sichelhofen am **5. Ron. 23** zur Heerschau, um die Mark Heldentrutz – die heute wieder mit Weiden vereint ist – endgültig von der orksischen Knute zu befreien. Zwei Wochen später geriet der oberste Rondaritter in einen dämonischen Hinterhalt, dem er jedoch auf mysteriöse Weise entkommen konnte. Am **1. Hes. 23 Hal** wurde der Sichelhofener durch Ayla von Schattengrund auf Burg Rhodenstein gestellt und als verräterischer Intrigant entlarvt. Sie bezwang ihn im Zweikampf und übernahm anschließend sein Amt. (Mittlerweile darf das Reich als von den Orks befreit gelten, doch sollte die Wachsamkeit an den Grenzen nie erlahmen – ganz zu schweigen vom Dunklen Feind, der schier unaufhaltsam im Osten aufmarschiert ...)

Ein Hoch an dieser Stelle den wackren Almadanern, die dem Frieden mit dem aufbegehrenden Horasreich nie so recht vertrauen mochten: Am **5. Pra. 25** nämlich sah man sich

Ayla von Schattengrund
wird Schwert der Schwerter
(Hesinde 23 Hal)



unvermittelt mit einem Angriff auf die Grenzfeste Eslamsberge konfrontiert. Auch an den folgenden Tagen hielten die feindlichen Aktivitäten an, nahe Imdal werden mittelreichische Entsatztruppen am **20. Praios** in ein Gefecht verwickelt.

Vinsalt ließ lediglich Dementis verlauten und bestritt, jedwede kriegerische Handlung an der Grenze zum Mittelreich veranlaßt zu haben. Tatsächlich erwies sich die Provokation als Eigenmächtigkeit des phecadischen Grafen Kalman von Farsid, der am **21. Praios**, bei einem letzten Versuch Eslamsberge zu erstürmen, fiel. Tatsächlich warf der Vorfall erheblich längere Schatten als befürchtet. Denn erst an diesem Punkt offenbarte sich die ungeklärte rechtliche Lage zwischen den Reichen. Eher peripher waren letztlich die Reparationsforderungen für die Verluste an Gut und Mann zu Eslamsberge, auch das Tautziehen um den Leichnam des abtrünnigen Grafen bleibt eher marginal, doch kann es angehen, daß zwei Kaiserreiche gleichberechtigt nebeneinander eine Berechtigung haben? Und wie steht es um die Rechtmäßigkeit der vom Horasreich annektierten Gebiete, während sich das Mittelreichs mit den Orken mühte, und welche Konsequenzen hat die Hinrichtung der im Horasreich als Reichsverräterin abgeurteilten Kusmina von Kuslik? Alle jene Fragen gereichten zu einem spiegelglatten Parkett, auf das sich ab dem **17. Tra. 27 Hal**, auf dem Kongreß zu Oberfels, Diplomaten beider Reiche begeben mußten. Am **8. Ingerimm** schließlich wurde das Vertragswerk auf einem außerordentlichen Hoftag auf der nordmärkischen Kaiserpfalz Weidleth von beiden Reichen gesiegelt. So hat das alte Abkommen von 241 v.H. mit dem *Frieden von Weidleth* endlich einen Nachfolger gefunden. Doch auch heute, ein gutes Jahr später, verstummen die Kritiker keineswegs, die anführen, das Mittelreich sei von den Horasiern ausgepreßt worden und jene hätten die lauernde Bedrohung durch Borbarad trefflich für ihre Ziele zu nutzen verstanden: Was nutzten Reparationen von 1 Million Dukaten, was scherte eine Vereinbarung über militärischen Beistand – viel lieber hätte man all seine Besitzungen behalten ...

„Zweimal, nicht einmal wird der Zwist der Zwillingsgötter offenbar, und der Geber der Gestalt unterliegt, damit der Nehmer der Welt unterliegen muß“, schrieb einst der Seher Nostria Thamos. Was hätte ein jeder von uns gegeben, den Sinn dieser Worte früher zu ergründen denn ihn erleiden zu müssen, künden sie doch von der Rückkehr des Dämonenmeisters Borbarad!

Es wird noch einiger Zeit bedürfen, einen getreulichen Abriss des Unvorstellbaren niederzuschreiben, an dessen Ende die Vernichtung des Dämonenmeisters steht. Fest steht aber auch, daß sich das Geschwür der Dunklen Lande über Tobrien bis tief ins Darpatische gefressen hat. Der Übergriff auf das Bornland konnte nur mit knapper Not in der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden*, am **24. Pra. 28**, verhindert werden. Doch um Maraskan scheint es geschehen, und viele der Tapfersten haben im Kampf gegen die Kreaturen der Niederhöllen ihr Leben gelassen. Im Hesinde ging Dämonenfeuer über Wehrheim und Havena nieder, in der *Nacht des brennenden Himmels* (**9. Phe. 28**) ließ ein borbaradianischer Feuerregen etliche Gebäude im Herz des Reiches, der Kaiserstadt selbst, in Flammen aufgehen.

Mehr als um jeden anderen Helden unserer Zeit, trauert das Reich um den Reichsbehüter Brin von Gareth, der in der *Schlacht an der Trollpforte* des **22. Ing. 28** sein Leben tapfer im Kampf gegen Borbarad hingab und dem damit unsterblicher Ruhm in Rondras Hallen gewiß sein wird.

Doch weiß es auch um Helden, die allen Verführungen standgehalten und um derentwillen es sich lohnt, diese Chronik fortzuführen. Möge die Zuversicht nie versiegen und möge es uns auch in kommenden Zeiten vergönnt sein, das Wohlwollen der Götter zu genießen. Ein Hoch den Zwölfen! Ein Hoch dem Reich! Lang lebe die Reichsregentin!

**Spannungen
mit dem Horasreich
(25 – 27 Hal)**

**Friede von Weidleth
(8. Ingerimm 27 Hal)**

**Borbarads Rückkehr
(22 – 28 Hal)**

**Schlacht an der Trollpforte /
Dritte Dämonenschlacht
(22. – 24. Ingerimm 28 Hal)**



Das Neue Reich, seine Adligen, Bürger und Untertanen

Seit Los' und Sumus Zeiten ist der Kampf das Wesen der Welt, und die gesamte Lehenpyramide des Neuen Reiches und damit auch die heutige Gliederung ist in ihrem Ursprung dem Rittertum engstens verbunden und damit militärisch, nicht zivil zu verstehen: Alle Rechtsprechungs- und Verwaltungsaufgaben kamen erst später hinzu.

Das Rittertum

Einst war es nahezu undenkbar, daß ein junger Adliger nicht von den Eltern zu einem befreundeten Adelsherren in den Knappendienst gegeben wurde – oft zu Standesgenossen, noch lieber aber zu höherrangigen Adligen. Diese wiederum konnten durch die Auswahl von Knappen aus treuen Vasallenfamilien eine Schar Ritter aufbauen, die ihnen treu ergeben waren; denn die Ehren- und Treuebindung zwischen einem Ritter und seinem früheren Lehrmeister gilt vielen rondrianischen Romantikern als die engste, die zwischen Menschen möglich ist; einige stellen sie sogar noch über Liebes- und Ehebande. In den Knappendienst tritt die Maid oder der Knabe mit 12 bis 14 Jahren ein. In den ersten Jahren lernt er minder oder mehr das gleiche wie die Zöglinge an Kriegerakademien: das Kämpfen und Fechten, das Reiten, das Schreiben und Lesen, später aber auch allerlei Gepflogenheiten und Sitten des Adels, die an den Akademien weit spärlicher vermit-

telt werden. Damit stellt die Ritterwürde auch heute noch den Eintritt in die Welt des Adels da, und selbst wer für andere Verdienste zum Baron oder zum Junker erhoben wird, der erhält wie ein ausgebildeter Knappe von zwanzig Jahren den Ritterschlag mit der uralten Formel:

„Im Namen des Herrn Praios, Seiner Schwester Rondra und der anderen unsterblichen Zehn,

im Namen der Ehre, des Mutes und der göttlichen Kraft,

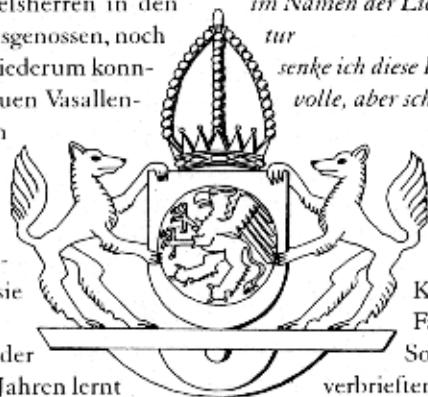
im Namen der Treue, des Reiches und der kaiserlichen Majestät,

im Namen der Liebe und der Achtung vor jeder gutherzigen Krea-

tur

senke ich diese Klinge auf deine Schultern, die fortan eine ehrenvolle, aber schwere Bürde tragen sollen.

Erhebe dich, Ritter ... !“



Denn das Wesen des Adels ist die ritterliche Verteidigung des Landes, und viele junge Adelspröbllinge erleben auch heute noch eine Knappenzeit in den Diensten eines Freundes der Familie.

So steht die Ritterwürde auch noch über der des verbrieften Kriegers, und auch wenn er oft landlos ist und im Gefolge oder Leibregiment eines Hochadligen dient oder gar sein Leben erst einmal als Fahrender Ritter fristen muß, so ist ein Ritter doch als Kämpfer für den Kaiser bereits ein Adliger aus eigenem Recht.

Das Adelssystem in der Theorie – die Lehenpyramide

„Weil alles auf Dere seine Ordnung haben muß, wie die Zwölfgötter es wollten, und weil auch unter ihnen einer nur der Götterfürst ist, schufen sie unter den Menschen solche von Stand und solche, die eben denselben Gehorsam & Respekt schulden, wie PRAIOS erhaben es befahl. Und darum setzten sie einen Horas über die Menschen.“
—aus dem Zwölfgötter-Edikt des Kaisers Silem-Horas; 1093 v.H.

Anreden des Mittelreiches

Kaiserin (erst ab 1. Praios 36 Hal): Kaiserliche Majestät

Ksl. Kronprinzen/-prinzessinnen: Allerdurchlauchtigste Hoheit

Reichsregentin und Kaiserliche Familie: Kaiserliche Hoheit

Könige: Königliche Majestät

Herzöge: Hoheit

Fürsten: Durchlaucht

Markgrafen, Kronverweser: Erlaucht

Grafen, Markverweser, Landgrafen: Hochwohlgeboren

Barone: Hochgeboren

Edle/Junker: Wohlgeboren

Ritter: Hoher Herr / Hohe Dame

Wie jedes Kind Mittellaventuriens weiß, entstand das Neue Reich nach der Eroberung Bosparans durch Raul den Großen, den siegreichen Heerführer der Gareth in der Zweiten Dämonenschlacht. Allein die Gelehrten wissen, daß Raul von Gareth, den seine Truppen zum Kaiser ausriefen, und Yorum Praiofold I. Heliolan im 'Eid auf den Zinnen Bosparans' (0 BF) den vollkommenen Machtanspruch der Horaskaiser in einen weltlichen (Raul als Kaiser) und einen geistlichen (Yorum als Bote des Lichtes) zerteilten und damit das *Heilige Neue Kaiserreich vom Greifenthron zu Gareth* schufen – erst seit dem Frieden von Weidleth des Jahres 27 Hal erkennt das Neue Reich an, daß es auch eine zweite Kaiserwürde, nämlich die des Horasreiches, geben kann.

Der Kaiser

An der Spitze des Neuen Reiches steht der **Kaiser**, der seinen Anspruch (mit wenigen historischen Ausnahmen) auf seine Abstammung von Raul begründet. Der letzte Kaiser war Hal von Gareth, der, nachdem er zwölf Jahre lang als verschollen galt, im



Phex 29 für tot erklärt wurde. Sein Sohn Brin hatte aus Ehrfurcht vor dem Vater auf den Kaisertitel verzichtet und sich lediglich als Reichsbehüter tituliert. Nachdem Brin von Gareth an der Trollpforte fiel, ist die designierte Kaiserin seine junge Tochter *Rohaja von Gareth*, die bereits zur Königin von Garetien gekrönt wurde und in Bälde auch die Königswürde von Kosch, Darpatien und Almada empfangen wird. Frühestens jedoch kann sie nach ihrem Ritterschlag und damit der Völlendung des 20. Lebensjahres, also am 1. Praios 36 Hal, den Kaiserthron bestiegen. Bis dahin wird das Reich von Brins Gattin Emer Ni Bennain geleitet. Ihr steht als Reichsregentin die Anrede 'Kaiserliche Hoheit' zu.

Den Kern des mittelreichischen Kaisertums bildet nach wie vor die Funktion des Kaisers als **Oberstem Reichsfeldherr**, nach dieser steht seit Rauls Zeiten alles andere zurück. Noch heute zeichnet es einen guten Kaiser aus, daß er es mit dieser Pflicht genau nimmt.

Das mittelreichische Lehenwesen

Alles Land ist das des Kaisers, genauso wie jeder, der des Kaisers Land bewirtschaftet, des Kaisers ist. Ihm obliegt es, das Land an Männer und Frauen, seine Vasallen, zu verleihen, die ihm vertrauenswürdig erscheinen, es an seiner Statt zu bewirtschaften. Um dieses Land des Kaisers zu erhalten, müssen die Vasallen dem Kaiser den Eid leisten, der Treue, Rat und Tat beinhaltet. Durch die *Treue* sind sie dazu veranlaßt, ihn nicht zu hintergehen, keine Pläne gegen ihn zu schmieden und ihn in jeder seiner Stimmungen als ihren Herren zu akzeptieren. *Raten* sollen sie ihm stets nur zu seinem Besten, und nicht zu eigenem Vorteil. *Tätig* sollen sie im Krieg für ihn werden, da sie ihm sich selbst und ihre Truppen im Kampf zur Seite stellen.

Der Kaiser seinerseits schwört seinen Vasallen Schutz und Trutz, sie also vor feindlichen Übergriffen zu bewahren und ihnen mit all seiner Macht und den übrigen Vasallen zur Seite zu stehen. Bei dieser ersten Riege der Vasallen spricht man von **Kronvasallen**. Zu diesen gehören die Provinzherrn: Könige, Fürsten und Herzöge. Aber der Kaiser kann auch, die Lehenpyramide hinab, jede Stufe direkt belehnen, seien dies Grafen, Barone, Junker oder Bürger. Die Kronvasallen wiederum belehnen weitere Adlige mit dem Land, zu dessen Bewirtschaftung sie selbst nicht in Lage sind, meist Grafen; diese wiederum verleihen ihr Land an Barone, usw.

Auch hier können, wie schon für den Kaiser gesagt, Stufen der Lehenpyramide übersprungen werden: So kann zum Beispiel nicht nur ein Baron, sondern auch ein Freibauer direkter Lehensmann eines Grafen sein. Im Laufe der Zeit ist so im Mittelreich ein Netz an Verwicklungen und Verstrickungen entstanden, das kaum mehr für Uneingeweihte zu durchschauen ist. Zusätzlich erschwert wird das Ganze noch durch die Erblichkeit der meisten Lehen, d.h. die Lehen sind durch Gewohnheit in den tatsächlichen Besitz eines Hauses gelangt und der Kaiser selbst kann heutzutage das Land, das ihm gehört, nicht mehr nach Gusto verleihen. Wirklich unübersichtlich wird alles nun, wenn

adlige Häuser durch Heirat verbunden werden und Landbesitz durch Bund und Erbe von einem Haus zum anderen wandert. So kommt es, daß dem Lehenrecht wegen seiner Hürden und Fallstricke ein eigener Lehrstuhl an den Schulen der Rechtsgelehrten eingeräumt wurde.

Der Lehenleid

Geleistet wird der Lehenleid dem jeweiligen Lehenherren, also vom Baron dem Grafen usw. Seit dem offiziellen Tode Kaiser Hals bezieht sich der Eid der Kronvasallen auf die Raulskrone des Garether Kaiserhauses, bis Rohaja ihr Erbe antritt und wieder selbst als Kaiserin den Treueschwur empfangen kann.

Doch auch der Eid der Barone enthält eine Treueverpflichtung sowohl dem Provinzherrn wie auch Kaiser, Recht und Reich gegenüber und entbindet den Lehensmann von der Treuepflicht gegenüber Verrätern am Kaiserreich. Daß gerade die Fürsten nicht persönlich als Provinzherrn im Eid erwähnt werden, sondern direkt der Kaiser als der jeweilige König, hat im Kosch, vor allem aber in Darpatien schon immer den Unmut der regierenden Häuser erregt, doch eine Änderung in der jüngsten Reichsreform scheiterte sowohl am Einspruch der Raulskrone wie auch an dem der Herzöge, die um ihre Sonderstellung fürchteten.

Der Lehenheimfall

Zu einem Lehenheimfall kann es kommen, wenn die Blutlinie eines erbenden Hause erlischt. Das Lehen fällt dann wieder an denjenigen zurück, der es dereinst vergab. In der Regel werden solche Lehen neu vergeben, sobald ein vertrauenswürdiger Lehennehmer gefunden ist. Ab und an geschah es jedoch, daß Lehen heimgefallen sind und entweder in reichsunmittelbare Güter umgewandelt worden sind, im Fall von kaiserlichen Lehen, oder in eigenherrliche Güter, in jedem anderen Fall.

Die Provinzen

Der große Kaiser Raul vergab nach dem Fall Bosparans das Land seinen wichtigsten Vasallen zum Lehen, um sie für ihre Taten und Hilfe zu belohnen. Aus dieser Vergabe entstand im Laufe der Zeit die Aufteilung des Reiches, wie man es heute kennt. Das Neue Reich ist in 13 Provinzen gegliedert, wobei 4 Provinzen im Krieg gegen Borbarad zwar verloren gingen oder zumindest auf einen Bruchteil ihrer ursprünglichen Größe reduziert wurden, der Anspruch darauf jedoch nach wie vor aufrecht erhalten wird.

Diese Provinzen werden direkt vom Kaiser an die jeweiligen Provinzherrn als Lehen vergeben. An erster Stelle sollten die vier zentralen **Königreiche** des Mittelreiches genannt werden: Garetien, Darpatien, Kosch und Almada. Sie bilden das Kernland des Reiches. Hier hält der Kaiser, der besseren Kontrolle wegen, selbst die Königswürde inne. Einzig das fünfte Königreich, Albernia, ist seit dem Großen Hofstag 21 Hal an das Haus *Bennain* vergeben; dem Herrscher von Albernia gebührt damit



Die Provinzen des Mittelreiches

Kgr. Albernia (Hauptstadt Havena)
 Kgr. Almada (Hauptstadt Punin)
 Kgr. Darpatien (Hauptstadt Rommily)
 Kgr. Garethien (Hauptstadt Gareth)
 Kgr. Kosch (Hauptstadt Angbar)
 Hzm. Nordmarken (Hauptstadt Elenvina)
 Hzm. Weiden (Hauptstadt Trallop)
 Mgt. Greifenfurt (Hauptstadt Greifenfurt)
 Mgt. Windhag (Hauptstadt Harben)

Kgr. Maraskan: verloren
 Hzm. Tobrien: fast vollständig in Feindeshand
 Mgt. Beilunk: auf die belagerte Hauptstadt reduziert
 Mgt. Warunk: verloren

die Anrede 'Königliche Majestät'. Um dennoch die anderen Königreiche regieren zu können, wurde hier einheimischen **Fürsten** die Verwaltung übertragen, dem Haus *Rabenmund* in Darpatien und dem Haus *Eberstamm* im Kosch. Protokollarisch rangieren die Fürsten unter den Herzögen und verdienen die Anrede 'Durchlaucht'. In Almada jedoch fehlt ein solches Fürstenhaus, darum wird es von einem **Kronverweser**, ebenfalls aus dem Hause Rabenmund, verwaltet. Die Anrede des Kronverwesers ist trotz seiner Macht lediglich ein 'Erlaucht', sein Amt nicht erblich. Das Fehlen einer starken Hand soll nach Meinung vieler der Grund für die sprichwörtliche Aufmümpfigkeit der almanischen Barone sein.

Die **Herzogtümer** sind Nordmarken, Tobrien und Weiden, und hier finden wir die alten Herzogshäuser vom *Großen Fluß*, von *Löwenhaupt* und von *Ehrenstein*. Ihre Rechte stehen denen von Königen kaum nach, und heutzutage sind sie die starken Stützen des Reiches gegen seine Feinde und die Schirmer des Adels gegen die Garethier Zentralmacht zugleich. Herzöge werden mit 'Hoheit' angesprochen.

Daneben schließlich sind die **Markgrafschaften** zu nennen. Dabei handelt es sich um frühere Grafschaften von reichswichtiger strategischer Bedeutung, deren Lehensvergabe der Kaiser direkt an sich gezogen hat, so daß sie nicht mehr dem örtlichen Provinzherrn, sondern direkt der Raulsskrone unterstehen. Durch die jüngste Reichsreform jedoch wurden die Markgrafschaften Heldentrutz wieder mit Weiden und Winhall wieder mit Albernia vereint. Als Markgrafschaften sind darum nur noch Windhag, Greifenfurt und das auf die belagerte Hauptstadt reduzierte Beilunk zu nennen, die Markgrafschaft Warunk gilt als verloren. Den Markgrafen gebührt die Titulatur 'Erlaucht'; nur der Regentin von Beilunk, Gwidühenna von Faldahon, steht nach der Ernennung zur 'Fürst-Illuminierten', einem nicht-erblichen Ehrentitel, die Anrede 'Durchlauchtigste Eminenz' zu.

Die Grafschaften

Sämtliche Provinzen außer den Markgrafschaften sind des weiteren in **Grafschaften** unterteilt, von denen einige sehr traditi-

onsreich sind, andere jedoch künstlich geschaffen wurden. Die eigentliche Aufgabe der Grafen als Vasallen der Provinzherrn war es, *Ritteroberst* zu sein und aus ihrem Lehen jeweils ein Regiment Ritter zu rekrutieren, wenn es nötig wurde. Das änderte sich erst mit Kaiser Retos Heeresreform, als die stehenden Regimenter gebildet und an Karriereoffiziere übergeben wurden. Zwar schuf der Kaiser, um den Wegfall des Heerbanns auszugleichen, den *Grafenkonvent* als ihn beratendes Gremium und versuchte wohl auch, die Grafen als Kontrolleure sowohl der mächtigen Provinzherrn, wie der fernen Barone auf seine Seite zu ziehen, doch allzu fruchtbar waren diese Versuche nicht; zumal es bei Volk und Kleinadel wohl Landes- und Reichspatriotismus gibt, aber so gut wie nie Stolz auf die Grafschaft. Es scheint so zu sein, daß die meisten Grafen – die Anspruch auf die Anrede 'Hochwohlgeboren' haben – heute wenig tieferen Sinn in ihrer Funktion sehen und anfällig sind für Müßiggang oder falschen Ehrgeiz, meist aber eine geruhssame Zeit bei Hofe bevorzugen. In der Regel werden Grafschaften von einem weitgehend unabhängigen, erblichen Grafenhaus besessen. Sonderformen von Landschaften, die ob ihrer Wichtigkeit mit Adligen im Grafenrang besetzt wurden, sind die Reichsmarken und Pfalzgrafschaften.

Die Reichsmarken

Diese Gebiete sind direkt dem jeweiligen Provinzherrn zu eigen, da sie für die Provinz eine besondere strategische Bedeutung haben. Vor Ort werden sie von Markverwesern im Grafenrang verwaltet, deren Amt im Unterschied zu anderen Grafentiteln nicht erblich ist. Reichsmarken sind von der Heerfolge befreit: Gerade weil sie so wichtig sind, müssen diese Lehensleute im eigenen Lande bleiben und es verteidigen. Derzeit gibt es im Mittelreich zwei ordentliche Reichsmarken, Sichelwacht in Weiden und Südpforte in Almada, beide bewachen gefährdete Einfallsmöglichkeiten ins Reich. Besondere Erwähnung verdient die dritte Reichsmark, Drachenstein in Tobrien, deren Herr der Kaiserdrache Apep ist. In einem Vertrag mit dem tobriischen Herzogshaus ist das besondere Verhältnis zwischen dem Provinzherrn und dem Drachen festgelegt, so daß der Drache wohl als Markwart der Reichsmark, aber kaum als der Gefolgsmann des Herzogs zu nennen ist.

Die Pfalzgrafschaften

'Draußen im Lande' hatte Kaiser Reto rund um die Reichspfalzen die sogenannten *Gaue* errichtet als einen Versuch, der Lehenspyramide eine zentrale Verwaltungsstruktur entgegenzustellen. Die teilweise immensen Vorrechte der Gaugrafen, die selbst Grafen behelligen durften, waren dem Adel seither ein Dorn im Auge, und in der jüngsten Reichsreform haben die Adligen einen wichtigen Sieg errungen: Die Gaue als Verwaltungsgebiete wurden wieder beseitigt. Nur ein baroniegroßes Gebiet rings um die Pfalz blieb, als historisch gewachsen, unter der Bezeichnung 'Gau' namentlich erhalten und dient vor allem der Unterhaltung der Pfalz.



Heute sind die nunmehr 16 Reichspfalzen in der Mitte und im Westen des Reiches wichtige Residenzen und Stützpunkte des Kaisers, deren Pfalzgrafen zwar als Augen und Ohren der Raulskrone dienen, aber die Lehenpyramide nicht mehr ignorieren und direkt eingreifen können. Allenfalls offenkundige Landfriedensbrecher können von ihnen verfolgt werden,

andere verdächtige Adlige melden sie dem Truchsess und damit dem Kaiserhof oder zeigen diese direkt beim Reichsgericht an. Dennoch, vielleicht auch gerade deswegen, sind die Pfalzgrafen beim örtlichen Adel nach wie vor nicht beliebt.

Die Pfalzgrafschaften sind heute lediglich Verwaltungs- und Versorgungszentren des kaiserlichen Hofes, selten einmal, daß die kaiserliche Familie die Pfalzen als 'Herberge' nutzt.

Da die Pfalzgrafen nur noch Verwalter kaiserlicher Paläste sind (auch wenn so manche Pfalz den Namen Palast kaum verdient), zählen sie zu den Untergebenen des Reichstruchsessens. Zu ihren Aufgaben gehört es, für den Kaiser den *Tafel- und Kellerzehnt* einzutreiben, dazu stehen ihnen ihre Zehntleute zur Seite, die ihrerseits als kaiserliche Münz-, Gewichts- und Maßprüfer über die Einhaltung der reichsweiten Maßeinheiten wachen. Darüber hinaus verfügen sie über je eine Schwadron Reiter der *kaiserlichen Schatzgarde*, die die Pfalz samt umliegender Zollstätten bewacht und gegebenenfalls Steuergeld-Transporte begleitet.

Die Baronien

Den Grafen wiederum sind als Lehenleute die **Barone** – als 'Hochgeboren' titulierte – untergeordnet. Daß eine Grafschaft aus etwa zehn Baronien besteht, ist dabei alles andere als Zufall, denn um ihr Regiment aufstellen zu können, verteilen die Grafen ihr Land selbst an meist zehn Barone als ritterliche *Bannerherren*. Jeder von diesen mußte einige Ritter, meist Junker und Edle, als Offiziere und ausreichend geübte Bewaffnete als gemeine Kämpfer ins Feld führen, um mit den erwarteten fünfzig Recken zu erscheinen.

Hier, im Bereich der **Baronien**, findet sich eine weite Fülle von unterschiedlichen Besitzformen: Am bekanntesten ist natürlich der Normalfall, bei dem eine mehr oder minder altehrwürdige Familie seit vielen Generationen auf ihrem Lehen sitzt und jeweils der Erbe wieder dem Grafen pflichtgemäß den Lehenseid

leistet. Doch daneben kommt es natürlich auch vor, daß eine Baronie im Erbbesitz eines höheren Adligen ist und einen Teil von dessen Stammland bildet, dann wird sie als 'Gräflisch', 'Herzoglich', 'Kaiserlich' etc. bezeichnet. Die von einem Baron oder einem Grafen berufenen Verwalter tragen den Titel **Vogt**, die Verwalter provinzherrlicher Baronien werden **Landvogt**, die von kai-

serlichen Gütern sogar **Reichsvogt** genannt. Da sie die Vertreter des höheren Adels sind, fallen Land- und Reichsvögte gleichsam aus der Lehenpyramide heraus und sind dem örtlichen Grafen zwar Gehorsam in Verwaltungsdingen schuldig, nicht aber Lehengefolgschaft.

Die Bergfreiheiten und die Amazonen

Zum Schluß sollen noch die **Bergfreiheiten** Erwähnung finden, die gleichfalls baroniegroßen oberirdischen Besitzungen der anerkannten Bergkönige, von denen derzeit *König Arombolosch von Waldwacht*, *König Tichubax von Xorlosch*, *König Fargol vom Eisenwald* und *König Gilemon von Koshim* genannt werden können; die Bergfreiheit Lorgolosch in den Beilunker Bergen ist gefallen.

Wie auch das einstige **Königinnenreich der Amazonen** sind die Bergfreiheiten von der Lehenpyramide ausgenommen. Sie müssen

zwar die Abgaben für die Nutzung kaiserlicher Einrichtungen entrichten, z.B. Wegezölle, nicht aber solche, die sich auf die Stellung als Untertan beziehen, wie z.B. den Kaiserdukaten. Auch im Kriegsfall agieren sie unabhängig vom kaiserlichen Heer.

Der Niederadel

Im ganzen Reich findet man zudem Güter von **Edlen und Junkern**, doch anders als bei den Signorien des Horasreiches sind dies keine Verwaltungseinheiten mehr, sondern allein Besitzungen des niederen Adels. Ihre Inhaber waren verpflichtet, in ritterlichen Bannern Offiziersposten zu bekleiden oder eine der Lanzen zu befehligen, heutzutage sind sie immer noch formal dazu berechtigt.

Während es sich bei Junkern oft um landarme Abkömmlinge eines Adelsgeschlechts handelt, sind einige der Edlen verdiente Offiziere oder wackere Bürger, die der Kaiser für ihre Verdienste mit einem Stück Land belohnt hat. Gebührende Anrede für beide Titel ist 'Wohlgeboren'.





Die Bürger

Die Basis der Lehenpyramide bildet das **Volk**, und hier wird nochmals unterschieden in **Freie** und **Unfreie**.

Seit Rauls Zeiten und dem damaligen Sieg eingedenk werden die Freien des Reiches als **Reichsbürger** bezeichnet, gleich ob sie auf dem Land oder in Städten leben. Bis heute empfindet jeder Bürger ganz besonderen Stolz auf 'sein' Kaisertum – denn war Raul nicht von seinen Kämpfern, dem Garethier Bürgerheer, zum Kaiser ausgerufen worden? Die mittelreichische Armee wird heutzutage zu größten Teilen von freien Reichsbürgern gestellt. Lediglich ihre Offiziere sind meist von Stand. Bürgerliche sind generell ebenfalls lehensfähig, jedoch wird ein solches Lehen selten erblich werden.

Ein Fünftel der Landbevölkerung wird von Freien Bauern gebildet, die keiner Vormundschaft unterstehen, sondern die persönliche Freiheit genießen. Sie besitzen meist etwas Land als erbtes Eigentum und haben weitere Teile vom Baron dazugepachtet, für das sie ihm dann eine Pacht in Bargeld schulden. Oftmals werden die Freibauern meist zu Recht als der 'dörflichen Adel' bezeichnet, der sich weit über den unfreien Mitbauern

dünkt. Aus den Reihen der Freibauern kommen der Dorfälteste oder Dorfschulze, aber auch die dörflichen Handwerker wie Schmied und Wagenbauer; ebenso der Wirt der Dorfschenke.

Bürger haben das Recht der *Freizügigkeit*, also das Recht, ihren Wohnort zu verlassen und selbst einen anderen zu wählen, und das *Waffenrecht*, also die grundsätzliche Berechtigung, Waffen zu tragen und im Reichsheer zu kämpfen. Zudem gelten sie als voll *rechtsfähig*. Damit stehen ihnen die unschätzbaren Rechte zu, vor einem Gericht zu klagen, eine Ehe einzugehen, einer Gilde oder Zunft beizutreten oder auch Geldgeschäfte wie Kauf und Verkauf zu tätigen und Grund- oder Hausbesitz zu haben. Zwar ist die Mobilität innerhalb der mittelreichischen Lehenpyramiden vertikal wie horizontal weniger ausgeprägt, als im Horasischen, sie ist aber dennoch gegeben; d.h., ein Bürger kann sowohl innerhalb seines Standes seine Stellung, manchmal gar seinen Beruf, verbessern als auch sogar in den seltensten Fällen in den niederen Adel aufsteigen. Umgekehrt kann es einem Bürger genauso passieren, daß er durch Verschuldung oder Mißgeschick seiner Freiheit verlustig geht. Manch einer soll auch aus Schutz-, Versorgungs- oder Notgründen heraus freiwillig in die Unfreiheit gegangen sein. Bürger werden meist mit ihrem Beruf, ihrem Rang innerhalb ihrer Gilde oder Zunft oder mit ihrem Nachnamen angeredet.

Nur Kinder von Freien werden in der Regel in Tempel und Kirchen aufgenommen. Zünften und Gilden ist es dagegen auf Strafe verboten, Unfreie auszubilden, denn die Schutzherrschaft über den Lehrling, Scholaren oder Novizen wird von den Eltern auf die Gilde übertragen; unfreie Eltern haben jedoch selbst über ihre Kinder die Vormundschaft nicht inne.

Die Unfreien

Vier Fünftel der Landbevölkerung, oder zwei Drittel der Gesamtbevölkerung des Reiches, sind **Unfreie**. Diese Unfreiheit ist weder mit albanischer Sklaverei noch mit bornischer Leibeigenschaft zu verwechseln, da die Unfreien keinen Personen zu eigen sind, sondern eher zu etwas gehören, wie z.B. einem Dorf oder einem Hof. Dennoch ist es eine Art der Abhängigkeit, die den Freien, ob Adel oder Bürger, unerträglich erscheinen muß. Wichtigstes Merkmal der Unfreien ist die Rechtsunfähigkeit, die ihnen verbietet, Land und Gut zu besitzen. Der Schutzherr hat dafür, daß der Unfreie ihm seine Freiheit und Arbeitskraft überläßt, dessen Rechte nach bestem Wissen wahrzunehmen. Darum dient der Unfreie weder in der Armee, noch darf er Waffen tragen. Unfreie sind verpflichtet, dort zu leben, wo ihr Schutzherr es ihnen befiehlt, und in seinem Gewerbe oder auf seinem Hof oder Gut zu arbeiten.

Wer sich ohne Erlaubnis des Schutzherrn von dessen Land entfernt, braucht zwar nur selten eine Verfolgung zu befürchten, muß jedoch bei einer späteren Rückkehr mit strenger Bestrafung rechnen. Das Recht des Vormunds, Strafen an Leib und Blut des Unfreien zu verhängen, wird Hofgericht genannt. Für den Unfreien reicht ein "He, du!" oder der Name als Anrede.

Sollten Unfreie es schaffen, sich dennoch (verbotenerweise) für

Vom Sozialstatus

Der Sozialstatus (SO) bezeichnet die gesellschaftliche Position einer Person, wobei die Zustände im Mittelreich in der folgenden Tabelle grob umrissen werden sollen:

SO Stand

- 1-3 Gebannte und Geächtete, Gesetzlose, Gesetzesbrecher, Sträflinge
- 4-6 Unfreie und Mündel
- 7-9 Reichsbürger: Freibauern und Städter samt Zunftmeistern, einfache Geweihte, Adepten und Magi
- 10-12 Junker, Edle und Ritter. Ferner nichtadlige Höflinge und Offiziere des Kaisers und der Provinzherrn, Garethier Spießbürger, Stadtheister, Tempelvorsteher, Magister und Spektabilitäten
- 13-15 Barone und Vögte. Ferner die Vorsteher kirchlicher Orden und Convocati der Weißen Gilde
- 16-18 Grafen, Pfalzgrafen und Burggrafen. Ferner die Reichsräte, Provinzkanzler und Provinzmarschälle und die Erleuchteten der Praioskirche
- 19-20 Könige und Herzöge. Ferner das Kaiserhaus, die Reichserzämter, die Fürsten, die Markgrafen, die Erhabenen der Kirchen und die Wahrer der Ordnung
- 21 Kaiser/Reichsregent. Daneben der Bote des Lichtes

Wenn Sie an den Möglichkeiten interessiert sind, die das recht intrigante Spiel mit dem SO und seine Erhöhung bietet, finden Sie in Box **Fürsten, Händler, Intriganten** viele Regeln und Anregungen; grundsätzlich aber gilt, daß im Mittelreich Status eng mit Lehensbesitz und Adelsrang gekoppelt ist und deutlich weniger Wege existieren, um durch Orden, Ehrungen und Karrieren seinen gesellschaftlichen Rang zu verbessern.



die Reichsarmee verpflichten zu lassen und die 5jährige Dienstzeit zu beenden, so erlangen sie die Freiheit. Nur in größten Not-situationen, nämlich dann, wenn ein hochkirchlicher Aufruf er-geht, daß "nicht allein jeder Bürger sein Reich, sondern jeder Gläubige seine Seele" verteidigen müsse, können auch Unfreie zum Kriegsdienst herangezogen werden, wobei sie natürlich auch nach Beendigung ihrer Pflichten unfrei bleiben. Doch vor der Invasion Tobriens wurde ein solches Verdikt nur sehr, sehr selten gefällt. Der Wunsch, sich dem gefährlichen, in jedem Falle aber zeitraubenden Kriegsdienst für das Reich zu entziehen, mag so-gar der Hauptgrund gewesen sein, weshalb sich die Vorfahren heutiger Unfreier einst in die schützende Vormundschaft eines ritterlichen Barons begaben und auf ihre doch nicht zu verteidigenden Freiheiten verzichteten.

Für Unfreie gibt es darum nahezu keine Möglichkeit, ihren Stand zu verbessern, lediglich die Flucht von der Scholle oder die Frei-setzung durch den Herrn kann daran etwas ändern. Weitere Son-derfälle sind die Übergabe an einen Tempel und damit die Ge-weihtenschaft, oder bei nachgewiesenem Talent an einen magi-schen Vormund. Natürlich ist auch hierzu das Einverständnis des Schutzherrn vonnöten – doch zumindest im Falle von Magie-begabten wird er sich womöglich nur zu gern, der Ruhe und Ordnung willen, von seinem Mündel trennen.

Die Arten der Schutzherrschaft

Als erste und wichtigste Gruppe von Schutzherrn sind natür-lich die Adligen, vor allem die Barone, zu nennen, unter deren Schutzherrschaft die meisten Bauern leben. Die höheren Adli-gen haben verhältnismäßig wenig derartige Mündel und diese in ihren eigenen Baronien – denn z.B. das unfreie Mündel des Kaisers wäre als Bewohner einer Baronscherrschaft fast nicht zu regieren.

An zweiter Stelle ist die Vormundschaft zu nennen, die Bürger wie Handwerker, Magier etc. über ihre unfreien Lehrlinge aus-üben. Wer hier die wahren Verhältnisse kennt, der weiß, daß die-se 'Schüler' oft jahrelang eher ausgebeutet als unterrichtet wer-den – doch irgendwann, mit Gesellenbrief oder Magieabschluß, werden diese Unfreien wenigstens die persönliche Freiheit zu-rückrerlangen.

Daneben gibt es noch die eher seltenen Fälle, daß freie Bauern die Schutzherrschaft über unfreie Landleute ausüben, ohne des-halb adlig zu sein – doch das Adelsdenken verabscheut diese Fälle, und alsbald kann ein solcher Großbauer darauf hoffen, schon um der Abgrenzung willen zum Junker erhoben zu werden.

Eine letzte, ehrenvolle Form der Unfreiheit sei die des *Knappen* genannt, der bis zum Ritterschlag ebenfalls der Schutzherrschaft seines Ritters unterworfen ist.

Die Adelsherrschaft in der Realität

Die mehr als 400 Baronien des Neuen Reiches bilden die Basis seiner gesamten Wirtschaft und Verwaltung. Ohne den Fleiß und den Tatendrang seiner Barone wäre das Reich nicht das, was es heute ist.

Die Pflichten eines Barons seinem Grafen gegenüber bestehen heutzutage vor allem in der Entrichtung erheblicher Summen Geldes, von denen das *Bannergeld* einen großen Teil einnimmt. Zwar kann das Geld größtenteils von den Untertanen eingetrie-ben werden, die ja ihrerseits auch vom Wegfall der Heerfolge-pflicht profitieren, doch es bleibt dabei, daß viele Baronien bis an die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeiten belastet sind: Nicht nur, daß die bäuerliche Wirtschaft der Baronie noch sehr stark auf Tausch- und Naturalienwirtschaft ausgerichtet ist, auch hat-ten die meisten Barone ein geschicktes Wirtschaften nie gelernt – für das Leben eines 'Großbauern in Waffen' war früher immer genug da. Das Ausbleiben des Bannergeldes nur weniger Baro-nien einer Grafschaft jedoch kann auch den Grafen in ernste Nöte mit seinem Regimentsgeld bringen, was wiederum den Zorn der Provinzherrn zufolge hat, die ihrerseits dem Kaiser ihr Geld schulden. Deshalb haben höhere Adlige begonnen, ihren jewei-ligen Vasallen in weit höherem Maße in ihre Wirtschaft hinein-zureden, als es in früheren Zeiten üblich war.

Zudem haben etliche Barone inzwischen unliebsame Erfahrun-gen mit städtischen Kaufleuten gemacht, die sie beim Umwan-deln von Ernten in Bargeld über den Tisch gezogen haben – Erfahrungen, die das Bewußtsein, zur adligen Elite zu zählen, nicht gerade stärken. Die Abneigung gegen die wachsenden Städ-te ist groß bei vielen Baronen. Nur zu gern sehen sich die Baro-

ne als das Melkvieh des Reiches, denn auf ihrem Rücken wird alles ausgetragen und aus ihrem Säckel das meiste bezahlt.

Ein wenig anders verhält es sich bei den Vögten des höheren Adels: Auch wenn sie die Pflichten eines Barons haben, so bezie-hen sie doch in der Regel eine festes Einkommen in Form eines festgelegten Teiles der Ernte. Doch nur die besten Vögte bemü-hen sich, ihr Lehen zu kräftigen und die Überschüsse an den eigentlichen Herren weiterzuleiten; viele tun zwar ihr Bestes, doch behalten sie dann das Beste auch insgeheim für sich.

Außerdem haben die Barone nach wie vor die Pflicht, die Inter-essen von Kaiser, Reich und Recht zu wahren, die Zwölferkirchen zu schützen und die Straßen für des Kaisers Heer instand zu halten – keine Aufgabe, die leicht zu meistern ist. Was ein Baron ansonsten, im Rahmen der geltenden Gesetze, mit seinem Land und seinen Untertanen tut, ist weitgehend seine Sache, solange das Lehen nicht verlottert und die Abgaben überfällig werden.

Die Einkünfte des Adels und des Reiches

Eine nicht zu unterschätzende Einkommensquelle des Adel rührt von ihrem Recht her, Recht zu sprechen. Jeder Rechtsakt kostet Geld, das in den Säckel des jeweiligen Gerichtsherrn fließt.

Von all ihren Untergebenen erhalten die Barone zudem jährlich den, nur zu oft vom Munde abgesparten, *Kaiserdukaten* oder dessen Gegenwert in Naturalien, den sie dem Kaiser schulden. Vielerorts sind die letzten Volkzählungen lange her, und es kann immer etwas abgezwickelt werden, nun, da die alten 'Augen der Kammer' meist geschlossen sind.



Ferner schuldet der Baron seinem Lehnsherrn, also dem Grafen, eine Reihe von traditionellen Zuwendungen wie das *Rittergeld*, wenn des Grafen erstes Kind zum Ritter geschlagen wird und eine Ausrüstung braucht, oder das *Brautgeld*, wenn der Graf sein ältestes Kind standesgemäß verheiraten will. Teurer wird es natürlich schon bei der Hochzeit mit einem Provinzherrn und fatal beispielsweise bei einem kaiserlichen Traviabund. Grafen erhalten zudem Einkünfte aus ihren eigenen Baronien, in denen Vögte eingesetzt sind, und allerlei laufende Zuwendungen ihrer Lehensleute; die *Wehrsteuer* allerdings sollten sie ungeschmälert an ihren Provinzherrn weiterleiten.

Den Provinzherrn geht es ähnlich, doch kommen hier noch zahlreiche weitere Einkünfte aus den königlichen oder herzoglichen Zollstellen hinzu.

Der Kaiser schöpft dann sozusagen den Rahm ab, indem er neben den bereits immensen Einkünften aus den kaiserlichen Baronien und Provinzen auch die Wehrsteuern kassiert, dazu erhält er noch den Kaiserdukaten sowie die Tafel- und Kellerabgaben für die Pfälzen. Vor allem aber kann der Kaiser seinen Reichsstädten quasi als Abgabe für die gewährte Stadtfreiheit jährlich eine Sondersteuer auferlegen, die ohne Murren zu zahlen ist. Bei der Sonderbesteuerung des Adels hingegen sind selbst dem Kaiser die Hände gebunden: Freiheit von willkürlichen Steuerforderungen zählt zu den Standesrechten des Adels, wie die jüngste Reichsreform noch einmal ausdrücklich betont hat.

Sind alle anderen Mittel ausgeschöpft, so kann die Krone einige oder alle Provinzen um eine außerordentliche Abgabe bitten. Im Falle der 'Reichsnot', der kriegerischen Invasion durch eine fremde Macht, muß der Adel zustimmen, ansonsten hat er die vorgebrachten Gründe ehrlich und ernstlich zu überprüfen – doch selbst bei der üblichen Gewährung versäumt der Adel nie, die Außerordentlichkeit der Zuwendung zu betonen und daß sie keineswegs zum Gewohnheitsrecht des Kaiser werde.

Die Adligen und das Recht

In ihrem Lehen sind die Barone Richter über freie Bürger und Unfreie zugleich. Doch gehört die Gerichtshoheit zu den vornehmsten zivilen Pflichten und Rechten eines Barons, und zu-

dem zu den lukrativsten, bringt sie ihm doch einiges an Abgaben, Bußen, Strafgeldern und anderen Einkünften ein – denn zur Gerichtsherrschaft zählt nicht nur die eigentliche Rechtsprechung, sondern auch die Sorge für die allgemeine Sicherheit und das Recht, für den Gerichtsbezirk Anordnungen zu erlassen, dazu noch die Beurkundung von Rechtsakten aller Art, die dem Baron ein stattliches *Siegelgeld* einbringen.

Die Aburteilung schwerer Verbrechen, die Leib- und Todesstrafen nach sich ziehen, sind dabei den Grafengerichten vorbehalten – dazu werden Notzucht, Raub, Entführung, Totschlag, Brandstiftung und Falschmünzerei gerechnet; ebenso sind es die Grafen, die Verträge ihrer Barone gegenseigeln müssen. Die Gerichte der Provinzherrn schließlich kümmern sich fast nur noch um Streitfälle oder Verbrecher, wenn Streithähne, Kläger oder Angeklagte dem Adel entstammen, und sind ansonsten entschieden mehr für die Gesetzgebung und Beurkundung zuständig.

Zur selben Zeit wie der Reichskongreß tagt auch zu Gareth das **Reichsgericht** des Kaisers, und nominell ist es natürlich die Reichsregentin, die hier an Kaiserin Statt die Urteile über Lehensleute und Untertanen fällt, doch weder sie noch ihr formaler Stellvertreter, Reichsseneschall Jast Gorsam, üben das Amt wirklich aus, nicht einmal der Reichserzkämmerer, Prinz Hartuwal Gorwin vom Großen Fluß, ist öfters als Gerichtsvorsitzender zu sehen. *Gräfin Efferdane von Ehrenstein zu Eslamsgrund* steht als Reichsrichterin und Reichskronanwältin dem Gericht vor, das provinzübergreifende Rechtsstreitigkeiten niederer Adliger verhandelt. Die meisten Fälle sind zeitraubende, das Reichsgericht fast lähmende Dispute um Untertanen, Ländereien, Zollrechte und dergleichen.

Das Reichsgericht ist die einzige Instanz des Reiches, die Adlige in Absenz wegen Hochverrates verurteilen und dann die sogenannte *Reichsacht* über ihn verhängen kann, die ihn solange als 'Vogelfreien' aus der Gesellschaft ausschließt, ihn aller Ämter, Titel und Lehen entkleidet und jedem, der ihm Zuflucht gewährt, die gleiche Strafe androht, als bis er die Schuld durch die verordnete Strafe (und das ist im Gemeinfall der Tod) gebüßt hat.

Ständiges Gericht des Kaisers ist das **Reichskammergericht**, das alle anderen Fälle 'minderer' Wichtigkeit bearbeitet sowie die kaiserlichen Eigengüter zu betreuen hat.

Die Vertretungen des Adels und der Bürger

Der Reichskongreß

Einmal im Jahr muß der Kaiser den Reichskongreß auf eine seiner Reichspfalzen oder – was weit seltener vorkommt – in die Alte Residenz zu Gareth einberufen, und theoretisch versammeln sich hier alle Lehensleute des Reiches vom Reichsritter aufwärts – in der Realität sind schon die meisten Barone verhindert und schicken landschaftsweise gemeinsame Sprecher, und auch Grafen lassen sich mitunter vom Nachbarn vertreten, so daß etwa 200 Personen mit ihrem Gefolge zusammenkommen.

Der Kaiser, der nicht abstimmt und häufig nur zur Schlußzeremonie anwesend ist, muß die vom Hoftag gefaßten Beschlüs-

se, die in einem **Reichsschluß** zusammengefaßt werden, nicht als Gesetze annehmen, fordert mit einer Ablehnung jedoch den deutlichen Unmut nicht nur der anwesenden Adligen heraus. Darum aber heißt es, die Stimme des Kaisers 'zähle mehr als alle anderen zusammen'.

Hier auf dem Reichskongreß werden neue Gesetze besprochen oder gar beschlossen, des Kaisers Bitten um Sonderabgaben gehört und beschieden und Streitigkeiten unter den Adligen geschlichtet, vor allem aber werden alte Kontakte erneuert und oft auch ein festliches Turnier gehalten – für den Adel ist der Reichskongreß die beliebteste Weise, sich reichsweit zum Feiern zu versammeln.



Der Grafenkonvent

Eine Einrichtung Kaiser Retos, die formell vor allem die Aufgabe hat, den Kaiser bezüglich der Diplomatie zu beraten. Doch bei den halbjährlichen Treffen ging es hinter den Kulissen bislang vor allem darum, die Klagen und Hinweise der Grafen betreffend ihre Provinzherrn zu sammeln und Vorwürfe gegen die Barone anzuhören. So erwarb der Konvent schnell den Ruf, die durch die Heeresreform weitgehend entlasteten Grafen zu Spitzen der Raulskrone gegen den übrigen Adel zu formen. Daher waren es die Provinzherrn, die gegen die Heranziehung einer einzelnen, ihnen untergeordneten Adelsschicht zu wichtigen Beratungen protestierten. In der Jüngsten Reichsreform erhielten sie zwei wichtige Vorrechte: Einerseits können sie ebenfalls den Konvent aufsuchen, zum anderen dürfen die Grafen einer Provinz nur in ihrem Gefolge anreisen – beides zusammen hat den Grafenkonvent praktisch zur Versammlung der Inneren Provinzen und Almadras gemacht.

Der Große Hoftag

Diese Beratung schließlich findet nur sehr selten statt (zuletzt im Jahre 21 Hal), dann nämlich, wenn ein Kaiser den Thron besteigt und eine Reihe von Gesetzen und Gnadenerlässen beschließt, oder aber, wenn wichtige Befehle den Lehnleuten kundzutun sind: So wurden sowohl die Reichsreform (201 v.H.) als auch die Reichsgrundreform (11 v.H.) auf einem Großen Hoftag von den Kaisern Bodar und Reto gesiegelt. Der Große Hoftag wird in den *Hallen der Zwölfgöttlichen Lande* im Sonnenpalast zu Gareth abgehalten.

Räte der Kirchen und der Magierschaft

Zwei besondere Gremien sind das **Kollegium der Zwölfgötter**, das aus Abgesandten aller zwölf Kirchen besteht und den Kaiser in Fragen des Glaubens berät, und der **Geheime Orden vom Schwarzen Auge zu Punin**, welcher desgleichen in magischen Belangen tut. Unter den **Geheimen Weisheiten**, so der Titel der Ordensmitglieder letzteren Ordens, befinden sich die drei Hofzauberer und die Leiter der Magierakademien *Magische Rüstung zu Gareth* und *Schwert und Stab zu Gareth*, des *Informations-Institutes zu Rommilys*, der *Halle der Herrschaft zu Elenvina* und der *Schule der Austreibung zu Perricum*. Dem Orden vom Auge, der sich im 'Ulmencabinet' der Neuen Residenz zu versammeln pflegt, steht der Kaiser selbst als Großmeister vor.

Der Reichsstädtebund

Alt-Gareth und die übrigen nur dem Kaiser unterstehenden Reichstädte haben gemeinsam, daß sie als stattliche Ansammlung von Kaufleuten und Handwerkszünften weit reicher sind als Baronien von gleicher Fläche – andererseits sind sie rein bürgerlich und genießen damit nicht die relative Steuerfreiheit des Adels. Schon deshalb waren sie immer die bevorzugten Geldgeber für klamme Kaiser, deren Sondersteuern bei Stadtmeistern

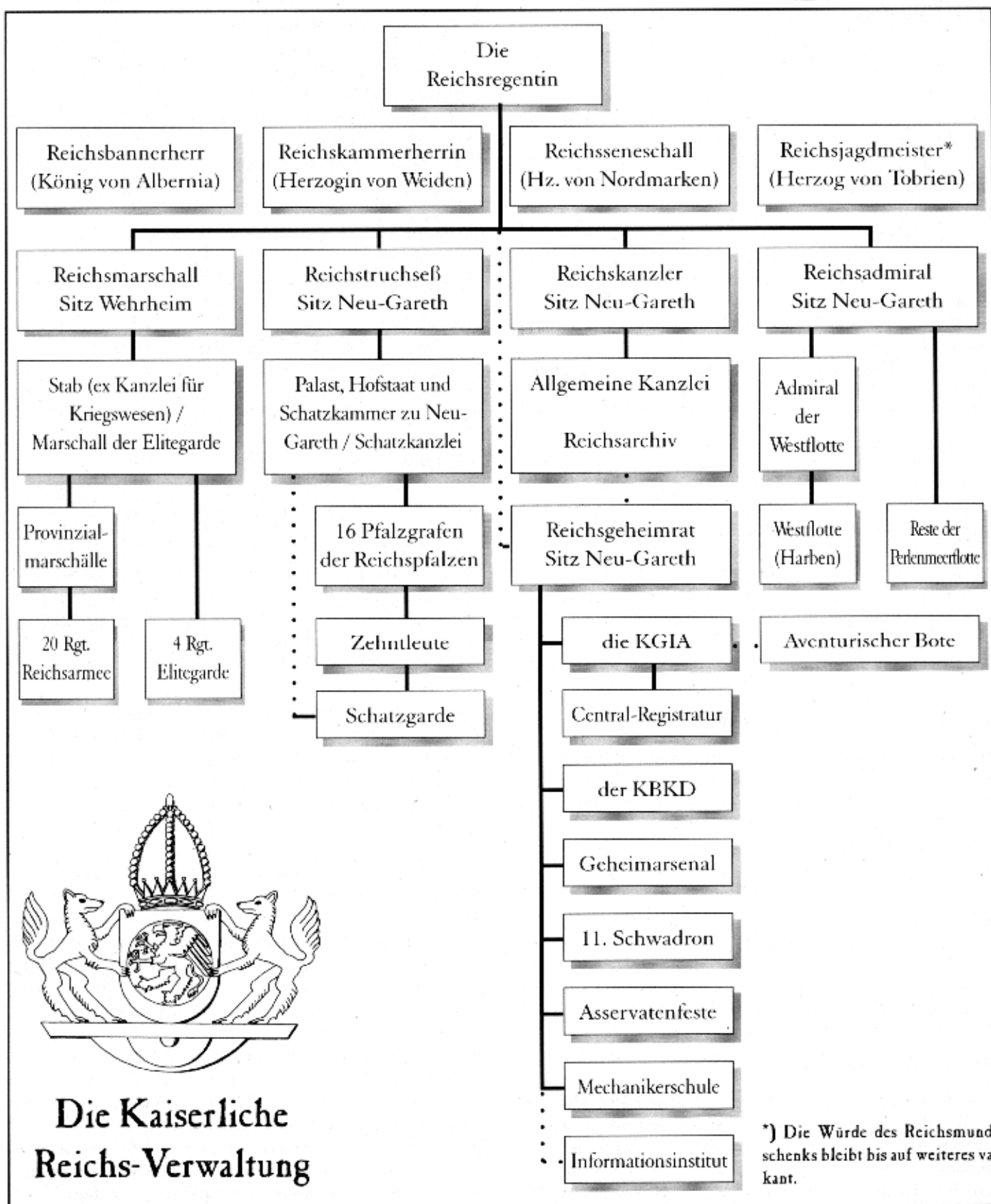
Die Freien und Reichsstädte

Reichsstadt Abilacht (900)
Reichsstadt Albenhus (2.400)
Reichsstadt Auen (900)
Reichserzstadt Baliho (3.100)
Reichsstadt Eisenhuett
Reichsstadt Eslamsroden (1.500)
Reichsstadt Eslamsgrund
Reichsstadt Ferdok
Freie und Reichs-Stadt Alt-Gareth (186.000)
Reichsstadt Gratenfels (1.350)
Reichsstadt Harben (1.550)
Reichsstadt Hartsteen
Reichsstadt Hirschfurt
Freie Stadt und Reichs-Protektorat Höt-Alem (1.800)
Reichsstadt Kyndoch (1.200)
Reichsstadt Luring
Reichsstadt Menzheim (900)
Reichsstadt Perricum
Reichsstadt Puleth
Reichsstadt Punin (18.000)
Reichsstadt Ragath (1.750)
Reichsstadt Taladur (1.300)
Reichsstadt Vierok
Reichsstadt Wandleth
Reichsstadt Wehrheim
Reichsstadt Winhall (1.350)
Freie und Reichs-Stadt Zwerch

und Ratsherren gefürchtet sind, gelten die Stadtbürger doch als reiche Pfeffersäcke, denen jedes Opfer zuzumuten ist. Die Steuereinnahmer des Kaisers jedenfalls sind und waren verhaßt, und nicht selten überfielen 'Räuber' einen solchen Schatzzug, kaum daß er die Stadtmauern verlassen hatte, manchmal aber, so wird gemunkelt, hätten auch Barone derartige Konvois 'verschwinden' lassen.

Um solchen Eigenmächtigkeiten einen Riegel vorzuschieben und doch die Belange der Städte vor der Raulskrone zu vertreten, haben die selbstbewußten Ratsherren von Alt-Gareth noch vor der Jüngsten Reichsreform den Reichsstädtebund ins Leben gerufen, einen lockeren Rat, in dem die Stadt- oder Bürgermeister der Mitglieder unter dem Vorsitz Gareth's zusammenkommen. Selbst wenn sie nur einen Bruchteil der Reichsbürger vertreten, so stehen sie doch für eine wirtschaftliche Macht, die nicht zu unterschätzen ist, und das wichtigste Ziel des Bundes ist es, dem Adel mit einer einigen Stimme gegenüberzutreten und das Kaisertum zu bewegen, statt mit unsicheren Sondersteuern doch lieber mit geordneten Großdarlehen zu rechnen ...

In der Jüngsten Reichsreform wurde der Städtebund feierlich anerkannt, doch schon werden in den Mitgliedsstädten von Abilacht bis Perricum Stimmen laut, die eine übermäßige Dominanz Gareth's fürchten, das immerhin mehr Einwohner hat als alle übrigen zusammen.





Die Kaiserliche Reichs-Verwaltung

Die Reichs-Ehrenämter

Formell gibt es vier hohe Würden des Reiches, die den Königen und Herzögen vorbehalten sind; doch werden diese nur zu den höchsten Zeremonien ausgeübt, und auch dann nur als symbolische Gesten. All diese Ämter haben Entsprechungen innerhalb des kaiserlichen Hofstaates, da dort natürlich jemand benötigt wird, der tatsächlich dem Kaiser als Mundschenk dient.

Reichsbannerherr ist der nach dem Kaiser ranghöchste Adlige des Reiches, König Cuano Ui Bennain von Albernia. Zu seinen zeremoniellen Pflichten zählt das Tragen des Reichsbanners, wenn ein Kaiser gekrönt wird oder im Kreise der Großen des Reiches Hof hält.

Reichsseneschall ist die Würde des Herzogs von Nordmarken. Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluß ist damit nominell der Vertreter des Kaisers in Rechtsangelegenheiten. Zu diesem Amt gehört es auch, das Richteramt über Provinzherrn auszuüben. Von dieser 'Würde' hat er jedoch noch nie Gebrauch gemacht. Ihm obliegt auch die Präsentation des Reichsrichterschwertes *Guldebrand* – daß es diese Waffe war, mit der der Herzog im Jahre 21 Hal den Großinquisitor Rafterian von Eslamshagen niederstreckte, macht die Sache nur noch pikanter ...

Reichskämmerin wird die Herzogin Walpurga von Weiden genannt, formell ist sie damit die Höchste des Kaiserlichen Haushaltes – und an Ihrer Hoheit Walpurga wirkt der symbolische Reichsschlüssel *Dirilano* genauso deplaziert wie an ihrem Vater Waldemar.

Die neugeschaffene Würde des **Reichsjagdmeisters**, dem Herzog von Tobrien, schließlich wurde von Seiner Hoheit Bernfried bislang kein einziges Mal ausgeübt, wird er doch von den schwarzen Horden in seiner Zuflucht in den Drachensteinen belagert – und so ruht das silberne Jagdhorn *Ornodorin* auf seidnem Kissen auf Burg Rudes Schild, wo es von Burggraf Ardo von Eberstamm zu Ochsenblut gemeinsam mit vielen anderen Reichskleinodien aufbewahrt wird.

Die Würde des **Reichsmundschenks**, die ursprünglich die Herzöge von Kuslik innehatten, bleibt bis auf weiteres vakant.

Die Reichserzämter bei Hofe

Unterhalb der rein zeremoniellen Reichsäemter gibt es die vier mit Praktikern besetzten Ämter von **Kanzler** (Politik/Verwaltung), **Truchseß** (Hofhaltung), **Marschall** (Heer) und **Admiral** (Flotte). In der jüngsten Reichsreform wurden die teilweise zu bürokratischen Wasserköpfen aufgeblähten Kanzleien auf Drängen des Adels verkleinert (wie schon in der jüngsten Vergangenheit mit der Kanzlei für Handel und Wandel geschehen) und wieder den eigentlichen Hofämtern zugewiesen.

Einzig die *Kanzlei für Scharmützel, Gesteck und allerlei Kurtzweyl*, eine Gründung Kaiser Pervals, hat wie durch ein Wunder sämtliche Versuche diverser Reichsreformen überlebt, sie wegen erwiesener Unnötigkeit zu beseitigen: Denn weder die Ausarbei-

tung grausamer Turnierregeln noch gar die Beschaffung von ver-sklavten Kämpfern können heutzutage als offizielle Aufgaben gelten, und neue wurden ihr nie zugewiesen. So ist der, sieht man von einigen Sekretären und Aktendienern ab, nur mit Reichsrätin Quisira von Kaldenberg besetzten Kanzlei als letzter noch kein Erzamt zugeordnet; was ihre fortgesetzte Existenz derartig sinnlos macht, daß wilde Gerüchte über ihre *eigentliche* Daseinsberechtigung kursieren: von 'Zentrale der Geheimen Korkirche' über die Behauptung, hier würden heimlich alamanische Blutkämpfe für die schaulustigen Paligans bei Hofe abgehalten, bis hin zu der Vermutung, die Kanzlei würde in Wahrheit geheimste Dienste für den Kaiser leisten, die wenig oder gar nichts mit ihrer nominellen Aufgabe zu tun hätten. Auch der Umstand, daß Reichsrätin von Kaldenberg neustens mit der Verwaltung von Immanstadion und neuem Hippodrom betraut ist, konnten diesen Spekulationen keinen Riegel vorschieben – das sei alles nur Fassade, behaupten die Freunde absurder Verschwörungstheorien und munkeln ungeniert weiter.

In der jüngsten Reichsreform wurde dem **Reichserzkanzler**, Prinz *Hartuwal Gorwin vom Großen Fluß*, die Allgemeine Kanzlei untergeordnet (in der die früheren Kanzleien für *Reichsangelegenheiten* und die *Diplomatische Kanzlei* zusammengefaßt sind), denn seine Aufgabe ist es, die Verwaltung der kaiserlichen Rechte und Privilegien zu lenken, was ihn zum Aufseher über die 'Schreibstube des Reiches', die Außenpolitik und die Kaiserliche Gesetzgebung und Rechtssprechung macht, damit ist er zugleich Schiedsrichter bei Streitigkeiten zwischen den Lehensleuten des Kaisers. Daneben untersteht ihm das Reichsarchiv in der Neuen Residenz zu Gareth.

Allgemein gilt der Reichserzkanzler als geschickter Politiker und eigentlicher Architekt der jüngsten Reichsreform, der allerdings die Vorteile seines Hauses, der Herzöge von Nordmarken, ein wenig zu hoch ansetzt. Nominell untersteht ihm auch der **Reichsgroßgeheimrat**, Graf *Dexter Nemrod zu Wehrheim*, als Leiter diverser geheimer Einrichtungen, doch ist dessen Reichstreue und Abscheu vor adliger Hausmachtpolitik wohlbekannt.

Der **Reichserztruchseß**, *Fingorn von Mersingen*, ist der oberste Verantwortliche für Palast und Hofhaltung, der die Repräsentationspflichten und das Leben der Kaiserlichen Familie möglichst gut zu gestalten hat. Ihm ist daher auch die Schatzkammer mit der Schatzkanzlei (der früheren Kanzlei für Steuern, Tribut und Zollwesen) zugeordnet, so daß er zugleich für die gesamten Finanzen der Reichskrone verantwortlich ist – denn eine Trennung von kaiserlichem Privatgeld und Reichsetat existiert im Mittelreich nicht, ebenso wenig wie eine eindeutige Unterscheidung zwischen privaten kaiserlichen Hofbeamten und Würdenträgern der Reichsverwaltung. Allgemein wird von ihm gemunkelt, daß er bei seinen Aufgaben die eigene Bequemlichkeit selten aus den Augen verliere und lieber zu rascher, manchmal genialer Improvisation neige als zu vorausschauender Detailplanung. Daß zumindest in finanzieller Hinsicht kein Chaos eintritt, dafür sorgt



seine Untergebene, **Reichsschatzmeisterin Thalia von Eberstamm-Weidenhag** (die ältere Schwester des Fürsten vom Kosch), die als Meisterin der Organisaion gelten darf. Die zweite wichtige Untergebene des Reichserztruchsessens ist **Hofmarschallin Argiope Puligan**, die Schwester der Altkaiserin Alara. Sie leitet den ganzen Hofstaat, der für die Bequemlichkeit und das Wohlergehen des Kaisers zuständig ist.

Der **Reichserzmarschall**, der die bisherige Kanzlei für das Kriegswesen als Verwaltungsstab besitzt, residiert nicht in Gareth, sondern im Wehrheim, der 'Rüstkammer des Reiches'. (Die Kanzleiräume in Gareth kamen der aus Beilunk übersiedelten Magierakademie *Schwert und Stab* zugute.) Das Amt des Reichserzmarschalls liegt bei Seiner Exzellenz **Leomar Almaderich Sigiswild vom Berg**, sein Vertreter in der Kaiserstadt ist der **Kaiserliche Marschall Boronian von Rommily**, der Kommandant der Elitengarden. Schon als Kommandant im Khomkrieg bewies Marschall Leomar, daß ihm der Erfolg als das Wichtigste gilt und dessen Untergebene vor allem durch Leistung glänzen müssen.

Der **Reichserzadmiral, Rudon von Darbonia zu Mendena**, residiert neuerdings ebenfalls im Herzen des Reiches, in der Neuen Residenz zu Gareth, und lenkt von hier aus die Bemühungen, dem Feind am Perlenmeer zumindest haltenden Widerstand zu bieten. Seine Exzellenz Rudon gilt als Meister der eisernen Selbstdisziplin, die er auch gnadenlos von seinen Untergebenen erwartet.

Die Kontrolle durch den Kaiser

Daß die neumodische Wehrsteuer den Baronen viel von ihrer früheren Eigenständigkeit nahm, konnten die meisten knurrend akzeptieren; und auch daß nun die Besuche neugieriger Dienstmannen des Grafen häufiger wurden, war noch zu ertragen – doch eine Sache, die sie bis auf das Blut reizte, waren die zunehmenden Kontrollen durch die kaiserliche Bürokratie in Gareth: Kaum ein Baron mochte es hinnehmen, daß Spitzel der Schatzmeisterin, Zehntleute der Gaugrafen, Späher des Reichsgeheimdienstes und sonstnochwer ihre Güter und Lehen begutachteten und angebliche Mißstände tadelten oder ahndeten, als seien die Barone nicht stolze Adlige des Kaiserreiches, sondern bloße Reichsvögte auf des Kaisers Eigengut!

Mag sein, daß sich dieses Grummeln irgendwann entladen hätte, doch die Provinzherrn, denen die kaiserliche Aufsicht in ihren Provinzen ebenso ungelegen kam, erreichten in der jüngsten Reichsreform, daß diese Aktivitäten weitgehend eingestellt und "dem Adel die Ehre und das Vertrauen wiedergeschenkt" wurde. Heute sind es wieder die regulären Grafen und Landgrafen, die gegebenenfalls ihre Barone überprüfen und an ihre Lehenpflichten erinnern, wenn sich diese irgendwelcher Verfehlungen schuldig gemacht haben. Von den kaiserlichen Beauftragten sind derzeit neben den Lauschern der KGIA (die aber keine Strafbefugnisse mehr haben) nur noch die Zehntleute der Pfalzgrafen unterwegs.

Die Armee des Neuen Reiches

Die Reichsarmee ist die größte stehende Truppe Aventuriens – allen Verlusten der letzten Jahre zum Trotz. In ihr dienen Kämpfer aus allen Teilen des Reiches. Hier sind Ritter, adlige und gemeine Krieger sowie einfache Söldner vereint, und auch wenn sie allesamt bezahlte Berufskämpfer sind, so darf man den Patriotismus der Kaiserlichen doch nicht anzweifeln.

Die Entwicklung des mittlereichischen Heerwesens

Noch zur Zeit der Eslamiden war die Armee des Reiches ein reines Aufgebot des Adels, ein Ritterheer mit seinen Reisigen. Das heutige Reichsheer ist größtenteils aus den Söldnertruppen hervorgegangen, die Kaiser Perval auf den Thron gebracht haben und von ihm auch danach in Dienst und Waffen gehalten wurden. Kaiser Reto reformierte die Armee der pervalschen Kaiser, stützte allerlei Auswüchse, vor allem aber ordnete er die unüberschaubaren Verhältnisse. Er kodifizierte das von Perval begonnene neue Reichsheer, schob dem Willen des Adels (zurück zum ritterlichen Reichsheer) einen Riegel vor und gab den Kriegsknechten, die schon wie ihre Eltern den Familienberuf ausübten, ihren festen Platz innerhalb der Armee und damit die Bindung an den Kaiser zurück. So legte er den Grundstein für eine Begeisterung für Kaiser und Reich, die heutzutage die Moral der Reichsarmee prägt.

Die Trennung von Adel und Armee unter Reto traf den Grafenstand am Härtesten: Die Grafen, in der Lehnshierarchie unter

Kaiser und Provinzherrn eingeordnet, hatten sich zuvor vor allem als Ritteroberst eines hochadligen Regimentes verstanden und verloren diese Aufgabe völlig, als die stehenden Regimenter gebildet und an 'Karriereoffiziere' übergeben wurden.

Auch für Barone und Vögte änderte sich einiges. Denn nun mußten die Provinzherrn dem Kaiser nicht Ritterscharen stellen, sondern für die Aufstellung bestimmter Regimenter aus besoldeten Berufskämpfern sorgen. Die Kosten für diese Regimenter wurden natürlich bei den Grafen eingetrieben, die sie wiederum auf ihre Barone umlegten – und so mußten die Barone zwar nicht mehr selbst in den Krieg ziehen und kein Banner organisieren, andererseits aber die zur Besoldung und Ausrüstung eines Banners nötigen Gelder beisteuern. Kurzum, aus der Heerfolgepflicht wurde eine Steuerpflicht (auch wenn sehr viele Barone vom Kriegführen nicht lassen mögen und im besten Falle auf eigene Faust, mit eigenem Gefolge, im Dienst des Reiches reiten, im schlechtesten Falle die seit dem *Reichsfrieden* des Jahres 21 Hal verbotenen Fehden anzetteln); und der Hochadel befand schnell, daß die stehende Armee dem Baron auch einige Kosten bei der Lehenssicherung ersparte, die selbstverständlich ebenfalls eingefordert wurden und werden.

Der Aufbau der Armee

Die wichtigste Einheit der Reichsarmee ist das **Regiment**, ursprünglich die Ritterschar, die ein Graf seinem Landes- und



Lehnsherrn zu stellen hatte. Sie umfaßt offiziell 500 Kämpfer, doch das ist selbst in Friedenszeiten eher ein frommer Wunsch der Marschälle, die runde Zahlen bevorzugen. Wenn in Kriegzeiten eifrig geworben wird, kann ein 'starkes' Regiment leicht 700 bis 1000 Kämpfer umfassen, ehe es in der ersten Schlacht womöglich um 200 bis 300 Männer und Frauen dezimiert wird. Doch auch 'schwache' Regimenter von 200 bis 300 Seelen sind keine Seltenheit.

Das Regiment wird von einem **Oberst** bzw. Obrist oder einer Obristin befehligt. Als persönliche Leibwache des Obristen sind ihm bis zu 20 berittene *Trabanten* zugeteilt. Der 'Hofstaat' des Obristen umfaßt etwa zwanzig Personen, dies sind unter anderem ein Koch, ein Schreiber, ein persönlicher Geweihter der Leuin, ein approbierter Medicus, ein Leibfeldscher, ein Dolmetscher, ein Trommler, ein Pfeifer sowie Roßburschen. Zu seinem *Stab* gehören in der Regel sein *Adjutant* als Stellvertreter sowie der für Zug und Lagerwache verantwortliche *Wachtmeister*, der für die Unterbringung zuständige *Quartiermeister*, der *Zeugmeister* als Aufseher der Ausrüstung, der *Proviantmeister* für die Versorgung, der *Troßmeister* als Aufseher über den Troß, der *Profoß* für die Aufrechterhaltung der Ordnung und Disziplin und der *Zahlmeister* als Kassenverwalter und Regimentsschreiber. Diese Ämter werden oftmals miteinander verbunden und können vom Obristen nach Bedarf eingerichtet werden. Dazu können noch weitere Sonderbeauftragte kommen, wie der *Regimentsgeweihte* der Rondrakirche sowie eventuelle *Magieberater* oder *Nachrichtenoffiziere*.

Der Obrist hält auch die Gerichtshoheit über sein Regiment. Das jeweilige Urteil wird aber vom *Regimentsschultheißen* per Standrecht gefällt, deshalb hat jedes Regiment einen *Scharfrichter*, der die Urteile vollstreckt.

Die nächstkleinere Einheit ist das **Banner**, je nach Art der Einheit auch **Kompanie** genannt; bei der Reiterei heißt sie **Schwadron**. Ein Regiment wird meist von zehn Bannern gebildet; hier gilt dementsprechend der Richtwert von 50 Kämpfern (mit den gleichen Einschränkungen wie für die Regimenter). An der Spitze der Kompanie steht ein **Hauptmann**/eine Hauptfrau, bei der Reiterei ein **Rittmeister**/eine Rittmeisterin. Auch er hat seinen eigenen, kleineren *Stab* aus *Adjutant* (auch 'Leutnant' genannt), *Fahnenträger*, *Wachtmeister*, *Quartiermeister* und *Schreiber*, mitunter auch einen *Feldscher*. Jede Kompanie hat zudem einen *Musikanten*, bei der Reiterei meist ein Bläser, beim Fußvolk am ehesten ein Trommler, der anfeuernde Takte spielt und den Kämpfern im Feld Signale übermittelt.

Als kleinste Einheit ist die **Lanze** zu nennen. Als die Kompanie noch durchweg ein ritterliches Banner war, gliederte sie sich stets in Lanzen. Die Lanze war gleichsam ein Ritter mit Gefolge und ist daher nie exakt festgelegt worden. Heute dient sie vor allem als theoretische Untergliederung der Kompanie; so daß je nach Region und Einheit bisweilen fünf, in den meisten Fällen aber zehn Kämpfer auf eine Lanze gerechnet werden. Wiederum nach Einheiten unterschiedlich sind auch die alternativen Bezeichnungen **Rotte** oder **Haufen**; eine Lanze wird üblicherweise von einem **Weibel** angeführt.

Die Offiziere

Der Offiziersstand entstammte früher automatisch dem Adel, war es doch gerade das Merkmal eines Barons, daß er im Dienste eines Grafen seine Leute in die Schlacht führte – und da diese Adligen auch immer eine Knappenzzeit hinter sich hatten und Ritter waren, benötigten sie nach allgemeiner Auffassung auch keine spezielle Ausbildung.

Seit der Trennung von Adel und Armee durch Kaiser Reto stehen die Offiziersränge allgemein befähigten Leuten offen, also Rittern ebenso wie adligen und gemeinen Absolventen einer Kriegerakademie. De facto jedoch besetzt der Adel noch immer nahezu alle höheren Posten, und in vielen standesbewußt traditionsreichen Einheiten ist der Aufstieg von Gemeinen nahezu unmöglich.

Offiziersausbildung – die Kriegerakademien

Der Offizier lernt im Dienst – eine gesonderte Ausbildung gibt es nur vor der Einstellung: Denn als formal gleichwertig mit Knappendienst und Ritterschlag gilt die Ausbildung an einer der **Kriegerakademien** des Reiches. Diese etwa 40 Institutionen findet man in den Hauptstädten der Provinzen und in einigen Grafenstädten, dazu kommen ein paar eher obskure, aber anerkannte Akademien in Kleinstädten, die oft von den örtlichen Baronen gefördert werden. Besonderen Respekt genießen darunter die provinzherrlichen Knappenschulen in *Rommilys*, *Elenvina* und *Trallop* (wie auch die gefallene in *Ysilia*); das allerhöchste Ansehen aber haben die *Kaiserliche Reichskriegerakademie zu Wehrheim*, die ihren Zöglingen neben persönlichen Kampfkennntnissen und Disziplin ein gerüttelt Maß an Kriegskunst und Führungswissen vermittelt, und die *Markgräfliche Knappenschule zu Beilunk*, die trotz (oder wegen) aller Unbilden der Belagerung immer noch die angeblich besten Seekrieger ausbildet.

Eine Sonderrolle hat die *Magierakademie Schwert und Stab zu Gareth* inne, die Magier für die Armee ausbildet und in dieser Hinsicht den Kriegerakademien gleichgestellt ist.

Offizierskarrieren

Der klassische Einstiegsrang für den verbrieften Krieger ist der des **Bannerträgers**: Er bringt stets die ehrenhafteren Verwaltungsstellen einer Einheit mit sich, so die des stellvertretenden Kompanieführers (des sogenannten 'Leutnants') oder des Kompaniefahnenträgers, zumindest aber eines Lanzenführers. Einzelne Bannerträger mit guten Zeugnissen oder Verbindungen werden sogar zum Quartiermeister, Zeugmeister oder Zahlmeister ihres ganzen Regimentes ernannt. Auch ausgebildete Medici erhalten als Feldschere den Rang eines Bannerträgers, ebenso die Armeemagier der Schule Schwert und Stab. Der Sold beträgt 100 Silbertaler im Monat, auch wenn die 'standesgemäßen' Ausgaben in vielen Bannern weit höher liegen und aus dem Privatbesitz bestritten werden müssen.

Der Rang des **Rittmeisters** bei der Reiterei oder **Hauptmanns** beim Fußvolk ist aus der Ritterwürde hervorgegangen. Um Rit-



meister zu werden, muß man (in vielen Einheiten) adlig geboren sein oder zumindest den niederen Adel erworben haben; andererseits bringen es manchmal auch Junker hochadligen Geblütes direkt nach dem Ritterschlag zum Hauptmann, so daß hier erfahrene Veteranen und milchbärtige Kindergesichter gleichermaßen anzutreffen sind. Beim Fußvolk sind die Bestimmungen lockerer, doch auch hier sollen Hauptleute stets gestandene Frauen und Männer mit Verantwortungsgefühl sein, Zunftmeistern oder Gutsverwaltern nicht unähnlich. Hauptleute genießen allerlei Vorteile bezüglich Unterbringung und Verpflegung, aber auch den Anspruch auf eine stattliche Veteranenrente. Eine Hauptfrau wird oft als Kommandantin einer Kompanie eingesetzt, aber auch im Stab des Obristen – etwa als Nachrichtenoffizierin. Der Sold beträgt 150 Silbertaler im Monat, was zwar für den gemeinen Krieger von Bedeutung, für den Adel aber eher unwichtig ist.

Oberste und Obristinnen zählen zu den höchsten Offizieren der Reichsarmee – in früheren Zeiten war das Amt des Ritterobersten gar mit der Grafenwürde verbunden. Auch heute kommandieren sie eines der Regimenter der Reichsarmee oder haben eine ähnlich verantwortliche Stellung inne, etwa als persönliche Adjutanten und Stellvertreter eines Provinzialmarschalls oder Provinzherrn. Obristen sind meist altgediente Haudegen von gut adligem Blute, auch wenn mitunter ein hochgedienter Gemeiner derart weit aufsteigt, aber selten einmal mehr als ein, zwei im Jahrhundert. Nach dem Ausscheiden aus dem aktiven Dienst erhält ein Oberst eine Leibrente sowie eine großzügige Prämie von bis zu 500 Dukaten und oft auch einen kleinen Bauernhof samt dem Junkertitel. Der Sold beträgt 250 Silbertaler im Monat. Ein Oberst kann als recht selbstständiger Herrscher über sein Regiment gelten – auch wenn neuerdings wiederum die Provinzherrn erheblichen Einfluß auf die Vergabe der Offiziersstellen haben und auch sonst gerne in die Führung ihrer Regimenter hineinreden, um eine einheitliche Provinzialstreitmacht zu erhalten.

Die oberste Kommandoebene des Reiches ist der **Marschallsstab** des Kaisers, ihm steht der **Reichserzmarschall** vor, der dem Kaiser, als Oberster Reichsfeldherr, als ausführendes Organ dient.

Die Marschälle des Reiches

Reichsmarschall: Leomar Almaderich Sigiswild vom Berg

Kaiserlicher Marschall: Boronian von Romilys

Marschall von Garetien: Ugo von Mühlingen

Marschall von Darpatien: Golambes von Gareth-Streizig

Marschall von Almada: Khorim Uchakbar

Marschallin von Kosch: Angunde von Falkenhag

Marschall v. Greifenfurt: Guneldian von Dürenwald-Elfenstein

Marschallin von Albernia: Throndwig Helman von Lyngwyn

Marschall von Weiden: Geldor von Eberstamm-Mersingen

Marschall von Nordmarken: Wunnemar von Hardenfels

Marschall von Tobrien: Frankward Gerdenwald von Ebelried

Heerwart von Tobrien: Apep von Ungolsthann

Marschälle v. Maraskan, Warunk, Beilunk: z.Z. nicht besetzt

Die kaiserliche Armee hat zur Zeit 10 **Marschälle** und den Reichserzmarschall: einer, der Kaiserliche Marschall, kommandiert die Kaiserlichen Elitegarderegimenter, die anderen die Garderegimenter der Provinzen. Diese zehn fungieren zudem als kaiserliche Beauftragte, die die Verteidigungslage und -bereitschaft der Provinz kontrollieren – wobei sie in den nicht-kaiserlichen Königreichen und Herzogtümern Albernia, Weiden, Nordmarken und Tobrien eher die Funktion von Verbindungsoffizieren zur provinzherrlichen Armeeführung innehaben. In den 'kaiserlichen Königreichen' ist es natürlich das Reich selbst, das über den Reichserzmarschall und die jeweiligen Provinzialmarschälle die Kontrolle anstrebt; die Fürsten sind damit der direkten militärischen Befehlsgewalt entbunden. Die Marschälle sind auf die Zeit der Eslamiden zurückzuführen, die mit ihrer Ernennung den Provinzherrn auf die Finger schauen wollten. Die Posten eines Marschalls von Maraskan ist zur Zeit unbesetzt, ebenso die von Warunk und Beilunk. Der Sold eines Marschalls beträgt 500 Silbertaler im Monat, und die meisten Marschälle werden bereits Zeit ihres Amtes oder bei der Verabschiedung zu Baronen erhoben, so daß es für sonstige Leibrenten oder Prämien gar keine feste Regelungen gibt.

Die Gemeinen

Freibauern und Stadtbürger stellen die Masse der Armee, auch wenn sie kaum Aussichten auf Kommandoposten haben – nur wenige steigen als echte Helden in hohe Ränge auf. Doch selbst das Anmustern in der Armee ist nicht jedem erlaubt, man muß dazu ein Reichsbürger sein. (In Kriegs- und Krisenzeiten fragt allerdings ein Werber nicht lange, ob er einen Unfreien anwirbt, und kaum ein Baron hat Erfolg damit, seinen Schutzbefohlenen dann wieder der Armee zu entreißen – zumal jener nach fünfjähriger Dienstzeit die Freiheit erlangt.)

Anwerbung

Gefüllt werden die Reihen der Soldaten durch eine allgemeine Musterung: Wann immer ein Regiment verstärkt oder neugebildet werden soll, ziehen Weibel als Werber mit Trommelburschen umher und schlagen an festen Plätzen (oft Schenken) ihr Quartier auf, wo sich die Kampfeswilligen melden können und, so sie geeignet sind, ihr Handgeld von einem Dukaten empfangen, nachdem sie sich auf fünf Jahre eingeschrieben haben.

Die Retoschen Militärgesetze sehen eigentlich vor, daß jeder Rekrut nüchtern und im Vollbesitz seiner geistigen Kräfte sein muß, ebenso enthalten sie harte Strafen für Deserteure, die das Handgeld nehmen und dann Lebewohl sagen. Doch wer mag erahnen, wie viele unselige Burschen und Maiden von chrosen Werberrn, denen es nur auf eine große Rekrutenzahl ankam, betrunken gemacht wurden, den Werbedukaten zugesteckt bekamen und dann unter Bewachung in die Kaserne getrieben wurden?

Die Soldatenlaufbahn

Im ersten Jahr der fünfjährigen Dienstzeit wird der Gemeine ausgebildet, danach folgt ein Leben aus Putzen und Exerzieren,



Gehorchen und Bluten. Der Sold dafür beträgt 40 Silbertaler im Monat.

Wer sich ein weiteres Mal verpflichtet und zuvor nicht unangenehm aufgefallen ist, der kann **Korporal** werden und erhält kleinere Sonderaufgaben in seiner Kompanie, so etwa als Trommlerin oder Bläser, als Botin, als Offiziersbursche und dergleichen. Dafür erhalten sie einen Aufschlag von 20 Talern, also 60 Silbertaler im Monat. Erfahrene Reisige werden oftmals zumindest direkt als Korporale eingestellt.

Wer eine Dienstzeit als Korporal gedient hat und sich ein weiteres Mal verpflichtet, gilt als geeignet für den Rang des **Weibels**. Weibel dienen ihrer Kompanie als Wachtmeister, Quartiermeister oder Führer einer Lanze. Der Sold beträgt mehr als das Doppelte des Gemeinen, nämlich 90 Silbertaler im Monat; für die meisten bürgerlichen Soldaten stellt dieser Rang das höchste dar, was sie jemals erreichen können.

Die einzelnen Waffengattungen

Die Kämpfer eines Regimentes verwenden in der Regel alle die gleichen Waffen, selbst wenn die Marschälle gerne eine taktisch bessere Mischung erreichen wollen und daher immer wieder (ver-

geblich) die unterschiedliche Bewaffnung der einzelnen Kompanien durchsetzen wollen.

Die Schwere Reiterei

Schwere Reiter, je nach Einheit auch als *Panzerreiter*, *Dragoner*, *Lanzenreiter/Lanziere* oder *Schlachtreiter* bezeichnet, stellen heutzutage die Nachfolger der alten Ritterschaft dar: Sie tragen im Gefecht die Dreiviertels- oder gar die volle Rüstung: Plattenharnisch von Kopf bis zu den Knien, Vollhelm und Panzerhandschuhe. An den Füßen tragen sie hohe lederne Reitstiefel, an der Seite das anderthalbhändige Schwert, den langen Reiterhammer oder den Reitersäbel. Ihre Hauptwaffe ist allerdings die lange Kriegslanze. Im Kampf sind Schlachtreiter als disziplinierte Truppe am schlagkräftigsten, wenn sie mit gesenkten Lanzen in geschlossener Formation auf den Feind zudonnern.

Wie nicht anders zu erwarten, sind die Schwere Reiter die bei weitem angesehenste Waffenklasse der Armee, und zugleich die kostspieligste für die Kämpfer: Denn allgemein ist es üblich, daß Rüstung und Streitroß gestellt werden, um einen einheitlichen Stand zu gewährleisten, für seine Waffen, sein Reit- und sein Packpferd hingegen muß der Reiter selbst aufkommen, so



Reichstruppen: Gemeiner des III. Banners der Löwengarde, Weibelin des IX. Banners des Weidener Garderegiments Drachenpforte, Hauptmann der Greifengarde



daß die Schwere Reiterei nur etwas für Kinder aus wohlhabendem Hause ist. Ihre Regimenter genießen allerdings auch allerlei prestigeträchtige Vorrechte, wie etwa das der ersten Position bei Paraden oder der ersten Wahl der Unterkunft bei Einquartierungen.

Die Leichte Reiterei

Leichte Reiter, bisweilen auch als *Kürassiere* bezeichnet, sind nur mit Helm, Brustpanzer (Küraß), Panzerhandschuhen und schweren Lederstiefeln gerüstet und tragen statt der Lanze nur das Schwert oder den Reitersäbel (bei einigen speziellen Einheiten auch traditionell den Rabenschnabel), beritten sind sie meist mit Schlachtrössern leichteren Schlages. In der Schlacht sollen sie eigentlich ebenfalls in fester Formation kämpfen, doch naturgemäß kommt es bei Leichten Reitern weit eher zu individuellen Manövern und Heldentaten als bei den disziplinierten Lanzenreitern. Eine besondere Funktion der Leichten Reiterei ist die Abstellung von Späh- und Botenreitern, doch so wichtig diese Aufgaben sind, werden sie doch nur ungern an 'gute Soldaten' übertragen und von standesbewußten Rittmeistern oft als leichte Bestrafung zugewiesen.

Obleich im Rang unter den Lanzenreitern, stehen Leichte Reiter doch himmelweit über den Erdkriechern, wie sie das Fußvolk gerne pauschal nennen. Gerade weil sowohl die Ausrüstung wie auch das standesgemäße Leben etwas weniger kosten, sind in der Leichten Reiterei oft die jüngeren Kinder aus dem niederen Adel zu finden, deren Standesdünkel gegenüber dem Bürgertum immens ist. Der Wechsel eines Offiziers von der Leichten zur Schwere Reiterei jedenfalls gilt oft mehr als die Beförderung innerhalb der Einheit.

Das Schwere Fußvolk

Zu dieser Kategorie zählen die meist schwergerüsteten und -bewaffneten Fußkämpfer in Linie, die dem feindlichen Angriff vor allem eiserne Disziplin und hohen persönlichen Mut entgegenhalten. Ihr Inbegriff sind die *Pikeniere* und *Hellebardiere*, die, mit Helm und schwerem Harnisch gerüstet und die langen Infanteriewaffen gesenkt, die heranstürmenden Lanzenreiter oder Schwertschwinger abfangen sollen. Das Üben mit diesen Waffen ist sehr zeitaufwendig und die Rüstung kostspielig. Meist sind jedoch nur die ersten Reihen eines schweren Haufens voll gepanzert, die hinteren Reihen werden mit leicht gepanzerten Pikenträgern aufgefüllt. Da schwere Fußkämpfer meist dem wohlhabenden Bürgertum entsammen – buchstäblich den Spießbürgern –, begegnen ihnen die Berittenen in aller Regel mit Herablassung, und bezeichnenderweise vermag manch ein Ritter die Fälle, da eine Pikenierformation angesichts der herandonnernden Schweregepanzten die Flucht ergriff, mit mehr Emphase zu zitieren als die ruhmreichsten Siege des Kaiserreiches. Eine Besonderheit unter dem Schwere Fußvolk sind die mit Zweihandschwertern oder -äxten (oder gar Kettenwaffen wie der Ochsenherde) gerüsteten *Vorläufer*, die todesmutig dem Trupp voranstürmen und Breschen in den feindlichen Schildwall hak-

ken – im Soldatenjargon wird das entsprechende Banner des Schwere Garderegimentes auch vielsagend als 'der verlorene Haufen' bezeichnet. Wird ein Banner als verllorener Haufen eingesetzt, wird diesem in aller Regel hernach ein erhöhter *Sturmsold* gezahlt. Dem Anführer eines solchen Banners ist, wenn er überlebt, eine Beförderung sicher.

Das Leichte Fußvolk

Helm und leichte Rüstung sind der Schutz dieser Soldaten, und als Waffen haben sie 'nur' Schwert oder Axt. Daher ist ihre Kampfweise auch weniger auf Disziplin als vielmehr auf persönliches Geschick oder Glück abgestellt: Leichtes Fußvolk marschirt geschlossen, stürmt aber in losen Haufen und schlägt mehr oder minder gekonnt unter den Feinden um sich.

Doch es wäre unklug, sie geringzuschätzen, denn zumindest die Leichten Gardes des Kaisers und der Provinzherrn erhalten eine Waffenausbildung, die jeden einzelnen von ihnen zu einem fähigen Fechter machen soll. Die meisten Kämpfer, die sich für die Reichsarmee anwerben lassen, geraten erst einmal als *Langschwerter* oder *Axtschwinger* zum Leichten Fußvolk, das zahlenmäßig auch eindeutig die Mehrheit unter allen Reichssoldaten stellt.

Fernkämpfer

Die Schützen und Schleuderer der Armee nehmen erst den dritten Rang ein, denn selbst wenn sie militärisch oft sehr bedeutsam sind, so gelten diese Kämpfer ohne direkten Feindkontakt doch bei den anderen Kriegern als feige und unehrenhaft – ein altes und kaum auszurottendes Vorurteil, das das Mittelreich schon manchen Sieg gekostet hat. So besitzen zwar vor allem einige Fußkämpfer-Einheiten auch Schützen in ihren Reihen, aber zur Aufstellung eines reinen Schützenregimentes hat sich das Kaiserreich noch nie durchringen können.

Gerade die *Berittenen Schützen* sind eigentlich zu den vielseitigsten, aber auch zu den bestbeweglichen Einheiten der Armee zu rechnen, doch die Standes- und Klassendünkel in der Armee sind so groß, daß sich früher schon Schwere Reiter erfolgreich weigerten, neben Berittenen Schützen aufzumarschieren, um deren Schmach nicht zu nahe zu kommen. Die Schützen zu Fuß sind *Armbrust-* und *Bogenschützen*, ja mitunter selbst *Schleuderer*, und allgemein bilden sie eher bunte Haufen ohne rechte Disziplin. Und das ist bedauerlich, denn aus der Geschichte weiß der gebildete Aventurier, welche verheerende Wirkung eine diszipliniert schießende Bogenschützen-Einheit haben kann – doch in der Kriegspraxis ist davon wenig zu spüren.

Techniker

Am Schluß sind noch die *Hilfstruppen* zu nennen, die vielen Soldaten eher als Handwerker denn als echte Krieger gelten. Zum einen sind dies die *Schanzer* und *Sappeure*, denen der Bau, aber auch das Untergraben von Befestigungen sowie die Errichtung von Brücken obliegt, zum anderen die *Bombardisten*, welche die Feld- und Belagerungsgeschütze der Armee bedienen. Doch läßt



sich sogleich sagen, daß beide Kategorien von Kämpfern weit weniger Bedeutung genießen als etwa im Horasreich.

Die Regimenter

Im einzelnen besitzt das Neue Reich (am 1. Praios 29 Hal) 25 Regimenter, die sogenannten *Garderegimenter*. Das bedeutet, daß seit dem Stand von 12 Hal nicht weniger als 11 aufgehört haben zu bestehen – und dabei hat fast jede Provinz einen schweren Blutzoll entrichten müssen. Sogar unter den *Kaiserlichen Elitegarderegimentern* kam es zu schweren Verlusten: Die Adlergarde wurde, unter Verlust der Standarte, nahezu aufgerieben und schließlich ganz aufgelöst. Die Drachengarde lief zur größten Schande zum Feind über.

Zwar ist die Neuerrichtung der fraglichen Einheiten beabsichtigt, doch auf absehbare Zeit wird es wohl bei den noch existierenden bleiben, die ihrerseits teilweise auch erst langsam wieder auf den alten Stand gebracht werden müssen – denn das rasche Anwerben ist einfach, aber das Ausbilden auf den gewohnten Stand langwierig. Die in jüngster Zeit wiedererrichtete Kaiserliche Greifengarde, einst als Gewaltinstrument der Priesterkaiser aufgelöst, konnte nur so rasch auf den Sollstand gebracht werden, weil sie (auch um ihre Soldaten aus dem ganzen Reich zu gewinnen) statt junger Rekruten die verdientesten überlebenden Krieger derjenigen Regimenter aufnahm, die an der Trollpforte aufgerieben wurden oder ihr Feldzeichen verloren.

Viele der Einheiten sind in den namensgebenden Städten stationiert, manche jedoch auch in Garnisonsburgen außerhalb der Stadt. Auch wenn das die Regel sein dürfte, müssen sich nicht einmal alle Einheiten in der Heimatprovinz aufhalten.

Vorrechte und Zuneigung

Auch ein Kaiser Reto konnte nicht die Fülle von alten Privilegien aufheben, die die Führung der Reichsarmee oftmals unnötig schwierig machen: So hat dieses Regiment das Recht, stets auf Schimmeln in die Schlacht zu reiten; jenes Regiment darf mit Reiterhämmern kämpfen, und ein anderes darf sich selbst aussuchen, wo es vor der Schlacht aufmarschiert, während wieder andere als erste eine belagerte Stadt betreten dürfen, die sich ergeben hat. Hier stets das nötige Fingerspitzengefühl zu wahren, ist für die Marschälle eine fast unmögliche, aber unumgängliche Aufgabe, denn vor allem die Reiterei fühlt sich so sehr in der Tradition des Lehensrittertums, daß sie bei Verletzung ihrer Rechte durchaus auch ihre Pflicht zurückstellt und Befehle verweigert, bis Abbitte getan ist.

