

ADVENTURIEREN

ADVENTURISCHE GEOGRAPHIE, GESCHICHTE, KULTUR & TECHNIK

GEOGRAPHIA ADVENTURICA

DIE WELT DES SCHWARZEN AUGES

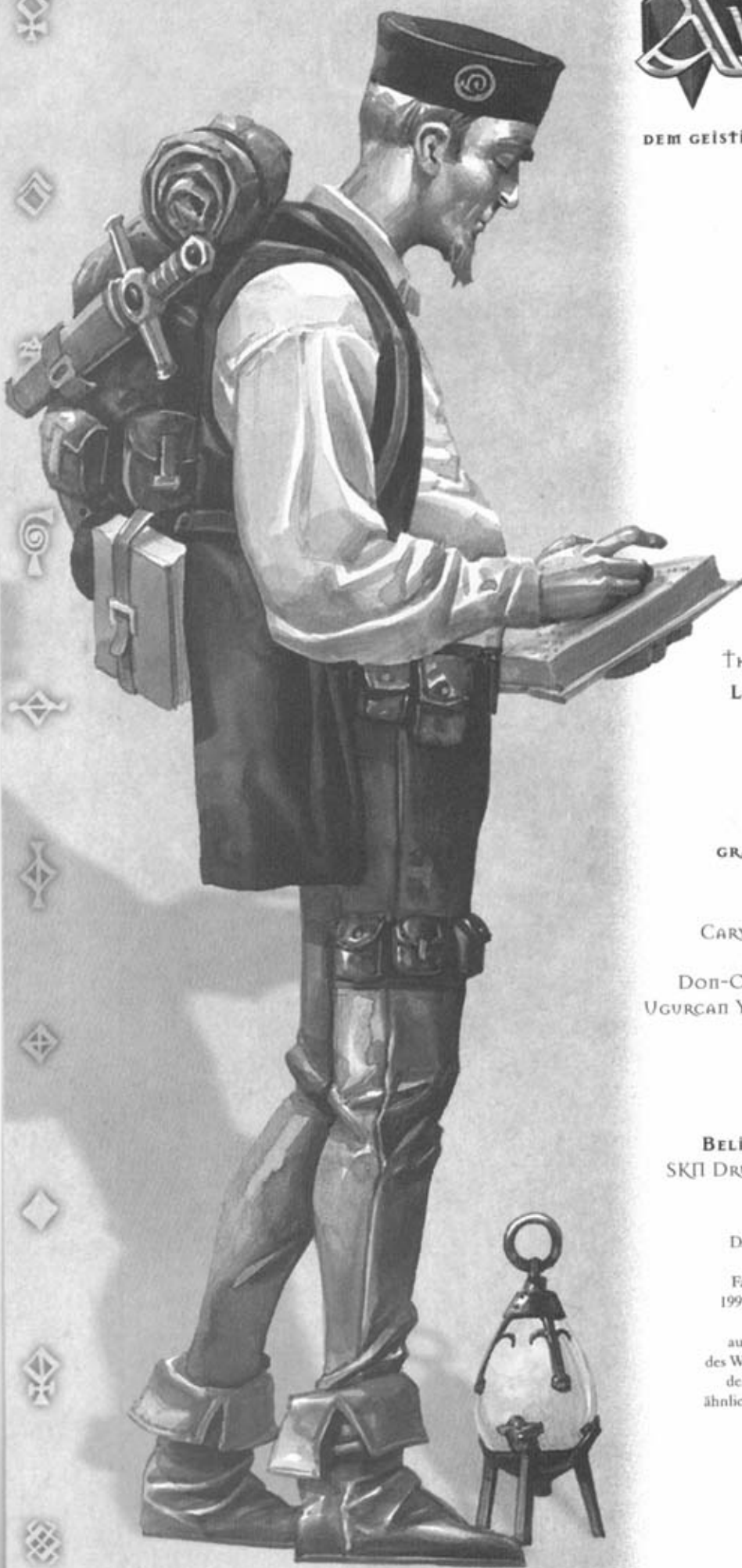
THIEMEYER 2003

Das Schwarze Auge

10291

AVENTURIEN

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



REDAKTION DER SPIELHILFE
BRITTA HERZ (ERSTAUSGABE),
THOMAS RÖMER (NEUBEARBEITUNG)

LEKTORAT & GESAMTREDAKTION
FLORIAN DOP-SCHAUEN,
THOMAS RÖMER

COVERBILD
THOMAS THIEMEYER

**UMSCHLAGGESTALTUNG,
GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ**
RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN
CARYAD, RYUD VAN GIFFEN, JENS HAUPT,
INA KRAMER, NORBERT LÖSCHE,
DOP-OLIVER MATTHIES, CHRISTIAN TURK UND
UGURCAN YÜCE, ZOLTÁN BOROS/AGENTUR KOHLSTEDT

FARBKARTEN
RALF HLAWATSCH (WELT),
MICHAEL MEYHÖFER (POLITIK),
THOMAS RÖMER (AVENTURIEN)

BELICHTUNG, DRUCK UND AUFBINDUNG
SKP DRUCK UND VERLAG GMBH & CO., PORDEN

DAS SCHWARZE AUGÉ und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von
Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997,
1999, 2003 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch
auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung
des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken
der Vervielfältigung auf photomechanischem oder
ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

1 2 3 4 5 6 06 05 04 03

Printed in Germany 2003
ISBN 3-89064-291-8



GEOGRAPHIA AVENTURICA

VON RALF HLAWATSCH, JÖRG RADDATZ,
THOMAS RÖMER UND GUN-BRITT TÖDTER

mit Beiträgen von

ARMIN ABELE, MICHAEL BRANDT, LENA FALKENHAGEN, BRITTA HERZ,
HEIKE KAMARIS, ARNE KAMINSKI, STEFAN KÜPPERS, GREGOR ROT,
HADMAR FREIHERR VON WIESER UND KARL-HEINZ WITZKO

mit HERZLICHEM DANK FÜR IHRE MITARBEIT AN

BJÖRN BERGHAUSEN, ULRICH KNEIPHOF, MICHAEL MEYHÖFER, SUSI MICHELS,
FRANK PARTING UND FIETE STEGERS

mit HERZLICHEM DANK AN

DIE SPIELERBARONINNE UND -BARONE VON LIEBLICHEM FELD UND
MITTELREICH, INSBESONDERE DEREN KANZLER, AN DIE MITGLIEDER DER SPIELERORDEN,
DIE EIFRIGEN VERFASSER VON FANZINES UND ALLE ANDEREN, DIE SICH IN BESONDERER WEISE
UM DIE MITGESTALTUNG AVENTURIENS VERDIENST GEMACHT HABEN.

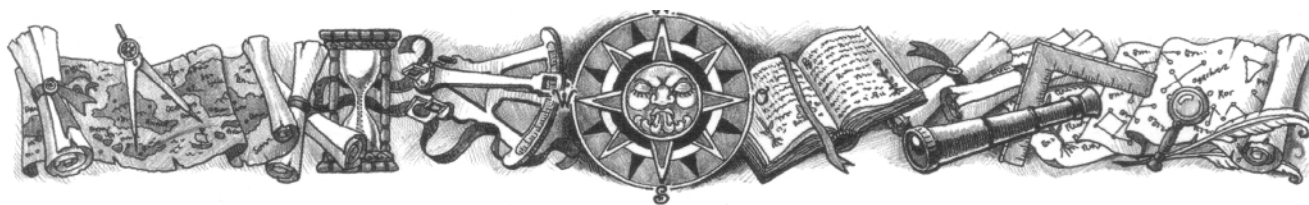
GLEICHFALLS MIT DANK AN

ALLE MITGLIEDER DER DSA-REDAKTION SOWIE DER MAILING-LISTEN
FÜR IHRE KORREKTUREN UND ANREGUNGEN ZUR NEUAUFLAGE.

EINE DSA-SPIELHILFE



FANTASY PRODUCTIONS



INHALT

Liebe Spielerin, liebe Leserin, lieber Spieler und Leser	5	Maße, Geld, Gewichte	140
Bildung und Wissenschaft Aventuriens	6	Zungen und Mundarten Aventuriens	142
Der Kontinent Aventurien	11	Recht und Gesetz in Aventurien	144
Die Gesellschaftsformen Aventuriens	14	Vom Anbeginn der Zeit — die Geschichte Aventuriens	148
Der Feudalismus	14	Die Urgeschichte	148
Die bornländische Bronnjarendespotie	16	Die menschlichen Ureinwohner Aventuriens	153
Die tulamidische Geldaristokratie	16	Die Siedler aus dem Güldenland	157
Die novadische Sippen-gesellschaft	17	Das Neue Reich	159
Die südländische Sklavenhalter-herrschaften	17	Die jüngste Geschichte	161
Das thorwalsche Stammes-gefüge	17	Banner, Siegel und Wappenschilde — Aventurische Heraldik	164
Andere Völker	18	Grundzüge der aventurischen Heraldik	164
Zur Stellung der Geschlechter	18	Geschichte und Verbreitung der Wappen	165
Erstarrte Welt im Eis — der äußerste Norden Aventuriens	19	Vom Recht, ein Wappen zu führen	168
Endlose Weite und Himmelswölfe — das Land der Nivesen	21	Heraldik im Spiel	168
Im Reich des schwarzen Bären — das Bornland	24	Von Pikegeviert und Breitseite — die Heere und Flotten Aventuriens	170
Drachenschiffe und Premer Feuer — Thorwal und das Gjalskerland	29	Die Heere Aventuriens	170
Missliebige Nachbarn des Menschen — das Orkland und die Orks	32	Die Kriegsflotten Aventuriens	174
Glatthäute und Schwarzpelze — der ehemalige Sveltsche Städtebund	35	Trumscheit, Gambe, Pfeifenbalg — Musik und Tanz in Aventurien	176
Im tiefen Wald, auf lieblicher Au — das Land der Elfen	38	Vom Lendenschurz zur Ballrobe — Kleidung und Mode in Aventurien	178
Sonderlinge und Salzarelen — Gernegroß Nostria	41	Die großen Reiche	178
Holzfüller und Höflinge — das Königreich Andergast	43	Die anderen Völker	181
Unter dem Greifenbanner — das Mittelreich	45	Was Leib und Seele zusammenhält — Eine kulinarische Reise	184
Ingerimms Statthalter — die Zwerge Aventuriens	55	Esche, Kork, Würfel und Karte — Sport und Spiel in Aventurien	186
Im Namen des heiligen Horas — das Liebliche Feld	58	Madamal im Ögerkreuz — der Himmel über Aventurien	189
Inseln des Feuers vor der ewigen See — das Königreich Beider Hylailos	64	Astrologie	195
Rose und Mond — das Land der Aranier	66	Optionalregel (R3): Göttergeschenke	197
Das Shikanydad von Sinoda — das freie Maraskan	69	Fetisch, Inrah, Vogelflug — Aventurischer Aberglaube und Wahrsagerei	199
Die stolzen Söhne der Wüste — der Staat des Kalifen	71	Kalender und Feiertage	203
Die Erben des Diamantenen Sultanats	74	Von Seuchen und Siechen	205
Versunkener Glanz einer uralten Zeit — Selem und die Echsen-sümpfe	78	Aventurische Krankheiten	206
Das Land des göttlichen Jaguar — der Dschungel der Waldmenschen	80	Ruhe Sanft in Borons Armen — Aventurische Gifte	211
Boronsrabe und Sklaventod — die Schwarze Allianz von Al'Anfa	81	Giftige Tiere und Pflanzen	214
Harpyienbanner und gekreuzte Säbel — die Kolonialstädte des Südens	84	Von Folianten und Pergamentsammlungen	216
Königinnenreich im Dschungel — Trahelien oder das Kähet Ni Kemi	87	Wer ist wer?	219
Freistatt für Freibeuter — Altoum und die Waldinseln	88	Persönlichkeiten aus dem hohen Norden und den Nivesen-landen	219
Die Schwarzen Lande	90	Persönlichkeiten aus dem Bornland	221
Vom Perlenmeer und vom Riesland	98	Persönlichkeiten Thorwals, des Orklandes und des Svelts-als	222
Jenseits des Südmeeres	101	Persönlichkeiten aus dem Mittelreich	226
Vom Meer der Sieben Winde	103	Persönlichkeiten der Zwerge	236
Vom Güldenland	105	Persönlichkeiten des Horasreichs und der Zyklopen-inseln	237
Weg und Steg in Aventurien	113	Persönlichkeiten aus Aranien	241
Von Straßen und Wegen	113	Persönlichkeiten aus dem Kalifat	242
Über Stock und über Stein	117	Persönlichkeiten aus dem tiefen Süden	243
Unterwegs mit verschiedenen Verkehrsmitteln	118	Persönlichkeiten aus den Schwarzen Landen	247
Gelände und Straßen	119	Anhänge	251
Von allerlei Fuhrwerk	124	Gekrönte Häupter	251
Kurzbeschreibung der Fahrzeuge	126	Immerwährender Kalender	253
Von der Flussschiffahrt	129	Aventurische Zeitrechnung im Vergleich	253
Seereisen und Seehandel	131	Entfernungstabelle	254
Vom Handel	133	Index	255
Klappertürme und Druckerpressen	137		
Botendienste	137		
Zeitungen, Flugschriften und Periodika	138		



LIEBE SPIELERIN, LIEBE LESERIN, LIEBER SPIELER UND LESER

Etwa 3.000 Meilen misst der

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

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

So vielgestaltig wie die Landstriche Aventuriens sind auch die Kulturen und Völker, die jene hervorgebracht haben. Und ebenso, wie sich das Land dem Reisenden nur zögerlich erschließt, wie es abseits der bekannten Pfade manch uraltes Geheimnis verborgen hält, so wird auch das Leben seiner Bewohner von Gesetzmäßigkeiten geprägt, die den flüchtigen Beobachter oft genug vor ein Rätsel stellen — und ihn gerade darum in Not bringen können: Wie soll man es vermeiden, mit dem Gesetz in Konflikt zu geraten, ohne die Besonderheiten der regionalen Rechtsprechung zu kennen, wie sich einen hochrangigen Gesprächspartner gewogen halten, ohne eine grundsätzliche Vorstellung vom Machtgefüge des Landes zu besitzen?

Darum hat es sich das vorliegende Werk zur Aufgabe gemacht, einen möglichst umfassenden Überblick zu liefern über die Eigenheiten der aventurischen Kulturen — über das, was die Weltsicht der Menschen prägt, womit sie sich vergnügen oder am Leben halten.

Dennoch sei allen Lesern, gleich ob Spieler oder Meister, bei der Benutzung des Heftes zur Vorsicht geraten: Zwar mag das hier Zusammengetragene für den irdischen Leser als Orientierung dienen, unter den Aventuriern jedoch wird man selbst in gelehrtesten Kreisen niemanden finden, der über ein derart breit gestreutes Wissen verfügt — dafür jedoch eine unendliche Fülle an Spezialisten, seien sie nun hoch qualifizierte Meuchler, Kenner des niedersweltlichen Ackerbaus oder der neuesten Theorien zur Sphärenperturbation.

Für Spieler bedeutet dies, dass sie streng zwischen ihrem Wissen und dem ihrer Charaktere trennen müssen — oder, noch reizvoller, dass sie sich in manches Thema erst nach und nach, der Talentfertigkeit ihrer Helden entsprechend, einarbeiten. Für den Meister bedeutet dies andererseits, dass er von der Fülle des Materials nur sehr sparsamen Gebrauch macht und nicht vergisst, dass die Helden ihre Welt eben nicht aus den Augen des aufgeklärten Menschen unserer Tage betrachten, sondern viel eher mit einem staunenden, aber zugleich auch mystifizierenden Blick, der sein irdisches Pendant noch am ehesten in der Zeit der Renaissance findet.

Ferner gilt es zu beachten, dass die hier aufgeführten Informationen zwar dem Durchreisenden eine nützliche Hilfe sein mögen oder ihm gar Kopf und Kragen retten — der Einwohner selbst jedoch wird in einer Tiefe über seine Region Bescheid wissen, die den Rahmen dieses Kompendiums bei weitem sprengen würde. Zu diesem Zweck haben wir in der Vergangenheit Boxen und Hefte zu den verschiedenen Regionen Aventuriens herausgebracht, die wir, beginnend mit dieser *Geographia Aventurica*, auf den neuesten Stand bringen. Wir haben daher auf genauere Quellenangaben zu (älteren) Regionalmodulen verzichtet, aber Sie können sicher sein, dass jede Region mit einem Band mit tiefer gehenden Informationen versorgt wird.

Es würde uns daher freuen, wenn der vorliegende Leitfaden Ihnen in den kommenden Jahren möglichst oft und befriedigend von Nutzen wäre — und noch mehr, wenn er auch in Ihnen, liebe Leserin und lieber Leser, eine Reiselust weckte, die Sie noch heute die Würfel rollen lässt ...

Im September 1999

Für die Redaktion, Britta Herz

Überarbeitet im April 2003,

Thomas Römer



BILDUNG UND WISSENSCHAFT

AVENTURIENS

Vorbemerkung: Es ist schwierig, eine Welt, in der Zauberei und Einwirken der Götter zwar nicht alltäglich, aber auch nicht selten sind, einer irdischen Epoche zuzuordnen, in der diese Kräfte nie wirkten und in der der Zerfall von Reichen oft Jahrhunderte lange Stagnation nach sich zog. Grob gesprochen und nur technisch betrachtet, befindet sich Aventurien im Zeitalter der Renaissance und der Entdeckungen, wobei das Horasreich der Entwicklung vorausseilt, während einige Provinzen des Mittelreichs, Nostria und Andergast sowie Thorwal der Entwicklung hinterherhinken — aber wie gesagt, ein solcher Vergleich ist eigentlich nicht zulässig ...

Bei dem folgenden Text handelt es sich um die Übertragung von Teilen des noch nicht veröffentlichten Buches *In Nandus' Namen. Bildung, Kultur und Wissenschaft des 26. Jahrhunderts*, herausgegeben von der Nanduskirche, vermutlich gedruckt bei Stührmann & Mezzani, Grangor. Wir haben den Text nur geringfügig bearbeitet und bitten um Verständnis, wenn hier bisweilen einseitig zu Gunsten des Horasreichs und den philosophischen Ansichten der Nanduskirche Stellung bezogen wird ...

PHILOSOPHIE UND RELIGION

Noch immer ist, allen Anfeindungen zum Trotz, der Glaube an die Zwölfgötter die verbreitetste Religion Aventuriens, was daran liegen mag, dass sie seit dem SilemHoras-Edikt den kosmischen Wahrheiten und menschlichen Bedürfnissen am

nächsten steht. Auch die zwangsweise Dämonenverehrung in den Landen der Heptarchen wird daran nichts ändern, ebenso wenig wie Stammeskulte im Sinne der Rastullah-Verehrung der Novadis (die zugegebenermaßen auch im zwölfgöttlichen Tulamidenland etliche Anhänger hat) oder der Ahnen und Geisterkulte der Nivesen und Waldmenschen.

Der Kultus der Zwölfe ist jedoch kein starrer Block von Denkgebäuden, sondern bietet einer Vielzahl von Denkrichtungen Platz, die entweder die Stellung einzelner Gottheiten oder Götterkinder besonders hervorheben oder eine (vom SilemHoras-Edikt oder auch nur den Setzungen der Praioskirche) abweichende Bewertung des Wirkens der Götter vornehmen. Exponenten dieser Sekten oder (meist) ethnischen Ausprägungen sind der norbardische und der thorwalsche Glaube, aber auch der maraskanische Dualismus. (Thorwaler und Maraskaner werden diese Vereinfachung natürlich vehement bestreiten.)

Die Dämonenverehrung in den Schwarzen Landen wurde bereits erwähnt, jedoch muss auch darauf hingewiesen werden, dass gerade in schweren Zeiten der Kult des Namenlosen immer wieder sein Haupt erhebt, so dass hier in den kommenden Jahren Vorsicht vor den Verführern angezeigt ist.

Philosophien, die die Welt im Sinne der Weltordnung und des Mysteriums von Kha betrachten und die Stellung von Göttern und Menschen in dieser Ordnung zu ergründen suchen, gibt es sicherlich so viele, wie es Philosophen gibt. Erwähnenswert hiervon sind sicherlich die Neorohalisten, die die reine Philosophie und Weltbetrachtung (ohne ethische Bewertung) lehren, die *Ehrbaren Jünger von Tsa und Simia*, deren Denken höchsten moralischen Maximen folgt, die aber dennoch Umsturz und stetige Veränderung predigen, die Wehrheimer Schule der *Staatsphilosophen*, die Modelle für ein funktionierendes Gemeinwesen entwickeln (auch Reichsheimrat Dexter Nemrod ist Anhänger dieser Schule), und schließlich die Magierphilosophen, deren fast agnostisch zu nennende Weltbetrachtungen und Erklärungsmodelle sie immer wieder in Widerstreit mit den Zwölferkirchen bringen.

Daneben gibt es, wie erwähnt, noch eine Unzahl von Philosophen, die jedoch häufig Kerker und Verbannung erleiden, da ihre Thesen als zu umstürzlerisch angesehen werden. Zentren der freien Philosophie sind Brabak, Fasar und Thorwal, wo man sich entweder nicht um Wirrköpfe schert oder die freie Willensäußerung zur guten Tradition gehört.

MAGIE

Die Rückkehr Borbarads und die damit verbundene zwangsweise Zusammenarbeit der rivalisierenden Magiergilden (und auch der Töchter Satuarias und der Sumudiener) hat die magischen Künste und Wissenschaften in den letzten Jahren weiter vorangebracht als die vorausgegangenen 400 Jahre. Die größten Fortschritte wurden hierbei auf den Gebieten der Elementaren Hexalogien, der Spontanmodifikation und der Ver-





feinerung der Merkmale der Spruchzauberei gewonnen, aber auch viele Sprüche der Hexen, Druiden und Geoden konnten entschlüsselt und niedergelegt werden, ja, selbst die bislang kaum bekannten Rituale der Schamanen und die Zauberkunst der Schelme konnten hinreichend katalogisiert werden. Dazu kommen die Wiederentdeckung alter Formeln, namentlich des so genannten *Codex 66*, und vor allem die weitere Verbreitung magischen Wissens in den verschiedenen Zweigen der Zauberkunst.

Andererseits ist auch mit der Rückkehr des Dämonenmeisters das Wissen um die jenseitigen Wesen – eher unfreiwillig-angewachsen, aber glücklicherweise beinhaltet dies auch Methoden zu deren Vertreibung.

Nach langen Jahren der Zurückgezogenheit versucht sich die Zauberkunst mittlerweile auch wesentlich stärker als 'angewandte Wissenschaft', was sich vor allem bei den Tulamiden und in Al'Anfa zeigt, während speziell im Mittelreich die Magie seit neuestem wieder schärferen Restriktionen unterliegt. Die zugrunde liegenden Philosophien werden dabei zwar nicht vernachlässigt, jedoch wagen nur wenige Forscher die Veröffentlichung, da man fürchtet, sich der Ketzerei schuldig zu machen.

MATHEMATIK UND GEOMETRIE

Seit der allgemeinen Anerkennung der Null vor mehr als 150 Jahren, der Wiederentdeckung des 'Bosparanischen Wurzelziehens' und der Veröffentlichung der *Kusliker Winkelmaßtafeln* hat sich auf dem Gebiet der Mathematik als grundlegende Wissenschaft wenig Neues getan, wenn auch diese Künste einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf das tägliche Leben nehmen – sei es in Form der Festumer Zinseszinstafeln oder des kaufmännischen Bruchrechnens, sei es in Schiffbau und Architektur, wo sich aus geometrischen Grundsätzen auch solche der Statik herleiten lassen.

Es gibt mit den Addiermaschinen und Zinsspindeln zwar Wunderwerke der zwergischen Mechanikerkunst, die speziell den Kaufleuten die Berechnung vereinfachen, aber auch der Abakus ist noch in weitem Gebrauch – und für die mathematische Beweisführung (wie z.B. der Konstruktion eines Fünfecks mit Zirkel und Lineal oder der Quadratur des Kreises) sind diese Geräte ohnehin nicht tauglich.

ASTRONOMIE UND ASTROLOGIE

Nicht nur die Durchdringung der Sphären, sondern auch die Erschütterung derselben bei der Rückkehr Borbarads macht die Astronomie zu einem mühseligen Geschäft, zumal alle Sternkataloge, die die zur Horoskopstellung und Navigation verwendbaren Sterne und Sternbilder auflisten, nun auf den neuesten Stand gebracht werden müssen, ganz zu schweigen von den Sternkarten und den Astrolabien und Orbitarien. Diese Geräte, wie Zinsspindel und Addiermaschine zwergische Umsetzungen menschlichen Wissens in Maschinenkunst, beschreiben die Bahnen der Sternbilder bzw. der Wandelsterne am Firmament; ihre rechnerischen Grundlagen beruhen auf den Forschungen tulamidischer (speziell Anchopaler) Sternkundiger, und hier, in der trockenen und klaren Luft Goriens, soll auch demnächst ein Teleskop errichtet werden, das dasje-

nige in den Goldfelsen (mit einem Linsendurchmesser von etwas mehr als zwei Spann) noch in den Schatten stellen soll – wobei gesagt werden muss, dass die Ergebnisse, die in den letzten Jahren in den Goldfelsen gewonnenen wurden, aus unerfindlichen Gründen noch unter Verschluss gehalten werden.

Die Astrologie dagegen erfreut sich (wie andere Wahrsagekünste auch) in diesen unruhigen Zeiten großer Beliebtheit, auch wenn kein allgemeingültiges und vor allem hieb- und stichfestes Deutungssystem vorliegt und der Wahrheitsgehalt von Prophezeiungen, die über Charakterdeutungen und kürzestfristige Voraussagen hinausgehen, allein in der Hand der Götter liegt.

GEOGRAPHIE UND KARTOGRAPHIE

Es kann mit Fug und Recht gesagt werden, dass auf der Karte des Kontinents nur noch wenige weiße Flecken prangen, namentlich in den höchsten Gebirgszügen, im Herzen der KhômWüste oder in den tiefsten Dschungeln, jedoch heißt dies bedauerlicherweise nicht, dass die Wildnis, die Städte und Dörfer umgibt, dadurch, dass man sie als 'Wilden Wald' oder 'Atriksbrache' auf Karten einzeichnet, genauer erforscht wäre. Noch immer sind mehr als neun Zehntel Aventuriens im Kleinen unerforscht, und dies wird sich wohl auch in den nächsten Jahren nicht ändern, auch wenn wagemutige Entdecker wie Asleif Phileasson oder Harika von Bethana die Grenzen unseres Wissens immer weiter von Aventurien weg bewegen und vergessene Länder hinter dem Horizont wieder oder neu entdecken.

Die wichtigsten geographischen Beschreibungen und Karten finden sich immer noch in der Bibliothek des Kusliker Hesindetempels, der Admiralität des Mittelreichs und der Kartothek der Thorwaler Hetleute, wobei jedoch auch in diesen Institutionen viele Beschreibungen eher phantastisch als wissenschaftlich anmuten; einzig die Thorwaler Küsten und Flussschiffahrtskarten gelten als hinreichend verlässlich.

Die neuesten Entdeckerfahrten legen zwar eine Kugelgestalt Deres nahe, jedoch ist dieses Wissen – bedauerlicherweise – für die meisten Aventurier im wahrsten Sinne des Wortes 'akademisch' – denn wer außer den Entdeckern und Abenteurern wagt schon die Reise zum Horizont, und ob die Gewürze nun 'von da unten' auf einer Scheibe oder Kugel kommen, schert den Garethher oder auch Vinsalter weniger als die neuesten Hofskandale oder Theateraufführungen.

BOTANIK UND ZOOLOGIE

Die Tierkunde Aventuriens kann in phänomenologischer Hinsicht als abgeschlossen betrachtet werden, denn nur selten erreicht uns noch die Kunde von einer nie zuvor gesehenen Kreatur, und auch die Beschreibungen des tierischen Verhaltens scheinen in ausreichender Form vorzuliegen, ja, selbst die verschiedenen Methoden der Tierverwertung scheinen ausgeschöpft.

Im Bereich der Pflanzenkunde ist dieser Wissensstand noch nicht ganz erreicht, wenn auch in den letzten Jahren viele Bäume, Sträucher und Kräuter des Regenwaldes, ja selbst Maraskans in Aussehen (und eventueller Wirkung oder Nutzung) beschrieben werden konnten.



Eine Einordnung der Tiere und Pflanzen in widerspruchsfreie Klassen und Kategorien harrt noch ihrer Entdeckung, zumal die Forschungen des Markgrafen Throndwig durch die Eroberung seiner Stadt Warunk durch die Schwarzen Horden um Jahre zurückgeworfen wurden.

Dieser borbaradianische Heerzug hat aber auch neue, den Göttern wenig gefällige Arten von Lebewesen auf Dere gebracht, wiewohl all diese schrecklichen Missbildungen, Monstrositäten und Daimoniden wohl eher dem Bereich der Dämonologie als der Zoologie zuzuordnen sind.

MECHANIK UND INGENIEURSKUNST

Im Bereich der theoretischen Mechanik können die Hebelgesetze, die der Drehbewegungen, des Auftriebs und der Reibung als entschlüsselt gelten, während die Wurfgesetze sich als erstaunlich kompliziert und noch nicht vollständig erkannt erwiesen haben. Die meisten dieser Prinzipien haben in Wurfmaschinen, Flaschenzügen, in der Schiffskonstruktion, in Mühlen und wasserkraftbetriebenen Aufzügen ihren Niederschlag in der Ingenieurskunst gefunden und sind aus dem täglichen Leben kaum wegzudenken – allerdings hat sich hier in den letzten Jahren außer im Bereich der kriegesischen Anwendungen wenig getan.

Man kann davon ausgehen, dass die Angroschim, die Zwerge, die größten Kenntnisse auf dem Gebiet der Mechanik besitzen, jedoch sind auch menschliche Tüftler, namentlich Leonardo von Havena, Meister Sanderwik aus Festum (beide momentan entführt und für den 'Dämonenkaiser' Galotta knechtend) oder die Abgänger der Mechanikerschule von Aldyra in den letzten Jahren mit einigen beeindruckenden Erfindungen und Verbesserungen an die Öffentlichkeit getreten. Es darf jedoch vermutet werden, dass das Kleine Volk noch einige Geheimnisse bewahrt, die es nur langsam – und dann gegen gutes Gold – preisgeben will ...

ALCHIMIE UND HÜTTENKUNDE

Das spektakulärste alchemistische Produkt ist sicherlich das in den Kriegen der letzten Jahre häufig verwendete Hylailer (je nach Herstellungsort auch: Mengbiller) Feuer genannte Brandöl, das auch auf dem Wasser brennt. Dass Alchimisten daneben auch noch Gifte verschiedenster Art herstellen und bisweilen ihre Werkstätten in Schutt und Asche legen, hat dem Ruf dieser Zunft sehr geschadet, was jedoch sehr zu bedauern ist: Immerhin sind es auch Alchimisten, die das Porzellan erfunden haben, uns mit Feuerwerken erfreuen und ständig die Qualität des Glases verbessern. Letzteres erreicht sogar mittlerweile optische Qualitäten, die – wenn auch zu horrenden Preisen – denen geschliffener Kristalle in nichts nachstehen. Zudem haben ihre Methoden des Siedens und Abscheidens, der Destillation und Lösung auch die Heilkunst vorangebracht.

Eher praktische Anwendung und weite Anerkennung finden die verschiedenen Metalle und Legierungen, namentlich natürlich alle Verfahren, aus den stark unterschiedlichen Eisensorten gute Stähle herzustellen – allein, die Künste der Gong- und Röhrengießer, der Stahlschmelzer und natürlich der Schmiede gelten fast stets als gut gehütetes Gildengeheimnis.

SCHIFFBAU UND SEEFAHRT

Als Höhepunkt des aventurischen Schiffbaus darf mit Sicherheit die vor einigen Jahrzehnten in Grangor und Festum entwickelte Schivone gelten (wie auch ihre Abarten, speziell die schnelle und leichte Schivonella), die von vielen Ländern auf Kiel gelegt wird, aber daneben finden sich immer noch große Karracken, Holken und Zedrakken sowie wendige Karavellen und Thalukken auf den Meeren um Aventurien – die Zeit der Ruderschiffe scheint sich jedoch ihrem Ende zuzuneigen, und nur für einige militärische Sonderaufgaben kommen diese Riesen noch zum Einsatz. In Thorwal, das lange in der Tradition der Drachenschiffe festgefahren schien, werden derzeit jedoch einige Schiffstypen erprobt, die die Vorteile von Segel- und Ruderschiff auf moderne Art verbinden sollen, aber auch hier heißt 'Schiffsgemeinschaft' nicht mehr zwangsläufig 'Rudergemeinschaft'.

Das Gros der Schifffahrt findet noch immer entlang der Küsten statt – zumal noch keine narrensichere Methode zur Bestimmung der geographischen Länge gefunden wurde (wenn man die Kugelgestalt voraussetzt) –, auch wenn modernere Methoden zur Positionsbestimmung (wie Südweiser, Logleine, Fernrohr, Quadrant und Hylailer Dreikreuz) auch die Hochseefahrt weniger riskant erscheinen lassen als noch vor einigen Jahrzehnten.

LANDVERKEHR UND KOMMUNIKATION

Zu Lande reist der Aventurier zumeist zu Fuß oder auf Fuhrwerken verschiedenster Art – ein gutes Reitpferd ist meist den Wohlhabenden vorbehalten. Da jedoch die wichtigsten Verkehrsadern für den Kutschbetrieb ausgebaut sind und dieser auch keine Unsummen kostet (wenn man sich in den Rasthäusern auf einen Platz im Schlafsaal und einfache Kost beschränkt), stellt dies kein größeres Problem dar – Massengüter werden ohnehin meist auf den Flüssen transportiert. Allerdings decken diese Verkehrswege nur einen geringen Teil aller möglichen Strecken ab (gerade Dörfer und Weiler unter 500 Einwohnern sind häufig viele Meilen von einer Kutschenstrecke entfernt), so dass 'Schusters Rappen' wohl auf Jahre hinaus das häufigste Verkehrsmittel bleiben wird.

Schnelle und ausdauernde Reitpferde sind jedoch der Schlüssel zur aventurienweiten Kommunikation, denn Botendienste wie die berühmten Beilunker Reiter, die Silbernen Falken des Handelshauses Stoorrebrandt oder die Blauen Pfeile (jetzt Teil der Mada Basari) sind es, die die Verbindung zwischen den Herrscher- und Handelshäusern aufrechterhalten – und dies mit Geschwindigkeiten bis zu 240 Meilen pro Tag (Wechselstationen mit frischen Pferden vorausgesetzt).

Stets weitere Verbreitung erreichen auch die Semaphore oder Winktürme, die mittlerweile nicht nur an den Küsten des Lieblichen Feldes, sondern dort auch im Binnenland, sowie in Aranien und im Bornland entlang der gefährdeten Küsten stehen und deren Übertragungsgeschwindigkeit bei kurzen Texten die eines Botenreiters deutlich übertrifft.

Neben Brieftauben, Signaltrommeln und Botenläufern sei letztlich noch die Wunderbare Verständigung der (Phex-) Geweihtenschaft genannt, die zwar nicht immer zuverlässig, jedoch mit höchstmöglicher Geschwindigkeit vor sich geht.



KRIEGS- UND MILITÄRWESEN

Die Kriege der letzten Jahrzehnte (Khômkrieg, Answinkrise, Orkensturm und Borbaradianische Invasion) haben die sich anbahnenden Entwicklungen im Heereswesen entweder (durch die Erfindung und Verwendung neuer Waffen) beschleunigt oder zunichte gemacht (durch die mangelnden Kopfstärken für Formationskämpfe). Dass jedoch die Heere aller Länder von allen hier beschriebenen wissenschaftlichen und technischen Entwicklungen zuallererst profitiert haben, nimmt in unseren unruhigen Zeiten nicht Wunder.

Die wichtigsten neuen Waffen auf den Schlachtfeldern der letzten Jahre waren sicherlich die Pike (oder andere Formen langer Spieße), an der, wenn in Massen und tief gestaffelt eingesetzt, so mancher Reiterangriff gescheitert ist, und alle Formen der Feld- und Belagerungsgeschütze, von der auf fahrbarer Lafette montierten Rotze, die mit Hylailer Feuer Breschen in die anrückenden Schlachtreihen reißt, bis hin zum Zyklonen oder Hammerwerfer, einem gigantischen Belagerungsgeschütz, das durchaus in der Lage ist, einen ganzen Ochsen fast eine Meile weit zu schleudern. Dazu kommen auch für die Reiterei verwendbare Schusswaffen wie die horasischen Arbaletten und Balestras, die jedoch wegen ihrer komplizierten Mechanik und ihrer Störanfälligkeit nur geringe Verbreitung gefunden haben und wohl über kurz oder lang im Zivilleben eher anzutreffen sein werden als bei den aventurischen Heeren.

Insgesamt gingen der Trend der Entwicklung und die militärische Doktrin immer mehr in Richtung auf das in großer Zahl eingesetzte mittelschwer gepanzerte Fußvolk und auf hochbewegliche, vielseitig einsetzbare Reiterei, unterstützt von Feldgeschützen (und bisweilen sogar von Zauberei). Dann kam das Jahrzwölft der Kriege, und nur im kaum betroffenen Horasreich konnte an diesen Grundsätzen festgehalten werden ... Entgegen dieser Entwicklungen haben die hohen Verluste gerade im Orkkrieg und bei der Abwehr Borbarads wieder die Rolle des einzelnen Kämpfers und seiner Fähigkeiten in den Vordergrund gerückt, was sich zum einen in einer guten Ausbildung an den Krieger- und Kadettenschulen, zum anderen aber auch in der weiteren Verbreitung der Taktik der 'Kleinen Gruppen' niederschlägt. Letztere, von den maraskanischen Widerständlern gegen die mittelreichischen Besatzer angewandte Kampfform gilt zwar nicht als rondrianisch-ehrenhaft, aber als überaus effektiv, so dass einige militärische Einheiten dazu übergegangen sind, die Hand von fünf oder die Rotte von zehn im Fern wie im Nahkampf ausgebildeten Kämpfern und nicht mehr das Banner als die Basis der Organisation einzusetzen.

DRUCKKUNST UND SCHRIFTFLEHRE

Auch wenn immer noch die meisten Bücher mit Hand geschrieben und kopiert werden, so hat doch der vor etwa 60 Jahren auf Maraskan erfundene Buchdruck mit beweglichen Lettern (aus Hartholz oder Bleilegierungen) die Buchlandschaft revolutioniert, sind doch damit Periodika und Journale erst möglich geworden. Zudem steht mit dieser Verbreitungsart das Wissen der Altvorderen erstmals einem großen Kreis zur Verfügung. Gedruckt wird nicht auf Pergament (das immer noch den üblichen Schreibgrund für Urkunden oder auch per-

sönliche Briefe darstellt), sondern auf Lumpen-, Büttlen oder Eichenrindenpapier, das von vielen Papiermühlen hergestellt wird. Nichtsdestotrotz sind Bücher, deren Bindung und Illumination einen großen handwerklichen Aufwand erfordert, weiterhin nicht billig, und da viele Druckereien im Besitz der örtlichen Herrscherhäuser sind, ist auch der freien Verbreitung von Wissen eine Grenze gesetzt.

Da jedoch große Teile der Bevölkerung des Lesens und Schreibens noch immer nicht mächtig sind, ist die Profession des Schreibers weiterhin hoch angesehen, wobei sich durch das Wirken der ehemaligen Schreiberschule zu Zorgan und des Hesindetempels zu Kuslik auch gewisse Normen der Rechtschreibung, des Stils und der Grammatik durchsetzen konnten (zumindest im Garethi und seinen Abarten).

MUSIK

Die Musik dient seit einiger Zeit nicht mehr nur der Untermalung von Geschichten, dem Tanz oder dem Marsch, sondern ist eine Kunst aus sich selbst geworden, was sich vor allem darin zeigt, dass im Horasreich die Komponisten und Kapellmeister ein hohes Ansehen haben, was sicherlich auch auf den Ruf des verstorbenen Großmeisters Dorgando Paquamon zurückzuführen ist, der durch einige spektakuläre Opernaufführungen (mit großen Chören und Orchestern, Feuerwerk, Tänzern und sogar Zauberei!) von sich reden machte.

Auch dem Sologesang oder den Klangteppichen tulamidischer Instrumente (oder gar der maraskanischen Rajdegga, des angeblich schwierigsten Instruments der Welt) wird gerne gelauscht – oft auch in Kombination mit leichten Rauschmitteln –, und berühmte Interpreten können verdienstermaßen mit Ruhm und gutem Gold rechnen.

Die klassische Verwendung der Musik in den großen Schulen der Barden und bei den vielen regional unterschiedlichen Tänzen hat daneben jedoch nichts an Bedeutung verloren, und Straßen und Schänkenmusiker erfreuen sich weiterhin auch beim einfachen Volke größter Beliebtheit.

BILDENDE KUNST

In der Malerei und dem – seit Jahrhunderten fast unveränderten – Skulpturenhandwerk dominiert weiterhin die rein gegenständliche (wenn auch bisweilen sehr allegorische) Darstellung, sei es in Götter- und Heiligenbildern oder Schlachtgemälden sowie Landschaftszeichnungen und Stadtansichten (wobei letztere schon fast den Bereich der Kartographie und der Atlantenherstellung berühren). Mit der verbreiteten Verwendung der Perspektive ist es mittlerweile gelungen, Bilder zu erschaffen, die wie Blicke auf die Realität wirken. Ein ähnlicher Trend ist im Bereich der Stillebenmalerei zu bemerken, wo der 'Gratenfelser Apfel' mit seinem augentäuschenden Naturalismus ein ungekröntes Meisterwerk ist.

Wenn auch die meisten Maler sich auf konventionelle Materialien und Techniken (Öl auf Leinwand oder Holz, Tusche auf Pergament oder Reispapier, Efferdglanz auf Büttlen) beschränken, so gibt es doch einige, denen immer wieder nachgesagt wird, sie würden auch Zauberei einsetzen, um die Wirkung ihrer Bilder zu verbessern; der elfische Künstler Golodion Seemond sei hier an erster Stelle genannt.



In der Ornamentik gelten die Maraskaner (neben Thorwalen und Tulamiden) als führend, und gerade ihrer Schnitz- und Parkettkunst wird so manche mystische Wirkung nachgesagt – während man dies bei einigen tulamidischen Teppichen durchaus beweisen kann ...

HAUSBAU UND ARCHITEKTUR

Zwar haben uns die letzten Jahrhunderte viele verschiedene Baustile gebracht, doch weder der klassisch-helaische Stil mit seinen säulengeschmückten Tempelbauten, noch die 'elfische' (florale und himmelsstrebende) Rohalik, weder der unter Kaiser Perval verbreitete Monumentalstil (auch Gargylenarchitektur oder Garethik genannt), noch die liebfeldische Antwort darauf, der lichte 'neogüldenländische' Stil haben sich durchsetzen können, zumal all diese Stile nur für wenige Prunk- und Repräsentationsbauten kirchlicher und weltlicher Macht zum Einsatz kamen. Einzig der verspielte, von Almada ausgehende eslamidische Stil mit seinen tulamidischen Kuppeln und Türmchen (und Scheinkuppeln und Scheintürmchen) ist ein wenig weiter verbreitet.

Die typischen 'profanen' Bauweisen der Regionen haben sich seit Jahrhunderten nicht stark verändert, und so dominieren spitzgieblige Bürgerhäuser die Städte des Nordens, während dort auf dem Land meist Langhäuser verschiedener Stile zu finden sind. In Almada und Yaquiria (wie auch in Al'Anfa) sind die Dächer flacher, die Fenster kleiner, und der Zusammenbau mehrerer Häuser beginnt sich durchzusetzen, während im tulamidischen Raum das annähernd würfelförmige Gebäude mit Flachdach dominiert, das häufig mit anderen zu labyrinthischen Dörfern oder Stadtvierteln zusammengebaut ist. Aus all diesen Gebäudetypen ragen meist nur die Tempel heraus, die häufig im klassisch-helaischen Stil erbaut sind, im Tulamienland aber auch Kuppeln und Türme für den Stundenrufer aufweisen.

Weniger architektonische als bautechnische Besonderheiten der letzten Jahre sind die speziell im Lieblichen Feld verbreiteten Heizungen im Hypokaustumstil, während einige wenige ausgewählte Prunkgebäude sogar über Dampfheizungen verfügen. Städtebaulich erwähnenswert ist, dass mittlerweile viele größere Städte (wieder) über ein Kanalisationssystem verfügen, ja, es sogar Häuser mit eigener Frischwasserversorgung gibt.

Sehenswerte Gebäude, die zwar nicht unbedingt stilprägend sind, aber doch Glanzleistungen der modernen Architektur darstellen, sind die Prinzessin-Emer-Brücke in Havena (nach dämonischer Zerstörung wiederaufgebaut), die Doppelfestungen Neu-Süderwacht (almadanisch) und Neu-Oberfels (yaquirisch), die 'Reißbrettstadt' Harben mit ihrem Kriegshafen und die großen Kuppeln der Praiostempel in der Stadt des Lichts und in Beilunk (beide älteren Datums, derjenige in Beilunk momentan nur unter großen Mühen zu erreichen).

Die Methoden des Straßenbaus sind eigentlich seit Jahrhunderten unverändert, aber erwähnenswert sei hier doch die Fertigstellung der alten Reichsstraße II, so dass man nun von Kuslik nach Trallop in gleich bleibender Qualität reisen kann. Schleusen und Schiffshebewerke in der Art, wie man sie auch am liebfeldischen König-Therengar-Kanal findet, bereiten die Wiederaufnahme der Bauarbeiten am Kaiser-Hal-Kanal vor,

der die Flüsse Raller und Natter verbinden und damit eine Wasserstraße quer durch den Kontinent und direkt an Gareth vorbei schaffen soll.

HEILKUNDE

Die bemerkenswerteste Neuerung der letzten Jahre betrifft den Einzug der Magie in die Heilkunde, und selbst wenn dies auch nur eine Methode ist, die sich Grafen, Fürsten und reiche Handelsherrn leisten können, so ist der 'magische Hofmedicus' doch ein angesehener Posten (und zudem mit weniger Risiko verbunden als z.B. der des magischen Leibwächters). Daneben betreiben die Feldschere und Medici natürlich auch weiter auf herkömmliche Art und Weise ihr Handwerk, und wenig hat sich hier in den letzten Jahren getan. Zwar konnten einige Kenntnisse der Waldmenschen in die mittelländische Heilkunst übernommen werden, auch macht die Anatomie dank recht lockerer Bestimmungen in Al'Anfa große Fortschritte – aber so recht weitergekommen scheint die Medizin in den letzten Jahren nicht zu sein; immer noch dominieren schlecht ausgebildete Zahnreißer, Feldschere mit der groben Säge und schlimmstenfalls unkundige Quacksalber das Feld ...

Weder magisch noch weltlich einfach zu bekämpfen sind die Siechen und Seuchen, von denen der 'Rote Tod' letzstens im Chababischen wütete. Zwar weiß man, dass Sauberkeit, frische Luft und reines Wasser hier einen guten Teil zur Genesung und zur Vermeidung von Ansteckung beitragen können (sonst hätten die Flüchtlingsströme aus dem Tobrischen wohl eine Katastrophe über das Mittelreich gebracht), aber wirklich bekämpft werden können Seuchenkrankheiten immer noch nur von denen, auf denen der Segen Peraines ruht. Die erwähnte Hygiene hat mit der Verbreitung und Beliebtheit der thorwalschen und tulamidischen Badehäuser einen deutlichen Aufschwung genommen, und auch Verwahrhäuser für Seuchenbehafte tun ein übriges, den Epidemien ihren Schrecken zu nehmen.

Die Seelenheilkunde ist ein recht neues Gebiet der Heilkunst, aber nachdem viele Amateure den Zustand ihrer Patienten eher verschlechtert als verbessert haben, dominieren auch hier die qualifizierten Geweihten (namentlich des Boron und der Rahja) das Feld.

Bleibt schlussendlich noch die Frage, wem diese Entdeckungen und Erfindungen zugute kommen. Bedauerlicherweise muss hier gesagt werden, dass vielleicht nur ein Zehntel aller Aventurier die Möglichkeit haben, Nutzen aus diesen Neuheiten zu ziehen, denn noch immer wird – sei es vom bornländischen Bronnjaren oder vom Kusliker Manufakturbesitzer – die Volksbildung sträflich ignoriert, ja, sogar mit äußerster Skepsis und als gefährlicher Unfug gesehen. Außerdem ist Wissen nicht nur Macht, die man ungern teilt, nein, es ist auch ein teures Vergnügen ...

Und so sind es wohl nur die Novizen einer Religion oder einer Magierschule, einige wenige Abgänger von Kriegerakademien, dazu ein paar aufgeschlossene Händler und wenige Gelehrte, die auch nur diese hier präsentierten wenigen Grundlagen zu ihrem Wissensschatz zählen dürfen – und trotz der Bemühungen der Nanduskirche wird sich wohl die nächsten Jahrzehnte daran nichts ändern ...



DER KONTINENT AVENTURIEN

Geographische Grenzen: Meer der Sieben Winde im Westen, Ifirns Ozean im Norden,

Perlenmeer im Osten, das Eherne Schwert im Nordosten, Südmeer im Süden

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

Landschaften: alle Landschaftstypen von ewiger Eiswüste bis zu tropischen Dschungeln

Gebirge: Eherne Schwert, Eiszinnen, Salamandersteine, Koschberge, Rote Sichel, Schwarze Sichel, Trollzacken, Raschtulswall, Hohe Eternen, Goldfelsen, Regengebirge, Maraskankette

Große Binnenseen: Blauer See, Alavi-See, Neunaugensee, Thuram-See, Ysli-See, Angbarer See, Ochsenwasser, Cichanebi-Salzsee, Loch Harodrol

Geschätzte Bevölkerungszahl: um 5 Millionen Menschen, ca. 20.000 Elfen, ca. 40.000 Zwerge, über 100.000 Orks, über 200.000 Goblins

Staatsgebilde: Bornland, Andergast, Nostria, Mittelreich, Horasreich, Aranien, Kalifat von Unau, Al'Anfa, Brabak, Kemi,

die Heptarchenreiche; viele weitere Klein und Stadtstaaten
Wichtige Städte (Einwohnerzahlen 10.000 und mehr; jeweils geschätzt): Gareth (200.000), Al'Anfa (85.000), Fasar (30.000), Festum (27.000), Havena (26.000), Kuslik (22.000), Vinsalt (21.000), Punin (21.000), Zorgan (16.000), Khunchom (15.000), Wehrheim (14.000), Perricum (10.000), Grangor (10.000), Lowangen (10.000)

Wichtige Verkehrswege: Großer Fluss, Yaquir, Born, Svellt, Mhanadi und Darpat als wichtigste Wasserstraßen, ein Netz gut ausgebauter Straßen durchzieht das Land im Lieblichen Feld sowie Teilen des Mittelreichs und des Bornlands.

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

VOM EWIGEN EIS BIS ZUM DAMPFENDEN DSCHUNGEL

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

Im Süden der Firunschen Gefilde liegt die riesige *Nivesensteppe*. Hüfthohes Gras, sanfte Hügel und lichte Birkenwäldchen prägen den Landstrich, der im Westen vom Svellt und im Süden von den waldreichen *Salamandersteinen* und den bornländischen Wäldern begrenzt wird und den die Ströme *Kvill* und *Oblomon* durchqueren. Die Winter sind hier immer noch hart, schneereich und lang, meist dauern sie von Mitte Travia bis Anfang Ingerimm.

Im *Bornland* findet sich dann das, was sich gemeinhin Zivilisation nennt. Hier stehen Städte, die diese Bezeichnung auch verdienen, und *Festum* gehört gar zu den größten Aventuriens. *Born* und *Walsach* sind wichtige Wasserstraßen, die von der Perlenmeerküste aus das Land gen Norden erschließen. Auch ein Netz annehmbarer Wege verbindet die wichtigen Städte. Dennoch mag man nicht in den Irrglauben verfallen, das Land sei dicht besiedelt. Man kann wochenlang durch die bornischen Wälder streifen, ohne auf eine Menschenseele zu treffen, und wer meint, dass er hier auch im strengen Winter keinen ortskundigen Führer braucht, bezahlt diesen Hochmut meist mit dem Leben.

Auch im *Svellttal* finden sich Menschenstädte, allen voran Lo-

wangen, wo es sogar eine Magierakademie gibt. Westlich des Stroms, hinter hohen Bergzügen, liegt die *Orkschädelsteppe*. Kaum ein Baum zeigt sich hier, Buschwerk und Gras prägen das Bild. Wichtigster Fluss ist der *Bodir*, der bei *Thorwal* ins Meer der Sieben Winde mündet.

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

Südlich der *Salamandersteine* finden sich der unheimliche *Neunaugensee* und das ebenfalls wenig anheimelnde *Nebelmoor*, die beide die Nordgrenze des Mittelreiches markieren. Die Wälder werden lichter, die Felder üppiger, bis man schließlich die Reichshauptstadt *Gareth* erreicht. Auch hier sind die Winter noch kalt und schneereich, aber längst nicht mehr so streng wie im Bornland. Je weiter man nach Süden vordringt, um so milder wird das Klima, und im Tal des *Yaquir* zeugen die Weinberge davon, dass hier Rahjas Einfluss den Firuns



übertraffen hat. Im Osten wird das Mittelreich von der *Schwarzen Sichel* und den *Trollzacken* begrenzt; dahinter liegen die *schwarzmagischen Reiche* der ehemaligen Heerführer und Schergen Borbarads. Früher war das Land auch hier grün und walddreich. Das trifft heute teils noch zu, doch hat der dämonische Einfluss die Natur verändert und an einigen Orten Wüsteneien geschaffen, wo einst Heide blühte oder Felder üppige Frucht trugen.

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

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

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

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

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

DIE VÖLKER AVENTURIENS

Menschenvölker: Im höchsten Norden, längs der Küste zu *Ifrns Ozean* und in den wärmen Tälern im Süden der *Grimmfrostöde* leben verschiedene kleine Völker, die gemeinhin als *Nordlandbarbaren* bezeichnet werden und von denen das der *Fjarninger* das größte ist. Die sich südlich daran anschließenden Wälder und Steppen sind die Heimat der hellhäutigen, rothaarigen *Nivesen* und der schwarzhaarigen, dunkelhäutigen *Norbarden*. An den nordwestlichen Küsten leben die *Thorwaler*, von denen sich wohl vor langer Zeit einige mit den

Norbarden vermischt haben, woraus dann die *Gjalskerländer* hervorgegangen sind, die die roten oder blonden Haare der einen und die dunklere Haut der anderen Eltern geerbt haben. Im Süden der Lande von *Nivesen* und *Thorwalern* lebt ein Menschenschlag, den man als *Mittelländer* bezeichnen mag. Dieser stammt von den gütigenländischen Einwanderern ab, die sich teilweise mit der Urbevölkerung wie den *Tulamiden* vermischt haben, und macht den größten Teil der aventurischen Bevölkerung aus. Seine Haut ist hell, die Haarfarben reichen von blond bis schwarz. *Mittelländer* leben heute in den nördlichen Städten wie *Riva*, im *Bornland* und allen Ländereien südlich von *Thorwal* und der *Salamandersteine*, insbesondere dem *Mittel-* und dem *Horasreich*; auch in den Stadtstaaten des Südens sind sie zu finden.

Den zweitgrößten Anteil an der Bevölkerung stellen die *Tulamiden*, schwarzhaarig mit leicht bräunlicher Haut, die vor allem südlich des *Yaquir* leben und als aventurische Ureinwohner zählen. Mit *Tulamiden* im engeren Sinne meint man die zwölfgöttergläubigen Bewohner *Südostaventuriens*. Aus ihnen sind die *Novadis* hervorgegangen, die nicht an die Zwölfgötter glauben, sondern an den Eingott *Rastullah*. Die wilden *Ferkinas* leben im *Raschtulswall* wie vor Urzeiten. Neben den *Flachland-Tulamiden* stammen von ihnen die *Trollzacker* ab, an die zwei Schritt große Barbaren der *Trollzacken*, die selbst ihre Herkunft von den Riesen ableiten und die Trolle als ihr Brudervolk betrachten.

Die Südspitze und die *Waldinseln* bevölkern schließlich die kupferhäutigen *Waldmenschen* und schwarzhäutigen *Utulus*, die gemeinhin ebenfalls zur aventurischen Urbevölkerung gezählt werden, auch wenn sie möglicherweise beide – weit vor der Ankunft der *Güldenländer* – aus dem Südkontinent *Uthuria* eingewandert sind. Der *Waldmenschenstamm* der *Tocamuyac* befährt mit Flößen *Süd-* und *Perlenmeer*.

Elfen: Die *Salamandersteine* sind das Land der *Waldelfen*, wohingegen die *Auelfen* die Niederungen zwischen *Kvill* und *Oblomon* besiedelt haben (und auch in *Almada* in den *Yaquirauen* siedeln). Die *Kinder des Windes* oder *Steppenelfen*, ein elfisches Reitervolk, trifft man in der *Grünen Ebene* an und die *Firnelfen* in der *Grimmfrostöde* sowie an den Gestaden von *Ifrns Ozean*. **Zwerge:** Die klassische Heimat der Zwerge sind die *Koschberge*, der *Amboss* und der *Eisenwald*. Teilweise haben sie sich auch in den *Tieflanden* östlich des *Kosch* ausgebreitet, zumal in der Gegend um den *Angbarer See*. Die *Brillantzwerge* aus den *Beilunker Bergen* mussten aufgrund der *borbaradianischen* Besetzung ihre Heimat verlassen und sind zu großen Teilen in den *Raschtulswall* gezogen, wo schon ihr Stammvater *Calaman* wirkte.

Orks: In großer Zahl im *Orkland* beheimatet, trifft man die kräftigen und kriegerischen, wegen ihrer Fellfarbe auch 'Schwarzpelze' genannten Gesellen mittlerweile in ganz *Aventurien* an, außerhalb ihrer angestammten Heimat jedoch entweder als Eroberer (wie im *Svellttal*) oder zu Räuberbanden zusammengeschlossen.

Goblins: Die kleinen, rotbepelzten *Goblins* stammen ursprünglich aus der *Roten* und der *Schwarzen Sichel*, wo sie auch heute noch in Sippenverbänden leben. Von ihrem ehemaligen Reich im heutigen *Bornland* kündigt jedoch nur noch ihr großer Anteil an der *Festumer Unterschicht* ...

Achaz: Diese, von den Menschen auch 'Echsenmenschen' ge-



nannten Geschuppten leben in den Echensümpfen, auf den Waldinseln, auf Maraskan und sogar am Bodir im Orkland und haben dabei einer der Vielfalt ihrer Lebensräume entsprechende Zahl von Kulturen hervorgebracht, auch wenn ihre Glanzzeit bereits 3.000 Jahre zurückliegt.

Andere nichtmenschliche Völker: Im allerhöchsten Norden, vor allem auf der Insel Yeti-Land, findet man die zotteligen *Yetis*. *Oger* habe ihre Heimstatt im Raschtulswall und den Beilunker Bergen, sind aber grundsätzlich in ganz Aventurien anzutreffen. Die riesenhaften *Trolle* und *Zyklopen* gehören wohl zu den ältesten Völkern Aventuriens; letztere sind vor allem für ihre Schmiedekunst berühmt. Des weiteren bevölkern noch *Kobolde*, *Feen*, *Grolme* und andere magische Völker in geringer Zahl den Kontinent. Während Kobolde und Grolme fest mit beiden Beinen in Aventurien verwurzelt sind, ist die Heimat der Feen die Anderswelt, die bisweilen über Tore und Übergänge mit dem Kontinent Aventurien verbunden ist.

DIE STAATEN

Das nördlichste zusammenhängende Staatsgebilde ist die feudal geprägte Adelsrepublik des *Bornlandes*. Im Süden schließt sich das *Neue* oder *Mittelreich* an, ein feudales Kaiserreich, dem zur Zeit (1026 BF) Reichsregentin Emer ni Bennain vorsteht. Im Nordwesten grenzt das Mittelreich an die Königreiche *Nostria* und *Andergast*, die einander spinnefeind sind. Der Erzrivale des Mittelreichs ist das *Horasreich* westlich der Goldfelsen und Eternen mit seiner Hauptstadt Vinsalt. Seit sich Königin Amene zur 'Horas' aufgeschwungen hat, residiert hier das zweite Kaiserhaus in Aventurien. Östlich davon erstreckt sich das Kalifat von Unau, das in erster Linie die Khômwüste und ihrer Bewohner umfasst und von Kalif Malkillah III. beherrscht wird. Die südlichen Städte werden entweder von der Brabaker Monarchie oder der AlAnfaner Boronkratie dominiert.

Nivesen und *Waldmenschen* leben nicht in Staats-, sondern in Stammes und Sippenverbänden. Auch die *Thorwaler* kennen keinen König oder Fürsten als Oberhaupt an. Die Dorfgemeinschaften (und Städte) wählen Hetleute, die wiederum einen Obersten Hetmann oder eine Oberste Hetfrau wählen, deren Befugnisse aber nicht mit denen eines Monarchen vergleichbar sind.

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

RELIGIONEN IN AVENTURIEN

Hier können wir Ihnen nur eine sehr kurze Übersicht präsentieren — weitaus umfangreichere Informationen über die aventurische Glaubenswelt finden Sie in der Box **Götter und Dämonen**.

Das Pantheon der Zwölfgötter und ihrer Halbgötter, Alveraniare und Diener: Dieser am weitesten verbreitete aventurische Glaube wird im Bornland, den Sveltstädten, im Mittelreich, Nostria, Andergast, dem Horasreich, Aranien und den südlichen Städten praktiziert. Tempel der (einzelnen) Zwölfe finden sich, neben den Bethäusern des Rastullah, häufig auch in den Ländern der Tulamiden, wobei das Pantheon jedoch dem dualistischen Weltbild der Urtulamiden angepasst wurde. Besondere Verehrung genießen einzelne Zwölfgötter in folgenden Regionen:

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

Rondra: Weiden, Donnerbach

Efferd: *Mittelreich*provinz Albernia, ansonsten in vielen Küstenstädten, ganz besonders Havena und Bethana

Travia: *Darpatien*

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

Hesinde: Kuslik, Liebliches Feld

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

Tsa: beliebt im Lieblichen Feld, im Mhanadital und um Thalusa (Bauern) und neuerdings in der Mittelreichsprovinz Greifenfurt

Phex: *Aranien*, Tulamidenlande

Peraine: alle ländlichen Gebiete, Aranien

Ingerimm: *Mittelreich*provinz Kosch und bei allen Zwergenvölkern (unter dem Namen Angrosch)

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

Swafnir: die gesamte Region Thorwal

Nandus: im Horasreich bei Bürgern, Kaufleuten und Gelehrten

Aves: *Zyklopeninseln*, in ganz Aventurien bei Abenteurern und Reisenden

Rastullah (der Eingott der Novadis): Wüste Khôm, in Mhanadistan neben dem Zwölfgötterglauben

Rur und Gror (die göttlichen Zwillinge des maraskanischen Weltbilds): Südmaraskan (Sinoda); maraskanische Exilantenviertel in Khunchom, Festum und Thalusa

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

Kamaluq: Gottheit der Waldmenschen, oft als schwarzer Jaguar dargestellt

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

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



DIE GESELLSCHAFTSFORMEN AVENTURIENS

Die Formen des menschlichen Miteinanders, die sich aventurienweit, teils in leidvoller Geschichtserfahrung, entwickelt haben, unterscheiden sich fast ebenso grundlegend wie die Lebensräume, denen sie zugeordnet sind. Von den ursprünglichen, freiheitsliebenden Thorwalern und der unbeschränkten Adelsmacht der bornischen Bronnjanen spannt sich der

Bogen über die stolzen Rittersleute des Mittelreiches bis hin zu der erbarmungslosen Sklavenhaltergesellschaft Al'Anfas. Dem Wissenssuchenden in diesem Kaleidoskop der Kulturen einen Überblick zu vermitteln, hat sich folgender Beitrag zur Aufgabe gemacht.

DER FEUDALISMUS

Allgemein werden die Kulturen Aventuriens von der ritterlich-feudalen Gesellschaft dominiert, da immerhin gut zwei Drittel aller Aventurier im Feudalismus (auch Lehnswesen genannt) leben.

Unter dem Kaiser als dem Monarchen stehen die Kronvasallen oder Provinzherren. Zu ihnen gehören Könige, Herzöge, Fürsten und Markgrafen, die jeweils eine Provinz mehr oder minder eigenständig regieren.

DAS LEHNSWESEN

Dieser Begriff bezeichnet einen Adelsstaat, an dessen Spitze ein König oder Kaiser steht, der wiederum Teile seines Landes an andere Adlige zur Verteidigung und Regierung übergibt.

Monarch: der oberste Adlige, der sein Reich nur von den Göttern verliehen bekommen hat: Auch wenn in der Realität vielfältige Gesetze, Bräuche und politische Zwänge sein Handeln einschränken, gilt er doch in der Theorie als die — häufig nur den Göttern verantwortliche — Quelle aller Rechtmäßigkeit. Anerkannte Monarchen sind derzeit die Kaiser des Mittel- und des Horasreiches, die Shahi von Aranien und die Könige von Andergast, Nostria, Brabak und Mirham, selbst wenn letztere praktisch ihren mächtigen untergebenen Familien ausgeliefert sind. Die ebenfalls sehr mächtigen Regenten des Bornlandes und Thorwals, der Adelsmarschall und der Oberste Hetmann, gelten nicht als Monarchen, weil sie von ihresgleichen eingesetzt wurden und ihnen nicht wirklich vorgesetzt sind.

Vasallen: alle anderen Adligen, die ihr Land von jemanden zu Lehen haben.

Belehnung: die Verleihung eines Landes an einen Vasallen, wodurch ein Lehnverhältnis entsteht. Lehnsherr und -herrin heißen dabei die Verleiher des Landes, Lehnsmann und Lehnsfrau die Empfänger, ihre Untergebenen. Der Lehnsherr gelobt, seinem Vasallen Schutz und Treue, ihm also mit seiner ganzen Macht gegen feindliche Angriffe beizustehen. Der Lehnsmann

schwört feierlich seinem Herrn Treue, Rat und Tat: Er darf ihn nicht hintergehen und sich gegen ihn auflehnen, er muss ihn zum Besten des ganzen Landes beraten und ihm im Krieg selber und mit Truppen zur Seite stehen.

Lehnspyramide: Weil sich jeder Lehnsherr auf eine breitere Basis von Vasallen stützt, wird die Lehnstruktur der Reiche mit einer Pyramide verglichen, die im Mittelreich die meisten Schichten besitzt:



Die meisten Provinzen sind in diverse Grafschaften gegliedert. Die Grafen sind heutzutage vor allem als hohe Richter über Leben und Tod wichtig. Jede Grafschaft ist in zahlreiche Baronien geteilt. Die Barone als Vasallen der Grafen stellen die grundlegende Ebene der Pyramide dar: Sie sind die Gerichts-, Grund- und Schutzherren des einfachen Volkes, sammeln die Angaben und Steuern ein und verteidigen Recht und Ordnung; zumindest im Idealbild.



Im Horasreich ist die Ebene der Grafen nur unvollständig ausgebildet, dagegen gibt es aber eine untere Ebene von Signores, die als Dorfherren weitreichende Rechte haben. Im Mittelreich gibt es hier die Güter der Edlen und Junker, doch gelten diese nur als Besitzungen des Niederadels, nicht als Verwaltungseinheiten.

Rittertum: Dieser adlige Kriegerstand bildet die Grundlage des ganzen Lehwesens. Zur Natur der Ritter gehört, dass sie nicht allein ausgebildete Kämpfer zu Fuß und zu Pferde sind, sondern auch eine ritterliche Einstellung haben und sich als Schützer der Schwachen und Bekämpfer des Bösen betrachten. Auch wenn das Ideal oft ignoriert wird, bildet es doch einen leuchtenden Orientierungspunkt für alle heldenhaften Recken. Selbst und vor allem Kinder aus höchstem Adel bis zum Kaiser werden heutzutage noch als Knappen ausgebildet und schließlich zum Ritter geschlagen.



FREIE UND UNFREIE

Freiheit: Im mittelaventurischen Recht meint dieser Begriff die *Freizügigkeit*, also das Recht, seinen Wohnort zu verlassen und selber einen anderen zu wählen, und das *Waffenrecht*, also die grundsätzliche Berechtigung, Waffen zu tragen und im Reichsheer zu kämpfen. Außerdem genießen Freie die unschätzbare *Rechtsfähigkeit*, das Recht, selber vor einem Gericht zu klagen, eine Ehe einzugehen, einer Gilde oder Zunft beizutreten oder auch nur Geldgeschäfte zu tätigen und Grund- und Hausbesitz zu erwerben.

Freie werden auch einfach als Reichsbürger bezeichnet. Etwa jeder dritte Mittelreicher ist solch ein Reichsbürger, darunter fast alle Stadtbewohner und ein kleiner Teil der Bauern. Im Horasreich sind es etwas mehr Freie, in Andergast deutlich weniger.

Unfreiheit: Rechtlich ist damit natürlich das Fehlen der oben genannten Rechte gemeint. Wie ein unmündiges Kind haben Unfreie daher einen Schutzherrn, fast immer den örtlichen Baron, der sie gegen Feinde, Hunger und Not verteidigen, ihnen einen passenden Ehegatten aussuchen, für sie vor Gericht auftreten und ihnen eine Beschäftigung und Unterkunft zuweisen muss. Umgekehrt bedeutet das aber auch, dass sie keine Waffen tragen und kein Land besitzen dürfen, dort leben müssen, wo der Schutzherr sie ansiedelt, und das tun, was er für sie bestimmt. Ebenso unterstehen sie seinem Hofgericht, in dem er Strafen an Leib und Blut verhängen darf. Die Schutzherrschaft währt üblicherweise lebenslanglich und wird an die Kinder vererbt. Ihr zu entkommen, ist nur durch Flucht oder Freigabe durch den Herrn möglich.

Neben der Herrschaft der Barone über ihre unfreien Bauern gibt es auch die befristete Schutzherrschaft von Freien (wie Handwerkern und Magiern) über ihre Lehrlinge, bis diese mit Gesellenbrief oder Magierweihe ihre Freiheit zurückgewinnen. Darum dürfen auch fast nur die Kinder von Freien in Zünfte und Gilden aufgenommen werden: Denn die Schutzherrschaft über den Zögling wird von den Eltern auf die Gilde übertragen; und unfreie Eltern haben die Vormundschaft selbst nicht inne.

DAS STADTBÜRGERTUM

Die Städte haben die Burgen längst als Sitz der Kultur und Bildung, aber vor allem der wirtschaftlichen Macht überflügelt: Vor allem die Kaiserstadt Gareth und die Handelsstädte des Horasreiches sind Mächte, die immer selbstbewusster werden und an denen der Adel nicht mehr vorbeischaun kann. Unter der Führung Gareths ist im Mittelreich gar der Reichsstädtebund als Sprecher des Bürgertums gebildet worden.

Stadtrecht: Städte haben zahlreiche Rechte, die Dörfern fehlen — so etwa die Befugnis, eine Stadtmauer zu bauen, aus ihren Bürgern eine Miliz und Garde aufzustellen oder gar Söldner anzuwerben, sich ein eigenes Stadtrecht zu geben und ein eigenes Freigericht (vgl. S. 144ff) auszuüben.

Stadtmeister: Der Vertreter der Stadt nach außen wird meist Stadtmeister genannt. Er leitet den Stadtrat und ist oft auch der oberste Richter der Stadt, wenn er eine rechtskundige Ausbildung besitzt. Vor allem aber beaufsichtigt er die Bediensteten und Amtsleute und lenkt die Politik der Stadt. In der Regel wird er vom Stadtrat gewählt. Wenn die Stadt nicht ganz frei ist, sondern einem adligen Grafen oder Provinzherrn gehört, setzt dieser oft statt dessen einen Stadtvogt mit gleichen Aufgaben ein.

Stadtrat: Dieser Rat von zwölf oder 24 Ratsherren (mitunter noch mehr) ist die Regierung der Stadt. Er wird meist von den Patriziern oder Großbürgern besetzt, keineswegs allgemein gewählt. Oft tragen einzelne Ratsherren wichtige Ämter wie das des Siegelbewahrers, des Stadtgarde- oder des Brandwehrehauptmannes oder des Ratskellermeisters. Die stets ehrenamtliche Mitgliedschaft im Rat ist sehr kostspielig und steht schon daher nur den Reichen offen.

Patriziat: In fast allen Städten gibt es eine kleine Reihe von vornehmer Familien, die entweder dem Kaufherrenstand oder dem früheren Großbaurntum entstammen. In reichen und mächtigen Städten benehmen sie sich ganz wie Adelsdynastien und fühlen sich einem frisch belehnten Baron zweifellos überlegen. Die Patrizier oder Großbürger vereinigen einen guten Teil des städtischen Reichtums in ihrer Hand und beherrschen oft auch den Stadtrat völlig.

Zünfte: Handwerkszünfte begleiten den Handwerker auch außer der Arbeit: Geburtstage, Hochzeiten und Bestattungen werden ebenso gemeinsam gefeiert wie die Feste des Zunfttheilgen. Invalide Meister und ihre Hinterbliebenen werden aus der Zunftkasse unterstützt, und mancherorts dürfen Zünfte ein eigenes Banner und Siegel führen und gegen zunftlose Konkurrenten, die 'Pfuscher', vorgehen. (Dass im Horasreich reiche Kaufleute große Manufacturen bauen und mit schlecht bezahlten Zunftlosen besetzen dürfen, treibt die alten Zünfte fast in den Ruin.) Um die Zahl der zugelassenen Handwerker und Werkstätten klein und damit die Preise hoch zu halten, steht die harte, vieljährige Ausbildung nur wenigen Lehrlingen offen, die dann Unfreie des Lehrmeisters werden. Nach der Prüfung und Freisprechung werden sie Gesellen, und die meisten bleiben das Zeit ihres Lebens: Nur selten wird einmal eine Werkstatt frei, so dass ein verdienter Geselle die Meisterprüfung ablegen kann. Die wenigen Meister aber sind die Herren der Zunft und wählen aus ihrer Mitte einen Vorsteher, der die Zunft nach außen vertritt, die Zunftakten und die Kasse verwahrt und über die Handwerker Gericht hält.



Gilden: So nennt man die vielen Verbände von Arbeitern ohne verbrieftte Vorrechte, die sich dennoch vom Zusammenhalt größere Stärke erhoffen – von der Gilde der Gelehrten über die der Spielleute, der Lastträger und Fuhrleute bis zur Bettlergilde.

DIE BAUERNSCHAFT

Vier von fünf Mittelreichern leben als Bauern auf dem Land. In Nostria und Andergast sind es noch mehr, und auch im urbanen Horasreich sind es kaum weniger, da ca. vier Bauern benötigt werden, um einen Bürger oder Adligen mit den Früchten

ihrer Arbeit zu ernähren. Dabei ist die Bauernschaft ebenso wie andere Stände in Schichten gegliedert (Groß-, Kleinbauern und Tagelöhner), zwischen denen Streitigkeiten nicht selten und die gesellschaftlichen Hürden immens sind.

Im allgemeinen steht jedem Dorf ein Dorfrichter vor, der je nach Gegend auch Ältester, Amtmann, Dorfvogt, Schulze oder Bauernmeister heißt. Hohe Bedeutung kommt auch dem Dorfrat, der Versammlung der Großbauern zu. Freie Reichsbürger finden sich dabei nur in der Schicht der Großbauern und unter einigen dörflichen Handwerkern, die sich die Abgaben eines Freien leisten können. Nur in Nostria liegt der Anteil der Freibauern deutlich über dem Durchschnitt anderer Regionen.

DIE BORNLÄNDISCHE BRONNJARENDESPOTIE

Das Bornland ist ein Adelsstaat ohne einen Monarchen. Daher sind die vielen kleinen Lehen mit der Zeit erblich geworden und werden heute von oft selbstherrlichen Adligen mit hochtrabenden Titeln regiert, die sich als kleine Könige betrachten und wenig von einer gemeinsamen Politik halten. Da sie niemandem die Gefolgschaftstreue schulden und keine Abgaben an den Staat zahlen, ist dieser eher ein Bündnis als ein Reich. Zweimal jährlich tritt in Festum die allgemeine **Adelsversammlung** zusammen, die Gesetze erlässt, Streit schlichtet und alle fünf Jahre aus ihrer Mitte einen **Adelsmarschall** und sechs **Adelskomture** als Repräsentanten des Bornlandes wählt. Deren reale Macht hängt weit mehr von der Person der Inhaber als vom Amt ab.

Bronnjaren: So heißen die landbesitzenden Adligen, die für ihre absolute Macht und ihren launischen, oft grausamen Umgang mit ihren Unfreien bekannt sind.

Flachadel: Nach bornischem Erbrecht erbt jedes Adelskind

den elterlichen Titel, wenn auch sonst nichts. Ebenso typisch sind daher unzählige bettelarme Herzöge und Grafen, die im Spott Flachadel heißen und sich von bessergestellten Standesgenossen aushalten lassen, an die sie oftmals im Gegenzug ihr Stimmrecht bei der Adelsversammlung abtreten.

Leibeigene: Die Unfreien sind nicht allein Mündel, sondern wirklich wie das Vieh Besitz ihres Bronnjaren, der sie mild oder grausam behandeln kann, wie es seine Laune gebietet – und Schikanen und Quälereien sind ebenso häufig wie gedankenlose Spielereien mit Leib und Leben der Hörigen.

Fronhöfe: eine geradezu typische Siedlungsform, deren Mitte das Gehöft oder die Burg des Bronnjaren mit dem Herrenland bildet, das vom Gesinde und anderen Leibeigenen bestellt wird, die in kargen Hütten in der Nähe hausen. Die übrigen Leibeigenen wohnen in Höfen im Umland und müssen hohe Abgaben leisten und Kinder als Geiseln und für das Gesinde stellen.

DIE TULAMISCHE GELDARISTOKRATIE

Vor allem in Aranien und den Stadtstaaten am Mhanadi folgt man dem alten Brauch, dass Stand und Einkommen eng verknüpft sind: Der Geburtsstand zählt wenig, und der Adlige kann durch Verarmung zum Freien oder Unfreien herabsinken, wie auch der erfolgreiche Freie es zum Adelsstand bringen kann. Ein Lehenswesen im eigentlichen Sinne kannten die alten Tulamiden nicht, da bei ihnen entweder große Sippen mit familiärem Aufbau herrschen oder ein absoluter Monarch das Land mittels seiner Wesire und Söldner beherrschte. Auch heute noch findet man eine klar strukturierte Adelshierarchie nur in Aranien, das lange dem Mittelreich angehörte.

DIE ARANISCHE ADELSHIERARCHIE

In Aranien findet man eine Mischform zwischen mittelreichischem Feudalismus und tulamidischer Sippenstruktur, bei der die Monarchin als Mutter des ganzen Volkes gilt und die übrigen Adligen als ihr untergeordnete Oberhäupter von Teilstämmen, -sippen und -familien: So stehen unter der **Mhaharani** Shahi (der Königin) mehrere **Sultana** (Fürstinnen), unter diesen Emira (Gräfinnen), darunter **Beyrouni** (Baroninnen). Einer **Beyrouni** folgt entweder eine erbadlige **Harani** (Junkerin)

oder eine zur **Kadi** ernannte Freie (Dorfvögtin) als Verwalterin eines Dorfes. Zwar können all diese Ämter auch von Männern ausgeübt werden (immerhin herrschen die Aranierinnen nominell nur im Namen ihrer Männer), doch stellt dies im eher matriarchalisch geprägten Aranien die Ausnahme dar.

Der Adelsstand kann dabei entweder über einträglichen Land- und Viehbesitz ererbt oder, z.B. von reichen Händlern, erworben werden, indem sie die Kosten für typische Adelspflichten wie die Stellung von Truppen übernehmen. Dafür wird der Titel der **Beysa** oder des **Bey** (Edle/Edler) verliehen, der zwischen Harani und Beyrouni rangiert.

Freie: Es gilt die Regel, dass nur der frei ist und sein kann, der sich und seinen Haushalt ohne fremde Hilfe selber unterhält und statt eines Wehrdienstes eine jährliche Abgabe von 20 Dukaten für jedes erwachsene Haushaltsmitglied leistet. Daher gehören die reicheren Bauern und Kaufleute zum Stand der Freien, ebenso erfolgreiche Handwerker.

Diener: Wer seine Abgaben nicht mehr zahlen kann, muss sich seinem Sippenvorstand (meist die Harani oder Beyrouni) zum Dienst als Gefolgsmann verpflichten. In rechtlicher Hinsicht muss man ihn dann als **Halbfreien** bezeichnen, da seine Schutzfrau ihm für einen halben Tag eine Arbeit zuweisen



kann, er deren Hofgericht untersteht und er allenfalls einen Dolch tragen darf, während er immer noch Besitz erwerben und Verträge schließen kann. Nicht allein der Adel, auch reiche Freie können halbfreie Diener haben.

Sklaven: In der Regel als zahlungsunfähige Schuldner oder als Verbrecher durch ein Gerichtsurteil zu unfreien Sklaven ihres Gläubigers oder Opfers geworden. Sie unterstehen dessen Hofgericht/Vormundschaft und haben die Pflicht, den ganzen

Tag für ihren Herrn zu arbeiten, aber auch ein Anrecht auf Unterkunft, Verpflegung und Bekleidung sowie einen Abzahlungsvertrag, durch den sie sich die Freiheit erarbeiten können. Sklaven werden nur im Ausnahmefall verkauft und leben fast immer im Haus ihres Herrn, von Sklaven bewirtschaftete Großpflanzungen gibt es kaum. Oft lassen jedoch Besitzer treue Sklaven (testamentarisch) frei oder erheben sie zu halbfreien Dienern.

DIE NOVADISCHE SIPPENGESSELLSCHAFT

Diese Gesellschaftsform findet man bei den Novadis, vor allem bei jenen, die noch nach den alten Sitten in der Wüste Khôm oder ihrem Umland leben.

Sippe: Die bis zu 100 Mitglieder starke Gruppe nomadischer Viehzüchter, bei der die Männer sich meist als die Nachfahren eines gemeinsamen Stammvaters begreifen; während die Frauen durch die Hochzeit beigetreten sind und Mädchen demnach auch die Sippe verlassen, wenn sie heiraten. Die Verpflichtung des Einzelnen, der Sippe zu helfen, ist ebenso stark wie die Pflicht der Sippe, notleidenden Mitgliedern beizustehen. Die Bindung an die Sippe übersteigt alle anderen weltlichen Verpflichtungen.

Hairan: Der Anführer einer Sippe ist während der Wanderschaft Herr über Leben und Tod, sein Wort ist unumstößlich. Nur während der Regenzeit in der Oase kann ein Hairan ausgewechselt werden.

Scheich: Die Stämme der Wüste umfassen 15 bis 25 Sippen, die sich nur zur Regenzeit in der gemeinsam besessenen Oase treffen. Dann richtet der Stammesscheich, oft der Hairan der angesehensten Sippe, über Streitigkeiten zwischen den Sippen und organisiert das Sammeln des Tributes für den Kalifenhof.

Sultan: Seit alters her kennen die Wüstenvölker große Stammesverbände, denen mehrere Oasen gehören. Die (heute neun) Sultane sind weniger die Beherrscher ihrer Untertanen als die Verbindung zwischen den Sippen und Stämmen und dem Kalifenhof. In Kriegszeiten heben sie das Aufgebot, das Rückgrat der Armee des Kalifats, aus.

Kalif: Früher war der Kalif der oberste Kriegsherr der Wüstenstämme, ein Amt, das auch nur zu Kriegszeiten bestand. Seit dem Erscheinen Rastullahs sehen sich die Novadis als Krieger, die seinen Namen verbreiten sollen, so dass der Kalif in Unau ihr dauerhafter Anführer und Feldherr wurde. Die Kalifen haben in Ackerbaugebieten Emire als Verwalter eingesetzt – was jedoch den Wüstenkriegern unerträglich wäre.

Mawdli: Die rechtsgelehrten Kenner der Gebote Rastullahs (Mz.: Mawdliyat) werden vor allem bei komplizierten Schwierigkeiten zu Rate gezogen. Sie leben vor allem in den Oasen und beraten Scheichs und Sultane, weniger die Hairane der wandernden Sippen, wo das Überleben immer noch als wichtiger gilt als die Rechtslage – die Mawdliyat sind allerdings in verschiedene Schulen gespalten, was die korrekte Auslegung der Gesetze angeht.

DIE SÜDLÄNDISCHE SKLAVENHALTERHERRSCHAFTEN

Diese Gesellschaftsform prägt die Stadtstaaten Al'Anfa, Mengbilla, Chorhop, Selem mit dem Szintotal und Thalusa, teilweise auch Fasar.

Granden: Die Oberschicht dieser Städte ist fast immer eine kleine Gruppe von familiär verbundenen Reichen (Sklavenhändlern, Pflanzern, Reedern, Heerführern etc.), deren Macht nur von Ihresgleichen begrenzt wird. Oft treten die Granden wie in Al'Anfa als herrschende Familien auf, manchmal auch als 'Gilden', 'Zirkel' oder 'Orden' – eines bleibt immer gleich: Es handelt sich um sehr korrupte und dekadente Machthaber, die ihren Stadtstaat wie einen Kuchen unter sich aufgeteilt haben und nun um die Krümel zanken.

Fanas: In Al'Anfa sind die Angehörigen der breiten, aber meist armen Mittel- und Unterschicht Fanas, anderswo nennt man sie Pack, Volk oder Pöbel. Unter ihnen gibt es einige wenige

Wohlhabende, die nur nicht ganz zu den Granden gehören dürfen, die weitaus meisten aber sind erbärmliche Krämer, Handwerker und vor allem Arbeiter der Stadt, die als Schuldknechte für die Truhen ihrer Arbeitgeber aus dem Grandestand schuften.

Sklaven: Unter den Fanas kommen die Sklaven, in den Städten des tiefen Südens oft gefangene oder gezüchtete Waldmenschen aus dem Regengebirge. Bis zu ein Viertel der Einwohner sind solche Sklaven, die ohne jegliche Rücksichtnahme als menschliches Nutzvieh behandelt und ausgebeutet werden. Die Leiden seiner Sklaven kümmern einen 'echten Granden' unendlich weniger als die Wehwehchen eines Schoßtiers, und der Tod eines Sklaven ist ein einkalkulierbarer Verlust an Produktionsmitteln.

DAS THORWALSCHES STAMMESGEFÜGE

Die Thorwaler haben eine urtümliche Gesellschaft, die durch die Bedeutung der Seekriegergemeinschaften und allgemeine Wahlen zu fast allen Würden gekennzeichnet ist. Ihr Staat

bestimmt sich also nicht von oben nach unten, sondern umgekehrt. Die im folgenden genannte Struktur ist momentan jedoch im Umbruch begriffen, da sich Thorwal angesichts des



mittlerweile beendeten Kriegen mit dem Horasreich stärker zusammengeschlossen und die Position des Obersten HetManns gestärkt hat.

Otta: So (eigentlich *Ottajasko*) heißt die Schiffs- und Waffengemeinschaft, die oft auch mehrere Schiffe besitzt und meist alle Kämpfer und Seefahrer eines Küstendorfes umfasst. Als Krieger- oder auch Seeräuberbund unter Herrschaft eines HetManns bildet sie eine Art 'Ritteradel' und damit die Herrscherschicht, die von ihrem Heerlager, der Ottaskin, aus die Dorfgemeinschaften der Umgebung beherrscht.

Sippe: Ein großer regionaler Verbund auf Verwandtschaftsbasis ohne ausgegliederte Ottajaskos. Unter der Verwaltung ei-

nes rechtskundigen Ältesten leben Krieger, Fischer und Bauern eher mit- als nebeneinander.

Hetmann: Titel des auf Lebenszeit gewählten Anführers einer Otta oder eines Dorfes. Von Hetmann oder Hetfrau werden vor allem Kraft und Charisma erwartet. Auch die großen Städte und das ganze Land haben obere und einen Obersten Hetmann.

Jarl: Er entspricht als rechtskundiger Verwalter und Schiedsrichter den Ältesten der Sippen und wird in Regionen unter Ottaherrschaft von mehreren Dörfern als Rechtssprecher und -berater erwählt. Damit ist oft ein Konflikt mit dem Hetmann der dominierenden Ottajasko vorherbestimmt.

ANDERE VÖLKER

Bei allen anderen Menschevölkern steht der Sippen und Stammesverband eindeutig im Vordergrund; übergeordnete Organisationsstrukturen fehlen meist völlig. Auch den Elfen sind Staatsformen und Herrscher fremd, wenn auch jede Familie oder Sippe besonders erfahrene Angehörige kennt, die sich auf ihrem jeweiligen Fachgebiet (z.B. der Heilkunst) als Sprecher hervortun.

Die **Zwerge** kennen zwar Bergkönige, die als oberste Richter und Ansprechpartner für hochrangige Menschen dienen, fühlen sich jedoch in erster Linie ihrer Sippe und schon weit weniger ihrem Stamm verpflichtet. Bei den **Orks** indes kennt man ein strenges Kastensystem, und bei den **Goblins** Sippenverbände, die dem Wort der Schamanin große Bedeutung beimessen.

ZUR STELLUNG DER GESCHLECHTER

Da die aventurischen Frauen üblicherweise dem Manne wenig nachstehen, was Körperkraft und Ausdauer betrifft, treten beide Geschlechter in aller Regel gleichberechtigt auf. Im Mittelreich etwa zählt die Dorfschmiedin ebenso zum Alltag wie die Rittersfrau, die um die Gunst eines feinsinnigen Adelssohnes wirbt. Nur in ausgesprochen rückständigen Regionen wie etwa Andergast wird eine milde Ausprägung des Patriarchats gelebt.

Eine ungleich stärkere Geschlechtertrennung findet man bei den (ländlichen) Tulamiden vor, wo die Frauen zwar hoch geachtet werden, jedoch in aller Regel keine wirtschaftliche Macht besitzen; in den meisten Städten sind die Verhältnisse dagegen eher 'mittelreichisch', wobei jedoch ebenfalls meist eine starke Arbeitsteilung vorliegt, d.h. Frauen zwar Händlerinnen, Gelehrte, Magae oder Geweihte, selten aber Dockarbeiterinnen, Schmiedinnen oder Kriegerinnen stellen.

Eine deutliche Ausnahme bildet **Aranien:** Hier haben die Frauen als oberste Verwalterinnen des Sippenhaushaltes allmählich die Vormachtstellung errungen und lenken die Geschicke von Staat und Handel anstelle ihrer unmündigen Männer, die jedoch in niederen Armeerrängen oder als Seeleute ebenso wie als Bauern häufig anzutreffen sind.

Das Patriarchat in seiner schärfsten Form wird bei den **Novadis** und den **Ferkinas** gelebt. Die Norbardensippen hingegen werden meist von der Muhme, einer alten Frau, geleitet. Bei

den **Nivesen** ist meist der Mann für die Jagd und die Frau für die 'Verwaltung' der Jurte zuständig, wobei jedoch ein Rollentausch keine Seltenheit darstellt.

Auch den **Thorwalern** ist eine Aufgabentrennung zwischen den Geschlechtern weitgehend fremd. Hier kommt es sogar ausgesprochen häufig vor, dass die Frauen zur See fahren und von Mann und Kind in der Hoffnung auf reiche Beute zurückerwartet werden. Bei Gjalskerländern und Fjarningern herrscht ähnliche Parität.

Andere menschliche 'Barbarenvölker' wie **Waldmensen**, **Nivesen** oder **Trollzacker** pflegen höchstens sippenweise Differenzen im Ansehen und den Aufgaben der Geschlechter. Auch in den Elfensippen, denen eine jede Form der Hierarchie ohnehin fremd ist, herrscht erwartungsgemäß völlige Gleichberechtigung. Anders bei den **Zwergen:** Hier genießen die Frauen eine ausgesprochene Sonderstellung, da sie seltener sind als ihre männlichen Verwandten, und haben meist das Recht, sich ihren Gatten aus einem reichen Angebot auszusuchen. Als völlig rechtlos hingegen sind die Frauen der **Orks** zu bezeichnen, während die Kultur der **Goblins** wiederum auf einem Matriarchat beruht, das sich auf die weibliche Fruchtbarkeit und die intuitiven Fähigkeiten der Schamaninnen begründet.

Bei den **Achaz** findet das Geschlecht nur zur Tragzeit Beachtung.



ERSTARRTE WELT IM EIS - DER ÄUSSERSTE NORDEN AVENTURIENS

Geographische Grenzen:

Yeti-Land, Firnklippen, Nebelzinnen,

Eiszinnen, Grimmfrostöde, Bäreninseln

Landschaften: Gebirge oder Hochebene im ewigen Eis, karge Küstenzone, die im Sommer auftaut

Gebirge: Firnklippen, Nebelzinnen, Eiszinnen

Eiswasser: Nuran Leskari, Nuran Rudoc, Frisund

Geschätzte Bevölkerungszahl: 2.500 Menschen, 2.000 Firnelfen, 500

Goblins, 500 Yetis, gelegentlich Weißpelzorks

Wichtige Städte und Dörfer: Frisov

Wichtige Verkehrswege: Firuns-Straße als Seeweg zwischen Yeti-Land und Kontinent

Vorherrschende Religion: keine Angabe möglich

Sozialstruktur: keine Angabe möglich

Einflussreiche Familien: Norbardensippe Irgjeloff (Frisov)

Lokale Helden/Heilige/mysteriöse Gestalten: Mitten im ewigen Eis soll hier eine Einsiedlerin namens Firunhild leben, eine Geweihte des Wintergottes, die seit 23 Jahren keine Nahrung zu sich genommen haben soll.

Wundersame Örtlichkeiten: das *Tal der Donnerwanderer* auf Yeti-Land, die *Kristallkavernen* in den Nebelzinnen, die Klamm *Egils End* und etliche andere, die womöglich dem Wahn halberfrorener Entdecker entsprungen sind.

»Und wenn die Kräfte schwinden, dann leg dich nieder und lass dich von Firuns Atem in Borons Hallen wehen.

Diesen Kampf kannst du ohnehin nicht mehr gewinnen.«

—aufgeschnappt aus einem Gespräch eines alten Leskaraners mit seiner Tochter

FIRUNS REICH

Hier oben, im äußersten Norden Aventuriens, herrscht der grimmige Firun; er hat das ganze Land mit einer dicken ewigen Eisschicht überzogen, und nur den schmalen, spärlich besiedelten Küstenstreifen sowie den einen oder anderen Flecken im Binnenland gibt er während der kurzen Wochen, die Frühling, Sommer und Herbst in einem sind, frei. Bekannteste größere Ortschaft ist Frisov, ein 250 Seelen zählendes Walfängernest an der Mündung des Frisund, der sich wie ein warmer Keil zwischen die Nebel- und Eiszinnen schiebt. Hier werden neben Tran und Walbein auch Pelze umgeschlagen, was vormals in Paavi geschah, und natürlich der Bernstein, den man in der gleichnamigen Bucht findet.

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

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

DIE REGION Im SPIEL

Schneidende Kälte und ewige Einsamkeit setzen in Firuns Eisreich Leib und Seele zu; eine Expedition dorthin will sehr sorgfältig vorbereitet sein und wird mit größten Entbehnungen verbunden sein. Zudem ist alles, was man dort vielleicht finden könnte, derart selten, dass die Suche eigentlich sinnlos erscheint – aber es gibt eben einen Menschenschlag, den gerade diese Konstellation magisch anzuziehen scheint ...

Abenteuer: Unter dem Nordlicht, Folge dem Drachenhals, Firuns Land, Schwingen aus Schnee, Die dunkle Halle

Doch Firun hat das Land nicht ganz in seinem Griff: Der Rauch von Vulkanen verschleiert die Nebelzinnen, und auf Yeti-Land soll vor einigen Jahre eine Schlucht entdeckt worden sein, die das *Tal der Donnerwanderer* genannt wird und wo es Tiere und Pflanzen gibt, die man sonst eher auf Maraskan oder in den südaventurischen Dschungeln vermuten würde. Auch ansonsten sind Inseln der Tsa als regelrechte Oasen in der Eiswüste zwar sehr selten, aber immer wieder dokumentiert (auch wenn etliche von ihnen nicht länger als ein, zwei Wochen Bestand haben).

VÖLKER IM ÄUßERSTEN NORDEN

Erstaunlich ist auch die ethnische Vielfalt, die hier, so weit im Norden, herrscht – wenn auch jedes Volk nur wenige Repräsentanten vorzuweisen hat. Neben den Menschen (vornehmlich Nivesen und Fjarninger) leben hier die Schneeschrate oder Yetis mit ihrem weißen Zottelpelz und Goblins, die sich im Winter Schneehöhlen graben. In der Grimmfrostöde liegt die Heimat der Firnelfen (etwas mehr zu diesem Volk auch auf Seite 38ff.), und auch ein kleines, zähes Volk von 'Eisbarbaren' soll hier



leben, wie es heißt. Allerdings streckt die verderbte Glorana schon ihre Klauen nach der unwirtlichen Hochebene aus ... Die Völker hier leben hauptsächlich von Fischerei und Robbenjagd, die Menschen auch vom Walfang — und wenn sich ihnen ab und zu anderes Wild bietet, womöglich gar ein Mammut, um so besser.

WICHTIGE ORT im HOHEN NORDEN

Frisov

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

Einwohner: 250

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

Garnisonen: 5 Schläger der Irgjeloffs

Tempel: Efferd-Schrein

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Zum Windfang (Q3/P3/S6)*

Stimmung in der Stadt: Viele Freunde sind die beste Lebensversicherung.

*Q und P stehen für Qualität und Preis eines Gasthauses, die auf einer Skala von 1 bis 10 bewertet werden, wobei 10 'hochwertig' bzw. 'teuer' bedeutet. Findet sich in einer solchen Bewertung auch noch ein S, so steht dies für die Anzahl der Schlafplätze.



Die Geißel der Nordlande: Eissegler aus Gloranas Reich



ENDLOSE WEITE UND HIMMELSWÖLFE

- DAS LAND DER NIVASEN

Geographische Grenzen: Kvill im

Westen, der obere Frisund, Alavi- und

Blauer See im Osten, Grüne Ebene,

Salamandersteine im Süden und Ifirns

Ozean im Norden Landschaften: Tundra und Taiga, flach bis leicht hügelig *Gebirge:* keine nennenswerten Höhenzüge

Gewässer: Kvill, Oblomon, Nuran Leskari, Ceamon, Nuran

Trasic, Nuran Riva, Lemon, Frisund

Geschätzte Bevölkerungszahl: 60.000 (75 % Nivesen, 20 %

Norbarden, 5% Mittelaventurier und Elfen)

Wichtige Städte und Dörfer: Farlorn, Gerasim, Oblarasim, Leskari

Wichtige Verkehrswege: markierte Pisten Riva—Gerasim/
Oblarasim, Tavaljuk (am Golf von Riva)—Oblarasim—Eestiva—Paavi, Küstenstraße
Riva—Tavaljuk—Kaemonmund

(an der Mündung des Caemon). Fast alle Flüsse dienen als Wasserstraßen, und sei es nur für Nivesenkajaks.

Vorherrschende Religion: Wolfsglaube bei den Nivesen,

Zwölfgötterglaube bei der restlichen Bevölkerung

Sozialstruktur: Nivesenstämme und Norbardensippen,

Freibauern und Händler

Einflussreiche Familien: Norbardensippe Mogoljeff, die

Nivesenstämme Lieska-Leddu, Takku, Rika-Lie und

Lieska-Lie *Lokale Helden und mysteriöse Gestalten:*

Kailäkinen, Damiano zu Valavet, Karuukijo

Wundersame Ortlichkeiten: die Tenjos, der Kuri

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

TUNDRA UND TAIGA

Das Nivesenland erstreckt sich vom Golf von Riva bis zu den Salamandersteinen, vom Kvill bis hin zur Letta und dem Born. Im Süden herrschen lichte Tannen und Birkenwälder vor, die *Taiga*, im Norden und Osten die unendliche Weite der Nivesensteppe, von den Nomaden *Tuundra* genannt.

Im Sinne des Wortes herausragend sind die *Tenjos*, ein Labyrinth aus Felsnadeln und -türmen eine Tagesreise östlich der Quelle des Nuran Riva. Mehrere hundert Schritt reichen die Steine aus der Ebene in die Höhe. Eine Unzahl von Sagen und Legenden rankt sich um diese Formation, genauso wie um den *Kuri*, einen kreisrunden Berg, in dessen Gipfelkrater sich ein See findet. Angeblich ist niemand, der hier ein Bad genommen hat, jemals wiedergesehen worden.

DIE NIVASEN

Die eigentlichen Herren der Nordlande sind die Nivesen, ein Nomadenvolk, das jahrein, jahraus im Frühling mit den riesigen Karenherden von den Winterlagern im Süden zu den Sommerweiden im Norden zieht und im Herbst wieder zurück. Der Nivese ist etwa so groß wie ein Mittelländer, zumeist schlank und hat leicht schräggestellte Augen; Rot ist die am weitesten verbreitete Haarfarbe.

Für gewöhnlich sind die Nivesen gastfreundlich und teilen ihren kargen Besitz gern mit Fremden. Vor allem die norbardischen Händler, die mit ihren Wagen die weiten Ebenen durchqueren, sind gern gesehen, bringen sie doch Neuigkeiten und

DIE REGION IM SPIEL

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

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

allerlei brauchbare Waren mit, die sie gegen Pelze eintauschen. (Näheres zu den Norbarden siehe Seite 26.)

Die Nivesen hängen nicht dem Zwölfgötterglauben an, sondern verehren die Himmelswölfe, allen voran Gorfang als Rudelführer und Liska als Mittlerin zwischen diesen göttlichen Wesen und den Menschen. Dementsprechend haben die Nomaden ein besonderes Verhältnis zu Wölfen, die in der Vorzeit Brüder der Menschen gewesen sein sollen; einigen von ihnen, die sogenannten *Wolfskinder*, besitzen sogar die Gabe, sich in Wölfe zu verwandeln. Außerdem kennt die nivesische Mythologie noch eine Unzahl von Geistern.

GESCHICHTE

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



VON SCHAMANEN UND DÄMONENPAKTIERERN

Viele große Handelshäuser, darunter auch Stoorrebrandt, unterhalten Jagdtrupps, die in den Weiten des Nordens Hatz auf Pelztiere machen. Dies führt fast immer zum Streit mit den hier heimischen Nivesen, zumal auch Wölfe zur Beute der Pelzjäger zählen. Helden, die für solche Jagdgesellschaften arbeiten, werden fast zwangsläufig auf *Damiano Tergidion* zu *Valavet* stoßen, den die Nivesen respektvoll 'Naänaju' (bissiger Wolf) nennen.

Der Hesinde-Geweihte aus dem Lieblichen Feld zog vor beinahe zwanzig Jahren in den Norden, lebt unter Nivesen und versteht sich als deren Anwalt. Zwar verabscheut er Gewalt, setzt sie aber dennoch ein, wenn es unumgänglich erscheint, und hat sich zudem ein beachtliches Wissen über das Leben in der Wildnis angeeignet. Weit weniger zimperlich als Damiano ist *Karuukijo*, Sohn eines Schamanen und einer Rauwölfin. Der Einzelgänger, der sich keinem Stamm zugehörig fühlt, ahndet jeden Frevel im Land der Wölfe mit unnachgiebiger Härte, so wie es ihm die Hälfte Raubtierblut in seinen Adern gebietet. *Karuukijo* steht als 'Leittier' an der Spitze eines Rauwölfsrudels; die Nivesen verehren ihn als Heilsbringer, der dereinst das Bündnis zwischen Menschen und Wölfen erneuern wird.

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

WICHTIGE ORTE DER NIVASENLANDE

Farlorn

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

Einwohner: 130 (fast ausschließlich Nivesen)

Tempel: Firun

Besonderheiten: wichtiger Firun-Tempel

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Bei Ugdalf (Q4/P6/S5)

Herausragende Handwerker und Händler: Ugdalf Urrisk, nicht eben ein herausragender Händler, aber der einzige im Umkreis von mehr als 100 Meilen

Stimmung in der Stadt: Misstrauen gegenüber allen Fremden, die nicht dem Nivesenvolk angehören

Quellen: Lexikon, Unter dem Nordlicht, Firuns Land

Gerasim

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

Einwohner: 950 (45 % Waldelfen, 15 % Halbelfen, 40 % Menschen)

Herrschaft/Politik: keine offizielle Herrschaft, aber Anastasius Silberhaar und Mondglanz Eichenfeld, die Leiter der hiesigen Magierakademie, üben einen starken Einfluss aus und werden auch von den meisten Halbelfen als Autorität respektiert.

Tempel: Firun, Hesinde, Travia

Besonderheiten: Magierakademie *Schule des direkten Weges* (Eigenschaften, Telekinese, grau), wichtiger Travia-Tempel. Bisher wurden die ehernen Gesetze, dass kein Baum für ein Menschenhaus gefällt werden darf und niemand mehr besitzen darf, als er zum Leben braucht, immer noch eingehalten.

Wichtige Gasthöfe/Schenken: *Herberge Waldesruh* (Q5/P5/S12)

Stadtgeschichte: 343 BF wurden bornländische Flüchtlinge von den hier ansässigen Elfen aufgenommen.

Stimmung in der Stadt: Die Elfen ziehen sich immer mehr aus dem Stadtleben zurück, der Anteil menschlicher Bewohner wächst.

Leskari

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

Einwohner: 450

Herrschaft/Politik: Richter Darek übt, unterstützt von seinem weitläufigen Familienclan, die Gerichtshoheit aus.

Garnisonen: 5 Stadtbüttel

Tempel: Firun, Swafnir

Besonderheiten: wichtiger Firun-Tempel. Was Richter Darek angeht: Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft ...

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Bei *Thorleif* (Q4/P5/S12, die nördlichste Schenke Aventuriens, in der es echtes Premer Feuer gibt.)

Stimmung in der Stadt: Walfänger sind hier nicht gern gesehen.

Oblarasim

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

Einwohner: 750 (40 % Auelfen, 60 % Menschen)

Herrschaft/Politik: Hier herrscht der Starke über den Schwachen.



Tempel: Firun, Travia

Besonderheiten: Die Auelfen in der Stadt dürften bei ihren Brüdern und Schwestern wohl als im höchsten Maße *badoc* gelten.

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Silbertaler, Travines Traumstube, Haus Goldberg. (Die Preise halten, was

die Namen versprechen, die Qualität hingegen nicht. Was Schlafplätze angeht: Irgendein Rattenloch hat der Wirt immer noch frei ...)

Stimmung in der Stadt: Jeder misstraut jedem, der Dolch sitzt locker, Auseinandersetzungen zwischen Elfen und Menschen sind an der Tagesordnung.



Nivesen verhandeln mit Wölfen um den 'Fleischtribut'.



IM REICH DES SCHWARZEN BÄREN - DAS BORNLAND

Geographische Grenzen: Misa und die Drachensteine im Süden, Rote Sichel und Grüne Ebene im Westen, die Nordwalser Höhen im Norden und das Eherne Schwert im Osten

Landschaften: überwiegend dichter Wald, Kulturland um Dörfer

Gebirge: Walberge, ansonsten siehe geographische Grenzen
Geschätzte Bevölkerungszahl: ca. 150.000, davon allein um 27.000 in Festum; 15 % Norbarden, 5 % Nivesen

Wichtige Städte und Dörfer: Festum, Vallusa (gehört jedoch nominell noch nicht zum Bornland), Norburg, Firunen, Ouveumas, Notmark, Neersand, Rodebrannt

Wichtige Verkehrswege: Born und Walsach als Wasserstraßen; Straßen von Festum nach Norburg und von Neersand nach Notmark, Küstenstraße Vallusa—Festum—Neersand, Seehäfen Festum und Neersand

Vorherrschende Religion: Zwölfgötter, vor allem Rondra (beim Adel), Travia, Peraine, Ifirn; verbreiteter Aberglaube, Heiligenbilder

Herrscher: Adelsrepublik mit Adelsmarschallin Thesia von

Ilmenstein (momentan mit Kriegsrecht regierend) an der Spitze
Wappen (zur See): silberner Firnwolf in blauer Scheibe vor rotem Grund

Sozialstruktur: feudale Bronnjarenherrschaft, der größte Teil der Bevölkerung besteht aus leibeigenen Bauern. *Wichtige Adelsgeschlechter/einflussreiche Familien:* Ilmenstein, Notmark (Adelsfamilien), Stoerrebrandt (Kaufleute) *Lokale*

Helden/Heilige/mysteriöse Gestalten: Urnislaw von Uspiaunen (Magier, bannte den Riesen Milzenis in den Bornwald),

Rondragabund von Riedemer (Rondra-Heilige, Theaterritterin)

Wundersame Ortschaften: das Eherne Schwert, die Totensümpfe, der Nagrach, das Überwals, der Bornwald *Lokale Fest- und Feiertage, Messen:* 8. Firun (Nationalfeiertag), L Phex (Tag der Erneuerung), L Travia (Tag der Heimkehr), 7. bis 12. Peraine (alle vier Jahre Bardentreffen in Norburg), L Efferd (Flottenparade zu Festum), Warenschauen im Ingerimm und Travia in Festum (ab dem 1. Markttag eine Woche lang)

»Die dunklen Tannen leise rauschen,
entlang des Stromes silbernen Band.
Wie lieb' ich's, diesem Klang zu lauschen.
Mein Herz ist dein, oh Bornland.«

— aus Ode an die Heimat, Hannik von Hundehufen

DIE LANDSCHAFT ZWISCHEN BORN UND WALSACH

Folgt man dem Born von der Mündung aufwärts, gelangt man schon nach einer Tagesreise in den dichten Wald, für den das Bornland so berühmt ist. Im Flusstal selbst liegen zwar noch zahlreiche Dörfer, doch nur eine oder zwei Wegstunden abseits des Stromes kann man tagelang durch den Forst marschieren, ohne einer Menschenseele zu begegnen. Hier tummeln sich Elch und Wildsau, aber auch Wolf, Silberlöwe und natürlich Schwarzbär. Bei einer Reise in diese einsame Wildnis sollte man sich klugerweise einer Gesellschaft anschließen — und während der Schneeschmelze überhaupt bei einem Gläschen *Meskinnes* abwarten, bis günstigere Zeiten anbrechen. Auch im Winter, wenn eine mannshohe Schneedecke das Land bedeckt und das Heulen der Wölfe immer näher rückt, ist man gut beraten, im Schutz menschlicher Ansiedlungen zu bleiben. Besonders tückisch ist der kreisrunde *Bornwald*, durch den der Strom kurz hinter Firunen seinen Lauf nimmt, den die Straße aber wohlweislich umgeht. Hier gibt es weder Weg noch Steg. In der Mitte des Waldes lebt der Riese *Milzenis*, der vor Jahrhunderten von Urnislaw von Uspiaunen mittels eines Zauberbanns an eine Quelle gefesselt wurde, von der er sich nur eine halbe Riesentagesreise entfernen kann. Milzenis soll eigentlich

ein ruhiger Geselle sein, wird aber sehr ungehalten, wenn er sich in seinem Wald gestört fühlt.

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

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

Der Nagrach bildet die Grenze zwischen *Sewerien* und dem *Überwals*. Letzteres bezeichnet das zerklüftete Bergland im Osten des Bornlandes, bestehend aus den *Walbergen* und den südlich davon gelegenen *Widderhörnern*. Das Bergland ist menschenleer — dafür sollen sich, bornischen Geschichten zufolge, die Hexen hier um so häufiger und zahlreicher einfinden, und ebenso die merkwürdigsten Feenwesen. Im Westen wird das Überwals vom Walsach begrenzt, und dahinter liegt das *Festen-*



land, das sich bis zum Born erstreckt. Hier lebt der Großteil der Bevölkerung; die nördliche Hälfte der Provinz ist aber zu großen Teilen von den tückischen *Rotaugensümpfen* bedeckt, der Heimstatt der *Sumpfranzen* – zwar kein verfluchtes, aber dennoch ein herzlich unwirtliches Gebiet.

Westlich und südlich des Born liegt schließlich die *Mark*, *Grenzprovinz* zu Xeraans Teil des besetzten Tobrien und zu Herzog Bernfrieds Zwölfgöttlichem Tobrien. Das Reich des Schwarzmagiers wird misstrauisch beäugt, auch wenn dieser bestrebt ist, möglichst normale Beziehungen zum Nachbarn zu hegen. Agenten wechseln nächtens über die Misa, und zwar in beide Richtungen, Patrouillen bewachen die Grenze. Begrenzt wird die Mark durch die *Drachensteine* im Süden und die *Rote Sichel im Westen*, der letzten großen Region, in der *Goblins* in ihrer traditionellen, matriarchalischen Sippen-gesellschaft leben.

BAUERN UND BRONNJAREN

An der Spitze des Staates steht der *Adelsmarschall* (zur Zeit Thesia von Ilmenstein), der für fünf Jahre von der Adelsversammlung gewählt wird und dessen Machtfülle im wesentlichen von der persönlichen Autorität abhängt – Thesia regiert momentan per Kriegerrecht und per Akklamation, sprich: Die letzte reguläre Wahl zum Adelsmarschall ist einfach ausgefallen. Immerhin ist sie oberste Kriegsherrin und übernimmt die repräsentativen Aufgaben eines Königs.

Ansonsten jedoch herrschen die Adligen als uneingeschränkte Herren über ihr Land, vor allem die *Bronnjaren Sewerians*. Daneben gibt es noch den sogenannten *Flachadel*, dessen Angehörige zwar durch Erbteilung oder Spielschulden ihren Besitz verloren haben, die Privilegien – etwa das Stimmrecht in der Adelsversammlung – jedoch behalten. Ganz unten in der Hierarchie stehen schließlich die ungezählten *Leibeigenen*. Die wenigen freien Städte, allen voran Festum, kochen ihr eigenes Süsschen.

AUS DER GESCHICHTE DES BOBNLANDES

um 177 **BF**: Kaiser Gerbald schenkt das Land jenseits des Born dem Theaterorden, der sich das Gebiet unterwirft.

189—298: Gründung der Städte Festum, Neersand, Norburg und Notmark

337—467: drückende Herrschaft der Priesterkaiser

755: Lossagung vom Mittelreich

1021: Uriel von Notmark auf Seiten Borbarads; in der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden Sieg über die Borbaradianer

DAS BORNLAND IM SPIEL

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

Abenteurer: Stromaufwärts, Folge dem Drachenhals, Menschenjagd, Die Attentäter, Der Zorn des Bären, Winternacht, Herz aus Eis, Zeit der Ritter

Roman: Das zerbrochene Rad



Feiernde Norbardensippe



DIE NORBARDEN

Plötzlich steht man mitten in der Wildnis — mit fünfzehn Ellen feinstem Brokat, einem Kupferkessel, vier toten Hühnern, einer Ziege und einem Cembalo, dafür aber ohne Gold. Und ehe man sich versieht, ist die Norbardensippe, die einem den ganzen Kram angedreht hat, verschwunden ... Nun, ganz so schlimm ist es nicht, aber geschäftstüchtig sind sie schon, die fahrenden Händler auf den großen Wagen, die in Sippenverbänden durchs Nivesen und Bornland ziehen.

Nach den Nivesen waren die Norbarden das zweite Menschevolk, das das Bornland besiedelte, und ihre Ähnlichkeit mit den tulamidischen Vorfahren ist unverkennbar. Sie rasieren sich einen breiten Streifen auf das Haupt, bisweilen aber auch den ganzen Schädel kahl; gern tragen die fahrenden Händler auch einen langen Schnurrbart. Die Norbardensippe wird stets von einer Frau, der *Muhme*, angeführt. Man verehrt Hesinde und vor allem ihre Tochter *Mokoscha*, Göttin der Reisenden und Händler mit der emsigen Biene als Symboltier.

Die Norbarden im Spiel

Im Abenteuer lassen sich Norbarden vielseitig einsetzen. Wenn die Helden beispielsweise wieder einmal Seil und Pechfackeln zu Hause vergessen haben, können Sie diese Ausrüstungsgegenstände bei den fahrenden Händlern verbergen — die dafür gewiss eine angemessene Gegenleistung erwarten. Die Norbarden kommen weit umher, üben sich in hesindegefälliger Wissbegierde und können so allerlei Geheimnisse aufgeschnappt haben, mit denen sie einen freundlichen Gast beim Plausch am Lagerfeuer unterhalten könnten. Außerdem: So gern die fahrenden Händler überall gesehen werden, so leicht kann diese Stimmung ins Gegenteil umschlagen. Wenn in einem Dorf Norbarden Station machen und es wird während dieser Zeit etwas gestohlen (oder passiert gar Schlimmeres), dann ist für die Dörfler nur zu oft klar, wo die Täter zu suchen sind — denn trotz ihrer fröhlichen Lebensart stellen die Norbarden eine eingeschworene Gemeinschaft dar und ziehen damit allgemeinen Argwohn auf sich.



WICHTIGE STÄDTE DES BORNLANDES

Festum

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

Einwohner: um 27.000 (offizielle Schätzung, wahrscheinlich höher, aber sinkend)

Wappen: weißer Schwan auf rotem Grund

Herrschaft/Politik: Festum ist als Freie Stadt dem bornländischen Adel nicht untertan, sondern wird vom Weiten Rat regiert, der von den Bürgern, die das Stimmgeld aufbringen können, gewählt wird.

Garnisonen: 600 Mitglieder der Kriegergilde, 800 Seesoldaten

Tempel: Tempel aller Zwölfgötter, Swafnir, Rur & Gror, Rastullah, Mokoscha

Besonderheiten: Die Altstadt wurde derzeit auf dem Reißbrett geplant und besteht im wesentlichen aus quadratischen Häuserblocks rings um den Marktplatz. Seeakademie *Admiral-von-Seweritz-Schule*, Goblkolonie im westlichen Gerberviertel, Magierakademie *Halle des Quecksilbers* (grau, Elementar, Objekt, Umwelt), wichtiger Efferd- und Hesinde-Tempel

Wichtige Gasthöfe/Schenken (kleine Auswahl): *Markthotel* (Q10/P10/S22), *Altes Lotsenhaus* (Q4/P4/S10), *Meerperle* (Q5/P5/S8), *Riff der verdorrten Kehlen* (Q1/P3/S28)

Herausragende Handwerker und Händler: mohischer Schiffsbauer Kalatau Monalduin, Kontor des Handelshauses Stoorrebrandt

Stadtgeschichte: Wie viele Städte, Burgen und Dörfer im südlichen Bornland wurde auch Festum (im Jahre 189) als Bollwerk gegen die Goblins gegründet. 755 sagt man sich (unblutig) vom Neuen Reich los, was bei letzterem zur Verstimmung führte: Erst 976 empfängt Reto einen Adelsmarschall aus Festum. Dunkler Punkt in der Vergangenheit ist die Eroberung der Speicherinsel durch den Thorwaler Atmaskot Blutsäuer 925. Nach dessen Hinrichtung wurde mit seiner Haut die sog. Thorwaltrommel bespannt — eine untypische Tat für die sonst eher kühlen Festumer. Aktuell ist Festum Verbannungsort für die garethische Prinzessin Yppolita.

Stimmung in der Stadt: Man ist stolz auf die Stadt und auf die Freiheit; kein Festumer — und sei er ein noch so kleines Licht — ist einem Bronnjaren Fron und Zins schuldig.

Firunen

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



Einwohner: 1. 600

Wappen: roter Löwe und roter Fluss auf silbernem Grund

Herrschaft/Politik: Ein zwölfköpfiger Rat herrscht über die Freie Stadt, der danach trachtet, die Unabhängigkeit von Festum wiederzuerlangen.

Garnisonen: 35 Stadtbüttel und 10 bis 40 Söldlinge

Tempel: Efferd, Firun, Hesinde, Peraine, Phex, Rondra

Besonderheiten: Seit dem Fall Bjaldorns ist Firun zur Pilgerstätte der Anhänger des Wintergottes Firun geworden.

Wichtige Gasthöfe/Schenken: *Haus Festum* (Q7/P8/ S28), *Altleuburg* (Q7/P7/S22), *Zum lustigen Fuhrmann* ((Q4/P4/S14), *Herberge Zalpuk* (Q5/P6/S4)

Stimmung in der Stadt: ein geschäftiges Durcheinander von Norbarden, Nivesen, Händlern und Flößern

Neersand

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

Einwohner: 1. 800

Wappen: ein blauer, kugelförmiger Topf auf silbernem Feld, darüber eine rote, doppelte Mauerkrone

Herrschaft/Politik: Kronvögtin Tjeika von Notmark ist die Stadtherrin. Seit der Hafen von Festum seltener angelaufen wurde als früher, versucht sich Neersand als 'schützender Hort am Walsach' – und mit verschwindend geringen Anlegegebühren – bei ausländischen Kauffahrern beliebt zu machen.

Garnisonen: 50 Städtische Hellebardiere, Kriegerakademie mit 25 Schülern, die Besatzung zweier Flussgaleeren, vierer Holken, vierer Karavellen und sechs kleinerer Fahrzeuge der bornländischen Flotte (gut 1000 Matrosen und Seesoldaten)

Tempel: Efferd, Peraine, Rondra

Besonderheiten: Magierakademie *Schule der Beherrschung* (grau), Kriegerschule *Rondragefällige und Theateritterliche Kriegerschule der Bornischen Lande zu Neersand*; ein Strudel in der Flussmündung erlaubt nur kundigen Lotsen die Einfahrt in den Hafen.

Wichtige Gasthöfe/Schenken: *Residenz-Hotel* (Q6/P7/S29), *Hotel Neersand* (Q5/P8/S26), *Haus Walsachblick* (Q6/P8/S25), *Schänke Widderhorn* (Q4/P7/S14), *Dünenschänke* (Q4/P5/S16) **Stimmung in der Stadt:** Da Neersand als Ausgangspunkt für Expeditionen ins Eherne Schwert gilt, ist man hier seltsame Vögel gewohnt.

Norburg

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

Einwohner: 2. 850

Wappen: diagonal geteilt; links oben weiße Feste auf rotem Grund, rechts unten Blaufeh (blau und silbern)

Herrschaft/Politik: Bürgermeisterin Natascha Petrilowska (Freie Stadt). Weiterhin bedeutsam: Tsadan von Norburg (* 1008), ein Bastard des gefallenen Grafen Isidors von Norburg, der noch bei den örtlichen Bronnjaren um Anerkennung ringt.

Garnisonen: 100 Stadtgardisten

Tempel: Firun, Hesinde, Peraine, Rondra

Besonderheiten: Hier werden die berühmten Norburger Riesen, eine große, schwere Pferderasse, gezüchtet; auf dem Platz vor dem Rondra-Tempel steht die weithin bekannte 'Weiße Rondra von Norburg'. Magierakademie *Halle des Lebens* (Heilung, weiß); im Winter rasten Nivesen mit ihren Herden vor den Toren der Stadt.

Wichtige Gasthöfe/Schenken: *Hotel am Markt* (Q6/ P7/S23), *Am Badehaus* (Q5/P4/S20), *Gasthaus Albin von Hollerow* (Q5/P5/S16), *Zum Karen* (Q3/P5/S20), *Schenke Ogerfaust* (Q2/P4/S10)

Herausragende Handwerker und Händler: Mehrere große Handelshäuser haben eine Dependence in der Stadt, allen voran die Norbardsippe Surjeloff.

Stimmung in der Stadt: weltoffen, wie es sich für eine Handelsstadt gebührt.

Notmark

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

Einwohner: 1. 450

Wappen: Schild von Silber und Schwarz gespalten, darin in verwechselten Farben ein Paar Schröterzangen

Herrschaft/Politik: Graf Alderich von Notmark herrscht über die Stadt und quetscht dabei aus Steinen Blut. Sein vorrangiges Ziel: seiner Schwester Tjeika den Preis zu zahlen, den er für das Thronrecht entrichten muss.

Garnisonen: 30 gräfliche Büttel

Tempel: Ingerimm, Peraine, Praios

Besonderheiten: die wohl einzige Stadt, deren Hafenviertel schöner aussieht als der Rest. Um den Ingerimm-Tempel ranken sich vielerlei Legenden, etwa, dass das Gotteshaus auf einem Vulkan stehe, den nur das immerwährende Schmieden der Geweihten besänftige.

Wichtige Gasthöfe/Schenken: *Hotel Notmark* (Q5/P6/ S20), *Jägermanns Einkehr* (Q4/P5/S12), *Zum Ehernen Schwert* (Q4/ P6/S24), *Zum schwelenden Herd* (Q6/P5/S14)

Herausragende Handwerker und Händler: keine nennenswerten, sieht man von der Ingerimm-Geweihten Arascha Walroder ab, deren Dienste aber selbstverständlich nicht käuflich sind.

Stimmung in der Stadt: Das Aufkommen irgendeiner Stimmung unter der Herrschaft des Grafen ist unmöglich.



Ouvenmas

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

Einwohner: 1.700

Wappen: weißer Eberkopf auf Rot

Herrschaft/Politik: Graf Ljasew von Utzbinnen-Ouvenmas. Die Politik des Grafen beschränkt sich darauf, seinen Reichtum zu mehren.

Garnisonen: 20 gräfliche Büttel

Tempel: Peraine, Phex, Rondra, Travia, Tsa

Besonderheiten: Im Nordosten der Stadt liegt das prächtige Wasserschloss Ouvenstam; wichtiger Peraine-Tempel

Wichtige Gasthöfe/ Schenken:

Hotel Neumond (Q6/P6/S26),

An der alten

Ouve (Q5/P6/S27), *Zum*

dicken Ertzel (Q5/P8/S18),

Bei Ertzels dünnem Bruder

(Q5/P5/S14) **Stimmung in der**

Stadt: bedrückt und ver-

zweifelt – dies war unter der

Vorgängerin des Grafen, Tsaiane von

Ouvenstam, anders, und die Dame wird

beinahe als *Heilige* verehrt. Notmärker *sind* sehr unbeliebt.



Bornländische Streiter

Vallusa

Hafenstadt auf einer Insel in der Mündung der Misa ins Perlenmeer; eine Brücke verbindet Vallusa mit dem Bornland, eine zweite gen Süden wurde angesichts der borbaradianischen Besetzung Tobriens eingerissen, ist aber seit der Rückeroberung des Südufers seit neuestem wieder als schwankende Konstruktion aus Holz und Seil in Betrieb.

Einwohner: 3.800

Wappen: roter Turm auf blauem Grund

Herrschaft/Politik: Über die Stadt herrscht ein Rat aus 24 Mitgliedern; den Vorsitz

führen zwei Bürgermeister im wöchentlichen Wechsel.

Man

strebt danach, die völlige Vereinnahmung durch das

Bornland zu verhindern oder zumindest hinauszuzögern.

Garnisonen: 20 Stadtgardisten, 100

Stadtmilizionäre, 25 Ardariten, 200 Kämpfer des 'tobrischen Heimattheeres' sowie zwei Flussboote mit je 15 Mann Besatzung

Tempel: Efferd, Peraine, Rahja, Travia

Besonderheiten: Da die Stadt so nicht in die Breite wachsen konnte, wuchs sie in die Höhe: Die Straßen zwischen den teilweise sechsstöckigen Gebäuden machen sich wie Schluchten aus. Die Stadtmauer ist 15 Schritt hoch und schützt Vallusa vor Sturmfluten.

Wichtige Gasthöfe/Schenken: *Hotel Tobrischer Hof* (Q8/P7/S22), *Hotel Märkischer Hof* (Q9/P9/S24), *Gasthof zum Reiter* (Q5/P5/S10), *Brückstube* (Q3/P3/S35)

Herausragende Handwerker und Händler: keine nennenswerten; 'Valluser Veilchen' ist ein berühmtes

Porzellanmuster. **Stadtgeschichte:** In der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden 1021 wurde der erste größere Sieg über die Borbaradianer errungen

Stimmung in der Stadt: Im Süden ein dämonischer Feind, im Norden ein zu guter Freund – wer einen Hort der Lebensfreude sucht, ist derzeit in Vallusa falsch.

Rodebrannt

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

Einwohner: 1.350

Wappen: rote geflügelte Rondra auf goldenem Schild

Herrschaft/Politik: Stadtvogt Linjan von Hattenfurt

Garnisonen: 40 Ilmensteiner Gardisten

Tempel: Hesinde, Peraine, Phex, Praios, Rahja, Rondra, Travia, Tsa

Besonderheiten: Zum Dank für den Sieg auf den Vallusanischen Weiden ließ Gräfin Thesia kürzlich Brustpanzer und Helm der Rondrastatue vergolden.



DRACNENSCHIFFE UND PREMIER FEUER –

THORWAL UND DAS GJALSKERLAND

Geographische Grenzen: Ingval, Steineichenwald, Große Olochtai, Firunswall, Svellt, Ifirns Ozean, Meer der Sieben Winde

Landschaften: Kreidesteilküsten, Gjalskafjord, Olportsteine, durch Göldestrandstrom wärmere Golfküsten, Brinasker Marschen, Hochländer von Gjalska und Waskir, Bodirtal, Niederthorwaler Heide (zwischen Thorwal und Kendrar), Steineichenwald

Gebirge: Hjalldorberge und Graue Berge

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

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

Wichtige Städte und Dörfer: Thorwal, Prem, Olport, Waskir, Kendrar, am Hjalldingolf Muryt und Overthorn, Gjalskerländer Dörfer, Enqui (thorwalsch besetzt, siehe S. 36)

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

Vorherrschende Religion: Swafnir, Travia, Efferd, Ifirn/Firun
Herrscher: Jurga Trondessdottir ist Oberste Hetfrau, doch verfügen die gewählten Hetleute und Jarle über mehr Eigenständigkeit, als es Thorwal gut tut. Die Einigung der Thorwaler in einem Staat — Traum ihres Vaters Tronde — wird sie wohl in harten Verhandlungen selbst herbeiführen müssen.

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

Sozialstruktur: ein durch die Bedeutung der Seekriegergemeinschaft und allgemeinen Wahlen zu fast allen Würden gekennzeichnetes Staatesgebilde, das sich von unten nach oben bestimmt. Gleiche Pflichten und Rechte gelten für Frau und Mann. Grundbegriffe sind die Otta(jasko), Sippe, Jarl, Hetmann/-frau und die Ottajara, die Aufnahme in die Otta (siehe den Abschnitt **Das thorwalsche Stammesgefüge** auf S. 17).

Wichtige Familien: wechselhaft, die bekanntesten sind die Ottas der Windzwinger, Sturmkinde und Geraldssons (Thorwal), Otta der Sturmspeere (Prem), Otta der Sturmsegler

(Olport), 'Hausmacht' Jurga ist die Gischtreiter-Otta (bei Thorwal).

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

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

Lokale Fest- und Feiertage: 30. Ron.—2. Eff.: Efferdsfahrt von Prem nach Thorwal in der Nacht des Monatswechsels, Ruderbootrennen, Immanspiele; L. Eff.: Opferung von Schiffsmodellen am Efferdpfeiler; 1. Tra.: Tag der Heimkehr; ab 2. Rohalstag im Tra.: vierzehntägige Aventurische Immanmeisterschaften in der Stadt des Vorjahressiegers; ab Hes.: Hesindedisput der Thorwaler *Schule der Hellsicht*; L. Fir.: Winterbruch (Sonnenwendfest mit Fang des Winterunholds); 30. Fir.: Tag der Ifirn (Opferung und Verbrennung des Winterunholds); 14. Rah.: Stadtgründungsfest Prems

An dem unwirtlichen Küstenstreifen Nordwestaventuriens lebt das Volk der Thorwaler bereits seit über zweieinhalb Jahrtausenden in einer uralten Gemeinschaft, die von Lebenslust und Treue, Mut und Aberglaube, List und Geradlinigkeit, Kraft und Stolz geprägt wird. Reich ist ihr Sagenschatz und für den Fremdländer verwirrend ihr Staats- und Rechtssystem, Wissen, das nur durch ihre Barden, die Skalden, überliefert wird. Dennoch liegen viele Kapitel ihrer Geschichte im Dunkeln, und was bleibt, ist der Mythos eines unsterblichen Volkes hellhaariger, rauflustiger und trinkfester, mit Äxten bewehrter und mit bunten Hautbildern verzierter Hünen, deren Vor-

fahren aus dem sagenhaften *Hjalldingard* Göldestrandes stammen. Ein rechter Thorwaler nimmt seine Welt, wie sie ist, lebt im Glauben an den Walgott Swafnir, Sohn Efferds und Rondras, als dessen erwähntes Volk sie sich verstehen, nimmt den langen Winter ebenso hin wie die *Walwut*, den unkontrollierten Kampfrausch der *Swafnirkinde*, und verfolgt dennoch den Waljäger mit der gleichen tödlichen Gnadenlosigkeit wie den Sklavenhalter. Wer behauptet, die Zeit der Thorwaler und ihrer Drachenschiffe sei vorbei, hat noch nie erlebt, wie sie auf tosender See dem Sturm entgegensteuern, und hat noch nie am eigenen Leib die Unbeugsamkeit eines Thorwalers erfahren!



DIE WICHTIGSTEN GESCHICHTSDATEN

Um 1630 v.BF: Flucht der Hjaldinger aus Gildenland und Landung in Aventurien (Olport) unter Jurga Tjalfsdotter

1600–800 v.BF: Gründung von Olport, Thorwal und Prem, friedliche Koexistenz mit Nivesen, Norbarden und Elfen

868 v.BF: Admiral Sanin d. Ä. entdeckt die Siedlung Torwjald, woraufhin die Hjaldinger einen erbarmungslosen Krieg gegen die Bosparaner beginnen – gegen die Siedler aus dem verhassten Gildenland: Plünderung Grangors, Bosparans und anderer Städte der westlichen Küste Aventuriens durch die Thorwaler Piraten', wie sie fortan genannt werden.

500 v.BF– 0 BF: Besiedlung der aventurischen Nordküste: Gründung Hjalmeffjords, des späteren Riva, und Tjolmars; die Stämme der Gjalskerländer entstehen durch die Vermischung von Hjaldingern und Norbarden.

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

431: zweite Seeschlacht vor Salza mit umgekehrtem Ausgang in den folgenden Jahrhunderten: Angriffe der Orks, verlustreiche Seuchen und innenpolitische Uneinigkeiten, so dass es erst ab **906** wiederum zu Raubzügen u.a. nach Brabak, Chorhop und Mengbilla kommt; Plünderung der Festumer Speicherinsel durch Atmaskot Blutsäuer, Verfolgung der Thorwaler Ottas durch die Bornländer.

1001: Aufgrund einer Wette erobert Hetmann Eldgrimm der Lange Kendrar und verschiebt die Südgrenze Thorwals zum Ingval. **1007–1009** Hal: Wettfahrt zwischen Asleif 'Foggwulf' Phileasson und Beorn dem Blender nach göttlichen Orakeln 27. Eff. 1007: Tod Hetfrau Garhelts, zum Nachfolger wird ihr Sohn Tronde Torbensson gewählt.

1008: Eine versuchte Orkinvasion scheitert am Auftauchen des legendären Schwertes *Grimring*, der Klinge Hyggeliks des Großen. ab 1008: Teilnahme vieler Ottas, auf eigene Rechnung oder auch im bornischen Dienst, am Krieg gegen Al'Anfa

29 Eff. 1010: Besetzung Enquis, das trotz wiederholter Warnung nicht vom Walfang ablassen wollte.

Ab **Bor. 1010:** Besetzung und Freigabe Salza, Salzerhafens und einiger Teile Nostrias durch Hetmann Eldgrimm den Langen ab Per. **1010:** Teilnahme einiger Ottas auf eigene Rechnung an der Abwehr des Orkensturms; Aufnahme vieler Flüchtlinge aus dem Svelltland

Ing. 1021: An der Dritten Dämonenschlacht beteiligen sich auf der Seite der Verbündeten auch Thorwaler Krieger unter Foggwulf und Gjalskerländer unter Rastar 'Ogerschreck'.

Rah. 1022: Überfall der friedlosen Piratin Olgerda auf das rahjaheilige Schiff *Seestute* löst einen Seekrieg mit dem Horasreich aus, in dessen Verlauf Thorwal beschossen und einige Inseln der Olportsteine besetzt werden (1023). Im Gegenzug überfallen Thorwaler Grangor (1023) und besetzen den horasischen Stützpunkt Neu-Bosparan auf der Südmeerinsel Bilku (1024). Die Nostrianer nutzen die Kämpfe und besetzen zeitweilig Kendrar, das jedoch 1025 zurückerobert werden kann. Im selben Jahr enden die Feindseligkeiten nach Geheimverhandlungen, die von Thorwaler Seite von Jurga Trondesdottir geführt werden.

1026: Auf einer Strafexpedition in den hohen Norden (gegen gloranische Übergriffe) wird Tronde Torbensson entrückt. Seine Tochter Jurga wird unter vielen Vorbehalten zur Obersten Hetfrau gekürt.

MEISTERINFORMATIONEN

Thorwal und das Gjalskerland gehören ZU den unzivilisiertesten Gegenden des zivilisierten Aventuriens. Von der 'Großstadt' Thorwal über das geschichtsträchtige Olport und ertümliche Prem, von den Gjalsker 'Barbaren' über das Flüchtlingseiland in Enqui, den ungewöhnlichen Inselbewohnern der Olportsteine bis zum gesetzten Kendrar und den ländlichen Gegenden im Süden bietet das Land einen Facettenreichtum, der seinesgleichen sucht. Gleich bleiben immer der Thorwaler, voller Heimatstolz, Wett- und Abenteuerlust, voll Sehnsucht nach der alten Heimat und der Ferne und der ertümliche in Sippenbindung und Tierkult verhaftete Gjalskerländer.

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

Abenteuer: PhileassonSaga, Liebliche Prinzessin Yasmina, Die dunkle Halle

WICHTIGE ORTE THORWALS

Olport

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

Einwohner: um 2.700 (davon 35 % Nivesen und Norbarden, 5 % Elfen)

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

Garnisonen: etwa 100 Krieger der Sturmsegler-Otta

Tempel: Efferd, Swafnir, Ifirn, Travia

Besonderheiten: walförmiger Swafnir-Tempel mit Erinnerungsstücken aus zweieinhalb Jahrtausenden Siedlungsgeschichte; *Ewiger Eiskristall* des Ifirn-Tempels; uralte Magierakademie *Halle des Windes* (Umwelt, Elementar; gildenlos); festungsartiger



Efferd-Tempel; die Hafeneinfahrt, von steilen Felsen wie dem Efferdpfeiler gesäumt und voller Untiefen, ist ohne Lotsen kaum passierbar.

Wichtige Gasthöfe /Schenken: der *Gasthof* (Q4, P5, B12 unter Selma Halmarsdottir, einziger Gasthof überhaupt, 20 Betten)

Herausragende Handwerker und Händler: einzige Schneedachszucht Thorwals: Nikku Rangoldsons Familie

Stadtgeschichte: Am Jurgaplatz ging Jurga angeblich vor etwa 2.600 Jahren an Land und begründete die Siedlung *Olafjord*; die Magierakademie ist fast ebenso alt.

Stimmung in der Stadt: gastfreundlich, rau, von einer durch die Elemente Wasser, Wind und Eis (und damit den Göttern) geprägten kämpferischen Lebensart; auf traditionelle 'hjaldingsche' Werte bedacht



Prem

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

Einwohner: ca 2.800

Herrschaft/Politik: Hetfrau Thora Thurboldsdottir

Garnisonen: 50 Krieger Hetfrau Thoras, 35 Kämpfer der Trutzburg, 20 Hafenwachen

Tempel: **Swafnir**, Rondra, Travia

Besonderheiten: Wahrzeichen sind die hoch über der Stadt gelegene *Freie Kämpferschule von der Trutzburg zu Prem*, der unter der Burg zum guten Teil auf Pfählen über dem Wasser errichtete Swafnir-Tempel, bei dem stündlich eine Fontäne in die Luft gepumpt wird, und das *echte* Premer Feuer der Brennerei Hjalske; *der Stein*, ein fünfeinhalb Schritt hoher, glatter, schwarzer Monolith; beachtliche Seekartensammlung im Hethaus

Wichtige Gasthöfe / Schenken: Hotel *Prem Hof* (Q5, P9, mittelländisches Ambiente)

Stimmung in der Stadt: typisch thorwalsch direkt, traditionelle Freibeuter- und Fischerstadt

Thorwal

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

Einwohner: um 9.000, im Winter fast doppelt so viele

Herrschaft / Politik: Hetmann vom Bodir Hasgar Tildasson vom Surensdottir-Otta und Oberste Hetfrau Jurga Trondesdottir leiten mit Volksrat und Rat der Kapitäne die Geschicke der thorwalschobrigkeitsunhörigen Stadtgemeinschaft; Verbannung, Geld- oder Todesstrafen für Vergehen, keine Haftstrafen

Garnisonen: 90 Krieger der Hetgarde, 50 Krieger der Windzwinger-Otta, 30 Büffel und Hafenwachen, zwei Drittel der Thorwaler sind zudem waffenfähig und -fertig.

Tempel: **Swafnir**, Travia, Efferd, Phex, Peraine, Tsa

Besonderheiten: Magierakademie *Schule der Hellsicht* (Hellsichtig grau), größte kartographische Sammlung Aventuriens, buntes Völkergemisch in der Weststadt, eifrig besuchtes Immanstadion

Orkendorf, ehemals kaiserliche Zwingfeste *Ugdalfskro-* nir mit Kriegerakademie, halbjährliches Hjalding (Treffen der Obersten), teilweise nach horasischem Brandbeschuss neu errichtet

Wichtige Gasthöfe / Schenken: im thorwalschen Ostteil keine (jedes Langhaus ist traditionell gastfrei), im Westteil diverse unterschiedlichster Qualitäts-/Preislage

Stimmung in der Stadt: im Sommer rau, direkt und herzlich, im Winter überbevölkert und zu trink- und handfesten Geselligkeiten mit swafnirgefälligem Skaldenvortrag neigend; einzig Walfänger und Sklavenhalter sind hier nicht gelitten, gegen-über Horasiern ist man immer noch reserviert.

Waskir

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

Einwohner: um 2.300

Herrschaft/Politik: Hetfrau von Waskir ist Anhild Iransdottir der Farseeesson-Otta, die ewig im Streit mit der Nunnur-Otta liegt.

Garnisonen: 50 Krieger der Farseeesson-Otta, 30 Krieger der Nunnur-Otta

Tempel: Travia, Rondra, Firun/lfrin

Besonderheiten: Verehrung vieler Halb- und Viertelgötter und mythischer Helden durch teils heidnischen Kult, Gerüchten zufolge Sommersonnwend-Kinderopfer zur Beschwichtigung von Moorgeistern; befestigter Rondra-Tempel als Fluchtborg; Waskir (Dinkelschnaps, aus dem gleichnamigen Dinkelbier gebraut)

Stimmung in der Stadt: sehr rau und streitlustig, abergläubisch, im Winter völlig von der Welt abgeschnitten

Kendrar

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

Einwohner: um 1.100 (davon etwa 15 % Thorwaler)

Herrschaft / Politik: Hetmann Eldgrimm der Lange

Garnisonen: 50 Krieger der Eldgrimm-Otta

Tempel: **Swafnir**, Travia, Phex, Rahja

Stadtgeschichte: Hetmann Eldgrimm Oriksson der Lange eroberte 8 Hal die nostrische Stadt aufgrund einer Wette und verschob damit die Grenze Thorwals bis an den Ingval, die zeitweilige Rückeroberung durch Nostria und die erneute Besetzung durch Eldgrimm trugen die Kendrarar mit Gelassenheit.

Stimmung in der Stadt: Die Bürger haben sich mit 'ihren' Thorwaler arrangiert und sind froh, der nostrischen Steuerpflicht ledig zu sein; die Thorwaler nutzen Kendrar gewinnbringend für beide Seiten als Handelshafen und lieben zudem den ausländischen Flair 'ihrer' Stadt.



MISSLIEBIGE NACHBARN DES MENSCHEN - DAS ORKLAND

UND DIE ORKS

Geographische Grenzen: das von den Gebirgen Große Olochtai, Firunswall, Blutzinnen und Steineichen

wald umgebene Hochland, neuerdings dazu die Thaschberge
Landschaften: Hochlandsteppe, karge Hügel und großteils kahle Berge

Gebirge: s.o.

Gewässer: Bodir, Einsiedlersee (nordwestl. von Phexcaer), Dairuchsee (in den Blutzinnen)

Bevölkerung: um 100.000 Orks, um 3.000 Menschen im Bodirtal, dazu einige Achaz, Grolme, Tiefzwerge und drei Riesen

Wichtige Städte und Dörfer: Khezzara, Kharkush, Phexcaer, Orrakhar

Vorherrschende Religion: orkischer Glaube, schamanistisch

Herrscher: Ashim Riak Assai, der Aikar Brazoragh

Landeswappen: neuerdings weißer Stierschädel vor roter Scheibe auf Schwarz

Sozialstruktur: Kastensystem mit herrschender Krieger- und Priesterkaste, darüber der Aikar Brazoragh als Gottkönig
Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: die Riesen Orkfresser, Neunfinger und Glantuban, der 'Graue Vogt' Jirtan Orbas von Phexcaer, angeblich etliche Greifen, angeführt von Garafan
Wundersame Örtlichkeiten: Phexcaer ('Stadt der Diebe'), der 'Orkenhort' (sagenhafter Schatz), die von 'Holberkern' (Ork-Elfen-Mischlingen) bewohnte Siedlung Ohort, die Ruinen der Zwergenstadt Umrazim

Das von hohen Gebirgen umgebene Orkland ist größtenteils eine karge Steppe, nur am Bodir und seinen Nebenflüssen finden sich saftige Wiesen, Sumpfgebiete und Birkenwälder. Vereinzelte Nadelwälder gibt es auch in Gebirgstälern, ansonsten sind die Hügelländer und Gebirge ebenfalls Ödlande.

In dieser Landschaft mit ihren kalten, trockenen Wintern und heißen, noch trockeneren Sommern gedeihen nur wenige Arten von Pflanzen und Tieren, wobei bei letzteren die Orklandkarnickel und die Steppenrinder hervorzuheben wären.

Die wichtigsten Bewohner dieser Steppe sind jedoch seit vielen tausend Jahren die Orks, Kulturschaffende Zweibeiner, deren meist dunkelbraune bis schwarze Fellfarbe ihnen den Beinamen 'Schwarzpelze' eingebracht hat.

Die Orks leben in einer kriegerischen Gesellschaft, die sich in die Kasten der *Ergoch* (Sklaven, darunter auch Kriegsgefangene und Frauen, beide meist im Besitz des Stammeshäuptlings), *Yurach* (Ausgestoßene), *Grishik* (Bauern), *Drasdech* (Handwerker), *Khurkach* (Krieger) und *Okwach* (berühmte Krieger, aber auch besonders geschickte Handwerker, Priester von Rikai und Gravesh) aufspaltet, über denen die *Harordak* (der Häuptling und der Schamane eines Stammes) stehen. Sie sind in erster Linie Kämpfer,

und daher hat ihre Kultur nur wenig Schmückendes oder 'Nutzloses' hervorgebracht: Sie ziehen mit ihren großen Riyachart-Rundzelten umher, ihre Kleidung ist meist aus grobem Wollstoff oder Leder, wobei es eine strenge Zuteilung der

Farben für die einzelnen Kasten gibt; Tätowierungen, Schmucknarben und Haarfärbungen sind recht beliebt. Ihre typischen Waffen sind der geflammte Krumm

säbel *Arbach* sowie häufig Äxte und Hämmer; und auch mit dem Bogen wissen sie umzugehen. Die *Religion* der Orks kennt zwei Haupt-Gottheiten: den stierköpfigen Kriegs-, Jagd-, Herrschafts- und Wettergott *Brazoragh* sowie den selten ab-

gebildeten Todes- und Wissensgott *Tairach*. Der *Brazoragh*-Priester ist der Häuptling des Stammes, der *Tairach*-Priester der Schamane; andere Gottheiten wie der Schmiede- und Feuergott *Gravesh* oder *Rikai*, der Gott des Ackerbaus, genießen bei den meisten Stämmen nur eher untergeordnete Verehrung. Die wichtigsten Stämme der Orks sind die *Orichai* mit 25.000 Köpfen (die 'typischen Orks', stark in Sippen aufgesplittet), die vor allem für ihre Schmiedekunst und andere Handwerksarbeiten bekannten *Korogai* (um 22.000, davon etliche im Svelltschen



Ein Khurkach der Zolochai



AUS DER ORKISCHEN GESCHICHTE

um 3000 v.BF: erste geschichtliche Belegung der Orks, die nach eigenen Angaben bereits mehrere zehntausend Jahre im Orkland ansässig sind; Zerstörung der Zwergenstadt Umrazim

um 1.500 v.BF: Orks werden von den Hjaldingern von der Küste vertrieben.

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

in den Dunklen **Zeiten** (ab ca. 550 v.BF): Verschiedene Stämme und Sippen der Orks strömen ins Mittelreich; sogar Gareth wird zeitweilig besetzt.

253 v.BF: Nargazz Blutf Faust erobert Baliho und errichtet ein orkisches Reich.

141 v.BF: In *der Schlacht von Saljeth* bezwingt ein vereinigt Heer von Elfen und Zwergen die Orks und beendet damit die Besetzung des Mittelreichs; Erscheinen des Greifen Scraan. ab **298 BF:** Beginn der ernsthaften menschlichen Besiedlung des oberen Bodirtals

308: Der Vorposten Myrburg, das spätere Phexcaer, erhält die Stadtrechte.

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

ab 1003: Ashim Riak Assai eint die Orkstämme unter seiner Führung; kurze Zeit später Gründung Khezzaras.

1008: Eine versuchte Invasion des Thorwaler Gebiets wird durch das Auftauchen der legendären Klinge *Grimring* zum Erliegen gebracht, ehe sie richtig begonnen hat.

23. Peraine 1010: Nomineller Beginn des *Orkensturms* unter der militärischen Führung Sadrak Whassois. Nach der schnellen Eroberung des Sveltschen Städtebundes werden Teile des besetzten Gebiets besiedelt. Anfang 1012 beginnen die Orks mit einem Angriff auf das Mittelreich; Greifenfurt fällt; in der Schlacht von Orkenwall siegen die Orks. Ein Scheinangriff auf Wehrheim ermöglicht es der Hauptmacht, entlang des Großen Flusses und der Rakula vorzustoßen, wo die Orks schließlich am 1./2. Phex auf den Silkwiesen geschlagen werden. Bis Ende des Jahres wird Greifenfurt befreit und die Orks nach Bärwalde zurückgedrängt, aber erst 1020/21 werden die letzten Orks aus dem Mittelreich vertrieben; die Besetzung des Sveltbundes dauert noch an.

1020: Streit in der Führungsspitze der Orks führt zur Verban-

nung des Hochschamanen Uigar Kai
seit 1025: erneute Wanderung und Kriegszüge verschiedener Orkstämme; die Khurkach scheinen wieder so weit erstarkt, dass ein größerer Angriff möglich scheint

die *Gharrachai*, die *Thasch-*, *Hilval-* und *Rorwhed-Orks*. Die *Tordochai*, die im Orkensturm ihre Schmach von vor über 400 Jahren rächen wollten, gelten als vollständig vernichtet. Die Orks sprechen eine eigene Sprache, die jedoch keine Schriftform kennt, sondern, genau wie fast alles Wissen, von den Tairach-Priestern bewahrt wird.

MEISTERINFORMATIONEN

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

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

WICHTIGE ORTE IM ORKLAND

Khezzara

Um das Jahr 1008 gegründete 'Hauptstadt' der Orks im Hügelland etwa 50 Meilen hinter der Thaschpforte; mit palisadengekröntem Erdwall und einem guten Dutzend Türme gesichert; wenige Steingebäude, darunter der Palast des Aikar Brazoragh, der gleichzeitig auch Schatzkammer für all das aus dem Svelttland geraubte Gut ist; viele Schmieden und Ziegeleien, sogar eine Stellmacherei für die riesigen Kampfwagen der Orks.

Einwohner: geschätzt 8.000 (davon ca. 5 % menschliche Sklaven)

Wappen: weißer Stierschädel vor roter Scheibe auf Schwarz
Herrschaft/Politik: als Haupt- und Palaststadt der Orks dem Aikar Brazoragh direkt untertan

Garnisonen: geschätzt 500 Khurkach aller Stämme in der Stadt, ca. 1.000 weitere in Zeltdörfern der Umgebung

Stimmung in der Stadt: kriegerisch-barbarisch

Kharkush

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

Einwohner: geschätzt 1.500 Korogai

Garnisonen: geschätzt 300

Tempel: Gravesh

Besonderheiten: Die Hochöfen der orkischen Schmiede werden hier mit Zwergenkohle betrieben, was eine gute Ausbeute und einen hervorragenden Stahl ermöglicht.

Bund), die *Zholochai* (um 18.000), die die Kriegerelite der Orks stellen, die im westlichen Orkland beheimateten *Truanzhai* (um 12.000, halb sesshafte Händler und Handwerker), die selbst von den Orks als Barbaren betrachteten *Olochtai* (um 4.000) im gleichnamigen Gebirge, die etwa 3.000 sumpfbewohnenden *Mokolash* der Bodirquellen, die als nomadische Händler umherziehenden *Tscharshai* sowie einige erst im Verlauf des Orkkriegs neu zusammengeschlossene Stämme wie



Orrakhar

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

Phexcaer

Kleinstadt im Orkland; wird etwa zur Hälfte von Bürgern, Bauern und Handwerkern, zur anderen Hälfte von meist irgendwo in Aventurien gesuchten Gaunern und Vogelfreien bewohnt; lebt von Ackerbau, Fischfang und dem Handel mit den Orks; die hiesige Brücke stellt auf viele Dutzend Meilen die einzige Möglichkeit dar, den Bodir zu überqueren. Seit dem Orkensturm geht es mit der Stadt, in die niemand mehr flüchtet, deutlich bergab.

Einwohner: um 1.100

Herrschaft: Viele kleinere Banden und einige einflussreiche Einzelpersonen bilden ein kompliziertes Machtgeflecht.

Garnisonen: keine, die meisten Phexcaerer sind waffenfähig.

Tempel: Phex, Peraine

Besonderheiten: Zur eigenen Sicherheit sollte man – auch bei kurzem Aufenthalt – 'Mitglied' in einer der Banden der Stadt werden (kostet 1 bis 10 Dukaten).

Wichtige Gasthöfe: diverse Etablissements stark schwankender Qualität, dazu Bordelle und Spielhäuser

Herausragende Handwerker und Händler: In der Stadt werden nur einfache Waren hergestellt, dafür aber kann hier wirklich alles ge- und verkauft werden, wenn man genügend Geduld und einen wirklich gut gefüllten Geldbeutel hat.

Stadtgeschichte: Zur Zeit der Klugen Kaiser als 'Myrburg' gegründet; 624 BF von Orks belagert und durch Eingreifen des Riesen Orkfresser gerettet, aber nach einigen Jahrzehnten wieder den Orks tributpflichtig und schließlich wiederum mehrmals angegriffen; 797 BF durch den im Mittelreich steckbrieflich gesuchten Erzgauner Jirtan Orbas und die Reste seiner Bande vor einem Angriff der Zholochai gerettet. Orbas wird Herrscher in

Myrburg, die Stadt erhält den größten Phex-Tempel Aventuriens und wird in Phexcaer umbenannt; seitdem Rückzugsort für allerlei zwielichtiges Gesindel; während des Orkensturms wegen des Auffindens der Thorwaler 'Schicksalsklinge' nahezu unbehelligt, jedoch nur noch wenig besucht.

Stimmung in der Stadt: Gesetzlosigkeit und Anarchie, die nur von einem gemeinsamen Interesse am Weiterbestehen der Stadt gemildert wird; Spannungen zwischen 'Bürgern' und 'Gaunern'; Banden-Rivalitäten; das Leben eines Fremden zählt nicht viel.



Sadrak Whassoi, Marschall der Orks



GLATTHÄUTE UND SCHWARZPELZE - DER EHEMALIGE SVELLTSCHER STÄDTEBUND

Geographische Grenzen: Svellttal
zwischen Finsterkamm, Thasch,

Blutzinnen und Firunswall ein schließlich des Rorwhed, die Steppe nördlich des Finsterkamm bis zur Küste bei Riva. Geographisch, aber nicht politisch zugehörig war und ist das Mündungsdelta des Svellt um die Stadt Enqui.

Landschaften: Altsvelltsümpfe, Svelltsümpfe, Rorwhed-Gebirge, Brinasker Marschen, Gashoker Steppe, Küste des Golf von Riva
Wichtige Gewässer: der Svellt samt seinen Quellflüssen Lowanger Svellt und Finsterer Svellt, der Svall, Flüsse und Seen der Brinasker Marschen, der bei Riva mündende Kvill
Geschätzte Bevölkerungszahl: 30.000 (10 % Orks, ca. 1 % Elfen und Zwerge), davon 60 % in Städten und größeren Ansiedlungen, dazu 5.000 in und um Enqui

Wichtige Städte und Dörfer: frei: Riva, Tjolmar; tributpflichtig: Lowangen; besetzt: Gashok, Tiefhusen, Rorkvell; thorwalsch besetztes Enqui; Dörfer Yrramis (orkische Grenzfestung) und Neulowangen (Siedlung der Dualisten nördlich Lowangens); geographisch dazugehörig die Hausbootssiedlung Parkauki im Brack

Wichtige Verkehrswege: Svellt, Svelltstraße von Lowangen nach Tjolmar, Wegenetz zwischen Tjolmar, Tiefhusen, Riva, Gashok
Religionen: Orkgötter, Travia, Phex, Firun, Rahja (Ewige Weinstöcke, Levthansband in Tiefhusen); Dualisten, die Praios als Bewahrer des Heils und Boron als Bringer allen Übels

verehren (Gashok, Neulowangen), bedeutender Tempel des Efferd in Riva, früher wichtig: Firun (Tiefhusen), Phex (Gashok)

Herrscher und Sozialstruktur: Land, Dörfer und einige Städte sind in der Hand dreier Stämme der Korogai-Orks, die die Menschen entweder als Sklaven oder als untere Kastenangehörige ansehen; die freien Städte genießen weiterhin ihre bürgerlichen Stadtrechte; der Svelltsche Bund existiert faktisch nicht mehr. Faustrecht; Bildung mehr oder minder rondragefälliger, ungeschriebener Gesetze

Einflussreiche Persönlichkeiten: König Arion von Westak-Tiefhusen, Häuptling Mardugh Orkhan, 'Kaiser' Reno und sein 'Oberst' Otho Urdorf von Svalltingen-Bispielquell, Storianio Vardari (Rivaer Instrumentenbauer), Hetmann Ingald Ingibjarsson von Enqui

Helden, Heilige, Mysteriöse: Rik Tarlanen, das 'Gelbe Auge' (Kopfgeldjäger), Bären-Benja (Jägerin), Märtyrerin Odelinde (Rondra, Tiefhusen), Kupfermond (Priesterin des Orkgotts Rikai), Mardugh Orkhan (Ingerimm-Geweihter!), Hexenzirkel vom Rorwhed (Oberhexe Xerinn), Bringimox (uralter Hexer im Grauen Wald), Kantala (Nivesin, Wolfskind)

Wundersame Orte: Boron-Tempel in Rorkvell (im Rorwhed); der Graue Wald bei Ansvell (zwischen Lowangen und Tiefhusen); Hexentanzplatz am Berg Silberkrone (Rorwhed) *Messe:* im Phex und Travia 'Markt und Spiele' in Lowangen

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

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

weiter und schließt Abkommen mit Besiegten und Nachbarn zu beiderseitigem Nutzen.

Im Süden sind es die *Thasch-Orks*, die unter *Harkhash Drugh* vergeblich Lowangen belagerten und ihren Zorn darüber die Menschen immer noch in blutigen Kämpfen spüren lassen. In der Mitte des Svelllandes, am Oberlauf des Hilval nahe ihrer heimatlichen Steppe, herrschen die *Hilval-Orks*. Sie begnügen sich mit der energischen Eintreibung hoher Tribute, ziehen aber sonst eine eher friedliche Lebensweise vor. So weiß kaum ein Mensch zu sagen, ob noch der uralte Oberhäuptling *Shurak Gelbzahn* oder längst ein anderer Ork ihr oberster Herr ist.

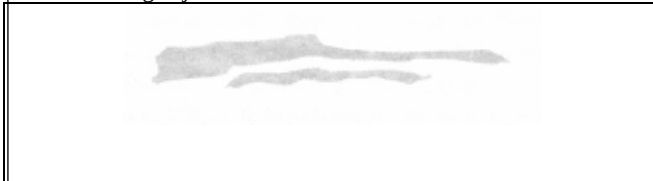
Im Gebiet der Hilval-Orks ist auch *Kaiser Reno I.* vom Svellt und sein wilder Haufen zu finden. Reno Gutheil, Pelzhändler von Beruf, ist trotz der völligen Überforderung durch die plötzliche Bedeutung seines in geistiger Umnachtung gestellten Anspruches eine der größten Hoffnungen der Svelltländer — und eine willkommene Marionette für den undurchsichtigen Tiefhusener Strategen und ehemaligen Leutnant Otho Urdorf.

So findet man im Svelltschen ehrbare Bürger und Bauern neben gesetzlosen, aber auch 'ehrenhaften' Straßenräubern und Widerstandskämpfern, wilde, aber auch beinahe zivilisierte Orks, göttergefälligen Alltag und orkischen Götzendienst.



DIE WICHTIGSTEN GESCHICHTSDATEN

vor 2000 Jahren: laut zwergischer Überlieferung Gründung Tjolmars durch überlebende Zwerge aus der gefallen Mine Umräim (lt. thorwalscher Überlieferung vor ca. 1500 Jahren)
608 v.BF: laut thorwalscher Überlieferung Gründung Hjalmeffords, des späteren Riva
154 v.BF: laut thorwalscher Überlieferung Zerstörung Hjalmeffords durch Orks
432 **BF**: offizielle Gründung Rivas
450: erster Bericht über güldenländische Siedler am Svellt;
Gründung der Siedlung *Lohwangen*
595: Orks zerstören das Städtchen Roremund, den Vorgänger Tiefbusens
653: Lowanger Dokument; Lowangen, Tjolmar und Tiefhusen gründen den Städtebund.
677: Gashok wird Mitglied.
870: Riva tritt ein, der Bund hat einen Seehafen.
988: Die Zorganpocken gehen um.
1010: Thorwaler übernehmen Enqui; kurz darauf überfallen die Orks, zumeist aus dem am Firunswall beheimateten Stamm der Korogai, das Svellttal. Der Städtebund zerbricht; viele Bewohner flüchten u.a. nach Enqui und Lowangen.
ab 1012: Ende der Kämpfe, Besetzung und/oder Tributzahlungen je nach Stadt und Gebiet



WICHTIGE ORTE DES SVELLTLANDES

Enqui

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

Einwohner: um 4.000 (15 % Thorwaler, 60 % Flüchtlinge)
Herrschaft / Politik: Hetmann Ingald Ingibjarnsson ist der junge Fürst der Stadt; der Walfang ist bei Todesstrafe verboten. In der Stadt gilt das Gesetz des Stärkeren, unter Thorwalern thorwalsches Recht; patrouillierende thorwalsche Kriegsflöße
Garnisonen: 70 Krieger der Ingibjara, 50 der Bürgerwehr
Tempel: Peraine, Firun, Efferd, Swafnir, Rondra, Phex
Besonderheiten: Der Palast beherbergt ein Spielhaus, zwei Bordelle und allerlei Hehler, während die Thorwaler abseits der Stadt in einer neu erbauten Ottaskin residieren.
Stadtgeschichte: Einst unabhängige Walfängerstadt, wurde Enqui 1010 BF von Thorwalern überfallen und übernommen, von den Orks daraufhin verschont; starke Flüchtlingszuwanderung, beginnt, die Rolle Phexcaers zu übernehmen
Stimmung in der Stadt: Hoffnungslosigkeit neben Gewinnsucht, Thorwaler Geradlinigkeit neben den rauen Sitten von gesetzlosem Gesindel und dem Wunsch der im Elend lebenden Flüchtlinge, heimzukehren

MEISTERINFORMATIONEN

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

Abenteuer: Zeichen der Kröte, Donnersturmrennen, Xeledons Rache, PhileassonSaga, In Liskas Fängen, Mutterliebe, Levthansband, Das vergessene Volk

Gashok

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

Einwohner: um 900 (10 % Orks)
Garnisonen: 30 Orkkrieger
Tempel: **Tairach**; den Dualisten ist erlaubt, ihren Kult auf einem Feld zu praktizieren; der einst überregional bedeutende Boron-Tempel ist entweiht, wird abergläubisch gemieden; Phex-Geweihte sind untergetaucht, der öffentliche Tempel steht leer.
Besonderheiten: Neben noch strenggläubigeren Dualisten, die die orkische Besatzung als Prüfung verstehen, leben hier zutiefst enttäuschte Ex-Dualisten, Huren, Gesetzlose, halborkische Bälger und Orks. Östlich liegt das Zeltlager der Orks.
Wichtige Gasthöfe / Schänken: *Zum Wilden Mann* (Q5, P7)
Stadtgeschichte: ehemals freie Stadt und wichtiges Mitglied des Svelltschen Städtebundes, seit 17 Hal unter orkischer Besatzung

Lowangen

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

Einwohner: um 10.000, darunter viele Flüchtlinge der Orkriege
Herrschaft / Politik: gewählter Gildenrat, der den Magistrat einsetzt und das Stadtrecht bestimmt; Geld- oder Todesstrafen, kaum Haftstrafen; den orkischen Besatzern tributpflichtig
Garnisonen: 800 Lowanger, 750 freiwillige Bürgerwehren
Tempel: **Phex, Travia, Tsa, Rahja, Hesinde**, Peraine, Boron, Firun, Ingerimm
Besonderheiten: Magier-Akademie der Verformungen (grau;



Form, Eigenschaften), Magierakademie *Halle der Macht* (schwarz; Herrschaft, Einfluss), Ordensburg der Grauen Stäbe von Perricum, Svellttaler Kaltblut, Markt und Spiele im Phex und Rahja

Wichtige Gasthöfe / Schänken: Wirtshaus *Hammer und Amboss* (Q4, P5, Treffpunkt), Schenke *Salamanderstein* (Q7, P9), Schänke *Orkentod* (Q3, P4), Hotel *Bunte Flucht* (Q8, P8)
Stadtgeschichte: Stadtrecht seit etwa 500 Jahren, 70 Jahre später erste Belagerung durch Orks, 653 BF Gründung des Svelltschen Städtebundes, 1010/11 orkische Belagerung und Zerschlagung des Städtebundes, seit 1012 Tributzahlungen
Stimmung in der Stadt: zehrt vom ehemaligen Reichtum, trotzig, immer auf der Suche nach Verbündeten gegen die Orks

Riva

Freie, reiche Hafenstadt um die Mündung des Kvill am Golf von Riva; trutzige Burganlage, großer Hafen, gepflasterte Straßen, lange Stadtmauer, adrette Holzhäuser, steinernes Neues Rathaus. *Das* Handelszentrum nördlich des Orklandes, Drehscheibe des Landverkehrs ins Bornland; stark vom Handelshaus Stoerrebrandt abhängig.

Einwohner: um 3.000

Garnisonen: 50 Stadtgardisten und freiwillige Bürgerwehr
Tempel: **Firun, Efferd, Phex**, Tsa, Travia, Rahja, Nandus im Aufbau

Besonderheiten: die Nivilaukaju (laut nivesischer Sage eine von Liska zur Strafe versteinerte Nivesin, jeden Neumond opfern die Nivesen dort ein Karen, um Liska zu besänftigen); Magierakademie *Stoerrebrandt-Kolleg* (grau; Hellsicht, Schaden); Volksschule

Wichtige Gasthöfe / Schänken: viele, meist gute Qualität
Herausragende Handwerker: Instrumentenbauer Vardari (Q15, P10, Saiteninstrumente)

Stadtgeschichte: Gründung vor etwa 600 Jahren auf den Ruinen der Thorwalersiedlung Hjalmeford. Ehemals Handelshafen des zerschlagenen Svelltschen Städtebundes, friedliche und fruchtbare Koexistenz mit Elfen und Nivesen

Rorkvell

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

Einwohner: um 500 (25 % Menschen, 5 % Tiefzwerge, 5 % Zwerge)

Herrschaft / Politik: Oberhäuptling Mardugh Orkhan ist unumstrittener Patriarch. Ein Teil der Menschen Rorkvells hat schon früher hier gewohnt, ein anderer wurde als Sklave der Orks herbeigeschleppt. Die Zwerge sind mit den Orks verbündet.

Tempel: Schreine des Tairach und des Ingerimm

Besonderheiten: Mardugh Orkhan als Geweihter des Ingerimm; 'Schwarzer Geist' des Boron-Tempels (gefesselte Seele des Boroni); Hexe Alvinia; Tiefzwerge in der Dorfmine

Stimmung in der Stadt: Zwar gibt es ständig – auch handfeste – Reibereien, aber durch Mardughs rigide Durchsetzung seiner Politik herrscht ein relativ einträchtiges Nebeneinander.

Tiefhusen

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

Einwohner: 2.100 (5 % Orks)

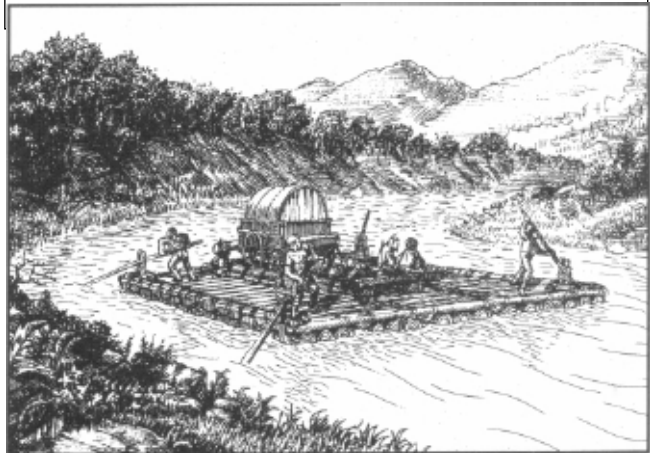
Herrschaft: König Arion III. von Westak-Tiefhusen 'herrscht' nur mit Billigung der Orks, die unter Hauptmann T'Rahgh die Stadtordnung, Zoll und Tributzahlungen überwachen.

Garnisonen: 20 königliche Leibgardisten, 50 Orkkrieger
Tempel: Tairach (früher Rondra), Travia, Hesinde, **Rahja** (Ewige

Weinstöcke, Levthansband), Firun (vermisste Geweihte), Boron
Besonderheiten: Ruinen der Feste Roremund (595 BF von Orks zerstört, Geister); sowohl die königliche Familie als auch die orkischen Besatzer bewohnen Burg Tiefhusen; Rahja-Tempel ist Pilgerziel

Wichtige Gasthöfe / Schänken: Schenke zum Entenschnabel (Q6, P3), Herberge *Nordlicht* (Q5, P5), Gaststätte *Goldschatz* (Q8, P9)

Wichtige Händler: Königliches Handelskontor, Pelzmarkt



Tjolmar

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

Einwohner: 1.250 (5 % Zwerge)

Herrschaft/Politik: Magistrat, Friedensabkommen mit Orks

Garnisonen: 20 Stadtbüttel, 10 Ork- bzw. 10 Zwergenkrieger in den beiden Brückenfesten

Tempel: Firun, Ingerimm (alter zwergischer Kult), Ifirn, Rahja

Wichtige Gasthöfe / Schänken: Gasthaus *Traloper Riese* (Q6, P9)

Stadtgeschichte: Gründung vor etwa 1.600 Jahren, vermutlich durch Hjaldinger. Wurde in den Orkkriegen durch den Verrat der Tjolmarer Zwerge verschont, als Gegenleistung wurde den Orks die Passage über die Brücke gewährt, was den Angriff auf Tiefhusen und Lowangen ermöglichte. Einzige tributfreie Stadt im zerschlagenen Städtebund, die mit den Orks auch Handel treibt.

Stimmung in der Stadt: gespanntes Verhältnis zwischen den Menschen und Zwergen; Fremden gegenüber misstrauisch; man fühlt sich vergessen und missverstanden.



IM TIEFEN WALD, AUF LIEBLICHER AU - DAS LAND DER ELFEN

Geographische Grenzen: Salamandersteine (Waldelfen), Flussläufe nördlich davon bis zum Frisund (Auelfen), Grüne Ebene, Neunaugensee, Nordwestrand der Roten Sichel
Landschaften: bewaldetes Hochgebirge und Flussauen *Gebirge:* Salamandersteine
Wichtigste Gewässer: Kvill, Oblomon, Frisund, Amper, Rathil, Neunaugensee
Geschätzte Bevölkerungszahl: 5.000 Menschen, 6.000 Waldelfen, 12.000 Auelfen, 500 Steppenelfen
Wichtige Städte und Dörfer: Donnerbach, Uhdenberg, Kvirasim
Sozialstruktur (Elfen): Sippenstruktur
Einflussreiche Familien (Menschen): Kolenbrander (Händler,

beherrscht den Warentransport mit Donnerbach und Uhdenberg), Kowang (Uhdenberger 'Erzbarone' norbardischer Abstammung), Bergwacht (Uhdenberger 'Erzbarone', mit Kolenbrander verwandt)

Lokale Helden/Heilige/Mysteriöse Gestalten: Athavar Friedenslied (verstorbenen waldelfischer Freizauberer), Heleon (Rondra-Heiliger, gründete Tempel zu Donnerbach), Mutter Herdgar (erbaute Travia-Tempel in der Grünen Ebene)
Wundersame Ortschaften: Salamandersteine, Neunaugensee, Nebelmoor

Lokale Fest- und Feiertage: Alle Rondrafeiertage werden in Donnerbach mit besonderer Inbrunst begangen.

DIE ELFENVÖLKER

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

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

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

Noch weiter im Norden, genauer gesagt in der Grimmfrostöde, entlang der Brecheis- und Bernsteinbucht und auf den Bäreninseln, leben die *Firnelfen*. Ihre Heimat besteht im we-

sentlichen aus Eis, dem nur unbedeutend wärmeren Meer sowie Steinen und Felsen. Feuerholz ist rar; ihre Behausungen bauen die Firnelfen in aller Regel aus Eis. Wer unter solch widrigen Bedingungen lebt, kann sich keine Gastfreundschaft erlauben, und so werden Fremde friedlich, aber bestimmt abgewimmelt.

Fragt man den Garetier, wo die Elfen herkommen, wird er vermutlich "aus den Salamandersteinen" antworten. Dies trifft jedoch nur auf die *Waldelfen* zu. Die Behausungen dieses Volkes lassen sich mit menschlichen Begriffen nur unzutreffend benennen, weder Hütte noch Baumhaus sind wirklich

passende Worte für die Bauten aus lebendigem Holz.

Die Waldelfen leben als Jäger und Sammler und haben zumeist – Siedlungen wie Kvirasim und Gerasim einmal ausgenommen – keinen Kontakt mit den Menschen. Sie sind im allgemeinen friedlich und mitfühlend, aber durchaus bereit, ihre Heimat zu verteidigen. Kommt es zum Zwist zwischen ihnen

und den Menschen, ist ihr Verhalten kaum vorherzusagen. Mag sein, dass der verletzte Wanderer im Wald ihr Mitleid erregt, mag aber auch sein, dass sie mit finstlicher Gleichmut sein Ende beobachten.