Nicht gerade vereinfacht wird das alles dadurch, daß alle Einheiten außer den Elitegarden stets mit einer Landschaft verbunden sind und sowohl Soldaten wie Offiziere meist aus dieser Gegend kommen – daß dieser Region und dem örtlichen Fürsten damit oft auch mehr Treue entgegengebracht wird als dem Kaiser in Gareth, ist ebenso verständlich wie bedauerlich. Die Regimenter der Landschaften Albernien, Nordmarken, Weiden und Töbrien unterstehen sogar in erster Linie dem jeweiligen König oder

Herzog, der sie dem Kaiser nur als Teil der Lehenpflicht zur Verfügung stellt – und wie zu erwarten, findet man hier bei den Offizieren Frauen und Männer des örtlichen Adels, die ihre Heimatprovinz oft weit inniger lieben als das Reich als Ganzes.

Feldzeichen

Ein jedes Regiment hat seine Regimentsfahne, die ihm in die Schlacht vorangetragen wird – und der Posten des Regimentsfahnenträgers ist einer der ehrenvollsten und gefährlichsten einer Einheit, denn die Fahne symbolisiert Ehre und Kampfgeist der Einheit und muß wie eine hochgestellte Persönlichkeit behandelt werden. Alles, was sie kränkt oder schmälert, erweckt höchsten Zorn in den Soldaten, wird sie beschädigt oder gar zerstört, kann die Reaktion von verzweifelter Mordlust bis zu Resignation und entgeisterter Flucht reichen, wie man zuletzt in der Schlacht an der Trollpforte sehen konnte, als der Feind zahlreiche Fahnen zerstörte oder in seine Gewalt brachte, was den betroffenen Regimentern entweder jegliche Vorsicht raubte oder aber ihren Kampfeswillen brach: Die fraglichen Einheiten gelten heute als aufgelöst, ihre Überlebenden ziehen als Söldner umher.

Ausrüstung

Von der Söldnersitte, einen jeden Rekruten anhand seiner mitgebrachten Bewaffnung zu besolden und mit Rang zu versehen, ist die Reichsarmee weitgehend abgekommen – zum Besten des Reiches. Heute werden die Soldaten mit den Waffen des Kaisers ausgerüstet und erhalten auch des Kaisers bunten Rock. Von einer echten Reichsuniform zu sprechen wäre allerdings falsch, denn jedes Regiment hat seine eigene hochgeschätzte Tracht, und nur wenn es zum Getümmel kommt, wo die einzelnen Kaiserlichen Regimenter einander kaum vom Feind unterscheiden könnten, dann legen sie eventuell die reichsblaue Feldschärpe an.

Wichtige Orden und Ehrungen des Reiches

Kaiser-Rauls-Schwerter in Gold/Silber/Bronze

Für: heldenhafte Taten im Kampf für Recht und Freiheit

Zahl der Träger: 100/250/1000

Bonus: SO +1, mindestens auf 7

Greifenstern in Gold/Silber/Bronze

Für: außerordentliche Treue und Tapferkeit, nicht nur im Felde, sondern auch ansonsten im Dienst des Reiches, einst von Kaiser Alrik gestiftet.

Zahl der Träger: 50/200/500

Bonus: SO +2/+2/+1, mindestens auf 9

Reichsorden am Purpurnen Band 1. bis 3. Klasse

Für: besondere Dienste um Reich und Kaiserhaus, in der Praxis sind die erste und zweite Klasse für hohe Höflinge, ausländische Adlige und wirklich außerordentliche Helden reserviert

Zahl der Träger: 10/25/100

Bonus: SO +3/+3/+2, mindestens auf 12



Die Kaiserlichen Regimenter

I. bis IV. Kaiserliches Elitegarderegiment (Farben: rot, gelb und blau / Stufe: erfahren bis Veteranen / Moral: 15–19 / Marschall Boronian von Rommily)

Rgt. *Raul von Garoth* (SR, Lanzenreiter)

Rgt. *Löwengarde* (SF, Hellebardiere)*

Rgt. *Greifengarde* (SF, Hellebardiere)**

Rgt. *Bärengarde* (LR, Anderthalbhänder)***

*) Das erste Banner der Löwengarde, traditionell als Panthergarde bezeichnet, stellt die Kaiserliche Leibwache. **) Nach mehr als 500jähriger 'Ruhezeit' im Frühjahr 28 Hal wieder ausgehoben. ***) Das zu Ehren des Herzogs Waldemar von Weiden so genannten Regiment befindet sich im Aufbau, doch wird es nicht vor dem Jahre 30 Hal einsatzbereit sein.

I. bis IV. Kaiserlich und Königlich Garetisches Garderegiment (Farben: gelb und rot / Stufe: geübt bis Veteranen / Moral: 13–18 / Marschall Ugo von Mühlingen)

Bürgergardergt. *Gareth* (SF, Pikiniere)

Reiterrgt. *Goldene Lanze* (SR, Lanzenreiter)

Gardergt. *Perricum* (LF, Langschwerter)

Schanz- und Sappeurrgt. *Maulwurfgarde*

I. bis III. Kaiserlich und Königlich Darpatisches Garderegiment (Farben: gelb mit roten Ochsenkopf / Stufe: erfahren bis Veteranen / Moral: 15–18 / Marschall Golambes von Gareth-Streitzig)

Wehrheimer Gardergt. (SF, Hellebardiere)

Gardergt. *Ogonwacht* (SF, Pikiniere)

Bombardenrgt. *Trollpforte*

I. bis III. Kaiserlich und Königlich Almadanisches Garderegiment (Farben: blau, weiß und rot / Stufe: geübt bis Veteranen / Moral: 11–16 / Marschall Khorim Uchakbar)

Ragather Kürassiergt. (SR, Lanzenreiter)

Puniner Gardereiterrgt. (LR, Rabenschwäbler)

Schweres Gardergt. *Yaqir* (SF, Pikiniere)

Kaiserlich und Königlich Koscher Gardereiterrgt. (Farben: schwarz und grün / Stufe: erfahren / Moral: 17 / Marschall Angunde von Falkenhag)

Ferdoker Gardereiterrgt. (SR, Lanzenreiter)

Kaiserlich Greifenfurter Garderegiment (Farben: gelb mit rot und blau / Stufe: erfahren / Moral: 15 / Marschall Guneldian von Dörenwald-Elfenstein)

Greifenfurter Grenzreiter (LR, Säbelschwinger)

I. und II. Kaiserlich Albernisches Garderegiment (Farben: blau mit weißer Krone / Stufe: erfahren / Moral: 15–17 / Marschall Thronwig Helman von Lyngwyn)

Abilachter Leichtes Reiterrgt. (LR, Säbelschwinger)

Havener Flußgardergt. (LF, Langschwerter)

I. und II. Kaiserlich Weidener Garderegiment (Farben: weiß und grün / Stufe: geübt bis erfahren / Moral: 14–17 / Marschall Geldor von Eberstamm-Mersingen)

Tralopper Gardergt. (SF, Pikiniere)

Gardergt. *Drachenpforte* (SF, Pikiniere)

I. bis III. Kaiserlich Nordmarker Garderegiment (Farben: blau, weiß und grün / Stufe: erfahren bis Veteranen / Moral: 13–16 / Marschall Wunnemar von Hardenfels)

Elenviner Gardergt. (SF, Hellebardiere)

Gratenfelder Koschwacht Gardergt. (SF, Pikiniere)

Bergköniglich Eisenwalder Gardergt. *Ingerimms Hammer* (SF, Schlägelschwinger)

I. und II. Kaiserlich Tobrisches Garderegiment (Farben: weiß und eisblau mit Wolfskopf / Stufe: unerfahren bis geübt / Moral: 15–17 / Marschall Frankward Gerdenwald von Ebelried, Heerwart Apep von Ungolfsthann)

Irreguläres Rgt. *Tobimoragarde* (LF, Axtschwinger)

Ysilische Garde *Yslistein* (LF, Langschwerter)

Die Provinzherrlichen Leibregimenter

Hier muß noch erwähnt werden, daß die Könige und Herzöge, aber auch die Fürsten und Markgrafen jeweils ein Leibregiment unterhalten, daß nur ihnen selbst untersteht und dessen Oberst sie nominell sind. Die Leibregimenter marschieren vor allem zu

zeremoniellen Zwecken auf. Zumindest in den Königreichen und Herzogtümern finden sich in ihren Reihen auch sehr oft Ritter alten Schlages, die ungeachtet aller Reformen der Reichsarmee ihrem Provinzherrn als Haustruppen und Gefolge im traditionellen Stil dienen. In ihrem Gefolge verbringen die ritterlichen Kinder der Lehnseute in aller Regel ihre Knappenzeit.

Albernia: Königliches Leibregiment *Niamad Bennain* (erfahren, Moral 15, SR)

Nordmarken: Herzogliches Leibregiment *Flußgarde* (erfahren, Moral 16, SR)

Tobrien: Herzogliches Leibregiment *Wollengarde* (erfahren, Moral 17; Partisanen)

Weiden: Herzogliches Ritterregiment *Rundhelme* (Veteranen, Moral 16, SR)

Kosch: Fürstl. Regiment *Fürst Bernfried* (erfahren, Moral 15; SR)

Darpation: Fürstliche Langschwerter *Graf Merwan von Wehrheim* (erfahren, Moral 17; SR)

Greifenfurt: Markgräfliche Langschwerter *Orkentruz* (erfahren, Moral 16; LR)

Beilunk: Markgräfliches Amphibisches Regiment *Ehrengarde* (erfahren, Moral 15; SF)

Windhag: Markgräfliches Regiment *Seeaxte* (geübt, Moral 14, LF)



Die übrigen Adelstruppen

Die eigenen Kompanien der Grafen und Barone können als Leichtes Fußvolk, selten einmal als Pikiniere gerechnet werden.

Die Landwehr

Beinahe ein Relikt aus alten Zeiten ist die Landwehr in Regimentsstärke, die in jeder Grafschaft vom Grafen auf Geheiß sei-

nes Kaisers oder Provinzherrn aufzustellen ist, wenn Krieg herrscht oder droht. Die Heerfolge in der Landwehr zählt zu den Pflichten der freien Reichsbürger, doch von größerer Erfahrung kann man hier nicht sprechen, so daß die Landwehrregimenter meist wenig konkreten Wert haben, wenn es erst zur Schlacht kommt. Als Reserve oder auch zum Abschrecken der Feinde jedoch haben Landwehrsoldaten schon gute Dienste geleistet.

Das Netz des Reichsgroßgeheimrats

«[...] Wo aber Armee und Flotte der Arm, Lehens- und Göttertreue von Herrschern und Untertanen das Herz eines Staatswesens sind, da muß Wissen das Hirn sein. Mehr zu wissen als seine Untertanen ist Aufgabe des Herrschers, und Augen und Ohren muß er sich schaffen, denen auch das kleinste Detail nicht verborgen bleibt.

«[...] Es ist nur recht, wenn der gehörige Respekt und die göttergefällige Furcht vor dem Herrscher auch den Gliedern des Staatswesens entgegengebracht wird, und ich sage auch: Lieber zu viel davon denn zu wenig, so hält man das Unheil in Gedanken und verhindert die frevlerische Tat [...].»

— aus Vom Wesen des Staates, seiner Erhaltung und Förderung, Studienausgabe, aus Kap. II und V, Dexter Nemrod; Gareth, 9 Hal

Wen wundert's, daß diese Aussagen Wort für Wort auf jene Organisation zutreffen, bei der schon allein die Nennung des Namens manchen Missetäter, sei er nun Nekromant oder rebellischer Baron, bleich vor Schreck werden läßt: die *Kaiserlich-Garethische Informations-Agentur*, angeführt von Graf Dexter Nemrod, dem Reichsgroßgeheimrat höchstselbst.

Die KGIA

Gegründet als Spitzeldienst auf Geheiß Kaiser Pervals, hat die Agentur im Laufe ihrer Geschichte schon viele Funktionen innegehabt, die alle zu ihrem berühmten Ruf beigetragen haben, heutzutage aber kaum noch der Realität entsprechen.

Die offizielle Aufgabe der KGIA ist seit Kaiser Hals Zeiten (der ihre Rechte beschnitt, nachdem sie das Geheimnis um seine Person enttarnten und der die Grundlagen für das Amt des Reichsgroßgeheimrats schuf) das *Sammeln von Hintergrundberichten über das Aus- und Inland und das Aufdecken von staatsgefährdenden Umtrieben*, und genau dieser Aufgabe widmet sich die 'Agentur', wie sie von ihren Mitarbeitern gerne kurz genannt wird.

Nachdem der Reichsgroßgeheimrat im Zuge der Säuberung der KGIA von borbaradianischen Infiltranten (die vor allem in 'seiner' Maraskanabteilung zu finden waren und von denen mittlerweile keiner mehr am Leben ist) auch die letzten Vertreter einer pervalschen Arbeitsauffassung in den Ruhestand versetzte, hat sich die KGIA in der Tat auf ihren Namen besonnen und sammelt in erster Linie Informationen, die für den Kaiser von Interesse sein könnten – und für den Kaiser ist alles von Interesse, was in seinem Reich geschieht.

Zu diesem Zweck sind die etwa 600 Mitarbeiter der KGIA grob in vier Gruppen unterteilt:

— Die bei den Pfälzgrafen und in allen größeren Städten im In- und Ausland ansässigen **Residenten**, die als öffentliche Ansprechpartner dienen; ihnen gleichgestellt sind die **Korrespondenten** des *Aventurischen Boten*. Die Residenten und Korrespondenten stellen ihre Fragen öffentlich und bauen darauf, daß viele Leute gerne erzählen – schließlich ist es zum Wohle des Reiches, dient der allgemeinen Information, außerdem kann man dem ungeliebten Nachbarn eins auswaschen und man bekommt noch gutes Silber dafür. Insgesamt mag es vielleicht 50 Residenten und 50 Korrespondenten geben.

— Die insgesamt vielleicht 200, auf den Marktplätzen, in Fuhrmannskneipen und an fremden Herrscherhöfen tätigen **Agenten**, deren Aufgabe es ist, Augen und Ohren aufzusperren und über ihre Beobachtungen regelmäßige Berichte zu verfassen; sie können jeweils ein kleineres Netz von persönlich bekannten Zuträgern um sich scharen.

— Schließlich die im Innendienst tätigen **Archivare**, die das eingehende Material der Residenten, Korrespondenten und Agenten sammeln, kopieren, sortieren (vor allem die Spreu vom Weizen trennen), auswerten und versuchen, Zusammenhänge fest- oder herzustellen. Dies ist die wichtigste Aufgabe der Agentur, und die hier eingesetzten Mitarbeiter, vor allem die Auswerter, könnten sicherlich jederzeit in der Hesindekirche, einem Rechtsseminar oder an einer Magierakademie Karriere machen. Das Zentrum (aber nicht der einzige Ort) dieser Tätigkeit ist die *K.u.K. Garethische Central-Registratur* (s.u.); die eigentliche 'Zentrale' der KGIA ist eine kleine ummauerte Villa nebst einigen Nebengebäuden in Neu-Gareth, wo der Reichsgroßgeheimrat und seine engsten Mitarbeiter residieren.

Wie erwähnt ist die wesentliche Aufgabe der Agentur das Sammeln von Informationen und das frühzeitige Erkennen von Gefahr für das Reich, und in dieser Funktion präsentiert sich die 'neue' KGIA auch nach außen hin. Dabei hat sich der Schwerpunkt in den vergangenen Jahren zwar wieder mehr auf die Beobachtung reichsfeindlicher *magischer* Umtriebe verschoben, aber nichtsdestotrotz werden natürlich auch der Verschwörung verdächtige Adlige weiterhin unter strenger Observation gehalten. Da aber – auch im Falle eines starken Verdachtsmoments – die Agentur nicht einfach so losziehen und Grafen oder Barone verhaften kann, ist es ihr erlaubt, 'unabhängige Feldermittler' ein-



zusetzen, die eventuelle Verdachtsmomente erhärten und Beweismaterial zusammentragen, im besten Fall sogar – unter Vorlage eines Reichssiegels – einen Übeltäter inoffiziell und ohne Gesichtsverlust zu verwarnen oder zu einem Gespräch nach Neu-Gareth zu laden.

Die K.u.K. Garethische Central-Registratur

Dies ist das Archiv, das Geheimarchiv und das geheime Geheimarchiv der KGIA, in dem die Berichte der Residenten und Agenten aus etwa 20 Jahren KGIA-Aktivität, die offiziellen Berichte, Erlasse, Eingaben und Gesuche des gesamten niederen Adels an das Kaiserhaus (datierend seit Perval), sämtliche Ausgaben aventurischer Periodika (dito seit Perval), Kopien fast jeden Buches (mit Ausnahme einiger extrem seltener magischer Folianten) und dergleichen mehr gesammelt, thematisch und nach Datum sortiert und schließlich zweimal kopiert werden. (Eine Kopie wandert in die Bleikammern von Rommily, eine in die Feste Koschgau; beide übrigens versiegelt und sowohl alchimistisch als auch magisch vor Satinavs Hörnern gesichert.)

Die Registratur – das eigentliche 'Hirn' der KGIA – untersteht der Prokuristin *Travine von Beckstein*, deren gutes Dutzend Schreiber sich vornehmlich damit befaßt, alle eingehenden Schriftstücke nach einem besonderen System zu archivieren, das

es ermöglichen soll, binnen weniger Tage alle eingelagerten Dokumente zum Thema 'Kartoffelfäule in Weiden' oder 'Baronliche Kompetenzüberschreitung in Almada' zusammenzutragen. In der Tat werden für eine solche Aufgabe Tage benötigt, denn vom schieren Umfang her kann sich die Registratur durchaus mit der Bibliothek des Kusliker Hesindetempels messen.

Meisterinformationen:

Die KGIA ist damit eher eine Mischung aus 'Nachrichten-Agentur' und 'demoskopischem Institut' als ein Geheimdienst im engeren Sinne. Daß es sich bei den 'unabhängigen Feldermittlern' um eine Heldengruppe handeln kann, versteht sich dabei fast von selbst. Allerdings stellt die Agentur auch nicht jeden randalierenden Söldnerhaufen an – neben Reichstreue sind Kenntnis der regionalen Bräuche und vor allem der Etikette gefragt ...

Dies bedeutet, daß die Agentur selbst eigentlich keinen 'aktiven Arm' besitzt. Ganz anders sieht es jedoch mit jenen weiteren Organisationen aus, die ebenfalls dem Befehl des Reichsgeheimrats unterstehen:

Der Kaiserliche Boten- und Kurierdienst

Dieser Botendienst, KBKD abgekürzt und im Dienst an keiner Uniform, sondern nur an ihrem Siegel kenntlich, transportiert reichswichtige Nachrichten an die oder von den Landesherren, militärische Marschbefehle etc.. Man darf als gesichert annehmen, daß alle Nachrichten – mit Ausnahme der direkten kaiserlichen Post –, die über den KBKD befördert werden, auch im geheimen Magazin der Central-Registratur landen (weswegen potentielle Aufrührer eher andere Botendienste bemühen). In ihrer Ausbildung und Loyalität stehen die Boten des KBKD den Beilunker Reitern in nichts nach, wenn auch das Netz der 'Beilunker' etwas dichter und ihre Kuriere immer ein wenig schneller sind.

Die 11. Schwadron des Elitegarderegiments *Raul von Gareth*

Diese militärische Einheit taucht in den Soldlisten des Reichserzmarschalls nicht auf, denn nominell gibt es sie gar nicht. Wenn irgend etwas in die Nähe einer 'Eingreiftruppe' des Neuen Reiches kommt, dann sind es diese Kämpferinnen und Kämpfer, die zwar auch für Botendienste oder Leibwächter-Aufgaben ausgebildet sind, deren eigentliche Arbeit aber die Befreiung von Geiseln und die Niederschlagung von Usurpationsbestrebungen sind – es waren diese Streiter, die die Falle um Answin zuschnappen ließen, als die Edlen des Reiches ihn in seinem Palast überraschten.

Die Gardisten rekrutieren sich zum Teil aus dem KBKD, zum Teil aus der Schatzgarde und zum Teil aus regulären Einheiten, wobei die 11. Schwadron nur die Besten der Besten annimmt und weiter ausbildet (in Fremdsprachen, Magickunde, Etikette,





aber natürlich auch in Klettern, Tauchen, Reiten und dem Umgang mit allen gewöhnlichen und ungewöhnlichen Waffen), mit der besten Ausrüstung versorgt und höchsten Sold zahlt (alle Gardisten haben mindestens einen Leutnantsrang inne). Dafür erwartet man von ihnen unbedingte Reichstreue und ständige Bereitschaft.

Im Gegensatz zu anderen Schwadronen ist 'die Elfte' nicht in Lanzen zu zehn Kämpfern sondern in 'Händen' zu fünf (ähnlich wie die *Pfeile des Lichts*) organisiert, zu denen auch immer ein Magier gehört. In diesem Sinne ist auch die 'rechte Hand des Reichsgeheimrats' keine Einzelperson, sondern Dexter Nemrods persönliche Leibgarde ...

Die Kaiserlich-Garethische & Fürstlich Darpatische Magiekundliche Investigations-Cammer zu Rommilys

Umgangssprachlich die 'Bleikammern von Rommilys' genannt, werden hier potentiell gefährliche, magische Fund- und Beutestücke zwischengelagert und von den Magiern des Informations-Instituts analysiert. Hier finden magisch unterstützte Verhöre von Reichsfeinden statt, magisch begabte Verbrecher gegen Recht und Reich werden hier in Eisen und Koschbasalt gehalten. Kein Wunder also, daß die Bürger von Rommilys um das Gebäude (wie auch um das benachbarte Informationsinstitut) gerne einen großen Bogen machen.

Da man Rommilys bei der momentanen Grenzlage für deutlich zu offen für Überfälle der Borbaradianer hält, wurden auf Weisung des Reichsgeheimrats das Endlager für gefährliche magische Artefakte in die Feste Koschgau und das Archiv der KGIA nach Gareth verlegt, beides Institutionen, die vormalig in den Bleikammern ihren Sitz hatten. Versiegelte Duplikate aller Archivberichte werden jedoch noch immer hier gelagert, und alle Eintragungen zu magischen Besonderheiten dürfen hier auch geöffnet und gelesen werden.

Das Kaiserlich-Garethische Institut zur Erforschung der Naturgesetze, der Alchimie und Mechanik

Die von Angescha Tochter der Angalla geleitete Mechanici-Schule (an der Reichsstraße auf halbem Weg nach Wehrheim gelegen) beschäftigt sich vordergründig mit der Verbesserung von Mühlen, dem Bau von Kanälen (unter anderem werden hier die Pläne zur Fertigstellung des Kaiser-Hal-Kanals geprüft), der Kartierung des Sternenhimmels und der Weiterentwicklung von Kriegsmaschinen verschiedener Art, aber ein ebenfalls wichtiger Augenmerk des Instituts liegt auf der Bereitstellung verschiedenster 'mechanischer und alchimistischer Hilfsmittel' für die KGIA und die 11. Schwadron, und Meisterin Angescha ist für ihren Erfindungsreichtum und ihre Feinmechanikerkunst regelrecht berüchtigt ...

Die Kaiserlich-Garethische und Fürstlich Koscher Asservatenfeste

Die Feste Koschgau wäre im Zuge der Emerschen Reichsreform eine Kaiserpfalz unter Pfalzgräfin Ulinai von Hartsteen geworden, allein, es ist unwahrscheinlich, daß die kaiserliche Familie jemals auf dieser finsternen, in ihrer Mischung aus zwergischen und menschlichen Baustilen bizarr anmutenden, überaus wehrhaften, allerdings zugigen und ungemütlichen Anlage eingekehrt wäre, wenn sie das Koscher Land besucht, zumal die Burg auch weitab wichtiger Orte wie Angbar, Ferdok oder Albenhus liegt. Andererseits schien die Burg, deren Fundamente (und auch einige Gebäude) aus Koschbasalt bestehen, der ideale Unterbringungsort für die in Rommilys gefährdeten Artefakte aus den Bleikammern zu sein. Also wurde Gaugräfin Ulinai kurzerhand zur Titular-Pfalzgräfin ernannt und nach Gareth ins Gefolge des Truchsessens berufen, während der Resident der KGIA, Wulhelm Edler von Rallerstein, das Amt des Vögte übernahm und sofort damit begann, die Burg zum bestgesicherten Keller des Kontinents auszubauen.

Das berühmteste, hier eingelagerte Artefakt ist sicherlich *Galottas Schwarzes Auge*, mit dem er einst den Zug der Oger auslöste, aber auch der während der Magierkriege geschaffene *Ring des Satinav*, verschiedene Überreste aus dem Burgherg von Warunk, das Dämonenschwert *Yamesh-Aqam* und – neuerdings – einige der Rohalschen Gefäße sind hier, hinter Schloß, Riegel, Zaubervand, Koschbasalt und Zwergenstahl deponiert. (Wahrscheinlich sind nur die Goldreserven der Nordlandbank und der Keller der Khunchomer Drachenei-Akademie ähnlich gut gesichert.)

Momentan wird die Burg von einem Banner der ehemaligen Schatzgarde, einer Hand der 'Elften', drei weiteren Magiern und fünf Geweihten bewacht – und es ist damit zu rechnen, daß sowohl die bauliche als auch die personelle Sicherheit im Lauf der nächsten Monate noch anwachsen werden.

Der Reichsgrößgeheimrat

Graf Nemrod ist natürlich nicht nur Auge und Ohr des Kaisers (bzw. der Reichsregentin), sondern auch Berater, und in dieser Funktion Geheime Weisheit des *Ordens vom Auge* (siehe *Mysteria Arkana*, S. 17). Damit kann er nicht nur auf den Ratschluß der anderen Ordensmitglieder, sondern auch auf die Kräfte eines Schwarzen Auges zurückgreifen, das zwar nur zu bestimmten Sternkonstellationen seine volle Wirkung entfaltet, aber nichtsdestotrotz in kritischen Momenten eine ungeahnte Hilfe darstellen kann. Das Angeblich bewegliche Artefakt wird schon seit langen Jahren im Informations-Institut zu Rommilys aufbewahrt, das ja (s.o.) wiederum gute Beziehungen zur Agentur pflegt.

Es soll zudem auch nicht unerwähnt bleiben, daß der jetzige Reichsgrößgeheimrat immer noch gute persönliche Beziehungen zur Inquisition besitzt, aber auch mit der Phexkirche auf recht gutem Fuß steht, und eine gezielt gestreute Information kann bei beiden Gruppierungen eine für das Wohl des Reiches förderliche Aktivität hervorrufen ...



Die Großen des Reiches

Erklärende Worte zu den Adelshäusern des Mittelreiches

Wenige große und meist alte Adelshäuser prägen das Bild des mittelreichischen Adels. Es sind dies die königliche Familie von *Gareth* mit ihren Nebenlinien *Streitsig* und *Mersingen*, die mächtigen Häuser der Provinzherrn und schließlich die reichsübergreifend weitverzweigten Familien *Berg* und *Sturmfels*.

Das Selbstverständnis des gesamten Adels ist von Vertrauen auf sich und die Götter, Zuversicht in die Richtigkeit und Unumstößlichkeit der göttlichen Ordnung sowie von einem unabhängigen und kraftvollen Selbstbewußtsein bestimmt. Man hebt sich ab vom Volk und von den Gemeinen und ist auch abgehoben von ihnen, was sich nicht nur in der adligen Lebensform ausdrückt – dem Alltag und Tagewerk durch Turniere, Sängerkrieg und rauschende Feste entziehen zu können –, sondern auch darin, daß man bisweilen ganz bewußt die Pflichten und Gepflogenheiten der niederen Kreise meidet. Häufig zu hörende Sätze aus adligem Munde sind folglich: "Ein wehrheimischer Ritter ist kein Schreiberling!" oder "Ein Adliger lügt

nicht, es sei denn, er hat einen triftigen Grund dafür." Allein in den ärmeren Provinzen wie Kosch oder Greifenfurt kann es schon einmal vorkommen, daß ein Rittersmann die Verwaltung seiner Ländereien selbst in die Hand nimmt und die Entscheidung darüber, wann der zweite Heuschnitt anzusetzen sei, von Seiner Edelgeboren selbst getroffen wird.

Zwar ist es auch im Mittelreich nicht unüblich, daß die Adligen ihre besondere Stellung durch den *Pluralis Majestatis*, also die *Wir*-Form, ausdrücken, doch wird es als lächerlich angesehen, wenn der sich so erhebende Sprecher unter dem Stand eines Provinzherrn steht.

Doch auch jede Familie, die auf einen langen Stammbaum verweisen kann oder auch nur auf momentane Größe ohne Tradition, gibt ihrem Selbstverständnis sowohl im *Wappen* als auch im *Wahlspruch* Ausdruck. Mit letzterem korrespondiert oftmals auch Wesen und *Charakter* des Hauses, der bisweilen auch durch *berühmte Vorfahren* bestimmt wird, auf die und deren Taten sich die Familie und ihre *Mitglieder* heute noch berufen.

Im folgenden Text seien die wichtigsten Geschlechter des Neuen Reiches kurz vorgestellt.

Das Kaiserhaus

Haus Gareth

Wappen: roter Fuchs vor silberner Scheibe auf schwarzem Schild

Wahlspruch: Maßvoll in allem / Es leuchtet der Kaiser Gestirn

Herkunft: Das Geschlecht derer von Gareth leitet sich von Kaiser Perval ab, der siegreich aus den Thronkriegen der Kaiserlosen Zeit hervorging und der sich auf eine Abstammung von Raul dem Großen berief.

Charakter: Stolz präsentiert sich das Haus Gareth heutzutage, unbeirrbar in Ansichten und Vorgehen, geheiligt durch die praisgefällige Ordnung und die Erhebung Kaiser Hals in den Götterstand. Zweifel kennt man nicht im



Kaiserhause, und selbstbewußt steht es allen anderen Häusern voran. Der Schutzgott des Hauses Gareth ist Phex; als Familienheiliger wird der Heilige Raul von Gareth verehrt.

Auftreten: Stolz, selbstbewußt, auftrumpfend, unbeirrbar

Berühmte Vorgänger: Raul der Große (erster Kaiser des Neuen Reiches), Eslam v. Gareth-Almada, Kaiser Alrik der Edle, Reto der Eroberer, Hal der Friedensbringer (verschollener Kaiser), Brin der Reichsbehüter

Bemerkenswerte Familienmitglieder: Rohaja von Gareth (Kaiserliche Kronprinzessin, Königin von Garetien, Kosch und Darpatien, *15 Hal), Yppolita von Gareth (ihre jüngere Zwillingsschwester), Prinz Storko v. Gareth (Bruder Retos, *41 v.H.), Burggraf Sighelm von Gareth-Sighelmsmark (*15 v.H.)

(Mehr zu den einzelnen Personen der Kaiserlichen Familie erfahren Sie auf den Seiten 128 ff.)

Die Provinzherrn

Haus Bennain

Wappen: gespalten; links ein roter Thorwaler Drachenkopf auf silber, rechts übereinander drei silberne Kronen auf blau

Wahlspruch: Nur wer sich selbst treu ist, verdient die Treue anderer.

Herkunft: Thorwaler Piraten als Flußräuber auf dem Großen Fluß

Charakter: Noch immer pulsiert in den Adern der Familie Bennain ein Teil des heißen Thorwalerbluts, sind doch alle Vertreter mit Wagemut bis zur Leichtsinnigkeit und heißblütig-verwegenem Charakter ausgestattet. Zudem ist ihnen jeder Winkelzug zuwider, lieber denken sie geradeheraus und ehrlich. In besonderem Maße werden dem Meeresgott Efferd und der Riesenschildkröte Lata gehuldigt.



Auftreten: wagemutig, verwegen, heißblütig, ehrlich

Berühmte Ahnen: Djannan ui Bennain (Thorwaler Pirat und Begründer des Geschlechts);

Niamad ui Bennain (erster Fürst von Albarnia); Toras ui Bennain (Unter seiner Regentschaft versuchte sich Albarnia vom Kaiserreich loszulösen, was die Große Flut als Strafe der Götter herbeiführte)

Bemerkenswerte Familienmitglieder: Cuano ui Bennain (König von Albarnia, *36 v.H.), Emer ni Bennain (Reichsbehüterin, *8 v.H.), Invher Ni Bennain (Erbprinzessin Albarnias, *4 v.H.), Idra Bennain (Gattin des albarnischen Königs, *27 v.H.)



Haus Löwenhaupt zu Weiden

Wappen: gespalten; Löwenhaupt hersehend, links grün auf silber, rechts gekontert

Wahlspruch: Nicht mehr und nicht darunter!

Herkunft: Das Haus Löwenhaupt hat seine Wurzeln in der Baronie Fuchshag. Baron Linnert von Löwenhaupt heiratete 343 v.H. die Kronprinzessin von Weiden; ihrer beider Tochter Selinde II. bestieg als erste von Löwenhaupt den Herzogsthron.

Charakter: Das geschliffene Wort ist keines Löwenhaupters Sache, eher greifen sie zum Schwerte oder zum ehrlichen Worte, barsch und geradeheraus. Robust von Statur und unerschütterlich im Charakter, dabei einfach im Gemüt und ganz und gar bodenständig, wird die Familie von den Weidenern als ihnen wesenverwandt hoch geachtet.

Auftreten: robust, unerschütterlich, geradeaus

Berühmte Ahnen: Waldemar der Bär (Herzog von Weiden)

Bemerkenswerte Familienmitglieder: Walpurga von Löwenhaupt (Herzogin von Weiden, Witwe Dietrads von Ehrenstein, einem Bruder des tobischen Herzogs; *3 v.H.), Walderia von Löwenhaupt (Gräfin von Bärwalde und Schwester des verstorbenen Herzogs Waldemar; *37 v.H.), Prinz Arlan von Löwenhaupt (Erbprinz des Herzogtums Weiden; *23 Hal)



Haus Ehrenstein

Wappen: drei goldene Löwenköpfe (zwei über eins) auf grünem Grund

Wahlspruch: Ich bin und ich bleibe

Herkunft: Angeblich existierte das Haus Ehrenstein schon vor Bosparrans Fall, die erste urkundliche Erwähnung eines von Ehrenstein ist aber auf das Jahr 482 v.Hal zurückzuführen. Der tobische Ritter Jarlak wird mit der Baronie Ehrenstein belehnt und darf sich fortan Jarlak von Ehrenstein nennen. Er gilt als der Begründer der Familie. Als

Markgraf von Osterfelde entriß er das legendäre tobische Herrscherschwert *Schalljarß* den Goblins und wurde von Rohal dem Weisen zum Herzog von Tobrien erhoben. Seinen Ruhm mehrte der Sieg über den berühmten Mendenischen Eber. Seit dieser Zeit verehrt das Haus Ehrenstein besonders Firun als seinen Schutzgott.

Charakter: Ein Ehrensteiner wird gradlinig ein einmal gestecktes Ziel verfolgen, allerdings durchaus nicht zimperlich in der Wahl der Mittel sein.

Berühmte Ahnen: Der Hl. Jarlak der Waidmann (tobischer Herzog 471–434 v.H.), Yerodin 'der Große' von Ehrenstein ä.H. (Herzog von Tobrien, 391–355 v.H.), Kunibrand von Ehrenstein m.H. (Herzog von Tobrien und gescheiterter Kaiseraspirant; 100–73 v.H.), Kunibald von Ehrenstein j.H. (Herzog von 12 v.H.–26 Hal)

Bemerkenswerte Familienmitglieder: Bernfried von Ehrenstein j.H. (*7 v.H., Herzog seit Boron 27 Hal), Prinz Pelmen Grimmwulf von Ehrenstein j.H. (*3 v.H.), Efferdane von Ehrenstein ä.H. (Gräfin von Eslamsgrund, *10 v.H.), Brandil von Ehrenstein ä.H. und Streitzig (Graf von Ragath, *17 v.H.), Halgard Bastmann von Ehrenstein ä.H. (Waffenmeister im Orden vom Heiligen Blute der Märtyrer vom Theater in Arivor zu Salzsteige, *14 v.H.), Arngrimm von Ehrenstein m.H. (Gegenherzog in Schwarz-Tobrien, *24 v.H.), Jarlak von Ehrenstein-Eberstamm (tobischer Erbprinz, *26 Hal)



Haus vom Großen Fluß

Wappen: silberner Barsch vor grün und blau gespaltenem Grund

Wahlspruch: Ungebeugt und nicht gebrochen!

Herkunft: Die Familie stammt aus altem, nordmärkischem Rittergeschlecht und wurde vor mehr als 500 Jahren zu Herzögen der Nordmarken gekrönt, doch sagt man ihnen nach, ihre ritterlichen Vorfahren hätten ihren Lebensunterhalt damit verdient, am Großen Fluß auf reichbeladene Handelsschiffe zu lauern.

Charakter: Selten haben sich die Mitglieder der Familie derer vom Großen Fluß etwas gefallen lassen, stets sind sie mit dem Kopf durch die Wand, um ihre renitente Meinung durchzusetzen und sie gegen viele Widerstände zu behaupten. Dabei blieben sie – wenn man von den heutigen Tagen absieht – auf ihr Herzogtum beschränkt und unterstrichen dort durch eine Politik der Stärke, daß nimmer ein anderes Haus Anspruch auf den nordmärkischen Thron erheben solle.

Auftreten: aufmüßig, Querdenker, Politik der Stärke

Berühmte Ahnen: Hartuwal Gorwin I. vom Großen Fluß (grausamer Herzog der Nordmarken, *53 v.H.)

Bemerkenswerte Familienmitglieder: Jast Gorsam vom Großen Fluß





(Herzog der Nordmarken, *38 v.H.); Hilberian Grimm von Greifenstein (Bote des Lichtes, *32 v.H.); Hartuwal Gorwin (II.) vom Großen Fluß (Erbprinz der Nordmarken, Reichserzkanzler, *9 v.H.)

Haus Rabenmund

Wappen: Schwarzer Rabe, rot bewehrt, auf silbernem Grund
erkunft: Erstmals erwähnt 843 v.H., später als Grafen von Wehrheim.

Charakter: Das Haus Rabenmund, im Ansehen schwer geschädigt durch die thronräuberischen Umtriebe Answins vor mehr als zehn Jahren, sieht seine Stärke vor allem im inneren Zusammenhalt. So tritt die Familie zumeist einig auf, einig vor allem darin, Einfluß und Macht zu vermehren. Dabei zeichnet sie sich durch Beharrlichkeit und Talent zur Intrigue aus und hält beständig die Ehre der Herrin Travia hoch.

Auftreten: ambitioniert, beharrlich, intrigant. "Und du, glückliches Haus Rabenmund, heirate!"

Berühmte Ahnen: Randolph von Rabenmund (erster Fürst von Darpatien), Fürstin Hildelind von Rabenmund

Bemerkenswerte Familienmitglieder: Irmegunde von Rabenmund ä.H. zu Darpatien (Fürstin von Darpatien und Familienoberhaupt, *6 v.H.), Answin von Rabenmund (Thronräuber, *37 v.H.; verschwunden), Trautmann von Falkenberg-Rabenmund (*1 Hal) und Traviata von Rabenmund (*4 Hal), die Hochgeweihten der Traviakirche, Baron Dschindar von Rabenmund zu Neuborn (Kronverweser von Almada)



Haus Eberstamm

Wappen: Schwarzer Eberkopf auf grünem Grund

Wahlspruch: Wer treu sich hält, der nimmer fällt!

Herkunft: Krieger an der Seite der Garethen gegen Hela-Horas, ursprünglich niederer Hofadel

Charakter: Zwar stammen aus dem Hause Eberstamm zahlreiche Recken und Heldinnen der Vergangenheit, doch ist es mittlereile in Provinzialität und uneinsichtiger Borniertheit versunken. Nach außen gibt man sich mit unverdient stolz erhobener Nase, nach innen ist man allzu nachsichtig und gutmütig, um nicht zu sagen: naiv. In der Familie von Eberstamm kommt der Ingerimmheiligen Ipetta Ingrasim besondere Verehrung zu.

Auftreten: provinziell, borniert, nachsichtig, gutmütig

Berühmte Ahnen: Baduar von Eberstamm (Waffenbruder Rauls des Großen in der Zweiten Dämonenschlacht), Angbart von Eberstamm (Hochmeister der Theaterritter)

Bemerkenswerte Familienmitglieder: Blasius von Eberstamm (Fürst vom Kosch, *25 v.H.); Anshold von Eberstamm (Erbprinz des Fürstentums Kosch); Thalia von Eberstamm-Weidenhag (Reichs-Schatzmeisterin, *28 v.H.), Burggraf Ardo von Eberstamm zu Ochsenblut (Pfalzgraf auf Rudes Schild, wo die Reichskleinodien lagern, *18 v.H.), Efferdane von Eberstamm (Nichte des Fürsten und Obristin der Ferdoker Lanzerinnen)



Berühmte Vasallen des Kaiserhauses

Ein Widerschein des Glanzes, der das Kaiserhaus umgibt, fällt auch auf seine drei treuesten Gefolgshäuser, die Familien Streitzig, Mersingen und vom Berg. Zwar können jene Geschlechter nicht zu den aus eigenem Besitz Mächtigen gerechnet werden und werden, was Landbesitz und Reichtum angeht, von manchem Landesherrscher übertroffen, doch sind sie dennoch äußerst einflußreich, da sie von alters her einen Großteil der kaiserlichen Gefolgsleute stellen.

Haus Streitzig

Wappen: weißes Streitroß auf blauem Grund

Wahlspruch: Stolz und unbeugsam

Herkunft: Die Wurzeln der Familie beginnen bei Werion Streitzig, einem Berater Rauls des Großen. Den Adel erhält das Geschlecht jedoch erst unter Kaiser Gerbald I.

Charakter: Für die Familie Streitzig gilt, daß sie sich ihrer Herkunft und der engen Verbindung mit dem Kaiserhaus stets bewußt ist und dies auch nach außen trägt. Der Name allerdings ist Programm, denn

oft verwickelt das hitzige und ungestüme Temperament die Streitzigs in (neuerdings verbotene) Fehden und Streitigkeiten. Es ist daher auch kein Zufall, daß bemerkenswert viele Vertreter dieser Familie den Tod im Duell fanden.

Auftreten: stolz, arrogant, hitzig, streitsüchtig. "Ein Streitzig ist ein Ehrenmann. Sagt etwas anderes, und ich überlasse Euch die Wahl der Waffe!"

Berühmte Ahnen: Werion 'von' Streitzig, Gissolk von Streitzig (Vater Kaiser Retos)

Bemerkenswerte Familienmitglieder: Praiodar von Streitzig (Familienoberhaupt, *30 v.H.), Ritter Rudegrimm von Streitzig (Kaiserlicher Bannerträger), Graf Brandil von Ehrenstein ä.H. und Streitzig (Graf von Ragath in Almada), Rondradan von Streitzig, Verräter von Praske, Obrist in Borbarads Heer)





Haus Mersingen

Wappen: Drei schwarze Pfähle auf goldenem Grund

Wahlspruch: Den Tod vor Augen – Frei von Furcht

Herkunft: Aus dem Geschlecht derer von Mersingen j. H. stammen die Stammväter des heutigen Kaiserhauses.

Charakter: Überall im Reiche stehen die treuen Vertreter des Hauses Mersingen in Amt und Würden, sich selbst und der Krone treu ergebend. Zwar wird ihnen eine gewisse Selbstsucht und ein Drang zu Höherem nachgesagt, doch verraten sie dabei nie die Gebote der Götter; die Mersingens waren aber immer schon einfallsreich darin, Gesetze und Gebote in ihrem Sinne zu interpretieren.

Auftreten: treu, doch selbstherrlich, egoistisch, durchtrieben

Berühmte Ahnen: Graf Barduron Golambes von Gareth-Mersingen zu Greifenfurt (Vater Pervals), Bosper Schnattermoor von Mersingen ä.H. (tobrischer Kanzler; fiel gegen Borbarad)

Bemerkenswerte Familienmitglieder: Yolande von Mersingen ä.H. (Familienoberhaupt, Pfalzgräfin von Weidleth, *17 v.H.), Fingorn von Mersingen ä.H. (Reichserztruchseß, *18 v.H.), Gernot von Mersingen ä.H. der Golarit (Landgraf von den Trollzacken, *14 v.H.)



Haus vom Berg

Wappen: Roter Löwenkopf im Profil auf schwarzem Grund

Wahlspruch: Bin weder Graf noch Fürst, noch Kaiser oder König, ich

bin der Herr vom Berg.

Herkunft: Das Haus vom Berg ist Rittergeschlecht aus der Zeit vor Gründung des Mittelreiches, das sich die hochadligen Spuren an der Seite Rauls und in der ersten Reihe bei der Dämonenschlacht verdiente. Das Geschlecht derer vom Berg ist neben denen von Eberstamm die einzige Familie, die ihre Ursprünge noch bis vor die Reichsgründung zurückführen kann.

Charakter: Es zeigte sich in der Geschichte, daß die Vertreter des Hauses vom Berg treu bis zur Selbstaufgabe waren, dabei blieb ihr Gemüt stets rindrianisch kalt und unerschütterlich. Kühnheit und Zähigkeit gepaart mit dem Selbstbewußtsein des kaiserlichen Vertrauten – auch ohne Graf oder Provinzherr zu sein – waren stets Wesensmerkmale dieses Hauses, das die Ahnen Sigerain und Leonore als Familienheilige verehrt.

Auftreten: kühn, rindrianisch kalt. "Ich stehe, wo mein Kaiser mich hinstellt."

Berühmte Ahnen: Hl. Sigerain und Hl. Leonore vom Berg (Streiter in der Zweiten Dämonenschlacht), Korisande vom Berg (Heldin des Orkriegees, ca. 400 v.H.), Esmer vom Berg (Frau Pervals), Xaviera vom Berg (Inhaberin des Donnersturms bis 14 v.H.)

Bemerkenswerte Familienmitglieder: Hitta vom Berg (Familienoberhaupt, Reichsrätin für Kriegswesen, *25 v.H.), Leomar Sigiswild Almaderich vom Berg (Reichserzmarschall)



Weitere wichtige Adelshäuser

Geschlechter von reichsweiter Bedeutung

Neben diesen Familien, die die Provinzen des Reiches regieren und darob große Macht und Einfluß besitzen, wird das Reich allorten von weiteren, auch recht mächtigen Familien geprägt, voran die landesübergreifenden und weitverzweigten Häuser, hintan die Familien, die in ihrer Region – Provinz und Grafschaft – zu festem Stand gekommen sind.

Ein harter Schlag für die altherwürdigen landlosen Fürsten von **Wertlingen**, chedem bestimmend am Gareth Hof, war die Entlarvung *Fürst Udalberts von Wertlingen* als Answinist und die unehrenhafte Demission des Greifenfurter *Markgrafen Shazar von Wertlingen*, besser bekannt als Shazar der Pflanze. Die Ehre der alten Familie hält nunmehr die junge Markgräfin Irmenella von Greifenfurt (*6 Hal) erhoben, getreu dem Hausmotto: DURCH TRÜBSAL UND GEFAHREN.

Ähnlich abgehalft steht heute das umtriebige und forsch drängende Haus **Hartsteen** da, das sich weiland den Spruch leisten konnte: LIEBER DIE ERSTEN UNTER DEN GRAFEN ALS DIE LETZTEN UNTER DEN FÜRSTEN – denn die Ersten waren sie, sowohl was Alter als auch was Ansehen betraf. In jüngster Zeit jedoch sind

die Hartsteener stets da anzutreffen, wo sich Aufstiegsmöglichkeiten bieten, und können ihre Ambitionen, zu alter Größe zurückzukehren, kaum verhehlen.

Die Familie **Bregelsaum**, bislang zufrieden mit dem satten Ritterstande und der Würde der Markgrafen von Warunk, tut sich nun schwer, am kaiserlichen Hofe mit den Winkelzügen zurechtzukommen, derer sie nie bedurft hatte, da sie im ganzen Osten des Mittelreichs saturiert gewesen waren, ehe der Dämonenmeister ihnen die Familiensitze raubte. Am Hofe gelten sie nicht zuletzt dank ihres Familienoberhauptes *Markgraf Thronwig* als versponnen und weltfremd – und seit ihrer überstürzten Flucht aus dem in Bedrängnis geratenen Warunk wird ihnen darüber hinaus noch Feigheit vorgeworfen. Der darpatische Zweig der Familie jedoch legte die sprichwörtliche bregelsaumsche Bescheidenheit ab und versucht nun mit Eifer und Intriganz, dem landesweit dominierenden Haus Rabenmund den Rang streitig zu machen.

Nicht fortzudenken aus der breiten Schicht des niederen Adels sind die Mitglieder des weitverzweigten Hauses **Sturmfels**, das seine Stütze in der Ritterschaft und bei den Junkern findet, jedoch überraschend wenige Barone stellt und gar keine höheren Würdenträger. Dennoch bilden die von Sturmfels – schon allein



ob ihrer Masse – einen festen Pfeiler der rondrianischen Grundfesten des mittelreichischen Adels. Die Vielzahl ihrer Vertreter geht besonders eindrucksvoll aus den Namenskolonnen in der Reichsschildordnung hervor.

Am Hofe zu Gareth finden sich die meisten Mitglieder der Familie **Falkenhag**, deren Haupt der 'schöne Graf' **Orsino von Falkenhag** ist, zugleich Herr der Koscher Grafschaft Angbarer See und Großsiegelbewahrer des Reiches. Durch das Leben am Hofe aber haben die Koscher Krieger von einst viel an Saft verloren, widmen sich heuer den Künsten und dem Ränkespiel der Politik. Insofern mutet die Devise der Falkenhags MIT DEN EHRLICH KÄMPFENDEN fast wie Hohn an.

Landadel

Auch in den Provinzen selbst haben sich über die Jahre und Jahrhunderte einige Familien zu lokaler Größe aufgeschwungen, so daß sie hier zumindest Erwähnung finden mögen. Einige dieser Familien sind schon uralt und herrschen länger auf ihrem Land als manch ein Fürst, doch endet ihr Ruhm und ihr Einfluß oft an der Provinzgrenze.

Albernia

Hier finden sich die spitzfindigen **Crumolds** aus altem Geschlecht, die oft unvorsichtig geschwätzig Familie **Stepahan** und die Grafen **Ui Llud** im Bredenhagschen, deren Ruhe und Ausgeglichenheit sprichwörtlich ist. Als weitere wichtige Familien des albernischen Landadels sind das Haus **Conchobair**, Herrscher der früheren Markgrafschaft Winhall, und das Geschlecht von **Galahan** zu nennen, das bis zum Sturz der Fürstin Kusmina von Kuslik eine tragende Rolle im Lieblichen Feld spielte.

Nordmarken

Die Familie **Ibenburg** hat sich in der Grafschaft Gratenfels in den nördlichen Nordmarken breit gemacht und betrachtet sich als die wahre Wacht am Koschpaß, spätestens seit die Grafen **Greifax** ihrer Regentschaft enthoben wurden, die erst ein Nachkomme von Pagol Greifax wieder antreten kann. Die Geschehnisse der Grafschaft Albenhus werden von dem Haus **Hardenfels** gelenkt. Zahlreiche Burgen, Landgüter und Gehöfte befinden sich in der Hand der Familie **Grötz**, die der ältere Zweig der altreichischen Familie **Garlichgrötz von Grangor** sind und die Grafenwürde von Windhag beanspruchen, die ihnen nach dem Verrat der Grangorer aberkannt wurde. Die geheimbündlerischen und diplomatischen Bemühungen beider Familienteile, wieder zueinanderzufinden, stellen einen steten Unruheherd in den Nordmarken dar, der anno 28 Hal sogar den Frieden zwischen Horasreich und Mittelreich belastete.

Kosch

Im Fürstentum Kosch ist seit jeher das alte Rittergeschlecht derer von **Sighelms Halm** sehr umtriebig; weniger in der Politik, dafür aber im Handel rührig ist die reiche Familie zu **Stippwitz**, die im ganzen Reich, vor allem aber im Kosch, an so mancher

Schaltstelle der Macht und des Geldes sitzt. Von Bedeutung sind auch die Grafen von **Wengenhalm** und **Schetzeneck**.

Almada

Zu den ältesten Geschlechtern des sonnigen Almada gehört die heißspornige Familie **Culming**, die sich für so manche Fehde verantwortlich zeigte. Eher von besonnenem und verbindenden Wesen ist die Familie **Ragathsquell**, die im Osten des Fürstentums heimisch ist. Eine wichtige Bedeutung für das almadanische Adelsleben kommt auch dem Haus **Eslamabad** zu; in der Grafschaft Ragath können die Häuser **Ehrenstein** und **Streitzig** erheblichen Einfluß geltend machen.

Garetien

Ganz an die Gebote Praios' geknüpft, behauptet sich seit Jahrhunderten die mit dem Kaiserhaus verwandte Familie **Luring** in der Grafschaft Reichsforst. Weiterhin bedeutend ist die Familie **Quintian-Quandt**, die trotz Grafentitels im garetischen Lehen Hartsteen(!) den Geruch der Krämer nicht ganz abschütteln kann. Wenn eine Familie im Königreich Garetien die Intrige perfektioniert hat, so ist dies die Sippe derer von **Hirschfurten**, die, getrieben vom ehemaligen Reichstruchsess **Ungolf von Hirschfurten**, an jedem Süppchen mitzukochen versucht – und wenn sie es nur versalzen möchte. Der Familie **Zweifelfels** hingegen geht nichts über das Turnier, und so sind sie allerorten stets dabei, wenn um der Ehre Preis gefochten wird. Sperrig und umständlich besetzen die Mitglieder des alten Grafenhauses von **Eslamsgrund** die Kanzleien und Vogteien in Garetien.

Weiden

Ehrgeiz und Aufwärtstreben kennzeichnet die Familie **Binsböckel**, die besonders zahlreich in Weiden ist. Neuerdings enger zusammengeschlossen, versuchen die Binsböckler vor allem durch Heirat zu mehr Einfluß zu gelangen. Besagten Einfluß hingegen besitzt bereits das uralte und oft verbundene Haus **Pandlaril**, deren Oberhaupt von sich behaupten kann, der Erste unter den Baronen des Reiches zu sein. Mitbestimmend für die Staatsgeschicke Weidens ist auch das Geschlecht **Weissenstein**.

Beilunk

In der Markgrafschaft Beilunk, die bis auf die belagerte Hauptstadt an den Feind fiel, herrscht schon seit Generationen die besondere Ehrfurcht vor dem Götterfürsten Praios, die man in keiner Familie mit mehr Inbrunst fand als in dem Haus **Faldahon**. Ihm entstammt auch die frühere **Markgräfin Gwidühenna**, die jüngst den (nicht erblichen) Ehrentitel der Fürst-Illuminierten verliehen bekam.

Tobrien

Mittlerweile landlos, doch der Gesinnung nach noch immer Familien des Herzogtums Tobrien, prägen einige wenige Adelsippen das Bild der Tobrier in Gareth oder im kaiserlichen Heer: Zufürderst seien die Vertreter der Familie **Schnattermoor** genannt, deren Name Programm zu sein scheint: Ständig schwatzen sie



ungezügelt daher und tun dabei offen kund, daß sie doch nur aus der morastigen Provinz stammen. Im höfischen Umgang geschult hingegen ist die Familie **Spogelsen**, die mit dem Herzogenhause eng verwachsen ist. Von besonderer Bedeutung für den tobrischen Landadel ist ferner das mendenische Grafengeschlecht von **Darbonia**. Der Familie **Dunkelstein** hingegen hätte so mancher zugetraut, daß sie sich nicht so eindeutig unter das Banner des Herzogs scharen, sondern vielmehr zur Seite des Dämonenmeisters tendieren würden, gelten ihre Mitglieder doch von alters her als sinister, undurchschaubar und heimtückisch.

Erbansprüche

Im Mittelreich erbt üblicherweise das älteste Kind Besitz und Gut von den Eltern, gleich ob es männlich oder weiblich ist. Erst jüngst ist dieser Erbgrundsatz auch für die Kaiserwürde gültig geworden, die nun auch auf eine Tochter übergehen kann. Die anderen Geschwister gehen zumeist leer aus, erben eventuell ein Edlengut oder erhalten eine Leibrente, zumeist aber müssen sie sehen, wo sie bleiben. Solche finden sich häufig in geistlichen Orden wieder oder treten als Ritter oder Akademikabsolventen ins Heer ein, andere verschreiben sich gar einem völlig ungebundenen Abenteuerleben.

Bastarde und Bankerte gelten im Mittelreich als Teil der Familie, so sie nicht ausdrücklich ausgestoßen werden. Zwar sind sie nominell berechtigt, den Namen ihrer Eltern zu tragen, doch ist es üblicher, sich nach einem wichtigen Besitz des Elterngeschlechts zu benennen, etwa der Hauptstadt des Lehens. Als Beispiel sei der Marschall der Kaiserlichen Eliteregimenter Boronian von Rommilys angeführt, ein Kegel des Hauses Rabenmund. Da die Kombination eines Ortsnamens mit 'von' bisweilen auch von Gemeinen gewählt wird, sind hier peinlichen Verwechslungen Tür und Tor geöffnet – und gewollter Täuschung ebenso. Bastarde sind jedoch vom Erbe ausgeschlossen und müssen ihre uneheliche Herkunft in ihrem Wappen – das zu führen sie berechtigt sind – durch den roten *Bastardbalken* kenntlich machen.

Das listige Streunerlein

Ganz typisch für Garethien und das zentrale Mittelreich sind die Hochstaplermärchen und Schelmereien um die Gestalt des *Listigen Streunerleins*.

In 'Der Gestiefelte Streuner' gibt sich ein Gassenjunge nur mit einem Paar schenkellanger, gewieneter Reiterstiefel und einem aufgeklebten Almadaner Schnauzer als Kavallerieoffizier aus. Im Lied vom 'Darpatischen Schelm' (siehe die **Magie des Schwarzen Auges**, S.45) leistet sich der Held haarsträubende Respektlosigkeiten.

Die Märchen gehen gut oder moralisch aus, je nachdem, ob der Barde der volksnahen Schule Torbenia oder der höfischen Aldifreida angehört – aber der Streuner kommt nie zu Schaden. In diesen Geschichten spiegelt sich wohl den Traum von Tausenden Straßenjungen und Gassenmädchen wieder, sich wenigstens einmal ebenfalls in Praios' Schein sonnen zu dürfen.

Tatsächlich sind Ahnenschwindel und Wappenbetrug nirgends so häufig wie im Herz des Mittelreiches – und werden kaum irgendwo anders empfindlicher bestraft. Wenn sich hier ein 'Alrik von Gratenfels' vorstellt, mag er ein Gemeiner sein, der sich einfach nach seinem Geburtsort benennt – er könnte aber auch aus einem derart alten Geschlecht stammen, daß sein Familienname mit dem Lehen identisch ist. Nur ein Wappen entscheidet dann, ob man den Mann vor die Tür setzt oder mit allen Ehren behandeln muß.

Die Wirte Garethis kennen hundert Schliche, um Hochstapler, Zechpreller und andere Betrüger trotz aller Adelstitel zum Zahlen und Haften zu nötigen – aber die Streuner Garethiens kennen meist genau einen Trick mehr ...

Die plumpen Knechte aus den Provinzen aber, die meinen, sich blauäugig als Schwiegersohn Kaiser Hals ausgeben zu können, müssen bald feststellen, daß für die genannten Delikte Pranger und Stockhiebe noch die geringste Strafe sind ...



Religion und Zauberei im Mittelreich

Natürlich wird im ganzen Mittelreich der Zwölfgötterkult hochgehalten, wenn sich auch der Schwerpunkt von Provinz zu Provinz verlagern mag: So wird es kaum jemanden überraschen, daß in Darpatien, wo sich der Haupttempel der Travia befindet, die Göttin des Herdfeuers inniger gehuldigt wird als anderswo und ihre Verehrung gar das Lebensgefühl der ganzen Provinz prägt. Doch auch etliche andere Kirchen haben im Mittelreich im Laufe der Jahrhunderte ein spezielles Kolorit entwickelt. Die charakteristischsten Ausprägungen des Zwölfgötterglaubens seien im Folgenden kurz vorgestellt.

Die Kirche des Praios

Viel wird bereits an anderer Stelle über die Kirche des Götterfürsten und ihre Struktur gesagt – hier soll vor allem ihre politische Bedeutung erwähnt werden: Der **Bote des Lichts** ist dem Kaiser gleichgestellt als Träger des geistlichen Szepters, doch das bedeutet zugleich, daß sich seine Kirche aus tagespolitischen Fragen gemäß alter Übereinkunft heraushält. Doch es ist unbezweifelbar, daß gerade das Kommen und Wirken des Dämonenmeisters viele Zweifler wieder zur Kirche des Herrn Praios zurückgeführt hat, und daß sie derzeit wohl mehr Einfluß hinter den Kulissen besitzt als irgendwann in den letzten Jahrzehnten; zumal sie mit der freiwilligen Rückgabe des Schildes der heiligen Ardare an die Rondrakirche ihr Bestes getan hat, um den Konflikt auszuräumen, der mit der anderen großen Kirche des Adels schwelte.

Die Kirche des Ingerimm

Daß der Herr des Schmiedefeuers einst vor allem ein Gott der Angroschim war, davon ist in den inneren Provinzen allenfalls im Kosch noch etwas zu spüren, anderenorts wird Ingerimm als reiner Menschengott verehrt – und zwar insbesondere in der Rolle eines Schützers der Handwerke und der Zünfte. Ingerimm ist der eigentliche Bürgergott, zu ihm beten auch die, die statt mit Metall mit Holz, Stoff oder gar Lebensmitteln arbeiten, denn sie alle empfinden den Herrn als Freund der ebenso ehrlichen wie kunstfertigen Arbeit mit Herz und Hand.

Wie die Zünfte schon zeigen, ist der Kirche des Ingerimm dabei vor allem wichtig, daß ein jeder Handwerker ein ehrliches Aus-

kommen hat und stets erleben kann, wie sich durch seiner Hände Arbeit der ungefügte Rohstoff zu einem vollendeten Werkstück entwickelt, das die 'höchste Schönheit des Ingerimm', nämlich Sinn und Funktionalität, in sich birgt. Horasische Neuerungen wie die Manufactur, in der schlecht bezahlte Werker tagaus, tagein stets den gleichen Handgriff tut und wenig davon begreifen, was sie überhaupt erzeugen, sind der Ingerimmkirche daher ein Greuel. Auch wenn sie wenig politisch ist, so gilt die Verhinderung derartiger Zustände als wichtiges Ziel, und das im Mittelreich bislang mit durchschlagendem Erfolg.

Die Kirche des Phex

Weniger ein Gott der Diebe als ein Gott des Handels und des Glückes, ein Beschützer der Händler und Reisenden, ist Phex in den inneren Provinzen, und einer der meistangebeteten dazu: Als Wappen- und Schutzgott der Stadt Gareth (und Garetiens) wird er auch von denen verehrt, denen es eigentlich an der rechten Schläue mangelt. Für sie ist er einfach der alte Stadtgott, der seine schützende Hand über Gareth hält – und ist Gareth nicht zur größten und reichsten Stadt ganz Aventuriens geworden, eines Weltteiles, der gar nach dem Phexsohn Aves benannt ist?

Die **Bruderschaft der Mondschatten**, wie man die Geweihtenschaft der Phex im Mittelreich nennt, hat sich dem angepaßt: Natürlich findet man auch in ihren Reihen allerlei Geweihte, die kühne Taschendiebe und Einbrecher inspirieren – und die Straßen von Gareth bringen vermutlich mehr solche Streuner hervor als ganz Rest-Aventurien –, aber häufiger sieht man gesetzte, gemütliche Geweihte bis hinauf zum Vogtvikar, die offen und unverhohlen auftreten, gewandet in die regionale Geweihtentracht aus grauem Seidentuch mit Silberfuchsbesatz und dem ehrbaren Leiter eines Handelskontors ähnelnd, die die Vorteile des klugen Handelns und der vorausschauend-listenreichen Planung preisen, gegen Handelsbeschränkungen und dämonische Habgier wettern oder auch nach Laien suchen, um hier oder dort einen Wegelagerer oder gar Paktierer aus dem Weg zu räumen. Doch was sich hinter den Kulissen abspielt, wer weiß es, und wer kann sagen, welchen Einfluß die Kirche der Mondschatten auch auf die Unterwelt oder gar den Kaiserpalast besitzt? Schließlich ist der Herr Phex auch der Hausgott derer von Gareth ...

Zur Lage der Gildenmagie im Mittelreich

Um es gleich vorwegzunehmen und die Frage zu beantworten, die sich beim Lesen der Überschrift stellt: Andere Arten der Zauberei sind im (zentralen) Mittelreich zwar durchaus bekannt, jedoch nicht sonderlich verbreitet – und schon gar nicht gut angesehen.

Natürlich weiß man, daß die **Elfen** einen freizügigen Umgang mit ihren Kräften pflegen, und wenn sie damit ihre Sanges- und Musizierkunst fördern, dann ist dies auch ein Handgeklapper wert, als Späher bei der kaiserlichen Armee mag man sie noch dulden, aber ansonsten sind ihre Wege zu fremdartig, zu unge-



ordnet, zu ... animalisch für den praiosgefälligen Bewohner der Herzlande des Reichs.

Daß es unter den Zwergen einige wenige Zauberkundige gibt, die die Bergkönige beraten, ist ebenfalls ein Allgemeinplatz. Daß man diese rätselhaften **Geoden** noch nie gesehen hat, hindert trotzdem niemanden daran, wüste Geschichten über die Zwergezauberer zu spinnen.

Genauso wenig weiß man von **Druiden**, und genauso viele Legenden sind über sie verbreitet – kein Wunder, findet man doch nur einzelne von ihnen an den Rändern des hier beschriebenen Gebiets: im Reichsforst, an den Hängen des Raschtulswalls, im Kosch und in den Wäldern Greifenfurts.

Scharlatane und **Schelme** gelten durch die Bank als 'Gaukelvolk', und so lange sie in diesem Rahmen zaubern, haben sie auch keine Probleme mit der Obrigkeit zu befürchten – außer denen, die Fahrende halt immer betreffen ...

Am schlechtesten angesehen sind allerdings die **Hexen**: Auch wenn die Priesterkaiserzeit schon lange vorbei ist, hat sich im Volks(aber)glauben festgesetzt, daß die 'bösen Hexen' für alles mögliche Unheil verantwortlich zu machen sind, und so sind gelegentliche Hexenverbrennungen in Garetien, Darpatien und Greifenfurt auch nichts wirklich Überraschendes. Daß die 'gute Dorfhexe' aus dem eigenen Dorf natürlich von entsprechenden Anschuldigungen ausgenommen ist, versteht sich von selbst.

In letzter Zeit werden übrigens auch die einsam in ihren Türmen wohnenden Magier als 'böse Hexer' angesehen – und entsprechend behandelt. Also bleiben vielen Akademieabgängern nur zwei Möglichkeiten, um standesgemäß arbeiten und forschen zu können.

Reichsakademien

Immerhin drei Akademien (die *Schule der Austreibung zu Perrium*, die *Akademie Schwert und Stab zu Gareth* – vormals Beilunk – und das *Informationsinstitut zu Rommilys*) innerhalb der Grenzen des Mittelreichs tragen den Zusatz 'Kaiserliches Lehrinstitut', letztere ist zudem noch dem darpatischen Fürstenhaus verbunden. Dies heißt in erster Linie, daß diese Akademien zu einem nicht geringen Teil aus den Truhen des Kaiserhauses bezahlt werden und daß den Abgängern höhere Posten bei der Reichsarmee oder in den Diensten der Landesherren und Grafen offenstehen. (Keine Reichsakademie im eigentlichen Sinne, jedoch ebenfalls eine unentbehrliche Stütze für das Kaiserreich stellt die *Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth* dar, deren vorrangige Aufgabe die Ausbildung von Leibwächtern für hohe Adlige des Reiches ist.)

Eine Einstellung der Akademieabgänger als magische Berater des Hochadels wird aber von der wichtigsten geistlichen Macht im zentralen Mittelreich – der Praioskirche – ausgesprochen ungern gesehen, so daß von den mehr als zwanzig den Adligen zugestanden **Hofmagus**-Stellen (ein Zauberer bei Grafen, zwei bei Landesherren, drei beim Kaiserhaus; keine Mitglieder der Bru-

derschaft der Wissenden, versteht sich) nur knapp die Hälfte besetzt sind. Zudem sind die Hofmagi in ihrer Stellung den Hofgeweihten der Zwölfkirchen untergeordnet, auch wenn sie am Ende ihrer Dienstzeit mit der Erhebung in den Edlenstand und einem Landgut rechnen dürfen. Aus diesem Grund ist es übrigens von Seiten der Landesherren gern gesehen, wenn das Hofmagus-Amt in einer Familie bleibt, so daß man nicht stets neue Ländereien vergeben muß. Die Belehnung mit einer kompletten Baronie – noch zu Dienstzeiten – steht nur dem Ersten Kaiserlichen Hofmagus zu, der die Reichsbaronie *Rohals Zinne* im Amboß als Titularbaron führt. (Die Geschäfte vor Ort werden natürlich von einem Vogt verwaltet.)

In der **Kaiserlichen Armee** sieht es für Akademieabgänger ähnlich schlecht aus, nur sind es hier die traditionalistischen Bestrebungen der Rondrakirche, die bislang den Einsatz von Magiern auf den gelegentlichen Stabsdienst, die persönliche Leibwache eines Obristen oder als magische Feldschere beschränkt haben. Nach den Erfahrungen der Borbaradinvasion und nach einigen – kirchenpolitisch umstrittenen – Vorstößen des Schwerts der Schwerter sieht es jedoch so aus, als wären demnächst mehr Zauberer in der Reichsarmee anzutreffen, zumal sich auch die **Pfeile des Lichts**, die Elite der Akademie Schwert und Stab, in der Dritten Dämonenschlacht hervorragend geschlagen haben.

Somit verbleiben viele Akademieabgänger am liebsten in ihrer Heimatakademie, um sich Forschung und Lehre zu widmen. Finanziell einträglicher, wenn auch nicht mit entsprechenden Ehren verbunden, ist da die Anstellung als Lohnmagier.

Lohnmagier

Ein typisch städtisches Phänomen – nicht nur in Gareth selbst, sondern eigentlich in fast allen anderen Städten des Mittelreichs (mit der erwähnenswerten Ausnahme von Havcna) – sind die sogenannten Lohnmagier, Abgänger bekannter Akademien oder angesehener Privatgelehrter, die sich nicht dem Dienst am Reich verschrieben haben, sondern Lohn und Brot (oder besser: Gold und 'angemessene Kost und Logis') bei den großen Handelshäusern, in angesehenen Gasthäusern, als 'Berater' bei Expeditionen, als 'Söldnermagier' zur Karawanenbegleitung oder gar als Künstler erhoffen.

Die meisten von ihnen, auch wenn sie ihr Siegel von den mittelreichischen Akademien erhalten haben, gelten als der Großen Grauen Gilde des Geistes zugehörig (die im Mittelreich ja nur die zweitstärkste der drei Magiergilden stellt), aber bisweilen finden sich auch eigenständig arbeitende Exorzisten und Geisterjäger der Weißen Gilde oder – gerade im Gefolge der Al'Anfaner Verwandt- und Bekanntschaft Alara Paligans – auch die ein oder andere Leibwächtermagierin aus der Bruderschaft der Wissenden, und in einer Stadt wie Gareth (nicht aber auf dem Land oder in den Grafenstädten) finden auch magische 'Investigatoren' aus Rommilys, Rivaner Modezauberer oder gar Magomechanici und Fallenspezialisten aus Khunchom ihr Auskommen.



Stolze Schlösser, rauschende Feste

Vom Glanz des höfischen Lebens

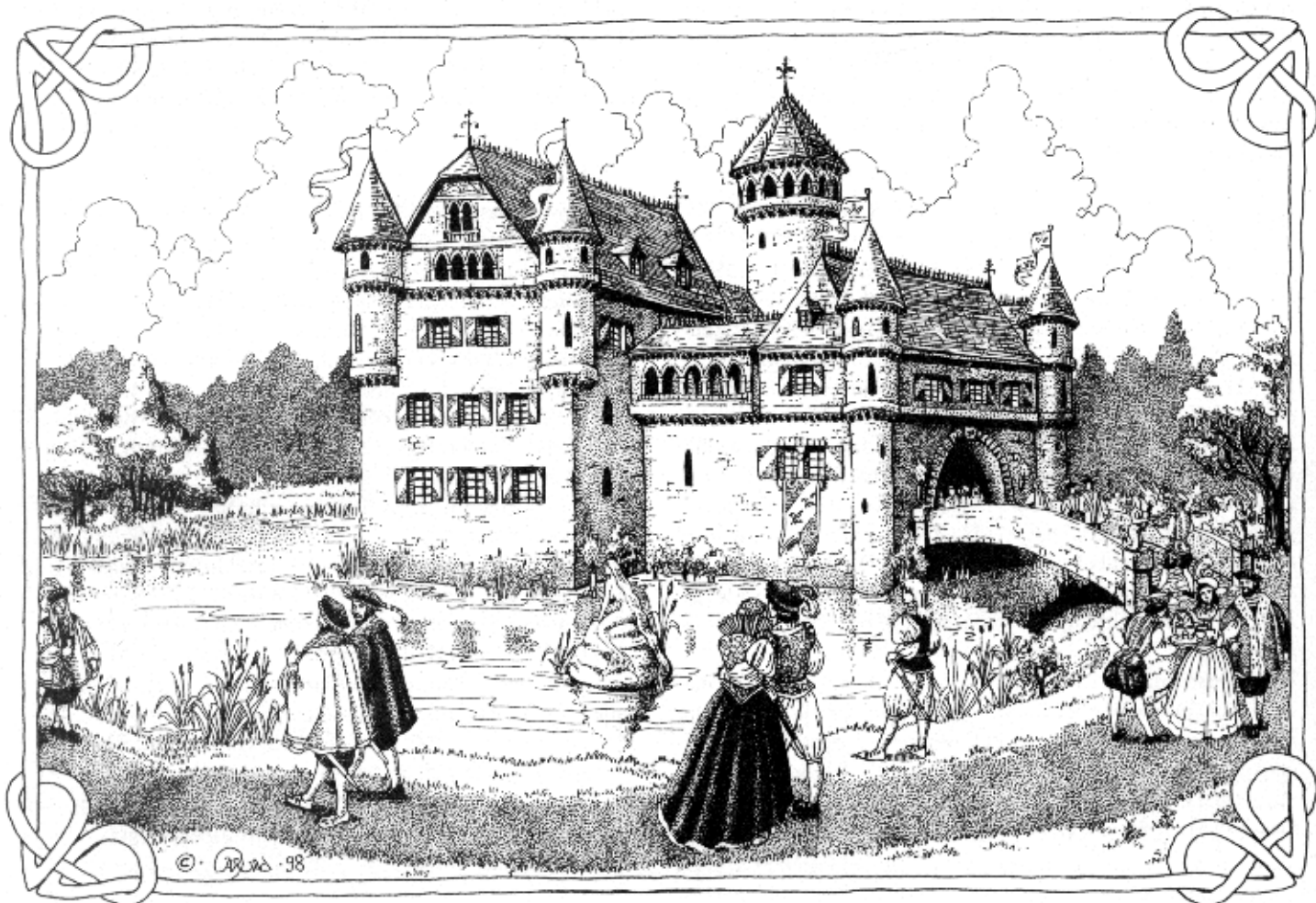
Burgen und Jagdschlösser des zentralen Mittelreichs

Als "Düstere Bollwerke, in denen es nach Schmiedequalm und Schweinedung stinkt" hatte einst ein Vinsalter Adelssprößling nach der Rückkehr von einer Bildungsreise die mittelreichischen Festen beschrieben – und damit die Realität nur unzureichend wiedergegeben.

In Wahrheit ist dieser obig beschriebene Urtyp der **Wehrburg** vor allem in der Peripherie des Reiches vertreten, wie etwa in den entlegenen Regionen Weidens. Diese Burgen sind zwar gut zu verteidigen, können sich jedoch vom Wohnkomfort her keinesfalls mit den Jagdschlössern messen, von denen noch später die Rede sein wird. Hier spielt sich das herrschaftliche Leben in vergleichsweise beengten Verhältnissen ab und ist zumeist auf den Wohnturm beschränkt, dessen untere Geschosse von nur schießschartengroßen Luken erhellt werden; auf der Vorburg indes wimmelt es von Handwerkern, Vieh und Bauersleuten. Je wei-

ter man sich jedoch dem Herz des Mittelreiches nähert, umso mehr tritt der Verteidigungsaspekt beim Burgenbau in den Hintergrund und macht dem Wunsch nach Bequemlichkeit Platz. Während im Kosch Festen wie *Burg Fürstenhort* uneinnehmbar trutzig auf felsiger Höhe thronen und die Greifenfurter, denen das Grauen des Orkensturms noch in frischer Erinnerung ist, ihre Burgen mit einem ausgeklügelte Systeme aus Fallgittern, Pechnasen und Schießscharten bestücken oder spezielle Wehrtempel errichten, wiegt man sich im Schutz der Kapitale in Sicherheit. Von den Adelssitzen erwartet man nicht Sicherheit, sondern Unterhaltung, Annehmlichkeit und Ruhe. So kommt es, daß die Metropole von einem Ring von **Jagd- und Lustschlössern** umgeben ist.

Besonders häufig sind solche Landsitze in der Kaisermark selbst anzutreffen; die Schlösser *Mühligen*, *Lilienmoor*, *Ochsenblut*, *Neu-Sigheilmstein*, und wie sie alle heißen – Gebäude, die zahlreiche Spielarten der Architektur in sich vereinen und von der





reichen Phantasie ihres Erbauers künden. Anzutreffen ist alles, was vom Schloßherrn als prunkvoll empfunden wurde, ob Zwiebeltürmchen im eslamidischen Stil, Granitobelisken in pervalscher Monumentalbauweise oder geschnörkelte Giebel in der vegetabilen Ornamentik der Rohalszeit. Manche dieser Gebäude wirken wie rustikale Varianten der Schlösser im Yaquirtal, von adrett zurechtgestutzten Hecken umgeben und mit einem steinummauerten Lustgärtchen, in dem südliche Rosensorten wie die *Kusmaria* vor sich hin kümmern. Beliebt sind aber auch Wasserburgen oder Imitationen der Neuen Residenz zu Gareth, mit weiß gekalkten Wänden und blauen Fensterläden.

Doch auch die altertümlicheren Burgen des zentralen Mittelreiches wurden im Laufe der Zeit so sehr dem Wunsch nach Schmuck und Wohnkomfort angepaßt, daß ihr Anblick manch einen Veteranen der Kriegskunst die Hände über dem Kopf zusammenschlagen ließ.

Mag sein, daß es sich in den neuen, aufwendig ausgebauten Festen besser wohnen läßt als in der Wehrburg von früher, doch dem Ansturm eines feindlichen Heeres könnten die wenigsten davon lange standhalten. Da wird der zentrale Wehrturm von allen Seiten von weiträumigen Wohnhäusern umfaßt, deren Mauern durch Fachwerk und hohe, bleiverglaste Fenster aufgelockert werden, da überragen zahllose Erker und Balkons den Innenhof: Was von außen wie eine strenge Wehranlage aussieht, läßt im Inneren eher an eine kleine Stadt denken. Dabei wird nicht nur für Wohnstuben, sondern auch für zahlreiche Vorrats-, Rüst-, Sattel- und Brückkammern Platz geschaffen. Denn der gehobene Lebensstil bringt es mit sich, daß eine Fülle von Uten-

silien verstaut werden muß: Rüstungen für Turnierrösser ebenso wie zahlreiche Vertragsurkunden und Dokumente sowie die mannigfaltigsten Gewänder aus Leinen, Wolle, Seide und Pelz, um sicherzugehen, daß die Herrschaft samt ihrer Gäste für jeden Anlaß passend gekleidet ist.

Suchen auch die Barone und Grafen zunehmend den Luxus der Jagdschlösser, so scheint beim Niederadel die Ansicht vorzuherrschen, daß nur eine 'richtige Burg' sich mit der Standeswürde eines Edelmannes verträgt. Ritter und Junker versuchen darum ihr Wohnhaus oftmals so zu gestalten, daß es, sei es auch noch so klein, einer Burg so ähnlich wie möglich sieht. Wuchtige Zinnenkränze erfreuen sich hier ebenso großer Beliebtheit wie schießschartengespickte, glatt verfertigte Ecktürme. Das Mauerwerk aus grob behauenen Stein weist nur wenige, kleine Fenster auf. Der Eingang dieser Herrenhäuser befindet sich oftmals im ersten Stockwerk und ist nur über eine (im theoretischen Belagerungsfall abbrennbare) Holztreppe zu erreichen.

Wer es hingegen als Mitglied der Garether Bürgerschaft zu einem Landsitz gebracht hat, versucht in aller Regel die mächtigsten Adligen zu kopieren: Das heißt, er läßt keine Wehrbauten errichten, sondern möchte in einem Schloß residieren. Häufig schlägt sich der Baustil eines adligen Gutes in den bürgerlichen Villen der Umgebung nieder. Dabei wird nicht allein imitiert, sondern oftmals auch bis zur Skurilität versucht, das herrschaftliche Vorbild zu übertrumpfen – sei es durch Stucklast auf der Fassade und Größe der unzertheilten Glasfläche in den Fenstern oder durch die Anzahl der Säulen, die die Galerie rings um den Innenhof tragen.

Die Annehmlichkeiten des Adels

Von Bankett und Spielen

«Als ich auf Schloß Erlenstamm im Garethischen zu Mahle kam, speisten sie im Übermaß und tranken reichlich vom guten Trollzucker, und alle Gespräche drehten sich um Waffen und Liebe, um Jagdhunde und Jagdfalken und um Turniere.»

—aus einem Brief der Baronin Darya vom Silbernen Tann

In der Tat gehören Tafelfreuden zu den fundamentalsten Vergnügungen, die das Leben auf den Landsitzen kennzeichnen. Bei den nächtlichen Banketten biegen sich die Tische unter der Last der Speisen, die zuvor in feierlichem Zug, mit schallender Musik, herbeigetragen wurden. Von der Tranchiererin werden gebratene Fasane serviert, wie lebendig dahockend und mit echten Federn geschmückt, und aufwendig dekorierte Spanferkel. Der Mundschenk reicht den Dienern das Tafelsilber an, das sonst wohlverschlossen im Wandschrank ruht oder in einer terrassenförmigen Anrichte in der Mitte des Saales zur Schau gestellt wird. Pagen tragen Waschwasser für die Finger herum, und mit Krendenzmessern, deren Griffe Einlegearbeiten aus Mohagoni und Schmuckplatten aus Hirschhorn zieren, werden behutsam Delikatessen wie Käseschaum und Flußkrebsterrine vorgelegt. Rings

um den Tisch ist ein weißes, sorgsam geplättetes Tuch gespannt, das allen als Serviette dient. Der Fußboden wurde mit blühenden Blumen oder frisch geschnittenem Gras bestreut, längs der Wände oder zur Raumaufteilung die kostbarsten Teppiche aufgehängt. Winhaller Wolfsjäger liegen unter den Tischen und betteln um Knochen und Speisereste, Frettchen huschen zwischen den Füßen hindurch und versuchen ebenfalls, ihren Anteil zu erhaschen.

Auf dem Speiseplan steht häufig Wildbret, aber auch reichlich Fisch – Wehrheimer Zander mit Senf, Saibling mit Praiosblumenöl und Rosinen, gesalzener Dapathocht oder der fette Garethische Zuchtkarpfen – und Geflügel (Kapaun mit Zwetschgen, 'Märkische Kaisergans', mit Kastanien und Apfel gefüllt, oder in Schmalz gebackene Truthahnkeulen mit Meerrettich). Bei manchen dieser Gerichte besticht weniger der Geschmack, sondern vor allem die üppige Verwendung teurer Gewürze, so etwa im Falle der Aranischen Pfefferkörner mit Honig, die bei festlichen Anlässen vorweg gereicht werden. Safran – einst beliebte Zutat vieler Eigerichte und Suppen – ist seit dem Fall Kurkums zu einer nahezu unbezahlbaren Delikatesse geworden. Nach den Hauptgängen werden Käse, Obst und Nüsse serviert (in Garethien die feinsten Backwaren), dazu fließt Bier in Strömen. Doch auch



almadanischem Wein wird freimütig zugesprochen; und wer seinen Gästen etwas Besonderes gönnen möchte, tischt den seit der Isolation des Bornlandes spürbar verteuerten Met auf.

Zwischen den Speisegängen sorgen Spielleute und Gaukler für Unterhaltung; oft schreitet auch der Schloßherr zwischen den Speisenden umher und ermuntert den einen oder anderen Weitergeisten dazu, von seinen Abenteuern zu erzählen.

Nach den Mahlzeiten vertreibt man sich die Zeit mit Parlieren (auch wenn die Kriegserklärung an Vinsalt ein Thema ist, das der Vergangenheit angehört – über die zahlreichen ungehobelten Abenteurer, die das Reich heimsuchen, wird man nie müde werden sich zu ereifern) und einer Vielzahl an Gesellschaftsspielen. Großer Beliebtheit erfreuen sich Strategie-Spiele wie *Schlacht von Jergan* und *Pentagramma*, aber auch das *Inrah-Spiel* – und *Boltan*, das schon so manchen Kleinadligen um Haus und Hof gebracht hat.

Wen die Götter mit Geduld und Fingerfertigkeit gesegnet haben und wer darüber hinaus das gesellige Beieinander schätzt, der übt sich im Sticken, Nähen oder Spinnen. Für zusätzliche Zerstreuung sorgen auch die wandernden Krämer, nebst Pilgern auf dem Weg zur Stadt des Lichts, die in den Burgen Garetien um traviegefällige Aufnahme ersuchen. Daß sich hinter manchem dieser 'Pilger' ein Dieb, Mordbrenner oder tobrischer Flüchtling verbirgt, ist dabei leider traurige Wahrheit ...

Bei vielerlei Gelegenheiten wird in den Schlössern und Burgen musiziert, getanzt und gesungen. Da die Gedanken vieler Eltern um eine gute Partie für ihre Sprößlinge kreisen, werden bei den Söhnen und Töchtern aus gutem Hause die hesindianischen Gaben von kleinauf gefördert. Um den ehrgeizigen Plänen den Weg zu ebnen, ist gute Erziehung wichtig. Deshalb wird von vielen Hauslehrern nicht nur Staats- und Kriegskunst gelehrt, sondern auch das Rezitieren von Poemen und heiteren Geschichten, das Lauten- oder Handharfenspiel, höfische Tänze und die Regeln der Galanterie.

Von der Schönheitspflege

Eine nicht zu unterschätzende Zeit verbringt man mit Reinlichkeit und Körperpflege. Da wollen Nägel gefeilt werden und Bärte zurechtgestutzt, zum Almadaner Schnauzer oder nach Kaiser-Reto-Art, da wird das Kinn mit Marderhaarpinsel und Gratenfeller Schwefelseife eingeschäumt und mit Rasiermesser aus Angbarer Stahl glattgeschabt. Die Körperbehaarung wird durch Zupfen oder Harzen dem jeweiligen Schönheitsideal angepaßt. Das Haupthaar läßt man sich mit Birkenasche säubern, zu kunstvollen Zopfgeflechten aufstecken oder mit der Brennschere zu auffällige Frisuren zwingen. Ziegenfett und Farbstoffen (Feuer- und Goldnelke, helle Buchenholzasche) sorgen dafür, daß es die gewünschte Tönung annimmt. Wenn alle Frisierkünste versagen, wird der Al'Anfaner Mulziber Gijorm zu Rate gezogen, der als einer der besten Perückenmacher Aventuriens gilt.

Wenn für die Herrschaft ein warmes Bad eingelassen wird, zieht der Duft von Lavendel, Minze und Salbei durch die Gemächer. Unter den Leibdienern und Kammerzofen herrschen fest vorge-

schriebene Regeln, in welcher Reihenfolge das Badewasser weiterbenutzt werden darf. Wer sich einen besonderen Luxus gönnen möchte, macht von einem Roten Tuzakschwamm Gebrauch, bestäubt sich nach dem Bad die Achseln mit Thaluischem Reispuder und tupft sich Duftstoffe aus dem Ambra der Seetiger und Wale auf die Haut. Weit häufiger als diese Extravaganzen trifft man die Sitte an, sich die Zähne mit Seesand oder Hornpulver zu säubern.

Zur Hautpflege dienen neben Rosenwasser, Gurkensalbe und reinigender Unauer Mandelmilch auch Salben aus Honig und Rahm. Löwenzahnabsud bleicht Sommersprossen und soll die vornehme Blässe bewahren. Ansonsten wird mit dem Öl der Zuckernuß und sonnenschirmbewehrten Dienern dafür gesorgt, daß der milchweiße Hautton ja nicht der Glut der Praiosscheibe zum Opfer fällt, um nicht braungebrannt wie ein Bauer zu sein. Wer von einem ausdrucksstarken, ebenmäßigen Antlitz träumt, für den spielt die Schminkkunst eine große Rolle. Neben Puder aus Windhager Kreide wird Hylailisches Bleiweiß verwendet, Khunchomer Umbra und Aranischer Ocker; auch Tusche (Eibenholzasche in Wasser), Kohlestift und Lippenrot aus Rosenblättern sind unentbehrliche Helfer im Bemühen um ein gefälliges Äußeres. Als anerkannte Autorität in Modefragen gilt der Garetischen Oberschicht die Halbfelfe Ranari Espenkind, die sich im Garether Geschäftshaus Rebaken niedergelassen hat.

Vom Waidwerk

Sofern die Witterung es zuläßt, vertreibt man sich Zeit auch außerhalb der Schloßmauern, promeniert im Park, reitet über die Besitzungen oder geht dem Waidwerk nach. Da es sich bei der Jagd auf Rot- und Schwarzwild sowie Wildgeflügel um ein Privileg des Adels handelt, brüsten sich manche Edlen damit, sie jagten nicht zum Vergnügen, sondern um ihren landesherrlichen Pflichten nachzukommen – um die Feldschäden so gering wie möglich zu halten und den Wanderer vor wilden Tieren zu schützen. Doch der grimmige Ernst, mit dem sich manch ein garetischer Baron seiner 'schweren Aufgabe' stellt, soll uns nicht darüber hinwegtäuschen, daß es sich bei der adligen Jagd vor allem um ein gesellschaftliches Spektakel handelt (das nebenbei das Wildbret als willkommene Bereicherung des Speiseplans liefert). Entsprechend genau ist oftmals ihr Ablauf reglementiert – sei es die korrekte Tracht der Hundemeister und Pikeure, die erlaubten Formationen des Jagdfeldes oder die Abwandlung der Hornsignale. Den Reitern und Treibern folgen Schaulustige in grazilen Jagdkutschen, mit moderner Federung ausgestattet, die dafür sorgen, daß jeder noch so kleine Zwischenfall noch nach Monden Hofgespräch bleiben wird. Für das leibliche Wohl aller Teilnehmer trägt eine fahrbare Küche Sorge – und natürlich die Ritter und Edlen, deren Güter am Wege liegen.

Daß man auch im Mittelreich Firuns Gebote achtet und darum Fallen und Schlingen bei der herrschaftlichen Jagd nichts zu suchen haben, dürfte wenig überraschen. Darüber hinaus stellt gerade die firungefällige Jagd – namentlich der Sau- oder Bärenstich – eine Gelegenheit dar, auch in friedlichen Zeiten Mut und



Kampfgeschick zu beweisen. Treibjagden mit ihren halsbrecherischen Galoppaden und Flußüberquerungen dienen dem Zweck, Roß und Reiter zusammenzuschweißen und die Chancen auf einen Turniersieg entscheidend steigen zu lassen – somit auf eine Gelegenheit, den Familiennamen mit Ruhm zu bedecken.

Gejagt werden neben den bereits eingangs erwähnten Räubern (Wolf, Borken- und Höhlenbären) vor allem Wildschwein, Kronenhirsch und Reh; in manchen Gegenden Garetien wird ein Großteil der Beute von Riesenlöfflern ausgemacht. Bei der Verfolgung von Wildgeflügel dürfte weniger die Menge des erbeuteten Fleisches eine Rolle spielen als der spielerische Ehrgeiz im Umgang mit Armbrust und Bogen.

Auch die Beizjagd mit Blaufalken erfreut sich großer Beliebtheit. Mancher Edelmann ist so stolz auf seine Falken, daß er die edelsten Tiere mit in seine Gemächer nimmt, ja, sogar in den Praiosgottesdienst trägt, eine Angewohnheit, der die Priesterschaft durchaus gespalten gegenübersteht. Einerseits wird das weder andachtsfördernde noch sonderlich noble Geschrei der Tiere als störend empfunden, andererseits würde kaum ein Geweihter wagen, das Tier Ucuris aus dem Tempel zu verbannen.

Nach der Jagd werden die erlegten Tiere auf dem freien Feld in pfeilförmiger Formation zur sogenannten *Strecke* ausgelegt. Dabei bildet das schönste oder wehrhafteste Beutestück die Spitze des Pfeiles, vor dem alle Jäger und Treiber niederknien und ein Dankgebet an den Herrn Firun richten.

Der hohe Stellenwert, den die Jagd im Leben des Adels einnimmt, erklärt die Härte, mit der man im ganzen Mittelreich gegen Wilderei vorgeht, die im günstigsten Falle mit Peitschenhieben oder Prangerstrafe geahndet wird (Genauerer dazu – wie auch zu anderen Aspekten des Waidwerks – finden Sie in der Box **Drachen, Greifen, Schwärzer Lotos**).

Von Gestech und Scharmützel

Neben der Jagd gibt sich der Adel insbesondere dem Turniervergnügen hin. Gerade in Garetien, dem ritterlichen Herz des Raulschen Kaiserreiches, erfreut sich der Turniersport hoher Beliebtheit und wird das Rittertum vom Adel als einzige ihm würdige Kultur angesehen. In manchen Grafschaften werden den ganzen Sommer über in rascher Folge Turniere abgehalten, deren mannigfaltige Disziplinen dem Teilnehmer Gelegenheit geben, Kampfgeschick und Zähigkeit unter Beweis zu stellen, nicht nur im Ringstechen und Zweikampf mit stumpfen Waffen, sondern auch im Bogenschießen, im Gestampfe (ein Scharmützel mit zahlreichen Teilnehmern) – und natürlich in der Königsdisziplin, dem Lanzengang (oder Tjoste). Diese Turnieren stehen im Prinzip auch Gemeinen offen, nur die Teilnahme an der Tjoste ist Adligen vorbehalten oder solchen Kämpfern, die den Streitbrief eines Edlen bei sich führen. Allerdings wird man kaum je einen Vertreter der (im Kampf meist unzulänglich geschulten) Garether Bürgertums auf solchen Veranstaltungen antreffen. Meist sind die Kämpfe in ein Rahmenprogramm aus Märkten und Sängerwettstreiten eingebettet, zu dem das Volk von nah und fern herbeigeströmt kommt. Die bekannteste Veranstaltung

dieser Art ist zweifelsohne das Große Kaiserturnier zu Gareth, das neuerdings nicht mehr in der Alten Residenz, sondern im Neuen Hippodrom stattfindet.

Um die Zahl der Todesopfer bei Turnieren so gering wie möglich zu halten, hat man eine Vielzahl von Sicherheitsvorkehrungen eronnen – lange vergangen sind die Zeiten, da Kaiser Perval ganze Reiterhaufen mit scharfen Lanzen gegeneinander hetzte: Im Gestech wird die Lanze mit stumpfer Spitze oder einem Turnierkrönlein versehen, oft ist sie zusätzlich gerieft oder hohl, um leichter brechen zu können. Spezielle Turnierrüstungen sorgen für optimale Sicherheit, etwa durch den Froschmaulhelm, der vorne und hinten bis auf einen schmalen Sichtschlitz geschlossen ist. Der Träger kann seinen Gegner nur wahrnehmen, wenn er sich während des Angriffs noch vorne lehnt und durch den schmalen Augenschlitz späht; beim Aufprall richtete er sich wieder auf, so daß sein Gesicht vollständig vor der Lanze geschützt ist. Im Lanzengang wird heutzutage in den Schranken geritten, eine hölzerne Trennwand, die Zusammenstöße zwischen den Kämpfern verhindert und dafür sorgt, daß die Lanze nicht mehr mit frontaler Wucht auftrifft, sondern zur Seite gelenkt wird.

Doch bisweilen verkehrt sich der Schutz für Leib und Leben auch in sein Gegenteil; so kamen etwa beim letzten Schwertfest zu Bärenau ganze sieben Ritter durch Hitzschlag um, während kein einziger wirklich im Kampf fiel. Und all die Vorsichtsmaßnahmen können nichts daran ändern, daß nur der sich Hoffnung auf einen Sieg machen kann, der Waffen und Streitroß meisterlich beherrscht: Wer nach mehrstündigem Gefecht, in voller Gestechrüstung, seinen Gegner in die Knie zwingen kann und wen das Aufeinanderprallen zweier vor Schweiß dampfender Tralloper, aus vollem Galopp, nicht aus dem Sattel zu holen vermag, der hat sich den Triumph wohl verdient – und alle Ehre, die damit verbunden ist.

Es soll allerdings nicht verschwiegen werden, daß eben jenes Streben, durch Turniersiege zu Ruhm zu erlangen, kritische Stimmen innerhalb der Rondrakirche laut werden läßt – schließlich würde, so heißt es, dieser Tage jeder Schwertarm an der Front gebraucht. Die Befürworter der Kämpfe halten dagegen, daß es heute mehr denn je geboten sei, sich für die Schlacht zu stählen, habe doch erst vor wenigen Monden die Klauenhand des Bösen ihre blutigen Spuren im Herz der Kaiserstadt hinterlassen. Überdies seien es in der Trollportenschlacht gerade die Attacken der Schweren Lanzenreiter gewesen, die den Feind das Fürchten gelehrt hätten – eine Aussage, die bedauerlicherweise genauso altertümelnd-heroisch wie unwahr ist.

In der Tat macht sich der rauhe Wind, der von Osten weht, auch auf dem Turnierplatz bemerkbar. Man kämpft härter und verbissener, und zwischen den Wettkämpfen bestimmen nicht mehr allein die Ehrengelänkel der Garethier die Konversation. Das Turnier ist wieder Übung für die Schlacht geworden, und wer sich hier besonders hervortut, kann auf ein ruhmreiches Kommando gegen die Schwarzen Horden hoffen.