Am häufigsten bei den Auelfen anzutreffen

sind die aus der Verbindung von Mensch und Elf entstandenen *Halbelfen*, die ansonsten die Gesellschaft der Menschen vorziehen, denn die wenigsten von ihnen werden von den Elfen als vollwertige Sippenmitglieder akzeptiert.





DIE SALAMANDERSTEINE

Verdienstmöglichkeiten – entweder als Räuber oder als Wächter.

Bis zu dreitausend Schritt ragen die Gipfel der Salamandersteine empor; der Gebirgszug gehört wohl zu den wildesten und gleichzeitig romantischsten Landschaften Aventuriens. Klare Bäche, in denen sich die Fische nur so tummeln, haben tiefe Schluchten und Täler gegraben. An den Hängen stehen prachtvolle Ahorne, Fichten und Lärchen, mächtige Rottannen und Mammutbäume, die hundert Schritt und mehr messen. Das Licht, das durch das dichte Zweigdach fällt, malt zitternde Muster auf den grünen Teppich aus Gräsern, Blumen, Moosen und Farnen. Hier gibt es Ameisenhaufen, so groß wie zwei Mann, riesige Schirmpilze, von denen jeder eine Mahlzeit für fünf Leute ergäbe, Schmetterlinge, die an Farbenpracht selbst die Frühwerke der großen Daria Vindest in den Schatten stellen. Auch wenn man sie seltenst zu Gesicht bekommt, so weiß der Wanderer doch sofort, dass hier die Waldelfen ihre Heimat haben müssen.

Doch sollte man sich von dem Idyll nicht täuschen lassen: Der Säbelzahniger ist hier nicht weniger hungrig als andernorts, die Kvellotter nicht weniger giftig. Und wenn die Elfen Zwist mit den Menschen haben, dann zeigt sich – so heißt es – der Wald selbst abweisend, gefährlich, boshaft.

DAS NEBELMOOR

Westlich des Neunaugensees erstreckt sich das Nebelmoor – eine wahrhaft düstere und unwirtliche Landschaft. Stinkender Morast, aus dem abgestorbene Baumstümpfe ragen, ein ständiges Glucksen, das hoffentlich nur von aufsteigenden Sumpfgasen stammt, und natürlich dichte Nebelbänke zehren an Kräften und Moral des Wanderers. Recht sicher ist noch der Weg am See entlang von Trallop nach Donnerbach; die Pfade aber, die das Moor direkt durchqueren, sind mit äußerster Vorsicht zu genießen. Wer nicht mit der Wildnis und ihren Fährnissen vertraut ist, sollte sich besser einen Führer suchen.

Versprengte Orks haben sich in den Sümpfen zu Banden zusammengeschlossen, die es auf Besitz und Leben von Reisenden abgesehen haben. Einige Zauberer aus der Zeit der Magierkriege sollen sich hierher zurückgezogen haben, und auch wenn die Dämonologen und Nekromanten inzwischen tot sind, so kann man doch bisweilen noch die eine oder andere ihrer Hinterlassenschaften finden – oder aber sie findet einen selbst zuerst.

DIE GRÜNE EBENE

Nordöstlich der Salamandersteine und nördlich der Roten Sichel liegt in einer ausgedehnten Senke ein weites Grasland, das gemeinhin die Grüne Ebene genannt wird. Bäume gibt es so gut wie keine, als rare Wasserquellen dienen Tümpel, die vom Regen gespeist werden. Bäche oder gar Flüsse sucht man zumeist vergebens, nur während der Schneeschmelze gibt es einige Rinnsale, die sich in dem endlosen Grün, das in dem Wind Wellen schlägt, verlieren.

In der Grünen Ebene leben im wesentlichen Goblins und Steppenelfen, die einzige nennenswerte menschliche Ansiedlung ist *Travingen*. Der Ort ist noch sehr jung und wuchs um den im Jahre 1003 von Mutter Herdgard erbauten Travia-

Tempel. Zur Zeit zählt Travingen etwa 250 Seelen, Tendenz steigend, denn seit der borbaradianischen Besetzung Tobriens werden alle Waren zwischen Mittelreich und dem Bornland über die Grüne Ebene transportiert. So haben auch Abenteurer hier gute

DER NEUNAUGENSEE

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

MEISTERINFORMATIONEN

Der größte Fehler, den Sie als Meister begehen können, ist es, hinter jedem Baum einen Elfen auftauchen zu lassen. Elfische Sinne bemerken die Annäherung einer Heldengruppe schon sehr früh, und die Fähigkeit der Elfen, wann immer sie wollen unentdeckt zu bleiben, ist schon legendär. Es kommt also nur zu einer Begegnung, wenn die Elfen dies wünschen – und sei es nur aus purer Neugierde.

Der zweitgrößte Fehler ist es, einen Elfen zu menschenähnlich zu schildern – vergessen Sie nicht, seine Fremdartigkeit zu betonen –, oder aber, ihn zu einem lieblichen Schöngest und harmlosen Naturschützer zu degradieren. In der Eleganz der Elfen und ihrem intuitiven Verhältnis zur Natur schlägt sich das Animalische ihres Charakters nieder, der nur auf den ersten Blick vom Menschen als 'unschuldig' empfunden wird. Obwohl, vielleicht ist er das wirklich – denn welche Raubkatze läßt schon Schult auf sich, wenn sie ihr Abendmahl reißt.

Abenteurer: Der Zug durchs Nebelmoor, Elfenblut, Des Elfenkönigs Zaubermacht, Das Lied der Elfen, Mutterliebe; zur Geschichte der Elfen auch die Simyala-Trilogie Namenlose Dämmerung, Stein der Mada und Der Basiliskenkönig

WICHTIGE ORTE IN DEN ELFENLANDEN UND DARUM HERUM

Donnerbach

Erst jüngst wurden während des Orkensturms wurden die Palisaden errichtet, die die etwa hundert Holz- und Bruchsteinhäuser Donnerbachs umfriesen. Wer also als Pilger eine trutzige Rondrafestung erwartet, wird enttäuscht sein. Der



Tempel der Löwin findet sich ein wenig außerhalb der Stadt in einer Kaverne hinter dem berühmten Donnerfall.

Einwohner: 2.200 (25 % Elfen)

Wappen: silberner Wellenfahl vor rotem Grund, darüber Mauerkrone

Herrschaft/Politik: Rondrakratie unter der Fürst-Erzgeweihten Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach

Garnisonen: 40 Rondra-Geweihte, 60 Krieger der Rondra, 50 Stadtgardisten

Tempel: Rondra, Hesinde, Travia

Besonderheiten: In einem kleinen Ulmenhain stehen die Holzhäuser der 'grauen' Magierakademie Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung. Außerhalb der Stadt findet sich ein Kloster des Heilerordens der Anconiter – und natürlich der sagenumwobene Neunaugensee.

Wichtige Gasthöfe/Schenken: *Liebliche Melodei* (Q5/P6/S10), *Donnerfall* (Q2/P3/S22), *Hotel Donnerfall* (Q7/P8/S18)

Stadtgeschichte: Im Jahre 343 führte der Rondrianer Heleon, einer Vision folgend, ein Dutzend Rondra-Geweihte, die die Massaker der Priesterkaiserzeit überlebt haben, zum Donnerfall.

Stimmung in der Stadt: trotz des rondrianischen Pilgertempels ausgesprochen friedlich

Einwohner: um 2.000 (45 % Menschen, 30 % Zwerge, 10 % Elfen und Halbelfen, 10 % Goblins, 5 % Orks)

Wappen: Hammer und Axt in Schwarz gekreuzt vor Silber, darüber Mauerkrone

Herrschaft/Politik: Minenloge der konkurrierenden 'Erzbarone'; hier gilt das Recht des Stärkeren, das Führen einer Waffe ist Pflicht. Trallop Gorge als wichtigster Handelspartner

Garnisonen: 200 Söldner der Uhdenberger Äxte und der Uhdenberger Legion, 30 Stadtbüttel der Loge

Tempel: **Ingerimm** (u.a. ein orkischer Geweihter), Peraine, Firun, von Goblins und Orks als Verkörperungen ihrer Götter ebenso besucht

Besonderheiten: Stammhaus der Uhdenberger Legion, auelfischer Tiljaniél-Wald, Minen (Schiefer, Erz, selten Silber), Therbûnitenspital, *Stollen Borons* außerhalb der Stadt (unterirdische Begräbnisstätte)

Wichtige Gasthöfe / Schänken: *Hotel Uhdenberger Hof* (Q8, P10), *Fuhrhof Avesbruder* (Q6, P5), *Gasthaus Shanjas Diwan* (Q7, P7, Rahjendienste), *Schenke Söldnerstube* (Q4, P4)

Kvirasim

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

Einwohner: 750 (5 % Menschen, 10 % Halbelfen)

Herrschaft/Politik: Probleme werden unter den Elfensippen beratschlagt, und jeder darf dabei mitreden.

Tempel: Peraine (eine Geweihte)

Besonderheiten: Seit Jahrzehnten müht sich die Peraine-Geweihte vergeblich, die Elfen zu missionieren.

Stimmung in der Stadt: elfische Gelassenheit und Toleranz

Uhdenberg

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





SONDERLINGE UND SALZARELEN - GERNEGROß NOSTRIA

Geographische Grenzen: Ingval, Ornib, Thurán-See, Tommel, Seenland, Meer der Sieben Winde

Landschaften: schmaler Küstenstreifen, Seenland, bewaldete Hochebene

Gebirge: keine nennenswerten Höhenzüge

Gewässer: Ornib, Ingval, Urlan, Tommel, Nabla und die zahllosen Gewässer der Seenplatte

Geschätzte Bevölkerungszahl: 40.000

Wichtige Städte und Dörfer: Nostria, Salza, Salzerhaven

Verkehrswege: Straße Havena-Nostria-Salza-Thorwal, Tommel und Ingval als Wasserstraßen, Seehäfen Nostria und Salzerhaven

Vorherrschende Religion: Zwölfgötter

Herrscher: König Kasimir

Landeswappen/-symbol: silberne Salzarele auf blauem Grund

Sozialstruktur: Königreich, mehr Freibauern als im Mittelreich

Wichtige Adelsgeschlechter: fast alle Adelsgeschlechter — mit stetig wechselndem Einfluss —, die meisten Geweihten sind weitläufig mit dem König verwandt.

Lokale Helden: keine aventurienweit nennenswerten

Wundersame Örtlichkeiten: die Kalkklippen von Hallerû

Lokale Fest- und Feiertage: 13./14. Rondra: Großes Turnier in der Hauptstadt, 2.

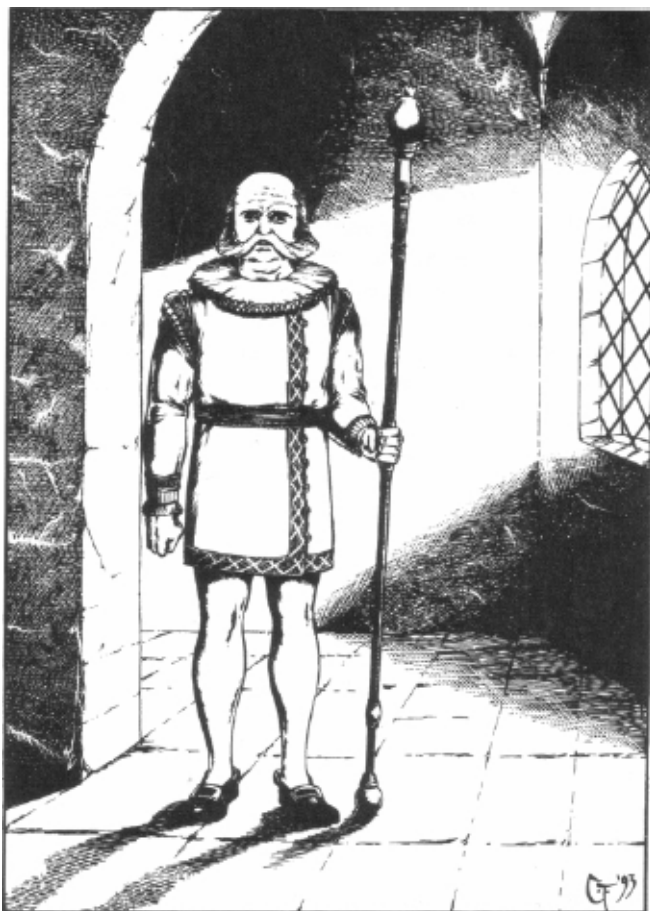
Praios: Geburtstag des Königs

Das nostrische Seenland reicht im Süden vom Tommel bis zur albernischen Grenze. Auf dem kargen Sandboden gedeihen vor allem Kiefern. Gen Norden schließt sich ein fruchtbares, grasbedecktes Hügelland an, das vor allem in Richtung Osten dem Waldland Platz macht. Von unbeschreiblicher Schönheit sind die Kalkklippen von Hallerû am Ingvalbogen westlich von Joborn, auf deren Spitzen sich alljährlich ein Hexenzirkel zur Hexennacht zusammenfinden soll.

Die nostrischen Wälder sind für ihren Wildreichtum berühmt, hier findet man nicht zuletzt den berühmten nostrischen Kronenhirsch. Vor allem jedoch muss die Salzarele erwähnt werden, die auch das Landeswappen ziert und die vor der Küste ihre Laichgründe hat.

Die Bewohner dieses Landes haben zumeist dunkles oder honigbraunes Haar, blond ist eher selten. Etwa ein Viertel von ihnen lebt in den großen Städten des Landes, der Rest in Dörfern und winzigen Weilern. Gemeinhin ist der Nostrianer stolz auf sein kleines Land, was andernorts gern bespöttelt wird, denn in Nostria ist nichts großartig und prächtig, auch wenn es von der

Bevölkerung gern anders gesehen und dargestellt wird. Der Reisende mag sich aber mit Scherzen zurückhalten, denn ein wütender Nostrianer ist nicht weniger gefährlich als ein zorniger Albernier oder Thorwaler. Und was die Kriege mit Andergast angeht: So sehr diese auch im restlichen Aventurien bewitzelt wurden, so wenig konnten die Nostrianer darüber lachen, denn Boron hielt reiche Ernte.



Nostrischer Majordomus und Zeremonienmeister

GESCHICHTE

Die einheimische Zeitrechnung beginnt mit dem Jahr der Unabhängigkeit (854 v.BF). Die nostrianische Geschichtsschreibung ist so geschönt und unzuverlässig wie in kaum einem anderen Land Aventuriens. Insofern sind keinerlei verlässliche Quellen aufzutreiben. Gewiss ist, dass die Geschichte des Landes eine stete Abfolge von Kriegen und Friedensschlüssen mit dem Nachbarn Andergast darstellt. (Zur Zeit herrscht so etwas wie Frieden.) Erwähnt sei hier neben der Joborner Verbrüderung des Jahres 133 (vgl. Geschichte von Andergast) und der thorwalschen Besetzung Salzas und Nordwestnostrias von 1010—1015 die kurzfristige Rückeroberung Kendrars (siehe Thorwal) im Gefolge des thorwalsch-horasischen Konflikts 1023—1025.



An der Spitze des Staates steht ein König – seit langer Zeit der mittlerweile hinfallige Kasimir IV –, der mit einer kleinen Adelsschicht regiert. Kein anderes Land kennt so viele Titel (wo gibt es sonst noch Wojwoden, Enormitäten oder Bombasten?) wie Nostria, und die Konkurrenz unter den Edlen ist dementsprechend groß.

MEISTERINFORMATIONEN

Präsentieren Sie den Spielern Nostria als Operettenstaat, der so gerne eine Weltmacht wäre. Nostria eignet sich als Abenteuerschauplatz für nahezu alle erdenklichen Heldentypen.

Abenteuer: Das große Donnersturmrennen, Liebliche Prinzessin Yasmina, Straßenballade, Die dunkle Halle

WICHTIGE ORTE IN NOSTRIA

Nostria

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

Einwohner: um 6.500

Wappen: silberne Salzarele unter silbernem Zinnenschildhaupt vor blauem Grund; darüber eine Mauerkrone

Herrschaft/Politik: Kasimir IV. herrscht als legitimer König. Als wichtiger Durchgangshafen am Meer der Sieben Winde pflegt man Handelsbeziehungen vor allem zu Havena und knüpft seit neuestem auch zaghafte Bande in Richtung Thorwal.

Garnisonen: 250 Kgl. nostrische Krieger

Tempel: Boron, Efferd, Peraine, Rahja, Rondra, Travia, Tsa

Besonderheiten: Viele repräsentative Gebäude sind im *Poltrion-Tormlyn-Stil*, hinter dessen prunkvollen Fassaden sich relativ einfache Anbauten befinden – selten repräsentiert eine Haupt-

stadt so treffend ihr Land. Magierschule *Akademie von Licht und Dunkelheit* (Umwelt, Objekt; weiß).

Wichtige Gasthöfe/Schenken: *Nostrischer Hof* (bestes Hotel am Platze, Q8/P9/S40), *Vater Baldur* (sauber, dicke Eintöpfe, Q5/P5/S12), *Zum Holzbein* (üble Absteige am Hafen, Q2/P3/S10), *Mauseloch* (nur für Leute, die sich das Holzbein nicht leisten können, Q1/P1/S15)

Herausragende Handwerker und Händler: keine nennenswerten, nostrische Handwerker sind für ihr Improvisationstalent berühmt.

Stimmung in der Stadt: Man ist stolz darauf, was man trotz der Unbill des ewiglichen Krieges zustandegebracht hat.

Salza und Salzerhaven

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

Einwohner: um 3.000 (davon etwa 1/3 in Salzerhaven)

Wappen: silbernes Fischernetz auf rotem Grund, darüber Mauerkrone

Herrschaft/Politik: Graf Albio III.

Garnisonen: 2 Banner Gräflisch Salzeraner Gardisten, 50 Kgl. Krieger, 20 Stadt- und Hafenwachen

Tempel: Hesinde, **Ingerimm**, Travia in Salza; **Efferd** in Salzerhaven

Besonderheiten: Dem Hesinde-Tempel ist ein kleines Kloster der Schwesternschaft der Mada angegliedert.

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Hotel *Göldener Ingval* (Q10/ PI 0/S45), *Stube der Weisheit* (wird vom Hesinde-Kloster betrieben, Q5/P5/S12), *Roter Heller* (es wird empfohlen, nur mit dem Rücken zur Wand zu sitzen; Q2/P3/S8)

Herausragende Handwerker und Händler: Dardane Brusik, die fast die Hälfte des Handels mit Steineichenholz kontrolliert.

Stimmung in der Stadt: Zwischen den Hälften der Doppelstadt besteht Konkurrenz, und man tut gut daran, den Salzerhavener nicht als Salzeraner zu bezeichnen.



HOLZFÄLLER UND HÖFLINGE - DAS KÖNIGREICH ANDERGAST

Geographische Grenzen: Steineichenwald, Rand der Messergrassteppe, Thurensee, Ornib, Ingval

Landschaften: Floßland, Thuranen,

Messergrassteppe Gebirge: Steineichenwald

Gewässer: Ingval, Andra, Ornib, Thurensee

Geschätzte Bevölkerungszahl: 40.000

Wichtige Städte und Dörfer: Andergast, Joborn, Teshkal, Andrafall

Wichtige Verkehrswege: Fürstenstraße von Andergast zur Grenze (und weiter nach Greifenfurt)

Vorherrschende Religion: Zwölfgötter, v.a. Hesinde, Rahja am Hof, Rondra und Firun beim Kleinadel, Tsa und Peraine beim Volk; auch druidischer Sumukult

Herrscher: König Efferdan I. von Hussbek-Galahan

Landeswappen: grüne Steineiche auf Silber

Sozialstruktur: Feudalismus mit zwei Ebenen (König und Freiherren)

Wichtige Adelsgeschlechter: Zornbold (altes Königshaus), Galahan (neues Königshaus)

Lokale Helden und Heilige: Dorlen von Joborn (Rahja-Heilige), diverse Kämpfer gegen Nostria

Wundersame Örtlichkeiten: Andrafälle (Wasserfall), Steineichenwald (Naturungeheuer), diverse Heilige Haine

Lokale Fest- und Feiertage: 14. Rondra: Ritterturnier und Königsball in Andergast; L Traviawoche: Volksfest in Andrafall



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

Vor einigen Jahren haben die Erbgesetze dafür gesorgt, dass mit dem Schwiegersohn des alten Königs ein liebfeldischer Adliger auf den Thron gelangte: Der junge König Efferdan von Hussbek-Galahan ist der Gemahl von Königin Varena, der ältesten Tochter des vormaligen Königs Wendolyn VII. Er ist ein exilierter Kusliker, der einen kleinen Hofstaat aus Gegnern der Horaskaiserin mitbrachte und nun anstrebt, mit Hilfe seiner der Hesinde geweihten Schwägerin, Prinzessin Irinia, aus seinem rückständigen Holzfällerland einen fortschrittli-

chen Staat zu machen. Vorerst bedeutet das, den rebellischen Kleinadel zu zähmen, die verschlafene Stadt Andergast zu stärken

GESCHICHTSDATEN

Die einheimische Zeitrechnung beginnt mit dem Jahr der Unabhängigkeit (854 v.BF). Die Geschichte Andergasts ist von dem Grenzkrieg mit Nostria geprägt, der erst in jüngster Zeit zum Erliegen kam. Erwähnenswert ist vor allem die *Joborner Verbrüderung*, ein Rahja-Wunder, das im Jahre 133 den siebten Krieg beendete. Vom Orkensturm nur leicht betroffen, ist das östliche Andergast nun wieder Durchmarschregion für orkische Plünderer.

und allmählich die zahlreichen Wald- und Ödlande zurückzugewinnen, in denen Banden aus räuberischen Orks und Gesetzlosen hausen. Mehr als auf seine liebfeldischen



Höflinge kann er sich allein auf eine kleine Schar aus jungen, heldenhaften Recken stützen, die sich einen Platz im neuen Andergast verdienen wollen.

Stimmung in der Stadt: Es herrscht eine *seltsam* optimistische Aufbruchsstimmung, die kaum zur *Rückständigkeit* des Ortes passt.

MEISTERINFORMATIONEN

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

Abenteurer: Das große Donnersturm-Rennen, Im Bann des Eichenkönigs

Joborn

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

Einwohner: um 900

Wappen: roter Hirschkäfer auf weiß

Herrschaft/Politik: umstritten

Garnisonen: wechselnd, 30 Stadtwachen

Tempel: Wehrtempel von Peraine und Travia, Rahja

Wichtige Gasthöfe/Schänken: Haus Joborn

Stadtgeschichte: Joborn wechselte unzählige Male den Besitzer. Mit dem Rahja-Wunder von 133 führte die Geweihte Dorlen einen (kurzen) Frieden herbei.

Stimmung in der Stadt: Die Joborner sind weltoffen und schicksalsergeben, ihre Lebensmitte ist der Wehrtempel, indem sie auch alle Kornvorräte lagern und eigene Fluchtkammern haben. Joborner Brezeln wurden als Dauerbrot bekannt.

DIE WICHTIGSTEN ORTE ANDERGASTS

Andergast

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

Einwohner: um 6.000

Wappen: grüner Eichenast auf Silber, darüber eine rote Krone
Herrschaft/Politik: König Efferdan, beraten durch einen Rat der Händler, Handwerker und Holzfäller

Garnisonen: Hauptstadtgarde-Kompanie (ca. 30), Königliches Leibgardebanner (ca. 50 Hellebardiere)

Tempel: Praios, Rondra, Travia, Hesinde, Tsa, Peraine, Ingerimm

Besonderheiten: Die Straßen sind ungepflastert und schlammig, die Fachwerkhäuser kragen weit über, stoßen mitunter zusammen und bilden düstere Tunnel. Überall stromern Eichelmastschweine umher und wühlen im Straßendreck. Burg Andergast, das 'Königsschloss', ist eine kleine Festung, aber die größte des Landes. Das zweitgrößte Gebäude beherbergt das gildenmagische Kampfsseminar (grau; Schaden, Einfluss).

Wichtige Gasthöfe/Schänken: Gasthaus Zum Fetten Schinken

Teshkal

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

Einwohner: um 900

Wappen: schwarzer Pferdekopf auf Grün

Herrschaft/Politik: Baronin Ossyra von Teshkal (stimmt sich mit den drei großen Pferdezüchter-Familien ab)

Garnisonen: 15 Gardisten der Baronin, ein Banner Milizionäre

Tempel: Wehrtempel von Rondra, Travia und Peraine, Rahja

Wichtige Gasthöfe/Schänken: Herberge Hufgetrappel (Q5/P6), Schänke Orkenzahn (Q4/P4)

Herausragende Handwerker und Händler: Erwähnenswert ist die Pferdeversteigerung im Ingerimm; einige Ausrüstungshändler haben sich hier niedergelassen.

Stimmung in der Stadt: bäuerlich stur und zäh, man ist aber seltsame Durchreisende gewöhnt; Orks sind abgrundtief verhasst (zählen aber bedauerlicherweise zu den häufigeren 'seltsamen Durchreisenden').



UNTER DEM GREIFENBANNER - DAS MITTELREICH

Geographische Grenzen: Meer der Sieben Winde; Tommel, Finsterkamm, Nebelmoor/Neunaugensee; Drachensteine, Schwarze Sichel, Trollzacken, Raschtulswall; das Yaquirtal
Landschaften: alle Landschaftstypen der gemäßigten Zone
Gebirge: Windhagberge, Koschberge, Amboss, Eisenwald, Drachensteine, Schwarze Sichel, Trollzacken, Raschtulswall
Geschätzte Bevölkerungszahlen: Stadt Gareth (200.000), Garetien (340.000 Menschen, 1.000 Zwerge, 500 Elfen), Darpatien (265.000 Menschen, 1.000 Zwerge), Kosch (85.000 Menschen, 15.000 Zwerge), Greifenfurt (55.000 Menschen, 1.000 Zwerge), freies Tobrien (15.000 Menschen, 500 Zwerge), Nordmarken (190.000 Menschen, 10.000 Zwerge), Almada (240.000 Menschen, 2.000 Zwerge, 1.000 Elfen), Albernia (220.000 Menschen, 500 Elfen), Windhag (13.000 Menschen), Weiden (120.000 Menschen, 1.000 Elfen) — gesamt ca. 1,6 Millionen Menschen, 30.000 Zwerge, 3.000 Elfen
Wichtige Städte: Gareth, Havena, Punin, Wehrheim, Perricum, Rommilys, Angbar, Elenvina, Perainefurten, Greifenfurt, Trallop, Harben
Wichtige Verkehrswege: Großer Fluss, Yaquir und Darpat, ein Netz gut ausgebauter Reichsstraßen durchzieht das Land.
Vorherrschende Religion: Zwölfgötter
Herrscher: Reichsregentin Emer ni Bennain; ab 1029 Kaiserin Rohaja von Gareth
Landeswappen/-symbol: roter Greif in goldener Scheibe vor Blau
Sozialstruktur: feudales Kaiserreich mit mehreren Herrschaftsebenen

Wichtige Adelsgeschlechter/einflussreiche Familien: Haus Gareth (kaiserl. Familie), Adelsgeschlechter der Provinzherren, Rastburger (Händler, Havena/Gareth), Stoorrebrandt (bornländischer Händler, hat in jeder größeren Stadt ein Kontor), Handwerkszünfte haben großen Einfluss in den Städten.
Lokale Helden/Heilige/mysteriöse Gestalten (kleine Auswahl): Raidri Conchobair (Albernia, 'Schwertkönig', demnächst wohl Rondra-Heiliger), Hlûthar von Nordmarken (Rondra-Heiliger), Der Grüne Ritter (der edle ewige Verlierer, Garetien), Yassia (Hexe, Albernia), Kaiser Hal v. Gareth (im Jahre 17 Hal unter mysteriösen Umständen im Bornland verschwunden), Rhys der Schnitter (Ingerimm-Heiliger, Albernia)
Wundersame Örtlichkeiten: Farindelwald (Albernia), Dämonenbrache (bei Gareth), der Schlund (Ingerimm-Heiligtum im Raschtulswall), Nahemas Turm (Havena, in der Unterstadt), Hängender Gletscher (Firun-Heiligtum in der Schwarzen Sichel), weitere 'verwunschene' Wälder wie der garetische Reichsforst und der weidensche Blautann
Lokale Fest- und Feiertage, Messen etc.: L Pra. (höchster Praiosfeiertag), 10. Pra. (Gedenktag an die Oggerschlacht), 6.–9. Ron. (Nationalfeiertag zur Reichsgründung), 15.–16. Ron. (Schwertfest, Ausrichtung von Turnieren), L Eff. (Bunte Lichter von Perricum), ab dem 15. Tra. Weinfeste in Almada, 12.–15. Phe. (Warenschau in Trallop), 21. Ing. Tag der Waffenschmiede (Handwerkszünfte), 21.–23. Ing. (Angbarer Warenschau), 22. Ing. Gedenken an die Dritte Dämonenschlacht

DIE LEHENSSTRUKTUR

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

DIE PROVINZEN

Albernia (Provinzherrin: Königin Invher ni Bennain, Residenz: Havena): Weite Weiden, Seen und Sümpfe bedecken das

Land. Berüchtigt ist die *Muhrsape* im Delta des Großen Flusses rings um Havena. Wer hier aus Übermut den Knüppeldamm verlässt, kann leicht für immer in der Versenkung verschwinden ... Gefährvoll ist auch der *Farindelwald* zwischen Winhall und Honingen, den bislang deutlich mehr Wanderer betreten als wieder verlassen haben. Was dort im finsternen Gehölz vor sich geht, weiß niemand – Mutmaßungen reichen von einem uralten Elfenfluch bis zu einem Tor in die Feenwelt.

Die Nähe zum Meer und das Erbe der thorwalschen Vorfahren haben einen freiheitsliebenden Menschenschlag geprägt, der den Gott Efferd hoch in Ehren hält und nächtelang den wehmütigen Lieder seiner Barden lauscht. Im Volksglauben spielen Geister und Feenwesen wie Nixen, Wassermänner, Biestinger, Nymphen und Necker eine große Rolle.

Windhag (Provinzherr: Markgraf Radulf Eran Galahan, Admiral der Westflotte, Residenz: Harben): Die hohen Gipfel der Windhagberge und ihre dicht bewaldeten Täler bestimmen die Landschaft dieser kleinen Provinz am Meer der Sieben Winde. Die wenig zahlreichen Bewohner des Gebirges leben an den Westhängen und nähren sich von Efferds Früchten; in entlegenen Tälern hingegen haben sogar vereinzelte Orkstämme ihr Revier und Hexen ihre Heimstatt. Auch Räuberbanden nutzen die Schluchten als Versteck. In der hiesigen Wildnis



gibt es aber auch Straflager, in der dann derlei Schurken für den Rest ihrer Tage Holz für die Kaiserliche Flotte in Harben schlagen können. Von den Zwergen allerdings, die hier vor langer Zeit eine Schlacht gegen Westwinddrachen verloren, scheint Windhag gemieden zu werden, und nur selten noch stößt man auf einen ihrer verlassenen Stollen.

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

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

Greifenfurt (Provinzherrin:

Markgräfin Irmenella von Greifenfurt, Residenz: Greifenfurt) : Fruchtbare Acker im Südwesten und dichte, spärlich erschlossene Wälder im Nordosten sowie die Höhen des Finsterkamms machen das Greifenfurter Land aus, wo dem Götterfürsten Praios traditionell eine besondere Verehrung zukommt. Die Provinz hat Unsägliches unter den Orks erlitten, die im Jahre 1010 in das Land einfielen. Die Einwanderer aus dem gleichfalls verwüsteten Tobrien, dem Warunker und Beilunker Land sind hier – soweit man sie ernähren kann – gerne gesehen, um wiederaufzubauen, was die Schwarzpelze vernichtet haben. Noch immer streifen Orkbanden durch das Land und überfallen einsame Bauernhöfe oder Reisende, und es scheint, als würden es in letzter Zeit mehr.

Garetien (Provinzherrin: Königin Rohaja von Gareth, Residenz: Gareth): Das Leben und Streben in dieser Kernprovinz des Reiches dient einem großen Ziel: fast zweihunderttausend Garether satt zu machen. Fruchtbare Äcker überziehen das Land und haben den Reichsforst, der einst das gesamte Land bedeckte, immer mehr zurückgedrängt. In der Peripherie dieses Waldgebiets hält der Adel, dessen unzählige Lustschlösschen das Land um die Metropole prägen, seine Jagden ab – in seinem Herz jedoch soll eine sagenhafte Stadt der Hochelfen liegen, die zu finden sich schon etliche verschollene Expeditionen zum Ziel gemacht hatten. In Garetien setzt man sprichwörtlich jeden Schritt auf geschichtsträchtigen Boden, und dies nicht nur in der Dämonenbrache südlich der Hauptstadt, dem für immer gezeichneten Schauplatz der Ersten Dämonenschlacht. Die Stimmung im Lande ist jedoch nach einigen schlechten Ernten und nach prunkvollen Bauprojekten des Adels gespannt.

Almada (Provinzherrin: Königin Rohaja von Gareth, vertreten durch Kronverweser Dschijndar von Falkenberg-Rabenmund, Hauptstadt Punin): Im vom milden Klima begünstigten Almada



Wasserburg im darpatischen Ochsenwasser

lässt es sich leben: Weinbau und Pferdezuucht gedeihen prächtig; und auch die Bevölkerung dieses Landstrichs strahlt Lebensfreude aus, die sich auch in einer lockeren Zunge und – geprägt vom tulamidischen Erbe – einer gewissen Streitlust äußert. Uneins ist man sich zum Beispiel in der Haltung gegenüber dem Kaiserthron. Traditionell werden immer wieder Stimmen laut, die die Bande zum Reich ein wenig zu lockern empfehlen – eine Idee, auf die in Tobrien zur Zeit gewiss niemand käme. Viele almadanische Adlige fühlen sich vor allem durch die Einsetzung Rohajas von Gareth als Königin vor den Kopf gestoßen, denn nach almadanischem Brauch hat stets ein Mann auf dem Puniner Thron zu sitzen; und so haben Separatisten in jüngster Zeit neuen Zulauf gefunden. Andererseits finden diese im Gedanken an die Reconquista, die Rückeroberung des novadisch besetzten Südalmada, ein Ventil, um sich in den Schänken abzureagieren.



Das freie und zwölfgöttergefällige **Tobrien** (*Provinzherr: Herzog Bernfried von Ehrenstein, Residenz: Perainefurten*):

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

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

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

MEISTERINFORMATIONEN

Im Mittelreich wohnen zwar mehr als eineinhalb Millionen Menschen, doch angesichts der riesigen Fläche ist das Land dennoch sehr dünn besiedelt. Es gibt immer noch zahllose menschenleere Flecken, wo Schwarzmagier ihre Türme bauen, Druiden finstere Rituale und Hexen ihre Feste abhalten können oder die (unheilvolle) Vergangenheit die Gegenwart einholt – genug Platz für Abenteuer also. Sie sollten bei einer Kampagne im Mittelreich die Unterschiede zwischen den einzelnen Provinzen herausarbeiten und ruhig ein wenig Arbeit darauf verwenden, sich selbst noch lokale Besonderheiten und Schrullen auszudenken.

Für ein spannungsreiches Gefüge der unterschiedlichsten Mächtigkeitsgruppen können Sie aus dem Vollen schöpfen: feudalistisches Adelsgeklüngel, Zünfte und Gilden der aufstrebenden Reichsstädte und nicht zuletzt die Orden und Kirchen, die den Ruhm eines bestimmten der Zwölfe auf Dere mehren möchten – all das schreit geradezu danach, dass echte Helden dem Guten zum Sieg verhelfen. Als Basis für Expeditionen in die Schwarzen Lande eignen sich natürlich vor allem das freie Tobrien und Darpatien, aber auch die Stadt Perricum; hier kann man leicht einen Auftrag ergattern, der die Helden in die Dämonenreiche jenseits der Schwarzen Sichel und Trollzacken führt.

Abenteuer in den verschiedenen Provinzen: *Albernia/Havena*: Tödlicher Wein, Seuche an Bord, Fluch des Mantikor, Der Wolf von Winhall, Das große Donnersturm-Rennen, Im Rücken des Königs / *Almada*: Das Grabmal von Brig-Lo, Auf der Suche nach einem Kaiser, Yaquirwellen, Tal der Finsternis, Stein der Mada, Erben des Zorns / *Darpatien*: Gaukelspiel, Das große Donnersturm-Rennen, Mehr als 1000 Oger, Auf der Suche nach einem Kaiser, Rausch der Ewigkeit, Wo keine Sonne scheint, Tal der Finsternis / *Garetien/Gareth*: Die Verschwörung von Gareth, Die Attentäter, Das große Donnersturm-Rennen, Siebenstreich, Tal der Finsternis, Netz der Mörder, Namenlose Dämmerung, Der Basiliskenkönig, Leicht verdientes Gold / *Greifenfurt*: Verrat auf Arras de Mott, Das Jahr des Greifen I & II, Grenzenlose Macht, Rückkehr zum Schwarzen Keiler / *Kosch*: Das große Donnersturm-Rennen, über den Greifenpass, Rückkehr zum Schwarzen Keiler, Tal der Finsternis, Leicht verdientes Gold / *Nordmarken*: Das Wirtshaus zum Schwarzen Keiler, Strom des Verderbens, In den Höhlen des Seeogers, Rückkehr zum Schwarzen Keiler, Der Alchemyst, Die Einsiedlerin / *Weiden*: Das große Donnersturm-Rennen, Wind über Weiden, Mutterliebe, Unsterbliche Gier, Alptraum ohne Ende



GESCHICHTE DES MITTELREICHES

0 BF: die Zweite Dämonenschlacht bei Brig-Lo. Bosparan fällt, Gareth wird Hauptstadt.

185: Verbot der Sklaverei

333–466: Zeit der Priesterkaiser

466–589: Regentschaft Rohals des Weisen

590–595: Magierkriege

744–752: Abfall des Lieblichen Feldes

760–774: Abfall der Khôm-Wüste

975: Reto kommt mit einem Staatsstreich an die Macht.

1003: Die Oger verwüsten Tobrien und brennen Ysilia nieder, Schlacht der 1000 Oger an der Trollpforte.

1010: Kaiser Hal verschwindet unter mysteriösen Umständen im Bornland, Answin von Rabenmund raubt den Thron.

1010–1012: Orkensturm

1011: Sturz Answins, Brin v. Gareth wird

Reichsbehüter 1015–1021: borbaradianische Umtriebe und Invasion

Ingerimm 1021: Dritte Dämonenschlacht an der Trollpforte, Brin kommt ums Leben, Emer ni Bennain wird Reichsregentin.

1022: Emers Tochter Rohaja wird Königin von Garetien, Almada, Kosch und Darpatien. Im Gefolge der angespannten Lage des Reiches Intrigen, Unruhen und Adelsfehden in mehreren Regionen des Reiches. 1024 wird Rohajas Schwester Yppolita des Hochverrats überführt und exiliert.

*) Mehr Details finden Sie im Geschichts-Kapitel auf S. 161 ff.

Stimmung in der Stadt: freundlich, solange man kein Flusspirat ist, einer sein könnte oder einen kennt, der einer sein könnte.

Angbar

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

Einwohner: 5.200 (35 % Zwerge)

Wappen: rote zwergische Sackpfeife auf Gold

Herrschaft: Reichsvogt Bosper von Stippwitz (Reichsstadt)

Garnisonen: 3 Banner Ksl. Angbarer Sappeure, 1 Banner Ksl.

Angbarer Langschwerter, 1 Kompanie Fürstl. Hellebardiere, 2

Schwadron Fürstl. Angbarer Schlachtreiter, 50 Bergkgl.

Gardisten (Stadtwatche), 10 Gardegreven (Fürstl. Leibwache)

Tempel: Ingerimm, Rondra, Boron, Hesinde, Efferd, Phex, Praios, Tsa

Besonderheiten: Haupttempel der menschlichen Ingerimm-Kirche, Silber- und Eisenmine außerhalb der Stadt, ebenso Burg des Weißmagierordens der Wächter Rohals. Dem Zunftwesen wird große Bedeutung beigemessen. Zwerge, die Fischfang im Angbarer See betreiben.

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Hotel Haus Sirbensack (bestes Haus, Q10/P8/S18), Quetschbeutel (Tanzlokal, Q7/P5), Zum blutigen Stier (Q4/P4/S22)

Herausragende Handwerker und Händler: Grisom Sohn des Gorben (Meisterschmied), Stellmacherei Artaxesch & Söhne (baut seit 800 Jahren Streitwagen)

Stimmung in der Stadt: aufgeschlossen, zwergenfreundlich

DIE WICHTIGSTEN

STÄDTE DES MITTELREICHES

Albenhus

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

Einwohner: 2.644 (davon 547 Zwerge; Census von 1026 BF)

Wappen: dreifach geteilter Schild: rot über Blausilberfeh, darunter zwei schwarze Balken vor silbernem Feld

Herrschaft/Politik: Stadtvikarin Galburga von Hardenfels, deren Ziel die Ausrottung der Flusspiraten ist (Reichsstadt)

Garnisonen: 2 Banner Kaiserlich Nordmärkische Axtschwinger, 1 Banner Herzöglich Nordmärkische Flussgarde

Tempel: Efferd, Ingerimm, Rahja, Rondra, Travia

Besonderheiten: Steinbrüche, in denen der berühmte Koschbasalt gebrochen wird, nördlich der Stadt; Ordenshaus des Heilerordens der Anconiter im Süden

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Zum torkelnden Einhorn (solides Haus, P5/Q5/S14), Herberge Kielschwein (Q1/P2/S22), Hotel Admiral Sanin (zwei Zimmer sind durch eine Geheimtür verbunden und werden gern von Liebespaaren genutzt, bei denen ein Doppelzimmer unschicklich wäre, Q7/P8/S11)

Baliho

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

Einwohner: 3.100

Wappen: zwei silberne Wagenräder auf Rot, darüber Mauerkrone

Herrschaft/Politik: Burggraf Avon Nordfalk von Moosgrund (Reichserzstadt)

Garnisonen: 1 Banner 'Drachenpfort-Pikeniere', 1 Schwadron Hzgl.-Weid. Reiterei, 10 gräfl. Ritter, 20 Stadtbüttel

Tempel: Efferd-Schrein, Phex, Praios, Rahja, Travia

Besonderheiten: Kriegerschule Schwert und Schild in einer Wasserburg nördl. der Stadt, 1000jährige Eiche, die als Galgen dient.

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Silbertaler (Viehtreiberkneipe, nicht ungefährlich, Q3/P4/S10), Kaiserstolz und Orkentod (Q5/P5/S12), Spielhaus Nordstern (Q8/P9), Hotel Pandlaril (P8/Q8/S22)

Herausragende Handwerker und Händler: Jobdan Boswitz und Marja Ganjeff, Rinderbarone, mit denen nicht zu spaßen ist.

Stimmung in der Stadt: oft Streitigkeiten unter Kuhburschen rivalisierender Rinderbarone, der Dolch sitzt locker.



Elenvina

Im Schutze der Herzogsburg von Nordmarken liegt die Handelsstadt am Großen Fluss. Zahlreiche Prunkbauten prägen das Straßenbild, genannt seien hier der Triumphbogen, die Handelshalle und der Praios-Tempel, der an Pracht sicherlich direkt nach dem Garether Sonnenpalast kommt. Momentan wird eine neue, größere und stärkere Stadtmauer errichtet.

Einwohner: 7.034 (davon 151 Zwerge; Census von 1026 BF)

Wappen: goldene Herzogenkrone vor blauem Grund über blau-silbernem Feh, geteilt durch eine Wellenlinie

Herrschaft/Politik: Reichsvogt Quendan von Zweibrückenburg

Garnisonen: 3 Banner Ksl. Nm. Pikeniere, 1 Banner Hzgl. Nm. Flussgardisten, 100 Söldner vom Orden des Donners, 30 Stadtgardisten

Tempel: **Efferd, Hesinde, Phex, Praios, Travia**

Besonderheiten: Magierschule *Akademie der Herrschaft* (Herrschaft, Einfluss; weiß); die Kuppel des Handelssaals ist eines der höchsten freitragenden Gewölbe Aventuriens; Orgel, erbaut vom Elfen Silberkind und dem Zwergen Ingrosch; Pferderasse Elenviner Vollblut

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Herberge Flussvater (Q5/P5/S18), *Hotel am Triumphbogen* (bestes Haus am Platze, Q10/P10/S15), *Zum Enterhaken* (üble Kaschemme, Q1/P3/S16), *Pension Wellenblick* (untere Mittelklasse Q4/P4/S10)

Herausragende Handwerker und Händler: Darka Danzmann, Flussreederin, viele zwergische Waffenschmiede

Stimmung in der Stadt: aufgeschlossen, wie es sich für eine Handelsstadt gehört. Die Elenviner sind einigermaßen wohlhabend und mehr der Kultur denn simplen Vergnügungen zugetan. Fromm und rechtschaffen; aufstrebend. Der Magie gegenüber ablehnend (Magieverbot für alle außer den Abgängern der *Akademie der Herrschaft*).

Ferdok

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

Einwohner: 2.600 (davon 4 % Zwerge)

Wappen: drei blaue Turnierlanzen-Krönlein auf Silber

Herrschaft/Politik: Vogt Ernbrecht von Plötzbogen, im Auftrag von Graf Growin v. Großen Fluss

Garnisonen: 2 Schwadronen Ksl. Ferdoker Gardereiterinnen, 15 Stadt- und 10 Gräfl. Flusszollgardisten

Tempel: Efferd, Ingerimm, Peraine, Phex, Praios, Rondra

Besonderheiten: Spezialität: das aventurienweit berühmte Helle Ferdoker Gerstenbräu. Erster bedeutender Hafen am Großen Fluss; für ihre kunstvollen Miniaturen berühmte Zinngießereien. Der hiesige Graf gehört dem Zwergenvolk an.

Wichtige Gasthöfe/Schenken: *Flussteufel* (Q4/P4/S12), *Hotel Ferdoker Hof* (Q8/P8/S16), *Zur Biberburg* (Q3/P3/S28), *Hammer und Amboss* (Q5/P5/S10), *Am Ankerplatz* (zwielichtig, Q4/P3)

Stimmung in der Stadt: Man hält sich für weltoffener als Gareth und ist dabei von Grund auf solide.

Gareth

Die Kapitale des Mittelreichs ist unbestritten die größte Stadt Aventuriens und hat mehr Einwohner als beispielsweise das gesamte Bornland. Alles, was es irgendwo in Aventurien gibt – sei es Walfett aus Frisov oder ein Schrumpfkopf aus dem Regenwald – , kann man auch in Gareth erhalten.

Der Stadtkern, *Alt-Gareth*, ist als einziger Stadtteil mit einer Mauer umfriedet und von großzügigen Alleen, prunkvollen Stadthäusern und riesigen Kanzleigebäuden geprägt. Westlich liegt *Neu-Gareth*, wo die wohlhabendsten Adligen und reichsten Kaufleute in prächtigen Villen, deren Gärten man getrost als Parks bezeichnen kann, leben. Hier liegen zudem die neue Kaiserresidenz und der Sonnenpalast, der Haupttempel des Praios – die Zentren der weltlichen und geistlichen Macht. Ganz anders sieht es im *Südquartier* aus. Hier freut man sich über die kleinen Dinge des Lebens, etwa wenn man einem Straßenköter eine fette Ratte abluchsen konnte. Enge Gassen und himmelhohe Mietskasernen, Brandruinen, Bruchbuden, Dirnen und Lustknaben, Bettler und ab und zu eine Leiche in der Gosse sind typisch für diesen Stadtteil. Nicht ganz so schlimm, aber noch schlimmer genug, geht es im benachbarten, östlich von Alt-Gareth gelegenen *Meilersgrund* zu. Aber auch hier wachsen die riesigen Mietshäuser aus dem Boden, obwohl der Baugrund recht knapp ist. Doch glücklicherweise brennt bisweilen ein Straßenzug ab – zufällig genau da, wo ein betuchter Bauherr zu investieren gedachte.

Rosskuppel im Norden der Stadt ist eigentlich ein Dorf, das aber immer mehr mit der Metropole zusammenwächst. Hier finden sich – wie der Name des Stadtteils schon vermuten lässt – der Viehmarkt, die Rennbahn und zahlreiche Bauernhöfe. Ein Großteil der Flüchtlinge aus den verlorenen östlichen Provinzen hat sich hier angesiedelt; die Leute verdienen sich als Tagelöhner und leben ansonsten von der Hand in den Mund.

Eslamsroden

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

Einwohner: um 1.500

Wappen: goldene Ähre über blauem Wellenschildfuß vor rotem Grund, darüber Mauerkrone

Herrschaft: Stadtmeisterin Ginaya vom Tiefenquell (Reichsstadt)

Garnisonen: 1 Schwadron Greitenfurter Grenzüter, 8 Stadtbüttel

Tempel: Peraine, Praios, Rondra, Travia

Besonderheiten: Bier-Spezialität Eslamsbräu

Wichtige Gasthöfe/Schenken: *Zum bleichen Orkenschild* (günstige Übernachtungsmöglichkeit Q3/P4/S12+1), *Herberge Riva-Stube* (deftige Kost mit reichlich Rübensirup; Q6/P7/S12) *Stadtgeschichte:* Kaiser Eslam II. selbst gründete die Stadt als Wechselstation zwischen Wehrheim und Greifenfurt.

Stimmung in der Stadt: Orks hasst man, stark behaarten Menschen misstraut man, ansonsten sehr gastfreundlich.



Einwohner: um 200.000

Wappen: wachsender roter Fuchs auf goldenem Grund
Herrschaft/Politik: Bürgermeister und Rat der Stadt Gareth (v. a. Alt-Gareth), Magistrat unter dem Burggrafen von Kaiserlich Raulsmark (v. a. Neu-Gareth), Rat und Stadtmeister von Meilersgrund, Wehr-, Schatz-, und Gerichtsvogt des Südquartiers
Garnisonen: 250 Stadtgardisten und mehrere königliche und kaiserliche Einheiten

Tempel: alle Zwölfgötter, viele mehrfach, dazu Ucuri, Aves, Simia

Besonderheiten: Akademie der magischen Rüstung (Antimagie, weiß), Akademie Schwert und Stab (Kampf, weiß), Haupttempel des Praios in Neu-Gareth (Stadt des Lichts mit Sonnenpalast), wichtige Tempel des Phex (Schutzgott d. Stadt) und Ingerimm (Zünfte), Kaiserliche Residenz, Dämonenbrache (aus der 1. Dämonenschlacht verfluchtes Land südl. der Stadt), Silkwiesen (Schlachtfeld, auf dem die Orks geschlagen wurden).

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Hotel Seelander (das wohl beste Haus Aventuriens; Q10+/P10+/S32), Hotel Ulmenstab (Publikum überwiegend Magier, Q6/P8/S22), Herberge Schwert und Panzer (Abenteurer- und Söldnerkneipe, Q5/P4/S38), Herberge Heldenrast (für den schmalen Geldbeutel; Q2/P2/S36)

Herausragende Handwerker und Händler: Thorn Eisinger, der Schmied der hundert Helden; Stellmacherei Ferrara; ansonsten ist jedes Handwerk in jeder Qualitätsstufe vertreten

Stadtgeschichte: **876 v.BF:** Gründung Gareths als bosparanische Siedlung; **871 v.BF:** Gareth wird von Ogern leergefressen; **618/617 v.BF:** Widerstand gegen den Gareth-Erlass Haldur-Horas', in dem die Steuern drastisch erhöht werden sollen, der Aufstand wird blutig niedergeschlagen; **569/568 v.BF:** erneuter Aufstand Gareths gegen den grausamen Fran-Horas, es kommt zur 1. Dämonenschlacht südlich der Stadt; **1 v.BF / 0 BF:** Feldzug gegen Bosparan, nachdem Hela-Horas sich zur Göttin erhoben und eine Gareth-Delegation, die die Kaiserin umstimmen sollte, öffentlich hingerichtet hatte. Der Krieg gipfelte in der 2. Dämonenschlacht bei Brig-Lo und der Schleifung Bosparans. Gareth wird neue Hauptstadt des Reiches. **600 BF:** In der Schlacht auf den Blutfeldern werden die Orks vor den Toren Gareths geschlagen. **744–752:** Abfall des Lieblichen Feldes, Gareth ist ab jetzt Hauptstadt des Neuen bzw. Mittelreichs. **972:** Tag der Schande, Debakel bei der Audienz der Kaiserlichen Zwillinge Bardo und Cella; **975:** Reto bringt mit Gewalt den Thron an sich; **993–1010:** Regentschaft Kaiser Hals; **1010/11:** Answinkrise; **1010/12:** Orkensturm, Schwarzpelle werden auf den Silkwiesen geschlagen, **1010–1021:** Regentschaft des Reichsbehüters Brin von Gareth; **1014–1016:** Schisma der Praios-Kirche; **1021:** Nacht des brennenden Himmels – borbaradianische Flugdämonen lassen es Feuer regnen; **1022:** Krönung Rohajas von Gareth zur Königin Garetien; **1024:** Hungerrevolten und Massaker an Aufständischen; **1025:** Galotta schickt Schreckensvisionen über die Stadt

Gratenfels

Viel zu mächtige Mauern umschließen die arme Stadt am Tommel, in deren Mitte sich zudem noch eine völlig überdimensionierte Feste findet. Die Gratenfelser leben im wesentlichen vom Holzeinschlag, dem Bergbau und der Flussschifferei;

der Pass über die Koschberge sichert der Stadt stete Zolleinnahmen, die aber aufgrund der hohen Verschuldung nur ein Tropfen auf den heißen Stein sind.

Einwohner: um 1.600

Herrschaft/Politik: Stadtmeister Odimur von Ibenburg-Ibenburg (Reichsstadt)

Garnisonen: 1 Kompanie Ksl. Nordmärkische Armbruster, 1 Banner Gräfl. Gratenfelser Ehrengardisten

Tempel: Boron, Ingerimm, Peraine, **Praios, Rondra**

Besonderheiten: Kleine Vergehen werden mit rigiden Geldstrafen geahndet; heiße Schwefelquelle; wegen hoher Zölle ist in der Stadt alles teurer als anderswo.

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Zum Wilden Einhorn (Q3/P5/S16), Hotel Koschblick (Q6/P9/S20), Pension Zum weisen Grafen (Q4/P6/S10)

Stadtgeschichte: Graf Greifax der Irre führte die Stadt mit seinen Wehrausgaben in den Ruin.

Stimmung in der Stadt: bisweilen Misstrauen gegenüber Fremden – wurde unter Graf Greifax anerzogen

Greifenfurt

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

Einwohner: um 3.900

Wappen: goldener Greif auf blauem Grund

Herrschaft/Politik: Markgräfin Irmenella von Greifenfurt

Garnisonen: 1 Schwadron Ksl. Greitenfurter Grenzreiter, 1 Banner Mgfl. Greifenfurter Langschwerter, 3 Kompanien Stadtmiliz, 1 Dutzend Stadtgardisten

Tempel: Ingerimm-Schrein, Peraine, **Praios, Rondra, Travia**, Tsaschrein

Besonderheiten: wichtiger Praios-Tempel, Schutzfeste in der Hafeneinfahrt, entweihter Peraine-Hain, wo einst die Duglumspest in die Stadt getragen wurde, Hunderennen im Rahja

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Grafenhaupt (Q6/P5/S22), Stiefel (Q4/P5/S12), Zum durstigen Pferd (Q5/P6/S24)

Stimmung in der Stadt: optimistische Wiederaufbaustimmung, Haß auf alles, was entfernt orkisch aussieht

Harben

Die Hauptstadt der kleinen Provinz Windhag ist terrassenförmig in die Berge hineingebaut und auf dem Landweg nur über einen befestigten Pass zu erreichen. Südlich des Fischereihafens findet sich der schwerbefestigte Kriegshafen mit eigenem Rondra-Tempel, wo die Kaiserliche Westflotte stationiert ist.

Einwohner: um 1.800

Wappen: drei silberne Schiffe, zwei über einem, vor blauem Grund, darüber eine Mauerkrone



Herrschaft/Politik: Reichsvogt Bosper von Mersingen m. H. (Reichsstadt)

Garnisonen: 1 Banner Kgl. Albernische Elitegardisten, 2 Banner Markgfl. Windhager Axtschwinger, 900 Matrosen und Seekrieger *Tempel:* **Efferd**, Praios, Rondra

Besonderheiten: wichtiger Efferd-Tempel, Kriegshafen

Wichtige Gasthöfe/Schenken: *Delphin* (Soldatensaukneipe, Q3/P3), *Hotel Zur Admiralität* (Q8/P9/S14), *Mastkorb* (gut geführt; Q5/P5/S12)

Herausragende Handwerker und Händler: Schiffszimmerfrau Trondhilde Azzenbrat, die selbst ein Fischernetz abdichten kann.

Stimmung in der Stadt: In Fremden wird leicht ein Spion vermutet.

Havena

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

Einwohner: um 26.000

Wappen: silberne Krone über silberner Wellenlinie auf blauem Grund

Herrschaft / Politik: Residenz von König Cuanu ui Bennain und Königin Invher ni Bennain

Garnisonen: I. u. II. Kaiserlich Albernisches Garderegiment (Je ein Banner), 2 Schwadron Königliches Leibregiment Niamad Bennain (Schwere Reiterei), 2 Banner Havener Flussgarderegiment (Langschwerter), 1 Schwadron Abilachter Leichtes Reiterregiment, 100 Stadtbüttel

Tempel: alle Zwölfgötter außer Firun

Besonderheiten: Magieverbot für jedwede Zauberei außer magischer Heilung

Herausragende Handwerker und Händler: Kontore Gerad Ongswin & Sohn und Alvida Rastburger

Stadtgeschichte: im Jahre **876 v.BF** von Teilnehmern einer Expedition unter Admiral Sanin gegründet, 200 Jahre später durch Orks fast verwüstet; ab **618 v. BF** Fürstensitz. Nach Rohals Verhüllung Spielball verschiedener Magierfraktionen, die Niamad Bennain, ein Nachfahre von Flussräubern, schließlich niederwarf und das in seiner Durchführung längste Magieverbot verhängte, das erst **1005 BF** gelockert wurde. Als einschneidendstes Ereignis ist das Große Seebeben am **16. Ing. 702** zu nennen, in dem Efferd in seinem Zorn eine riesige Flutwelle auf die Stadt sandte, in der von den 60.000 Einwohnern nur etwa 5.000 überlebten.

Stimmung in der Stadt: efferdtreu und kaufmännisch, traditionell albernisch; doch sind die besten Zeiten an den havenischen Docks lange vorüber; trotzdem wichtigster westlicher Handelshafen. Dem Boron-Kult und Magiern steht man ängstlich bzw. misstrauisch gegenüber.

Honingen

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

Einwohner: um 2.800

Wappen: geviertelt, im ersten und vierten Feld der Tiegel der Heiligen Teria und Honigwaben in Gold auf Rot, im zweiten und dritten Feld silbern auf blau die Fürstenkrone bzw. das dreitürmige Tor

Herrschaft/Politik: Residenz der Gräfin Franka Salva Galahan, regiert durch Vogt Cuil ui Harmlyn

Garnisonen: ein Banner II. Kaiserlich Albernisches Garderegiment, ein Banner Königliches Leibregiment Niamad Bennain, ein Schwadron Abilachter Leichtes Reiterregiment, 30 Stadtgardisten

Tempel: **Peraine**, Hesinde, Praios, Tsa, Boron, Phex, Travia

Besonderheiten: Honigtiegel der Heiligen Teria, alle vier Jahre Honinger Bardentreffen

Herausragende Handwerker und Händler: Papiermacherei Karjelin, Familie Braelghan (Honinger Knackwürste), Imkerei Vialligh

Stadtgeschichte: Um **827 v.BF** als Aussätzigensiedlung entstanden, wuchs Honingen nach der wundersamen Heilung der Krankheit durch die Göttin Peraine schnell und erlangte den Status der Provinzhauptstadt, bis **618 v.BF** der Fürstensitz nach Havena wechselte. **702 BF** nach der Vernichtung Havenas erneut für zwanzig Jahre Fürstensitz, vorher und nachher zweitwichtigste Stadt Albernias.

Stimmung in der Stadt: freundlich und der Gastfreundschaft zugeneigt, solange sich die Fremden an die Gesetze Travias und Peraines halten. Immer noch stolz am Status der ehemaligen Fürstenstadt und Sitz der wichtigsten Gräfin Albernias festhaltend.

Kyndoch

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

Einwohner: um 1.300

Herrschaft/Politik: Stadtmeister Efferdan Windock

Garnisonen: 1 Banner Königl. Albernische Pikeniere

Tempel: Efferd, Phex, Travia

Besonderheiten: Fähre über den Großen Fluss

Wichtige Gasthöfe/Schenken: *Wellenbrecher* (Q4/P4/S10), *Hotel Fährmann* (Q7/P9/S12), *Zur wilden Sau* (Q1/P2/S12)

Stimmung in der Stadt: Sehr abgerissene Helden hält man schon mal für entflohene Sträflinge aus einem Lager in den Bergen.



Peraïnefurten

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

Einwohner: um 4.300

Wappen: silberner Storch über silbernem Wellenschildfuß vor Grün, darüber Mauerkrone

Herrschaft/Politik: Kanzler Delo von Gernotsborn

Garnisonen: 1. Tobrisches Landwehrregiment, Teile der Wolfengarde, Söldner des Sturmbanners

Tempel: Peraïne, Rondra, Firun

Wichtige Gasthöfe/Schenken: *Gleißender Stahl* (Q3/ P3/S20, nur Schlafsaal)

Stimmung in der Stadt: schwankt zwischen Optimismus und Niedergeschlagenheit wegen der schrecklichen Verluste, die fast jeder hier erlitten hat.

Perricum

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

Einwohner: um 10.000

Wappen: silberner Delphin springend über goldenem Säbel auf blauem Grund

Herrschaft/Politik: kaiserliche Reichsstadt

Garnisonen (z.Z. die meisten nominell): V.K.u.K. Garethisches Garderegiment (Perricum Garde), II. Ksl. Darpatisches Garderegiment (2. Wehrheimer Garde), III. Gemischtes Ksl. Landwehrregiment Trollzacken, 4 Banner Kgl. garethische Hellebardiäre, 2 Schwadronen Kgl. Garethische Reiterei, 2 Banner Gfl. Perricum Säbelfechter, um 1.000 Matrosen und Seekrieger der Ksl. Perlenmeerflotte sowie eine wechselnde Anzahl an Rittern der Ardariten und der Rondra-Kirche

Tempel: **Efferd**, **Rondra**, Praios, Boron, Hesinde, Phex, Ingerimm, Rahja; wichtigstes Kloster der Noioniten

Besonderheiten: Perricum präsentiert sich in jüngster Zeit immer mehr als Operationsbasis wider die Schwarzen Lande. So gibt es neben der Löwenburg, dem höchsten Tempel der Rondra-Kirche und Sitz des Schwertes der Schwerter, und einer Ordensburg der Ardariten auch die Admiralität der Perlenmeerflotte, eine Niederlassung der KGIA sowie die Ordenshochburg der Grauen Stäbe in der Reichsstadt. Wichtig ist auch die *Schule der Austreibung* (Antimagie, weiß), die Exorzisten und Seelenheiler ausbildet und schon viele Kriegsveteranen betreut hat.

Wichtige Gasthöfe/Schänken: Hotel Kaiser Reto

Herausragende Handwerker/Händler: Harnischmacherei Rutaris und Töchter

Stadtgeschichte: um **1700 v.BF** von Khunchomer Siedlern als Nebachot gegründet, **872 v.BF** wurde sie durch den Hl. Leomar und die Bosparaner erobert und in Perricum umbenannt.

Stimmung in der Stadt: eine unruhige Stadt, die letzte Bastion

vor den Schwarzen Landen, in der sich Flüchtlinge, Kriegsvolk, Blockadebrecher und allerlei verwegene Gestalten treffen.

Punin

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

Einwohner: um 21.000 (10 % Tulamiden und Novadis, je 1 % Elfen und Zwerge)

Wappen: zwei gekreuzte goldene Schlüssel auf grünem Grund

Herrschaft /Politik: Stadtmeisterin Rinaya di Madjani

Garnisonen: 1.–111. K.u.K. Almadanisches Garderegiment (je ein Banner), 3 Banner Großfürst!. Leibregiment Eslam (Leichte Reiterei), 3 Schwadron Puniner Gardereiterregiment (Rabenschnäbler), 1 Schwadron Kaiserlich Valquirer berittene Bogenschützen, je ein Banner bzw. Schwadron Ragather Kürassiere und Schweres Gardereiterregiment Yaquir, 1 Banner Tulamidische Reiter, 100 Stadtgardisten

Tempel: alle Zwölfgötter außer Firun; Haupttempel des Boron (Puniner Ritus), sehr bedeutungsvoller Tempel der Tsa, dazu verschiedene Götterkinder und Halbgötter, ein Bethaus des Rastullah

Besonderheiten: Eslamidische Residenz, Madathermen, Gladiatorenschule, Yaquirbühne, Arena für Pferde- und Wagensport, von Fran-Horas gegründete *Academia der Hohen Magie* (grau)

Herausragende Handwerker und Händler: alteingesessene Handelsfamilien Sfindini (Druckerei) und Galandi; bedeutsam, aber minder traditionell die Assirefs (Plättner) und Ganielle Dallenstein (Kunsthandel)

Stadtgeschichte: Im Jahre **881 v.BF** gegründet, galt Punin mitsamt dem almadanischen Kernland lange als umkämpftes Gebiet, in das wieder und wieder novadische Reiter des Diamanten Sultanats einfielen. **619 v.BF** gründete Fran-Horas die Magierakademie. In den folgenden Jahrhunderten sind die Almadaner selbst ihre größten Feinde, denn der Adel bekämpft sich untereinander heftig. **2 BF** wird Punin Fürstensitz, **792** freie Reichsstadt. **1011** findet vor den Mauern die Schlacht der Zwölfe statt, die zur Abkehr Punins von Answin von Rabenmund führt.

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

Ragath

Der Grafensitz Ragath erlangte im Jahre 1018 den Status einer Kaiserlichen Reichsstadt. Um sich von den Verpflichtungen gegenüber dem Grafenhaus freikaufen zu können, hatte man sich bei Radia von Franfeld verschuldet, der Vögtin des Umlandes. Nun bestehen zwischen dem Reichsvogt und der



Vögtin von Ragathsquell eine stete Konkurrenz um Machtbefugnisse, die der Ordnung in der eigentlich so wehrhaften Stadt abträglich ist.

Vom tulamidisch beeinflussten almadanischen Baustil ist in Ragath kaum mehr etwas zu finden, Feste und Stadt sind hauptsächlich im alten Gildenländischen und neueren Garether Stil gebaut. In den reicheren Vierteln herrschen Steingebäude mit dem Hauch von Pracht und Wehrhaftigkeit vor.

Einwohner: ca. 1.900

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

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

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

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

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

Herausragende Handwerker und Händler: Caya Culfaran

(Schmiedin), Zinngießerei von Garosch Sohn des Giltrax,

Kelterei Jarcosan

Stadtgeschichte: 873 v.BF wurde die Feste Ragath gegründet und 300 Jahre später von Goblins überrannt. 2 BF zum Grafschaftssitz erklärt; seit 1018 Reichsstadt.

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

Taladur

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

Einwohner: ca. 1.400 (davon etwa 15 % Zwerge)

Wappen: goldener Turm mit Zinnen und Mauerpforte auf blau

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

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

Tempel: Ingerimm, Travia

Besonderheiten: sechzehn Streittürme der unterschiedlichen Familien

Herausragende Handwerker und Händler: Plättneri Zayxobar, Drahtzieherei Tandori, Silberschmiede Ubolosch, Falkneri Hayando, Bronzegießerei Amazetti

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

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

Rommilyls

Hauptstadt Darpatiens am Darpat; Fürsten- und Grafenpalast sowie Stadtresidenzen versch. Adliger im Stadtteil Aldeburg; Praios-Stadt mit Tempel des Götterfürsten, KGIA-Niederlassung und Bannstrahler-Kloster; Stadtteil Paradies im Südwesten mit diversen Vergnügungslökalen und dem Rahja-Tempel.

Einwohner: um 9.800 (plus etwa 1.000 Pilger und Flüchtlinge)

Wappen: nebeneinander zwei rote Schlüssel auf goldenem Grund, darüber eine Rose

Herrschaft/Politik: Vogt Godefried von Görz-Windwassern

Garnisonen: Gardereg. Ogerwacht, II. Fürstl. Darp.

Gardebanner Trollzacker Klingen, 50 Stadtgardisten

Tempel: alle Zwölfgötter

Besonderheiten: Magierakademie Informationsinstitut zu Rommilyls (Hellsicht, weiß); Haupttempel der Travia; Ordenshäuser der Mephäliten, der Badilakaner und der Bannstrahler; vorbildliches, viel bestauntes Kanalisationsnetz

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Hotel Darpatperle (feines Publikum, Spieltische, Q10/P10/S27), Heiliges Schwert (Q4/P4), Zur munteren Darparelle (Q5/P5/S12), Traviass Herd (Pilgerherberge der Travia-Kirche; Q4/P1/S40+)

Stimmung in der Stadt: Der Rommilyser sieht seine Stadt als Bollwerk der Ordnung, der reichstreuen Magie und der guten Sitten gegen die benachbarten Schwarzen Lande.

Trallop

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

Einwohner: um 3.700

Wappen: silbernes Neunauge auf Blau, darüber Mauerkrone

Herrschaft/Politik: Herzogin Walpurga von Weiden

Garnisonen: 1 Banner I. Ksl.-Weid. Garderegiments, 1 Schwadron Hzgl.-Weid. Lanzenreiterei ('Rundhelme'), 3 Banner Hzgl.-Weid. Pikeniere, 1 Banner Hzgl. Leibgarde, 80. Ritter des Donnerordens

Tempel: Boron, Firun, Peraine, Phex, Praios, Rahja, Rondra, Travia

Besonderheiten: wichtiger Phex-Tempel (Halle des Nebels), abgesehen von den Häusern der Therbüniten und Badilakaner keine Herbergen in der Stadt, Warenschau vom 12.–15. Phex

Herausragende Handwerker und Händler: Fuhr- und Kaufmann

'Trallop' Gorge Kolenbrander

Stimmung in der Stadt: Misstrauen gegenüber Fremden



Wehrheim

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

Einwohner: um 14.000 (inkl. Flüchtlingen)

Wappen: blaues Fallgatter auf Silber

Herrschaft/Politik: Reichsvogt Roderich v. Quintian-Quintian (Reichsstadt)

Garnisonen: 1. Ksl.-Darp. Garderegiment, 2 Schwadronen Fürstl. Darp. Leichte Reiterei, 1 Banner Gräfl. Wehrheimer Eisengarde, 150 Stadtgardisten und Nachtwächter, 50 Richtschützen, 10 Mann Kaiserl. Schatzgarde

Tempel: Efferd, Ingerimm, **Praios**, Rahja, **Rondra**, Tsa

Besonderheiten: wichtiger Praios-Tempel und Kloster des heiligen Ordens des Hüters, Kaiserlich Wehrheimer *Akademie für Strategie und Taktik*, Kaiserliche Dukatenmünze, Fähre über den Dergel

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Zum Nachtalarm (Soldatenkneipe, Q3/P3), Hotel Zum Grafen (Q8/P9/S15), Bei Mutter Travine (Q5/P5/S14)

Herausragende Handwerker und Händler: Brunnenschmied Bakshan Arvo

Stimmung in der Stadt: Seit sechs Tagesmärsche entfernt der Feind wartet, stehen die kriegerischen Tugenden – Disziplin, Härte und Gehorsam – im 'Stählernen Herz des Reiches' noch höher im Kurs.

Einwohner: um 1.500

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

Herrschaft/Politik: Residenz der Gräfin Rhianna Conchobair

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

Tempel: Rondra, Boron, Praios, Peraine, Firun

Besonderheiten: wichtiger Boron-Tempel, Tempel des Schwertkönigs (Rondra), Kriegerakademie *Rondras*

Schwertkunst Herausragende Händler: Herxen (Felle und Pelze)

Stadtgeschichte: **697 v.BF** auf den Ruinen des von Orks zerstörten Tommelfurt erbaut, bildet Winhall die Hauptstadt des gleichnamigen Lehens, das **745 BF** unter den Grafen Conchobair aus Albernia herausgelöst wurde. **804** verspielte der Graf Hjalbin sein Eigentum wieder an die Bennalns, bis es von Fürst Cuanu ui Bennain **1003** erneut an Raidri Conchobair verliehen wurde. **1014** von Reichsbehüter Brin zur Markgrafschaft Raidris erhoben, fiel die Provinz nach seinem Tod als Grafschaft nach Albernia. Cuanu belehnte Rhianna Conchobair, eine uneheliche Tochter Raidris.

Stimmung in der Stadt: ländlich-freundlich

Zwerch

Handwerksstadt in Darpatien; das Flüchtlingsdorf vor der Stadt, in dem etwa 350 Ostdarpatier in Holzhütten leben, wurde kürzlich ebenfalls von der Stadtmauer umfriedet.

Einwohner: 1.500 (30 % Zwerge)

Herrschaft/Politik: Stadtmeister Kirgam Sohn des Ugin (Reichsstadt)

Garnisonen: 20 Stadtgardisten

Tempel: Ingerimm, Peraine, Praios, Tsa

Besonderheiten: wichtiger Ingerimm-Tempel, die berühmten Zwercher Kesselpaukenfelle, Silberminen in der näheren Umgebung

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Angroschs Hammer (gutes Zwergerbräu, Q6/P7/S10), Peitschenknall (Fuhrmannsherberge, nur Schlafsäle, Q4/P3/S40), Pension *Darpatia* (Q5/P6/S10)

Herausragende Handwerker und Händler: Wagnerei Meister Tait und Töchter, viele zwergische Kunstschmiede

Stimmung in der Stadt: zwergische Betriebsamkeit, gepaart mit dem trotzigen Wille zum Neuaufbau der Flüchtlinge

Winhall

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



INGERIMMS STATTHALTER –

DIE ZWERGE AVENTURIENS

Gebiete: Amboss, Eisenwald, Koschberge, Ingrakuppen

Geschätzte Bevölkerungszahl: 37.500 (9.500 Erzzwerge, 8.500 Ambosszwerge, 7.500 Hügelzwerge, 4.500 Brillantzwerge, 4.000 in verschiedenen Menschenstädten auf dem gesamten Kontinent, 1.000 im Finsterkamm, 1.000 in den Drachensteinen, 800 Wilde Zwerge, 700 Tiefzwerge)

Wichtige Städte und Dörfer: Xorlosch (L600)

Vorherrschende Religion: Angrosch (Ingerimm)-Glaube

Herrscher: Hochkönig der Zwergenvölker Albrax Sohn des Agam, Bergkönig Arombolosch Sohn des Agam (Bergfreiheit Waldwacht, Ambosszwerge), König Cendrasch Sohn des Odmarr (Brillantzwerge), König Nirwulf Sohn des Negromon (Vogt von Hügelland, Hügelzwerge), Bergkönig Tschubax Sohn des Tuagel (Bergfreiheit Xorlosch, Erzzwerge), Bergkönig Fargol Sohn des Fanderam (Bergfreiheit Eisenwald, Erzzwerge), Bergkönig Gilemon Sohn des Gillim (Bergfreiheit Koshim, Erzzwerge), Gorfar Sohn des Gurobead (Krondomäne Schradok, Erzzwerge)

Landeswappen/-symbol: zwei gekreuzte Hämmer vor Flam-

me über Amboss als Symbol des Namens Angrosch

Sozialstruktur: innerhalb der Bergkönigreiche zwergische Stammes-/Sippenstruktur

Einflussreiche Familien: Großen Einfluss hat das Alter. *Lokale Helden/Heilige/mysteriöse Gestalten:* Bergkönig Ramoxosch (besiegte gemeinsam mit den Elfen die Orks bei Saljeth), Organa Tochter des Ordamon (besiegte 8.200 v.H. die von Pyrdacors Sohn angeführte Drachenhorde), Brandan (auch Brendan, mächtiger Geode, bezwang ca. 5200 v.H. die Kreaturen Pyrdacors)

Wundersame Örtlichkeiten: Schlund (Vulkan, Angrosch-Heiligtum im Raschtulswall), Hammerhöhle Malmarzrom (Ingerimm-/Geodenheiligtum im Amboss)

Lokale Fest- und Feiertage, Messen etc.: Jährlich wiederkehrende Feiertage sind unüblich, im Kosch werden die landestypischen Feste (Angbarer Warenschau 2L—23. Ingerimm, Koschtaler Bierfest L Markt- und Praiostag im Travia) gemeinsam mit den Menschen begangen.

DIE ANGROSCHE

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

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

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

Eine besondere Stellung in der Gesellschaft nehmen die *Geoden* ein, die sich selbst als zaubermächtige 'Geweihte der Erde' sehen und völlig unzwergisch in Wäldern und Hainen leben. Man muss zwischen zwei Schulen unterscheiden: Für die *Die-*



Zwergische Bergleute



ner Sumus ist die Welt voller Geister und Seelen, mit denen man in Einklang leben sollte, während sich die *Herren der Erde* über die geistlose Tier- und Pflanzenwelt stellen und sie lenken wollen.

DIE ZWERGENVÖLKER

Erzzwerge: In tiefen Höhlenstädten unter den Koschbergen, den Ingrakuppen und dem Eisenwald leben die konservativen Erzzwerge, das älteste und größte Zwergenvolk. Ihr Traditionsbewusstsein führt so weit, dass sie nahezu für alles, was sie tun, ein mehr oder weniger kompliziertes Ritual besitzen. Der Erzzwerg hat großen Respekt vor dem Alter; in der Gesellschaft spielen zudem Bruderschaften eine wichtige Rolle, die teilweise mit Handwerksgilden, aber auch mit Ordensgemeinschaften und Kriegerbünden vergleichbar sind. Nur ungern verlassen die Erzzwerge für längere Zeit ihre Heimstatt, weshalb man 'kleinere Erledigungen' auch schon mal an reisende Abenteurer delegiert.

Ambosszwerge: Rauf- und sauf lustig, lärmend, der Hygiene eher geringere Bedeutung beimessend (um es höflich auszudrücken), das sagen die Menschen der Allgemeinheit der Angroschim nach. Tatsächlich treffen diese Klischees aber vor allem auf die Ambosszwerge zu, die die Höhlen, Almen und Forste des Amboss bewohnen. Während die ernstesten Zusammenkünfte der Bruderschaften mit ihren Ritualen und Zeremonien die Höhepunkte des erzzwergischen Gesellschaftslebens darstellen, geht es im Amboss doch eher ungezwungener zu: saufen, mampfen, Lieder zu dumpfen Stampfrhythmen und Sackpfeifengequitsche grölen und sich vielleicht noch ge-

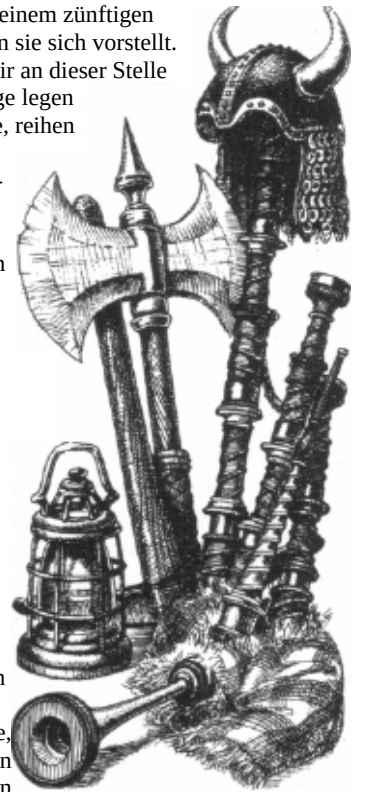
pflügt prügeln, gehört hier zu einem zünftigen Abend – Zwerge halt, wie man sie sich vorstellt. Mit einem Vorurteil wollen wir an dieser Stelle aufräumen: Die Ambosszwerge legen großen Wert auf Körperpflege, reihen sich aber mit einer Paste aus Fett und Kohlenstaub ein, wodurch der unsaubere Eindruck entsteht.

Weitere Zwergenvölker, deren Kultur mit der der Ambosszwerge nahezu identisch ist, leben in den Drachensteinen und dem Finsterkamm.

Hügelzwerge: Das wohl 'gewichtigste' Volk der Angroschim sind die Hügelzwerge, schätzen sie doch eine gute Mahlzeit über alles, und zu ihren größten Erfindungen gehört unzweifelhaft das berühmte helle *Ferdoker* Bier. Die Hügelzwerge leben im flachen Vorland der Koschberge um den Angbarer See, einer Gegend, in der kein Bergbau betrieben werden

kann (weshalb sie auch keine Höhlenstädte bauen, sondern in oft kreisrunden Erdhütten leben). In der Schmiedekunst ist dieses Zwergenvolk durchaus bewandert, wenn es sie auch nicht so weit perfektioniert hat wie die anderen Angroschim. Große Schätze anzuhäufen, wie es ihre Brüder tun, ist den Hügelzwergen fremd. Haben sie Gold, dann geben sie es gerne aus, um sich ein schönes und angenehmes Leben zu machen.

Die Brillantzwerge: Die Brillantzwerge treiben viel Handel, pflegen einen phexgefalligen Diebeskult und sind – was die Künste angeht – nicht nur von Angrosch, sondern auch von Hesinde gesegnet. Ihre Heimat lag ursprünglich in den Beilunker Bergen, musste aber wegen der barbaradianischen Besetzung aufgegeben werden. Zur Zeit siedelt sich ein kleiner Teil der Brillantzwerge in den Goldfelsen an, während die überwiegende Mehrheit auf den Spuren Calamans eine Heimstatt im Raschtulswall sucht.



GESCHICHTE DER ZWERGENVÖLKER

ca. 7500 v.BF: Gründung Xorloschs

ca. 7200 v.BF: *Schlacht des Himmelsfeuers*: Überfall der Drachen auf die Zwergenbingen, nur Xorlosch bleibt bestehen.

ca. 5000 v.BF: Angroschim besiedeln den Amboss.

ca. 4100 v.BF: Erstmals bildet sich eine Geweihtenschaft des Ingerimm heraus, die fürderhin die religiöse Führung übernimmt.

ca. 3500 v.BF: Das Rogolan wird einheitliche Schriftsprache der Angroschim.

3072 v.BF: *Tag des Zorns*, zum erstenmal in der Geschichte ermordet ein Zwerg einen Zwerg. Die Erde erbebt, Aboralms Volk flieht in den Norden, die Söhne Brogars ziehen ins Eherne Schwert.

883 v.BF: Ambosszwerge stürmen einen Vorposten der Bosparaner Armee, erstes Zusammentreffen von Zwergen und Gildenländern.

141 v.BF: Bergkönig Ramoxosch besiegt mit Elfenkönig Tasilla die Orks bei Saljeth, dem späteren Greifenfurt.

160 BF: Die Lex Zwergia, die den Angroschim Sonderrechte im Reichsgebiet zusichert, wird verkündet.

1021 BF: Albrax Sohn des Agam wird zum Hochkönig gewählt.

MEISTERINFORMATIONEN

Welcher Heldentyp sich am besten für ein Abenteuer in den Zwergenreichen eignet, erraten Sie nie ... Doch Scherz beiseite: Dreht es sich um Kleinigkeiten, mögen die Zwerge menschlichen Abenteurern einen Auftrag erteilen. Bei einer wichtigen Angelegenheit der Angroschim muss aber schon wenigstens ein Zwerg zur Heldengruppe gehören, der für seine nichtzwergischen Kameraden bürgt.

Abenteurer: Unter dem Nordlicht, Brogars Blut, Siebenstreich, Berge aus Gold





EINE ZWERGENSTADT

Die typische Zwergenstadt liegt am Ende eines Tales und ist keineswegs nur unterirdisch angelegt. Unter freiem Himmel liegen beispielsweise oft die Schmelzöfen (wegen der starken Rauchentwicklung und der giftigen Dünste, die bei der Eisenverhüttung entstehen), Gärten, Teiche, Schafweiden und manchmal auch Wohnhäuser.

Dieser Bereich ist meist durch eine dicke Mauer und Geschütze gesichert. Ein massives Stahltor führt dann ins Innere des Berges, wo Schmiedewerkstätten, Pilzgärten, Wohnstuben, Waffenkammern und natürlich der Angrosch-Tempel liegen.

DIE WILDEN ZWERGE

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

UMRAZIM UND DIE TIEFZWERGE

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

XORLOSCH

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

Einwohner: 1.588 (nur Zwerge)

Herrschaft/Politik: Bergkönig Tschubax, Sohn des Tuagel

Tempel: **Angrosch**

Besonderheiten: Haupttempel des zwergischen Ingerimmglaubens; Menschen dürfen die Stadt nur mit einer selten gewährten Erlaubnis betreten.

Herausragende Handwerker und Händler: Jeder Zwerg ist natürlich ein herausragender Handwerker.

Stadtgeschichte: Xorlosch wurde vor ca. 8.500 Jahren gegründet und ist damit die älteste ständig bewohnte Siedlung Aventuriens.

Stimmung in der Stadt: zwergische Lebensfreude gepaart mit Angroschfrömmigkeit





IM NAMEN DES HEILIGEN HORAS - DAS LIEBLICHE FELD UND DIE ANGRENZENDEN PROVINZEN

Geographische Grenzen: Windhaggebirge, Goldfelsen, Eternen, Loch Harodrôl, Meer der Sieben Winde
Landschaften: Phacadital, Yaquirbruch, (Unter-)Yaquirien, Sikramland, Chababien, Drôler Land, Zyklopeninseln
Gebirge: Windhaggebirge, Goldfelsen, Eternen
Gewässer: Yaquir, Phecadi, Sikram, Onjet, Chabab, Harotrud
Geschätzte Bevölkerungszahl: etwa 600.000 (Horasier)
Wichtige Städte und Dörfer: Vinsalt, Kuslik, Grangor, Arivor, Methumis, Neetha, Belhanka, Silas, Bethana, Drôl, Rethis, Teremon, Horasia, Aldyra, Pertakis, Bomed, Thegûn
Wichtige Verkehrswege: Staatsstraßen: Seneb-Horas-Straße (Bethana-Arivor-Methumis-Neetha), Yaquirstraße (Kuslik-Vinsalt-Brig-Lo); Kronstraßen: Goldfelsen Stieg (Grangor-Vinsalt-Marudret-Methumis), Küstenstraße (Grangor-Drôl)
Vorherrschende Religion: Zwölfgötter, vor allem Hesinde, Rahja, Rondra, Efferd; beim aufstrebenden Bürgertum Nandus, bei den Bauern Peraine und Tsa; der Erzheilige Horas als Vermittler zwischen Göttern und Menschen
Herrscherin: Kaiserin Amene-Horas, als Amene III. Königin von Yaquiria
Landeswappen: ein goldener, rot bewehrter Adler auf Grün

(für das Liebliche Feld), im Herzschild eine goldene Sonnenscheibe auf Blau (für das Alte Reich)
Sozialstruktur: Feudalismus mit aufstrebendem Stadtbürgertum
Wichtige Adelsgeschlechter: Firdayon (Kaiserhaus, Hzm. Horasia und Chababia), Thaliyin (Kgr. Hylailos), Berlinghân (Hzm. Methumis), Garlichgrötz (Hzm. Grangor), Marvinko (Gft. Sikram), Oikaldiki (Gft. Thegûn)
Lokale Helden und Heilige: der Erzheilige Horas, Hl. Geron, Hl. Lutisana, Hl. Thalionmel, Hl. Rahjalina, diverse Stadt-heilige, Helden des Unabhängigkeitskampfes
Wundersame Örtlichkeiten: Ruinen von Alt-Bosparan, Jagdschloss Baliiri bei Vinsalt, Mantrash'Mor in den Goldfelsen (Zwölfgötterkloster), des Kaiserdrachen Shafirs Hort in den Eternen, Zitadelle von Neu-Oberfels (eine der modernsten Verteidigungsanlagen Aventuriens), Chababfurt bei Neetha (Wunder der Hl. Thalionmel)
Lokale Fest- und Feiertage: 7. Pra. Horas' Erscheinen (Staatsakte); 8. Ron. Bosparans Fall (Besinnungsfest); 20. bis 29. Hes. Vinsalter Operntage, 19. Tsa Unabhängigkeitstag, 4. Per. Tag der Thalionmel (Lokaler Feiertag in Neetha), 8.—12. Rah. Warenschau und Gaukelspiele in Grangor, 20.—25. Rah. Ritterturnier in Arivor

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

GESELLSCHAFT UND WIRTSCHAFT

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





Dieser Laienorden aus meist bürgerlichen Staats- und Rechtskundlern, die das Rückgrat der neuen kaiserlichen Verwaltung bilden, hat sich in nur wenigen Jahren zu einer mächtigen, schwer kontrollierbaren Bürokratie entwickelt, die mittlerweile außer bei sich selbst durchaus umstritten ist. Gesellschaftlich aber ist der Adel noch das leuchtende Vorbild, dem auch der reichste Kaufherr nacheifert. Ehrenhandel und Duelle, die Salons und Logen, in denen sich die politische, kulturelle, künstlerische oder wissenschaftlich Elite trifft, ein blühendes Mätressen- und Favoritenwesen, Schoßtiere wie der Bosparaniel, der Genuss von schäumendem Bosparanjer-Wein und parfümiertem Methumis-Tabak sowie der Gebrauch von Perücken, Spitzentüchern und Visitenkarten prägen das Leben der Oberschicht im Horasreich, in der ein jeder nach Titeln strebt: Es gibt Ränge wie den Wirklichen Geheimen Rat oder den Leitenden Hofrat, und mehr Adelstitel als in anderen Ländern: *Esquirio/a*, *Signore/a*, *Cavalliere/a*, *Gransignor/a*, *Baron/in*, *Comto/Comtessa*, *Graf/Gräfin*, *Marchese/a*, *Herzog/ in*, *Granduco/a*, *König/in*, *Kaiserin* (in aufsteigender Reihenfolge, die kursiv gestellten Ränge sind Titel ohne Lehen und Verwaltungsaufgaben). In den letzten Jahren formiert sich aber immer stärker eine 'bildungsbürgerliche' Gegenkultur, die im Prunk des Adels und des hohen Klerus Exzess und den Keim des Verderbens sieht.

Wirtschaftlich ist die große Macht der *Handelscompagnien* zu nennen, deren Fernhandel vom Eismeer zu den Waldinseln reicht. Einige Bank- und Handelshäuser geben bereits Anteilscheine aus, die von Investoren und Spekulanten gehandelt werden. In den Städten dominiert das Patriziat der alten Familien und neureichen Handelsherren und Manufakturbesitzer, während die Handwerkerzünfte nur noch wenig Einfluss haben: Hier werden Massengüter wie Tuche und Keramik, aber auch Luxusgüter wie Glaswaren hergestellt. Der fortschrittlichen Mechanik verdankt das Horasreich seine Druckereien, die Romane, Sachbücher und Gazetten veröffentlichen, dem traditionellen zwergischen Handwerk moderne Armbrust-Varianten wie die Arbalette. Auf dem Lande fallen die Villen, Palazzi und Großgüter auf, und das Land ist unterhalb der Baronien noch in Signorien geteilt, die ein paar Dörfer umfassen und entweder dem Kleinadel oder den großen Adelshäusern gehören. Ein großer Teil der Landbevölkerung ist bettelarm und lebt als Tagelöhner oder als Wanderarbeiter, die etwa als Erntehelfer mit ihren Karren von Gut zu Gut ziehen.

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

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

Die Horaskaiserin stützt sich in der Versammlung auf die Patrioten, zwei verbündete Fraktionen mit größtenteils ähnlichen Zielen: Die *Hesindepatrioten* betonen die Rolle der Kultur und Technik beim Streben nach Macht und neigen daher eher zu

GESCHICHTSDATEN

1492 bis 857 v.BF: Horas' Erscheinen und Gründungszeit: Das Liebliche Feld mit der Hauptstadt Bosparan wird von Gildenländern besiedelt.

856 bis **619 v.BF**: Friedenskaiser: Die Bosparaner erwerben weite "Teile West- und Mittelaventuriens.

ca. 550 bis 150 v.BF: Dunkle Zeiten: Das Liebliche Feld verbleibt als eines der wenigen Restgebiete der Zivilisation.

162 v.BF bis 0 BF: Kusliker Dynastie: Unter diesem Haus wird das Land stärker, vor allem Silem-Horas festigt Kultur und verkündet das Zwölfgötteredikt.

0 BF: Fall **Bosparans**: Die Garethher erheben sich gegen die Dämonenbündnerin Hela-Horas, zerstören die Hauptstadt und plündern das Umland.

58 bis 743: Kusliker Zeit: Unter Herzögen mit Sitz in Kuslik bleibt das Liebliche Feld eine unterdrückte, ausgebeutete Region. Rohal der Weise erlaubt aber den Bau Vinsalts am Orte des alten Bosparan.

744 bis 752: Unabhängigkeitskrieg: Im Jagdschloss Baliiri bei Vinsalt schwört Graf Khadan Firdayon von Vinsalt zusammen mit anderen Adligen, die Freiheit vom Mittelreich anzustreben. Nach 8 Jahren Bürgerkrieg wird das Liebliche Feld ein freies Königreich unter Khadan I., die Firdayon werden Königshaus. Das Herzogshaus Galahan behält das Fürstentum Kuslik.

1010: Horasproklamation: Eine Urkunde beweist die Abkunft des Hauses Firdayon von Silem-Horas. Königin Amene III. nimmt den Beinamen 'Horas' an und erreicht die Unterwerfung der garethreuen Zyklopeninseln und der Mengbillaner Vasallenstadt Dröl.

1019: Blutkonvent: Fürstin Kusmina von Kuslik versucht nach längeren Intrigen, die Königin ermorden zu lassen. Statt dessen wird sie entlarvt und hingerichtet, das Haus Galahan entmacht. Das Fürstentum zu Kuslik wird aufgehoben und dem neugeschaffenen Erzherzogtum Horasia angegliedert. Etlichen weiteren Verfassungsänderungen Amene-Horas' wird vom Kronvent widerspruchlos stattgegeben.

1020: Nach Grenzstreitereien wird auf dem Kongress von Oberfels mit dem *Frieden von Weidleth* eine Übereinkunft zwischen Mittelreich und Horasreich erzielt.

1022 bis 1025: Seekrieg mit den Thorwalern mit gegenseitigen Überfällen und einigen Scharmützeln, der letztendlich auf dem Verhandlungswege beendet werden kann.



inneren Reformen wie Aufbau- und Bildungsprogrammen. Sie werden von Kronprinzessin Aldare, Staatsminister (und Hesinde-Hochgeweihtem) Abelmir von Marvinko und Herzog Eolan von Methumis geführt. Die *Horaspatrioten* legen deutlich mehr Gewicht auf politische und militärische Macht und Glorie, ein ausgedehntes Bündnisystem und Kolonialbesitz sowie die gründliche Bekämpfung innerer Unruhen. Der Erzherzog der Zentralprovinz Horasia, Hakaan von Horasia, ist ihr bekanntester Vertreter; Staatsmarschall Folnor Sirensen und Staatsadmiral Gilmon Quent gehören ihnen fast naturgemäß an.

Die folgenden Fraktionen hingegen sind zwar grundsätzlich



loyal, vertreten ihre eigenen Interessen jedoch entschlossen gegen die der kaiserfreundlichen Patrioten: Die *Rondrianer* repräsentieren die alte ritterliche Weltsicht und den Kleinadel, sie sind gegen moderne (Söldner-)Armeen, die Dominanz der Kaiserin, ihrer Bürokraten und der Handelsherren und andere Neuerungen. Ihr Anführer ist Nepolemo ya Torese, der als Herr über die Provinz Arivor, die horasische Ronda-Kirche und den Ardaritenorden drei mächtige Ämter in seiner Person verbindet; doch zählt auch Herzog Cusimo von Grangor zu ihnen.

Die *Libertarier* schließlich streben nach freiem Handel und Gedankenfreiheit, die kaiserlichen Zölle lehnen sie ebenso ab wie viele Formen politischen Zwangs und die Bürokratie, manche fordern gar den Vorrang von Talent vor (adligem) Geblüt. Ihr nomineller Sprecher ist der als Lebemann berühmte (und fast unbegüterte) Graf Mondino von Belhanka, hinter ihm aber stehen Handelsleute wie die reiche Fiaga ya Terdilion, neuerdings Gemahlin Graf Mondinos.

Das *Königreich Dröl* hat keinen eigenen König, denn dessen Befugnisse werden vom Senat aus neun Patriziern der Stadt Dröl ausgeübt, die damit auch das Umland bis zur Mengbillaner Nordgrenze beherrschen. Neben dem Wahrer der Ordnung, Marchese Praionor VII. di Balligur, besitzt vor allem das reiche Handelshaus des Senators Fildörn di Cerastelli Einfluss. Alles in allem sind die Dröler vor allem am Glanz ihrer Heimatstadt interessiert.

MEISTERINFORMATIONEN

Das Horasreich ist ein Land der 'modernen' Kultur und Technik und der politischen Intrigen und Ränkespiele. Die Helden sind entweder 'unkultivierte' Mittelreicher und Nordländer, die von einem Fettnäpfchen ins nächste stolpern, oder aber Teile der horasischen Gesellschaft, die nach einem höheren Sozialstatus durch eine heldenhafte Karriere in der Horasarmee oder den diversen Orden, Kirchen und Akademien streben. So präsentiert, ist das Horasreich ideal für Mantel-und-Degen- und auch Salon-Abenteuer, die vor allem Wert auf Wagemut, Diplomatie, Stil, Witz, Eleganz und die immer leicht blasierte Stimmung legen.

Für Abenteuer jenseits der Logenhäuser mit ihren Kristalllüstern gibt es immer noch Expeditionen zu den Kolonien oder auch die Erforschung einer vergessenen Ruine aus althosparanischen Tagen.

Abenteuer: Findet das Schwert der Göttin, In den Höhlen des Seeogers, Das Fest der Schatten, Unter dem Adlerbanner, Shafirs Schwur, Spur in die Vergangenheit, Ewig ist nur Satinav, Die Geheimnisse von Grangor, Der Preis der Macht, Die unsichtbaren Herrscher, Reise zum Horizont

DIE WICHTIGSTEN STÄDTE DES HORASREICHES

Arivor

Die konservative 'Stadt der Ronda-Kirche' vereint Kirchen-, Adels- und Ordensmacht.

Einwohner: um 7.500

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

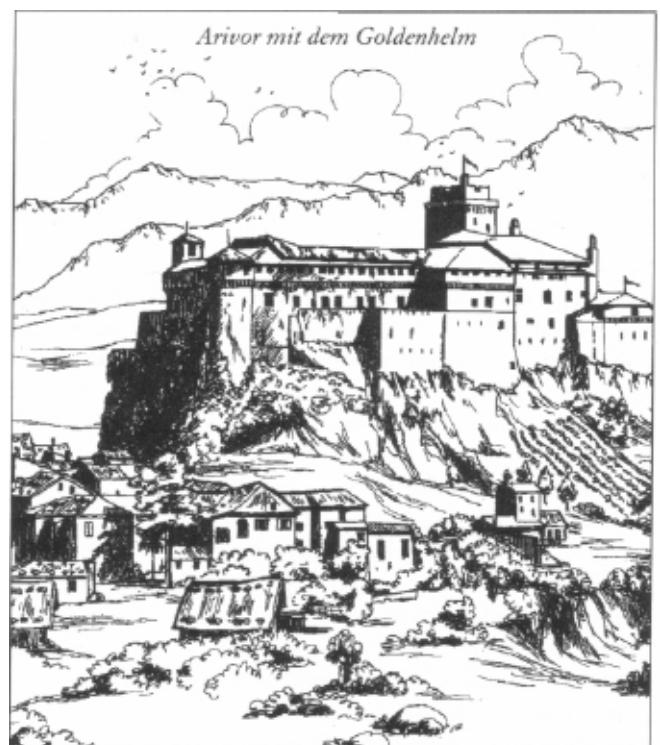
Herrschaft/Politik: Arivor wird von einem Erzkastellan im Auftrag des Erzherrschers und Ardaritenseschalls, derzeit Nepolemo ya Torese, verwaltet.

Garnisonen: ein Banner Ordenskrieger der Ardariten *Tempel:*

Rondra, Hesinde, Travia, Boron, Tsa, Rahja *Besonderheiten:* Auf dem Berg Goldenhelm erhebt sich neben den Ruinen der Alten Burg das Theater, der Tagungsort des Kronkonvents. Am Schwerterfeld *an seinem Fuß* liegen der große Turnierplatz und die Hochburg der Ardariten, der Rondra-Tempel und der Palazzo Acano, der Regierungssitz der Provinz Arivor.

Herausragende Handwerker/Händler: Waffenschmieden Saladan

Stadtgeschichte: Zur Zeit der Horaskaiser war Arivor deren Winterresidenz und wurde bei Bosparans Fall von Garethern und Goblins verheert, bis Lutisana von Kullbach mit elf Getreuen die Goblins besiegte und den legendären Theaterorden gründete. Seither ist die Stadt aufs Engste mit dem Rondra-Kult verbunden-



den, deren Hochgeweihter auch Erzherrscher des Umlandes ist. *Stimmung in der Stadt:* Arivor ist eine fast modernitätsfeindliche Stadt des Kriegs- und Waffenhandwerks ebenso wie der Intrigen und politischen Ränke während der Kronkonvente.



Belhanka

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

Einwohner: um 5.000

Wappen: geviert von silber und rot, oben rechts ein grüner Rosenkranz mit roten Blüten, oben links ein goldener Pokal mit rotem Herzen, unten rechts ein wachsendes goldenes Pferd, unten links eine purpurne Weintraube

Herrschaft/Politik: Belhanka ist Freistadt unter einem mächtigen Stadtrat, der verarmte Graf ist eine reine Repräsentationsfigur.

Garnisonen: 2 Kompanien Hylailer Seesöldner, 20 Stadtgardisten

Tempel: **Rahja**, Efferd, Tsa, Peraine

Besonderheiten: Die Stadt liegt auf mehreren Inseln in der Sikrammündung: Belenora ist die Hauptinsel mit Markt, Blütenbörse und der magischen *Akademie der Geistreisen* (grau; Eigenschaften, Telekinese, Verständigung), Jardinata trägt Grafenpalazzo und Patriziervillen, Paradisela den Tempel der Rahja, wo alljährlich die Geliebte der Göttin gewählt wird.

Herausragende Handwerker/Händler: Handelshaus und Reederei Terdilion, Caravellenwerft Cabazzo, sechs Parfümerien

Stadtgeschichte: Nach dem Fall Bosparans blühte das sehr alte Belhanka als eine der ersten Städte wieder auf, als der Kelch der Rahja hierhergebracht wurde. Der wachsende Reichtum erlaubte den Bürgern im Jahre **999**, dem verschwenderischen Grafen, der mittlerweile die reiche Reederin Fiaga ya Terdilion geheiratet hat, seine politischen Vorrechte abzukaufen. *Stimmung in der Stadt:* Belhanka ist sinnenfroh und kunstverliebt, und der Duft aus den Parfümerien liegt überall in der Luft.

Dröl

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

Einwohner: um 2.400

Wappen: geteilt von Rot über Gold, oben die goldene Krone des Königreichs Dröl, unten eine rote Rose

Herrschaft/Politik: Der neunköpfige Senat der Patrizierfamilien regiert Königreich und Stadt Dröl.

Garnisonen: 50 Stadtgardisten, 1 Banner Königlich Dröler

Hellebardiere, 100 Söldner und Seesöldner

Tempel: Efferd, Phex, Boron, Rahja, Praios

Besonderheiten: Dröl ist bekannt für seine Blumenschmuck, sowohl echt wie gemalt und geschnitzt, herausragend ist darunter der Stadtpark mit den Hängenden Gärten. Den zahlreichen Spitzenklöppeleien verdankt die Stadt einen guten Teil ihres Reichtums.

Stadtgeschichte: Dröl wurde nach Bosparans Fall Hauptstadt einer Provinz, die von Neetha bis Chorphop reichte. Nach dem Verlust Neethas jedoch sank ihr Stern, und die Dynastie di Balligur, die seit den Priesterkaisern die Würde eines Markgrafen und Wahrer der Ordnung vereinte, verlor intern ihre Macht an das Patriziat. Bis zur Eroberung durch das Horasreich musste man sich Mengbilla beugen.

Stimmung in der Stadt: Hier herrschen südliche Sitten, mit viel Lebenslust, Korruption und Schlendrian, und zum Stadtbild gehören zahlreiche Dienstboten aus dem Waldmenschenstamm der Chirakah.

Bethana

Das altertümliche Hafenstädtchen beherbergt den aventurischen Haupttempel der Efferd-Kirche.

Einwohner: um 1.800

Wappen: halbgespalten und geteilt, rechts oben ein schwarzer Anker auf silbernem Grund, links oben eine silberne Dreizackspitze in einem goldenem Kronreif auf blauem Grund. Unten der goldene Horasadler auf grün.

Herrschaft/Politik: Baronin Hesindiane von Bethana-Aralzin und der Stadtrat

Garnisonen: 1 Kompanie Erzherzoglich Horasianische Bogner, 10 Stadtbüttel

Tempel: **Efferd**, Hesinde, Travia

Besonderheiten: Bethana beherbergt den Efferd-Tempel, in dem der Hüter des Zirkels, der Höchste Geweihte residiert, sowie die staatstreue Magierschule *Halle des Vollendeten Kampfes* (weiß; Eigenschaften, Schaden). Die CAC-Creditanstalt ist aus der Cayserlych Adventurischen Compagnie, der ältesten Handelsgesellschaft Aventuriens, hervorgegangen.

Stadtgeschichte: Bei Bethana betraten die ersten gütigen Siedler aventurischen Boden. Der Ort wuchs um ein Efferd-Heiligtum und überlebte als Tempelkomplex selbst die Zerstörungen um Bosparans Fall.

Stimmung in der Stadt: ein ruhiges, schläfriges Städtchen aus alten Gebäuden und engen Gassen

Grangor

Die reiche Stadt der Inseln und Kanäle ist wichtigster Nordlandhafen und Kriegshafen des Horasreiches zugleich.

Einwohner: um 10.000

Wappen: gespalten von weiß und schwarz, darin in verwechselten Farben je eine Lilie

Herrschaft/Politik: Freie Stadt, deren reiche Bürger alle fünf Jahre einen neuen Stadtmeister wählen

Garnisonen: 120 Stadtgardisten der Zweilliliengarde. 30 Kanalwachen, 40 Söldner, etwa 2000 Matrosen und Seekrieger der Horaskaiserlichen Flotte.

Tempel: **Efferd**, zweimal Travia, **Phex**, Tsa, Boron, Rondra, Peraine, Rahja, dazu zahlreiche Schreine

Besonderheiten: Grangor liegt auf vier Inseln in der Phacadimündung, die durch unzählige Brücken verbunden werden, und besitzt als fast einzige Extravaganz die magische *Schule der Erscheinungen* (Illusion, grau)

Herausragende Händler: Handelscompagnie Liegerfeld & Sandfort

Stadtgeschichte: Die uralte Stadt wurde bereits dreimal in ihrer Geschichte von einem Wasserdrachen angegriffen und zerstört, von Thorwalern mehrfach geplündert. Erst die Unabhängigkeit brachte Grangor die Stadtfreiheit und festigte den Rang als Handelsmacht vor allem in Nordwestaventurien.

Stimmung in der Stadt: Grangor ist eine florierende und fortschrittliche Handelsstadt mit einem für seine Biederkeit und Nüchternheit bekannten Patriziat.



Kuslik

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

Einwohner: um 22.000

Wappen: halbgespalten und geteilt, oben rechts blau auf silber eine Tuschschere begleitet von drei Nähnadeln, oben links silber auf blau ein geöffneter Foliant mit den Buchstaben HH, unten der goldene Horasadler auf grün.

Herrschaft/Politik: Der horasianische Erzherzog Hakaan ist zugleich Reichsbaron von Kuslik, Bürgermeister Efferdan Pechstein leitet die Verwaltung.

Garnisonen: 100 Stadtgardisten, ein Banner Erzherzogliche Garde, eine Kompanie Baronsgarde, 400 Seesoldaten, 100 Seesöldner

Tempel: **Hesinde**, Praios, Rondra, Efferd, Peraine, Phex, Tsa, Rahja, dazu Schreine einer Unzahl von Heiligen und Halbgöttern

Besonderheiten: Kuslik ist der Hauptsitz der Hesinde-Kirche in der Halle der Weisheit mit der größten Bibliothek Aventuriens. Die Stadt hat drei Magierakademien: Die graue Halle der Antimagie, die Halle der Metamorphosen (Eigenschaften, Form, weiß) und das Institut der arkanen Analysen (Metamagie, unabhängig). Die Halle der Schönen Künste und das Magische Theater zeugen vom künstlerischen Interesse.

Herausragende Handwerker: Königlich Kusliker Karossenmanufaktur

Stadtgeschichte: Die uralte Stadt, die von Horas selbst als Cuslicum begründet wurde, war Bosparans Vorhafen am Meer der sieben Winde. Von hier stammen die hesindetreuen Kusliker Kaiser, die das bosparanische Reich zu neuer Blüte führten. Die Stadt war nach Bosparans Fall regionaler Herrschaftssitz, wird seit der Unabhängigkeit jedoch immer mehr von Vinsalt eingeholt.

Stimmung in der Stadt: Kuslik ist traditionsbewusst, freiheitsliebend und steht dem Horaskult und der Horasmacht recht skeptisch gegenüber, die kosmopolitischen und garethfreundlichen Neigungen sind bekannt.

turiens schmückt, und die Neue Residenz im Norden der Stadt. *Stadtgeschichte:* Methumis wurde unter den Friedenskaisern gegründet, aber bei Bosparans Fall zerstört und erblühte erst nach der Unabhängigkeit wieder.

Stimmung in der Stadt: Die aus allen Teilen des Horasreiches stammenden Studiosi der Universität prägen das Stadtbild noch mehr als die Betriebsamkeit im Hafen.

Neetha

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

Einwohner: um 5.800

Wappen: auf silber eine rote Brücke mit vier Pfeilern, über einem blauen Wellenschildfuß, über der Brücke zwei rote gekreuzte Schwerter

Herrschaft/Politik: Residenz des Erzherzogs Timor von Chababien.

Garnisonen: 3 Banner K.u.K. Vinsalter Pikeniere, 1 Schwadron Oberfelder leichte Reiterei, 4 Banner Erzherzoglich Chababische Pikeniere, 1 Banner der Ardariten, 50 Seekrieger der Horasflotte

Tempel: Rondra, Praios, Efferd, Hesinde, Rahja, Phex, Tsa, Horas

Besonderheiten: Neetha besitzt die Thalionmel-Brücke, ein rondrianisches Pilgerziel, und eine Festung der Ardariten; am Chabab liegt eine Ordensburg der Grauen Stäbe.

Herausragende Handwerker/Händler: Werft Iguvio und Töchter, Erzherzogliche Neethaner Corsettagen-Manufaktur

Stadtgeschichte: Nach Bosparans Fall wurde Neetha der Mark Dröl zugewiesen und nach der Unabhängigkeit durch die Hl. Thalionmel alleine gegen die Novadis verteidigt. Das Wachstum des Horasreiches muss erst noch einen deutlichen Aufschwung bringen; doch schon jetzt hat die Rückgewinnung der Zyklopeninseln durch Amene-Horas der isolierten Lage Neethas ein Ende gesetzt.

Stimmung in der Stadt: Neetha war lange von Vinsalt abgeschnitten, so dass die Einwohner sehr eigensinnig und misstrauisch sind.

Methumis

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

Einwohner: um 3.700

Wappen: auf silbernem Grund ein blauer Dreitisch, begleitet von drei schwarzen Angelhaken

Herrschaft/Politik: Prinz Romin von Berlinghân regiert die Stadt für seinen Bruder, Herzog Eolan

Garnisonen: 1 Kompanie der herzoglichen Garde, 50 Matrosen und Seesoldaten der horasischen Marine, 25 Stadtgardisten, ca. 50 Wehrstudenten

Tempel: Efferd, Hesinde, Tsa, Rahja, Phex, Ingerimm

Besonderheiten: Die Herzog-Eolan-Universität, deren Fakultäten sich über die ganze Stadt verteilen, darunter die Akademie des Magischen Wissens (Hellsicht, weiß), ist eine der wenigen Hochschulen Aventuriens. Berühmt sind auch der als 'Bunte Mauern' bekannte Stadtwall, den das wohl größte Fresko Aven-

Silas

Silas ist bekannt für seinen alten Hesinde-Tempel und das Kunsthandwerk der zahlreichen Zwerge.

Einwohner: um 3.500 (um 8 % Angroschim)

Wappen: auf rotem Grund zwei silberne Jagdhörner mit goldenen Riemen, darunter ein silberner Windhund mit goldenem Halsband

Herrschaft/Politik: Gräfin Irionya regiert die Stadt für ihren Sohn, Graf Croenar von Marvinko.

Garnisonen: 3 Banner Gräflische Hellebardiere, 20 Stadtgardisten (davon 5 Marktwache), 20 Kanalzollgardisten

Tempel: **Hesinde, Tsa**, Ingerimm, Peraine, Efferd

Besonderheiten: Der Tempel der Wahren Schlange ist ein Bau aus Altbosparaner Zeit und nach dem Kusliker Göttingenhaus



der Haupttempel des Horasreiches. Der Eidechsengarten beim Tsa-Tempel beherbergt unglaublich viele verschiedene Echsen aus ganz Aventurien.

Herausragende Handwerker: Radox & Dollberg (Goldschmiede)

Stadtgeschichte: Auf dem Boden der Stadt stand einst der gewaltige Silem-Horas-Palast, als Prunk-Residenz nahe der Sikrambrücke erbaut. Nach Bosparans Fall verhalf die gute Lage dem Ort zum Wiederaufstieg als Silas. Das hiesige Grafenhaus Marvinko hätte es beinahe auf den Kaiserthron gebracht.

Stimmung in der Stadt: ein geschäftiger Ort, dessen zahlreiche Brillantzwerg, vor allem Juweliere und Goldschmiede und etliche davon in jüngster Zeit aus den Beilunker Bergen exiliert, auffallen.

Vinsalt

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

Einwohner: 21.434 (Census von 1025 BF)

Wappen: auf silber der naturfarbene Rohal der Weise auf einer Bank, ein rotes Stadtmodell haltend **Herrschaft/Politik:** Baron Tanglan von Vinsalt, großer Einfluss der städtischen Gilden und des Kaiserhofes **Garnisonen:** 5 Banner des II. Horaskaiserlichen Elite-

garderegimentes, Kaiserliches Leib-Eliteregiment Horasgarde, 1 Schwadron des K.u.K. Vinsalter Gardereiterregimentes, 50 Tempelgardisten, 50 Stadtbüttel

Tempel: alle Zwölfgötter, Phex und Travia zweimal, Tempel und Schreine diverser Halbgötter, v.a. Horas und Nandus

Akademien: Krieger-Akademie *der Kriegs- und Lebenskunst*, Magierakademie *Anatomisches Institut* (Heilung, weiß), Haupthaus des Magierordens *Pentagramm von Vinsalt*

Besonderheiten: Palasthügel und Tempelberg sind aus dem Schutt des alten Bosparan angehäuft, während Alt-Bosparan südlich des Yaquir heruntergekommen und ein Hort des Verbrechens ist; der Neubau eines grandiosen Palastviertels ist dort jedoch in Planung.

Wichtige Gasthöfe/Schänken: Hotel *Alt-Bosparan* (Adel), Hotel *Kusliker Tor* (Großhändler), Bordell *Schwanenflug*

Herausragende Handwerker/Händler: zahlreich, v.a. moderne Mechanici

Stadtgeschichte: Die Ruinen von Bosparan blieben lange verlassen; erst Rohal erlaubte die Gründung der Stadt Vinsalt. Zunächst Grafen- und seit der Unabhängigkeit Königssitz, ist Vinsalt heute Kaiserresidenz.

Stimmung in der Stadt: lebensfroh horasisch, sehr turbulent, teilweise von höfisch-hauptstädtischer Blasiertheit geprägt





INSELN DES FEUERS VOR DER EWIGEN SEE - DAS KÖNIGREICH BEIDER HYLAILOS

Geographische Grenzen:

Meer der Sieben Winde

Landschaften: Pailische Vulkanberge, Königstann (Wald im Zentrum von Hylailos)

Gebirge: Vulkanberge Amran Nemoras (2.000 Schritt) und Nun'kun'tur (beide auf Pailos), Amran Kutaki (auf Kutaki), Amran Khallas (vor der Westküste Pailos')

Gewässer: Meer der Sieben Winde, Zyklopensee (Gebiet zwischen den Inseln), See der klagenden Glocken (westlich von Pailos), Nyssides (einziger ganzjährig wasserführender Fluss, Hylailos)

Geschätzte Bevölkerungszahl: 25.000

Wichtige Städte und Dörfer: Rethis, Teremon, Garen (auf Hylailos)

Wichtige Verkehrswege: Küstenstraßen auf Pailos und Hylailos

Vorherrschende Religion: Zwölfgötter, besonders Efferd, Peraine, Rahja

Herrscher: Palamydas Thaliyin A'Layis Hiphon dyll Rethis, der Seekönig des Seekönigreiches Beider Hylailos'

Landeswappen: das Wappen des Horasreiches mit dem alten Wappen der Zyklopeninseln (goldenes Auge mit roter Iris auf blauem Grund) als Herzschild

Sozialstruktur: Feudalismus, ohne bedeutendes Bürgertum

Wichtige Adelsgeschlechter/ einflussreiche Familien: Haus

Thaliyin (seekönigliches Haus), Cosseira (Herzöge von Teremon)

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: legendärer Zyklopenschmied Gil-Pathar, Zyklopen, Minotauren, Feenwesen aller Art, Algor Tonn (Alchimist und Erfinder des Hylailer Feuers), verschiedene Seekönige, besonders: Odenius der Tüftler (mech. Wunderwerke), Merymakos L (schloss mit Feen den 'Bund von Meer und Land')

Wundersame Ortlichkeiten: Labyrinth, Feenwälder (Hylailos, Phenos); Praiosorakel zu Balträa (Baltrea); riesenhafte 'Säulen des Himmels' (Mylamas); auf Pailos: Regenbogenfall der Tsa, der Fünfte Leuchtturm, Ruinenstadt Palakar (von Vulkanausbruch zerstörte Nekropole)

Lokale Fest- und Feiertage, Messen etc.: letzter Windstag im Peraine: Regatta der Sieben Winde (von Teremon nach Rethis); alle 4 Jahre Anfang Boron: Regatta der Wagemutigen; L Praiostag im Praios: Krönungstag der Seekönige

»Die Inseln des Feuers am Rande des endlosen Wassers. Ein letztes Zeichen von Kultur vor dem Beginn des elementaren Nichts.«

— aus den Aufzeichnungen der Güldenlandseglerin Harika von Bethana

Die sonnigen, trockenen und oft kargen Inseln vor der Küste des Horasreiches bieten ihren Bewohnern ein sicheres Leben, denn man lebt hier fernab der Bedrohung durch Kriege oder Dämonenscharen. Die größten Inseln beherbergen die einzigen größeren Städte, Rethis und Teremon, ansonsten findet man zumeist nur Fischerdörfer und ein paar Piratennester. Es gibt einige zyklöpäische Güter, die weithin bekannt sind: Phraischafwolle, Gewürze, Efferdsfrüchte und besonders der kostbare Purpur. In den zahlreichen Minen der Inseln schufteten Gefangene des Horasreiches. Verbannte Adlige haben es besser: Ihre 'Heimat' ist das *Merymakon*, ein Villenkomplex auf Hylailos, in den eine Sportstätte der Güldenländer eingearbeitet wurde.

Die Inseln locken mit ihren Geheimnissen immer wieder allerlei Volk an: Alchimisten suchen nach Schwefel, Zinnober und anderen Substanzen. Wagemutige besuchen die Feen in ihren verwunschenen Wäldern, und wer wahrhaftigen Mut unter Beweis stellen will, der forscht in den Schlünden der Vulkane nach den Zyklopen und versucht, eine ihrer kostbaren Waffen zu erhandeln.

MEISTERINFORMATIONEN

Die Zyklopeninseln könnte man als phantastische Ergänzung des Horasreiches betrachten: Heute noch ein Duell in Vinsalt, eine Affäre mit der Gräfin O., und morgen schon auf Minotaurenjagd. Während Abenteuer im Lieblichen Feld eher 'weltlichen' Charakters besitzen, so kann man 'auf den Zyklopen' — wie der Horasier sagt — recht bald einem Wesen aus der Welt der Feen und Faune, Nixen und Necker begegnen. Nicht zuletzt sind die Inseln auch ein Ort alter Traditionen und Geschichten, sie wurden kaum durch Kriege und fremde Heere verwüstet, und so mag es sein, dass an mancher Stätte noch ein Geheimnis aus fernster Vergangenheit — etwa den Frühzeiten güldenländischer Besiedlung — der Entdeckung harret.

Abenteuer: Geheimnis der Zyklopen, Zyklopenfeuer

WICHTIGE STÄDTE AUF DEN ZYKLOPENINSELN

Rethis

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



Einwohner: um 2.400

Wappen: weiß über blau geteilt, im weißen Feld ein schwarzes Schiff, im blauen Feld zwei silberne Delphine

Herrschaft / Politik: Stadtherr ist Vogt Aldemar v. Hohensteyn und von Marvinko, im Dienst Amene-Horas' und Seekönigs Palamydas.

Garnisonen: 300 Seekrieger und Matrosen der Horaskaiserlichen Flotte, 2 Banner der Seeköniglichen Seegarde, 1 Banner Arivorer Langschwerter, 15 Stadt- und Hafengardisten
Tempel: Efferd, Praios, Tsa, Horas-Schrein
Besonderheiten: ein steinerner Leuchtturm in Zyklopenform, A'Layis Hiphon, das Schloss der Seekönige, Verbannungskomplex Merymakon (500 zusätzliche 'Einwohner') außerhalb der Stadt

Wichtige Gasthöfe / Schänken: Silberkrug (biederes Lokal; Q7/P7), Grüner Mond (verruht; Q4/P4), Zum fliegenden Fisch (Hafenkneipe; Q3/P4/S10), Traviaburg (der Name ist Programm: Q6/P5/S50), Piratenschreck (Seefahrerkneipe, Q4/P5/S8)

Herausragende Handwerker und Händler: Purpurfärbereien; Seekönigliche Werft

Stadtgeschichte: Seit der Gründung im Jahre 856 v.BF werden fast ununterbrochen die Geschehnisse des Archipels von hier gelenkt.

Stimmung in der Stadt: Man nimmt das Leben südländisch-leicht und arbeitet dennoch hart.

Teremon

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

Einwohner: um 1.800

Wappen: auf purpurnem Grund eine weiße Stute und eine goldene Purpurschnecke

Herrschaft / Politik: Stadtvogt: Brilydion A'Hiralphis dyll Lyios, im Auftrag des Herzogs Berytos Cosseira, der gegen Seekönig und Horasthron seine eigenen hedonistischen Interessen verfolgt.

Garnisonen: ca. 150 Matrosen und Seekrieger der Horaskaiserlichen Flotte, 1 Banner der Seeköniglichen Seegarde, 25 Stadtgardisten und Hafenwachen

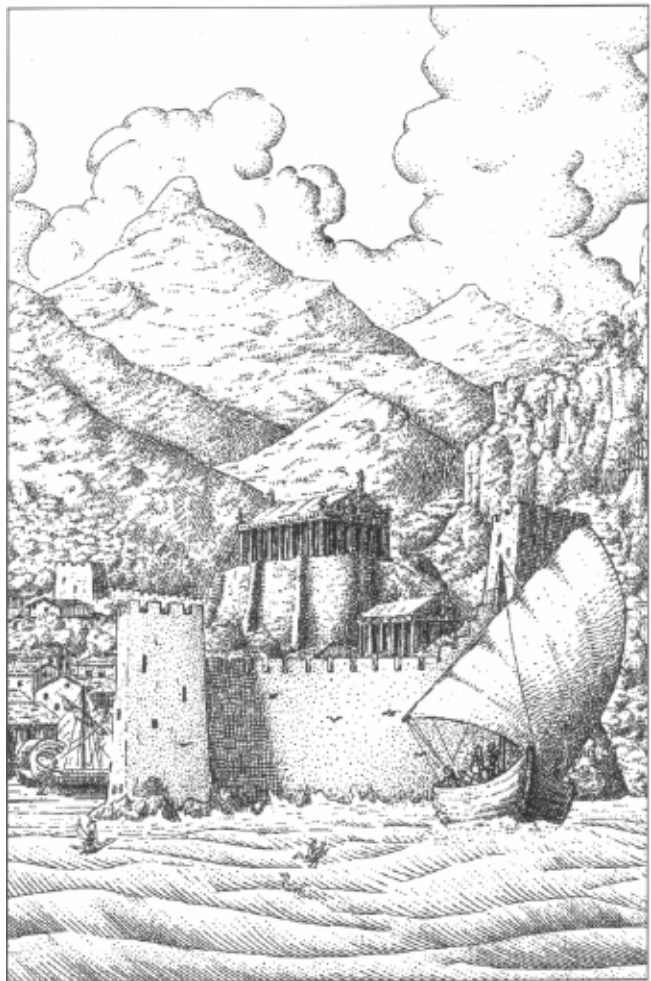
Tempel: Rahja/Aves, Efferd, Hesinde

Besonderheiten: Bibliothek/Kartothek im Hesinde-Tempel, Liebesgrotten im Rahja-Tempel (Statue der vielbrüstigen Rahja), mächtige Wallanlagen gegen Piratenüberfälle

Wichtige Gasthöfe / Schänken: Hotel Zyklopenblick (luxuriös; Q7/P8/S30)

Stimmung in der Stadt: Man lebt ruhig und gemächlich, jedoch immer im Schatten der herzoglichen Feste und der horasischen Truppen.

Einfahrt in den Hafen von Teremon



DIE WICHTIGSTEN GESCHICHTSDATEN

875 v.BF: nominell Entdeckung und erste Besiedlung durch die Gildenländer; vermutlich schon deutlich früher bekannt

837 v.BF: Erscheinen des Greifen Garafan in Balträa

653 v.BF: Rohafan der Einäugige lässt alle Praoisgläubigen töten.

567 v.BF: nach der Ersten Dämonenschlacht Flüchtlingsstrom zu den Inseln

566 v.BF: Unabhängigkeitsbestrebungen Pailos'. Nach dem Sieg von 'Thalassokratin Menkirdes prägte ihr Ausspruch "Pailos ist mein, als wäre es ein zweites Hylailos" den Titel des Königreiches.

118 v.BF: Bund von Meer und Land mit den Feen durch Seekönig Merymakos I.

752 BF: Der Frieden von Kuslik, die Inseln bleiben kaisertreu und lösen die Handelsbeziehungen zum Lieblichen Feld.

932: Seekönig Palamydas verschwindet bei einem Jagdausflug.

18.Phex 1010: Der Pakt von A'Layis Hiphon. Mermydion II. besiegelt die Loslösung der Inseln vom Mittelreich durch eine Allianz mit dem Horasreich.

4. Praios 1011: Mermydion II. stirbt. Amene wird Königin beider Hylailos.

1020: Seekönig Palamydas kehrt zurück aus dem Feenwald, leistet Kaiserin Amene am 20. Hesinde den Treueeid und wird wieder Seekönig.



ROSE UND MOND - DAS LAND DER ARKANIER

Geographische Grenzen: Raschtulswall, Gadang, Mhanadi, Gorische Wüste, Mhanadidelta
Landschaften: Baburiner Becken, Palmyramis (zw. Baburin und Fasar), Gorische Steppe, Gorische Wüste, Chalukistan, Yalaiaad
Gebirge: Vorland des Raschtulswalls
Gewässer: Barun-Ulah, Gadang, Mhanadi
Geschätzte Bevölkerungszahl: um 600.000 Einwohner (75 % Tulamiden, 25 % Mittelländer)
Wichtige Städte und Dörfer: Zorgan, Baburin, Anchopal
Wichtige Verkehrswege: Barun-Ulah-Straße, Neue Pilgerstraße Zorgan-Anchopal (Transaranica)
Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube, vor allem Peraine, Rondra, Rahja und Phex
Herrscherpaar: Mhaharani Eleonora Shahi und Mhaharan Arkos II. Shah
Landeswappen: goldene wehrhafte Aranierkatze auf Türkis-blau

Sozialstruktur: tulamidische Geldaristokratie mit feudalistischen Zügen
Wichtige Adelsgeschlechter: Bensunni Dassareth (Herrscherlinie), al-Nabab (Zorgan), Revennis (Baburin)
Lokale Helden und Heilige: Hl. Arkos, Hl. Leomar von Baburin (Rondra), Hl. Ascandear von Baburin (Rahja), ungezählte Dorf-, Stammes- und Sippenheilige
Wundersame Ortlichkeiten: Hain der Peraine in Anchopal, Ruinen von Zhamorrah, Tafelberg der Hohen Gor, Sphinx von Ras'Lamasshu, Hexentanzplatz bei Zorgan, Türkisminen von Keshal Fennek
Lokale Fest- und Feiertage: 12.–14. Rondra: Ritterturnier in Baburin, 5. Travia: Salbungsfest und Jagdturnier in Zorgan, 15.–30. Travia: Weinfeste allerorten, 24. Phex: Glückstag, 7.–12. Peraine: Minnefest in Zorgan, 27. Peraine Hainweihe in Anchopal, 1.–7. Rahja: Fest der Freuden

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

Als Handelsmacht ist Aranen bedeutend, da es viele bäuerliche und handwerkliche Güter anzubieten hat und eine besonders dem Phex geweihte Einrichtung besitzt: Die Gesellschaft vom Mondkontor, auf tulamidisch *Mada Basari* genannt, ist ein Laienorden des Handelsgottes, der viele Karawansereien und Stützpunkte im ganzen Tulamidenland besitzt, und, so heißt es, der aranischen Krone auch mit weniger offenen Späh- und Informationsaufgaben hilft. Führung und Repräsentation des Ordens obliegt der früheren Landesherrin und nunmehrigen Fürstin von Zorgan, Sybia, einer Kaufherrnintochter, die als 'Mondsilbersultana' die höchste offen auftretende Geweihte des Phex in Aranen ist. Wer es durch Abenteuer oder Handel oder andere Gewerbe zu Reichtum bringt, kann sich sogar regelrecht in den Adel einkaufen, denn Geldverdienen hat für die Aranier nicht im geringsten etwas Anrüchiges an sich.

Die Frauen werden in Aranen hochgeehrt und geachtet, und anders als bei den südlicheren Tulamiden besitzen sie daher

auch alltägliche Macht: Aus ihren haushälterischen Aufgaben hat sich die Kontrolle der Schatztruhe und eine Vorherrschaft im Handel ergeben; während zugleich die Sitten der Romantik und Ritterlichkeit fordern, dass Männer alle Frauen höflich und zuvorkommend behandeln. Wenn ein Ehemann von Stand feststellt, dass seine Frau keinen Verehrer hat, dann kränkt ihn das – der edle Sänger als romantischer Galan ist ein Symbol für den Status auch des Gatten, auf Keuschheit wird dabei wenig Wert gelegt.

Der gut hundert 'Ritter' starke *Orden der Rose* ist dabei das leuchtende Vorbild einer ebenso kämpferischen wie künstlerischen Gemeinschaft, die sich dem Schutz der Rahja-Kirche, ihrer Tempel und ihrer Lehren verschrieben hat. Der Vorsitz des Ordens liegt beim romantischen Ordensgründer, Mhaharan Arkos Shah, dem Träger des Schwertes Amethystlöwin. Allgemein sind Orden einzelner Götter oder Heiliger in Aranen sehr verbreitet, und es gibt zahlreiche Klöster mehr oder minder frommer Bruder- und Schwesterschaften, von denen die größten zu den reichsten Grundbesitzern des Landes zählen, einige Äbte sind gar anerkannte Haranim oder Beyrounim des Umlandes.

Diese Klöster sind dann oft die Kultur- und Bildungszentren einer ganzen Landschaft. Eine Schwesterschaft besonderer Art schließlich sind die Hexen, die in Aranen sehr einfluss- und zahlreich sind, zumal jahrhundertlang die Gildenmagie sehr reglementiert wurde – so ist die Großwesirin Araniens, Mara ay Samra, eine offen bekennende Hexe. Ob die aranische Ehrfurcht vor zahmen wie wilden Katzen, die zahlreich in allen Dörfern und Städten leben und nahezu alles tun können, ohne verjagt zu werden, auch mit den Hexen zu tun hat, ist nicht bekannt, wohl aber, dass jeder, der eine Katze tötet, mit dem gewalttätigen Zorn aller Aranier rechnen muss.



GESCHICHTSDATEN

ca. 1900–1500 v.BF: Zeit der Fünf Völker: Im heutigen Aranien bestehen die Sultanate *Nebachot* (um Baburin und Perricum), *Oron* (um Elburum), *Gorien* (um Anchopal), *Khunchom* (am Mhanadi und im Yalaiad) und *Gadang* (um Fasar).

ca. 1500–1330 v.BF: Magiermogule: Von Fasar aus dominieren diese Zauberer die aranischen Länder und errichten viele, heute verlassene oder verschollene, Türme und Stützpunkte.

um 1330 v.BF: Skorpionkriege: Die Magiermogule werden von *Khunchom* in einem harten Ringen (auch mittels vieler magischer Artefakte) besiegt und die von ihnen beherrschten Lande Teile eines neuen Großreiches.

um 1300–877 v.BF: Diamantenes Sultanat: Die aranische Region ist seine reiche Kornkammer, die anfangs von *Satrapen*, *Statthaltern* der Diamantenen Sultane, regiert wird. Erst mit der Zeit begründen die mächtigen Satrapen von *Nebachot* wieder eine Dynastie und wagten es schließlich, erneut den Sultanstitel anzunehmen.

um 872 v.BF: Krieg gegen die Bosparaner: Der letzte Sultan von *Nebachot* fällt, seine Witwe *Dassareth* vereint das reiche *Oron* mit den Resten des Sultanats *Nebachot* und wählt den Ort *Zorrigan* als neue Residenz. Unter ihr und ihren Nachfolgerinnen erwirbt sich die Region den Namen *Haraniya*, *Land der Herrscherinnen*. Seit **709 v.BF** besteht die Unabhängigkeit formell.

um 200 v.BF–250 BF: *Mondsilberne* Zeit: eine Blütezeit für Aranien, die vor etwa 1.000 Jahren einen Höhepunkt erlebte: Am Hof von *Zorgahan*, wie die Stadt inzwischen genannt wird, herrschen

Königin Mygdonia, eine begnadete Regentin, und *König Arkos*, ein tapferer Kämpfer, der das Schwert *Zhimitarra*, die *Amethystlöwin*, trägt und zu den zwölf Begründern des Theaterordens zählt; am Hofe lebt auch der drachenkundige Erzmagier *Pher Drodont*.

ab 255: *Gareth* Zeit: Nach dem Tod König *Amaryds* und dem Verlust der *Amethystlöwin* muss Königin *Ithome* dem *Gareth* Kaiser *Menzel* die Königswürde antragen. Aranien wird Reichsprovinz unter einheimischen Fürsten, erhält aber *Gorien* und *Khunchom*. Die Magierkriege und die Epidemie der *Zorgan-Pocken* nehmen das Land schwer mit. Unter Kaiser *Reto* wird Aranien Aufmarsch- und Versorgungsbasis für die Eroberung *Maraskans*. Im vorletzten Jahr *Retos* heiratet die *Zorganer* Kaufherrentochter *Sybia al-Nabab* den aranischen Fürsten *Muzaraban* und schenkt ihm bald den Sohn *Arkos* und die Tochter *Dimiona*.

seit 995: Unabhängigkeit: Im Namen des Prinzen *Arkos* stellt Fürstin *Sybia* die Tribute an *Gareth* ein und plant für später seine Königskrönung. Im Jahre 1018 misslingt die Ermordung Prinz *Arkos* durch seine Schwester *Dimiona*. **1019** wird *Arkos* daher zum Fürsten gekrönt und mit Prinzessin *Eleonora* von *Baburin* vermählt. Im Frühling **1021** scheitert der Versuch *Dimionas*, die Herrschaft über ganz Aranien an sich zu reißen. *Dimiona* trennt das elburische Land als *Moghulat Oron* von Aranien. Im *Praios* 1022 wird das Königreich Aranien proklamiert.

DIE WICHTIGSTEN STÄDTE ARANIENS

Zorgan

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

Einwohner: ca. 15.000 (ca 30 % Mittelländer)

Wappen: auf türkis ein goldener Palast unter einem silbernen liegenden Halbmond

Herrschaft/Politik: Regiert wird *Zorgan* von der Palastwesirin der Sultana *Sybia*, die Stadtteile haben eigene Kadis.

Garnisonen: Regiment Eiserne Tiger

Tempel: sämtliche Zwölfgötter

Besonderheiten: Von der Plage der *Zorgan-Pocken* vor etwa 100 Jahren ist *Zorgan* wieder erblüht — nur die Altstadt *Zorrigan* ist heute noch ein teils verlassenes und ebenso farbenprächtiges wie zwielichtiges Gebiet der Künstler, Gaukler und Dirnen. Die Neustadt *Sulaminiah* besitzt die meisten Tempel, Basare und Kontore (darunter den *Mondsilberpalast*, das Haupthaus der *Mada Basari*) sowie die *Zauberschule des Seienden Scheins* (Illusion, grau). Im neuen großen Tempel der Dreifachen *Rahja* ist die Göttin als Angebetete Dame, als Sinnliche Tänzerin und als Zügellose Reiterin dargestellt. Das Königspaar residiert im Spiegelpalast nördlich der Altstadt. Im fast ländlichen *Schahmiran* liegt der höchste Tempel der *Peraine-Kirche*. **Stimmung in der Stadt:** eine lebhaft, weitläufige tulamidische Hafenstadt. Trotz der Nähe zu *Oron* haben die *Zorganer* ihre Betriebsamkeit, Lebensfreude und Sinnlichkeit bewahrt.

MEISTERINFORMATIONEN

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

Baburin

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

Einwohner: um 7.500

Wappen: silberne Sphinx auf rot unter silbernem Zinnenschildhaupt

Herrschaft/Politik: Sultan *Merkan* hat einen *Wesir* als Stadtregenten eingesetzt.

Garnisonen: Streitwagenregiment *Nebachot*, 20 Stadtgardisten

Tempel: *Rondra*, *Rahja*, *Phex*, *Hesinde*, *Boron*, *Tsa*, *Peraine*, *Ingerimm*



Besonderheiten: Der dreigliedrige Rondra-Tempel ähnelt der Rüstung eines gefallenen Giganten und ist der Haupttempel der tulamidischen Rondra-Kirche. Er beherbergt das einst in ihrem Haupttempel zu Nebachot stehende Bild der Sechsamigen Rondra; während der Rahja-Tempel das vom Hl. Ascandear geschaffene Bild der Liegenden Göttin besitzt. In Baburin liegt auch das Haupthaus der weißen Heilmagier vom Anconiterorden.

Stimmung in der Stadt: Das baburinische Sprachgewirr ist sprichwörtlich, so vermischen sich hier Norden und Süden. Der Frieden mit dem Mittelreich macht Baburin von der Grenzfestung zum turbulenten Handelsplatz am Barun-Ulah.

Anchopal

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

Einwohner: um 1.300 plus 300 bis 500 Pilger

Wappen: auf rot eine goldene Öllampe unter einem silbernen Stern

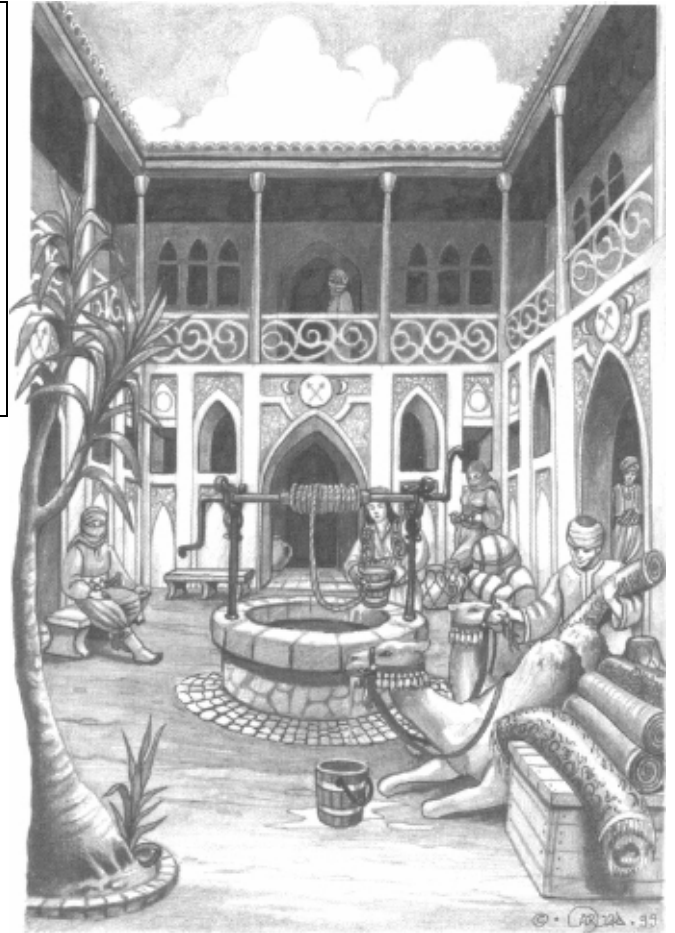
Herrschaft/Politik: Die Stadt untersteht der Sultana Mara von Gorien, regiert wird sie von der Palastwesirin Goriens.

Garnisonen: Berittenes Regiment *Die Furchtlosen*, eine Kompanie Sultansgardisten

Tempel: Peraine, Rondra, Rahja, Phex

Besonderheiten: Der Perainehain erstreckt sich südlich der Felder und Haine Anchopals und schützt sie gegen Staubstürme aus der Gor, in der Stadt selbst liegt der Heilsame Brunnen, an dem die Pilger ihre Kürbisflaschen mit dem gesegneten Nass füllen. Die Festung Keshal Rohal im Sternentor ist eine Ordensburg der Grauen Stäbe.

Stadtgeschichte: Seit den Skorpionkriegen gegen die Magiermogule liegt Anchopal in einer unfruchtbaren Steppe – und erst ein Perainewunder schuf den Hain als Schutzwall.



Eine Karawanserei bei Anchopal

Stimmung in der Stadt: Wenn eine Pilgerkarawane eintrifft, schäumt Anchopal über vor Leben, zu anderen Zeiten ist es ein lebhaftes, aber kleines Oasendorf inmitten der Steppe.



DAS SHĪKANYDAD VON SINODA - DAS FREIE MAKASKAN

Geographische Grenzen: Das Shikanydad nimmt den Süzipfel Maraskans ein. Die östliche Küste liegt am Perlenmeer, die westliche am Golf von Tuzak, die nicht definierte Nordgrenze verläuft an den Ausläufern des Amdeggygebirges.

Landschaften: flacher Küstenstreifen, zum Landesinneren hügelig, im Norden stark ansteigend

Gebirge: Vorgebirge des bis ca. 3.000 Schritt hohen Amdeggyntmassivs

Geschätzte Bevölkerungszahl: ca. 18.000, wachsend

Wichtige Städte und Dörfer: Sinoda

Wichtige Verkehrswege: ehemaliger Fischereihafen Sinodas (unzureichend); statt dessen irreguläre Landstellen (Strände, Buchten); die ehemaligen Verkehrsverbindungen zum Norden der Insel haben ihre Funktion verloren.

Vorherrschende Religion: Rur und Gror-Glaube

Herrscher: keiner; wichtigstes Staatsorgan ist der *Alabasterne Rat*, ein Zusammenschluss des maraskanischen Adels, der

Staatsbeamtenkaste der Wezyradim und ehemaliger Rebellen und Freibeuter; großen, aber selten ausgeübten Einfluss haben die vier *Tetrarchen*, von denen nur *Mulziber (Festum)* und Keideran-Dajin (Khunchom) allgemein bekannt sind.

Landeswappen/-symbol: weiße Perle auf gelbem Grund

Sozialstruktur: ungeklärte Oligarchie mit stark religiösem Einfluss, Freibauern und Landarbeiter auf Großplantagen

Wichtige Adelsgeschlechter: die Haransfamilie Sinodas; ein guter Teil des Adels (Harans, Baruune, Dschunkare) stammt aus den besetzten Gebieten und ist daher landlos, aber nicht ohne Einfluss. Die Wezyradim sind dem Adel gleichgestellt.

Lokale Helden: überwältigend: König Dajin VII., dessen Wiedergeburt vermutet wird; viele Rebellenführer der letzten Jahrzehnte, z.B. der 'Haran'

Wundersame Örtlichkeiten: die Affeninsel Beskan

Lokale Fest- und Feiertage: 19. Rondra: Beginn des maraskanischen Neuen Jahres

MEISTERINFORMATIONEN

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

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

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

Abenteuer: Straßenballade, Am Rande der Nacht, Die Ungeschlagenen, Pforte des Grauens, Schwarze Splitter, Jenseits des Lichts

DIE LANDSCHAFT

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

DER STAAT UND DIE BEVÖLKERUNG

Maraskaner sind ein neureichisch-tulamidisches Mischvolk; Landessprache ist das schwer verständliche Maraskani, das trotz großer tulamidischer Anteile als Dialekt des Garethi gewertet wird. Sie gelten als ausgesprochen geschwätzig, laut und unfähig, Geheimnisse zu bewahren. Dem widerspricht aber das seit zwei Jahrhunderten währende Wirken einer geheimen, (immer noch) inselweit agierenden Meuchlerorganisation: der *Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas*.

Maraskaner sehen die Welt als Geschenk Rurs an, daher als vollkommen; einer ihrer Zwecke ist es somit, dass die Menschen sich täglich an ihr erfreuen. Sie gelten als heißblütig und im Neuen Reich als notorisch zerstritten, heimtückisch und aufrührerisch. Orthodoxe Tulamiden sehen sie als Bewohner einer verfluchten Insel an.



GESCHICHTE

Die menschliche Besiedlung Maraskans begann **103 BF** vom Mittelreich aus, doch erst die Zuwanderung der ferkinastämmigen *Beni Rurech* (274), deren Zweigötterglaube innerhalb weniger Jahre herrschende Religion wurde, führte zum Entstehen des maraskanischen Volkes. Der erste Versuch einer Unabhängigkeit vom Neuen Reich (327) endete im Bürgerkrieg, der Besetzung durch die Sonnenlegion und die Tyrannei der Arethinidendynastie. Erst der zweite Versuch (759) brachte ein maraskanisches Königreich hervor, das bis zum Kriegszug Kaiser Retos (987) Bestand hatte. Die Eroberung hatte mehrere Flüchtlingswellen zur Folge und das Entstehen bevölkerungsreicher Exilantengemeinden in den ostaventurischen Küstenstädten, besonders in Festum, Khunchom und Al'Anfa. Für das Neue Reich brachte der Gewinn Maraskans die Last von drei Jahrzehnten Dschungelkrieg und mehrerer Aufstände mit sich. Durch das Überlaufen Helme Haffax (1020) wurde die ganze Insel Teil der Schwarzen Lande. Eine zu Beginn des Jahres 1022 erfolgte Invasion, die vor allem von Kämpfern aus den Exilantenstädten, von Freibeutern und ehemaligen Rebellen getragen wurde, führte zur Befreiung Südmaraskans und zur Errichtung des Shikanydads.



Maraskanische Architektur

SINODA, DER STACHEL

Das ehemals beschauliche, südmaraskanische Fischerstädtchen und Zentrum des Pfeifenkrautanbaus verdoppelte im Praios 1022 innerhalb weniger Tage seine Einwohnerzahl und ist seither eine heillos überfüllte, ständig wachsende Stadt mit reger Bautätigkeit, deren viel zu kleiner Hafen den Erfordernissen nicht gerecht wird. Während das Stadtbild bisher von würfelförmigen Häusern, meist aus dem Alabaster nahegelegener Steinbrüche erbaut, geprägt war, entstehen nun neue Stadtviertel mit den von Festumer Exilanten reimportierten Backsteintürmen typisch maraskanischen Schnitts. Die Alabasterresidenz ist nun wieder Regierungssitz eines Harans, dort versammelt sich auch der Alabasterne Rat.

Einwohner: um 4.000, wachsend

Wappen: weiße Perle auf gelbem Grund

Herrschaft: Stadtherr ist Haran Reojian, Sinoda ist gleichzeitig Hauptstadt des Shikanydads.

Garnisonen: 200 Bewaffnete, die den Kriegs-Wezyradim unterstützen und deren Rückgrat die Beni Bornrech, im Festumer Exil Geborene, bilden. Dazu kommen 20 Gardisten des Haran und

weitere der Baruune sowie ehemalige Freischärler; auch sind Schnitter in der Zivilbevölkerung weitverbreitet.

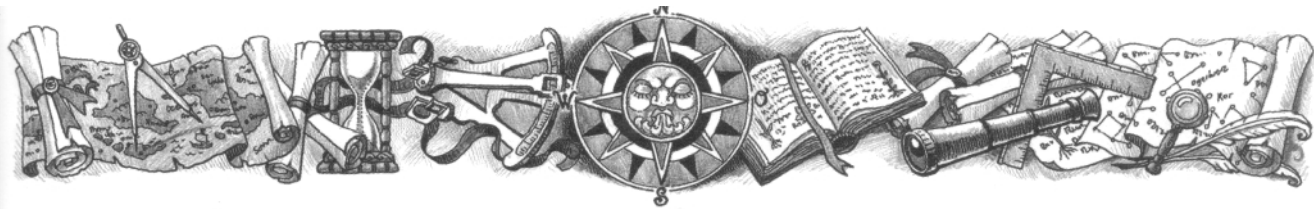
Tempel: Rur & Gror, Efferd (geschändete Ruine, kleines Nebengebäude nutzbar)

Magierakademie: Wiedergeborene Schule der Vierfachen und Schönen Verwandlung des Benisabayads (Eigenschaften/ Antimagie, grau)

Besonderheiten: Kultureller Mittelpunkt der Stadt ist das Abudijian-Theater, in dem die blutrünstigen 'Honinger Geschichten' des maraskanischen Volkstheaters zu bestaunen sind. *Herausragende Handwerker und Händler:* zahlreiche zuvor in Tuzak ansässige Schmiede, Stoff- und Buchdrucker, heimische Steinmetze, maraskanische Schneider, Weber und Teppichknüpfer aus Khunchom und Al'Anfa

Stadtgeschichte: Die jüngste der maraskanischen Städte erhielt erst **477 BF** die Stadtrechte. Seit etwa 300 Jahren – unterbrochen durch die Besatzungszeit – wird Sinoda von der gegenwärtigen Haransfamilie regiert.

Stimmung in der Stadt: zuversichtlich, lebensfreudig, kämpferisch



DIE STOLZEN SÖHNE DER WÜSTE - DER STAAT DES KALIFEN

Geographische Grenzen: Mittlerer Yaquir, Goldfelsen, Eternen, Hohe Eternen, Nordrand der Echsensümpfe, Unauer Berge, Khoramgebirge

Landschaften: Khôm-Wüste, Szintotal, Shadifsteppe, Mherweder Land, Amhallassih (früher Süd-Almada), Arratistan (Bergland mit Wäldern am Fluss Arrati, ansonsten Dornsavanne) **Gebirge:** Goldfelsen, Eternen, Hohe Eternen, Unauer Berge, Khoramgebirge

Gewässer: Yaquir, Mhanadi, Szinto, Arrati, Chaneb, Cichanebi-Salzsee

Geschätzte Bevölkerungszahl: 55.000 (90 % Novadis, 10 % andere, vor allem Tulamiden)

Wichtige Städte und Dörfer: Unau, Mherwed, Keft

Wichtige Verkehrswege: diverse Karawanenwege **Vorherrschende**

Religion: Rastullahglauben mit dem Hauptbethaus in Keft

Herrscher: Kalif Malkillah III. Mustafa ibn Khalid ibn Rusaimi

Landeswappen: gespaltener Echsenschädel in Gold auf Rot

Sozialstruktur: Verband nomadischer Stämme

Wichtige Adelsgeschlechter: Maugiriden als Familie des Kalifen

Lokale Helden und Heilige: Hahmud Dhach'gamin, Verfasser des ersten Berichtes über Rastullahs Erscheinen; ar-Yerhani, der Erste Mawdli; Malkillah ibn Hairadan, Gründer des Kalifats

Wundersame Örtlichkeiten: Oase Keft

Lokale Fest- und Feiertage: 9. Efferd: Vierter Rastullahellah, Tag der Einkehr; 22. Boron: Fünfter Rastullahellah, Höchster Festtag; 25. Firun: Kamelrennen in Unau und Mherwed; 5. Tsa: Erster Rastullahellah, Fastenfest, 18. Peraine: Zweiter Rastullahellah, Fest der Treueide und Heerschauen; 1. Namenloser: Dritter Rastullahellah, Tag der Blutrache

»36. Der Gottgefällige befließt sich der Sanftmut an allen neuen Tagen in allen Gottesnamen im Jahreslauf. (...)

41. Der Gottgefällige hemmt niemals seinen Zorn, wenn seine Ehre (... ergänze: oder) die Ehre eines Freundes, seines Vaters, seines Sohnes, seines Pferdes oder seiner Frau oder Tochter verletzt, gekränkt oder in Frage gestellt wurde.«

—Auszug aus den 99 Geboten Rastullahs

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

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

Kerngebiet des Kalifates ist die für die edelsten Pferde Aventuriens bekannte Shadifsteppe südlich der Khôm. Ihre Bewohner, die Beni Shadif, sind der führende Stamm der Novadis und stellen seit vier Generationen den Kalifen. Ihr traditioneller Sultanssitz, die Wüstenstadt Unau, war lange und ist nun wieder die Hauptstadt des Kalifates. Außer seinem loyalen Stammland, dem Sultanat des Shadif, unterstehen dem Kalifen sieben Emirate (von denen etliche jedoch nur 'Anspruchsgebiete' sind), deren bäuerliches Land von ernannten Emiren verwaltet wer-

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

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

Zwei Gruppen außerhalb der unmittelbaren Kontrolle des Kalifen prägen zudem die Politik des Kalifates: Seit jeher hat der Kalif die Erben der Stammessultane als seine geehrten Gäste und Geiseln zugleich an seinem Hofe versammelt. Derzeit ist ihr Rat der Neun in Unau eine ernstzunehmende Macht: Er ist zwar öfters in sich zerstritten, doch hört der Kalif gut zu, wenn die Neun mit einer Stimme sprechen.

Zum zweiten seien die Rechtsschulen der Mawdliyat genannt, die die Gebote Rastullahs studiert haben und fast eine Priesterschaft bilden. Zwei Traditionen sind von Bedeutung: die recht freizügige Unauer Schule und die sehr strenge Kefter Schule, die viele Anhänger unter den Wüstenstämmen hat. Ihr entstammt auch der Heilige Eremit Abu Machad, der mit seinen Tiraden gegen das verweichlichende Stadtleben und Lobprei-



sungen des traditionsreichen Nomadentums sehr viel junge Novadis für seine Sache gewonnen hat. Seine Predigten gegen jegliche Anpassung an die Ungläubigen missfallen dem Kalifen, ohne dass er dagegen vorgehen könnte oder wollte.

DIE WICHTIGSTEN ÖRTLICHKEITEN DER NOVADIS

Keft

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

Einwohner: um 1.500, dazu stets ca. 600 Pilger

Wappen: ein weißes Zelt auf gold

Herrschaft/Politik: Höchste Autorität genießt der oberste Mawdli Ruhollah Marwan al-Hendj.

Garnisonen: 150 Murawidun (Säbelkämpfer), 20 Tempelwachen

Tempel: Rastullah

Besonderheiten: Auch heute besitzt Keft nur flache Lehmbauten, weder Kuppeldächer noch Minarette – die Zeit scheint seit Jahrhunderten stehengeblieben zu sein. Abgegrenzt vom übrigen Keft ist die ebenso schlichte Rechtsschule der strengen und jeder Verstädterung abholden Mawdliyat.

Stadtgeschichte: Die Oase wurde erst mit der Offenbarung Rastullahs bekannt und ist seitdem geistiger Mittelpunkt der Novadis.

MEISTERINFORMATIONEN

Das Kalifat sollte — mittelländischen Reisenden — stets als gefährlich fremd präsentiert werden: Man reist nicht mal eben nach Keft oder Unau, denn die Natur verzeiht Unkenntnis und Fehler ebenso wenig wie die stolzen und unbarmherzigen Einheimischen. Das Land eignet sich gut als Schauplatz entbehrungsreicher Expeditionen und Handelsreisen. Vergessene Orte inmitten der unwegsamen Wüste, die man anhand alter Sagen aufspürt oder über die man während eines Sandsturms zufällig stolpert, bilden ebenso geeignete Themen wie die zahlreichen Blutfehden der Novadis untereinander oder mit ihren Nachbarvölkern. Für Fremdlinge ist es fast unmöglich, die Freundschaft und das Vertrauen der Wüstenstämme zu gewinnen, und nur echte Helden können es schaffen. **Abenteuer:** Wie Sand in Rastullahs Hand, Phileasson-Saga, Der Löwe und der Rabe I + II, Die letzte Bastion, Wie Wasser im Sand, Erben des Zorns, Fluch vergangener Zeiten

Stimmung in der Stadt: Der Konservatismus der noch immer halbnomadischen Keftler ist ebenso stark wie die Abneigung gegen ungläubige Fremdlinge; Handel und Gewerbe wird nur von Zugezogenen betrieben. Zwischen den Pilgern sind Kämpfe aus nichtigem Anlass nicht selten.



Novadi-Reiter im Angriff



Mherwed

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

Einwohner: 5.837 (Census von 1023; 65 % Novadis)
Wappen: goldener herschauender Eselskopf auf rot
Herrschaft/Politik: Mherwed gehört zum Emirat des Mhanadi und wird von dessen Emir verwaltet.
Garnisonen: 100 Spahija (Lanzenreiter), 50 Murawidun (Säbelfechter), 50 Stadtgardisten
Tempel: Rastullah, Tsa (geheim), Phex (geheim)
Besonderheiten: Der noch junge Kalitenpalast ist verlassen und zum guten Teil ausgeräumt — der Kalif hat die kostbare Einrichtung lieber zum Schmuck der Bethäuser in Unau und Keft verwendet. In Mherwed verblieben ist die *Zauberschule des Kalifen* (Elementar, Objekt; grau), deren Leiter Mawdli Mherech ben Tuleyman der Enkel des einst von Malkillahs III. Urahn gestürzten Kalifen Haschabnah ist.
Stadtgeschichte: Die uralte Stadt rühmt sich, der Geburtsort Bastrabuns zu sein — doch seitdem hat sie nie wieder im Mittelpunkt gestanden, ehe sie für einige Jahrzehnte Hauptstadt des Kalifates wurde.
Stimmung in der Stadt: Der Verlust des Kalifenhofes hat Mherwed ärmer gemacht — doch nun können sich die verbliebenen Zwölfgöttergläubigen fast ungehindert zu Götterdiensten treffen.

Unau

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

Einwohner: 7.992 (Census von 1023; nahezu ausschließlich Novadis)
Wappen: gespaltenen Echsenschädel in gold auf blau
Herrschaft/Politik: Unau gehört dem Kalifen, wird jedoch von seinem Großwesir Jikhbar ibn Tamrikat verwaltet.
Garnisonen: 200 Spahija (Lanzenreiter), 100 Murawidun (Säbelfechter), 50 Gardisten der 'Gelbherzen'
Tempel: drei Bethäuser des Rastullah
Besonderheiten: Ein Großteil der Bevölkerung sind Hirten, die nur während der Regenzeiten ab Rondra und Tsa in der Stadt leben und die Felder bestellen, viele weitere arbeiten außerhalb Unaus auf dem Cichanebi-Salzsee, dessen Salze neben Porzellan und Glas das einträglichste Gut der Stadt darstellen. Die Wasserversorgung der Stadt, vor allem des Kalifenpalastes Al'Shoriath, erfolgt über unterirdische Zuleitungen aus dem Gebirge, die unlängst vom Gold des Kalifen erweitert wurden.

Stadtgeschichte: Unau wurde vom Neuen Reich zur Unterwerfung der Khôm gegründet und wurde statt dessen zur Basis der novadischen Macht.

Stimmung in der Stadt: Die Anwesenheit des Kalifen hat den Glanz (und deutliche Verbesserungen der Wasserversorgung) nach Unau gebracht, dennoch bleibt es eine Wüstenstadt mit allen Ungläubigen gegenüber misstrauischen Einwohnern. Die klagenden Geister der Toten vieler Schlachten gehören untrennbar zu den Geräuschen der Nacht.

GESCHICHTSDATEN

760 BF: Rastullah erscheint in Keft, verkündet die 99 Gesetze. 763: Kaiser Eslam erkennt die Unabhängigkeit der Khôm an. 767: Der Angriff Tugruk Paschas auf Neetha scheitert an der Heiligen Thalionmel.

771—775: Eroberung des Szintotals und Unaus durch Malkillah, den ersten Kalif der Novadis

9. Jhd.: Interne Kriege und schwache Kalifen lähmen das Kalifat größtenteils, nur 859 wird Mherwed eingenommen.

893: Großwesir Rafim al-Maugir, ein Ben Shadif, stürzt Kalif Haschabnah und nennt sich Malkillah II. (893—957).
um **923:** Malkillah II. erobert Süd-Almada.

959—967: Chamallah (957—981) scheitert gegen die Liebfelder, erobert aber Chorhop und kehrt erst in die Khôm zurück, als Unau revoltiert.

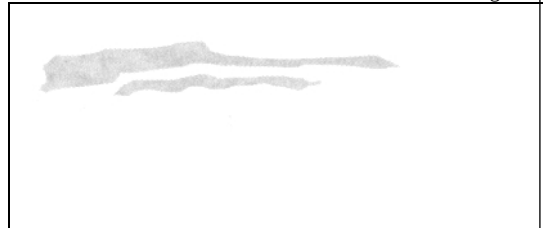
968: Nach der Niederschlagung der Unauer Revolte verlegt Kalif Chamallah die Hauptstadt nach Mherwed.

997: Sultan Hasrabal von Gorien entführt Nedime, die Tochter des Kalifen Abu Dhelrumun.

1008—1010: Nach wachsenden Spannungen attackiert Al'Anfa das Kalifat. Der glücklose Kalif Abu Dhelrumun fällt, später auch sein Feind, Patriarch Tar Honak. Mit Unterstützung der Wüstenstämme wird Sultan Mustafa von Unau nach der Vertreibung der alananischen Truppen als Malkillah III. neuer Kalif.

1021: Beim vergeblichen Angriff auf die Dämonenbeschwörer von Rashdul verliert das Kalifat einen erheblichen Teil seiner stehenden Truppen. Die Macht der städtischen und bäuerlichen Novadis verringert sich, der Einfluss der Wüstensultane wächst weiter.

1022: Zum 23. Boron (Anfang des Jahres 263 nach Rastullahs Erscheinen) verlegt Kalif Malkillah seine Residenz zurück in die alte Kalifenstadt Unau. Die Vormacht der Wüstensultanate wird bestätigt.





DIE ERBEN DES DIAMANTENEN SULTANATS - MHANADISTAN, BALASH UND THALUSIEN

Geographische Grenzen: Raschtulswall, Khoramgebirge, Unau-Berge, Gorische Wüste

Landschaften: Oberes Mhanadistan, Balash, Thalusien Gebirge: Vorland des Raschtulswalles, Khoramgebirge, Unau-Berge, Aschubim (oder Rashduler Berge), Awalakim (oder Khunchomer Berge), Thalussmassiv, Stierbuckel (zwischen Ongalo und Thalusim)

Gewässer: Gadang, Mhanadi, Ongalo, Thalusim

Geschätzte Bevölkerungszahl: 650.000 Einwohner (75 %

Tulamiden, 25 % Mittelländer)

Wichtige Städte und Dörfer: Khunchom, Rashdul, Fasar, Thalusa

Wichtige Karawanenwege: Zedernstraße Fasar-Punin,

Sultansstraße Mherwed-Rashdul-Khunchom

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube, vor allem Rahja und Phex

Herrscher: diverse Stadtherren

Sozialstruktur: tulamidische Geldaristokratie

Wichtige Adelsgeschlechter: Kulibin (Khunchom)

Lokale Helden und Heilige: Rashtul der Vater, Bastrabun der Zaubermeister, Sulman al-Nassori (erster Diamantener Sultan), Sheranbil V. der Langlebige

Wundersame Örtlichkeiten: Ruinen von Yash'Hualay (Echsenstadt im Mhanadidelta), Kavernen des Berges Al'Saffach (altechsische Relikte)

Lokale Fest- und Feiertage: 2. bis 8. Boron: Gauklerfest in Khunchom, 19. bis 25. Peraine: Volks- und Erntefest in Fasar

Mhanadistan ist seit Jahrtausenden von Tulamiden bewohnt, und das zeigt sich auch schon darin, dass zumindest am Rande des Landes die Menschen noch wie vor Jahrtausenden leben, als habe Satinav sie vergessen: In den westlichen Grenzgebirgen leben die *Ferkinas*, vor allem die Shai'Aian im Raschtulswall und die Mherech in den Khorambergen. Sie sind urtümliche Bergvölker, die als Räuber auf kleinen Bergponies berüchtigt sind und ihre archaischen und blutigen Sitten beibehalten haben — weder der Zwölfgötterglaube noch die Rastullahlehren haben sie überzeugen können. Bei den Tulamiden Mhanadistans und Aranien genießen sie ungefähr den gleichen Ruf wie die Orks bei den Mittelreichern: Obwohl sie einfach das Leben der Urtulamiden weiterführen, sprechen manche Städter und Bauern ihnen gar das Menschsein ab. Das Obere oder auch eigentliche Mhanadistan ist das *Hügelland zwischen Gadang und Khoramgebirge*, ein mäßig fruchtbares Land, in dem vor allem Weizen und Hirse gedeihen — immerhin genug, um die Großstadt Fasar und die umliegenden kleinen Dörfer aus Lehmziegelbauten zu ernähren und einen gewissen Fernhandel zu treiben. Seit dem Kommen der Novadis vor etwa 200 Jahren ist hier jede komplexere staatliche Struktur verschwunden, und die früheren Baronien der Markgrafschaft von Fasar sind selbständige 'Dorfstaaten' unter ihren Beys. Ortsnamen wie *El'Truz* zeugen von der langen Zeit der Völkervermischung, und im äußersten Westen hält sogar immer noch die alte Grafenburg Erkenstein an der Zedernstraße gegen die Novadis aus.

Der *Balash* ist das üppige und reiche Land am Mhanadi von der Gadangmündung bis zum Delta, Mittelländer nennen es auch die *Fruchtbare Sichel*. Hier ist eine der Wiegen der tulamidischen Kultur, hier liegen die uralten Städte Khunchom, Rashdul und Mherwed und viele andere Orte. Politisch gehört Mherwed zum Kalifat, während Khunchom und Rashdul unabhängige Stadtstaaten sind: Gerade Rashdul hat sich



Rashduler Händler bei Kamelspiel und 'Geschäftsgespräch'

in jüngster Zeit unter der Führung des zaubermächtigen Sultans Hasrabal weit über den Balash hinaus ausgedehnt und beherrscht nun auch den Süden und Osten Goriens bis ans Perlenmeer.

Thalusien ist die rückständigste und auch ärmste Region des tulamidischen Südostens: In den Tälern des Ongalo und Thalusim haben die Mittelländer niemals wirklich Fuß gefasst, und die Sitten ähneln jener aus uralter Zeit. Der Sultan in Thalusa ist ebensowenig Herr über die Großgrundbesitzer wie vor ihm die Fürsten und Herzöge der Region: Ein jeder Hairan, Baron, Scheich, Bey oder wie er sich nennen mag, regiert



mit der Hilfe von Söldnern über seine Halbfreien und Sklaven, von denen sich viele vor der Unterdrückung ins Banditentum flüchten. Das Söldnertum ist in keiner anderen Region Aventuriens so tief verwurzelt wie am Mhanadi: An der Quelle und der Mündung, in Fasar und Khunchom finden sich die beiden wichtigsten Tempel des Söldnergottes Kor in ganz Aventurien. Ein Rittertum findet sich erst im nördlicheren Araniens. Die Tulamiden Mhanadistans sehen auch die Kampfeskunst als ein Handwerk oder Gewerbe, das man zum Lebensunterhalt ausübt – eine Einstellung, die auch zum sehr verbreiteten Glauben an den Handels- und Glücksgott Phex passt. Die Vermittlung von Söldnern übernimmt dabei immer öfter die aranische Gesellschaft vom Mondkontor, die Mada Basari. Dieser phextreue Handelsorden besitzt auch am Mhanadi zahlreiche Karawanensereien und Stützpunkte, in denen die zahlreichen Schätze Mhanadistans gehandelt werden – von Feldfrüchten über Porzellan bis hin zu Edelsteinen.

Dem Phex-Kult entstammt wohl auch die Sitte, dass junge Männer mit etwa zwanzig Jahren einen einfachen grauen Burnus anlegen, der nichts über Stand und Herkunft verrät, um für ein Jahr und einen Tag durch das Land zu ziehen und aus eigener Kraft zu überleben. Der 'Stand' des Abenteurers ist daher recht angesehen, da Märchen vom jähen Aufstieg phexbegünstigter Glücksritter sehr beliebt sind. Selbst der herrschende Adel greift für besondere Aufgaben nicht selten auf Abenteurer zurück, zumal eine das Land erfassende bürokratische Organisation einfach nicht besteht. Geradezu zum Klischee geworden und doch nah an der Wahrheit ist daher die Aufga-

benteilung zwischen dem müßigen, oberflächlichen und vielleicht gar wohlmeinenden Adligen und seinem pragmatischen, verschlagenen und manchmal böswilligen Haushofmeister oder Wesir, der die Drecksarbeit macht und die unmenschlichen Befehle erteilt, damit sein Herr stets unbefleckt rein bleiben kann.

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

Typisch für viele mhanadische Städte ist auch die Trennung in eine Unterstadt des Pöbels und eine Oberstadt der Reichen, die das Volk nicht einmal betreten darf, nirgendwo aber ist dies so extrem wie in Fasar, wo die Erhabenen auf ihren Brücken von Turm zu Turm schreiten und niemals zum gemeinen Volk hinabsteigen. Anders als bei den Tulamiden Araniens wird die Idee, dass die Mächtigen ihren Untertanen und ebenso die Starken den Schwachen verpflichtet seien, in Mhanadistan insgeheim oder offen verspottet – wie gesagt, Macht ist dazu da, sie zu genießen: Die Adligen Mhanadistans pflegen einen sehr kunst- und genussliebenden, aber auch verschwenderischen Lebensstil, der sich um Pferde- und Kamelrennen, die Jagd mit Falken und Geparden, zu Pferd oder im Straußenwagen, um Weingenuss, Schlemmerei und Liebesabenteuer dreht.

So kennt man am Mhanadi und in Thalusion auch den Brauch, die Frauen weitgehend aller Macht zu berauben und

GESCHICHTSDATEN

um 2000—1750 v.BF: Tulamidische Frühzeit: Geführt von ihren Heroen Rashtul und seinem Sohn Bastrabun, besiedeln Tulamiden aus dem Rashtulswall Mhanadistan und vertreiben die Echsenvölker ins Regengebirge, in die Sümpfe von Selem und nach Maraskan.

um 1750—1500 v.BF: Zeit der Sultanate: In Mhanadistan bestehen die Sultanate *Khunchom* (am Mhanadi und im Yalaiaid), *Thalusien* und *Gadang* (um Fasar). Weiter nördlich entstehen die Reiche von *Nebachot* (um Baburin und Perricum), *Oron* (um Elburum), *Gorien* (um Anchopal) und *Alhanien* (am Radrom), im Südwesten *Eiern* (am Szinto).

ab ca. **1600 v.BF:** Die Stämme der Beni Nurbad und Al'Hani, Vorläufer der Norbarden, wandern nach Norden aus.

ca. 1600—1326 v.BF: Zeit der Magiermogule: Von Fasar aus dominieren diese Zauberer Mhanadistan und die heute aranischen Länder und errichten die Stadt Zhamorrah am Zusammenfluss von Gadang und Mhanadi.

1341—1326 v.BF: Skorpionkriege: Die Magiermogule werden von Sulman al-Nassori, dem Sultan von Khunchom, mittels vieler magischer Artefakte besiegt, Zhamorrah zerstört, die von ihnen beherrschten Lande Teile eines neuen Großreiches.

ca. 1300—17 v.BF: Diamantenes Sultanat: Sulman und seine Nachfolger herrschen über ein gewaltiges Reich, das von Al'Anfa bis Ysilia reicht und dessen Kernland am Mhanadi liegt. Auf die frühere tulamidische Feindschaft zu den Echsen folgt die Übernahme ihre Riten und Zeremonien. Die Diamantenen Sultane schirmten sich fast völlig vom Volk ab und ließen sich als Halbgötter verehren, denen eine Priesterbeamtenschaft diente. Nach dem ersten Krieg gegen die Bosparaner (um 872 v.BF) geht jedoch Nebachot verloren und wer-

den Haranija/Araniens (um Baburin und Oron) und Albanien faktisch unabhängig. In den folgenden Jahrhunderten schrumpft das Diamantene Sultanat weiter. Auf die fast hundertjährige Herrschaft des Sultans Sheranbil V. (509—415 v.BF) folgt eine über hundertjährige Zeit der Wirren, nach denen das Reich schwach bleibt, bis

17 v.BF Kaiser Murak-Horas in der Schlacht am Gadang siegt und Khunchom besetzt, aber an einer Schlachtwunde stirbt. Seine Tochter Hela-Horas ist bestrebt, den tulamidischen Stolz zu vernichten. 0—ca. 850 **BF:** Gareth Zeit: Das Neue Reich gründet die Herzogtümer *Balash* (mit den Grafschaften Rashdul, Khunchom und Gorien) und *Thalusien* und die Markgrafschaft *Mhanadistan* (um Fasar), vom Verbot der Sklaverei werden sie bald wieder ausgenommen. 255 wird die neue Reichsprovinz Araniens gegründet, die vom Balash die Grafschaft Gorien erhält und zunehmend an Einfluss gewinnt. Rashdul rebelliert schließlich gegen die Priesterkaiser und wird gleichfalls abgespalten. Der Rest des Herzogtums Balash, also die Gft. Khunchom, wird unter Rohal Araniens angeschlossen.

ab ca. **850:** Unabhängigkeit: Durch das Vordringen der Novadis werden Thalusion und Fasar unabhängig. Nur die nördlichste Grafschaft der Mark Mhanadistan bleibt kaiserlich und wird ein Teil Araniens. Der nach dem Fall Mherweds geschlossene Tulamidenbund aus Rashdul, Fasar und Thalusa bleibt als Abwehrbündnis gegen die Novadis schwach, kann aber nach der Unabhängigkeit Araniens die Abspaltung Khunchoms unterstützen und nimmt es als viertes Mitglied auf. Nach dem Krieg Al'Anfas gegen das Kalifat zerbricht der Rashduler Bund.





sie in schwer gesicherte Harems einzusperren, eine Sitte, die um so strenger wird, je weiter nach Süden man kommt: Hier werden Frauen gehalten wie edle Schoßtiere oder wie Nutzvieh, je nachdem, wie schön und jung sie sind.