Und doch haben die Turniere nichts von ihrem Glanz verloren. Das Umfeld der Kämpfe zeichnet sich durch einen ritualisierte Ablauf aus, der den weihvollen Charakter der Gepränge unter-



streicht: Erst findet eine feierliche Helmschau statt, bei der die mit großen Zimieren (Helmzierern) geschmückten Helme und die bunten Standarten zur Schau gestellt werden. Hat eine Kämpferin oder ein Kämpfer in den Augen der inspizierenden Edelleute Schande auf sich geladen – was bei den mannigfaltigen Gelegenheiten, gegen die ritterliche Etikette zu verstoßen, nicht eben selten vorkommt –, so wird der betreffende Helm zu Boden gestoßen und seine Besitzerin oder sein Träger somit vom Turnier ausgeschlossen.

Danach finden prunkvolle Umzüge statt, deren Höhepunkt die prächtige Parade der Streiter bildet, von Pagen mit Ersatzlanzen begleitet werden, die besonders ausladende Prunkbanner bei sich führen. Zu diesem Anlaß sind spezielle Paradehelme in Mode gekommen, die mit aufwendigster Dekoration geschmückt sind oder gar ein Maskenvisier tragen (etwa in Form eines Adler- oder Löwenkopfes).

Dann schließlich kann, unter den Augen der auf der Tribüne versammelten Adelsschaft (darunter auch die Herzensdamen und –mannen der Kämpfenden) und des Herolds, der als unantastbarer Schiedsrichter fungiert, der Wettstreit beginnen: Um eine Herausforderung auszusprechen, wählt man unter den Schildern, die an der Kurzseite der Turnierbahn hängen, dasjenige des Gegners aus und berührt es mit der Lanze.

Ist der Kampf schließlich vorüber, so findet auf dem Turnierplatz unter freiem Himmel ein rauschendes Schlußbankett statt, an das sich die Siegerehrung anschließt. Der Adel nutzt die anschließenden Bankette, um höchste Reichspolitik absichts von Hof-

haltung und Fürstentagen zu betreiben. Angesichts der Beharrlichkeit, mit der bei den Turnieren des zentralen Mittelreiches den Wert der Ordnung hochgehalten wird, sei aber vielleicht doch die Frage erlaubt, ob hier wirklich der Dienst an Rondra an erster Stelle steht – oder ob nicht eher Praios gehuldigt werden soll, der Herrn der Weltenordnung. Und in der Tat ist es schließlich Praios, nicht Rondra, dem der Adel seinen Stand verdankt – und der dafür sorgen wird, daß die Vormachtstellung der von Ihm erwählten auch weiterhin, trotz Gildenmacht und Bürgerwehr, erhalten bleibt.

Die wichtigsten Feste des Adels:

Ab dem 1. Praiostag im Praios, acht Tage lang: Großes Kaiserturnier zu Gareth

Schwertfest (15. und 16. Rondra): Turniere im ganzen Mittelreich, alle zwölf Jahre Zwölfgötterjoste in Perricum

18. Rondra: Geburtstag der Reichsregentin Emer Ni Bennain, großer Ball in der Neuen Residenz

Travia: Herbstjagden auf den abgeernteten Feldern (Goldene Au), Weinfeste mit jungem Almadaner

1. bis 30. Firun: Winterjagden, v.a. in den Niederungen von Darpatien u. Zentralgaretien

1. bis 30. Rahja: Sängerwettstreite, verstärkt Bankette des örtlichen Adels, mit Tanz, Spiel und Umtrunk

Unregelmäßig: Festliches Turnier in Gareth anlässlich der Tagung des Reichskongresses)



Gaumenfreuden des zentralen Mittelreichs

»Wer sich in Garetien zu Tisch setzt, kann den Kornreichtum nicht übersehen: Nirgends sonst werden so viel Brot und feinste Backwaren gegessen, oft als einzige Speise. Es ist durchweg Weißbrot aus Gerste oder Weizen oder sogar Zuckerbrot, oftmals veredelt mit Rosinen oder Praiosblumenkernen, die den Segen Rahjas oder Praios' herabbitten. Das Brot wird in Milch getunkt, mit Weizenkeimöl oder Kürbisöl bestrichen oder geteilt und mit Weichkäse oder Obst gefüllt. Unüberblickbar ist die Auswahl an Torten und Backwaren, die sich auch der Stadtbürger leisten kann: Granit- und Honigkuchen, Braune Maraskanertorte, Honigomeletts, Schnuckelsnacks, Zwiebelkuchen, honiggefüllte Waffeln, Kobold im Sack und der exquisite Schlotzstollen, um nur die bekanntesten davon zu nennen. Doch auch darüber hinaus kennt der Garetier viele Arten, den Weizen zuzubereiten, etwa als Brennkorn oder geröstet, als Brei und in der Suppe. Reichhaltig ist auch das Obst, genannt seien die roten Koschäpfel, die grünen Warunker Äpfel aus dem östlichen Darpatien, die braunen Rabenmund- und die grüne Ragathbirnen. In Greifenfurt reicht man schwere Obstsoßen auch gerne zu herzhaften Gerichten, und mit Zuckersirup abgeschmecktes Kompott zu gesäuertem Gemüse. Besonders typisch für die Goldene Au ist der Kürbis, den man im Herbst kocht und im Winter gedörrt zu jeder Mahlzeit serviert. Angeblich gibt es hier sogar einen Kürbisgeist, der Saatfrevler angreift ...

Fleisch scheint den Garetiern fast fremd, und wenn man Braten sagt, denkt er nur an Geflügel. Letzteres essen die Edelleute zuhause und sogar die Bauern zu manchem Festtag: zumeist den Kapaun, einen kastrierten und gemästeten Hahn, manchmal auch Truthahn. Die garetische Kaisergans kennt man von Thorwal bis Khunchom, viel öligen Saft muß sie haben. Fisch ist überraschend häufig, zumal Wehrheimer Zander und garetischer Zuchtkarpfen. Es gibt mancherlei Schimmel- oder Schmierkäse – und natürlich wird der Warunker Sembelquast heutzutage in den Inneren Provinzen gekäst.

Getrunken wird viel Milch, besonders aber Bier aus Greifenfurt, das Eslamsbräu, und dem Kosch, Zwergisches und Ferdoker – und in der Kaiserstadt das Bier der Garether Brauer. Wein muß man aus Yaquirien und Aranien kommen lassen, möchte man sich nicht mit dem sauren Trollzacken zufrieden geben, und Met aus dem fernen Bornland. Doch für seine Schnäpse ist das Mittelreich berühmt, namentlich für den Trollzacker, das Koschwasser und die Völposella, ein vierfach destillierter Quittenschnaps, den man tunlichst nicht bei offenem Feuer trinken sollte.«

—aus dem Jahresbericht des Kashban ben Rafid an die Kaiserlich Derographische Gesellschaft

Getreide bildet nicht nur in Garetien, sondern im gesamten Mittelreich die Grundlage der meisten Speisen. Während das Weizenmehl in aller Regel dem Adel und wohlhabenden Bürgertum

vorbehalten bleibt, werden vom gemeinen Volk Gerste und – vor allem im nördlichen Mittelreich und in Darpatien – Roggen gespeist, die nicht nur zu Brot gebacken, sondern auch, als Schrot oder Grieß, zu Brei oder Klößen verarbeitet werden. Der Anbau der Kartoffel hat sich, von Weiden her kommend, auch in Greifenfurt eingebürgert, wo sie vor allem in der Breitenau gut gedeiht.

Einen weiteren Grundstock der Ernährung bilden Rüben und Kohl, doch bringen die Gärten zwischen Eslamsroden und Ferdok auch Lauch, Rettich, Mangold, Möhren, Zwiebeln, Gurken, Erbsen, Linsen und Fenchel hervor; in Greifenfurt erfreut sich die Stangenbohne großer Beliebtheit. Für den Hopfenanbau – als Gemüse und für die Bierbrauerei – erweist sich die Gegend um den Großen Fluß als besonders geeignet. Neben diesen Kulturpflanzen stellen wild wachsende Nüsse, Beeren, Kastanien und Pilze eine begehrte Bereicherung des Speiseplans dar.

Fleisch kommt in den bauerlichen Haushalten nur selten auf den Tisch; die Ziegen und Hühner, die sogar in den Städten zum Straßenbild gehören, werden solange wie irgend möglich als Milch- oder Eierquelle genutzt. Speck oder Wurst vom sorgsam gemästeten Borstenvieh jedoch findet, mehr oder minder sparsam eingesetzt, als Einlage für Suppen und Eintöpfe Verwendung. Auch Innereien wie Niere, Kutteln und Lunge sind selten einmal in der herrschaftlichen Küche vertreten, während das Wildbret ausdrücklich Privileg der Adelsleute bleibt.

Ansonsten unterscheidet sich die Küche der einzelnen Provinzen erheblich voneinander: Während der Kosch für seine Suppenkultur, für Eintöpfe wie das Albuminer Allerlei und die wohl-schmeckenden Fischgerichte der Angbarer Zwerge berühmt geworden ist (und in gewissen dekadenten Kreisen auch für die Koschammerzungen), herrscht in Garetien, wie schon im obigen Text erwähnt, die Geflügelzucht vor. In Darpatien schließlich genießt man das zähe Fleisch der Darpatbullen, das durch mehrtägiges Säuern mürbe gemacht wird und, mit Baernfarner Honig und Rommilyser Rosinen versetzt, ein schmackhaftes Gericht ergibt.

Unter den Wasserbewohnern verdient neben den obig erwähnten Sorten vor allem der Angbarsch und die in vielen Flußläufen vertretene Forelle eine Erwähnung, aber auch der Rote Krebs des Großen Flusses. Aale und den edlen Hummer fischt man am Golf von Pericum, und die unterschiedlichsten Speisefische wie Saibling, Wasserwolf, Hecht (ob Angbarer Rondra- oder Darpathecht), Plötze, Schleie, Tobritze und Gnitze in zahllosen Teichen, Flüssen und Bächen des gesamten Mittelreiches.

(Nähere Informationen zur Würzküche des Mittelreiches finden Sie im **Herbarium Aventuricum** aus der Box **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**, S.173 ff.)



Von der gefälligen Gewandung im Neuen Reiche

So der Titel der Gewandordnung, die im Jahre 5 v.H. unter Kaiser Reto zuletzt überarbeitet wurde. Hierin ist im Kleinsten beschrieben, was dem Kaiserhaus, dem Adel, dem Kriegsvolk, den Gelehrten, Bürgern und Bauern, Tagelöhnern und Leibeigenen an Stoffen, Pelzen, Putz und Schmuck zugestanden wird, um "ein deutlich Bild der Unterscheidung und ein geziemend Auftreten all der Stände zu erhalten". Und auch wenn sie nicht auf die Gewandungsregeln für Geweihte und Magier oder die oft sehr strengen Zunftordnungen eingeht, gilt diese Vorschrift auch heute noch im ganzen Lande und wird je nach Aufmerksamkeit der Obrigkeit mehr oder minder rigide durchgesetzt. Besonders im traditionsbewußten Darpatien ist man sehr auf die Einhaltung der Standesunterschiede bedacht – und versucht mit aller Macht zu verhindern, daß unziemliche Gewandung zur Abkehr von Travias Pfaden verlockt.

Noch weit mehr als von den alten Vorschriften wird die Mode des Mittelreiches jedoch von den kriegerischen Zeiten beeinflusst, von der Betonung ritterlicher Tugenden und der steten Präsenz

des Flüchtlingselends sowie der bescheiden zu nennenden Kleidung der verwitweten und heldenhaften Königin Emer. Zudem trachtet man, allen Friedensschlüssen zum Trotz, heute mehr denn je danach, sich deutlich vom Alten Reich zu unterscheiden – in dessen Putz oder gar mit gepudelter Perücke auf einem herrschaftlichen Fest zu erscheinen, ist schier undenkbar!

Bevorzugt werden gedeckte Farben, dunkles Rot, Blau oder Grün, warme Erdfarben oder auch edles Schwarz für den Trauernden, wobei sehr darauf geachtet wird, in Farbe und Stil ein harmonisches Miteinander aller Kleidungsstücke zu arrangieren. Der Adel trägt hier edelste, meist schwere Stoffe, in die häufig, einer Prägung gleich, stilisierte Blumenmuster eingewebt sind. Der Besatz, egal ob es Seidenbänder, Spitzen oder Felle sind, ist schmaler geworden und dient weit mehr der Betonung der edlen, aber bequemen Schnitte als dem Prunk.

Getragen wird von adligen Männern wie Frauen die **Schaube**, ein Mantel fest definierter Länge, mit exaktem Faltenwurf, langen, weiten Ärmeln, die am Unterarm zusätzliche Schlupflöcher



Mode des zentralen Mittelreichs: links ein gräfliches Paar aus Garetien, rechts eine darpatische Bürgerfrau und ein Koscher Zunftmeister



für die Hände besitzen, und einem weiten Schulterkragen. Vorne kann er mit Bändern oder auch einem Schmuckstück verschlossen werden. Darunter trägt man ein in Falten gelegtes **Wams**, bei den Frauen häufig geschnürt, meist mit angenestelten Ärmeln, die weit und am Bündchen wieder gerafft gearbeitet sind. Dazu ist ein langer, weiter **Rock** üblich oder die knielange **Hose** bequemer Weite, am Knie eng zusammengeschürt. Am breiten Gürtel der Gewandung findet sich jetzt zumeist auch eine Dolchscheide, mehr ein Zugeständnis an die heutigen Gefahren als ein häufig gebrauchtes Zubehör. An der Hose werden, je nach Jahreszeit, lederne oder feinwollene **Strümpfe** befestigt. Eine reiche Variationsbreite herrscht bei der Wahl des Schuhwerks (und auch hier kennt der Darpatier, was Ledersorte, Schnitt und Verarbeitung angeht, die feinsten Standesabstufungen): Von Ledersohlen unter den Strümpfen bis zum überknielangen, eng geknüpften Stulpenstiefel ist alles anzutreffen – nur spitze Schuhe und Schnallenwerk gefallen nicht.

Das Untergewand ist fast nur noch zu sehen, wenn die Wamsärmel nach Sölnerart geschlitzt sind oder der Damenrock vorne offen geschnitten ist. Hingegen findet das **Hemd** sehr viel mehr Beachtung als je zuvor. Es ist mit Stickereien geschmückt, meist in der gleichen Farbe gehalten wie das Leinen selbst, in unzählige Falten gelegt und wird zumindest im Winter mit hohem Halsbündchen getragen. Für die Nacht legt man ein ähnlich geschnittenes, wenn auch weiteres und längeres Hemd und eine Nachtmütze an.

Auf dem zumeist bis zum Ohr kurz gehaltenen oder kunstvoll gebändigten, langen Haar sitzt das **Barett** unterschiedlicher Weite, mal aus Stoff, mal aus Leder, das vielfältig mit Federn oder Schmuck verziert wird. Allerdings sind bei älteren Herrschaften noch immer schmucke Haarnetze oder Hauben – teilweise auch unter dem Barett – üblich. Das praktische **Taschentuch** mögen

sie immer noch etwas größer, während die Jungen es kleiner und mit Stickereien oder Spitze verziert tragen. Beim **Fächer** handelt es sich oft um ein altes und sorgsam gehegtes Erbstück, in den behandschuhten Händen spricht er auf Festen eine bereedende Sprache – daran hat sich nichts geändert. Auch die vollen Bärte werden weiter getragen, wenn auch das rasierte jugendliche Gesicht ebenso oft zu sehen ist.

Diese Gewänder tragen hoher und niederer Adel gleichermaßen, aber auch reiche Bürger gefallen sich darin, so daß der Unterschied der Stände eher an der Qualität der Stoffe und an dem Wert und der Schönheit des Schmuckes zu erkennen ist, der vor allem durch erlesene Verarbeitung glänzt.

Der einfache Bürger verwendet deutlich weniger und einfacheren Stoff, so daß seine Ärmel schmaler, der Rock kürzer und die Falten an Hemd, Wams und Mantel weniger zahlreich sind. Häufig bindet man auch eine Schürze um, um Hose und Rock bei der Arbeit zu schützen. Statt eines neuen Barett wird zumeist der alte Hut, die geerbte Haube und ein zerschlissener Umhang getragen – etwas fortzutun, bevor es nicht mehr zu flicken ist, kann sich der einfache Mittelreicher nicht leisten. Zur Vollendung ist die Kunst der Flickschneiderei in Greifenfurt gelangt, wo man sich wie nirgendwo sonst darauf versteht, abgeschabten Samt wieder aufzuarbeiten und stumpfen Pelzen wieder neuen Glanz zu verleihen.

Gänzlich unberührt von diesen Moden bleiben die **magischen Stände** und das **Kriegsvolk**. Ja, dem Söldner wird gar in der Kleiderordnung ausdrücklich zugestanden, bei seinem harten Handwerk das zu tragen, was ihm gefällt, so daß man manche Gecken mit vielgeschlitzten und bunten Gewändern über die Straßen ziehen sieht – die damit ebenso leicht von den adligen Rittern unterschieden werden können wie von den traditionell gekleideten Spielleuten.



Namen des Mittelreiches

„Mit den Namen hat es eine mysteriöse Bewandnis. Man kann sich nie sicher sein, ob der Name sich nach dem Kinde formt oder sich das Kind verändert, um zum Namen zu passen.“

— aus Jost Steinbach: *Jenseits von Alveran*; Gareth, 7 Hal

Der Vorname bedeutet den meisten Mittelreichern mehr als ein klangvoller Ausdruck, der vage mit der Person assoziiert ist. Allgemein wird er als Umschreibung der gesamten Identität angesehen, was von der aventurischen Realität in verblüffend vielen Fällen bestätigt wird. Bei der Auswahl eines Vornamens lassen die Eltern große Sorgfalt walten, gilt es doch zu entscheiden, welche guten Eigenschaften man dem neuen Derenbürger zuordnen, welchem Schutzgott (respektive lebendem Vorbild aus dem eigenen Bekanntenkreis) man ihn anempfehlen möchte oder welcher Lautklang das gewünschte Bild am besten umschreiben würde. Häufig werden zu solchen Entscheidungen Dorfälteste, Geweihte und Wahrsager zu Rate gezogen.

Gerade im Herzen Aventuriens haben auch verschliffene tulamidische, nivesische, gar zwergische Importe Verbreitung gefunden (einen typischen Überblick finden Sie im Heft **Vom Leben in Aventurien**).

Dem Nachnamen hingegen wird (zumindest bei den Gemeinen) ungleich geringere Bedeutung zugemessen, hier herrscht dementsprechend größere Flexibilität. Der Nachname kann sich wahlweise auf ein traditionell weitervererbtes Gewerbe (*Lederer*; *Müller* ...) beziehen, auf die regionale Herkunft (*Angbarer*; *Wagenhalter*), oder aber auf mehr (*Dragentod*) oder minder (*Meeltheuer*) rühmliche Eigenschaften, die der Blutlinie nachgesagt werden. Auf dem Land, wo ein und derselbe Berufszweig vielfach vertreten ist, gibt es mannigfaltige Variationen wie *Einöd-*, *Bach-* und *Dreieichenbauer* oder *Kuh-*, *Lein-* und *Kornhofer*. Freie haben zudem das Anrecht, ihren Familiennamen mit einem 'aus' zu schmücken (seltener, und beim Adel nicht gerne gesehen, auch mit 'von'). Je nach Region wird dabei der mütterliche oder der väterliche Name vererbt, häufig verliert der neu Eingeherrtete seinen Familiennamen zugunsten der alteingesessenen Sippe. Manch einer nennt sich auch bei sozialem Aufstieg oder Umzug in eine prächtigere Stadt spontan um – oder hat andere Gründe, den elterlichen Namen nicht anzunehmen ...

Weibliche Vornamen

Adaque, Aldare (Alda), Alena, Alinde, Alrike, Alruna, Alvide, Arba, Ardare, Ayla, Belona, Bernika, Binya, Birsal, Boriane, Caya, Celissa, Cella, Charine, Coris, Corona, Daria (Darl, Dara), Dela, Derya, Dhana, Dilga, Dimiona, Dirione, Doride, Dorlen, Drala, Dramina, Duridanya, Dythlind(e), Edala, Efferdane, Elida, Elsebeth, Elwene (Elene), Emer, Fenia, Fiana (Fina), Firisa, Firuna, Franka, Gala, Gilia, Ginaya, Girta, Gissa, Glenna, Gunelde, Gurnhild, Gwidühenna, Gwynna, Hannafid, Hanka (Harka), Heiltrud(e), Hela,

Helke, Hesindiane, Hesine, Hitta, Idra, Ifimia, Ilke, Ingrimma, Ingrimiane, Isida, Jadwiga, Jadwina, Jette, Josmine, Junivera, Karima, Khorena, Kysira, Larona (Lana), Leta, Lidda, Linai, Livia, Losiane, Ludilla, Lutisana, Maline, Mirya, Mo, Morena (Mora), Nana, Neetya, Nella, Niam, Odelinde, Oleana (Ola), Olorande, O(n)dinai, Ondwina, Palinai, Perdia, Phexla, Prajosmin, Perainiane, Praiadne, Quenia, Quellina, Quisira, Rahjalieb, Rahjane, Rahjada (Rahjade), Ragnar, Rhodena, Roana, Rohaja, Rondirai, Rondralieb, Rondriane, Rövena, Rudane, Saginta, Sannah, Saria (Sari), Selinde, Sumudai, Susa, Sylvette, Tanit, Thalionmel, Thornia, Thyria, Titina (Tita), Tsaja, Turike, Ulinai, Ulmia, Utsinde, Uthjane, Vana, Viridia, Vistella, Waliburia (Wala), Wina, Wilimai, Xaida, Xaviera, Xerane, Xinda, Yanis, Yasina, Yasmina, Yassia, Yelinde, Yolande (Yola, Yolde), Yosmi(n)a, Yppolita, Ysilda, Yasinthe, Zekla, Zeld, Zidane, Zidona(i), Zita, Zoë, Zylva (Zyla)

Männliche Vornamen

Adran, Alrik, Angrond, Anjun, Answin, Aldifreid, Angildbert, Ardor (Ardo), Baltram, Bardo, Berman, Bernhelm, Bogumil (Bomil), Boromil, Boronian, Bosper, Brin, Burgol, Burian, Cassim, Colgan (Colga), Connar, Cordovan, Curthan, Cyberian, Dabbert, Darian, Dirion, Eberhelm, Eborëus, Eddorian (Edo), Efferdan, Elbrecht, Elgor, Emmeran, Embrecht, Eran (Erlan), Erzian, Ettel, Falk, Felian, Fingorn, Firunian, Firutin (Firu), Folmian, Fredo, Frumol(d), Geppert, Gerding, Gernot, Gero, Gerrik, Gerion, Gishelm, Gorm, Goswin, Groben, Grordan, Grorthin, Gumbad, Hagen, Hakon, Hal, Haldan, Halman, Hane, Harad, Helmar (Helme), Helmbrecht, Hesindian (Hesindion), Hilgerd, Iber, Igan, Ingalf (Ingolf), Irian (Irion), Jergan, Jobdan, Jost, Kalman, Karon, Kedio, Kulman, Kvalor, Lares, Lechdan, Leomar, Leuendan, Linnert, Losan, Malzan, Maselrich, Melcher, Moribert, Mover, Odilbert (Odil), Odilon, Ogdan, Olger, Olk, Orlan (Orelan), Pagol, Parinor (Parainor, Perainor), Patras, Peradan, Perainian, Perval, Pisidian, Polter, Praiodan, Quanton (Quinion), Quendan, Quin, Radulf, Rahjadan (Rahjan), Rank, Rauert, Raul, Refardeon, Reo, Reto, Rhys, Robak, Roban, Rondred, Rondrian, Rukus, Rumpo, Salix (Sal), Savartin, Sigman, Sindar, Stipen, Stordan (Stordian), Sumudan, Thallian, Tanglan, Thimorn, Thisdan, Timshal, Tjolme, Torben, Torm, Trautman, Travin, Travidan (Travidan), Tsafried, Tsadan, Udildor, Ugald (Ugalf), Ugdan, Ugo, Ulfried, Ungolf, Valpo, Varman, Viburn, Vitus, Voltan, Vorlop, Wahnfried, Welf, Wolfman (Wolf, Wolfhart), Wulf, Wulphelm, Xandros, Xindan, Xebbert, Xerber, Yann, Yantur, Yendan (Yendar, Yendor), Yerodin, Yeto, Zachariad, Zondan, Zolthan, Zordan

Nachnamen

Adersin, Algerein, Alfaran, Angbarer, Anjuhal, Arberdan, Arres, Arsteener, Babek, Bachental, Bagosch, Ballurat, Bartlenhaus, Belentor, Berlind, Brauer, Bochsbanen, Bodiak, Burkherdall, Damotil,



Darben, Dargel, Daske, Derp, Derpel, Dorc, Durenald, Ehrwald, Engstrand, Eslebon, Fernel, Fidian, Folmin, Fredor, Fuxfell, Galdifei, Garje, Gemiol, Gerdenwald, Gerrich, Gesse, Glimmerdiek, Gorbass, Grabensalb, Groterian, Ghune, Hainsate, Harnischmacher, Helmisch, Hiligon, Honorald, Horger, Horigan, Huisdorn, Hullheimer, Ilgur, Inke, Jolen, Karolus, Keres, Korber, Kormin, Korninger, Kremso, Kürzer, Lassan, Lonnert, Liegerfeld, Lowanger, Marnion, Maurenbrecher, Meeltheuer, Musker, Nattel, Okdarn, Okenheld, Olben, Oldenport, Ottresker, Peresen, Plötzbogen, Prem, Proost, Prutz, Quarzen, Redo, Rogel, Rodiak, Rundarek, Ruttel, Sandström, Seehoff, Spichbrecher, Steinhauer, Sturmfels, Tannhaus, Termoil, Tiefhuser, Timerlan, Toberen, Trallo, Treublatt, Triffon, Tucher, Tulop, Ulfaran, Welzelin, Wertimol, Winterkalt, Zornbold, Zandor, Zeel, Zertel, Zumbel u.v.a.

Namen des mittlereichischen Adels

Die Wahl eines Vornamens wird beim Adel des Neuen Reiches durch zwei Traditionen geprägt: Einerseits die unter Kaiser Raul in Mode gekommene Verwendung von Namen des 'modernen' Garethi, die mit Silben wie Helm-, Sig-, und -wart deutlich die Zukunft eines Neugeborenen als Krieger und Herr bestimmen sollen, andererseits altbosparanische Namen, die entweder auf frühere Ahnen verweisen oder (bei jungen Geschlechtern) solche vortäuschen sollen. Mittlereichische Edelleute tragen traditionsgemäß mindestens zwei Vornamen, im Hochadel auch drei oder mehr.

Zum Thema adlige Nachname wird in der Praiosschule folgende Grundregel gelehrt: Unter 'von' werde zunächst der Name der adligen Blutlinie aufgeführt, danach folge (mit 'auf', 'zu' o.ä. benannt) die Bezeichnung des höchsten Lehens – und dabei geflissentlich die aventurische Wirklichkeit ignoriert, die ungleich verwirrender aussieht. Der Laufe der Jahrhunderte hat hier nämlich so viele Ausnahmen und Abwandlungen hervorgebracht, daß es heutzutage bald nur noch den studierten Herolden möglich ist, empfindliche Anredepatzer zu vermeiden ...

Allgemein jedoch betont der Adel den Familiennamen meist weniger als den Titel, das Lehen oder den Stammsitz, und so kürzt man *Markgraf Throndwig Bregelsaum von Warunk* im alltäglichen Sprachgebrauch zu *Markgraf Throndwig* oder *Throndwig von Warunk*.

Anfangssilbe(n)

(oft auch als eigenständige Männernamen mit -e, -o oder ohne Endung, oder als Frauennamen mit -a): Aar-, Adel-, Al-, Alf-, Ang-

, Ans-, Arg-, Arn-, Au-, Bald-, Bard-, Bern- (Barn-), Bert-, Bir-, Brin-, Brod-, Burg- (Bork-), Dank- (Denk-), Darpat-, Degen-, Dero- (Dere-), Drach-, Eber-, Edel-, Ehr- (Ern-), Eich-, El-, Erz-, Falk-, Frank-, Fr(i)ed(e)-, Frum-, Garet-, Geld-, Ger(o)- (Gern-), Gil-, Gisel- (Geissel-), Gneis-, Gold-, Gor-, Greif-, Grim-, Gun(t)-, Hag(o)-, Hain-, Hal-, Harm-, Hart(u)-, Hau-, Heid-, Heil-, Hel-, Helf(e)-, Helm-, Herd-, Hero(d)-, Herr-, Hild(e)-, Imm(en)-, Ing(er)-, Irm(e)-, Jan(d)-, Kor-, Korn-, Kosch-, Kun(i)-, Lanz(e)-, Lech- (Lach-), Leu- (Leo-), Ludo-, Main-, Mark-, Odil- (Odo-, Ode-), Ol-, Os-, Neid-, Praios-, Rain-, Raul-, Rod- (Rud(e)-), Rut-, Roth-, Rūde-, Rondra-, Roß-, Sig(is)-, Stein-, Sumu-, Thron(d)-, Treu- (Traut-), Tsa-, Udil-, Ug(is)-, Ulf-, Ul(l)-, Ulm-, Uri-, Wahn-, Waid-, Wall-, Wehr-, Wende-, Wern(is)-, Wild-, Will-, Wolf- (Wulf-), Wunder-, Wunne-, Yan(d)-,

Männliche Endungen

-alf, -bald, -bert, -bold, -born, -brand, -brecht, -dan [Gabe], -dor, -erich (-erik), -falk, -fried (-fred, -freid), -furt, -ger(d), -gold, -gon, -gor(n), -grimm, -hag(en), -hard (-hart), -helm, -hold, -laus, -leib, -lieb, -lin, -lob, -mann, -mar/-mir [Ruhm], -mund, -mut(h), -old, -olf, -on, -or, -ram(ir), -rand [Schild], -rat (-rad), -rich (-rik), -sam, -traut (-treu), -ulf, -ward (-ward, -wert(h)) [Wächter, Hüter], -wig, -wild, -will, -win [Freund], -wolf (-wulf)

Weibliche Endungen

-berta, -burg(a), -dane, -dora, -erike, -frieda (-frede), -gard, -git(ita), -golda, -grein, -grimme, -gund(e), -hild(e), -holde, -liebe, -lind(e), -maid(e), -min(ne) (-miene), -munde, -mut(h)e, -purg, -rade, -run(a), -tr(a)ude (-trut), -wige, -wilde, -wina

Altbosparanische Namen, männlich

Aurentian, Bosper, Brigon, Carolan, Cordovan, Dexter, Emmenran(us), Eugenius, Lucardus, Lucian(us), Magnus, Melcher, Parinor/Palinor [aus Perainor], Raku(o)lus, Regolan, Valpo, Valtoron, Voltan

Altbosparanische Namen, weiblich

Alissa, Charissia, Davina, Gloriana, Hitta, Larissa, Junivera, Luti-sana, Marba, Racalla, Rantalla, Rovenä, Salva, Talvia, Thalia, Yaquiria, Yppolita

Beim kämpfenden Volke besonders beliebt sind rondrianische Kunstnamen folgender Art:

Rondradan, Rondriego, Leodan, Leomar, Leon, Leuerich, Leuwart, Korisande, Korobar, Rond(h)ara, Rondrara, Rondriane, Rondriana, Rondriga, Leodane, Leodora, Leonore



Das Königreich Garethien

DAS KÖNIGREICH GARETIEN FÜR DEN EILIGEN LESER

Lehens- und Landesherrin: Rohaja von Gareth

Wappen des Lehens: roter Fuchs auf goldenem Grund

Wappen des Königshauses: roter Fuchs vor silberner Scheibe (Madamal) auf schwarzem Grund (Nacht)

Wichtige Adelsgeschlechter: von Gareth, von Hartsteen, Paligan (als Teil der Königsfamilie und Grafen von Perricum)

Landschaften: Goldene Au, Äcker und Weiden der Grafschaften Reichsforst, Eslamsgrund und Schlund, Dämonenbrache, Reichsforst, Rakulahügel, Raschtullswall, Perlenmeerküste

Gewässer: viele Seen und Bäche, Rakula, Raller, Breite, Olku, Dergel, Natter, Darpat, Golf von Perricum

Einwohner (ohne Gareth): 300.000

Wichtige Städte und Dörfer neben Gareth: Perricum (10.000), Vierok (1.400), Luring (1.300), Wandleth (1.200), Eslamsgrund (1.100), Hartsteen und Hirschfurt (je 1.000), Puleth (800), Wagenhalt (400)

Religion: der Adel Praios, bisweilen Rondra und (seltener) Firun, die Händler Phex, die Handwerker Ingerimm, die Bauern Peraine und Travia, in Perricum Efferd und Rondra

Helden und Heilige: Geron der Einhändige (Basiliskentöter), Rakull von Nebachot (märchenhafter Meisterdieb), Graf Hluthar von Nord-

marken (Rondraheiliger), der Grüne Ritter (der edle ewige Verlierer), Jedwinia (Hexe aus der Dämonenbrache), viele heldenhaft Gefallene der vergangenen Schlachten

Talismane: vor allem die Reichskleinodien auf Burg Rudes Schild, Baronie Ochsenblut

Wundersame Orte: Dämonenbrache (allerlei widernatürliches, feesches und lichtscheues Gesindel), Raschtullswall (Greifen und Drachen, das Feuerkloster, das Ingerimm-Heiligtum am Schlund), der Reichsforst (allerlei Seltsamkeiten, die verschollene Elfenstadt Simyala), die Überreste der Magierkriege in der Grafschaft Eslamsgrund, der Ort Wagenhalt in der Baronie Ochsenblut (Zentrum eines elementaren Hexagramms)

Festtage: 1. Pra. (höchster Feiertag des Praios); 6.–9. Ron. (Nationalfeiertage aufgrund Reichsgründung und Sieg in der 2. Dämonenschlacht), 15./16. Ron. (Schwertfest mit Ritterturnieren, Fischerstechen), 1. Eff. (Bunte Lichter von Perricum), 1. Tra. (Fuhrmannsfest in Luring), 1.–3. Tra. (Fest der eingebrachten Früchte), 4. Tra. (v.a. in Perricum: Tag der Helden, Trauertag der Rondra) 2. Bor. (Kastenfest), 30. Tsa (Tag der Erneuerung, rituelles Feuerentzünden im Schlund), 1. Per. (Saafest), 21. Ing. (Zunftfeste am Tag der Waffenschmiede)

Garethien schmiegt sich um die Hauptstadt von König- und Kaiserreich und besitzt im Osten einen Zugang zum Perlenmeer. Die beiden Städte Gareth und Perricum, Zentrum und Hafenstadt, sind es auch, die das Leben bestimmen – alle anderen Orte sind ungleich kleiner und haben meist kaum mehr als regionale Bedeutung. Und dennoch haben die Kaisermark Gareth, die fünf Grafschaften und eine Edelgrafschaft jeweils ein eigenes Gepräge, das hier beschrieben sein soll.

Die Kaisermark Gareth

Graf: Markvogt Berdin von Vierok

Hauptstadt: Gareth

Wappen der Grafschaft: unter rotem Zinnenschildhaupt ein roter Fuchs auf Gold

Besonderheiten: Goldene Au, Schlösser und Refugien des Adels, Dämonenbrache, Zedernkabinett, Wagenhalt, Vierok

Die Goldene Au von Gareth

»Das Herz Aventuriens aber ist die Goldene Au, gemeinhin das Gebiet dreißig bis fünfzig Meilen um Gareth und damit etwas mehr als die Kaisermark Gareth. 'Land, soweit das Auge reicht', nannten es die ersten Siedler. Wo heute goldene Felder und rotbraune Erde prangen, erstreckte sich damals bis zum Horizont das Tannicht des Reichsforstes. Manche sagen, daß hier Sumus Nabel liegt, gefüllt vom fruchtbarsten Ocker, der Malerei und Schminke dient, der vor allem aber Felder mit Weizen und Gerste, Obstbäume, Gemüsegärten und

Baumwollfelder trägt. Umso schmerzhafter wirkt die Dämonenbrache – wie eine unheilbare Wunde im goldenen Herz Aventuriens.«
—1000 Jahre Neues Reich, Sonderausgabe des Puniner Hesindetempels, gekürzt

In der Goldenen Au leben mehr als eine halbe Million Menschen, aber selbst in diesem dichtestbesiedelten Land Aventuriens erstrecken sich jeweils eine Meile Äcker zwischen zwei Höfen. Typisch sind die kleinen Wälle aus Feldsteinen und die weitreichenden, vernetzten Bewässerungsanlagen. Die meisten Gehöfte stehen allein und offen – hilflos gegen plündernde Armeen oder Räuber. Die Bauernfamilien sind groß, ein Dutzend Knechte und Mägde oft eingeschlossen. Etwa alle fünf Meilen findet man kleine Weiler und Marktflecken, wo sich etwa ein Dutzend Höfe um einen Schrein und ein Wohnhaus gruppieren. Durchweg sind hier die gleichen Namen vertreten: der angesehene *Brunnhöfer*, der reiche *Kuhbauer*, der ärmere *Tannhöfer* und der *Ödbauer* ganz draußen. Diese Leute sind von einer eigentümlicher Weltoffenheit: Selbst nie weit hinausgekommen, haben sie Reisende aus so vieler Herren Länder gesehen, daß ihnen wenig fremd ist.





Sichtbares Zeichen des Kornreichtums sind die ungezählten Windmühlen, die allesamt im Besitz des Adels sind. Obwohl es viele Hunderte kleiner Seen, Weiher und künstlicher Teiche gibt, mangelt es an größeren Wasserläufen, um Wassermühlen betreiben zu können. Der Sage zufolge sind diese kleinen Gewässer die Fußstapfen der Riesen und Giganten, die sich einst hier versammelten, um Alveran zu stürmen. Fischotter wildern hier nach Regenbogenforelle, Rotem Saibling, dem großen Wehrheimer Zander und allzuoft auch nach den wohlschmeckenden Garetschen Zuchtkarpfen. Auch die vielfach gewundenen Bäche sind zumeist in die Bewässerungsnetze eingebunden.

Neben Weizen und Kürbis prägen zwei weitere Pflanzen das Gold Garetiens: der Ginster mit seinen gelben, schmetterlingsförmigen Blüten, die in der Färberei verwendet werden, und die Praiosblumen. Letztere bilden ganze Felder; ihre Kerne werden gerne genascht, aber auch verbacken oder zu Öl gepreßt. Die zahlreichen Raubvögel ernähren sich von dem Getier, das Felder und Vorräte der Menschen plündert: An einem schönen Tag kann man häufig ein halbes Dutzend rüttelnde Falken und kreisende Habichte, Bussarde und Gabelweißen beobachten. Dabei mögen dem Wandernden auch die erstaunlich oft auf den Feldern tanzenden Windsbräute auffallen: Zwanzig Schritt durchmessend, wirbeln sie Heubündel und Blätter auf, lassen jene eigen tümlich langsam himmelwärts segeln, während Kindern, die lachend dazwischen Fangen spielen, nicht einmal die Haare zerzaust werden. In der selten von heftigen Winden heimgesuchten Goldenen Au erwacht so manche Windsbraut unvermutet und besteht länger als andernorts.

Die Elemente und ihre Manifestationen rund um Gareth sind immer wieder Gegenstand der Forschung der Magier gewesen. Einige dieser Erdgeister, Wassermänner und Windsbräute sind allseits bekannt, wenn sie auch selten einmal jemand angetroffen hat: der gutmütige Erdgeist *Brisk*, die unstete *Windsbraut von Wu* und der verspielte *Pilberbub*. Ebenso sollen die *Reh-* und die *Natterkönigin* in der Goldenen Au zuhause sein. Auch stößt man zwischen Halsmark und Retogau bisweilen auf die aufgegebenen Baustellen des **Kaiser-Hal-Kanals**, der Raller und Natter verbinden sollte und damit die beiden Seiten des Kontinentes. Obwohl die Arbeiten im Erdreich einfach schienen, kam es zu derart vielen Unglücksfällen, daß das Projekt abgebrochen wurde. Die Arbeiter berichten heute noch von Lehmriesen, die sie in die Tiefe zerren wollten.

Dies alles mag an den magischen Kraftlinien liegen, die durch Garetien verlaufen sollen. Ihr Schnittpunkt ist allerdings wegen der Dämonenbrache und den Praiosbauten der Hauptstadt nicht zu lokalisieren – er liegt oder lag aber wohl im Stadtzentrum. Die eine Hauptlinie führt grob nord-südwärts von der Khom her bis nach Baliho, die zweite führt grob von Ost nach West vom Schlund durch Gareth in den Reichsforst.

Die elementaren Störungen aus den Schwarzen Landen haben hingegen unangenehme Auswirkungen auch auf Garetien, insbesondere auf das Wetter, das allgemein unsteter und kälter geworden ist.

Die Kaisermark

Die Ländereien um Gareth gehören traditionell dem Kaiserhaus und werden fast durchweg von Burggrafen und Vögten aus den vornehmsten Familien oder sogar Verwandten des Kaisers im sogenannten *Zedernkabinett* verwaltet. Im Abstand halber Tagesreisen stehen hier die Lust- und Jagdschlösser der Kaiser, ihrer Familie und Begünstigten; oft Wasserburgen, aber auch die Ruinen von sieben Lustschlössern, die einst von Priesterkaiser Helus erbaut und von seinem Rivalen Gurvan geschleift wurden, sowie von weiteren Schlössern, die in den Kaiserlosen Zeiten oder von den Orks zerstört wurden. Recht bekannt sind *Schloß Mühlingen*, *Schloß Lilienmoor*, *Cellas Spukschlößchen*, *Burg Zwingstein*, *Schloß Ochsenblut*, *Ruine Praiosborn*, deren Mauern heute noch nächtens schimmern, und *Schloß Neu-Sighelmsstein*, das ein ganzes geheimes Stockwerk haben soll.

Immer wieder werden auch gigantische, angebliche Bewässerungsanlagen gefunden, vergraben unter drei, vier Schritt fruchtbarem Schlamm, deren Baumeister kaum unter den bekannten Kulturen zu finden sind, so tief verschüttet sind sie und so fremdartig muten sie an.

Die Grafschaft Eslamsgrund

Gräfin: Efferdane von Ehrenstein

Hauptstadt: Eslamsgrund

Wappen der Grafschaft: schrägrechts geteilt; oben links rot, unten rechts silber, darin ein rotes Einhorn

Besonderheiten: Reichsstraße von Gareth nach Punin, Tal der Kaiser, etliche Überbleibsel der Magierkriege

Diese Grafschaft gehörte früher zu Almada und ist heute noch geprägt von dem, was ein Garether 'almanisch' zu nennen pflegt: Die Menschen sind hier durch tulamidisches Blut einen Hauch dunkler, ein wenig hitziger, und das Wetter ist beständiger und wärmer.

So gedeiht hier das Korn beinahe ebenso gut wie in der Goldenen Au, jedoch baut der Eslamsgrunder in gleichem Maße Obst an (im Süden sogar Wein), hält Vieh und züchtet edle Rösser. Auch einige Rosenbauern gibt es – für die Feste der Pfalzen oder der nahen Kaisermark, den Schmuck der Gräber im Tal der Kaiser oder auch zur Herstellung von Dufwassern. Die Gastfreundschaft der an der ständig vor Reisenden pulsierenden Reichsstraße von Gareth nach Punin, mit all den vielen Herbergen und kleinen Weilern auch an den unbedeutendsten Kreuzungen, ist ebenso sprichwörtlich wie die der Hauptstadt Eslamsgrund selbst – und die der Eslamsgrunder Hügelzwerge sowieso, die einige Dörfer in den Baronien Zagbar und Fremmelsfelde ihr Zuhause nennen. Das Land zwischen





Rakula und Raschtulswall ist fruchtbar und grün, von kleinen Wäldchen und seichten Seen durchsetzt. Mannshoher Schilf und Reet weisen den Wanderer auf der sicheren Straße auf etliche Sümpfe in den flachen Niederungen hin, in denen Torf gestochen und Reet für die Dächer der Dörfer geschnitten wird. Im Osten steigt das Land die Hänge des Raschtulswall empor; und irgendwo dort, wo es unwirtlich und kahl wird, enden Eslamsgrund und das Neue Reich gleichermaßen. Die Zeiten, in denen aus den Bergen wilde Ferkinas die Grafschaft überfielen, Drachen Tribut forderten oder Trolle herabstiegen, sind längst vorbei und dennoch in den Geschichten der Gegend lebendig geblieben. Von dieser Tradition nutzen einige beinahe zünftische Gruppen von Bauern und Hirten, wie die *Toluksteiner Ferkinatänzer*, die die Waffen- und Kriegstänze sowie die Gewandungsweise der wilden Bergleute pflegen. Sie treten fast ausschließlich vor hohen Reichsadeligen auf, die während ihres Aufenthalts im südlichen Eslamsgrund Gelegenheit erhalten, die 'Wildheit des Raschtulswalls' in harmloser und völlig unbedenklicher Form vorgeführt zu bekommen.

Dem gemeinen Eslamsgrunder allerdings weitaus näher als die Schrecken des Gebirges ist das, was die Magierkriege dem Land angetan hat. Zwar hat sich Eslamsgrund schon lange erholt, doch noch immer erinnern Ortsnamen wie Gallstein an die Schrecken jenes Krieges. Daher ist es kaum verwunderlich, daß Geweihte der Praioskirche in Eslamsgrund eine guten Stand haben und so mancher Magier mißtrauisch betrachtet wird. (So habe in Brachingen, dem heutigen *Halhof*, ein Fasarer Magier den Plagendämon Rahastes entfesselt; erst einem Druiden sei es gelungen, den Verwüster in einen Baumstumpf zu bannen und unter einem elementaren Berg zu begraben – angeblich dem benachbarten Höllenwall. Die Wüstenei wurde erst unter Kaiser Alrik durch eine Aussaat mit dem Honinger Tiegel getilgt.) *Gallstein* hat seinen Namen von den mit dämonischem Schimmel befallenen Feldern, im *Dornensee* der gleichnamigen Pfalz soll heute noch ein Ungeheuer ruhen, das in den Namenlosen Nächten Peitschenranken bis ans Ufer treibt. An der Grenze zu Almada liegt der *Weydenauersee* mit dem düster und an die hundert Schritt hoch aufragenden, nachtschwarzen Felsen, der mit seinem Schatten an den Namenlosen Tagen alles Lebende verfluche. Im Südosten erinnert nur noch ein längst übergrünter Krater an das Städtchen *Fremmelshof*, das damals in eine Globule entrückt und dabei wahrscheinlich zerstört wurde. Ebenfalls aus diesen Zeiten stammen der *Nebelturm im Ulsenried* und der bodenlose *Blutbrunnen auf dem Ruchinsberg*.

Die Grafschaft Reichsforst

Graf: Danos von Luring zu Reichsforst

Hauptstadt: Luring

Wappen der Grafschaft: zwei grüne Bäume auf goldenem Grund

Besonderheiten: Reichsstraßen von Vierok nach Ferdok und von Gareth nach Angbar; die Rakulahügel

stein liegt da drüben gleich jenseits der Raller. Seht Ihr, dort im Norden – da wo auch der Reichsforst beginnt. Nein, der gehört zu Waldstein, nicht zur Grafschaft Reichsforst; denn die ist hier herüber. Nein, das



dort ist die Stadt Hirschfurt, die nach Waldstein zählt – unsere Baronie Hirschfurten liegt siebzig Meilen südöstlich." Dies ist die typische Ortsbeschreibung eines Reichsforster Wirtes an jeden zweiten Durchreisenden – gleich nach der Beteuerung, daß man kein Koscher sei, sondern mit Herz und Seele Garethier. Und zwar sind die Reichsforster dickköpfig und gelten als nur wenig weltoffener als die Koscher,

aber ihre Treue zum Garethier Königshaus ist unverbrüchlich. Die Gegend zwischen Raller und Rakula lebt von der Landwirtschaft, dabei ebenso vom Ackerbau wie von der Viehzucht, den Reichsstraßen, und im Norden von den Resten des einstigen Forstes, der der Grafschaft ihren Namen gab. So kann man, auf den Reichsstraßen wandernd, über eine weite Ebene leicht hügeligen Graslandes schauen, das immer wieder von schmalen Bachläufen und lichten Waldstücken unterbrochen wird und auf



"Nein, das hier ist die Baronie Waldfang – die Grafschaft Wald-



dem sich Pfeifhase und Rotpüschel tummeln. Jede Meile etwa trifft man auf ein Gehöft, inmitten seiner Getreidefelder und der fest umzäunten Weiden für Bornländer Bunte, das unverzichtbare Grautier und vielleicht sogar für zwei Warunker. In vielen der Dörfer bieten eine Herberge und ein kleiner Tempel der Peraine dem Reisenden Erholung für Körper und Geist. Gareth ist weit, Ferdok schon näher, aber bereits außerhalb des Königreiches, so daß die Menschen hier auf sich gestellt sind, wenn es um das tägliche Handwerk geht. So wird man auch innerhalb einer halben Tagesreise sicher stets einen Schmied, einen Küfer oder einen Wagner finden – aber selten einen Schreiber.

Die Rakulahügel liegen südlich der Reichsstraße nach Ferdok und erstrecken sich etwa über etwa 50 Meilen. Hier entspringt der Fluß Rakula – benannt nach dem sagenhaften Dieb *Rakull aus Nebachot*, der in grauen Vorzeiten dem Riesenlindwurm *Korchutuxingir* ein Schwert aus Zwergengold stahl, indem er ihn listig in eine Schlucht lockte, in der der Drache sich selbst durch einen Steinschlag begrub und die Quelle zu einem See staute. Die Rakula-Hügel und ihre Umgebung sind bekannt für zahlreiche Menhire, Hinkelsteine und Dolmen; letztere sind tischförmige Steine, einige darunter aufs Absurdeste balanciert, die von Druiden, Hexen und Dämonisten gleichermaßen verehrt und genutzt werden. Die Bauern hier finden beim Pflügen immer wieder Mauerreste von bis zu zwölf Schritt Dicke, die den Burgen des Trollkönigs zugeschrieben werden, teils aber selbst für einen Troll zu groß scheinen ...

Die Grafschaft Waldstein

Gräfin: Nahaniel Quellentanz

Sitz: Burg Silz im Lande Silz

Wappen der Grafschaft: ein roter Fuchs, einen grünen Ast haltend, auf gold

Besonderheiten: Stadt Hirschfurt, der Reichsforst, die Reichsstraße von Gareth nach Angbar

Im Nordosten Garetiens liegen die bewaldeten Hänge des Reichsforstes, der noch zu großen Teilen die Grafschaft bedeckt. Und selbst dort, wo der Wald längst gerodet ist und das Erscheinungsbild der beiden Grafschaften Waldstein und Reichsforst sich kaum unterscheidet, stellen die Bauern zum Ende eines jeden Boronmondes Strohputzen auf ihre Felder, die die Dörfer und Weiler vor den hungrigen Unholden aus dem Forst bewahren sollen. Aus alter Zeit stammen ungezählte Sagen, die sich um die Wälder und Bäume des nördlichen Garetiens ranken: So ist von Trolle und Kobolde, aber auch von Feen, Heiligen Hainen und einem Einhorn die Rede. Und jeder Waldsteiner wird gerne dem Fremden vom



Hain der schönen Rahja erzählen oder von seiner Gräfin, der Elfe Nahaniel Quellentanz, die den Forst kenne und die beste Wahl für Waldstein sei, verstehe sie doch die Art der Wesen dort – ohne daß sich die ritterlichen Edlen, die selbstbewußten Barone und Junker von solcher Märchenhaftigkeit davon abhalten ließen, sich ständig mit unnützen Querelen die Zeit zu vertreiben.

Neben den dichten Wäldern prägen ebenso die klaren, oft runden Seen die hügelige Landschaft zwischen den Flüssen Breite und Raller, unergründlich tief und von geheimnisvollem Wassergetier bewohnt. Auch sonst scheint das Wasser seltsamer als anderswo: So gibt es Quellen mit rostrotem Wasser, das im Munde gar köstlich prickelt und, säuerlich schmeckend, von allerlei Unwohlsein durch herzhaftes Rülpsen befreit.

Die Grafschaft Hartstein

Gräfin: Thuronia von Quintian-Quant

Hauptstadt: Hartstein

Wappen der Grafschaft: unter einer goldenen Krone ein silberner Igel auf grünem Grund

Besonderheiten: Markt und Pfalz Puleth, Reichsstraße von Trallop nach Gareth, Straße nach Perricum

Ist die Goldene Au der Ort, an dem der Hohe Adel und die Ritter und Ritterinnen des Reiches lustwandeln, sich in der Minne üben und zu Festen laden, so werden in Hartstein eher die ritterlichen Traditionen gepflegt: Das Land ist ähnlich fruchtbar, wird es doch von Olku, Dergel und Natter umarmt, aber ungleich waldiger. Hier sieht man Adelsvolk auf edlen Rössern durch den Bärenauer Kaiserforst Eber und Rotwild hinterherjagen, mit Falken Rotpüschel schlagen oder auch einmal einen einzelnen Mutigen sich mit Firuns Wappentier, einem Bären, messen. Ein hiesiges Burgfest dient meist als Anlaß zum Turnier, auf dem Schwergerüstete mit Lanze und Schwert gegeneinander streiten (nicht selten auch um die Gunst einer verehrten Frau oder eines schönen Mannes), und das Volk auf den begleitenden Markt strömt, um Waren feilzubieten und zu erste-

hen oder Gaukler und Musikanten zu bestaunen. Da die Straßen nach Wehrheim und Perricum durch Hartstein verlaufen, ist zumeist auch fremdes und vor allem kriegerisches Volk aus allen Ländern anzutreffen.

Wo die Wälder zurückweichen, kommt perainegesegneter Boden zum Vorschein: eine dunkelbraune, fast schon schwarze Scholle, die dem Hartsteiner Bauernvolk eine einträgliche Ernte von Getreide und Obst ermöglicht. Die wenigen Ecken der Grafschaft, in denen der Boden steinig und der Ackerbau mühsam ist, werden nun von Flüchtlingen aus Tobrien bewohnt. Der eiserne Wille dieser Bauern und die von ihnen seit alters her





betriebe Schafzucht gewährleistet ihnen auch auf solchem Land ein Auskommen. So leuchten im Monat der Göttin Travia überall in Hartsteen des Nachts die ungezählten Erntefeuere der kleinen Weiler und Höfe.

Die Grafschaft Schlund

Graf: Ingramm Sohn des Ilkor von Schlund

Hauptstadt: Wandleth

Wappen der Grafschaft: ein schwarzer Vulkankegel mit roter Flamme auf dem Gipfel; auf Gold

Besonderheiten: das Heiligtum Schlund, Straße und Fluß nach Perricum

Zwischen Natter, Darpat und dem Raschtulswall liegt die kleinste der Grafschaften Garetiens. Sie scheint nun aber ihren Ehrgeiz darin zu setzen, alle Eigenheiten Garetiens in sich zu vereinen. Das mag dazu geführt haben, daß Graf Ingramm einmal bemerkte: "Nun, so ist Schlund doch fast ein kleines Königreich, in dem sich Garetien widerspiegelt."

Die östlichsten Teile der fruchtbaren Goldenen Au erstrecken sich bis in die Grafschaft hinein. Nördlich und westlich von Wandleth überwiegt somit der Ackerbau; die Felder und Obsthaine, Weiler und Höfe unterscheiden sich kaum von denen Hartsteens und Eslamsgrunds. Und ebenso wie in Eslamsgrund gibt es hier einige Hügelzwerge. So sie nicht in Wandleth leben, bewohnen diese gemütliche Hügelbauten, die man meist nur am aufsteigenden Rauch ihrer Herdfeuer und den bunten Blumenmeeren ihrer Gärten entdecken kann.

Doch nicht nur für ländliche Idylle, auch für weltoffene Geschäftigkeit ist gesorgt. Im Nordosten der Grafschaft liegt die Straße nach Perricum auf Schlunder Seite des Grenzflusses – und mit ihr all die Herbergen, Fährstationen und Weiler, deren regelmäßige Märkte die Besucherströme anziehen, und sei es auch nur, um die begehrte Schlunder Emaille zu erstehen. Da in der Grafschaft Schlund der Darpat schiffbar ist, ist jeder Fähranleger auch ein kleiner Hafen, in dem man einen Kahn nach Perricum besteigen kann. Der Süden des Landes hingegen liegt im waldreichen Vorgebirge des Raschtulswalls und findet seine Grenze in den steilen Hängen des Gebirges. Dorthin zieht es nicht nur den Adel zur Jagd, sondern auch die Gläubigen des Gottes Ingerimm, denn einer der Heiligsten Orte Ingerimms ist der Schlund.



Die Edelgrafschaft Perricum

Gräfin: Rimiona Paligan von Perricum

Hauptstadt: Reichsstadt Perricum

Wappen der Grafschaft: golden gekrönter, silberner Delphinkopf auf blau

Besonderheiten: Straße und Wasserweg nach Perricum, Straße nach Baburin, Perlenmeerküste, Grenze zu Aranien, die Hochburg der Rondrakirche

Der Straße nach Perricum folgend, gelangt man zwischen den Hügeln, die im Norden zu den Trollzacken, im Süden zum Raschtulswall zählen, in die Edelgrafschaft Perricum. Das Flußtal des Darpat ist hier in bewaldetes Vorgebirge gebettet, in dem sich abseits der Straße nur selten ein Dorf findet, zu nah ist hier

die Wildnis mit Trollen und wilden Tieren – und nun auch noch die Grenze

zum Reich der Erben Borbarads. Und

dennoch gibt es hier Menschen:

Nachkommen wilder Ferkinas

bauen im Raschtulswall den

Marmor der Berge für die

Schlösser des Reiches ab, Wald-

läufer nutzen das dichte Neben-

einander von Zivilisation und

Wildnis, bewaffnete Patrouillen

der Reichstruppen und der Ron-

drakirche suchen unermüdlich nach

Wegelagerern oder Spähern von jenseits

der Trollzacken – und nicht zuletzt sind auch hier Flußfischer des Darpat zuhause.

Verläßt man die Berge, erreicht man die sanften Hügel der Edelgrafschaft zwischen Darpat und Oberlauf des Barun-Ulah. Das Klima ist wärmer, und der Wind schmeckt nach Meer und Sonne. Hier werden Gemüse und Wein neben Getreide, Hanf und Flachs angebaut. Die Weiler liegen geschützt zwischen Hainen aus Quitten- und Arangenbäumen. Wenn man auch noch die reetgedeckten Fachwerkhäuser der Mittelreicher antrifft, so mutet doch manches Dorf mit weiß gekalkten Flachbauten, kleinen Außenfenstern und großen Innenhöfen schon deutlich aranisch an, während die langgestreckten Holzdächer der Lagerhäuser und der häufige aufgetischte Fluß- und Seefisch an Darpat und die nahe Hafenstadt gemahnen.

Nähert man sich nun der Küste, geht die Landschaft in licht bewaldetes Hügelland über. Zwischen diesen Hügeln erstrecken sich weite Sümpfe, Brutstätten für so manche Art von Stechzeug, so daß erst die Küste wieder wirklich dicht besiedelt ist.

Die reetgedeckten Fischerhäuser, die bunten Kähne und aufge-





spannten Netze sind nun wirklich von südländischem Flair. Vor der Küste liegt der Golf von Perricum, Teil des Perlenmeers, in den der Sage nach der Drachenkönig Pyrdacor die Scherin und Riesin Chalwen mitsamt ihrem Thron gestoßen habe. Zumeist rollt seine türkischblaue Brandung gemächlich an weite Kiesstrände heran oder verliert sich in sumpfigen Küstenstreifen. Nur

Rastullahs heißer Atem aus dem Süden vermag dem Meer höhere Wellen zu entlocken, so daß der Golf sicheres Gebiet für alle Küstenfischer ist und es auch für alle Handelsfahrer und Hochseefischer sein könnte – wären da nicht das Dunkle Reich, die schrecklichen Dämonenarchen und ihre götterlosen Kapitäne und so mancher 'unabhängige' Freibeuter.

GESCHICHTE DER STADT GARETH UND DES KÖNIGREICHS GARETIEN

mythisch / vorgeschichtlich: Trollbesiedlung im Süden, die Elfenstadt Simyala im 'Zentrum der Welt', Goblins aus den Sichelgebirgen, orkische Sippen und Oger, Tulamiden in Nebachot; der Halbgott Aves landet mit seinem geflügelten Roß im Herzen Aventuriens, der Sage nach nahe Wagenhalt

1869 v.H.: Siedler am Gardel gründen Gareth.

1866 – 1849 v.H.: die Trollkriege

1865 v.H.: Schlacht am Darpatbogen, Eroberung Nebachots

1864 v.H.: Erster Zug der Oger, dem alle 1000 Siedler Gareths zum Fraß werden.

1612 v.H.: Gareth-Erlaß führt zu unmäßigen Steuern in ganz Garetien auf Geheiß des Haldur-Horas. Gareth deklariert sich zur Freien Stadt.

1611 v.H.: Mit Hilfe der umliegenden Bevölkerung widersteht Gareth 200 Tage der Belagerung durch die Armee Haldur-Horas'. Nach der Kapitulation folgen noch höhere Abgaben.

um 1590 v.H.: Bau der Reichsstraße 2 von Wehrheim über Gareth nach Almada

1562 v.H.: Erfolgreicher Aufstand der Garether und Garetier gegen Fran-Horas den Blutigen, der den Mord an seinem Vater rächen möchte. Gareth wird erneut Freie Stadt.

1561 v.H.: Erste Dämonenschlacht auf den Silkwiesen, Beginn der Dunklen Zeiten. Gareth von Orks besetzt, die Menschen fallen allerorten vom Zwölfgötterglaube ab.

993 v.H.: Zweite Dämonenschlacht, Fall Bosparans. Der Heerführer Raul wird von der Bürgerwehr zum Kaiser mit Sitz in Gareth gewählt. Garetien wird Kernprovinz des *Neuen Reiches*.

ab 658 v.H.: Vernichtung der Rondra-Geweihtenschaft durch die Praios-Kirche ('Erntefest-Massaker'), hohe Steuern, unbarmherzige Verfolgungen von Zauberern, Bildung des *Reichsforster Bündnisses* westgaretischer Adliger gegen die Priesterkaiser, das bei der Erstürmung des Schlosses Lilienmoor vernichtet wird; schließlich Volkserhebung unter Rohal.

527–404 v.H.: Rohal als Herrscher des Neuen Reiches

um 440 v.H.: Gründung der Magierakademie zu Wagenhalt

403 – 398 v.H.: Krieg der Magier: Zerstörung der Akademie zu Wagenhalt, die Stadt Fremmelshof in der Baronie Fremmelshof verschwindet.

393 v.H.: Marodierende Orks werden in der Schlacht auf den Blutfeldern von den Garethern geschlagen.

391 v.H.: Die Almadaner Dynastie der Eslamiden besteigt den

Kaiserstuhl, Eslam von Gareth überträgt Eslamsgrund an Garetien.

101 v.H.: Nach Verheerungen der Grafschaft Schlund durch Erdbeben und Vulkanausbrüche wird der Zwergenbaron Ingramm Sohn des Ilkor, zum Grafen von Schlund bestallt.

91–60 v.H.: Nach dem Erlöschen der Almadaner Dynastie überziehen Erbfolge- und Bürgerkrieg das Land; die Zorganpocken töten ein Drittel der Garetier. 'Kaiser' Barduron, ehemals Markvogt der Kaisermark Gareth, setzt sich gegen den Reichsmarschall und Grafen Tedesco von Perricum und die Vinsalter durch, wird jedoch von seinem Sohn Perval gemeuchelt. Die Schwägerin Pervals, Geldana von Gareth, wird zur Statthalterin ernannt, läßt Hagen den Schönen von Perricum in einem Turm im Reichsforst einmauern, überwirft sich dann jedoch mit Kaiser Perval und flüchtet nach Paavi.

55 v.H.: Aufstand dörflicher Handwerker gegen städtische Zünfte. Perval schlägt diesen blutig nieder – um wenig später auf Druck des Landadels die *Ländliche Zunftordnung* zu billigen.

22 v.H.: Kaiser Bardo ernennt seine elfische Ministerin Nahaniel Quellentanz zur Gräfin von Waldstein.

1 Hal: Der Aranische Fuchs stiehlt aranische Steuergelder auf dem Weg nach Gareth.

11 Hal: Prinz Brin und Prinzessin Emer werden zu König und Königin von Garetien gekrönt.

13 Hal: Die Route des Donnersturmrennens führt durch Garetien; der hochrangigste Teilnehmer ist König Brin.

17–18 Hal: Answin von Rabenmund usurpiert den Kaiserthron und stürzt das Reich in einen Bürgerkrieg; die Garetier stehen zu dem verschollenen Kaiser Hal. Sieg der Loyalisten in der 1. Schlacht auf den Silkwiesen (20. Ing. 18).

19 Hal: Orkensturm, das an der Reichsstraße von Ferdok nach Gareth gelegene Kloster Marano vom Bund des wahren Glaubens wird zerstört, alle Priester und Mönche getötet. Sieg über die Schwarzpelze in der 2. Schlacht auf den Silkwiesen (1./2. Phex).

9. Phe. 28 Hal: *Nacht des brennenden Himmels*, borbaradianischer Feuerregen auf Gareth

23. Ing. 28 Hal: Schlacht an der Trollpforte, auch Dritte Dämonenschlacht genannt. Der Tod des Reichsbehüters Brin erschüttert König- und Kaiserreich.

1. Pra. 29 Hal: Rohaja von Gareth wird zur Königin von Garetien gekrönt.



Die Dämonenbrache

»... so lenke denn niemals deine Füße gen die Brache, denn der Wald ist dir Feind. Überdies hat es dorten Kreaturen, die niemals das Antlitz Derens beschreiten dürften, und so sieht es dort auch allerorten aus – krank und giftig ist das Land. Man munkelt, die niederhöllischen Wesen, die der Blutige Fran rief, seien an jenem unsäglichem Ort geblieben und hätten ihn sich zur Heimstatt erkoren, andere sagen, das Gefüge der Welt sei schwach, wo einmal der Blitz die Sphärenkuppel gespalten und für das Unheilige geöffnet. Der Gläubige jedoch findet keinen Platz, um zu ruhen oder Hesinde um hilfreichen Schutz anzuflehen – zu verdorben ist das Land dahier ...«
—aus dem Buch der Schlange des Hesindegeweihten Tapan, Gareth, 772 v. Hal

»Baum ward zu Stumpf,
Wiese zum Sumpf.
Amsel wurde zum Raben.
Still, still, hörst du ihn klagen
über Gaveths gefallene tapfere Schar?
Nichts blieb mehr so, wie es einst war.
Und über den dunklen Landen,
in denen alle ihr Schicksal fanden,
liegt drohend das alte, beschworene Wort:
Fran-Horas! So meide den düsteren Ort!
—Kinderreim aus Briskengrund, neuzeitlich

Vor dem Jahr 1561 v.H. war auch das Land südwestlich von Gareth ein Teil der Goldenen Au: Von fruchtbaren Äckern und Weiden bedecktes Hüggelland mit kleinen Weilern und Höfen, lichten Wäldern und klaren Bächen und Seen.

Dort trafen die kaiserlichen Truppen des Kaisers Fran-Horas aus Bosparan auf die Bürgerarmee der Stadt und das tapfere Entsatzheer des Grafen Hlúthar, der den Bürgern zu Hilfe eilte. Schon schien der Sieg den Garethern sicher, als Fran-Horas, der Blutige, angeblich den Erzdämon der Rache anrief, um den Mord an seinem Vater Haldur-Horas mit Blut zu vergelten. Mit Hilfe unzähliger niederhöllischer Kreaturen gelang es, die aufständischen Gareth zu vernichten, doch machten die Dämonen vor Fran-Horas' eigenen Truppen nicht Halt! Der Praiosschild erhob sich am Morgen nach der Schlacht über einem blutgetränkten Feld, denn von den beiden großen Heeren waren wohl kaum ein Dutzend Kämpfer entkommen. Die Kräfte des Alten Reiches und des aufständischen Gareth waren vernichtet, und das Dunkle Zeitalter fiel über die zivilisierten Lande.

Und seit der Schlacht der Gareth gegen Fran-Horas breitet sich dort einer der dunkelsten Orte des Neuen Reiches direkt vor seiner Kaiserstadt aus, der Ort, der von Adel, Geweihten- und Gelehrtschaft, Bürgern und Bauern gleichermaßen gefürchtet wird: die Dämonenbrache.

Die Kaiserstadt Gareth liegt auf dem Kreuzungspunkt zweier magischer Kraftlinien. Eine dieser Linien verläuft durch das Gebiet der Brache und ist dort vollständig zerfasert, beinahe zer-

rissen, und in chaotischer Weise manipuliert. Als Fran-Horas dort die Grenze zwischen den Sphären niederriß, um dämonische Helfer zu rufen, habe dieser unglaubliche Frevel in Verbindung mit den magischen Eigenheiten gerade dieses Schlachtfeldes zu 'persistierenden Übergängen' geführt, die, manchmal unglaublich klein, zur heutigen Ausprägung der Brache geführt habe – soweit die Gelehrten des Reiches.

Beschreibungen kreisrunder Krater, wo arkane Mahlströme und Limbusaugen strudelartig die Krieger und Monstrositäten des Gegners in das Nichts zwischen den Sphären rissen, gibt es in fast jeder Schrift über die Phänomene der Brache. Inwieweit und zu welchen Zeiten und Sternkonstellationen dort die Barrieren zwischen den Sphären zerbrechlich werden oder sind, hat niemand bisher erforscht, der sein Wissen noch klaren Verstandes hätte weitergeben können. Auch haben inzwischen etwa fünfzig Generationen von Inquisitoren ihre ersten Erfahrungen mit den Niederhöllen gemacht, indem sie eine Nacht in der Dämonenbrache zubrachten. Wer diese Begegnung überlebte, ging mit jenem unstillbaren Haß auf alles Dämonische daraus hervor, der die Inquisitoren in der vorborbaradianischen Zeit zu mißtrauischen Magiewächtern formte und sie nun zu unschätzbaren und loyalen Verbündeten wider die Schwarzen Reiche macht.

Doch nicht nur dämonische Erscheinungen und Perversionen von Tieren, Pflanzen und Elementen kennzeichnen das Wesen der Brache. Die Brache ist ein sehr großes Gebiet von etwa 17 mal 9 Meilen und besteht daher ebenso aus unheimlichen, immerdunklen Wäldern, in denen Dämonen selbst bei Tage umgehen, wie aus verbrannter Ödnis, aus der sich die Ruinen ehemals blühender Dörfer erheben und in der zu mitternächtlicher Stunde ruhelose Geister von Soldaten und Bauern den entsetzlichen, lautlosen Kampf wieder und wieder vollführen; in der Brache liegen unheimliche Sümpfe, deren zwar auch andernorts lebendes, aber nicht minder widerwärtiges Gezücht dem Unvorsichtigen nach Leib und Seele trachtet, und völlig natürlich scheinende Flecken Busch- und Grasland, die das Grauen heimlich und unsichtbar weitergeben. Auch ist die Brache von Heideland, tiefen Seen und dichten Wäldern umgeben, in denen Bauern Feen und zauberisches Wasservolk gesehen haben wollen, und wo finstere Magier, alte Hexen ebenso wie Einsiedler und ganze Räuberbanden die Angst vor der Brache nutzen, um unbehelligt von Neugier und Verfolgung durch die Obrigkeit in Hütten, uralten Türmen oder gar in den Ruinen eines verfallenen Adelshofes zu hausen.

Ja, auch das Grab Hlúthars liegt inmitten der Brache, ebenso wie ein Gulgari-Schrein der Boronkirche. Während ersteres jedoch schon vor langer Zeit dem Frevel eines unersättlichen Dämonologen zum Opfer fiel, ist der Schrein einer der wenigen wirklich sicheren Plätze, an dem ein Wanderer in der Brache unbehelligt eine Nacht zubringen kann.

Die an der Brache vorbeiführenden Straßen und die Menschen in Gareth, aber auch der naheliegenden Dörfer Silkwiesen, Gram-



busch und Briskengrund werden durch sorgsam von der Praioskirche gepflegte Schreine des Götterfürsten geschützt. So hört man zwar immer wieder von Reisenden, die von zwielichtigem Gesindel aus dem Brachenforst überfallen wurden, von Wölfen, die in strengen Wintern die dörflichen Herden dezimierten, und von Unvorsichtigen, die sich beim Holz- und Beerensammeln oder auf der Suche nach Kräutern und entlaufenem Vieh zu weit in die Brache wagten und verschwanden, aber es gibt kaum mehr als Gerüchte, daß sich dämonisches Gezücht auch außerhalb der Brache frei herumtriebe.

Einige ausgewählte Orte der Brache

—Das Grab Hlúthars liegt unter einer gigantischen Eiche auf dem einstigen Feldherrenhügel der Gareth im nördlichen Teil der Brache. Die mit seinem Namen versehene alte Grabplatte ist geborsten, der Ort ganz offensichtlich entweiht. Die Eiche ist dämonischen Ursprungs, ein *Arkhol* wurde hier beschworen; und auch wenn diese Schwarze Eiche jemals vernichtet werden sollte, wird ihr pervertierender Einfluß auf die umgebende belebte Natur noch sehr lange weiterwirken.

—Der Gulgari-Schrein ist ein kleiner Rundbau im altparansischen Stil, mit vorgesetztem Säulengang, in einem nordöstlich liegenden Sumpfgebiet. Neben dem Schutz geheiligten Bodens und einigen wachsamen Raben, den Tieren Borons, kann man hier Donf und Tärnele finden, die von den verderbten Einflüssen der Brache unbehelligt bleiben.

—Der Schwarze Turm ist ein beliebter Räuberunterschlupf, da das düstere Bauwerk inmitten eines moorigen Sees recht nah an der Straße zwischen Silkwiesen und Gareth steht. Er ist allerdings nur eines der vielen alten Bauwerke, die einst Forschern und Eigenbrödlern als Heim dienten – und einige der Bewohner ließen grauenhafte Geheimnisse in Kellergewölben und Erkerstuben zurück.

—Unweit davon liegen die Finger, vier wie die Finger einer titanischen Hand aufragende Felszacken, die von silbrig schimmernden Adern durchzogen sind. Einer der Finger ist mit grob gemeißelten Klettermulden versehen, über die man einen natürli-

chen, in einer Felsnische gelegenen Ausguck erreichen kann. Wozu diese Felsen in früherer Zeit bestiegen wurden, ist unklar. Spuren deuten allerdings daraufhin, daß heute dort finstere Rituale stattfinden.

—Ein kleiner Weiher im Süden der Brache ist von einem Ring von Hexenpilzen umstanden und hat den Ruf, von Nixen bewacht, einer der Zugänge zur Feenwelt zu sein. Ohne die Hilfe von Ortskundigen wird man den Weiher allerdings im Gewirr der Sümpfe und Seen nicht finden.

—Die Hütte der Jedwinia liegt irgendwo westlich auf einer Waldlichtung, in der Nähe eines reinen Quells, der aus einem Felsen hervorbricht. Die heruntergekommene Behausung mit ihrer häßlichen Herrin und ihrem großen, rotgetigerten Kater ist schon so manchem Verirrten zur Rettung und einigen Vorwitzigen zum Fluch geworden.

Meisterinformationen:

Oben Gesagtes entspricht in etwa dem Wissen, das man durch einen ansässigen Dörfler und in den Archiven des Hesindetempels erlangen kann.

Insgesamt gilt, daß die Dämonenbrache eine unglaublich vielfältige Gestalt hat, sowohl was Vegetation und Bewohner als auch widernatürliche Erscheinungen angeht. Sie können hier Dämonen, Feenwesen, seltsame und widernatürliche Vegetation, magiebegabte gute und schlechte Menschen, profane Räuber und grausam Verfluchte neben Geistern und Untoten der vergangenen Schlacht auftauchen lassen. Hier herrscht das Chaos. Allgemein ist das Unverständliche oder schlicht Böse in der Überzahl. Gute Wesen und Orte des Schutzes gibt es nur wenige.

Die Magie der Brache ist ungezügelt und an vielen Orten mit einer 'unreinen Aura' verbunden; ein Reiz für Schwarzmagier und Borbaradianer. Götterwirken ist äußerst selten, Geweihte empfinden sich hier fern ihrer Gottheit – ein idealer Ort für namenlose Kultisten, die sich allerdings ebenso mit ungebeten Widerwärtigkeiten herumschlagen müssen. Die Natur ist fremdartig, ob dämonisch oder feisch verändert. Und: Selten trägt der Schein derart wie in der Dämonenbrache!

Der Reichsforst

Es ist kaum noch vorstellbar, daß das, was heute Garethien, Darpation, Greifenfurt, Kosch und Weiden heißt, einst von einem einzigen zusammenhängenden Urwald bedeckt war – doch der Aufmerksame bemerkt im Umkreis von bis zu dreihundert Meilen Ortsnamen wie Eslamsroden, Waldsend und Finsterrode. Über zwei Jahrtausende wurden hier Bäume ohne Zahl gefällt. Die Schneisen und Lichtungen schnitten in den unendlich wirkenden Wald, bis sie sein Ende herbeiführten. Sie gebaren Hunderte von Schiffen und Tausende von Häusern, die zumeist längst von Wasser und Feuer verschlungen worden sind. Und in Orten wie Meilersgrund und Angbar sind bereits ganze Berge von Kohle gebrannt oder verheizt worden. Ja, es scheint wirklich, daß die

Menschen hier einen Giganten bezwungen haben, dessen Herz heute beharrlich um sein Überleben ringt; denn der Reichsforst ist heute ein geschlossenes Waldgebiet von immer noch über hundert Meilen Durchmesser. Der Rest des mittelaventurischen Kontinentalwaldes findet sich in den Grafschaften Greifenfurt, Hartsteen und besonders Waldstein (nicht jedoch in der Grafschaft Reichsforst, die ihren namensgebenden Wald längst gerodet hat). Außerhalb kleiner Siedlungen liegt häufig nur eine halbe Meile Ackerland, jenseits dessen das Dunkelgrün beginnt. Zu manchen Weilern ist man durch den Forst bald über eine Woche unterwegs, und bis heute gibt es kaum einen durchgehend befestigten Weg.



Selbst jetzt noch wirkt der Urwald unbezwingbar. Tag für Tag hallt der Klang der Äxte durch das Tännicht. Weithin ist der Boden von fünf Schritt durchmessenden Aschekreisen bedeckt, wo die Köhler ihre Meiler erbaut hatten, und überall kann man Karren und Kähnen voller Holzkohle begegnen, die die Schmieden und Töpfereien hungrig verschlingen. Die Schätze des Waldes gehören allesamt den Rittern, Baronen, Grafen – und eben dem Reich. Oft sieht man auch Alte und Kinder, die mit Buckelkörben Klaubholz, Reisig und Rinden sammeln, als Brennholz für den Winter. Das Schlagen von grünem Holz hingegen wird als Wald-frevel streng geahndet.

Im inneren Tännicht dagegen gibt es kein Gesetz. Räuber hausen im Reichsforst seit Menschengedenken. Verfeimte und Hungerleider, Deserteure und Answinisten rotten sich hier zusammen und traktieren Bauern, Händler und Barone. Immer wieder stößt man auf Waldseen und kleinere Moore, zu denen die Alten ganze Nächte lang Geschichten zu erzählen wissen, von dort hausendem Feenvolk und Geistern, die den Wanderer umgarnen oder in die Irre und sein Verderben locken. In den Hügeln, die jene Feuchtgebiete umgeben, kann man dem Riesenlöffler nachstellen, einem Hasentier derartiger Größe, daß von einem davon drei Leute sattwerden. Im undurchdringbaren Gründunkel des Reichsfortes gibt es Bäume, in deren Ästen Riesenspinnen ihre Netze aufgespannt haben. Hier jagt auch der *Bage-lak*, ein Oger, der klug genug ist, um Fallen zu legen und selbst gartischen Gardetruppen zu entwis-schen. Sein Weib nennen die Bauern die *Fleischhauerin*, weil sie in ihrer Höhle tagein, tagaus die Beute zerteilt und für ihren unersättlichen Hunger bereithält. Auch der *Schwarze Kittel* treibt hier sein Unwesen, ein Rieseneber, der im Winterhunger schon manchen Holzfäller mitsamt dem Baum zu Boden stürzte, auf den dieser sich geflüchtet hatte. Der größte Räuber aber ist die Höhlendrachin *Shistavanen*, die, so heißt es, sich einen Druiden als Vertrauten halte. In Kämpfen, die ganze Waldbrände entflachten, tötete sie in den vergangenen Jahrhunderten bereits mehrere um sie werbende Drachen. Räuber und Hexen, sagt man, müssen ihr Tribut zahlen.

Auch Hexen soll es viele geben – wie etwa die berühmte *Achaz*, die hier zwei Jahrzehnte ihre Flüche wob, während ihre Nachfolgerin *Raxan Schattenschwinge* noch immer kaum bekannt ist, obwohl sie von vielen Hexen gewählt wurde.

Noch tiefer im Reichsforst ist es nicht einmal den Hexen geheu-

er. Der *Spiegelsee* soll das Spiegelbild jedes Wanderers gefangen nehmen, so daß dieser immer wieder zurückkehren muß. An einem verwunschenen Teich säße die *Nixe Marmula*, bekleidet mit nichts als einer Hüftkette aus schimmernden Schnecken-häusern, und finge Unvorsichtige mit ihrem Haar. Hier soll sich die putzige *Eichhornkönigin* aufhalten und die *Klamm des Echofey* liegen, aus der der verletzte Almadaner Held Caralus der Löwe seine Freunde zu Hilfe rufen konnte. Von Caralus stammt vielleicht auch die *Silberne Axt*, die noch niemand aus dem Stamm einer Blutulme lösen konnte. Es heißt, daß erst ein Zwerg eine Elfe freien müsse, bevor der Wald die Axt zurückgäbe. Auch auf der Suche nach dem legendären *Goldenen Käfer* ist schon man-

cher Abenteurer verschollen; bis heute ist nicht geklärt, wo 27 Hal zwei Wagenzüge der Häuser Stoerrebrandt und Kolenbrander geblieben sind. "Wo der Wald am tiefsten ist, da hat es das Herz der Dunkelheit", sagt der Volksmund. Und dennoch singen die Elfen-lieder von einer Stadt der Hochelfen. In der Sommerau hingegen stände das Schloß des Feenkönigs *Fabulon*, wohingegen andere die Grenze der miteinander verfeindeten Königshöfe des bösen *Sinistar* und der guten *Malvina* hier wissen wollen.



Simjala

Im Herz des Reichsfortes, vielleicht noch nicht einmal in seinen heutigen Grenzen, liegt oder lag einer der geschichtsträchtigsten Orte des elften Zeitalters. Hier soll der erste Elf geboren worden sein: Simia-der-aus-dem-Licht-trat. Hier erbauten die Hochelfen ihre erste Stadt, ganz dem Element der Erde verbunden: 'Die Heimat im Herzen der Welt' nennen sie die Auelfen vom Yaquir, 'das Dornenschloß des Elfenkönigs' die Märchen der Menschen, 'das uralte Simjala, von Pflanzen und Erdreich überwuchert' der *Codex Dimensionis*. Simjala blühte wohl tausend oder zweitausend Jahre, während die Hochelfen ihre anderen fünf mythischen Städte errichteten und zunehmend dem Hochmut verfielen. Etwa im vierten Jahrtausend vor unserer Zeit kam das Ende. Der Namenlose sandte ein gekröntes Scheusal, dessen Anwesenheit die Erde verpestete und dessen reiner Anblick tödlich war: den Basiliskenkönig. Mit dem Scheusal kam eine Rattenplage. Viele Elfenlieder berichten, daß die wenigen Überlebenden von Simjala sich in Katzen verwandelten, um den Rattenkaiser zu bezwingen. Irgendwann in der mythischen Horas-Zeit, also mindestens ein-



tausend Jahre später, erreichte *Geron der Einhändige*, der erste Held der Güldenländer, die Elfenstadt. Mit dem Schwert *Siebenstreich* und einem Tarnmantel gelang es ihm, den Basiliskenkönig zu vernichten. Doch selbst jener Held wurde vom Gift so gezeichnet, daß ihm danach nur noch ein Sieg vergönnt war. Heute ist die Elfenstadt selbst für die Auelfen verloren, die ihre Herkunft von den Hochelfen ableiten. Doch irgend etwas liegt noch dort, 'wo der Wald am tiefsten ist': Viele Grafen haben immer wieder Expeditionen in den Forst entsandt, die alle verschollen sind, und Gräfin Nahaniel soll gar selbst bereits auf der Suche gewesen sein. Und Jäger, Köhler und Hexen hätten Zeichen gefunden, die auf die alten Sagen hindeuteten: Lichtungen, wo

der Duft von Basiliskum und Geronblut fast betäubend ist, und Flecken, wo Blutblatt und Rattenpilze überhand nehmen; Orte, wo jeder Mensch zu Stein erstarrt, was auf die Krankheit der Paralyse in einer Basiliskenzonen zurückzuführen sein mag; und schließlich bisweilen auch Bäume, die in und auf zerbröckelnden Mauern wurzeln, oder Säulen, Stufen, Türme, Brücken, Reliefs und Statuen, allesamt von Flechten überwachsen; und immer wieder wird von schwarzen Ratten berichtet, die um die Erschöpften und Verirrten wimmeln, und von Katzen, die traurig miauend warnen oder den rechten Weg wiesen. (Siehe zu Simjala auch **Geheimnisse der Elfen**, Seiten 14 und 17; die Sage von Geron finden Sie ebenda, Seiten 62f.)

Der Raschtulswall

Auf eine Länge von hundert Meilen und eine ebensolche Breite ragt der Raschtulswall nach Garetien hinein. Wie eine gigantische Mauer aus dunklem Marmor erhebt er sich im Zentrum Aventuriens, eine Kette mächtiger Berggipfel, bedeckt mit ewigem Schnee, verborgen hinter kaum kleineren Vorgebirgen mit unerforschten Gipfeln und Tälern, umgeben von bis zu hundert Meilen weiten Ausläufern – eine Säule der Welt. An praiosklaren Tagen kann man im Zentrum den *Thron der Greifen* erkennen, mit über acht Meilen Höhe einen der höchsten Gipfel der Kette. Bei diesem Anblick mag man nicht an der Sage zweifeln, daß der Gigant Raschtul einst die Himmelsfeste Alveran zu erstürmen trachtete und nur die vereinte Kraft der Götter ihn aufgehalten habe:

„Doch Hesindes Weisheit, Nandus genannt, riet Rondra, nach seinem Hals zu schlagen. So gelang es der Donnergöttin, Raschtul zu enthaupten. Doch (...) erst als Boron den göttlichen Schlaf über ihn warf, blieb er liegen.“

—aus Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten

Das Haupt Raschtuls soll am Rande der Khom liegen und bisweilen den heißen Atem verströmen, der Sand bis nach Perricum trägt. Im Norden, so heißt es, ragen die Schultern des Giganten mit dem Schlund auf, aus dem sein kochendes Blut sprudelt. Die Menschen in dieser Landschaft sind ein eigener Schlag: hart und schweigsam, gebräunt nicht nur von Praios' Nähe, sondern auch vom Ferkinablut. Die Abhänge des Raschtulswalles mit ihren Braun-, Grün- und Grautönen sind von urtümlichen Wäldern aus Lärchen, Kiefern und Firunföhren bedeckt und von wallenden Nebelschwaden verhüllt, aus denen sich Felsformationen wie Mäuler und Fratzen schälen. Die Untertanen des fernen Königs leben von der unerschöpflichen Masse des Giganten, als Holzfäller, Köhler oder Steinmetz. In den Steinbrüchen werden Kalkplatten gebrochen, der einzigartige grau-grüne Marmor und Peraines heiliger Achat, gebändert in weiß, braun und blau. Die Hirten treiben Klippziegen und Langohrschafe auf die Alpen, in den größeren Bergtälern findet man aber auch Rashduler Drehhörner, Esel und mancherorts Herden wolliger Kamahs. Es sind die gleichen Tiere, die die wilden Kopfsäger

der Shai'Aian in der unerforschten Bergwildnis jenseits der Reichsgrenzen halten – nur sind für diese Ferkinas Vieh- und Menschenraub ehrenhaftes Tagwerk.

Aber alle kämpfen hier immer noch gegen die Oger und gegen die Khoramsbestien; auch der Bergadler und der seltene Königsadler sowie der gelbgraue Raschtulsluchs machen ihnen die Jungen ihrer Herden streitig. Besonders aber hat jeder Mensch hier gelernt, den Himmel zu beobachten – denn neben Harpyien ist der Raschtulswall vor allem den Drachen eine Heimat!

Kaiserdrahen und Purpurwürmer, insbesondere Weibchen, ziehen sich gerne in die Weiten des Raschtulswalles zurück: Die Urtümlichkeit der Elemente ist für Paarungskämpfe und Eiablage die beste Umgebung. Nur die Greifen, so heißt es, sollen den rotgoldenen *Agapyr* davon abhalten, über Garetiens Weiden herzufallen. Doch die Alpen gehören seit jeher ihm.

In die Täler und Hochländer jenseits der ersten Pässe wagen sich meist nur noch die Kräutersammler, auf der Suche nach Atmon und dem allheilenden Olginwurz. Die Seilbrücken sind entweder alt und morsch – oder sie gehören einem Stamm der Ferkinas. Den Wilden auf ihren trittsicheren Ponys ist mit den schweren Schlachtreitern Gareths und Ragaths nicht beizukommen, allenfalls mit Bogenschützen kann man sie beeindrucken. Trotzdem dringen in jedem Jahr Soldaten oder Abenteurer in die Bergtäler vor, um Verschleppte zu suchen – und können allzuoft nur noch die zerschundenen Leiber der Vermißten bergen, während die Nomaden längst samt Zelten, Herden und Familien in der Bergwildnis verschwunden sind.

Diese Landschaft ist von einer fast schmerzhaften, überderischen Schönheit: Hier liegen abgründige dunkelgrüne Seen und heiße Springquellen, rauchende Vulkanschlote und ecohallende Schluchten, mächtige Sommergletscher und blendend weißer Schnee unter sengender Sonne. Verwunsene Täler und unzugängliche Hochländer sollen sich hier verbergen, Zauberriche, Riesengärten, Drachenfesten und Luftschlösser – doch kaum einer, der sie gesucht hat, ist zurückgekommen.

Tarf' El-Hazaqur Mor

Etwa 60 Meilen südlich des Schlundes fällt eine sattelartige Sen-



ke des Gebirges auf. Dort sind die Gipfel 'nur' so hoch wie die Spitzen des Amboß oder der Trollzacken. Hier, zwischen dem Thron der Greifen und dem eigentlichen Raschtullswall, fänden sich wohl einige Pässe hinüber nach Aranien – doch wer erklimmt hundert Meilen (Luftlinie!) lang einen Paß nach dem anderen, wenn er die Berge auf dreihundert Meilen umgehen kann?

So findet sich hier ein Geheimnis, von dem kein halbes Hundert Eingeweihte weiß: **Tarf' El-Hazaqur Mor** (etwa: 'Der wollüstigen Feuermacht Wunderschloß') – ein Kloster von Priesterinnen, die sich dem Feuer in seiner körperlichsten Form verschrieben haben. Erst der Fasarer Erzmagier Thomeg Atherion brach einen alten Bann, von Rohal selbst gesprochen, und ließ die Umgebung des Klosters in ihrer wahren Gestalt erscheinen: Weithin überkrusten Schwefeldämpfe in giftig leuchtendem Gelb das Gestein, großteils schwarzer Obsidian mit den im Raschtullswall einzigartigen roten und gelben Einsprengseln. Das tulamidische Bauwerk selbst steht in einem Garten aus brennend heißen Quellen und ewigem Rauch, und nicht weit davon entfernt findet sich die elementare *Pforte des Feuers*, eine angeblich nie versiegende Feuerfontäne. Die Torbögen des Gebäudes sind über und über mit Glyphen und fremdartigen Inschriften bedeckt, die die Bedeutung jenes Elementes preisen, dem die Gelehrten Sprache, Leidenschaft, Schaffenskraft und Zerstörung zuschreiben. Diese Essenzen sind es auch, denen die Priesterinnen dienen: Bei Tag erschaffen sie Artefakte, die, eher Dschinnenwerk als Handwerksarbeit, wegen ihrer elementaren Reinheit größten Wert für magische Rituale haben und über ein geheimes Monopol des Hauses Ruban ibn Dhachmani nach Khunchom und Gareth gehandelt werden: Schalen der Alchimie, Obsidiandolche, Kristallkugeln, bezauberbare Gemmen und Ringe, Mörser aus Gold, Silber und Kupfer, Rubinfläschchen und andere alchimistische Gefäße. Begleitet ist das Tagwerk der Frauen von philosophischen Diskussionen von geschliffener Schärfe.

Bei Nacht aber weihen sich die Schönheiten dem 'kleinen Tod' in seinen feurigsten Formen. Sie trinken schweren Raschtullswaller Wein, der wie in der Rahjakirche als Tharf bezeichnet wird, rauchen Purpurnohn und schnupfen Lotos und Rahjalieb. Sie salben einander mit stärkendem Atmonöl und anderen sinnlichen Essenzen. Und bis zum Morgengrauen eifern sie den rahjanischen Reliefs und Mosaiken nach, die Drachen, Rösser und Menschen in innigster Vereinigung zeigen.

Dies beschreiben die *Geschichten aus 1001 Rausch*, wie sie zwischen Kuslik und Gareth heimlich weitergegeben werden. Denn in jenem Buch befindet sich die bekannteste mehrerer sagenhaften Beschreibungen von Tarf' El-Hazaqur Mor: Drei Wanderer erreichen das Kloster und bitten um ein Nachtlager. Die wunderschönen Feueranbeterinnen weisen den Gästen einen Raum zu, den sie nach Einbruch der Dunkelheit nicht verlassen dürfen. Die drei können, als sie wollüstige Laute vernehmen, ihre Neugier nicht bezähmen und stören ein Treiben, das je nach Quelle als äußerst rahjagefällig oder 'verderbter denn das sündige Selem' beschrieben wird. In manchen Quellen wird mit den Gästen das 'Reinste Feuer' geteilt, in anderen werden sie grausam bestraft.

Ja, das Feuer verzehrt auch die Gäste – und nur, wer es erlebt hat, weiß, warum keiner davon berichtet. Schwefelbrecher, Hirtinnen, Händler und Abenteurerinnen haben das Geheimnis gekostet. Der sinnfrohe Thomeg Atherion und die vielmalige Geliebte der Göttin Yasinthe von Tuzak kehren regelmäßig wieder. Aber auch Nahema sei Gast gewesen, und Rohal und Niobara sollen einander hier getroffen haben.

Magie, Leidenschaft und Tod liegen nahe beieinander im Raschtullswall. Das *Keshal* (tulamid.: Geheimversteck, Bergfestung), gelegen auf der Krafmlinie vom Raschtullswall über die Trollzacken nach Warunk, könnte eine Zuflucht der Magiermogule gewesen sein, die nach den Skorpionkriegen auf Dschinnen und Dämonen entkamen. Sicher aber ist, woher die Feueranbeterinnen stammen: Sie entstanden schon vor vielen Jahrhunderten aus einem Kreis entführter Jungfrauen, denn hier am Nordrand des Hauptmassivs liegt das Territorium Agapys. Und bis heute erscheint der Kaiserdrache leibhaftig, seinen Tribut einzufordern – Artefakte unschätzbaren Wertes bei Tag, die Hingabe seiner (untreuen) Gespielinnen bei Nacht ...

Der Aranische Fuchs

Im und um den Raschtullswall lauern etliche Räuberbanden und wilde Ferkinas ihren Opfern auf, verschmolzen mit der Gebirgsgegend, die sie kennen wie niemand sonst. Manch ein Händler kam bei dem ersten Überfall mit dem nackten Leben davon, um wenige Stunden später von einer anderen Bande erschlagen zu werden, die sich von seiner Mittellosigkeit um ihre Beute betrogen fühlte.

Glücklich hingegen können sich jene schätzen, die vom 'Oberst' und seiner Armee, einem wilden Haufen aus um die fünfzig Personen, Geleitschutz erhalten. Reisende, die dieses Geleit akzeptieren, zahlen ein hohes Schutzgeld, jedoch erreichen sie meist unversehrt ihr Ziel. Lehnen sie ab, kann es hingegen sein, daß der **Aranische Fuchs**, wie man *Tiros Artag* nennt, und seine Leute sie aus einer schlimmen Notlage retten müssen, was dann verständlicherweise noch ungleich teurer ist. Aber immer behandelt Artag seine Opfer mit bereits sprichwörtlicher, ausgesuchter Höflichkeit. Da seine Bande in den letzten Jahren tatsächlich, so wie manche schon lange behaupteten, einen Teil der Beute an das Volk verteilt, erfreut sie sich auch bei den Bauern im Umland einiger Beliebtheit. Diese schützen den Fuchs nun, so gut sie es vermögen, und so jagen die Kaiserlichen ihn schon seit zwanzig Jahren ohne Erfolg.

Zu der Bande zählen insgesamt etwa zweihundert Menschen, Erwachsene, Kinder und Alte. Daß diese ihrem väterlichen 'Patriarchen' treu zur Seite stehen, verwundert nicht, ein Geheimnis bleibt indessen, warum der ehemals von seinen Opfern und den Bewohnern des Raschtullswall gleichermaßen gefürchtete Räuber des Perricum-Baburiner Grenzgebietes sich von roher Gewalt auf die Kunst der diplomatischen Verhandlung verlegt hat. Die Erklärungen sind vielfältig; sie reichen von 'ist halt alt und weise geworden' über 'dem ist Travia begegnet' bis zu 'Das ist nicht der alte Fuchs! Das ist sein Füchlein.'



Das Heiligtum Schlund

„Raschtul, Größter der Giganten, Vater ungezählter Helden, enthaup-
tet, begraben, träumend, Deine blutende Wunde der Schlund [...]“
—Das Lied der Trolle, in Übersetzung aus Menschen und Nicht-
menschen, Wehrheimer Kopie, 15 Hal

Einen Tag wandert der Pilger von Wandleth, der Hauptstadt der Grafschaft Schlund, die alte Pilgerstraße nach Süden, bis er da, wo die bewaldeten, hügeligen Höhenzüge zum nördlichen Bergmassiv des Raschtulswall emporsteigen, den Schlund erreicht. Dort, wo die Götter das Haupt des Giganten von seinen Schultern schlugen, klafft die Wunde, umgeben von einem gigantischen Ringwall aus vulkanischem, zerklüftetem Gestein. Durchschreitet der Pilger auf dem steilen Pfad die schroffe Klamm, liegt die von heißem Magma brodelnde, gelbe Schwefeldämpfe und heißen Wasserdampf ausatmende Wunde unter ihm. Von hier aus beschreibt der Pfad einen Kreis um den Krater. Die abgrundlose Tiefe des Schlot es ist fast ständig verhüllt durch Rauch und Dampf und dennoch dem auf dem Pilgerpfad Wandernden immerzu bewußt: Die Felsen hier sind heiß, der Boden vibriert unter den Füßen, wechselnd übelriechende Dämpfe steigen auf und ab, und immer wieder grollt und brüllt der Vulkan, Asche, Magma oder siedendes Wasser von sich schleudernd. So eindrucksvoll ist dieses Schauspiel von ungebändigter Kraft, daß der Vulkan nicht erst den Menschen als heilig galt. Auf dem sich um Abgründe und Felswände windenden Weg sind längs der uralten Pilgerpfade nicht nur elementare Naturgewalten, sondern auch die sichtbaren Zeichen heutiger und längst vergangener Kulturen zu finden.