Kurzum, am Mhanadi liegt ein Land, in dem sich raffinierte Zivilisation und blutdürstige Barbarei scheinbar untrennbar durchmischen — kein gesetzloses Land, eher eines, in dem zu viele Gesetze nebeneinander herrschen und in dem deshalb keine Ruhe und Einigkeit einkehrt.



MEISTERINFORMATIONEN

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

WICHTIGSTE STÄDTE MHANADISTANS

Fasar

Eine der größten Städte Aventuriens, im Hochland Mhanadistans gelegen; chaotisch-buntes Völkergemisch.

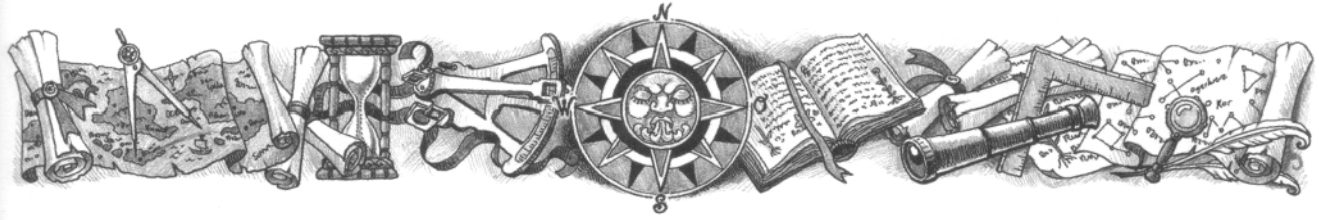
Einwohner: um 30.000 (70 % Tulamiden (Mhanadistanis, Ferkina, Novadis), 25 % Mittelländer, 20 % Novadis, 3 % Zwerge) **Wappen:** Die Freie Reichsstadt Fasar zeigt(e) auf silber einen grünen Hügel mit einem darauf sitzenden roten Fuchs. **Herrschaft/Politik:** diverse 'Erhabene': Fürst Khajid ben Farsid; Malik Bey, Sultan der Novadis; Lazlo Fitz Stratzburg, Wahrer der Ordnung Tulamiden; Manach ter Goom, Fernhändler; Habled ben Cherek, Kaufherr, und andere **Garnisonen:** 1.000 Tulamidische Reiter (Söldner), 99 Novadisöldner, 100 Tempelgardisten des Phex, 70 Tempelgardisten der Rahja, 50 Sonnenlegionäre und Praiosgardisten, 300 Söldner anderer Erhabener **Tempel:** alle Zwölfgötter außer Efferd und Firun, diverse Halbgötter (darunter Haupttempel von Aves und Kor sowie wichtige Tempel von Levthan und Marbo) und einige alttulamidische Götzen **Besonderheiten:** Fasar besitzt seit Urzeiten keine Stadtmauern mehr und hat sich völlig chaotisch im Süden der Gadangquellen ausgedehnt. Über den windschiefen Hütten der elenden Massen erheben sich die hoch aufragenden weißen Turmhäuser der Erhabenen, die oft untereinander so mit Brücken und Galerien verbunden sind, dass die vornehmen Herren und ihr Gefolge gar nicht mehr die verkommenen und verstopften Gassen betreten müssen. Einzelne Teile der Stadt wie der Fürstenpalast, die große *Al-Achami-Akademie der Geistigen Kraft* (Einfluss, Herrschaft; schwarz) oder das Viertel der Zwerge sind für sich ummauert, und auch manch anderer Erhabener besitzt einen Palastkomplex, der sich als Stadt in der Stadt bezeichnen lässt. Rund um Fasar liegen die Zeltdörfer der Novadis und der Shai'Aian aus dem Raschtulswall. Die zweite Magierschule der Stadt, die *Bannakademie* (Antimagie; tendenziell grau, aber nicht gildenzugehörig), befindet sich an geheim gehaltenem Ort innerhalb der Stadt.

Stadtgeschichte: Fasar ist eine der ältesten Städte der Menschen und war die Hauptstadt der Magiermogule vom Gadang, ehe die siegreichen Khunchomer ihre Mauern schleiften. Die von ihnen eingesetzten Satrapen wurden nacheinander zu Emiren, Sultanen, Markgrafen und, von der Unabhängigkeit um 850 bis heute, zu Fürsten, müssen ihre Macht aber mit den anderen Erhabenen teilen.

Stimmung in der Stadt: Fasar ist eine Stadt der unablässigen Machtkämpfe, vor denen sich die Unbeteiligten durch Wegschauen und Zynismus schützen: Jeder kümmert sich um seine eigenen Angelegenheiten, gibt vor, unangreifbar zu sein, und verspottet die, die vom Streit der Mächtigen zermalmt werden. Nur die Dummen machen sich zur Zielscheibe, indem sie unbefugt die Kennfarben eines der Erhabenen tragen.

Khunchom

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



Einwohner: um 15.000

Wappen: zwei gekreuzte blaue Krummsäbel auf silber

Herrschaft/Politik: Großfürst Selo Kulibin und neun städtische Wesire

Garnisonen: 600 Khunchomer Gardisten, 200 Matrosen und Seesoldaten der Khunchomer Flotte

Tempel: alle Zwölfgötter (außer Firun), außerdem Kor, Rastullah, Rur & Gror

Besonderheiten: Das Stadtbild wird von zwei der neun Mhanadiarme geprägt, an denen die Hafenstadt liegt; dem Grünen und dem Tiefen Mhanadi. Die Waffenschmiede haben die Stadt ebenso reich gemacht wie das Maraskankontor. Im Haus des Kodex hütet man einen der wichtigsten Schreine des Söldnergottes Kor. Für ihre magischen Artefakte berühmt ist die *Drachenei-Akademie* (Objekt, Telekinese; grau).

Wichtige Gasthöfe: Hotel Erhabener Mhanadi

Stadtgeschichte: Das uralte Khunchom gelangte schon vor über 2000 Jahren als Hauptstadt der Tulamiden und Sitz der Diamantenen Sultane zu Ruhm. Die letzten Kaiser von Bosparan unterwarfen sie schließlich, und seitdem blieb sie kaiserlich, zuletzt lange als Teil Araniens. Seit 2 Hal ist die Stadt wieder unabhängig.

Stimmung in der Stadt: Khunchom ist sehr weltoffen, in seinen Gassen pulsiert tags wie nachts das bunte Leben. Anfang Boron lockt das große Gauklerfest die Schaulustigen in die Stadt.

Rashdul

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

Einwohner: um 7.500

Wappen: goldenes Pentagramm in einem goldenen Fünfeck auf schwarz

Herrschaft/Politik: Sultan Hasrabal und seine Shanja Eshila bzw. deren Stadtwesir

Garnisonen: 250 Rashduler Reiter, 20 Gardisten, 200 Reiter der Beni Avad

Tempel: Phex, Rahja, Rastullah, Boron (Puniner Ritus), Boron (Al'Anfaner Ritus), Hesinde

Besonderheiten: Das an die Berge über der fruchtbaren Mha-

nadi-Ebene geschmiegte Rashdul ist eine Stadt nicht nur des Handels, sondern auch der Magie: Die riesige *Pentagramm-Akademie* (Elementar, Herbeirufung; grau) wetteifert in ihrer Größe noch mit dem Sultanspalast und kann auf 213 Großmeister zurückblicken. Östlich der Stadt liegen die uralten Felsengräber der Mächtigen Rashduls.

Stadtgeschichte: Die 'unschätzbar Alte' entstand, als noch Echsen das reiche Flusstal beherrschten — und 3.000 Jahre Geschichte scheinen die Stadt nur bereichert, nicht wirklich verändert zu haben, zumal sie nie im Blick der Herren im fernen Gareth lag und ihren Charakter immer bewahren konnte.

Stimmung in der Stadt: Tulamidisch bis ins Mark ist Rashdul laut, lebhaft und farbenfroh. Die Hand Sultan Hasrabals liegt leicht auf der Stadt, solange ihm keine Rivalen erwachsen und die Tribute reichlich fließen.

Thalusa

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

Einwohner: 4.048 (Census von 1025)

Wappen: weiß über blau geteilt, in weiß ein schwarzer Stier
Herrschaft/Politik: Despotie unter Sultan Dolguruk, der auch die Herrschaft über die Großgrundbesitzer im umliegenden Thalusien beansprucht.

Garnisonen: 300 Löwen von Thalusa (Söldner des Sultans), 250 Thalusimer (Gardetruppen)

Tempel: Rastullah, Praios, Efferd

Besonderheiten: Thalusa ist ganz ummauert, im Hafen liegen viele Hausboote und bewohnte Wracks. Das 'Loch' ist ein Schaukerker vor dem schmucklosen, aber wehrhaften Sultanspalast. *Stadtgeschichte:* Die alte Tulamidenstadt lag immer abseits der großen Politik und fiel unter Silem an die Bosparaner, in Gareth's Zeit saßen hier die Herzöge von Thalusien, auf die sich noch der letzte Stadtfürst, der paranoide Ras Kasan, berief. Der heutige Sultan Dolguruk ist der frühere Scharfrichter.

Stimmung in der Stadt: Das Volk ist urtümlich tulamidisch und noch sehr kriecherisch und furchtsam gegenüber dem Stadtherren und allen mögliche Spitzeln. Fremde sind nur im Hafen gern gesehen.



VERSUNKENER GLANZ EINER URALTEN ZEIT - SELEM UND DIE ECHSENSÜMPFE

Geographische Grenzen: Szinto, Shadif, Selem-Grund (Urlemsee) und Perlenmeer

Landschaften: Selemer Sümpfe, Echsensümpfe, Teersümpfe

Gewässer: Szinto, Hunderte namenlose Seen in den Sümpfen
Geschätzte Bevölkerungszahl: L900 in Selem (ca. 120 Novadis, ca. 300 Achaz), um 13.500 Menschen im unteren Szintotal, ca. 2.500 Menschen im Umland der Echsensümpfe, hauptsächlich in Handelsstützpunkten: Port Zornbrecht, Port Kellis (30 % Novadis), einige hundert Achaz und kleinere Populationen Ziliten, Marus in den Sümpfen, eine unbekannte Zahl Krakonier im Selem-Grund

Wichtige Städte und Dörfer: Selem, Port Zornbrecht (auf der Landspitze südlich von Selem), Port Kellis (Landspitze südöstlich der Chanab-Mündung)

Herrscher: (nominell) Marschall-Gubernator Oderin du Metuant (Al'Anfa; Sitz in Port Corrad), Großkönig Ghulsev XXIX. als Nachfolger der elemitischen Herrscher (auf die Stadt beschränkt), teilweise in Rivalität zu dem Sultan von

Selem, Eslam ibn Qusrah, und dem Emir von Malkillabad, Scheich Jassafer

Wichtige Adelsgeschlechter / einflussreiche Familien: die Alten Familien (Nachkommen der ersten tulamidischen Siedler, in deren Adern angeblich Echtenblut fließen soll)

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: diverse, z.B.: Krsh Tss Kt (Der Verkünder der Erneuerung ; echsische Erlösergestalt), Tubalkain der Tausendjährige (Eisbeschwörer); Erzbibliothekarius Heshdan al-Azzar, Josmabith saba Marbod, Ordenshochschwester der Noioniten (beide Selem)

Wundersame Ortschaften: Halle der letzten Geheimnisse, Silem-Horas-Bibliothek (beide Selem); Noionitenkloster (Szintotal); Bastrabuns Bann, Unterwasserreich Wahjad, mindestens 2 Dutzend prätulamidische und echsische Ruinen

»Ja glaubt Ihr denn, Pergamente seien dazu da, dass man sie liest? Wisst Ihr nicht einmal, dass man Bücher schreibt, um das Wissen darin gefangen zu halten ...?«

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

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

DIE WICHTIGSTEN GESCHICHTSDATEN

ca. 2000–1500 **v.BF**: In den Echsensümpfen entsteht und vergeht das Echtenreich der Ciszak Hr.

um 1700–1600 **v.BF**: Von den Tulamiden wird die Stadt Elem gegründet und etabliert sich als wichtiger Handelsstützpunkt.

um 1750 **v.BF**: Errichtung von *Bastrabuns Bann*, eines magischen Bollwerks, das das Shadif gegen die Echsensümpfe abtrennt. ca. 1500 **v.BF**: Das Sultanat Elem ist faktisch unabhängig. 1324 **v.BF**: Der erste Diamantene Sultan erringt die Herrschaft über Elem.

405 **v.BF**: Selemer Truppen, darunter auch echsische Söldner, vertreiben die Bewohner des Shadif.

341 **v.BF**: Gründung von Groß-Elem (tulamidya: Hôt-Elem; heute: Hôt-Alem)

267–185 **v.BF**: Das Großsultanat von Elern erobert, teilweise mit Hilfe echsischer und krakonischer Söldner, die Emirate Mirham, Thalusa und Mengbilla.

um 100 **v.BF**: Ein Meteor fällt in den Selem-Grund; die Flutwelle zerstört Elem.

89 **v.BF**: Elem wird von der Flotte des Alten Reiches besetzt. 774 **BF**: Malkillah I. erobert Selem.

1008 **BF**: Die Al'Anfaner erobern Selem. Der Großkönig huldigt dem Patriarchen, der Sultan von Selem bricht seine Zeltstadt bei Abszint ab und flieht.



SELEM

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

Einwohner: um 1.900 (ca. 120 Novadis, ca. 300 Achaz) *Wappen:* schwarze Muräne auf blau

Herrschaft / Politik, Besonderheiten, Stadtgeschichte, Literaturquellen: siehe Regionaltext

Garnisonen: 20 Leibgardisten des Großkönigs

Tempel: Efferd, Peraine/Tsa, Boron (Al'Anfaner Ritus), Satuarua & Satinav, diverse geheime Tempel von Echsen- und Götzen

Wichtige Gasthöfe / Schänken: Karawanserei

Stimmung in der Stadt: Hinter dem alles erfassenden

Verfall verbergen sich Schrecken und Mysterien aus ältesten

Zeiten: Nichts von dem ist tot, was in Selem ewig liegt.

MEISTERINFORMATIONEN

Die Echsen- und Sumpfe Selem sind der Ort, um Mysterien der Vergangenheit zu vergraben und von den Spielern entdecken zu lassen, denn kein Aventurier weiß, wie es im Inneren der Sümpfe aussieht. Mit Achaz, Ziliten, Marus, Krakoniern und anderen Echsenrassen steht Ihnen ein ganzer Reigen exotischer Figuren zur Verfügung. Nähren Sie die Ehrfurcht vor den Mysterien der Vergangenheit, indem jedes gelöste Rätsel zu einem noch viel gewaltigeren Geheimnis längst vergangener Hochkulturen führt.

Wahjad im Selem-Grund, die Halle der letzten Geheimnisse zu Selem, die durch missglückte Beschwörungen unbenutzbar geworden ist, und die verrottenden Archive der Silem-Horas-Bibliothek alleine bieten Stoff für ein eigenes Abenteuer. Dazu kommen die dunklen Geheimnisse der Echsen- und Sümpfe, von denen die ungeheuerlichen Kulte, durch die den sterbenden Göttern gehuldigt wird, nur eines darstellt.

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



Im Herz der Echsen- und Sümpfe



DAS LAND DES GÖTTLICHEN JAGUAR - DER DSCHUNGEL DER WALDMENSCHEN

Geographische Grenzen: Südzipfel des
aventurischen Kontinents

Landschaften: tropisches Hochgebirge und bewaldete Ebene

Gebirge: Regengebirge

Geschätzte Bevölkerungszahl: ca. 30.000 (Waldmenschen)

Vorherrschende Religion: Kamaluq-Glaube der
Waldmenschen

Sozialstruktur: Stammesstruktur der Waldmenschen

Wichtige Mächtegruppen: Stämme der Waldmenschen

Lokale Helden/Heilige/mysteriöse Gestalten: Manaq (legendärer
Häuptling, der vor zweihundert Jahren die Stämme gegen
weiße Eindringlinge einigen konnte), Tonko-Tapam
Bohantopa, He-Sche

Wundersame Örtlichkeiten: Kun-Kau-Peh (Tal der Geister-
spinne, die die Lebensfäden spinnt), Gulagal (Jaguartempel,
eine Pyramide, sicherlich nichtmohischen Ursprungs)

*>Hat Kamaluq die Blasshaut so sehr mit Blindheit geschlagen,
dass sie einen stolzen Krieger der Oijaniha nicht von einen
stinkenden, dreckfressenden Mohaha, der sich im Schlamm der
Flussniederungen suhlt, unterscheiden kann?«*

DER DSCHUNGEL

UND DIE WALDMENSCHEN

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

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

DIE WALDMENSCHEN

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

Der unbedarfte Nordaventurier bezeichnet die Waldmenschen
üblicherweise als 'Mohas', was nicht zutreffend ist. Die Moha
(die eigentlich *Mohaha* heißen) sind nur ein Stamm – wenn

auch der zahlenmäßig größte –, es gibt noch viele andere, die
sich einander alle spinnefeind sind (*Anoiha*, *Oijaniha*, *Keke-
Wanaq* – um nur einige zu nennen). Eine Sonderstellung
nehmen die *Tocamuyac* ein, die auf ihren Rundbooten –
mehrere zu einem Dorf verbunden – das gesamte Perlenmeer
befahren.

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

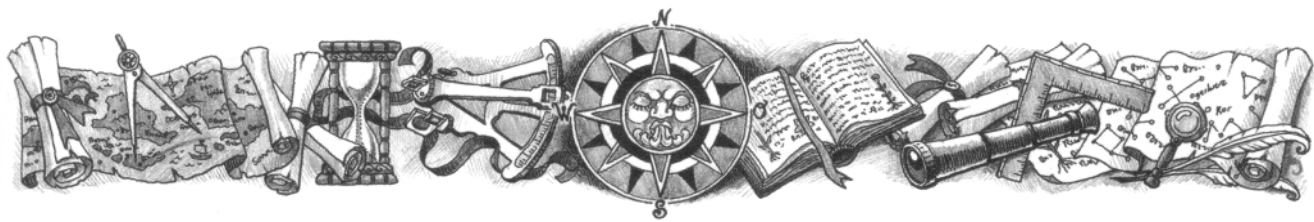
MEISTERINFORMATIONEN

Zwar wird sich der Jäger aus dem Sveltall besser im
Dschungel zurechtfinden als der Hochstapler, der immer
nur in der feinen horasischen Gesellschaft verkehrte, aber
auch für ihn gibt es hier immer wieder neue, unbekannte
Gefahren.

Der Waldmensch hingegen hat hier sozusagen ein Heim-
spiel. Der Ausgang einer Begegnung mit Eingeborenen
sollte stets unberechenbar bleiben. Die Waldmenschen
können die fremden Eindringlinge zunächst schlicht
ignorieren, um sie später hinterrücks zu überfallen, oder
ihnen gleich feindselig bzw neugierig gegenüberzutreten. Wie
sich die Begegnung weiter entwickelt, hängt dann stark
vom Verhalten der Helden ab. Bedenken Sie, dass die
Eingeborenen Gesetze und Tabus haben mögen, an die
die Helden in ihren kühnsten Träumen nicht denken
würden und die sie deshalb leicht übertreten können -mit
vielleicht fatalen Folgen.

Was den Helden mit Sicherheit zu schaffen macht, ist das
schwüle Klima im Regenwald, das bei Bedarf sogar
Abzüge auf KO und KK verursachen kann (und garantiert
Einbußen auf AU mit sich bringt).

Abenteuer: Der Götze der Mohas, Im Dschungel von
Kun-Kau-Peh, Das Dschungelgrab, Die Mondsilberkugel,
Der große Baccanaq, Fluch vergangener Zeiten



BORONSRABE UND SKLAVENTOD - DIE SCHWARZE ALLIANZ VON AL'ANFA

Geographische Grenzen: Loch Harodröl, Regengebirge

Landschaften: Askanien, Südelemitische Halbinsel, Al'Anfaner Ümland

Gebirge: Regengebirge

Gewässer: Hanfla, Nordask, Arrati (Osdask)

Geschätzte Bevölkerungszahl: 120.000

Wichtige Städte & Dörfer: Al'Anfa, Mengbilla, Mirham, Port Corrad

Wichtige Verkehrswege: Karawanenweg von Port Corrad nach Mengbilla, Palaststraße von Al'Anfa nach Mirham

Vorherrschende Religion: Zwölfgötter, vor allem Boron (Al'Anfaner Ritus)

Allianzwappen: die goldene Silhouette eines golden gekrönten Raben auf Schwarz

Herrscher: Patriarch Amir Honak von Al'Anfa

Sozialstruktur: Alanfanische Sklavenhaltergesellschaft Wichtige

Familien: Honak, Zornbrecht, Paligan (Al'Anfa), Shoy Rina (Mirham), Gerbelstein (Mengbilla)

Lokale Helden und Heilige: Hl. Nemekath, Velvenya Karinor (erste Matriarchin), Bal Honak

Wundersame Örtlichkeiten: Vulkan Visra, Sümpfe von Al'Bor (mysteriöser Bezirk von Mengbilla, mit geheimem Boron-Tempel)

Lokale Fest- und Feiertage: L Rahja bis L Praios: Fest der Freuden; ab dem 2. Boronstag im Boron, vier Tage lang: Warenschau und Sklavenauktion; 30. Boron: Tag des Großen Schlafes

Vor dem Entstehen der borbaradianischen Nachfolgereiche hätten die meisten Aventurier Al'Anfa und seine Schwarze Allianz als das verderbteste und ruchloseste Reich ihres Weltteils bezeichnet: Neben dem allgemein verachteten Handel mit Sklaven und Rauschkräutern findet das Geschäft mit Seide, Diamanten, Opalen, Edelhölzern, Kakao und Gewürzen weniger Beachtung, selbst wenn es den Al'Anfanern mehr Reichtum einbringt. Nicht zuletzt aber ist es die skrupellose Art, wie in Al'Anfa Vermögen gemacht und zusammengehalten werden, die zum schlechten Ruf der 'Pestbeule des Südens' beiträgt: Hier geht man förmlich über Leichen, und nie wird deutlich, ob selbst die höchsten kirchlichen Weihen nicht allein ein Werkzeug zum Ansammeln weiterer Reichtümer sind: Der praiotische Wahrer der Ordnung ist der bekannt korrupte Oberste Richter der Stadt. Typisch ist die formelle Rechtstreue: In der Schwarzen Allianz herrscht nirgendwo Gesetzlosigkeit, stets rechtfertigen die Boronis und Granden und Kartelle ihre Diktatur mit alten, zum Teil widersprüchlichen Gesetzen, und alles läuft streng nach deren Buchstaben ab.

Wenn aber einmal weder verdrehte Gesetze noch Intrigen noch Bestechung etwas ausrichten, dann schlägt die Hand Borons zu, der für seine Meuchler gefürchtete Geheimdienst des Patriarchen.

Keine Kirche ist in der Schwarzen Allianz auch nur annähernd so mächtig wie die des Boron. Seit drei Generationen ist die Würde des Patriarchen in der Familie Honak erblich, und seit dieser Zeit herrscht auch das Kriegerrecht in Al'Anfa, das den Patriarchen der Boron-Kirche zum unbestrittenen Führer

der Schwarzen Allianz der borontreuen Städte des Südens macht.



Gladiatorenkämpfe in der Arena von Al'Anfa

Allein schon der alanfanische Teil der Allianz erstreckt sich nicht nur über das Festland, er umfasst auch weite Teile der Waldinseln, die dem Reich Sklaven und Edelsteine liefern. Dieses koloniale Imperium hat die Schwarze Allianz zum wichtigsten Feind des Horasreiches gemacht, dessen Territorium sie ansonsten nur im Gebiet zwischen Dröl und Mengbilla berührt, doch auch dort liefern sich Horaslegion und Schwarze Kohorten immer wieder harte Kämpfe.

Die eigentliche Macht der Schwarzen Allianz aber liegt nicht zuletzt auf dem Meer: Al'Anfa beansprucht Zoll von jedem Kauffahrer, der Südaventurien umrundet, und kann mittels der Schwarzen Armada seine Ansprüche auch

oft genug durchsetzen: Mehrere tausend Seefahrer auf 120 Schiffen, darunter den berühmten Schwarzen Galeeren, bilden eine der größten Kriegsflotten Aventuriens, dazu kommen zahlreiche Kaperer. Die Armada schützt nicht allein die Küsten, sondern auch die drei großen Handelskonvois: Die Seidenkarawane über Port



Corrad nach Mengbilla, den Adamantenkonvoi, der Edelsteine und Gewürze von den Waldinseln bringt, und schließlich die Nordlandflotte, die nach mageren Jahren wieder satte Gewinne im Handel mit den Perlenmeerhäfen machen – Khunchom, Sinoda und Perricum ebenso wie Mendena, Jergan und Elburum.

Keine offiziellen Mitglieder (und weniger boronergeben), aber sehr eng mit der Schwarzen Allianz assoziiert sind der Piratenhafen Charypso auf Altoum, der Großkönig von Selem und als jüngster Verbündeter auch das Sultanat Thalusa, und die Allianz setzt alles daran, sie zu treuen Gefolgsleuten zu machen.

Vor allem aber ist man geduldig und liebt große Pläne, die erst nach Jahren oder Jahrzehnten ihre Früchte einbringen. Eines Tages, so ist man hier überzeugt, wird Al'Anfa Aventuriens beherrschen, und um dieses Ziel zu erreichen, ist jedes Mittel gerechtfertigt. Zur Zeit ist es die stillschweigende Übereinkunft, die großen Reiche des Nordens gegen die borbaradianische Gefahr kämpfen und siegen, aber auch ausbluten zu lassen, um dann in das hinterlassene Vakuum einzudringen. Und bis dahin kann man auch das ein oder andere einträgliche Geschäft mit den Heptarchen machen ...

DIE STÄDTE DER SCHWARZEN ALLIANZ

Al'Anfa

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

GESCHICHTSDATEN

ca. 4500—800 v.BF: Echszeit: Der Süden Aventuriens wird von echsischen Völkern mit dem politischen und religiösen Zentrum in H'Rabaaal dominiert, deren Macht allmählich schwindet. ca. 1600—630 **v.BF:** Tulamidenzeit: Von Elem aus werden die Grenzposten Mirham und Al'Anfa gegründet. Das Emirats Mirham besiegt um **800 v.BF** H'Rabaaal und beendet die Echszeit. Ab 641 v.BF werden die Tulamiden jedoch von den Bosparanern verdrängt, die u.a. die Kolonialstadt Belenas am Nordask gründen.

ca. 650—250 v.BF: Das Reich der Wudu: Dieser Waldmenschenstamm huldigt dem Totengott Visar und pflegt einen exzessiven Todes- und Opferkult. Ihr 'Leichenblasser Prophet' Nemeka ist ein vertriebener Boron-Geweihter aus Bosparan, ihr Zentrum der Vulkan Visra beim verlassenen Al'Anfa.

um 260—100 v.BF: Großsultanat Elem: Gestützt auf Söldner aus dem Unterwasserreich Wajand steigt Elem zur Großmacht auf, unterwirft Thalusa und zerschlägt das Reich der Wudu. 207 v.BF wird Belenas erobert und in Mengbilla umbenannt. Die Dekadenz, Grausamkeit und Ketzerei Elems wird legendär; erst ein fallender Stern zerstört die Stadt.

ca. 100 v.BF—0 BF: Bosparanische Zeit: Unter den Kusliker Kaisern wird Mengbilla zurückerobert, Alphana und Selem (das frühere Elem) auf den Ruinen neugegründet.

2 BF—848 BF: Vizekönigreich Meridiana: Der Süden wird zur Provinz unter dem Haus Paligan zusammengefasst. **150** wird die Hauptstadt Meridianas von Sylla nach Alphana verlegt, das seinen Namen Al'Anfa zurückerhält. 230 wird Mirham zerstört, unter Rohal erwirbt die alananische Familie Shoy'Rina das Vizekönigtum. **660** Manakusaufstand der Sklaven von Al'Anfa. **677** wird Port Corrad gegründet. **686** dezimiert die Große Seuche die auf 150.000 Einwohner angewachsene Metropole, die größte und verderbteste Stadt Aventuriens. Die Vizekönige werden praktisch in die auf den Ruinen Mirhams neuerbaute Palaststadt verbannt, die Macht ergreift der 'Rat der Zwölf' aus Bürgern und Boronis. Die Boron-Geweihte Velvenya Karinor ruft als erste Patriarchin eine eigene Kirche aus, den Al'Anfaner Ritus.

ab 848: Unabhängigkeit: Nach langen Jahren der Eigenständigkeit erklärt sich Al'Anfa auch formell unabhängig. 858 folgt Mengbilla, 903 Port Corrad. 944 beginnt der Krieg mit Brabak, Patriarch Bal. Honak ruft das Kriegerrecht aus, verliert aber Sylla. Sein Sohn Tar Honak stirbt **1009** beim großenwahnsinnigen Feldzug gegen Mherwed. Amir Honak kann das Reich jedoch konsolidieren.

Einwohner: 85.000 (25 % Sklaven)

Wappen: eine goldene Krone auf schwarz (selten verwendet)

Herrschaft/Politik: Theokratie unter Patriarch Amir Honak und Plutokratie unter dem Hohen Rat der Zwölf aus Boronis und Granden

Garnisonen: 1 Banner Ordenskrieger der Basaltfaust (Boron), 2 Banner Ordenskrieger des Schwarzen Raben (Boron), 2 Banner Ordenskrieger des Schwarzen Löwen (Kor), 5 Kompanien Dukatengarde (Söldner), 5 Kompanien Schwarzer Bund des Kor (Söldner), 2 Banner Tempelgarde, 6 Kompanien Stadtgarde, 300 Freibeuter

Tempel: Boron und alle anderen Zwölfgötter, diverse Halbgötter und Götzen

Besonderheiten: Unweit der berühmten Sklaveninsel im Hafen erhebt sich 40 Schritt hoch der Koloss, eine gewaltige Monumentalstatue. Die Bal-Honak-Arena ist für blutige Gladiatorenkämpfe bekannt, die Universität mit Fakultäten für Jura, Medizin, Naturkunde, Al'Gebra, Nautik, Kriegskunst und Magie (Hellsicht/ Schaden, schwarz) hingegen als Hort der Bildung. Auf dem Silberberg über der Stadt liegen die Anwesen der acht großen Familien, aber auch die unheimliche Stadt des Schweigens mit dem Boron-Tempel, Prozessionsweg, Gräberfeldern und dem hoch aufragenden Rabenfelsen. Drei Meilen nördlich der Stadt erhebt sich der dunkle Vulkan Visra.

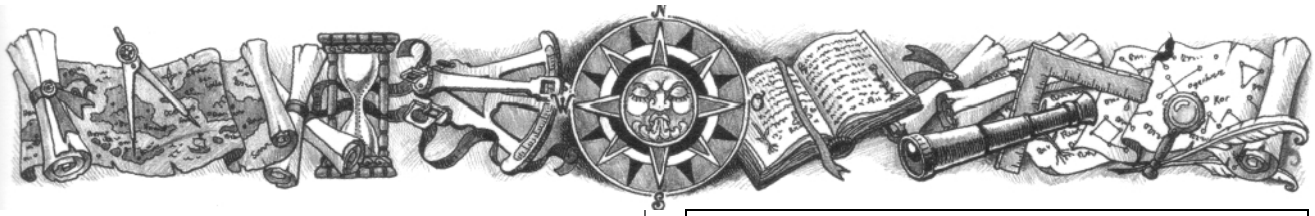
Wichtige Gasthöfe/Schänken: Hotel Perle von Al'Anfa, Hotel Residenz

Wichtige Handelshäuser: Honak, Zornbrecht, Paligan, Karinor, Bonareth, Ulfhart, Wilmaan, Florios, Kugres

Stimmung in der Stadt: Die zweitgrößte Stadt Aventuriens schläft nie, auch bei Nacht lässt das geschäftige Treiben in den Gassen nicht nach. Die Granden sind arrogant, mitleidlos, zynisch, raffiniert und vergnügungssüchtig, und ihre Untertanen eifern dem nach.

Mengbilla

Die Hafenstadt am Nordask ist berühmt für ihre Purpurfärber und berüchtigt für ihren Sklavenmarkt. 2



Einwohner: um 5.500

Wappen: ein weißer zugewandter Haikopf auf schwarz

Herrschaft/Politik: Der Hohe Rat aus 9 Vertretern der wichtigsten Kartelle wählt einen Großemir, derzeit Dulhug Ankbesi, als obersten Richter und Befehlshaber. Der Hohepriester des Boron-Tempels besitzt großen Einfluss.

Garnisonen: 100 Leute Stadtgarde, 100 'Schwarze Gardisten'

Tempel: Boron (Al'Anfaner Ritus), Efferd, Rahja, Hesinde (Praios- und Phex-Kult sind verboten)

Besonderheiten: Mengbilla ist in der Hand einiger als Gilden getarnter Kartelle wie z.B. der Sklavenhändler, Rauschkrauthändler, Kurtisanen und Alchimisten und des Hauses Gerbelstein; das Bürgerrecht muss auch von Besuchern regelmäßig neu bezahlt werden, um nicht der Sklaverei zu verfallen.

Herausragende Händler: Hauptkontor des Hauses Gerbelstein

Stadtgeschichte: Gegründet als Belenas, wurde der Ort später als Mengbilla Vasall von Elem. Seit **858 BF** unabhängig, steht Mengbilla heute unter dem Einfluss Al'Anfas.

Stimmung in der Stadt: düster, ein Schmelztiegel übelster mittelländischer und tulamidischer Sitten, in dem die Verbrecherkartelle über ihre Mitglieder und Sklaven herrschen.

Mirham

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

Einwohner: um 1.300

Wappen: goldene Königskrone auf schwarz

Herrschaft/Politik: König Damian als 'Mirhamionette' des alananischen Rates der Zwölf

Garnisonen: 100 alananische Stadtgardisten

Tempel: Boron (Al'Anfaner Ritus)

Besonderheiten: Das weiße Königsschloss ist neben der neuen Residenz in Gareth das größte Gebäude Aventuriens und prägt den ganzen Ort. Nur die graue, viertürmige *Schule der variablen Form* (Objekt, Umwelt, schwarz), formal Teil des Hofes und vom Hofmagus geführt, fällt optisch aus dem Rahmen.

Stadtgeschichte: Als tulamidischer Grenzposten ist Mirham uralte, die heutige Palaststadt wurde erst vor wenigen Jahrhunderten vom Vizekönig Huntas II. begründet.

Stimmung in der Stadt: Mirham ist eine reine Residenz im

Urwald. Die Adligen sind größtenteils hierher verbannt und träumen von alten Zeiten, einige wollen die alte Königsmacht wiederherstellen und Al'Anfa dominieren.

Port Corrad

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

Einwohner: um 900

Wappen: vier silberne Kronen (1:2:1) auf schwarz

Herrschaft/Politik: Generalissimus Oderin de Metuant als diktatorischer Generalpräfekt Al'Anfas

Garnisonen: 10 Rabengardisten des Generalpräfekten, 50 alananische Fremdenlegionäre, 50 Söldner vom 'Schwarzen Bund des Kor'

Tempel: Boron (Al'Anfaner Ritus), Efferd, Phex, Travia

Besonderheiten: In den sumpfigen Buchten vor dem Ort treiben zahlreiche Piraten ihr Unwesen, die auf versprengte Teilnehmer der jährlichen großen Seidenkarawane nach Mengbilla lauern.

Stadtgeschichte: Etwa 677 gegründet, erlebte der Ort unter der Handelsdynastie Rhudainer einen Aufstieg, der durch die Al'Anfaner Eroberer des Khömkrieges jäh beendet wurde

Stimmung in der Stadt: Port Corrad steht unter Kriegsrecht, ein Großteil der Stadtbewohner sind unfreie Sklaven, die zum Teil aus allen Herren Ländern verschleppt wurden.

MEISTERINFORMATIONEN

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

Abenteuer: Bishdariels Fluch, Stunden der Entscheidung, Der Ring der Seelenlosen, Der große Baccanaq



HARPYIENBANNER UND GEKREUZTE SÄBEL - DIE KOLONIALSTÄDTE DES SÜDENS

Geographische Grenzen: Küstenstriche der aventurischen Südhalbinsel

Landschaften: Askanien, Mysobien, Trahelien, Syllaner Halbinsel

Gewässer: Mysob, Südask, Tirob

Geschätzte Bevölkerungszahl: um 100.000

Wichtige Städte und Dörfer: Brabak, H'Rabaa, Chorhop, Sylla, Höt-Alem, Khedu

Vorherrschende Religion: Zwölfgötter, vor allem Efferd, Phex, Boron

Sozialstruktur: Mischformen der südlichen Sklavenhalterei und der tulamidischen Geldaristokratie

Wichtige Adelsgeschlechter: de Sylphur, Charazzar, Hammerfaust (Brabak), Zeforika (Chorhop und Brabak), Alschera (Sylla)

Lokale Helden und Heilige: Hl. Elida von Salza (Efferd-Heilige), 'Piratenkönig' Käpt'n Brabacciano (aus der Zeit der Priesterkaiser)

Lokale Fest- und Feiertage: 3. und 4. Rahjwoche: Jahreswechsel mit bunten Umzügen

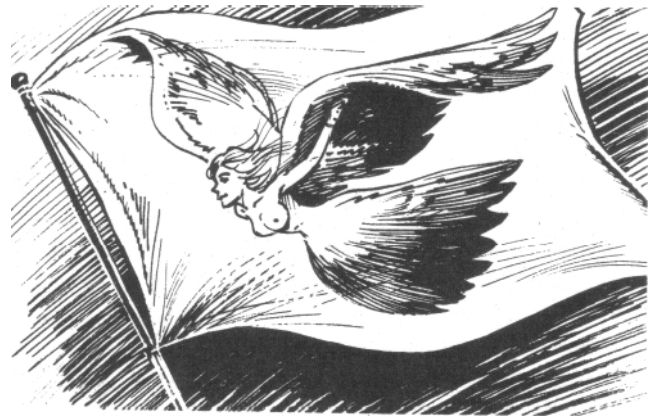
Die Küste der südlichsten Halbinsel Aventuriens wird gesäumt von Hafenstädten, deren Einfluss sich selten weit ins Hinterland erstreckt, die aber vom Seehandel und auch der Piraterie recht einträglich leben können: Echten alten Adel findet man hier nur selten, statt dessen regiert eine reiche Oberschicht der Reeder und Händler. Vor allem Edelhölzer, tropische Früchte, exotische Tiere und ähnliche Naturprodukte begründen den Reichtum der Städte, so erzeugt etwa Brabak das feuerfeste Iryanleder aus Echsenhaut.

Die Standesgrenzen sind zwar formell durchlässig, doch leben die Reichen als abgeschottete Klasse für sich und ahmen den Adel nördlicherer Länder nach. Neben Glücksspielen sind jedoch Schaukämpfe eine Unterhaltung, die alle Städte und Stände gleichermaßen begeistert — nicht die blutigen Arenakämpfe der Al'Anfaner, sondern bunte Spektakel kostümierter Akrobaten, die mehr mit Gaukelei als mit Kampf zu tun haben.

Politisch gibt es nur eine regionale 'Großmacht': Im Königreich Brabak lebt der bei weitem größten Teil der 100.000 Menschen in den hier beschriebenen Siedlerstädten: 80.000 Untertanen zählt das Reich König Mizirons III. Doch der Monarch ist alles andere als ein selbstherrlicher und mächtiger Herrscher, denn seine Stellung wird durch großen Familien des Reiches erheblich eingeschränkt: Die zehn Mitglieder der Brabaker Audienz sollen formal den König beraten, in Wirklichkeit aber haben sie sich zu einer Regierung entwickelt, die dem Monarchen oft genug die wichtigsten Vorhaben durchkreuzt und den Gürtel sehr eng schnallt.

Die drei größten Grandenfamilien haben dabei das Vorrecht, je zwei Mitglieder in die Audienz zu entsenden: Die *de Sylphur* stellen das Königshaus und die allermeisten Mitglieder der Verwaltung, sie gelten als Befürworter des friedlichen Handels. Die *Charazzar* sind das jahrhundertealte Königshaus von H'Rabaa, dessen offenkundige körperliche Degeneration von manchen der traditionsreichen Inzucht, von anderen gar dem Einfluss echsischer Zauberei zugeschrieben wird. Sie sind Fürsprecher des Plantagenwesens und der Sklavenhaltung und haben einen Anspruch auf das Amt des Königlichen Groß-

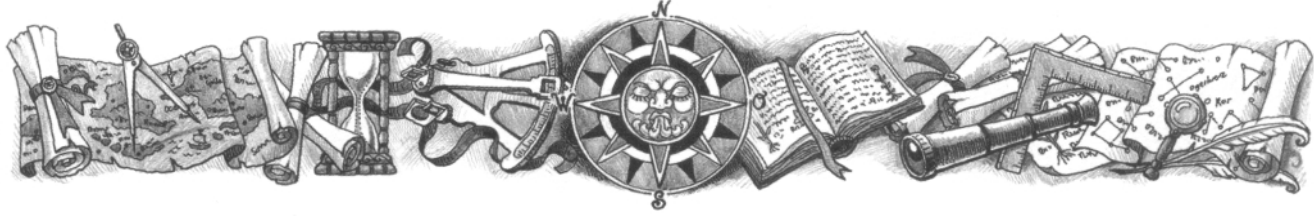
marshalls. Ihren Reichtum verdanken sie nicht zuletzt dem Handel mit Pflanzen des Urwaldes, mit Edelhölzern und Iryanleder. Die *Hammerfaust* sind aus einer Thorwaler Otta hervorgegangen, lehnen die Sklaverei ab und verfechten einen See- und Kaperkrieg gegen die Schwarze Allianz. Ihnen steht traditionell das Amt des Königlichen Großadmirals zu.



Das Harpyienbanner Brabaks

Vier weitere Grandenfamilien haben je einen Sitz in der Audienz: Die *Geraucis* sind vor allem Reeder und Kaufleute, die *Bocadilio* Bodenspekulanten, Vermieter und Grundbesitzer. Beide Familien unterstützen meist den König. Die *Zeforika* hingegen sind erfolgreiche Werftbesitzer und Schiffsausstatter, was sie zu Freunden der Hammerfaust macht. Die *du Berilis* schließlich verdienen vor allem am Bordellbetrieb und besitzen eine wahre Armee von halbfreien Schuldknechten, die an jeden Zahlungswilligen ausgeliehen werden. Das macht sie zu traditionellen Freunden der Charazzar, deren Ansichten zur Sklaverei sie teilen.

Die übrigen Städte des Südens sind Stadtstaaten unter starkem Einfluss größerer Mächte: Chorhop untersteht formal dem Kalifat, Höt-Alem ist eine Besitzung des Mittelreiches, Sylla eng mit Aranien verbunden. Allein das winzige Trahelien kann seine umstrittene Selbständigkeit wahren.



GESCHICHTSDATEN

ca. 4500–800 v.BF: Echsenzeit: Der Süden Aventuriens wird von echsischen Völkern mit dem politischen und religiösen Zentrum in H`Rabaal dominiert, deren Macht allmählich schwindet; von ihnen beeinflusst wird das Reich der Kemi-Waldmenschen (angeblich von etwa 2800 bis 1000 v.BF)

ca. 1600–630 v.BF: Tulamidenzeit: Von Elem aus werden die Grenzposten Mirham und Al'Anfa gegründet; aranische Freibeuterinnen gründen Shila (heute Sylla).

875 v.BF–0 BF: Bosparanische Zeit: 875 v.BF wird Corapia (heute Chorhop) besiedelt, 762 v.BF Brabak gegründet, 618 v.BF Sylla annektiert; alle Städte genießen längere Perioden der Selbständigkeit.

2 BF–848 BF: Vizekönigreich Meridiana: Der Süden wird unter Raul zur großen Provinz Meridiana mit der Hauptstadt Sylla zusammengefasst, nur Stadt und Land Corapia bilden einen Teil der Markgrafschaft Drôl. **140** wird die Hauptstadt Meridianas nach Alphana (Al'Anfa) verlegt, Brabak und Hôt-Alem geraten ins Abseits. Seit **336** bilden beide Städte das separate Gouvernement Brabakien.

ab **849:** Unabhängigkeit: Gouverneur Thiralion di Sylphur wird als Ariakon I. König von Brabak, Corapia sagt sich **866** vom Mittelreich los. Von **944** bis **947** herrscht Krieg zwischen Brabak und Al'Anfa um H`Rabaal, den Brabak gewinnt. Das mit ihm verbündete Sylla, zuvor formal alananisch, wird unabhängig. Brabak verliert in den folgenden Jahrzehnten jedoch das Land um Khedu und Hôt-Alem wieder an das Mittelreich. **961** wird Corapia vom Kalifat erobert und in Chorhop umbenannt.



WICHTIGE KOLONALSTÄDTE DES AVENTURISCHEN SÜDENS

Brabak

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

Einwohner: 3.501 (Census 1026 BF)

Wappen: eine rote Harpyie auf goldenem Grund

Herrschaft/Politik: Wie das Königreich wird auch die Stadt von König Mizirion III. und den Granden der Audienzia regiert.

Garnisonen: 1 Banner Königliche Hellebardiere, 150 Seesoldaten der Flotte, ca. 250 Freibeuter

Tempel: Efferd, Phex, Rahja, Boron (Puniner Zweig mit Al'Anfaner Liturgie)

Besonderheiten: Die *Dunkle Halle der Geister* (Beschwörung, Geisterwesen, Dämonisch; schwarz) zählt zu den ältesten und unheimlichsten Magierakademien. Zwischen ihr und dem König samt Audienzia herrscht eine informelle Übereinkunft, sich nicht in die Belange der anderen zu mischen (zumal die Dunkle Halle schon uralt war, als die heutige Dynastie den Thron erwarb), so dass die Magier sich ungestört dem Studium der Dämonologie und Nekromantie widmen können.

Wichtige Gasthöfe/Schänken: Hotels *Brabaker Admiral* und *Güldener Mysob*

Herausragende Handwerker/Händler: Werft der Zeforikas, Reederei Geraucis

Stimmung in der Stadt: Die Lage am Kap, wo sich "Osten, Westen und Süden treffen" lässt viele Brabaker glauben, dass sie in der Mitte der Welt leben und nichts ohne ihr Wissen geschehe. Zugleich pflegt man eine Haltung der Toleranz und Libertinität, die den Ort zum bekannten Schlupfwinkel umstrittener Philosophen, verfolgter Freidenker, obskurer Prediger und ruchloser Schwarzmagier macht, mit denen sich in Gesellschaft zu zeigen regelrecht als schick gilt.

Chorhop

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

Einwohner: 1.350 (20 % Novadis)

Wappen: Pardel als Pelzwerk (schwarze Ringe auf Gold)

Herrschaft/Politik: Nominell dem Kalifen in Unau untertan, wird Chorhop vom Vogtvikar des Phex, dem Werftbesitzer Adnan Zeforika, beherrscht. Die neun höchsten Staatsämter werden jährlich verlost.

Garnisonen: 70 Gardisten

Tempel: **Phex**, Rastullah, Boron (Al'Anfaner Ritus)

Besonderheiten: Hinter den Kulissen besitzen auch der Novadhairan Rastafan ibn Thabarullah und der boronische 'Hüter der Nacht' großen Einfluss, was die Stadt außenpolitisch sehr unberechenbar macht.

Herausragende Handwerker/Händler: Galeerenwerft der Zeforikas, Holz- und Elfenbeinschnitzer

Stadtgeschichte: Gegründet von flüchtigen tulamidischen Rebellen gegen das Diamantene Sultanat, wurde der Ort von den Friedenskaisern als Corapia besiedelt. Nachdem er lange ein Teil der Mark Drôl war, wurde er schließlich von Kalif Chamallah erobert und zurückbenannt.

Stimmung in der Stadt: Die Wett- und Glücksspielleidenschaft der Chorhoper ist sprichwörtlich, und jede Schänke besitzt ein paar Spieltische. Bekannt ist ebenso ihr Bemühen, den Glanz des reichen Al'Anfa nachzuahmen.

Hôt-Alem

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

Einwohner: um 2.100

Wappen: übereinander drei weiße Säbel auf rot

Herrschaft/Politik: Regiert vom Fürstprotektor (derzeit Refardeon II.), ist Hôt-Alem die letzte Besetzung des Neuen Reiches im Südmeer.

Garnisonen: 1 Kompanie Fürstliche Stadtgarde Protektor Salpikon, 2 Kompanien der Löwen von Thalusa

Tempel: Efferd, Praios, Boron (Puniner Ritus), Rondra

Besonderheiten: Als Stützpunkt des Mittelreiches besitzt Hôt-Alem eine Bastion des punintreuen boronischen Golgariten-



ordens, der örtliche Praios-Illuminat Solareon di Morundi ist zugleich einer der 12 Ordentlichen Inquisitionsräte. Gut 60 Meilen vor der Küste liegt Port Emer auf der Insel Brinland.

Stadtgeschichte: Die Stadt wurde als Außenposten des Sultanates Elem begründet, im Kampf gegen die Wudu fasste der Praios-Kult Fuß. Nach zahlreichen Besitzwechseln ist der Ort seit **1013 BF** wieder mittelreichisch.

Stimmung in der Stadt: Die Oberen versuchen, den Lebensstil des Mittelreichs zu imitieren (der Palast des Protektors ist eine Miniaturausgabe der Garether Neuen Residenz), tragen Garether Mode und veranstalten Turniere und Jagdausflüge im Umland.

H'Rabaaal

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

Einwohner: um 1.100 (10 % Mohas, 5 % Achaz)

Wappen: schwarze Panzerkröte auf grün

Herrschaft/Politik: Die Familie der Charazzar (unter dem alten 'König' Azzaph) herrscht uneingeschränkt.

Garnisonen: 20 Stadtgardisten, 1 Lanze Königlich Brabaker Hellebardiere

Tempel: Hesinde, Tsa, diverse Echsengötter

Besonderheiten: Überall in und um H'Rabaaal liegen archaische Zeugnisse der Echsenzeit: Die Tempelstadt ist größtenteils vom Urwald überwuchert oder vom Sumpf verschlungen, doch etwa ein halbes Dutzend Pyramiden sind noch gut sichtbar, manche alte Häuser wurden in vielschritthohen Panzern heutzutage ausgestorbener Riesenschildkröten erbaut. Die *Napewanha*, Waldmenschen des Umlandes, fürchten und meiden die Stadt.

Stadtgeschichte: Eine der ältesten Städte Aventuriens; sie entstand vor über 5.400 Jahren als religiöses Zentrum der südlichen Echsenmenschen. Seit der tulamidischen Eroberung um 800 v.BF herrschten die Charazzar als Mogule und Könige, bis sie sich dem Königreich Brabak unterwerfen mussten.

Stimmung in der Stadt: Die H'Rabaaler pflegen obskure alte Sitten und sind eigenbrötlerisch, ja, abweisend allen Fremden gegenüber, wenn nicht ein Charazzar es anders anordnet. Herbergen gibt es hier keine.

Sylla

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

Einwohner: um 1.750

Wappen: auf türkisblau zwei gekreuzte goldene Entermesser unter einem goldenen Turban

Herrschaft/Politik: Die unter den erfolgreichsten Kaperkapitänen gewählte Harani, derzeit Zulhamin Alschera, ist Admiralin und Bürgermeisterin zugleich.

Garnisonen: keine (ca. 1000 Bewaffnete)

Tempel: **Efferd**, Phex, Rahja, Tsa

Besonderheiten: Berühmt ist der 80 Schritt hohe Leuchtturm in Form einer schlanken Pyramide, in dessen lichtlosen Kavernen und Gängen die Ärmsten hausen. Die aranische Mada Basari unterhält ein wichtiges Kontor in der Stadt.

Stadtgeschichte: Aranische Freibeuterinnen gründeten ca. 800 v.BF die Stadt Shila, die später bosparanisch wurde. Unter den Klugen Kaisern war Sylla lange Hauptstadt der Südprovinz Meridiana, später war es öfters eng mit Aranien verbunden.

Stimmung in der Stadt: Das aranisch-tulamidische Erbe ist sehr lebendig, so auch in den Namen, Trachten und Säbeltänzen.



MEISTERNFORMATIONEN

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

Abenteurer: Lockruf des Südmeers, Die Herren von Chorchop



KÖNIGINNENREICH IM DSCHUNGEL - TRAHELIEEN ODER DAS KÁHET' NI KEMI

Seit 989 BF ist das Káhet Ni Kemi — oder nach alter Lesart 'Trahelien' — vom Mittelreich faktisch unabhängig. Das Reich der Nisut (Königin) Peri III. besteht überwiegend aus Regenwald, mit vereinzelt Siedlungen und Forts vorwiegend an den Küsten. Im Dschungel leben Wald- und Echsenmenschen, doch auch in den Dörfern kann man sie vereinzelt antreffen. Die Menschen sind peinlich darauf bedacht, sich diese Völker nicht zum Feind zu machen, denn dies würde zweifellos ihren Untergang bedeuten. 'Straßen' und Ackerland des Reiches schweben in

/, steter Gefahr, vom Dschungel zurückerobert zu werden, und über dem ganzen Land liegt ein Klima, das der Mittelreicher schlichtweg als unerträglich bezeichnen würde. Es gibt hier keine größeren Städte, und



selbst dem Königshaus fehlt es sowohl an Gold als auch an Arbeitern, um die Residenz zu Khefu, der größten Ansiedlung und somit Hauptstadt Kemis, wieder im alten Glanz vergangener Jahrhunderte erstrahlen zu lassen. Dennoch treibt die Nisut die Rückbesinnung auf die alten Traditionen ihres Landes, des längst vergangenen alten

Kemireiches, mit aller Macht voran — wohl vor allem, um der ständig präsenten Gefahr zu begegnen, dass zwischen den Völkerscharen, die aus vielerlei Ländern hier zu-

sammengekommen sind, ein Streit ausbricht. Dabei wird sie durch die boronische Staatskirche unterstützt, die hierzulande einen eigenwillig asketischen und besonders strenggläubigen Ritus pflegt.

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

KHEFU

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

Einwohner: 1.300 (20 % Tulamiden, 20 % Waldmenschen)

Garnisonen: 1 Banner Niseruken-Elitetruppen, 1 Banner Ordensleute des Ordens des Hl. Laguan (Boron)

Tempel: **Boron**, Rundra, Praios, Efferd, Rastullah



FREISTATT FÜR FREIBEUTER - ALTOUM UND DIE WALDINSELN

Geographische Grenzen: Inselkette an der Südspitze Aventuriens

Landschaften: tropische Eilande, tropisches Gebirge auf Altoum

Gebirge: Altimont (Altoum)

Gewässer: Ilara (Altoum)

Geschätzte Bevölkerungszahl: um 15.000 (70 % Waldmenschen und Utulus)

Wichtige Städte und Dörfer: Charypso, Port Stoerrebrandt

Wichtige Verkehrswege: Straße von Sylla (Meerenge zwischen Altoum und dem Festland)

Vorherrschende Religion: Naturreligionen der Eingeborenen, Zwölfgötter bei den 'zivilisierten' Menschen

Sozialstruktur: geordnete Verhältnisse gibt es nur in Port Stoerrebrandt, ansonsten Piratenanarchie und Stammesstruktur der Waldmenschen

Einflussreiche Familien: Stoerrebrandt (dominiert den Gewürzhandel, hat Niederlassung auf Iltoken), die 'Schwarze Schlange' (Piratenbande)

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Dagon Lolonna (grausamer Pirat aus Charypso, Anführer der Schwarzen Schlange), Hamarro (der 'sanfte Pirat')

Wundersame Örtlichkeiten: Ruinenstadt Altaia, Insel Ibonka

ALTOUM

Altoum, direkt vor der südaventurischen Stiefelspitze gelegen, ist die zweitgrößte Insel des Kontinents. Das flache Hügelland im Westteil der Insel ist — vor allem in den Niederungen des Flusses Ilara — überwiegend sumpfig. Hier liegt zum einen das üble Freibeuternest Charypso, das sich seit der Lossagung von Sylla im Bündnis mit Al'Anfa befindet. Dort bekommt der grausame Freibeuter Dagon Lolonna zunehmend Konkurrenz vom jungen Kapitän Hamarro. Der Mischling mit der braunen Haut und den dunklen Samtaugen ist zu gefangenen Damen aus gutem Hause sehr höflich und zuvorkommend, was ihm den Namen 'der sanfte Pirat' eingetragen hat. So manches alananische Grandentöchterlein träumt davon, einmal von ihm entführt zu werden.

Südöstlich von Charypso liegt die Ruinenstadt Altaia, die kürzlich von einer schrecklichen borbaradianischen Chimäre niedergebrannt worden ist. Niemand wohnt mehr hier, aber bisweilen trifft man auf 'vielseitig interessierte' Magier, die den

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

GEWÜRZE

Berühmt für ihren Gewürzreichtum sind die Inseln *Token*, *Iltoken* und *Sokkina*; bekannt sind weiterhin die 'Ziminseln' um *Benbukkula*. Waldmenschen vom Stamme der Miniwatu bewohnen die erstgenannten Eilande, Iltoken gehört zur Hälfte der Stoerrebrandt-Familie. Im Norden der Insel liegt **Port Stoerrebrandt**, eine Kolonie des Festumer Handelshauses. (Ein hiesiger Kontorist, Stane Dalganow, ist kürzlich verschwunden und hat versehentlich eine Schiffsladung Gewürze und Edelhölzer mitgenommen. Wer Dalganow zu einem 'klärenden Gespräch' nach Festum bringt, kann auf Stoerrebrandts Dankbarkeit hoffen.)



Eine Insel in der Charyptik



PIRATENSCHÄTZE

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

IBONKA

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

WICHTIGE ORTE AUF DEN WALDINSELN

Charypso

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

Einwohner: um 1.900
Herrschaft/Politik: Ochlokratie (= Herrschaft des Pöbels)
Garnisonen: 15 Büttel' (Schläger), ca. 400 Freibeuter der Schwarzen Schlange
Tempel: Efferd, Phex (beide schlecht erhalten)
Wichtige Gasthöfe/Schenken: Zum besoffenen Papagei (Q2/P5/S22), Fette Beute (Q3/P6/S14), Hotel Gütiger Perval (Q4/

MEISTERINFORMATIONEN

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

P8/S16; hier residiert Dagon Lolonna, der grausame Anführer der Schwarzen Schlange, in einer Suite, der man Q8 zubilligen kann)
Herausragende Handwerker und Händler: Holzbeinschnitzerin Agnild Galmstump
Stimmung in der Stadt: Wer Al'Anfa für den Gipfel an Grausamkeit hält, muss sich in Charypso eines Besseren belehren lassen.

Port Stoorrebrandt

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

Einwohner: um 700
Wappen: silberner Falke auf rot (Handelshaus Stoorrebrandt) *Herrschaft/Politik:* Radulf Hadermann
Garnisonen: 1 Kompanie Söldner aus Neersands, 1 Handvoll ehemalige Seesöldner aus Llanka
Tempel: Rondra, Swafnir, Travia
Besonderheiten: einziger sicherer Hafen der Waldinseln
Wichtige Gasthöfe/Schenken: Zum Schrumpfkopf (üble Seemannskneipe, Q2/P4/S10), Hotel Vikko Stoorrebrandt (Q6/P7/S10)
Herausragende Handwerker und Händler: Die Stadt ist eine einzige Niederlassung des bornischen Handelshauses Stoorrebrandt.
Stadtgeschichte: Das Stadtgebiet wurde **966 BF** von Vikko Stoorrebrandt gegen ein Dutzend Metallwaffen den Miniwatu abgekauft.
Stimmung in der Stadt: geprägt von Loyalität zum Hause Stoorrebrandt



DIE SCHWARZEN LANDE

Unter diesem Begriff sind all jene Länder zusammengefasst, die im Laufe der Wiederkehr Borbarads von dessen

Schergen besetzt, von dessen Dämonen verheert und schließlich von den Erben seiner Macht, den *Heptarchen* (so benannt nach den sieben Strahlen der Dämonenkrone, des Zeichens der Herrschaft Borbarads), beherrscht wurden und werden.

DAS EISREICH GLORANIA

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



Von ihrem Eispalast bei der dicht bewohnten Stadt *Paavi* aus sendet sie ihre Plünderer und Söldner auf Eissegeln übers Land oder ruft Nagrachs Wilde Jagd, eine grässliche Dämonenmeute, um aus den Landen jenseits ihres Einflussbereichs kräftige Jünglinge und Mädchen zu entführen. Denn der Reichtum des Landes ist das *Theriak*, das 'Blut Sumus', eine kondensierte Form schierer Lebensenergie, die durch Dämonenmacht und unter dem 'Verbrauch' der genannten Entführten in den eisigen Oden zu Tage gefördert wird.

In Gloranas Reich leben nur wenige Menschen, darunter viele Nivesen und Norbarden, etwa die Hälfte von ihnen in den Städten *Paavi*, *Eestiva* und *Bjaldorn*, wo auch an einem der wenigen Orte in den Schwarzen Landen ein Heiligtum der Zwölfgötter erhalten blieb – der Kristallpalast des Wintergottes *Firun*, Zuflucht und

Schutz für die wenigen Flüchtlinge, denen es gelingt, aus dem Herzen des Eisreichs zu entkommen.

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

DAS UMKÄMPFTE TOBRIEN

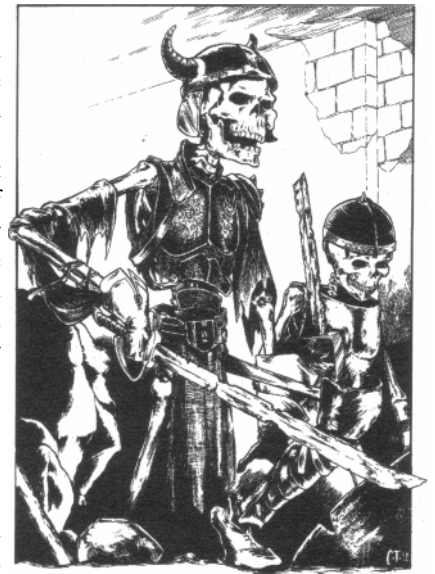
Die östlichste Provinz des Mittelreichs (und mit ihr die Markgrafschaften *Warunk* und *Beilunk* sowie Teile *Darpatiens*) fiel als erstes unter dem Ansturm der Schwarzen Horden, und

nichts ist den wehrhaften Bewohnern unter ihrem jungen Herzog *Bernfried* geblieben als ein schmaler Streifen urbaren Landes am Südrand der Drachensteine.

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

Der Südwesten Tobriens, die ehemals fruchtbare und reiche Mark *Warunk* und die vormals darpatische Landgrafschaft *Trollzacken*, stehen

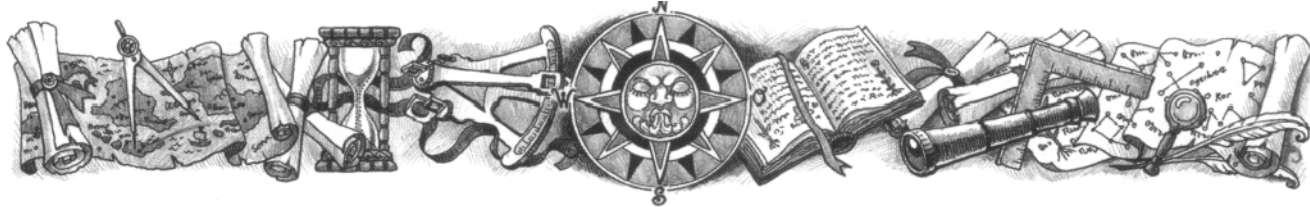
unter der Knute des untoten Drachen *Rhazzazor*, der viele der finstersten Nekromanten um sich geschart hat, ist er doch Geschöpf und Anhänger *Thargunitoths*. Große Teile des Landes sind von der 'Vielleibigen Bestie' (einer



dämonischen Emanation) verwüstet und als Brachen zurückgelassen worden, während in den Städten und Dörfern das Leben

scheinbar normal weitergeht – wären da nicht die ständig präsenten Heerscharen der Skelette und Zombies, die Menschenjäger, die jegliche Flucht aus *Rhazzazors* Reich verhindern sollen, und die Söldner und Gardistenscharen, die die Einwohner nach *Warunk* vor die Goldene Pyramide des Drachen schleifen, wo sie im wahrsten Sinne des Wortes ihren Blutzoll entrichten müssen. Im Westen dieses Schwarzen Reiches findet sich der Wall des Todes, die ehemalige *Ogermauer*, nunmehr die mächtigste Befestigung, die die Heptarchen vor einer Rückeroberung durch das Mittelreich schützen soll.

Alle Küsten von den Beilunker Bergen bis zu den Küstensümpfen südlich von *Vallusa* sowie die sich im Landesinneren anschließenden Baronien der Marschen und des osttobrischen Hügellandes unterstehen dem von *Mendena* aus herrschenden



Schwarzmagier Xeraan, der nicht nur mit dem Kriegsdämon Belhalhar paktiert und lange Zeit den Splitter der Charyptoroth besaß, sondern der vor allem im Sinne seines dämonischen Meisters Tasfarel das Land bis aufs Blut auspresst, um in seiner Unermesslichen Schatzkammer Gold bis unter die Decke zu häufen. Er hat sogar speziell zu diesem Zweck einen Kult des Dämonenmeisters, eine echte Kunstreligion ersonnen, die durch die Vergabe von Posten und Würden seinen Reichtum noch weiter mehren soll. Zudem herrscht er mit blankem Terror und der Drohung, ihnen die schrecklichsten Meeresungeheuer auf den Hals zu hetzen, über viele tausend Piraten, die die östlichen Meere zwischen Vallusa und Thalusa unsicher machen. Der einzige Ort innerhalb des genannten Gebiets, der nicht in seinem Besitz ist, ist die heftig umkämpfte Hafenstadt Ilsur.

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

ORON — STÄTTE DER SCHWARZFAULEN LUST

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

Hier herrscht *Dimiona*, die Tochter der ehemaligen Landesherrin, Fürstin Sybia von Aranien, über einen tulamidisch geprägten Staat, der versucht, den Anschein von Normalität zu wahren (so sind z.B. die Zwölfgötterkulte nicht verboten, sondern man versucht, die Gläubigen mit hohen Steuern vom Tempelbesuch abzuhalten),

der aber mehr oder minder offen von den 'Priesterinnen' der Belkelel beherrscht wird und demzufolge eine Brutstätte übelster Laster und Perversionen ist.

Dies zeigt sich am schockierendsten in der Hauptstadt Elburum, in deren Spielhäusern und Bordellen Phex und Rahja gefrevelt werden und wo ein Menschenleben (oder zumindestens körperliche

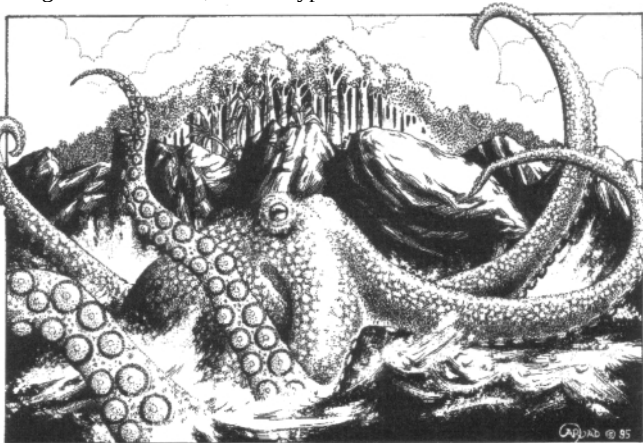
Unversehrtheit, Freiheit und Seelenfrieden) nichts zählen. Elburum ist auch

die Drehscheibe des Handels zwischen den Schwarzen Landen und somit auch ein Zentrum von Spionage und Intrige, wie überhaupt Spitzeltum, Heuchelei und Hinterlist den Charakter dieses Landes prägen.



DIE BLUTIGE SEE

Die Meeresgebiete zwischen Vallusa im Norden und der Insel Jilaskan im Süden sind seit der Wiederkehr Borbarads Heimstatt für Seeungeheuer aller Art, für Charyptoroth-Paktierer



und blutdürstige Piraten, vor allem aber für die *Dämonenarchen*, mächtige, dämonische Wesenheiten, die aus Schiffen, Tieren, Tang und Dämonen zusammengewuchert und mit Monstern aus der Meerestiefe, skrupellosen Seesöldnern und fliegenden und schwimmenden Dämonen besetzt sind. Die Küsten dieser Meere werden von Fisch- und Krötenmenschen heimgesucht und bieten zudem den Piraten viele Schlupfwinkel, während auf offener See scheinbar aus dem Nichts große Inseln treibenden Tangs auftauchen können, die schon manches Schiff festgehalten und die Besatzung dem Hungertod preisgegeben haben. Kein Wunder also, dass nur noch wenige Schiffe der freien Nationen das nördliche Perlenmeer befahren – wagemutige Seeleute und geschickte Kapitäne, die jedoch Tag für Tag mit einem nassen Grab rechnen müssen.

DAS BANNLAND MARASKAN

Auch Maraskan ist – mit Ausnahme des Shikanydad von Sinoda (s. S. 69) – fest in den Händen der Schwarzen Horden, in diesem Falle im Griff des Reichsverrätters *Helme Haffax*, der mit den ebenfalls übergelaufenen Templern von Jergan ein blutiges Regiment im Namen

Belhalhars führt. Zentren seiner Macht sind die großen Städte Jergan (wo er auf dem geraubten Lilienthron residiert), Tuzak und Boran, und – wie schon zu den Zeiten, als das Mittelreich die Insel besetzt hielt – viel weiter reicht seine Macht auch nicht, allenfalls zu einigen vorgeschobenen Dschungelforts und der verborgenen Endurium-Mine im Herzen der Maraskankette.

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

Was bislang kaum ein Mensch ahnt, ist, dass der Großteil der dampfenden Dschungel, heimtückischen Mangrovenwälder und der mit ewigem, warmem Nebel verhangenen Gebirgstäler gar nicht Haffax Kontrolle untersteht, sondern der eines ur-



alten Echsenwesens, einer Chimärenmeisterin, die selbst eine Chimäre ist und hier von ihrer Schwarzen Feste aus herrscht; die Skrechu, die Schlangenleibige, asfalthisches Monstrum und Trägerin des Asfalth-Splitters der Dämonenkrone. In ihrem Einflussbereich scheinen die Gesetze der Natur nicht mehr zu gelten, die Grenzen zwischen den Elementen niedergerissen zu sein und Chimären und Mutanten zur beherrschenden Lebensformen zu werden.

DIE WICHTIGSTEN STÄDTE DER SCHWARZEN LANDE

Altzoll

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

Einwohner: um 1000

Herrschaft: Militärherrschaft unter Sirm Grim, dem Herrn der Menschenjäger, und dem Untoten Korobar, einem ehemaligen Zauberer

Garnisonen: etwa ein halbes Regiment des Endlosen Heerwurms, ein Halbbanner der Drachengarde, etwa 50 Menschenjäger

Tempel: Thargunitoth, Borbarad

Besonderheiten: In der Nähe findet sich ein altes und von Rhazzazors Truppen noch nicht erobertes Erdheiligtum.

Stimmung in der Stadt: Wenn man vom Gestank (und der schieren Präsenz) des Endlosen Heerwurms absieht, ein recht geschäftiger und ansehnlicher Flecken.

Beilunk

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

Einwohner: um 10.000 (davon ca. 2.500 tobrische Flüchtlinge)

Wappen: dreigeteilt blau-grün-blau, im oberen Feld ein goldener Greif, im mittleren Feld drei Bedonblüten

Herrschaft/Politik: weltliche Herrschaft der Praios-Kirche unter der Fürst-Illuminierten Gwidühenna von Faldahon; weiterhin Teil des Mittelreichs; es gilt das *arcanum interdictum* (Verbot jeglicher Zauberei).

Garnisonen: wenige Sonnenlegionäre, einige Rondrianer, etliche Bannstrahler, ca. 200 Gardisten; etwa ein Fünftel der Bevölkerung ist wehrfähig.

Tempel: Praios (nach Gareth der wichtigste und prächtigste P.-Tempel), Rondra, Efferd, Phex, Hesinde, Rahja

Besonderheiten: die große, freitragende Kuppel des Praios-Tempels, von dessen Mauern aus ständig Choräle gesungen

MEISTERINFORMATIONEN UND QUELLEN

Die Schwarzen Lande stehen für den Horror in Aventurien, der sich durch die Pervertierung der Natur und der zwischenmenschlichen Beziehungen, durch den gnadenlosen Kampf jeder gegen jeden, die ständige Angst um den Verlust des Verstandes oder des Seelenheils zeigt und letztendlich natürlich auch durch Dämonen und Untote, die hier teilweise offen wandeln. Dabei ist jeder der Heptarchien eine gewisse Spielart des Horrors, eine eigene Stimmung zugeordnet, so dass sie für verschiedenste Spielstile und Erfahrungsstufen geeignet sind. Von den Heptarchien geht natürlich eine Bedrohung für die freien Lande aus, doch äußert sich diese nicht mehr in marschierenden Untotenheeren oder dämonischen Luftangriffen, sondern vielmehr in einer Unzahl von Spionage- und Infiltrationsversuchen, Intrigen, Kommando-Unternehmen und allgemein einer Politik der Nadelstiche – genau die gleiche Vorgehensweise, die die Verbündeten selbst gegen Borbarads Erben anwenden ...

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

werden – ein offensichtlich wirksamer Schutz gegen dämonische Angriffe.

Stadtgeschichte: vor etwa 2.500 Jahren von den tulamidischen Al Hanis gegründet, in den Kämpfen mit den bosparanischen Siedlern zerstört, aber bald wieder aufgebaut; beherbergte seit **3 BF** die Magierakademie *Schwert und Stab* (nach Gareth umgesiedelt); **982** von Tobrien unabhängige Markgrafschaft; seit Mitte **1020** von Belagerungsring umschlossen; während der **Namenlosen Tage 1020** rettet ein Praioswunder die Stadt vor der Eroberung; seitdem Geweihtenherrschaft

Stimmung in der Stadt: allgegenwärtiger Praios-Kult; ständige Choräle; Nahrung und Verbrauchsgüter sind knapp, die Bevölkerung ist aber dennoch entschlossen, die Stadt zu halten; gedrängt lebende Menschen, da Raum für Gärten und Kleinvieh-Weiden bleiben muss



Bjaldorn

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

Einwohner: geschätzt 700

Wappen: keines, bisweilen zieren abgeschlagene Häupter die Fahnenstangen.

Herrschaft/Politik: Söldneroffiziere regieren so lange, wie sie den Kopf auf den Schultern tragen.

Tempel: **Firun** (quasi unzugänglich)

Besonderheiten: Der Firun-Tempel ist ein Sanktuarium, das jedem, der reinen Herzens ist, Zuflucht vor den Horden Gloranas gewährt; nur sie können mit dem Eiswall verschmelzen und ihn schließlich durchdringen.

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Bordell *Liebliche Belkelel*, Schenke *Blutgericht* ("Was ist das eigentlich für ein Fleisch in der Suppe")

Stimmung in der Stadt: mit einem Wort: gewalttätig

Boran

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

Einwohner: um 7.000

Herrschaft / Politik: von Nedimajida von Tuzak (einer **Verwandten** des ehemaligen Königshauses) diktatorisch regiert; **Jedoch** recht geringe Militär- oder Spitzelpresenz

Garnisonen: ca. ein Regiment Bewaffnete (Karmothgarde. **Rote** Legion, Söldner, Templer)

Tempel: Charyptoroth, Borbarad, Rur und Gror; **Belhalhar-Unheiligtum** nahe der Stadt

Besonderheiten: eine der heiligen Städte des **Rur-und-Gror-Glaubens**; es verstecken sich noch einige Freischärler **in der** Stadt.

Stadtgeschichte: nach der Besetzung der Insel durch **das** Mittelreich von **987 bis 1020 BF** einzige freie Stadt Maraskans; **Ende Firun 1020** durch Verrat gefallen und von den **Borbaradianern** gestürmt

Stimmung in der Stadt: auffällig ruhig; die Bewohner scheinen sich mit den Besatzern arrangiert zu haben; unter der **Oberfläche** gärt jedoch die Unruhe.

WICHTIGE GESCHICHTSDATEN DER SCHWARZEN LANDE

2. Rahja 1015 **BF**: Borbarads Geist, seit mehr als 400 Jahren in den Limbus verbannt, wird vom Schwarzmagier Liscom von Fasar zurückgerufen — eine Tat, die zwei Baronien in Weiden vollständig verwüstet.

22. Boron 1016: Die Dunkelelfe Pardona verschafft Borbarad einen Körper und will im Ausgleich an seiner Seite herrschen, wird jedoch zurückgewiesen. Borbarad sammelt durch seine Anhänger weitere Macht und beginnt, auf seinen Reisen durch Aventurien unerkannt wichtige Personen zu korrumpieren.

11. Ingerimm 1017: Borbarad zerstört das Orakel auf der Insel Altoum — und die Stadt Altou gleich mit; auf Maraskan gelingt es ihm im folgenden Jahr, bei Fürst Herdin Einfluss zu gewinnen.

Ende 1018 / Anfang **1019** stoßen Borbaradianer auf Maraskan die Pforten des Grauens auf und beschwören die Urform der Dämonenarchen. Kurze Zeit später scheitert der Chimärologe Abu Terfas bei seinem Versuch, Borbarad die Macht über Aranien zu verschaffen.

Im Boron **1019** wird Helme Haffax, der ehemalige Marschall des Neuen Reiches, Fürst von Maraskan; im Tsa befreien Borbarads Schergen und maraskanische Söldner einen Gutteil der auf der Festungsinsel Rulat internierten Answinisten; im Sommer diesen Jahres erschüttern Sphärenbeben den Bereich der Gorischen Wüste: Borbarad schließt oder erneuert Pakte mit verschiedenen Erzdämonen und ruft den Drachen Rhazzazor ins Unieben zurück; im hohen Norden tritt kein Sommer ein.

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

29. Rondra 1020: Schlacht von Eslamsbrück — die Borbaradianer schlagen ein Heer aus tobrischen und kaiserlichen Truppen: **zwei** Wochen später wird Warunk erobert.

Winter 1020: Graf Uriel von Notmark erobert unter dem **Banner** der Dämonenkrone die Stadt Bjaldorn; im Tsa stürmen die **Kämpfer** Helme Haffax' Boran, die letzte unabhängige Stadt **Maraskans**; Haffax enttarnt sich als Borbaradianer. In der folgenden **borbaradianischen** Frühjahrsoffensive werden Ysilia erobert und die **Ogermauer** besetzt, die Stadt Beilunk eingeschlossen; im Bornland **bleibt** Uriel weiter siegreich.

24. Praios 1021: Schlacht auf den Vallusanischen Weiden — **dem** Reichsheer und Freiwilligen gelingt ein erster Sieg gegen die Schwarzen Horden unter Haffax und Uriels verräterischen Bornländern; Uriel stirbt, das Bornland bleibt frei. Danach langsam Stillstand an den tobrischen Fronten.

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

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

In den Folgejahren viele Versuche, die besetzten Lande zurückzugewinnen, von denen die Eroberung eines Landstreifens südlich der Misa im Jahre 1025 die bislang erfolgreichste ist.



Elburum

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

Einwohner: um 6.000

Wappen: auf schwarz eine Purpurmohnblüte

Herrschaft/Politik: Satrapa Merisa lenkt die Politik, zahlreiche Palasteunuchen die Verwaltung.

Garnisonen: insgesamt gut 2



Regimenter, darunter Einheiten der Königlichen Skorpione, der Rotmäntel,

der Elburumer Satrapengarde und vom Orden des Gehörnten Gottes

Tempel: Belkelel, Tasfarelel, Hesinde, Peraine (beide heruntergekommen und entmachteter), geheimer Phex-Tempel

Besonderheiten: Elburum besitzt den Moghul- und Satrapenpalast und die Magierschule der Schmerzen (Heilung, schwarz) im Palastviertel Shorioth, aber auch eine dekadent-exquisite "Amüsiermeile" mit Bordellen und Spielhallen im Hafenviertel Zhinbabil. Die vorgelagerte Hafeninsel Elburial bietet billige Vergnügen für anspruchslöse Seeleute.

Stadtgeschichte: alte Tulamidenstadt, lange eines der Zentren des Handels mit Maraskan, Hauptstadt der Grafschaft Elburum, verlor mit der Eroberung Maraskans und der Unabhängigkeit Araniens an Bedeutung; wurde während Dimionas Erhebung von Gräfin Merisa der Usurpatorin kampfflos übergeben.

Stimmung in der Stadt: Elburum zeigt sich als reicher Handelsplatz, wo 'freie Geister' Erholung und Vergnügen finden können, in ihrem Innersten aber ist es verdorben, eine glitzernde und unerbittliche Seelenfalle, die jeden Vergnügungssüchtigen zum Dämonenkult verführt.

Eslamsbrück

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

Einwohner: um 1.000

Herrschaft: Reichssakralbaumeister Agriman Aldenkover

Garnisonen: diverse menschliche, nichtmenschliche, dämonische und untote Kämpfer und Bauarbeiter

Besonderheiten: gefährliche Präsenz dämonischer Erscheinungen

Stimmung in der Stadt: vom Bau des Tempels geprägt; düster-geschäftig

Eestiva

Stadt an der Letta, Standort einer der wenigen Brücken über den Fluss; einst mit einem prächtigen Ifirn-Tempel geschmückt, nunmehr dicht mit Flüchtlingen aus dem Umland (vornehmlich Nivesen und Norbarden) bevölkert; wenig Fischfang und Viehzucht an eisarmen Stellen möglich; wichtiger Umschlagort für Theriak; Heimathafen der 'Sammler' (Piratenbanden auf Eissegeln)

Einwohner: um 1.300

Herrschaft: Anarchie / Despotie unter den Banden der Sammler

Garnisonen: insgesamt etwa 150 Sammler und andere Schlagetots

Tempel: Kor- und Nagrach-Schrein

Stimmung in der Stadt: ein Piratennest im Ewigen Eis, für gloranische Verhältnisse recht reich und gut versorgt

Hemandu

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

Einwohner: um 1.500

Herrschaft/Politik: Despotie unter Hochmeister Belharion Menning

Garnisonen: 5 Banner der Bluttempler

Tempel: Belhalhar

Stadtgeschichte: Hier in der Nähe fand 987 BF die 'Schlacht von Jergan' statt; danach Sitz der Templer von Jergan.

Stimmung in der Stadt: Zentrum des maraskanischen Belhalhar-Kults; verrückte Sektierer, Devotionalienhändler, Sklavenhändler, Söldner

Ilsur

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

Einwohner: um 700 (davon etwa 200 auf Seiten der Schwertzügler, 500 auf Seiten der Borbaradianer)

Herrschaft: umkämpft; Tharleon von Donnerbach

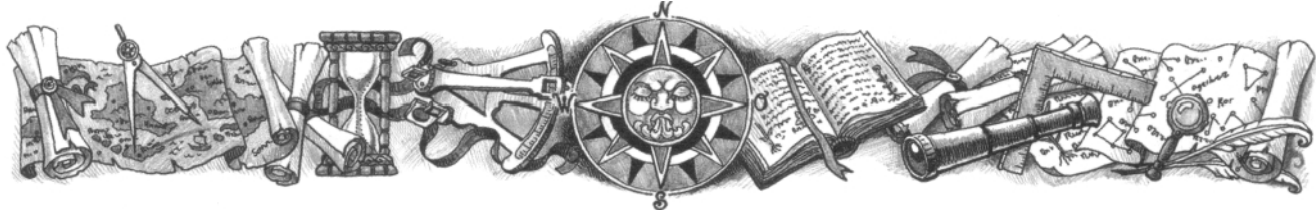
kommandiert die Schwertzügler, Girt Sargnagel die Borbaradianer *Garnisonen:* 50 Schwertzügler, 150

Borbaradianer

Tempel: Peraine, Rondra (Efferd) / Belhalhar, Borbarad

Besonderheiten: Die Schwertzügler kontrollieren nur Burg Klippenstein, die der Peraine heiligen Quellen im Umfeld des Tempels sowie Teile des Geländes zwischen den beiden Anlagen und müssen über See versorgt werden. Die Quellen halten Untote und Dämonen einigermaßen fern.

Stimmung in der Stadt: vom ständigen Kleinkrieg geprägt – erbittert-entschlossen auf der einen, demotiviert-erbittert auf der anderen Seite; nur geringe Überlebenschance für Neulinge beider Seiten



Jergan

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

Einwohner: um 8.000

Herrschaft/Politik: Despotie unter Fürstkomtur Helme Haffax

Garnisonen: Bluttempler, Karmothgarde, Rote Legion (je ein Banner), etwa 25 Spitzel der 'Samthandschuhe', ein Banner Stadtgardisten, Matrosen, Seekrieger und Piraten, ca. 200 Söldner

Tempel: Belhalhar, Charyptoroth, Borbarad, Rur und Gror (profanisiert)

Besonderheiten: extrem dichte Bebauung, viele Wohntürme, Hängebrücken über den Hira

Herausragende Händler: etliche, die Produkte aus den anderen Heptarchien anbieten.

Stadtgeschichte: zur Besiedlungszeit die Hauptstadt Maraskans, dann von Tuzak verdrängt; nahe der Stadt fand die Schlacht von J. statt, die der Eroberung der Insel durch Kaiser Reto (**987 BF**) voranging. Mit der Ausrufung der Fürstkomturei wird J. wieder Hauptstadt der (borbaradianisch besetzten) Insel.

Stimmung in der Stadt: Zentrum für den Handel mit den anderen Heptarchien; fest in der Kontrolle der Templer, Bevölkerung verhält sich erstaunlich ruhig.

Mendena

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

Einwohner: um 4.500

Wappen: schwarze Borbaradkrone über rotem Tor auf silbernem Grund

Herrschaft: Despotie unter Xeraan und Harboralprotektorin Yasmina von Darbonia

Garnisonen: 4 Banner Gardisten und Seesöldner (darunter die Schwerter Borbarads), die 'Unbesiegbare Legion von Yaq-Monnith' als Leibgarde Xeraans, 30 Stadt- und Hafengardisten

Tempel: **Borbarad**, Charyptoroth- und Tasfarel-Schrein

Besonderheiten: beherbergt mit dem Borbaradial den Haupttempel der Borbarad-Religion, deren Hochprophet und 'Portifex Maximus' Xeraan ist; 'Goldenes Haus' als Residenz Xeraans, wo sich auch seine 'Unermessliche Schatzkammer' befinden soll; viele, teils mit Dämonenhilfe erbaute neue Hafenanlagen. *Stadtgeschichte:* zeitweilig (jeweils, wenn Ysilia in Trümmern lag) Residenz der tobrischen Herzöge; bekannt für den vom Firun-Heiligen (und tobrischen Herzog) Jarlak erlegten Mendenischen Eber

Stimmung in der Stadt: stark besteuert, aber aufstrebender Handelshafen mit sehr vielen Freibeutern; Borbarad-Religion auch in den Straßen der Stadt präsent

Llanka

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

Einwohner: um 3.300

Wappen: roter Hummer auf silber (heute schwarz)

Herrschaft / Politik: Nomineller Herrscher der Stadt ist Keresh Bel ben Kerry, der junge Sohn der vormaligen Baronin, der seine Sorgen oft mit Wein betäubt.

Garnisonen: etliche Schlagetots vom Orden des Gehörnten Gottes, wenige Rotmäntel und Satrapengardisten; einige hundert Piraten und Ferkinasöldner

Tempel: Charyptoroth- und Tasfarel-Schreine, Hesinde, Travia
Besonderheiten: Seit der Vertreibung der Efferd-Geweihten haust im Hafen ein dämonischer Malmer, ein gewaltiger Riesenhummer, der sogar Schiffe versenkt. Der Hafen ist verlassen bis auf Seeräuber mit flinken Thalukken und zahlreiche Hummerier und Krakonier, die den Malmer zu verehren scheinen; ehemalige Thorwaler Seesöldner als Sklaven.

Wichtige Schänken: viele schmierige Kaschemmen, dazu Bordelle und Spielhäuser gleich niedriger Qualität

Stimmung in der Stadt: Llanka ist verfallen und verkommen, ein Treffpunkt des Abschaumes der ganzen Ostküste. Die einheimischen Handwerker sind entweder versklavt oder nach Yasairabad verschleppt worden.

Paavi

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

Einwohner: um 5.500

Herrschaft: Despotie unter Glorana und ihrem Favoriten – und Kommandeur ihrer Leibwache – Halman von Gareth

Garnisonen: etwa 25 von Gloranas Leibgardisten, diverse Söldner

Stadtgeschichte: bis **930 BF** ein norbardischer Handelsposten, danach von der vor ihrem Schwager Perval geflohenen Geldana von Gareth zum Sitz eines Herzogtums erklärt, durch den Goldrausch des Jahres **1018 BF** rapide auf die jetzige Bewohnerzahl angewachsen

Stimmung in der Stadt: Die Nahrung ist knapp, alles ist unglaublich teuer, und die einzige Möglichkeit, zumindest das nackte Leben zu wahren, ist, sich mit Glorana und den Nagrach-Kultisten gutzustellen – eine Mischung aus Goldgräberstadt auf dem absteigendem Ast und sibirischem Straflager.



Shamaham

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

Einwohner: 650

Herrschaft: Baronin-Erzprälantin Iolitta von Shamaham, 'Rittfrau' der Mactaleänata

Garnisonen: insgesamt gut 600 Söldner und Gardisten

Tempel: Borbarad, Belhalhar

Besonderheiten: In wenigen Tagesreisen Entfernung finden sich die Ruinen der ehemaligen Amazonenburg Kurkum.

Herausragende Handwerker: viele Schmiede

Stimmung in der Stadt: Bevölkerung lebt recht gut von den hier stationierten Kämpfern.

Tuzak

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

Einwohner: um 9.000

Herrschaft/Politik: etwas chaotischer Piraten- und Schmugglerhafen unter Komtur Rayo Brabaker

Garnisonen: Karmothgarde, Rote Legion, Bluttempler (je ein Banner), viele Söldner, Matrosen, Seekrieger und Piraten

Tempel: Belhalhar, Charyptoroth, Tasfarelel, Borbarad, Rur und Gror (profanisiert)

Besonderheiten: Da mittlerweile auch etliche Tulamiden aus Khunchom und Thalusa wieder mit Maraskan handeln, sollte es möglich sein, via Tuzak nach Maraskan einzudringen. Die Magierakademie vor den Toren der Stadt ist mittlerweile aufgelöst.

Wichtige Gasthöfe / Schänken: diverse üble Spelunken

Herausragende Handwerker und Händler: einige Schmiede und Buchdrucker

Stadtgeschichte: eines der frühen Siedlerzentren, bekannt durch den 'Tuzakwurm', der die Stadt mehrmals einäscherte; lange Zeit Hauptstadt Maraskans

Stimmung in der Stadt: geschäftig, von rauen, götterlosen Piraten dominiert; ständige Furcht vor den Übergriffen der Templer; Bevölkerung stöhnt unter Steuerlast



Tempel: Thargunitoth, Kor, Rondra

Besonderheiten: die Goldene Pyramide in Hochwarunk (Rhazzazors Hort); im Molchenberg ein Teilleib der Vielleibigen Bestie; der Schädelturn des Rakolus am Radrom-Katarakt; besitzt mit dem Beschwörerkreis des Karasuk quasi eine Magierschule (Nekromantie, schwarz)

Herausragende Handwerker: trotz widriger Umstände immer noch Sembelquast-Herstellung (eine bestialisch stinkende Käseart)

Stadtgeschichte: vor gut 2.500 Jahren von den tulamidischen Al'Hanis gegründet; seit 982 BF von Tobrien unabhängige Markgrafschaft; im Jahre 996 BF vom Nachtdämon heimgesucht; während der borbaradianischen Invasion von Xeraan erobert, dann aber von Rhazazor beansprucht

Stimmung in der Stadt: von allgegenwärtiger Nekromantie geprägte Aura des Verfalls; daneben verzweifelte Versuche der menschlichen Bewohner, eine bürgerliche Fassade zu erhalten

Warunk

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

Einwohner: um 10.000 Lebende

Herrschaft/Politik: Despotie unter Rhazzazor

Garnisonen: mehr als 1.000 (Hauptsitz der Drachengarde, dazu Menschenjäger, Skelettgarde, Endloser Heerwurm, Söldner)

Yasairabad

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

Einwohner: um 1.800

Garnisonen: ein Banner elburische Satrapengarde, ein halbes Banner Rotmäntel, dazu Matrosen und Seesöldner der Flotte des Moghulats

Stimmung in der Stadt: viele hierhin zwangsumgesiedelte Handwerker, deren Familien als Geiseln an andere Orte deportiert wurden, viele Sklaven; trotzdem eine Gewerbestadt im Aufschwung



Yol-Ghurmak (Ysilia)

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

Einwohner: um 12.000 Lebende

Herrschaft/Politik: Despotie unter fast direkter Kontrolle Kaiser Galottas, der auch Architekt der Stadt ist.

Garnisonen: 100 Kämpfer der Irrhalkengarde, 50 manifestierte Heshtothim, 3 Banner der dämonenkaiserlichen Garde, dazu viele Spitzel, Büffel und Henkersknechte

Tempel: Blakharaz, Agrimoth, Schreine der anderen Erzdämonen, Borbarad

Besonderheiten: vornehmlich die irrsinnige, spärlich bewohnte Architektur (riesige Plätze, himmelhohe Türme in bizarrer Gar-

gylenarchitektur, monströse Paläste und Kasernen, begehbare Statuen), und die präsenten magischen Lebewesen; Palast Galottas und dessen private Magierschule, die *Heptagonakademie*, wichtigste Tempel von Blakharaz und Agrimoth

Herausragende Handwerker: In Y.-G. werden die Meistermechanici Leonardo von Havena und Sorp Sanderwik gefangen gehalten.

Stadtgeschichte: einst von den Al'Haniern vor gut 2.500 Jahren gegründet; mehrfach zerstört (zuletzt während des Ogerzuges **1003 BF** und der borbaradianischen Invasion **1020 BF**) und wiederaufgebaut; **1021** in Y.-G. umbenannt und zur Hauptstadt von Galottas Reich erklärt; seitdem hektische Bautätigkeit (auch mit dämonischer Hilfe)

Stimmung in der Stadt: von Architektur und dämonischen Bewohnern geprägt, wirkt bis auf Militär und Höflinge häufig wie ausgestorben; viele hierhin zwangsumgesiedelte Bewohner haben sich noch nicht ans Stadtleben gewöhnt; häufig Militärparaden und Schauprozesse.



VOM PERLENMEER UND VOM RIESLAND

VOM PERLENMEER

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

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

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

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

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

VOM RIESLAND

»Und so hieb Ingerimm sein ehernes Schwert in den Grund, dass die Welt erzitterte, und dass *die Zyklopen* auf der einen und *die Trolle* auf der anderen Seite *ob der* Erschütterung von. SUMUs *Leib* zu Boden *fielen*. Und als *sie aufblickten* – siehe! –, *erhob* sich ein. Wall zwischen ihnen, höher als 3.333 Trolle und höher als 4.444 Zyklopen.. Und da sie sich nicht sahen., *endeten die* Kinder Ingerimms *ihre* Streitereien.. Und *die Zyklopen* wandten sich nach Westen zum Wasser hin und *die Trolle*

wandten sich gen. Osten *in die* Feuerberge, wo sie sich *bei* den. Schwarz-Ogern Weiber nahmen. So aber entstand in zwölf mal *zwölf* mal *zwölf* Jahren das Geschlecht *der* Schwarzen Bergriesen und Sjutusch ward ihr Anführer.«
—eine der vielen Varianten *der* Entstehungsgeschichte des Ehernen Schwerts, in diesem Falle aus *einem apokryphen* Zusatz *Von der Zyklopenzeit oder Feuer versus Wasser* zu den *Annalen des Götteralters*

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

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

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

»*Von den Brogarzwerge*n und *der Finsterbinge*. Als sie aber *wieder das* Tageslicht erblickten, *da war das* Land vor *den Kindern* Brogars *dem Ingerimm gefällig*, denn allerorten sprudelte *glühendes* Gestein aus *dem Boden* und stets erzitterte *der Boden bis auf jene* Orte, *die* sich inselgleich aus dem Glutmeer erhoben.. Im Osten aber sahen sie *einen* viele Meilen hohen. Berg, *der* war *geformt wie* ein Amboss und gänzlich *aus goldenem* Gestein.. Und das Geschenk Ingerimms hinter sich lassend, *zogen sie* gen. Osten, *um den* Berg zu besitzen. *Als sie aber* ankamen, *da sahen sie*, dass kein lauterer Gold den. Berg deckte, sondern nur ekler Schwefel, und dass der Berg aus schwarzem Bims bestand. Da aber wollten sie umkehren, aber *der Herr* Ingerimm strafte sie ob ihrer *Goldgier* und ließ alles Land hinter ihnen zu Glutfluss *werden und hieß* seinen Bruder, *den Drachen*. Fuldigor, *die Zwerge in den* spröden Berg zu treiben *oder* zu verbrennen.. Der tat, *wie ihm geheiß*en, und trieb sie *in den*. Berg und *verbrannte sie*, und so entstanden *die Schwarzen Zwerge*



von der Finsterbinge, denn Binge *heißt* nichts als unwertter Fels *oder* Loch *in der Erde*, wo die Zwerge des guten zuviel gegraben haben.«

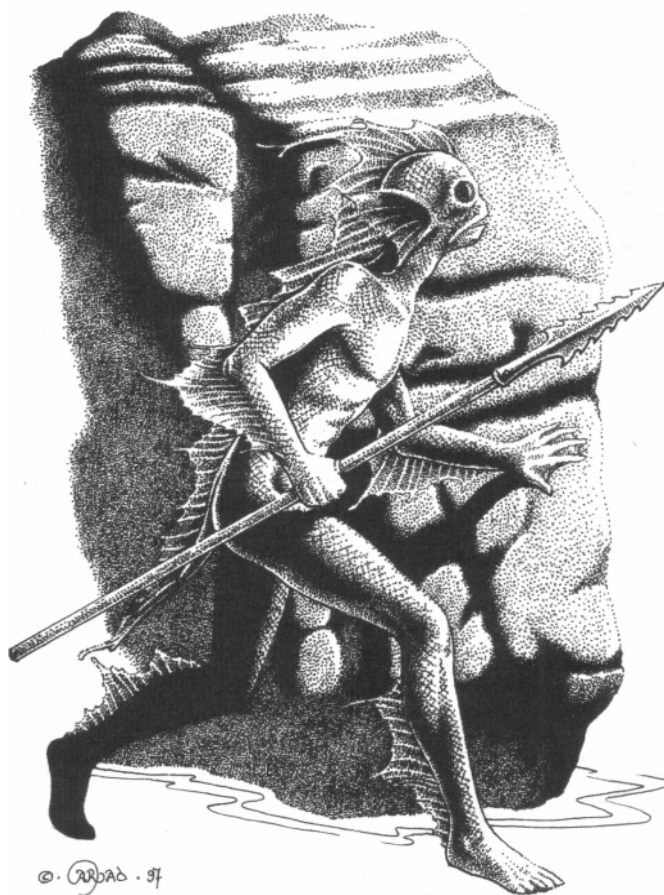
— aus dem Koscher Märchen von den Schwarzen Zwerge

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

—notmärkische Redensart

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

Weitere Gerüchte drehen sich um eine Zivilisation der Blauen Mahre, deren Späher ständig Aventurien beobachteten, um einen geeigneten Zeitpunkt für einen Überfall zu erkunden – andererseits sagt man ihnen aber auch nach, dass sie die letzten Überlebenden der riesigen Stadt Marhynia seien, die jedoch auch allen möglichen anderen Völkern, namentlich einem ausgestorbenen Riesengeschlecht, das einst über das Eherne Schwert zog und die Städte der Elfen bestürmte, zugeschrieben wird.



Ein Blauer Mahr

»Das wichtigste Gebiet des Ostkontinentes *heißt* in alten Quellen Rakshazastan, was einfach auf Tulamidya Riesenland *bedeutet*. Unzählige Füße durchziehen das *von wilden* Urwäldern und vereinzelter *Pflanzungen* geprägte Land, dessen *Herrschervolk* von tulamidischem Blut ist und vor fast 2.000 Jahren hierher kam *und die* vormaligen Herren, die nichtmenschlichen Marhys besiegt und beerbt. Doch sie sind nur wenige an *der* Zahl, genießen an ihren Untertanen:

Die Parhnias sind *ein* friedfertiges *Volk von* Menschenähnlichen mit bunter Haut *und* grünen Haaren, *die* sich als Kinder der Erdmutter Parhini betrachten *und* vom Sammeln und Anbauen der Früchte leben. Einst sollen *sie* große Baumstädte bewohnt haben, *doch* schon die Marhys hatten sie als Sklaven *auf die* Pflanzungen getrieben. Die Menschen sind ihnen darin nahtlos *gefolgt*.

Die waldlebenden Rakshazas sind die *namensgebenden* Riesen *des* Landes: *borkenhäutige* Baumschrate von vier Schritt Größe. Die kleineren Rassen haben sie vor Jahrtausenden versklavt, um ihre gewaltigen Kräfte zu nutzen. Heute sind sie gehorsam und *sanft*, *außer*, *sie werden für* Kriege eingesetzt.

Die Marhys sind rätselhafte Kaimanmenschen, deren einstige *Metropole* Marhynia *verschollen ist und die* heute degeneriert im dichten Urwald *leben*, manchmal zusammen mit den schlangenleibigen Naghas, *die ebenso sehr die* Menschen hassen. Die eigentliche Heimat der Naghas ist *ein brodelnd heißes* Sumpf-

dessen einziger Ausgang zum Ozean von der Menschenfestung Ribukan bewacht wird.

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

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

Aventurien zugewandt liegt *ein* Gebiet, das schlicht Ostland *oder* Rahyastan genannt wird. Hier *leben um* die Stadt S Shahana. *Freibeuter* aranischer Abstammung, die sich *nie* ihre Vorfahren vor Jahrhunderten dem Diamantenkult Rakshazastans widersetzen. Als einziges Land des Ostkontinentes huldigt Rahyastan fast allen *Zwölfen* und besitzt *eine* Reiterei.

Die Küste zwischen *dem* nördlichen Rahyastan *und* dem Born-



land erstreckt sich über 2.000 Meilen und wird Gebeinküste oder Schwefelklippen genannt. Nördlich davon liegt eine Eiswüste; hier leben Firuns Kinder, die Frostriesen, und seine Enkel, die Schneeschrate. Einzelne Vulkane ragen meilenhoch aus dem Eis empor, und die in ihren Klüften hausenden Schrate sollen einen rußschwarzen Pelz haben, dem Bösen verfallen und mit düsteren Schwertmagiern verbündet sein.«

—eine Basargeschichte aus Khunchom, zitiert nach den bislang unveröffentlichten Tage- und Logbüchern Ruban des Rieslandfahrers (Kap. 2: Historische Einleitung)

» Sichteten wir [O/Z] Land im Osten, das sich über viele Meilen von N nach S zog und in das einige breite Wasserarme oder Flussmündungen hineinführten. Am Ufer konnten wir Boote erkennen, die wohl aus drei Rümpfen bestanden und zwei Masten nebeneinander trugen. Esindio vermutete ob der Farbe des Holzes, dass es sich um Boote aus Vizrangyi-Holz handele.

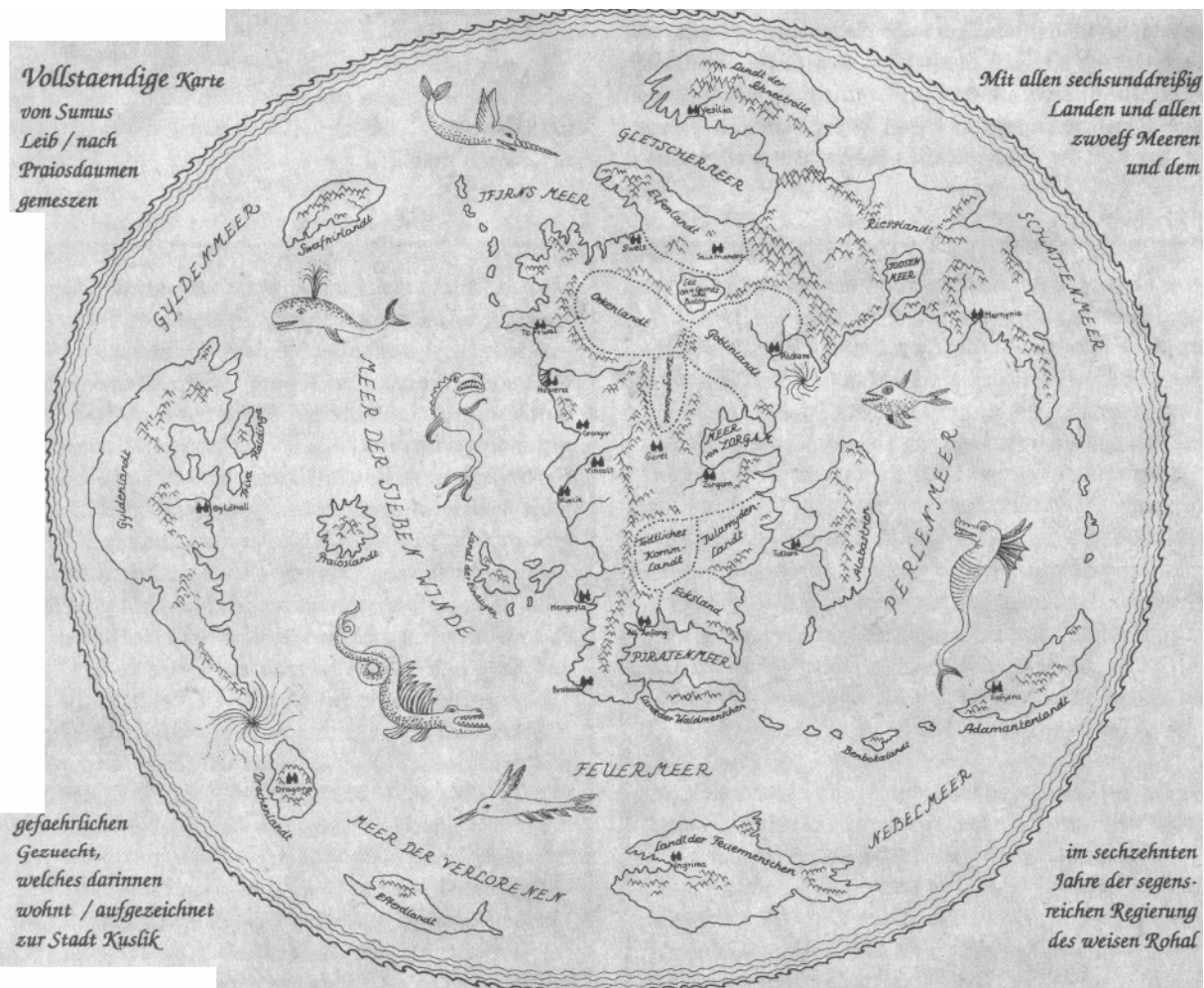
Als sie uns wohl auch erkannten., sprangen viele der Menschen

am Ufer in die Boote und hielten mit diesen auf uns zu, wobei sie ab einer Entfernung von geschätzt einer Meile mit Speerschleudern auf uns schossen, jedoch knapp zu kurz lagen.

Auf nächste Nähe, die wir sie herankommen ließen, konnten wir erkennen, dass ihr Haar von grüner Farbe, ihre Haut wie altes Messing war. Darüber trugen sie nichts außer langen, schwarzen Röcken, die an der Seite geschlitzt waren, und einer geschwärzten Brustplatte. Gut drei Viertel von ihnen waren Frauen.

Wir fielen gen Süden ab und entkamen mit gutem Wind. An einem Speer, der in unserer Bordwand steckte, konnten wir Zauberzeichen oder eine Schrift erkennen, wiewohl Esindio behauptete, keine 'Residualstrahlung' festzustellen. (Allein, es waren bis zur Untersuchung auch schon einige Stundenvergangen.) «

—aus dem Logbuch der Prinzessin Lamea, des Flaggschiffs der Roten. Harika, Orts- und Zeitangaben auf Geheiß der horasischen Admiralität entfernt, eine der zusammenhangslosen Passagen, die vermuten lassen, dass wichtige Teile der Öffentlichkeit noch vorenthalten werden



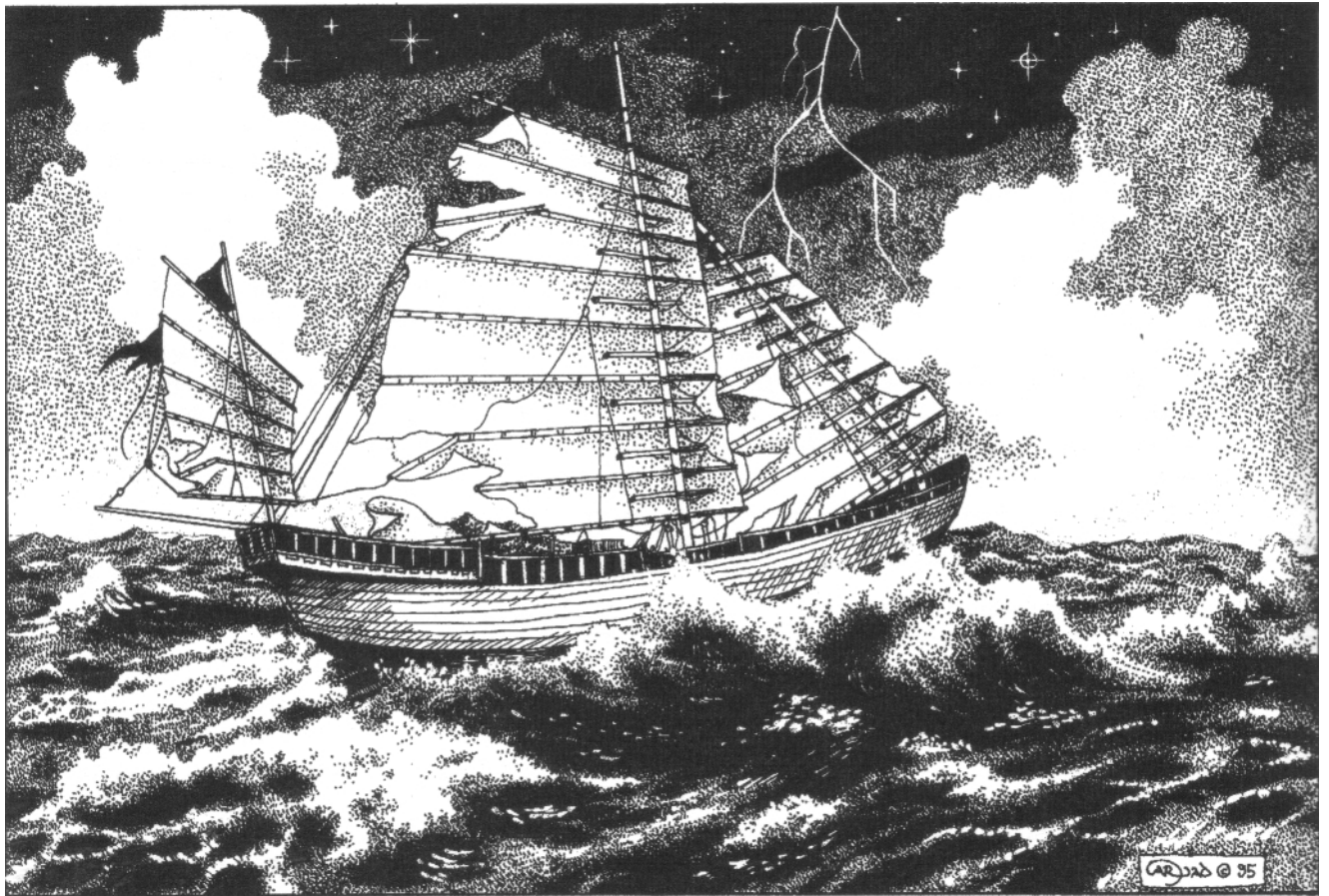
Eine alte 'Weltkarte' aus der Rohalszeit



gen paaren. Sogar Charyphthoroths Erstgeborene, Schamaschtu und Bahamuth, die Eltern aller Seeungeheuer, sollen hier ihr Hochzeitsbett haben und regelmäßig vom Walkönig, dem ersten seiner Art, bekämpft werden; eine eher mythologische als realistische Behauptung. Sicher ist aber, dass mitunter Tangfelder von gewaltigem Ausmaß, gar von der Größe Altoums, sich losreißen und nach Norden getrieben werden, wo sie für tollkühne Forscher eine tödliche Gefahr darstellen, denn jedes Schiff, das in die lähmende Umschlingung des Tangs gerät, ist verloren, wenn Wasser und Proviant ausgehen. Ebenfalls den Berichten der Weltfahrt der *Prinzessin Lamm* entstammen Beobachtungen, die von Albatrossen' mit geschätzten acht Schritt Spannweite, von gehörnten und sehr schmackhaften Perlbeißern, ja, sogar von roten Segeln (in Form einer Hummerschere) am Horizont berichteten – ja, im Magen eines krakenmolchähnlichen Wesens konnte gar ein Unterarm einer humanoiden Kreatur gefunden werden: unbehaart, von schneeweißer Farbe und von einer Größe, wie man sie in Aventurien Trollen zuschreibt ...

»[O/Z] ... Eine erste Umrundung der Insel *ergab eine* geschätzte Fläche von der Größe *einer* Grafschaft. Kulturschaffende Zweibeiner konnten wir ebensowenig erkennen *wie größere* Tiere, aber *eine* Vielzahl von sehr *großen Möwen* nistet in den steilen Klippen, und wir konnten auch einige sechsbeinige Murmeltiere erschlagen. Wir hissten das Adlerbanner *und nahmen die* Insel als Nova Albernia – weil sie in *der* Art ihrer Pflanzen *und des* Klimas *dem* Land meiner Vor-fahren so ähnelt – in Besitz ihrer horaskaiserlichen Majestät. Als wir uns vom *Gipfel* eines hohen Berges aus (wo wir *geringe* Mengengediegenen Goldes in einem kleinen Bach *fanden*) das umliegende Meer besahen, konnten wir mit dem Meulenar-Glase *im Süden drei treibende* Eisberge ausmachen. *Ließ* Kurs *ONO setzen*. «

—Logbuch *der Prinzessin Lamea*, des Flaggschiffs *der* Roten Harika, Orts- und Zeitangaben *auf Geheiß* der horasischen Admiralität *entfernt*



Sturm über dem Südmeer



VOM MEER DER SIEBEN WINDE

Das Gebiet *des* pailischen Strudels haben wir hinter uns gelassen und auch *die dünne* Rauchsäule des Amran Nemoras ist unter den Horizont gesunken, so dass sich seit zwei Stunden um uns herum nur grünblaues Wasser erstreckt. Das Dreikreuz sagt, dass wir uns *auf der* Höhe von Mengbilla befinden. Lasse Kurs WSW setzen und den Geweihten *die* Riten zu Ehren *des* alten *Unberechenbaren* vollziehen, damit wir bald *die* Askanische Brise erreichen ..."

—aus dem Logbuch *der Windsbraut*, Kapitän Jastek, 766 BF

Ohne Zweifel ist das Meer der Sieben Winde der größte Ozean Deres, erstreckt er sich doch von den Eisgebieten im Norden bis in die Kochende See im Süden und von der Premer Halbinsel im Osten über 3.000 Meilen endlose Wasserfläche bis nach Hjalldingard im Westen – und 'endlos' bedeutet in diesem Fall auch ohne Inseln, denn von selbigen ist mitten im Ozean bis auf die Singenden Inseln, das Swafnirland und die Dracheninsel nichts bekannt – und was man weiß, ist eher Legende als geographisches Faktum. (Selbst von einer Insel, wo sich in einem Vulkan ein Sphärentor befinden soll, wird berichtet ...)

Die vorherrschenden Winde sind der nördliche *Firunsatem* im hohen Norden, der von Nord bis Süd bestimmende, stetige *Beleman* aus West, der eines der Haupthindernisse für die Guldlandfahrt darstellt, und der schreckliche *Rondrikan* aus Nordwest, der nie unter Sturmstärke antritt. Der Guldlandfahrt dagegen förderlich ist die *Askanische Brise*, die etwa ab Höhe von Mengbilla weit draußen auf dem Meer aus Ostnordost weht und die an Stärke und Stetigkeit zunimmt, je weiter man sich von Aventurien entfernt. Dies ist, neben der launischen, aus Nordost anströmenden Brabakdrift die einzige Möglichkeit, von Aventurien aus nach Westen zu gelangen, während man auf dem Rückweg den *Guldlandstrom* 'reiten' kann, der von den flachen Gewässern vor dem Guldland entsteht und sich schräg über das Meer der Sieben Winde bis zu den Olportsteinen erstreckt (dabei allerdings auch die Geburtsstätte des *Rondrikan* ist).

VOM SWAFNIRLAND, DEM IFIRNSPFEILER UND VON YUMUDAS INSEL

»Nach Wochen ein Eiland verkündet uns *der Rufer*
voll blühenden Bäumen *an weißem* Strand.

Die goldene Halle inmitten stand.

Es *grüßte* uns Swafnir vom Ufer.«

—aus dem Jurga-Lied, 39. Strophe

Bis auf diese und die nächste Strophe, in der die Insel als mit Feuerbergen und heißen Quellen, Obstbäumen und fischreichen Seen gesegnet präsentiert wird, ist kein weiterer Beleg für das *Swafnirland* bekannt, das (nach den weiteren Fahrt-

beschreibungen des Jurgalieds) etwa auf Höhe des Yetilandes und etwa 1.000 Meilen von Dirad entfernt liegen soll. Nicht einmal Kapitän Asleif 'Foggwulf' Phileasson, der nach eigenen Angaben schon mehrmals die Nordroute ins Guldland gefahren ist, hat diese Insel wiederfinden können.

Etwa auf einem Drittel der Strecke von Dirad zum Swafnirland liegt *Yumudas Insel*, wo die gleichnamige Riesin – die letzte ihrer Art – in Armut und Melancholie haust. Bisweilen suchen Thorwaler das felsige Eiland auf, um die Riesin, die als ausgesprochen weise gilt, um Rat zu fragen.

Die nördlichste Insel – der *Ifirnspeiler* – soll dagegen eine wirklich große Insel von einigen hundert Meilen Durchmesser sein, in deren Mitte sich ein einzelner Berg bis in die Wolken erhebt. Die wenigen Seefahrer, die diese Insel im Sommer erreicht haben (im Winter ist sie hinter mindestens 200 Meilen Packeis verborgen), berichteten von einem schroffen und unwirtlichen, aber durchaus faszinierenden Land mit bizarren Felsbrücken über gurgelnden Wildbächen, mit großen, durch heiße Quellen offen gehaltenen Wasserflächen, ja sogar von einigen verborgenen Tälern, in deren Wäldern sich Bären tummelten.

VON DEN SINGENDEN INSELN

Die genaue Lage der im Jahre 988 von Harika von Bethana entdeckten Inselgruppe im südlichen Meer der Sieben Winde ist immer noch – genau wie die Lage der Insel Korelkin im Perlenmeer – ein Staatsgeheimnis der Admiralität des Horasreiches. Da die 'Rote Harika' die Inseln jedoch nach der 'Kaiser-Reto-Karte' gefunden haben will, sollte es möglich sein, die Eilande wiederzufinden.

Ihren Namen tragen die Inseln angeblich von dem stetigen an- und abschwellenden Heulen, das entsteht, wenn der Wind sich in den Felspfeilern bricht, die einen Großteils des Terrains der vier Inseln ausmachen sollen, aber auch von Harpyien, Vogelmenschen, singenden Walen und der Existenz eines von selbst heulenden Feuerbergs wird gemunkelt.

DER EFFERDSWALL

»Spürten etwa eine Viertelstunde vor der Rondrastunde ein Zittern, das durch das Schiff *lief*, und verloren Fahrt; befürchteten schon, auf eine Tangbank aufgelaufen und nun unseren *Verfolgern* ausgeliefert zu sein. Das Zittern agitierte die See aber *sonder* Gleichen, so dass *sich hinter* uns *eine* Welle erhob, in deren Sog wir langsam zurückgezogen *wurden*, obwohl der Windfür *die* Weiterfahrt günstig schien. Die Welle türmte sich schließlich bis zu einer Höhe von fast *dreißig* Schritt auf und ließ uns auf ihrem Kamm reiten. Unter uns erkannten wir *die drei Galeeren*, die uns *verfolgten* – einen kurzen Moment nur, dann wurden *sie von* der heranrasenden *Welle* zermalmt.

Als die Welle *aber* ihr Zerstörungswerk *getan* hatte, *senkte sie* sich langsam *nieder* (wie ein folgsames Novadi-Kamel) und wir



nahmen *wieder* Fahrt auf. *Habe* ein Empfehlungsschreiben ausgeteilt, *damit* Schwester Jandara zuhause in den Rang einer Meisterin *der* Brandung erhoben werde, *und den* pars *effferdi auf* sieben Zwanzigstel erhöht.«
—aus dem Logbuch *der Windsbraut*

» ... So plötzlich, *wie* sich *der* Mahlstrom geöffnet hatte, schloss er sich auch wieder; allein, *von der* Beleman II waren nur noch treibende Trümmer auszumachen. Ach., was hätten wir *zeigen* können, wie sich die Guldenerländer *auf die* Schiffbaukunst verstehen, dass sie selbst mit Galeeren das *offene* Meer *befahren* können — *eine* entschlossene Besatzung vorausgesetzt, die sie nicht haben. Dass uns alle Ladung verlustig *gegangen* ist und *die* Seelen vierer Kameraden *bei Efferd weilen*, schmerzt uns *noch* mehr, *aber* was hätte man alleine mit diesem wunderschönen *Schiff* mit seinen *zwei* Rümpfen und zehn Segeln *zeigen können* ...

So also hissten wir Neunzehn, die noch verbleiben *waren, die Segel* auf unserem *Beiboot* (dem letzten Rest *der* ursprünglichen Beleman) und hielten Ostsüdost ...«
—aus den *Erzählungen des Glmon Quendt*, niedergelegt im Efferd-Tempel *zu* Bethana in den Jahren 995 bis 997

»[O/Z] ... Passierten heute *eine* Schule von Pottwalen; mehr als zwanzig Tiere jeglichen Alters *und Größe* gezählt. Etliche *der* älteren *Tiere wiesen* Narben auf, *wie* sie wohl von *großen* Harpunen, von *den* Rammsporen von Kriegsschiffen, ja auch von *großen* Kugeln herrühren *mögen*. *Derweil* sahen wir am Horizont Delphine springen, gerade *so* wie Karavellen, *die die* Linie *der* Schivonen begleiten.

Deutete dies als gutes *Zeichen für* unsere Heimfahrt; *ließ* Nanduyan *eine* Andacht zu Ehren Efferds halten und *setzte* Kurs hart Ost ... «

—Logbuch *der Prinzessin Lamea*, des Flaggschiffs *der* Roten Harika, Orts- und Zeitangaben *auf Geheiß der* horasischen Admiralität *entfernt*

Diese mysteriösen Vorkommnisse, von denen hier die Rede ist, erstrecken sich über das gesamte Meer der Sieben Winde von Ifirns Ozean hinunter bis in die Kochende See, und wenn die Peilungen der Seeleute stimmen, dann bilden alle diese Erscheinungen eine gerade Linie mitten durch den Ozean.

Dieser sogenannte *Efferdswall* scheint zu verhindern, dass ein im Guldenerland gebautes Schiff diese Linie überschreitet, wohingegen ein aventurisches Wasserfahrzeug anscheinend keine Schwierigkeiten mit der Passage hat. Kenner der ältesten Mythologie und alter spätimperialer Zauberbücher (also des Arcanum) munkeln, dies beruhe auf einem Fluch, den Efferd über die Kaiser des Guldenerlands und alle ihre Untertanen gesprochen habe, als der Kaiser sich der Dämonenverehrung zugewandt und Charyptoroth angebetet habe.

VON DER DRACHENINSEL UND DEM GROßEN MAHLSTROM

»[O/Z] ... Die Ausmaße des Strudels sind eindeutig *größer* als *jene* südwestlich von Pailos, *aber* nicht *so groß wie bei Setokan*. Es scheint, dass die Drachen, *die* aus *dem Nordosten* heranfliegen, hier *wie die Geier auf* essbares Treibgut warten, und *von den* zerschmetterten Fischleibern mag man schließen, dass die Drachen hier recht *fett werden* ... genauso, *wie* man *schließen* kann, dass sich unterhalb des Mahlstroms scharfe Felsklippen *finden* müssen.

Wir hielten *gebührenden* Abstand zu dem Mahlstrom und versuchten auch, jener Insel, *auf der* die Drachen horsteten, nicht zu nahe *zu geraten*. Ließ trotzdem *auf der* Lamea und der Gylduria die Aale klarmachen *und auf* Höhenbeschuss richten, *die* Fangtaue aber kürzen und mit Fledermäusen bestücken.

[O/Z] ... Passage *der* Dracheneilande abgeschlossen. Keine Verluste *oder* Schaden. Vor uns *offene See*. Lasse *Kurs* NNW stecken.«

—Logbuch *der Prinzessin Lamea*, des Flaggschiffs *der* Roten Harika, Orts- und Zeitangaben *auf Geheiß der* horasischen Admiralität *entfernt*

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



VOM GÜLDENLAND

Die folgenden Texte stammen zu großen Teilen aus dem Logbuch der *Prinzessin Lamea*, einer Schivonella unter Kommando von Harika von Bethana, die in geheimem Auftrag der Admiralität des Horasreiches das Perlenmeer und die Küste des Rieslandes erforschen und wenn möglich einen Ostweg ins Guldland finden sollte.

Die *Prinzessin Lamea* kehrte am 21. Peraine 1022 BF nach mehrjähriger Fahrt nach Grangor zurück; ihre Begleitschiffe, die Schivonella *Gylduria* von *Bethana* und die Karavelle *Avesfreund*, gingen auf der Fahrt verlustig; von den insgesamt 189 Besatzungsmitgliedern überlebten die Fahrt 27. Admiralin Harika befindet sich zur Zeit mit der *Lamea* sowie den Schiffen *König Tolman* und *Prinz Shafir* auf erneuter Guldlandfahrt, um die Ergebnisse der ersten Reise zu vertiefen. Beachtenswert ist, dass sich die erste Expedition dem Guldland von Westen kommend näherte, weswegen auch die folgenden Texte in der entsprechenden Reihenfolge aufgelistet sind.

VON DER STEILEN KÜSTE



»[O/Z] ... sahen wir endlich *Land* am Horizont, *doch als* wir näher kamen, erkannten wir, dass sich *die* Felsenküste wohl eine Meile aus *dem Meer* erhob; das Land dahinter – *eine karge* Wüste – *stieg* noch weiter an bis *zu den* Wolken. Als *die* Wolken *aber* auf rissen, erkannten wir *in der* Höhe die Mauern *einer* Stadt, wohl zweihundert Meilen *entfernt*, gleißend wie die Zitadelle von Alveran. Doch *die* Mauern *waren* geborsten. ...

Nach zwei Tagen Nord sahen wir *einen* breiten Fluss von der Höhe *der* Klippe herunterstürzen. *Die Farbe* des Stromes war von solch leuchtendem Grün, *dass* das Meer *auf* Meilen hinaus *eingefärbt* wurde ...

Gen Norden senkt sich die Klippe und macht langsam *einem* urtümlichen Waldland Platz. Hart S von uns stürzt ein *weiterer* Fluss ins Meer, diesmal gelb von Lehm. Hart N liegt eine Insel, *die* von Steppengras bedeckt ist *und keinerlei* Spuren von Zivilisation *aufweist*. Folgen *dem* Küstenverlauf. «

—Logbuch *der Prinzessin Lamea*, des Flaggschiffs der Roten. Harika, Orts- und Zeitangaben *auf Geheiß* der horasischen Admiralität *entfernt*

EINE SELTSAME BEGEBENHEIT

»Zwar trugen die Wilden *keine* Kleidung *außer* ihrem Haar, *das* Männern wie Weibern oft bis zur Hüfte reichte (was ob der Hitze des Landes nicht verwunderte), *dafür aber* vielerlei *Geschmeide* aus noch fast rohen Edelsteinen (dafür *aber* bis zur Größe eines Taubeneis) *und fein getriebenem Gold*. Sie waren *ohne* Arg *und zeigten Interesse* an den. Messern und Scheren., *die wir geladen*, und waren wohl zu gutem Tausch bereit.

Als *aber* Tanarion von *Bord kam*, um zu *begutachten*, ob ein Teil ihres Schmuckes wirklich Mondsilber sei, da erhoben sie ein großes Geschrei, *zeigten* mit Fingern auf ihn *und liefen fort*, die Handelsware im Sand zurücklassend. Und als wir uns noch *wunderten und gerade* ihr Gold und unsere Eisenwaren an uns nehmen wollten, da begannen *sie*, vom Waldrand aus, mit *Pfeilen* nach uns *zu schießen* – *sie* hatten ihre *Bögen wohl* dort *verborgen* gehalten.

Wir retirierten mit dem, was wir tragen konnten, zu den Booten, *wobei* jedoch *die* Söldnerin *Frenja* von *einem Pfeil im Bein getroffen* wurde.

Als am nächsten Morgen *Frenja* an *einem* Gift, das wohl in der Wunde war, unter Qualen verstarb, *erboste* sich ihre *geliebte Thorenja* und wollte Tanarion mit ihrer Axt *den* Schädel spalten, um das 'spitzohrige Unglück' von uns abzuwenden. Ich *ließ* Thorenja überwältigen und *für drei* Tage in Eisen *legen*."

—Logbuch *der Prinzessin Lamea*, des Flaggschiffs der Roten Harika

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

—Logbuch *der Prinzessin Lamea*, des Flaggschiffs der Roten Harika, Orts- und Zeitangaben *auf Geheiß* der horasischen Admiralität *entfernt*

VON DEN SCHWARZEN NOMADEN

»[O/Z] ... *Haben* an der Küste *einen* hohen Turm erkannt und halten *auf* ihn zu. Zwei Stunden später: Turm ist sicherlich 80 Schritt *hoch* und erinnert an *einen* mhanadischen *Termiten-*



bau. Um *den* Turm *eine* Stadt oder ein großes Lager. Können *keine* Befestigung erkennen.; Bewohner scheinen uns bemerkt *zu haben*, denn es ist Bewegung *in den* Ort gekommen.. Haben die drei Schiffe *auf der Außenree*de geankert, da kein echter *Hafen* vorhanden. Verschärfter Wachzustand angeordnet. *Begebe* mich mit einigen *Offizieren* und Mannschaften in die Boote, um hinüberzurudern.

Nachts: Trotz herzlicher Einladung an *Bord* zurückgekehrt; *habe* Alrigio und sechs Leute von *der* Besatzung als Repräsentanz an Land gelassen.

Die Ban Bargui, wie sie sich selbst nennen und was wohl 'Kinder *des* Windes' bedeutet, sind von schlankem, häufig athletischem Wuchs, um neun. Spann *groß* (bisweilen auch *größer*), von fast nachtschwarzer Hautfarbe und mit einer *Unmenge* Haupthaar gesegnet, das in verschiedensten metallischen Farben. – vornehmlich kupfern *und golden*, aber auch blaue und silberne *Töne* kommen vor – schillert. *Sie* weisen scharf geschnittene Gesichtszüge, leicht schrägstehende Augen und *langgezogene*, *aber* nicht spitze *Ohren auf*.

Sie kleiden sich, Männer *wie Weiber*, in weiche, lederne Reithosen, *die* meist reich und *vielfarbig* bestickt sind, *dazu* Reitstiefel, jedoch mit Absatz. Am Oberkörper *tragen sie* kurze, ebenfalls reich bestickte Westen. (die Frauen bisweilen darunter ein Brusttuch), deren Machart wohl die Zugehörigkeit zu einem *der großen Stämme oder der* kleineren Sippen anzeigt. Als Kopfbedeckungen *tragen sie entweder* nichts *oder* hauch-*dünne* Seidenschleier, *aber sie* haben auch *eng anliegende* Lederkappen für harscheres Wetter. Ihre Rüstungen, die sie mir stolz präsentierten, bestehen zumeist aus einer festen, stählernen Brustplatte, an die frei fallend Schuppengeflecht *angenietet* ist; *dazu* *tragen sie eng anliegende*, nach *oben* konisch verlaufende Helme. Ihre *Waffen sind* meist *eine* Form von Schnittern oder kurzen *Hellebarden*, die auch für einen. Reiter – und das scheinen fast alle hier *zu sein* – von Nutzen ist; ihre Dolche sind *den* unseren sehr ähnlich; an Fernwaffen *ver-wenden sie* Hornbögen mit einer erstaunlichen Reichweite und Durchschlagskraft.

Ihre Stadt Bjöngku weist nur *wenige feste* Gebäude auf, denn sie scheint *eh*er ein Handelsposten *oder* Winterlager für dieses Volk zu sein. Statt *dessen* haben *wir* eine Unzahl von *großen* Wagen *gesehen*, die meist von schweren Pferden *gezogen wer-den*, dazu *Koppeln* mit zweibeinigen, gelbpeitzigen Reittieren, *die* ein mörderisches Tempo erreichen können, wie ich selbst *gesehen* habe. Der hohe Turm, *der aus der* Nähe noch *viel* fremdartiger wirkt, *wurde* offensichtlich wirklich von Insekten errichtet, denn er weist *keine* Zeichen herkömmlicher Architektur auf, sondern ist mit Gängen und Kammern angefüllt, die von den. Ban Bargui nachträglich in eine für Menschengewöhnlichere Form gebracht und mit Möbeln und Teppichen verschönt wurden.

Sie behaupten., 'draußen' – also *auf dem* endlosen Grasmeer, das hinter *der* Stadt Bjöngku beginnt und sich nach Norden und Nordosten erstreckt – *besäßen sie* Städte, *die* auf hundert mal hundert Beinen liefen, was ich,

mutig, aber nicht zu lenken, weswegen man ihrem Marsch *folge*. Ihre Eier, von denen *sie* Woche für Woche Hunderte absondern, böten nicht nur Nahrung, sondern *auch* Fasern, aus *denen* sich sowohl *eine feine* als auch *eine grobe Seide* verspinnen *ließe*. *Diese* Seidenarten – *mögen sie* nun vom Himmel fallen, geraubt sein *oder* aus *dem* Hintern eines Tausendfüßlers stammen – sind *fürwahr* die beste Handelsware, *die* uns bislang *begegnet*, zumal sie auch für einen deutlich *geringeren* Preis als *im* schandbaren Al'Anfa gehandelt *wird* ...

Die Ban Bargui scheinen in steter *Fehde* mit einem Reich weiter im Osten zu liegen, das wohl einst den gesamten. Kontinent beherrschte, nun *aber* viele Ländereien an Rebellen verloren habe. Da *die Bewohner* dieses Reiches, das 'mit fahrenden *Schiffen*' und 'künstlichen Vögeln', uns wohl ähnlich *sehen* und *eine* verwandte Sprache sprechen, war Tugmak wohl zuerst misstrauisch uns *gegenüber*, *ließ* sich *aber* überzeugen., dass wir von *jenem* Reich *noch niemals* gehört haben. (Ich vermute *jedoch*, dass *dies* das Imperium von Cantera ist, *von dem aus* ältester Zeit berichtet *wird* und *das* einst die Hjalddinger unterwarf und auch *Schiffe gen* Westen sandte ...) «

—Logbuch *der Prinzessin Lamea*, des Flaggschiffs *der* Roten Harika, Orts- und Zeitangaben auf Geheiß der horasischen Admiralität entfernt

VON DEN ENDLOSEN WÄLDERN

»[O/Z] ... *Die* Fjordküste ist hinter uns im *N* zurückgefallen, während sich an *der* Südküste in Richtung *ONOZO* nun schier endlose Wälder erstrecken. Das Baumdach *erhebt* sich bis in. Höhen von 200 Schritt, und wenn auch etliche Bäume *jenen* ähneln, *die wir aus* dem Brabakischen und von *den* Waldinseln kennen, so sind uns die meisten doch unbekannt. Wir haben uns zurück nach *NW gewandt*, um in *die* Mündung *eines* riesigen Flusses einzufahren, der mit einer trägen Strömung gelbbraunes Wasser viele Dutzend Meilen ins *Meer* spürt.

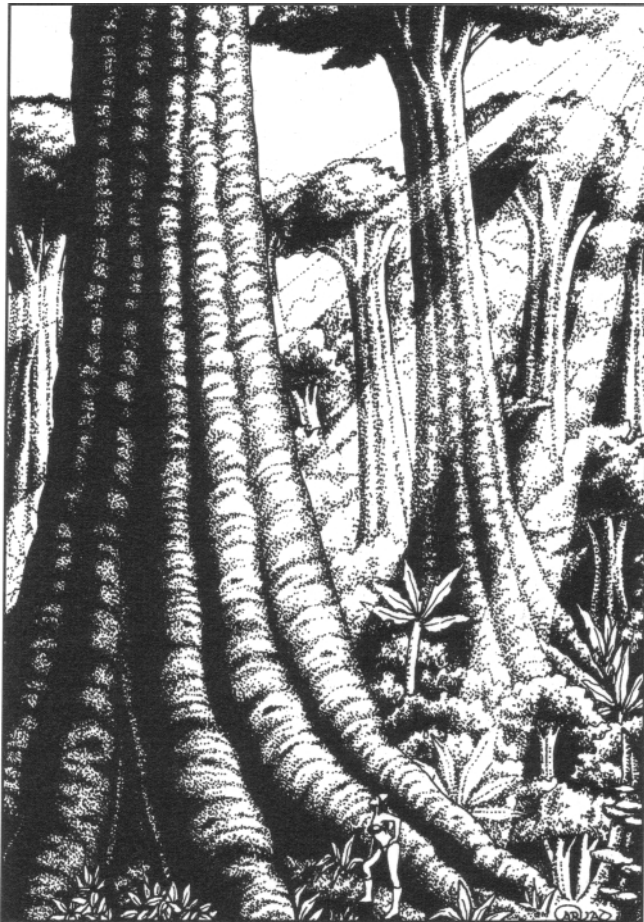
[O/Z] ... *sind* jetzt *den* dritten *Tag auf dem* Fluss, *der* von sieben. Meilen Breite an der Mündung auf nur *noch eine* Meile abgenommen hat. Bislang vier *größere und elf* kleine Zuflüsse; *der* Strom hat sich Richtung *W* gewandt. Von gelegentlichen Sandbänken. in Ufernähe abgesehen *keine* Probleme mit der Fahrinne, *die vom* Beiboot *der* Avesfreund sondiert wird. Der Wald ist so dicht, dass man bis in zwei Dutzend Schritt Höhe keinen Blick zwischen die Bäume hat, von *denen* wir *einige auf über* 300 Schritt trianguliert *haben*. An einigen Stellen glaubten wir, schwebende Bewegung und auch Baumhausähnliches zwischen *den* Baumkronen ausmachen zu können.; Anlandestellen *sind* selbst für *die* kleinen *Boote jedoch keine zu finden*.

Im Wasser verschiedenste Fischarten., *die* von kaum Fingergröße bis *zu drei* Schritt Länge variieren, in der Luft *eine* Unzahl *verschiedenster* Vögel und *Vielfüßler* (*die* zwar lästig, *jedoch* nicht aggressiv sind, am *Ufer Affen* und Bären in den Bäumen, dazu Wesen, *die wie große*, nackte Maulwürfe aussehen.



[O/Z] ... Die Luft ist schwer und *heiß* wie flüssiges Blei. 21 im Krankenlager. Kehren um, *bevor wir echte* Verluste erleiden. Sind uns sicher, dass hierin den Wäldern Kulturschaffende wohnen, die sich uns nicht *zeigen* wollen; *fanden im* Fluss aber *eindeutig* Artefakte einer fremden Kultur. Höchster Baum bislang mit 450 Schritt trianguliert.

[O/Z] ... *Folgen* wieder *dem* Küstenverlauf. Seit vier Tagen entlang einer O-W-Linie nur Dschungel am Ufer, Bäume werden jedoch niedriger. Viele kleinere Inseln vor der Küste. [O/Z] ... Sind *auf eine* Ansiedlung *gestoßen, die wie die* Dschungelsforts *auf den* Waldinseln zwar grob, *aber* sehr *organisiert* wirkt. Die Bewohner scheinen Menschen zu sein, zumindest was *Größe* und *Zahl der Gliedmaßen* angeht, *doch laufen sie* alle in weite Pumphosen, Kaftane und *Turbane* *gekleidet einher*. Etliche sichtbare *Waffen*, meist säbelartig. « —Logbuch der *Prinzessin Lamea*, des Flaggschiffs der Roten Harika, Orts- und Zeitangaben *auf Geheiß* der horasischen Admiralität entfernt



»[O/Z] ... Die Draydal scheinen *eine üble* Sklavenhaltergesellschaft zu sein, denn ich sah kaum *einen* von ihnen je *einen Finger rühren*, wenn Arbeit zu verrichten war – außer, um die Peitsche zu schwingen. *Dafür werden eine* Anzahl verschiedenster Wesen – offensichtlich alle von Hesinde mit Vernunft *gesegnet* – *von den* verummten, bleichen Draydal wie

Vieh gehalten, und ich vermute, wären wir nicht in großer *Zahl* und in *Waffen* erschienen, *wäre* es uns ähnlich *ergangen*. Unter *den* Sklaven erkannten wir *viele* Menschen, darunter etliche Ban Bargui, aber auch solche von *bleicher* Hautfarbe und solche, die Cyclopäer oder Mohaha hätten sein *können*, dazu aufrechtgehende Katzen mit *einem kurzen, gefleckten* Fell, kleine Wesen mit sehr bleicher Haut und sehr schlanken *Gliedmaßen* (*die* wir zuerst *für* Kinder hielten) *und eine* Gruppe sehr *rüde* auftretender Wesen, *deren Leib an den* eines *großen, gefleckten* Schweins erinnerte, *aus dem* sich ein weniger behaarter gedrungener Menschenrumpf mit zwei Armen *erhob*, wohingegen *der Kopf wieder* an den eines Schweins erinnerte, wenn auch *ihre Nase eher* flach war. Nächster Tag: Die Draydal scheinen die Herrscher *dieser* Region zu sein und könnten unserer Weiterfahrt im *Wege* stehen, aber nachdem wir ihren Tempel, *eine* gestufte Pyramide, von innen *gesehen* haben und es allen Gelehrten klar ist, dass *sie dem* Namenlosen *blutige Opfer darbringen, haben wir* uns entschlossen, noch heute aufzubrechen.

Abends: Wir haben mit wenigen gezielten Schüssen ihre *drei* Schiffe in Brand gesetzt *und befinden* uns unter vollem Zeug *auf* Kurs ONO.

[O/Z] ... Vor uns *ein* Gebirge von teilweise *drei* Meilen Höhe sowohl am S- als auch am W-Horizont, teilweise von Fjorden durchschnitten. Auf den Gebirgshöhen sind teilweise Festungen zu *erkennen*, über *denen das goldene* Banner der Draydal flattert ...

Habe mich trotz des Protestes von Kapitän Jerrago und anderer (*beiliegend*) entschlossen, nächstens den Durchbruch in einen der *bewachten Fjorde* zu wagen. Sollte sich *dieser* als geschlossen erweisen, *werden* wir wohl umkehren müssen – wenn nicht, heißt's weiter! Alarmzustand *auf* allen Schiffen *befohlen*. Die *Beiboote werden* bereitgehalten, um notfalls *die* Schiffe zu ziehen ...

«
—Logbuch der *Prinzessin Lamea*, des Flaggschiffs der Roten Harika, Orts- und Zeitangaben *auf Geheiß* der horasischen Admiralität *entfernt*

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

» [O/Z] ... Der S W *weisende* Meeresarm scheint *zurück* *gen* W zu führen und somit *eine* riesige Landmasse abzuteilen. Lasse Kurs NO setzen ...

[O/Z] ... *Schon wieder eine* schmale Meeresstraße vor uns, *dieses* Mal hart NO führend. *Gebirgige* Küsten zu *beiden* Seiten, im N höher als im S...

[O/Z] ... Nach Passage eines Beckens von geschätzt 400 auf 200 Meilen Größe *eine* erneute Engstelle, nun nach SO *weisend*. «

—Logbuch der *Prinzessin Lamea*, des Flaggschiffs der Roten Harika, Orts- und Zeitangaben *auf Geheiß* der horasischen Admiralität *entfernt*



» [O/Z] ... Über der Küste im N konnten wir ein *Gebilde* ziehen sehen, das wir zuerst für *einen großen* Vogel hielten, *doch* Blicke mit dem Glas zeigten, dass dieses Objekt gut *die Größe von drei* bis vier Schivonen haben musste. Übereinstimmende Aussagen *der* Beobachter *auf* beiden *Schiffen* konnten einen 'Balg' identifizieren, *an dem* mit *dicken* Tauen korbähnliche *Strukturen* hingen, in und an *denen* Bewegung wahrzunehmen war. Seitlich und achterwärts konnten wir viele bunte Tücher ausmachen, teilweise *wie Segel* aufgespannt, teilweise als lange *Bänder* im Wind flatternd. Das *Gebilde* wurde von kleineren *Flugwesen* umschwärmt, *die etwa die Größe von* Riesenalken hatten und auch deutliche Vogelform *aufwiesen*. Da das *Gebilde* sich land einwärts *bewegte*, ließen wir *von* einer Verfolgung ab. «

— Logbuch *der Prinzessin Lamea*, des Flaggschiffs der Roten Harika, Orts- und Zeitangaben *auf Geheiß* der horasischen Admiralität *entfernt*

» [O/Z] ... Die Piraten waren zwar entschlossene und durchaus *fähige Kämpfer* und Seeleute und *ihre* zweimastigen Doppelrumpfschiffe sehr wendig, *aber* nachdem wir drei davon zu *Efferdgeschick* hatten, gaben sie *die* Verfolgung *auf*. Wenden uns nun entlang *der* Inselkette nach ONO.

Wenn unsere Berechnungen stimmen, müssten wir uns nun bereits *wieder im Meer* der Sieben Winde befinden, was ein enormer Triumph für *die* Wissenschaft wäre ...«

—Logbuch *der Prinzessin Lamea*, des Flaggschiffs der Roten Harika, Orts- und Zeitangaben *auf Geheiß* der horasischen Admiralität *entfernt*.

An dieser Stelle folgen die Beschreibungen Von der Dracheninsel und dem Großen Mahlstrom (siehe S. 104)

VON DER BRENNENDEN WÜSTE

» [O/Z] ... Haben ein Vorgebirge umfahren und nun einen Blick auf ein wahrlich verbranntes Land – flach zwischen dem just im Süden liegenden Gebirge und einem blauen Höhenzug, den wir am Nordhorizont aufragen sahen. Die Wüste, Sand und Geröll zumeist, erstreckt sich bis zum Ufer; in der Ferne sahen wir einige Tafelberge von vielleicht 500 Schritt Höhe und ge⁷ringem Durchmesser, die uns an die Gor gemahnten.

[O/Z] ... Wundersamerweise ergießt sich hier ein Fluss ins Meer, der an der Mündung eine Breite von fast einer Meile hat

— und hier erheben sich die Mauern einer Stadt, die – geschätzt – die Größe von Neetha hat. Später: Die Einwohner sind zwar sehr verschlossen, haben uns aber erlaubt, die Frischwasservorräte aufzufüllen und uns auch Lebensmittel gegen Gold verkauft. Sie sind alle recht klein gewachsen und laufen stets vollständig verschleiert umher, doch alle Proportionen und der Klang ihrer Sprache lässt uns schließen, dass es sich um Menschen handelt. Die Farbe ihrer Schleier scheint ihren gesellschaftlichen Rang anzugeben, und einer der wenigen dunkelblau Verschleierte (unter dessen Tra

cht wir Rüstungsplatten zu *erkennen* glaubten) wies uns an, *die* Stadt bis zum Sonnenuntergang wieder zu verlassen, wobei *er auf* einen der Tafelberge deutete und ominöse Zeichen mit seinen Fingern machte. «

Logbuch *der Prinzessin Lamea*, des Flaggschiffs der Roten Harika, Orts- und Zeitangaben *auf*

»[O/Z] ... Die Küste *bietet* mit ihren unzähligen engen Felsenbuchten sicherlich mehr Piraten Lebensraum, als wir abschätzen können. Küste steigt weiterhin an; *Oberseite* der Felsklippen scheint mit Gras und lichtem Ward bewachsen zu sein. Die Schäden *an der* Gyllduria sind ausgebessert, so dass *wieder* Fahrbereitschaft gemeldet *wurde*. Folgen *dem* Küstenverlauf.

Später: Die Küste ist urplötzlich auf Meeresniveau zurückgefallen – *eine riesige Stufe* von fast 500 Schritt *Höhe* scheint sich, so weit wir das erkennen *können*, ins Inland zu ziehen. «

—Logbuch *der Prinzessin Lamea*, des Flaggschiffs der Roten Harika, Orts- und Zeitangaben *auf Geheiß* der horasischen Admiralität *entfernt*

VON DER INSEL DER FRAUEN

»[O/Z] ... Von *der* Sumpfinself nach NO wegsteuernd erreichten wir nach zwei Tagen äußerst fruchtbar *aussehende* Gestade, *die* von Menschen bewohnt werden und *die* sehr kultiviert aussehen: Wir konnten *Kornfelder* und *große Äcker* erkennen, von Feldsteinen umsäumte *Weiden*, hohe Wachttürme in *den* Hügeln und *Fischerboote* am Ufer. Etwa acht Meilen voraus scheint *eine* Hafenstadt zu *liegen*. «

—Logbuch *der Prinzessin Lamea*, des Flaggschiffs der Roten Harika, Orts- und Zeitangaben *auf Geheiß* der horasischen Admiralität *entfernt*

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

—aus dem Bericht *des* Seemanns *Progon* aus Rethis

»Die Insel gehört zum Imperium, *auch* wenn wir *dort* außerhalb *der Häfen* kaum *einen der* Beamten des Thearchen zu Gesicht bekommen haben. Der Tribut besteht zudem hauptsächlich aus *Getreide*, Obst und Wein, *und* davon haben sie dort *genug*. Das



Land ist fruchtbar, *die Erde* schwer und schwarz und von unzähligen Quellen und Flüssen durchzogen. Ein *Gebirge* im Nordosten hält *die rauen* Seewinde *ab*, *fängt den Regen* und *die warmen* Winde *des Festlandes* ein. An *den niedrigen Südhängen* wird einfruchtiger Wein angebaut, während weiter oben *Ziegen* und *andere*, für das aventurische Auge weitaus ungewohntere Tiere weiden. Die Städte *der Insel* sind, *auch* im Vergleich zu Neetha oder Kuslik, eher klein *und liegen in der* Nähe der Küste oder zumindest eines *schiffbaren* Flusses. Dort *leben die Familien der Handwerker, der Händler und der Fischer*. Die meisten Menschen jedoch und auch *die rege* besuchten Tempel und Klöster findet man verstreut in kleinen Weilern zwischen weiten Feldern und *Weiden*, Hainwäldern *und Weinbergen*. Die perainegefallige Kunst des Ackerbaus und der Viehzucht wird sehr *hoch* geschätzt und so mutet es seltsam an, dass es nicht ein Bild *der Peraine oder des Storches* gibt. Sie verehren *Die Mutter* und *Die Tochter*. Doch ob sich hinter jenen Bezeichnungen wahre Götter vermuten lassen, kann ich nicht sagen. Die Priesterinnen traten uns sehr verschlossen gegenüber, zumal wir nur *wenige* Frauen unter uns hatten und fremden Männern von vornherein *der Besuch der Tempel* untersagt ist."

— aus dem Bericht des *Efferdtreu* Neethaner, Kapitän *der Dame von Neetha*, 936 BF, Hesinde-Tempel zu Kuslik

»Es ist mir nicht möglich zu sagen, ob sie auf der Insel auch ein *Herrscherhaus* haben oder nicht. Es gibt *eine* Erste Mutter vom Blute der Satu. Nach allein, was ich *weiß*, ist sie *eine* Art Herzogin, wohl auch *eine* Nachfahrin eines Hauses des Imperiums. Zudem ist *sie die* ranghöchste Priesterin der Mutter und *der Tochter* – und damit ihrer Überzeugung nach die Mutter aller *Menschen, die auf der Insel leben*. In *etwa* ist sie vielleicht mit *einer* Matriarchin vergleichbar, ähnlich dem Patriarchen von Al'Anfa: Geweihte und weltliche Würdenträgerin in einer Person. Überhaupt stehen *dem Kurt in der Rege* (Frauen vor. Tempelwachen *und die* Soldaten der Ersten Mutter sind *hingegen Männer* wie Frauen, die in Kriegerklöstern für ihre *Aufgabe* hart geschult *werden* – und *die* besten unter ihnen *genießen* angeblich einen solch guten *Ruf* dass sie auch als Söldner von *anderen* Häusern des Imperiums geschätzt *werden* und einhundert von ihnen zu *den* einmal im Jahrfünfteht fälligen Abgaben zählen. «

— aus dem Bericht des Averian *Vogelflug*, Geweihter des Aves, 936 BF, Hesinde-Tempel zu Kuslik

»Die Mutter *gebar* uns die Tochter. Die Tochter *gebar* uns die Erste. Die Erste *gebar* uns. Gepriesen sei *die Mutter*! Geliebt sei *die Tochter*! Gehorsam sei der Ersten unter uns! Tanzt, ihr Töchter und Mütter aus dem Blute *der Satu*! Denn *euch* ist *die Mutter* und *die Kraft*, die sie gebiert. Tanzt, ihr Söhne und Väter mit dem Blute *der Satu*! Denn mit *euch* ist *die Mutter* und unter *euch* ist Er.«

-Notiz, *gefunden* am Leichnam des Petracus, Steuermann der *Dame von Neetha*, *überbracht* durch seinen Kapitän, 936 BF, in überarbeiteter Fassung im Hesinde-Tempel zu Kuslik.

»Petracus ist hingerichtet worden, *jedenfalls* war sein *Kopf* wie von *einem* guten Scharfrichter vom Rumpf *getrennt*. Sonst gab es keine Verletzungen. Egnesia fand *die Leiche* in der Nähe eines Tempelbezirks, den Hunden und Raben zum *Fraß* vorgeworfen. Warum und wer, habe ich nicht in Erfahrung bringen können. Dort können sie schweigen wie in Borons *Grab*, glaubt mir.«

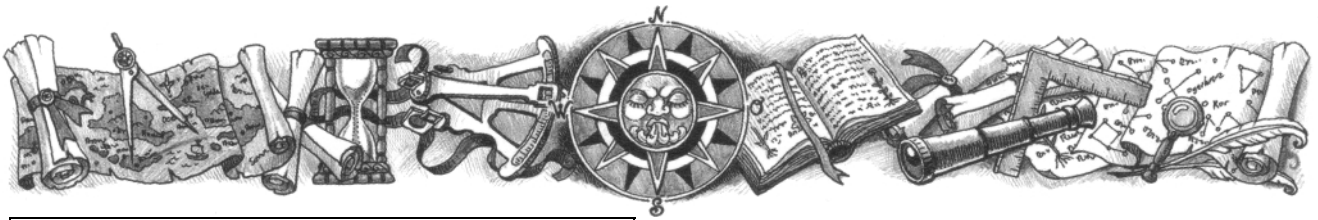
—aus dem Bericht des *Efferdtreu* Neethanier, Kapitän der *Dame von Neetha*, 936 BF, Hesinde-Tempel zu Kuslik

VON DER STADT TRIVINA



»... Die vorherigen Beschreibungen *treffen* insofern zu, als dass es sich bei Trivina in der Tat um eine Stadt mit *einem* wirklich *großen* *Hafen* handelt, *der denjenigen* Grangors oder Perricums deutlich an *Größe* und an Anzahl der hier angelandeten Schiffe übertrifft. *Die öffentlichen Gebäude* entsprechen in ihrer *Größe* etwa *den* Prunkbauten Gareths *und sind* häufig mit *goldenen* oder goldfarbenen Dächern ausgestattet; vom Baustil her ähneln sie *den* ältesten helaischen Bauten, sind jedoch wuchtiger und *gedrungener*. Dazwischen *finden* sich viele Wohn- und *Lagergebäude*, die allesamt mindestens *drei* Stockwerke hoch sind, dazwischen in einem Viertel *etwa* ein Dutzend Gebäude. im Stil *der* schon von uns beobachteten 'Termitenhügel'.

All dies können wir nur aus *der* Entfernung beurteilen, *denn* es ist uns nicht erlaubt, *den der* Stadt vorgelagerten *Hafenbezirk* zu verlassen – wie nicht nur *die* ausgesprochenen Verbote, sondern *auch* einige *eigene* Versuche *ergeben* haben. Das Hafenviertel selbst scheint – von den Flaggen her zu urteilen – hauptsächlich imperialen Schiffen Heimat zu bieten, *aber* auch *einige* Doppelrumpfschiffe vom Piratenarchipel, thorwalsch wirkende schlanke 'Drachenschiffe', Zedrakken *aus dem* tiefsten *Süden* und *von der* Piratenküste sowie Kornfrachter von der Insel Era'Sumu (diese jedoch unter imperialer Flagge) (*iegen* hier vor Anker *oder* am Kai. Wir tun unser bestes, uns mit Händen *und Füßen* mit den Besatzungen und Offizieren *der anderen* Schiffe zu verständigen, aber viele scheinen von *einer* abergläubischen Furcht erfüllt zu sein und sind wenig gesprächsbereit, ja, *deuten häufig* zu einem Tempelgebäude am Hang, an dem wir mit *dem* Meulenar-Glas ein großes, *goldenes* Augensymbol erkennen konnten.



Die riesigen Delphinstatuen an *der* Hafeneinfahrt wirken eher bedrohlich und als Warnzeichen *denn* als Symbol *erfolgreicher* Ausfahrt und glücklicher Heimkehr, und auch im Efferdtempel hier im Hafen *wird* der Alte Wandelbare eher als gnadenloser Verursacher von *Zornfluten* und Mahlströmen, von Schiffsuntergängen und schrecklichen Stürmen gesehen, so dass es mich auch nicht *wunderte*, dass zu seinem *Gefolge* auch *Seeschlangen* und Riesenkraken *zählen* – Wesen, *die* wir ja *eher* der Herrin der Nachtblauen *Tiefen zuordnen* würden.

Wir haben *zwar* mit unseren Kenntnissen des Altgüldenländischen unsere liebe Not, uns mit *den* *Offizialen* hier zu verständigen, *aber* es scheint, als habe Trivina den Status einer Freien Reichsstadt innerhalb des Imperiums, sei also wohl *der* Krone (zu Cantara?) direkt untertan. Uns will immer mehr scheinen, als *sei* *der* Handel hier *aufs* Schärfste reglementiert, und da wir kaum noch aventurische Handelswaren an Bord haben, *werden* wir hier durchaus eher *wie* Bittsteller behandelt. Ich fürchte, wir werden *die* Gylurgia verkaufen müssen, um die Reparaturen an *der* Lamea zahlen zu können (und vielleicht *noch einige* Warenmuster an Bord nehmen zu können) ...

Wir *haben* hier *die Gelegenheit*, *einige* der Katzenwesen, *die auf den Schiffen* Dienst tun, genauer zu beobachten, *auch wenn* mit ihnen *keine* sprachliche Verständigung möglich ist. Es scheint unter ihnen verschiedene Rassen zu *geben*, *ebenso* wie Thorwaler und Mohaha sich untereinander und *von* Ferkinas *oder* Nivesen unterscheiden. Die kleinsten und häufigsten von ihnen sind *etwa* anderthalb Schritt *groß*, *die größten* merklich über zwei Schritt. Ihr *Fell* ist, *von* Haupt- und Nackenhaaren *abgesehen*, meist kurz. Sie tragen *außer breiten* Gürteln, an *denen* *Waffen* und *Werkzeug* hängen (und gelegentlich *Umhängen*), *keine* Kleidung. Ihre Schwänze sind stets *voll ausgebildet* und fast bodenlang und scheinen ihnen zum Balancieren zu *dienen*, denn kaum ein Mensch vermag sich so geschickt und gleichzeitig elegant in den Wanten *und Rahen* der *Schiffe zu bewegen*. «

—Logbuch *der* Prinzessin Lamea, des Flaggschiffs *der* Roten Harika, Orts- und Zeitangaben *auf Geheiß* der horasischen Admiralität *entfernt*

VON DEN KATZENMENSCHEN

»Du willst etwas über Katzen hören? Meinst du die kleinen Mäusefänger, *die* sich schnurrend um *deine* Beine winden und ein Streicheln für ihre Beute zu erhaschen trachten, oder denkst du an die edlen, wilden Katzen, *die* im Regenwald *oder* in der Steppe jagen, lautlos und tödlich? *Oder* sind es die *zweibeinigen* Katzen mit geschickten *Fingern* und *aufrechtem* Gang, die als *Tänzerin* deine Sinne zu verwirren vermögen, als Streiter *die* Klinge zu schwingen wissen wie der rondragefällige Krieger *und* des Sprechens mächtig sind? Märchen, sagst du? Mein Freund, mein Vater hat sie selbst gesehen, dort drüben, im

Güldenland!«

—*auf dem Gauklerfest* zu Khunchom, neuzeitlich

»Vom dritten Leben *der* Asuoe berichte ich. Von der Feuerkätzin Wiedergeburt. Doch so erblickte mein Auge *sie* in jenem *Leben*, straffend im Alter *der* blühenden *Orchidee*: Rotgolden das kurze, seidige Haar, *gleißendgrün* der Blick aus sehenden Augen *und* aufrecht *ihre* Gestalt, anmutig ihr *Gang* und klug ihre Worte. Den *zierlichen* Schmuck *der* Hochzeit um die Mitte ihres geschmeidigen Körpers und ihre *edle* Stirn *gewunden*. Die *gebogene* Spitze ihres Schwanzes *beredt* und *die* Muscheln ihrer *feinen* Ohren aufmerksam gerichtet *auf* *den*, dessen werbendes *Singen* sie erhörte, *den Weißen* Kater *der* Azaanuoa. «

—Fragment aus *den Chroniken der Asuoe*, güldenländische Herkunft, hohes Alter, *aufbewahrt* im Hesinde-Tempel zu Kuslik

»Kätzchen würde ich sie nicht nennen. Der Mann war eher ein Jaguar, *der* sich statt mit *Zähnen* und Krallen mit seiner schlanken, wahrlich tödlichen Klinge unseren *Gegnern* stellte und blutige Rache nahm. Er hatte ein Fell, schwarz und seidig und auch *einen* Schwanz *und* Ohren wie ein Kater, geschlitzte Pupillen *und* *scharfe Zähne*, *und* er verachtete Kleidung, *aber* U'aeisz *Waffen* waren besser als die unsrigen *und* für ihn *gefertigt* und mit seinem Namen versehen. Ein rondragefälliger Kämpfer! «

—aus dem Bericht des Seemanns Progon aus Rethis

»Seht Ihr denn nicht, welches Volk das Güldenland beherrscht? Wer kam *denn* herüber *auf* fliegenden *Schiffen*, um hier das zu verlieren, was man *den* Löwenhelm *heißt* – just dort, *wo ein großer* Panther verehrt *wird*? Und warum sind sie alle Blutige Beender – Kamaluq, Rondra und Zerzal? Ich *sage*: Hütet Euch *vor* *den* Katzen!«

—aus einem in Khunchom aufgefundenen Fragment, das *der Sekte* von Ilaris zugeschrieben wird

VOM IMPERIUM

»Einst beherrschte das Reich von Cantera und Carabis *die gesamte* Landmasse von der *See* des Schweigens *im Süden* zum Eiswall im Norden, *von* *den* Eisenhügeln im Westen bis zum Verbotenen Meer im Osten. Diese Zeiten sind *aber* lange vorbei, *denn* auch wenn sich *die* Landgaleeren des Imperiums und ihre Flügler noch bisweilen in *die Verlorenen* Provinzen zwischen *dem Großen* Orismani *und* *den* Eisenhügeln wagen, so gehört das *Land* doch den Ban Bargui, *genau wie* im Winkel zwischen Orismani und *der* Tränenwüste die Schergen des Güldenens (und Verbündeten *der* Draydal) herrschen. Im Süden sollen – *doch* auch ich habe es nur gehört – das *Land* Narkramar, das Meer *der* Schwimmenden Inseln, *die* Piratenküste *und* *die* Inseln von Talamins schon lange *abgefallen* sein, während viele der noch nominell vom Thearchen beherrschten Provinzen



entweder unter lokaler Senats Herrschaft *oder* dem *Befehl eines* Kriegsfürsten vom Heiligen und Kaiserlichen Blut stehen – zumindest ist dies ihr Titel, aber Staatstreiche und Kriege haben meines Wissens *die* kaiserliche Linie so ausgedünnt, dass sie wohl kaum noch zum Blutbaum *gehören können*.

Sie tragen aber, wie es sich für *die* hohen Magistralen gehört, allesamt stets Kriegsmasken und halten sich, dem Vorbild der Hauptstadt entsprechend, *von niederen* Volke *fern*. *Die Größe* ihrer Heere und die Macht ihrer Magier stehen aber *der Zentralmacht* nur in geringem Umfang nach, so dass, wenn *zwei* Provinzen sich absprechen, wohl *der Sternenthron* wanken *würde* – allein, die imperialen Spitzel wissen *dies* durch *geschickt* gestreute Fehlinformationen *und* angezettelte Intrigen stets zu verhindern.

Dorinthapoles, die Hauptstadt des Imperiums (seit nunmehr fast 2.000 Jahren), *mag etwa* zehnmal so *groß* sein wie Kuslik, vielleicht aber auch *größer*, zumindest, was *die Fläche* angeht, *denn* Meile um Meile erstrecken sich die Siedlungen *der* Arbeiter, Händler und Handwerker ins *Land*, *um den* Sternenpfeiler herum, *der* den Palast des Thearchen beherbergt, *in* dem alleine 20.000 Menschen *leben* sofften, *angefangen* von *der* Verhüllten Familie über *die* Ministerialen und ihre *einzelne* Hofstaate, die Adamantene *Legion*, *die Weißen* Berater, *die* Theurgen, Elementaristen und Sphäromanten, die Geiseln aus *den* Provinzen, *die* niederen Beamten bis zum Gesinde *und* den Sklaven ...

Die militärische Macht *des* Imperiums beruht *auf der großen* Zahl seiner disziplinierten Legionen, *die* fast ausschließlich von *Fußvolk* *gebildet* werden, *denen* aber meist Provinziale (Reiter-) Hilfstruppen, je nach Gelände auch Landgaleeren und Flügler zugeordnet sind. Da aber die Verbindungen nach Dorinthapoles so weit *und die Wege* so schlecht sind, haben *viele* Befehlshaber *der* einzelnen Legionen schon vor Jahrhunderten *begonnen*, ihre *eigene* Machtbasis *aufzubauen* und sie nach dem Vorbild *des* celestialen Hofes zu *formen*.

Die wichtigsten *Wege* im Imperium sind *die* Flüsse und Kanäle, *auf denen* die Barken der Adligen, die schnellen Kuriergaleeren *und die Panzerschiffe* der Legionen von Stadt zu Stadt eilen – selbst wenn alles Land darum verloren geht, *so wird das* Imperium *doch* bis zuletzt *die* Flüsse halten, *denn* dort gibt es keine Macht, die ihm gleichkommt.

Der Glaube der Imperialen ist vielgestaltig, und so *lange* *niemand* die göttergewollte Autorität des Thearchen, *der* auch oberster Verkünder ist, *anzweifelt*, findet *so* manche Sekte ihren Platz selbst *in den* höchsten Höhen der Verwaltung. Einen Staatsglauben *außer* der Verehrung *des* Thearchen gibt es nicht, *aber* Chrysir und Brajan sind in den höheren Schichten *die* am meisten verehrten Gottheiten, Khorondar und Bal Alar die Götter *der* Kriegerschaft, während Sind und *Schemar* von *den* Magistralen angebetet werden.«

—aus *den* Aufzeichnungen des Nazir ter Vaan, dem *Hesinde-*Tempel zu Kuslik am 6. Ingerimm 1022 BF übergeben

»Tief im Guldenland soll es einen Fluss *geben*, *der* vom Norden bis zum *Süden* durch *das ganze* Land fließt und *der* schon an seiner Quelle eine Breite von mehr als einer Meile hat. Er

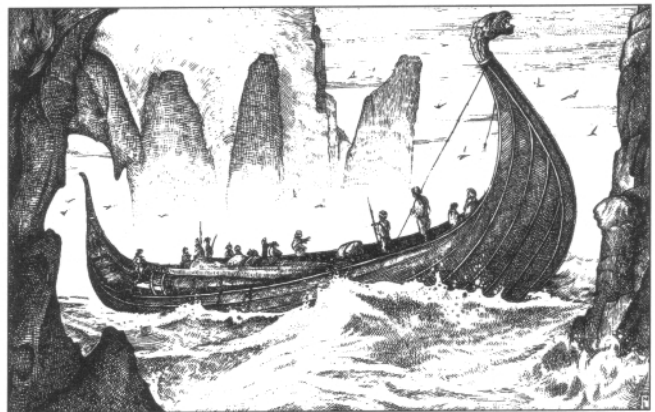
kreuzt *einen* weiteren Strom, *der* von Ost nach West *fließt*, *und wo* sie sich *treffen*, *erhebt* sich aus einem Meer, das in *den* Farben beider Flüsse schimmert, ein Turm, *der bis* weit über die Wolken reicht. Dort wohnen *die* Afveraniden, lichtgestaltige Menschen mit *weißen* Schwingen, und die von Praios geheiligten Sterblichen. An *den* Ufern leben die Verschleierte Diener, einhundertvierundvierzigtausend an *der* Zahl, um den Willen *der Zwölfe*, vermittelt durch die Alveraniden, in ihrem Tagwerk *zu* erfüllen. Das Geheimnis *dieses* Ortes aber ist, dass hier Talamisora biegt, und in *den* Tiefen des Turmes *der* Name des Namenlosen eingeschlossen ist. «

—aus einem in Khunchom *aufgefundenen* Fragment, das der Sekte von Ilaris zugeschrieben wird

»[O/Z] ... Haben trotz widersprechender Anordnungen noch einmal *den Weg* nach Westen gewählt und sind entlang *der* Küste auf allerlei Fischerdörfer *gestoßen*, jedoch auf keine weitere *größere* Ansiedlung. Mussten an der Mündung eines Flusses vor *drei großen* Galeeren schließlich *die* Flucht *ergreifen*, konnten *aber eine* der uns verfolgenden Flugmaschinen *abschießen*. Halten Kurs *auf* Kap Trivina, tun es *außer* Sicht *des* Landes zu passieren und *von* dort *aus* NO in den Guldenlandstrom einzuschwenken. Mit *Efferds* Hilfe sind wir in vier Wochen *wieder* zu Hause ... <

—Logbuch *der* Prinzessin Lamea, des Flaggschiffs der Roten Harika, Orts- und Zeitangaben *auf Geheiß* der horasischen Admiralität entfernt

VON DEN HJALDINGERN



»Elendiglich wären wir vor Guldenland *ersoffen*, wenn das Piratenschiff nicht *aufgetaucht* wäre! Schlanker *Leib*, zwei Ruderreihen, *eine* robbenartige Galionsfigur, *die* ihre Flossen *auf* Höhe *der* Wasserlinie als Rammsporn vorausstreckte. Die Sturmbraut hatte *eine* Takelage, wie ich sie noch nie zuvor gesehen habe: drei Masten, viereckige Segel aus schwarzem, *glänzendem* Tuch, kaum *Tauwerk*. Und ihre Flagge *war* *der* blutrote Balg einer Seeschlange. Wenn ich's nicht besser *wüsste*, hätte ich Kapitän Thjork und viele seiner Leute für Thorwaler



gehalten: *groß* und stark, blasse Blonde und Rothaarige in der Mehrzahl. Aber wegen der götterlosen Kälte war in den Pelzen sowieso kaum Frau von Mann zu unterscheiden. Sie *haben* uns von unserer Eisscholle an Bord geholt, entwaffnet und dann auch gleich gebunden. Und eine mickrige Beute haben sie uns genannt. Mich hat dann das *Fieber* endgültig gepackt und in meiner Brust hat sich der Namenlose ausgetobt, so dass ich von der Fahrt kaum mehr *weiß*, als dass sie rau war. Ifirns *Ozean* ist auch im Sommer nicht gerade lieblich, und ich *weiß*, wovon ich *rede*, aber das habe ich noch nie erlebt! Und immer wieder schrappte und polterte es über den Rumpf, *gleich* so als riebe sich das Schiff an Felsen oder Eisbergen wie ein Wal, der sich die Muscheln von der Haut streift.

Als der Sturm endlich nachließ, *haben* sie die Perlenglanz ausgemacht. Nach der waren sie wohl auf Jagd. Das *Schiff* hatte *nur noch* zwei Maststümpfe, dafür Schlagseite, *Efferd* steh mir bei! Sie sah aus, als *wolle* sie *jeden* Augenblick endgültig kentern. Da hat uns Kapitän Thjork vor die Wahl gestellt: Zu kämpfen *oder zu den Fischen zugehen*. Der Sturm hat ihn wohl Kämpfer gekostet und da *waren wir dann* recht *genug*. Thelia hatte mit ihrem brandigen Bein keine Wahl. Ich habe sie nie wieder gesehen. Der Kampf *auf dem* halb vereisten Wrack *dann war* noch schlimmer als alles *vorher*! Thjorks Leute wollten die Ladung und den Kapitän der Perlenglanz. Was sich ihnen in den Weg stellte, hat ihre Säbel *oder das* eiskalte Meer nicht überlebt ...

Eine kleine Kiste mit *Gold* war der Preis für Ladung und Mann. und der seltsame *Gnom* hatte auch gleich *einen neuen* Kontrakt. Den hat Thjork allerdings ausgeschlagen, keine Ahnung warum. Bevor er *wieder* in den Norden gesegelt ist, *haben* wir unseren Anteil bekommen und den guten Rat, ihm nicht mehr unter *die* Augen zu kommen. Für Ostländer zahle man in Trivina gute Preise.«

-aus dem Bericht des Seemanns Progon aus Rethis

»Hjaldinger? Meint Ihr die Stadt Jaldingafort? Sie liegt in einer Nordprovinz des Imperiums. Aber Jäger und Fischer hat es hier auch. Mit Mammuton und Robbenbein handeln sie, aber der südliche Zahn lohnt mehr. Und dann soll es *noch* ein paar *Sippen geben*, weiter im Norden und fern der Küste. Von diesen Gebieten würde ich mich an Eurer Stelle fernhalten! Schon von den Mannen und Weibern, die man hier als Söldner kennt, sagt man, dass ihr Blutdurst und ihre Kampfeslust nicht mehr der von Menschen sei! Sie jagen Menschen ihrer Lust an der Jagd wegen und nicht *bloß um des Goldes willen*!«

-Niederschrift eines Gesprächs in einer Kaschemme in Trivina nach dem Bericht des Seemanns Progon aus Rethis

»Isjolf, den wir als Gefangenen genommen hatten, erzählte uns, viele seines Volkes hätten sich von der See abgewandt, da sie einst nicht Fischer für den Thearchen, sondern Seekrieger und eigene Herren sein wollten. So gebe es nun die Jäger, die im Landesinneren an den vielen Seen und in den lichten Birkenwäldern unterhalb der Eismauer hausten und dort Krieger und Jäger seien, die eine 'rechte' Hatz auf alles machten, was ihnen die Erregung der Jagd bringe; und es gebe die Fischer, die sich dem Imperium unterworfen und mit vielerlei Volk aus dem Süden vermischt hätten und noch immer in Hjaldingard wohnten; und letztlich diejenigen, die in der Tat ihren Wegen treu geblieben und daher als Volk zerstreut seien, die Swafnirskinder, die wie der Pottwal zur See kämpften, von denen aber selten genug zusammenkämen, um ein ganzes Schiff zu besetzen.«

-Logbuch der Prinzessin Lamea, des Flaggschiffs der Roten Harika, Orts- und Zeitangaben auf Geheiß der horasischen Admiralität entfernt

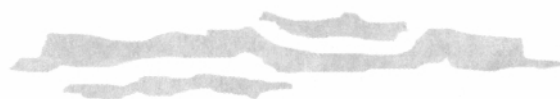
VON DER EISMAUER

»Im höchsten Norden des Gölidenlands erhebt sich ein Wall aus Eis gut zweihundert Schritt in die Höhe, ein Wall, den der Herr Firun aufgetürmt hat zur Zeit der Rückkehr des Namenlosen und der sein Reich vor allen Rassen des verfluchten Landes schützen soll. Aber auch wenn es Schutzmauer ist, so spendet es doch Leben, denn aus der Eiswand ergießen sich viele Ströme ins Land, die Firun seinem Bruder Efferd überantwortet hat, bis Praios sie im tiefen Süden vertrocknet.