Zunächst umrundet der Pfad den im Norden des Kraters gelegenen **Pilgertempel der Angbarer Ingerimm-Kirche**. Jener fügt sich zu Füßen der Klamm kunstfertig in eine Bresche hinein, erbaut im klassischen güldenländischen Stil mit Kuppeln, Säulen und Friesen und unter Verwendung vom schwarzen Obsidian des Schlundes. Der Schlund gilt als der heiligste Ort des Ingerimm, des Gottes von Feuer, Erz und Handwerk. Unter der hünenhaften Meisterin der Esse Ingund vom Schlund wirken etwa ein Dutzend Geweihte und Novizen.

Kaum eine halbe Meile entfernt liegt, im Osten des Vulkankraters, der **Altar der Leuin**, der Kriegsgöttin Rondra, der sich als gigantischer Balsaltblock auf grob zusammengefügt en Stufen manns- hoch über den Grund erhebt. Das urtümliche, und dennoch überraschend lebendig wirkende Relief eines Löwen schmückt die Vorderseite. Der Sage nach ist der Altar nach der Eroberung Nebachots von Leomar selbst gestiftet worden. Hier wählte Rondra 28 Hal den Markgrafen von Winhall, Raidri Conchobair, zum Er-

sten Träger Siebenstreichs des Neuen Zeitalters. Seitdem wird der bescheidene **Rondratempel** einige Schritte weiter wieder von Geweihten bewohnt, die den Gläubigen ihrer Kirche Obdach und Unterweisung bieten.

Auf halber Strecke zum Südrand des Vulkansschlunds ergießt sich ein schmaler Wasserfall in einen Krater, aus dem exakt alle vierzweidrittel Stunden ein wohl hundert Schritt hoher Geysir ausbricht.

Im Süden des Schlots kreuzt der Weg die Reste einer Anlage, die älter scheint als alles, das Menschen und Zwerge je erbauten. Wer die beinahe fünfzig Schritt hohen Obelisken errichtet hat, kann heute niemand mehr sagen. Auch steht nur ein einziger noch unversehrt und wie ein mahnend erhobener Finger senkrecht erhoben, während zwei abgebrochen und ein Dutzend weitere vollständig unter der Schlacke früherer Ausbrüche des Schlundes begraben oder an der Innenwand des Kraters herabgerutscht sind. Selten halten sich dort Zyklopen einige Tage lang in tiefem Schweigen auf – aber auch Trolle und Ferkinas will man im Schlund schon gesehen haben.

Ein halsbrecherischer Pfad führt dann alsbald vom Hauptweg hinab, zu der in einer Steilwand gelegenen Offenbarungshöhle. Dieses weitläufige Grottensystem, vom Schein offener Magma- becken durchglüht und von grotesken Felsformationen geschmückt, wird bisweilen von mutigen Pilgern, aber auch Geoden und Druiden zur Meditation aufgesucht.

Der größte bewohnte Tempel ist das **Angrosch-Heiligtum** der Zwerge im Nordwesten des Vulkankraters. Er ist als mächtige Säulenhalle mit kupferrotem Kuppeldach und breiter Treppe in den Ringwall um den Krater eingefügt, von einem übermannshohen Relief des Zeichens Angroschs gekrönt. Über den sich mehrere Ebenen tief in den Fels erstreckenden Tempel wachen drei Hochgeweihte des Angrosch unter dem Bewahrer des Feuers Ferhn Sohn des Fendahl – entgegen einer zwanzigfachen Anzahl in vergangenen Zeiten. Doch die Zeit der Drachenkriege, in denen der Tempel geweiht wurde, liegen lange zurück ...

Der **Steinkreis** vor dem Tempel sei sogar noch weit früher von Brandan Sohn des Brodosch, dem ersten Geoden der Zwerge, errichtet worden, der hier mit dem Elementarherren des Erzes den Pakt gegen Pyrdacor geschlossen haben soll. Doch kaum jemand weiß heute noch den gewaltigen Kraftfokus zu nutzen, der durch Kraftlinien mit den Sphären selbst und der Anlage im Süden verbunden sein soll – oder gar die durch die Veränderungen des Sternenhimmels der letzten fünftausend Jahren beinahe unüberwindlich komplizierten sternenkundlichen Berechnungen anzustellen, für die er einstmals ebenso gedacht war.

Das Tal der Kaiser

Die bedeutendste Nekropole des Neuen Reiches liegt, etwa fünf Meilen östlich der Reichsstraße 2, in der Baronie Eslamsgrund (in der gleichnamigen, einst zu Almada gehörigen Grafschaft),

in einem tiefen Talkessel von gut zwei Meilen Länge und fast einer halben Meile Breite. Dieser wird in seiner Länge von einer gepflasterten Prozessionsstraße durchzogen, die sich durch die



zum Raschtullswall hin ansteigende, leicht bewaldete Hügellandschaft bis zur Stadt Eslamsgrund fortsetzt.

Die Wände des Tales fallen recht steil ab, während die **Prozessionsstraße** auf einer Rampe zum Talgrund geführt ist. An deren Seite stürzt ein kleiner Bach in mehreren Stufen die etwa sechzig Schritt hinab und bildet einen tiefen, klarblauen Teich, aus dem sich wiederum ein Bachlauf, teils natürlich, teils begräbt, zwischen den einzelnen Beinhäusern hindurchwindet, um schließlich im Westen in einer Felswand zu verschwinden.

Die gesamte Pflanzenwelt des Tales ist auf den ersten Blick als künstlich angelegt zu erkennen: Pappeln und Boronsweiden säumen Straßen und Wege, Flockenblumen und Nachtschattensträucher blühen schwarz in Rabatten (und schon lange auch außerhalb der umfriedeten Grabanlagen), und selbst einige Ebenholzbäume gedeihen im geschützten Klima der Niederung. Die Fauna wird, wie wohl nur durch göttliches Wirken erklärlich, von Raben dominiert, deren Gekrächze einen immerwährenden Totenchor für die Potentaten vergangener Zeiten bildet – und eine Mahnung über die Endlichkeit derischen Schaffens und Waltens.

Das Tal wurde von Eslam von Almada zur Grablege seines Hauses bestimmt, zum einen, um ein Zeichen der 'Neuen Zeit' zu setzen, zum anderen, um die alte Begräbnistradition dieses Ortes zu ehren. Mit Ausnahme Kaiser Alriks, der verschollen ist, Eslams IV. und Retos (die sich in Gareth im Tempel des Lichts bestatten ließen), haben hier alle Eslamiden sowie nähere Anverwandte der kaiserlichen Familie in den Grüften ihre letzte Ruhe gefunden. Dabei haben die meisten Eslamiden mit der alten Raulschen Tradition gebrochen, nach der die Kaiser des Neuen Reiches im Haupttempel des Praios zu Grabe gelegt wurden. Da die Praioskirche den vom Tal der Kaiser herrührenden Gesichtverlust noch nie hinzunehmen bereit war, werden im Tempel der Sonne übrigens weiterhin Gruften für die Herrscher eingerichtet und auch nach ihnen benannt, so als seien sie dort begraben. Dies hat in Teilen der Bevölkerung zu dem Aberglauben geführt, daß sich der Leib eines Kaisers beim Tode in das himmlische und das derische Selbst teilen, die dann an zwei getrennten Orten bestattet werden.

Die älteste **Grabstätte** ist die Eslams (I.) von Almada, die noch wenig vom späteren 'eslamidischen Baustil' zeigt, ganz im Gegensatz zur mit Minaretten, ornamentgeschmückten Fensterdurchbrüchen und kleinen Kuppeln bestückten Rundanlage Eslams V. Insgesamt finden sich hier die Grabstätten folgender Kaiser: *Eslam I., Tolak, Eslam II.* (für Alrik errichtet und dann von seinem Nachfolger übernommen), *Eslam III.* (in gedrungenem, althosparanischem Stil und darüber hinaus mit vielen Gargylenfiguren versehen, ein regelrechtes Nasuleum), *Bodar I.*

(eine größtenteils zwergische Arbeit), *Bodar II.* (verschachtelt und mit vielen Trophäen angefüllt), *Eslam IV.* (leer), *Eslam V., Völpo* (in einem alten Quittenhain, das Gebäude selbst ist mit Weinreben überrankt, viele rahjagefällige Statuen), *Barduron* (ein schlichter und überaus finsterner Bau), *Perval* (ein fast würfelförmiges Gebäude, dessen Vorraum mit Waffen und Rüstungen angefüllt ist), *Bardo* (leer, der Aufenthaltsort seiner Gebeine ist unbekannt), *Cella* (noch mit frischen Blumen), *Reto* (schmucklos, im helaischen Stil, leer), *Hal* (dito, leer) und *Answin* (geschleift). Die Gruft für König Brin wird gerade errichtet – dem Vernehmen nach soll es ein großer Bau werden, in dem auch weitere adlige Opfer der Dritten Dämonenschlacht ihre letzte Ruhe finden.

Trotz unterschiedlicher Baustile ist allen Gebäuden gemein, daß sie durch ein weit geöffnetes Portal (das symbolisieren soll, daß die Kaiser sich selbst nach ihrem Tod noch eine Pforte zurück ins Leben offenhalten) in eine Vorhalle führen, in der Leben und Werk des jeweiligen Kaisers bildlich oder plastisch dargestellt sind. Dahinter finden sich, durch schwere Türen gesichert, die Grabstätten von Bediensteten oder Anverwandten, während die Kaisergrüfte allesamt unterirdisch liegen.

Weiterhin gibt es noch etwa zwei Dutzend kleinerer Grüfte, in denen entfernte Verwandte der Eslamiden, aber auch verdiente Kanzler und Marschälle ihre letzte Ruhe gefunden haben (unter anderem ist *Randolph von Rabenmund*, der berühmte Staatsmann und Reichskanzler Kaiser Bodars, hier begraben), zudem das **Haus des Schweigens** (einen kleinen, im klassischen Stil gehaltenen Borontempel, in dem ein Deuter Bishdariels, drei Diener des Raben und vier Golariten ihren Dienst tun) und ein ebenfalls streng helaisches Beinhäuser, in dem jene Gebeine ruhen, die bei den Ausschachtungsarbeiten für die einzelnen Grüfte gefunden wurden.

Meisterinformationen:

Natürlich sind die Ruhe der Toten (und die reichen Grabbeigaben) allesamt durch Fallen unterschiedlichster Qualität geschützt, deren Wirkung von der Ermahnung des potentiellen Grabräubers durch deutlich sichtbare, aus Verstecken fallende Gebeine bis hin zu seiner vollständigen Vernichtung durch quaderschwere Steinblöcke reicht. Allen ist aber gemein, daß sie gänzlich auf mechanischer Basis funktionieren – wie es heißt, auf Bauplänen zwergischer Mechanici aus dem nahen Amboß basierend. Zudem sorgen die ständigen Riten der Borongeweihten dafür, daß auch überderische Mächte über die Anlage wachen. Bislang ist es noch keinem Grabräuber gelungen, eine der Anlagen zu schänden, und die Gebeine derer, die es versuchten, sind in dem kleinen Borontempel des Tales als Mahnung ausgestellt.

Das Boronsfeld – die große Garether Nekropole

Der größte Boronanger der bekannten, zwölfgöttergläubigen Welt befindet sich nicht etwa in Al'Anfa oder Punin, wie man leicht vermuten könnte, sondern am nördlichen Rand der als *Silkwiesen* bekannten Niederung – auf jenen Silkwiesen, auf denen in den

letzten Jahren zwei große Schlachten über die Geschicke des Neuen Reiches entschieden.

Wo die nach Südosten Gareth verlassende Straße Richtung Wandlath den Silk überquert, wurde schon zur Zeit der ersten Esla-



miden ein Feld von fast einer Reichtmeile Größe abgesteckt und zu Willen des Herrn Boron eingeseget, nachdem die Boronan-ger innerhalb des Stadtgebiets die schiere Anzahl der jährlich anfallenden Verstorbenen nicht mehr fassen konnten und auch die Privatgrüfte der alten Familien bis an den Rand ihrer Kapazität gefüllt waren. Seit jener Zeit ist die Nekropole so sehr gewachsen, daß hier heutzutage mehr Verstorbene ruhen als lebende Menschen durch die Straßen Gareths wandeln.

Das Boronsfeld umfaßt das Gebiet vom Silk im Norden, entlang dem Silberholz bis fast hincin in die feuchten Niederungen der Silkwiesen und wird im Nordosten von der Reichslandstraße begrenzt. Zur Zeit Kaiser Retos wurde um das Gelände eine drei Schritt hohe Dornenhecke gezogen, in der es nur zwei Zugänge, einen davon direkt durch den Borontempel, gibt.

Die gesamte Anlage ist von gepflasterten Wegen durchzogen, teilweise mit Hecken und Baumgruppen in kleinere Parks unterteilt, in denen dann ganze Sippen und Großfamilien über die vergangenen drei Jahrhunderte ihre letzte Ruhe gefunden haben. Vereinzelt Statuen, von denen gestiftet, die glauben, eine solche Tat könne ihr Gewicht auf Rethon vergrößern, stellen meist die mit offenen Armen im Totenreich empfangende Marbo oder den Todesboten Golgari dar, während einige geweihte Statuen Uthars eine Mahnung darstellen, die Ruhe der Toten nicht zu stören; Bildnisse von Verstorbenen sind jedoch selten und eigentlich nur innerhalb der Grabanlagen aufgestellt. Je nach Alter der Grüfte finden sich hier teilweise schief ins Erdreich gesackte Gebäude, mit Efeu und wildem Wein überwuchert, dicht neben neuen Anlagen aus poliertem Marmor, die sich wiederum neben Rasenflächen mit einem einzelnen Boronrad in der Mitte oder großen Grabhügeln für die Ärmsten der Armen erheben.

Die typische Gräberform für die angeseheneren Familien Gareths ist die Häusergruft, ein Gebäude von etwa vier Schritt Länge und zwei Schritt Breite im Stil eines kleinen Tempels, in dem sich im Erdgeschoß eine Tafel mit den hier ruhenden Verstorbenen, Nischen mit den Totenmasken und ein kleiner Boronschrein befinden, während die Särge oder Sarkophage in Wandnischen im (oftmals gut gesicherten) Kellerraum liegen. Die kleinsten dieser Häusergrüfte bieten vier Leichnamen Platz, die größten können bis zu zwölf Verstorbene aufnehmen.

Die weniger wohlhabenden Töten werden meist in den großen Totenhäusern ihrer jeweiligen Zunft oder Gilde zur Ruhe gelegt. In diesen Häusern findet sich dann auch neben einem Boronschrein häufig eine Andachtsstätte für die Schutzgottheit oder den Schutzheiligen der Zunft, während auch hier die Leichname selbst in den Untergeschossen (oftmals bis zu drei) liegen. Am Waldrand östlich des Silberholzes sind einige Grabanlagen – namentlich des niederen Adels – erbaut, die, jeweils 'am Stil der Zeit' orientiert, vom zweigeschossigen Rundbau über kleine Wehrbauten bis hin zu von Zwergenbaumeistern errichteten, rein unterirdischen Grüften alle möglichen Bauformen aufweisen. Im krassen Gegensatz dazu stehen die bereits erwähnten Armen-

gräber, in denen oft bis zu hundert Leichname bestattet sind und die zumeist nicht einmal die Namen der Verstorbenen tragen – aber immerhin liegen die Leichen auf geweihtem Boden und sind nicht (wie es auch nicht selten geschieht) im nächsten Waldstück oder gar in einem städtischen Keller verbuddelt.

Auf dem Boronsfeld sind stets sechs Geweihte und zwölf Laien mit der Pflege der Gräber und der Betreuung der Angehörigen beschäftigt, während mindestens vier Golgariten und zehn Gardisten der Stadtwache dafür sorgen, daß die Ruhe der Toten ungestört bleibt und daß sich kein lichtscheues Gesindel in den Grüften einnistet.

Der Heldenfriedhof

Etwa eine Meile nordöstlich der Ortschaft Silkwiesen liegt auf einer kleinen Anhöhe ein weiteres Gräberfeld, das zwar erst vor acht Jahren geweiht wurde, aber schon jetzt mehr als zweitausend Gräber umfaßt: der Heldenfriedhof des Neuen Reiches. Hier wurden all jene zur letzten Ruhe gebettet, die gegen den Usurpator Answin, gegen die schwarzpelzigen Horden und gegen den Dämonenmeister fochten, sofern ihre Gebeine nicht in heimatlicher Erde liegen oder verschollen sind.

Keine Mauer umgibt das Gelände, doch die mit finsternen Mienen schweigend patrouillierenden, hin und wieder vor einzelnen Gräbern salutierenden Golgariten machen deutlich, daß Grabräuber hier ohne viel Federlesens den schnellen Weg zu Boron antreten müssen.

Wappenschilder und gekreuzte Waffen über den Eingängen der Ehrengrüfte, im Wind knatternde Regimentsfahnen über den Massengräbern der militärischen Einheiten und die zu Sonnenauf- wie Sonnenuntergang gerührte große Trommel machen klar, daß die Seelen der hier Beigesetzten sich nirgendwo anders befinden können als an Rondras langer Tafel. Daß hier neben einem Boron- auch ein Rondraschrein über das Seelenheil der Verstorbenen wacht und daß die ein oder andere Statue deren irdische Erinnerung wachhalten soll, versteht sich fast von selbst. Und noch immer rumpeln Tag für Tag von schwarzen Teshkalern gezogene Kutschen den kleinen Hügel hinauf, Zeugnis dafür, daß der Beginn des neuen Zeitalters im Zeichen der Himmelslöwin steht ...

Meisterinformationen:

Außer Waffen – darunter zweifelsohne einige exzellente Stücke – und persönlichen Andenken ist hier für mögliche Grabräuber keine Beute zu machen (wenn man einmal die verqueren Ideen einiger Nekromanten außer acht läßt), weswegen die insgesamt zwölf Golgariten auch bislang nur insgesamt sieben Übeltäter stellen und richten mußten: Wo der Weg zum Heldenfriedhof von der Reichsstraße abzweigt, baumeln die Gerippe der entdeckten Grabräuber im Wind – so lange, bis sie abfallen und verbrannt werden.



Vom Garetischen Volk und seinen Sitten

Daß man von den Bewohnern Garetiens in den letzten Jahren so wenig vernommen hat, könnte voreilige Geister dazu veranlassen, sie für ein desinteressiertes oder gar träges Völkchen zu halten: Weder der Ork, noch Answin, noch die Schwarzen Horden haben den Garetier aus der Ruhe gebracht, bevor es nicht wirklich allerhöchste Zeit war.

Nun, der Garetier ist abgeklärt, ihn erschüttert so leicht nichts. In Garetien kann man es sich leisten, die Dinge erst einmal laufen zu lassen, denn vor das Herz des Reiches, als das man sich versteht, haben die Götter einen ganzen Körper gesetzt, der immer darauf bedacht ist, eben jenes Herz zu schützen.

Eingebettet in die restlichen Provinzen des Reiches, genießt Garetien unter Praios' wärmender Sonne – passend zum garetischen Wappentier – ein phexgefalliges Leben. („Leben wie Phex in Garetien“, ist darum zu einem geflügelten Wort geworden.) Die Goldene Au um Gareth und die kornreichen Grafschaften, allen voran Eslamsgrund und Reichsforst, reichen aus, die Bäuche der ländlichen Bevölkerung auch in schlechten Jahren zu füllen – selbst wenn direkt vor Gareths Toren und in den Elendsquartieren der Stadt der Hunger regiert. Aus dem tobrischen Sprichwort „Der Wind weht stets von vorn“ ist in Garetien ein „Der Wind weht stets von hinten – du mußt ihm nur den Rücken zukehren“ geworden.

Garetische Gemüter

Nun mag es sein, daß diese einleitenden Worte über den Garetier vor allem bei dem Garetier selbst auf scharfen Widerspruch stoßen – denn er wird mit Bestimmtheit alles abstreiten, das ihn in kategorische Aussagen fassen möchte. In der Tat stellt es eine grobe Verallgemeinerung dar, von dem Garetier zu sprechen, zu groß sind die Unterschiede zwischen dem Adel, den Bürgern der Kaiserstadt und dem Landvolk. Der Ruf Garetiens in fernen Ländern wird nicht von der Mentalität seiner Einwohner geprägt, sondern von der alles überstrahlenden Metropole Gareth – was oftmals vergessen läßt, daß dem Garetier eine Fülle unverwechselbarer Züge zu eigen ist.

„Warum in die Ferne reisen?“ lautet etwa ein typisch garetisches Zitat, „Du mußt nur lange genug an der Ferdoker Reichsstraße stehen, und jedes denkende Wesen Aventuriens wird früher oder später vorbeikommen!“ Und auch das kann man als Erwiderung auf eine Reiseerzählung ernten: „Bidenhocker? In der Khom? Nun, zuletzt hab' ich welche in Richtung Punin gesehen ...“

Der Garetier ist freundlich und weltoffen, zumeist auch ehrlich, und vor allem: geradeheraus. Nicht selten wird der wildremde Kriegsveteran fröhlich zum Schoppen geladen und gleich nach dem ersten Schluck auf seine krumme Nase angesprochen.

Ansonsten ist der Charakter des Garetiers von Widersprüchlichkeiten geprägt: Einerseits ist er stolz und obrigkeitstreu, denn er lebt im Vorgarten der Kaiserstadt, ist direkter Untertan des Kaisers, der ja auch sein König ist, und sonnt sich in der puren Größe und Mächtigkeit seiner Provinz. Man fürchtet und ver-

ehrt Praios und den Adel, die omnipräsent sind in den garetischen Landen.

Und doch zeigt das Wappen des Königreichs Garetien nicht etwa den Greifen, als Zeichen Praios', sondern das Symboltier des Phex – und in der Tat sitzt dem Garetier Phex wahrhaft im Nacken, so daß er gewitzt und pflüßig, mit einer gehörigen Portion Bauernschläue und Frechheit gesegnet, über alles sogleich sein Urteil parat hat – und erscheint es sinnvoll, wird das Gegenteil im Anschluß behauptet. „Der Garether ändert seine Meinung häufig – aber er verteidigt sie glänzend“, urteilt auch der Kaufmann Deredon von Grangor, dessen knappe und treffende Stadtbeschreibungen inzwischen sogar den Weg in so manchen Druckstock fanden und der dennoch davon überrascht war, daß selbst ein Fuhrknecht in Natzungen frohgemut daherschwatzt wie eine Kreuzung aus Praiospaffe und Rohrspatz und am Ende doch irgendwie recht zu haben scheint.

Was den Garetiern heilig ist

In Garetien ist die Welt noch in Ordnung. Über die Grenzen nach außen wachen die Provinzen, über den Frieden unter den Menschen wacht der König, über Sitten und Anstand aber wacht die Praioskirche. So ist es immer schon gewesen, und der Garetier wüßte gar nicht, warum sich daran etwas ändern sollte: Der Adel, insbesondere der Landadel, hält fest an dem, das Praios gefügt und die Menschen nicht ändern sollen, bringt dies für ihn doch weitaus mehr Rechte als Pflichten mit sich. Das einfache Volk kann an den Gegebenheiten ohnehin nichts ändern und lebt unter dem Schutz des Adels gerade im reichen Garetien besser als anderswo, so daß durchaus eine ehrfürchtige Praiosergebenheit herrscht. Den Bauern weitaus näher aber als der Götterfürst ist die gute Göttin Peraine, die die Äcker und Wiesen Garetiens mit reichlichem Ertrag segnet und für Gesundheit bei Tier und Mensch sorgt. Den Städtern hingegen ist oftmals der listige Phex der Gott, dem sie sich verbunden fühlen. Schließlich ist er der Gott des Handels und das Wappentier sowohl Garetiens als auch des Königshauses – wer ihn hochhält, kann also unmöglich fehlgehen ...

Dies heißt nun nicht, daß nicht auch alle anderen der Zwölfgötter ihre Anhänger hätten: Auch Travia genießt allgemein hohes Ansehen in jeder Familie und in manch einsamem Weiler. In der Grafschaft Perrium hat die Kriegsgöttin Rondra gerade in diesen Zeiten einen festen Platz in den Herzen des Adels, wohingegen in den nördlichen Grafschaften dem Jagdgott Firun mit so mancher adliger Hatz geopfert wird.

Vom Adel und den edlen Rittern

Nicht umsonst nennt man Garetien das ritterliche Herz des Raulschen Kaiserreiches: Wenn auch in unterschiedlichsten Prägungen, ist das edle Rittertum im ganzen Königreich das, was sein recht zahlreiches Adelsvolk als die einzige ihm würdige Kul-



tur anstrebt. In wechselnder Folge veranstalten die Barone gerade der südlichen Grafschaften und Hartsteens Turniere, Wettkämpfe, wohl auch Sängertreffen, bei denen sie sich einer Kurzweil hingeben, die sie den Bauern und auch den anderen Provinzen gerne zur Schau stellen. Das adelige Gepränge hat hier allerdings weder den verspielten Charakter der Altreicher noch den erdig-eisernen der Weidener. Die Liebe zum Rittertum geht sogar soweit, daß beispielsweise Graf Danos von Luring seine Urkunden stets mit 'Ritter Danos' siegelt, was bei dem der Etikette Unkundigen schon zu manch peinlichem Mißverständnis geführt hat.

Die Wappenvielfalt der garetischen Ritter ist so groß, daß kaum ein Herold sich rühmen könnte, sie alle zu kennen. Doch bietet sich dem Zuschauer ein erhebendes Bild, wenn am ersten Ingerimm die Ritter Eslamsgrunds vor die Tore der Stadt ausziehen, um den ersten Götterdienst der Turnierzeit abzuhalten.

Seit in den Landen des Reiches der Landfriede herrscht, ist die Zeit jedweder Fehde vorüber. Weniger intrigant als in Almada, wurden die garetischen Ritterfehden nachgerade sportlich ausgetragen. Doch so ganz mag das Rittertum davon auch heute nicht lassen, so daß sich zur Rechtfertigung eines Waffenganges folgende Regel etabliert hat: "Waren es ein oder zwei Gegner, so ist der Vorfall der Rede nicht wert; waren es weniger als sieben, handelte es sich um einfache Diebe; traten sie zahlreicher auf, bilden sie eine Räuberbande; ging es aber gegen fünfunddreißig, hatten wir es fraglos mit einem militärischen Angriff zu tun."

Es soll nicht verschwiegen werden, daß der Adel des Königreiches ungemein stolz ist. Ehre und Ansehen werden hoch gehandelt, so daß leicht zur unerwünschten Person wird, wer sich auf dem ritterlichen Parkett und in der Etikette grob daneben benimmt. So erging es schon vielen Weidener Ritters, denen feindselig oder nur mit verächtlichem Schnauben begegnet wird. Genauso handhaben es die Adeligen mit dem tobrischen Zuzug, der sich ein 'Frau von Schafskopf' oder 'Herr von der Wiesen' anhören muß, ehe er nicht mehr weiter beachtet wird. Immerhin blicken die meisten Familien Garetien auf eine besonders lange Tradition zurück, die in ununterbrochener Folge nicht selten bis in die Zeit der Klugen Kaiser zurückreicht. Und während die Lehnspolitik Kaiser Hals in anderen Provinzen verdiente Streiterinnen und Streiter des Reiches zu Baronen und schließlich auch zu Hohem Adel in Amt und Würde hob, war solches in Garetien allein schon aufgrund der vielköpfigen alten Familien undenkbar. Diese homogene Beschaffenheit des garetischen Adelsstandes gibt einen weiteren Grund, die Nase fein erhoben zu tragen, die Turnierrüstung blanker zu polieren und unter sich zu bleiben.

Unerhörte Blüten trieb die Vermessenheit des Adels weiland in der Sighelmsmark, wo nämlich lange Zeit das Gesetz galt, daß sich die Bäuerlein ein halbes Scheffel Hafer verdienen konnten, wenn sie des Nachts mit Ruten auf die Teiche vor dem Schloß einschlugen, um die Frösche am Quaken zu hindern, das der Burggräfin arg zusetzte. Die Zeiten des 'Frösche-Stillens' sind zwar vorbei, doch gilt dieses geflügelte Wort noch immer, wenn der hohe Stand seine Privilegien besonders arg strapaziert.

Bei all dieser Pflege von Tradition, Ritterlichkeit und Tugendverehrung trifft doch die Kritik, daß der garetische Adelige leider allzu oft mehr von sich hält, als er halten kann, und mehr von sich spricht, als er zu versprechen in der Lage ist. So lautet die tobrische Antwort auf oben zitierte Schimpfwörter auch: 'Frau von Gernegroß' oder 'Ritter Großmaul'.

Doch bleibt zu unterstreichen, daß gleichwohl die Mehrzahl der garetischen Adeligen ihrer vornehmen Abkunft gerecht wird und auch die innere Noblesse besitzt, die sie verehrt und propagiert – nur daß es um die Tugendhaften, wie immer, stiller ist, weil sie sich aus Zank und übler Nachrede heraushalten.

Von Handel & Wandel

Hier, im Herzen des Reiches, prallen zwei gegensätzliche Welten aufeinander: Zum einen die althergebrachte Ordnung des Adels, seiner Gebräuche und jahrhundertealten Traditionen, zum anderen aber die aufstrebende und moderne Welt der Bürger, der Händler und Handwerker.

Das reiche Garetien lebt von Handel und Handwerk, stellt Gareth doch den größten Markt dar, den Aventurien aufzuweisen hat. Entsprechend mächtig und einflußreich sind die Zusammenschlüsse der Handwerksmeister und der Kaufleute. Doch auch





in den ländlichen Gebieten haben Handel und Handwerk weitreichende Bedeutung. So setzten sich diese vor einem Dreivierteljahrhundert gegen die Vormachtstellung der städtischen Zünfte durch und erhielten ihre eigene Ländliche Zunftordnung. So kann man manch junge Handwerkersleut als mutige Abenteurer auf der Suchen nach neuen Lehrmeistern und alten Handwerksgeheimnissen durch das Königreich und über seine Grenzen hinaus ziehen sehen, die ein eigenes Liedgut und ein ganz eigenes, fröhliches Brauchtum erschaffen haben.

Dies gilt indes nicht für alle Handwerker. So ist es den Luringer Spiegelmachern bei Todesstrafe strengstens untersagt, die Stadt zu verlassen, denn wohlgehütet ist das Geheimnis ihrer ebenen, großen und dabei so klaren Spiegel, das nicht einmal die Alt-reicher oder gar die Tulamiden beherrschen.

Kurios erscheint die Garetische Mühlenverordnung: Wie überall im Reich gehören die Mühlen dem Adel, der damit die Kontrolle über das Getreide besitzt. Und die Müller sind wohlgenährte Leute, stehen sie doch erstens unter besonderem Schutz und sind zweitens stets die ersten, die ihr Mehl erhalten, auch in kargen Zeiten. In Garetien aber besitzen alle Müller auch das Schankrecht, von dem allerorten weidlich Gebrauch gemacht

wird. So bezeichnet die Wendung 'zum Müller gehen' nicht nur das Ende der Erntezeit ...

Wenn es auch in Gareth nichts gibt, das man nicht kaufen könnte – von Sklaven einmal abgesehen –, so ist im Königreich zwar vieles reichlich vorhanden, aber vieles durchaus teuer und auch nicht überall zu bekommen. Der Handel ist Aufgabe des sich dazu berufen fühlenden Bürgertums. Ein Adliger käme auf solch eine Idee niemals – das wären ja 'Zustände wie im Bornischen'! Man sollte auch wissen, daß das Prägen der Dukaten, mit dem Porträt des Kaisers auf der einen und dem Reichswappen auf der anderen Seite, ein hohes Privileg ist, daß nur wenigen Städten zuteil wurde, während alle anderen Münzen mit beliebigen Motiven von jedweden Adligen vom Baron aufwärts hergestellt werden können – einzig Gewicht und die runde Form müssen stimmen. So kursiert gerade der Silbertaler in unglaublicher Vielfalt an Bildern und Wappen, aus denen sich zumeist die Herkunft der Münze ablesen läßt. Wird die Münzprägung noch streng kontrolliert, so ist es mit den Waagen und Maßen ein anderes Ding. Zwar gibt es entsprechende Gesetze und seit Rohal in Kaiserlicher Obhut ein Urstück für jedes Maß, aber gerade auf den ländlichen Märkten hapert es gewaltig bei der Umsetzung.

Die Feiertage Garetiens

1. Praios; Sommersonnenwende: Jahresbeginn und höchster kirchlicher Feiertag, Prozessionen mit Greifenstandbildern, Großes Wunder der Boten des Lichtes, Betonung der Ewigen Ordnung im Neuen Jahr: "Friede den Menschen, Treue den Fürsten, Gehorsam den Göttern!"

6. bis 9. Rondra; Nationalfeiertage des Mittelreiches als Erinnerung an die Ausrufung des Neuen Reiches (8. Rondra) und den Sieg über die bosparanische Armee

15. und 16. Rondra; Schwertfest, zu dem sich wackere Ritter und Rittfrauen treffen, um mit Schwert, Lanze oder Bogen im Wettkampf den Namen Rondras zu huldigen; auch Volksbelustigungen, wobei das *Fischerstechen* in Perricum zu den beliebtesten zählt: Nach großem Umtrunk wird das Königspaar der Fischer vom Hohen Rat der Seehären, Segelflicker und Netzknüpfer gewählt, wobei beide Fremde sind. Sie eröffnen das Fischerstechen, indem sie mit langen Stecken einander aus flachen Booten ins Wasser zu stoßen versuchen. Danach stechen und hebeln die Perricumer Fischer, was das Zeug hält und die Kähne tragen.

1. Efferd; Bunte Lichter von Perricum: großes Volksfest, Spiele und Laternenumzug durch die gesamte Stadt zum Hafen.

1. Travia; Tag der Heimkehr: eher ein nordisches Fest; es ist aber in Luring üblich, daß Fuhrleute zwölfmal um den Vögtsturm fahren, um um eine gute Heimkehr im nächsten Jahr zu bitten.

1. bis 3. Travia; Fest der eingebrachten Früchte mit mannigfaltigen, regional verschiedenen Bräuchen: in Hartsteen werden unzählige Erntedankfeuer entzündet, in Waldstein die Gänse zur

Zukunftsdeutung rituell gefüttert, in Reichsforst der 'Baumann' verbrannt, ...

4. Travia; Tag der Helden: Vor allem in Perricum wird mit Trauerzügen und Machtdemonstrationen der Rondrakirche des Erntefestmassakers gedacht und der Heiligen Ardare gehuldigt.

2. Boron; Kastenfest, an dem im Norden Garetiens alle kinderreichen Familien mit einem Kasten durch ihren Wohnort ziehen und von den Nachbarn zusätzlichen Wintervorrat erhalten. Nach dem üblichen Untereinander-Tauschen-Und-Feilschen erreichen die Familien eine erstaunlich gerechte Füllung aller Kästen. Jedes neu getraute Paar erhält einen Kasten als Aussteuer von den jeweils reicheren Eltern.

1. Firun; Tag der Jagd: Fang und Ankettung des Winterunholds, Maskenumzüge zur symbolischen Vertreibung des Winters.

30. Tsa; Tag der Erneuerung: Wird in Schlund in der Nacht auf den 1. Phex mit der rituellen Löschung-und-Wiederentzündung von Laternen, Kerzen und Fackeln begangen; im Norden werden die verbliebenen Wintervorräte der Familienkästen zusammengetragen und während des gemeinsamen Festes aufgetischt.

1. Peraine; Saatfest, das höchste Fest der bäuerlichen Bevölkerung: Segnung der Felder und rituelle Weihe und Aussaat des Saats, Götinnendienste überall auf freiem Feld.

21. Ingerimm; Tag der Waffenschmiede, nicht nur von Schmieden begangener hoher Feiertag des Handwerks. Gerade auch die ländlichen Zünfte feiern ihre Unabhängigkeit von den städtischen und zeigen stolz ihre eigene Geschicklichkeit im Handwerk und im Umgang mit dem Gefertigten.



Wichtige Städte Garetiens (außer Gareth)

Vierok (Ksmk. Gareth)

1.400 Ew.; TRA, PHE, PRA; drei Gasthäuser

Vierok unweit der Silkwiesen ist ein heiterer Flecken Garetiens und untersteht dem zum Zedernkabinett gehörenden Baron Irian von Vierok (von bösen Zungen auch Irian Ohnerturm genannt, weil er in einem Gutshaus residiert, dem die in der Goldenen Au üblichen Türme und Zinnen fehlen). Im dicht benachbarten Örtchen Grambusch zweigt die Reichsstraße 6 nach Ferdok von der Reichsstraße 2 ab. Ebenso bedeutsam ist der Schiefe Turm, an dem der für das Eichwesen zuständige Baron Schrittfälscher und Steinschwindler in zwei Käfigen zur Schau stellen kann – was selten geschieht, obwohl Falschmaße sicher nicht selten sind.

Wagenhalt (Ksmk. Gareth)

400 Ew.; TRA, HES, Aves; zwei Wirtshäuser

An der Reichsstraße 2 liegt das Städtchen Wagenhalt – heute ein kleiner Weiler, der vom Ackerbau, den Durchreisenden und den Gelehrten lebt, die die ausgedehnten Ruinenfelder mit der ehemaligen Akademie oder das Schloß besuchen. Aus dessen Wänden bricht bis heute in den Namenlosen Tagen Ochsenblut – was der Baronie, in der Wagenhalt liegt, den Namen gab. Weit aus neuer sind die verbrannten und versteinerten symmetrisch angeordneten Überreste einer Gruppe Magier in der Nähe des Schlosses, die angeblich Borbarad selbst zum Opfer fielen.

Meisterinformationen:

Wagenhalt ist Zentrum jenes elementaren Hexagrammes, das die gesamten Inneren Provinzen umschließt, einst Quell harmonischer Magie, der heute durch zahllose Machtkämpfe versiegt ist.

Eslamsgrund (Gft. Eslamsgrund)

1.100 Ew.; PRA, BOR, TRA, PHE; drei Gasthäuser

Seit den Eslamiden besteht die Nekropole im Tal der Kaiser. Folglich hat sich in der Stadt, die zudem an der Ragather Reichsstraße prächtig gedeiht, ein gewisser Handel mit kaiserlichen Devotionalien, Statuetten, Andenken und Führungen zum Tal der Kaiser entwickelt, der schon mehr als patriotisch anmutet – denn wie sagt der Eslamsgrunder: "Sie herrschen in Gareth und liegen im Grund!"

Luring (Gft. Reichsforst)

1.300 Ew.; PRA, RON, PHE, TRA; vier Gasthäuser

An der Reichsstraße 6 nach Ferdok liegt die Residenz der Grafen von Reichsforst. Obwohl der Luringer sich mit Stolz und Selbstbewußtsein als Garetier fühlt, ist die Kaiserstadt selbst recht fern. Daher hat die kleine Stadt als Mittelpunkt der Grafschaft Reichsforst ein ausgeprägtes Eigenleben entwickelt, mit Handwerk, Handel und Wochenmärkten, die überraschend viel Volk anziehen.

Hirschfurt (Gft. Waldstein)

1000 Ew.; PRA, TRA, EFF, FIR, TSA, PHE; vier Gasthäuser

An der Steinbrücke der Reichsstraße 3 nach Angbar, die sich breit über die Raller spannt, liegt die recht alte Stadt Hirschfurt am Rande des Reichsforstes. Sie weist alle Züge eines wichtigen lokalen Handelszentrums auf.

Da die elfische Gräfin Burg Silz als Stammsitz vorzieht und dem Magistrat alle wichtigen Angelegenheiten der größten Stadt ihrer Grafschaft überläßt, ist man hier auf sie gut zu sprechen – und sogar ein bißchen stolz auf die kaum zwei Dutzend elfischen Einwohner Hirschfurts.

Hartsteen (Gft. Hartsteen)

1.000 Ew.; TRA, EFF, PRA, PHE; drei Gasthäuser

Seit hinter den Trollzacken die Dunklen Lande beginnen, ziehen beinahe jeden Tag kaiserliche Truppen, Glücksritter und Freischärler durch die kleine Stadt zwischen Gareth und Rommils. Zudem ist Hartsteen um eine hundertköpfige Flüchtlingschar aus Tobrien gewachsen, die im Schutz der Grafenstadt eine neue Heimat zu finden hofft. Beides ist der ruhigen Beschaulichkeit des Städtchens abträglich.

In frühester Zeit lich diese Stadt dem ältesten Grafengeschlecht des Reiches seinen Namen – und wären die kaiserlosen Zeiten und zahlreiche andere Schicksalschläge nicht gewesen, regierte hier sicherlich nicht eine Adelige aus dem Hause Quintian-Quant.

Puleth (Gft. Hartsteen)

800 Ew.; PER, FIR; ein Gasthaus

Der Marktflecken ist ein malerisches Halt an der Reichsstraße nach Wehrheim, an dessen Rand die königliche Pfalz Puleth liegt – in deren Schatten sich sogar die Obständler 'königliche Hoflieferanten' nennen und in deren Wälder man hohem Adel auf der Jagd begegnen kann.

Wandleth (Gft. Schlund)

1200 Ew. (35% Zwerge); ING, RON, TRA, RAH; fünf Gasthäuser

In der gräflichen Stadt ist deutlich zu spüren, daß Graf Ingramm Sohn des Ilkor seit nunmehr 130 Jahren auf Burg Wandleth residiert: Eines der beiden Handwerker-Viertel, zudem eine Brauerei und zwei Gasthäuser sind fest in zwergischer Hand. Da die meisten Angroschim hier von Koscher Hügelzwerge abstammen, herrscht auch deren Bau- und Lebensweise vor – was ein Recke aus dem Amboß hartnäckig als 'verweichlicht' bezeichnen wird.

Ebenso ist der Ingerimm-Tempel, wohl auch durch das nahe Heiligtum am Schlund, ein Haus des Angrosch, das mit wichtigem Stil und baumeisterlicher Pracht zwergische Tradition verrät und pflegt.



Reichsstadt Perricum, Hauptstadt der Edelgrafschaft Perricum

Stadtherrin: Gräflische Regentin, die Edle Rimiona Paligan

Einwohner: um 10.000

Garnisonen (z.Z. alle nominell): V. K.u.K. Garetisches Garderegiment (Perricumer Garde), II. Ksl. Darpatisches Garderegiment (2. Wehrheimer Garde), III. Gemischtes Ksl. Landwehrregiment Trollzacken, 4 Banner Kgl. Garetische Hellebardiere, 2 Schwadronen Kgl. Garetische Reiterei, 2 Banner Gfl. Perricumer Säbelfechter, um 1.000 Matrosen und Seekrieger der Ksl. Perlenmeerflotte sowie eine wechselnde Anzahl an Rittern der Ardariten und der Rondra-Kirche

Tempel: EFF, RON, PRA, BOR, HES, PHE, ING, RAH

Wappen: Silberner Delphin springend über goldenen Säbel auf blauem Grund; Wappen von stilisierter Wehrmauer gekrönt

Das alte Nebachot zeigt sich in diesen Tagen als eine Stadt, die völlig im Zeichen des Krieges steht, als letzte Bastion zu den Dunklen Landen – denn hinter den Trollzacken steht der Feind, und auf dem Perlenmeer kreuzen die Dämonenarchen. Während noch vor wenigen Jahren das Stadtbild hauptsächlich von Rittern und Geweihten in den Farben der Göttin Rondra geprägt wurde, sieht man heutzutage verwegene Gestalten, schartige Säbel an der Seite, im vertraulichen Gespräch mit reich gekleideten Patriziern.

Wer ein Handwerk ausübt, welches das Heer oder die Flotte ausstattet, kann über einen Mangel an Dukaten nicht klagen. Von Perricum aus wird der Kontakt mit dem fernen Bornland gehalten, aber auch die Insel Maraskan wird von kühnen Perricumer Blockadebrechern angesteuert. Jene Blockadebrecher oder Kriegsgewinnler, wie sie von böswilligen Stimmen genannt werden, sind es auch, die gegen gutes Gold Nachrichten zu den übrigen Feinden der schwarzen Horden bringen oder Flüchtlinge aus den Dunklen Landen ins Mittelreich befördern.

Perricum selbst indes galt und gilt aufgrund der zahlreichen Burg- und Festungsanlagen im Inneren der Stadt als nahezu uneinnehmbar: Nur ein Wunder, wie dazumal das der Posaunen, könnte die Stadt zu Fall bringen.

Das nach dem Stadtgott benannte Hafenviertel **Efferdgrund**, das sich direkt westlich an den Kriegshafen anschließt, beherbergt neben den in jeder Hafenstadt anzutreffenden Spelunken, Garküchen, Bordellen und Spielhöhlen vor allem zwei besonders bemerkenswerte Gebäude: Die **Schänke zur Glänzenden Münze (1)**, unter der Hand ein stadtbekannter Ort, um mit Schmugglern, Hehlern und heutzutage insbesondere mit Blockadebrechern Kontakt zu knüpfen, und die **Segelmacherwerkstatt am Efferdhang (2)**, in der sich der verschwiegene kleine Tempel des Phex befindet. Die Gebäude der **Kaiserlich Perricumer Flottenakademie für Seekrieg und Entdeckung (3)**, gestiftet von Kaiser Raul, liegen zwar nicht weit fort, sind aber verständlicherweise ungleich berühmter: Hier kann der junge Mittelreicher als Seejunker Offiziers- oder gar Kapitänspatent erwerben oder



seine Navigatorprüfung ablegen. Angeschlossen ist eine Kartothek, in der in besseren Zeiten Kopien der wichtigsten Dokumente der Schwesterschule in Khunchom angelegt wurden.

Die Grenze zwischen **Efferdgrund** und **Darpatstieg** bildet der prächtige **Efferdtempel (4)**, von dem eine Freitreppe in die Wogen des Darpat führt. Als Heimstatt des Stadtgottes Efferd und aufgrund der durch die

Borbaradianer so gefährlich gewordenen Seefahrt im Perlenmeer ist er der am

besten besuchte Tempel Perricums. Zu beiden Seiten des Tempels erstrecken sich die **Korallengärten (5)** längs des Darpat, die ehemalige gräflische Fasanerie, die nun großteils verwildert, aber immer noch mit exotischen Pflanzen bewachsen ist, ein beliebter Ausflugsort der Hausdamen mit ihren Zöglingen aus reichem Hause. Tagsüber findet man hier kleine Verkaufsstände, an denen einfaches Holzspielzeug, Getränke und Kleidung feilgeboten werden, und in der Nacht, wenn die vornehmen Besucher verschwunden sind, vornehmlich Dirnen und Lustknaben.

Darpatstieg ist hauptsächlich das Viertel der einfacheren Handwerker, mit dem im Herzen gelegenen **Haus des Ingerimm (6)**. Auch hier zeigt sich ein deutlicher Wandel im alltäglichen Straßenbild: Einige der Läden sind verrammelt und ihre Besitzer in das sicher scheinende Gareth geflüchtet. Dafür gibt es zahlreiche Straßenstände, an denen Neuankömmlinge ihre Waren an Durchreisende feilbieten, stets auf der Suche nach ein paar schnellen Talern und den ansässigen Zünften und Gilden ein ständiger Dorn im Auge. Direkt an der **Stadtmauer (7)** findet sich unter dem Hüter des Raben, Hochwürden Golgarian, der **Tempel des Boron (8)**, der über ein eigenes Tor, die **Golgari-Pforte (9)**, verfügt, die zum vor der Stadt liegenden **Boronsanger (10)** führt. In einem Anbau des Tempels ist ein **Gästebäude des Ordens der Heiligen Noiona (11)** untergebracht, welches als älteres Haus des Ordens hoffnungslos überfüllt ist: Zahlreich sind jene, die zwar dem Schrecken der schwarzen Horden enttrinnen konnten, dies jedoch mit ihrem Verstand bezahlten. Für diese Patienten hier gibt es allerdings noch Hoffnung – im Gegensatz zu den Insassen des neuen **Kloster des Vergessens (12)** vor der Stadt, die, umsorgt von barmherzigen Menschen und umfungen von gnädigem Vergessen, warten, bis Boron sich ihrer erbarmt.

In **Mondwacht** sind zumeist gutbetuchte Händler und Gelehrte zu Hause. So ist es nicht verwunderlich, daß am Alten Markt neben dem **Magistrat (13)** auch die **Tempel des Götterfürsten Praios (14)** und der **Weisen Herrin Hesinde (15)** zu finden sind. Nahebei liegt der **Tempel der Herrin Rahja (16)** im Garten der Rose. Seit Kriegsbeginn trifft man in Mondwacht verstärkt Patrouillen der Stadtwache an, ebenso im benachbarten **Leuigen**, dem Viertel der reichen Perricumer. Der hier errichtete **Phextem-**



pel (17) versteht sich somit auch zuerst als Haus des Handels und Treffpunkt der Kaufleute. Am Grafenplatz selbst, dort wo sich Effordgrund, Leuingen und Darpatstieg treffen, finden sich nicht nur das Kontor des Hauses Klande, sondern auch das **Perricum Kontor Storerbrandts** (18), das **Zeughaus der Stadt** (19) und – nicht zu vergessen – der ebenso wehrhafte wie prächtige **Grafenpalast** (20). In dessen Nachbarschaft liegt das **Haus des Ordens der Grauen Stäbe** (21). Die Niederlassung der 'Verteidiger der Lehre von den Grauen Stäben zu Perricum', wie der Orden mit vollem Namen heißt (abgekürzt *ODL*), versteht sich in erster Linie als Anlaufstelle und Gästehaus für durchreisende Magier und scheint zunehmend zu einem wichtigen Ort der Sammlung des magischen Widerstandes zu werden. Von dort spannt sich die steinerne Brücke hinüber auf die Klippe, auf der sich über den ruhig heranrollenden Wellen des Golfs von Perricum trutzig die **Kaiserlich Garethische Lehranstalt der Magie wider Geister und transsphärische Wesenheiten zu Perricum** (22) erhebt. Die Schule der Austreibung unter Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels widmet sich besonders dem Exorzismus von Dämonen jeglicher Art, aber auch den Heilkünsten der Seele. Bei seinem Amtsantritt gründete er mit der Noionitenschwester Kalina Niodas das Kloster des Vergessens. Der größte Teil der geistig verwirrten Magier ist jedoch innerhalb der Mauern der Schule untergebracht.

In der Nähe der **Ordensburg der Ardariten** (23) liegt, auf den Klippen, der **Rondratempel** (24) der Stadt: Der *Tempel des Heiligen Leomar zum Ewigen Bunde der Rondra von Nebachot* ist der Haupttempel des aventurischen Rondrakultes. An diesem Ort stand bei der Eroberung Nebachots die Statue der Sechsamigen Rondra (heute in Baburin), deren Platz nun eines der schönsten Monumente der Kirche einnimmt, die Alverangruppe: Rondra auf Famerlor reitend, Löwin, Mythrael, Kor und andere Alveraniare zu Füßen. Schwertschwester ist Ogara die Klinge, eine attraktive Mittfünfzigerin mit langem Haar, Teilnehmerin des Donnersturmrennens. Der Stadtempel ist durch die **Langen Mauern** (25) mit der **Löwenburg** (26) verbunden, die sich im Süden Perricums über Küste und Stadt erhebt und Sitz des Schwertes der Schwerter ist – und damit die bedeutendste Festung der Rondrakirche. Mit ihren steil aufragenden, stets frisch geweißten Mauern glänzt die Festung an sonnigen Tagen wie ein eben polierter Harnisch. Doch unter der äußeren Hülle aus sorgsam geglätteten Kalkplatten verbergen sich wuchtige Steinquader, von denen es heißt, daß sie schon eine Festung formten, als das alte Nebachot noch kaum ein Dorf war. Die Anlage ist in zwei Terrassen gebaut, die durch eine mächtige innere Mauer getrennt werden; der Wachdienst wird traditionell von der Weißen Garde errichtet, einer Eliteeinheit, der ausschließlich nicht-geweihte, ledige Frauen angehören dürfen, die gleichmaßen gefürchteten wie geachteten 'Kalten Weiber von Perricum'.

An Effordgrund und seine unzähligen Anlegeplätze für Flußkähne, kleine Handelsschiffe und die Fischerboote der Perricum schließt sich der auf einer Halbinsel gelegene **Kriegshafen** an. Von der wuchtigen *Praiosmauer* umgeben und durch Zyklopenketten gesichert, liegen hier *alle* Schiffe der Kaiserlichen Perlen-

meerflotte ... insgesamt nicht einmal mehr dreißig Stück. Lange Kaianlagen, leere Trockendocks, vereinzelt arbeitende Werften und kaum gefüllte Lagerhäuser geben stummes Zeugnis von einer ehemals weitaus größeren Zahl. Im Kriegshafen finden sich neben den Quartieren der Seesoldaten und Matrosen auch Ställe für Maultiere, die zum Zug der schweren Geschützen benötigt werden. Auf einer kleinen Insel des ältesten Teils erhebt sich das achteckige *Oktagon*, das alte Admiralshaus. Hier residierte früher der Reichserzadmiral Rudon von Mendena, bevor er in die Neue Residenz zu Gareth übersiedelte. Im *Taubenturm* neben der Hafeneinfahrt residiert die Perricum Sektion der KGIA, die nicht weit entfernt eine stets zum Auslaufen bereite Schnellseglerkaravelle vor Anker liegen hat. Dem Turm gegenüber liegt, von drei grauen Türmen flankiert, die *Schinderburg*, das 'Heim' der Galeerensträflinge der Kaiserlichen Flotte – eine von außen wie von innen uneinnehmbare Festung mit rundumlaufendem Wassergraben und einer eigenen Zugbrücke.

Der Reichsstadt Perricum liegt, auf darpatischer Seite des Grenzstroms, die Ortschaft Dergelmund gegenüber, Teil der Landgrafschaft Trollzacken und eine wichtige Fährstation.

STADTGESCHICHTE PERRICUMS

um 2700 v.H.: Siedler des Khunchomer Sultanats gründen Nebachot

um 2400 v.H.: die Magiermogule vom Gadang unterwerfen Nebachot; Skorpionkriege

ab 2317 v.H.: Nebachot fällt an das siegreiche Großreich des Diamantenen Sultanats

1865 v.H.: Schlacht am Darpatbogen; Wunder der *Posaunen von Perricum*; Eroberung Nebachots durch Bosparaner

1846 v.H.: Admiral Sanin III. erreicht nach der ersten Südumsegelung Perricum auf dem Seeweg

1437 v.H.: Die Grafschaft Perricum fällt von Darpatien an Garethien.

993 v.H.: Nach Bosparans Fall wird Darpatien dem Königreich Garethien einverleibt und erst 199 v.H. wieder abgespalten.

um 800 v.H.: Truppen aus Perricum töten Malgorzázta, den Wurm von Unau

um 400 v.H.: Magierkriege: Gründung der Grauen Stäbe

ab 91 v.H.: Kaiserlose Zeiten: 15 Jahre lang ist der Kaiserliche Reichsverweser, Reichsmarschall Graf Tedesco von Perricum, der mächtigste Mann im Reich

6 v.H.: durch ksl. Ehevertrag wird Timshal Paligan, Neffe der Kaiserin Alara, Graf von Perricum

18 Hal: wegen seiner Loyalität in der Answinkrise wird Perricum zur Edelgrafschaft ernannt

24 Pra. 28 Hal: Graf Timshal fällt in der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden; sein verwaister, kaum 16jähriger Sohn, Junker Rondrian von Perricum, wird vom Reichsbehüter als designierter Nachfolger bestätigt und dessen Großmutter, Rimiona Paligan, Edle von Marschenhof und ehemals alanfanische Botschafterin in Gareth, als Gräfinliche Regentin eingesetzt.



Das Königreich Darpatrien

DAS KÖNIGREICH DARPATRIEN FÜR DEN EILIGEN LESER

Lebensherrin: Rohaja von Gareth als Königin von Darpatrien

Landesherrin: Fürstin Irmegunde von Rabenmund ä.H.

Wappen des Lebens: herschauender roter Ochsenkopf auf goldenem Grund

Wappen des Fürstenhauses: Schwarzer Rabe, rot bewehrt, auf silbernem Grund

Wichtige Adelsgeschlechter: von Rabenmund, von Bregelsaum

Landschaften: Baernfarnebene und Dergelauen in Zweimühlen, Trollzacken, Schwarze Sichel, Zwercher Hügelland, Fischerdorfer Bruch, Darpatschluchten gen Perricum

Gewässer: Dergel/Darpat, Gernat, Natter, Ochsenwasser

Einwohner: etwa 245.000 (mit Flüchtlingen)

Wichtige Städte und Dörfer: Wehrheim (12.300), Rommilys (etwa 8.400, plus etwa 1000 Pilger und Flüchtlinge), Gallys (1150), Zwerch (960), Hohenstein (930), Zweimühlen (900), Altsoll (ehedem 800), Dergelheim (780), Dergelmund (750), Ochsenried (650), Moosbrunn (620), Perz (610), Seeheim (610), Dobirach (390).

Religion: Traviakirche (Friedenskaiser-Yulag-Tempel zu Rommilys), Rondra (Wehrheim)

Bodenschätze: Silber, Eisenerz, Schiefer (Schwarze Sichel)

Handel und Handwerk: Silberabbau und -arbeiten (Zwerch), Vieh und Tierhäute, Schmiedewaren (Wehrheim), Pergamentier (Rommilys)

Ackerbau und Tierzucht: Darpatrinder, fürstliche Pferdezeit, Getreide- und Obstanbau, Honig, Rotwein in Trollzacken

Fischerei und Jagd: adlige Jagd auf Wild und Wölfe in den Ausläufern der Trollzacken, Fischerei in Ochsenwasser und Darpat

Heilige: Travinian, Schutzheiliger Darpatriens, insbesondere der Stadt Rommilys

Talismane und Heilige Orte: Traviass Gänsekiel, Traviass Kessel (beides Rommilys), Friedenskaiser-Yulag-Tempel (TRA, Rommilys), Kloster Efferdsang (Darpatfälle), Kloster Wolfkopf (TRA, Trollzacken)

Festtage: 10. Pra. (Gedenktag an die Ogerschlacht); 1.-3. Tra. (Erntefest); 12. Tra. (Tag der Treue)

Darpatrien ist ein Land, das viele Gegensätze in sich vereint. Neben den zerklüfteten Hängen der Trollzacken, die quasi die neue Ostgrenze des Reiches bilden, und den Ausläufern der Schwarzen Sichel im Nordosten bestimmen hauptsächlich sanfte Hügel und fruchtbare Ebenen das Landschaftsbild, und der Darpat prägt das zentrale Fürstentum schon seit ehedem so sehr, daß er zum Namensgeber der Region wurde. Kultivierte ländliche Idylle steht auf der einen Seite großen Städten wie Wehrheim und Rommilys, auf der anderen der wild-schönen Einsamkeit der Berge gegenüber, und weite Kornfelder und Viehherden sorgen für hohe Bedeutsamkeit der hiesigen Landwirtschaft für das ganze Reich.

Einst eine zentrale Provinz, liegt Darpatrien nun am Ostrand des Mittelreiches – Warunk, große Teile Tobriens und fast ganz Beilunk fielen praktisch (wenn auch nicht nominell) an das Schwarze Reich im Osten. Mit der Soldatenstadt Wehrheim als Bollwerk wider diese dunklen Mächte schützt Darpatrien nun die anliegenden Provinzen mit aller Kraft – Weiden im Norden, Garethien im Westen und Süden, Greifenfurt im Nordwesten.



Die exponierte Lage Darpatriens gegenüber dem geschändeten Tobrien hat allerdings auch kürzlich an die Hexenverfolgungen der Priesterkaiser gemahnende Reaktionen hervorgerufen: Die von der Fürstin unterstützte Kommission wider die Umtriebe reichsfremder Magier setzte sich das Ziel, alle Magier in Darpatrien zu finden und zu befragen, und solche ohne (mittelreichisches) Gildensiegel gegebenenfalls der darpatriischen Lande zu verweisen. Proteste der Grauen und Schwarzen Gilden verhallten relativ ungehört ob der Unterstützung der Pfeile des Lichts aus der Weißen Gilde, die mit der Kommission zusammenarbeiteten. Leider gab und gibt es ob der Arbeit der Kommission immer wieder auch Übergriffe seitens der Bevölkerung, die ihren Teil dazu beitragen wollen, das finstere Magiervolk zu vertreiben ...

Neben den Gebirgen sind das fischreiche Ochsenwasser und Väterchen Darpat selbst wesentliche Landmarken, und natürlich die Darpatfälle, wo sich der Darpat, aus dem Ochsenwasser kommend, fünfzig Schritt tief gen Süden stürzt. Hier wird die Landstufe zwischen dem nördlichen und dem südlichen Teil Darpatriens deutlich. Weiter westlich flacht diese Stufe langsam ab, teilt noch deutlich sichtbar das Land zwischen Rommilys und Zwerch und läuft schließlich im östlichen Garethien, der Grafschaft Hartsteen, sanft aus. In den Trollzacken bleibt die Abbruchlinie entlang eines Höhenkammes sichtbar, der sich tief in das Gebirge hineinschneidet.

Entlang des Grenzverlaufes zur Mark Greifenfurt sind die Hügel bewaldet, ebenso an der Trollpfote, dem östlichen Durchlaß zwischen Schwarzer Sichel und Trollzacken gen Tobrien. In den flachen Uferregionen des Ochsenwassers, namentlich bei Fischerdorf, findet man sumpfige Niederungen, ansonsten eignet sich das Land gut für Viehweiden und Kornfelder.

Als gemäßigte Region sind die Sommer warm und niederschlagsreich, was im allgemeinen den Getreideanbau fördert, wenn auch so manche Ernte schon durch zuviel Efferdsregen verdorben ist. Die Winter sind im Hesinde und Firun häufig streng und, besonders im Norden Darpatriens, meist schneereich. Die Dörfer



in den Ausläufern der Schwarzen Sichel schneien schon mal über Monde ein, und auch in den Trollzacken sind die Winter länger als in den Darpatniederungen.

In ganz Darpatien ist allgemein der Traviaglaube der am weitesten verbreitete Zwölfgötterkult, das darpatische Volk hält die Tugenden der Gastfreundschaft und der traviagefälligen Ehe seit Jahrhunderten hoch. In Rommilys steht der Friedenskaiser-Yülag-Tempel, der als das wichtigste Gotteshaus der Travia gilt, werden doch hier der Heilige Gänsekiel und der Kessel der Göttin aufbewahrt; zudem residieren hier traditionell die Hochgeweihten der Kirche. Zur Zeit stehen die junge Traviata von Rabenmund und ihr kürzlich angetrauter Gemahl Trautmann von Falkenberg-Rabenmund als Heiliges Paar der Traviakirche vor. Dieses Amt liegt nun seit neun Generationen bei der Familie Rabenmund, aus der viele Mitglieder, die kein Lehen oder Staatsamt tragen, der Kirche als Geweihte beitreten. Nur die Berufensten allerdings können auf die Ehe mit der oder dem Erhabenen und so das höchste Kirchenamt hoffen, denn diese Entscheidung liegt nach wie vor allein in den Händen der Göttin ...

In Wehrheim dagegen sind vor allem der Praios- und der Rondrakult sehr präsent, erstere wegen des hier ansässigen Bannstrahlordens, letztere, da Wehrheim der Sitz des Meisters des Bundes der Mittellande ist. Nach dem Schlachtentod seines Vorgängers Wallmir von Styringen vor Eslamsgrund wurde Brin von Rhodenstein vom Schwert der Schwerter im Jahre 28 Hal zum neuen Meister des Bundes zu Wehrheim ernannt.

Fürstin dieser sehr auf Selbständigkeit bedachten Provinz ist Irmegunde von Rabenmund, die sie sich in Darpatien auf eine große Hausmacht von Rabenmunds stützen kann und das Land mit starker Hand regiert – auch wenn selbst die jüngste Reichsreform nichts daran ändern konnte, daß der Lehenseid der darpatischen Adligen nicht auf sie selbst, sondern auf Rohaja von Gareth als Königin von Darpatien geschworen wird.

Die Grafschaft Ochsenwasser

Graf: Barnhelm v. Rabenmund ä.H.

Grafensitz: Rommilys

Wappen der Grafschaft: von gold und blau gevierteilt, in gold je ein roter, schreitender Stier, in blau oben links eine silberne Weide, unten rechts ein silberner Wellenschildfuß

Besonderheiten: Stadt Rommilys, Ochsenwasser und Ochsenwasserfälle

Die Grafschaft Ochsenwasser ist im zentralen Darpatien am Fuße der Trollzacken gelegen. Der Name leitet sich von dem großen Binnensee ab, der im Zentrum der Grafschaft liegt und vom Darpat durchflossen wird. Das Ochsenwasser ist, neben der Reichstraße, auch der Hauptquell wirtschaftlichen Wohlstands der Region, denn das fischreiche Gewässer und sein Zufluß ermöglichen gleichermaßen Fischerei, Viehzucht und Getreideanbau. Seinen Namen, so sagt man, hat er von den Viehtrieben der Darpatrinder in die flachen Uferregionen. Schifffahrt ist nur in einer tiefen Fahrrinne in der Mitte des Sees möglich.

So lebensspendend der Binnensee allerdings auch sein mag, so hat er doch auch seine unheimlichen Seiten. Im Frühjahr in Tsa- und Phexmond und im Herbst in Travia- und Boronmond dicht nebelverhangen, arbeiten die Fischer zu diesen Zeiten nur in äußerster Ufernähe, da schon so manch einer aus den dichten Schwaden nicht zurückgekehrt ist.



Sowohl am Nord- wie am Ostufer liegen mehrere kleine Inseln, die von den Anwohnern fast abergläubisch gemieden werden, munkelt man doch allerorten von sinistren Schwarzmagiern (sogar der Rote Galotta kommt in den Legenden vor) und fürchterlichen Untieren, Kalekken genannt, die je nach Beschreibung affen- oder rotaugenähnlich, auf jeden Fall aber

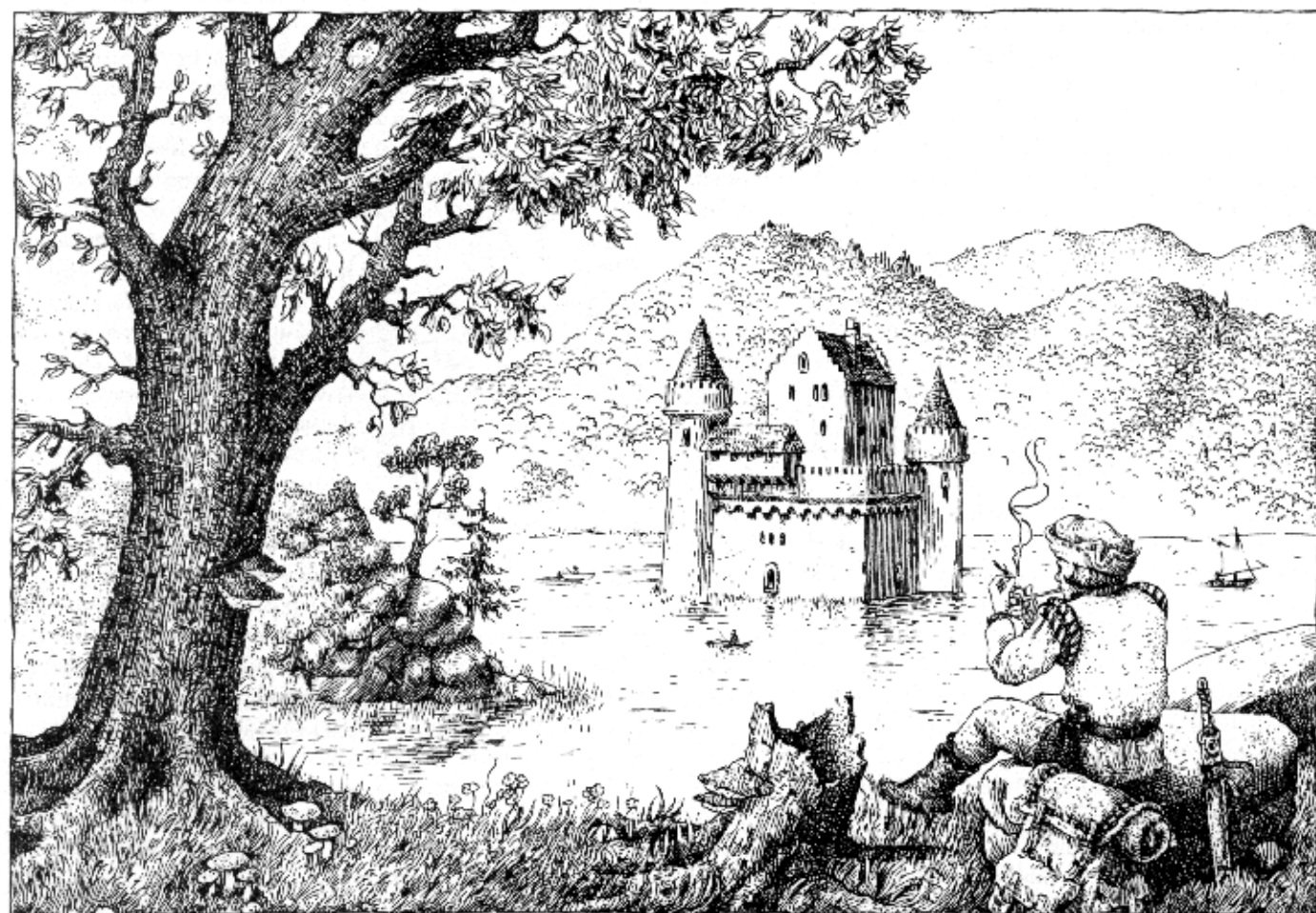
mindestens fünf Schritt hoch sein sollen. Viele Fischer, die die Insel in der Vergangenheit betreten haben, sind von dort nicht zurückgekehrt, und das ist den Ochsenwasslern Grund genug, sie zu meiden. Burg Rabenstein auf einer der Inseln ist hauptsächlich Schutz der Barone gegen die Schrecken der anderen Eilande. Heilig dagegen sind die Darpatfälle den Effedpriestern, die ihrem Gott am Fuße des Wasserfalls auf einer kleinen Flußinsel ein Kloster errichteten und ihm so mitten im Getöse der Fluten und im Regen des Sprühwassers huldigen.

Die Hauptstadt der Grafschaft, **Rommilys**, ist allein durch ihre Größe und zentrale Bedeutung als Sitz der Fürstin Darpatiens und des Haupttempels der Travia ein wichtiges Standbein der Region und neben Wehrheim die wichtigste Stadt des Fürstentums. Am Zusammenfluß von Darpat und Natter, südlich von Rommilys, liegt Burg Hohenstein auf einer Insel im Strom, der Sitz des Verwalters der Mark Rommilys. Weiter westlich befindet sich das fürstliche Gestüt Wolfseck, in dem Botenpferde für die Beilunker Reiter gezüchtet werden. Was die Botenreiter nicht benötigen, geht auf dem zweijährlichen Pferdemarkt (20. Tra.: Füllenmarkt, 20. Phc.: Einjährige) zu Hohenstein an den Meistbietenden.

Graf von Ochsenwasser ist Barnhelm von Rabenmund aus dem älteren Haus der Familie, ein direkter Sohn des Reichsverrätters Answin. In der Diplomatie und Staatskunde außerordentlich versiert, versteht Barnhelm es wie kein zweiter, selbst zu den verfeindeten Parteien gute Beziehungen zu bewahren und auch zu erklärten Feinden der Familie Rabenmund freundschaftliche Verhältnisse zu pflegen ...

Die zentrale Lage und der ländliche Reichtum seiner Grafschaft ermöglichen so manches Handgeld an einflußreiche Sekretäre, allein der Flüchtlingsstrom aus dem besetzten Tobrien und Darpatien, der teilweise in seinem Land strandete, macht ihm Sorgen, auch wenn die Traviakirche in Rommilys vorbildlich in ihren Bemühungen der Versorgung vorangeht.

Die in unmittelbarer Nähe liegende Schwarze Sichel sorgt hier wie auch im angrenzenden Zweimühlen teilweise für Reichtum,



teilweise allerdings auch für besorgniserregende Begegnungen. Manch Goblinhorde oder Wolfsrudel hat sich im strengen Winter schon in die Nähe der Zivilisation gewagt, und noch viel seltsamere Kreaturen sollen sich in den tiefen Schluchten und dunklen Höhlen dieser Berge verstecken. Allein schon verwunderlich sind die hin und wieder im Spätsommer aus der Sichel fliehenden blassen Gespensterkrähen, die dann zu Dutzenden in den Fichten und Büschen sitzen, hohl krächzen und schließlich über das Korn der Felder herfallen – ein Phänomen, das besonders die jüngeren Leuten immer wieder in Angst und Schrecken versetzt. Gerade um die Schwarze Sichel herrscht neben dem Travia- und dem Peraineglauben der Firunkult vor, wohingegen seine Tochter Ifirn, anders als im Hohen Norden, kaum Beachtung findet. Firuns Gaben und Gesetze gelten hier allerdings auch als Schutz gegen die seltsamen Erscheinungen des als verwunschen geltenden Sichelgebirges.

Doch die Grafschaft Ochsenwasser grenzt nicht nur an die Schwarze Sichel, sondern auch an die Trollzacken. In diesem Gebirge liegt, nahe einer Paßstraße, das Travia-Kloster Wolfskopf sowie die **Stammburg derer von Sturmfels**, einem im Mittelreich weitverbreiteten Adelsgeschlecht.

Die Grafschaft Wehrheim

Graf: Dexter Nemrod v. Wehrheim, vertreten durch Landvogt Junker Welferich von Bregelsaum-Berg

Sitz des Landvogts: Wehrheim

Wappen der Grafschaft: ein blauer Wehrturm mit offenem Tor und Fallgatter auf silber

Besonderheiten: Garnisonsstadt Wehrheim, Reichsstraße



Obwohl diese Grafschaft so weit entfernt von der neuen Grenze zu den Schwarzen Ländern wie in Darpatien nur möglich liegt, ist sie nichtsdestotrotz als **Rüstkammer des Reiches** eines der wichtigsten Bollwerke gegen die Finsternis aus dem Osten. Die Regenten dieses strategisch wichtigen Lehens (der kürzlich ernannte Würdenträger ist der Reichsgroßgeheimrat Dexter Nemrod von Ulmenhain) wurden schon immer direkt von den Kai-



sern des Mittelreiches bestimmt, viele davon entstammten der verdienten Wehrheimer Kriegerakademie selbst.

In Wehrheim scheint sich fast alles um die Hauptstadt und die dort stationierten Truppen zu drehen – Landwirtschaft und Handwerk sind so stark davon geprägt, daß das Militär sicherlich eine der größten Geldquellen für den einfachen Schmied oder Bauern darstellt.

Östlich von Wehrheim, in der Baronie Bröckling gelegen, befindet sich **Burg Rabenmund**, seit mehr als dreihundertfünfzig Jahren Stammsitz der Familie. Seit dem Tod von Fredegard von Rabenmund (die in der Zweiten Schlacht auf den Silkwiesen im Jahre 20 Hal vor Gareth fiel), lebt und residiert hier Answin der Jüngere von Rabenmund, ein Enkel des Thronräubers.

Generell ist in Wehrheim jedoch vorrangig die Familie **Bregelsaum** von Bedeutung, deren bekanntester Vertreter wohl der Markgraf von Warunk, Thronwidig Bregelsaum, sein dürfte.

Die Landgrafschaft Zweimühlen

Landgräfin: Svanja Ragnasdottir von Zweimühlen

Grafensitz: Zweimühlen

Wappen der Grafschaft: gespalten; links übereinander zwei rote Mühlenflügelräder auf Gold, rechts eine goldene Pauke, darüber zwei gekreuzte Trommelschlägel, auf rot

Besonderheiten: Ochsenwasser, viele zwergische Einwohner

Im Herzen Darpatiens und ebenfalls an den Ufern des Ochsenwassers gelegen, ist Zweimühlen eher eine kleine Grafschaft. Noch größer als die kleine Stadt Zweimühlen und von wirtschaftlich höherer Bedeutung ist allerdings die **Stadt Zwerch** im Süden nahe Rommilys, deren zwergische Bevölkerung selbst nach Koscher Maßstäben als ungewöhnlich zahlreich bezeichnet werden dürfte: Gut die Hälfte der Einwohner entstammt dem Kleinen Volk, darunter sowohl Amboß- als auch Hügel- und Brillantzwerg.

Sie sind es natürlich hauptsächlich, die das in den **Zwercher Hügeln** vorkommende Silber schürfen und zu außerordentlich kunstfertigen Schmuck- und Gebrauchsgegenständen verarbeiten, wobei der Konkurrenzkampf zweier Sippen aus Beilunk die Qualität merklich in die Höhe schraubt. Teilweise beziehen sie das Silber auch von ihren Verwandten aus der Schwarzen Sichel.

Die Zwercher Fibeln sind im ganzen Reich als Mantelschließen sehr beliebt, doch verstehen sich die Handwerker noch auf Schmuck ganz anderer Art und auf die nicht minder begehrten Zwercher Trommeln und Pauken.

Zweimühlen und der Norden der Grafschaft besitzen dagegen eher ländlichen Charakter, diese Region stellt mit den umliegen-

den Baronien aus den Grafschaften Wehrheim und Ochsenwasser die Kornkammer des Fürstentums am Darpat dar. Zudem versorgen zahlreiche Obstgärten die nahegelegenen Städte und Dörfer, über den Darpat gelangen die Äpfel und Birnen sogar bis Wehrheim und Rommilys. Der Honig der **Baernfarnebene**, einer Hochebene im östliche Zweimühlen, ist ebenfalls bis über die Grenzen hinaus bekannt.

Landgräfin von Zweimühlen ist Svanja Ragnarsdottir, die Tochter der ehemaligen Gräfin, Ragnar der Roten. Das thorwalsche Blut ihrer Mutter macht sie zu einer direkten und gerechten Herrscherin, die, so erzählen es sich die Zweimühlener, auf ihrer Burg bisweilen Besuch von echten Amazonen erhalten soll. Allein ihr neuer Berater, Zordan aus Elenvina, versteht es, ihr die Belange des Regierens und Verwaltens nahe zu bringen – mit wachsendem Erfolg, wie der wirtschaftliche Aufschwung der Grafschaft bezeugt.

Doch die Schrecken des Krieges gehen auch an Zweimühlen nicht unbemerkt vorüber: Bei dem kleine Örtchen Dobirach sammeln sich unüberschaubare Scharen tobirischer Flüchtlinge, zerlumpte, verzweifelte Gestalten, die einer ungewissen Zukunft in der Fremde entgegensehen. Vom benachbarten Gallys hingegen gibt es Erfreulicheres zu berichten; hier befindet sich der größte Fürtentempel Darpatiens.

Die Landgrafschaft Trollzacken

Landgraf: Gernot Lahiris v. Mersingen ä.H.

Grafensitz: Stammburg von Mersingen, Baronie Pulverberg

Wappen der Grafschaft: im Zackenschnitt von silber und blau geteilt, unten eine silberne Holzfälleraxt

Besonderheiten: Trollzacken (sowohl als Gebirge als auch wegen der Trolle, der Trollzacker und des Frontverlaufs zu den Schwarzen Landen)

Als östlichste der Grafschaften Darpatiens wurde die Landgrafschaft Trollzacken durch die Verluste an die Schwarzen Lande am stärksten betroffen. Gerade einmal ein Drittel der Baronien, darunter die dem Festland vorgelagerten Efferdstränen, befinden sich noch in reichstreuenden Händen, der Rest (darunter der frühere Landgrafensitz Altzoll) muß als an den Feind verloren gelten oder es existiert keine Kunde von ihnen, wie z.B. aus Trollnase. Auch wenn Fürstin Irme-gunde dieses Land natürlich keinesfalls als aufgegeben betrachtet, ist es doch praktisch dem Einfluß Rommilys' entzogen und steht nach der Schlacht an der Trollpforte Ende 28 Hal unter starker Truppenbewachung des Gegners.

Das die Region am stärksten prägende Merkmal sind und bleiben die düsteren und zerklüfteten **Trollzacken** selbst, die mit ih-



ren schwer zugänglichen Tälern und fremdartigen Bewohnern dafür sorgen, daß viele Barone ihr Land zwar nominell besitzen, es jedoch selbst niemals gesehen haben und lieber in Rommily, Perricum oder Gareth residieren.

Trolle und Trollzacker Barbaren machen den Menschen hier das Leben schwer, so daß es nur einige wenige Dörfer in den ansonsten äußerst dünn besiedelten Ausläufern der Berge gibt – Menschen meiden das Land der Trolle und Trollzacker generell, wo-

bei letztere häufig sogar gefährlicher sind als erstere. Die vereinzelt Pfadstraßen durch die Berge nutzen nun wohl kaum mehr etwas, liegt doch jenseits der Gipfel nur noch wildes Feindesland, das die Trollzacker sich zurückerobert haben und nun sowohl von Reichstruppen wie den Dunklen Schergen sauber halten. Der Pfad entlang des Traviaklosters Wolkspogalt als sicherster, da die heilige Stätte der Göttin der Gastfreundschaft auch den fremdartigen Bewohnern der Berge Respekt einzuflößen

DIE GESCHICHTE DARPATIENS

1866 v.H.: Ein Expeditionsheer des Kaisers Belen-Horas erreicht den Zusammenfluß von Darpat und Natter. Beim weiteren Vorstoß nach Norden trifft das Heer auf die ansässigen Trolle und wird fast vollständig vernichtet. Die Entsendung einer Strafexpedition in die Trollzacken eröffnet daraufhin die *Trollkriege* (bis 1849 v.H.), in deren Verlauf die Trolle fast vollständig ausgerottet werden.

1804 v.H.: Ein Heer des Sultanats Al'Hani zerstört die neu gegründete Ortschaft Rommily und verhindert die Ostausdehnung der Friedenskaiser. Es braucht fast einhundert Jahre, bis Kaiser Yulag die Al'Hanis endgültig zurücktreibt.

1695 v.H.: Stadtgründung von Rommily, das auf den Resten der alten Siedlung neu errichtet wurde.

1643 v.H.: Friedenskaiserin Svellinya gründet das Königreich Rommilyser Mark, das sich im Norden bis zum Neunaugensee, im Osten bis zum Radrom und südlich bis an die aranische Grenze erstreckt.

1594 v.H.: Gründung der Garnison Wehrheim, um von dort aus Strafexpeditionen gegen Orks und Goblins führen zu können. Baubeginn der Reichsstraße 2 von Wehrheim aus.

1557 v.H.: Beginn der Dunklen Zeiten; der Zerfall des Königreichs Rommilyser Mark beginnt ein Jahr später.

1536 v.H.: Abspaltung des Königreichs Baliho als Bollwerk gegen die Goblinglehr.

1528 v.H.: Flüchtlinge aus dem von Orks besetzten Gareth gründen auf den Resten einer alten tulamidischen Siedlung den Ort Altzoll.

1437 v.H.: Im Zuge der *Lex Imperia* wird aus dem Königreich Rommilyser Mark das Fürstentum Darpatien. Die Grafschaft Perricum fällt an Garethien.

1300 v.H.: Die Gründung der Feste Warunk soll dem östlichen Sultanat der Al'Hanis endgültig Einhalt gebieten.

993 v.H.: Nach Bosparans Fall wird Darpatien mit seinen Grafschaften Wehrheim, Oberdarpatien, Rommily, Trollzacken und Beilunk dem Königreich Garethien einverleibt.

842 v.H.: Zwerge stoßen nahe der Siedlung Zwerch auf große Silbervorkommen.

401 v.H.: Grafenwürde zu Wehrheim fällt an das Haus Rabenmund.

395 v.H.: Die Orks fallen ins Reich ein. Für seine Verdienste gegen die Orks erhält Merwan von Wehrheim vier Jahre später die Burg Orktrutz nordöstlich von Wehrheim zum Geschenk (als Burg Rabenmund danach Stammsitz der Familie Rabenmund).

224 v.H.: Herdard wird als erstes Mitglied derer von Rabenmund

Oberste Mutter der Traviakirche zu Rommily und begründet damit eine bis heute anhaltende Tradition.

201 v.H.: Reichsreform des Reichskanzlers Randolph von Rabenmund.

199 v.H.: Randolph kann Kaiser Bodar davon überzeugen, die Grafschaften Wehrheim, Rommily, Trollzacken und Oberdarpatien zum erblichen Fürstentum Darpatien zusammenzufassen und wieder aus Garethien herauszulösen. Randolph wird 1. Fürst.

79 v.H.: Zwischen Tobrien und Darpatien entbrennt eine Auseinandersetzung um Oberdarpatien, die erst 23 Jahre später zugunsten Tobriens beigelegt wird.

5 Hal: Answin von Rabenmund, Graf von Wehrheim und seit 15 Jahren als Berater am Kaiserhof tätig, fällt unter dringenden Verdacht, einen Anschlag auf Thronfolger Brin versucht zu haben. Als Folge verliert er die Grafschaft an den späteren Reichsmarschall Helme Haffax.

10 Hal: Das Kaiserliche Heer schlägt die ins Reich einfallenden Oger an der Trollpfote. Die Thorwalerin Ragnar die Rote wird für Verdienste mit der neuen Landgrafschaft Zweimühlen-Zwerch belehnt. Zu diesem Zweck werden Baronien aus der Gft. Ochsenwasser herausgelöst.

18 Hal: Answin nutzt das mysteriöse Verschwinden Kaiser Hals, um sich selbst zum Herrscher zu ernennen. Ein Bürgerkrieg zwischen Loyalisten und Answinisten entbrennt im Reich. Answins Schwester, die darpatische Fürstin Hildelind, fällt auf Seite der Answinisten.

19 Hal: Answin wird gefangengesetzt. Noch vor seiner Verurteilung gelingt ihm auf mysteriöse Art die Flucht.

20–22 Hal: Die Hatz auf Verräter im Hause Rabenmund und deren Anhänger geht weiter. Dennoch erlangt Hildelinds älteste Tochter Irmegunde, eine Loyalistin, im Jahr 21 die Fürstenwürde, und der darpatische Baron Dschindar von Falkenberg-Rabenmund wird zum Kronverweser von Almada bestellt.

27 Hal: Im Kampf gegen Borbarad wird Graf Helme Haffax von Wehrheim, der kurz darauf als Verräter entlarvt wird, zum Fürsten von Maraskan ernannt. Reichsgeheimrat Dexter Nemrod übernimmt dessen Vakanz zu Wehrheim.

Anfang Tsa 27 überschreiten borbaradianische Truppen den Radrom und dringen bis zur Trollpfote vor. Die Landgrafschaft Trollzacken fällt nahezu vollständig in die Hand des Feindes.

28 Hal: Im Hesinde geht ein Feuerregen auf Wehrheim nieder. Am 22. Ingerimm wird die Trollpfote zum Schauplatz der entscheidenden Schlacht gegen den Dämonenmeister.



schien. Seit hier jedoch eine Lawine niederging, ist er weitgehend unpassierbar geworden.

So bleiben auch die zahlreichen Erz- und Mineralvorkommen des Gebirges meist unangetastet. In Trollzacken wird in den sanfteren Hügeln, den Ausläufern des Gebirges, spärlich Land- und Viehwirtschaft betrieben. Auch der Trollzacken, ein herber Rotwein, der am hügeligen Nordufer des Darpat gedeiht, vermag nur wenig zum Reichtum der Landgrafschaft beizutragen. Schon bedeutsamer ist der *Trollzacker*, ein Trollbirnengeist, der auch im benachbarten Perricum gebrannt wird.

Einige Dukaten fließen jedoch in die Kassen der Weiler, da die Randregionen der Berge beliebtes Jagdrevier für die Adligen aus den Darpatniederungen sind – an Wölfen, Hirschen und Höh-

lenbären mangelt es hier nicht, und auch anderes Getier, darunter die außerordentlich große Trollkröte, gibt es im Überfluß. Eine Sippe Maraskantaranteln soll sich aus unerfindlichen Gründen in einigen Höhlen verbreitet haben, und natürlich hat es in den Bergen auch Drachen, man munkelt, daß hier schon Exemplare der überaus grausamen Riesenlindwürmer und der majestätischen Kaiserdrachen gesichtet wurden.

Landgraf der Trollzacken war bis vor kurzem Arve vom Arvepaß, der jedoch mit einem Aufgebot seiner Bauern in der Schlacht vor Eslamsgrund sein Leben ließ. Nun herrscht hier Gernot Lahiris von Mersingen, Ordensritter der Golgariten, dessen Stammsitz in der Baronie Pulverberg, unweit der bedrohten Trollförte, liegt und bis zur Endschlacht lange heiß umkämpft war.

An Ochsenwasser und Darpat

„... und so ergießt sich der Darpat in Hunderten von glitzernden Bächen, Sturzfluten und einem gewaltigen breiten Strom, der an eine Himmelsäule gemahnt, aus dem Ochsenwasser in sein neues Bett, und wer des gigantischen Wasserfalls noch nicht angesichtig geworden ist, der stirbt, ohne in das Antlitz Efferds schauen zu dürfen, das uns Sterblichen hier auf Deren gewährt wird ...

Über gewißlich mehrere hundert Schritt Breite donnern die Fluten in einem unfaßbaren Getöse gen Boden, ergießen sich in wundervollsten Kaskaden, Rinnsalen und Bächlein die steile Wand hinunter, daß man sich dem Gott wahrhaft nahe fühlen darf.

—Tagebuch des Pilgergangs der Larona Seeträumerin, 9 Hal

Der Obere Darpat oder Dergel

Der Darpat ist nicht nur Namensgeber des Königreichs entlang seiner Ufer, auch als Lebensspender, Hervorbringer von Überschwemmungen und Verkehrsweg dient oder droht er den Menschen. Seine Quelle liegt in jenem Dreiländereck, in dem Darpatien, Weiden und Greifenfurt aneinandergrenzen, man nennt ihn, je nach Region, Darpat (auch unterschieden in Oberer, Mittlerer und Unterer Darpat) oder Dergel, eine Angewohnheit, die schon bei vielen Fremden zu Verwirrung geführt hat. Bevor er sich allerdings bei Perricum in das Perlenmeer ergießen darf, muß der Strom noch über siebenhundert beschwerliche Meilen zurücklegen.

Seinen Quell hat der Dergel in den weitläufigen Hügeln des Finsterkamms, wo er als schmaler Lauf gen Praios fließt. Stolz angeschwollen bildet er bald den Grenzverlauf zwischen Greifenfurt und Darpatien, um dann kurz vor Wehrheim tatsächlich für größere, flache Flußkähne schiffbar zu sein.

Entlang der Grafschaft Zweimühlen dienen seine fruchtbaren Auen, die im Frühjahr leicht von den um das Doppelte anschwellenden Fluten überschwemmt werden, dem Ackerbau. Schilfbestandene Ufer, tiefhängende Trauerweiden und sanft geschwungene Hügel prägen hier das Landschaftsbild, ländliche Idylle rechter und linker Hand erfreut das Betrachterauge: Herden von Darpatrindern, Ziegen und Schafen oder kleine Gehöfte mit Schweinekoben und bunten Gärten wechseln sich mit

Raps- und Kornfeldern ab, Obstbaumgehege wachsen bis an die Uferländer, so daß man die Kirschen und Birnen fast vom Boot aus pflücken kann.

Wo sich der Darpat von der Grenze zu Garetien löst, um einen scharfen Knick gen Ochsenwasser zu tun, verhindert eine hohe Klippe aus Granitgestein seinen geraden Lauf gen Perlenmeer, um die sich eine Vielzahl lokaler Legenden ranken und deren Erklärer mit einem exzellenten Blick über die Darpatniederungen belohnt wird. Die zwanzig weiteren Meilen bis zum Ochsenwasser begleitet Väterchen Darpat wieder sanfte Auenlandschaft, bevor er in den großen See mündet.

Das Ochsenwasser

Viele Mythen und Legenden ranken sich um das Ochsenwasser, das der Darpat auf gut 120 Meilen Länge durchfließt. Die Ufer gen Firun und Efferd sind anfänglich so flach, daß man sie nur mit Fischerbooten ohne großen Tiefgang passieren kann; eine Fahrtrinne in der Mitte des Stromes läßt auch größere Lastschiffe zu. Andererseits gibt es auch immer wieder Stellen, die so tief sind, daß sich kein Grund ausloten läßt. Am Südufer des Sees, wo sich der Darpat den Ochsenwasserfällen nähert, zweigt die Schiffsstraße vom Flußlauf ab und mündet in eine von Menschenhand ausgehobene Fahrtrinne nach Fischerdorf ein. Der kleine, von Rommilys etwa zehn Meilen entfernte Ort hat in den letzten Jahrzehnten immer mehr an Bedeutung gewonnen. Er dient zunächst für die Handelslinie Wehrheim/Rommilys als Umladestation; von ortansässigen Fuhrunternehmen werden die Waren weiter in die Fürstenstadt am Darpat befördert und dort verkauft. Eine fast noch größere Rolle spielt er jedoch für den Handelsweg nach Perricum, sei es auf dem Darpat oder über die Reichsstraße auf garetischer Seite.

Die zahlreichen Fischer und Bauern in der direkten Umgebung des Sees danken Efferd für den Wohlstand, den er ihnen schenkt, doch sie fürchten auch so manche Kreatur, die sie darin vermuten. Von lusternen Wasserfeen und Spukgestalten aus dem Fischerdorfer Bruch wird berichtet, die die Sterblichen lachend und singend in die dunklen Fluten locken. Vor allem die Inseln



am Nord- und Ostufer werden von den Fischern fast abergläubisch gemieden, man erzählt sich von affenähnlichen Ungetümen, die angeblich kleine Kinder fressen, von bösen Zauberern, die in ihren Türmen auf den Inseln götterlästerliche Experimente durchführen sollen (genannt werden neben dem Roten Galotta auch Nahema und Xeraan), und von noch viel schrecklicheren Wesenheiten, die im Schutz der Börons- und Phexensnebel zu vorwitzigen Fischern ein feuchtes Grab bereiten. Auch von eher derischen Gefahren ist die Rede, wie Räuberbanden, die auf den Inseln ihr Lager haben sollen – wen wundert es da, daß die Siedler der Uferregionen es vorziehen, die Geheimnisse des Gewässers auf sich beruhen zu lassen, und sich vorrangig ums Fischen und Viehtränken kümmern ...

Rabenstein, die nördlichste der Inseln am Ostufer, beherbergt eine Trutzburg des Dettenheimer Vogts Roderick von Rabenmund. Eine Seilfähre gewährleistet eine problemlose Verbindung mit dem Festland.

Meisterinformationen:

Die Gerüchte um Galotta sind tatsächlich wahr. Im Jahre 10 nach Hal spürten Recken des Kaisers den in Ungnade gefallenen Hofmagus tatsächlich auf der südlichsten der Inseln am Ostufer des Ochsenwassers auf und glaubten, ihn vernichtet zu haben (was sich jedoch leider als Irrtum herausstellen sollte). Es steht zu befürchten, daß die Gerüchte um die Insel zu großen Teilen seinen Aktivitäten zuzuschreiben sind und etwa Schutzvorkehrungen für seine Experimente darstellen. Tatsächlich mag es im Ochsenwasser die eine oder andere scheue Wassernymphe geben, die Phantasie der Fischer übertreibt jedoch bei weitem. Unheimlich bleibt der See dennoch, und das Verschwinden so manchen Fischers ist durchaus keine Einbildung ...

Die Darpatfälle

Von Anwohnern auch Ochsenwasserfälle genannt, bieten die Darpatfälle wirklich einen überwältigenden und ausgesprochen efferdgefalligen Anblick. Auf etwa dreihundert Schritt Breite stürzen die Wasser des Ochsenwassers fünfzig Schritt in die Tiefe, um danach Pericum und dem Perlenmeer zuzustreben. In der Mitte fallen die Fluten als schäumend weißer Vorhang lotrecht gen Dere, an den Seiten suchen sich zahlreiche Bächlein und vernetzte Rinnsale in kaskadenartigen Sprüngen den Weg abwärts.

Man sagt, daß die Sprühwasser an windigen Tagen bis in das zwölf Meilen ferne Rommily getragen werden. Schon der mildeste Sonnenschein läßt das wundersame Spiel der Regenbogen erkennen, die sich über die Fälle spannen. Diese Zeichen der Göttin versucht die Tsageweichte Sievi zu deuten, und so lebt sie nun schon seit Jahrzehnten einsiedlerisch in den Höhlen am Rande des Flusses.

Unter dem Überhang der Fälle haben sich tiefe Kavernen gebildet, die die Wasser inzwischen tief in den Stein gegraben haben,



und manch einer befürchtet, daß der Hang das Gewicht des gewaltigen Felsvorsprungs nicht mehr lange wird halten können. Unterhalb der Darpatfälle, auf einem kleinen Eiland mitten im Strom und stetig von den Sprühnebeln des Elementes Efferds umgeben, liegt seit Jahrhunderten schon ein Heiligtum des Wassergottes, an dem gewiß fast ein Dutzend Geweihte dieser Erscheinung ihres Gottes auf Dere huldigen. Über eine glitschige, algenbewachsene und schmale Brücke erreicht man das kleine **Kloster Efferdsang** von der Rommilyser Uferseite, doch belohnt der Blick über die fast dreihundert Schritt weit reichende, tosende Flut den Gläubigen sicherlich mehr als genug für die Gefahren der Anreise. Die Passage von Neuborn her, mit dem Ruderboot, bleibt den waghalsigsten Pilgern vorbehalten, gilt jedoch als besonders gottgefällig.

Viele Geweihte Efferds geloben ihrem Gott zumindest einmal im Leben eine Pilgerreise zu diesem schönsten aller Binnenheiligtümern Efferds, und für die Hüter des Zirkels ist eine solche Fahrt vor der Erhebung in das höchste Kirchenamt fast schon zur Pflicht geworden. Doch auch gewöhnliche Efferdgläubige sind an den Ochsenwasserfällen häufig anzutreffen, die oftmals Nixenteller oder Kalebasse als Zeichen ihrer Pilgerschaft mit sich führen und hier um einen guten Fang, um günstigen Wind oder Schonung vor Überschwemmungen anhalten wollen.