Unterhalb der Eismauer aber ziehen jene rastlos umher, die einst in Firuns Reich gelebt haben und die seiner Gnade verlustig gingen und die nun seine Gunst durch tollkühne Jagden auf die riesigsten Tiere, die sechsbeinigen Mammuts, wiederzuerlangen suchen — und durch die Jagd auf die gefährlichste Beute von allen: den Menschen.«

—aus einem in Khunchom aufgefundenen Fragment, das der Sekte von Ilaris zugeschrieben wird

Mehr zum "Gölidenland" (oder besser: Myranor, wie die Einheimischen sagen) finden Sie in der parallel erscheinenden DSA-Serie Myranor; mehr zu einer möglichen Überfahrt im Abenteuer **Reise zum Horizont**.





WEG UND STEG IN AVENTURIEN

Auch, wenn man die engen Gassen Gareths oder Fasars, die prosperierenden Dörfer des Lieblichen Feldes oder die kultivierten Äcker des aranischen Tieflandes vor Augen hat, sollte man stets bedenken, dass Aventurien ein ausgesprochen dünn besiedelter Kontinent ist, wo zwischen Dörfern und Städten oft viele Meilen Ödland oder unpassierbare Wälder liegen.

Um so wichtiger sind dadurch die Handelsrouten zwischen

diesen Weilern, Marktflecken und Städten, regelrechte Lebensadern des Kontinents – seien es für Kutschen nutzbare Straßen oder schiffbare Flüsse, die jedoch nicht nur Händler und eilige Reisende anziehen und ihnen Verdienst bescheren, sondern auch Wegelagerern oder Flusspiraten ...

VON STRAßEN UND WEGEN

»Wider die Bestrebungen der Landesherren, widerrechtlich Zoll zu nehmen auf des Kaisers Straßen, aber auch wider die Aussagen der ehrbaren Kaufleute, welche den Zoll auf den Straßen der Landesherren verweigern, sei hiermit nochmals erklärt und festgelegt, was des Kaisers Straßen und wie sie beschaffen, was der Landesherren Straßen und wie sie beschaffen, wie beide von welchem Gelde in Stand zu halten und welches Recht auf ihnen gelte ...«

aus einem Erlass der Großen Kanzlei des Kaisers Alrik aus dem Jahre 695 BF



Auch wenn das Reich mittlerweile kleiner ist als zur Blütezeit der Eslamiden, gilt die in dem Erlass bezeichnete Einteilung der bereits seit bosparanischer Zeit bestehenden und bis heute nur wenig erweiterten Straßen in groben Zügen weiterhin. In modernen Worten heißt dies: Als **Reichsstraße** gilt eine Straße von mindestens vier Schritt Breite, die mit Granitplatten oder Basaltblöcken auf einem tragenden Untergrund gepflastert ist und eine leichte Krümmung zu den Seiten aufweist, so dass das Regenwasser sich in den Straßengräben sammeln und ablaufen kann. Ihr Verlauf ist so gewählt, dass zur Überquerung von Flüssen auf steinernen Brücken, auf Fähren oder an ausgewählten Furten kein Umweg gemacht werden muss. Alle 15 Meilen findet sich ein (häufig befestigtes) Landgasthaus, das auch als Station verschiedener Botendienste, als Mietstall und als Basis für die Patrouillen der Straßenwacht dient, häufig sogar einen Hufschmied aufweist und einfache Reparaturen an Kutschen erlaubt.

Im Mittelreich untersteht eine Reichsstraße kaiserlichem Recht, das von den Reitern und Zöllnern der Straßenwacht (einem

Teil der Schatzgarde des Reichstruchsessens) durchgesetzt wird. Ein Zoll wird auf diesen Straßen nur an den Außengrenzen des Reiches (also quasi beim Betreten der Straße) erhoben; dieser fließt in den Staatssäckel, aus dem wiederum die Instandhaltung der Straßen gezahlt wird. Weitere Einnahmen kommen aus der Verpachtung der Herbergen und Gasthöfe an Wirtsleute aus der jeweiligen Gegend.

Wegelagerei auf den kaiserlichen Straßen (oder der Überfall auf eine Herberge) ist ein schweres Verbrechen, das leicht die Todesstrafe nach sich ziehen kann – aber auch ein einträgliches Geschäft, denn die Straßen werden von hoch bepackten Lastkarren und Maultierkarawanen frequentiert und die Reiter der Straßenwacht sind wenige und häufig weit verstreut, ja, es heißt sogar, dass einige von ihnen ihren Sold dadurch aufbessern, dass sie ein oder zwei Augen zudrücken.

Im Horasreich, im Bornland und in Aranien kann von ähnlichen Verhältnissen ausgegangen werden, sowohl was die rechtliche Stellung der Straßen als auch die Wegelagerei angeht.

Folgende Straßen weisen den Standard von Reichsstraßen auf:

- die Strecke von Greifenfurt über Eslamsroden, Wehrheim, Gallys und Altzoll nach Warunk (auch *Reichsstraße 1* genannt; ab dem Wall des Todes im Reich des Schwarzen Drachen Rhazzazor)
- die Strecke von Trallop über Baliho, Menzheim, Wehrheim, Gareth, Eslamsgrund und Ragath nach Punin (*Reichsstraße 11*; der Abschnitt zwischen Trallop und Baliho wurde erst jüngst fertig gestellt)
- die Strecke von Punin den Yaquir hinab bis zur Grenze bei der Feste Neu-Süderwacht (der *Yaquirstieg*, rechtlich eine almanische Reichslandstraße)
- die Strecke von Perricum den Darpat und die Natter hinauf über Hartsteen, Gareth, Hirschfurt, Angbar, den Greifenpass, Gratenfels, Honingen, Abilacht und Kyndoch nach Elenvina (*Reichsstraße III*; ein Abzweig nach Rommilys ist von gleicher Qualität, jedoch rechtlich eine darpatische Reichslandstraße)
- die Strecke von Grambusch (südlich von Gareth an der Reichsstraße II) nach Ferdok (unter Kaiser Reto erbaut; nur selten korrekt als *Reichsstraße VI* bezeichnet)
- die Staatsstraße (ein horasischer Begriff für eine Qualität, die



der von Reichsstraßen noch etwas überlegen ist) von Bethana über Pertakis, Arivor, Silas, Methumis und Thegûn nach Neetha (die *Seneb-Horas-Straße*, vor der Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes auch als *Reichsstraße V* bekannt)

- die Staatsstraße von Kuslik den Yaquir hinauf über Pertakis und Vinsalt bis zur Grenze bei Oberfels (die *Yaquirstraße*, die ehemalige *Reichsstraße IV*, die älteste Straße dieser Qualität, schon zu Belen-Horas' Zeiten erbaut)
- die Strecke von Zorgan über Barbrück nach Nasir Malkid (der nördliche Teil der bisweilen *Transaranica* genannten Strecke nach Anchopal)
- die Strecke von Al'Anfa nach Mirham (eine von Sklaven in Stand gehaltene Palaststraße)

Von etwas geringerer Qualität sind die Strecken, die im Mittelreich als **Reichslandstraßen**, im Horasreich und im Bornland *Kronstraßen* genannt werden. Auch diese Strecken sollten zwei Fuhrwerke breit sein, Flüsse an geeigneten, ungefährlichen Stellen überqueren und zumindest alle 20 Meilen eine Herberge aufweisen. Für ihre Erhaltung und die Sicherheit der Reisenden sind im Mittelreich die Landesherren verantwortlich, die auf diesen Strecken auch an ihren Grenzen Zölle erheben und entlang der Strecke Gasthäuser verpachten dürfen. Da die Provinzherrn jedoch oftmals noch knauseriger sind als das Kaiserreich, ist es mit der Sicherheit und dem Erhaltungszustand der Straßen oft jahrelang nicht sonderlich gut bestellt. (Auch hier gilt für das Horasreich und das Bornland Ähnliches, wenn auch nicht in solch drastischem Maße, da in beiden Ländern diese Straßen der Zentralgewalt unterstehen.) Nominell und vom rechtlichen Status her sind im Mittelreich zwar noch einige weitere Strecken Reichslandstraßen, ohne jedoch deren Qualitätsstandards zu erfüllen – und sie sind darum auch oftmals ein Grund für allerlei Zollquerelen.

Als Reichslandstraßen (**oder Straßen entsprechender Qualität**) gelten:

- die albernische Reichslandstraße von Havena über Orbatal nach Abilacht (im Sumpfgebiet um Havena etliche Meilen auf einem breiten Knüppeldamm geführt)
- die 'tobrischen' Reichslandstraßen von Beilunk über Warunk nach Ysilia, von Warunk über Esclamsbrück nach Vallusa und, von dieser Strecke abzweigend, die Tobimora hinab nach Mendena (allesamt in den Schwarzen Landen gelegen und daher von wahrscheinlich sehr wechselhaftem Erhaltungszustand)
- die Verlängerung der Reichsstraße I von Greifenfurt über Hesindenburg, Albumin und Thurana nach Andergast (die sogenannte *Fürstenstraße*; und eigentlich auch das Stück Reichsstraße zwischen Greifenfurt und Wehrheim, das während des Orkensturms stark gelitten hat)
- die Küstenstraße von Nostria über Salza und Kendrar nach Thorwal (trotz aller Feindschaften zwischen beiden Ländern auch im Grenzgebiet einigermaßen gut erhalten)
- die bornische Kronstraße von Vallusa über Festum nach Neersand (die *Große Küstenstraße*)
- die bornische Kronstraße von Festum über Firunen, Rodebrannt und Pervin nach Norburg (die *Bornstraße*, von der, wie von einem Baum, viele Straßen des Bornlands abzweigen)
- die bornische Kronstraße von Pervin nach Brinbaum
- die horasische Kronstraße von Grangor über Sewamund,

Shumir, Vinsalt, Sibur und Onjaro nach Methumis (im südlichen Teil als *Goldfelser Stieg* bekannt)

- die horasische Kronstraße von Neetha über Drôl zur Grenzfeste Morbal (eine wichtige Heeresstraße, einst Teil der ehemals exzellenten Küstenstraße von Grangor nach Drôl, die in den kommenden Jahrzehnten wieder an Bedeutung gewinnen soll)
- die Verlängerung dieser Strecke von Morbal nach Port Corrad (eine Heerstraße für die Al'Anfaner)
- die Strecke von Perricum über Baburin, den Barun-Ulah entlang nach Zorgan (allgemein etwas vernachlässigt, nördlich von Baburin wegen der langen Streitigkeiten zwischen dem nach Unabhängigkeit strebenden Aranien und dem Mittelreich, entlang des Barun-Ulah, weil der Fluss den Haupttransportweg darstellt)
- die Strecke von Nasir Malkid nach Anchopal (südlicher Teil der *Transaranica*; zwar von schlechter Straßenqualität – was in der südaranischen Steppe wenig ausmacht –, dafür mit regelmäßigen Herbergen – oder besser: Karawansereien – ausgestattet)
- die Strecke von Llanka nach Elburum (die wichtigste Straße des Moghulats Oron)
- die Strecke von Al'Anfa über Shoy`Rina nach Pinnacht

Alle anderen Straßen sind in einem häufig eher bedauernswerten Zustand, wenn sie denn überhaupt die Bezeichnung Straße verdienen und nicht eher als Weg, Piste, Pfad oder 'zufällig von mehreren Leuten platt getrampeltes Stück Ödland' bezeichnet werden müssen. Die besten von ihnen bestehen aus festgestampftem Lehm, teilweise mit Gesteinsschotter aufgefüllt und an den Rändern mit ins Erdreich geschlagenen Knüppeln befestigt, und können immerhin die ein oder andere Holzbrücke und bisweilen ein Gasthaus vorweisen, während die schlechteren – also fast alle 'Straßen' Aventuriens – von tiefen Furchen durchzogene Karrenwege, in den Wald gehauene Pfade oder häufig genutzte Wildwechsel sind. Diese Wege verwandeln sich beim ersten heftigen Regenguss in wahre Schlammströme und Morastlöcher, durch die kaum ein Durchkommen möglich ist, während in einem trockenen Sommer der Reisende und seine Last- oder Zugtiere mit dem allgegenwärtigen Staub auf der Haut, in den Kleidern und in Mund und Nase zu kämpfen haben.

Kurz und gut: Je nach Jahreszeit und Wetterlage wären viele Orte von der Umwelt abgeschnitten, gäbe es nicht die Flussschifffahrt – oder wagemutige Händlerinnen und Händler, die auch über Stock und Stein gehen.

GRENZ, WEG- UND BRÜCKENZÖLLE

Keine Reise wäre komplett ohne die allseits unbeliebten Zöllner, die zudem noch kostenlo... äh, kostengünstigen Gesprächsstoff für den nächsten Gasthausaufenthalt (und damit einen Anknüpfungspunkt für einen Schwatz mit anderen Reisenden) bieten.

Regelrechte Zollstationen – fast schon kleine Burgen mit einem Wachturm, einem Hauptgebäude, einem Stall, dem Zolltor und einer etwa eine halbe Meile ins Umland reichenden niedrigen Mauer – sind in Aventurien eher selten zu finden, meist an den Außengrenzen der größeren Reiche. Eine solche Zollstation ist



meist mit einem Dutzend Personen besetzt, von denen einige stets unterwegs sind, um Schmuggler aufzuspüren.

Weitaus üblicher ist das kleine Zollhäuschen (ein Wohnhaus für den Zöllner und seine Familie) mit Schlagbaum, das sich an 'sicheren' Grenzen und zwischen einzelnen Provinzen findet. Ähnliche Anlagen finden sich auch in Häfen beim Verlassen des Bereichs, in dem freies Stapelrecht gilt (und der meist recht klein ist) — üblicherweise kommt ein Hafenzöllner aber mit dem Lotsen an Bord eines einlaufenden Schiffes und untersucht die Ladung direkt vor Ort.

An einer Landesgrenze werden gerne *fünf bis zehn Prozent des Warenwerts* als **Einfuhrzoll** eingezogen, wobei die Debatte über den Wert sich schon einmal ein paar Stunden hinziehen kann. Diese Zölle sind zudem noch variabel gehalten, je nachdem, aus welchem Land die Ware stammt, ob man entsprechende Waren momentan gerne im eigenen Land haben will und dergleichen.

Reisende, die nicht als Händler erkenntlich sind, zahlen Zölle nach ihrer (vom Zöllner angenommenen oder durch ein Dokument nachgewiesenen) Profession: von einem Heller für einfache Tagelöhner bis zu fünf Dukaten für gut verdienende Berufe wie Apotheker, Magier, Drucker oder Goldschmied — und sich als Schustergeselle auszugeben (5H), wenn man mit Waffen und Rüstungen behängt ist, erregt selbst beim tumbsten Zöllner Argwohn; dann doch lieber gleich den Dukaten für Söldner zahlen, damit man nicht durchsucht wird (und eventuell die 'eiserne Reserve' von eingenahten Edelsteinen oder gar ein verbotenes Gift auffällt). Geweihte der Zwölfgötter, die nicht offensichtlich Händler sind, können die meisten Grenzen übrigens zollfrei passieren.

An den bisweilen mit Zollhäuschen versehenen **Binnengrenzen** (eigentlich nur die Provinzen des Mittelreichs und des Horasreichs) sind für Händler Zölle von *drei bis fünf Prozent des Warenwerts* zu entrichten, während von gewöhnlichen Reisenden meist nur ein symbolischer Obulus von etwa einem Heller verlangt wird.

Ausfuhrzölle sind übrigens unüblich und werden von der Kaufmannschaft häufig mit allen rechtlichen Mitteln **bekämpft**. Sie werden aber auch nur dann eingefordert, wenn **das** Staatssäckel wirklich leer ist oder wenn bestimmte Waren **das** Land nicht verlassen sollen (wobei es im letzteren Fall häufig auch einfach verboten wird).

Brückenzölle liegen meist bei einem Kreuzer pro Bein und einem Heller pro Rad, werden aber gerne zeitweise erhöht, wenn die Stadt oder der Landesherr mal wieder knapp bei **Kasse** ist. In ähnlichem Rahmen liegen Wegzölle für besonders **schwierig** zu erhaltende Strecken wie Pässe und Serpentinaen, Knüppeldämme oder (extrem seltene) Tunnel; hier findet sich **das** Zollhäuschen meist am Anfang des Streckenteils, der nicht umgangen werden kann.

Die letzte Möglichkeit, auf einer Reise an bestimmten Orten Geld loszuwerden, ist schließlich eine eventuelle **Fährgebühr**, die je nach Breite und Wildheit des Flusses zwischen einem und acht Hellern pro Bein und zwischen drei und dreißig Hellern pro Rad beträgt. Das viel größere Problem mit Fährleuten ist jedoch, dass sie nur ausgesprochen ungern übersetzen, wenn die Fährre noch nicht voll ist — und sie doch zur **Überfahrt** zu bewegen, kann den Preis schnell auf das Zehnfache hochtreiben ...

WICHTIGE PÄSSE

Wo immer es möglich ist, werden die aventurischen **Straßen** und Haupthandelswege um Gebirge herum gelegt, auch **wenn** man dadurch größere Umwege in Kauf nehmen muss, denn Gebirgsstraßen sind teuer in der Erbauung und im Unterhalt, unsicher wegen plötzlicher Wetterwechsel oder wegen **Steinschlägen**, im Winter meist überhaupt nicht gangbar, unrentabel für die Herbergswirte und für Ochsenkarren oder **Pferdekutschen** auch meist nur sehr langsam zu überwinden.

Trotz allem gibt es einige Pässe, die häufiger von Einzelreisenden, bisweilen von Maultierkarawanen und selten von Wagenzügen genutzt werden; dies sind namentlich:

- der *Greifenpass*, über den sich bis in Höhen von etwa **1.600** Schritt die Reichsstraße von Angbar nach Gratenfels schlängelt; in der Tat auf einem Großteil der Strecke nach Reichsstraßen-Standard ausgebaut, jedoch von Mitte Hesinde bis Mitte Phex verschneit und nicht gangbar
- der *Roterzpass* durch das Ambossgebirge, in dessen Mitte in einem breiten Tal die Kleinstadt Eisenhuett liegt; gangbar von Anfang Peraine bis Ende Boron
- die lange *Eisenwalder Passstraße*, ein Höhenweg, der den gesamten Eisenwald durchquert und eine wichtige Handelsroute von Zwergen und Menschen bildet; gangbar von Anfang Peraine bis Ende Boron
- der *Arvepass* in den südlichen Trollzacken, eine lang gezogene, schroffe Schlucht, durch die eine schmale Karrenstraße von Dergelmund ins ostdarpatische (Altzoller) Hügelland führt;





von Firun bis Mitte Phex kaum passierbar, zur Zeit zwischen darpatisch-garetischen Truppen auf der einen und Schergen Rhazzazors auf der anderen Seite umkämpft

- der *Sichelstieg*, der über die Schwarze Sichel Weiden und Tobrien verbindet, eine gefährvolle Strecke, die von Salthel durch die Vorgebirge und die schroffen Schluchten der Sichel bis ins Tal des Kevün führt; zwar nicht sonderlich hoch, aber wegen Räuberbaronen, Goblins, Spähern Galottas und dem Drachen Lessankan äußerst gefährlich
- das *Raulsjoch* in den Drachensteinen, über das die für das Freie Tobrien zweite wichtige Verbindung von Perainefurten ins Bornland führt; eine unwegsame, für Karren oder Kutschen nicht nutzbare Piste
- der *Rote Pass* zwischen Salamandersteinen und Roter Sichel, der den Sattel in etwa 800 Schritt Höhe überquert und die Grüne Ebene mit dem Umland des Neunaugensees verbindet; passierbar von Peraine bis Travia, gilt wegen der hier beheimateten Goblins als unsicher
- der *Rabenpass* über die Gelbe Sichel, der Oblarasim und die Siedlungen am Frisund mit dem Bornland verbindet; in der Nähe der Passhöhe ein Boronkloster
- der *Sattel zwischen Thasch und Finsterkamm*, der von der orkisch besetzten Feste Greifenstein kontrolliert wird und über den die Handelswege von Andergast über Yrramis nach Lowangen führen; gangbar von Mitte Peraine bis Ende Efferd
- der *Saljethstieg* von Nordhag nach Yrramis, an dem auch das ruinierte Kloster Arras de Mott liegt; gangbar von Mitte Peraine bis Ende Efferd
- der südlich davon gelegene *Schattenpass*, der eigentlich nur im Sommer für wagemutige Fußgänger als gangbar gilt, über den Marschall Sadrak Whassoï allerdings im Jahre 19 Hal seine Ork-Armee führte
- der *Pass über die Hjalldorberge*, der das Bodirtal mit dem Binnenland um Waskir verbindet, aber nur von Ingerimm bis Efferd gangbar ist
- der *Höhenweg durch die Grauen Berge*, nur für die Wagemutigsten
- der *Raschtulsweg* (auch: -stieg oder -pass), verläuft in zweieinhalbtausend Schritt Höhe zwischen den südlichen Ausläufern des Raschtulswalls und dem Raschtulsturm; verbindet Almada und Mhanadistan, nicht für Karren nutzbar und nur von Ingerimm bis Rondra schneefrei
- der *Schattengrundpass*, der die Windhagsche Haupt- und Hafenstadt Harben mit ihren Hinterland verbindet
- die *Kabashpforte* zwischen den Goldfelsen und den Hohen Eternen, wo die Karawanenrouten von den Oasen Achan und Terekh zusammenlaufen und schließlich nach Thegûn führen; gefährlich wegen räuberischer Novadisippen, unter dem gestrengen Auge des Kaiserdrachen Shafir, ganzjährig gangbar
- einige selten genutzte Schmugglerpässe über den Stierbuckel und das Thalussmassiv, ein weiterer Schmugglerpass durch die nördlichen Goldfelsen, die Karawanenroute von El'Karram nach Shobila durchs Khoramgebirge und ein fast gänzlich unbekannter Pass über das Regengebirge, der die Täler des Fouhad und des Südask miteinander verbindet.

KARAWANENROUTEN

Auf den erwähnten schlechten Straßen, aber auch dort, wo kein Weg oder Steg her führt, schließen sich oftmals Reisende und Händler zu Handelszügen zusammen, meist auch unter dem tulamidischen Begriff Karawanen bekannt. Diese Handelszüge umfassen meist mindestens zwei Dutzend Tragtiere (Karene im hohen Norden, Kamele in der Khômwüste und ihren Randgebieten, ansonsten Maultiere, Esel und selten einmal schwere Kaltblutpferde) und ein Dutzend Menschen, von denen meist auch einige beritten sind. Je nach Gelände führt eine Karawane natürlich auch noch zusätzliche Tiere mit sich, die nichts als Reiseproviant und/oder Wasser mit sich schleppen.

Es ist zwar nicht sinnvoll, in kleineren Gruppen durch gefährliches Gebiet zu reisen, aber größere Handelszüge — auch bis zum fünffachen der genannten Größe — kommen durchaus vor.

An den Anfangs- und Endpunkten der Routen muss man zwar meist einige Zeit warten, bis sich genügend Reisende zusammengefunden haben, um eine Karawane zu bilden, aber dafür findet man dann Gesprächspartner für die Reise, die Möglichkeit zu einem guten Geschäft unter der Hand, vor allem aber Sicherheit auf der Reise, denn entweder befinden sich genügend Waffenfähige unter den Reisenden, oder man legt zusammen und heuert Söldner an, die sich ebenfalls gerne an diesen Orten sammeln. (Für reisende Helden bietet sich natürlich auch die Möglichkeit an, dass sie eben jene Söldner sind ...)

Wichtige Karawanenrouten führen:

- von Tjolmar nach Kvirasim (in den letzten Jahren seltener genutzt; Sommer und Herbst; Gefahren: marodierende Orks, allgemein schlechtes Terrain)
- von Riva über Leikinen, Kirma, Gerasim, am Nordrand der Grünen Ebene entlang nach Norburg (seit der Bedrohung des bornländischen Handels durch die Gefahren der Blutigen See eine äußerst wichtige Route; Frühsommer und Herbst, selten auch im Winter; Gefahren: langsam werden auch Wegelagerer auf die Strecke aufmerksam, ansonsten wilde Tiere, Ungeziefer, mögliche Missverständnisse mit Elfen, stellenweise gefährliches Terrain (Sümpfe, Felsklippen); wird vom Handelshaus Stoerrebrandt gefördert und gesichert)
- von dieser Strecke bei Kirma abzweigend nach Oblarasim, Naaulok, Nysjunen und Farlorn (Versorgung der Orte des hohen Nordens und der Vorposten gegen Gloranas Eisreich; Sommer und Herbst; Gefahren: Banden aus dem Eisreich, Weißpelzorks, trügerisches Terrain (Sümpfe, aufgetaute Tundra), wilde Tiere)
- von Thorwal den Bodir hinauf nach Phexcaer (selten genutzt, da parallel Schifffahrt möglich; Frühjahr bis Herbst; Gefahren: Orks (die jedoch meist mit 'Zoll' zufrieden sind), wilde Tiere, Drachen und Riesen); in letzter Zeit wenig genutzt
- von Thorwal aus zwischen den Höhenzügen des Steineichenwaldes über Anderstein und Teschkal, nördlich entlang der Messergrassteppe nach Yrramis und Lowangen (in letzter Zeit wieder häufiger genutzt, jedoch exzessive Zölle und Bestechungen für die verschiedenen Orkstämme und -sippen der Gegend nötig; Sommer und Herbst; Gefahren: die Bestechungssummen könnten zu niedrig sein, Wetter, Gelände, wilde Tiere)





- von Olat durch das Nebelmoor über Gashok nach Lowangen oder Tiefhusen (in den letzten Jahren wieder häufiger genutzt; Frühling bis Frühwinter; Gefahren: Kreaturen des Nebelmoors und dort hausende Banden, die im ehemaligen Svelltbund lebenden Orks sind zwar unberechenbar, aber meist bezahlbar)
- von Trallop über Rathila nach Uhdenberg oder weiter über den Roten Pass nach Travingen und Norburg (gegenüber dem Goblinpfad für den Bornlandhandel minder wichtig, Pilgerstrecke nach Travingen und zum Rabenpass; Frühsommer bis Spätherbst; Gefahren: Goblinbanden, unberechenbare Machtverhältnisse in Uhdenberg, wilde Tiere)
- von Baliho über Salthel und durch die Wüstenei nach Drachenzwinge, Salderkeim und Festum (wichtige Route des Handels zwischen Weiden und dem Bornland, bis zur Wüstenei ausgebaute Straße, dann Piste bis Drachenzwinge; ganzjährig außer tiefstem Winter; Gefahren: Geistererscheinungen in der Wüstenei (weswegen stets Bannstrahler und Draconiter die Züge begleiten), Goblinbanden, wilde Tiere, Drachen)
- von Greifenfurt nach Olat entlang des Finsterkamms (zwar eigentlich eine normale Straße, aber wegen häufiger Überfälle versprengter Orks und einiger Räuberbanden meist nur in größeren Gruppen bereist; ganzjährig außer tiefstem Winter und Zeit der Schneeschmelze; Gefahren: s.o., dazu wilde Tiere)
- entlang der Eisenwalder Passstraße (eine der wenigen Karawanenrouten im Mittelreich; ganzjährig außer im tiefsten Winter und zur Zeit der Schneeschmelze; Gefahren: Gelände, wenige wilde Tiere, Einsamkeit)
- von Omlad am Yaquir über Alam-Terekh, Selicum und Fasar

nach Baburin (die große westaranische Karawanenroute, zwischen Fasar und Baburin auch für Karren, Kutschen und Wagen geeignet; ganzjährig außer zur Zeit der Schneeschmelze; Gefahren: wilde Tiere, Ferkina-Überfälle, bisweilen Drachen, teilweise waghalsige Flussüberquerungen)

In Südaventurien sind noch zu nennen:

- natürlich die großen Karawanenrouten durch die Khôm mit dem Knotenpunkt Keft: über Manesh nach Machsiz, am Cichanebi-Salzsee entlang nach Unau (und den Chanab hinunter nach Kannemünde), über Tarfui und Hayàbeth nach Al'Tamur und Rashdul, über Al'Rifat und El Karram durchs Khoramgebirge ins obere Mhanadital, über Yiyimris, Kireh und Alam-Terekh ins Yaquirtal oder nach Fasar, über Birscha, Shebah, Terekh und Achan entweder nach Kabash oder über Virinlassih nach Amhallah (allesamt ganzjährig; Gefahren: Wüstenklima, eventuell Gifttiere, Wüstenräuber, am Khoramgebirge und Raschulswall auch Ferkina-Banden)
 - der Weg der alafanischen Seidenkarawane von Port Corrad über Heldenrain, Lorfis und das Nordasktal nach Mengbilla (wegen der Nähe der Novadis in Arratistan und der Horasier in Morbal eine fast nur von massiv geschützten Handelszügen frequentierte Strecke, die bis Lorfis sogar auf einer gut ausgebauten Straße verläuft.
- Die einmal jährlich hier verkehrende Seidenkarawane ist ein Heerwurm von einer Meile Länge — die größte Beute, die ein Pirat sich vorstellen kann, aber gesichert wie der Tross des Gareth Kaiser's.)

ÜBER STOCK UND ÜBER STEIN

Der folgende Abschnitt soll Ihnen einen Überblick über die verschiedenen Möglichkeiten (und die damit verbundenen Schwierigkeiten) verschaffen, durch Aventurien zu reisen. Dabei erfahren Sie das Wichtigste über Geländearten, Straßen und Verkehrsmittel, nebst Anmerkungen zu besonderen Bedingungen, etwa Wind und Wetter, aufgeweichtem Boden oder Reisen im Eiltempo. Mit Hilfe des Tabellenwerks auf S. 123 können Sie die Reisegeschwindigkeit in beinahe jeder Situation bestimmen. Sofern Sie eine Überlandreise oder Teile davon nicht ausspielen möchten, finden Sie im Anhang auf S. 254 eine Entfernungstabelle nach Reisetagen für die bedeutendsten Strecken. Wenn die Helden beispielsweise eine längere Reise, etwa von Havena nach Beilunk, vor sich haben, ist es sicherlich sinnvoll, nur eine oder mehrere kurze Passagen von jeweils ein oder zwei Reisetagen am Tisch auszuspielen, während Sie den Rest getrost dem oben erwähnten Tabellenwerk überlassen können. In den zum Spielen ausgewählten Abschnitten hingegen kann es sehr wohl darum gehen, ob ein bestimmter Ort noch vor Anbruch der Dunkelheit erreicht wird oder die gewählte Abkürzung nicht in Wirklichkeit einen Umweg dar-

stellt. Anhand der Ereignisse und Gefahren vereinzelt herausgegriffener Reisetage können Sie den Spielern dann ein Bild von der gesamten Reise vermitteln.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Bei der Ausgestaltung von Überlandreisen können die in **Zoo-Botanica Aventurica** enthaltenen Landschaftstabellen hilfreich sein. Dort erfahren Sie, nach Gebieten gegliedert, das

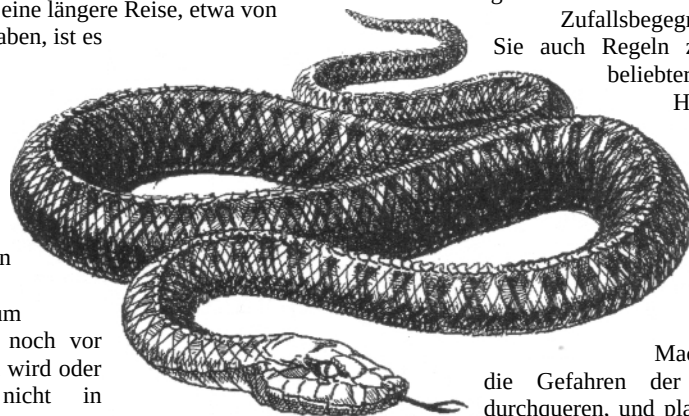
Notwendigste über Flora und Fauna, zudem ermöglichen Ihnen die Angaben die Bestimmung von

Zufallsbegegnungen. In diesem Band finden Sie auch Regeln zur Kräutersuche (ein ebenfalls beliebter Zeitvertreib von Heldengruppen).

Auch wenn Wildnismärsche anstrengend und gefährlich sind, raten wir doch dringend davon ab, für jeden Tag Zufallsbegegnungen auszuwürfeln, die unweigerlich

in Kämpfen resultieren.

Machen Sie sich lieber ein Bild über die Gefahren der Landschaft, die die Helden durchqueren, und planen Sie eventuelle Begegnungen mit der örtlichen Fauna bewusst ein, ebenso natürlich Begegnungen mit kulturplündernden Zweibeinern oder gar abenteuerrelevanten Informationsträgern.





UNTERWEGS MIT VERSCHIEDENEN VERKEHRSMITTELN

REISEGRUPPE ZU FUß

Leicht gepackte einzelne Wanderer, die kaum mehr als Wanderstab, einen Dolch, einen Brotbeutel und einen Wasserschlauch mit sich führen, erreichen im Schnitt eine Tagesleistung von etwa 40 Meilen. Der Regelfall für Helden ist jedoch eine Reisegruppe mit schwerem Gepäck, einer Rüstung, zwei bis drei Waffen, Proviant für mehrere Tage sowie einigen persönlichen Gegenständen. So beladen, beträgt die übliche Marschleistung am Tage um die 30 Meilen. Zu bedenken ist, dass eine Reisegruppe sich jeweils am langsamsten Mitglied orientieren muss.

Die Reise zu Fuß erfordert vor allen Dingen gute Kondition und ordentliche Pausen. Werden mehrfach Eilmärsche hingelegt, sollte dringend eine ordentliche Übernachtung in einem richtigen Bett angestrebt werden. Wird anschließend noch ein halber Ruhetag investiert, haben die Helden genügend Kräfte getankt, um sich wohlgenut dem nächsten Etappenziel zuzuwenden.

Als Meister können Sie Wildnisleben-Proben einfordern, von deren Ausgang die Qualität der nächtlichen Rast entscheidend abhängt — dementsprechend kann die Regeneration modifiziert werden, und Sie können dabei ruhig einen Bonuspunkt spendieren oder auf Abzüge verzichten, wenn die Helden sich besonders umsichtig verhalten.

Neben speziellen Gefahren in bestimmtem Terrain ist die Unachtsamkeit der größte Feind des Wanderers, denn ein falscher Tritt kann manchmal üble Verletzungen nach sich ziehen, die das weitere Vorankommen erschweren oder ganz in Frage stellen. Proben auf das Talent *Wildnisleben* und GE-Proben sind geeignet, um solche Gefahren im Spiel darzustellen. Verlangen Sie als Meister aber nicht ununterbrochen solche Proben, denn so verleiden Sie den Spielern nur den Spaß. Helden, die ein halbwegs diszipliniertes Verhalten an den Tag legen, sollten nur in Bedrängnis geraten, wenn eine besondere (und spielrelevante) Gefahr droht.

Wichtige Informationen zur Erschöpfung und Überanstrengung auf Märschen finden Sie in den **Basisregeln** auf den Seiten 114f.

ZU PFERD

Eine berittene Reisegruppe erreicht üblicherweise kaum mehr als 40 Meilen am Tag, ein einzelner Reiter mit leichtem Gepäck schafft auch 50 Meilen pro Tag. Besonders zu beachten sind bei einer berittenen Reisegruppe, dass auch für Pferde entsprechend Proviant mitgeführt werden muss. Darüber hinaus sind auf längeren Strecken die Hufe bisweilen zu pflegen.

In einigen Geländearten müssen Pferde geführt werden, da ein Ritt zu gefährlich wäre. In normalem Gelände kommt es bei Pferden nur selten zu Trittfehlern; tiefe Böden, Gestrüpp und ein forciertes Tempo erhöhen jedoch die Unfallgefahr. Meist sind Unachtsamkeiten oder Leichtsinn des Reiters schuld an Stürzen. Proben auf die Talente *Gefahreninstinkt*, *Sinnenschärfe* oder *Wildnisleben* können eingefordert werden, um die Aufmerksamkeit des Reiters zu prüfen. Eine Reiten-Probe, die ohnehin von Zeit zu Zeit abgelegt und je nach Gelände modi-

fiziert werden sollte, ist dann geeignet, um die besonderen Gefahren durch Stürze im Spiel darzustellen. Verschiedene Rassen von Pferden sind für bestimmte Aufgaben mehr oder weniger geeignet, so gilt es besonders ausdauernde Tiere für Reisen und eher kräftige Pferderassen, die vor Fuhrwerke gespannt werden.

Die bekanntesten aventurischen Pferderassen sind *Elenviner Vollblüter* (meist Braune und Fuchse; schnell und temperamentvoll; um 200 D für ein erprobtes Reittier), *Maraskan- oder Zwergenponys* (meist Braune mit schwarzem Langhaar und Aalstrich; genügsam, trittsicher, zäh, seefest; um 160 D, gerne als Last- und Zugtier), *Paaviponys* (zottig, viele Farben; gutes Lasttier, kann aber auch Wagen ziehen; ab 80 D), *Shadif* (mit den Unterrassen *Goldfelser* und *Tulamide*; allgemein temperamentvoll, gleichermaßen schnell wie ausdauernd, aber keine Lasttiere und nicht mit Rüstung auszustatten, gänzlich ungeeignet für Kutschen, eigentliche Shadif ausschließlich Rappen und Schimmel, sehr feurig; Goldfelser Füchse, Goldfüchse und etwas fügsamer; Tulamiden Apfel- und Nebelschimmel, können unter Umständen vor Kutsche gespannt werden, bisweilen besondere Affinität zu Zauberern; ab 300 D für Tulamiden, 320 D für Goldfelser, 380 D für reinblütigen Shadif), *Svelltaler Kaltblüter* (häufig Braunschecken; ausdauerndes Zugtier, kann selbst Rüstung tragen und trägt gepanzerte Ritter; ab 140 D), *Trallopier Riesen* (meist Schimmel; größte aventurische Pferde, ungeheuer kräftig, kann Rüstung tragen, ruhig; ab 225 D) und die *Allerweltstiere*, die als *Warunker* bekannt sind (alle Farben, alle Verwendungszwecke, darunter einige erstklassige Boten- und Kriegspferde; ab 100 D für einfache Landschläge, aber auch 200 D für Tiere aus bekannten Gestüten).

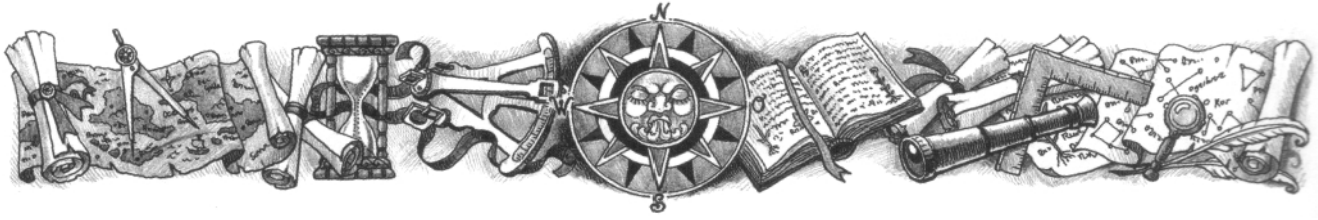
KAMELE

Kamele sind für die Bedingungen in der Wüste besonders gut angepasst, da sie große Wasservorräte speichern und so tagelang ohne zusätzliche Wasseraufnahme aushalten können. Zwar sind die Tiere nicht so schnell wie ein Pferd, doch sehr ausdauernd, robust und verfügen über eine sehr hohe Tragkraft.

Für die Reise durch Wüsten empfiehlt es sich, Kamele als Lasttiere mitzuführen; nötigenfalls kann man auf den Tieren auch reiten und so schwachen oder verletzten Mitgliedern einer Reisegruppe eine Verschnaufpause gönnen. Außerhalb der Wüstengebiete trifft man in Aranien und Almada gelegentlich auf Reisende zu Kamel oder Lastkamele, im Norden jedoch fühlen sich die Tiere auf Dauer nicht wohl.

KARREN, FUHRWERKE UND KUTSCHEN

Vom einfachen und robusten Ochsenkarren über Fuhrwerke von Händlern und Planwagen von Siedlern bis hin zu herrschaftlichen Karossen und regelmäßig verkehrenden Postkutschen sind auf den Straßen Aventuriens so viele unterschiedliche Gefährte unterwegs, dass wir ihnen ein eigenes Kapitel gewidmet haben (in dem sich auch Schlitten finden; siehe Seite 124ff.).



Ein Ochsenkarren legt etwa 25 Meilen am Tag zurück, ein gewöhnliches Pferdefuhrwerk etwa 30, eine Reise- oder Postkutsche 50 Meilen. Karren und Fuhrwerke benötigen mindestens einfache Karrenwege, Reisekutschen sogar Straßen in akzeptablem Zustand.

Wenn die Helden keine eigene Kutsche besitzen, können sie entweder eine mieten (was jedoch selten ist) oder mit der Postkutsche reisen, was rund 4 Dukaten pro Person und pro Reiestrecke von 100 Meilen kostet; eine Mitfahrgelegenheit auf dem Fuhrwerk eines Händlers ist meist deutlich preiswerter zu haben, während man auf einem Bauernkarren meist gegen Unterhaltung und Mithilfe mitgenommen wird.

BOTENREITER UND EILKUTSCHEN

Durch den Wechsel erschöpfter Tiere kann die Tagesleistung eines Reiters oder einer Kutsche erheblich gesteigert werden.

Solches Unterfangen erfordert für einen reibungslosen Ablauf allerdings eine durchdachte Organisation, zum Beispiel **das** Versorgungsnetz eines Botendienstes. Mehr zu diesen Diensten finden Sie im entsprechenden Kapitel auf Seite 137.

Wer ohne Vorbereitungen solche Eilfahrten oder -ritte in Angriff nimmt, wird sicherlich auf etliche Schwierigkeiten **stoßen**, denn nur selten stehen Pferde in Dörfern und **Städten** zur Verfügung, um den angestrebten Wechsel auch durchzuführen zu können. Wenn es jedoch aufgrund eines Abenteuers darauf ankommt, tragen Episoden, die sich mit der **improvisierten** Organisation einer Eilreise befassen, zur Spannung **am** Tisch deutlich bei.

Der Übersicht halber sei hier erwähnt, dass ein Botenreiter pro Tag durchschnittlich um 180 Meilen zurücklegen **kann** (weniger in schwierigem Gelände), eine Eilkutsche auf **einer** Reichsstraße 120 Meilen, immer regelmäßigen Pferdewechsel vorausgesetzt.

GELÄNDE UND STRAßEN

STRAßEN UND WEGE

Entscheidend für das Vorankommen ist in den meisten Terrains die Straßenqualität. Insbesondere im offenen Gelände und mehr oder weniger dichtem Wald hängt die Reisegeschwindigkeit ausschließlich vom Zustand der benutzten Straßen ab. Erst wenn befestigte Wege verlassen werden, machen sich die Besonderheiten des Geländes bemerkbar.

Das Grundmaß für die Qualität aller Wege ist die im vorigen Kapitel beschriebene (Reichs-)Landstraße. Flussquerungen stellen auf Landstraßen kein großes Hindernis dar, meist gibt es Stein- oder Holzbrücken oder die Route führt durch eine seichte Furt. Zahlreiche Straßen im Mittelreich und im Lieblichen Feld sowie die wichtigsten Verbindungen zu benachbarten (zivilisierten) Regionen weisen eine entsprechende Qualität auf.

Auf den Reichsstraßen im Mittelreich und dem Lieblichen Feld kann man sogar noch geringfügig höhere Tagesgeschwindigkeiten erreichen,

während fast alle Nebenstrecken, aber auch etliche bedeutende Routen in den entlegeneren Winkeln Aventuriens weniger gut befestigt sind und daher auch nur geringere Geschwindigkeiten erlauben.

BRÜCKEN UND FURTEN

Flussüberquerungen sind so manches Mal ein lästiges Hindernis, da nur Bäche und kleinere Flüsse von Holzbrücken überspannt werden. Diese Karrenwege erweisen sich manchmal schon für Kutschen als tückisch, sind jedoch mit weniger graziolen Gefährten wie beispielsweise Fuhrwerken oder eben Karren größtenteils problemlos befahrbar.

Auf größeren Straßen stellen Flussüberquerungen fast nie ein ernsthaftes Hindernis dar. Holz-, manchmal gar Steinbrücken sorgen dafür, dass es zu keiner Reiseverzögerung kommt, oder aber die Furten wurden schon beim Bau der Straße so gewählt und befestigt, dass mit einer Behinderung nur bei Hochwasser zu rechnen ist. Viele Furten sind dann für Kutschen, Karren und Fuhrwerke – manchmal tagelang – nicht mehr überquerbar.

Ohne eine Furt können nur Wanderer und Reit- oder Lasttiere von einer Seite eines Flusses auf die andere gelangen, im schlimmsten Fall schwimmend. Das ist einerseits gefährlich und andererseits mit deutlichen Verzögerungen verbunden, da zunächst kleine Flöße für die Ausrüstung benötigt werden und eine anschließende Rast zum Trocknen der Kleidung in jedem Falle angesagt ist. Die Suche nach einer geeigneten Stelle verschlingt indes in einigen Gebieten die meiste Zeit – nicht selten lassen sich daher Reisende auf wagemutige

Unternehmungen

ein, damit sie nicht umkehren und einen deutlichen Umweg in Kauf nehmen müssen. Die Suche nach einer geeigneten Möglichkeit, einen Wasserlauf zu überqueren, nimmt bei einem breiten Bach oder einem kleinen Fluss eine halbe Stunde, bei einem schiffbaren Fluss zwei Stunden und bei einem großen Strom sogar vier Stunden in Anspruch. Bei Hochwasser sind diese Zeiten verdoppelt.





DURCHS GELÄNDE

Mangelt es an einer echten Befestigung, werden auch die Wege (deutlich) schmaler und sind nicht mehr befahrbar. Nur Lasttiere, Reiter und Wanderer kommen auf solchen Pfaden voran, die nicht selten ohne jede Planung nur durch häufige Benutzung im Laufe der Zeit entstanden sind. Zwar führen manchmal kleine Stege über die Wasserläufe, doch wirklich vertrauenswürdige Brücken gibt es nur äußerst selten. Zudem führen diese Pfade nur selten über größere Flüsse, so dass die Suche nach einer geeigneten Überquerungsmöglichkeit manchmal einen halben Tag verschlingt oder ganz und gar erfolglos bleibt.

Anders als bei Reisen auf Straßen und Wegen spielt für das Vorkommen auf Pfaden das Terrain bereits eine wesentlichere Rolle. Werden jedoch sogar die Pfade verlassen, die wenigstens noch ein gewisses Maß an Weg- und Trittsicherheit mit sich bringen, so bekommt der Reisende alle Widrigkeiten des Geländes zu spüren.

Querfeldein erweisen sich Untiefen, Grasnarben, herabhängende Aste, überirdisches Wurzelwerk und herumliegendes Gestein als gefährliche Hindernisse, die eine zusätzliche Verletzungsgefahr darstellen, nicht zu vergessen die der Zivilisation entsprungene Geländemerkmale, etwa Zäune, Gräben und Raine. Darüber hinaus ergeben sich — oft schneller, als man denkt — Orientierungsprobleme, denn wer Meilensteine und Wegweiser gewohnt ist, täuscht sich oft, was Richtung und Entfernung betrifft, sobald er die sicheren Pfade verlässt.

Der gerade Weg mag der kürzeste sein, doch der schnellste ist es nur in den seltensten Fällen. Während sich für Wanderer und Lasttiere die Gefahren noch halbwegs überschauen lassen, erfordert ein Querfeldeinritt hingegen einiges an reiterischem Können und zehrt gleichermaßen an Kondition und Konzentration des Reiters wie des Pferdes.

Die im folgenden genannten Geländearten sind die Basis der Sonderfertigkeit *Geländekunde* und der Talentspezialisierungen auf z.B. *Wildnis-*

leben. Beachten Sie auch, dass Kämpfe unter Umständen durch das Gelände erschwert sind (siehe **MBK** und **Zoo-Botanica Aventurica**).

Offenes Gelände (Grasland/Steppe/Tundra) Offenes Gelände

bietet die besten Möglichkeiten für die Fortbewegung. Zwar verbieten sich für Pferde, Fuhrwerke und Karren Eilmärsche, wenn sie abseits der Wege reisen, doch bei umsichtiger Fahr- bzw. Reitweise besteht kaum eine Gefahr für Fuhrwerk oder Tier. Neben den Wiesen und Weiden Mittelaventuriens

zählen alle Steppengebiete zum offenen Gelände. Sind es dort Buschgruppen, Dornengestrüpp, Messergras und der wellige, harte Untergrund, die den Weg behindern können, so sind es im Grasland die unter dem Grünwuchs verborgenen Steine, Tierbauten und sonstige Unebenheiten, die einem Reisenden zu schaffen machen. Daher können Sie Wanderern wie auch Reitern oder Kutschern gelegentlich eine vereinfachte Probe auf GE bzw. *Reiten* abverlangen, um festzustellen, ob sie in üblichem Tempo vorankommen.

Wälder

Etwa zwischen Paavi und Mengbilla erstreckt sich die Waldzone Aventuriens, jedoch unterscheiden sich die einzelnen Waldgebiete selbst innerhalb eines Gebietes manchmal deutlich voneinander. Der größte Teil des Waldes nördlich des Mittelreichs ist *lichter Wald*, manchmal auch *mitteldichter Wald*. Vereinzelte Baumgruppen lösen sich ab mit Kiefernwäldern, an Hängen oder Wasserläufen verdichtet sich dann allerdings die Vegetation zu einem 'richtigen' Wald. Im Bornland herrscht hingegen *dichter Wald* vor, vielfach ist das Unterholz nicht passierbar oder Nadelbäume stehen derart dicht beieinander, dass sie sich gegenseitig Licht und Boden nehmen. Im Mittelreich und dem Lieblichen Feld sind *dichter Wald* und *lichter Wald* seltener (ersterer aber z.B. im Reichsforst durchaus vorhanden), *gewöhnlicher Wald* mit wechselnd starkem Unterholz ist dort der Regelfall, was wohl in der Vielfalt der Mischwälder begründet liegen mag.

Außer auf Waldwegen und in lichtem Wald ist für Gefährte kein Durchkommen, in dichtem Wald oder bei zu starkem Unterholz müssen Pferde geführt werden.

Gebirge

Im Gegensatz zu Hügellandschaften bezeichnet der Begriff Gebirge eine Geländeart, die nicht nur durch zahlreiche Anstiege und Gefälle, sondern ebenso durch steinigern Boden, kargen Bewuchs und dünne Luft gekennzeichnet ist. Solche





Gebirgslandschaften finden sich in Aventurien recht häufig. Reisende sind dort jedoch deutlich seltener, denn die meisten Reisenden umgehen dieses beschwerliche und gefährliche Terrain. Neben Trittfehlern und Steinschlag macht Reisenden oft die nächtliche Kälte zu schaffen, im Hochgebirge kommen Lawinengefahr, Schneeüberhänge und vereiste Felswände hinzu.

Ritte und Fahrten sind im Gebirge unmöglich, stellenweise können Reittiere nicht mehr weitergeführt werden, und selbst Wandernde benötigen für bestimmte Abschnitte besondere Kletterausrüstung, Mut und Glück. Zahlreiche Gipfel und etliche Berge Aventuriens sind daher noch nie erklommen worden.

Einige Straßen führen über Pässe, die durch das Gebirge laufen. Die Qualität ist schon wegen des Untergrundes nicht mit Reichs- oder Landstraßen zu vergleichen, zudem ist der Zustand durch witterungsbedingte Einflüsse nicht der beste, aber immerhin erlauben solche Pässe das Befahren mit Fuhrwerken und Ochsenkarren, bei vorsichtiger Fahrweise selbst mit Kutschen.

Regenwald

Südlich von Mengbilla sind die Wälder artenreicher als die Laub-, Nadel- und Mischwälder Mittelaiventuriens. Unter den hoch aufragenden Baumriesen gedeiht aufgrund des feucht-warmen Klimas das Unterholz prächtig. Flechten und Ranken weben Unterholz und Wald größtenteils zu einem undurchdringlichen Dickicht zusammen.

Straßen und Wege gibt es im Regenwald nicht, selbst die wenigen Pfade und Wildwechsel, die überhaupt dort existieren, sind kaum als solche zu erkennen und nur unter erheblichen Mühen zu bereisen. Pferde sind unter diesen Bedingungen eher hinderlich, da sie die meiste Zeit über durch das Gelände geführt werden müssen, eher eignen sich daher Packesel oder -ponys. In jedem Fall ist es nicht möglich, auch nur eine Meile mit Kutsche oder Karren im Regenwald zurückzulegen.

Die außergewöhnlichen klimatischen Bedingungen lassen keine Eilmärsche zu, ganz im Gegenteil müssen sogar bestens trainierte Reisende häufig eine Rast einlegen, um sich von den Strapazen zu erholen. Neben der erhöhten Unfallgefahr durch den teilweise recht weichen Untergrund lauern im Regenwald insbesondere die Tücken der unbekannten Flora und Fauna.

Sumpf

Unter Sumpf verstehen wir alle Moore, feuchten Flussauen, Marschen und kleineren Sumpflöcher. Meist wabert Nebel über den abgestorbenen Bäumen, Schilfgräsern und Moosen – gelegentlich erstreckt sich aber auch eine trügerisch sichere Grasfläche vor dem Wanderer. Sieht man von befestigten Knüppeldämmen und gestampften Wegen in absoluter Trockenzeit ab, gibt es für Kutschen und Fuhrwerke kein Vorankommen im Sumpf. Ebenso ist es zum eigenen Schutz und dem der Tiere ratsam, Pferde durch das Gelände zu führen.

Sumpfgebiete werden entsprechend ihrer Gefährlichkeit in 5 Stufen unterteilt, wobei Stufe 1 einer feuchten Wiese entspricht, während Stufe 5 ein gefährliches Sumpfloch oder Morastgebiet repräsentiert, aus dem es selbst mit fremder Hilfe kaum ein Entkommen gibt. Innerhalb dieser Gebiete mag es Pfade geben, die der Stufe 0 entsprechen, jedoch kann ein ein-

ziger Fehltritt ins umliegende Mooregebiet schon fatale Folgen haben. Häufig können nur Ortskundige diese Pfade überhaupt erkennen, und obwohl sie die Sümpfe wie ihre Westentasche zu kennen glauben, gibt es doch dann und wann Berichte von Reisegruppen, die trotz kompetenter Führung im Moor verschollen sind.

Als Meister sollten Sie sich eine grobe Karte des Sumpfgebietes anlegen, das die Helden durchqueren wollen, und bestimmte Bereiche mit den entsprechenden Sumpfstufen markieren. Es kann in Mooren und Sümpfen immer wieder feste Wege und Plätze geben, doch ebenso sind in den halbwegs sicheren Bereichen plötzlich auftauchende Sumpflöcher möglich. Dann und wann sollten Sie von den Helden eine um die Sumpfstufe erschwerte GE-Probe verlangen, bei Misslingen eine weitere, diesmal jedoch um die doppelte Sumpfstufe erschwerte GE-Probe, um ein Einsinken zu verhindern.

Eisgebiete

Nördlich des Oblomon ist das Land karg und öde. Eine dünne Grasdecke, gelegentlich ein paar verkümmerte Büsche und Bäume und hier und da ein Sumpfloch – so sieht der Wanderer die Tundra im Sommer. Im Winter, der je nach geographischer Breite sieben bis zwölf Monate dauern kann, bedeckt meist Schnee den tief gefrorenen Boden. Seen, aber auch vereiste Marschen werden zu spiegelglatten Eisflächen, in den Hochtälern schieben sich die Gletscher vor. An eine andere Fortbewegungsart als mit Schneeschuhen oder Schlitten ist nicht zu denken. Die größten Gefahren gehen bei Reisen im hohen Norden von der eisigen Kälte und Schneestürmen aus, ebenso ist es wichtig, genügend Vorräte einzuplanen, denn es kommt beizeiten vor, dass sich Wanderer verirren und wegen des mangelnden Nahrungsangebotes verhungern oder erfrieren müssen.

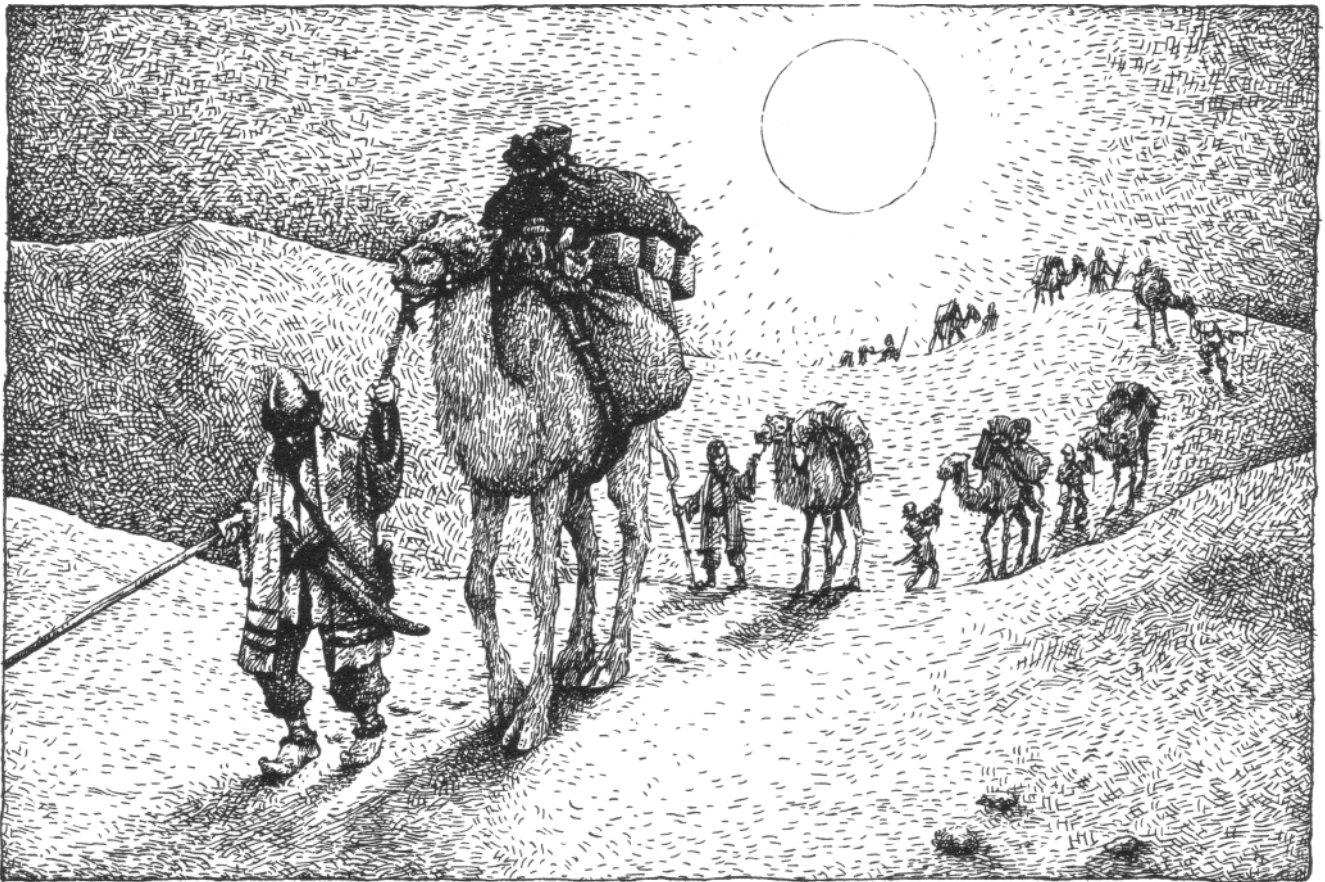
Näheres über das Reisen in den nördlichen Eisgebieten können Sie den Regionalpublikationen über das Bornland bzw. die nördlichen Öden entnehmen.

Erwähnenswert ist, dass in diesen Regionen die Temperatur (abgestuft in *kalt* – *eiskalt* – *Firunkälte* – *Grimmfrost*; jeweils verbunden mit dem Verlust von LeP innerhalb eines bestimmten Zeitraums: 1W / Tag – 2W / Tag – 2W+2 / 4 Stunden – 2W+2 / 6 SR) und der Kälteschutz-Wert der Kleidung (bis zu 10 Punkten) eine Rolle spielen. Durch den erlittenen Schaden können Wunden verursacht werden, die schlimmstenfalls sogar zum Abfrieren eines Gliedmaßes führen. Die nächtliche Regeneration ist spürbar vermindert (–2 Punkte bei *kalt*, –4 Punkte bei *eiskalt*, keine Regeneration bei tieferen Temperaturen).

Schneestürme können die *Orientierung* nehmen, Lawinen, Schneewächten, Gletscherspalten oder Packeisfelder den Wanderer verschlingen oder zumindest behindern – und all dies, ohne dass er sich in Gloranas verfluchtem Eisreich befindet ... In den wenigen Sommermonaten oder -wochen verwandeln sich die Eisgebiete entweder in Sümpfe der Stufen 1 bis 4 oder manchmal auch in offenes Gelände (Tundra).

Wüste

Die einzige große Wüste in Aventurien ist die Große Khöm. Sie besteht zu großen Teilen aus Sandflächen und -dünen, gelegentlich durchsetzt mit gefährlichen Treibsandfeldern, der



Rest sind Geröllfelder, die nur unwesentlich komfortabler zu bereisen sind. Bei Tage macht die große Hitze zu schaffen, des Nachts sinken die Temperaturen teilweise unter den Gefrierpunkt. Das größte Problem für Reisende in der Wüste stellt der Wassermangel dar, denn die Wasservorräte müssen mitgeführt und richtig eingeteilt werden, bis die nächste Oase erreicht wird. Daneben ist die Orientierung mangels vernünftiger Anhaltspunkte sehr schwierig, denn wer nur leicht vom Weg abkommt, mag schon einen Tag später das sehnlich erhoffte Etappenziel um Meilen verfehlen und ist gezwungen, seine verbliebenen Vorräte strengstens zu rationieren.

Näheres zum Thema Reisen in der Wüste können Sie der Regionalpublikation zur Wüste Khôm entnehmen. Regeltechnisch ist zu bedenken, dass Reisende durch Treibsand bedroht sind (wird gehandhabt wie Sumpf; Seite 121), dass deutlich schneller Erschöpfung und Überanstrengung eintreten und die BE für überschüssiges Gewicht doppelt so schnell ansteigt, dass auf jeden Fall genügend große Wasservorräte mitgeführt werden (Menschen benötigen mindestens 4 und bis zu 6 Maß Wasser am Tag, Pferde um 35 Maß – Kaltblüter wie Tralopper oder Svelttaler sind für die Wüste ungeeignet –, Esel ab 15 Maß), damit nicht rapide LeP-Verluste durch Verdursten eintreten (keine Regeneration; 1W SP am ersten Tag, 3W SP am zweiten Tag, danach bis zum Tod 1 SP / Stunde mit Eigenschaftsverlust und Delirium). Ebenfalls leicht kann man vom Hitzschlag betroffen werden, wenn man das Haupt zu lange ungeschützt der Sonne aussetzt (K0-Probe, wenn länger als 6 Stunden ungeschützt, jede Folgestunde um je 1 erschwert wiederholt; bei Misslingen 1W SP und Verlust von 2W AuP, ein Punkt Überanstrengung, alle Eigenschaften -1).

Auch in der Wüste haben Ortsfremde oft deutliche Schwierigkeiten mit der *Orientierung* und dem *Wildnisleben*, ja, es sollen schon Reisende in der Wüste ertrunken und erfroren sein. Neben der Großen Khôm gibt es noch die deutlich kleinere Gorische Wüste, eine Geröllwüste, in der nicht eine einzige Oase bekannt ist, die sich dafür aber sehr wohl durch Treibsandfelder, Staublöcher, eiskalten Wind und allerlei Geistererscheinungen auszeichnet.

BODENQUALITÄT'

Durch tagelangen Regen aufgeweichter Boden stellt auch dann noch ein Hindernis dar, wenn das Wetter inzwischen heiter und sonnig ist, und ebenso natürlich Schneefall und Eisbildung im Winter.

Aufgeweichter Boden und leicht verschneites Terrain reduzieren den Bewegungsmultiplikator um 0,1, stark aufgeweichter Boden, Tiefschnee und vereistes Gelände sogar um 0,2; der Gesamt-Multiplikator kann jedoch nie unter 0,05 sinken. Reichsstraßen und Landstraßen sind von aufgeweichtem Boden nicht betroffen, während verschneiter oder vereister Boden die Bewegung mit Schlitten gerade erst ermöglicht (und natürlich für Eis- und Schneegebiete ignoriert wird) ...

GELÄNDEFORMATION

Nicht alle Strecken, besser gesagt nur die wenigsten Strecken, führen durch halbwegs ebenes Gelände, oft wechseln sich Gefälle und Anstiege ab, und seien es nur ein paar flache Hügel. Das ständige Berg- und Talwandern macht sowohl Wanderer als auch Reit- und Zugtiere müde, erfordert häufigere Ver-



schnaufpausen und senkt ganz allgemein die Reisegeschwindigkeit. Es ist schwierig, absolute Modifikatoren anzugeben, da die verschiedenen Landschaften meist Mischformen aus Ebenen (x 1), Hügeln (x 0,75) und einzelnen Bergen (x 0,5) darstellen; Sie sollten daher entsprechende Mittelwerte verwenden.

Von Bergen und Hügeln ist das Gebirge durch den vorwiegend steinigen Untergrund zu unterscheiden. Da für Gebirgslandschaften bereits die Beeinträchtigungen durch Anstiege und Gefälle berücksichtigt sind, ist die Tagesleistung nicht noch einmal zu modifizieren.

EILMARSCH

Grundsätzlich ist es für jeden Reisenden in guter gesundheitlicher Verfassung möglich, das Tempo zu verschärfen, um ein geplantes Ziel schneller zu erreichen. Die Tagesleistung **kann** durch Eilmärsche und -ritte auf das Anderthalbfache gesteigert werden; Fuhrwerke, Karren und Kutschen erzielen maximal das 1,25-fache der üblichen Strecke, sofern nicht die Zugtiere gewechselt werden.

Wegen der erhöhten Verletzungsgefahr sollten Eilmärsche nur auf befestigten Wegen, für Wanderer auch auf Trampelpfaden durchgeführt werden.

Andernfalls ist eine *Wildnisleben-*

Reisegeschwindigkeit für verschiedene Verkehrsmittel, Geländearten, Wegqualitäten und unter besonderen Bedingungen

Die Tabellen können Sie wie folgt benutzen: Zunächst ermitteln Sie für die gewählte Fortbewegungsart die Basisgeschwindigkeit (in Meilen pro Tag) auf der entsprechenden Tabelle. Suchen Sie danach auf der Haupttabelle die passende Geländeart bzw. Straßenqualität heraus und multiplizieren die Tagesleistung mit dem angegebenen Modifikator. So erhalten Sie die für Gelände oder Straßentyp geltende Tagesleistung. Überprüfen Sie dann anhand der Einträ-

ge der folgenden Tabellen, ob ein oder mehrere zusätzliche Modifikatoren ins Spiel kommen. Multiplizieren Sie alle Modifikatoren miteinander, anschließend noch mit der zuvor ermittelten Tagesleistung, dann erhalten Sie die tatsächlich an diesem Tage zurückgelegte Strecke in Meilen.

Sie können über den Daumen gepeilt multiplizieren, damit Sie keinen Taschenrechner benötigen, gegebenenfalls empfiehlt es sich, eher großzügig zu runden.

Basisgeschwindigkeit (Meilen/Tag)		Modifikatoren nach Geländearten	
Reisegruppe zu Fuß	30	Reichsstraße	1,1
Wanderer mit leichtem Gepäck	40	Straße	1,0
Reisegruppe zu Pferd	35	Weg	0,8
Einzelreiter mit leichtem Gepäck	50	Offenes Gelände, Pfad	0,8
Kamelkarawane	30	Offenes Gelände	0,75
Karren	251	Lichter Wald, Pfad	0,75
Fuhrwerk	301	Lichter Wald	0,6
Kutsche	502	Wald, Pfad	0,6
Schlitten	503	Wald	0,5
1) nur im offenen Gelände oder lichtem Wald querfeldein, nicht auf Pfaden, in Wüste oder Eisgebieten		Dichter Wald, Pfad	0,5
(2) nicht auf Pfaden oder querfeldein, nicht in Wüste oder Eisgebieten; auf Karrenwegen und Pässen nur halbe Geschwindigkeit		Dichter Wald	0,2*
(3) nur auf verschneiten oder vereisten Flächen		Gebirge, Passstrecke	0,4
Modifikator nach Wetter		Gebirge, Pfad	0,3*
Nieselregen, Schwüle, Frost,		Gebirge (kein Klettern)	0,2*
leichter Nebel oder steife Brise	x 0,9	Hochgebirge (Klettern)	0,1
Große Hitze (im Wald oder dichtem Wald)	x 0,9	Regenwald, Pfad	0,4*
Große Hitze in sonstigem Gelände	x 0,8	Regenwald	0,2*
Dauerregen oder Sturm	x 0,7	Regenwald/Gebirge	0,1*
Heftiger Schauer oder dichter Nebel	x 0,5	Sumpf, Weg/Knüppeldamm	0,5
Orkan	x 0,3	Sumpf, Pfad	0,3*
Modifikator nach Boden		Sumpf	0,1*
Aufgeweichter Boden,		Eisgebiete, freie Fläche	0,7
leicht verschneit	Faktor -0,1*	Eisgebiete, Tiefschnee	0,4*
Stark aufgeweichter Boden,		Eisgebiete, Eisflächen	0,2*
Tiefschnee, vereistes Gelände	Faktor -0,2*	Eisgebirge/Gletscher	0,1*
*) Durch die Beschaffenheit des Bodens kann der Gesamtmodifikator nie unter 0,05 sinken.		Geröllwüste	0,6
		Sandwüste	0,5
		*) Reittiere müssen geführt oder im Schritttempo geritten werden, die Tagesleistung sinkt dementsprechend auf die einer Reisegruppe zu Fuß.	

Probe+5 erforderlich, um sich nicht kleinere Verletzungen wie verstauchte Knöchel, Abschürfungen o.ä. zuzuziehen (1W3 SP

evtl. GE und GS -2). In Gebirgen, Sümpfen und im Dschungel ist es schlichtweg unmöglich, das Tempo zu erhöhen, in Wüsten oder Eisgebieten äußerst anstrengend. Desgleichen vereiteln aufgeweichte Böden oder tiefer Schnee ebenso wie Sturm und heftiger Regenfall einen Eilmarsch.

Auf Dauer kann ein Mensch oder Tier nur jeden zweiten Tag erhöhtes Tempo anschlagen, ohne konditionelle Verluste hinnehmen zu müssen, vorausgesetzt, er ist gut trainiert und nicht bedeutend verletzt. Speziell hierfür können Sie die Erschöpfungsregeln aus den Basisregeln verwenden. Ergänzend gilt, dass man so lange keine LeP und AsP regeneriert, wie man noch Überanstrengung abbaut.

WIND UND WETTER

Sei es ständiger Regenfall, peitschender Wind, Nebel, eisige Kälte oder brütende Hitze, das Wetter spielt für das Vorankommen eine entscheidende Rolle. Der nebenstehenden Tabelle können Sie die notwendigen Modifikationen entnehmen, um Wettereffekte ins Spiel zu bringen.

Welches Wetter nun gerade auf dem Marsch herrscht, sollten Sie als Meister nach den Umständen, der durchquerten Region o.ä. selbst entscheiden.

**) Durch die Beschaffenheit des Bodens kann der Gesamtmodifikator nie unter 0,05 sinken.



VON ALLERLEI FUHRWERK

»Schaut her, das hier ist der Wagen des Bornlands: eine Kaleschka, und dazu eine besonders feine. Seht Ihr, wenn Ihr einen Schlitten braucht, lasst Ihr nur die Räder abnehmen und hier hinten anhängen, bis der Schnee wieder schmilzt. Die Kufen sind bei dieser Kaleschka in zwei Paaren gefertigt. Das hintere Paar ist starr und hält die Spur, egal wie schnell Euer Kutscher die Pferde laufen lässt. Vorn ist es ein bewegliches, weshalb diese Kaleschka so wendig ist. Und damit Wind und Regen, Sturm und Schnee Euch nichts anhaben können, ist der Aufbau aus bestem bornischen Holz und starkem Elchleder. Seht Ihr, der Kutscher sitzt hier vorn hoch über den drei Pferden, in der Kutsche hat es Platz für vier Personen, und wenn Ihr einmal verreist, passen auch etliche Truhen oben aufs Dach.

Das hier ist die Deichselschere, dazwischen läuft das Mittelpferd. Ist der Kummelbogen nicht wunderschön? Wir haben ihn mit geschnitzten Wellen und Wasserlilien verziert – eine Bestellung der Wirtin vom Hotel zur Quelle. Das wird ein Bild, wenn das Spurpferd diesen trägt und die beiden Pferde links und rechts fleißig nebenher laufen! Ach, und blickt einmal hierher: Dieser Wagen hat vier Federbögen aus abgelagertem, gehärtetem und über Wasserdampf gebogenem, in Schichten verleimtem Holz. Die braucht Ihr kaum alle vier Götterläufe einmal auszutauschen, und es fährt sich weich wie über einen Laubweg.«

—aus einem Verkaufsgespräch in Festum, 20 Hal

Die Kutschen und Schlitten des Adels und des wohlhabenden Bürgers lassen so manchen aventurischen Stellmacher ob der Möglichkeiten der Ausgestaltung (und der erwarteten Einnahmen) ins Schwärmen geraten. Doch ist es sicher nicht der teure geschlossene und aufwendig gefederte Wagen, der den Helden am häufigsten begegnen wird, sondern der zweirädrige Bauernkarren oder der vierrädrige Kasten- oder Leiterwagen der Fuhrleute. Die einfachsten Fahrzeuge werden zum guten Teil vom Bauern selbst gezimmert, und nur die Räder kommen aus der Werkstatt eines Wagners und das Geschirr für die Zugtiere aus den Händen eines Sattlers. Kleinere Karren und Schlitten werden schon einmal von dem im Dorf ansässigen Zimmermann oder Schreiner hergestellt, und der Nivese wird sich seinen Hundeschlitten ebenso zumeist selbst fertigen, wie seine Eltern es ihn lehrten. Soll der eigene Wagen oder Schlitten jedoch schneller als im gemächlichen Schritt eines Ochsenengespannes und über längere Strecken als nur vom Feld zum Hof gefahren werden, wünscht man gar eine Federung und eine Bremse, so werden sich auch die Helden an einen fähigen Stellmacher wenden müssen.

Die wenigsten Helden werden jedoch einen Wagen kaufen wollen, um sich und ihre Habe oder Waren von einem Ort zum anderen zu transportieren; vielleicht brauchen sie auch nur für einen Abend einen herrschaftlichen Wagen, um bei einem Fest eindrucksvoll vorfahren zu können. In allen größeren Städten können sie Kutschen und Fuhrwerke für fast jeden Zweck mieten – zumeist mit Kutscher, seltener ohne und dann auch nur gegen Hinterlegung einer Sicherheit, schließlich ist ein Wagen oder gar eine Karosse nicht eben billig in der Anschaffung. Zudem hat schon so mancher Kutscher Orte, Personen oder deren Geheimnisse gekannt, nach denen die Helden ohne seine Hilfe tagelang hätten suchen können.

Doch bevor sich Ihre Helden nach einem Fortbewegungsmittel umsehen, seien es nun ein Schlitten oder eine Kutsche, müssen sie sich überlegen, wofür und wie lange sie das Gefährt benötigen, wie die Straßen und die Witterung voraussichtlich sein werden, ob sie den Karren selbst ziehen wollen oder ob sie Zugtiere brauchen.

Und dann bleibt immer noch die Frage nach dem Gold: eine *Sechser-Ferrara* für über 1.500 Dukaten – ohne Pferde! – ist nicht für jede und jeden erschwinglich, und das Streitross des Helden wird sich in den seltensten Fällen gefügig als Kutschgaul einspannen lassen, so dass der Preis für die Zugtiere noch hinzukommt. Haben sich die Helden für einen Wagentyp entschieden, bleibt noch die Frage der Ausrüstung zu klären: Für eine einfache Bremse und ein Ersatzrad sollte immer noch Geld übrig sein, aber eine federnde Wagenaufhängung des Wagenkastens, wie sie der alte *Stoorrebrandt* an seiner umgebauten Ferrara erstmals benutzte, oder die sündhaft teuren Stahlfederbögen aus zwergischer Werkstatt können sich zumeist nur Kaiser und Könige leisten, so dass man lieber unbequemer, aber um so billiger reist – und Iryanlederbezüge der Sitze, aufwendige Schnitzereien oder ein kunstvoll gemaltes Wappen sind wohl in den wenigsten Fällen notwendig ...

BERÜHMTE AVENTURISCHESTELLMACHEREIEN

Ferrara-Eisenherr, Alt-Gareth; berühmt für Luxuskarossen, Streit- und Rennwagen, Einzelanfertigungen jeder Art, sehr gut und teuer

Winzberg, Gareth-Rosskuppel; leichte ein- bis vierspännige Gefährte in Sonderanfertigung und nur auf Bestellung, gut und sehr teuer

Königlich Kusliker Karosseriemannufaktur, Kuslik; von Stadtkutschen und Mietdroschken über Reisewagen bis zu kaiserlichen Staatskarossen, Einzelanfertigungen, sehr gut und teuer **Stoorrebrandt**, Traditionssitz Festum, jedoch auch Stellmachereien in verschiedenen Niederlassungen; hauptsächlich Lastgefährte (für den Bedarf des Handelshauses) und Kaleschkas, in den meisten Niederlassungen auch auf Wunsch Einzelanfertigungen jeglicher Art, gut und teuer; auch überholte Gebrauchtkutschen erhältlich

Kolenbrander, Trallop; Lastgefährte, gut und preiswert; Einzelanfertigungen aller Art, gut und teuer; auch überholte Gebrauchtkutschen (vor allem schwere Lastkutschen) erhältlich **Yaquirblitz**, Vinsalt; kleine Reisekutschen und schnelle Renngefährte, gut und preiswert

Wagnerei Pir Kutschner, Havena; Wagen jeglicher Art, auch Sonderanfertigungen, gut und unverschämt teuer, Gebrauchtfuhrwerke, aufgearbeitet, gut und preiswert

Stellmacherei am **Fuhrhof**, Thorwal; hochbordige und hochachsige Ochsenkarren und deren Reparatur, gut und billig, zudem kann man, seit der junge Stellmacher **Fjólnir Hjurasson** von der Walz zurück ist, auch Einzelanfertigungen aller Arten in gleicher Qualitäts- und Preislage bekommen — so man etwas Geduld mitbringt.



KUTSCHVERMIETUNGEN POSTKUTSCHEN-DIENSTE & FUHRHÖFE (AUSWAHL)

Kaiserlich-Königlicher Droschkenhof in Gareth, ein- und mehrspännige Personendroschken einschließlich Kutscher und auf Wunsch Bedienstete im Livree des KKD

Fernhandelshaus Okenheld, Gareth, das Haus fährt Waren im Auftrag und hat häufig Bedarf an wehrhafter Begleitung
Rollkutscherei Stoorrebrandt, Festum, Konvoifahrten mit eigenen Waren und im Auftrag, auch Personenbeförderung
 Postdienst Pertakis, der erste halbwegs regelmäßig verkehrende Reise- und Postkutschendienst des Horasreiches
Garos Rollfuhrwerke, Havena, Güterfahrten im Auftrag, sehr gute und erfahrene Fuhrleute

TYPEN UND TECHNIK

Es gibt in Aventurien eine Vielzahl unterschiedlicher Fahrzeuge. Viele landestypische Wagen, wie zum Beispiel die Kaleschka, sind durch die örtlichen Gegebenheiten entstanden. Der Zustand des Wegenetzes, die vorherrschende Witterung, die üblicherweise vorhandenen Zugtiere und die verfügbaren Baumaterialien, aber auch Traditionen spielen hierbei eine Rolle.

Allen gemeinsam ist es, dass der Aventurier mit ihrer Hilfe eine Strecke samt seiner Habe besser bewältigen kann als zu Fuß. Dem Bauer bedeutet 'besser', dass er seine Heuernte mit nur zwei Fuhren von der Wiese herunter bekommt, dem Händler, dass seine Ware sicher, preiswert und unbeschädigt ihr Ziel

erreicht (man braucht mehr Lasttiere für eine Karawane als Zugtiere für einen Wagen), dem Reisenden ist die Zeitersparnis bei höchstmöglicher Bequemlichkeit das wichtigste, und der Arenafahrer will siegen. Daher gibt es leichte Gefährte, die die Zugtiere möglichst wenig behindern, robuste Wagen für den Warentransport, einfachste Bauernkarren und stilvolle Karossen.

Ebenso wird sich die Art der Anspannung nach den Zugtieren und dem Zweck des Gefährts richten: Ein *Kummet*, egal ob wie im Mittelreich und Lieblichen Feld als ovales Rund geschlossen oder im Bornland oder Thorwal oben und unten offen und mit Lederschnallen angepasst, wird das schwer ziehende Tier tragen, während das leichte *Sielengeschrir* aus Leder für den kleinen Eselskarren und den Einspänner in der Stadt hinreicht.

Auch ist die Anzahl der Zugtiere und ihre Art vom Vermögen des Besitzers abhängig, der für sie einen passenden %gen benötigt. So wie eine typische Kaleschka mit einem kleinen Pferdchen davor undenkbar ist, gehören vor einen Ochsenkarren keine vier feurigen Rösser, die unweigerlich den für ihre Geschwindigkeit nicht gebauten Wagen zu Kleinholz fahren würden. Und ein nivesischer Hundeschlitten kann ohne tief greifende Veränderung des Geschirrs nicht von einem Pferd gezogen werden, ohne Tier, Schlitten und Fahrgäste zu gefährden. Auch sind die meisten Kutschen und Schlitten auf eine bestimmte Anspannung ausgerichtet, mit denen sie am sichersten gefahren werden können: So gibt es Einspänner und Mehrspänner. Zweispänner werden üblicherweise mit beiden Tieren nebeneinander, seltener hintereinander in *Tandem-Anspannung* gefahren. Dreispänner lassen zumeist drei Tiere als





Troika nebeneinander laufen, aber bisweilen wird auch zwei zu eins angespannt, was zwei Pferde vor der Kutsche und eines vor dem Paar bedeutet. Noch größere Tierzahlen werden meist als Paare gereiht, außer bei der *Fünfspänner-Kaleschka*, wo die Anordnung stets drei zu zwei ist, und bei der *Quadriga* (nur als Streit- oder Arenawagen) mit ihren vier Pferden nebeneinander. Hunde hingegen laufen in einer von rechts nach links leicht versetzten langen Reihe (nur auf den endlosen Eisflächen des hohen Nordens ist die Fächerformation anzutreffen), Dachse ebenso, wenn sie allerdings aufgrund ihrer Größe auch schon einmal als Troika oder Paarreihung gefahren werden.

Für jede dieser Anspannungsarten benötigt man ein zum Wagen, zu den Tieren und der Reihung passendes Geschirr. Wenn in einem Viererzug ein Pferd ausfällt, ist es nur mit aufwendigen Änderungen am Geschirr möglich, mit drei Pferden bis zum nächsten geplanten Halt zu kommen. Solch ein Geschirr besteht zumeist aus vielen langen Leinen und auch Ketten, dem Leder am Pferd samt Kummer oder Brustblatt, Deichsel, Waagbalken und Ortscheide und vielen Verbindungsstücken – heillos verwirrend für jeden, der nicht täglich Tiere ein- und auszuspannen gewohnt ist. Es sei noch angemerkt, dass sich ein Fahr- und ein Reitgeschirr natürlich gravierend voneinander unterscheiden, und dass es somit – von der Eignung der Tiere einmal ganz abgesehen –

fast unmöglich ist, auf die Schnelle ein Reitpferd vor eine Herren- und pferdelose Kutsche zu spannen und dann noch zu lenken. Weitere Informationen zu Zugtieren und ihrer Ausbildung und den Preisen von Wagen und Tieren können Sie dem Band *Zoo-Botanica Aventurica* entnehmen. Dort finden Sie ebenfalls eine Auflistung von allerlei Kutschzubehör.

FAHRZEUG LENKEN

Fast alle Tätigkeiten, die mit dem Betrieb und der Instandhaltung einer Kutsche zu tun haben, können mit Proben auf das Talent *Fahrzeug Lenken* abgehandelt werden, speziell das An-, Aus- und Umschirren, die Improvisation eines Fahrgeschirrs, das Wissen um korrekte Lastverteilung, die Einschätzung von Zugtieren – und natürlich das Fahren selbst. Beinahe jeder Aventurier dürfte ein altgedientes Gespann Ochsen samt ihres Karrens auf einem geraden Weg vom Markt in ihren Stall bringen können; eine Sechser-Ferrara mit heißblütigen, ungeschulten Rössern im Geschirr gehört hingegen ebenso in die Hand eines Meisters der Fahrkunst wie ein über-, unter- oder fehlbespanntes Fahrzeug.

KURZBESCHREIBUNG DER FAHRZEUGE

Hier nun die bekanntesten grundlegenden Wagentypen, die in Variationen in ganz Aventurien vorkommen können.

Verbreitung: in welcher Gegend das Fahrzeug anzutreffen ist.

Zweck: wozu das Fahrzeug hauptsächlich genutzt wird.

Passagiere: Die erste Zahl gibt die übliche Zahl der Kutscher und eventueller Helfer an, die zweite die der Sitzplätze für Passagiere.

Last: Gepäck oder Waren; keine, mittel, viel, sehr viel; eventuell können Mitreisende auf der Ladefläche untergebracht werden.

Anspannung: die bevorzugte Art der Zugtiere und die Art der Anspannung

Schwierigkeit: einfach, mittel, hoch, sehr hoch; die Schwierigkeit, das Fahrzeug als Kutscher zu führen; hierbei gilt der zweispännige Pferdewagen im Trab auf guter, mäßig befahrender Straße als mittelschwierig (entsprechend einer *Fahrzeug Lenken*-Probe +2 für unerwartete Manöver; jede Schwierigkeitsstufe verschiebt diesen Probenauflschlag um 2 Punkte).