Von Rommilys bis Perricum

Der südliche Teil des Darpat fließt in all seiner Pracht und Majestät ruhig und breit gen Perlenmeer; große Flußschiffe sorgen für einen regen Warenverkehr. Auf dem linken Ufer, zu Füßen der Trollzacken, befindet sich ein Treidelpfad für die Darpatbullen, die seit der Okkupation Tobriens gelegentlich 'wilden Tieren' zum Opfer fallen. Auf dem rechten Ufer – und somit garetischer Seite – rollen die Karren die Reichsstraße entlang. Väterchen Darpat quetscht sich durch die teilweise tief einge-

schnittenen Schluchten zwischen den bewaldeten Ausläufern von Raschtulswall und Trollzacken hindurch, um über 200 Meilen Grenzverlauf Darpatien vom südlichen Garetien zu trennen.

Die fruchtbaren Auen erlauben ausgiebigen Ackerbau, doch schwillt der Fluß im Phex schon einmal auf das Doppelte seiner ohnehin beträchtlichen Breite an. Das Mündungsdelta bei Perricum schließlich zieht sich über fast eineinhalb Meilen Küste hin, bevor der Darpat, nachdem er den Efferdtempel Perricums umspült hat, schließlich seine Fluten mit denen des Perlenmeeres vereinigt.

Vom Darpatischen Volk und seinen Sitten

„... so würde es mich heute gewiß dauern, hätte man mich damals nicht der Obhut der Gütigen Göttin anempfohlen. Obschon eindringlich, ist es dem Götterfürchtigen ein Leichtes, sich von Ihren Regeln durchdringen und leiten zu lassen, ... behutsam weist Sie Ihren Anhängern den Weg durch Fährnisse der Versuchung und Prüfungen des Schicksals. (...)

Wohl kaum jemand lebt Ihre Lehren so getreu wie das darpatische Volk und bestätigt damit stets aufs Neue die Ehre, den Haupttempel der Barmherzigen Göttin in ihrer Mitte zu wissen. Mag ein voreingenommener Fremder Ordnungssinn und Demut der Bevölkerung milde belächeln oder gar mit Herablassung reagieren, spätestens nachdem ihm erstmals 'darpatische Gastung' zuteil geworden ist, wird er die Göttin rasch um Verzeihung ersuchen. Und so er sich überdies die Zeit nimmt, den Geschichten der einfachen Leute Gehör zu schenken, reift in ihm alsbald eine tiefe Ahnung von Ruhe und Sicherheit, die einer gütigen Ordnung innewohnen.“

—Aus: Gefällige Gaben und gnadenvolle Güte, T. F. Falkenberg-Rabenmund, Rommilys, 26 Hal

Auch in diesen Zeiten beweist sich als kaum zu ermessender strategischer Weitblick, des Reiches Garnison, Wehrheim, an eben ihrem Orte gegründet zu haben: Als Bollwerk gegen die Feinde des Reiches gilt das rondrianische Wehrheim einem jeden Bürger als Hort von Ordnung und Sicherheit. Doch auch in der restlichen Provinz Darpatien ist man um Ruhe und Stabilität bemüht. Hier werden die althergebrachten Traditionen und die Standesunterschiede sorgsamer gepflegt als mancherorts anderswo, und die Menschen, Zwerge und Elfen sind (bis auf wenige Ausnahmen) bestrebt, ihr Miteinander in Eintracht zu gestalten – und wessen Regeln seien dazu förderlicher als jene, die der Barmherzigen Göttin ein Wohlgefallen? Wir möchten an dieser Stelle keinesfalls für die Darpatier in Anspruch nehmen, sie seien von friedliebenderer oder aufrichtigerer Natur als die Bewohner anderer Provinzen, doch hat die Nähe zu Travia ihre Sitten und Gebräuche nachhaltig geprägt.

Die Gastfreundschaft

ist in den darpatischen Landen ein heiliges Gebot. Gleich ob in den Bergen oder dem Tiefland, egal ob man an einer elenden

Hütte oder einer prachtvollen Burg um Gastung ersucht, der traviafürchtige Wanderer wird allzeit freundliche Aufnahme finden. Ohne zwingenden Grund darf niemand dem Bittenden die Gastfreundschaft verwehren. Einem Feind mag man die Gnade versagen, nicht jedoch, wenn er sich in höchster Todesnot befindet. Wenn die Aufnahme eines Gastes die Familie des Gastgebers in bitterste Not stürzen würde, ist er zwar von der Gastung entbunden, muß aber dennoch dabei behilflich sein, ein anderes Quartier zu finden. Gast und Gastgeber sind an strenge Regeln gebunden. Sie müssen Frieden halten, selbst wenn sich plötzlich herausstellen sollte, daß sie Feinde sind. Der Herdfrieden ist heilig und darf nicht gebrochen werden.*

Höflicher Umgang ist Pflicht. So darf sich der Gast nicht ungeschicklich betragen, nicht unziemliche Rede führen, noch sonst etwas tun, was den Gastgeber oder einen der Seinen oder einen anderen Gast erzürnen, beleidigen oder ihm schaden würde, auch hat er die Sitten des Gastgebers zu achten und sich seinen Gebräuchen und Regeln unterzuordnen, es sei denn, sie seien nicht göttergefällig. Diese Gebote haben auch der Gastgeber und die Seinen zu befolgen, wollen sie göttergefällig handeln.

Die Gastung erfolgt aus freien Stücken, doch ist es üblich, daß der Gast sein Eigentum mit dem Gastgeber teilt, ihm seine Güte zu vergelten. Es gilt als selbstverständlich, daß der Gast sich, so er denn dazu in der Lage ist, für die ihm erwiesenen Dienste in gebührendem Maße erkenntlich zeigt, will er nicht durch seine Unverschämtheit den Zorn der Gütigen auf sich ziehen. Bei den Liedern und Anekdoten, die er zur Unterhaltung des Gastgebers zum Besten gibt, hat er sich um trefflichen Vortrag zu bemühen; und auch sonst soll er dem Hausherrn und seinem Weib seine Hilfe andienen, als wolle er es dem Gesinde gleichtun.

Ein Bruch der Gesetze der Gastfreundschaft bedeutet, wider die

*) Zwar mag es dem Wanderer in den zivilisierten Gegenden des Fürstentums nur selten widerfahren, in Handel verwickelt zu werden, eine Reise in die wilden Trollzacken jedoch wird ihn schnell lehren, daß diese Gesetze nicht allein Worthülsen sind. Der Herdfrieden gilt ebenso für das Lagerfeuer, so daß die heilige Gastfreundschaft auch in der Wildnis gewahrt wird, und es gilt als selbstverständlich, daß Proviant geschwisterlich geteilt wird. In einem Umkreis von 12 Schritt um das Feuer gilt Travias Schutz.



Herrin zu freveln. Seid versichert, daß auch die Milde Göttin empfindlich strafen kann: Vergeblich hofft der Frevler fürderhin auf ihren Segen – in der Not wird sich ihm keine rettende Zuflucht mehr offenbaren, in der Wildnis soll es ihm nicht länger gelingen, ein wärmendes Feuer zu entfachen, und seine Freunde und sein Weib werden sich wider ihn wenden.

Ein guter Gast wird niemals Güte seines Gastgebers über Gebühr strapazieren und länger als drei Tage unter dessen Dache verweilen, außer er wird ausdrücklich dazu aufgefordert oder eine Notlage zwänge ihn dazu. Ein altes Sprichwort sagt: "Gäste sind wie Fische, nach kurzer Zeit fangen sie an zu stinken." Kein Gastgeber wird seinen Gast einfach vor die Tür setzen, aber subtile 'Hinweise' mögen anzeigen, daß man nicht mehr willkommen ist: Die Tafel wird weniger üppig bereitet, das Bett nicht mehr gemacht, die Diener gehorchen nur zögerlich auf Anweisungen des Gastes etc.

Verwerflich ist die Überlegung, sich durch private Gastung die Heller für die Übernachtung in einer Gaststube sparen zu können – überdies: Steht es einem nicht besser an, in einem Gasthaus mit munteren Fahrensleuten zusammenzusitzen, als sich den Regeln des bäuerlichen Gastgebers zu fügen?

Hirten und Herden

Alltäglich ist in Darpatien der Anblick von Hirten, die vielköpfige Rinderherden über die fetten Hügelweiden treiben. Meist haben sich die Herden mehrerer Eigentümer* zusammengeschlossen und werden während der warmen Monate von Weidegrund zu Weidegrund getrieben, um das Land nicht mehr als nötig auszuzehren. So sammeln sich an den abendlichen Feuern ein Dutzend oder mehr Hirten, die sich den Wach- und Hütedienst teilen und sich gemeinsam die Zeit vertreiben.

In Siedlungsnähe tragen die Hirten dafür Sorge, daß die Rinder sich von den Feldern der Bauern fernhalten. Zumeist liegen die Weideflächen der großen Rinderherden jedoch weit abseits – dann gehört es zu den vornehmlichen Aufgaben, die Herden vor Gefahren zu schützen und versprengte Rinder wiederaufzustöbern. Der größte Stolz eines jeden Hirten ist sein Pferd. In den meisten Fällen hat er selbst es ausgebildet, nicht selten gar persönlich aufgezogen. Die Tiere sind von kräftiger Statur und messen selten mehr als 1,55 Schritt. Es ist ein harter Pferdeschlag, für die anstrengenden Aufgaben bestens gerüstet, flink, ausdauernd, zäh, dazu überaus intelligent und mutig – zumindest klingt es so, wenn ein Hirte sein Roß beschreibt. In der Tat sind die *Darpatis*, eine Züchtung der Warunker Pferde, für das Leben auf den Weiden wohl geeignet. Sie nehmen kleinste Regungen der Rinder

weit schneller wahr als ihr Reiter und verstehen blitzgeschwind darauf zu reagieren. Von den Stammvätern dieser Zucht wird berichtet, daß sie selbst wütende Bullen ganz ohne Zutun ihres Reiters von der Herde abtrennen und in Schach halten konnten. Aber auch wenn sich wilde Tiere der Herde nähern, kann man sich auf den Mut der Rösser verlassen: Schon mancher Wolf hat vor den wütenden Hufschlägen die Flucht ergriffen.

Etliche Hirten treiben ein oder mehrere Stück Vieh aus eigenem Besitz mit – Teil ihres Lohns ist die Weidenutzung. Armen Vertretern dieses Berufsstandes hingegen gehört nicht einmal das Pferd, das sie reiten, und zu Beginn des Frühlings sieht man sie mit ihren Sätteln – oft ihrem wertvollsten Besitz – auf die Höfe ziehen, wo sie um Anstellung ersuchen.

Die schweren Sättel sind geeignet, lange Stunden in ihnen zuzubringen. Nicht selten handelt es sich um wahre Prachtstücke aus feinstem Leder, kunstvoll verziert mit Metallbeschlägen, Troadeln und Prägemustern und mit dicken, bunt bestickten Schabracken unterlegt – sie werden von den Eltern auf das Kind weitervererbt, voller Stolz gehegt und in Ehren gehalten.

Zweckmäßig ist die Kleidung der Hirten, feste Hosen aus Tuch mit Lederbesatz, wenn nicht ohnedies das ganze Beinleid aus weichem Leder gefertigt ist. Dazu tragen sie weite Hemden mit wärmenden Westen und hohe, schwere Stiefel. Der breitkrempige Hut und ein schwerer Lodenumhang bieten Schutz vor den Unbilden des Wetters. Doch bei aller Zweckmäßigkeit legt man durchaus großen Wert auf Schmuck und Farbe: Wer immer es sich leisten kann, verziert sein Gewand mit Stickereien, Stoffbändern und Tüchern – je bunter, desto begehrt.

Als Waffen führen die Hirten meist einen Schweren Dolch, mancher hält in seinen Stiefeln zudem einen Wurf dolch verborgen. Auch das Tragen von Kurzbogen oder Schleuder ist erlaubt, um dreiste Viehräuber auf vier oder zwei Beinen abzuwehren. Standardsymbole des Weidehirten sind jedoch das Wurfseil und der Stoßspeer mit der abgerundeten, stumpfen Spitze, die er dazu benötigt, die Rinder zu hüten. Anders als ihre Weidener Kollegen tragen die darpatischen Kuhhirten jedoch keine Peitschen. Einmal im Jahr, wenn die Rinder in die Winterquartiere getrieben sind, wird allerorten kräftig gefeiert. Zu diesem Anlaß gilt es, den besten Reiter und das beste Hütepferd zu ermitteln: in Geschicklichkeitswettbewerben wie dem Stangenreiten, dem Bullentreiben und der Gehorsamkeitsprüfung – allesamt Aufgaben, die den Anforderungen der täglichen Hütearbeit gleichen. Zu Ochsried am Ochsenwasser hat sich der Brauch des 'Stierflugs' entwickelt: Einmal im Jahr wird der Dorfplatz für einen ganzen Tag mit girlanden- und blumengeschmückten Barrikaden umfriedet. In diesen Schranken treten junge Leute ohne Bewaffnung den wildesten Darpatbullen gegenüber. Unter dem Gejohle der Menge reizen sie die sonst eher schwerfälligen Tiere derart, bis diese mit donnernden Hufen zum Angriff ansetzen. Statt die Flucht zu ergreifen, versuchen die Wagemutigen mit kühnem Sprung über die Hörner hinwegzusetzen, um sich über den Rücken des Stieres abzurollen und hinter diesem, mit möglichst unbewegtem Gesichtsausdruck, wieder zum Stand zu gelangen – von den Zuschauern mit frenetischem Jubel gefeiert.

*) In Darpatien haben es, ebenso wie in Weiden, zahlreiche 'Rinderbarone' geschafft, sich mittels erklecklicher Gewinne aus dem Viehhandel in höheren Gesellschaftskreisen zu etablieren. Außergewöhnlich sind die Besitzungen einiger Gareth Lederer, die über Erbpachthöfe (noch aus Zeiten der Reichsgründung) gleichfalls am Viehhandel partizipieren. Ihr Augenmerk gilt jedoch vorrangig dem hochwertigen Rohleder, das zu Luxusgütern veredelt in der Kaiserstadt feilgeboten wird.



Pilgerfahrt und Tempelzehnt

»So du aber auf Darpatiens Straßen wandelst, wird dir eine Schar ins Auge fallen, die in großer Zahl die Wege bevölkert. Das sind die frommen Leute, die als Pilger wandeln. Ihr Ziel ist das schöne Rommilys, Hort des Tempels der Gütigen Mutter, Ihre Heimstatt auf Deren, da, wo das Herzblut ihrer Verehrer zusammenfließt. (...)

Der Traviapilger teile jede noch so kleine Mahlzeit mit seinen Weggefährten und verzichte auf jeden Tand und jedwede Zier. Nebst der Pilgerbinde aus gelbrotem Stoff sei ihm einzig eine hölzerne Gans an einer Lederschnur Schutz und Zeichen – übergeben vom Tempel des Heimortes. Dies Zeichen des Glaubens mag sich der Fromme zu Rommilys in Ihrem Namen segnen lassen.

Allen Pilgern zu eigen ist der Wanderstock mit der Bettelschale. Darin sammeln sie auf ihrem Wege Almosen, wie es der Gütigen gefällig und zu Ehren ist – als heilsbringend gilt es, dem frommen Pilger die Schale reichlich mit Gaben zu füllen. Frohen Herzens bringt der Pilger diese Gaben zu Rommilys dar, Ihr davon zu künden, wie sehr die Menschen Ihre Gebote gefällig achten und befolgen.«

—aus den Reisetagebüchern des Laienpredigers Edric von Trollporten, einem Anhänger der Travianer, eines Bettelordens zu Rommilys

Die Pilgerfahrt zum Kaiser-Yulag-Tempel oder einer der anderen heiligen Stätten des Traviakultes gehört zu den festen Bestandteilen in der Verehrung der Heiligen Mutter, und viele begeben sich zumindest einmal in ihrem Leben auf den Weg, sich ihrer Göttin in Demut zu nähern. Andere suchen die Gebote der Göttin zu befolgen, indem sie ihren Wohlstand mit den Armen teilen, dem Tempel oder einer mildtätigen Einrichtung großzügige Spenden zukommen lassen oder sich gar selbst Ihrer Gefolgschaft anschließen.

Gerät ein Pilger in einen Hinterhalt durch Wegelagerer, so kann er immer noch darauf hoffen, daß ihm aufgrund der Pilgerbinde Schonung gewährt wird – von der Alten Gissa, einer Räuberhauptfrau, die in den Forsten von Ochsenwasser ihr Schindluder treibt, wird gar berichtet, sie habe einer Pilgergruppe nicht nur Leib und Leben gelassen, sondern ihr noch einen prall gefüllten Dukatensäckel mit auf den Weg gegeben, um sich die Treue ihres jugendlichen Gatten zu sichern.

Manch Wohlhabendem fällt es jedoch schwer, die Bequemlichkeit seines Federbettes mit dem einfachen Mattenlager zu tauschen. Gerade die adeligen Damen fürchten oft den Verstoß gegen das Gesetz des Praios', sich seinem Stande geziemend erkennen zu geben, und tragen über dem gewohnt prunkvollen Gewande allenfalls goldrote Samtschärpen und mit Gänsen bestickte Seidentücher. Und manche Kauffrau meint, daß ihre Geschäfte derart pressieren, daß es schicklich sei, die Eilkutsche zu nehmen ... So sieht man denn Pilger, die sich in Säften bis vor die Tore von Rommilys tragen lassen und nur noch die letzten Schritt zu Fuß zurücklegen, um dem Gebot der Allgütigen Mutter wenigstens im Mindestmaß Genüge zu tun.

Die Geweihten nehmen dieses Treiben stillschweigend hin, so nur die Opferschalen des Tempels sich Tag für Tag reichlich von der Hand der Pilger füllen – ist es doch nicht an den Menschen, über das Seelenheil eines anderen zu richten.

Vor allem in den größeren Orten Darpatiens hat sich eine besondere Eigenart entwickelt, den Tempelzehnt für die Gütige Göttin zu entrichten. So obliegt es nicht den Gläubigen, zu diesem Behufe den Weg in den Tempel einzuschlagen, vielmehr treten die Geweihten an Markt- oder Praiostagen den Gang durch die Gemeinde an. Auch in Schenken und Gasthäusern sind bisweilen Traviageweihte anzutreffen, deren vertrauliche Unterredung mit dem Wirt sich um die Frage rankt, in welchem Maße die Aufwendungen, mit denen sich die Zecher und Reisenden für die Gaben der Herrin bedanken, an den Tempel weiterzuleiten seien, damit sie von dort aus den Allerbedürftigsten, den tobischen Flüchtlingen, zugute kommen können. So sprechen die Priesterinnen und Priester unmittelbar vor Ort ihren schützenden Segen über Haus oder Heim, was das beruhigende Gefühl vermittelt, unter besonderer Obhut der Mutter zu stehen. Überdies – ganz im Vertrauen gesagt – schlägt sich dieser 'Mehraufwand' nicht unbeträchtlich in der Tempelkasse nieder. Zudem verbietet es sich den Gläubigen keineswegs, selbst den Weg in das Göttinnenhaus anzutreten, wann auch immer sie sich reuig wähnen – zur Genüge, denn der tugendhafte Weg, den die Göttin weist, ist leichter verlassen denn beschritten ...

Heimkehr

ein Lied aus dem Darpatischen

*Dir, Travia, Dank, für dieses Land,
Das strahlend hell mich grüßt.
War heimatlos, doch heim ich fand,
Wo neue Hoffnung sprießt.*

*Einst ging ich fort, nach bitt'rem Streit,
Verließ mein Lieb' und Glück.
Ich suchte Ruhm und fand nur Leid
Und keinen Weg zurück.*

*Nach langen Jahr'n des Suchens müd
Sah nichts mehr als den Tod,
Doch Travia mich fand und heimwärts führt'
Aus Leid und großer Not.*

*Dir, Travia, Dank für guten Rat.
Mein Glück ich wieder fand.
Ich wandle nun auf rechtem Pfad –
Mein Herz in Götter Hand.*

(Text: Ulrich Kiesow und Lena Falkenhagen)



Wichtige Feste in Darpatien

10. Praios; Gedenktag an die Ogerschlacht (10 Hal): Tagsüber Gebete an die Götter, am Abend Feiern und Verbrennung von ogerähnlichen Strohfiguren.

25.–27. Praios; Rat des darpatischen Adels: Traditionelles Treffen zu Rommilys; großer Jahrmarkt in der Fürstenstadt.

30. Firun; Tag der Ifirn: In ganz Darpatien; vor allem aber traditionelle Armenspeisung in Trollzacken.

—Während der Tage ohne Namen wird dafür gesorgt, daß das Herdfeuer zu keiner Zeit verlöscht. Der sogenannte 'letzte Scheit

des Winters' – vom Holz der Rotbuche, der Weide oder der Eiche geschlagen – wird mit Zweigen vom Satuariensbusch umwunden und am 30. Rahja zur Segnung in den Traviatempel gebracht. Als dann wird der Scheit in fünf Teile geschnitten, mit denen über die verfluchten Tage das trostspendende Herdfeuer genährt wird. Die Asche gilt als taugliches Mittel für Heilmittel und Schutzzauber für Haus und Hof. Die letzte Glut dient zum Entzünden des Praiosfeuers zum neuen Jahr.

—Selbstverständlich werden alle bekannten Festtage der Travia mit besonderer Inbrunst begangen.

Die Trollzacken

Seit Tobrien in Feindeshand fiel, bilden die Trollzacken die Grenze zwischen dem göttergläubigen Aventurien und den Dunklen Landen. Die höchsten Gipfel jenes unwirtlichen und zerklüfteten Gebirges sind der *Wolkenkopf*, die *Trollfaust* und die *Brüder*. Schroff und kahl ragt das Gebirge aus der Ebene empor, im Südwesten, zum Darpat hin, von mit Fichten und Föhren bewaldeten Vorbergen gesäumt. In seinen tiefen, düsteren Tälern treiben sich nicht nur die Trolle selbst, sondern auch Trollzacker Barbaren herum, und beide sorgen sie dafür, daß das Gebirge weithin gemieden wird.

Die Trollzacker Barbaren

„Wohl ist Trollzacken die flächenmäßig größte Grafschaft des Neuen Reiches, doch hausen im Gebirge blutrünstige Barbaren, die nicht Gefolge noch Zehnt leisten, ja die Barone gar mit Raub und Krieg bedrängen. Besonders im Trollgau im Süden, teilweise bis in die Küstentäler hinab, aber auch in Hengefeldt und Gorbinger im Mittelteil, findet man ganze Stämme jener Trollzacker, insgesamt wohl um die anderthalb Tausend. (...) Darpatische Strafexpeditionen fanden stets das gleiche Ende: Über Tage von Steinwürfen zermürbt, welche meist nur Kinder durchführten, gerieten die Soldaten in einen Hinterhalt oder Steinschlag und wurden samtsonders aufgerieben.“

—aus Des Kaisers Grund und Land, Zensus und Taxis der Ländereien des Neuen Reiches im Jahre 1000; 7 Hal

„Wahre Bluthseuffer und Eingeweydschneyder sindt sie, kleyn, bisweylen aber wahre Hynen, braun der Leyb, schwarz die Haar, glühend die Aug, allenthalb von Narb und Schmuck gezyret. In Peltz und Heuth huillen sie den Leyb, Steyn ist ienen Werckzeug, Eysen nur, wo sie es geraubet. So wildt seint sie: so des Kaysers Leuth sie fangen, flehen und schreyen sie, man sulle sie zu Todt martern, weyl ihn die Schand und Reuwe sunst nit zu ertragen. Eygentümlich sindt die Rochshazi, die Trollinge (wohl vom rakshasa der Tulamyden, dem Riesen): Bisweylen nemlich wechst einer, bis er zwei Ellen uiber all anderen steth. Es heysst wohl, dasz da ein Throll zu eyner ihrer Frauwen gegangen. Die Rochshazi aber sint riesenstark und werdt iere Heldten und Hoirazi (weibl. Hoiraza, was heysst Heuptling, ob von Hairan oder Horas weisz man nit).“

—aus Heymatland, fremdes Land, Bastan Munter, ca. 330 v.H.

„Rückständig sind sie zwar, aber auch hart genug, um Jahrtausende in dieser Rückständigkeit zu überleben. Stammesgeschichtlich sind sie wohl Ferkinas, die im Flachland Kultur erwarben und sie im Zuge der Auswanderung wieder verloren. Sie selbst nennen sich Kurga, Kurgar oder Kurgah (vermutlich von tulamidisch kursa = Pels oder khor = Fels). Ihre Sagen berichten stets vom Glück in den Bergen und vom Unheil in der Ebene: Zul Hammada, die Felswüste des Blutes, wo der erste 'Wahre Mensch' entstand (vergleiche die tulamidische Schöpfungssage von Zulhamid und Zulhamin); Dschor Aschubi, wo er den Geist erhielt (eine deutliche Parallele zur Norbardenhistorie); Dschor Zulosch, die blutlosen Berge, wo sie heute leben; demgegenüber Verfolgung, dämonisches Unheil und Stammeszwiste, wann immer sie diese Berge verließen. In den bösen Geschwistern Schirach und Nun'r glaube ich Stämme wiederzuerkennen, die die Norbarden zu ihren Vorfahren zählen. Als Beinamen erwähnen sie bisweilen Khabob Kellach (habibi / chabab = Gefährte, kelhacha = verderbt); all dies weist darauf hin, daß es bei jener Auswanderung zum Streit um Götter oder Dämonen kam, worauf die Kurga in den Trollzacken zurückblieben. Bis zum Ende der Dunklen Zeiten waren sie meist Verbündete oder gar Angehörige des Reiches der Al'Hani in Tobrien. Erwähnenswert sind auch zwei heilige Orte: die Baronie Gadang am Nordrand des Gebirges, vermutlich eine Erinnerung an den Ursprung der Ferkinas an den Quellen des Gadang bei Fasar, und das Erdheiligtum im Hügelland bei Altzoll, das sie Al'Zul (etwa: Ur- oder Erdblut) nennen und seit Jahrhunderten zurückzuerobern suchen.“

—aus Menschen und Nichtmenschen – Ein phänotypischer Vergleich, Strathus zu Angbar, ca. 480 v.H., aus dem Mittel-Hochgarothi

„Die Barbaren der Trollzacken schließlich gehorchen ebensowenig den Zwölfgöttern wie dem Kaiser. Ihre Götter, Urvater oder Stammesheros Röschtula, von dem insbesondere die riesenwüchsigen Häuptlinge ihre Herkunft ableiten, und die Fruchtbarkeits- und Blutgöttin Raschia (in manchen Sippen auch Peraschia genannt), deren Segen auf die Felder und Schöße der Frauen gelegt wird, herrschen über ein halbes Dutzend Naturgeister, die eher den Elementarherren als Göttern ähneln. Die Druiden oder Schamanen der Trollzacker Barbaren suchen häufig die uralten Zwergenhöhlen auf sowie Kavernen, wo sich Gebeine und sogar Artefakte in den Tropfsteinen finden! Mittelpunkt ihrer Welt ist die Vorstellung, daß Blut Leben spen-



det, so daß der karge Boden auch mit dem eigenen Blut, ins Wasser gemischt, bewässert wird. Im ganzen Volk finden sich Bräuche, die andernorts eher von Druiden geheimgehalten werden: das Eingraben in Stein und Erde zur Stärkung, die Übertragung von Kraft von Brust zu Hand, das Übertragen von Erdkraft auf den eingeramnten Dolch, das gemeinsame Rufen und Bannen von Naturgeistern, wobei Zeichen wie der Drudenfuß, also das Pentagramma, gebildet werden. Bei all dem wird reichlich Blut vergossen, und beinahe scheint es, als könnten die Schamaninnen dabei tatsächlich die Kraft des ganzen Stammes in ihre Zaubere legen.«

— aus Was glaubt das Volk?, Errik Dannike; Wehrheim, 5 v.H.

»Die Trollzacker scheinen generell besser bewaffnet als vergleichbare Barbarenvölker, insbesondere durch Überfälle auf darpatische Ortschaften und Handelsrouten sowie durch wiederholte Kontakte mit skrupellosen Waffenkräthern.

Traditionelle Bewaffnung der Kriegerinnen und Krieger (und das ist jedes Stammesmitglied, sobald es sich bewährt hat) ist die Zebuqra (etwa: Ochsenzunge), ähnlich dem Waqqif der Novadis, ein Hieb-dolch mit vorgekrümmter Klinge, meist aus Bruchstahl grob geschmiedet, selten aus Obsidian. Seine Wirkung beruht wie bei Ork Waffen zuvorderst auf dem schockierenden Anblick und den schmerzhaften Rißwunden.

Die gewaltige Barbarenstreitaxt wird typischerweise nur von einem Rochshaz oder Hoiraz geführt. Nach dem Vorbild trollischer Äxte geformt, werden sie bisweilen in primitiven Glutgruben selbst geschmiedet. Die besseren Stücke sind jedoch allesamt Handelsgüter, insbesondere aus den Kaiserlosen Zeiten, als Markvogt Barduron, um die Feinde seines Kontrahenten Herzog Kunibrand von Tobrien zu stärken, seinen draufgängerischen Sohn Perval mit Wagenladungen von Eisenwaffen zu den Trollzackern schickte.

Daneben sind erbeutete Waffen und Rüstungen aus Metall nicht selten. Trollzacker können allerdings bereits als Kinder mit Wurfsteinen und Steinschleudern verheerende Wirkung erzielen. Die Barbaren stehen allen Völkern (mit Ausnahme der Trolle) äußerst feindselig gegenüber. Untote bekämpfen sie mit besonderer Tapferkeit. Allerdings häufen sich Berichte, denen zufolge Borbarads Erben durch Einsatz von Magie und Dämonologie beeindrucktes Gefolge um sich scharen können.«

—aus dem Militärischen Jahresbericht zur Grenze zu den Schwarzen Landen, Reichsrätin für das Kriegswesen Hitta vom Berg; Wehrheim, 29 Hal

(Eine ausführliche Beschreibung der Ferkinas finden Sie in **Die Wüste Khom**, Seiten 61ff.; zur Magie des Blutes siehe **Mysteria Arcana**, Seiten 40f.)

Trollburgen und Trollzauberei

»In den Gigantenkriegen, so heißt es, wurde Raschtul, der größte der Sumusöhne, von Rondra und Boron bezwungen. Enthauptet liegt sein Leib, unsterblich aber dennoch. Einhunderttausend Trolle hatte er zu Kindern. Als sie ihren Vater hilflos liegen sahen, beschlossen sie, eine Burg zu errichten, um über seinen Schlaf zu wachen. Ein ganzes Zeitalter währte die Arbeit. Mit Zaubermacht türmten sie Fels auf Fels, bis jene Hörner, Kegel und Pyramiden aufragten, die man bis heute die Trollzacken nennt. Manche sagen gar, daß es ihre eigenen Leiber waren, die bei ihrem Tod versteinerten und so, Generation für Generation, zu einem Gebirge anwuchsen. Die Trolle jedenfalls halten bis heute Wacht. Doch wie Raschtuls Atem verflucht, so schwindet auch ihre Zahl. Als Äonen später die Gildenländer kamen, wähten sich diese bereits von einem Gott regiert – wiewohl sie weder die Größe des Kontinentes noch das Ausmaß seiner Geschichte erahnten. Vierzig Trollkrieger reichten aus, tausend Gildenländer zu erschlagen. Doch die Eroberer schwärmten wie Ameisen über das Land, jagten die Trolle, wo immer sie sie fanden. Nur Leömar, so die Sage, soll waffenlos drei Trollhäuptlinge niedergedrungen haben, deren uraltes Recht und Erbe er zumindest zu ahnen begann.« *

—aus Menschen und Nichtmenschen – Ein phänotypischer Vergleich, Strathus zu Angbar; ca. 480 v.H., aus dem Mittel-Hochgarethi

* (Siehe **Die Götter des Schwarzen Auges**, Randglossen Seiten 10, 12, 17 und 23)

»Das Geheimnis der Trollburgen ist eigentümlicherweise in Vergessenheit geraten. In den Rakulahügeln, in Mitteltobrien und im

Amboß (wo der höchste Gipfel Trollkopf heißt) findet man noch die Reste, doch auch im Reichsforst und besonders in den Trollzacken dürften noch welche bestehen. Schon das alt-güldenländische De Bello Trollico der Friedenskaiser vermutet, daß die Trolle keineswegs bezwungen waren, als sie sich in ihre Hochburg in den Trollzacken zurückzogen. Die Historia Tobriae schimpft die Trolle ein Volk des Namenlosen, berichtet aber von der gewaltigen Trollmauer, die das ehemalige Reich dieser Riesen umgab (oder umgibt?). Mag auch sein, daß der Wall in der Trollpforte deutlich älter ist, als man vermutet. Der Ausgang des darpatischen Sees ist durch gewaltige Findlinge blockiert, so daß sich hier die berühmten Ochsenwasserfälle gebildet haben. An der Trollnase, gegenüber den Efferdstränen, gibt es eine grobklotzige Ruine, die als zyklöpischer Leuchtturm gedeutet wird. Die sprichwörtlichen Brückentrolle werden heute noch von steinernen Bauwerken magisch angezogen. Am Wolkenskopf in den Trollzacken schließlich fand ich eine Schutthalde, deren Steinblöcke stufenartig dreihundert Ellen weit bergan liegen – nur daß jede Stufe anderthalb Ellen Höhe gewinnt. Die blutrünstigen Barbaren ringsum berichten, daß dort oben die größte der Festungen des Trollkönigs liegt: Graulgatschthor!«

— aus Wahn der Verfolgung, Maffia Vellia; frühe Rohalszeit

»Wie das Märchen des Trollbarons Strutz es mir geraten hatte, ging ich nun um das Portal herum, mich ihm spiralförmig nähernd; diesmal verlor ich es nicht durch das Blendwerk aus den Augen. Als ich durch den Steinbogen trat, fand ich mich am Eingang eines sonnen-durchfluteten Felsentales. Die Gipfel beiderseits waren unzweifel-



haft Die Brüder. Zu ihnen türmten sich Felsformationen empor, die mich an die Treppen eines Amphitheaters erinnerten, besetzt mit versteinerten Gestalten aus der Urzeit. Ich wagte nicht zurückzublicken, um nicht erneut die Orientierung zu verlieren.

(...) Das eigentümlichste war die Lage der Felsen. Hätte man mir die Antwort nicht gegeben, ich wüßte bis heute nicht, ob die Steine von der Natur, von Riesenhand oder von Zaubermacht zueinander gefügt worden waren. Allenthalben standen Felsen aufgetürmt, manche von gewaltigen Steinbrocken wie zufällig überbrückt, andere in Dreiergruppen zu einem Portal verkeilt. Jeder einzelne Brocken mochte durch Felssturz oder Verwitterung in seine seltsame Lage geraten sein – aber doch nicht Hunderte davon! In einer breiten Schlucht lagen vier längliche Felsen, groß wie Kriegsschiffe – und doch in einer Weise verkeilt, die seltsam an Dachbalken gemahte. Der sommergrüne Almboden war von Felsblöcken aller Größen und Formen übersät, größtenteils heller Kalk, bisweilen aber auch Granit, Sandstein oder Basalt von einer Art, wie man ihn ringsum dreihundert Meilen weit nicht findet. Unübersehbar waren im Talgrund ein Dutzend Steinhäufen, in denen sich jeweils vier Brocken als Sitzstein, Lehne und Armstützen zusammenfügten – jedoch mit der Fläche eines Stoeerrebrandter Wagens.

(...) Es schien mir unglaublich, daß ich sie während all der Stunden übersehen hatte. Sie saßen im Schatten eines mächtigen Findlings: mindestens zwei Dutzend Trolle und die etwas kleineren Trollweiber,

die aber deutlich breiter gebaut sind als die Männer der Rasse, alle zusammen in langsamste Handreichungen vertieft. Ich sah das aufgespannte Fell eines Höhlenbären, die Haut eines Tatzelwurmes, schrittlange Steinbockhörner und Käferzangen, die als Kratzer dienten, umherliegende Knochenberge – kurz: ein urtümlicher Haushalt, wiewohl weder Feuer noch Wasser Verwendung fand. Als ich den Trollkönig zuoberst sah, ahnte ich, daß auch diese Szenerie wieder ein Zauber verhehlt hatte.

(...) Krallulatsch Sohn des Krallerwatsch, war sein Name; zur Rohalszeit hatte ein Troll mit umgekehrtem Namen mit dem Hesindeweiheten Strathus gesprochen. Sein Adoptivvater, erklärte er, denn bei den Trollschamanen werde der Geist durch Inbesitznahme wechselweise über die Generationen vererbt. Stunde für Stunde, mühselig langsam, oft länger schweigend, enthüllte er mir das Geheimnis: Ich hatte die Reste des Trollreiches gefunden, verborgen durch äonenalte Schamanenzauber. Sie waren die erste und älteste der kulturschaffenden Rassen (von den Drachen abgesehen).

(...) Darum hatte man also nie Frauen und Kinder gesehen. Stark sind die Trolle allesamt; selten wird einer so berühmt wie der große Ylkholt, von dessen Gang in die Niederhöhlen selbst unsere Sagen berichten. Kriegerum gilt ihnen nur als minderes Ideal – Macht und Ruhm haben jene, die die Mondmacht haben und die grausigen Initiationen überstanden haben: die Schamanen und Schamaninnen. Seit Urzeiten dürfen nur die Schamanen den Weibern beiwohnen. Bei den Frauen ist die Mondmacht deutlich häufiger, aber schwächer, es bestehen Schwesterschaften oder Zirkel, deren Einigkeit Zauber webt, die den Schamanen mit ihrem von Geist zu Geist übertragenen Wissen nicht möglich sind. Nachwuchs ist so selten, daß die Trolle langsam aussterben – und das wissen sie. Ihr berühmtester Mißmut gilt all den jüngeren Rassen, die sie verdrängt haben, ohne dies auch nur zu bemerken.

(...) Tatsächlich scheinen sie nur einem Element zu dienen: Stein und Erz. Feuer und Wasser sind sie abhold. Selbst die metallenen Äxte, die sie in der kalten Trollwut erschaffen, oder Hämmer, wie jener, den Leomar erbeutete, schlagen sie aus kaltem Erz. Das kalte Schmieden, ein alter Mythos, angeblich unmöglich: Doch welcher Mensch hätte je erprobt, was mit Eisen geschieht, auf das man ein Jahr lang mit der Faust einhämmert, zumal wenn man Trollspucke hinzumengt?

(...) Wie bei den Schamanenritualen anderer Rassen scheinen mir einige Zauber, die er andeutete, gemeinsam zu sein: Das Heilen etwa, das Sprechen mit den Ahnen und das Rufen der Elemente – oder vielmehr nur des Steins. Einzigartig dagegen das Geheimnis der Trollbauten: Trollspucke (bekanntlich unentbehrlich für Kraftelixiere) ist tatsächlich Grundlage eines Rituals, das über Nacht selbst Steine bewegt, die einem Troll zu schwer sind. Mit den ihnen zu eigenen Geheimnissen der Zauberwege und der unheimlichen Blendwerke hingegen hüten und verhehlen die Schamaninnen, die die Rituale Tag für Tag, Jahr für Jahr weben, ganze Burgen, Höhlen und Täler. (...) 'Wo', fragte ich, 'steht es geschrieben?' Wieder deutete er auf die Steine des Tales. Es dauerte einen halben Tag, bis ich die Bedeutung seiner Antwort erfaßte. Die Piktogramme und Petroglyphen waren nur kurzfristiges Gekritzelt, Notizen sozusagen, die nur einige Jahrtausende dem Verwittern widerstehen würden. Das eigentliche Do-





kument waren wiederum die Steine, die die Zaubermacht der Trolle niedergelegt hatte: Gestein, Größe, Form, Lage, ja selbst Gewicht fügten sich zu einer Schrift zusammen, in der einige der ältesten Geheimnisse der Welt niedergelegt seien. Manche dieser Monumente liegen, wenn ich die Hesindianische Mythologie richtig verstanden habe, seit dem Vierten Zeitalter unverändert. Krallulatschens Antworten waren zermürend, zerworfen, zerrissen, doch glaubte ich, einige seiner Berichte wiederzuerkennen: Der gefallene Kerbhold, der sich dem Gesichtlosen verschrieben hatte und seither mit seiner Burg durchs Nichts treibt – eine der ältesten Volkssagen, jedoch anscheinend über einen Troll. Die Schamanen, die dem Drachenkaiser das Schwarze Auge raubten – ein Mythos, den ich schon bei den Magiern in Rommilys vernahm. Die Krieger, die das Heer von Wimmelkriegern beschleichen und sie nach und nach alle erschlagen – viel-

leicht orkische Geschichte, vielleicht auch unsere eigene ...»
—Expeditionsbericht des Kara ben Yngerymm, Kaiserlich Dero-graphische Gesellschaft, 15 Hal

Meisterinformationen:

Neben dem Brückentroll (ein in jeder Hinsicht unwiderstehlicher Wegelagerer) und dem im Ackerland herumstreunenden Troll (eine fast unvermeidliche Prügelei) ist ein Troll die richtige Kreatur, wenn die Helden einem Vertreter einer uralten Rasse begegnen sollen, der längstvergessene Plätze, Pflanzen, Gegenstände oder Geheimnisse hütet – und wenn es nicht gleich ein Drache oder Leviatan sein soll. Was ein Troll über 500.000 Jahre zurückliegende Ereignisse zu erzählen weiß, kann zudem äußerst unterhaltsam sein ...

Die Stadt Rommilys

Stadtherr: Vogt Godefried von Görz-Windwassern
Einwohner: 8.400 (plus etwa 1.000 Pilger und Flüchtlinge)
Garnisonen: Gardergt. Ogerwacht, II. Fürstl. Darp. Gardebanner
Trollzacker Klingen, 50 Stadtgardisten
Tempel: alle Zwölfgötter, Haupttempel der Travia
Wappen: nebeneinander zwei rote Schlüssel auf goldenem Grund, darüber eine rote Rose
Orden: Ordenshaus der Mephaliten, der Badilakaner und der Bannstrahler
Gasthöfe: in Aldeburg: *Hotel Darpatperle* (Q10/P10/S27; bestes Hotel am Platz; Salon mit Spieltischen; nur renommiertes Publikum; einmal im Mond Maskenball), *Gildenstube Reblaus* (Q8/P10/S0; Haus der Winzergilde, nur für Gildenmitglieder oder geladene Gäste), *Darpatthermen* (Q8/P10/S0; Badehaus mit Ausschank; Schwimmhalle, Schwitzbad, Massagen – keine Rahjendienste –, Treffpunkt einflussreicher Patrizier und Adligen); **Alter Hafen:** *Der Hirte* (Q9/P9/S0; erstklassiges Speiselokal in zwergischer Hand), *Heiliges Schwert* (Q4/P4/S0; hauptsächlich rondrianisches Publikum), *Neu-Vinsalt* (Q10/P10+/S0; erlesenes Speiselokal, bestgehütetes Geheimnis ist der Thorwaler Küchenchef); **Stadtteil Neuer Hafen:**

Angroschs Lob (Q5/P4/S0; Deckenhöhe und Mobiliar auf zwergische Verhältnisse zugeschnitten, Zutritt für Elfen verboten); *Aldewyk: Tabakskollegium Schmauchhaus* (Q7/P6/S0; Verkauf und Ausschank von erlesenen Bränden u. Weinen, Tee, Kakao u. Tabakwaren); *Aranierberg: Sewerians Stolz* (Q7/P6/S0; bornländische Spezialitäten), *Zum Städtebund* (Q4/P4/S4; dient dem sveltschen Botschafter als Lebenserwerb, viel 'fremdländisches' Publikum); *Katzloch: Phexens Finger* (Q2/P2/S12; klassische Streuner kneipe); *Paradies: Zur munteren Darparelle* (Q5/P5/S0; Badehaus mit Ausschank, auch Rahjendienste, Haarschneiden u. Aderlässe), *Zum Grünen Mhanadi* (Q6/P7/S10; Gasthaus mit angeschlossenem Laden für tulamidische Spezialitäten), *Travias Herd* (Q4/P1/S40+; Pilgerherberge im Besitz der Traviakirche), *Straße der Gastlichkeit* (Gasse mit Lokalen, Bordellen u. Herbergen aller Qualitäten u. Preislagen); **Neu-Rommilys:** *Zum Fährmann* (Q4/P3/S12); **Helmbrechtstadt:** *Siegreicher Falke* (Q3/P3/S0; Stammtaverne der Immanmannschaft *Falken von Rommilys*), *Darpatia* (Q4/P5/S0; Stammtaverne der Immanmannschaft *Darpatia Rommilys*); **Litzelstätt:** *Zum Reiter* (Q5/P6/S20; Wechselstation der Beilunker Reiter u. Mietstall)

Die darpatische Hauptstadt wurde 1695 v.H. zu Zeiten Kaiser Yulags auf den Resten einer älteren Siedlung gegründet. Nur wenige Meilen unterhalb der Ochsenwasserfälle, deren Sprühwasser der Wind bisweilen herbeiträgt, auf der westlichen Darpatseite gelegen, schmiegt sie sich sanft an die Hügel, die sich jenseits des Flusses zu den Trollzacken erheben. Rommilys fungiert als Sitz der Fürstin Irmegunde von Rabenmund und beherbergt eine der wichtigsten Niederlassungen der KGIA, vor allem aber ist der Ort Heimstatt für den bedeutendsten Tem-



pel der gütigen Travia und damit zugleich Anziehungspunkt für zahlreiche Pilger.

Doch nicht nur geistliche und weltliche Macht siedeln zu Rommilys eng beieinander, auch herrscht in den verschiedenen Stadtvierteln unterschiedliches Recht. Nicht jeder Einwohner von Rommilys darf sich Bürger nennen, nicht allen Bürgern werden die gleichen Privilegien zuteil. Und was im Hafen recht und billig ist – sein Recht zur Not auch mit den Fäusten zu verteidigen –, kann einen in der Neustadt schnell an den Pranger bringen, als schändlichen Brecher des Stadtfriedens.

Rühmen darf sich Rommilys einer besonderen baumeisterlichen Errungenschaft: Ein Kanalisationsnetz zieht sich durch weite Teile der Stadt (ausgenommen sind das Armenviertel und die Ortsteile außerhalb der Stadtmauern) und entlädt die Fäkalien der Bewohner weitab ihrer Behausungen in den Darpat.



Innerhalb der Stadtmauern

Aldeburg, das Prachtviertel der Stadt, beherbergt nicht nur den **Fürstenpalast**, sondern auch die Residenzen diverser Adliger, darunter die Familien Rabenmund, Kalmbach und Finsterbinge, und die nobelsten Herbergen der Fürstenstadt. Auch der Stadtvogt hat hier sein Domizil. Allgegenwärtig sind Gardisten privater, gräflicher (s.u.) oder fürstlicher Zuordnung – beeindruckend vor allem letztgenannte, die Goldenen Raben, die u.a. mit der Bewachung des **Reichskanzler-Randolph-Tores**, das nach Norden in Richtung Zwerch führt, betraut sind. Entspannung verheißt die **Darpatthermen**, ein Badehaus, das mit Ausschank, Schwimmhalle, Schwitzbad und Massageräumen einen beliebten Treffpunkt der Einflußreichen darstellt.

Nicht zuletzt befindet sich hier auch **Schloß Thesiahall**, die Residenz des Grafen Barnhelm von Rabenmund zu Ochsenwasser – kein mächtiger Prunk- oder Wehrbau, sondern eine ehemalige Villa, die nach dem Verlust der alten Residenz an die neugegründete Grafschaft Zweimühlen-Zwerch erworben wurde. Dennoch zählt der Grafensitz zu den schönsten Gebäuden der Stadt. Mit glänzenden Marmorsäulen, teuren Fensterscheiben und allerlei kostbaren Statuen spiegelt er den erlesenen Geschmack seines Besitzers wider. Den Garten zieren keine Bäume oder Büsche, sondern buntmarmorierte Steine, die, auf weißen, frisch geharkten Kieswegen, zu kunstvollen Landschaften drapiert sind und von Gärtner Umrän, einem undurchsichtigen Maraskaner, 'gehegt' werden. Künstler verschiedener Profession gehen hier, im gesellschaftlichen Herz der Stadt, ebenso oft ein und aus wie Philosophen und Weise; gerngesehener Gast ist der gelehrte Querdenker Ebores von Rommily – wen wundert's bei solch einer Stätte, daß die 10 gräflichen Söldlinge eher dem Prestige denn der Wacht dienen ...

Nicht minder aufgeräumt und prächtig kommt die **Praiosstadt** daher. Doch mögen sich hier solche in acht nehmen, die nicht reinen Geistes sind, denn um den Greifenplatz gruppieren sich – neben einem kleinen Park – der **Praiosstempel**, ein **Kloster der Bannstrahler** (die auch die Tore zur Greifenstadt bewachen), die **Niederlassung der KGIA** (die Kaiserlich Garetische und Fürstlich Darpatische Magiekundliche Investigations-Cammer, umgangssprachlich 'Bleikammern von Rommily' genannt, Beschreibung s. S. 41), der **Inquisitionsturm**, das **Fürstliche Stadtgericht** und das **Informations-Institut**, eine Hellsichtakademie, die eng mit der KGIA zusammenarbeitet. Ob dieser Nachbarschaft braucht man sich bei der **Fürstlich-Darpatischen Münze** kaum um übles Gelichter zu sorgen.

Einladender ist da gewiß die **Friedensstadt**: Im Herzen erhebt sich das riesige Oval des **Friedenskaiser-Yulag-Tempels**, der Hauptsitz der Travia-Kirche und Aufbewahrungsort des Heiligen Federkiels und des Geheiligten Kessels. Zusammen mit den Geweihten des **Peraine-Tempels** wird ein **Spital** zur Unterstützung der Armen und Siechen unterhalten.

Buntes Treiben herrscht im Hafenviertel, den Ortsteilen **Alt- und Neuhafe**. Geprägt wird das Bild von Werkstätten, Lagerhäusern und Kontoren. Vor allem aber die Schenken und Gasthäuser hier

sind weiterühmt. Viele davon befinden sich in zwergischer Hand, denn vor etlichen Jahren kamen fünf große Sippen der Hügelzwerge aus Angbar hierher, angelockt von den Geschichten um die Rommilyser Gastfreiheit. Als Handwerker oder Wirte genießen die Angehörigen des Kleinen Volkes in der Fürstenstadt hohes Ansehen. Des weiteren findet man hier die **Tempel der Götter Efferd** (*Darpat-Tempel* genannt), **Hesinde** (*Halle der Erleuchtung*) und **Angrosch** – Konkurrenz zu den Anhängern Ingerimms findet nur im Handwerk statt. Zudem ist hier das Haupthaus der **Mephraliten** ansässig, eines weißen Magierordens, der sich der Auffindung und Ausbildung magisch begabter Kinder verschrieben hat. Ein schwerer, oxsengetriebener **Lastenaufzug** erleichtert den Transport von Waren in die Oberstadt.

Im kleinen Viertel **Donnerfeld** sind der **Rondratempel** (*Tempel der Heiligen und Unerschütterlichen Leuin*), die **Kriegerschule Feuerlilie** und die Garnison der Fürstlich-Darpatischen Garde beheimatet. Das **Ogerschlacht-Museum** erinnert mit seinen Exponaten an das siegreiche Gefecht gegen die Menschenfresser im Jahre 10 Hal.

Die **Neustadt** ist geprägt von Handel und Handwerk: Am **Neuen Markt** mit seiner Markthalle ist das **Stadthaus** gelegen, wo zweiwöchentlich der Hohe Rat tagt, neben Wechselhallen findet man hier auch das Haus der **Nordlandbank** sowie **Bankhaus und Kontor derer von Kalmbach**. In der Neustadt haben die zahlreichen Pergamenten ihre Werkstätten, deren Erzeugnisse für die Amtsstuben der Kaiserstadt eine wichtige Rolle spielen. Das **Kaiser-Raul-Tor** führt auf die Reichsstraße nach Gareth.

Von ähnlichem Gepräge, doch von höherem Wohlstand bestimmt ist **Aldewyk**, wo der Handel mit Luxusgütern und der Fernhandel gedeihen. Erwähnenswert ist zudem das **Haus der Fürstlich-Darpatischen Erkundungsabteilung**. Dieser Geheimdienst stand infolge der Answinkrise kurz vor seiner Auflösung und wird nach wie vor von der KGIA voller Mißtrauen beäugt.

In **Aranierberg** leben Menschen aus allen Teilen Aventuriens, was man den unterschiedlichen Baustilen (und ebenso den Gaststuben) deutlich anmerkt. Südländische Eigenheiten wie der **Tulamidische Basar** beleben das Straßenbild; hier findet der Reisende auch zahlreiche Botschaftsgebäude. Die ansässigen Händler verfügen über ansehnliche Finanzkraft, mit ein Grund dafür, daß der Aranierberg seit der letzten Erweiterung der Stadtmauer innerhalb der Umfriedung liegt, und auch bei der Anbindung an die Kanalisation dürfte so mancher Dukaten geflossen sein.

Die Ärmsten der Armen wohnen im **Katzloch** im Schatten der westlichen Stadtmauer.

Außerhalb der Stadtmauern

Im Südwesten der Stadt schließt sich das **Paradies** an. Wie ein Paradies mag dieses Viertel tatsächlich jedem anmuten, der nach sinnfroher Zerstreung Ausschau hält: Tavernen, Herbergen, Spelunken aller Art, Spielhäuser, Badestuben und Bordelle verheißt Unterhaltung bis in die späten Nachtstunden. Kaum verwunderlich, daß man in diesem Viertel den **Tempel der Rahja**, die *Halle der Süßen Verführung*, findet.



Weiter östlich, zum Darpat hin, stößt man auf das jüngere **Gerberlieth**. Hier haben sich Gewerbe wie Gerber, Färber und Tücher niedergelassen, die zumeist mit üblen Gerüchen und Abwässern einhergehen. Auch der Rommilys **Viehmarkt** hat hier seinen Platz gefunden, unweit der zahlreichen Schlachthöfe.

Eine Kabelfähre verbindet **Neu-Rommilys** am östlichen, neubornischen Darpatufer mit dem gegenüberliegenden **Alten Hafen**. Die Fähre ist für schwere Lasten ausgelegt, so daß auch schwere Wagen und Vieh übergesetzt werden können.

In **Helmbrechtstadt** befindet sich das **Imman-Stadion** der örtlichen Mannschaften **Falken von Rommilys** und **Darpatia Rommilys**. Hier herrschen Weiden mit Pferdekoppeln vor, an den Hügeln gedeihen Weinreben. Attraktion ist das Bestiarium, in dem selbst exotische Tiere wie Strauß und Pardel, ja, gar ein Ameisenrüssler aus den fernen Waldinseln beobachtet werden können. Die Traviakirche unterhält hier eine **Armenküche**, unterstützt von einem kleinen **Ordenshaus der Badilakaner**.

Lang wird es nicht mehr dauern, bis das ländlichen **Litzelstätt** unmittelbar an das expandierende Rommilys angrenzen wird. Westlich des Dorfes befindet sich der riesige **Boronanger**, der erforderlich wurde, da das Gebirgsfeld in der Stadt nicht mehr ausreichte.

Ausgewählte Persönlichkeiten

Wiewohl die Verwaltung der Stadt in den Händen des **Hohen Rates** liegt, dem Vertreter der Ortsteile, der Priesterschaft der Gilden und der Zünfte angehören, so ist es vor allem **Fürstin Irme-gunde** (Beschreibung auf S. 137), die die Geschicke der Stadt in den Händen hält. Ihr Mund und ihre Hand ist **Vogt Godefried von Görz-Windwassern**, der dem Rat als Oberster vorsteht und über Stimm- und Vetorecht verfügt.

Eine illustre Figur ist der junge **Espinosa von Sturmfels**, Junker zu Drachenschwingen, seines Zeichens passionierter Sammler von Antiquitäten und ... Informationen. Seinen eigenen Titel verdiente sich der einstige Streuner, als er seinem damaligen Herrn bei einem 'Überfall' das Leben rettete. Nur wenige Wochen, nachdem der alte Sturmfels ihn aus Dank adoptierte, schied der alte Herr aus dem Leben. Nach diesem 'Schicksalsschlag' kaufte der Junker von Sturmfels sich im Rommilys Hotel **Darpatperle** ein und fand so Zugang zur gehobenen Gesellschaft. Aufmerksam studiert er seither jeden dunklen Fleck auf den weißen Westen angeschener Bürger und wägt sorgfältig ab, ob es lukrativer ist, den Missetäter oder sein Schweigen zu verkaufen.

Nur ein schlichter Makler zwischen Viehhändlern und Züchtern aus dem ganzen Reich war noch vor wenigen Jahren **Dergal Brandner**. Dann aber erwarb er einen Hof in der Mark Rommilys mit 300 Stück Vieh. Es bleibt im Dunkeln, wie die ehemalige Fürstin Hildelind der Veräußerung von Kronland zustimmen konnte, doch Brandner befindet sich im Besitz einer entsprechenden Urkunde. Auch vermag niemand zu sagen, wie er zu soviel Geld gekommen ist, denn Reichtümer hatte er bis dato nicht angehäuft. Nun aber ist er ein wohlhabender und glücklicher Mann. Selbst ein schwerer Unfall, der sich bei seinem ersten Viehtrieb ereignete, als die Rinder unvermittelt durchgingen – Brandner büßte dabei sein rechtes Auge, seinen rechten Unterschenkel sowie Ring- und kleinen Finger der rechten Hand ein –, konnte seinen Lebensmut nicht trüben ...

Schwer vorstellbar, daß in unmittelbarer Nähe zur Gütigen Göttin, wie auch unter den Augen von KGIA und Inquisition, Anhänger finsterner Mächte, etwa des namenlosen Gottes, ihr Dasein fristen könnten – doch andererseits: Wo ließe sich schon mehr über einen Gegner in Erfahrung bringen als in der Höhle des Löwen selbst?

Wehrheim – Das stählerne Herz des Neuen Reiches

Stadtherr: Reichsvogt Roderich von Quintian-Quintian

Einwohner: 11.500 (plus mehrere tausend tobrische Flüchtlinge)

Garnisonen (nominell): 1. Kaiserlich Darpatisches Garderegiment, 2 Schwadronen Fürstlich Darpatische Leichte Reiterei, 1 Banner Gräflich Wehrheimer Eisengarde, 150 Stadtgardisten und Nachtwächter, 50 Richtschützen, 10 Mann Kaiserliche Schatzgarde

Tempel: **Praios, Rondra**, Ingerimm, Rahja, Efferd, Tsa

Wappen: blaues Fallgatter auf Silber

Fran-Horas ließ seine Sklavenheere eine Reichsstraße anlegen, die von Almada über das verhaßte Gareth nach Weiden führt. Wo diese Straße das flache Hügelland der Gernatmündung passiert, gründete er Wehrheim, das 'Heerlager des Reiches', und ließ von hier aus eine weitere Reichsstraße errichten, die im Osten nach Greifenfurt und im Westen nach Warunk verläuft.

Ihrem ursprünglichen Zweck, Gareth zu überflügeln, ist die Stadt am nördlichen Dergelufer nie gerecht geworden. Dennoch hat sie in der Vergangenheit ihre Bedeutung als Bollwerk des Reiches gegen die Orkhorden des Nordens schon zum wiederhol-

ten Male unter Beweis gestellt, zuletzt im Jahre 19 Hal. In unseren Tagen stehen die Drachen, Dämonenbeschwörer und untoten Horden der Borbaradianer keine sechs Tagesmärsche von Wehrheim entfernt, hinter der Trollpfote.

Doch als der Bethanier im Hesinde 28 Hal Feuer auf die Garnisonsstadt regnen ließ, hat diese seinem Angriff standgehalten – und einmal mehr bewiesen, daß das stählerne Herz des Neuen Reiches ewig Wacht halten wird. Seit der jüngsten Reichsreform ist Wehrheim Sitz des Reichserzmarschalls Leomar vom Berg samt seines komplexen Verwaltungsstabes.

Auf den Reisenden macht Wehrheim vor allem den Eindruck mustergültiger Ordnung: Nirgendwo sonst sind die Straßen so sauber, die schmucken Fachwerkhäuser so schnurgerade aufge-





reicht, die Händler so korrekt, die Patrouillen so pünktlich und die Gesetze so streng. Selbst die Zeltquartiere der Tobrier vor der Stadtmauer sind militärisch sauber aufgebaut. Doch hinter der wohlgeordneten Fassade brodeln die Rivalitäten: zwischen Reichs- und Landvogt, Reichserzmarschall, Praios-Illuminata, Ordensmeister der Bannstrahler und Meister des Bundes der Rondakirche, zwischen zünftigen Handwerkern, Adel und neu-siedelnden Vertriebenen.

Magieausübung ist in der praioseffälligen Stadt so eingeschränkt wie sonst nur noch in Havena. Auffälliges magisches Phänomen sind allerdings die Wehrheimer Hämmerlinge, gute Hausgeister, die wiederholt über Nacht ganze Rüstungen repariert haben. Wehrheims Schmiede, Lederer, Weber und Wagner sind fast durchwegs auf die Versorgung der enormen Truppenkontingente spezialisiert; daneben haben Samtweberei, Fischerei, Schnapsbrennerei und Pferdezucht Tradition.

Über die Reichsstraße von Gareth her erreicht man zunächst am Südufer des Dergel den **Fährhof (19)**, vom dem aus man nach Wehrheim übersetzen kann: Die bedeutendste Festung gegen die Schwarzen Lande ist von dem zentralen Garethien eigentlich durch den Dergel abgeschnitten. Beim Versuch, den Strom zu überbrücken, hatte schon Fran-Horas zahllose Sklaven verschlissen, bis er schließlich aufgab – und den Herrschern, die nach ihm kamen, war auch nicht mehr Erfolg beschieden. In der Garnisonsstadt heißt es, der Graue Mann vom Ochsenwasser würde den Brückenbau bei Wehrheim verhindern; den Betrieb einer hochmodernen Kettenfähre duldet er seit der Rohalszeit dank eines jährlichen Opfers. Der Fährhof, durch drei Schritt hohe Mauern und zwei Türme befestigt, umfaßt im Innenhof einen Pferdestall, einen Brunnen und einen Schrein für den Grauen Mann. Wegen der strategischen Bedeutung sind hier auch stets zehn Mann der Garde stationiert. Der Fährhofer heißt derzeit Elgor Rattel, wird sein Handwerk aber bald an seine älteste Tochter Ele übergeben. Fährmann ist der schweigsame Hüne Oske.

Nähert man sich der Stadt vom Dergelufer her, sieht man am Südwestrand Wehrheims den Burgberg Karmaeth aufragen. **Burg Karmaeth (8)** ist eine klassische Ritterburg mit vierseitiger Mauer und Bergfried, bewacht von der berühmten **Eisengarde**. Hier herrschten einst die Nachfahren des mächtigen Kanzlers und späteren Fürsten Randolph von Rabenmund, bis Graf Answin wegen des Attentates auf Prinz Brin seines Lebens enthoben wurde. Danach residierte hier Helme Haffax, der beinahe unsiegbare Feldherr des Kaisers – auch er ein Verräter. Seit Efferd 27 Hal ist der Reichsgroßgeheimrat Dexter Nemrod, Leiter der KGIA, Herr der Grafschaft Wehrheim. Dieser jedoch hält sich zumeist in Gareth auf und hat die Verwaltung seines darpatischen Lehens in die Hände von Landvogt Junker Welferich von Bregelsaum-Berg übertragen.

Die von einem Wassergraben gesäumten Befestigungsanlagen von Wehrheim, deren zwölf ausgewölbte Bastionen mit modernen Torsionsgeschützen besetzt sind, wurden schon immer gerne die

Eisernen Mauern genannt. Doch nachdem Borbarad seine Dämonen gegen Wehrheim sandte, rief man das sagenhafte Konzil der Elemente zu Hilfe. Die Elementaristen aus dem Raschtulswall brauchten dreißig Wünsche, damit die von ihnen gerufenen Dschinne die Kraft des Erzes in die gesamte Stadtmauer fließen ließen.

Über die Fährstraße mit dem **Kontor Stoerrebrandt (7)** erreicht man das Zentrum der Stadt, den **Marktplatz (9)**. Zwischen Praiostempel und Gericht steht hier der Pranger. Zweimal wöchentlich wird Markt abgehalten, wo kopfüber aufgehängte, flatternde Hühner, Lederwaren und Rinderhälfen, Irdenwaren, Trollzacker, Samt und garetische Emaillewaren feilgeboten werden. Auffällig ist der im Geviert errichtete **Praiostempel der Illuminata Hildemara (2)**, der Lokalheiligen gewidmet, die unter den Priesterkaisern das aufrührerische Mengbilla mit ihrer Herrschaft 'segnete'. Hier residierte Graf Gurvan, bis er im Jahre 579 v.H. durch Mord neuer Priesterkaiser wurde. Auch heute steht dem Tempel kein einfacher Hochgeweihter, sondern die Illuminata Lucana Lanzenschäfter vor. Angeschlossen sind eine **Praiosschule** und ein kleines **Kloster des Ordens des Heiligen Hüters** mit einer bedeutenden Sammlung verbotener Schriften.

Die **Landvogtei (17)**, Sitz Junker Welferichs von Bregelsaum-





Berg, ist eine prächtige Villa mit Park, Stallungen, Auffahrt und Brunnen. Die Rote Halle ist berühmt für ihre wunderbaren Säulen aus dem Marmor des Ehernen Schwertes.

Bei der **Kaiserlich Wehrheimer Akademie für Strategie und Taktik (15)** handelt es sich unbestreitbar um die renommierteste Kriegerschule Aventuriens, deren bedeutendster Absolvent Marschall Leomar vom Berg ist. Hier huldigt man dem Kriegertum in seiner strengsten Form. Auf dem berühmten Hof wird den zukünftigen Offizieren des Kaisers das *Wehrheimer Strammstehen* beigebracht, und es steht für die Schüler außer Zweifel, daß der schwer gezeichnete Schulleiter Oberst-Rektor Beregrit von Valsquell jede verordnete Strapaze selbst ertragen würde. Die Pockennarben durch einen Hexenfluch sind nichts im Vergleich zu den Wunden, die die Kreatur seinem Leib zufügte – denn Valsquell ist einer der wenigen Überlebenden des Schwertzuges ins besetzte Tobrien. (Eine weitere Beschreibung der Akademie finden Sie in **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab**, S. 18.)

Die **Residenz des Reichserzmarschalls (16)**, dem seit der jüngsten Reichsreform die bisherige *Kanzlei für das Kriegswesen* als Verwaltungstab untersteht, wurde am Marktplatz untergebracht. Der imposante, dunkle Palast umfaßt zwei Stockwerke mit hakenförmigem Seitenflügel, einem almadanischen Garten, Stallungen und eigenen Mauern. Im Keller liegt das Archiv, in dem sich selbst Aufmarschpläne der Dunklen Zeiten rekonstruieren lassen, sowie Laboratorien für Arcuballistik, Kampfmagic, militärische Alchimie und arkane Metallurgie. Im Erdgeschoß liegen die Kartensäle, in denen seine Exzellenz Leomar Almaderich Sigiswild vom Berg die meiste Zeit verbringt.

Etwas außerhalb des Kreises, der mit **Stadttrat, Schulzenamt und Gericht (13)** schließt, liegt die **Neue Reichsvogtei (20)** des Roderich von Quintian-Quintian, eine Villa im verspielten Havenastil inmitten eines Parks mit zwei uralten Linden.

In der ehemaligen Kaserne der Angbarer Sappeure, die vom Angriff der Borbaradianer schwer getroffen wurde, sind neuerdings die **Geschützmanufaktur** und die traditionsreichen **Kaiserlichen Wagenwerke (11)** untergebracht. Das nördlich gelegene **Magazin (22)** beherbergt die berühmte Wehrheimer Feuerwehr und das Zeughaus.

Im Osten der Stadt liegt der langgezogene **Pferdemarkt (14)**. Zweimal wöchentlich ist hier auch Viehmarkt, wo die Weidener Rinderherden auf dem Weg zu den Garethher Metzgern verkauft werden. Auf dem Marktplatz steht eine mannsgroßen Statue, die bei der Stadtgründung freigelegt und am Ende der Dunklen Zeiten zu einem Praiosstandbild umgearbeitet wurde – aber es ist ein offenes Geheimnis, daß sie vorher etwas anderes darstellte. Im Gebäude der **Stadtwache (12)**, einem gewaltigen Trutzbau aus der Zeit der Klugen Kaiser, in dessen Kellergewölbe sich der **Kerker** befindet, sind so viele Stadtgardisten stationiert wie in kaum einer anderen Stadt Aventuriens.

Am **Kavallerietor**, das ostwärts über Gallys zur Trollpforte führt, liegen **Kaserne** und **Marstall der Fürstlich Darpatischen Reiterei (18)**. Die **Kaiserliche Dukatenmünze (23)** nördlich davon

ist ein kleineres, dunkles Gebäude, das einzig durch seinen Wachturm ins Auge fällt, aus dessen Schornstein häufig Funken stieben. Die unterirdische Anlage wird ständig von einer Abteilung der Kaiserlichen Schatzgarde bewacht, die in unregelmäßigen Abständen abgelöst wird. Auch die Transporte von Rohgold und frisch geprägten Dukaten werden von stetig wechselnden Einheiten überwacht, um Absprachen und andere Raubversuche zu verhindern.

Im Westen liegt als dritter öffentlicher Platz der **Tempelgarten**: Der **Rahjatempel (1)** hat schon so manchem Flüchtling Lebenswille und Zuversicht zurückgebracht. Als Beleuchtung des **Eferdtempels (6)** fungiert schandbarerweise eine Blauglaslaterne, denn der eigentliche Tempelschatz, ein faustgroßer Gwen-Petryl, wurde von Kultisten der Tiefen Töchter an Xeraans Piratenküste verschleppt. Im Norden des Gartens liegt der **Tsatempel (4)**. Der Legende nach wurde hier Edelmunde, die Tochter des Grafen unter Kaiser Gerbald, von der Paralyse dahingerafft und am *Tag der Erneuerung* wundersam wiedererweckt. In Wehrheim ist sogar der Tsa-Kult eisenhart: Wiederholt, zuletzt vor der Schlacht an der Trollpforte, begingen hiesige Geweihte Selbstmord, um ihren Glaube an die Erneuerung zu demonstrieren.

Im wehrhaften **Rondratempel des Heiligen Leomar Drachenherz (3)**, im Westen des Tempelgartens gelegen, residiert Brin von Rhodenstein als neu bestallter Meister des Bundes der Mittellande.

Im Norden der Stadt liegt die **Kaserne** der in gelb-rote Röcke gewandeten **Wehrheimer Garde (10)**, die heute halb leer steht. Von den zwei Garderegimentern, die früher hier wohnten und exerzierten, hat nur die Hälfte die Schlacht an der Trollpforte überlebt. Unweit der Kaserne befindet sich der **Ingerimmtempel (5)** mit einer wunderschönen schmiedeeisernen Tür von Rhys dem Schnitter und in dessen Nachbarschaft die **Fechtschule (21)** von Yaslieba Gunnbrecht, die selbst den gehobenen Ansprüchen genügt. Nicht minder interessante Lokalitäten sind die **Taverne Zur Schnapsmühle (24)**, eine Herausforderung für jeden, der sich im Sturztrinken von Valposella, Trollzacker und Balihoer Barentod messen möchte, und die **Werkstatt des Brünenschmieds Bakshan Arvo (25)**.

Außerhalb der Eisernen Mauern liegt im Osten der Stadt das **Feld des Mythrael**, der traditionelle Aufmarschplatz; im Norden erhebt sich der markante Hügel Auraeth mit der **Goldenen Bannstrahl-Halle**. 400 Vigilanten unter Ordensmeister Ucurian Jago stehen hier stets bereit, jeden Höllendiener – oder wen sie dafür halten – auf den Scheiterhaufen zu schleppen. Auf einem dritten Hügel schließlich erhebt sich die **Ordensburg der Tempeler zu Jergan**, deren Ordensgroßmeister samt dem Großteil der Ritterschaft zu Borbarad übergelaufen ist. Was ihre Loyalität angeht, haben sich die verbliebenen Templer auf folgende Darstellung geeinigt: Borbarads Macht ist so gewaltig, daß er 'sogar' den Willen der treuesten aller Rondrianer brechen konnte. Die Aufgabe der Getreuen ist es, Maraskan und die Versklavten zu befreien – und dafür reiche Spenden zu sammeln.



Das Königreich Kosch

DAS KÖNIGREICH KOSCH FÜR DEN EILIGEN LESER

Lehensherrin: Rohaja von Gareth als Königin vom Kosch

Landesherr: Fürst Blasius von Eberstamm

Fürstensitz: Angbar

Wappen des Lehens: auf schwarzem Grund ein blauer Wellenbalken, als Herzschild Wappen des Fürstenhauses

Heraldische Farben: Grün-Schwarz

Losung: Dür Koschima Borod egrai (rog.: Stolz/Steinern steht der Kosch auf ewig)

Wappen des Fürstenhauses: auf Grün ein schwarzer Eberkopf mit goldenen Hauern und Augen.

Wichtige Adelsgeschlechter: vom Eberstamm

Landschaften: Borrewald, Harschenheide, Wengenholmer Berge, Angbarer Hügelland, Ferdoker Mark, Dinkelwald, Moorbrücker Sumpf, Hoher Amboß

Gewässer: Angbarer See, Großer Fluß, Ange, Breite, Rakula, Raller, Bodrin, Sylbriger See, Sindel, Tarnel, Ende, Warna, Erlensee
Berge: in Wengenholm: Firunzapfen (4.320), Dotz (3.700), Räuber knecht, Gobbel und Groin; in Schetzeneck: Götterfirst (4.910), Sturmfang (3.480), Blutiger Arbach, Nordacor, Baduars Warte, Ruberknecht; im Amboß: Ruberkopf (4.000), Alter Vater (3800), Trollkopp (3.500), Rothelm

Einwohner (ohne Bergfreiheit): 76.000 (davon 25 % Zwerge)

Wichtige Städte und Dörfer: Angbar (4.500), Ferdok (2.320), Koschtal (950), Eisenhuett (930), Rhöndur (820), Nadoret (780), Salmingen (770), Steinbrücken (680), Bragahn (650), Rohalssteg (570), Wallerheim (560), Uztrutz (540), Drift (510), Fürstenhort (500)

Helden und Heilige: Fürst Baduar vom Eberstamm (der Ritterliche), Ambros vom Kosch (zwerge, Hochkönig), Graf Broderic von Ferdok, der Berggeist, die sechs Tierherren, Hl. Kupperus (Magier, Bezwin ger der Geister), Sarasandra (Hexe im Koschgau)

Talismane: Ingerimms Stein (im Tempel zu Angbar), Laterne der Ilpetta Ingrasim (dortselbst), Ondifalors (Fürstl. Schlachtbanner),

Angarandt (Berghorn der zwerg, Drachenwacht)

Wundersame Orte: Greifenfelsen am Paß (im Koschgebirge), Angroschs Amboß (bei Koschtal), Angbarer Steinkreis (Geodenkultstätte), Zwölfergang (Pilgerweg durch die Koschberge), Stiller Grund (Süd spitze des Angbarer Sees), Ruine der Burg Koschwacht (am Greifenpaß), Schwertschlucht (Rondraheiligtum, zwischen Bärenfang und Koschgau), Hammerhöhle Malmazrom (Ingerim mheiligtum, Geodenheiligtum im Amboß), Blattlose Eiche (am Schnittpunkt der Baronien Oberangbar, Geistmark und Garn elbaum)



Festtage: Wengenholmer Praioswend (1. Pra.), Fürstlich Gnaden (2. Pra.), Praioshangeln (2. Pra.), Ratstag (30. Pra.), Koschtaler Bierfest (1. Markt- und Praiostag im Tra.), Nacht der Ahnen (30. Tra.), Tag der Jagd (1. Fir.), Ilirnsnacht (30. Fir.), Tolles Treiben (1. Markttag im Phe.), Twergentrutzel Trutzfest (1. Feuertag im Ing.), Angbarer Warenschau (21.-23. Ing.), Tralliker Sängerwettstreit (2. Rah.)

Wichtige Burgen: Fürstenhort zu Schetzeneck (Stamm burg derer vom Eberstamm), Angbarer Zitadelle, Angenburg (Wengenholmer Grafensitz), Burg Thürstein (Grenz feste nach Albenhus), Burg Fluß fels zu Steinbrücken (Wacht nach Gare tien), Schloß Thalesia (Angbarer Fürstenresidenz), Burg Koschgau (Niederlassung der KGIA), Rudes Schild (ehemalige Kaiserpfalz zu Uztrutz)

Wichtige Klöster: Garrensand (Grafschaft Ferdok, Golgariten), Zur inniglichen Einkehr am Greifenpaß (Travia), Kloster der Hüter (Greifenpaß), Ingrahall (Ingerimm) in Rohalssteg, Simia-Abtei im Amboß, Ordenshaus bei Angbar (Wächter Rohals)

Die Grafschaft Wengenholm

Einwohner: 12.000 (davon 25% Zwerge (ohne Bergfreiheit))

Gräfin: Ilma von Wengenholm

Grafensitz: die Angenburg zu Wengenholm

Wappen: von grün und silber geviertelt, in grün eine silberne Axt, in silber eine grüne Eiche

Besonderheiten: Greifenpaß und Reichsstraße, Borrewald, ärmliche Hochgebirgsregion, viele Geistergeschichten

Einen armen Koschbaron nach seiner Vorstellung wird der Fremde am ehesten in der nördlichsten Grafschaft des Kosch finden. Hier drängen sich die für den ganzen Kosch typischen spitzgiebeligen Fachwerkhäuser, deren Untergeschoß aus Stein errichtet sind, zu kleinen Bergdörfern zusammen. Die Herren des Landes hausen in trutzigen Burgen und Wehrtürmen, durch die

nicht nur des Winters ein bitterkalter Wind streicht. Das ganze Burgvolk sammelt sich um den Kamin im Rittersaal, während Firuns weißer Mantel die Berge und Täler unter sich bedeckt und so manch Dorf, Tal oder Burg vom Rest der Welt isoliert. Allein der Greifenpaß wird nach jedem Schneefall von ganzen Bauernschaften geräumt, zu deren Lehnspflicht der Schippdienst gehört. Auf anderen Pfaden kann man sich glücklich schätzen, wenn hier und da ein Pfahl aus dem Schnee hervorragt oder eine in den Fels gemeißelte Markierung den





Weg weist. Doch selbst dann liegen die zahlreichen Windungen des Weges verborgen, und wer in törichtem Leichtsinne auf einen Bergführer verzichtet, wird bald in die Tiefe stürzen. Gefährlicher noch sind die Firnusschläge: Lawinen und die mit Geröll vermischten Schneeblätter zur Tauzeit.

In der Vergangenheit wurde der Kosch mehrfach von schweren Erdbeben erschüttert. Noch im Jahre 10 Hal wurde das Dorf **Goldklamm** vollständig verschüttet, und bald 300 Seelen mit ihm. Schon heute sind Geistergeschichten darüber im Umlauf, die in vielem der Sage vom **Hungertal** gleichen; dessen Bewohner mauerten sich angeblich aus Furcht vor den Zorganpocken ein – und verhungerten jämmerlich. Dennoch können all jene Schauer- geschichten nicht verhindern, daß bisweilen Schatzsucher die Überreste jener Dörfer aufsuchen, um nach den Eingängen verborgener Stollen oder Schätzen zu suchen. Oftmals haben sie erst ein paar Tage zuvor eine 'absolut zuverlässige' Schatzkarte auf dem Gratenfelsen oder Angbarer Markt erworben.

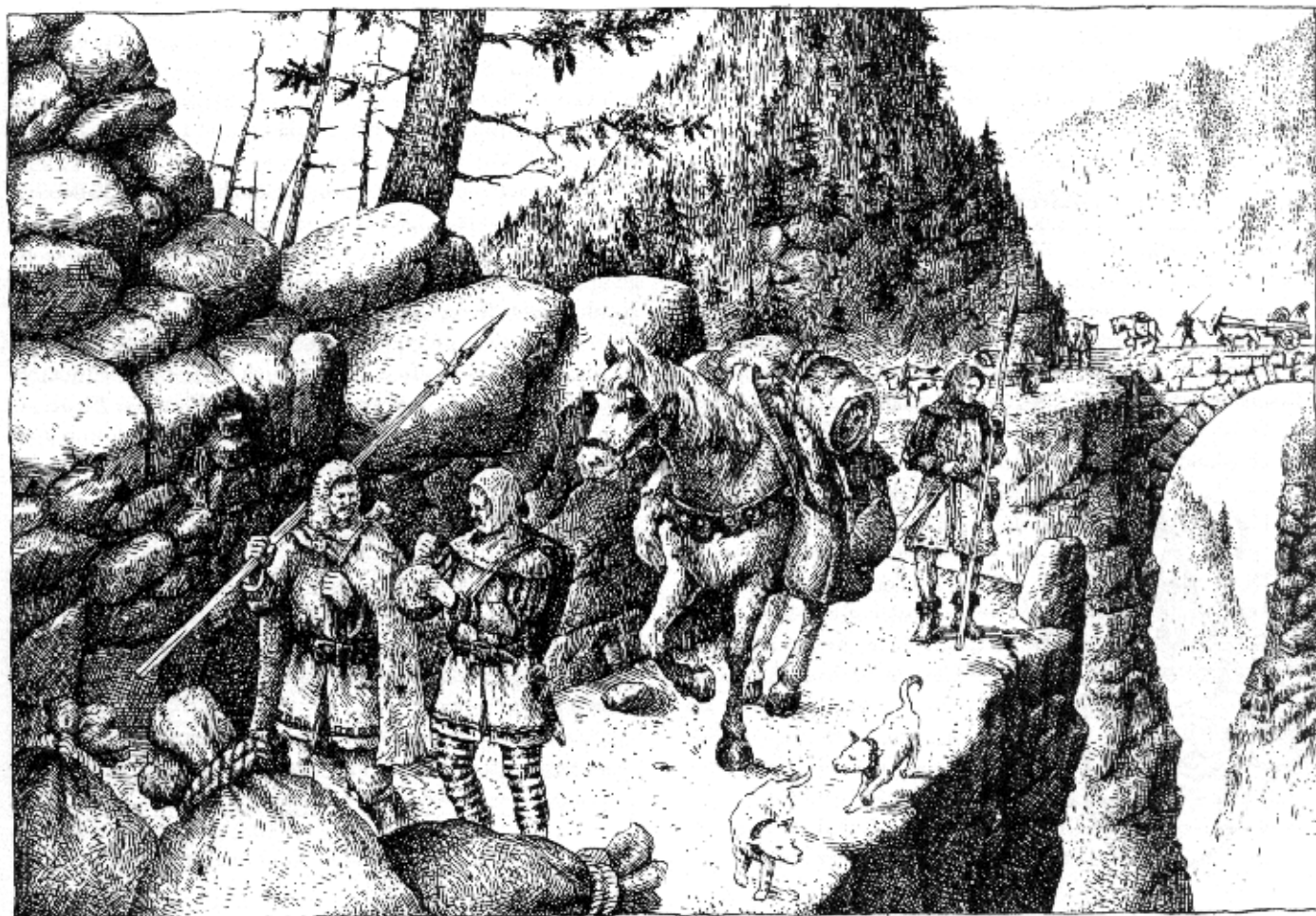
Im Frühjahr glänzen einzig die höchsten Gipfel noch in weiß. Auf den saftigen Almweiden graszt jetzt das Buntvieh, dem der gute Käse und die fette Milch zu danken ist. In den höchsten unzugänglichen Regionen des Gebirges findet man die Haari- gen Gepürgsküh. Wenn ihr Fleisch auch zu zäh und zu mager zum Verzehr ist, so geben sie doch eine nahrhafte Milch, und da

man sie auch reiten und als Zugtiere verwenden kann, sind sie dem Bergbauern eine Hilfe bei der Arbeit auf der Alm.

Nach Osten hin, wo die Berge zu Hügeln abfallen, gesellt sich Laubholz zu den Kiefern, Fichten und Lärchen. Auch die Tier- welt wird vielfältiger: Herrschen in den höheren Regionen Ge- birgsböcke und Murmeltiere vor, so trifft man hier Hasen in gro- ßer Zahl, etliche Wildschweine, Auerhähne, Rotwild (und da- neben hier und da einen streunenden Ork oder Goblin); mit Glück kann man einen Königsadler seine Kreise ziehen sehen. Ganz im Norden, bis nahe an die Baronie **Albumin** und die **Steineichenstraße** ins Andergastsche heran, breitet sich der **Borrewald** aus, eingerahmt von **Zweizwiebeln** gen Westen und dem Lauf der **Auer** ostwärts. Im Borrewald liegen die Ruinen von **Borrestock**, einem Dorf, das der Legende nach durch eine Seuche oder einen Fluch entvölkert wurde. Seltsam sind auch die verkohlten Überreste der Windmühle von Borrestock – mit- ten im Wald gelegen!

In den nordöstlichen Wäldern treibt auch der Menschenfresser Goro sein Unwesen: Der Oger, heißt es, fordert Reisende zum Ringkampf, um sie dann in sorgfältig versteckte Pfahlgruben zu schleudern und die Aufgespießten zu verhöhnen, ehe er sich endlich dazu entschließt, sie zu verschlingen.

Im Süden Wengenholms kreuzt die Reichsstraße 3 auf dem **Grei-**





fenpaß das Gebirge, eine der wichtigsten Handelsstraßen des Reiches, weswegen ein kaiserlicher Paßvogt darüber wacht, daß hier alles seine Ordnung hat. Dennoch kann es geschehen, daß in einem harten Winter der Paß kaum noch passierbar ist, und auch sonst mag ein Steinrutsch an einer kritischen Stelle auf Wochen den Verkehr ins Stocken bringen. Seinen Namen hat der Paß von einem Gipfel in Gestalt eines hockenden Greifen. In einer Schlucht nahebei, vom Paß aus nicht zu sehen, liegt ein **Kloster des Ordens des Heiligen Hüters**, dessen kaum 20 Brüder und Schwestern in ihren scharlachroten Kutten sich der geheimen Archivierung alles praisungsfälligen Wissens widmen. Die wehrhafte Burg schmiegt sich eng an den Felsen und schließt sich an eine endlos scheinende Anzahl uralter Kavernen und Stollen, die tief in den Berg führen, an. In der Nähe des Klosters erhebt sich einer der türlosen Koschbasalttürme, die vor etwa 440 Jahren von dem Schwarzmagier Algorton errichtet wurden. Am westlichen Ende des Passes liegen neben der **Zollstation** die Ruinen der **Burg Koschwacht**. Hier lebt die verrufene Magierin Domaris von A'Tall, deren **Schwarzer Turm** Ingerimm 27 Hal eine seltsame elementare Transformation mitmachte. Innerhalb einer Nacht wuchs der Turm auf eine Höhe von mehr als dreißig Schritt an, und nun erscheint er aus allen Gesteinen Deres geschaffen. Granit liegt zwischen Schiefer und Obsidian, darin sind Adern aus rotem Marmor ebenso eingebettet wie Spuren von Zinn, Silber und allen anderen erdenklichen Erzen und Mineralen. (Was tatsächlich geschah – daß ein 500 Jahre alter Bann, von Rohal selbst gesprochen, von dem Turm abfiel und ihn in seiner wahren Gestalt erscheinen ließ –, wissen nur wenige Gelehrte Aventuriens.)

Die Grafschaft Angbarer See

Einwohner: 23.000 (davon 30% Zwerge)
Graf: Orsino von Falkenhag zum Grauen See
Grafensitz: Schloß Grauensee bei Angbar
Wappen: von grün und blau im Wellenschnitt geteilt, oben ein rechtsschauender, unten ein linksschauender silberner Angbarsch
Besonderheiten: Angbarer See, viele Siedlungen der Hügelszwerge,

Im Lehnland des Grafen Falkenhag läßt's sich wohl leben. Die Äcker und Gärten tragen gute Frucht, Gerste, Hopfen, Mais, Rüben und mancherlei Gemüse, und die Arbeit ist leichter als auf den Almten und Hochweiden. Auch die Zahl der Burgen und Herrensitze rings um den Grauen See von Angbar ist größer als irgendwo sonst im Kosch, denn hier können die Edlen mehr Zeit für Festlichkeiten und Ehrenhandel erübrigen. Von der Baronie **Rohalssteg** am Fuß des Gebirges, zwischen Koschbergen und



Angbarer See, heißt es, daß Rohal hier einst – über einen unsichtbaren Steg – in den Himmel gestiegen ist. Von einer Gruppe seltsam geformter Findlinge wird erzählt, diese seien von Dämonen versteinerte Jünger des Weisen, und wer ihr Rätsel zu lösen vermöchte, dem werde Rohal Antwort auf seine Fragen geben.

Der **Angbarer See** wird für seinen Fischreichtum gerühmt: gleich ob Angbarsch, Rondahecht, Dumblinger oder Seegraf – für alle wissen die Hügelszwerge ein spezielles Rezept.

Eine Steilküste hat nur die **Rickdorfer Landzunge** am Ostufer vorzuweisen, ansonsten ist der See von feuchten Wiesen umgeben, auf denen Felsbrocken verstreut liegen wie die Spielsteine eines Riesen. Splitter von Ingerimms Amboß nennen sie die einen, gewöhnliche Basaltblöcke die anderen. Manche der Steine weisen kindsgroße Mulden auf oder uralte Zeichen; Linien, Spiralen und andere Ornamente, von denen sich nicht sagen läßt, ob sie Schriftzeichen sind oder einem anderen Zweck dienen.

In den froschreichen Sumpfwiesen schreiten zahllose Störche umher, was nach Angbarer Lesart unterstreicht, wie sehr dieser Landstrich in der Gunst Peraines steht. Selten nur geschieht es, daß 'der Graue' einmal gänzlich zufriert, oft genug bildet sich nur ein Gemisch dünner Eisschichten und dickerer Schollen, zu denen sich bei Tauwetter allerhand Treibgut gesellt.

Der Angbarer See ist ein freundliches Wasser, sieht man von seiner südlichen Spitze ab, wo die Grenzen zwischen Niedrigwasser und Sumpfland fließend sind. Dort, im **Stillen Grund**, wurde die letzte Schlacht des Hochkönigs Ambros gegen den Schwarzmagier Zulipan von Punin geschlagen, und es mag gut sein, daß sich in den flachen Ausläufern des Sees noch einige unheimliche Artefakte verbergen.

An der Ostseite reichen zwei dichte Buchenwälder, **Falkenhag** und **Gormeler Grün**, oft bis an das Ufer heran, die immer wieder Banden von Gesetzlosen als Unterschlupf dienen; im Städtchen **Gormel** selbst sprudeln heilkräftige Quellen.

Nördlich von **Steinbrücken**, wo die Reichsstraße den Großen Fluß überquert, schließt sich die von blauem Garmelkraut bestandene **Harschenheide** an, die sich bis ins Greifenfurtsche erstreckt. An ihrem Westrand markiert die **Blattlose Eiche**, ein vom Blitzschlag verkrüppelter Baumriese, den Schnittpunkt der Baronien Oberangbar, Geistmark und Garmelhaun.

Die Grafschaft Schetzeneck

Einwohner: 14.500 (16% Zwerge)
Graf: Helkor von Bodrin zum Schetzeneck
Grafensitz: Koschtal
Wappen: auf schwarz eine goldene, auf goldenem Erlenzweig sitzende Koschammer
Besonderheiten: armes Gebirgsland; die Angroschim im Schetzeneckschen sind zumeist Hügelszwerge, es gibt aber auch einige erzzwergische Sippen

In der kaiserlosen Zeit, als Graf Porquid von Ferdok die Eberstam-



mer vertrieb, teilte hier eine Handvoll Usurpatoren das Land unter sich auf, ohne daß ihnen jemand entgegentrat. Heutzutage

sind nur noch zwei Nachfahren jener Verschwörerbarone am Leben: Ontho von Uztrutz dünkt harmlos, weil ihn das Menzheimer Alter manche Jugendsünde vergessen ließ, während man Roban von Treublatt in all den Jahren nicht eine Schurkerei nachweisen konnte. Der Norden gleicht der Grafschaft Wengenholt. Es drohen die Gefahren der Berge und die Menschen, die hier leben, sind arm, weil der karge Boden nicht viel hergibt. Talwärts der **Feste Fürstenhort** auf



Greings Klamm beginnen die Troll-Barlatz-Wälder. Häufiger als im übrigen Fürstentum sieht man hier die gelben Koschfrettchen, den Auerhahn und die Koschammer. Aber auch Wildsäue, Rot- und Schwarzwild gibt es, und unheimliches Getier obendrein: den Basaltsalamander und die Koschkroite.

Der **Krötensumpf** im Koschgau, ein Ritualplatz der Hexen, gehört neben der **Eulenschlucht** in Metenar zu den verrufensten Plätzen weit und breit. Hier gibt es eine halbversunkene Statue, an der man die Drei Krötenmütter verehrt. (Nur wenige Gelehrte werden erkennen, daß die vermeintliche Krötenmutter ein ausgewachsener Leviathan ist.)

Auf der **Feste Koschgau** wurde nach der jüngsten Reichsreform der Edle Wulhelm von Rallerstein als Vogt eingesetzt, ein Abgesandter der KGIA, der die Burg sogleich für die Zwecke seiner Agentur auszubauen begann (s. S. 41).

Über die auf einer Basaltsäule errichtete **Burg Trolleck**, ein seit einigen Jahren verlassenes Kloster, erzählt man sich seltsame Dinge; hier sei die Kriegskasse einer der 'Kaiser' der kaiserlosen Zeit verborgen, hier sollen sich zwei 'Hofmagier' der damaligen Kaiser ein Zauberduell geliefert haben. Es heißt, einer der beiden sei Oswyn Puschinske gewesen, der ehemalige Hofmagus Pervals und jetzige Akademieleiter der *Halle der Macht zu Lowangen*.

Den Dörfern des Schetzenecks jedoch haftet nichts Unheimliches an; der Grafensitz **Koschtal** ist trotz seiner 950 Einwohner ein verschlafenes Städtchen. Sein Wahrzeichen ist ein steil aus dem Wasser des Sylbrigen Sees aufragender Felsen – angeblich die Spitze von Angroschs Amboß, den er einst im Zorn in die Erde schleuderte. Obenauf thront die **Bodrinsburg**, auch **Götterzahn** genannt.

Ganz wie im Wengenholtischen zeigt sich das Wetter in Schetzeneck launisch. Der Wanderer sollte alle Zeit auf plötzliche Regengüsse oder überraschend aufwallende Nebelschwaden gefaßt sein. Zwar gibt es nichts Schöneres, als in ein langsam aus dem Morgendunst emportauchendes Tal zu schauen – aber wehe dem, der sich bei Nebel im Gebirge verliert ...

Grafschaft Ferdok

Einwohner: 26.500 (davon 25% Zwerge (ohne Bergfreiheit))

Graf: Growin Sohn des Gorbosch von Ferdok

Grafensitz: Ferdok

Wappen: ein blauer Schrägbalken auf Silber

Besonderheiten: Amboßgebirge, Tal des Großen Flusses

Verläßt man Ferdok südwärts durch das Festentor und folgt dem Verlauf der Landstraße, trifft man nach einigen Meilen auf das einstige Wahrzeichen der Stadt, die Feste

Vadocia. Einsam und von Efeu überwuchert, krönt sie eine steile Felsenklippe.

Sie ist schon seit den Dunklen Zeiten, als eine Horde Orks darin hauste, nicht mehr bewohnt. Weg und Brücken hinauf zu ihr sind verfallen, und Spukgeschichten tun ein Übriges, Neugierige fernzuhalten. Selbst die fetten Wiesen, die sich im Nordwesten der Feste erstrecken, dienen bloß als Weideland, Ackerbau wird hier nicht betrieben.



Im Süden wird die Straße eine Weile vom Schatten des nahen **Dunkelwaldes** begleitet, bis sie im Tal der Rakula in **Salmingen** einkehrt. Der Dunkelwald, der beinahe die Hälfte der Baronie Dunkelforst ausmacht, hat sich bis heute jeglicher Eroberungsversuche erwehrt. In der Vergangenheit wurden hier immer wieder seltsame edelsteinbesetzte Metallstäbe gefunden, manche davon von steinernen Hüllen wie umwachsen, die sich bisher jeder Identifizierung entzogen. Die Buchen, Eichen und Ulmen des Waldes sind alt und groß, so daß selbst zur Praiosstunde nur wenig Licht den Boden erhellt. Es heißt, es beschütze ein mächtiger Waldgeist dieses Gehölz, die Baummutter, eine Trollin. Doch über diese Dinge weiß letztlich wohl nur die Vertraute des Waldes Bescheid, die fast hundertjährige Saniya – unbestritten eine Tochter Saturias.

In der benachbarten Baronie Herbonia, inmitten vieler verschlungener Bachläufe und Weiher, ist die letzte Auelfensippe des Kosch beheimatet.

Die Baronie **Moorbrück**, einst Farnhain genannt, zählte einst zu den fruchtbarsten Landstrichen der Grafschaft, bis sich während der Magierkriege in ihrem Zentrum ein Sumpf auf tat, der einen Großteil des Gebietes verschlang. Im Ingerimm 27 Hal erhob sich der Fluch aus alten Tagen wieder und riß noch mehr gutes Land an sich. Geheuer ist der Pfuhl niemandem, aber die genügsamen und verschrobenen Moorbrücker Torfstecher haben sich über die Jahrhunderte hinweg an den alles beherrschenden Sumpf angepaßt. Seit kurzem wird hier eine Sumpfkreatur gesehen, die zwar noch niemandem ein Leid zugefügt hat, aber nächtens um die Hütten der Dörfler schleicht und dafür sorgt, daß sich niemand mehr hervorwagt. Ebenfalls seit jüngerer Zeit



haben die Wächter Rohals Quartier in einer alten Burg bezogen, um den Sumpf im Auge zu behalten.

In Stannitz und weiten Teilen der Baronie **Hammerschlag** prägen ernste, dicht mit Nadelgehölz bewaldete Berge und steilere Hügel das Landschaftsbild. Ackerbau ist vornehmlich auf die noch recht breiten Täler und die flacheren Hänge beschränkt, die weitaus größere Rolle spielt Viehzucht.

Im Nordosten, in der Baronie Drift, liegt das Hauptkloster der Golgariten: **Garrensand**.

Weiter im Süden geht das Land abrupt in die sich jäh aufrühmenden Gebirgswände des **Amboß** über. Vor dem Wanderer erhebt sich ein über hundert Meilen ausgedehntes Massiv aus grauglitzerndem Granit, da und dort bedeckt oder durchzogen von schwarzem Basalt. Aus dem blockartigen Urgesteinsmassiv ragen drei Gipfel heraus, die so markant sind, daß sie von jeder Provinz ringum eigene Namen verliehen bekamen. Der höchste im Osten, vier Meilen hoch, ist der **Ruberkopf**, auch Rotes Horn genannt: Aus einem Kragen gleißender Gletscher ragt eine rotgefärbte Steilwand empor, noch zu historischen Zeiten durch einen gewaltigen Bergsturz gebildet. Nahe dem Gipfel liegt ein verlassenes **Zwergenkastell** aus dem Drachenkrieg. Am Fuß der Steilwand, eine halbe Meile tiefer, liegt unter hausgroßen, roten Trümmern eine Höhle. Den Eingang bilden die Knochen eines vier Schritt durchmessenden zahnstarrenden Maules. Kein Gelehrter weiß, welches Ungeheuer, größer als ein Drache, hier verschüttet wurde. Da man im Inneren der Untierkaverne das Skelett eines Zyklopen findet, die Hand um die Reste eines mannsgroßen Zauberstabes gekrallt, entsteht der Eindruck eines titanischen Kampfes, bei dem der Unterlegene durch Zaubermacht auch das Monstrum in den Untergang riß!

Kaum kleiner erheben sich im Westen die beiden **Tanithbuckel**, der **Trollkopp** und der **Alte Vater**. Dazwischen erstreckt sich über dreißig Meilen ein Bergmassiv, das sich aus der Nähe als unüberblickbare Abfolge granitener Türme und Kuppen erweist, gekrönt von Gipfelgletschern und Wolkenhauben. Zwischen den schroffen Höhen liegen große Schutthalden, schmutziggroße Harschfelder und türkisfarbene Bergseen, gesäumt von blumenübersäten Almwiesen. Nur die niedrigeren Gipfel sind bewaldet, bis zur Baumgrenze findet man Lärchen, Zirbelkiefern, Firun-

föhren und Grünerlen.

In einem nur schwer zugänglichen Teil des Hohen Amboß liegt eine unsichtbare Abtei unbestimmbaren Alters, von der jeder Zwerg sieht, daß sie nicht von seinem Volk erbaut wurde, deren älteste Gänge und Räume jedoch zwergische Proportionen aufweisen. Sie wurde von Simiajüngern – die inzwischen eine andere Bleibe im Amboß gefunden haben – und Borbaradianern als Unterschlupf genutzt. (Nachzulesen im Abenteuer **Die Seelen der Magier**). Unterhalb der Abtei wurde dereinst eine ganze Grolmënsippe nach einem Streit von den Zwergen in den Fels eingemauert. Noch immer tappen die untoten Grolme durch finstere Stollen und harren eventueller Eindringlinge ...

Über dem Tal des Warna erhebt sich **Rohals Zinne**, ein Gipfel, der stets von Vogelschwärmen umkreist wird, traditionsgemäß Lehen des Ersten Kaiserlichen Hofmagus. Auf einer Bergschulter oberhalb einer weiteren Felswand liegt der Unsichtbare oder Gläserne Turm. Fast völlig durchsichtig, bisweilen auch spiegelnd, wird von ihm behauptet, daß er der höchste Turm Aventuriens ist. Lange war diese wahre Gestalt verborgen – doch dies ist der Ort, wo Rohal starb. Seit dem Opfer des Weisen kann man den Turm als elementare Pforte der Luft erkennen, Teil eines Hexagramms, das die Inneren Provinzen umgibt. Nachdem auch der legendäre Rohezal vom Amboß im Kampf gegen Borbarad fiel, ist seine Tochter Rovena Hüterin des Turmes. Selbst nicht astral begabt, hat sie ihr ganzes Leben hier verbracht. Aber auch Rovena, die so viel über Vögelkunde, Wetterdeutung und andere Ausprägungen der Luft weiß, hat nie gewagt, den Turm ganz zu erklimmen: Wände und Stufen singen bei jeder Berührung, und jeder Schritt in den unsichtbaren Räumen führt höher und höher in ein elementares Nichts ...

Das gesamte Hochgebirge ist fest in der Hand der Angroschim. In Roterz jedoch herrscht mit Baron Karras ein Mensch, denn die Kleinstadt **Eisenhuett** ist mit Abstand die bedeutendste menschliche Ansiedlung im Amboßgebirge. Nicht nur die ertragreichen Eisenbergwerke der Umgebung, auch der Handel mit den Angroschim aus dem Hochgebirge sorgt für den Wohlstand des Ortes. Hier befindet sich auch der bekannteste Paßweg, der **Roterzpaß**, der jedoch vornehmlich im Sommer und mit trittsicheren Maultieren begangen werden sollte.

Der Große Fluß

*»Wenn der Angen rotes Wasser eilig
sich in der Breiten weites Bett ergießt,
verein' sie sich – bei Efferd, heilig! –
auf daß der mächt'ge Große Fluß entsteht.«*

Wo der Große Fluß noch jung

Nach der Sicht mancher Koscher entspringt der Große Fluß bereits am **Angenquell** im Norden des Gebirges. Am **Efferdsturm**, am Knie der Ange gelegen, erwartet in jedem Frühjahr eine bange Menschenmenge die Lesung des Flutorakels.

Wo die Verschanzungen der Thurranischen Legion langsam ver-

fallen, am Dreiprovinzeneck Greifenfurt-Garetien-Kosch, ergießt sich die **Ange** in die flachen, weitgeöfneten Arme der trägen **Breite**, die im Finsterkamm entspringt. Mit ihr zeugt sie den längsten aller aventurischen Flüsse, der hier seinen sechs Provinzen durchmessenden Weg zum Meer der Sieben Winde beginnt, das er 1.100 Meilen später erreicht. In seiner Kinderstube wechselt er nur allzu häufig sein Gesicht, als könne er sich für sein zukünftiges Aussehen nicht entscheiden. Mal durchfließt er beinahe unscheinbar den Reiherforst und meidet dabei den Angbarer See, dann nimmt er die **Raller** in einem mit Sandbänken übersäten Delta auf, während er kurz vor Ferdok die **Rakula** mit dem Rauschen leichter Stromschnellen begrüßt. Doch seine Macht



GESCHICHTE DES KOSCH

- ca. 6000 v.H.:** Eisenwalder Zwerge besiedeln den Amboß und treffen auf Grolme; nach einem Streit werden die Gewölbe der Grolme von den Zwergen versperrt, und sie verhungern. Im Ferdoker Land existieren derweil einige Auelfensiedlungen.
- ca. 5800 v.H.:** Amboßzwerge unter Athax Stahlaube bezwingen ein großes Drachenheer Pyrdacors.
- 4065 v.H.:** Nach dem *Tag des Zorns* siedeln Zwerge aus Xorlosch im südlichen Kosch, die Stammväter der späteren Hügelzwerge. Sie nennen das neue Zwergenreich nach dem dunklen Basalt des Gebirges *Dumron Okosch* – Schwarze Zuflucht.
- 1876 v.H.:** Vernichtung des Bosparaner Vorpostens Yaquirquell durch die Amboßzwerge.
- 1865 v.H.:** Admiral Sanin erkundet den Großen Fluß, beschreibt das Ferdoker Land sowie einen großen Binnensee am Fuß des Gebirges.
- 1860 v.H.:** Stadtgründung Ferdoks.
- 1745 v.H.:** Graf Broderic v. Ferdok knüpft Kontakte zu den Koschzwerge.
- 1725 v.H.:** Carid II. zum Fürsten des Kosch erhoben.
- 1723 v.H.:** Aldiran von Wergen entdeckt den Greifenpaß.
- 1720 v.H.:** Errichtung der Wergenburg mit Hilfe der Koschzwerge; weil sich der Bote mit dem versprochenen Gold verspätet, kommt es zum Wergenburgmassaker, da sich die Zwerge um ihren Lohn betrogen fühlen – sie stürmen die Feste und erschlagen alle Menschen.
- 1568 v.H.:** Gründung Angbars.
- 1553 v.H.:** Flüchtlinge aus Kosch und Gareten ziehen sich während des Dunklen Zeitalters in die Berge zurück. Siedlungen und Burgen entstehen. Im nördlichen Kosch errichtet man die Angenburg, die Enklave Wengenholm wird Sammelpunkt der den Orks entlaufenen Sklaven und vertriebenen Bauern, bald eint sie der *Schwurbund von Wengenholm*.
- 1542 v.H.:** Die Herren der Wergenburg schließen sich den Wengenholmern an.
- 1517 v.H.:** Die von Ogern belagerte Wergenburg wird von Zwergen gerettet; zum Dank wird der *Bund auf Ewig* geschlossen.
- 1322 v.H.:** Kaiser Jel entsendet Truppen gegen die aufständische Enklave Wengenholm. Die Angenburg wird geschleift, Hunderte in die Sklaverei verschleppt. Die Überlebenden werden von den Zwergen aufgenommen.
- 1305 v.H.:** Die Freibündler haben Burg Koschwacht auf dem Paß errichtet und locken ein kaiserliches Heer in die Falle. Da die Wengenholmer auf zwergische Hilfe bauen können, muß Bosparan widerwillig einen Waffenstillstand akzeptieren.
- 1132 v.H.:** Die Freibündler fügen sich ins Reich ein.
- 1006 v.H.:** Verheerende Flutkatastrophe am Großen Fluß.
- 994 v.H.:** Ferdok schlägt sich auf Seiten der Garether und zieht mit dem Heer der Aufständischen gegen Bosparan.
- 993 v.H.:** Baduar vom Eberstamm wird Fürst von Kosch.
- 874 v.H.:** Beginn der Thorwaler-Überfälle am Großen Fluß.
- 864–833 v.H.:** Kaiser Sighelm und der zwergische Hochkönig Greifax handeln die *Lex Zwergia* aus.
- 810 v.H.:** Gerbald I. verfügt die Deportation Hunderter Leibeigener und Sklaven aus dem Kosch in das neuerschlossene Bornland.
- 658 v.H.:** Die Fürsten von Eberstamm werden von den Priesterkaisern zu Burggrafen in der Mark degradiert.
- 579 v.H.:** Während einer Reise durch den Kosch wird Priesterkaiser Kathay in der Abtei Leüwenstein von Gurvan von Wehrheim, einem Wahrer der Ordnung, erschlagen. Angeblich war die Bluttat nur deshalb möglich gewesen, weil Kathay von einer Hexe geschwächt worden war. Daraufhin hält der Orden der Göttlichen Kraft blutige Ernte, der *Sommer von Feuer und Blut*.
- 470 v.H.:** Die Pocken gelangen von Punin nach Kosch.
- 428 v.H.:** Gründung des Boronklosters Garrensand.
- 411 v.H.:** Algorton bezieht die verlassene Burg Koschwacht.
- 399 v.H.:** In einer unheimlichen Schlacht wird Burg Koschwacht von Dämonenhand Stein um Stein abgetragen. Algorton findet vermutlich den Tod.
- 395 v.H.:** Einzug der unbedeutenden Sippen der Gargolax, Lagosch, Koronam und Trufak, Erzzwerge aus Xorlosch, in den Kosch; diese besetzen die Heiligen Hallen der Hügelzwerge.
- 393 v.H.:** Die Schlacht von Ferdok; in einer zweieinhalb Tage dauernden Schlacht wird der Orkstamm der Tscharschai von der Ferdoker Garde vernichtend geschlagen.
- 385 v.H.:** Hochkönig Ambros vom Kosch fällt im Kampf gegen den Magier Zulipan von Punin.
- 311 v.H.:** Bernfred Graf zu Eberstamm erhält von Kaiser Alrik die Fürstenwürde wieder zurück. Angbar wird trotz heftiger Interventionen der Ferdoker beim Kaiser Fürstensitz und Provinzhauptstadt.
- 271 v.H.:** Gerüchte über sagenhafte Goldvorkommen im Kosch lassen in den Bergen innerhalb kürzester Zeit zahlreiche neue Dörfer entstehen, die mangels Funden ebenso schnell wieder aufgegeben werden.
- 248 v.H.:** Als Grangorer Bürger Gareth die Steuer verwehren, werden am 7. Travia (Grangorer Gedenktag) 500 Bürger in die Angbarer Silberminen verschleppt.
- 78 v.H.:** Im Verlauf der Erbfolgekriege kommt es zum *Saustechen*. Ein großer Teil der Fürstenfamilie vom Eberstamm wird ermordet. Graf Porquid von Ferdok ruft sich zum Fürsten aus und greift nach dem Kaiserthron.
- 60 v.H.:** Die Einwanderer aus Xorlosch rufen unter der Herrschaft des Gilemon, Sohn des Gillim, die Bergfreiheit Koschim aus.
- 2 Hal:** Blasius v. Eberstamm besteigt den Thron.
- 10 Hal:** Ein Erdbeben erschüttert den Kosch, die Ortschaft Goldklamm wird völlig zerstört, der Greifenpaß durch Gesteinsmassen teilweise blockiert. Graf Baldur von Gratenfels überfällt Wengenholm, wird jedoch zurückgeschlagen.
- 16 Hal:** Der Paß ist geräumt und wird am Gratenfelser Ende durch eine Zollstation gesichert. Domaris von A'Tall bezieht den Schwarzen Turm.
- 18 Hal:** *Answinkrise*; der größte Teil des Adels schließt sich den Kaiserstreuen an und zieht gegen die Answinisten.
- 19 Hal:** *Orkensturm*; in der Schlacht am Nebelstein (28. Praios) gerät Fürst Blasius ein Jahr lang in orkische Gefangenschaft.
- 22 Hal:** Der Räuberbaron Ulfing von Jergenquell beginnt im Herbst, sein Unwesen zu treiben.
- 26 Hal:** Des Fürsten Nichte Efferdane heiratet den künftigen tobirischen Herzog Bernfried von Ehrenstein (1. Firun). Ein Erdbeben erschüttert den Kosch (21. Tsa).
- 27 Hal:** Borbaradianermagie weitet im Ingerimm den Moorbrücker Sumpf aus und unterbricht die Treidelstraße am Großen Fluß.
- 28 Hal:** Zug der Hügelzwerge auf Koschim.
- 29 Hal:** Rohaja von Gareth wird zur Königin von Kosch gekrönt.



ist schon groß, und zu jeder Zeit vermag er diese mit starker Strömung oder Hochwasser zur Geltung zu bringen. So gelingt es auch nur ein einziges Mal, ihn mittels einer Brücke zu überwinden: Bei **Steinbrücken** wird er von einem 120 Schritt langen Bogenwerk überspannt. Alle zehn Schritt grüßt eine Götterstatue den Reisenden, während drunten eilige Fluten die acht steinernen Sockel umfließen.

Wenige Meilen nach der Einmündung der Rakula verschwinden die den Schiffsverkehr behindernden Untiefen. Der Große Fluß erreicht **Ferdok**, den wichtigsten Binnenhafen des Reiches.

Von Ferdoks Hafen durch feuchte Auen

Direkt hinter **Ferdok** beginnt am Ostufer die **Treidelstraße**, die den Fluß bis nach **Albenhus** und weiter begleitet. Den Schiffen und dem Handel ist sie eine große Erleichterung: Jetzt können die an kleine Galeeren erinnernden Ruderschiffe durch Treidelkähne mit weitaus größerem Stauraum abgelöst werden, deren Zugvieh freilich von menschlichen wie tierischen Räufern bedroht wird. Dann und wann kann man 'Thorwaler, alle anderen Boote hinter sich lassend, bis Ferdok hinaufsegeln sehen, um Handel zu treiben und 'Äxte und Bier zu vergleichen'. Vor einigen hundert Jahren suchten sie die Lande in weit weniger friedlicher Absicht heim; noch in unseren Tagen ist es auffällig, daß die 'flachsblonden Ferdoker' entlang des Stromes merklich helleres Haar haben als die übrigen Koscher.

Von vielerlei Zähnen und Albenhus' Neid

Nachdem der Große Fluß seinen Lauf nach Westen ändert, kriechen die Ausläufer von Kosch und Amboß immer näher aufeinander zu. Mancherorts verengt sich das Flußbett auf wenige Dutzend Schritt. Die gefährlichste der Flußengen ist der **Höllenschlund**, den nur jeweils ein Schiff passieren kann, selbst der Treidelpfad wurde hier aus dem gewachsenen Fels geschlagen.

Daß es sich bei diesen Nadelöhren um bevorzugte Hinterhalte der Flußpiraten handelt, versteht sich von selbst. Neben der berühmten Blutfelsenbucht sind viele weitere Unterschlüpfte zwar bekannt, können jedoch trotzdem nicht unablässig unter Kontrolle gehalten werden, so daß jederzeit Überfälle befürchtet werden müssen.

Zudem bedrohen viele Meilen lang immer wieder aus der Strömung aufragende Felsen, gewaltigen Zähnen gleich, die Schifffahrt. Auf den **Drakenfels** folgen **Haiflosse**, **Flammenzahn**, **Ritzer** und **Drachenzahn**. Dem letzten der Reihe, dem schwarzen **Rabenfels**, liegt das **Golgaritenkloster Garrensand** gegenüber. Um fast jeden der Felsen rankt sich eine Legende; so soll der Drakenfels ein durch Drachennagel versteinertes Schiff Admiral Sanin des Älteren sein – oder aber, wie die Geoden erzählen, ein durch elementare Macht bezwungener Abgesandter Pyrdacors.

An der Grenze zum Nordmärkischen tritt der Fluß in die Zwergenpförte ein, den engen Durchlaß zwischen Koschgebirge und Eisenwald, in dem **Albenhus** liegt. Hier hat sich die **Thûr** eine tiefe Schlucht gefressen, über der die im letzten Jahrzehnt auf den Fels gesetzte Koscher Grenzfeste **Thûrstein** thront. Die Vogtin Gelda von **Albenhus** sieht die Burg allerdings als unerhörte Provokation an. Folglich hat sie ihren Untertanen allen Handel mit **Thûrstein** untersagt, und Reisende, die durch den unterhalb der Burg gelegenen Ort **Thûrbrück** kommen, berichten von so mancher Gehässigkeit.

Nachdem der Große Fluß den Kosch verlassen hat, fließt er weiter südwärts und passiert dabei viele geheimnisvolle Orte, etwa **Brendans Ring**, den größten aller Druidenkreise, im Nordmärkischen.

(Mehr über sein Mündungsgebiet erfahren Sie in der Spielhilfe **Das Fürstentum Albernien**, und wie abenteuerlich eine Reise auf dem Großen Fluß sein kann, können Sie in dem Abenteuer **Strom des Verderbens** nachlesen.)

Vom Koscher Volk und seinen Sitten

"Stolz, treu und wacker" – so lautet der Wappenspruch der Reichsstadt Angbar, und so sieht sich jedermann und jederzwerg im Kosch gern selber. Viel Wahres ist daran: Ihrem Fürsten und dem Kaiser sind die Koscher treu bis zum Äußersten. In kaum einem Teil des Reiches steht das Handwerk in solcher Blüte, und allenthalben ist 'fleißig wie ein Ferdoker' ein geflügeltes Wort. Doch auch weniger Schmeichelhaftes wird den Koschern nachgesagt: stur und dickköpfig seien sie, und in allen Dingen – bis auf die Mechanik – unbelehrbar dem Althergebrachten verhaftet. Ja, die Sitten der Ahnen gelten überaus viel, und manch einfache Koscher Landfrau weiß ihre Abstammung genauer zu benennen als ein Beilunker Edelmann. Der Adel kennt kunstvolle Stammtafeln, die nicht nur stolze Zier sind, sondern auch oft in Erbschaftsfragen entscheiden.

Auch in unseren Tagen pflegen die Koscher Edelleute (gerade so wie die Weidener) das alte **Rittertum**. Aber obgleich eine Baro-

nin eine Baronin ist und bleibt und ein leibeigener Bauer eben das (denn so hat's Praios wohl gefügt), tut es im Wengenholmschen und dem Norden von Schetzeneck oft Not, daß das Töchterlein des Barons in der Käseerei aushilft oder gar der Herr selbst mit seinen Knechten das Vieh zu Tale treibt. Aber auch im fruchtbaren Ferdoker Land hat oft nicht der Gutsverwalter, sondern der Ritter selbst darüber zu entscheiden, wann das Heu gemacht wird. Denn was soll ein Herr Müßiggang pflegen, wenn sein Schwertarm nicht gebraucht wird? Solange mag er auf seinen Ländereien Nützliches tun, und Waffen und Panzer weiß er stets in einer Truhe, verwahrt bis zum Tage, da sie gebraucht werden. Es ist den Koschern geradezu eine Lust, einander ihr schweres Leid zu klagen. Und wie's die Bauern dem Barone klagen, so trägt der's nicht selten auch seinem Lehnsherrn vor, was seinen Teil zum Bild vom **armen Koschbaron** beigetragen hat. Bosper vom Eberstamm, der schlaue Reichsrat des zweiten Eslam, hat



darob den Ausspruch getan: "Es ist nicht schlecht bestellt um das Reich, solange meine Koscher noch klagen können." Trotz dieser verbreiteten Gewohnheit ist jedoch eine Koschalerin stolz auf ihre Herkunft: alleine, daß sie ihre Welt in Kosch und 'Außerkosch' scheidet, mag Beweis genug sein. Wie der Außerkoscher ist, gilt als bekannt, auch wenn kaum ein Koscher je in die Fremde reist: Die glücklichen Garetier werden bewundert (solange sie sich nicht gar zu geckenhaft geben), während die Darpatier allesamt als eitel und intrigant angesehen werden. Die Almadaner gelten als tapfere Kämpfer, aber halbe Liebfelder. Mit 'Hinterkosch' schließlich werden (neben Greifenfurt und Andergast) vor allem die Nordmarken betitelt, für deren Bewohner jeder Festtag mit einer zünftigen Prügelei enden müsse (wenngleich dies auch im Wengenholmschen nicht selten ist). Über solcherlei Hitzköpfigkeit schüttelt der Koscher nur den Kopf und nimmt noch einen Schluck aus seinem Krug – oder genauer gesagt, dem *Bierschank*, der ein ganzes Maß Inhalt faßt. Dennoch ist der Koscher kein Trunkenbold, sondern leert seinen Humpen gemächlich, und wehe dem, der lallt oder die Worte nicht weiß, wenn an des Abends Ende gemeinschaftlich das *Koscher Lied* angestimmt wird. Verwirrend sind für den Fremden die vielerorts verwendeten **zvergischen Maßeinheiten**, denn es mag sein, daß der einheimische Handelspartner plötzlich von *Brok* (6 1/2 Stein, Mehrzahl: Brocken) spricht, nicht in Dukaten, sondern in *Beuteln* rechnet (20 Silbertaler), oder ein Dörfler auf die Frage, wie weit es denn noch sei bis zur Blattlosen Eiche, frohgemut antwortet: "Gewiß noch ein halber Stieg, hohe Frau". Der *Stieg* (25 Meilen und 16 Schritt), auch *Pukusch* oder *Graxel* genannt, beschreibt den Tagesweg eines Krambolds.

Diese wandernden Krämer, auch **Kiepenkerle** genannt, ziehen im Sommer schwerbepackt über schmale Bergpfade oder entlang des Großen Fluß von Dorf zu Dorf in die angrenzenden Provinzen und die Kaiserstadt. Sie bieten typisch Koscher Handwerksstücke feil (Pfeifen, Flöten oder Quetschbeutel), die den Winter über selbst gefertigt haben; Frühjahr und Herbst arbeiten sie, wie alle Koschbauern, auf den Feldern. Mit ihrer mächtigen Kiepe auf dem Rücken, an der oft noch zahlreiche Beutelchen und Bündel heraubaumeln, bieten sie ein so unverwechselbares Bild, daß im ganzen Mittelreich 'Koscher' zuweilen als Synonym für Hausierer gebraucht wird.

Rechte Heiler oder gar studierte Medici sind rar im Koschlande, und so wendet man sich an das Kräuterweiblein oder die heilkundige Imkerin, wenn ein Reißen im Rücken plagt oder die beste Milchkuh nicht fressen will – und verschließt oft beide Augen davor, daß das Mütterchen neben *Perraine* gewiß auch *Saturnia* huldigt. Zauberwerk, gleich welcher Art, ist den Koschern gar nicht geheuer, und man macht einen großen Bogen um jeden Zauberer. Die Koscher bauen auf den 'Basalt im Boden', der ihrem festen Glauben nach alles Zauberwerk fernhält, aber sie es dennoch einmal mit Magic zu tun bekommen, sind sie um so verblüffter. Und um ganz sicher zu gehen, tragen sie oft Basaltamulette, die ein schwarzes geschlossenes Auge zeigen. Nicht eine Magierschule hat es in Koscher Landen, klein ist darum die Zahl der hiesigen Gildenzauberer. Ungewöhnlich großen Ein-

fluß hingegen hat der *Orden der Wächter Rohals* – einst eine Schar von Jüngern des Weisen, die am Angbarer See seiner Wiederkehr zu harren beschloß –, der sich aber bald zu einer ungewöhnlich resoluten Kongregation der Weißen Gilde entwickelte.

Die Magierkriege haben tiefe Wunden ins Koschland geschlagen, von denen der Moorbrücker Sumpf am schwersten wiegen dürfte. Doch auch die Schlacht um Burg Koschwacht am Greifenpaß, die Vorfälle in der Eulenschlucht (in der angeblich Hexen und Geoden durch einen Bann der Weißmagier gefangen wurden), das Wirken von Schwarzmagiern wie Zulipan von Punin und Algorton sowie das letzte Gefecht König Ambros' haben in den Köpfen der Koscher Spuren hinterlassen.

Seit jener Zeit, erzählen Hirten, Kiepenkerle und Bergführer, könne man zuweilen merkwürdige Mischwesen sehen, die durch die ungezähmten magischen Kräfte entstanden seien – gehörnte Murmeltiere mit Ochenschwänzen etwa –, die der Volksmund 'Valpodinger' nennt, da selbst Kaiser Valpo sie zu sehen pflegte, wenn er sich wieder einmal höchstselbst von der Einhaltung des Koscher Braugebots überzeugt hatte. Zwar spricht aus vielen dieser Berichte deutlich die Lust am Fabulieren, doch mag es in den unübersichtlichen Weiten des Gebirges tatsächlich das ein oder andere Überbleibsel aus finsternmagischer Zeit geben.

Glaube und Aberglaube der Koscher

Gewiß ehrt man im Kosch den Götterfürsten Praios (seine Priester sind gleichwohl eher gefürchtet





denn beliebt), doch ist dies unbestritten das Land **Ingerimms**. Neben dem *Haus der Ewigen Flamme* zu Angbar gibt es unzählige weitere Tempel, Schreine und heilige Orte. Die Landleute beten zudem zu den barmherzigen Göttinnen – in der Au eher **Peraïne**, während **Travia** im Gebirge größere Verehrung genießt. Da das Verkehrsnetz im Kosch, zumindest was die Haupthandelswege betrifft, das beste im ganzen Kaiserreich ist, verwundern die Tempel des **Phex** nicht, die in Angbar, Ferdok und Steinbrücken zu finden sind.

Im schneereichen Gebirge beten die Menschen auch zum grimmem Herrn **Firun** und seinen Gefolgsleuten, den sechs **Tierherren**: *Barlutz*, dem alten Waldtroll und Herrn der Schrate und Graubolke, *Gorfang*, dem König der Wölfe, *Iyi*, dem großen Adler und Kaiser der Vögel, und den *drei Krötenmüttern*. Hält der Städter die Tierherren auch für einen Kinderschreck, in den Gebirgsdörfern wird ihnen mit großem Ernst geopfert. Auch fürchtet man die launischen **Windspiele**, die sich zwar zumeist damit begnügen, Wanderer mit ihrem Gepfeife zu erschrecken und ihnen die Kapuze vom Haupt blasen, aber auch Steinschläge und Lawinen auszulösen vermögen. Bei **Meister Rabbatz**, einem weiteren Berggeist, handelt es sich um einen wilden Gesellen mit rotem Zottelhaar, der mit den Steinböcken um die Wette läuft und den jungen Mägdchen nachstellt, aber, so wird berichtet, auch Reisenden den rechten Weg gewiesen oder vor plötzlichem Unwetter in Schutz gebracht hat.

Feste der Koscher

Wohl um diese Berggeister abzuschrecken, werden zu zahlreichen Feierlichkeiten wie dem **Twergentrutzer Trutzfest** (1. Feuertag im Ingerimm) oder dem **Wengenholmer Praioswend** (1. Praios) die nach althergebrachter Art geschnitzten Masken getragen: Steinschrate, Heuhexen, Hanghasen, Höhlenbären, Wildsauern und anderes mehr. Der berühmteste Maskenzug wird zu Albumin gehalten und lockt am **Tag der Jagd** (1. Firun) Hunderte von fremden Schaulustigen herbei, auf die Vogt Gelphardt von Stolzenburg einen wachen Blick hat, seit Ulfing von Jergensquell und seine Geächteten die Maskerade zum Überfall auf Burg Albumin nutzte. Während die Menge gespannt auf ihre Rückkehr wartet, ziehen die ausgewählten Jäger im Morgengrauen auf die Suche nach dem Winterunhold – in den ersten Jahren nach dem Orkenkrieg war das oft genug ein versprengter Schwarzpelz oder Goblin. Im Schetzeneckschen kennt man dagegen schon lange kein lebendes Winterbiest mehr, sondern fertigt einen Drachen aus Stroh und Ästen, der in der **Ifirnnacht** (30. Firun) verbrannt wird.

Ja, der Koscher feiert gerne, und sein Land ist bekannt für seine prallen Märkte und Wiesenfeste. So gibt es noch eine ganze Zahl weiterer Feiertage, von denen hier nur die wichtigsten genannt seien: Am 2. Praios, zu **Fürstliche Gnaden**, stiftet Seine Durchlaucht zu Angbar den Lehrburschen Freibier und den Kindern ein Festmahl. Auf dem Lande ist es von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang jedermann erlaubt, mit Armbrust, Speer und Beil in die fürstlichen Forste zu ziehen, um Holz zu schlagen und

Kleinwild zu jagen. Alle zwölf Götterläufe findet am selben Tag das **Praioshangeln** statt: Dann dürfen einige ausgewählte Rechtsbrecher versuchen, an einem Seil über die Schetzenecker Schwertschlucht zu klettern, worauf ihnen ihre Strafe erlassen wird.

Am 30. Praios ist der **Ratstag**: In Angbar, Ferdok und einigen größeren Städtchen müssen sich die Stadtväter für das vergangene Jahr verantworten. Ebenfalls verbreitet sind die **Schützenwettbewerbe**, wie sie beim **Trutzfest**, dem **Koschtaler Bierfest** oder der berühmten **Angbarer Warenschau** (21. bis 23. Ing.) abgehalten werden und bei denen meist eine hölzerne Koschammer als Zielscheibe dient. Wunderlich mag dem Fremden das **Tolle Treiben** erscheinen (*Erster Markttag im Phex*), bei dem die Angbarer sämtliches Viehzeug durch die Gassen der Stadt treiben. Ungewohnt besinnlich hingegen ist die **Nacht der Ahnen**, die dem 1. Boron vorausgeht: Während des Festmahls im Familienkreise wird am Tisch ein Platz für die Verstorbenen freigehalten. Obwohl auch den Toten von allen Speisen vorgelegt wird und die Familie ihnen von den Ereignissen des letzten Jahres berichtet, wird die Tafel für gewöhnlich früh aufgehoben, bis nur eine einsame rote Kerze am Platz der Toten leuchtet und eine ebensolche vor jedem Haus, um den Geistern den Weg zu weisen.

Dies ist beinahe das einzige Fest, das ohne die schmetternde Musik auskommt, die empfindsame Ohren als 'Zwergengedröhn' fürchten. Neben vielfältigen Trommeln, Schellen und Pauken lieben die Koscher Blasinstrumente aller Art. Besonders die *Sackpfeife*, auch Pfeifenbalg oder Quetschbeutel genannt, tut sich schwer damit, außerhalb des Kosch Freunde zu finden. Das weit gefälligere *Harmonicum* (wegen seiner Form auch als 'Raupe' bezeichnet) ist erst vor einigen Jahren von dem Ferdoker Instrumentenbauern Ingrosch Sohn des Rugosch während der Arbeit an der Elenviner Orgel 'nebenher' erfunden worden. Uralt sind die vier Schritt langen *Berghörner*, deren langgezogenes Klagen zuweilen durch die Bergtäler dringt, und mit denen die Wengenholmer Freibündler einander einst zu den Waffen riefen.

Zu den rechtlichen Besonderheiten Koschs gehören neben dem *Bund auf Ewig*, der erstmals das Zusammenleben von Mensch und Zwerg besiegelte, und dem Gesetzeswerk *Lex Zwergia* die **Greven**. Diese sind Beamte, die im Gegensatz zu Vögten nicht ortsgebunden sind, aber recht unterschiedliche Aufgaben versehen. So kennt man Zollgreven, die etwa Brückenmaut erheben, den gefürchteten Angbarer Blutgreven, der freilich nur äußerst selten sein Richtbeil schwingt, oder den Almgreven, der darüber wacht, daß kein fremdes Vieh auf den Weiden des Lehnsherren grast. Vom Almgreven stammt auch der *Greven-Stecken*, ein Holzstab mit gewundenem Griff und einer stählernen Spitze. Er dient nicht nur als Kletterhilfe und als Waffe gegen allerlei Getier, sondern erlaubt, zusammen mit Markierungen und Lotschnur, auch eine leidlich genaue Landvermessung. So sollen Greven die Einhaltung der Grenzen überwachen – eine schwerlich zu erfüllende Aufgabe, da sich diese oft an Landmarken wie Bachläufen oder Baumgruppen orientieren, die Erdbeben oder Lawinen ausgesetzt sind. Gar nicht selten läßt auch ein Baron heimlich Grenzsteine versetzen; Roban von Treublatt, der durchtriebene Vogt von Fürstenhort, ließ gar einen ganzen Bergbach umleiten.



Von Zwergen und Menschen

Beinahe 2.000 Jahre währt das Miteinander der Zwerge und Menschen im Kosch, obgleich sein Anfang nicht leicht war: Kaum daß die Völker unter Graf Broderic von Vadocia und Hochkönig Angbarosch Freundschaft miteinander geschlossen hatten, geschah es, daß die Zwerge, die Alderan von Wergen eine Burg auf dem Greifenpaß errichtet hatten, sich von diesem um ihren Lohn betrogen fühlten. Sie stürmten die Feste und erschlugen alle Menschen. Als hernach der Bote mit dem versprochenen Gold eintraf (der auf dem Weg allerlei Fährnisse erlitt und sich darum verspätet hatte), schämten sich die Angroschim ihrer Tat. Zwar lebten die Völker von nun an – dem weisen König Angbarosch sei Dank – in Frieden miteinander, doch erst während der Dunklen Zeiten konnte das Kleine Volk seine Schuld zurückzahlen: Die von hungernden Ogern belagerte Wergenburg wäre gewißlich erobert worden, hätte nicht der König unter dem Berg seine Krieger zur Hilfe geschickt. Damals wurde der **Bund auf Ewig** geschworen, dessen Worte auf einer Stele am Angbarer Ingerimmsplatz eingemeißelt sind und noch heute Geltung haben. Mancher Satz des Bundes mag merkwürdig erscheinen: So ist es den Menschen nicht erlaubt, jemals Elfen in ihren Häusern zu beherbergen. Zwar ist seit Jahrhundert keinem Elfen mit dieser Begründung in einer Ferdoker Herberge Quartier verweigert worden, doch hegt man außerhalb der großen Städte einigen Argwohn gegen die 'spitzohrigen Schleicher'. Während der Zwerg ein guter Kamerad und Nachbar ist, vermischen sich die unbekannten Elfen im Volksglauben mit Kobolden und anderen Zauberwesen. So wird in jede Wiege ein Splitter Basalt gelegt, damit kein Elf die Kinder holt, der Hammer nach Feierabend stets auf den Amboß gelegt, damit kein Elf das Werkzeug verdirbt, und selbst ein Angbarer Händler fegt hinter einem elfischen Kunden seinen Laden aus.

Auch sonst sind viele **Bräuche und Sitten** im Kosch eng mit denen des kleinen Volkes verknüpft. So vergraben viele Koscher am Hochzeitstag einen Silbertaler (für viele die gesamte Aussteuer), unter ihrem Haus, in der Hoffnung, es doppelt und dreifach von Ingerimm zurückzubekommen. Daß der Koscher Edelmann seine Frau besonders eifersüchtig hütet, wie bei dem kleinen Volk üblich, ist allerdings ein Gerücht, das von fahrenden Händlern stammt.

Ihren menschlichen Lehnsherren zahlen einige Zwerge eine symbolische Steuer, die meisten jedoch müssen nur für die Nutzung kaiserlicher Einrichtungen Abgaben entrichten (Maut, Zölle) und sind ansonsten als Angehörige der Bergfreiheiten vom Lehenssystem ausgeschlossen. Die Abgaben werden – wie schon im ersten Entwurf der *Lex Zwergia* festgelegt – in den seltensten Fällen in Gold bezahlt. Daher stammt der größte Teil aller Armbrüste und die besten Handwaffen der mitteldeutschen Truppen aus zwergischer Schmiede.

Jeder Mensch weiß zumindest einige Worte des Rogolan zu sprechen, für viele Orte (Koschtal/Grokoschom), Flüsse oder Berge (Baduars Warte/Koraxod) sind oft beide Namen im Gebrauch. Auch werden die zwergischen Längenmaße ebenso häufig be-

nutzt wie die des Rohalschen Systems. "Alles Gute kommt von unten" schließlich ist ein Koscher Sprichwort, das Wahrheit birgt, denn ihren bescheidenen Wohlstand verdanken die Ferdoker und Angbarer neben dem Handel über Großen Fluß und Greifenpaß den Erzen der Tiefe.

Am stärksten ausgeprägt ist die Übernahme zwergischer Sitten im Handwerk. So zieren viele menschliche Handwerker ihre Werke mit einem lehrreichen, zuweilen spottenden Sinnspruch und wissen die viele Dutzend Strophen langen, sich bestetig wiederholenden Werklieder zu singen, deren Rhythmus das Schwingen des Hammers oder das Ziehen des Hobels leichter macht. Ziel manchen Spottes ist die zwergische **Onkelwirtschaft**: Da aufgrund der geringen Frauenzahl nur wenige Männer des Kleinen Volkes verheiratet sind und eigene Kinder haben, lernt ein Großteil der jungen Zwerge sein Handwerk bei einem kinderlosen Oheim, lebt in dessen Haushalt und wird von diesem häufig als Erbe eingesetzt. Bekanntgemacht haben die Onkelwirtschaft der ewige Pechvogel Onbald Sohn des Barx und seine drei Nefen – neben den Abenteuern des kleinen Meckerdrachens Murrel und der Geschichte des Mohajungen Alrik Knüpf das beliebteste Lustspiel der *Angbarer Puppenkiste*. Unter den Menschen ist die Sitte der Onkelwirtschaft nicht unbekannt, doch weit weniger verbreitet.

Im Kosch muß ein Mann seinen Bart stehen lassen, um für voll genommen zu werden. Denn der Bart ist nicht nur die größte Manneszier, mit deren Pflege ein gestandener zwergischer Handwerksmeister durchaus eine halbe Stunde am Tag verbringen kann, in ihm steckt die Lebenskraft. Der erste Kuß muß daher beim Jungen dem Vater gelten, damit ihm ein Bart wächst. Beim Mädchen gilt der erste Kuß der Mutter, damit es keinen Bart bekommt. Verurteilen schert man den Bart, um anzuzeigen, daß ein neues (und hoffentlich besseres) Leben beginnt.

Gilt das bislang Gesagte, von Ausnahmen abgesehen, für alle Zwerge, so gibt es im Kosch doch drei unterschiedliche Stämme des Kleinen Volkes: Die rauhbeinigen und zähen Krieger des **Amboß** sind der älteste der drei, und lange prägten sie das Bild des typischen Zwergen. Einige Scharmützel mit umherstreunenden Goblinbanden führten sie in den letzten Jahrhunderten, und viele hundert Äxte und Speere, Helme und Kettenhemden lagern in den Zeughäusern. Die Vorratskammern sind wohl gefüllt, und der Verkauf von Handwerksgut, Kohle und Erzen erbringt größere Erlöse denn je, so daß es den Bewohnern der Binge kaum besser gehen könnte. Aus dem Volk der Amboßzwerge stammt auch der jüngst gewählte Hochkönig und Kriegsherr der Zwerge, Albrax Sohn des Agam, der zeitweilig auch Graf im garetischen Waldstein war und der sich als Söldnerführer einen Namen gemacht hat.

Zahlreicher – sind sie doch nach den Erz- und Amboßzwerge das drittgrößte Zwergenvolk – und den Menschen am engsten verbunden sind die **Hügelzwerge**, deren Siedlungen halb in die grünen Hügel des Angbarer Landes hineingebaut, halb sich darüber erhebend, vor allem rings um den Angbarer See zu finden



sind. Neben ihrem Ruf als 'bootsfahrende Zwerge' – mancher schippert als Fischer, Fährmann oder Krämer auf einem Kahn über den Angbarer See – wird das gemütliche Völkchen für seine Kochkunst gerühmt. Siebzehn Variationen Kohlsuppe enthält allein das Büchlein *Suppen-Spezialitäten* der Gastwirtin Laxolla. In seinem Rezeptbuch *Fremde Gaumenfreuden* hat der geschäftstüchtige Besitzer der Angbarer 'Gaststube Aventuriens' noch mehr Kulinarisches gesammelt.

Das Werk ist jedoch zuweilen etwas langatmig zu lesen, da Kubax Sohn des Doro darin darzulegen versucht, daß man aus den Nationalgerichten auf den Charakter der einzelnen Völker schließen könne. Diese Theorie will er in einem zweiten Band untermauern, konnte sich aber bisher noch nicht durchringen, die Feldforschung in nivesischen Feldlagern, an Ferkina-Lagefeuern oder – davor graust es ihm am meisten – bei den Elfen der Salamandersteine anzutreten. Falls er sich jedoch zu einer kulinarischen Expedition entschließen kann, sucht er sicherlich noch ortskundige Begleiter ...

Bei einem Festschmaus im Familienkreis, wie ihn die Hügelszwerg in der warmen Jahreszeit gern unter freiem Himmel halten, biegen sich die Tische unter Terrinen mit Biersuppe, deftigen Braten, Eintöpfen wie dem Albuminer Allerlei, Aufläufen aus kleingehacktem Fleisch und einer Vielzahl von Gemüsen, die mit Trotter- oder Angenkäse überbacken werden, Quarkspei-

sen, Nußtorten, Honigkuchen und süßen Beerengelees. Dazu wird Bier getrunken: Alt-Angbar, Ferdoker, Zwergenbock oder das eigene Hausbräu, aber auch Wein verschmähen die Hügelszwerg nicht.

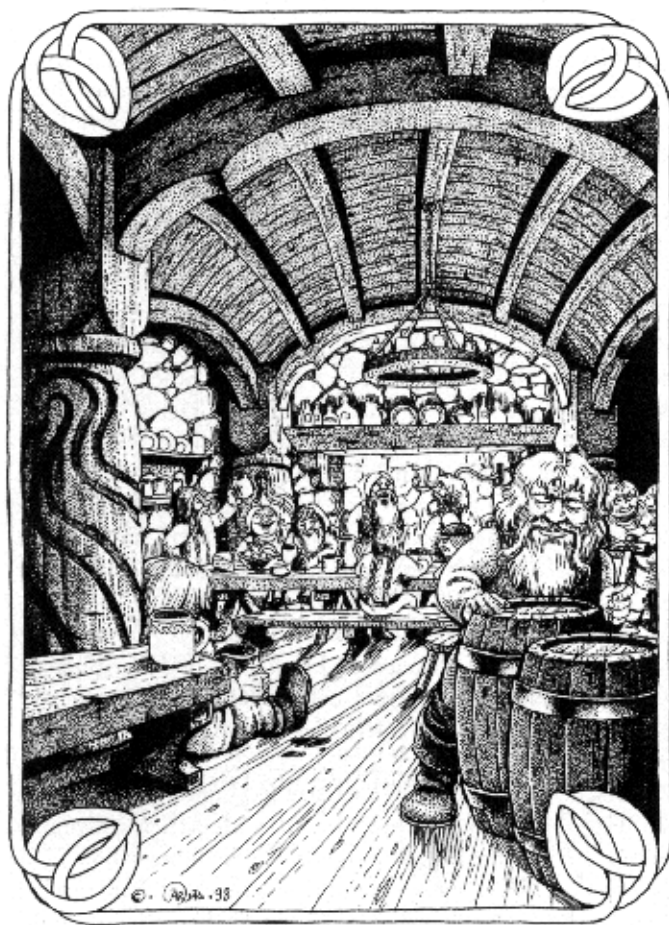
Unter den Hügelszwergen gibt es nicht minder geschickte Handwerker als bei ihren Vettern: Statt aber Rohdiamanten zur Vollendung zu schleifen oder ein undurchdringliches Panzerhemd zu schmieden, sind unter ihnen solche Erfindungen angesehen, die die Widernisse des täglichen Lebens mindern. Anders als ihre Verwandten führen die Hügelszwerg wie ihre menschlichen Nachbarn einen Sippennamen, und es ist nicht auszumachen, bei welchem der Völker der Brauch älter ist, denn ob ein Sirbensack, Bösfold, Apfelhalm, Hüglinger oder Zwiebelbock, ein Brummklos oder Dumpfbrodt ein Mensch oder Zwerg ist, weiß niemand auf Anhieb zu sagen.

Oberhaupt der Hügelszwerg ist der Oberste Richter, der Vogt der Baronie Hügelland, die die Stadt Angar selbst umschließt. Dieses Amt wird von Nirwulf Sohn des Negromon ausgeübt, bei Zwergen und Menschen der 'Dicke König' genannt.

Obschon sie sich den ursprünglichen Wurzeln ihrer Rasse am nächsten fühlen, sind die **Erzzwerg** der jüngste der Koscher Zwergengstämme. Erst im Jahr 395 v.H. nahmen einige Sippen aus Xorlosch die Heiligen Hallen der Hügelszwerg in Besitz, die von jenen seit langem nur noch einmal im Jahr zum eher lästigen als inbrünstigen Opfern (und Reinemachen) aufgesucht wurden. Ingeheim mögen die Hügelszwerg und ihr König aufgetatmet haben, der lästigen Bürde ledig zu sein. Mit Gilemon Sohn des Gillim, der seinem nicht zuletzt durch weiteren Zustrom aus Xorlosch gewachsenen Volk im Jahre 60 v.H. die alten Rechte der Bergfreiheit von Kaiser Perval bestätigen und sich selbst zum Rogmarok (Bergkönig) ausrufen ließ, sitzt noch immer der Gründervater auf dem Thron in der Halle von Gold und Basalt. Eifrig mühten sich die Erzzwerg, die Rätsel der uralten Binge zu lösen und ihr Gangsystem zu erweitern. Doch wenngleich sie die Bolzenschleudern, Falltüren, Feuerlöcher und anderen Verteidigungswerke mittlerweile gut zu bedienen wissen, ist es ihnen bis heute nicht gelungen, die Mechanik zum Öffnen und Schließen der gewaltigen Türflügel zu finden. Deshalb wurde ein zweiter Eingang errichtet. Weil man aber zu stolz ist, zuzugeben, daß es daran mangelt, den Mechanismus zu verstehen, und diesen auch nicht zerstören will, spricht man davon, daß man "kein Tor benutzen will, aus dem ein ganzes Volk auszog" – dies sei kein gutes Zeichen. Gerüchten zufolge soll bei den Hügelszwergen zwar ein Plan des Tores existieren, doch falls dem so ist, wird er gewiß in der guten Stube seines ahnungslosen Besitzers hängen – als Wandschmuck über dem Kamin.

Geographisch liegt das Herz der **Bergfreiheit Koschim** (der, zum Verdruß manches Landesherrn, ein Großteil der Koscher Bodenschätze zukommt) im Wengenholmschen. Im Schetzeneckschen gibt es nur noch wenige Sippen von Erzzwergen.

Vierhundert Jahre lebten die drei Stämme in Frieden miteinander, bis jüngst ein rachedurstiger Haufen Hügelszwerg die Hallen zurückzuerobern trachtete. Auch wenn der Auslöser ihres ganz und gar untypischen Zorns ein unheiliges Amulett des





Zulipan von Punin war, das letztlich dank der wiedergefundenen Lanze des Hochkönigs Ambros zerstört werden konnte, so fragt man sich, was die Zukunft bringen wird. Schon zuvor hatte nämlich im Morgengrauen des 21. Tsa 26 Hal ein Erdbeben Koschim erschüttert, und daß es Angrosch selbst war, der dort seinen Hammer Malmar schwang, daran besteht für die Zwerge kein Zweifel.

Die zauberkundigen Geoden sind allen – Kosch-, Hügel-, Amboßzwerge und den Menschen – gleichermaßen unheimlich. Verdächtig an ihnen ist, daß sie im Verborgenen wirken, obgleich man einige ihrer Heiligtümer kennt: Neben dem alten

Angharer Steinkreis findet sich ein weiterer inmitten der Uztrutzer Felder. Außerdem sprechen Gerüchte von sieben heiligen Stätten, an denen die Geoden die Elemente verehren. Dazu sollen der Gletscher des Firunzapfen gehören und Malmarzrom, eine Höhle im Amboß, in die durch eine Erdspalte der Klang von Ingerimms Hammer tönt und die Gischt seines Schmiedewassers spritzt.

(Mehr zu den Bergfreiheiten und den Lebensweisen der verschiedenen Zwergenvölker finden Sie in der Spielhilfe **Dunkle Städte, Lichte Wälder** im Heft **Die Zwerge Aventuriens**.)

Die Stadt Angbar

Stadtherr: Reichsvogt Bosper zu Stippwitz

Einwohner: um 4.500 (davon 40% Zwerge)

Garnisonen: 3 Banner Ksl. Angbarer Sappeure (davon 1 in der Ausbildung), 1 Banner Ksl. Angbarer Langschwerter (tatsächlich: Wachbanner der Sappeure), 4 Schwadronen Fürstl. Angbarer Schlachtreiter, 1 Kompanie Fürstl. Hellebardiere, 50 Freiw. Bergkgl. Gardisten (Stadtwahe), 10 Gardegrenen (Fürstliche Leibwahe)

Tempel: ING, RON, EFF, HES, BOR, PRA, PHE, TSA

Stadtwappen: auf Gold eine rote zwergische Sackpfeife

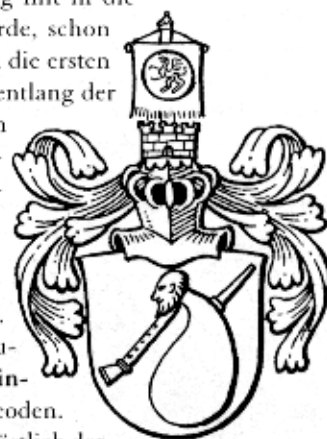
Gasthöfe und Schänken (Auswahl): Hotel Haus Sirbensack (P8/Q10/S18; erstes Haus am Platz), Am Neumarkt (Q7/P9/S14; nobel), Gaststuben Aventuriens (zahllose Einzelgaststätten, insgesamt S40), Ratskeller (Q7/P8/S8), Suppenzauber (Q8/P6/S10; exzellente einheimische Küche), Letzter Krambold (Q5/P4/S36; viele Reisende), Minentor (Q5/P4; viele Bergarbeiter), Quetschbeutel (Q7/P5; häufig Tanz), Galoschs Steinerweicher (Q4/P5; berühmter Schnaps), Fliegender Fisch (Q3/P3; Seemannsschenke im Binnenland), Neugründer (Q4/P3; nur Einheimische), Dickbarsch (Q5/P4; Fischspezialitäten), Torhaus (Q3/P5; verrufen), Wurzelkeller (Q4/P5; häufig Blasmusik), Bordell Torhaus (Q4/P6)

Die Koscher Kapitale trägt ihren Namen nach dem Hochkönig Angbarosch aus dem Volk der Hügelzwerge, der die ersten Kontakte zu den Menschen knüpfte. Rauchende Essen, dröhnende Hämmer, das heiligste Haus des Ingerimm – solcher Art Gedanken mögen dem Fremden kommen, hört er von Angbar. Doch wenn es auch die Diener Ingerimms waren, die den Namen der Stadt zu einem Großen haben werden lassen, so hat die 'Eherne' doch viele Gesichter, und wer von Angbars Zentrum aus die Stadt erkundet, wird in jeder Richtung ein anderes kennenlernen.

Gen Nordosten, in **Heimeling**, hausen meistens Hügelzwerge. In der Mitte ihres Viertels gruppieren sich um den **Dererund** genannten Platz die berühmten **Gaststuben Aventuriens**, die Gerichte aller Herren Länder feilbieten (und Biersorten der örtlichen Brauereien; der Ausschank des berühmten Ferdokers ist laut Zunftordnung in Angbar untersagt). Hier meint der Fremde manches Mal in einem wunderlichen Park zu stehen: Zwischen den von Lattenzäunen umrahmten Gärten, in denen vielerlei Gemüse und Obst gezogen wird, laden Bänke zum Verweilen ein. Einzig Fensterlöcher und Schornsteine verraten die

in die hügelige Landschaft hineingebauten Häuser der Hügelzwerge. Zwar sind Verbindungsgänge zum Umland Angbars streng verboten, seit Heimeling mit in die Stadtbefestigung eingefaßt wurde, schon wenig später fanden sich jedoch die ersten hölzerne Leitern und Treppen entlang der Mauer, die den Hügelzwerge beim Verwandtenbesuch den lästigen Weg zum Stadttor ersparten. Scufzend gestattete der Rat die Stiegen, die freilich des Nachts streng bewacht und in Kriegszeiten abgebaut werden. Noch in Sichtweite der Stadtmauern bei Heimeling steht ein **Steinring**, einst ein Heiligtum der Geoden.

In Heimeling läßt's sich leben – östlich der Reichsstraße hingegen wird in zahllosen Werkstätten ohne Unterlaß gearbeitet. Im Norden ragt bis auf einhundert Schritt der Minenfels **Braxod** auf, in den Tag für Tag zahllose Arbeiter der Zinnminen-Gesellschaft einfahren (die Goldmine untersteht dem **Fürstlichen Schatzamt**, der 'Talerburg', in der sich auch die Münze der Provinz befindet). Zwischen ihm und den Hügeln der Altstadt im Süden reihen sich in einer Senke die Handwerksstuben aneinander, die Angbars Ruhm begründet haben: Gießereien, Schmelzen und Schmieden jeder Art und Größe, von der unscheinbaren Werkstatt des **Meisterschmieds Grisom Sohn des Gorben**, über die **Stellmacherei Artaxesch & Söhne**, die seit bald 800 Jahren schwere Kampfwagen und gepanzerte Transportkutschen fertigt. Auch des Nachts liegt ein roter Schein über dem Viertel – allein das Hammerwerk des Meisters Grawalosch darf ob seines Lärms dann nicht betrieben werden. Wen wundert's, daß sich vor allem Angroschim hier wohlfühlen, deren Ahnen aus Xorlosch und dem Amboß kamen. Einer der wenigen Bewohner aus dem Hügelvolk ist Kelrax Sandsteiner, der inmitten seiner Sammlung von Erzen und Kristallen haust. Das Licht, das durch eine verglaste Deckenöffnung in die **Glitzergrötte** fällt, eine künstliche Höhle im Dachgeschoß seines Hauses, bricht sich an Tausenden kleiner Kristalle. Dem Greis fehlen nur noch wenige seltene Minerale, deren Beschaffung ihm





sicherlich manchen Dukaten wert wäre. Im gleichen Stadtteil gibt es auch einige ganz auf Zwerge zurechtgeschnittene Kneipen: Schemel, Tische und Decken sind auf Angroschim ausgelegt – nur die Bierkrüge haben die übliche Größe.

Acht von lodern den Flammen gekrönte Säulen säumen den Platz vor der gewaltigsten **Ingerimmsakrale** Aventuriens. Hier steht die Stele, in die die Worte des *Bundes auf Ewig* eingemeißelt wurden. Aus grauem Basalt ist das Haus des Gottes, und der Form eines Amboß nachempfunden – zumindest der sichtbare Teil, denn der Tempel schmiegt sich an einen Hang, und seine Kammern erstrecken sich bis weit unter Alt-Angbar. Einziger Zugang ist eine lange Treppe, die vom Platz hinab in die große Haupthalle führt. Getragen wird das gewaltige Gewölbe von monumentalen Säulen in Gestalt zu Stein gewordener Flammen. Der Boden weist ein Flammenmuster aus rotem und schwarzem Erz auf, das im Licht der vielen flackernden Fackeln, Feuerschalen und Öfen nach den Besuchern zu züngeln scheint. Inmitten der Halle öffnet sich ein tiefer Schacht im Boden, auf dessen Grund nimmerverlöschende Glut zu erahnen ist.

In den Krypten des Tempels leben der Hilpert von Asgareol, der Hüter der Flamme, und ein eigener Meister der Esse – Hochgeweihter des Tempels – namens Balthasar und ihre Gefolgschaft. Hier wird der Heilige Stein Ingerimms gezeigt, die prachtvolle Laterne der Ilpetta Ingrasim, in der eine ewige Flamme brennt,



den Ersten Stein (mit dem Rohal das Gewichtmaß festlegte) und Hunderte von Meisterstücken, die die Gläubigen ihrem Gott zum Geschenk machten. Ob und wie diese Kostbarkeiten vor Schurken geschützt werden, ist viel gerätselt worden – man hat jedenfalls noch nie von einem gelungenen Diebesstück gehört.

Wenn **Baldarosch**, die Eisentrommel, zur Feuermesse ruft, die dunklen Sänge der Geweihten ertönen und der Erhabene zu den Gläubigen spricht, dann schüren die Gesellen des Tempels die Flammen der Feuerschächte, die den Schacht im Zentrum umgeben, bis sie viele Mannslängen hoch lodern und ein jeder die Macht des feurigen Vaters spürt. Der Rauch aber steigt durch einen großen Schlot empor, der sich an der Spitze des Hanges erhebt.

In dessen Schatten stehen die prachtvollen **Zunft Häuser** der Bergleute, Waffenschmiede, Harnischmacher, Steinmetze, Schlosser, Wirte und anderer großer Zünfte. Hier tagen die Zunftgerichte, werden Lehrlinge geprüft und wird über die Aufnahme neuer Meister entschieden. Wichtig ist in fast jedem Haus die Schankstube im Keller, in der die Zunftfeiern abgehalten werden und wo sich die Meister vor den Ratssitzungen treffen.

Anschließend ziehen sie hinter ihren Fahnen die Kaiserstraße entlang zum **Haus der Zünfte**. Doch nicht nur wenn der Rat tagt, versammeln sich Schaulustige vor dem Bürgersaal. Im Haus der Zünfte steht ein mechanisches Uhrwerk, das zur vollen Stunde etliche große Pauken, Becken, Gongs, Röhrenglocken und sogar einen Pfeifenbalg erklingen läßt. Jeden Nachmittag verschwindet der Sohn des Erbauers Relox bei der Wartung der Mechanik fast völlig im Gehäuse des Uhrwerks – doch hüte man sich, über Uhrmeister Raloxoms sorgsam zurückgebundenen Bart zu lachen!

Vom Innenhof des Hauses der Zünfte führt ein Durchgang auf den **Neumarkt**, der seinen Namen nun schon länger als ein Jahrtausend trägt. An seiner Nordseite gemahnt die **Schandwaage**, ein rußiges Holzgerüst, an den ersten Zug der Orks: Damals ließen sich die Schwarzpelze für die Schonung Angbars die drei schwersten Ambosse der Stadt in Gold aufwiegen. Linkerhand liegt der **Praioestempel**. Während des Kirchenstreits war er lange geschlossen, da sich die Priester nach dem Tod ihres Hochgeweihten nicht für einen der zwei Lichtboten entscheiden konnten. Jetzt erhoffen sich von ihrem neuen Vorsteher bessere Zeiten. Hochwürden Tarjok Boquous Vita hat in der Tat einen denkwürdigen Lebenslauf vorzuweisen: Er entlarvte den Abt von Garrensand und die Baronin von Drift als Anhänger des Namenlosen, wurde zum Verwalter von Drift und zum Ordentlichen Inquisitions Rat erhoben, predigte das Wort des Hilberian und unterwarf sich schließlich demütig Jariel.

Ihm gegenüber erhebt sich das alte **Grafenschloß**, die Residenz des Stadtherrn. Zur Zeit ist dies Reichsvogt Bosper zu Stippwitz, dessen Vater zuvor für lange Jahre das Amt versah. Nahebei stehen der Kontor des Handelshauses Stippwitz, dem der Vetter Gobrom des Vogtes vorsteht, die Häuser der anderen großen Kaufmannsfamilien und, zwischen ihnen fast verborgen, der **Phextempel**.

Im Südosten, eingeschlossen vom uralten Stadtwall, erstreckt sich



Alt-Angbar auf drei Hügeln. Auf dem höchsten, **Gnarad** genannt, thront die mächtige **Zitadelle**, eine achteckige Feste, von Zwergenhand errichtet und niemals eingenommen. In unseren Tagen sind hier die Angbarer Sappeure und die Fürstlichen Schlachtreiter einquartiert. Der zweithöchste Berg ist der **Dwulin**, den der von Säulen getragene **Rondratempel** krönt und der zugleich die Stadtmauer im Südosten zum See abschließt. Auf dem **Bwad** schließlich, am Westrand der Altstadt, erhebt sich die **Alte Vogtei**.

Zwischen den drei Hügeln drängen sich in verwinkelten Gassen Häuser, die allesamt eine architektonische Eigenheit Angbars aufweisen: Statt Fachwerk finden hier Naturstein und Ziegel Verwendung. Schmuckwerk an der Fassade ist zwar verbreitet, bezieht aber mehr auf Perfektion als auf Prunk. Beliebte Symbole oder Sinnsprüche in Zwergenrunen, die Auskunft über die Bewohner geben. Selten sieht man mehr als zwei Stockwerke, dafür haben die Häuser nach Zwergenart geräumige Keller. Eine Ausnahme macht nur das **Hügelhaus** der Sauerklö-Sippe, die sich seit Jahrhunderten beharrlich geweigert hat, der dichten Bebauung zu weichen. In Alt-Angbar finden sich auch das gleichnamige **Brauhaus**, der ehemalige **Borontempel**, der seit dem Umzug der Geweihten vor die Stadt leersteht, und der **Hesinde-tempel**.

Südlich des Marktes liegt **Barschensee** mit Lagerhäusern, **Efferdtempel** und **Fischmarkt**. Über den See läuft dank der regelmä-

ßigen Fähren ein Großteil des Angbarer Handels. Dennoch ist Barschensee der ärmste Stadtteil. Viele der Bewohner sind Fischer oder Seeschiffer und trotz steter Proteste nicht im Rat vertreten.

Kruming, das jüngste Viertel, hat trotz des Einstiegs zur **Eisenmine** viel Dörfliches an sich. Vor allem Menschen haben sich hier angesiedelt, mancher Kleinbauer – und der Fürst zu Eberstamm in seinem **Wasserschloß Thalesia**. Zu erreichen ist die Residenz nur über eine begrünte Halbinsel, die zugleich den **Ifirnsweiher** abgrenzt. Der trägt seinen Namen, weil er des Winters als erster gefriert – und dann ist es jung und alt eine Lust, auf Kufen über das Eis zu gleiten. Etwas außerhalb und ebenfalls am Seeufer liegt die **Burg der Wächter Rohals**, die nach der Vernichtung der Ysilischen Niederlassung des Ordens erheblich an Bedeutung gewonnen hat. Die hier lebenden Weißmagier führen ihren Anspruch auf Rohals Nachfolge auf den Stab des Weisen zurück, der sich seit den Magierkriegen in ihrer Obhut befindet.

Ebenfalls außerhalb der Stadt liegt der Einstieg zu einer **Silbermine**, in der fast ausschließlich Gefangene arbeiten, darunter vermutlich viele, die nie wieder den Schein der Sonne sehen dürfen. In noch weiterer Entfernung befinden sich die Steinbrüche, die den begehrten Angbarer Blutstein (Zinnober) liefern, ein alchemistisches Reagens, das unter anderem bei der Produktion von Zielwasser und Antidot eine wichtige Rolle spielt.

Die Stadt Ferdok

Stadtherr: Vogt Ernbrecht von Plötzbogen

Einwohner: 2.320 (davon 4% Zwerge)

Garnisonen: 2 Schwadronen Ksl. Ferdoker Gardereiterinnen, 15 Stadt- und 10 Gräfl. Flußzollgardisten

Tempel: ING, EFF, PER, PHE, PRA, RON

Stadtwappen: drei blaue Turnierlanzen-Krönlein auf Silber

Gasthöfe und Schänken (Auswahl): Hotel Ferdoker Hof (Q8/P8/S16), Hotel Schwarzroter Schild (Q5/P6/S20), Zur Sanften Sau (Q1/P2/S18; schmierige Kaschemme), Zur Biberburg (Q3/P3/S28; Küche Q1), Hammer und Amboß (Q5/P5/S10), Herberge Mutter Ingricha (Q3/P2/S14; professionelle Wahrsagerin unterm Dach), Bardenkrug (Q6/P5; stets Musikanten und Sänger), Zur goldenen Lanze (Q5/P4; Stammlokal der Gardereiterinnen), Am Ankerplatz (Q4/P3; zwielichtige Stammgäste, Glücksspiel), Schwert & Blut (Q2/P5), Goldenes Korn (Q4/P3; vorwiegend Einheimische), Bordell Rahjakelch (Q4/P4)

Ferdok ist zwar eine der ältesten Siedlungen des Neuen Reiches, alte Gebäude sucht man hier jedoch vergeblich, denn allzu häufig wurde die Stadt Opfer von Überschwemmungen, Bränden oder plündernden Thorwalern. Nach dem großen Hochwasser von 831 v.H. liegt Ferdok nicht einmal mehr an seinem einstigen Gründungsort. Heutzutage erscheint Ferdok als ordentlich angelegte Stadt mit klar gegliederten und gut gepflasterten Straßen und Gassen. Das Stadtbild prägen die typischen Koscher Häu-

ser, mit steinernem Untergeschoß und vorkragenden oberen Stockwerken aus Fachwerk, die in Ferdok meist mit Schiefer gedeckt sind.

Im Norden der Stadt liegt mit dem **Ugdanhafen** die Lebensader Ferdoks, denn die Stadt ist wegen ihrer Lage am Großen Fluß der bedeutendste Binnenhafen des Reiches. Hier werden die Güter von Flußschiffen auf Wagenkolonnen umgeladen, die auf der Reichsstraße nach Gareth ziehen. Im Gegenzug werden Handelswaren aus Gareth zum weiteren Transport auf Treidelkähne geladen – wen wundert es da, daß Graf Growin den Großteil seiner Einnahmen aus Liegetaxen und Zöllen zieht.

Durch die über den Ugdandamm mit der Stadt verbundene Insel **Alte Bank** besitzt die Stadt ein geschütztes Hafenbecken. Im Hafenviertel sind die **Tempel des Efferd** und **Phex** von Bedeutung sowie einige **Brauereien** – darunter auch jene, die das **Helle Ferdoker Gerstenbräu** liefert, ein außerordentlich bitteres Bier, das die Stadt landesweit bekannt gemacht hat. Aber nicht nur das untergärig gebraute 'Ferdoker', sondern auch dunkle Biere verschiedenster Art wer-





den hier gebraut und ausgeschenkt. Reine Wohnhäuser findet man am Hafen kaum, so daß es für den biedereren Ferdoker wenig Gründe gibt, des Nachts seine Schritte dorthin zu lenken – der Hafen lockt wie überall sonst lichtscheues Gesindel an.

Im Westen Ferdoks windet sich eine sanfte Serpentine die im Nordwesten der Stadt gelegene Anhöhe empor. Hier steht eine mächtige, der Tsa geweihte Trauerweide, auch **Klagebaum** oder **Tränenweide** genannt, an der mancher Bürger betet, dem Tsas Segen verwehrt blieb. Die Anwesen der reichsten Einwohner Ferdoks sind ebenfalls auf diesem Hügel angesiedelt.

Südöstlich vom Berg liegt das kleine Zwergenviertel, dessen Häuser zumeist nur eine überirdische Etage besitzen. Seit der Ernennung des Zwergen-Grafen Growin stieg der Anteil der Zwerge stetig an. Daß die Handwerksprodukte aus dem Zwergenviertel sich durch ihre Qualität auszeichnen, versteht sich fast von selbst. Das gilt natürlich insbesondere für die Erzeugnisse der Zinngießereien, mit denen sich Ferdok einen Namen gemacht hat: Nicht nur kunstvollstes Geschirr und Besteck aus Angbarer Zinn stammen von hier, sondern auch Pilgermarken, Schmuckbroschen und die Plaketten mit jährlich wechselnden Motiven, die beim Großen Kaiserturnier zu Gareth feilgeboten werden und deren Monopol sich die Koscher – trotz jüngster Proteste des Garether Zunftmeisters Kannemacher – bislang sicher konnten. Auch Zinnminiaturen werden hier erzeugt, die sich als Sammelobjekt für Alt und Jung großer Beliebtheit erfreuen. Wer möchte, kann sogar Nachbildungen aventurischer Berühmtheiten wie Raidri Conchobair oder Amene Horas erstehen – wenn er auch für eine Miniatur der jüngst gefallenen Reichsbehüters etwas tiefer in die Tasche greifen muß.

In der Küche Ferdoks ist der rote Koschapfel allgegenwärtig, der bis weit in den Winter hinein gelagert werden kann und als Brei oder Bestandteil von Eierküchlein, Krapfen oder Eintöpfen Verwendung findet.

Das Zentrum der Stadt liegt um den **Großen Marktplatz** und

den **Praiosplatz** und reicht nach Norden bis zur Garether Straße, einer Verlängerung der Reichsstraße 6. Um diese Plätze gruppieren sich die wichtigsten Gebäude Ferdoks: die schlichte gräfliche **Residenz** und die **Tempel** von **Praios**, **Peraie**, **Rondra** und **Ingerimm** (letzterer dank zwergischer Spenden neu errichtet). Hier befindet sich auch das **Garnisonsgebäude** der berühmten **Ferdoker Garde**, einer hundertköpfigen, ausschließlich aus Frauen bestehenden Eliteeinheit, die man auch als die 'Amazonen des Kaisers' kennt. Obristin der Ferdoker Garde ist Efferdane von Eberstamm, eine Nichte des Fürsten. Im Volksmund heißt es, den Grundstock der Garde bildete tatsächlich ein Trupp Amazonen, der sich im Koschgebirge niederließ. Angeblich sei eine Peraiegeweihte, vom fanatischen Orden der göttlichen Kraft der Hexerei beschuldigt, auf ihrer Flucht ins benachbarte Almada auf den neu gegründeten Amazonenorden gestoßen und habe den Beistand der schönen Kriegerinnen erlitten – eine Geschichte, die mit größter Wahrscheinlichkeit zu den Legenden zählt.

Auf dem Großen Marktplatz, dem zehn hohe Platanen Schatten spenden, wird an jedem Wasser- und Markttag Markt gehalten. Nach Süden weist von hier aus die Niam-Allee, die jenseits des Festtores als Ferdoker Landstraße einen Großteil der Grafschaft durchzieht. Nach Westen führt die Treidelstraße den Großen Fluß entlang bis nach Albenhus, nach Norden die Hafenstraße, die am Becken des Ugdanhafens endet. Östlich des Marktplatzes schließt sich ein Gebiet mit vornehmlich einfachen Wohn- und Mietshäusern an. Kurz vor dem Garether Tor, rechts und links der Hauptstraße, liegt **Fuhrmannsheim**, mit den Gütern mehrerer Fuhrunternehmer, Mietställen, Wagnern und Stellmachern, sowie manch weiterem Lagerhaus. Weiter im Osten, jenseits der Stadtmauern, leben Fischer und Flußschiffer.

Noch innerhalb der großzügig angelegten Stadtmauern befinden sich die **Höfe** einiger Bauern, umgeben von Weiden, auf die des Nachts das Vieh von außerhalb getrieben wird, sowie einige **Gestüte** der bekannten Ferdoker Warmblüter.



Die Markgrafschaft Greifenfurt

DIE MARKGRAFSACHAFT GREIFENFURT FÜR DEN EILIGEN LESER

Landesherrin: Markgräfin Irmenella von Greifenfurt

Wappen des Lehens: Roter Greif auf goldenem Grund über blauem Wellenschildfuß

Wichtige Adelsgeschlechter: von Wertlingen

Landschaften: Finsterkamm, Breitenau, Reichsforst

Gewässer: Ange, Breite und Dergel als Grenzflüsse, einige kleinere Seen

Einwohner: um 45.000 (einschließlich der tobrischen Neusiedler)

Wichtige Städte und Dörfer: Greifenfurt (um 3.600), Eslamsroden (um 1.500), die meisten Hauptorte der Baronien mit 300 bis 500 Einwohnern

Garnisonen (1. Praios 29): 2 Schwadronen Ksl. Greifenfurter Grenzüter, 2 Schwadronen berittene Landwehr, 10 Lanzen Bannstrahler, 1 Banner Mgfl. Greifenfurter Langschwerter, 2 Banner Landwehr – allesamt quer über das Land verteilt ...

Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: der Greif Scraan (zweimal erschienen), Bergkönig Ramoxosch und Elfenkönig Tasilla Abendglanz (Sieger der Schlacht von Saljeth), Chrrkrook (eine vermutliche Bergriesin)

Talismane und Wunderstätten: Praiosberg von Greifenfurt, Tal der Elemente / Kloster Arras de Mott im Finsterkamm

Festtage: 1.–3. Praios (Sonnenwende, Praiosfest und Greifenfest), 24. Rondra (Gedenken an die Schlacht von Orkenwall als symbolische Trauerfeier für die Gefallenen der Orkriege), 29. Travia (Tag des Hl. Gilborn, wird vornehmlich von den Bannstrahlern gefeiert), 30. Tsa (Tag der Erneuerung, wird erst seit kurzem gefeiert), 1. Peraine (Saafest)

Grenzen und Landschaft

Eingebettet zwischen dem Kosch im Südwesten, Weiden im Nordosten und Darpatien im Osten, liegt die Markgrafschaft Greifenfurt, das Bollwerk des Reiches wider alle Gefahren, die in der unzugänglichen Wildnis des Nordens lauern. Im Süden grenzt sie an Garetien; im Westen und Norden aber an den schroffen und düsteren Finsterkamm.

Im Schatten der hohen Gipfel erstreckt sich eine karge Landschaft; grasbestandene Hügel wechseln sich ab mit unwegsamen Wäldern, die weite Teile der Markgrafschaft bedecken und über denen oft tagelang bleigraue Wolken hängen. Erst im Süden, in der Breitenau, werden die Hügel flacher und machen weitläufigen Grasebenen Platz. Im Herzen Greifenfurts hat man in den vergangenen Jahrhunderten die Wälder zurückgedrängt und das Land urbar gemacht. Dort sieht es kaum anders aus als in den Ackergebieten Garetiens, adrett liegt ein Feld neben dem anderen, grast das Vieh friedlich auf den Weiden, und von einem Dorf zum nächsten sind es nur wenige Meilen.

Einen lieblichen Anblick bietet das Land im Frühsommer: Das

satte Grün der Wiesen und Kornfelder mischt sich mit den leuchtend gelb blühenden Rapsfeldern und den lichtblauen Blüten des Flachses zu einem malerischen Bild. Im Herbst aber (der genauso schnell kommt, wie der Frühling lange auf sich warten läßt), wenn sich Nebel über das Land breitet und das Vieh längst im Stall ist, wirkt dieselbe Landschaft so düster und ausgestorben, daß einen tiefe Schwermut überfallen kann. Der Winter in der Markgrafschaft ist lang und schneereich und eine Ermahnung daran, daß die nördlichsten Teile Greifenfurts auf einer Höhe mit Thorwal liegen.

Fett und saftig sind die Auen der Breite, wie auch die der Bäche, die ihr zufließen. Kopfweiden flankieren die sattgrünen Ufer, wo Schilf, Dommelgras und allerlei Auenkräuter wachsen. Diese Flußauen sind der beste Weidegrund, und hier sein Land zu haben, bedeutet einen relativen Wohlstand.



Die Breite, Lebensader Greifenfurts, ist ein friedlicher Fluß, in dem nur wenige Stromschellen oder andere Fährnisse auf die Schiffer lauern. Nach einem schneereichen Winter jedoch kann der geduldige Strom im Perainemond binnen weniger Stunden zu einem gurgelnden, donnernden Ungeheuer anschwellen. Solch ein Hochwasser kann über Tage, ja Wochen die Menschen in Atem halten, bis die Fluten wieder sinken.

Wo sich nicht von hohem Gras bestandene Hügel erstrecken, bedeckt dichter Wald das Land, in den milderen Gebieten Haine aus Birke, Buche und Eiche (und der düstere Reichsforst im Süden), im Norden und an den Hängen des Finsterkamms dichte, unzugängliche Tannichte. Häufig jedoch bedeckt auch in den lichten Wäldern üppig wucherndes Dickicht den Boden, Dornestrüpp und hüfthohe Farnfelder. Viele dieser Wälder tragen Namen, die von unheilvollen Geheimnissen künden, wie Tatzelbusch oder Wolfshain. Nur wenige Pfade durchdringen die unwegsame Wildnis, Wildwechsel zum meist, die für den gewöhnlichen Reisenden, zumal den Berittenen, nicht taugen. Umgestürzte Baumleichen versperren immer wieder den vielfach gewundenen Weg, auf der Borke fleischige Konsolenpilze, die teilweise im Dunkeln leuchten.

Tierwelt

Die Wälder Greifenfurts sind wildreich, vornehmlich, weil es wenige Jäger gibt: Rehe, Hirsche und Wildschweine haben hier ihre Wechsel, desgleichen Niederwild wie Birk- und Rebhühner. Rote und blaugraue Eichhörnchen leben in den hohen Wip-



feln, insbesondere letzte sind bei Fallenstellern sehr begehrt. Auch Raubtiere streifen durch das wilde Land, am Waldrand und im Hügelland vornehmlich Rotfuchse, im Wald hingegen Gris- und Waldwölfe, die in langen und harten Wintern zu einer ernstzunehmenden Gefahr werden, wenn der Hunger sie hinab in die Täler treibt.

Tiefer in den Wäldern leben vereinzelt und versteckt Schwarzbären, die in den Höhlen des Finsterkamms Unterschlupf fin-

den. Gleiches gilt für Luchs und Wildkatze oder für die überaus seltenen Berglöwen. An den Ufern der Breite und ihrer Zuflüsse hausen Otter, flinke Fischlänger, die die Fischer gar nicht gerne sehen, zerreißen sie ihnen doch die Netze und rauben die Reusen aus; seltener einmal trifft man auf einen Biberdamm.

Auf den Höhen des Finsterkamms, wo nur noch Kräuter, Gräser und Flechten wachsen, leben Gebirgsböcke und Murmeliere, stolz kreisen Greifvögel über den stets schneebedeckten Gipfeln.

GESCHICHTE GREIFENFURTS

um 3000 v.H.: erste Ansiedlungen von Amboßzwerger im Finsterkamm; angeblich vorher orkische Besiedlung bis zur Breite

um 1850 v.H.: vermutlich erste menschliche Siedler an der Breite; im Laufe der Trollkriege wieder vertrieben

um 1650 v.H.: zweite Besiedlungswelle

um 1250 v.H.: Orks vom Stamm der Ghorinchai erobern das Land bis zum Zusammenfluß von Ange und Breite.

1243 v.H.: Die Siedlung Saljeth wird überrannt; die Orks errichten dort das wichtigste Tairach-Heiligtum außerhalb des Orklands.

1134 v.H.: Schlacht von Saljeth; die vereinigten Heere von Bergkönig Ramoxosch III. und Elfenkönig Tasilla Abendglanz vertreiben die Orks; die menschlichen Sklaven werden durch das Erscheinen des Greifen Scraan zum Widerstand gegen die Schwarzpelze aufgestachelt; die Tairach-Kultstätte wird geschleift.

1128 v.H.: (undokumentierte) Neugründung Saljeths unter dem Namen Greifenfurt; in der Folgezeit ständige Scharmützel mit orkischen Marodeuren

um 1020 v.H.: Die vereinigten Heere des Kaisers Murak-Horas und der Elfen vertreiben die Orks endgültig über den Finsterkamm; in den Urkunden jener Zeit wird die Greifenmark als von Wehrheim aus regiert beschrieben.

990 v.H.: Mit Konstituierung des Neuen Reichs wird die Greifenmark mit der Hauptstadt Greifenfurt als Illuminat (Besitz der Praioskirche) im Grafschaftsrank etabliert.

ab ca. 950 v.H.: Besiedlung und Urbarmachung des Landes durch klösterlich lebende Gemeinschaften von Peraine- und Praioslaien unter dem Schutz der Sonnenlegion

683 v.H.: Angebliches zweites Erscheinen des Greifen Scraan an der Breite inspiriert den Illuminatus Aldec vom Greifenfurter Tempel des Götterboten Scraan zu seiner Auslegung des Praioskults.

599 v.H.: Gilian von Greifenberg, Marschall des Nordens und entfernter Verwandter Kaiser Noralecs, wird als blutgieriges Monstrum enttarnt (er soll Dutzende von Bauernkindern der Umgebung geschändet, gefoltert und ermordet haben) und von einer aufgebracht Menge erschlagen, seine Burg angezündet. Während der folgenden Strafexpedition der Priesterkaiser werden fast alle Aufrührer gehängt, doch das Land steht kurz vor einem Aufstand.

um 550 v.H.: Schlimmstes Wirken der Inquisition im Illuminat

Greifenmark; binnen drei Jahren werden fast 2.000 vermeintliche Hexen und Zauberer verbrannt.

527 v.H.: Nach dem Ende der Priesterkaiserzeit wird das Illuminat aufgelöst, Teile an Weiden und Kosch vergeben und Rest-Greifenfurt in eine Landgrafschaft umgewandelt; der Einfluß der Praioskirche bleibt jedoch weiterhin stark.

um 450 v.H.: Der Breitenforst ist fast vollständig gerodet und in Acker- oder Weideland verwandelt.

um 400 v.H.: Greifenfurt bleibt von den Magierkriegen weitgehend verschont.

397 v.H.: Greifenfurter Adlige sind maßgeblich an der Formulierung des 'Gareth's Pamphlets' beteiligt.

393 v.H.: Während der Orküberfälle wird die Breitenau größtenteils verwüstet, während der nördliche Teil der Grafschaft weitgehend verschont bleibt.

278 v.H.: Gründung Eslamsrodens auf Geheiß Eslams II.

188 v.H.: Gründung der Magierakademie 'Halle der Macht zu Greifenfurt'

70 v.H.: Die Zorganpocken und Orküberfälle raffen während der Erbfolgekriege etwa ein Zehntel der Bewohner der Grafschaft dahin; während der gesamten Zeit steht Greifenfurt zu Barduren von Gareth.

52 v.H.: Die 'Halle der Macht' wird, trotz kaiserlicher Protektion, aus Greifenfurt ausgewiesen und übersiedelt nach Lowangen.

11 v.H.: Die garetische Landgrafschaft Greifenfurt wird in eine Markgrafschaft umgewandelt.

19 Hal: Orks unter der Führung Sadrak Whassois erobern fast die gesamte Markgrafschaft, bevor sie sich nach Süden wenden. Die Thurianische Legion (aus Greifenfurtschen und Koscher Kämpfern) wird in der Schlacht am Nebelstein von den Orks aufgerieben, das Dorf Orkenwall erlangt durch die Niederlage gegen die Orks traurige Berühmtheit. Sharraz Garthai wird orkischer Verweser der 'Finstermark'. Ab dem Ende des Jahres werden die Orks wieder vertrieben.

Anfang 19 – Ende 20 Hal: Stadt Greifenfurt unter orkischer Besatzung. Zur Rettung der Stadt manifestiert sich der Greif Scraan.

seit 20 Hal: Säuberung des Landes von den Resten der Ork-Besatzung, vor allem durch Bannstrahl-Ritter; die Praioskirche stellt nicht unbeträchtliche Mittel zur 'Gesundung der Greifenmark' zur Verfügung.

1. Praios 29 Hal: Irmenella wird Markgräfin von Greifenfurt.



Von Straßen und Pfaden

Das Reisen im Greifenfurtschen ist beschwerlich, zumal nach dem Orkensturm. Die einzige Straße von Belang ist die **Reichsstraße**, die in Greifenfurt beginnt und über Wehrheim nach Warunk führt, aber erst ab Wehrheim wirklich den Namen *Reichsstraße* verdient, da seit den Orkriegen ein guter Teil des Pflasters für andere Bauvorhaben herausgebrochen wurde und die ansonsten üblichen Landgasthäuser entweder verlassen sind oder das Zentrum einer Flüchtlingssiedlung bilden. Für die Fortsetzung der Straße von Greifenfurt nach Andergast gilt ähnliches, nur, daß hier Straßenpflaster schon in früheren Zeiten Mangelware war.

Ansonsten mag noch der häufig benutzte **Breitenstieg** (im Norden **Nörrnstieg** genannt) Erwähnung finden, der sich, entlang des Finsterkamms, aus dem Weidenschen nach Greifenfurt und über Breitenbruck und Zalgo nach Angbar windet, zwar viel befahren und begangen, aber wenig gepflegt.

Wohl müht man sich, gen Weiden und den Kosch die durch die Wälder führenden Reisewege freizuhalten, aber dieser mühsame Kampf gegen die wuchernde Vegetation scheint aussichtslos.

Die **Breite** ist etwa ab Greifenberg mit Flößen zu befahren. Flachgehende Flußboote kommen bis Greifenfurt, während richtige Flußschiffe am Zusammenfluß von Ange und Breite ihre Fracht

umladen müssen. An beiden Flüssen ziehen sich Treidelpfade entlang, auf denen die einheimischen Nordmähen oder Ochsenengespanne die Lastkähne stromauf schleppen.

Lenkt man seinen Schritt Richtung Weiden oder gar zum Finsterkamm, dann wird der Weg zwischen den einzelnen Ansiedlungen länger, und rarer werden die bestellten Flächen. Da kann es geschehen, daß man zwischen zwei Weilern einen unheimlichen, dunklen Wald durchmessen muß, und einzig der leidlich instand gehaltene Pfad erinnert daran, daß hier bisweilen Menschen wandeln. Wie Oasen wirken die Felder und Weiden der Bauern inmitten der rauen Wildnis, kleine Inseln der Zivilisation.

Zu manchen Siedlungen oder Höfen führt überhaupt kein fester Weg, abgeschieden liegen diese in den unwegsamen Bergtälern oder inmitten eines tiefen Forstes verborgen.

Zwar erstrecken sich die Grenzen der Finsterkammarone angeblich bis zu den Gipfeln des düsteren Gebirges, doch sind solche Landzumessungen wohl eher symbolisch zu sehen, angesichts der Unwegsbarkeit des Geländes.

Und so mag es vorkommen, daß mancher Baron ein oder gar mehrere Weiler sein eigen nennt, von denen er nichts weiß, geschweige denn, daß

er sie je gesehen hat – was gleichermaßen auch auf seine Untertanen zutrifft, die nicht selten die Jahre noch nach Kaiser Reto zählen.



Der Finsterkamm

Eine mehr als dreihundert Meilen lange Wegscheide zwischen den zivilisierten Landen und unwegsamer Wildnis voller unwägbaren Gefahren ist der Finsterkamm, der voll düsterer Majestät die Landschaft in seinem Schatten beherrscht. Kühn erheben sich bis zu 2.500 Schritt hohe Kalksteingipfel in den Himmel, bizarre, steinerne Massive, die so unheilverkündende Namen wie *Schwarzkuppe*, *Sturmhöhe*, *Nebelstein*, *Orkenmaul* und *Drachenkopf* tragen. Im Norden läuft das Gebirge in die Schwarzkuppen aus, die immerhin noch 1.500 Schritt Höhe erreichen, während im Süden das Tal der Breite zwischen Finsterkamm und Kosch die große Mauer um das Herz des Reichs durchbricht. Dem Wanderer eröffnet sich eine Welt voller schroffer Schön-

heit: Jähe Felswände, die Hunderte von Schritt in die Höhe ragen, tief eingeschnittene Täler, so eng, daß kaum ein Sonnenstrahl bis zum Grund vordringt, riesige Geröllhalden, die von der zerstörerischen Macht der Bergstürze kündigen. Die Flanken der Berge sind von Höhlen zerklüftet, die sich bis tief in das Innere des Massivs erstrecken können, natürliche Labyrinth voller Geheimnisse.

Und doch, so düster sich der Finsterkamm üblicherweise seinem Betrachter zeigt – wenn das Morgenlicht die Welt in einen sanften gold-rosafarbenen Schein taucht, wenn die Frühnebel in zarten Schwaden aus den Tälern aufsteigen, dann zeigt sich das Massiv in atemberaubender Schönheit.



Am Fuße und an den niedriger gelegenen Hängen des Finsterkammes wachsen düstere Wälder, beherrscht von hohen Tannen, Fichten und Firunsföhren, durch deren Nadelkleid sommers wie winters nur vereinzelt ein Sonnenstrahl dringt. Hier läßt es sich besser vorankommen als in den Forsten der Niederungen, denn in dem dämmerigen Zwielicht gedeiht nur wenig Unterholz. Allein es hilft einem wenig, führen die Wege doch ins Niemandsland, einmal abgesehen von dem **Saljethweg** nach Yrramis (einem Paß, der schon den Elfen bekannt war, die einst hier siedelten) und dem Abzweig des Nörrnstiegs, der von Nordhag ebenfalls in die immer noch von den Orks besetzte Stadt des ehemaligen Svelltbundes führt. Außerdem gibt es einige kleinere Pässe, so den **Schattenpaß** am Nebelstein, dem südlichsten Gipfel des Gebirges, wo im Jahre 19 Hal das Hauptheer der Orks ins Reich einfiel. Die meisten anderen aber sind nur wenigen Wanderern, Jägern und Fallenstellern bekannt, und alle sind höchstens sechs Wochen im Jahr für den Handel nutzbar.

Steigt man höher hinauf, müssen die mächtigen Nadelbäume Krüppelkiefern und niedrigem Gebüsch weichen, bis schließlich das Klima so rauh geworden ist, daß sich allein noch Gräser und Flechten auf den Felshängen behaupten können.

Nur selten sieht man die Gipfel klar im Praiosschein, meist umwölken dunkle Regenwolken oder ein Dunstschleier die Häupter der Bergriesen. Der Finsterkamm gilt als ein launisches, zorniges Gebirge, das eifersüchtig darauf bedacht ist, daß die Sterblichen sich nicht allzu keck vorwagen. Plötzlich auftretender Nebel, der unversehens die schmalen Pfade verhüllt und einem jegliche Orientierung raubt. Auch plötzliche Hagel- und Schneestürme sind manchem Reisenden schon zum Verhängnis geworden, zumal sich der Finsterkamm nicht um Jahreszeiten zu scheeren scheint. Wenn ihm nach einem Unwetter ist, so sagt man im Volksmund, dann schneit es auch einmal im Rahja dichte Flokken, die einem der wütende Wind um die Ohren peitscht, bis einem Hören und Sehen vergeht. Im Winter gehen nur Narren ins Gebirge, so sagt man – und von diesen kehrt auch kaum einer zurück oder erreicht die andere Seite.

Von den Bewohnern des Gebirges

Schon in den Wäldern am Fuß des Gebirges ist selten einmal eine Seele zu finden, sieht man einmal von vereinzelt Jägern oder Kundschaftern der Orks wie auch der Menschen ab – und mit zunehmender Höhe findet man noch weniger kulturschaffende Zweibeiner. Bergbauern, die in anderen Gebirgen durchaus in diesen Höhen ihr Auskommen finden, gibt es im Finsterkamm höchstens bis zu einer Entfernung von zwei Tagesreisen zum Nörrnstieg (und die Tagesreise ist nicht sonderlich lang in der Mark).

Kulturzerstörende Zweibeiner hingegen sind hin und wieder hier anzutreffen, sagt man doch, daß sich die **Banden** des Blutigen Habichts und der Schwarzen Geißel Rru'ghargop hier in unzugänglichen Tälern verstecken. Auch **Goblinhorden** und bisweilen sogar 'reguläre' **orkische Einheiten** haben hier – oft nur für wenige Wochen – Unterschlupf gefunden. Und da die Orks

bei ihrem Kriegszug auch gefräßige **Oger** mit sich führten, darf man befürchten, daß eine Handvoll dieser Scheußlichkeiten auch hier ihr Unwesen treiben.

Trolle schließlich sind zwar als menschenfreundlich und hilfsbereit bekannt, aber mehr als eine Handvoll soll es im Finsterkamm auch nicht geben.

Eine besondere Plage sind die **Harpyien**, die in großen Schwärmen in den unzugänglichen Steilwänden hausen. Manch ein Bauer des Umlands hat schon ein gutes Stück Vieh an das irrsinnige Raubgesindel der Lüfte verloren, doch was kann er mehr machen, als die Augen nach verräterischen Schatten am Himmel aufzuhalten? Nur zu gern würde man den häßlichen Ungeheuern endgültig den Garaus zu machen, doch sind ihre Lagerplätze unerreichbar in schwindelnden Höhen, und nur selten gelingt es einmal dem kühnsten Schützen, eine der Bestien vom Himmel zu holen.

In den weitverzweigten Höhlen des Finsterkammes leben seit Äonen schon einige Sippen vom Volk der **Amboßzwerge**. Dort schürfen sie nach Zwergenkohle und anderen Schätzen, die in den Flanken der Berge lagern. Das kleine Volk hat sich die natürlichen Gänge zunutze gemacht, durch harte, zähe Arbeit erweitert und nach Zwergenart zu unterirdischen Siedlungen ausgestaltet. Kein Mensch weiß zu sagen, wo die wohlverborgenen Eingänge zu den Zwergenminen liegen, denn die (zudem nicht sehr zahlreichen) Angroschim hüten dieses Geheimnis gut.

Doch nicht allein Amboßzwerge haben sich die Gänge als Heimstatt auserkoren. Man sollte es in Gegenwart eines Angroscho zwar nicht erwähnen, doch geht das Gerücht, daß auch die verhaßten **Tiefzwerge** ihr elendiges Dasein in tiefen Stollen fristen. Auch von **Höhlendrachen** berichtet manche Sage, doch hat man seit Jahren kein Wesen dieser Art mehr gesehen. Wohl aber gehen Gerüchte von sagenhaften Horten um, und mancher Dummkopf hat sich schon verleiten lassen, die Brutstätte der Drachen zu suchen. Zurückgekehrt ist keiner.

Das Kloster Arras de Mott

An der Paßstraße nach Yrramis, etwa fünf Tagereisen nördlich von Greifenfurt (also mitten im Finsterkamm) liegen die Ruinen von Arras de Mott, dem Hauptkloster des praiosgefälligen Ordens des heiligen Hüters, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, 'unheilige' Schriften aufzuspüren und dem Zugriff der Öffentlichkeit zu entziehen. Daß die Anlage als Versiegelung über den Trümmern eines borbaradschen Artefakts ungeahnter Größe errichtet wurde, ahnte damals, im Jahre 141 v.H., nicht einmal der Ordensgründer Arras de Mott.

Das Artefakt diente dazu, die elementaren Kräfte des nahegelegenen Tales der Elemente (s.u.) in schiere Astralenergie umzuwandeln; es wurde während der Magierkriege zerstört.

Im Jahre 19 Hal wurde das Kloster von den Orks erobert und konnte erst drei Jahre später durch Oberst von Blautann wieder befreit werden. Im Jahre 24 Hal versuchten dann eingeschleuste Borbaradianer, das Gebäude zu seinem ursprünglichen Zweck zu nutzen, was wiederum in schweren Beschädigungen der ge-



Rrul'ghargop, die schwarze Geißel

Einst einer der gefürchtetsten Hauptleute in den Horden des Schwarzen Marschalls, führt **Rrul'ghargop** den Krieg gegen die Menschen bis auf den heutigen Tag fort.

Zu fragwürdigem Ruhm kam er, als er im Frühjahr 21 Hal Prinzessin Irmenella entführte, die ihm jedoch von mutigen Recken unter Führung der Amazonenprinzessin Gilia wieder entrissen werden konnte. Damals gelang es dem Schwarzpelz, sich mittels Zauberei aus dem Kerker zu befreien, bevor man ihn für seine Greuelthaten zur Rechenschaft ziehen konnte.

Rrul'ghargop ist selbst für einen Ork ein wahres Schesusal: Unglückselige Brut eines Orkhäuptlings und einer elfischen Sklavin, vereint der Halbork die grausamsten Seiten beider Völker in sich. Sein gemischtes Blut zwang ihn früh, sich im Stamm seines Vaters zu beweisen, wollte er nicht – als Abkömmling einer Sklavin – als Schwächling gelten. Er wählte den Weg des Kriegers und verfolgt ihn mit einer selbst für Orks ungewöhnlichen Härte, Unnachgiebigkeit und tiefer Verachtung für alle Blankhäute.

Muskelbepackt und hochgewachsen, ein geborener Kämpfer von imposanter Gewandtheit und Kraft, aber auch großer Verschlagenheit, gesegnet mit einer für einen Ork außergewöhnlicher Intelligenz, birgt Rrul'ghargop zudem das magische Erbe seiner Mutter. Dies und seine ausgezeichneten Fähigkeiten als Anführer sind der Grund, warum es den Edlen Greifenfurts und Weidens trotz mannigfacher Bemühungen nicht gelungen ist, des Halborks und seiner Bande habhaft zu werden. Geschickt weiß jener noch so gewitzt gestellten Fallen zu entschlüpfen, und kommt es einmal hart auf hart, kann er sich auf das elfische Erbe verlassen.

Sein Kriegshaufen, dessen Stärke zwischen einem und zwei Dutzend Schwarzpelzen liegt – fast alles Veteranen des Orkensturms –, folgt ihm in unerschütterlicher Treue. Sie träumen mit ihrem Anführer davon, daß sich die Orks eines Tages wieder erheben, die Menschen endgültig zu vernichten und den Norden für die Schwarzpelze zurückzugewinnen. Bis dieser Tag gekommen ist, wird wohl noch manch Unglücklicher ihren Klingen zum Opfer fallen, bevor es gelingen mag, den Unhold dingfest zu machen.

Der Blutige Habicht und seine Bande

Einer der gefürchtetsten Schrecken der Markgrafschaft aber ist der Blutige Habicht, ein berühmter Räuberhauptmann, und sein Haufe. Zwei Schritt mißt der bullige Kerl, ein berühmter Schwert- und Axtkämpfer. Die schwarzen Strähnen hängen ihm lang in die Stirn, und ein wilder Bart umwuchert sein auffällig bleiches, durch eine große Narbe verunstaltetes Gesicht. Gnade, so heißt es, kennt er nur mit jenen, die seinen Zoll in Gold und Silber zu zahlen vermögen, allen anderen aber nimmt er das, was er für sein crachtet, in Blut.

Man nimmt an, daß er zu den Söldlingen gehörte, die mit der kaiserlichen Armee nach Greifenfurt kamen. Als man ihm den Sold schuldig blieb und auch durch Plündern keine nennenswerte Beute zu machen war, beschloß er, es den edlen Herren heimzuzahlen. Er scharte allerlei übles Gelichter um sich – Soldaten, Vagabunden, landvertriebene Bauern und gar ein paar Orks –, er-

klärte den Greifenfurtern seinen eigenen Krieg und macht nun mit seines Bande die Straßen der Markgrafschaft unsicher. Zwar hat es mehrfach Bemühungen der Barone gegeben, gemeinsam des Übels Herr zu werden, doch vermochte der gerissene Räuber, sich allen Nachstellungen mit List und Tücke zu entziehen.

So gewitzt weiß der Kerl seinen Häschern ein Schnippchen zu schlagen, daß manch einer glaubt, er sei mit dem Namenlosen im Bunde. Weniger abergläubische Gemüter jedoch hegen – wohl nicht zu Unrecht – den Verdacht, daß einige Landadlige mit dem Burschen unter einer Decke stecken und ihm gegen ein Säckel Silber Unterschlupf oder freien Durchzug gewähren. Und so stehen dem Habicht fette Jahre bevor, nun, da der Handel, und mit ihm ein gewisser Wohlstand, ins Land zurückkehrt.

Die Namen der berühmtesten Mitglieder der an die 20köpfigen Bande, wie der der *Gelben Sinja*, einer ehemaligen Söldnerin und gefürchteten Säbelfechterin, des furchterregenden Halborks *Sharraz*, des schönen *Yilmaz* und des gerissenen *Phezdans*, sind mittlerweile Legende, ängstlich geflüstert oder voller Zorn verflucht. Ihr frechstes Stück war wohl, als die Bande den schwach bemanneten Rittersitz der Edlen Ahrlinde von Krähenklamm zu Nebelstein im Handstreich nahm, als diese zum Hoftag nach Gareth gereist war. Als die Edle, von Getreuen alarmiert, nach Hause geeilt kam, war ihre Burg zu einem Räubernest geworden, von wo aus die Bande ihre Raubzüge machte. Ahrlinde ersuchte Nachbarn und die Markgräfin um Hilfe, doch war schon der Winter über das Land gekommen, und man vermochte den Dachs nicht aus seinem Bau zu treiben. Erst im Frühjahr, als sich eine ansehnliche Streitmacht sammelte, verließ der Übeltäter mit seiner Truppe die Burg, nicht ohne den Roten Hahn auf das Dach zu setzen und alles mit sich zu nehmen, was von Wert war.

Der Ruf der Bande ist mittlerweile über die Grenzen der Mark gedrunken, und mancher Strolch sucht beim Habicht Anschluß. Der aber nimmt nur die besten in seine Reihen auf; die anderen versuchen ihr Glück auf eigene Faust, zumeist mit weit weniger Erfolg als ihr Vorbild: Oft sieht man diese Elenden an Galgen längs des Weges baumeln, denen zur Mahnung, die vom rechten Pfade abzukommen drohen.

Chrrkrook

Einen besonderen Platz in den Sagen über den Finsterkamm nimmt Chrrkrook ein, die grimme Hüterin der Berge. Viele Geschichten berichten darüber, daß sie Jagdfrevler oder andere Übeltäter bestraft, aber auch wie sie einem Wanderer in Bedrängnis aus der Not geholfen hat. Ob Chrrkrook aus Fleisch und Blut ist, eine Trollzauberin, eine Gesandte Firuns oder ein Geist, weiß niemand zu sagen. Mal zeigt sie sich als alte Frau, mal als kleines Mädchen, mal als furchteinflößendes Wesen aus Eiskristallen und Fels oder als Stimme in einer eisigen Windbö. Allenthalben spricht man voller Achtung von diesem seltsamen Wesen, seiner zu spotten, hieße das Schicksal unnötig herausfordern. Denn Chrrkrook kennt keinen Langmut mit jenen, die sie und ihre ungeschriebenen Gesetze nicht achten. Wer aber reinen Herzens ist, hat von ihr nichts zu fürchten.



rade wieder aufgebauten Anlage resultierte. Bei aller Frömmigkeit und allem Praisovertrauen hat man sich dann – gegen den Willen des einflußreichen Inquisitionsrats Anselm Horninger – im Jahre 27 entschlossen, die gefährlichen Schriften und Artefakte sowie sämtliche Reliquien zur Stadt des Lichts zu bringen, um sie zu gegebener Zeit einem neuen Kloster zu überantworten und nur noch eine Restbesatzung im Kloster zu belassen. Momentan leben noch drei Mönche in der Anlage, beschützt von einer Handvoll Sonnenlegionäre und einem Inquisitor.

Das Tal der Elemente

In direkter Nachbarschaft zum Kloster Arras de Mott liegt ein verstecktes Tal, von dem gemunkelt wird, daß hier alle elemen-

taren Kräfte im Ausgleich lägen und das die eigentliche Heimat der Elementarherren sei. (Nebenbei bemerkt, weist die lokale Sagenwelt den Elementarherren so manches Tal im Finsterkamm zu – was Wunder, bei dem launischen Verhalten der Elemente rund um das Gebirge.)

Man soll dieses Tal – das einst vom Geoden Brendan entdeckt und von seinem Nachfahren Eschin vom Quell beschrieben, aber auch gleichzeitig mit Sicherungen versehen wurde – nur auf unterirdischen Weg durch eine Höhle 'elementarer Prüfungen' erreichen können, dann aber werde einem die Weisheit der Elemente zuteil.

Schon viele Druiden (und sonst gibt es kaum Menschen, die von der Existenz des Tales wissen) haben versucht, das Tal zu erreichen – ob es ihnen gelungen ist, weiß niemand zu sagen.

Vom Greifenfurter Volk und seinen Sitten

Hinterwäldlerisch – das ist wohl das erste, was einem Almadaner, Gareth oder Darpatier zu den Greifenfurtern einfallen würde. Und in der Tat, hier am Rande des Reiches scheint die Zeit in mancher Hinsicht stehengeblieben zu sein, weiß man doch wenig von dem, was in der Welt vorgeht, denn viel zu sehr ist man mit den Härten des täglichen Lebens beschäftigt.

Doch fragt man die Greifenfurter selbst nach ihren charakteristischen Zügen, erfährt man von dem Mut der Menschen, die hier siedeln, denn nur Leute mit Durchhaltevermögen halten es hier aus, fern der Annehmlichkeiten glücklicherer Provinzen und in steter Bedrohung durch Orks und wildes Getier. Unvermeidbar geht damit auch die sprichwörtliche Sturheit der Edlen wie Bauern einher, oft noch gepaart mit solcher Nüchternheit und Humorlosigkeit, daß man meint, einen Zwergen in Menschengestalt vor sich zu haben.

Der Zusammenhalt zwischen den Menschen ist groß, und eine Dorfgemeinschaft ist sich oft so nah wie eine blutsverwandte Familie, gleich ob Bäuerin oder Knecht – denn allein kann man in der unwirtlichen Gegend nicht bestehen. Gastfreundschaft wird großgeschrieben, auch wenn man es sich in den schweren Zeiten der Vergangenheit nur selten leisten konnte, Traviass Gesetzen die gebührende Ehre zukommen zu lassen. Neuigkeiten aus der Ferne werden begierig aufgenommen, auch wenn es nicht selten Kopfschütteln bereitet, über was sich die Südländer so alles den Kopf zerbrechen.

Offenheit, Ehrlichkeit und Direktheit sind Eigenschaften, derer sich die Greifenfurter rühmen. Ränke und Intrigen sind ihnen ebenso fremd wie diplomatisches Auftreten. Sie scheuen sich nicht, ihrem Unmut Luft zu machen (die einfachen Leute selbstredend nur, solange sie unter sich sind), so daß wohl kaum jemand ungeeigneter für den diplomatischen Dienst wäre als ein Edler aus Greifenfurt.

Auch Genügsamkeit zählt zu den Greifenfurter Tugenden, denn Reichtum erlangen nur die wenigsten, zumindest nicht in Form goldener Münzen. Nichtsdestotrotz gibt man sich mit dem, was man hat, zufrieden und neidet den Vettern im Süden ihr Gold in der Regel nicht – denn die meisten ziehen das raube, aber ehrli-

che Leben in Greifenfurt den Ränken in der Hauptstadt vor.

Vom Adelsstand

Kaum irgendwo im Mittelreich – Weiden einmal ausgenommen – wird das Lebenswesen noch so buchstäblich in seiner ursprünglichen Form gelebt, die jedem Menschen seine Pflichten und Rechte zuweist: dem Bauern die Pflicht, das Feld zu bestellen und seine Herrn zu nähren, dem Ritter jene, seine Bauern vor allem Übel zu beschützen. Das wird wörtlich genommen, Willkür wie in den südlicheren Provinzen kommt nur selten vor, so daß das Bild des despotischen Adligen, der seine Untertanen ausbluten läßt, aus anderen Gegenden genährt sein muß. Man sollte jedoch nicht dem Irrtum verfallen, der Greifenfurter Adlige speise mit seinen Bauern an einem Tisch, sitze mit ihnen auf ein Bier in der Kneipe – diese Unart kennt man allein von manchen jener frischerhobenen Barone, die Kaiser Hal vor einigen Jahren in Amt und Würden rief, Recken niederer Herkunft, die zwar unfraglich dem Reich große Dienste geleistet haben, deren Betragen aber allzu oft die unstandesgemäße Herkunft verrät. Viele Edle bleiben zeitlebens auf ihrem Land, und was im Herzen des Reiches passiert, erfahren sie, wenn überhaupt, erst Monate später. Sicher, die meisten nennen sich Patrioten und stehen fest zum Kaiserhaus, doch darf es einen nicht wundern, wenn man auf die Frage, zu wem sie denn fest stünden, wahlweise Kaiser Hal, die Reichsbehüterin oder Königin Rohaja zur Antwort bekommt.

Zank und Intrigen, wie sie in Almada an der Tagesordnung sind, kennt man im Greifenfurtschen kaum, man kann es sich schlicht nicht leisten, es sich leichtfertig mit den Nachbarn zu verscherzen. (Was nicht heißen soll, daß es unter den Edlen keine Streitigkeiten gibt, nur zieht man es vor, diese auf dem Turnierfeld oder vor dem Praisogeweihten zu bereinigen.)

Praios und Peraine

Es waren Ritterinnen und Ritter des Herre Praios, die das Land



hier in Besitz nahmen und es befriedeten. Das alles hat man der **Praioskirche** nicht vergessen, der Glaube an die Gerechtigkeit des Herrn und seiner Diener konnte selbst durch die dunkle Zeit der Priesterkaiser, da es auch in Greifenfurt zu Exzessen kam, nicht geschmälert werden. Bis auf den heutigen Tag gilt die Praioskirche als Wohltäter Greifenfurts, als Schutz selbst in schwersten Zeiten, um so mehr, als sich die Kirche beim Wiederaufbau der Stadt und der Rückgewinnung der an die Orks verlorenen Ländereien tatkräftig den bedrängten Greifenfürtern zur Seite stellte und es auch heute noch tut (und damit die Stellung einnimmt, die andernorts die Rondrakirche innehat).

Hier kann man den Argwohn, den man andernorts gegen Bannstrahler hegt, nicht verstehen, und auch nicht die unbotmäßige Kritik an den Praioti, die in anderen Regionen des Reiches laut wird. (Insgesamt scheinen die Diener des Götterfürsten hier jedoch auch mehr Wert auf die Gerechtigkeit des Einzelfalls zu legen denn auf geschriebenes Gesetz.)

Der Alltag der Landbevölkerung wird vom Glauben an die gütige Mutter **Peraïne** bestimmt, deren Wirken die Menschen rund ums Jahr begleitet. An sie wendet man sich nicht nur, um Vieh und Feldfrüchte gedeihen zu lassen, sondern auch und vor allem, um den Segen auf die eigenen Kinder herabzulassen, denn das Leben in der Markgrafschaft ist entbehrungsreich: Kinder sind den Greifenfürtern heilig, ein reicher Kindersegen bedeutet eine gesicherte Zukunft in einer Gegend, da man nur auf die eigene Sippe und den Beistand der Zwölfe vertrauen kann – aber in vielen Familien erlebt gerade die Hälfte aller Kinder das fünfte Lebensjahr.

In den Tempeln und Schreinen stellt man Peraïne als die lebenspendende Mutter dar: eine Frau in der Blüte ihrer Jahre, vor Lebenslust strotzend, umringt von Lämmern, Kälbern und Zicklein, in der einen Hand einen Strauß Ähren haltend, in der anderen ein Kind wiegend, das sie an ihrem Busen nährt. Eben werden unter ihrem Segen geschlossen, Peraïnepriester sind die ersten, die an der Wiege des Neugeborenen den Segen der Götter erbitten. Die Riten, mit denen man Peraïne hier huldigt, mögen dem Fremdling befremdlich anmuten, mischen sich doch in die bekannten Rituale Gebräuche, mit denen man andernorts **Tsa** oder **Travia** ehrt, ja selbst archaische Fruchtbarkeitsriten wie die *Hochzeit mit dem Land* sind in Greifenfurt noch verbreitet. In neuerer Zeit hat auch der **Tsaglaube** hier Fuß gefaßt, waren es doch oftmals die bunten Geweihten der jungen Göttin, die tatkräftig beim Wiederaufbau geholfen haben. Mit den Tobriern schließlich ist die Verehrung **Firuns** ins Land gekommen und der Traviakult gestärkt worden.

Es sei angemerkt, daß abseits der Zivilisation auch der Zwölfgötterglaube bisweilen die seltsamsten Blüten treibt – wenn er nicht überhaupt von älteren Kulturen verdrängt worden ist ...

Der Greifenfurter **Aberglaube** dreht sich im allgemeinen ums Vieh und die Felder – und wie selbige vor Hexen, dem Bösen Blick, Ratten und Mäusen oder der Verzauberung durch Feenwesen zu schützen sind. Gerade im Süden der Markgrafschaft, am Rande des Reichsforsts, weiß man viele Geschichten von Feen zu erzählen, vor allem von Wichteln, die hier Haulmännchen

genannt werden und die des Nachts heimlich im Hause helfen sollen (oder aber das Vieh zwicken und die Teller zerschlagen, wenn man sie vergrätzt hat).

Hexen, Druiden, Magier

In einem Lande, in dem der Praiosglaube so fest im Volk verwurzelt ist, ist wenig Raum für magische Umtriebe. So wurde vor 70 Jahren die *Halle der Macht* auf Druck der Priesterschaft wie auch des Magistrats von Greifenfurt nach Lowangen umgesiedelt, und noch heute gibt es weder ein Ordenshaus noch eine Schule von Gildenmagiern, ja, selbst die junge Markgräfin hat keinen Hofmagus bestellt, wie es an den Höfen anderer Landesherren üblich ist. Statt dessen werden Magier von allen Ständen mit Mißtrauen betrachtet, und wenn sie sich daher in die Wälder zurückziehen, ist dies ein Grund mehr, sie zu fürchten und ihnen die Schuld für alle Mißlichkeiten – vom Ork bis zum schlechten Wetter – zuzuschreiben.

In den besiedelten Gegenden der Markgrafschaft wird keine Hexe, die auf Leben und Unversehrtheit Wert legt, sich ohne Not offenbaren, zu groß ist das Risiko, den Abergläubischen in Zeiten der Not als Sündenbock dienen zu müssen. Den Druiden wiederum ist ohnehin zu eigen, die Menschen zu meiden, und so findet man diese Zauberkundigen ebenfalls in den abgelegenen Wäldern – wo manch abergläubischer Greifenfurter sie dann doch aufsucht, um einen Heil-, Schadens- oder Liebeszauber gewirkt zu bekommen.

Von Geistern und Ghulen

Viel Blut ist in diesem Land geflossen, manche Walstatt mittlerweile von frischem Gras überwachsen, doch was das Auge nicht sieht, vermag die Seele zu errahnen. Viele Unglückliche sind während des Kriegs grausam aus ihrem Leben gerissen worden, ihre Seelen finden keine Ruhe. Und so sagt man im Volksmund, daß einen ein Geist berührt habe, wenn es einen ohne erkennbaren Grund schaudert.

Insbesondere in den düsteren Boronnächten, wenn Mada nicht am Firmament steht, wenn der Nebel das Land in ein unheimliches Gewand hüllt, in den Sonnenwendnächten und während der Namenlosen Tage gehen die Geister um.

All jene, denen die Aufnahme in Borons Hallen versagt geblieben ist, wandeln dann in unserer Welt, in der Hoffnung, endlich Erlösung zu finden oder sich an den Lebenden zu rächen, denen sie ihr Dasein neiden. Heulend und klagend ziehen sie um die Hügel, daß einem das Blut in den Adern gefriert, und ihre eisige Berührung läßt einem das Herz stocken. Niemand würde in einer solchen Nacht die Walstatt aufsuchen, wo die Thuranische Legion ihr blutiges Ende fand, die Hügel um Orkenwall oder einen der Galgenberge, auf denen die Inquisition vor Jahrhunderten Unschuldige als Zauberer verbrannte.

Auch einen anderen unangenehmen Besucher haben die frischen Schlachtfelder herbeigelockt: die Ghule. In anderen Regionen nur düstere Legende, kann man sie hier in mond hellen Nächten



auf den einstigen Schlachtfeldern erspähen, wo sie die Erde mit ihren gräßlichen Klauen aufwühlen, um sich ihre abstoßende Nahrung zu holen. Wohl hat man die Boronkirche um Beistand gebeten, doch die ungeweihten, eilig aufgeschütteten Gräber sind seit den Orkriegen zu zahlreich, zumal es den Ghulen gleich ist, ob sie Ork- oder Menschenfleisch verspeisen. Und so wird es wohl mit der greulichen Plage erst dann ein Ende haben, wenn all die notdürftig verbuddelten Leichen zu Staub zerfallen sind.

Landwirtschaft

Manch einer aus dem gesegneten Süden mag sich wundern, wie man den steinigen, kargen Äckern der nördlichen Markgrafschaft überhaupt genügend Früchte entlocken kann, um sich und seinen Lehnsherrn am Leben zu halten. Weizen gedeiht ob des kühlen und regenreichen Klimas nur schwerlich, weswegen **Roggen**, aber auch Buchweizen und Dinkel verbreiteter sind. Auch Hopfen und Gerste werden eingebracht – wobei letztere nicht nur zu Bier gebraut, sondern auch zu Brot gebacken wird. Die **Rübe** gedeiht auf dem schweren Boden gut – aus ihr wird der berühmte *Greifenfurter Goldsaft* gewonnen, ein süßer, dunkelbrauner Sirup, den neben den Einheimischen vor allem die Thorwaler zu schätzen wissen –, während die tobrischen Flüchtlinge die Kartoffel mitgebracht haben, die zwar noch wenig verbreitet ist, aber in der Breitenau recht gut gedeiht.

Zudem pflanzt man den vielseitig verwendbaren **Flachs** an, und auch Raps ist als Nutzpflanze (zur Herstellung von Lampenöl) verbreitet. An Gartengemüsen sind alle **Kohlarten** verbreitet, dazu Spinat, Mangold, Rapunzel und Greifenfurter Bohnen; auch Zwiebeln und Knoblauch gedeihen gut. Glasierte Zwiebeln mit Rübensaft zu dunklem Brot sind darum ein beliebtes Gericht. Während **Äpfel, Birnen und Pflaumen**, seltener auch Sauerkirschen kultiviert werden, stellen gesammelte Wildbeeren, Nüsse, Kastanien und Pilze eine wichtige Ergänzung der kargen Kost dar, ebenso wie der Honig, der häufig aus Wildbienenstöcken entnommen wird.

Vieh wird in bescheidenem Maße gehalten, wobei im Norden **Schafe** und **Haarige Gepürgsküh**, in der Breitenau **Bornländer Bunte** und **Darpatvieh** vorherrschen. Auch langborstige, geschleckte Schweine hält man, lassen sich diese in den Mischwäldern doch mit Eicheln und Bucheckern günstig mästen; Ziegen und Hühner sind selbst in der Stadt Greifenfurt verbreitet – kaum eine Familie, die nicht zumindest über eine Ziege und drei Hühner verfügt. Erwähnenswert sind noch die hier gezüchteten **Nordmähen**, genügsame, recht kleine Kaltblutpferde, die jedoch erst wieder aus Weiden eingekauft werden mußten, endeten doch fast alle Greifenfurter Tiere während der Besatzung in den Mägen der Orks.

Speis und Trank

Die typische Kost des Greifenfurters, sofern nicht sehr wohlhabend, und das schließt auch den größten Teil des Adels mit ein, besteht aus **Getreidebrei** – mal süß, mal herzhaft – sowie **Rü-**

ben- und Kohlgerichten, bisweilen mit wenig Fleisch schmackhafter gemacht. Nicht umsonst sind die Greifenfurter in 'zivili-
sierten' Gegenden als 'Kohlfresser' verschrien.

Zu den kulinarischen Besonderheiten der Markgrafschaft zählen die schweren, süßen **Obst- und Rübensoßen**, die man zu fast jedem Fleischgericht reicht, der Greifenfurter **Katenkäse** (ein frischer Weichkäse aus Ziegenmilch), Gnitzenfladen, das oft mit Kräutern versetzte obergärige Eslamsbräu (ein Gerstenbier) und die beiden einheimischen Weine: das Greifenberger Sauertröpfchen und das Schwarzberger Praioströpfchen. (Anderorts würden beide 'Weine' als guter Essig gelten, aber da Importware im Greifenfurtschen nun mal teuer ist ...)

Außer den beliebten Beerenweinen und -schnäpsen kennt man am Rande des Finsterkamms noch den Bergtau, einen klaren, frischwürzigen Brannt aus Korn und Schneestolzzwiebeln.

Handel und Wandel

Greifenfurt hat nur wenige Handelsgüter zu bieten, die über beschwerliche Straßen und Pfade mühevoll gen Gareth, Weiden, Wehrheim oder gar ins Svelltal gebracht werden. In erster Linie sind hier **Holz** und **Kalkstein** zu nennen, die meistens zusammen die Breite hinab geflößt und dann in Garetien oder dem Kosch zu Möbeln, Papier oder Mörtel und Tünche weiterverarbeitet zu werden.

Die wertvolleren Schätze des Finsterkamms (Kristalle, Edelsteine, Blei und Silber, Salz, etwas Kupfer, selten Gold) werden entweder von den Zwergen oder in markgräflichen Minen gefördert, sind allerdings kaum der Erwähnung wert bzw. verbleiben meist im Lande.

Des weiteren von Bedeutung für den Greifenfurter 'Außenhandel' sind **Pergament und Filz, Wollstoffe und Leinen** – allesamt Güter, die vormals auch in Tobrien gefertigt wurden. Die Walker, Gerber und Weber sind fast ausschließlich in den beiden Städten heimisch, aber mittlerweile ist ihnen mit den tobrischen Flüchtlingen eine echte Konkurrenz entstanden, die man mittels Zunftrecht mehr schlecht als recht auszugrenzen versucht. Eine breite Händlerschicht wie in anderen Regionen hat sich – mit Ausnahme der Hauptstadt – nicht angesiedelt, kann der Handel doch nur wenige ernähren. Alles, was man selbst nicht herstellen kann, ist Luxus, und was andernorts als alltägliches Gut gilt, kostet hier nicht selten ein Vielfaches. So zumindest bleibt Greifenfurt von den andernorts üblichen Spannungen zwischen Geld- und Geburtsadel großteils verschont.

Sport und Spiel

Vor allem Pferde- und Hunderennen sind bei den Greifenfurtern beliebt, weniger, um eigene Züchtungen lorbeergekrönt zu sehen, sondern eher, um den kargen Besitz zu verwetten. Bis zur Besetzung waren der Höhepunkt des 'Zwölfgöttergefälligen Wettstreits' die berühmten Hunderennen, wogegen das ritterliche Turnier, Volksfest und Warenschau stets verblästen.

Rennhunde sind in Greifenfurt keine Besonderheit, doch an-



ders als z.B. im Horasreich werden diese Hunde nicht allein für Rennen, sondern auch für die Jagd genutzt. Kein Baron könnte sich einen nutzlosen Fresser in seinem Hause leisten, was darin resultiert, daß sie im Vergleich zum Siebenwindläufer des Südens deutlich schwerer, dafür aber auch weit robuster sind.

Pferderennen sind meist Jagdrennen über Stock und Stein, an denen alle Pferdebesitzer teilnehmen können, doch gehen die Preise verständlicherweise meist an jene, die sich ein 'richtiges' Reitpferd, meist ein Warunker Landschlag oder gar ein Ferdoker Warmblut, leisten können.

Beim einfachen Volk sind Hahnenkämpfe beliebt, die in den Hinterhöfen Greifenfurts und auf den Dorfplätzen ausgetragen werden. Dabei ist es verpönt, den Tieren künstliche Sporen anzulegen, wie man es beispielsweise in Al'Anfa tut. Der Besitzer eines Siegerhahns ist in seinem Flecken hoch angesehen, zumal, wenn sein Hahn die Ehre seines Dorfes im Kampf gegen den Champion des Nachbarweilers verteidigt. Spottmäuler behaupten gar, die Greifenfurter seien auf Hahnenkämpfe so veressen, daß manchem der Hahn viel eher das Wappentier seines Landes sei als der Greif.

Übliche 'bürgerliche' Vergnügungen sind das Bollern (ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem man Holzkugeln möglichst nahe eine eine Markierung rollen muß) und das Armbrustschießen, das in regelrechten Schützenbünden auch der Steigerung der allgemeinen Wehrhaftigkeit dient.

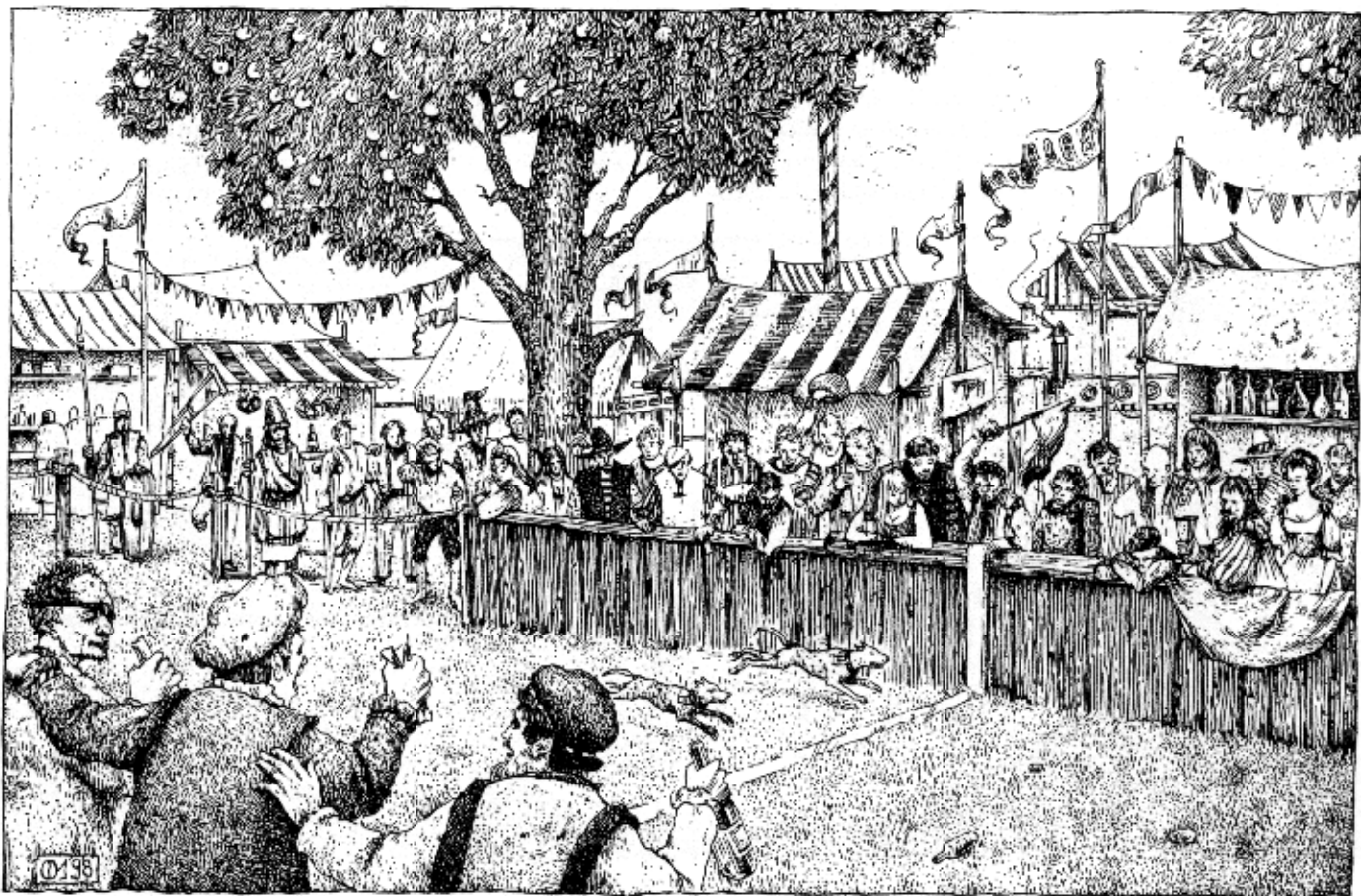
Die üblichen Vergnügungen des Adels sind, wie andernorts auch, Jagd und Turnier, auch wenn hier weit öfter eine leere Speisekammer die Burgherrin zur Jagd bewegen mag als anderswo.

Wohnen und Wehren

Schon seit den Tagen der endgültigen Besiedlung ist die Burg auf dem Hügel das Zeichen Greifenfurter Baukunst, und es gibt keinen Baron in der Markgrafschaft, der nicht mindestens einen Wehrturm sein eigen nennt, Zeichen der Adels Herrschaft und Schutz in Zeiten der Bedrängnis. Die meisten dieser Burgen sind mit ihren schmalen Fensterschlitzern und der möglichst geringen Verwendung von Holz eher wehrhaft als wohnlich und beherbergen meist etwa zwei Dutzend Personen, bieten in Zeiten der Not jedoch einem ganzen Dorf Platz. Mancher Edle zieht es daher vor, friedlichere Zeiten auf seinem herrschaftlichen Gutshof zu verbringen, wo es weniger zugig, unbequem und finster ist, und die Verwaltung der Burg einem Vogt zu überlassen.

Die wenigsten Dörfer im Greifenfurtschen zählen 200 oder mehr Seelen, zumeist sind es kleinere Weiler von drei oder vier Familien Größe, erbaut aus lehmverputzten Blockhäusern oder eng an einen Hang geschmiegt Bruchsteingebäuden, selten mit mehr als einem Raum für Mensch und Vieh.

Befestigt sind die wenigsten dieser Siedlungen: Palisaden und Gräben instandzuhalten ist teuer und zeitaufwendig; Zeit, die





man dringender zum Bestellen der Felder braucht. Eine Greifenfurter Besonderheit sind die **Wehrtempel**, die sich in all jenen Weilern finden, die nicht von der Burg eines Edlen geschützt sind, und die mitnichten nur der Rondra, sondern meist der Peraine oder mehreren der Zwölfe gewidmet sind. Diese trutzigen Bauten bieten Schutz für die gesamte Dorfbevölkerung, beherbergen einen Kornvorrat für Notzeiten und weisen meist einen hohen Turm auf, von dem aus man das Umland beobachten und in Zeiten der Gefahr mit Gongs oder Hörnern die Anässigen warnen oder zusammenrufen kann.

Die weiter abseits liegenden Einzelhöfe der Bauern dagegen sind meist wieder wehrhaft, oder zumindest aus Bruchstein erbaut

und mit steinernen Platten gedeckt, so daß man sie nicht ohne weiteres in Flammen legen kann, dazu meist geduckt und eingeschossig, um dem Toben der Elemente zu trotzen. Die größeren Gutshöfe der Edlen wiederum ähneln ihren garetischen oder darpatischen Pendants.

In den Städten herrscht trotz der Brandgefahr Fachwerk vor, oft gar mit Schill oder Holzschindeln gedeckt. Steinhäuser sind den Wohlhabenderen vorbehalten, wobei aber auch Mischformen mit steinernem Erdgeschoß, fachwerkgefügtem ersten und hölzernem Dachgeschoß vorkommen. Bei der landestypischen Fachung wird auf Schrägbalken völlig verzichtet und statt dessen die Längsbalken dichter gesetzt.

Alte Feinde, neuer Pioniergeist

Von den Schwarzpelzen

Dem Schwarzpelz bringen die meisten Greifenfurter nur eines entgegen: blinden Haß. Die Schwarzpelze waren es, die das Land verheerten, den Leuten Brot und Auskommen raubten, Menschen verschleppt, gefoltert und getötet, als Sklaven mißbraucht oder als Opfer ihren blutgierigen Götzen dargebracht haben. Den Orken folgte der Gestank von Feuer und Blut, sie gelten als Synonym für Elend, Hunger und Tod. Was Wunder, daß selbst schon kleinen Kindern Haß die Mienen verzerrt, kommt man auf den Schwarzpelz zu sprechen, und die Hand der Bäuerin nach dem Messer greift. Wenn einmal ein einzelner Ork so unvorsichtig oder unglücklich sein sollte, den Greifenfurtern in die Hände zu fallen, so kann er sicher sein, den nächsten Morgen nicht mehr zu erleben – wenn er nicht auf der Stelle erschlagen wird, dient er oft als 'Belustigung' für ein regelrechtes Volksfest, in dessen Verlauf zuerst mit Steinwürfen, dann mit Knütteln und schließ-

lich mit Speien und Äxten traktiert wird, bis man ihn, häufig noch lebendig, ins Feuer wirft ...

Bis auf den heutigen Tag ist die Orkengefahr präsent, auch wenn die einstmals besetzten Gebiete Greifenfurts und Weidens stolz als befreit verkündet wurden. Doch die Angst vor den Schwarzpelzen ist in den Herzen der Menschen tief verwurzelt. Zwar ist der Heerbann der Schwarzpelze zerschlagen, und man darf hoffen, daß sie sich so schnell nicht noch einmal zusammenschließen, doch bedeuten ihre Raubtrupps, die von Zeit zu Zeit das Land heimsuchen, eine ernste Bedrohung für die nur leidlich geschützten Bauern, für Reisende und vor allem für die Händler aus dem Svellttal und aus Weiden, die über die kaum patrouillierten Straßen und Pässe kommen.

In etlichen dieser Banden haben sich einstige Soldaten Whassois zusammengefunden, respektable Kämpfer, furcht- und skrupellos, zudem häufig von Rachedgedanken getrieben, um ihre verlorene Kriegerchre wiederherzustellen – solchen wild entschlosse-

nen Kämpfern können allein die Barone mit ihren Rittern und Waffenknechten beikommen, für eine Bürgerwehr ist der Kampf aussichtslos. Für Händler bedeutet dies, daß man sich nur mit schwerer Bedeckung und in großen Zügen über den Finsterkamm oder auf den Weg über den Nörrnstieg wagen kann, was sich wiederum kleine Kaufleute nicht leisten können. So kommt es, daß viele Waren in Greifenfurt unmäßig teuer oder schier nicht zu bekommen sind.

Von den tobrischen Flüchtlingen

Zu Hunderten strömen seit einigen Monaten unglückliche tobrische Flüchtlinge ins Land, die Herzen voller Schrecken ob der Greuel, die die schwarzen Horden ihnen zugefügt haben, auf der Suche nach einer sicheren Bleibe, bis endlich der dunkle Verderber aus ihrer Heimat vertrieben sein wird





und sie zurückkehren können. So zumindest glauben die Hoffnungsfrohen unter ihnen, oder solche, die der Verwüstungen durch die Kriegshorden des Unaussprechlichen nicht selbst anständig werden mußten und den Gegner in seiner Grausamkeit und Macht nur vom Hörensagen kennen. Andere hegen diese Hoffnung längst nicht mehr, sie sind hierhergekommen, um eine neue Heimat zu finden.

Viel Land liegt seit den Orkriegen brach, und nur langsam erholt sich die Bevölkerung Greifenfurts von den damals erlittenen Verlusten – gut ein Drittel der damaligen Einwohner wurden erschlagen, vertrieben oder verschleppt, ganz so, wie es jetzt im Osten geschieht.

Und so sind die wackeren Tobrier, darunter viele tüchtige Bauern und Handwerker, willkommen, zumal ihre Sturheit und ihr Sinn fürs Praktische dem der Greifenfurter in nichts nachstehen. Besonders gern gesehen sind sie natürlich bei den Baronen am Finsterkamm und im Herzen der Markgrafschaft, die gut die Hälfte ihrer Untertanen verloren haben. Denn brachliegende Felder und leerstehende Werkstätten bedeuten nichts anders, als daß das baronliche Säckel empfindlich schmal bleibt. Gerne nimmt man die Flüchtlinge auf, weist ihnen leerstehende Höfe zu oder quartiert sie bei Sippen ein, die allein nicht mehr in der Lage sind, ihr Land zu bestellen. Einige Barone haben zudem mit dem Beistand der Traviakirche Lager eingerichtet, um denjenigen befristet Obdach zu bieten, für die nicht augenblicklich ein adäquates Quartier gefunden werden kann und die sich als Tagelöhner durchschlagen müssen.

Man bemüht sich, so gut man es vermag, den Unglücklichen einen warmen Empfang zu bereiten und ihnen über die ausgestandenen Schrecken hinwegzuhelfen. Doch wird es wohl der kundigen Kraft manches Boroni oder Noioniten bedürfen, den verängstigten Menschen zu helfen.

Nicht immer jedoch werden die Vertriebenen frohen Herzens aufgenommen. Wenn einer tobriischen Familie ein leerstehender Hof zugewiesen wird, auf den schon ein Einheimischer ein Auge geworfen hat, oder wenn ein Leibeigener, der allein seinen Flecken nicht mehr bestellen kann, es dulden muß, daß man ihm ein paar kräftige Leute zugesellt, gibt es leicht Zwist und Hader. Wohl nicht ganz zu unrecht fürchtet man, daß 'die Neuen' einem über kurz oder lang das Land streitig machen könnten. Und auch die Barone sind nicht frei von solchen Gedanken, wenn ihnen ein tobriischer Landherr zum Nachbarn bestallt wird, denn sieht man auch die Not des Adelsbruders, heißt es doch: "Des Greifen Land gehört in Greifener Hand."

In schöner Einmütigkeit aber zeigen sich Adel, Bürger und Bauern entrüstet, wenn einmal mehr, wie unlängst häufiger geschehen, ein 'Federdompteur' (wie man hier die kaiserlichen Bürokraten aus Gareth zu nennen pflegt) mit einem leichtfertig gesetzten Federstrich einen ganzen vielhundertköpfigen Treck in eine Ecke der Markgrafschaft verweist, ohne einen Gedanken daran zu verschwenden, daß das Land kaum über Reserven verfügt, um die Neuankömmlinge einstweilen zu versorgen, bis sie mit ihrer eigenen Hände Arbeit die Ernte einbringen können.

Dann hebt sich manche Faust drohend gegen die Laffen in der Hauptstadt, die wenig genug verstünden, aber doch alles entscheiden könnten. Und nicht zu Unrecht werden Stimmen laut, die fragen, warum man die Flüchtlinge nicht ins reiche Almada oder nach Garetien brächte, wo die Speicher voll sind und selbst Kesselflicker und Gerber sich reicher schätzen dürfen als mancher Greifenfurter Baron.

Doch sind es nicht allein die Greifenfurter, die solche Gedanken hegen. Auch manchem Tobrier mag es nicht gefallen, daß man augenscheinlich plant, sie dauerhaft in der Markgrafschaft anzusiedeln, ist es doch das Trachten vieler, zumal des Adels, die schwarzen Horden eines Tages aus Tobrien zu vertreiben. Man fürchtet, die Rückerobertung Tobriens könne in Vergessenheit geraten, wisse man in Gareth die Tobrier erst wohl versorgt.

Das Greifenlied

(Kehreim)

Von Schrecken und Kriegen oft geplagt,
Harrst unermüdlich du und unverzagt.
Greifenfurt – in deine Stärke wir trauen,
Greifenfurt – auf deine Ehre wir bauen,
Voll Zuversicht den Greifen wir schauen.

Hofier Mauern trutzige Wehr,
Wild schäumt der Fluß in seinem Lauf
Dem roten Greifen stets zur Ehr,
ragst voller Schönheit hoch du hinauf.

Spröde mag dein Antlitz sein,
Doch schlägt dein Herz in goldener Glut,
Und du gleichst einem schweren Wein,
Von bitterer Süße, herb und gut.

Dein Banner ein untrüglich' Zeichen,
Dem Freunde Schutz, dem Feinde Wall.
Unverbrüchlich steht oft' Weichen,
Des Reiches treuester Vasall.

Lange Kämpfe, tiefe Narben,
Zeichnen dieser Stadt Gesicht.
In finstren Stunden mußt' du darben,
Doch gefallen bist du nicht.

Dem Herren Praios zu Ehren,
Dem Orken ewiglich wirst trutzen
Den Rufm des Reiches nur zu mehren,
Zu seinem Wohil, zu seinem Nutzen.

Du trottest jedem Angriffssturm,
Willst keinem Feinde jemals weichen.
Und stolz flattert auf jedem Turm,
des roten Greifen herrlich' Zeichen.

Aus der Feder der Bardin Amber Zahrahjan (Martina Nöth)



Von der jungen Göttin

Zwar ist es vornehmlich die lenkende Hand der Praioskirche, die in den letzten Jahren den Wiederaufbau von Stadt und Markgrafschaft Greifenfurt gefördert und Recht und Ordnung bewahrt hat (und die stets anwesenden Geweihten der Peraine, denen ohnehin die Urbarmachung des Landes zu verdanken ist), doch strömen noch immer vielerlei Priester an den Fuß des Finsterkamms, um in Wort und Tat den Greifenfürtern beizustehen und den Glauben an ihre Ausprägung des Pantheons zu verbreiten – allen voran die Geweihtenschaft der Tsa.

Beim Adel und der Praioskirche wenig gut gelitten, sind sie bei der Bevölkerung doch sehr beliebt, da sie anzupacken verstehen, wenig Aufhebens um ihre Arbeit machen und, wie viele glauben, jedes Tagwerk "mit den Bunten einfach schneller und leichter von der Hand geht."

Auch und gerade unter den tobrischen Flüchtlingen ist der Glaube an die junge Göttin weit verbreitet, haben viele von ihnen doch ihr Heim ein zweites Mal (nach Ogerzug und Dämonen-invasion) verloren – und so, wie sie es mit dem Beistand der Tsageweihenschaft und vieler Simia-Verkürder bereits einmal geschafft haben, von vorne anzufangen, so wollen sie es nun ein weiteres Mal versuchen.

Von Bettlern und Verschrten

Mehr als anderswo im Reiche kann man in der Markgrafschaft und in der Stadt Greifenfurt Verschrte sehen, arme Seelen, die in den Orkenschlachten um ihre Gesundheit gekommen sind. Glückliche sind die, die noch eine Familie haben, die sie versor-

gen kann, doch viele haben Haus, Gut und Sippe verloren, oder die ihren sind zu arm, den Krüppel durchzufüttern. Solche aber müssen ihren Erhalt durch Bettelei besorgen, ein mühseliges, bitteres Gewerbe, zumal in einem Land, in dem die Armut ein täglicher Gast an der Tafel ist.

Allerorten trifft man Unglückliche, die ihre Gebrechen zeigen, auch viele Kinder, die durch den Krieg oder den Hunger ihre Eltern und Verwandten verloren haben. Vornehmlich tummelt sich die zerlumpfte Schar in der Markgrafenstadt: Vor den Stadt-toren und den Tempeln suchen sie von Mildherzigen ein Almosen zu erheischen. Und obwohl bis auf den heutigen Tag Not und Entbehrung das Land in ihrem Griff halten, geben die, die wenigstens etwas haben, freien Herzens ihr Scherflein den Armen – wohl nicht zuletzt in der Hoffnung, die milde Göttin Travia würde sie selbst vor einem gleichen Schicksal bewahren. Aber längst sind es nicht mehr allein Waisen, Verschrte und andere Bedürftige, die die Bettelschale tragen: auch anderes, entwurzeltes Volk ist hierher geströmt, um an der Mildtätigkeit teilzuhaben.

Die wachsende Zahl der Bettler hat den Magistrat dazu bewogen, einen Erlaß zu verfassen, nach dem es allein den Verschrten, Kranken und Schwachen erlaubt sei, der Bettelei nachzugehen. Zu diesem Zweck wurden für die Städte Greifenfurt und Eslamsroden Bettelvögte bestellt, um die Bedürftigkeit in Augenschein zu nehmen.

Alle, die keine Gnade vor den gestrengen Augen des Vogtes finden (oder sich die Bettelmarke nicht durch ein paar Silberlinge Bestechungsgeld erkaufen können) – werden gedungen, gegen geringen Tagelohn und eine Mahlzeit beim Wiederaufbau der Stadt, namentlich der Befestigungen, mitzuhelfen.

Stadt Greifenfurt

Stadtherrin: Markgräfin Irmenella von Greifenfurt

Einwohner: um 2.800, dazu etwa 800 tobrische Flüchtlinge

Garnisonen: 1 Schwadron Ksl. Greifenfurter Grenzüter, 1 Banner Mgfl. Greifenfurter Langschwerter, 3 Kompanien Stadtmiliz, ein Dutzend Stadtgardisten

Tempel: PRA, RON, PER, TRA, Tsaschrein, Ingerimmschrein

Wappen: Goldener Greif auf blauem Grund

Gasthöfe (Auswahl): Grafenhaupt (Q6/P5/S22), Stiefel (Q4/P5/S12), Zum durstigen Pferd (Q5/P6/S24), Greif (Q6/P6/S8), Schandkragen (Q2/P3), Orkschädel (Q3/P4)

Während der Osten des Reiches in Flammen stand, bedeutete das Jahr 28 in Greifenfurt die Rückkehr zum Frieden. Zu Beginn des Praiosmondes pflanzte Prinzessin Irmenella gemeinsam mit Nialla ni Telwyn, der Hochgeweihten der Peraine, den ersten Baum im neu angelegten Apfelhain; kurz zuvor, Ende Rahja, fanden unter der Schirmherrschaft des Kaufherrn Bredan die ersten Hunderennen seit zehn Jahren statt. Auf der Reichsstraße rollen wieder schwer beladene Handelswagen, und die Kelterei Gombet konnte für das vergangene Geschäftsjahr den

höchsten Gewinn seit Geschäftsgründung einstreichen. Nie zuvor war Greifenfurter Goldsirup, ein süßliches Rübenmus, so beliebt wie in diesen bitteren Zeiten.

Noch immer sind der einst stolzen Stadt an der Breite die Narben des Orkkrieges anzusehen: Selbst da, wo fleißige Hände sich darangemacht haben, die niedergebrannten Häuser wieder aufzubauen, finden sich noch Spuren der Greuel, die die Schwarzpelze in die Stadt getragen haben, zeugen düstere Ruinen und brachliegendes Land von Mord und Brand. Nirgends sonst im Reich hat in der jüngeren Geschichte der Ork so gewütet wie in der Hauptstadt der Markgrafschaft – nur gut ein Sechstel aller Einwohner hat das Grauen überlebt.

Doch so schwer der Zug der Orks die Menschen auch getroffen hat, so viele Tote und Verschleppte zu beklagen waren, scheint





doch der Mut der Greifenfurter ungebrochen, kündigt das stete Geräusch von Hämmern und Sägen davon, daß ein tsagefälliger Geist des Neubeginns die Stadt erfaßt hat.

In einem gewaltigen Kraftakt hat man sich gleich nach der Befreiung der Stadt an die schwere Aufgabe gemacht, die Befestigungswerke wieder aufzubauen: Unter der strengen Hand der Kanzlerin half jede Hand dabei, Greifenfurt zunächst provisorisch zu umfrieden und die Stadt wieder zu einer sicheren Zuflucht zu machen. Zwangsläufig gerieten so die Arbeiten an den Behausungen der Menschen ins Hintertreffen, und die beiden ersten Nachkriegswinter in den behelfsmäßigen Quartieren waren bitter. Mittlerweile arbeitet man bereits an der endgültigen Bastion, die mit mächtigen Rundtürmen und dicken Mauern die alten Anlagen noch übertreffen soll, auch wenn vielerorts noch Baugerüste und provisorische Palisaden zu sehen sind. Fast ein wenig verloren wirken die neuerbauten Wohnhäuser angesichts der gewaltigen Mauern, doch hoffen die Markgräfin und die Städter wohl nicht vergebens darauf, daß sich schon in einem Jahrzehnt die Häuser wieder an die Stadtmauer schmiegen werden. Drei Doppelturmtore (Andergaster, Reichsbhüter-Brin- und Greifentor) bieten von Sonnenauf- bis -untergang Einlaß.

Der sich langsam wieder einstellende Wohlstand, dazu das Gerücht, daß es sich hier angesichts der geringen Präsenz von Bütteln und Gardisten frei leben lasse, hat neben den Kriegsvertriebenen aus Tobrien, Warunk und Beilunk allerlei Gesindel in die Stadt (vor allem ins Hafenviertel) gelockt: Bettler, Glücksritter, Gauner und was sonst noch die Landstraße sein Zuhause nennt. So kommt es, daß mit dem wachsenden Handel und Wandel auch manch unehrliches Handwerk wieder aufblüht, auch wenn man sich seitens des Magistrats müht, der Haderlumpen Herr zu werden: Unehrliche Bettler werden aus der Stadt verwiesen, Schurken mit schweren Strafen abgeschreckt. Doch schlußendlich sind es die Bannstrahler, die Recht und Gesetz in der Stadt aufrechterhalten – und sobald sich dies herumspricht, hofft man, daß ein Ende der Schurkereien in Sicht ist.

Praiosberg

Das einstige Zentrum der Stadt erstrahlt bereits wieder in alter Pracht. Hier wurde mit Unterstützung der Praioskirche am Platz der Sonne der **Tempel unseres Herrn Praios und seines getreuen Dieners Scraan** wieder aufgebaut und vor zwei Jahren in einem feierlichen Praiosdienst vom Hochgeweihten Anselm Horninger eingesegnet und das Geschenk aus der Stadt des Lichts, eine Nachbildung der Statue des Greifen Scraan, die das Herz des neuen Tempels bildet, geweiht.

Der Einfluß des Götterfürsten ist unverkennbar in der Stadt, die schon zweimal seines Wunders ansichtig werden durfte, allein schon an der Zahl der Bannstrahlritter, Mönche des Ordens des Heiligen Hüters, Praiosgeweihten wie auch Laiendiener, die die Straßen durchmessen. Die Praioskirche repräsentiert jedoch nicht nur, sondern müht sich auch, den Bedrängten beizustehen, sorgt für den Schutz der Mauern ebenso wie für die Speisung der Armen, in friedvoller Eintracht mit den Anstrengungen der Schwesternschaften der Travia und der Peraine.

Im Schatten des Praiostempels haben sich in festen, hohen Häusern aus Stein und Fachwerk wieder die Wohlhabenden und Einflußreichen der Stadt angesiedelt: Händler, Inhaber der Tuchmachereien sowie Edle des Landes. Viele, die vor dem Krieg geflohen waren, sind in den letzten Jahren zurückgekehrt, ihre Geschäfte wieder aufzunehmen.

Auch die Markgräfin hat ihre neue **Residenz** auf dem Praiosberg bezogen und die Festung auf einer Insel in der Breite dem Marschall von Greifenfurt, Guneldian von Dürenwald-Elfenstein, zu treuen Händen übergeben. Ihr neues Palas auf dem Praiosberg ist noch nicht fertiggestellt, und es wird wohl noch Jahre dauern, bis Irmenella von Greifenfurt hier angemessen Hof halten kann. Wie ein Mahnmal der erlittenen Schrecken hingegen muten die **Ruinen des Rahjatempels** an, die geschwärzt emporragen. Bislang jedoch gibt es keine Bestrebungen der Rahjakirche, Geweihte nach Greifenfurt zu entsenden, wohl auch, weil die Praiosdiener sich entschieden dagegen verwehren, einen Tempel der Göttin noch einmal in ihrer unmittelbaren Nachbarschaft zu dulden.

Neustadt

Rund um den Praiosberg siedeln die wohlhabenderen Handwerker der Stadt: Silberschmiede, kleinere Kaufleute, Pergamenten, Obstwinzer, aber auch wohlhabendere Flußschiffer und Fuhrleute wohnen in schmucken, zwei- bis dreistöckigen Fachwerkhäusern. Enge Gänge führen in die Hinterhöfe, die für Kleinviehställe oder als Gemüsegarten genutzt werden, wenn dort nicht die Werkstätten errichtet worden sind.

Handwerker, die sich neu in der Stadt niederlassen, sind auf zwei Jahre abgabefrei, auf daß es ihnen leichter falle, ein Geschäft zu eröffnen. Das lockt nicht allein die Geflohenen zurück, sondern auch manchen Fremden, der sich hier ein neues Glück verspricht. Jenen, die die Stadt bei Ausbruch des Krieges verließen, wird ihr angestammtes Land jedoch von denen, die ausgeharrt haben, streitig gemacht, was zu einer nicht unbeträchtlichen Zahl von Rechtshändeln innerhalb und zwischen den Zünften führt. Im Haus der Rüstungsschmiedin und Ratsfrau Praiadne Bornhagen hat ein **Ingerimmschrein** seine Heimat gefunden, bis die stetig wachsende Handwerkergemeinde in der Lage ist, einen neuen Tempel zu errichten.

In der Neustadt ist auch der **Neumarkt** zu finden, wo allwöchentlich am Windstag Händler aus der Markgrafschaft, aber auch aus Weiden, Garetien oder Kosch ihre Stände aufbauen. Die Bürgerschaft plant, schon im nächsten Jahr im Rahja eine alljährliche einwöchige Warenschau auszurufen, um auch Händler aus den fernen Gegenden nach Greifenfurt zu locken.

Am Neumarkt steht das **Gebäude des Magistrats**, wo die Honoratioren über die Geschicke der Stadt beraten und ihre Beschlüsse der Markgräfin zur Zeichnung vorlegen. Irmenella ist klug genug, den Rat ihrer Kanzlerin zu befolgen und dem Wort der Stadträte Gewicht zuzumessen.

Unweit der **Kasernen der Stadtmiliz** hat man einige der großen **Kornspeicher** wiederaufgebaut, in der Hoffnung, sie schon bald wieder für schlechte Zeiten füllen zu können, doch scheint dies angesichts der tobrischen Flüchtlinge eher unwahrscheinlich,



und schon ein zu feuchter Sommer kann das ganze Land in eine neuerliche Hungersnot stürzen.

Das auffälligste Bauwerk in der Neustadt ist der **Ordensturm der Bannstrahler**, den alteingesessenen Greifenfürtern besser als das im ganzen Nordwesten bekannte Bordell *Fuchshöhle* geläufig. Drei Jahre nach der Befreiung der Stadt wurde der Besitzer, der Illusionist Lancorian, gezwungen, den Turm an die Praioskirche zu verkaufen, die das Gebäude den Bannstrahlern übereignete. Diese versetzten das verrufene Gemäuer und einige Nachbargebäude in einen wehrhaften Zustand, so daß heute in dieser 'Ordensburg' stets etwa 20 Ritter in Weiß und Gold zu finden sind.

Tairachs Blut

Nur wenigen Greifenfürtern ist bekannt, daß der Ordensturm der Bannstrahler identisch mit jenem Torturm ist, den die Zwerge nach dem Sieg in der Schlacht von Saljeth errichteten. Während des Krieges wurde der im untersten Turmgeschoß befindliche Zugang zu einem Tairach-Heiligtum geöffnet. Welche Gefahren und unglückbringenden Artefakte sich in den verfallenen Stollen befinden, wissen nur die Zwölfe.

Alle vier Tage verläßt ein großer Ochsenwagen, hoch beladen mit Fässern, die Feste, um nach drei Tagen – wieder mit Fässern beladen – zurückzukehren. Auch wird weiterhin Bauholz zum Ordensturm geliefert, obwohl alle Arbeiten abgeschlossen zu sein scheinen. Spioniert man dem Ochsenwagen nach, ergibt sich, daß die Fässer Erde enthalten, die eine Tagesreise südlich der Stadt im Schutze eines kleinen Wäldchens in einem Meiler ausgeglüht und dann dem großen Fluß übergeben wird.

Was steckt hinter diesem merkwürdigen Treiben? Die Bannstrahler haben dem Praiospriester geschworen, jedes Krümlein Erde, das von den Tairachpriestern mit dem Blut ihrer Opfer besudelt wurde, mit Feuer und Glut zu reinigen. Das angelieferte Bauholz dient zur Abstützung des Erdreiches unterhalb des Turms, bis die Stollen wieder verfüllt werden.

Perainehof

Hier, wo sich Obstbauern, Mostmacher und Kleinbauern angesiedelt haben, die ihre Felder und Gärten vor der Stadt bewirtschaften, ist die Präsenz der Göttin der Fruchtbarkeit allgegenwärtig. In den Höfen wachsen Obstbäume und -sträucher, werden Gemüse und Kräuter angebaut. Auf dem **Rübenmarkt** werden zweimal wöchentlich Feldfrüchte und Kleinvieh, Milch, Eier und Geflügel feilgeboten. (Großvieh wird nur zweimal jährlich, im Peraine und im Travia, auf dem **Viehmarkt** vor den Toren der Stadt feilgeboten.) Duster dagegen wirkt der **Perainehain**, jener fluchbeladene Ort, wo einst durch das Wirken eines Dämons die Duglumspest in die Stadt getragen wurde. Noch heute, so heißt es, gehen die Geister jener Verstorbenen dort um, bar jeder Hoffnung auf Erlösung für ihre Seelen. Zwar wird dies von den Kirchen einmütig bestritten, doch hat die Perainekirche den neuen Tempel inmitten des entweihten Haines errichten lassen. Mit dem Segen der Göttin, so hofft man, werden schon bald wieder neue

Apfelbaumschößlinge aus der gemarterten Erde sprießen. Außer den Dienern Peraines haben sich hier auch die Rondrianer niedergelassen, die die geschändete **Rondraburg**, Teil der Stadtbefestigung, als Wehranlage wie als Tempel wiederaufbauen und zudem die städtische Miliz ausbilden.

Bauerngrund

Einst das bevorzugte Viertel der Kleinbauern, haben sich in jüngster Zeit vornehmlich diejenigen hier angesiedelt, deren Gewerbe mit dem Hafen zu tun hat: Matrosen, Seiler, Flößer, Fischhändler, aber auch Zimmerleute und Steinmetze, Verputzer und Maurer, während am Rande des Viertels jene ihre Heimat gefunden haben, deren Handwerk die Nähe des Wassers erfordert: Färber, Gerber und Filzer. Gern hat man diese Gewerbe nicht in seiner Nachbarschaft, sind sie doch mit Dreck und Gestank verbunden, aber gerade ihre Waren sind auch außerhalb Greifenfurts gerngesehenes Handelsgut.

Schifferstadt

Hier, im Viertel der Schiffseigner, Kapitäne und Fuhrleute, herrscht relativer Wohlstand, auch wenn die Gassen nicht so ruhig und sauber sind wie in der Neustadt. Einst waren hier die meisten Schänken zu finden, wo man dem kräftigen Bier und dem Obstwein zusprach, und ganz langsam eröffnen auch wieder neue Häuser, auch wenn die Wirte des *Grafenhauptes*, des *Greifen*, des *Stiefels* und wie sie heißen mögen, die selbst während des Krieges ihren Ausschank so lange wie möglich aufrecht erhielten, die Zeiten paradiesisch fanden, als die geringe Konkurrenz die Taler auf ihren Theken nur so tanzen ließen. Überhaupt sei nicht verschwiegen, daß es neben zahllosen Opfern auch Kriegsgewinnler gibt. Dem Wirt des Stiefels, Wulf Bredan, scheint der Orkensturm nicht eben zum Schaden gereicht zu haben. In seiner neu ausgebauten Schänke florieren das Glücksspiel und der 'verdeckte Handel'. Bredan selbst ist Teilhaber an fast allen Gaststätten der Stadt, steht den ihm über Schutzgelder Anempfohlenen gegen vandalisierende Fuhrleute zur Seite und tritt auch sonst gerne als Wohltäter auf. Außerdem profitiert er vom Wiederverkauf von Stadtgrundstücken, die er zu Kriegzeiten weit unter Wert erworben hatte. Auch der wohl situierte Händler Perval Swellter verstand die Belagerung Greifenfurts zu nutzen, indem er Flüchtlinge aus der Stadt schleusen ließ. Heute lebt er von den Grundstücken, die ihm die Fluchtwilligen zum Pfand überließen und die sie nun, ob der drückend hohen Zinsen, nicht mehr einlösen können. Ob er in manchen Fällen selbst dabei nachgeholfen hat, daß ein Erbe auf den belichenen Hof nicht mehr zurückkehren konnte, ist nicht erwiesen – über die großzügigen Kredite, die er selbst höchsten Greifenfurter Kreisen gewähren soll, wahrt er jedenfalls strengste Diskretion. Ebenfalls in der Schifferstadt beheimatet ist das Haus *Wintertraum*, das neue Etablissement des Magiers Lancorian, der hier nicht nur rahjagefällige Trugbilder webt, sondern auch seine private Fehde gegen die Bannstrahler weiterführt. (Die anderen neueröffneten Gasthäuser dagegen haben sich, wie es gute Sitte ist, nahe den Stadttoren und davor angesiedelt.)



Tuchweberviertel, Hafen und Nordhafen

Während man in den wohlhabenderen Vierteln beinahe vergessen könnte, daß vor gar nicht allzu langer Zeit die Stadt noch in der Hand der Schwarzpelze war, tragen die Bezirke der Ärmern bis heute die tiefen Narben des Orkensturms. Längst nicht alle Häuser, in denen sich Menschen angesiedelt haben, sind wiederhergestellt worden, oft beläßt man es dabei, einen Teil einer Ruine soweit wieder herzurichten, daß man leidlich dort leben kann. Hier haben sich zwar auch wieder kleine Handwerksbetriebe angesiedelt, doch die Mehrzahl der Bewohner – Verehrte und Vertriebene der Orkriege und der Eroberungen des Dämonenmeisters – lebt von der Bettelei und nächtigt unter Planen oder in feuchten Kellern.

Im Tuchweberviertel leben die Leinweber und Tuchmacher, die Schuster und einfachen Schneider, deren Handwerk ihnen und ihren Familien zwar ein Auskommen, aber keinen Reichtum einbringen mag. Eine Besonderheit sind die Flickschneider, die sich hier wie nirgendwo sonst darauf verstehen, alte Kleidung gekonnt aufzuarbeiten.

Zwischen Perainchain und Webergasse hat das **Therbüniten-spital** seine Heimat gefunden, um den Bedürftigsten der Stadt nahe zu sein. In seinem Schatten wurde ein kleiner **Traviatempel** errichtet, wo auch eine Armenküche unterhalten wird. Beide Institutionen kümmern sich auch um die neu zugezogenen Flüchtlinge und sind, dank der Brüderlichkeit der Greifenfurter,

auch in der Lage zu helfen. In direkter Nähe ragt die rußgeschwärmte **Ruine des Henkersturms** in den Himmel, von der man erzählt, daß hier ein Wiedergänger oder Vampir gehaust haben soll. Andere wiederum behaupten, es sei lediglich das Heim eines Scharfrichters gewesen, den sein blutiges Handwerk mit der Zeit in den Wahnsinn getrieben habe. Einig sind sich jedoch alle, daß dies kein Platz ist, an dem man die Nacht verbringt.

Der Henkersturm

Einst war dies das Heim des mächtigen Vampirs Zerwas, der über Jahrhunderte in Greifenfurt lebte und während der Belagerung der Stadt durch die Orks von seinem unheiligen Dasein in die ewige Verdammnis geschleudert wurde. (Näheres hierzu finden Sie in den Abenteuern **Das Jahr des Greifen I & II**, die auch eine ausführliche Beschreibung der Stadt vor und während des Orkensturms beinhalten.)

Niemand in Greifenfurt ahnt, daß Zerwas tief unter dem Henkersturm in einer geheimen Grotte eine Gefangene zurückließ, die er zur Vampirin machte, ohne sie über ihre neuen 'Gaben' zu unterrichten. Es wird der Tag kommen, an dem das Mädchen namens Marina den Weg aus ihrem unterirdischen Kerker findet. Wird sie dann – vor Hunger und Einsamkeit fast wahnsinnig – ins Licht des Herre Praios treten und vergehen, oder wird sie ihrem Schöpfer Zerwas ebenbürtig sein und wie er über Jahrhunderte vom Blut der Greifenfurter leben?

Am Hafen selbst leben in armseligen Hütten und behelfsmäßig zurechtgemachten Ruinen die Tagelöhner, Flößergehilfen, Holzarbeiter, Fuhrknechte und Schauerleute. Einzige Ausnahme bildet die **Hafenstraße**, die vom Hafen zum Praiosberg führt. Als wolle man vor den Augen der kurzzeitigen Besucher Greifenfurts das Elend und die Armut verstecken, sind die Häuser längs dieser Straße anscheinlich. Hier haben sich auch die reicheren Schiffer niedergelassen, dazu einige Fernhändler und andere Handwerker, die die Nähe zum Hafen schätzen. Im Nordhafen werden Flußschiffe und Leitflöße gefertigt; außerdem sind dort die Bootsschuppen und eine Seilerei zu finden.

Vor den Toren der Stadt

Vor den Toren der Stadt liegen südlich der Reichsstraße das **Turnierfeld** und die **Hunderrennbahn**, am **Andergaster Tor** das **Immanstadion** und der **Viehmarkt**. Während ersteres vornehmlich für die allwöchentlichen Übungen der Bürgermiliz dient (seit dem Krieg hat es hier kein Turnier mehr gegeben), kam die Hunderrennbahn in jüngster Zeit zu neuen Ehren, als zum ersten Mal seit dem Krieg wieder Rennen stattfanden.

Das **Immanfeld** hingegen liegt auf unabsehbare Zeit verwaist, nachdem beinahe die komplette Mannschaft von **Adler Greifenfurt** im Krieg gefallen ist. Statt dessen lagert hier ein Teil der tobrischen Flüchtlinge, die dort in Zelten und behelfsmäßigen Hütten ein erstes Obdach finden, bis sie ein besseres Quartier beziehen können oder weiterwandern.



Persönlichkeiten des zentralen Mittelreichs

Die Kaiserliche Familie zu Gareth

Die Reichsregentin Emer Ni Bennain

Seit die Tochter König Cuanus von Alberrnia (geb. 18. Ron. 8 v.H.) im Alter von 13 Jahren mit Prinz Brin verlobt und mit 19 mit ihm verheiratet wurde, war sie der Liebling des Reiches: Die erste Prinzgemahlin aus dem Mittelreich seit Generationen – Pervals Gattin wurde von ihm selbst erschlagen, Bardo war nicht verheiratet, Retos Gattin



war Prinzessin von Maraskan, Kaiserin Alara stammt aus Al'Anfa – bezauberte Adel und Volk durch Anmut und Liebreiz. Barden und Kavalier träumten von ihren braunen Rehaugen, dem stillen Lächeln ihres vollen Kirschmundes und ihrem hüftlangen blonden Haar. Doch selbst ihre größten Bewunderer konnten nicht ahnen, daß Emer eines Tages Oberhaupt des Neuen Reiches sein würde.

Das Volk liebt die 'Heldenkaiserin' Emer, die eigenhändig gegen Dämonen kämpfte, mehr als jeden Monarchen seit Raul. Der Adel schätzte die Alberrnerin wegen der zurückgestatteten Privilegien. Liebliches Feld und Aranien loben sie als Friedensfürstin. Bei Hofe jedoch steht Emer fast alleine, umgeben von Lokalpatrioten, die die Vorherrschaft Gareths gefährdet sehen, von Opportunisten, die ihr den Schlag gegen die Bürokratie nicht verzeihen, vor allem aber von Karrieristen, die sie für zu weich halten. Wenn die Regentin auftritt – als Anrede hat sich 'Euer Kaiserliche Hoheit' durchgesetzt – trägt sie den kleinen Krönungsmantel in Rot-Gold-Blau mit Hermelinbesatz, dazu Szepter, Grei-

fenkugel und Siegelring. Das blonde Haar, das wie ein Mantel ihre Schultern bedeckt, trägt die Kaiser-Gerbald-Krone. (Vor ihr geht stets ein Knappe, der auf einem roten Samtpolster die eigentliche Reichskrone Rauls präsentiert.) Ihre Bewegungen sind die einer Kriegerin, graziös und kraftvoll, ihre Gesten die einer Frau, die ihre Verantwortung kennt. Die Befehle ihrer perlenden Stimme reihen sich wie die Töne einer Melodie aneinander und formen langsam eine Symphonie von Frieden und Ordnung. Doch kaum jemand bei Hof fragt, wie Emer sich auf dem Thron fühlt, umgeben, wenn nicht umzingelt von Würdenträgern wie Dexter Nemrod und Leomar vom Berg, den gefährlichsten Männern des Reiches – verantwortlich für ein Reich, das binnen einer Generation fast die Hälfte seiner Fläche eingebüßt hat und von Feinden bedroht wird, die direkt den Niederhöhlen entspringen sind.

Unter den Mächtigen Aventuriens, die um die junge Witwe werben, sind Kalif Malkillah III., Prinz Arkos von Aranien, Herzog Bernfried von Ehrenstein, der alananische Grande Goldo Paligan (immerhin bereits ihr 'Onkel'), der zukünftige Millionenerbe Emmeran Stoerrebrandt – und der selbsternannte Kaiser Fran II. Galotta. Emer ist ständig vom Kreis ihrer Kavalier umgeben, doch hält sie wenig von Höflingen, "deren geschliffenste Waffe ihre Zunge ist". Was ihr Liebesleben angeht, gibt es zwar bisweilen Gerüchte um Favoriten, die jeweils einige Monate lang die besondere Gunst der Reichsregentin genießen: Aber diese Herren sind ritterlich oder zumindest klug genug, über das Ausmaß dieser Gunst keine Aussagen zu treffen.

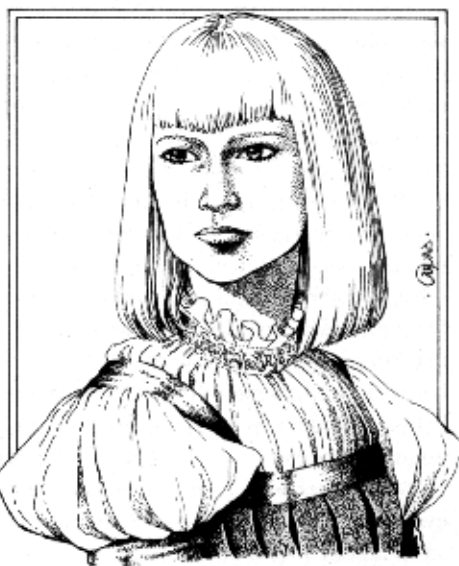
Ihren Kinder versucht die Regentin wie eine Löwin vor Schmeichlern und Fanatikern zu beschützen, die sie wie Efeu umwuchern. Zumindest den Zwillingen, so hofft sie, kann sie in den spärlichen gemeinsamen Stunden die Tugenden vermitteln, die sie selbst für das Leben gewappnet haben. Als Emer so alt war wie ihre Töchter heute, hatte sie bereits den ersten Mordanschlag auf ihren Verlobten miterlebt ... So ist es verständlich, daß die Reichsregentin bei all ihren Pflichten nicht bereit ist, auf ihre zwei Stunden täglich im Fechtsaal zu verzichten. Sie bevorzugt stets neue Gegenspieler, die meist nur ein Gefecht durchstehen: Denn welcher Schwertmeister wagte bei der Regentin schon all sein Können – während Emer ficht

wie eine Frau, die Tag für Tag wieder einem Heer von Dämonen entgegenzutreten muß.

Emers einziger echter Vertrauter ist der Erste Kammerdiener Neesdan, ein Moha, den Kaiser Hal im Jahre 16 auf Wunsch der Prinzessin mitsamt der alananischen Bireme *Nachtbraut* freikaufte. Doch auch Seiner Gnaden Arrius von Wulffen, dem Hofgeweihten des Königlich-Garetischen Hofes, wird das Vertrauen der Regentin zuteil.

Rohaja und Yppolita von Gareth

Von Anfang an waren die Zwillinge von Vorzeichen umgeben. Schon während der Schwangerschaft hatte Emer Wahrträume von Schlangen, Schwertern, Einhörnern, Blut und Gold. Als die Mädchen am 26. Rab. 15 Hal (glücklicherweise vor den Namenlosen Tagen) geboren wurden, dichtete man Hymnen auf sie. Das Prinzenpaar benannte die Kinder nach Retos Gattin Rohaja und der Amazonenkönigin Yppolita (einer Tochter Fürst Halmans). Auf dem kaiserlichen Hoftag 21 Hal wurde nach über 1000 Jahren wieder die weibliche Thronfolge bestätigt und die erstgeborene Rohaja zur Kaiserlichen Kronprinzessin bestimmt.



Seither scheint es, daß der Schatten gleich zweier der alananischen Prophezeiungen über ihnen liegt: Kaum hatten sie das Knappenalter erreicht, als der Kaiserthron bereits verwaist auf sie wartete. Zwischen Rohaja und dem Thron steht niemand – außer den Jahren, die sie über-



stehen muß. Für Emer und Alara ist die Existenz der Kaiserlichen Zwillinge die einzige Methode zu überleben, für all die Erzieher und Schmeichler um sie die Gelegenheit, dereinst Einfluß auf den Thron zu erlangen, und für die Feinde das letzte, was das Neue Reich vor dem Zusammenbruch bewahrt.

Offiziere und Magier erwarten, daß die Zwillinge Kriegsherrinnen und Heldinnen werden wie all ihre Vorfahren. Diplomaten und Brautwerber erinnern daran, daß das Reich ein Recht hat, den zukünftigen Gemahl seiner ersten Kaiserin zu kennen. Bei jedem Schritt schallen ihnen die Rufe der Standwachen voran: "Platz für die Thronfolgerin!" – und wenn sie der Weg zum Abtritt führt.

Es ist nur naheliegend, daß die Zwillinge einen Weg fanden, diesem Leben ein wenig zu entgehen. Wenn sie auftreten, in rot-gold-blauem Samt gekleidet, mit schulterlangem, blondem Pagenhaar, fröhlichen, braunen Augen und der edlen Nase (die sie von der Mutter geerbt haben), dann kann niemand sie auseinanderhalten, wenn sie es nicht wollen.

Aber diese Zeiten werden auch bald zu Ende sein: Die eine ist jetzt schon Königin von Garetien, wird bald auch den Königstitel von Kosch, Darpatien und Almada erhalten und dann zur Kaiserin gekrönt werden, die sich dereinst durch Weisheit und Strenge auszeichnen soll; nur ihr allein gebührt die Anrede 'Euer Allerdurchlauchtigste Hoheit'. Die andere ist nur Prinzessin, von der man bedingungslose Treue, Loyalität und Geduld erwartet, und teilt sich die Anrede 'Euer Kaiserliche Hoheit' mit allen anderen Mitgliedern der Kaiserlichen Familie bald aber, so die Götter wollen, wird sie eine studierte Magierin sein.

Nach allgemeinem Dafürhalten ist Rohaja die übermütige, in der die Wildheit der Nachfahren Pervals und Retos brennt, während Yppolita zu freundlicher Tiefgründigkeit neigt, wie man sie von der albernischen Linie kennt. (Ihre Amme Sannah Bürstenbinder hat die Kinder im Verdacht, schon sehr früh die Namen gewechselt zu haben, und die meisten Lehrer und Gouvernanten behaupten, die beiden tauschten nach Belieben.)

Prinz Selindian Hal von Gareth

Als Prinz Selindian Hal am 12. Phc. 18 zur Welt kam, hatte seine Mutter noch wenige Stunden zuvor an einem Kampf gegen orkische Wegelagerer teilgenommen. In Brauenklamm, im von Orks überrannten Weiden, mußte ein alter reisender Medicus Geburtshilfe leisten. Alle Vorzeichen der Geburt waren die günstigsten: unter dem Wappentier des Fuchses, mit den Füßen voran und einem Lämmerschwänzchen

am Hinterschopf. Das Reich feierte seinen Thronerben. Erst drei Jahre später reichte der königliche Hoftag den Prinzen hinter seine Schwestern. Der Knabe wurde zum Sorgenkind seiner Mutter, des Hofmedicus' und der Geweihten: klug, aber stets voll wunderlicher Einfälle, geräuschempfindlich und schlaflos. Die lange Fuchsnase derer von Gareth und der noch immer kecke Blondschoß, die dunklen Augen, die blasser Haut, das scheue Wesen und die nächtlichen Streifzüge fügten sich zu einem Bild, das jedem Betrachter fremd und doch bekannt erschien. Selindian fürchtete Gerüsten jeder Art, sprach mit Geistern und entwickelte einen Heißhunger nach rohem Fleisch. Die Gerüchte wucherten. Vor allem die Familie betrachtete es als deutliches Zeichen der Götter, daß ausgerechnet das Kind, daß die Namen des vergöttlichten und verschollenen, letzten Kaisers trägt, derart gezeichnet ist. Mißtrauische Gelehrte halten es heute für keinen Zufall, daß einst in Brauenklamm die Perainegeweihte erschlagen wurde, ein Medicus aber zugegen war; die KGIA vermutet gar, daß der alte Mann, der sich als Medicus ausgab, der Druiden Gamba gewesen sein mag, der Greifenfurt im Gefolge der Orks so viel Unglück brachte. Manche alte Offiziere mutmaßen ganz plump, daß der Prinz sich an seinem 13. Geburtstag in einen Ork verwandeln werde. Ja, es scheint tatsächlich, daß auf Selindian Hal, dem einmal der Thron des Neuen Reiches bestimmt war, der Rachefluch des Uigar Kai liegt, der einmal der größte Feind dieses Reiches war. Zu seinem Gefolge zählt Emers Leibmedicus Radobard Winthaller von der Anconitenschule in Donnerbach, der auch den Zwillingen auf die Welt half.

Alara Paligan, die 'Schwarze Witwe'

Untrennbar verbunden mit der Neuen Residenz scheint die Vorstellung von der Schwarzen Witwe zu sein, die verschleiert durch die Gänge schleicht und Leute vergiftet. Die Botanici haben gar einen Giftpflanz *Bleiche Alara* getauft. Kein Zweifel: Die Al'Anfanerin gilt vielen als Inbegriff der Heimtücke. Tatsächlich tritt die Gemahlin Kaiser Hals meist nur mit Schleier, Sänfte und einem Schwarm Gardisten, Günstlingen und ehemaligen Sklaven auf. Nur ihre Liebhaber und ihre Feinde bekommen ihr Gesicht zu sehen: eine gut konservierte alternde Schönheit, mit glatter Haut, aber zu scharfem Kinn und spitzen Fischbäckchen, perfekt geschminkt und fast ohne jede Mimik, mit einer angenehmen Altrstimme. Seit Jahrzehnten bestimmt Alara die Mode mit dem berühmten 'alanfanischen Schritt', dem Beinausschnitt bis zur Hüfte. Dazu trägt sie Cellas

Schmuck und Silberringe mit alanfanischen Opalen.

Alara (* 26 v.H.) hat nicht vergessen, daß ihr Bruder Goldo Paligan sie an Kaiser Reto ver-



kaufte wie eine Zuchtschute, um das vom Aussterben bedrohte Haus Gareth zu retten. Nach dem Tode von Reichsbefürworter Brin ist sie die letzte Lebende, die die seltsamen Zusatzklauseln in ihrem Heiratsvertrag mit Kaiser Hal kennt. Ihre Geschwister sind Goldo der Großartige, der zweitmächtigste Grande Al'Anfas, der Boroni Brotos, die Grafregentin Rimiona von Pericum und die Hofmarschallin Argiope. Ihr Neffe Timshal fiel vor Vallusa, ihr zweiter Neffe Darion ist Admiral der Dämonenflotte. Eine Frau mit völlig anderen moralischen Vorstellungen als ihre Umgebung, alleine in einem fremden Land, das ihr fast geschlossen ablehnend gegenüberstand, ohne Möglichkeit der Rückkehr in eine Heimat, wo Geschwistermord die übliche Form der Erbfolgeregelung ist: Kein Wunder, daß sie fast alles tat, um den goldenen Käfig zu erobern. Eine Alanfanerin verbindet stets das Angenehme mit dem Nützlichen. Alara hat mit Vasallen geschlafen, um sie zu belohnen; mit Elfen, um ihre Jugend zu erhalten; mit Männern, um ihre Treue oder ihre Gelübde zu prüfen; mit Intriganten, um sie besser einschätzen zu können, an das Kaiserhaus zu binden oder um sie zu beschäftigen, während eine Intrige sie um Titel oder Leben brachte; oder – wie im Falle Answin Rabenmunds – um ihr eigenes Leben zu retten. Zu ihren Liebhabern gehörten der Schwertkönig Raidri Conchobair, Hofmagus Virilyl Eibon, die Magierin Nahema, Prinz Storko – und auch ihr Schwiegervater Kaiser Reto.

Kein Wunder auch, daß sie besessen ist vom



Gedanken an die ewige Jugend. Alara hat alles benützt, was ihr Leibarzt Helidar von Atzbergen, Hofmagus Virily's Eibon (der sich jedoch zusehends weigert, seine astrale Energie für ihre Schönheit zu verringern), Hofmagus Stoorrebrandt (der ihr von einem vergessenen Gott der Zeit berichtet hat, der selbst Borbarad bezwang), Hochstapler und Quacksalber anboten: Heiltränke, Opale mit dem Zeichen der Tsa, Amethystelxiere, Benbuckel, Vulkanerde von den Zyklopeninseln, Feuerschlick von Elburum, Wasser aus dem Neunaugensee und dem maraskanischen Talued.

Alara hält Emer für viel zu weich und bezeichnet sie stets nur als 'Das Herzchen'. Merkwürdigerweise sind die beiden ausländischen Witwen aber die wichtigsten Vertreter des Hauses Gareth und dadurch Verbündete. Denn Alara ist durchaus eine stolze Großmutter – umso mehr, als ihre Zukunft von Überleben und Wohlwollen ihrer Enkel abhängt. So unterstützt sie Emer in allen Bemühungen, die Unabhängigkeit der Thronfolger zu stärken. Insbesondere Yppolita versucht sie, auf die Rolle der 'ungeliebten Schwester' vorzubereiten.

Prinz Storko von Gareth, der 'Samtene Prinz'

Prinz Storko von Gareth erscheint vielen wie

ein Relikt vergangener Tage. Retos jüngster Bruder verbrachte seine Jugend (* 2. Per. 41 v.H.) unter den zwei grausamsten Männern der neueren Geschichte: Perval und Bal Honak. Als Storko der erste Bart sproß, entledigten sich Bardo und Cella ihres Veters, indem sie ihn nach Al'Anfa entsandten – eine Stadt, die mißliebige Botschafter geradezu traditionsgemäß im Sarg zurückschickt. Doch Storko überlebte, und als Reto aus dem Exil in Maraskan zurückkehrte, war er plötzlich Bruder des Kaisers. Wiederum in Al'Anfa fädelte er die Hochzeit Hals mit Alara Paligan ein (mitsamt einigen geheimen Arrangements). Auch Hal und Brin bedienten sich des Obeims für manche geheime Mission. Hinter dem grauen Vollbart verbirgt sich eine wohl kontrollierte Mimik und manch gut gehütetes Geheimnis; Kaiserliche Hoheit lächelt und bleibt dennoch ungreifbar. Keiner weiß, was Storko wirklich fühlt und denkt, warum er nie geheiratet hat und wer all die Fremden sind, die ihn in seinem Schloßchen in der Mark besuchen. "Gute Diplomaten ärgern sich nicht", sagt der alte Prinz mit überraschend tiefer Stimme: "Sie machen sich Notizen."

Verwendung im Spiel: Prinz Storko ist der ideale Auftraggeber, um eine eher 'wilde' Heldengruppe erstmals in höfische Intrigen zu

verwickeln. Ohne jede offizielle Position, doch von einem fast sagenhaften Nimbus umgeben, ohne erkennbare Loyalitäten, kann er jede Rolle spielen, bisweilen zwei davon in einem Abenteuer: fürsorglicher Urgroßonkel, Patriot, Unterhändler selbst mit den Borbaradianern oder Egoist, der selbst Prinzessinnen nur als Spielsteine sieht.



Reichsverwaltung, Hofstaat und Militär

Reichstruchseß Fingorn von Mersingen ist der Herr des gewaltigen Hofstaates und hat damit eines der Erzämter des Reiches inne. Ihm obliegt nicht nur die Verwaltung des Kaiserpalastes zu Neu-Gareth und die alljährliche Organisation des Großen Turniers, vielmehr übersieht er auch die kaiserlichen Güter in den einzelnen Provinzen und ist überhaupt, als Vorsitzender der Schatzkammer, für die gesamten Finanzen der Reichskrone verantwortlich. Da eine Unterscheidung zwischen Kaiserlichem Privatgeld und Reichsetat im Mittelreich ebenso wenig existiert wie eine eindeutige Trennung zwischen privaten kaiserlichen Hofbeamten und Würdenträgern der Reichsverwaltung, sind seine Kompetenzen gegenüber denen des Hofkammerers, Baron Gundulf von Salmingen zu Dunkelforst (der schwerpunktmäßig für die Finanzierung der Hofhaltung zuständig ist), mehr als unscharf abgetrennt – was, angesichts der Familiengeschichte des Koscher Geschlechts von Dunkelforst, eine schleichende Gefahr bergen könnte ...

Der **Großsiegelbewahrer Graf Orsino von Falkenhag zum Grauen See**, ebenfalls ein Koscher, hütet das Große Staatsiegel, das bei den kaiserlichen Edikten Verwendung findet, wäh-

rend der **Geheimsiegelbewahrer Praiodan von Luring**, erster königlicher Rat Garetiens, das Geheime Reichssiegel, das zur Kennzeichnung geheimer Verträge und Abkommen benutzt wird und nur von wenigen Eingeweihten als Zeichen des Neuen Reiches erkannt werden kann, sorgsam vor neugierigen Augen verborgen hält.

Der **Reichswappenkönig** mit dem Amtsnamen **Neuwreych**, zur Zeit **Vogt Gerwulf von Pallingen**, wacht über die Reichswappenrolle, in der Wappen und Privilegien aller Adligen des Neuen Reiches verzeichnet sind. Bei ihm hat also jeder, der ein bestimmtes Wappen führen will, dieses zu beantragen, wobei Neuwreych durchaus Verbote aussprechen kann, zum Beispiel wenn ein Wappen schon vergeben ist. Das Zeichen – ob Wappen oder Siegel – eines anderen zu mißbrauchen ist ein schweres Verbrechen! Dem Wappenkönig unterstehen auch die insgesamt 48 kaiserlichen Herolde, deren Wissen über Wappen und die dazugehörigen Namen und Gesichter besonders bei Schlachten oder Turnieren von großem Nutzen ist. Herolde gelten wie Geweihte als unangreifbar, einen der unbewaffneten Boten zu töten, ist nicht nur eine Kriegserklärung an dessen Dienstherrn,

sondern kommt nach gängiger Lehrmeinung der Praioskirche einem Frevel wider den Götterfürsten gleich.

Zum **Kaiserlichen Bannerträger** wurde jüngst **Rudegrimm von Streitzig** berufen, ein knorriger Kämpfer, der sich viele Schlachten hindurch diese Ehre erfochten hat.

Der **Hofmarschallin Argiope Paligan**, einer Schwester der alten Kaiserinmutter Alara, untersteht die gesamte Hierarchie der bei Hofe Beschäftigten, beginnend bei dem elfischen **Hofzeremonienmeister Eorlariel Zirlirion Silbersee**, der über die Einhaltung der Etikette wacht, über den **Hofmedicus Helidar von Atzbergen**, die drei **Hofzauberer Virily's Eibon von Rohals Zinne** (einem begnadeten Absolventen des Seminars der Verständigung und Heilung zu Donnerbach), **Chiranor Feyamun** (Antimagier und Hofastrologe) und **Melwyn Stoorrebrandt** (Elementarist und Illusionist, zudem Erster Kaiserlicher Alchimist) und den **Hofnarren Flarach der Schelm** und den **Hofjagdmeister**, den **Oberstallmeister**, die **Hofmusica**, die **Oberküchenmeisterin** und den **Oberkellermeister**, die zwölf **Hohen Fleischköchinnen** und -köche, die **Kaiserliche Tranchiermeisterin** und den **Kaiserlichen Prgu-**



stier, die Kaiserlichen Kammerleute, Zofen und Hofpagen, die Hofgärtner, Hofeinkäufer und Fechtlehrer, bis zu den Vogelfängern, Kerzenträgern, Tafeldeckern, Stallburschen und -mägden, Wäschern und Holzknechten. Mit dem Titel des **Oberbewahrs der Kaiserlichen Fasanerien und Palastgärten** kann sich übrigens seit neuestem Seine Erlaucht Markgraf Thronwig von Bregelsaum zu Warunk schmücken, ein schwacher Trost für den vom Schicksal gezeichneten Exilanten. Als Hofgeweihte des Praios verrichtet Ihre Hochwürden Gloriana von Willenfest ihren Dienst an dem Götterfürsten.

Auch die Festsetzung von Audienzen und Empfängen gehört zu den Pflichten der Hofmarschallin, mit der es sich kein Höfling verdienen sollte. Die **Hofgardekommandantin Fenia Edle von Ragath** schließlich befehligt die Löwengarde, deren erstes Banner, die Panthergarde, die Leibwache des Kaisers stellt.

Neben den Bediensteten leben und wirken im Umkreis die zahlreichen **Höflinge**, junge und nicht mehr ganz so junge Adlige, reiche Kaufleute und Magickundige, die ihren Vorteil im Umkreis des Kaisers suchen und sich, da keine Krähe der anderen ein Brosamen gönnt, in Bespitzelung und Intrigen ergehen. Nicht selten kommt es hierbei zu offenem Streit, und so ist es kaum verwunderlich, daß das **Hofgericht**, dessen zwölf Mitglieder vom Truchseß ernannt werden, genügend zu tun hat.

Reichserzmarschall Leomar vom Berg

Leomar Almaderich Sigiswild vom Berg, Baron von Brig-Lo, groß, blond, langhaarig, blauäugig, mit Almadaner Schnauzer, geboren 11 v.H., zeigt die Größe und Gnadenlosigkeit jener Menschen, die von Geburt an von den Göttern begünstigt waren. Der Sproß der ältesten Kriegerfamilie Aventuriens machte eine Bilderbuchkarriere: Jahrgangsbester Akademie Wehrheim, Adjutant bei der Löwengarde, Geheimauftrag im Khomkrieg gegen Al'Anfa, Hauptmann in mehreren Orkschlachten, Oberst von Neu-Süderwacht und schließlich Reichserzmarschall zu Wehrheim, dem als Stab die frühere Kanzlei für Kriegswesen zur Verfügung gestellt wurde – stets sporenklirrend mit hohen Kniestiefeln auftretend, den Kavallerie-säbel *Wuthbrand* an der Seite.

Auf den Vallusanischen Weiden und an der Trollpförte erwies er sich zwar seinem Vorgänger und Rivalen Helme Haffax unterlegen. Seine Stärke sind jedoch der Einsatz kleiner und kleinster Gruppen, die schnell, ausdauernd und überraschend zuschlagen können; derartige Vorstöße haben sich auch in den Schwarzen Landen bewährt. Leomar ist ein grimmiger

Anhänger Firuns; der, so glaubt er, gibt dem Menschen, was er benötigt, doch danach wird er ihm niemals mehr helfen. Dementsprechend ist der Reichserzmarschall hart, aber loyal zu seinen Untergebenen; Disziplin ist ihm gleichgültig. Leistung hält er jedoch für selbstverständlich. Truppen, die in Schwierigkeiten geraten, läßt er grundsätzlich im Stich, Zivilisten wie in Tobrien hält er für entbehrlich. "Ein kluger Mann – gnadenlos klug", nannte ihn Reichsbefehlshaber Brin vor Vallusa.

Zum Vertreter des Reichserzmarschalls in der Kaiserstadt wurde der Kaiserliche Marschall Boronian von Rommilys ernannt, Kommandant der Kaiser-Reto-Kaserne zu Gareth und Oberbefehlshaber der Elitgarderegimenter.

Dexter Nemrod, Reichsgrößenheimrat

Der 'Baron', wie er trotz seines Grafentitels immer noch von Freund und Feind genannt wird, zeigt sich in letzter Zeit wenig in der Öffentlichkeit. Seit er den Glanz und die Bürde des Großinquisitorenamtes hinter sich gelassen und, wie man munkelt, sich ohnehin eher dem Gott, der das Reichswappen hält, anstatt es nur zu zieren, zugewandt hat, betreibt er auch nicht mehr mit solcher Vehemenz selbst 'Feldarbeit'. (Auch die Verwaltung der Grafschaft Wehrheim hat er einem Vogt, Welfrich von Bregelsaum-Berg, übertragen.) Statt dessen hat er mehrere schlagkräftige Organisationen unter dem Siegel des Reichsgrößenheimrats vereint, die KGIA von ihren pervasiven Elementen gesäubert und ein staatsrechtliches Werk verfaßt, das interessanterweise besonders intensiv im Horasreich studiert wird. Geboren am 6. Bor. 39 v.H. als zweiter Sohn eines Garether Tüchlers und der Baronin Geshla Barlian von Waldstein, Abgänger der Kriegerakademie Rommilys, zuerst Bannerträger, dann Leutnant im Bürgerregiment Gareth, Gasthörer im Praiosseminar zu Neu-Gareth, zeitweilig Ordensknappe im Bannstrahl Praios, nahm er als Hauptmann der Panthergarde an der Eroberung Maraskans teil (Reichsorden erster Klasse nach der Schlacht von Jergan, belehnt mit der Baronie Ulmenhain). Dort verbleibend, leitete er die herüchtigte Maraskan-Abteilung der KGIA, die sowohl Rebellen als auch Zauberer der Insel gnadenlos jagte, und wurde, zurück in Gareth, vom Boten des Lichts persönlich zum Großinquisitor erhoben, obwohl er kein Praiosgeweihter war. Nach entscheidender Beteiligung an der Niederschlagung des Answin-Aufstands und der Niederlegung des Inquisitorenamtes wurde Nemrod mit der Grafswürde zu Wehrheim belehnt, nachdem der frühere Landesherr Helme Haffax zum Fürstmarschall von Maraskan ernannt worden war.



Dexter Nemrod ist trotz seines hohen Alters und eines lahmen Beins immer noch ein respektabler Kämpfer; was ihn aber wirklich auszeichnet, sind Scharfsinn und Entschlossenheit – Eigenschaften, die ihn vor Jahren schon bei Nekromanten und Reichsfeinden berüchtigt machten. Auch wenn er kein glühender Praiosanhänger mehr ist, ist er immer noch ein Feind jeglicher Schwarzmagie, was auch dazu geführt hat, daß die KGIA sich mittlerweile mehr mit seltsamen Vorkommnissen als mit den Unbotmäßigkeiten von Land- und Geldadel beschäftigt.

Noch immer gilt Dexter Nemrods Loyalität in erster Linie dem Neuen Reich, nicht aber der Kaisertamilie. Da er das Haus Gareth-Bennain aber wohl als Garant für eine stabile Zukunft ansieht, wird er sich wohl keinen Umstürzern anschließen. Wenn er das nämlich täte, wäre das Reich in seiner jetzigen Form schnell Vergangenheit.

Verwendung im Spiel: Wenn der Reichsgrößenheimrat sich persönlich in eine Angelegenheit einmischt, dann kann man davon ausgehen, daß das Mittelreich selbst in Gefahr ist – sei es durch horasische oder alafanische Spione, borbaradianische Unterwanderungsversuche oder umstürzlerisch-usurpatorische Bestrebungen einflußreicher Adliger. Falls bekannt reichstreue und aufrechte Helden mit einem Sinn für dezentes Vorgehen tatsächlich einmal einen Auftrag des 'Barons' erhalten sollten, so wird dieser meist durch seinen persönlichen Adjutanten, den Edlen Drego von Angenbruch, vermittelt. Sollte es den Helden jedoch passieren, sich Dexter Nemrod zum persönlichen Feind zu machen (was hinreichend schwierig ist), können sie anfangen zu beten ...



Die Kirchen der Zwölf

Hilberian Praiofold III. Lumerian, der Bote des Lichts

Dieweil Phex dem Menschen hundert krause Gedanken eingibt, um seinem Geist einen Tropfen der Wahrheit einzuschütten; dieweil Hesinde stets so viel Wahrheit zumißt, wie das Gefäß des menschlichen Geistes fassen kann, dieweil besteht Praios darauf, die ganze und ungeteilte Wahrheit auszuschütten, ob der Mensch nun darin ertrinkt, fortgespült wird oder zu neuen Gestaden des Bewußtseins getragen wird.

Als dem Elenviner Hilberian Grimm von Greifenstein und vom Großen Fluß (einem Bastard des nordmärkischen Herzogs Hartuwal; geb. 32 v.H.) die Greifen erschienen, trug er den Titel eines Illuminatus – aber selbst ein 'Erleuchteter' ist nicht davor gefeit, die göttliche Wahrheit mißzuverstehen. Der blendende Glanz seiner Vision und Stolz und Machtlust seines Stammhauses vereinigten sich zu dem Anspruch auf das derische wie auch das alverianische Szepter und ließ ihn sich während der Zweiten Kirchenspaltung der Praioskirche seit Anbeginn der Priesterkaiserzeit zum Boten des Lichts ausrufen.

Heute ist Hilberian, der sich damals den Amtstitel Lumerian verlieh, ein geläuterter Mann. Er weiß, daß er es ist, über den die Prophezeiung sagte: *Zweimal, nicht einmal werden die Botschafter von Ordnung und Einheit zweiteilen Ordnung und Einheit.* Er weiß, daß er beinahe Aventurien des mächtigsten Schutzes gegen schwarze Magie beraubte, gerade in jenem Augenblick, da der mächtigste aller Schwarzmagier darüber herfiel. Doch seit sein Vorgänger Jariel Praiotin XII. nur durch das Eingreifen des Greif vor der Versuchung durch Blakharaz bewahrt werden konnte und somit zwar sein Leben ließ, doch wenigstens seine Seele rettete, hat sich Hilberian seines schweren Amtes als würdig erwiesen. Mag sein, daß er es noch immer für seine Aufgabe hält, die beiden Szepter zusammenzuführen – doch nicht mehr in ein und derselben Menschenhand, sondern Seite an Seite im Kampf gegen den gemeinsamen Feind. Und in der Tat deuten die Großtaten aus Beilunk, Jilaskan und den tobischen Ländern darauf hin, daß die Praioskirche heutzutage entschlossener für das Wohl der Rechtgläubigen (und damit des Kaiserreiches) eintritt, als man es je zuvor erlebt hat.

Viele jedoch haben noch nicht vergessen, daß durch das 'Mißverständnis' der Kirchenspaltung geweihtes Blut geflossen ist. Gerade durch deren Grimm wird 'jarielisch' zusehends zum Ausdruck für unnachgiebigen Herrschaftsan-

spruch (genau das, was die Jarieliten den Gegnern vorwerfen), während der Hilberianismus sich als mystisch erleuchtete und begeisterte Vision einer zukünftigen friedlichen Weltordnung präsentiert.

Pagol Greifax von Gratenfels, Wahrer der Ordnung Mittelreich

Der Bruder des unseligen Grafen Baldur Greifax von Gratenfels steht dem Scriptorium der Stadt des Lichtes vor. In dieser Funktion ist er auch der Privatsekretär des Lichtboten, womit alle wichtigen Depeschen, Nachrichten und Audienzgesuche bei Seiner Erhabenen Weisheit über ihn laufen. Außerdem hat er den Vorsitz im *Rat des heiligen Lichtes zur Wahrung der Ordnung des Götterfürsten* inne und somit maßgeblichen Anteil daran, daß sich die Praioskirche verstärkt den Herausforderungen des anbrechenden Neuen Zeitalters stellt.

Als jüngster Sohn derer von Greifax trat er im Alter von zwölf Jahren in die Kirche des Fürsten Alverans ein. Schon bald erregte sein Wissensdurst die Aufmerksamkeit seiner Lehrer, so daß er kurz nach seiner zweiten Weihe in die Stadt des Lichtes berufen wurde, wo er nach und nach in der Hierarchie emporstieg. Das intensive Studium allen gottgefälligen Wissens machte dem einstmaligen fanatischen Eiferer jedoch klar, daß Praios nicht nur der unerbittlich strafende Gott ist, sondern auch der Gott der Gerechtigkeit. Gerechtigkeit und der unbedingte Erhalt der Zwölfgöttlichen Ordnung sind bei ihm seitdem zur Maxime geworden. Pagol ist fast zwei Schritt groß und trägt das schwarze, leicht ergraute Haar und den Bart nach Vinsalter Schnitt. Zum vierzigsten Tsafeste hat er zur allgemeinen Überraschung seine Erhabene Weisheit darum, ihm den Segen zum Traviabund zu erteilen. So wird dem nächst Lucrezia di Baligur, Wahrerin der Ordnung Dröl, seine Gattin werden. Sobald aus dieser Verbindung Kinder entstehen, fällt die Grafenwürde zu Gratenfels an das Haus Greifax zurück. Dann wird das, was dereinst von Kaiser Hal der Familie genommen und dem verdienten Alik Custodias zur Wahrung und Verwaltung anvertraut wurde, wieder in den Besitz des Geschlechts zurückkehren.

Rapherian von Eslamshagen, des Reiches Großinquisitor

Gleich nach seiner Ernennung zum Groß-Inquisitor auf dem Hofstag 21 Hal in einen blutigen Zweikampf mit Herzog Jast Gorsam verwickelt, war Rapherian von Eslamshagen immer eine Person, an der sich die Geister schei-

den – und anders wollte er es auch gar nicht haben. Der großgewachsene, asketenhaft hager Mann mit dem blauschwarzen, schulterlangen Haar und dem lodern Blick steht wie Dexter Nemrod stets in erster Reihe, wenn es gilt, gegen Frevler und Paktierer anzutreten – mit dem blanken Schwert einem Alveranier der Vergeltung gleich. Im Gegensatz zu seinem Vorgänger ist er kein Jäger, sondern ein Ankläger: Bei aller Lebenserfahrung kann er nicht glauben, daß das reine Aufzeigen niederhöllischen Treibens nicht in jedem den gleichen Kampfesgeist erweckt wie in ihm. Seine verletzend-offene Art macht ihm im Adel täglich neue Feinde – nur, wer den Dämonen bereits gegenüberstand, mag ermessen, wie recht Rapherian hat, der die Grenze zu den Niederhöllen schon durch Gareth verlaufen sieht.

So steht schon jetzt zu befürchten, da er sich eines Tages angesichts der Mauer an Ignoranz und Verstocktheit, die ihn allem Anschein nach umgibt, an seine radikalen Wurzeln erinnern wird: Ursprünglich nämlich gehörte er dem Bannstrahl-Orden an, und auch noch heute, nach seiner Abkehr von der Laienbruderschaft, stellt insgeheim der *Echsenhammer* die Richtschnur seines Denkens dar, dessen Originalscriptum seit Jahrhunderten an den amtierenden Großinquisitor weitergereicht wird.

Rat des Heiligen Lichtes zur Wahrung der Ordnung des Götterfürsten

Zusammensetzung: Die Wahrer der Ordnung, der Marschall der Sonnenlegion, der Hüter der Heiligen Bücher und des Praiosgefälligen Wissens, der Hüter des Zelnts, der Großinquisitor
Aufgaben: Ähnlich dem eines Kabinetts: Kircheninterna wie Vermögensverwaltung, Ernennungen ab Illuminati aufwärts, Glaubensfragen wie z.B. "was tun mit Borbarad als Alveranier?", größere Bauvorhaben, Empfehlungen an den Lichtboten (etwa Heiligsprechung), aktuelle Neuigkeiten (Lagebericht der Sonnenlegion, Ordenserhebungen) usw.

Da die Versammlung unter Vorsitz von Pagol Greifax von Gratenfels nicht allzu oft tagt, sind der Vorsitzende und die beiden Hüter in bestimmten Bereichen auch alleine zur Entscheidung befugt. Der Lichtbote selbst entscheidet darüber, zu welcher Frage er bei einer Ratsversammlung seiner Stimme Gehör verleiht. Letztendlich müssen alle wichtigen Dinge ohnehin von ihm mitgetragen werden, denn er repräsentiert den Willen Praios'. Somit liegt auch die wahre Macht bei denen, die möglichst nah am Herzen und Ohr des Lichtboten sitzen, oder den Adligen, die gute Kontakte zu



Ratsmitgliedern unterhalten und auch sonst den Lichtpfaden Praios' folgen. In Krisenzeiten mag es vorkommen, daß einzelne Ratsmitglieder an den Kaiserhof berufen werden, wo sie als Berater tätig sind.

Yacuban von Creutz-Hebenstreyt, Geheimer Inquisitionsrat

Der gebildete und ausgeglichene Praiosgeweihte Yacuban von Creutz-Hebenstreyt ist einer der zwölf Geheimen Inquisitionsräte. Der Sproß aus almadanischem Landadel gilt als gemäßigter Vertreter der Inquisition, auch wenn sein strenges Äußeres und der befehlende Blick erst einmal anderes vermuten lassen. Sein Vorbild ist Graf Dexter Nemrod, auch wenn ihm die Heimlichkeit eher fremd ist. Zur Zeit hält er sich an der Grenze zu Schwarztoerien auf, um die Gläubigen in ihrem Kampfe zu unterstützen und ihnen Trost, Stärke und Göttervertrauen zu spenden.

Ayla von Schattengrund, Schwert der Schwerter

Obwohl die höchste Geweihte des Rondrakultes ihr Amt in überraschend jungen Jahren antrat (geb. 10 v.H.), konnte sie schon damals auf ein



bewegtes Leben zurückblicken. Erst nach Jahren des abenteuerlichen Umherstreifens fühlte sie sich von der Herrin Rondra berufen, in Arivor dem Bund des Schwertes beizutreten. Im Namen der Göttin wurde sie fortan auf zahllose Questen geschickt, die sie in die entlegensten Länder Aventuriens führten. Nach kurzer Zeit wurde Gernot von Halsingen, schon damals Meister des Bundes vom Bornland, auf die junge Geweihte aufmerksam und verfolgte ihren weiteren Lebensweg mit wach-

sendem Interesse. Sowohl er als auch der greise Dapifer ter Bredero, der Meister des Bundes von Arivor, protegierten Ayla, als ihr während der Amtszeit Seiner Erhabenheit Dragosh Corhenstein so augenfällig viele todbringende Missionen befohlen wurden. Schließlich wurde jedoch die Freveltat des Corhensteins offenbar, der wohl mit allen Mitteln verhindern wollte, daß die Berufene seine Position an der Spitze des Kultes übernahm. Im Jahre 23 konnte Ayla von Schattengrund endlich das Amt antreten, das die Göttin für sie bestimmt hatte. Seit dieser Zeit dient sie ihrer Herrin als das Schwert der Schwerter, mit leidenschaftlicher Hingabe und einer Entschlossenheit, die alles Persönliche hintan stellt. Von ihren abenteuerlichen Reisen mag sie jene offene Weltsicht mitgebracht haben, die ihr in Kirchenkreisen schon so manche Kritik einbrachte. Ihr strenger, aber vorurteilsloser Umgang mit den Anwendern der arkanen Kräfte und ihre kompromißlose Überzeugung, daß der Rondrakult über die Politik der Reiche Aventuriens erhaben sei, wird ihr dabei ebenso vorgeworfen wie ihr gewagter Alleingang bei der Planung der Wiedergewinnung des heiligen Schwertes Siebenstreich. Zwar gaben die Erfolge Ayla von Schattengrund recht, sie brachten jedoch die kritischen Stimmen nie gänzlich zum verstummen. Doch ihre Erhabenheit tritt nach wie vor voller Tatkraft und Entschlossenheit auf und hütet sich allem Übel dieser Zeiten zum Trotz, Anzeichen von Schwäche zu zeigen. Stiller, so heißt es, sei sie geworden – doch ihre Sorge teilt sie mit niemandem als der Göttin selbst.

Brin vom Rhodenstein, Meister des Bundes der Mittellande

Die Götter haben dem ehemaligen Schildknappen des verstorbenen Schwerts der Schwerter Dragosh Corhenstein schon so manche überraschende Wendung in seinem jungen Leben beschert. Nachdem er durch mutiges und ehrenvolles Verhalten dem künftigen Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund das Leben und zugleich seinem Herrn Corhenstein die Ehre gerettet hatte, wurde er von Ayla von Schattengrund zum Hochgeweihten des Dominiums Orkenwelt ernannt. Seit dem Jahre 28 bekleidet er nun das hohe Amt des Meisters des Bundes der Mittellande, mir traditionellem Sitz in Wehrheim, und folgt darin dem gefallenen Wallmir von Styringen. Brins Ernennung durch das Schwert der Schwerter wurde vor allem im Tempel von Gareth mit einigem Unmut aufgenommen, hatte man

doch erwartet, daß der in Ehren gealterte Schwerbruder Radomir fortan die Senne der Mittellande übernehmen würde. Ihre Erhabenheit rief den alten Kämpen statt dessen an ihre Seite, in die Reihen der Streiter, die nach Tobrien zogen, um ihm noch einmal Gelegenheit zu geben, selbst die Klinge wider die Feinde zu führen. Seine Nachfolge im Gareth Tempel trat daraufhin Ihre Gnaden Junivera von Schwick an.

Brin ist sich bewußt, welch schwere Bürde ihm mit seinem neuen Amt übertragen wurde, und doch muß sein stärkstes Ringen zuvörderst dem Kampf um Anerkennung gelten. Viele seiner Untergebenen und Amtskollegen glauben nämlich, daß der junge Mann vom Schwert der Schwerter protegiert werde, weil er ihr einst das Leben rettete. Tatsächlich scheint es jedoch eher so zu sein, daß ihre Erhabenheit der Senne der Mittellande frischen Wind verordnet hat, um die müden Gebeine der alteingesessenen Brüder und Schwestern neu zu beleben. Brin vom Rhodenstein geht seine neue Herausforderung jedenfalls mit Mut und jugendlicher Beharrlichkeit an, und bei so manchem gestandenen Kämpfen in den Reihen der Schwertbrüder pulsiert das Blut tatsächlich schneller in den Adern, wenn sich das Gespräch um den neuen Meister des Bundes dreht.

Das Ehrwürdige Paar von Travia Gnaden, die Erhabenen der Traviakirche zu Rommily

In der Traviakirche gebietet es ein altes Gesetz, daß eine Erhabene oder ein Erhabener niemals im der Göttin ungefälligen Stand des Unverheiratetseins stehen darf, und so ehelichte die junge Witwe des Großvaters Herdfried, *Traviata von Rabenmund (m.H.)*, nach dem Dahinscheiden ihres erhabenen Gemahls im Jahre 28 Hal den wenig älteren *Tautmann Fjoldrijn von*





Falkenberg-Rabenmund (j.H.), um mit ihm den Erhabenthron der Traviakirche zu teilen, wie Herdfried zuvor mit ihr regiert hatte.

Bereits im Jahre 9 Hal und somit im zarten Alter von fünf Jahren äußerte die kleine Traviata den Wunsch, in den Tempel der gastfreundlichen Göttin einzutreten, und kein anderer als ihr Urgroßcousin Herdfried, damals bereits Erhabener der Kirche, erwirkte bei den Eltern, daß das Kind im Tempel erzogen wurde und zu einer würdigen jungen Frau heranwuchs, die bereits mit sechzehn Jahren die Weihe empfing. Weise dünkt diese Entscheidung, denn als kaum ein Jahr später, 21 Hal, die Erhabene Mutter Alvide starb, erwählte der greise Hobe Vater die junge Traviata zu seiner Gemahlin, die doch von Travia bereits in so jungen Jahren berührt worden war. Gemeinsam regierte das Paar die schweren Jahre hindurch, und niemals, so heißt es, traf Herdfried eine Entscheidung, ohne zuvor mit der jungen Erhabenen darüber konferiert zu haben, die ein so einfühlsames Händchen in ihrem Amt bewies. Der Tod ihres Erhabenen Gemahls traf Traviata tief, doch erwählte sie ihrerseits der Tradition und den Weisungen der Göttin gemäß einen neuen Gemahl.

Trautmann Fjoldrijn von Falkenberg-Rabenmund willigte, so sagt man, erst nach langer Selbstprüfung in diese Heirat ein, kann man sich diesem Amte doch nicht nur mit einem Teil seiner selbst, sondern nur mit dem Ganzen widmen. Geboren 1 Hal zu Jergan, zog der junge Trautmann auf elterliche Weisung mit zwölf Jahren nach Rommily und gewöhnte sich dort nur langsam ein, doch steckte ihm die maraskanische Jugend am wenigsten von den drei Geschwistern Falkenberg-Rabenmund im Leibe. Man sagt, er besuchte zum ersten Mal das Haus des Herdfrieds in Rommily, als die Heiligen Gänse der Göttin schnatternd und schwingenschlagend auf den furchtlosen Knaben zuliefen und ihn freundschaftlich umringten, um ihn unter dem Schutz ihrer Schwingen in den Tempel zu führen. Trautmann ver-

ließ ihn erst vier Tage später als Novize der Traviakirche.

Engste familiäre Beziehungen verbinden den Erhabenen sowohl mit dem Kronverweser von Almada (seinem 6 Jahre älteren Bruder) als auch der darparischen Kanzlerin und der Spektabilität der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth. Und diese Beziehungen versteht er wohl zum Wohle der Göttin zu nutzen, niemals jedoch, so sagt man, zu dem eigenen. "Aber bedenket: Opferbereitschaft schmeichelt der Göttin gewiß eher denn Großzügigkeit", soll er seiner Cousine Ismena gesagt haben, und ob es nun sein eindringlicher Blick oder die wohlgesetzten Worte waren, eine umfangreiche Spende folgte auf dem Fuße ...

Borondria, Großmeisterin der Golgariten

Borondria erscheint auf den ersten Blick als unscheinbare und stille Persönlichkeit und unternimmt auch nichts gegen diese oder andere Verharmlosungen ihrer Person. In den dunklen Augen der alterslosen und kahlköpfigen Frau findet man jedoch nicht nur den sanften Blick Marbos wieder. Sie führt den Orden mit strenger Hand und leisen Worten.

Wie schon bei dem ersten Großmeister, Lucardus von Kemet, umhüllt ihre Vergangenheit eine dunkle Wolke – eine Wolke des borongefälligen Vergessens, wie manche sagen. Man weiß nur, daß sie früher Hochgeweihte im traditionsreichen Borontempel zu Brig-Lo war und an der Seite Leomars vom Berg die Grenze überschritt, als dieser in den Khomkrieg zog. Seither hatte man nichts von ihr gehört. Dem Al'Anfaner Ritus begegnet sie weniger feindselig als ihr Vorgänger. Die politische Linie Borondrias konzentriert sich derzeit auf ein Ziel: die Niederwerfung der Untoten in Töbrien und die Rückeroberung und Einsegnung der geschändeten Heiligen Stätten des Boron.

Der Erhabene Hilpertons Asgareol, Hüter der Flamme zu Angbar

Der Oberste Geweihte der Ingerimmkirche

(geb.: 12. Ing. 36 v.H.) ist ein Freund der Zwergheit und insgeheim gar ein Bewunderer des Xorloscher Ritus, der die Annäherung des zwergischen und menschlichen Kultes behutsam vorantreibt. Dem Meisterschmied stehen bei seiner Arbeit traditionell zwei Hügelzwerge zur Seite, die Schürer der Flamme. Sein Meisterstück fertigte er in der Esse des Saladan zu Arivor; aus eben jener Zeit rührt wohl auch sein verkrüppeltes Bein her – "die Strafe für die Sünden der Jugend", ist Hilpertons einzige Erklärung dazu.

Seit der Vorsteher des Garether Ingerimmtempels sein gottgefälliges Ansinnen, die Löscharbeiten nach den borbaradianischen Attacken zu verhindern, mit dem Leben bezahlen mußte, ist Hilpertons frühere Gelassenheit tiefer Verbitterung gewichen. Man sieht ihn verbissener denn je ein und demselben Schmiedestück über Wochen hinweg den letzten Schliff verpassen und dabei immer wieder unvermittelt mit dem Hämmern innehalten, um seinen zwergischen Gehilfen – und wer sich sonst noch im Angbarer Gotteshauses aufhält – mit dröhnender Stimme die Welt zu erklären: daß der Gott der Esse wütend sei auf die Menschen, die sich an ihm versündigt hätten – und zwar ganz speziell auf die Anhänger des Fuchsgottes, auf die Händler, Krämer und Kaufleute, die bei jedem Geschäft mit einem ehrlichen Handwerker die Leistung des Ingerimmgefälligen zu schmähen versuchten, um den Preis zu drücken, und sich, in Phexens Namen, über die Gaben des Schmiedegotts lustig machen. Darum habe ausgerechnet Gareth, das den Fuchs im Wappen führt, der Fluch getroffen.

Ob an der düsteren Gemütslage des Meisters Asgareol nicht in Wahrheit das beharrliche Zetern der Angbarer Zünfte schuld ist, die sich schon immer von den Händlern der Metropole übervorteilt fühlten und in bester Koscher Tradition das Selbstmitleid pflegten, sei einmal dahingestellt. Und inwiefern sie sich auf das Verhältnis der beiden Kirchen niederschlägt, wird uns die Zukunft lehren müssen ...

Reichsmagier

Saldor Foslarin, Leiter der Akademie Schwert und Stab zu Gareth

Selten geschieht es, daß ein zauberkundiger Angroscho nicht zu den Druiden seines Volkes geht, sondern – wie Saldor Sohn des Sablon – an einer Akademie der Gildenmagier aufgenommen wird. Mit zwergischer Entschlossenheit brachte es Saldor zum Leiter der Akademie Beilunk, die aufgrund der jüngsten politischen Entwicklung nach Gareth übersiedeln

mußte, und wurde gar als erster Zwerg der Geschichte Vorsitzender des *Collegium Canonicum* und damit Gildensprecher der Weißmagier. An seiner Schule ist besonders der Jähzorn des 'Schleifers', wie ihn die Eleven nennen, berüchtigt: Wenn der Zwerg mit hochrotem Kopf erst mal in Fahrt ist, kann man seine Stimme im ganzen Stadtviertel hören. Seine Maßnahmen gegen die Schwarze Magie sind weitsichtig und besonnen, aber nichtsdestotrotz wir-

kungsvoll: Foslarin ist es gelungen, viele Zauber, die vor kurzem als dämonisch identifiziert wurden, aus dem Lehrplan der weißen Schulen zu verbannen.

Bei Kollegen gilt der kleinwüchsige Kampfmagier als konservativ (er leitet die *Schwert und Stab* schon seit 30 Jahren), was wohl auf seine zwergische Natur zurückzuführen ist, und überaus reichstreu. Auch jüngst bewies er wieder Autorität, Mut und Loyalität, als er sich mit



den Magistern seiner Schule bei der Schlacht von Eslandsbrück mit Erfolg gegen die Dämonenhorden stemmte, was jedoch nichts am Ausgang der Schlacht ändern konnte.

Racalla von Horses-Rabenmund, Leiterin der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth

Wenngleich keine Reichsakademie im eigentlichen Sinne, so stellt die Garether Akademie der Magischen Rüstung doch eine der wichtigsten arkanen Stützen des Kaiserreiches dar. Erzmagierin Racalla ist eine weißhaarige Mittfünfzigerin (geb. 25 v.H.), deren herrischer Seadlerblick bei den Scholaren der Akademie der Magischen Rüstung gefürchtet ist. Jeder Spann ihrer gold-blauen Gewandung verkündet Adel, Ansehen und Autorität.

Die ehemalige fürstliche Hofmagierin zu Rommilys ist mit dem in Gareth wenig gelittenen Helmbrecht II. von Rabenmund traviagefällig verheiratet und Mutter von fünf Kindern. Ihre unbestreitbare Kompetenz auf dem Feld der wehrhaften Antimagic, die sie auch als Autorin des jüngst abgeschlossenen Werkes *Magische Schilde* unter Beweis stellte, sowie kluges Taktieren und gute Verbindungen brachten ihr das Amt der Spektabilität und den Titel einer Hochmagierin ein. Auch die Verschwägerung mit dem Thronräuber konnte ihrem tadellosen Ruf als magische Stütze des Kaiserreiches nicht schaden.

Als Koordinatorin der gildenmagischen Verteidigung gegen die Schwarzen Lande wird sie häufig von eilenden Boten, bittenden Offizieren und mahnenden Geweihten aufgesucht.

Insgeheim handelt man sie schon als aussichtsreichste Nachfolgerin für Gildensprecher Saldor Foslarin. Auch wo sich Gilden- und Reichspolitik vermengen, mag sie die diskrete, aber konsequente Fädenzieherin im Hintergrund sein.

Praiodana Almira Werckenfels, Leiterin des Informations-Instituts zu Rommilys

Als Spektabilität der dritten magischen Reichsakademie (neben *Schwert und Stab* und der *Schule der Austreibung*) dient Praiodana Almira Werckenfels nicht nur der Magic und der Weißen Gilde, sondern auch dem Reich. In enger Zusammenarbeit mit der KGIA im benachbarten Gebäude zu Rommilys und somit auch mit Reichs-Geheimrat Graf Dexter Nemrod von Wehrheim ist sie quasi sein magisches Pendant und für die Analyse gefährlicher oder wichtiger Artefakte zuständig.

Mit ihrer von glattem braunem Haar eingerahmten hohen Stirn, den ausgeprägten Wangenknochen und dem aufmerksamen und mißtrauischen Wesen ist sie fast schon eine magische Inquisitorin, wiewohl sie nicht nur den Götterfürsten selbst, sondern alle Zwölfe gleichermaßen verehrt.

Besonders begabt ist die erlauchte Hellscherin auf dem Gebiet des magischen und nicht-magischen Verhörs, denn ihrem geschulten Geist entkommt kaum eine Ungereimtheit, ganz zu schweigen von einem Widerspruch.



Olorand von Gareth-Rothenfels, Leiter der Schule der Austreibung zu Perricum

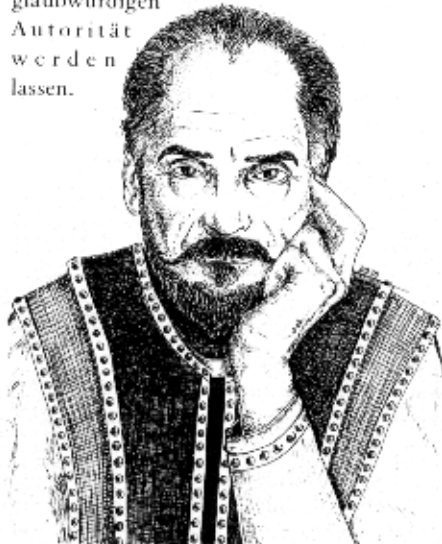
Der Sohn Kaiser Bardos und seiner hübschen 'Hofmagierin' ist der Leiter der Schule der Austreibung zu Perricum. Als Antimagier hat er sich vor allem auf die Bannung von Dämonen und Heilung von Besessenheiten spezialisiert, was auch der Begabung des frommen Boronanlängers entspricht – für einen Weißmagier ist er dabei überraschend umgänglich und verständnisvoll; zugleich aber wohl der fundierteste Kenner der Dämonen in der ganzen Weißen Gilde. Über seine zahlreichen Dispense, die ihm das Studium von allerlei verbotenen Gebieten und Zaubern gestatten, ist der spitzbärtige Weise jedenfalls fast kindlich stolz.

Wichtige Persönlichkeiten Garetiens

Praiodan von Luring, Erster Königlich Rat Garetiens

Von Luring wurde als Sproß einer uralten Garether Familie 17 v.H. geboren und als drittes Kind seiner Eltern traditionsgemäß ins Kloster gebracht; Graf Danos zu Reichsforst ist sein Vetter. Ausgebildet in der Stadt des Lichtes, wurde er als Praios-Geweihter in den Tempel nach Rommilys geschickt, wo er seine im Glauben begründete unerbittliche Strenge unter Beweis stellte. Einer Zeit als Inquisitionsrat im Süden Garetiens folgten einige Jahre im heimatlichen Tempel zu Luring, bis er von König Brin zum Ersten Rat Garetiens ernannt wurde – womit seine ererbten, durch die Weihe kaum geminderten politischen Ambitionen ein Ziel fanden. Von Luring beeindruckt weder durch Körpergröße noch durch Schönheit, sondern durch Energie und Willenskraft, die aus seinen sprühenden schwarzen Augen sprechen

und seine Person zu einer charismatischen, glaubwürdigen Autorität werden lassen.



Die Garether Burggrafen, das Zedernkabinett

Um die Kaiserstadt Gareth liegen die Marken des Königreiches Garetiens als dichtgedrängter Ring. So mag es nicht verwundern, daß die Herrscher darauf bedacht waren und sind, diese Lande direkt vor ihrer Haustür an besonders vertrauenswürdige Frauen und Männer zu vergeben. Von alters her finden sich als Garether Burggrafen Adlige aus den ältesten Familien des Reiches, wie da heutzutage wären: *Oldebor von Weyringhaus* von der Raulsmark (der an der Spitze des Garether Magistrats die Stadt Gareth verwaltet), *Ardo von Eberstamm* zu Ochsenblut, *Eran von Gareth* zur Gerhaldsmark, *Ginaya von Luring-Gareth* zur Alriksmark, *Arnulf von Rabenmund* (ä.H.) auf Halsmark und *Sighelm von Gareth-Sighelmsmark*. Diese teilen sich seit Rohals Tagen unter dem Vorsitz von Garetiens Ersten Königlichem Rat



die Aufgaben, die zur Regierung des Königreichs Garetiens anfallen. Genannt wird dieser Zirkel zuweilen auch das *Zedernkabinett* – nach der Ratskammer in der Königlich Gareitischen Staatskanzlei zu Gareth, in der die Burggrafen zusammenkommen.

Gräfin Efferdane von Ehrenstein ä.H. zu Eslamsgrund, Reichskronanwältin und Reichsrichterin

Die Gräfin (geb. 10 v.H.) wird von ihren Untertanen gerne mit einem Stilet verglichen: schlank und schön, daß es schmerzt, und ebenso gefährlich. Als eine der besten Schülerinnen, die das Rechtsseminar zu Beilunk je besessen hat, folgte sie ihrem Vater 13 Hal auf den Grafenthron. Damals war sie blutjung, und viele machten den Fehler, sie zu unterschätzen. Ihr Regiment ist eher noch strenger als das ihres Vaters, der unter Reto in einem Meisterstück der Intrige die alte Familie von Eslamsgrund ihrer Grafenwürde beraubte.

Ihre hoch aufragende Gestalt unterstützt ihr energisches Temperament, wenn sie mit blitzenden Augen und tiefer, voller Stimme ihre Vögte zurechtbüßt. Danach streicht sie die weiße Strähne unter ihr schwarzes Haar, lächelt gefährlich und rauscht grazil und siegesbewußt von dannen.

Den scharfen Verstand stellt die Reichskronanwältin, die die Erste Anklägerin des Reiches ist, in den Gareth Verhandlungen unter Beweis, wo sie die meiste Zeit des Jahres weilt. Während ihrer Abwesenheit übt sich ihr gerade volljährig gewordener Sohn Siegeshart im Regierensamt – und er ist seiner Mutter würdig.



Berdin von Vierok, Markvogt der Kaiserlichen Mark Gareth

Immer gutgelaunt, ein wohlgerundetes Bäuchlein vor sich hertragend, versieht Markvogt Berdin sein Amt in der Garether Mark bereits seit vielen Jahren, und es ist unzweifelhaft, daß er für 'seine' Mark und deren Bewohner nur das Beste will.

Berdin, ein Vetter des Barons Irian von Vierok, ist bekannt für seine unkonventionellen Methoden. So kommt es oft genug vor, daß er, wenn in der Mark wieder einmal etwas aus den Fugen ist, 'unverbraucht' Leute engagiert, deren Vorgehen ihm wohlthuend ausgefallen und ungewöhnlich – und damit meist erfolgreicher – erscheint. Es versteht sich wohl von selbst, daß er sich bei seiner Aufgabe, die Interessen des Kaiserhauses in der Mark Gareth zu wahren, auf tat- und finanzkräftige Unterstützung von höchster Stelle verlassen kann ...

Der Sitz der Markvogtei, sein Zuhause, liegt in der Reichsbaronie Retogau, die von der jüngst bestallten Pfalzgräfin Argonia Zirkevist von Drachenstein regiert wird. Mit deren Vorgänger, dem früheren Gaugrafen und heutigen Marschall der gareitischen Garderegimenter Ugo von Mühligen, verbindet Berdin von Vierok ein Wettstreit um den besser sortierten Weinkeller – denn der Markvogt ist ein leidenschaftlicher Liebhaber der guten Tropfen Almadras.

Gräfin Naheniel Quellentanz von Waldstein

Im Jahr 22 v.H. erhob der für seine Ausschweifungen und Großzügigkeit gegenüber seinen 'Ministerinnen' bekannte Kaiser Bardo die goldblonde, grazile Auelte als einzige elfische Angehörige in den mittelreichischen Hochadel, schenkte ihr Burg Silz und die Gräfinnenkrone. Dem letzten Thronfolgekrieg um 17 Hal entzog sie sich in typisch elfischer Manier, indem sie 'auf die Jagd' ging. Da sie als verschollen galt, wurde Albrax Sohn des Agam zum Grafen ernannt. Zwar kehrte sie während seiner Amtszeit zurück, machte aber keine Anstalten, mit ihm um dieses Amt zu wetteifern. Ja, die Waldsteiner behaupten gar, sie habe den Zwergen bei jedem ihrer seltenen und immer zufälligen Treffen mit einem freundlichen Lächeln begrüßt, während der ehemalige Söldner ihr nur zähneknirschend ihr verbrieftes Recht auf die herrliche, im rohalschen Ornamentstil erbaute und mit elfischer Kunst verfeinerte Burg Silz im Reichsforst gelassen habe. Nachdem sich Graf Albrax aber nun als Kriegsherr der Zwergenschaft wieder einer anderen Aufgabe zugewandt hat, hat sie die Krone zurückerhalten, mit dem ihr eigenen Gleichmut

akzeptiert und die ihr Getreuen, zumeist Menschen und einige Halbelfen, in ihre Ämter zurückkehren lassen. Für die Grafschaft Waldstein, die zu großen Teilen vom Reichsforst bedeckt wird, mag sie eine gute Wahl sein. Vielleicht läßt sie das ein oder andere Mal eine ordnende Hand vermissen – die Querelen des Waldsteiner Niederadels sind berühmt –, aber ihr Wissen um den Wald ist unbestritten.

Nur ihren Freunden, zu denen angeblich sogar Graf Dexter Nemrod von Ulmenbain zählt, ist bekannt, daß Naheniel in den Jahren ihrer Abwesenheit versuchte, das Schicksal mehrerer im Reichsforst verschollener Expeditionen aufzuklären, die sich der Suche nach der legendären Elfenstadt Simyala verschrieben hatten.

Graf Ingramm Sohn des Ilkor von Schlund

Unvorstellbar – aber Graf Ingramm wurde von Kaiser Eslam V. zum Grafen ernannt, vor 130 Jahren! Wenig wundert es, daß die Grafschaft Schlund im Volksmund auch *Ingramms Königreich* genannt wird – auch wenn dem Graf selbst dies nie über die Lippen käme, ist er doch dem Reich stets treu gewesen.

Ingramm ist ein auf den ersten Blick mürrisch wirkender alter Angroscho mit ungeheuer



dichtem, weißem Bart. Schon sprichwörtlich ist sein Pfeifen, das er immer dann ausstößt, wenn ihm etwas besonders mißfällt. "Da pfeift ja der Graf!" sagt man im Schlund, wenn man von einer unerfreulichen Fügung des Schicksals überrascht wird.

Ingramm hat sich – ungewöhnlich für einen Hügelschwerg – in jungen Jahren einen guten Ruf als Schmied erworben und gilt nun auch als ein Kenner und Sammler von Waffen; häufig gibt er Unsummen aus, um eine seltene oder berühmte Waffe zu erstehen, die er dann oft 'seinem' Tempel im Schlund stiftet.



Die übrigen Grafen Garetiens

Die nach Ingramm und Naheniel 'dienstälteste' Gräfin Garetiens ist **Thuronia von Quintian-Quant zu Hartsteen**. Die nun 55jährige Witwe regiert mit nachsichtiger Hand und hängt der friedfertigen Jungen Göttin 'Tsa an, der sie in Hartsteen einen Tempel errichten läßt – auch wenn der Bau langsam vorangeht, da sie aus ihrer Privatschatulle zudem auch die ein oder andere Armenspende zahlt. Von **Graf Danos von Luring zu Reichsforst** wurde vor nicht langer Zeit eine erhebliche Summe für den Tempelbau gestiftet, was die gute Gräfin nicht wenig erstaunte – denn als alter Recke der Ogerschlacht war der Graf, bei aller Ritterlichkeit, vor allem der Kriegsgöttin Ronda zugetan gewesen. Doch den ehemals so mutigen Mann erfüllt nach der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden jegliche Dunkelheit mit panischer Angst, und seitdem läßt er auf Burg Luring immer Hunderte von Kerzen brennen. Zermürbt sucht er Trost und Frieden zu finden – bislang jedoch vergebens, und auch seine Schwester, die als Äbtissin dem Traviakloster zu Hutt vorsteht, vermag ihn nicht zu stützen. Auch den Vorschlag, im Noionitenkloster zu Perrium Heilung zu suchen, lehnte er brüsk ab: Nicht erst seit die strenge **Edle Rimiona Paligan** als gräfliche Regentin für ihren 16jährigen Enkel **Rondrian von Perrium** dort herrscht, mißtraut er den Perriumer Grafen aus der Al'Anfaner Grandenfamilie zurückst.

Nun, jener hübsche, dunkelhaarige Junker beschäftigt sich zur Zeit mit ganz anderen Dingen als politischen Intrigen – es heißt, er schwärme vor allem für junge Damen und sei gerade unsterblich in beide kaiserlichen Zwillinge gleichzeitig verliebt ...

Fredegast Ritter von Gauternburg, der Grüne Ritter

Kaum ein großes Turnier des Frühlings beginnt ohne ihn: Mit grünem Helmbusch, grünem Wappenrock und grüner Pferdedecke sprengt er in die Arena, mit den Zweigen des ersten Grüns geschmückt, und eröffnet nach den Heils- und Segensbenedictungen das Turniertreiben. Fredegast ist ein offener und freundlicher Mann, der für Recht und Gerechtigkeit eintritt und auch außerhalb der Schranken seine ritterlichen Pflichten, wie den Schutz der Armen und Schwachen, ernst nimmt. So mag man es bedauern, daß er bislang noch kein Turnier gewonnen hat, aber "anfangen ist wichtiger als siegen", wie er meint. Daß er im Orkensturm Frau und Kinder verloren hat, zehrt weitaus mehr an ihm – wohl mit ein Grund für sein Streben nach Gerechtigkeit und Glück für alle.

Raxan Schattenschwinge, Seherin von Heute und Morgen

Die im Jahre 4 v.H. geborene Raxan ist eine schlanke, kleine Frau, die selten ohne ihren ge-

schwätzigen Raben anzutreffen ist. Ihre schulterlangen, schwarzen Haare stehen in verfilzten Strähnen vom Kopf ab. Ihre schwarzen Augen sind meist auch dann in weite Fernen gerichtet, selbst wenn sie sich mit ihrem Gegenüber unterhält, und schwarz ist auch ihre Kleidung. Sie trägt ein eng geschnürtes Mieder und einen weiten, mehrlagigen Rock mit seitlichen Schlitzten, darüber einen Umhang, der über und über mit Rabenfedern geschmückt ist. Ein silbernes Amulett, mit einer Feder und einem Onyx bestückt, baumelt an einer Lederschnur um den Hals. Raxan wirkt auf den ersten Blick schmuddelig und unscheinbar, ihre Kleidung und Haare über den dünnen Leib geplustert, und der befremdliche Eindruck wird durch ihre häufige Geistesabwesenheit noch verstärkt. Doch wenn sie dann unvermittelt ihren Blick fest auf den Gesprächspartner heftet, strahlt sie eine dunkle Aura der Faszination aus, und plötzlich scheint jedes ihrer Worte bedeutungsschwanger und wichtig zu sein. Raxan haust schon lange am Rande des Reichsforsts. Als enge Freundin Luzelins, die viel auf die Prophezeiungen der Rabenhexe gab, besitzt sie durchaus auch Ruf und Einfluß unter den Weidener Schwestern – sehr zum Verdruß der dortigen Sprecherin Gwynna. Seit Achaz' Verschwinden und Luzelins Tod weiß sie viele der Schwestern aus dem nördlichen Mittelreich hinter sich, und man munkelt, sie wolle Luzelins Werk, die Hexen zu eilen, fortführen.

Wichtige Persönlichkeiten Darpatiens

Fürstin Irmegunde Miria von Rabenmund zu Rommily

Niemand innerhalb der Familie hat es bislang gewagt, sich den Entscheidungen der darpatischen Fürstin zu widersetzen. Mit ihrem untrüglichen Gespür für die Macht verstand sie es, vakante Posten mit Familienmitgliedern zu besetzen, so daß heute mehr Rabenmunds in Amt und Lehenswürde stehen als zu Zeiten der answinschen Usurpation. Mit der Delegation diffiziler Aufgaben geht meist eine Gegenleistung einher, die es schwer macht, ein derartiges 'Angebot' abzulehnen. Gegner der Familie würdigen ihre Raffinesse hinter vorgehaltener Hand mit dem Beinamen 'Schlange von Rommily'.

Dennoch gilt die Fürstin als anerkannte Streiterin für das Kaiserreich: So zögerte sie nicht, sich den Answinschen entgegenzustellen, und als Hauptfrau während des Orkensturms bezahlte sie ihre Tapferkeit mit dem Verlust ihres linken Arms.

Eine besondere Würdigung durch die Travia-

Kirche trug ihr die Entsendung von zwölf Wandernern ein, die den Leichnam des Märtyrers Kedio Kalman d'Oranzio, der sein Leben im



Kampf gegen die Rote Keuche hingab, von Dröl in die Halle des Herdfeuers nach Rommily überführten. Der oberste Geweihte Herdfrid verlieh ihr dafür das weitervererbare Recht, sich fürderhin *Altertraviagefälligste Durchlaucht* zu nennen.

Als eines ihrer nächsten Ziele erachtet Irmegunde, die Würde der Grafschaft Wehrheim für das Haus Rabenmund zurückzugewinnen, doch trifft sie mit Graf Dexter Nemrod auf einen Gegner, der ihr mindestens ebenbürtig ist.

Ismena Junivera von Rabenmund, Edle von Wachberg, Kanzlerin Darpatiens

Als ältestes Kind Helmbrechts II. von Rabenmund und der Garether Spektabilität Racalla von Hosen-Rabenmund, der Leiterin der Akademie der Magischen Rüstung, wurde Ismena früh an die Wehrheimer Akademie gesandt, um dort, wie ihr Vater, das Kriegerhandwerk zu erlernen. Im Alter von zwölf Jahren nahm ihre Mutter sie unter ungeklärten Umständen persönlich von der Akademie, und nach kurzem



Aufenthalt in Gareth wurde Ismena schließlich an das Rechtsseminar zum Greifen in Beilunk gesandt. Nach dem Abschluß ging sie als Assistentin des Kanzlers der Grafschaft Ochsenwasser zurück nach Darpatien, um die praktische Seite der Staatsführung zu erlernen – hier fiel ihr staatskundliches Geschick der Fürstin Irmegunde auf, die sie im Jahre 21 Hal in ihren Beraterstab aufnahm und sie schließlich nach dem Tod von Prinzgemahl Grabunz zur Kanzlerin von Darpatien ernannte.

Mit ihrem messerscharfen Verstand und einer hervorragenden Gesetzeskenntnis ist Ismena bei Grafen und Baronen gleichermaßen gefürchtet, zudem verfügt die Kanzlerin über eine rhetorisch geschulte, spitze Zunge und das unheimlich anmutende Talent, Ungereimtheiten und Lücken in der Argumentation des Gegners aufzuspüren.

Ismena gilt als absolut loyal gegenüber der Fürstin, man munkelt sogar, sie verbinde eine intime Freundschaft mit der älteren Frau. Und so wird es der bildhübschen und charismatischen Kanzlerin mit den kinulangen, schwarzen Haaren wohl auch gelingen, die Fürstin davon zu überzeugen, sie von einer dem Fürstentum dienlichen Heirat auszunehmen. Der Dienst, den sie dem Fürstenhaus auf ihre Weise leisten kann, mag auch so weitaus größer sein als die Zustimmung zum Traviabund, denn die noch junge Frau hat sicherlich eine strahlende Zukunft vor sich.

Gernot von Mersingen, Landgraf der Trollzacken

Das Paradebild eines Ordensritters liefert der neuernannte Landgraf der Trollzacken, der Arve vom Arvepaß im Amte nachfolgt, nachdem dieser in der Schlacht bei Eslamsbrück gegen die Horden des Dämonenmeisters fiel. 9½ Spann groß, mit kurzen, braunen Haaren, einem sauber gestutzten, braunen Bart, grünen Augen und der Schulterbreite eines veritablen Wandschranks trägt er die schwarze Rüstung und den weißen Wappenrock der Golgariten mit Stolz.

Im Kampf gegen Orks und A'Anfaner Häretiker gestählt, brachte er dennoch seine Kampffähigkeiten stets lebend zurück, was sowohl von seinem Kampfgeschick als auch von seiner Treue seinen Waffenbrüdern gegenüber zeugt. Als Oberst-Zuchtmeister des Reiches diente Gernot zunächst direkt unter Reichsmarschall Leomar vom Berg in den Drachensteinen. Nach seinen ruhmreichen Taten in der Schlacht bei Eslamsbrück ernannte ihn Reichsbefehlshaber Brin zum Herrn der Landgrafschaft

Trollzacken, von der seit Borbarads Vordringen allerdings kaum noch ein Drittel übriggeblieben ist. Auf
d e r



Stamburg derer von Mersingen in der Baronie Pulverberg hat der boronkirchliche Obrist eine kleine Einheit Golgaritenritter zusätzlich zu den Landgräflichen Truppen um sich geschart, denn Pulverberg liegt quasi direkt hinter der gefährdeten Trollpfote.

Barnhelm von Rabenmund (ä. H.), Graf von Ochsenwasser

Barnhelm, das älteste noch lebende Kind des Thronräubers Answin, wurde wie die meisten der Geschwister in Wehrheim in die Kriegerausbildung geschickt. Der harte Drill und der wenig feingeistige Umgang in der Armee behagten ihm nie, einzig die Familienräsone bewegte ihn, den Plänen seines Vaters Folge zu leisten. Nach dem Abschied aus der Reichsarmee ging Barnhelm in den diplomatischen Dienst, der ihm weit besser lag. Im Jahr 15 Hal wurde er Gesandter des Mittelreiches im Bornland, doch bevor er nach dem Sturz seines Vaters 20 Hal in die Brabakei geschickt werden konnte, beendete er freiwillig den Dienst. Schon zwei Jahre später allerdings rief Irmegunde ihn nach Rommils und setzte ihn als Grafen von Ochsenwasser ein.

Barnhelm gilt als ausgesprochener Schöngest, er liebt das Theater und die rabjaischen darstellenden Künste und ist als großer Mäzen bekannt. Als Diplomat ist er weithin über die Grenzen Darpatiens bekannt und gefürchtet.

Svanja Ragnasdottir von Zweimühlen, Landgräfin von Zweimühlen

Die einzige Tochter der ehemaligen Gräfin Ragnar der Roten wuchs in einfachen Verhältnissen bei Pflegeeltern auf, die allerdings bei einem Goblinüberfall ums Leben kamen. Das junge Mädchen wurde von Amazonen der Burg Yeshinna gefunden und dort als Kriegerin aufgezogen; sobald sie jedoch erwachsen war, verließ sie die Schwestern, um sich auf die Suche nach ihrer Mutter zu machen, mit der sie nur einige thorwalsche Schmuckstücke verbanden. Diesen Kleinodien ist auch das Wiedersehen der beiden zu verdanken, und fortan galt die dunkelblonde Svanja als Erbin der Landgräfin, die ihr den Thron schließlich im Jahre 23 Hal übergab, als, wie die Mutter sagte, "wieder ganze Recken im Reiche gefordert" seien und Ragnar die Rote Darpatien verließ.

Da Svanja allerdings mehr Kriegerin als Staatsfrau ist, betraute sie Zordan aus Elenvina als Kanzler mit den Regierungsgeschäften. Seit seinem Eingreifen verbessert sich die finanzielle Lage der Grafschaft kontinuierlich, auch wenn der leise, überfreundliche Mann bei Bediensteten und Bevölkerung nicht sehr beliebt ist, genausowenig wie der merkwürdige Besuch, den er bisweilen empfängt.

Junker Welferich von Bregelsaum-Berg, Landvogt von Wehrheim

Der im Phex zum Landvogt von Wehrheim ernannte Junker Welferich von Bregelsaum-Berg gilt in Darpatien nun als der 'Neue Mann' im Staate – als Vertrauter des Grafen Dexter Nemrod verfügt er über vielversprechende Beziehungen. Da er die Grafschaft Wehrheim in Abwesenheit des Grafen verwaltet, sitzt er zudem in der Rüstkammer des Reiches an verantwortungsvoller Stelle ... Sollte sich der ambitionierte 32-jährige auf diesem Posten bewähren, ist sicherlich damit zu rechnen, daß man noch viel von ihm hören wird.

Burggraf Wolfhelm von Pandlarin- Bregelsaum zu Hallingen

Wer da meint, allein die Familie Rabenmund verstünde sich in Darpatien auf das Regieren und Intrigieren, der irrt sich gewaltig. Als mächtigster Baron Wehrheims und Familienoberhaupt der darpatischen Bregelsaums versteht sich Wolfhelm von Pandlarin-Bregelsaum vorzüglich darauf, den Einfluß der Rabenmunds zu schmälern und zumindest aus Wehrheim fast vollständig herauszuhalten – man munkelt, die Ernennung von Junker Welferich zum Landvogt von Wehrheim und Stellvertre-



ter Graf Nemrods sei auch mit auf seine Bemühungen geschehen. Der charmante alternde Kavalier mit Halbglatze und Kusliker Knebelbart versteht es nicht nur, die Damen zu

beeindrucken, sondern auch, sich auf dem diplomatischen Parkett außerordentlich elegant und selbstsicher zu bewegen, und man hat ihn noch nie weniger als makellos gekleidet er-

blickt. Zu den Rabenmunds pflegt er ironisch-höfliche Korrespondenz, auch wenn man sagt, daß er der persönliche Todfeind des darpatischen Truchsessens Ludeger v. Rabenmund sei.

Wichtige Persönlichkeiten des Kosch

Fürst Blasius von Eberstamm

Der Fürst von Eberstamm (* 15. Tra 25 v.H.) lenkt die Provinz mit lockerer Hand und läßt den Grafen ihren Willen. Nur wenige Neider im Adel suchen die Ehre dieses Angehörigen einer der ältesten Familien im Reich schmälern. Als aufrechter Kämpfer hat er sich im Orkriege wacker geschlagen und schätzt – wenn ihm selbst wahrhaft große Waffentaten auch stets verwehrt bleiben – die alten Tugenden des Rittertums ebenso wie Erzählungen über dieselben – guten Speis und Trank allerdings fast noch mehr. In Blasius' Brust sind rindrianische Offenheit und traviagefällige Gastfreundschaft mit der für sein Geschlecht typischen Selbstgefälligkeit vereint, das Intrigenspiel der hohen Politik ist ihm fremd, weshalb er die Regierungsgeschäfte meist vertrauensvoll seinem Kanzler überläßt. Zum Wohle des Reiches gibt der beim Volk beliebte Fürst stets sein Bestes – auch wenn das nicht eben viel ist. Fürst Blasius' ältere Schwester, Thalia von Eberstamm-Weidenhag, ist Reichs-Schatzmysterin zu Gareth.

Verwendung im Spiel: Blasius bietet sich vor allem als überforderter Auftraggeber für neue Abenteuer an. Für etablierte Helden ist er eine ständige Provokation: unambitioniert, borniert, aber dennoch nicht zu umgehen.

Das Fürstenhaus von Eberstamm

Unterschiedlicher als die Söhne des Fürsten können Brüder kaum sein: Der Erbprinz **Anshold** (geb.: 11. Per. 1 Hal) ist oft kränkelnd und selten außerhalb seines Sitzes Erlenschloß anzutreffen, wo er sich eine Menagerie seltener Tiere hält. **Edelbrecht** (geb.: 5. Tsa 5 Hal), der Nächstgeborene, ist ein ungestümer Rittersmann, dessen jugendliche Tollheiten auch sein kurzer Einsatz im Tobrischen nicht zu zügeln vermochte. Sein Zwillingsbruder **Idamil** hingegen bereitet sich im Garethes Hesindetempel auf die Weihe vor. Die Gemahlin des Fürsten ist verstorben, die Fürstinmutter hingegen zum Schrecken des Angbarer Hofes überaus lebendig. Am Hofe lebt außerdem der kindliche Jarlak von Ehrenstein-Eberstamm, Blasius' Großnichte und tobrischer Erbprinz.

Duridan von Sighelms Halm

Der Kanzler des Fürsten (geb.: 4. PRA 1 v.H.)

ist durch seine Knappschaft beim Grafen Orsino und den zweijährigen Dienst in der Schatzkanzlei eher hauptstädtisch geprägt. Er ist ein fähiger Administrator und bewahrt seinen Fürst vor den lästigen Alltagsgeschäften des Regierens. Im Gegensatz zum stets kaisertreuen Fürsten plädierte er schon weit vor der jüngsten Reichsreform für eine Stärkung der provincialen Eigenständigkeit. Daß auch nach der neuen Reform der Lehnseid der Koscher Adligen nicht auf den Fürsten persönlich, sondern auf den Kaiser geschworen wird, stimmt ihn nachgerade verbittert.

Graf Orsino von Falkenhag zum Grauen See, Großsiegelbewahrer

Orsino (geb.: 4. Rah 22 v.H.) ist des Reiches Großsiegelbewahrer – ein klangvoller und einträglicher Titel. Auf keinem bedeutenden Ball der Kaiserstadt fehlt der 'Schöne Graf', selten einmal weil er auf seinem Stammsitz am Angbarer See. Gleichwohl konnte er während seiner Regentschaft gerade unter der weiblichen Bevölkerung viele getreue Untertanen kennenlernen. Noch immer ist er nicht verheiratet, und seine Brüder **Volan** (ein nicht minder galanter, doch zuweilen unheimlicher Adept der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth) und **Hernobert** (des Fürsten Herold) sind es ebensowenig. In jüngster Zeit bedrängen den Grafen allerdings andere Sor-

gen: Firun, der Schutzgott seines Geschlechts, ließ ihn zum Bjaldorner Kristallpalast pilgern – und seit dessen Zerstörung plagen Orsino grausige Traumgesichte. Noch beschwichtigt der Schöne Graf sein Gewissen mit Opfern und Gebeten und führt sein Leben wie ehemals – doch mag es sein, daß er sich bald der Aufgabe stellen muß, die ihm der Eilige Jäger bestimmt hat.

Gräfin Ilma von Wengenholm

Seit Graf Erlan im Kampf gegen den Jergenqueller fiel, ist die zweite Frau seines Vaters (geb.: 6. Fir. 15. v.H.) Herrin auf der Angenburg. Damit erfüllte sich ihr ein Herzenstraum: Ihr eigener Sohn **Jallik** (geb. 5 Hal) wird wohl dereinst zum Grafen gekürt werden. Bis dahin versucht Gräfin Ilma weiter die Amtsgeschäfte und muß sich auch mit dem Jergenqueller herum-schlagen, doch würde sie ihre Jagdleiden-schaft lieber an gewöhnlichem Wild stillen. Die Zukunft ihrer Töchter (geb. 7 Hal) weiß die Gräfin ebenfalls gesichert. **Nadyana**, derzeit Hofjungfer der Markgräfin Irmenella von Greifenfurt, ist dem Prinzen Anshold vom Eberstamm versprochen.

Graf Helkor von Bodrin zum Schetzeneck

Seit den Tagen des 'Kaisers' Porquid v. Ferdok lagen in Schetzeneck selbsternannte Barone und Raubritter in ständiger Fehde. Als der seinerzeit eingesetzte Graf den ersten von ihnen kurzerhand absetzte, kamen sie eines Nachts zusammen und verschworen sich gegen den gemeinsamen Feind. Von nun an locht der Graf gegen die Verschwörer – seine Barone waren ihm jedoch immer zwei Schritt voraus. Wie auch seine Vorgänger mühte sich Graf Helkor (geb.: 5. Ron. 28 v.H.) fort, bis zu jenem Tage, als er seine geliebte Gemahlin verlor, und mit ihr auch alle Hoffnung. Voll Bitterkeit lebt er nun zurückgezogen und erfreut sich nicht einmal mehr daran, daß Boron allmählich das besiegt, was er Zeit seines Lebens vergeblich zu erreichen versuchte – das Ende der Verschwörerbarone.

Roban von Treublatt, Vogt zu Fürstenhort

Selbst seine vielen Feinde bescheinigen dem





'alten Treublatt' (geb.: 37 v.H.) eine gehörige Portion Gerissenheit. Ob der Verwalter des Fürstlichen Lehenlandes im Norden der Grafschaft Schetzeneck nun als einer der führenden Köpfe der 'Verschwörerbarone' den Grafen ausspicks oder die fürstliche Pfalz Fürstenhort verfallen ließ, um das Gold in sein Privatsäckel einzustreichen, bisher stand der Vögt am Ende stets unbeschadet da.

Graf Growin Sohn des Gorbosch von Ferdok, Erster Kammer-Richter des Reiches

Ein rechter Zwerg ist der Graf von Ferdok (geb.: 36 v.H.): Er schätzt das Bier, verabscheut unnötige Ausgaben (auch wenn die Truhen gut gefüllt sind) und ist häufiger am Schmiedeamboß als in der Schreibstube zu finden. Oft genug brummelt der wackere Kämpfe in seinen hüftlangen Bart, daß ihm all das Recht Sprechen und Steuern Erheben noch einmal zu viel werde. Dennoch sind ihm Stadt, Grafschaft und nicht zuletzt 'seine Mädels' – die Ferdoker Garde – sehr ans Herz gewachsen, obwohl er an manchen Tagen davon spricht, seine besten Jahre ganz dem Schmiedehandwerk zu widmen – so in 80 oder 100 Jahren.

Baroness Charissia von Salmingen zu Dunkelforst, Borbardianerin

Baron Gundulf von Salmingen zu Dunkelforst, der als Kaiserlicher Hofkämmerer die meiste Zeit des Jahres in der Neuen Residenz zu Garerh verbringt, gilt als recht wohlhabend für einen typischen Koschbaron. Doch die zweite Baronie am Tobimora, erworben durch geschickte Heiratspolitik des Hauses Salmingen, wurde von Borbarads Truppen überrannt. Was für ein Glück für den etwas schwerfälligen Edelmann, daß seine schöne Schwester Charissia (geb.: 10 v.H.) noch immer Kontakte nach Tobrien pflegt – dabei sollte man sie für eine oberflächliche, vergnügungssüchtige Person halten, ist sie doch öfter auf Hofbällen in Garerh und Jagden in den Koschwäldern zu sehen als auf Burg Dunkelforst.

Soweit zur Fassade – denn die Salminger sind Borbardianer seit Generationen. Heimlichst hofften sie seit einem Jahrhundert auf die Rückkehr des Meisters. Charissia wurde gar in einer Abtei im Amboß erzogen, von Kultisten, die der Baron von Salmingen unterstützte. Als Rohezals Leute den Zirkel zerschlugen, entkam sie mit knapper Not. Fünfzehn Jahre loderte ihr Haß verborgen. Doch heute ist Borbarads Reich gekommen, Rohezel und seine Helfer sind fast alle im Kampf geblieben – und ihr unfähiger Bruder, der nie in das Familiengeheimnis eingeweiht wurde, ist nicht

mehr als eine nützliche Fassade. Wenn sie im Hofleben auftritt, mit hochgestecktem, flammend rotem Haar und engem, schwarzem Kleid, ist sie als Agentin für Schwarztobrien oder -maraskan unterwegs. Aber wie lange wird sie das Flackern der Gier in ihren Augen noch verbergen können: Denn der Dämonenmeister ist wieder gegangen – und von der versprochenen Macht hat Charissia noch immer nichts erhalten ...

Gilemon Sohn des Gillim, Bergkönig zu Koschim

Der Erzzwerg ist ein geschickter Taktiker und Redner, und er folgte sogar als einziger Zwergkönig dem Heerruf Kaiser Pervals bis ins ferne Maraskan. Mehr über Gilemon (geb.: 500 v.H.) erfahren Sie in der Spielhilfe **Die Zwerge Aventuriens** auf Seite 65.

Arombolosch Sohn des Agam

Bergkönig zu Waldwacht, Oberster Richter der Amboßzwerge, Angroschs Waffenmeister, Ehrwürdiges Väterchen. Mehr über den wohl bekanntesten Zwerg (geb.: 500 v.H.) und wahrscheinlich besten Waffenschmied Aventuriens erfahren Sie in der Spielhilfe **Die Zwerge Aventuriens** auf Seite 67.

Nirwulf Sohn des Negromon, Oberster Richter der Hügelzwerge, Landvogt zu Anghar

Nirwulf (geb. 125 v.H.) führt ein ruhiges und gemütliches Leben in seiner Hütte, die er nur selten verläßt. Der beliebte Richter der Hügelzwerge beschäftigt sich zusammen mit seinem Sohn Nimrud eher mit der Zucht seltener Gewürzpflanzen und ihrer anschließenden Verwendung auf dem heimischen Herd als mit der Ausübung seines Amtes. Mehr über Nirwulf erfahren Sie in der Spielhilfe **Die Zwerge Aventuriens** auf Seite 69.

Nortgrima, Tochter des Norbosch und der Nortgal

Dank ihrer überragenden Kenntnisse des Steuerrechts ist die ehemalige kaiserliche Steuereintreiberin (geb.: 116 v.H.) zu einer der vermögendsten Frauen der Provinz geworden. Erst kürzlich hat sie sich nun mit dem Juwelier Xalrosch (einem Brillantzwerg) verheiratet. Doch selbst in Rahjadingen überläßt Nortgrima nichts dem Zufall und hat bei König Nirwulf einen Ehekontrakt hinterlegt, der mit mehr Klauseln gespickt ist als manch Garerthisch-Vinsalter Vertrag.

Ulfing von Jergenquell

Als gefährlichen Geächteten kennt ihn der

Kosch – als Kämpfer für sein rechtmäßiges Erbe sieht sich der jüngste Sproß (geb. 2 Hal) des alten Barons von Alhumin selbst. Nach dem angeblichen Selbstmord von Vater und Bruder fand er sich als Answinist gebrandmarkt – und wurde aus geraubter Ehre zum Verbrecher. Nicht genug damit, daß er die von seiner Ächtung wohl profitierende, aber vollkommen unschuldige Gräfin Ilma mit blindem Haß verfolgt – neben alten Getreuen des Hauses Jergenquell fanden in seiner Bande bald auch Wilderer, Wegelagerer und anderes Gesindel Aufnahme.

Mit dieser Truppe hat der schwarzgelockte, als ausgesprochen hübsch und von einnehmendem Wesen beschriebene Ulfing bereits mehrmals Wagenzüge ausgeplündert und vermeintliche Verräter in seiner Bande oder unter den Dorfbewohnern hängen lassen.

Mehr zu Ulfing von Jergenquell können Sie im DSA-Roman **Der Scharlatan** von Ulrich Kiesow nachlesen.

Domaris von A'Tall

Die Puniner Magierin Domaris ist eine Fachfrau auf dem Gebiet der Kristallomantie und der vergleichenden Magiekunde. Mehr über Domaris erfahren Sie im Abenteuer **Über den Greifenpaß** auf Seite 61.

Heidruna die Krötenhexe

Die meisten der vielen Hexen im Kosch sind Krötenhexen, die sich aufs Wundheilen, auf Geburtshilfe und aufs Fluchen verstehen. Wenn es gelingt, zu der Leiterin des Hexenzirkels vorzudringen, der stellt fast immer überrascht fest, daß er Heidruna schon einmal gesehen hat. Sie ist die Verkörperung einer Harmlosen Gestalt: alt, bucklig, warzig, mit glasklarem Blick aus grauen Augen. Die Tochter der Erde spricht mit überraschend sanfter Stimme, unterbrochen von häufigen Hustenanfälle. Heidruna, geboren als Tochter einer trunksüchtigen Tagelöhnerin, ist eine einfache Frau. Als gläubige Anhängerin Saturias, Peraines und Tsas beschützt sie die Koschbauern und verflucht nur Leuteschinder.

Niemand traut dieser guten Seele zu, daß sie unbestrittene Autorität für 500 Hexen ist. Nur mancher Baron oder Abenteurer hat die Unerbittlichkeit ihres Zauberschwanges zu spüren bekommen: Denn wenn Heidruna beschließt, daß etwas gegen die borbaradischen Schatzräuber im Kosch oder gegen die Hexen in den Schwarzen Landen getan werden muß, dann fragt sie nicht, ob ihre Agenten Lust dazu haben ...



Wichtige Persönlichkeiten Greifenfurts

Markgräfin Irmenella von Greifenfurt

Als vor nunmehr sieben Jahren Abtmarschall Dragosch Correnstein die gerade einmal sechzehn Sommer zählende Irmenella (geb. 6 Hal) aus dem Geschlecht derer von Wertlingen freite, da war die einzige Tochter des unglückseligen Markgrafen Shazar und seiner Gattin ein unscheinbares Hoffräulein, sahen wie ein Reh und von sanftem Wesen. Galten Irmenellas Interessen vor dem Krieg nur den höfischen Tugenden – der Etikette, dem Musizieren, dem Tanz und der höflichen Konversation – machte sie, bedingt durch die schrecklichen Dinge, die sie in den Kriegsjahren miterleben mußte, eine erstaunliche Wandlung durch. Sie, die die Belagerung und Besetzung der Stadt miterlebte, die von Orks verschleppt und wieder befreit wurde, deren Ehemann sich als einer der übelsten Verräter in der Geschichte des Reiches herausstellte, konnte wohl nicht das leichtfertige und oberflächliche Mädchen bleiben, als das man sie kannte.

Nachdem ihr Vater im Jahre 21 Hal in die Verbannung geschickt worden war, bestellte der Reichsbehüter die junge Thronfolgerin als neue Markgräfin und setzte Rittfrau Faduhenna von Gluckenhagen als Kanzlerin der Markgrafschaft und Vormund der blutjungen Markgräfin ein, bis diese selbst in der Lage sei, die Krone Greifenfurts allein zu tragen. Sechs Jahre währte diese Vormundschaft, bis Irmenella im Rahmen der Emerschen Reichsreform schließlich – in Greifenfurt begann der Adel bereits zu murren – zur neuen Landesherrin ernannt wurde. Hofjungfer der Markgräfin ist übrigens die Koscherin Nadyana von Wengenholm.

Die junge Markgräfin ist zwar auf den ersten Blick zurückhaltend und nachgiebig, doch verbergen sich hinter dieser Fassade ein scharfer Verstand und ein beträchtlicher Ehrgeiz, für sich und ihr Land das Beste zu erreichen. Irmenellas Weg, ihre Ziele zu erreichen, sind

nach dem Vorbild der Kanzlerin Diplomatie und politisches Geschick – ob ihr dies am Rande des Reichs zum Heil gereichen wird, steht auf einem anderen Blatt.

Kanzlerin Faduhenna von Gluckenhagen

Es war eine glückliche Entscheidung für Greifenfurt, als der Reichsbehüter der noch blutjungen Markgräfin eine erfahrene Dienerin des Reiches als Vormund und Beraterin an die Seite stellte: Rittfrau Faduhenna von Gluckenhagen. Sowohl auf dem Schlachtfeld als auch auf dem politischen Parkett ist die sympathische Mittdreißigerin eine kompetente und mit allen Wassern gewaschene Streiterin für Greifenfurt und das Reich. Die Absolventin des Rechtsseminars zu Beilunk und der Wehrheimer Offizierschule diente dem Reiche in den vergangenen Jahren als Gesandte in diversen Missionen, vornehmlich aber als Angehörige

der Kanzlei
für Reichs-
a n -



gelegentlich, danach gar als Kämpferin gegen die Schwarzpelze.

Mit Zähigkeit, Verhandlungsgeschick, aber auch der nötigen Härte ist es der temperamentvollen, untersetzten Kanzlerin in den letzten Jahren gelungen, das in Trümmern liegende Greifenfurt wieder auf den Weg eines hoffnungsvollen Neubeginns zu bringen; zudem war sie der Markgräfin eine gute Lehrerin. Die Barone schätzten sie ob ihres Eifers, mit dem sie für die Markgrafschaft einsteht, und schenken daher auch großzügig darüber hinweg, daß sie eine 'Garethier Laffin' ist.

Guneldian von Dürnwald-Elfenstein, Marschall von Greifenfurt

Der junge weidensche Ritter, viertgeborener Sohn der Vogtin zu Dornstein, ist ein Ausbund ronianischer Tugenden: hochgewachsen, von beeindruckender Statur, mit langen, wallenden blonden Locken, blitzblauen Augen, dabei mutig, furchtlos und ehrbar, zudem nicht zuletzt ein für seine Jugend hervorragender Fechter und Lanzenreiter.

Die Entscheidung, den jungen Ritter, der sich auch als Hauptmann einer Kavallerieeinheit als umsichtiger Anführer auszeichnete, zum Marschall zu erheben, ist in Greifenfurt nicht unumstritten. Auch wenn man die Verdienste des Weideners zu schätzen weiß, man hätte lieber einen Greifenfurter in diesem wichtigen Amt gesehen, und so hat der junge Marschall mit einigen Anfeindungen zu kämpfen, auch wenn er sich der Unterstützung der Kanzlerin gewiß sein kann. So gewandt sich der junge Recke auch im Gefecht zu beweisen weiß, politische Fallstricke, Intrigen und Mißgunst sind Dinge, mit denen er nicht so leichtfertig umzugehen weiß, zumal seine ehrliche Liebschaft mit der Markgräfin ihm viele Neider eingebracht hat.



Glossar aventurischer Begriffe

Al'Anfa: Stadtstaat im Süden Aventurians, den der Mittelaventurier vor allem mit Piraten, Sklaven und Sittenlosigkeit in Verbindung bringt. Dominierend ist der Boronkult, mit deutlicher Verquickung von kirchlicher und weltlicher Macht.

Alanfische Prophezeiungen: die Visionen des Nostria Thomas

Albernias: zum Neuen Reich gehörendes Königreich an der av. Westküste

Al'Hanic: tulamdischer Volkstamm, der um 2680 v.H. seine Heimatgebiete verließ; Vorläufer der Norbarden

Almada: südlichste und sonnigste Provinz des Mittelreiches

Altes Reich: erstes Reich der güldenländischen Einwohner, auch bosparanisches Reich genannt. Kerngebiet war das Liebliche Feld.

Alverant: die Heimstatt der Zwölfgötter

Alveranier: halb göttliches Wesen, meist Diener eines der Zwölfgötter

Amboßzwerg: eines der Hauptvölker der Zwerge, oft als die typischsten Vertreter der Zwergenschaft bezeichnet. Mutig, kämpferisch, lieben wüste Gelage. Leben vor allem im Bergkönigreich Waldwacht im Amboß.

Amtsherren (der Stadt Gareth): siehe Ratsherren

Anconiten: weißer Magierorden, der sich mit der Heilkunst beschäftigt

Andergast: unabhängiges Königreich im Nordwesten des Mittelreiches. Seit Menschengedenken mit dem Nachbarkönigreich Nostria verfeindet.

Anghärer Blutstein: auch Zinnober genannt; roter, schwarzer, selten auch metallisch-blauer Stein, für die Alchemie interessant (Zielwasser und Alkidot).

Angrosch: alleiniger Gott der Zwerge, den sie als ihren Schöpfer verehren. Wird von den Menschen als Ingrim gebührt.

Angroschim: Eigenbezeichnung der Zwerge

Answin von Rabenmund: vormaliger Graf von Wehrheim; wegen versuchten Mordanschlags auf Prinz Brin seiner Titel verlustig gegangen und unter Hausarrest gestellt; usurpierte nach dem Verschwinden Kaiser Hals den Kaiserthron. Seine Anhänger unterlagen in der ersten Schlacht auf den Silkwiesen den Loyalisten.

Aranien: unabhängiges Fürstentum an der av. Ostküste, landläufig bekannt für sein Matriarchat

Aragens: kleine, orangefarbene Früchte

Ardare: Heilige des Rondrakultes; Heldin des Erstfest-Massakers zu Gareth, als Praiosanhänger unter den Gläubigen der Rondra ein Massaker veranstalteten (Beginn der Herrschaft der Priesterkaiser)

Ardariten: Rondraorden, der sich unter anderem dem Schutz der zwölfgöttlichen Tempel verschrieben hat

Atak: Zeichensprache, die vor allem von tulamdischen Händlern und Dieben verwendet wird

Aventurischer Bote: verbreitetstes Periodikum des Mittelreiches mit Haupthaus in Gareth

Aves: Sohn von Rahja und Phex; Schutzgott von Abenteurern, Seefahrern und Reisenden

Banner: siehe Kompanie

Bannerherr: eine alte Bezeichnung für einen Baron in seiner Rolle als Anführer eines ritterlichen Heerhaufens von etwa Kompaniestärke

Bannstrahl Praios': auch Geißler genannt. Fanatischer Lauenorden des Praios mit Hauptsitz in Wehrheim

Bardo von Gareth: Kaiser des Mittelreiches, der zusammen mit seiner unlängst verstorbenen Schwester Cella eine von Dekadenz geprägte Regierungszeit durchlebte

Beobukkel: zinnähnliches Gewürz von den Waldinseln

Bergfreiheit: Bezeichnung der Zwergeneiche

Bergkönigreich: anderer Ausdruck für Bergfreiheit

Bethanier: häufig verwendete Bezeichnung für Borbarad

Blakharaz: erzdämonischer Widersacher Praios', Herr der Rache genannt

Boltan: Kartenspiel, dem ardischen Poker vergleichbar

Borbarad: mächtigster Schwarzmagier Aventurians, angeblich Zwillingbruder Rohals. Kehrt vor einiger Zeit auf Dere zurück, seine Schergen brachten einen Großteil des aventurischen Ostens in ihre Gewalt, wie etwa Tobrien, Maraskan und Würunk. Seit der Schlacht an der Trollpfote verschollen.

Boroland: Reich im Nordosten Aventurians; wird von dem Mittelreicher meist mit unermesslicher Weite und einer besonders rigiden Adels Herrschaft in Verbindung gebracht.

Borländer Bunte: verbreitetste aventurische Rauderart, braunweiß oder schwarzweiß gescheckt

Bosparan: Hauptstadt des einstigen Alten Reiches. Auf ihren Ruinen wurde Vinsalt erbaut.

Bote des Lichts: oberster Gewächter der Praioskirche

Brasortag: einer der beiden irdischen Hauptgötterzeiten, der Fruchtbarkeit und Kampf ums Überleben repräsentiert. Siehe auch Tarach.

Brendan: erster und mächtigster Geode; auch Brandan

Brig-Lor: almadanischer Ort, an dem die Zweite Dämonenschlacht stattfand; siehe auch Hela-Horas

Brillantzwerg: kleines Zwergenvolk mit Ursprung in den Beilunker Bergen. Lieben Kunst und Eleganz, sind grober Arbeit abgeneigt.

Bund des wahren Glaubens: Orden, der sich allen Zwölfgöttern verpflichtet fühlt; stellt die meisten Wanderprediger.

Bürgermeister (der Stadt Gareth): siehe Ratsherren

Bürgerrechte: die Privilegien, Waffen zu tragen, den Wohnsitz selbst zu wählen und rechtsgültige Verträge abzuschließen. Erwa einem Drittel der Reichsbewohner zu eigen.

Charyptoroth: erzdämonische Widersacherin Effers

Cella: siehe Bardo

Codex Albyricus: unter Rohal festgeschriebene Gesetzesammlung, die sich mit magischen Verbrechen beschäftigt. Grundlage der Goldgerichtsbarkeit der Magier

Collegium Canonicum: Gildenrat und höchste Gerichtshierarchie der Weißmagier. Vorsitzender ist Saklor Fostarin.

Dämonenmeister: anderer Name für Borbarad

Darpatis: Züchtung der Würunk Pferde, die sich vor allem für die Hütearbeit der Rinderhirten eignet.

Darparviti: hellbraune Rinder, werden vor allem zu Zugzwecken (Ochsen) oder zur Ledererzeugung verwandt

Dere: die Welt, auf der Aventurien liegt.

Deuter Bishdariels: Hochgewichte des Boronkults, die ebenso wie die Deuter Golaris den Willen ihres Gottes im Taoame zu erkennen suchen

Deuter Golaris: siehe Deuter Bishdariels

Diamantenes Sultanat: Großreich der Tulamiden, das siegreich aus den Skorpionkriegen hervorging.

Diener des Raben: einfache Priester des Boron

Draconiten: Orden der Hesindekirche

Druide: Zauberkundige mit dem Ruf unheimlicher Außenseiter. Meister der Elementarmagie, die ihre Kräfte oft zur Beherrschung anderer Geschöpfe oder ihrer Mitmenschen einsetzen.

Dunf: heilkraftige Sumpfpflanze

Donnersturm: der Streitwagen Rondras, heiliges Artefakt des Rondrakultes, das alle 25 Jahre an den Sieger des Donnersturmrennens verliehen wird

Duglumpst: schreckliche Krankheit, in deren Verlauf sich das Opfer in einen Dämon verändert.

Echsenhammer: III. Anhang der Inquisitorischen Halsgerichtsordnung, der u.a. die Vorgehensweise beim Inquisitionsprozess reglementiert

Ehrwürdiges Paar von Travia Gauden: das oberste Geweihtenpaar der Traviakirche.

Erntefestmassaker: siehe Ardare

Erzwissensbewahrer: hoher Rang der Hesindekirche

Erzwerge: konservativstes Zwergenvolk; ernst, streng angroschläubig, meisterhafte Rechenkünstler und Baumeister. Leben vor allem in der heiligen Stadt Xodlosch.

Eternen: Gebirgszug in Südaventurien

Famerlor: einer der sechs Hohen Drachen, Gefährte Rondras

Ferkinas: irdnische Stimme, die in Raschtulswall, Khorangebirge und Trollzacken als Bergnomaden, Jäger und Räuber leben

Festum: größte Hafenstadt im Boroland

Festumer Wechsel- und Einlagenhalle: siehe Nordlandbank

Fran-Horas: genannt der Blutige; Kaiser des Alten Reiches und Dämonenpaktnierer, entfesselte die Erste Dämonenschlacht.

Friedenskaiser: zweite Epoche des Bosparanischen Reiches, die für kulturelle Blüte und bedächtiges, doch kraftvolles Wachstum steht. Wurde durch die Schreckensherrschaft von Fran-Horas beendet.

Füchsisch: Geheimsprache der Gauner und Bettler; besteht aus Geheimwörtern, Handzeichen und Symbolen

Galotta: ehemaliger Hofnagel zu Gareth, wurde im Jahre 19 HJ durch den Einfluß Nahemas verbannt; jetzt hochrangiger Borbaradianer

Gareth Pamphlet: Gesetzessammlung nach der Zeit der Magierkriege. Damals wurde Magiefreiheit drastisch eingeschränkt und die neuerliche Einsetzung eines Kaisers aus der Linie von Gareth beschlossen.

Gehiliger Kessel: heiliges Artefakt der Travia; muschelförmige Schale, in der sich eine immer erschöpfende Menge an Speisen befindet

Geode: zwergischer Zauberkundiger mit sehr erdverbundener Magie

Gigant: mythologisches Wesen, von Sumu aus sich selbst geschaffen. Gegner der von Los geschaffenen Götter in den Gigantenkriegen.

Gnitzer: kleine Fischart

Golgariten: kämpferische Boron-Orden

Götterfürst: anderer Name für Praios

Graue Gilde: Magiergilde, die sich der Idee des kosmischen Gleichgewichts verpflichtet fühlt. Gilt als philosophisch aufgeschlossen und pflegt u.a. den Austausch mit Elfen, Hexen und Druiden.

Graue Stäbe zu Perricum: ODL abgekürzt; Magierorden, der sich der Verteidigung der Akademien sowohl gegen schwarzmagische Einflüsse als auch gegen Willkür der Provinzherrscher verschrieben hat

Grolme: geheimnisvolles magisches Volk von zwergenhafter Größe

Güldenland: sagenumwobener Kontinent im Westen Aventurians. Von hier stammten die ersten Siedler des Alten Reiches

Gwen-Petryl: Stein, der aus sich heraus leuchtet und dabei keine Wärme abgibt. Häufig in Efferttempeln anzutreffen.

Haffax: Helme: ehemals Reichsmarschall, dann Fürstmarschall von Maraskan; als meisterhafter Stratege bekannt; zu den Borbaradianern übergelaufen.

Hal von Gareth: letzter Kaiser des Mittelreiches, im Jahre 17 HJ verschollen und unlängst für verstorben erklärt. Die Thronfolge wird im Jahre 36 HJ seine Tochter Rohaja antreten.

Harpyie: fliegendes Mischwesen aus Geier und Mensch, von dem nur weibliche Exemplare bekannt sind; meist ärsinnig

Hauptmann: siehe Kompanie

Havena: Hauptstadt Albernias; bedeutende Hafenstadt an der av. Westküste, in der Magieverbot herrscht

Heiliger Gänsekiel: Talisman Travia, der dem Gewächten



erlaubt, an einer beliebigen anderen Stelle eine Botschaft erscheinen zu lassen

Hela-Horas: letzte Kaiserin des Bosporanischen Reiches, Ketzern und Dämonenpakterin. Unterlag in der Zweiten Dämonenschlacht, nahe dem almadanischen Dorf Brüg-La, den Bürgerheeren Gareths. Ihre Kaiserstadt Bosparan wurde geschleift, der Gareth'sche Herrführer Raul zum ersten Kaiser des neugegründeten Reiches ausgerufen.

Himmelsfürst: andere Bezeichnung für Praios

Himmelswölfe: götterähnliche Wesen im Glauben der Nivesen

Hochkönig: Vertreter aller unterschiedlicher Völker und Stämme der Zwerg, der in Zeiten großer äußerer Gefahr gewählt wird

Honinger Tiegel: Artefakt der Peraine: Schälchen mit Saatgut, das auf jedem Boden keimt und Frucht hervorbringt

Horas: Kaisertitel des Bosporanischen Reiches

Horasreich: neuer Name für das Reich, dessen Zentralregion das Liebliche Feld ist

Hügelzwerg: drittgrößtes Zwergenvolk, das den Menschen am nächsten steht. Wohnen in Hügelhäusern statt Höhlen, gastfreundlich, lieben die Behaglichkeit. Stärkste Verbannung in der Gegend um Anghar.

Hüter der Flamme: oberster Titel der Ingerimmarche

Hüter des Raben: Hochgeweihte des Boronkultes, stehen den wenigen großen Tempeln des Kultes vor

Hüter des Zirkels: oberster Titel der Ertterkirche

Illuminatus: hoher Titel der Praoskirche

Imman: verbreitete, hockey-ähnliche Rasensportart

Jaril Praiotin XII: Vorgänger des antretenden Boten des Lichts

Kaisermark Gareth: siehe Raulmark

Kalekken: äußerst aggressive Riesensaffenart, eierlegend

Kamelspiel: auch Rore und Weiße Kamel, beliebtes Strategiespiel tulamidischen Ursprungs

Karen: antilopenähnlicher Grafschäfer der nördlichen Tundra; wichtigstes Nutztier bei den Nivesen

Khoramsbestie: große Wildhundart mit schwarzgelbem geschecktem Fell, äußerst angriffsunfähig

Khunhom: bedeutende Küstenstadt im Land der Tulamiden

Kompanie: je nach Art der Einheit auch Banner genannt, bei der Reiterei Schwadron; militärische Einheit, die nominal 50 Kämpfer umfaßt; von einem Hauptmann angeführt, bei der Reiterei von einem Rittmeister

Kor: Sohn der Göttin Ronda und des Drachen Famerlor. Sehr für animalische Kampfeslust und geschicktes, von keinem Ehrenkodex gehemmtes Kämpfen und Töten. Wird von Soldaten und Scharfrichtern verehrt.

Koschammer: Vogelart, deren Zunge als Delikatesse gilt

Koschbasalt: Baumaterial mit schwach antimagischer Aura, begehrt für Grabplatten, Schatzkammern oder Kerkerräume für Zauberkundige

Krambold: wandernder Händler aus dem Kosch, auch Kiepenkei genannt

Kristallomantie: Ausübung von Zauberei durch den Einsatz von Edelsteinen

Kronverweser: kaiserlicher Verwalter der Provinz Almada

Landesherr: ein anderer Begriff für Provinzherr, den Regenten einer Reichsprovinz

Lara: riesige Wasserschildkröte in Havena, den Effend gläubigen heilig

Lebenspyramide: beschreibende Bezeichnung für die Regierungsform von Adelsstaaten mit dem höchsten Monarchen an der Spitze und einfachen Junkern an der breiten Basis

Leomar von Baburin: Held der aventurischen Frühgeschichte. Erster Träger des Schweres Siebenstreich; bekam als erster von Ronda den Donnerstein geschenkt.

Leviathan: legendäre, krötenähnliche Echsenrasse mit großer Kampfkraft und Zaubermacht

Levthan: Sohn der Göttin Rahja, der Mannwidder. Steht für animalische Leidenschaft und wird vor allem von den Hexen verehrt.

Lex Imperia: kaiserliches Lehnsgesetz aus dem Alten Reich, das zur Verleihung der Herzogtümer zugunsten des Horaskaiserhauses führt

Lex Zwergia: Gesetzeswerk, um dessen Buchstaben Kaiser Sigelm und Hochkönig Greifax drei Jahrzehnte rangen und das das Zusammenleben von Zwergen und Menschen regelt

Lichtbote: siehe Bote des Lichts

Lieblches Feld: überaus fruchtbarer Landstrich an der aventurischen Westküste; einst Kerngebiet des Alten Reichs. Seit die herrschende Regentin, Amene von Vinsalt, den alten Kaisertitel der Horas wiederaufnahm, auch Horasreich genannt

Limbus: siehe Sphärentheorie

Lowanger Dualisten: sektiererische Strömung des Zwölfgötterglaubens, die Praios als Bringer alles Guten und Boron als Bringer alles Bösen verehrt

Los: In vielen aventurischen Mythologien Urgott, der mit der Urstein Sonne rang; in diesem Kampf wurde die Welt geschaffen

Lutanas: schwere Krankheit, die zur Erstickung führen kann; Überträger sind Ratten und Fledermäuse

Lutisana von Kullbach: Randraheile, Mitgötterin des Theaterordens

Luzelin: bis vor einigen Jahren mächtigste Hexe des Weidenlandes; mittlerweile verstorben

Madamal: aventurischer Ausdruck für den Mond

Magiedilettant: schwach magisch begabte, deren arkane Fähigkeiten nie richtig erkannt und ausgebildet wurden

Magierkrieger: Bürgerkrieg im Neuen Reich nach der Abdankung Rohals; siehe auch Gareth's Pamphlet

Magiermogule: frühgeschichtliche Epoche, in der in Fasar Magier die Macht in Händen hielten, die sich vor allem auf Beschwörung und Veränderung von Insekten verstanden. Endete mit den Skorpionkriegen und der Eroberung Fasars durch den ersten Herrscher des Diamantenen Sultanats.

Magistrat (Gareth's): kaiserliche Verwaltung, deren Zuständigkeit sich de facto vor allem auf das Gebiet von Neu-Gareth erstreckt.

Malkallah III: Derzeit herrschender Kalif der Novadis

Maraskan: Insel im Südosten des aventurischen Kontinents, einst Provinz des Mittelreichs, jetzt in der Hand der Borbaradianer

Maraskantantel: gültige Rasenspinne von bis zu zwei Schritt Durchmesser, extrem angriffsunfähig

Marho: sanftmütige Tochter Borons

Meister der Esse: Hochgeweihte, der einem Ingerimmtempel vorsteht

Meister des Bundes: zweithöchster Titel der Randraheile

Mephaliten: Magierorden, der sich um die Auffindung und Ausbildung magisch begabter Kinder bemüht

Moha: größter Stamm der Waldmenschen aus dem Regenwald; auch für alle Waldmenschen verwendet

Mohacca: besonders schwerer, schwarzer Tabak; wirkt leicht berauschend

Mohagoni: ein dunkelrotes Edelhölz

Myrrael: Erzkanzlerin der Ronda, Marschall der Himmelschen Heerscharen

Naclador: Hoher Drache, Gefährte Hesides

Nahemar: eine der bedeutendsten Magiekundigen Aventuriens. Liebt es, ihren Spott mit den Mächtigen zu treiben.

Namenloser: Personifikation des Übels als einer einzelnen Widersachergottheit; auch Rattenkind genannt

Namenlose Tage: Zeitraum von fünf Tagen, zwischen den Sommermonaten Rahja und Praios gelegen, während derer das Böse lahmgelegt werden soll

Nandini: Sohn von Heside und Phex, Schutzpatron der Volksbildung

Nebuchad: Hafenstadt der alten Tulamiden, das spätere Pericum

Neues Reich: anderer Name für das Mittelreich

Noihara von Anchopal: berühmte Astrologin und Sphärenkundin; zeitweilige Beraterin Rohals

Nivesen: Volk des hohen av. Nordens; Hirtennomaden, die

den Zug ihrer Karenherden geleiten

Norbarden: fahrendes Händlervolk des av. Nordens

Nordlandbank: der üblichere Name der Festmeyer Wechsel- und Einlagenhalle, die als erste aventurische Institution das Einlagen- und Kreditgeschäft in großem Stil betreibt und bislang auf diesem Sektor führend ist

Nordmähne: Weiden der Pferderassen, klein und gedrungen, Goldfärbung

Nordmark: Provinz des Mittelreichs, dem Kosch benachbart

Nostris: Kleinkönigreich im av. Nordwesten; siehe auch Andergast

Nostris Thamos: oft zitierter Seher, der lange in Al'Alfa lebte

Novadis: Wüstenstämme aus der Khom, die der Glaube an den Eingott Rastulrah verbindet; derzeitiger Herrscher ist Kalif Malkallah III.

Oberst, Obristin: siehe Regiment

Offenbarung des Nayrakis: magietheoretischer Foliant, der u.a. die Grundlagen der Sphärentheorie enthält

ODL: Graue Stäbe zu Pericum

Oger: kulturschaffende Menschenfresser von zweieinhalb Schritt Höhe

Ogerlöffel: haushohes Katapult, nur von Ogeren zu bedienen, dessen Zerstörung den Entscheidungsmoment der Ogerschlacht markierte

Ogerschlacht: Schlacht an der Trollpfote unter Kaiser Hal; dessen Truppen einem 1000köpfigen Ogerheer entgegenritten

Orden der Göttlichen Kraft: Vorläufer der Inquisition

Orden der Noiona von Selem: Orden der Boronkirche, der sich der genug Verwirren annimmt

Orden des Heiligen Hüters: Praiosorden, der sich der Archivierung allen Wissens verschrieben hat – meist mit dem Ziel, es auf ewig unzugänglich zu machen.

Orkensturm: geläufige Bezeichnung für den Dritten Orkenkrieg der Jahre 17 – 20 Hal; siehe auch Zweite Schlacht auf den Silkwiesen und Sadrak Whasson

Paligan: eine der wichtigsten Familien Al'Alfas

Panthergarden: kaiserliche Leibwache

Perval von Gareth: grausamer Herrscher des Neuen Reiches in den Jahren 60 – 45 v.H.

Pfeile des Lichts: kleiner Orden von Kampfmagikern, deren Aufgabe die Aburteilung wegen Schwarzmagie, Heresie oder Hochverrat verurteilter Kollegen ist; operieren von der Akademie Schwert und Stab zu Gareth aus.

Praiosscheibe: aventurischer Ausdruck für die Sonne

Premier Feuer: teurer und starker Schnaps aus Thorwal

Priesterkaiserzeit: Epoche, während der das Neue Reich von Hohepriestern der Praoskirche regiert wurde.

Puin: Hauptstadt von Almada

Pyrdakon: einer der mächtigsten Hohen Drachen, in der Urzeit von seinem Bruder Famerlor bezwungen

Raschul: der größte der Giganten

Ratsherren (der Stadt Gareth): die 72 Mitglieder des Gareth'schen Stadtrates. Von ihnen werden die 12 Amtsherren gewählt, die wiederum den Bürgermeister kernen.

Raul von Gareth: Sieger der Zweiten Dämonenschlacht; Gründer des Neuen Reiches

Raulskrone: Kaiserkrone des Neuen Reiches, auf die seit dem Tod Kaiser Hals der Lehnseid der Kronvasallen geschworen wird.

Raulmark: auch Groß-Gareth genannt oder Kaisermark Gareth, Kaiserliches Lehnsgesetz in und um Gareth, das sich traditionell in der Hand von besonders reicheitruen Burggrafen befindet.

Regiment: militärische Einheit von nominal 500 Kämpfern; wird von einem Oberst oder einer Obristin befehligt.

Reichsbehüter: Titel Brins von Gareth, des verstorbenen Sohnes von Kaiser Hal

Reichsstädtebund: lockerer Rat, in dem die Stadt- und Bürgermeister der Freien Reichsstädte unter dem Vorsitz Gareth's zusammenkommen

Reisige: veraltet für Bewaffnete, Waffenknechte

Reithon: Seelenwaage, die über die Aufnahme in eines der zwölfgötlichen Paradiese entscheidet



Reto: Kaiser des Mittelreichs; Eroberer Maraskans, Vater Kaiser Hals

Reuther: arabischer Adelstitel, zwischen Graf und Baron angesiedelt

Ritter: ein als Knappe durch einen anderen Ritter ausgebildeter Kämpfer, ein Vorstufe des Adels

Ritter der Göttin: Rang der Rondrakirche

Ritteroberst: eine alte Bezeichnung für einen Grafen in seiner Rolle als Anführer einer ritterlichen Heerschar von etwa Regimentsstärke

Rittmeister: siehe Kompanie

Rogolan: Eigenname der zwergischen Sprache

Rohal: genannt der Weise, Sagenumwobener Reichsregent und Magier, der die Herrschaft der Priesterkaiser beendete; angeblich Zwillingsh Bruder Borbarads; der Streit um seine Nachfolge löste die Magierkriege aus.

Rohalsjünger: allgemein abwertend für Pazifisten

Rotpelzer: anderer Name für die Goblins

Rotpüschel: aventurische Hasenart

Reichsstraßen: gut ausgebaute Straßen, auf denen nur der Kaiser und die Provinzherrn Zoll erheben dürfen. Die R1 führt von Greifenfurt über Wehlheim nach Warunk, die R2 von Tiallop über Wehlheim und Gareth nach Punin, die R3 von Gareth über Gratenfels und Honingen nach Elenvina und die R6 vom Umland Gareths nach Fedok.

Sadrak Whasso: Heerführer der Orks aus der Zeit des Orkensturms

Satinav: mächtiges, jenseitiges Wesen; Wächter der Zeit, der sie nicht einmal für Götter anhält

Saturia: Wesenheit, die von den Hexen verehrt wird

Schelme: Menschen, die in frühester Kindheit von Kobolden geraubt und von ihnen ausgebildet wurden

Schlacht auf den Silkwiesen, Erste: siehe Answin von Rabenmund

Schlacht auf den Silkwiesen, Zweite: Entscheidungsschlacht des Orkensturms, in der die Orks unmittelbar vor den Toren Gareths besiegt werden konnten.

Schlacht auf den Vallusanischen Weiden: Schlacht im robischen Grenzgebiet zum Bornland, bei der ein Vordringen der Borbaradianer ins Bornland und eine Vernichtung des Kaiserlichen Heeres mit knapper Not verhindert werden konnte

Schneestolz: Lalienart der Gebirgsregionen

Schöne der Nacht: Schwesternschaft der Hexen, die dazu neigt, sich Katzen als Vertraute zu erwählen. Ihnen wird Unberechenbarkeit, katzenhafte Grazie, Verspieltheit und Eitelkeit nachgesagt.

Schutzherrschaft: die Rechte eines Herrn über seine Untertanen; auch als Vormundschaft bezeichnet

Schwadron: siehe Kompanie

Schwarzes Auge: magisches Artefakt von großer Macht, das es seinem Benutzer ermöglicht, an einen anderen Ort zu sehen; meist unverrückbar an eine Stelle gebunden.

Schwarzpelzer: anderer Name für die Orks

Schwarze Horden: Streitmächte der Borbaradianer

Schwert der Schweren: hörbare Witze der Rondrakirche

Schwertbruder: Hoher Rang der Rondrakirche; Tempelvorsteher

Simia: Sohn von Tia und Ingertinn, der Erneuerer genannt, steht u.a. für handwerklichen Schöpfergeist

Skorpionkriege: siehe Magiermorgule

Sphärenschänder: in magischen Kreisen verbreiteter Name für Borbarad

Sphärentheorie: philosophisch-kosmologisches Konzept zur Erklärung des Universums, das von sieben einander umgreifenden Schalen ausgeht, die vom Limbus verbunden werden. Den Menschen ist die Dritte Sphäre zugeordnet, den Göttern die Fünfte, den Dämonen die Siebte.

Sonnenpalast: anderer Name für den Tempel der Sonne

Sonnenlegion: etwa 700 Kämpfer umfassende Ordenskriegerschaft des Praos, zu großen Teilen in der Stadt des Lichts zu Gareth stationiert

Stoerrebrandt, Stover Regolan: ursprünglich Festumer Handelsherr, allgemein bekannt als der reichste Mann Aventuriens

Stoerrebrandt: schwere Lastkutsche

Sulvo: gestirnter Stern im Sternbild der Stute

Sumu: Urgöttin, Ursprung der Welt; siehe Los

Tairach: einer der beiden orksischen Hauptgötter; Herr der Toten, der Geister und Zauberei; siehe auch Brazoragh

Tarncler: heilkräftige Pflanze

Tastfarel: erzälfmonische Wesenheit, gilt als Widersacher von Phex; steht für Hinterlist, Heimtücke, Gier und krankhaften Geiz

Tatzelwurm: ein den Drachen entfernt verwandtes Reptil

Tempel der Sonne: Haupttempel der aventurischen Praosverehrung, steht in der Stadt des Lichts in Gareth

Thalionmel: Heilige des Rondraglaubens

Theaterorden: ehemaliger Orden der Rondrakirche, dem unter anderem die Urbarmachung des Bornlandes und die Vertreibung der dort ansässigen Goblins zu verdanken ist.

Thorwaler: rauhbeiniges Seefahrervolk im Norden Aventuriens

Therbüniten: Perraineorden, der das Elend von Krieg und Seuchen bekämpft, v.a. in Städten anzutreffen

Tobrien: Provinz im Osten des Mittelreiches, fast vollständig in Feindeshand

Tralloper Riese: schweres Kaltblutpferd

Trolle: menschenähnliche, kulturschaffende Rasse von bis zu vier Schritt Körpergröße; sollen von den Giganten selbst erschaffen worden sein. Meist gutmütig, solange sie nicht in Trolwort geraten.

Trollpfote: Gehirngspforte zwischen Darpatien und Tobrien, die die Schwarze Sichel von den Trollzacken trennt. Schauplatz der Tausendegenschlacht und der Entscheidungsschlacht gegen Borbarad, der sogenannten Dritten Dämonenschlacht.

Tulamiden: aventurische Volksgruppe, Bewohner der südöstlichen Gebiete Aventuriens, namentlich Mhanadistans, der Wüste Khom und Araniens

Ucui: oberster Alveranar des Götterfürsten Praios

Unfreiheit: das Fehlen der Bürgerrechte. Unfreie haben einem Vormund, der sie beschützen, vor Gericht und in Verträgen vertreten soll und ihnen Wohnort und Beruf anweist.

Uthar: Alveranar Borons, Wächter zum Eingang der Hallen der Toten

Valpo von Gareth: mittelreichischer Kaiser, der sich vor allem durch seinen Hang zur Trunksucht einen Namen gemacht hat. Nach ihm ist das berühmte Quittendestillat Valposella benannt.

Vinsalt: Hauptstadt des Horasreiches

Wahrer der Ordnung: zweithöchster Titel der Praoskirche

Warunk: Markgrafschaft im Osten des Mittelreiches, fiel in Feindeshand

Warunker: verbreitetste Pferderasse Aventuriens

Weiden: Herzogtum; nördlichste Provinz des Mittelreiches

Xeledon: verstoßener Alveranar Hesinde, der seinen Spott mit den Sterblichen treibt

Xeraan: mächtiger Schwarzmagier, kleinwüchsig und bucklig, von krankhafter Goldgier getrieben; mittlerweile einer der obersten Borbaradianer

Xorlosch: älteste Stadt der Zwerge, Zentrum des Angroschkultes.

Yamesh-Aqam: eines der drei Schwarzen Schwerter; der Erzälfmonin Charyptoroth zugeordnet

Zorgan: Hauptstadt von Aranien

Zorganpocken: schwere Seuchenkrankheit, die als Werk des Namenlosen gilt.

Zwergenpfote: der Durchlaß des Großen Flusses zwischen Amboß und Koschgebirge.