Geschwindigkeit: gering, mittel, hoch, sehr hoch; die übliche Reisegeschwindigkeit des Fahrzeugs, als *mittlerer* Wert gilt wiederum das zweispännige Pferdewerk im ausdauernden Trab, der 30 Meilen pro Reisetag zurücklegen kann.

Preis: für die Neuanfertigung der jeweils einfachsten Ausführungen; bei einfachen Gefährten der Preis, der Helden abverlangt wird (Nachbarn des Stellmachers arbeiten die Kosten entweder ab oder zahlen in Naturalien).

Anmerkung zur Achsenzahl: Einachser verfügen über keinerlei mechanische Lenkvorrichtung, bei Zweiachsern ist meist die Deichsel mit der beweglichen Vorderachse verbunden, bei Dreiaxsern ist die letzte Achse meist als beweglicher Nachläufer gestaltet.

Die Karren der Armen und der Tagelöhner »Beinahe dauerte es mich zu sehen, wie der Alte den einachsigen Karren mit seinen Scheibenrädern mit dem Brustgurt durch die Straßen zog und bei jedem Dunghaufen hielt, um den Dreck auf seinen Karren zu schaufeln. Aber nicht wenig wunderte es mich, dass selbst hier in Unau die Karren der Ärmsten denen in Gareth oder Festum ähneln. Und wenn doch einmal ein Tier davor gespannt ist, ist es hier wie dort ein kleiner Esel.« —aus

Die dampfenden Wälder von *Bastan Munter*, Gareth Ausgabe, 1008 BF

Verbreitung: ganz Aventurien

Zweck: das einfachste aller gezogenen Transportmittel; als Krämer-, Dung- oder Leichenkarren, in Khunchom mit einfachem Verdeck sogar zur Personenbeförderung

Passagiere: 1 + 0

Last: wenig bis mittel; maximal ein Mitreisender findet noch auf der Ladefläche Platz

Anspannung: der Kutscher selbst oder ein Esel, manchmal eine Ziege oder ein großer Hund, am Kopfzaum oder Halsband geführt

Schwierigkeit: einfach

Geschwindigkeit: gering, in leichter Bauweise: mittel

Preis: Hunde- oder Ziegenkarren von 8 bis 12 D, Menschen- oder Eselskarren um 18 D

Bauernkarren

»Der Leiterwagen dort drüben ist ein Heu- und Futterwagen. Er heißt so, weil seine hohen Seitenwände wie große Leitern aussehen. Der da ist klein und einachsig, es gibt ihn aber auch mit vier Rädern. In den Dörfern bauen sie noch einfachere Ochsenkarren, die teils gar keine Kutschböcke haben und bei denen der Bauer auf seinem Heu sitzt oder neben den Tieren herläuft. Da ist auch so manches Rad noch eine Holzscheibe, vielleicht gerade einmal mit einem Eisenband beschlagen.«

—aus einem Verkaufsgespräch in Festum, 1113 BF

Verbreitung: ganz Aventurien

Zweck: Beförderung von Erntegut vom Feld zum Hof und vom Hof zum Markt

Passagiere: 1–2 + 0

Last: mittel bis sehr viel; häufig auch Platz für Mitreisende

Anspannung: je nach vorgesehener Last Ochsen, Esel, Maultiere, schwere Warunker oder Kaltblüter ein- oder zweispännig als Paar

Schwierigkeit: einfach

Geschwindigkeit: gering

Preis: von 25 D für den einspännigen, einachsigen Leiterwagen bis 80 D für einen zweispännigen, zweiachsigen, schweren Rübenwagen mit Kutschbock



Kleinere Wagen

der Händler und Handwerker

»Dort drüben steht ein Pritschenwagen mit Kutschbock, und daneben seht Ihr gleich einen kleineren Kastenwagen. Das ist eigentlich ein Pritschenwagen mit niedrigen Bordwänden; den gibt's auch ganz geschlossen. Wir bauen die Wagen genau so, wie der Händler oder Handwerker sie braucht. Ein Bierwagen für schwere Norburger Riesen muss eben ganz andere Maße haben als ein Eselskarren, auf dem der Gewürzhändler seine kleinen Fässchen vom Hafen holt, versteht Ihr?«

—aus einem Verkaufsgespräch in Festum, 1113 BF

Verbreitung: ganz Aventurien

Zweck: Beförderung von Waren auf kurzen Strecken

Passagiere: 1 bis 2

Last: mittel bis sehr viel; meist kein Platz mehr für Mitreisende

Anspannung: Ochsen, Esel, Maultiere, schwere Warunker oder Kaltblüter einspännig, zwei- oder vierspännig in Paaren

Schwierigkeit: einfach bis mittel

Geschwindigkeit: gering bis mittel

Preis: von 80 D für einen offenen, zweispännigen Bierwagen bis zu 350 D für einen geschlossenen Kurzstrecken-Kastenwagen

Plan- und Kastenwagen

»Lenkbarer Zweiachser, hohe Bodenfreiheit, hohe Bordwände, Plane auf Bögen darüber oder die Wände ganz hochgezogen und ein Dach drauf. Je nach Last zwei oder vier Tiere davor. Fertig. Die Svelltschen Siedler und die Norbarden haben seit Jahrhunderten erkannt, was praktisch, nutzbar und preiswert ist – und wieso sollte man an einer bewährten Tradition rütteln?«

—so gehört in der Stellmacherei am Fuhrhof Thorwal

Verbreitung: vornehmlich Nordaventurien bis hinunter nach Selem

Zweck: Siedlerwagen, Lastwagen, Wohnwagen der Norbarden oder fahrender Händler und Quacksalber

Passagiere: 2 + 0

Last: viel bis sehr viel, selten zusätzliche Sitzplätze

Anspannung: Svellttaler Kaltblüter oder schwere Warunker, selten auch Ochsen oder große Maultiere als Zwei- oder Vierspänner

Schwierigkeit: mittel

Geschwindigkeit: gering bis mittel

Preis: von 130 D für einen zweispännigen Planwagen bis 350 D für einen einfachen Wohnwagen

Stoorrebrandter

»Ein echter Stoorrebrandter! Ihr werdet nirgendwo einen Lastkutsche finden, die derart geländegängig ist und dabei soviel Platz auf der Ladefläche bietet. Der Kasten ist so hoch über dem Boden, damit kostbare Ware nicht feucht wird, wenn eine Furt zu queren ist. Und wegen der schlammigen Wege hier im Frühjahr und Herbst ist sie dafür ausgelegt, sechsspännig gefahren zu werden. Das Verdeck hält zudem sicher jeden Regen und Schnee von der Ladung fern. Die Plane ist aus gewachstem Segeltuch.«

—aus einem Verkaufsgespräch in Festum, 1113 BF

Verbreitung: Bornland, Mittelreich, Svelltbund, Liebliches Feld, in Variationen auch im südlichen Aventurien

Zweck: schwerer Transportwagen für Handels Güter, aus dem gängigen Planwagen entwickelt

Passagiere: 2 + 0

Last: sehr viel

Anspannung: schwere Zugpferde wie Norburger Riesen, aber auch Ochsen oder große Maultiere als Vier- oder Sechsspänner

Schwierigkeit: mittel bis hoch

Geschwindigkeit: gering bis mittel

Preis: 300 D für das vierspännige Modell

Steppenschivone

»Ah, eine Plane wie bei der Steppenschivone von dem Gorge?« »Nun, Trallop Gorge macht wohl mehr Wirbel um sein Wundergefahr, als es das wert wäre. Dies von ihm erfundene Knickgelenk zwischen Bock und Ladewagen kann doch gar nicht halten, und wenn ich einen Dreiaxser baue, dann mit eng zusammenliegenden, unbeweglichen Hinterachsen. Außerdem spannen wir Norburger an, und er rät zum Sechsergespann mit Ochsen. Daran könnt Ihr schon erkennen, dass er Angst hat, mit dem Ding schneller als unbedingt nötig zu fahren. Wahrscheinlich fällt ihm dann die Hornisse vom Wagen, die er als I-Tüpfelchen seinen Kunden aufschwätzt.«

—aus einem Verkaufsgespräch in Festum, 1113 BF

Verbreitung: in allen unwegsamen Gegenden Nordaventuriens

Zweck: schwerer Transportwagen für Handelszüge in unsichere, unwegsame Gegenden

Passagiere: 2 + 0–2

Last: sehr viel

Anspannung: Ochsen als Vier oder Sechsspänner

Schwierigkeit: mittel

Geschwindigkeit: gering bis mittel

Preis: 1200 D (ohne Bewaffnung)

Kaleschka

Das Aussehen wurde zu Beginn des Kapitels zutreffend von dem eifrigen Festumer Stellmacher beschrieben. Hinzugefügt sei, dass die Kaleschka nach Norburger Art keine festmontierten Kufen hat, sondern diese nur bei Bedarf unter den festgestellten Rädern angebracht werden. Diese Kaleschka ist nicht so wendig wie die der Festumer **Weise**, dafür riskiert man im unebenen Gelände auch nicht das Aufsetzen der Kufen. Auch wird die Kaleschka häufiger fünfspännig gefahren, indem man noch einmal ein Paar Pferde vorgespannt. Zudem gibt es offene Varianten, bei denen allerdings ein ledernes Dach aufgespannt werden kann.

Verbreitung: Bornland

Zweck: Reiseschlitten bzw. -kutsche

Passagiere: 2 + 4

Gepäck: mittel, keine bei der offenen Kaleschka

Anspannung: meist Warunker als Troika, eventuell auch drei zu zwei

Schwierigkeit: mittel, fünfspännig hoch

Geschwindigkeit: mittel bis hoch

Preis: ab 900 D

Postkutschen und herrschaftliche Karossen

»Eine offene Karosse mit aufeinander abgestimmten Pferdepaaren in unterschiedlicher Anzahl hintereinander, am eindrucksvollsten mit Kutscher in der Livree des Hauses und zwei gleichermaßen gekleideten Dienern auf der hinteren Pritsche, immer bereit, ihrer Herrschaft aus dem Wagen zu helfen oder die vorderen Pferde zu halten. Eine Schande, wenn man hintenauf Reisetruhen festzurrt, die hintere Sitzbank mit einem Verdeck überdacht und auch noch schwere Norburger Riesen davorspannt! Wir nennen dies dann einen Norburger Schander.«

—in einer Vinsalter Stellmacherei

Verbreitung und Varianten: Städte des Lieblichen Feldes, in Variationen, meist mit geschlossenem Aufbau (Holz oder Leder), auch im Mittelreich (dann offen **Herrschaftliche Karosse** oder geschlossen häufig nach der Stellmacherei **Sechser-Ferrara** (6 Pferde, 6 Gäste) oder schlicht **Reisekutsche** genannt); die bekannteste Abwandlung dürfte die geschlossene und recht schlichte, aber robuste und mit einem tragfähigen Dach ausgestattete **Droschke** oder **Postkutsche** sein, die auf den Straßen des Mittel- und Horasreiches einen guten Teil der wohlhabenderen Reisenden in mehreren Etappen und Tagen von einer Stadt zur anderen befördert.

Zweck: Prunkkarosse, Stadtfahrzeug, in überdachten Versionen Reisekutsche für kürzere bis mittellange Strecken

Passagiere: 2 + 6–8 (Postkutsche); 4 + 4 (herrschaftliche Karosse)



Last: wenig, mittel bei Nutzung der hinteren Pritsche, viel bei Nutzung des Daches
Anspannung: vor Karossen leichte Warunker oder Teshkaler, entweder Stuten oder Hengste gleicher Farbe; vor der Postkutsche zumeist schwere Warunker, von zwei- bis achtpännig
Schwierigkeit: zweispännig normal, dann steigend bis sehr schwierig
Geschwindigkeit: mittel bis hoch
Preis: von 500 D für eine offene Zweispännerkarosse oder eine einfache Reisekutsche über 1.000 D für eine sechsspännige Postkutsche bis zu 1.500 D Mindestpreis für eine Sechser-Ferrara

Streit- und Rennwagen

»Aufgemerkt! Ein Streitwagen ist ein nach hinten offener, flacher Einachser, in dem üblicherweise ein Lenker und ein Krieger stehend rasende Angriffe fahren. Der Sichelwagen ist eine spezielle Art, an dessen Rädern sich scharfe, rotierende Sichelblätter befinden. Diese sollen die Speichen gegnerischer Wagen zerstören und sind auch so manchem Pferd bereits zum Verhängnis geworden. Streitwagen in dieser Form gibt es nur noch in Aranien, Regiment Nebachot. Die Fahrweise wird aber auch noch in Weiden gelehrt.

Die Kaiser-Sextiga ist die berühmteste und kostbarste Art des Streitwagens und wird statt der obengenannten niemals vierspännig, sondern immer sechsspännig gefahren und gilt neben der leichteren Quadriga Maraskansieg, ebenfalls von Ferrara, als der Rennwagen der Arenenwettkämpfe. Wiederholt: Quadriga ist vier quer; Sextiga ist zwei mal drei quer. Klar? Die Kusliker Königsquadriga aus dem Lieblichen Feld ist ähnlich, aber von zierlicherem Erscheinungsbild. Einzelstücke wie die Elfen-Troika der Ariana von Sylvan hingegen, die angeblich aus gewachsenem Holz bestand, wird man kaum einmal zu Gesicht bekommen. Neue Modetorheit: ein von Straußen gezogener Leichter Streitwagen in Aranien. Reine Spielerei.«

—aus einer Unterrichtsstunde an einer aventurischen Kriegerakademie, neuzeitlich

Verbreitung: ganz Aventurien

Zweck: Streitwagen, Rennwagen, Modewagen

Passagiere: 1 + 1, Rennwagen 1 + 0

Last: keine

Anspannung: Rennpferde wie Tulamiden oder Elenviner Vollblut, drei- oder vierspännig nebeneinander, auch als Sextiga; in Aranien auch einzelne Strauße vor leichten Wagen

Schwierigkeit: hoch bis sehr hoch

Geschwindigkeit: hoch bis sehr hoch

Preis: einfacher Streitwagen ab 600 D, Arenawagen ab 800 D, sechsspännige Rennkutsche 1.200 D

Walsach-Schlitten

»Im Winter benutzt man hier den offenen Walsach-Schlitten. Diese ähneln fast schon Flößen und werden von starken Pferden den Walsach hinauf gezogen, wenn dieser zugefroren ist. Auf solch einem Schlitten mit zwei Kufenpaaren kann man gar das zwei- bis dreifache unterbringen als auf einem Karren, der die Uferstraße kaum bei gutem Wetter benutzen kann.«

—aus dem Wohlfeilen Brevier für den reisigen Kauffmann, Festumer Ausgabe, 1115 BF

Verbreitung: Bornland

Zweck: Transportschlitten auf zugefrorenen, großen Flüssen

Passagiere: 2 + 0

Last: sehr hoch, bisweilen auch Bänke für 4–6 Passagiere

Anspannung: Norburger Riesen als Vier- bis Achtpänner

Schwierigkeit: mittel bis hoch

Geschwindigkeit: gering

Preis: ab 80 D

Kleinere Schlitten

»Die kleinen und flachen Ifirnsschlitten, von Pferden gezogen und das meist in eiliger Reise oder rasender Wettfahrt, sind in ihrer grundsätzlichen Machart den Karenschlitten der Norbarden sehr ähnlich. Beide liegen flach auf dem Schnee, sind eher schmal gebaut und spannen ihre Zugtiere hintereinander an. Besteht der Karenschlitten jedoch zumeist aus Leder über kunstvollem Holzgeflecht, ist der mit Holz verkleidete und reich verzierte Ifirnsschlitten schwerer, damit aber auch spursicherer, wobei beide über rückwärtige Bremsen mitgelenkt werden.« —aus Zwischen Bodir und Walsach von Bastan Munter, Gareth Ausgabe, 1008 BF

Verbreitung: Nordaventurien nördlich von Trallop

Zweck: Rennschlitten, Reiseschlitten

Passagiere: 1 + 1–2

Last: wenig bis mittel, je nach Passagieren

Anspannung: ein bis drei Warunker oder schnelle Kleinpferde oder Karene als Einspanner, Tandem oder Paar oder als Troika, im Rennen als Tandem oder Troika

Schwierigkeit: mittel bis hoch

Geschwindigkeit: mittel bis sehr hoch

Preis: um 100 D

Hunde- und Dachsschlitten

»Die nivesischen Hunde- und Dachsschlitten bestehen hingegen meist aus einem mit Fellen bespannten Kufen- und Haltegerüst und sind so leicht, dass sie von einem erwachsenen Nivesen gerade zu tragen sind, aber derart stabil, dass das Gefährt auch einmal als Brücke über eine Gletscherspalte dienen kann. Sie sind lang gebaut, so dass zwischen dem hinten auf den Kufen stehenden Gespannführer und den Tieren erst noch der Gast und dann das Gepäck verstaut ist.



Diese Schlitten sind unglaublich wendig, allein erfordert das Anspannen und Lenken der Hunde mehr als nur einiges an Fingerspitzengefühl und Körperbeherrschung, denn ein solcher Schlitten hat keine lenkbaren Kufen, sondern wird mit Gewichtsverlagerung des Fahrers gesteuert.« —aus Zwischen Bodir und Walsach; a.a.O.

Verbreitung: Nivesenland

Zweck: Allzweck-Reise- und Lastschlitten der Nivesen

Passagiere: 1 + 1–2

Last: wenig bis mittel, je nach Passagieren
Anspannung: 6–12 Schlittenhunde oder Dachse, zumeist in rechtslinks versetzter Reihung, die Dachse auch in Paaren oder drei zu zwei

Schwierigkeit: hoch; nicht mit dem Führen eines üblichen Wagens oder einer Kutsche zu vergleichen.

Geschwindigkeit: mittel bis sehr hoch

Preis: um 50 D, bei den Nivesen deutlich preiswerter

Besondere Fahrzeuge

Letztlich erwähnt werden müssen hier noch einige besondere Fahrzeuge wie die Leichenwagen (im Gegensatz zu den üblichen Leichenkarren; entweder albanisch reich geschmückt oder schlicht und schwarz auf Puniner Art), die **Prunkkutschen** der Rahja-Kirche, die hochbordigen Kriegswagen der Orks mit ihren riesigen Scheibenrädern und die **Ehrenkarossen** der Herrscherhäuser.

Und auch die räder- und kufenlose Kutsche soll nicht unerwähnt bleiben: die in Al'Anfa und in den Tulamidenländern verbreitete Sänfte, die teils von Pferden, aber sehr häufig auch von Sklaven getragen wird. (Und die Verfolgung einer verschleierte Schönheit in verhangener Sänfte durch die Straßen Al'Anfas kann durchaus ebenso spannend sein wie eine Etappe des nächsten Donnersturmrennens...)

Die Eissiegler des höchsten Nordens wiederum besitzen zwar Kufen, sind in ihrer Handhabung aber deutlich eher Booten ähnlich.



VON DER FLUSSSCHIFFFAHRT

»So ist's doch allemal bequemer, wenn man die Fässer in Ruhe vom Achterdeck eines Flusskahns aus betrachten kann, als wenn man ständig drauf achten muss, ob einem eines in einem Schlagloch verrutscht, dass die Ochsen genug zu fressen bekommen, die Achsen geschmiert sind und dergleichen mehr. Vor allem muss man sich, wenn man in Gemeinschaft vieler Reisender mitten auf dem guten Väterchen Yaquir unterwegs ist, kaum Sorgen um Wegelagerer machen. Zwar sagen die Leute vom Boot, dass der ein oder andere im Schilf am Amhalassih-seitigen Ufer lauert, aber ich kann's mir – bei Phex! – nicht so recht vorstellen, wie man mit ein, zwei Ruderbooten einen großen Windenfrachter mit einem Dutzend Leuten an Bord überfallen will ...

Nun ja, dafür nehmen die Schiffer auch gutes Gold, und auch an den Zollwehren und Sperrketten verlangt so mancher Schließer seinen Preis – Gold für die Waren und ein wenig Silber, dass er nicht übergenu nachzählt...<»

—aus einem Brief des Oberfelser Weinhändlers Phedayo Cummerfeldt an seine Tochter; aus dem Jahre 1009 BF

In der Tat werden die meisten Waren in Aventurien, besonders solche von hoher Zahl oder hohem Gewicht – also z.B. Korn oder Baugestein – auf Flüssen umgeschlagen. Zwar ist die Reise stromaufwärts meist anstrengender und langsamer als eine Wanderung, aber der Vorteil des Lastentransports und das schlichte Vorhandensein einer passierbaren Strecke wiegen hier so manchen Nachteil auf. Stromabwärts dagegen sind Kähne schneller als Wanderer, ja, auf einigen Flüssen besteht die Schwierigkeit einer solchen Reise sogar eher darin, die Geschwindigkeit zu drosseln, um nicht die Kontrolle über das Boot zu verlieren.

FLUSSSCHIFFE

Das übliche Fahrzeug, um auf einem Fluss voranzukommen, ist der Treidelkahn, ein breiter Lastkahn mit geringem Tiefgang, einem großen Laderaum und einer kleinen Hütte für die Besatzung (eventuelle Passagiere schlafen bei der Fracht oder an Deck), der von Ochsen oder schweren Kaltblütern auf einem neben dem Fluss verlaufenden Treidelpfad gezogen wird. Dabei müssen die Schiffer stets darauf achten, dem Ufer nicht zu nahe zu kommen und aufzulaufen, wozu sie sich langer Stakstangen bedienen. Flussabwärts werden die Zugtiere an Bord gebracht und man lässt sich von der Strömung treiben, wobei hier meist mit einem oder zwei Seitenrudern die Richtung kontrolliert wird. Einige wenige Treidelkähne verfügen über eine einfache Hilfsbesegelung.

Dem Verkehr mit einem Treidelkahn sehr ähnlich ist das Flößen, das in holzreichen Gegenden (auf dem Born, Walsach, Svelt, Ingval und Tommel) weit verbreitet ist. Stromaufwärts wird allerdings meist nur das Leitfloß mit der darauf gebauten Hütte getreidelt, während die Fahrt stromab mit einigen hundert beweglichen Holzstämmen in lockerem Verbund einiges an Kraft und Fingerspitzengefühl erfordert.

Eine Besonderheit der Flüsse Yaquir und Born (ganz selten auch auf dem Mhanadi und dem Großen Fluss zu beobachten) sind die Windenfrachter, die fortbewegt werden, indem ein Anker von einem Beiboot aus in einiger Entfernung vor

dem Schiff in den Flussgrund gesenkt wird und sich selbiges dann an einer Winde zu dieser Position zieht. Da sich diese Schiffe meist in der Mitte des Stroms bewegen, können sie einen etwas größeren Tiefgang haben und daher mehr Lasten transportieren.

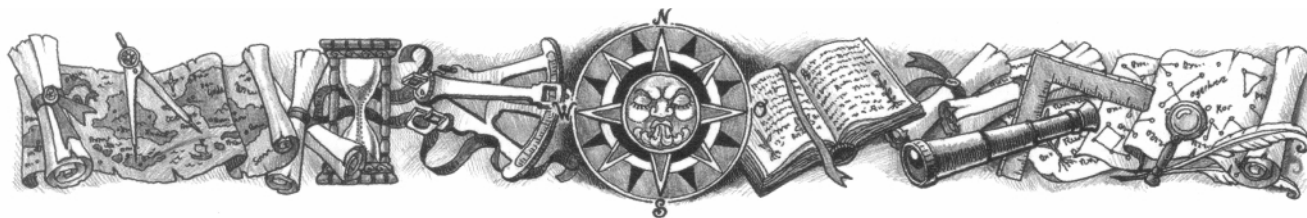
Segelschiffe sind auf wenigen Flüssen Aventuriens (Großer Fluss, Yaquir, Mhanadi und den Unterläufen einiger anderer Flüsse) heimisch, da die meisten Gewässer zu schmal für deren raumgreifende Manöver sind. Häufiger dagegen findet man Flussgaleeren, sei es als Patrouillenboote eines lokalen Herrschers, sei es als schnelles Fracht-, Passagier- oder Kurierschiff (üblicherweise jedoch nur für geringe Lasten).

BINNENSEEN

Um einen See per Boot zu überqueren, muss meist ein Fischer mit geldwerten Argumenten überzeugt werden. Das ist in der Regel nicht sonderlich teuer – auf einigen Gewässern müssen jedoch horrend Preise bezahlt werden, entweder weil einfach zu wenig Schiffe verfügbar sind (und die Fischer Besseres zu tun haben, als Müßiggänger hin- und herzuschippeln) oder aber, weil der See als gefährlich – vielleicht gar verflucht – gilt. Der einzige See mit einer halbwegs regelmäßig verkehrenden Bootslinie ist das Ochsenwasser. (Von Seeheim nach Dettendorf; der Flussverkehr auf dem Dergel und der Fahrinne im See führt von der Dergelmündung nach Fischerdorf, wo die Waren für den Landweg nach Rommils umgeladen werden.) Durch den Brack in den Brinasker Marschen führt der Svelt mit seinem Flussverkehr, während im Loch Harodrol sogar kleine Kriegsgaleeren des Horasreichs und Mengbillas kreuzen. Auf allen anderen Seen Aventuriens findet allerhöchstens Fischfang statt, wobei die beiden größten Seen überhaupt nicht befahren werden: Der Blaue See ist ganzjährig mit Eis bedeckt, und der Neunaugensee oder Pandlarin gilt

als verflucht. Mit einem Flusskahn (egal, ob getreidelt oder als Windenfrachter) kann man stromauf pro Tag 20 Meilen zurücklegen, stromab sind es 40 Meilen. Ein Flussegler schafft bei gutem Wind stromauf bis zu 30 Meilen am Tag, stromab bis zu 60 Meilen, eine Flussgaleere erreicht sogar Tagesleistungen von 35 bzw. 75 Meilen. Mit einem Ruderboot kann man einen See mit einer Geschwindigkeit von 25 Meilen am Tag überqueren, mit einem Segler oder einer Galeere mit den unter Seefahrt genannten Geschwindigkeiten. (Alles auf einen Reisetag von 12 Stunden gerechnet – nur Piraten oder Kurierboote wagen es, nachts stromab zu jagen ...)

Eine Passage auf einem Flusskahn muss stromab mit etwa 1 Dukaten pro 100 Meilen bezahlt werden, stromauf kostet es 3 Dukaten, jedoch nur, wenn man selbst mit Hand anlegt, andernfalls – und prinzipiell als Kabinenpassagier auf speziellen Reiseschiffen – sind bis zu 10 Dukaten zu entrichten. Pferde werden stromauf auf dem Treidelpfad geführt und kosten



nichts (gute Zugtiere können sogar die Passage verbilligen), ist dies nicht möglich — und prinzipiell stromab —, ist für sie genauso viel zu entrichten wie für menschliche Begleiter. Auf Flößen mitzufahren, ist meist umsonst — aber zum einen muss man kräftig mitarbeiten, zum anderen sind die Flößer allerorts als verschrobene und abweisende Gemeinschaft bekannt.

Die Passierbarkeit der Flüsse hängt allerdings stark von Wettereinflüssen ab. So kann ein von der Schneeschmelze verursachtes Hochwasser zusätzliche Strecken eröffnen, ebenso kommt es aber auch vor, dass sich kleine Wasserläufe durch Hochwasser in reißende Flüsse verwandeln und ganz und gar unbefahrbar werden. Nach wochenlanger Trockenheit sinken die Wasserstände dergestalt, dass zahlreiche Strecken selbst für einfache Ruderboote unpassierbar sind. Zudem kann es bei vielen Flüssen Nordaventuriens geschehen, dass sie während einiger Wochen oder gar Monate im Winter zufrieren oder zumindest durch starken Eisgang jegliche Schifffahrt unterbinden.

Die üblicherweise mit Treidelkähnen befahrbaren Stecken sind im Folgenden genannt. Die meisten der hier aufgelisteten Flüsse sind mit Flößen noch ein gutes Stück weiter befahrbar, während Galeeren oder Ottas etwas früher aufgeben müssen, Flussegler, Windenfrachter oder gar Seeschiffe bereits deutlich früher.

- **der Große Fluss** bzw sein Zufluss, die Breite **von Greifenfurt bis zur Mündung** (Gefahr durch Piraten und sehr enge Passagen im 'Nadelöhr' zwischen Kosch, Amboss und Eisenwald, dort stellenweise kein Treideln möglich; weitere Piraten im Mündungsdelta)
- **der Yaquir von Ragath bis zu Mündung**; Seeschiffe gelangen bis Pertakis (Gefahren: Stromschnellen bei Oberfels, Piraten am Amhallas-seitigen Südufer; üblicherweise bei Oberfels in eine almadanische und eine horasische Route geteilt)
- **der Mhanadi von Selicum bis zur Mündung**, der bei Samra in ihn einmündende **Gadang ab Floeszern**; der Altehrwürdige ist von Samra bis zur Mündung auch für Flussegler befahrbar (Gefahren: häufig wechselnde Wasserstände, Uferpiraten an den Oberläufen beider Flüsse, Flusspiraten im Mündungsdelta)
- **der Born von Norburg bis zur Mündung**, jedoch keine Treidelpfade im Bornwald; für tiefergehende Schiffe bis Firunen nutzbar (Gefahren: der Riese Milzenis im Bornwald, dort ist auch der Fluss größtenteils unkartiert, einige Stromschnellen im Oberlauf, häufiger Eisgang im Winter)
- **der Walsach von Notmark bis zur Mündung**; wegen eines Strudels bei Neersand nicht für Seeschiffe erreichbar (Gefahren: häufig Flusspiraten, Kreaturen des Überwals, Eisgang im Winter, bisweilen dämonische Manifestationen am Nebenfluss Nagrach)
- **der Bodir etwa von Phexcaer bis zur Mündung** (Gefahren: extrem wechselnde Wasserstände, Eisgang im Winter, Orks am Ufer, Bodirschnellen zwischen Auplog und Angbodirtal)
- der Ingval von Andergast **bis zur Mündung** (Gefahren: große Flöße, thorwalsche Ottas, bisweilen Orks)
- **der Svellt ab dem Zufluss des Svall**, bei höheren Wasserständen bis zum Zusammenfluss von Finsterem und Lowanger

Svellt (Gefahren: Altsveltsümpfe, orkische Zöllner und Piraten, wechselnde Fahrrinnen in den Brinasker Marschen)

- der **Oblomon ab Oblarasim, der Kvill ab Kvirasim**, der Tommel von Aran **bis zur Mündung**, der **Darpat von Rommilys bis zur Mündung**, sein Oberlauf **Dergel von Wehrheim bis ins Ochsenwasser**, die **Tobimora ab Ebelried**, der **Radrom ab Warunk** (und von der **Bendrom-Einmündung bis Warunk**), der Barun-Ulah **von Baburin bis zur Mündung**, der **Chabab** ab Wanka, der Szinto ab Machsiz (außer im Hochsommer)
- schließlich die Unterläufe von **Arrati, Chaluk, Dogul, Harotrud, Mysob, Ongalo, Onjet, Sikram** und Thalusim sowie die Mittelläufe von **Hira, Phecadi** und **Roab** (jeweils wegen der Wasserfälle oder Stromschnellen an ihren Mündungen).

ZOLLWEHRE UND SPERRKETTEN

An einigen schmalen Flüssen findet man im Mittel- und im Horasreich an den Provinzgrenzen kleine Zollhäuschen an einem Stauwehr mit Schleuse oder neben einem Turm, in dem ein Gegengewicht eine Kette quer durch oder über den Fluss strammziehen kann. Üblich ist jedoch eine Zollstation an einem Ufer, von der aus die Zöllner mit einem Boot zum Handelsschiff übersetzen, die Fracht prüfen und den Preis festlegen. Sollte ein Schiff sich der Überprüfung entziehen wollen, schickt man einen Reiter zur nächsten Garnison der Flussgarde, die dann den Missetäter abfangen sollen.

Die Orks am Svellt halten es da deutlich einfacher: Wenn ein Schiff an einem ihrer Zollposten vorbeifährt, ohne anzuhalten und zu zahlen, schießen sie es in Brand ...

KANÄLE

Da so viele Güter auf dem Wasserwege transportiert werden, verwundert es eigentlich, dass es genau eine künstliche Wasserstraße ernst zu nehmender Länge gibt: den 20 Meilen langen **König-Therengar-Kanal**, der die liebfeldischen Flüsse Sikram und Onjet zwischen den Orten Ankram und Parsek verbindet. Dieser Kanal, vor etwa achtzig Jahren erbaut, ist mit sechs Schritt Breite zwar recht schmal, weist aber zwei Dutzend Ausweichen und zwei große Schiffshebwerke auf, so dass der Verkehr auf ihm recht zügig erfolgt.

Ein Projekt ganz anderer Größenordnung ist dagegen der garetische Kanal, der, parallel zur Reichsstraße, die Flüsse Raller und Natter miteinander verbinden, Gareth ans Netz der Wasserstraßen anschließen und schlussendlich eine Schiffsverbindung quer durch den Kontinent erlauben soll. Zwar ist von dem nach seinem großen Förderer auch **Kaiser-Hal-Kanal** genannten Wasserweg noch keine Meile schiffbar, aber Reichsregentin Emer hat diesem Projekt nach langer Vernachlässigung wieder einen hohen Stellenwert zugewiesen — momentan künden jedoch nur große Baugruben und die Hüttensiedlungen der — vornehmlich tobrischen — Tagelöhner entlang der Reichsstraße von diesem ehrgeizigen Bauvorhaben ...



SEEREISEN UND SEEHANDEL

»Ich denke, ich werde Vertrauen zu diesem Schiff fassen, denn wenn auch der Platz beengt ist und wir nur wenig Freiware mitnehmen dürfen, so künden die Markierungen unter dem Namenszug Admiral von Seweritz doch von vierzehn versenkten Piratenschiffen und neun überstandenen schweren Stürmen. Eigentlich fahren wir Unauer Salz, aber alle, die hier in Khunchom angeheuert haben, haben ihre Dukaten in Gewürze gesteckt, für die sich in Festum – so heißt es – ein hervorragender Preis erzielen lässt.«

—aus einem Brief der Geschützmaatin Isora Nattelbeck an ihre Mutter, weitergeleitet über die Efferdbruderschaft; datiert 16. Ronda 30 Hal

Soll die Reise (oder der Warentransport) über wirklich weite Strecken führen, dann entscheiden sich die Aventurier, die es sich leisten können, für eine Seereise, denn erstens kann man meist das Beförderungsmittel vom Anfang bis zum Ende der Reise beibehalten, zweitens lassen sich auch große Lasten transportieren, und drittens sind Piraten seltener als Wegelagerer (zugegeben, mit Ausnahme der Charyptik und der Blutigen See ...). Die meisten Seereisen

führen allerdings in einigen Meilen Entfernung an der Küste entlang, die als Orientierungshilfe dient und die man im Falle einer Havarie mit Glück und Efferds Segen noch erreichen kann.

Ausnahmen hiervon stellen die Strecken von Selem oder Thalusa nach Port Stoerrebrandt auf Iltoken und von Selem in die Straße von Sylla dar, wobei natürlich zu sagen ist, dass man, je nach Wind, auch auf einer Küstenroute die Küste schon einmal für einen halben Tag aus den Augen verlieren kann. Besonders wagemutige Seeleute befahren auch das offene Meer der Sieben Winde auf der Suche nach einer günstigen Route ins Gildenland, das Südmeer in der Hoffnung, eine Schatzinsel oder einen Piratenunterschlupf aufzuspüren, oder die Gewässer östlich von Maraskan, um den Flotten der Heptarchen auszuweichen – aber dies sind Ausnahmen, die mit der üblichen efferdgefälligen Seefahrt und dem phexgefälligen Seehandel nichts zu tun haben.

Üblicherweise gehen die Schiffe nachts vor Anker (ein Problem, das durch die Küstennähe bedingt ist) oder versuchen einen Hafen anzulaufen. Die übliche Liegezeit in einem Hafen beträgt zwischen einem halben und einem Tag, je nachdem, ob und wie viel Ware umgeschlagen werden muss – die Wasser- und Proviantvorräte werden jedoch auf jeden Fall ergänzt, man kann ja nie wissen ...

Nördlich von Thorwal wird die Seefahrt von Travia bis Peraine

meist gänzlich eingestellt, im nördlichen Perlenmeer und zwischen Grangor und Thorwal ruht sie meist von Ende Boron bis Anfang Phex; in allen anderen Meeresgebieten findet die Schifffahrt ganzjährig statt.

Ausgehend von günstigem Wind und einem Reisetag von 12 Stunden, erzielt ein langsamer Lastensegler um 120 Meilen pro Tag, ein üblicher Schnellsegler (Karavelle, kleine Schivone, Thalukke, Otta) 140 Meilen pro Tag. Schnellsegler, die bei bekannter Strecke und gutem Wind 24 Stunden durchfahren können, erreichen sogar 250 Meilen.

Galeeren, die nur 8 Stunden am Tag gerudert werden, kommen auf 70 Meilen, eilgeruderte Galeeren (12 Stunden Ruderzeit) auf 100 Meilen, Kurier-Dromonen (24 Stunden, Wechselschichten, bekannte Strecke) sogar bis auf 200 Meilen.

Diese Angaben sind als Richtwerte zu verstehen; die Reisezeiten zwischen wichtigen Häfen sind der Tabelle auf Seite 254 zu entnehmen.

Die Kosten für eine Seereise schwanken deutlich nach Unterbringung, Schiffstyp und Reisestrecke. Als

Beispiel sei hier eine Passage von Havena nach Kuslik genannt, die in einer Hängematte im Unterdeck eines

Langsamen Kornschiffs etwa 4 Dukaten kostet, in einer Kabine auf der *Unbeirrt*, dem luxuriösen und schnellen Flaggschiff der Reederei

Terdilion aus Belhanka, aber

sicherlich 25 Dukaten. Bei

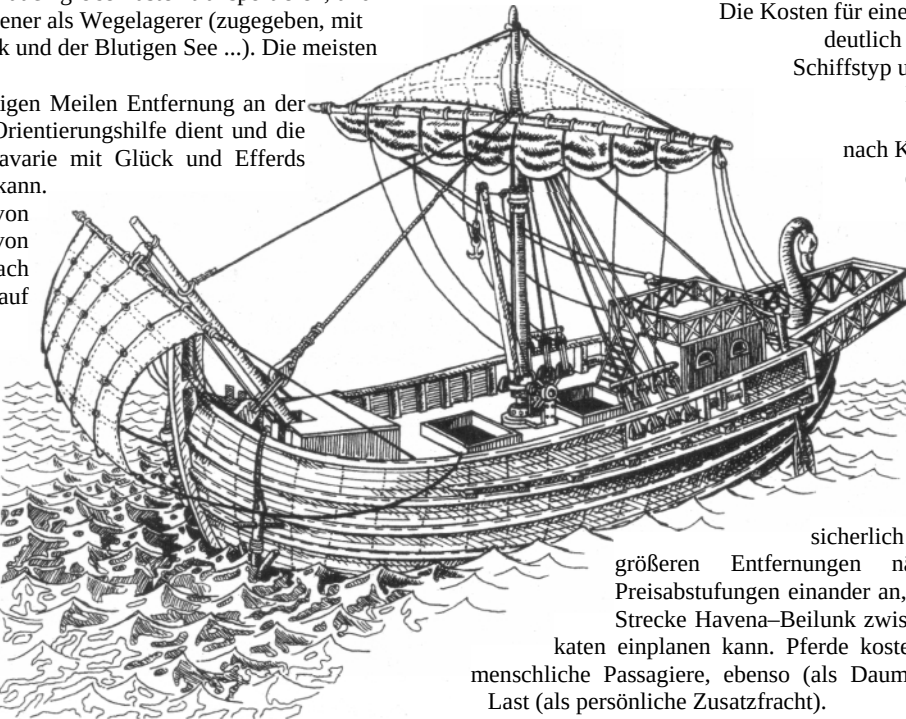
größeren Entfernungen nähern sich diese Preisabstufungen einander an, so dass man für die Strecke Havena–Beilunk zwischen 15 und 50 Du-

katen einplanen kann. Pferde kosten genauso viel wie

menschliche Passagiere, ebenso (als Daumenmaß) ein Quader Last (als persönliche Zusatzfracht).

Die wichtigsten – freien! – aventurischen Seehäfen und Handelsknotenpunkte sind (im Uhrzeigersinn): Neersand, Festum, Vallusa, Beilunk, Perricum, Zorgan, Khunchom, Al'Anfa, Brabak, Mengbilla, Rethis, Neetha, Belhanka, Kuslik, Grangor, Havena, Nostria, Thorwal, Olport und Riva. Alle diese Städte haben eine gute Verbindung ins Hinterland, für alle Arten von Schiffen nutzbare Hafenbecken oder ruhige Außenreedeen, Schiffshandwerker aller Art (häufig sogar Werften) und bieten Vergnügungen, wie man sie in einem Hafenviertel erwartet (letzteres mit Ausnahme des belagerten Beilunk).

Häfen von eher zweifelhaftem Ruf, wenn auch teilweise guter Ausstattung sind Thalusa, Selem, Port Corrad, Sylla und Charypso, Hôt-Alem, Chorhop, Prem und Enqui, während Harben als Militärfestung genannt werden muss. Die wichtigsten Häfen der Schwarzen Lande (und damit auch immer Stützpunkte von Piraten) sind Mendena, Jergan, Yaisirabad, Elburum und Tuzak.





SCHIFFSTYPEN

Die bekannten Schiffstypen für die Beförderung von Waren und Passagieren sind die in Nordaventurien typischen *Koggen* (meist Einmaster) und *Holken* (ähnlich gebaute, größere Dreimaster), die vor allem an der Westküste verbreiteten wendigen *Karavellen* (schnelle Zwei- oder Dreimaster, häufig mit dem 'Havener' Dreieckssegel getakelt), schweren *Karracken* (hochbordige Drei- oder Viermaster) und modernen *Schivonen* (nur geringfügig kleinere Drei- oder Viermaster, jedoch schneller und beweglicher als Karracken) sowie ihre Weiterentwicklung, die schnelle und leichte *Schivonelle* (als Mischtyp aus Schivone und Karavelle), die für Südaventurien üblichen bauchigen *Potten* (Einmaster mit großem Sprietsegel) oder die an der Südostküste häufigen *Thalukken* (kleiner, schneller und wendiger als Karavellen), *Zedrakken* (recht große Drei- bis Fünfmaster mit flachem Kiel, die auch viele Flussmündungen befahren können) und deren kleinere Verwandte, die *Lorchas*.

Seegängige Ruderschiffe (*Biremen*, *Triremen*, *Dromonen* und *Galeassen*) werden wegen ihres geringen Frachtraums – und weil sie die offene See meiden müssen – nur selten zum Transport, jedoch um so häufiger als Kriegsschiffe eingesetzt, Dromonen bisweilen auch als schnelle Kurierboote.

Ähnliches gilt für die Thorwaler *Ottas* oder Drachenschiffe, die zwar die hohe See nicht fürchten müssen, auf denen aber nur wenig Platz für Handelsware bleibt; die Thorwaler verwenden zu friedlichen Zwecken eher die ebenfalls teils gesegelte, teils geruderte *Knorre*. Beide Arten von Schiffen sind jedoch wegen ihres geringen Tiefgangs in der Lage, auch die meisten Flüsse bis an die Grenzen der Schiffbarkeit zu befahren.

WICHTIGE AVENTURISCHE HANDELSHÄUSER

Stoerrebrandt: das sicherlich größte und wichtigste Handelshaus in ganz Aventurien, dem zu großen Teilen die Flotte des Bornlands (und große Teile des Bornlands selbst), diverse Stellmachereien, Fuhrhöfe, Kontore in fast allen Städten Aventuriens, kleine Leihhäuser und Anteile an der Nordlandbank gehören. Das Haus, dessen Einfluss unter dem jetzigen Patriarchen Stover Regolan Stoerrebrandt regelrecht explodierte, handelt mit allem (außer Sklaven und einigen Giften) und steht in scharfer Konkurrenz zu den Handelsunternehmungen der alanfanischen Granden; Schwerpunkt der Aktivitäten ist der Handel zur See, aber Stoerrebrandt ist auch stets an Expeditionen interessiert, die neue Handelswege erschließen oder alte (geldwerte) Mysterien entdecken.

Kolenbrander: ein Familienunternehmen aus Trallop, dessen Fuhrwerke (und neuerdings auch Lastkähne) im Mittelreich omnipräsent sind. Gorge Kolenbranders Rollkutscherei und Spedition befördert vor allem Massengüter, ist aber einem Profit mit Luxuswaren auch nicht abgeneigt; Kontore in allen wichtigen Städten des Mittelreichs.

Alanfanische Granden: Fast alle der herrschenden Familien Al'Anfas sind auf die ein oder andere Weise in die Herstellung oder Vermarktung von Gewürzen, Edelhölzern, Drogen, Sklaven und Genussmitteln oder ins Geldgeschäft involviert, seien es nun die Reederei *Karinor*, das Haus *Paligan* (durch Heirat mit dem mittelreichischen Kaiserhaus verbunden), der skrupellose Salix Kugres oder *Nareb Zornbrecht*, einer der reichsten Aventurier überhaupt.

Weyringer vom Berg: ein großes horasisches Handelshaus, das vor allem auf den Transport von Massengütern (Salz, Wein, Korn) setzt und seine Waren fast ausschließlich auf See- oder Flussschiffen transportiert.

Terdilion: in Belhanka beheimatete Reederei, deren Finanzkraft so stark ist, dass sich die Eignerin Fiaga ya Terdilion mittlerweile zur herrschenden Gräfin eingekauft hat; Schwerpunkte des Handels sind (Luxus-)Personenbeförderung, Tuchhandel, Gewürze von den Waldinseln und das Quasi-Monopol auf zyklöpäischen Wein und Purpur.

Letztlich erwähnenswert sind natürlich auch noch diejenigen, die all diese gewagten Handelsunternehmungen durch Geldverleih und Goldreserven erst möglich machen – die großen Bankhäuser. Die bekanntesten unter ihnen sind:

Festumer Wechsel- und Einlagenhalle: die 'Nordlandbank', wie sie meistens genannt wird, unter ihrer Matiarchin Milota Tsirkevist, hat mit schwerwiegenden Problemen zu kämpfen, da viele ihrer Niederlassungen an der aventurischen Nordostküste (und deren Einlagen) den Borbaradianern zum Opfer gefallen sind und die Zentrale in Festum quasi vom Umland abgeriegelt ist. In dieser Situation haben sich diverse Handelshäuser des Bornlands und Nordaventuriens in die Bank eingekauft und sie damit vor Gesichtsverlust, wenn nicht Bankrott bewahrt. Die alte (und bisweilen etwas schrullige) Norbardin, deren persönliche Entscheidungen die Bank lange Jahre prägten, ist heutzutage nur mehr eine von mehreren 'Geschäftsführern' des Bankhauses.

Die Nordlandbank ist mit ihren Kontoren in fast allen größeren Städten Aventuriens mit Ausnahme der Heptarchien vertreten und auch für Kleinanleger (sprich: Helden) zugänglich. Sie stellt Wechsel gegen Einlagen aus, verleiht Geld zu moderaten Zinsen und unterstützt Expeditionen und Handelsunternehmungen durch Anteilsscheine.

Bankhaus Bosparan: ein nahezu staatliches Unternehmen des Horasreiches, für Seriosität und Verlässlichkeit bekannt und recht begütert, allerdings nur im Horasreich vertreten.



VOM HANDEL

Gut zu wissen, dass in Khunchom exzellente Klingen gefertigt werden und dass die meisten Kartoffeln aus dem Bornland stammen – allein, was nützt es einem, wenn man in Mengbilla oder Thorwal wohnt ...

Die meisten Aventurier, die sich hinaus in die weite Welt und auf die Straße begeben, tun dies, weil andernorts das Silber schöner blinkt als zu Hause, sei es, um eine Anstellung bei einem guten Meister zu finden, sei es, um neben rondrefälligem Ruhm auch noch Orden oder Ländereien zu erhalten, oder sei es – und darum geht es hier –, um Waren ein- und an anderem Ort mit Gewinn zu verkaufen.

Nun ist dies üblicherweise nicht die hauptsächliche Tätigkeit aventurischer Helden (wenn es auch etliche mit entsprechendem phexgefälligen Streben unter ihnen gibt) und Aventurien kein Kontinent für Wirtschaftssimulationen, weshalb wir uns auch kurz halten wollen.

Der Einfachheit halber haben wir Aventurien in verschiedene Zonen aufgeteilt, in denen bestimmte Handelsgüter vorzugsweise hergestellt, an- oder abgebaut werden. Diese kurze Übersicht heißt natürlich nicht, dass es in Thorwal keine Äpfel gibt oder dass wirklich alle Töpferwaren aus Mhanadistan stammen, aber an den genannten Orten gibt es die besagten Waren entweder in so großer Menge oder zu so niedrigem Preis, dass die Ausfuhr lohnt und nicht alle produzierten Waren im Herstellungsland selbst verbraucht werden. Einige Waren werden allerdings in der Tat in Aventurien nur in einer Region angebaut, abgebaut oder hergestellt.

Die im Folgenden vorgestellten Regelvorschläge sind natürlich nur eine sehr grobe Annäherung. In Wirklichkeit müssten natürlich solche Faktoren wie Wetterbedingungen (für Seehandel) oder die verschiedenen Grenz-, Brücken- und Fährzölle (für den Landweg), die Kosten für die Bewachung der Transporte und viele andere Details beachtet werden – aber mal ehrlich, welcher Meister, und sei er noch so sehr `Realitätsfanatiker`, würde die nötige Zeit dafür aufbringen, wenn ein Spieler ihn fragt: "Sag mal, hat's hier in Riva eigentlich Vinsalter Taschenuhren, und wie viel würde mich das kosten?"

Helden mit dem entsprechenden Talent können die folgenden Überlegungen zu Preisen anstellen und dabei recht genaue Schätzungen abgeben, als Begleiter eines Handelszuges vielleicht einige der Prozentzahlen drücken und am Ende einen phexgefälligen Gewinn einstreichen.

PREISE

In ihrem Ursprungsland kosten die hier aufgeführten Waren genau so viel, wie in der Tabelle der Handelsgüter (beim DSA-Meisterschirm) angegeben. Um die Kosten zu errechnen, die für eine Ware außerhalb ihres Herstellungsgebietes verlangt wird, gehen Sie wie folgt vor: **Für jede auf der Karte auf der folgenden Seite eingezeichnete Gebietsgrenze, die die Ware auf dem Landweg überschreitet, schlagen Sie 40 % auf den Grundpreis auf, für jede Seegrenze 20 %.**

Betrachten wir diesen Preisanstieg einmal am Beispiel einer Amphore *Comturey Felsfelden Sandwein*, die von ihrem Ur-

sprungsort im Horasreich (HOR) nach Festum (BOR) verkauft werden soll. Der Preis für die Amphore beträgt in Vinsalt 10 Dukaten.

Die möglichen Wege sind HOR-ALM-GAR-WEI-(Wüstenei oder NIV)-BOR (Landweg), HOR-AS-SÜ-KA-PE-TS-BOR (Seeweg Südroute) sowie die gemischte Möglichkeit HOR-SW-IF-RIV-NIV-BOR (See- und Landweg auf der nördlichen Route). Wird der Wein rein auf dem Landweg transportiert, so kostet die Amphore in Festum 30 D (10D+ 40%+40%+40%+40%+40%), via Südroute 22 D (10D+20% +20%+20%+20%+20%+20%) und entlang der Nordroute 24 D (10D+20%+20%+20%+40%+40%). Ein Delikatessenhändler in Festum würde also wohl versuchen, den Wein über die Südroute einzuführen (wären da nicht die Gefahrenzonen des Perlenmeers und der Blutigen See).

Zusätzlich kann man davon ausgehen, dass die so errechneten Preise für die großen Handelszentren einer Region gelten; für das Umland können ruhig noch einmal 10 % auf den Endpreis im Handelszentrum aufgeschlagen werden, womit besagter Wein in Eschenfurt im Bornland je nach Anreiseweg zwischen 242 und 330 Silbertaler (bzw bornländischen Silbergroschen) kostet.

Davon unbenommen sind natürlich die Endpreise der Händler, die zwischen einem einmaligen `Schnäppchen` und extremen Wucherpreisen variieren können – aber dies gilt natürlich sowohl für das Ursprungsland als auch für das Gebiet, in das die Ware geliefert wird.

Man kann natürlich davon ausgehen, dass der Fernhändler die Ware am Ursprungsort für etwa ein Drittel des in der Liste angegebenen Verkaufspreises einkauft und der Händler vor Ort sie vom letzten Zwischenhändler zur Hälfte bis zwei Drittel des endgültigen Verkaufspreises bekommt. Wir sind in dieser Betrachtung aber nur von den Endpreisen für den Käufer ausgegangen, da wir wie erwähnt nicht annehmen, dass Ihre Helden Aventurien als Wirtschaftssimulation betreiben wollen.

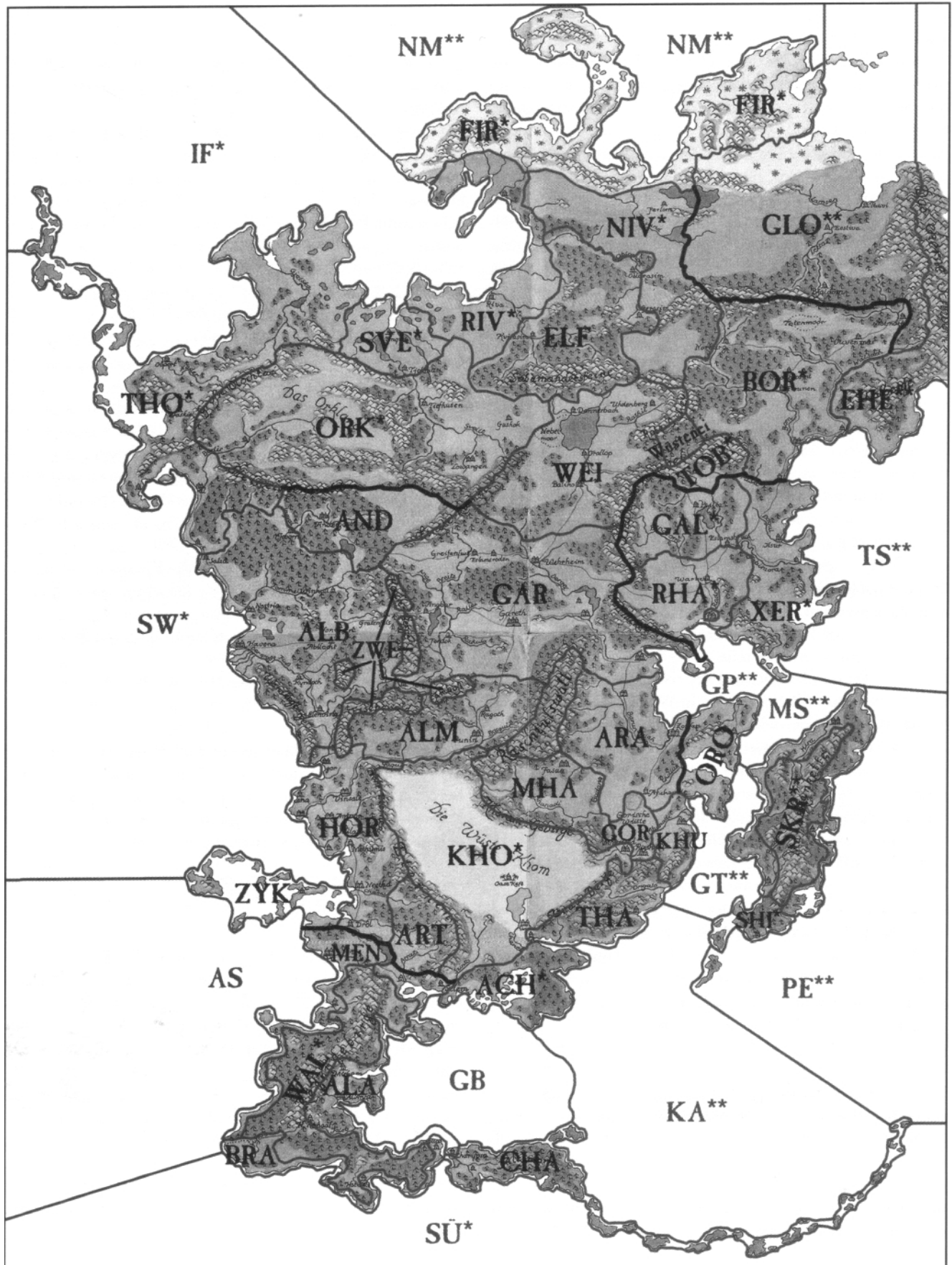
VERFÜGBARKEIT

Bleibt noch die Frage, ob eine gewünschte Ware bei einem speziellen Händler in einem bestimmten Gebiet überhaupt erhältlich ist. Dies lässt sich recht schnell mit einem W20-Wurf klären. Dazu gehen Sie am besten von einem Grundwert von 18 aus, will heißen, auch im Ursprungsland ist das gewünschte Handelsgut nicht jederzeit zu haben. Diese Basis-Chance können Sie natürlich noch mit der Qualität des Händlers modifizieren (einem Wert zwischen 1 und 20; mehr hierzu finden Sie im Band **Tempel, Türme und Tavernen**), verwenden Sie den Modifikator für den Preis einfach auch für die Verfügbarkeit).

Für jede Land-Grenze, die die Ware überschreitet, sinkt die Verfügbarkeit um 3 Punkte, für jede See-Grenze um 1 Punkt. Im Falle des erwähnten Sandweins würde dies also bedeuten, dass dieser in bestenfalls 60 % aller Fälle (18–1–1–1–1–1=12) in Festum bei einem durchschnittlich gut sortierten Händler erhältlich ist.



KARTE DER HANDELSZONEN AVENTURIENS



1) Über **schwarz** eingezeichnete Grenzen findet aus politischen oder geographischen Gegebenheiten kein Handel (außer seltenem Schmuggel) statt. 2) Die **Gebiete der Zwerge (ZWE)** gelten als miteinander verbunden.



Wenn Sie für einen bestimmten Händler einmal festgelegt haben, ob er momentan eine bestimmte Ware führt oder nicht, dann gilt diese Aussage für die nächsten W6 Wochen (oder bis eine begehrte Ware vollständig ausverkauft ist) – das ist etwa die Zeit, die Fernkarawanen oder Hochseeschiffe für den Antransport neuer Güter benötigen. Wenn Sie wollen, können Sie hier noch die Wetterbedingungen einfließen lassen: Im Frühjahr und Herbst dauert es durchschnittlich W6+2 Wochen, bis die nächste Lieferung eintrifft, im Winter gar W6+4 Wochen.

VERERBLICHE WAREN

Leicht verderbliche Waren wie Frischfisch, Frischobst, Konditoreiwaren und viele Sorten Gemüse können nicht allzu weit ohne Kühlung (und Eis ist teuer!) oder besondere Sicherung (Einpacken zwischen mehrere Lagen Baumwollrupfen oder Holzwolle) transportiert werden, was sich auch im Preis und der Verfügbarkeit niederschlägt: +60 % / -5 für jede Landgrenze, +25 %/-2 für jede Seegrenze.

LAGERBARE WAREN

Im Gegensatz dazu können Baugestein, Tuche, Barren von Schmiedeeisen oder Elfenbein praktisch unbegrenzt gelagert werden (auch wenn dies ebenfalls Geld kostet), so dass der Fernhändler auf eine preiswerte oder sichere Passage warten kann. Dies bedeutet, dass der Preis nicht so stark steigt, aber die örtliche Verfügbarkeit sinkt: +35 % / -4 für jede Landesgrenze, +15 % / -2 für jede Seegrenze.



EMPFINDLICHE WAREN

Feinmechanische Handelsgüter (wie Spieluhren, Taschenuhren, Balestrinas), Glas- und Töpferwaren sowie Handelsgüter, bei denen bereits der geringste Transportschaden den Verkaufspreis mindert (Schmuck, magische Elixiere oder Artefakte), müssen besonders sicher untergebracht werden: in doppelten, gepolsterten Kästen, vor Spritzwasser geschützt und dergleichen – was natürlich den Preis in die Höhe treibt. Da diese Waren meist jedoch klein sind und sich für sie immer ein Platz zwischen Korn und Wein findet, ändert sich nichts am Modus für die Verfügbarkeit: +60 %/-3 für jede Landgrenze, +25 % / -1 für jede Seegrenze.

GEFAHRENZONEN

Einige Regionen Aventuriens waren schon von jeher für raues Klima oder raue Bewohner berüchtigt, aber die borbaradianische Invasion hat dem noch viel größere Schrecknisse hinzugefügt – und nicht nur Schrecknisse für die Bewohner, sondern auch für die Freunde des freien Handels, denn zum einen sind einige Grenzen für den Handel vollständig geschlossen, zum anderen erfordern borbaradianische Piraten und Seeungeheuer, dass Handelsschiffe im Perlenmeer unter (teurer) Bedeckung durch Kriegsschiffe fahren. Das heißt: Für jeden Stern (*), den eine Zone in ihrem Namen führt, sinkt die Verfügbarkeit um einen Punkt, der Preis steigt um weitere 25 %; dies gilt selbstredend für die Diener der Heptarchen nur in eingeschränktem Maße.

Sieht also danach aus, als würde der Festumer Delikatessenhändler wohl doch eher versuchen, seinen liebfeldischen Wein über Riva zu importieren ...

Die Handelszonen und ihre herausragenden Produkte sind im einzelnen:

Ehernes Schwert (EHE)** Pelze, Basalt, Marmor, Schwefel

Glorania (GLO**)

Pelze, Gold, Edelsteine, vor allem aber Theriak

Nivesenland (NIV, im Winter *)

Pelze, Karenwolltuch, Karene, Robbenhäute, Mammuton, Beinschnitzereien, Gold, Paaviponys, Hunde

Firnelfen und Yetiland (FIR, im Winter *)

Pelze, Robbenhäute, Walbein, Mammuton, Beinschnitzereien, Basalt, Obsidian (Vulkan-glas), Gold, Bernstein

Riva und die Golfküste (RIV, im Winter *)

Zunderschwämme, Karenwolltuch, Karene, Paaviponys, Frischfisch, Räucherfisch, Robbenhäute, Walbein, Mammuton, Tran, Beinschnitzereien

Länder der Elfen (ELF)

Zunderschwämme, Bauschbinsen, Bausch-

tuch, Pelze, Beinschnitzereien, Gold, Musikinstrumente, Heilkräuter

Bornland (BOR, im Winter *)

Kartoffeln, Nüsse, Zunderschwämme, Rübenzucker, Karenwolltuch, Met, Meskinnes, Bornländer Bunte, Paaviponys, Kaltblüter, Pelze, Mammuton, Beinschnitzereien, Teer, Bauholz, Bernstein, Keramik, Kupfer

Svelltland und

Lowangen (SVE, im Winter *) Zunderschwämme, Met, Kaltblüter, Pelze, Lederwaren, Beinschnitzereien, Holzkohle, Blei, Silber, Gold

Thorwal (THO, im Winter *)

Zunderschwämme, Wolle, Met, Waskir, Premer Feuer, Frischfisch, Räucherfisch, Pelze, Ambra, Tran, Beinschnitzereien, Steineiche, Kreide

Orkland und besetzte Gebiete (ORK*)

Zunderschwämme, Pelze, Lederwaren, Blei

Weiden (WEI)

Kartoffeln, Zunderschwämme, Rübenzucker, Leinöl, Bauschbinsen, Wolltuch, Baumwoll-

tuch, Leintuch, Met, Bornländer Bunte, Kaltblüter, Bienenwachs, Flussfische, Lederwaren, Holzkohle

Freies Tobrien (TOB*)

Kartoffeln, Zunderschwämme, Wolltuch, Met, Kupfer

Weidener Wüstenei (Wüstenei*)

Hier wird momentan (noch) nichts angebaut oder hergestellt, was den Verkauf lohnen würde.

Andergast (AND)

Zunderschwämme, Leinöl, Leintuch, Met, Teshkaler (Pferde), Steineiche, Holzkohle

Garetien / zentrales Mittelreich (GAR)

Weizen, Konditorwaren, Rübenzucker, Leinöl, Rosenöl, Bauschbinsen, Bauschtuch, Leintuch, Samt, Bier (Ferdoker), Trollzacker Schnaps, Valposella (Schnaps), Darpatrin-der, Pferde, Flussfische, Lederwaren, Pergament, Papier, Tusche, Obsidian, Käse

Galottas Dämonenkaiserreich (GAL*)

Kartoffeln, Leinöl, Spitzen, Flussfische, Holzkohle, Feinschiefer, Blei, Kupfer, Silber



Xeraanien (XER*)

Safran, Leintuch, Spitzen, Bitterwein, Warunker Braune (Rinder), Lederwaren

Rhazzazors Reich (RHA*)

Leinöl, Leintuch, Bitterwein, Warunker Braune (Rinder), Lederwaren (Anmerkung: Die Stadt Beilunk (in der nichts hergestellt wird) ist vollständig von Rhazzazors Reich umschlossen.)

Westliches Mittelreich und Nostria (ALB)

Zunderschwämme, Rübenzucker, Leinöl, Leintuch, Met, Pferde, Frischfisch, Räucherfisch, Flussfische, Tran, Steineiche, Papier, Tusche, Kreide, Eisen, Salz, Schwefel, Waffen und Rüstungen, Rinder

Die Länder der Zwerge (ZWE)

Leinöl, Zwergenfilz, Starkbier, Lederwaren, Pergament, Basalt, Koschbasalt, Eisen, Blei, Zinn, Silber, Kupfer, Gold, Zwergengold, Platin, Bergsalz, Waffen und Rüstungen, Käse, Pökelfleisch

Almada (ALM)

Weizen, Konditorwaren, Tabak, Leinöl, Baumwolle, Leintuch, Baumwolltuch, Samt, Tüll, Wein, Pferde, Flussfische, Papier

Zentraler Raschtulswall (RAS)**

Hier wird nichts von Relevanz abgebaut oder hergestellt — oder besser, es lohnt nicht, etwas von hier über die kaum gangbaren Wege zu exportieren.

Aranien (ARA)

Reis, Weizen, Perainäpfel, Tabak, Pfeffer, Rosenöl, Baumwolle, Leintuch, Baumwolltuch, Kamelhaar-Tuch, Roab-olltuch (edel), Teppiche, Samt, Wein, Bosparanjer, Strauße, Pergament, Marmor, Schwefel

Oron (ORO)

Reis, Weizen, Perainäpfel, Tabak, Pfeffer, Baumwolle, Baumwolltuch, Teppiche, Samt, Wein, Strauße, Pergament, Traumsteine

Horasreich mit Dröl (HOR)

Zuckerrohr, Konditorwaren, Perainäpfel, Melonen, Tabak, Pfeffer, Rosenöl, Baumwolle, Baumwolltuch, Leintuch, Spitzen, Samt, Brokat, Taft, Wein, Bosparanjer, Pferde, Frischfisch, Räucherfisch, Tran, Tinte, Papier, Tusche, Marmor, Salz, Glaswaren, Feinmechanik, Waffen und Rüstungen

Zyklopeninseln und Dröler Vorland (ZYK)

Paprika, Melonen, Tabak, Pfeffer, Baumwolle, Baumwolltuch, Roab-Wolltuch (edel), Hylailer Seemost, Phraischafe, Frischfisch, Räucherfisch, Pergament, Tran, Tinte, Purpur, Obsidian, Eisen, Blei, Zinn, Silber, Salz, Schwefel

Khômwüste und angrenzende Regionen (KHO*)

Melonen, Kamelhaar-Tuch, Dattelwein, Shadif (Pferde), Kamele, Salz, Porzellan

Mhanadistan mit Fasar (MHA)

Paprika, Melonen, Tee, Tabak, Pfeffer, Baumwolle, Baumwolltuch, Kamelhaar-Tuch, Teppiche, Wein, Pferde, Esel, Maultiere, Kamele, Strauße, Pergament, Marmor, Eisen, Erdpech, Schwefel, Glaswaren, Waffen und Rüstungen

Sultan Hasrabals Gorien (GOR)

Reis, Perainäpfel, Paprika, Melonen, Pfeffer, Baumwolle, Baumwolltuch, Kamelhaar-Tuch, Teppiche, Wein, Pferde, Esel, Maultiere, Kamele, Strauße, Rashduler Drehhörner, Pergament, Glaswaren, Waffen und Rüstungen

Balash mit Khunchom (KHU)

Reis, Perainäpfel, Tomaten, Paprika, Melonen, Pfeffer, Baumwolle, Baumwolltuch, Teppiche, Reiswein, Offenbarung der Zwillinge (Schnaps), Gadangstiere, Esel, Flussfische, Pergament, Brabaker Rohr, Papyrus, Eisen, Salz, Glaswaren, Waffen und Rüstungen

Fürstkomturei Maraskan (MAR*)

Zuckerrohr, Melonen, Tee, Tabak, Pfeffer, Baumwolle, Baumwolltuch, Roab-Wolltuch (edel), Reiswein, Offenbarung der Zwillinge (Schnaps), Pergament, Iryanleder, Brabaker Rohr, Eisen

Reich der Großen Schlange (SKR)**

Tee, Pfeffer, Alabaster, Endurium

Arratistan und Chababien (ART)

Zuckerrohr, Mais, Paprika, Melonen, Tee, Tabak, Pfeffer, Baumwolle, Papyrus

Echsensümpfe (ACH*)

Iryanleder, Schildpatt, Perlen, Perlmutt, Brabaker Rohr, Papyrus, Meteoreisen, Erdpech

Thalusien mit Kannemünde (THA)

Tomaten, Paprika, Melonen, Tee, Tabak, Pfeffer, Baumwolle, Teppiche, Gadangstiere, Esel, Maultiere, Perlen, Papyrus, Eisen

Shikanydad von Sinoda (SHI*)

Zuckerrohr, Südfrüchte, Tomaten, Paprika, Melonen, Tee, Tabak, Pfeffer, Baumwolle, Baumwolltuch, Roab-Wolltuch (edel), Reiswein, Offenbarung der Zwillinge (Schnaps), Phraischafe, Schildpatt, Perlen, Perlmutt, Brabaker Rohr, Eisen

Südwestküste mit Mengbilla (MEN)

Zuckerrohr, Mais, Südfrüchte, Paprika, Melonen, Tabak, Pfeffer, Seidenliane, echte Seide und Seidentuche, Taft, Tinte, Purpur, Brabaker Rohr, Edelhölzer

Regengebirge, Gebiete der Waldmenschen und Kemereich (WAL*)

Zuckerrohr, Mais, Südfrüchte, Melonen, Tee, Tabak, Pfeffer, Vanille, Seidenliane, echte Seide und Seidentuche, Iryanleder, Edelhölzer

Al`Anfa von Selem

bis zur Straße von Sylla (ALA)

Zuckerrohr, Mais, Südfrüchte, Melonen, Tee, Tabak, Pfeffer, Vanille, Seidenliane, echte Seide und Seidentuche, Spitzen, Taft, Schildpatt, Perlen, Perlmutt, Brabaker Rohr, Edelhölzer, Glaswaren, Kakao, Rauschmittel, Heilkräuter

Südküste mit

Brabak und Hôt-Alem (BRA)

Zuckerrohr, Südfrüchte, Tabak, Pfeffer, Vanille, Seidenliane, echte Seide und Seidentuche, Iryanleder, Brabaker Rohr, Edelhölzer, Schwefel, Gewürze

Altoum und die Waldinseln (CHA)

Zuckerrohr, Südfrüchte, Tabak, Pfeffer, Vanille, Benbukkel (Zimt), Hesindigo, Schildpatt, Perlen, Perlmutt, Brabaker Rohr, Edelhölzer, Obsidian, Jade, Schwefel, Kakao, Kräuter, Diamanten, Gewürze

Die Meeresgebiete

Nordmeer (NM*, im Winter **), Ifirns Ozean (IF*), Meer der Sieben Winde (SW, in Herbst und Winter *), Askanisches Meer (AS), Südmeer (SÜ*), Goldene Bucht (GB), Kaucatan (KA, im Frühjahr **), Südliches Perlenmeer (PE**), Golf von Tuzak (GT**), Maraskansund (MS**), Golf von Perricum (GP**), Tobrische See (TS**)



KLAPPERTÜRME UND DRUCKERPRESSEN

NACHRICHTENÜBERMITTLUNG, BOTENDIENSTE UND ZEITUNGEN

»Mehr noch als von gerüsteten Legionen und vollen Kornspeichern sind die aventurischen Reiche und Nationen von Informationen abhängig. Wenn auch der Wert einer einzelnen Nachricht oft unterschätzt wird, so kann sie doch über Wohl und Wehe eines Reiches, über Gewinn oder Verlust eines Handelshauses, über Krieg und Frieden entscheiden.«

—aus der Festschrift 1000 Jahre Neues Reich des Hesinde-Tempels zu Punin, 1000 BF

Schon seit alter Zeit sind alle kulturschaffenden Völker bemüht, nicht nur von Angesicht zu Angesicht, sondern auch über große Entfernungen miteinander in Kontakt zu treten, sei es, um ihr ausgedehntes Gemeinwesen zu verwalten und zusammenzuhalten, sei es aus dem einfachen Grund der Mitteilungsbereitschaft – denn Klatsch und mysteriöse Nachrichten aus fernen Ländern hört man immer wieder gerne.

Es heißt, dass die alten Echsenherrscher Methoden verwandt hätten, die unseren heutigen Schwarzen Augen ähneln, aber dies mag auch nur der Stoff für tulamidische Märchen sein. Bewiesen und bekannt sind die traditionellen Übermittlungsmethoden der Elfen und der Zwerge: zum einen die berühmten **Wipfelläufer** (die sich von nichts in der Natur aufhalten lassen), die 'singenden Pfeile' (an denen Nachrichten befestigt sind) und einige weittragende Zaubersprüche, zum anderen die Rohrrufer und **Stafettenläufer** in den Tunneln der Angroschim (die zudem für den vertikalen Transport von Nachrichten noch spezielle Wurfrohre oder Aufzüge verwenden). Viele Völker der Menschen (Waldmenschen, Maraskaner und Nivesen) verwenden gerne (bisweilen erstaunlich komplexe)

Trommelsignale zur Weitergabe von Nachrichten, während letzteres Volk auch noch spezielle Rufhörner kennt. Diese **Rufhörner** waren auch bei den Tulamiden und den Gilden-

ländern lange Zeit im Gebrauch und sind es in gebirgigen Gegenden noch heute, während die tulamidischen Potentaten sich seit Jahrtausenden zudem auch auf den ausgeklügelten Einsatz von **Brieftauben** verlassen (wird auch andernorts bisweilen genutzt, ist jedoch anfällig gegen Raubvögel und schlechtes Wetter).

Die neueste Methode der Nachrichtenübermittlung sind sicherlich die liebevollen Klappertürme oder **Semaphore**, die mittels eines Systems aus weithin sichtbaren Winkarmen (nachts mit Fackeln bestückt) Nachrichten von Station zu Station weitergeben und dadurch vor allem für kurze Nachrichten, häufig militärischer Natur, geeignet sind, die sie jedoch mit einer Geschwindigkeit übertragen, die nur noch von magischen Mitteln oder der – von der Gnade der Götter abhängigen – Wunderbaren Verständigung der Geweihtenschaft übertroffen wird. Das große Problem dieser Methode ist jedoch die Abhängigkeit vom Wetter, denn wenn Regen, Schnee oder Nebel die Sicht begrenzen, brechen die Routen oft zusammen. Semaphorstrecken finden sich im Lieblichen Feld entlang der Küste von Grangor nach Dröl, den Yaquir entlang von Kuslik nach Oberfels und von Pertakis über Arivor und Silas nach Methumis. Außerhalb des Horasreiches liegen Strecken entlang der Küsten des Bornlands und Araniens und von Pericum nach Gareth. Ein ähnliches Projekt an den Küsten Thorwals wurde wegen häufigen Nebels wieder aufgegeben.

Die bereits erwähnte **Wunderbare Verständigung** ist es auch, die häufig Zeitungsmeldungen mit dem Satz beginnen lässt: "Wie aus gewöhnlich gut informierten Geweihtenkreisen verlautet ..."

BOTENDIENSTE

Die übliche Methode, private Nachrichten oder zur Veröffentlichung bestimmtes Wissen zu verbreiten, sind aber aventurienweit die großen Botendienste, die sich auf ihre zuverlässigen und schnellen Reiter stützen, die wiederum an einem dichten Netz von Wechselstationen ihre erschöpften Pferde gegen frische Tiere austauschen oder auch, in seltenen Fällen, die Nachrichten von Reiter zu Reiter weitergeben können. Diese Wechselstationen finden sich meist zusammen mit den Landgasthäusern an den Reichsstraßen, an allen Grafen- und wichtigeren Höfen und an den wichtigsten Toren der großen Städte; in der Wildnis nutzen oft mehrere Dienste gemeinsam eine (in diesem Fall meist gut befestigte) Station. Bei all diesen Stationen sammeln sich selbstverständlich auch Nachrichten aus der Umgebung.

Neben den Reitern verfügen die meisten Botendienste noch über Läufer für Städte, Gebirge oder Sumpflandschaften sowie über eigene oder zumindest bevorzugte Schiffsverbindungen. Die Geschwindigkeit einer Nachricht ist natürlich stark vom

Wetter und den Jahreszeiten abhängig, liegt aber eigentlich immer über dem Doppelten dessen, was ein einzelner Reiter im Eilritt leisten kann. Spitzenleistungen wie Havena-Beilunk in vier Tagen (was einer Tagesleistung von mehr als 250 Meilen entspricht!) sind zwar die absolute Ausnahme, aber im Notfall durchaus möglich.

Die Preise für die Übermittlung der Nachrichten per Eilboten sind allerdings exorbitant hoch, so dass fast nur Adlige und große Handelshäuser sich einen Boten leisten können: Der ungefähre Preis beträgt bei den meisten Botendiensten einen Silbertaler pro Meile. (Diese Meilenangaben sind zusammen mit den Routenempfehlungen in den Marschbüchern der Botendienste niedergelegt – ein eigentlich sehr hilfreiches Compendium für jeden Reisenden, jedoch nicht käuflich zu erwerben.)

Die großen Botendienste (Beilunker Reiter, Blaue Pfeile, Silberne Falken, Postdienst Pertakis) haben untereinander und mit allen wichtigen Herrscherhäusern Abkommen geschlos-



sen, die den Angriff auf Boten dieser Dienste mit schwersten Strafen bedrohen und sogar Landesherren, die Nachrichten abfangen, unter Interdikt stellen, das heißt die Übeltäter von jeglichen öffentlichen Nachrichtendiensten ausschließen — was für einen Fürsten oder Handelsherrn bedeutet, dass er fast taub und stumm gemacht wird. Vielerorts besitzen die Boten fast sakrosankten Status und dürfen selbst von kämpfenden Kriegsparteien nicht angegriffen werden.

Nachrichten können auf Wunsch entweder mit Geheimschriften, Ersetzungsverfahren oder dem CRYPTOGRAPHO-Zauber verschlüsselt und nur für den Empfänger lesbar gemacht werden, was zwar recht teuer ist, aber neben der Diskretion der Boten für zusätzliche Sicherheit sorgt.

Die bekanntesten Botendienste sind:

- die **Beilunker Reiter**, die zwar im Zuge der borbaradianischen Invasion zuerst ihre Beilunker Gründungsniederlassung nach Perrium verlegen mussten (das Haupthaus befindet sich seit geraumer Zeit schon in Gareth) und dann in der Schlacht an der Trollpfote schwerste Verluste hinnehmen mussten (unter anderem fiel ihr langjähriger Anführer, Oberst Leon Rukaris), die aber ihre Reihen schnell mit Freiwilligen auffüllen konnten. Die Beilunker gelten allgemein als der schnellste und zuverlässigste Botendienst; sie besitzen Niederlassungen und Wechselstationen in fast dem gesamten freien Aventurien, verfügen über eigene Schiffe, Botenläufer für besonders unzugängliche Gegenden und sogar eine eigene Ausbildungskaserne.

Preis: 1 ST/Meile plus 1 D/Tag, mindestens 5D, höchstens 75D *Durchschn. Tagesleistung:* 180 Meilen
Gewicht: maximal 10 Unzen
Verschlüsselung: je nach Methode 1 H bis 1 S pro
Wort Zuverlässigkeit: 99,5 %
Sonderdienste: Warenbeförderung *per* Eilkutsche (120 Meilen/Tag), extra schnelle Zustellung (garantiert 200 Meilen/Tag) zu entsprechend erhöhten Kosten

- die **Blauen Pfeile**, einst Teil der Fürstlich-Aranischen Handelscompagnie, jetzt der 'Nachfolgeorganisation' Mada Basari, einer gemeinsamen Unternehmung des Mhaharanyat Aranien, der FAHC und der Phex-Kirche. Die Blauen Pfeile haben

Niederlassungen südlich der Linie Gareth-Beilunk (dazu in Festum) und nördlich des Selem-Grundes, verlassen sich in erster Linie auf Botenreiter und gelten ebenfalls als ausgesprochen zuverlässig.

Preis: 8H/Meile; mindestens 5D, höchstens 100D
Durchschn. Tagesleistung: 160 Meilen
Gewicht: maximal 1 Stein
Verschlüsselung: je nach Methode 2H bis 8H pro Wort
Zuverlässigkeit: 98 %
Sonderdienste: Warenbeförderung bis 10 Stein per Boten (dopelter Preis)

- die **Silbernen Falken** des Handelshauses Stoerrebrandt, die (mit Ausnahme Al'Anfas und seiner Verbündeten und natürlich der Heptarchien) in ganz Aventurien Nachrichten und auch kleinere Mengen Waren zustellen. Wenn auch ihr Netz weniger dicht ist als das der Beilunker Reiter, sind dafür ihre preiswertesten Tarife auch für einfache Bürger erschwinglich.

Preis: 1 Heller pro Meile und pro Unze Gewicht bei 'langsamer Zustellung' (100 Meilen/Tag) bis 5H/Meile/Unze bei garantierter Höchstgeschwindigkeit (mindestens 180 Meilen/Tag); mindestens 1 D
Durchschn. Tagesleistung: 160 Meilen
Gewicht: maximal 10 Stein
Verschlüsselung: je nach Methode 1 H bis 1 S pro
Wort Zuverlässigkeit: 95 %
Sonderdienste: Warenbeförderung, Lagerung am Abholort, auf Wunsch auch Brieftauben für bestimmte Streckenabschnitte, sicherer Transport (99,5 %) bei dreifachem Preis

Daneben gibt es noch eine Reihe von Botendiensten, die sich entweder im Besitz der jeweiligen Fürsten befinden (z.B. der mittelreichische **Kaiserliche Boten- und Kurierdienst** (KB-KD), der auch private Nachrichten befördert (nur unwesentlich langsamer als die Beilunker, ähnliche Preise), aber mit der KGIA verbunden ist) oder die deutlich regional begrenzt sind (wie der **Postdienst Pertakis**, der im gesamten Horasreich mit seinen regelmäßig verkehrenden Reisekutschen auch Post befördert — zwar langsam (50 Meilen/Tag), dafür aber überaus preiswert (1H/Meile bis 5 Unzen Gewicht)).

ZEITUNGEN, FLUGSCHRIFTEN UND PERIODIKA

Dass die an allen Ecken des Kontinents gesammelten Informationen (aber auch Gerüchte und Klatsch) einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich geworden sind, ist ein Verdienst des vor etwa 60 Jahren auf Maraskan erfundenen Buchdrucks mit beweglichen Lettern aus Holz, Blei- oder Messingguss. Zuerst für Bücher und Erlasse genutzt, hat sich diese Kunst mittlerweile so weit verbreitet, dass sich an vielen Orten des Kontinents regelmäßig erscheinende Zeitungen etabliert haben, die in Auflagen von bis zu 1.000 Stück nicht nur in gelehrten Kreisen zirkulieren, sondern — meist als Aushänge — auch in Kleinstädten und Dörfern verbreitet sind — denn wo diese Zeitungen verbreitet sind, findet sich mindestens auch eine Person, die

des Lesens mächtig ist, und seien es nur der Dorfschulze oder die Geweihte.

Zentrum der Drucker- und Schriftschneiderkunst ist, zumal nach der Eroberung Maraskans durch die Schwarzen Horden, eindeutig das Liebliche Feld, aber auch in den größeren Städten des Mittelreichs (Gareth, Havena, Punin), in Festum und in Khunchom hat sich diese neue Kunst verbreitet.

Neben den hoch angesehenen Druckern, die Lehrbücher, Periodika, staatliche Erlasse und Verlautbarungen drucken, gibt es noch die **Pamphletisten**, die, mit einer transportablen Presse und einem einfachen Schriftenkoffer ausgestattet, durch die Lande ziehen, um sowohl mit Erlassen der lokalen Herrscher



als auch mit aufrührerischen Flugschriften ihre Taler zu verdienen. Die bekanntesten Periodika sind der in Gareth erscheinende **Aventurische Bote** (das Blatt mit der größten Verbreitung), die horasischen Zeitungen und Gazetten **Bosparan-Herold** und Bosparanisches Blatt, die städtische **Havena-Fanfare**, der vierteljährlich erscheinende **Hesindepiegel** des Kusliker Tempels, die **Festumer Flagge**, der alanfanische **Tempelrufer** und der von Efferdbruderschaft und dem Tempel zu Bethana herausgegebene **Seewind** für alle nautisch Interessierten.

Daneben gibt es noch einige 'klassische' Arten der Nachrichtenverbreitung, allen voran der mit seiner lauten Schelle umherziehende Ausrufers des Stadtviertels oder des Dorfes, der nicht nur Nachrichten von öffentlichem Interesse verbreitet, sondern auch für 'private Kleinanzeigen' (Ankündigungen von Hochzeiten, ja, auch regelrechte Werbung für Handelskarawanen oder Gauklertruppen) bezahlt werden kann. Des weiteren sind noch die großen Anschlagtafeln (meist an Tempeln) und die Verkündigungen in den Tempeln selbst bekannt, die jeweils auf neue Bestimmungen der Obrigkeit oder zukünftige Großereignisse aufmerksam machen.

Dass neben Zeitungen auch noch andere 'Dienste' Nachrichten aus ganz Aventurien sammeln (die deswegen auch bisweilen 'Nachrichtendienste' heißen ...), sei hier nur am Rande erwähnt. Neben der mittelreichischen KGIA (Kaiserlich-Garetische Informations-Agentur, der 'Geheimdienst des Neuen Reiches, dem auch der *Aventurische Bote* untersteht) und dem horasischen **Adlerorden** (bzw. dem 'Directorium für besondere Angelegenheiten', der Vinsalter Entsprechung zur KGIA) sind dies vor allem die Praios-, Hesinde-, Nandus- und Phex-Kirche, letztere mehr oder minder geheim verbandelt mit der liebfeldischen Nachrichtenagentur Nanduria und der aranischen Mada Basari.)



MAßE, GELD, GEWICHTE

••• Somit halten wir fest als

Maße für alle Zeit die Elle, den Stecken, den Klafter und den Marsch, und als Gewicht soll sein der Span, die Unz, das Pfund und das Hundertpfund, und als Wert soll sein die güldene Kron, der silberne Zehnt und der erzene Schilling von nun an und für immerdar in allen Provinzen des Großen Reiches von Bosparan. Gegeben im Jahre 1487 nach Horas' Erscheinen durch die Hand des Erzkämmerers Bilador, im Namen Ihrer Majestät Hela-Horas, Kaiserin des Bosparanischen Reiches.»

Dieser – zu diesem Zeitpunkt bereits dritte – Versuch der Vereinheitlichung des aventurischen Maß- und Münzwesens hielt ganze fünf Jahre (bis zum Ende des Alten Reiches), und selbst den Priesterkaisern gelang es nicht, ihre Vorstellungen eines Maßsystems (auf der Zwölf beruhend) durchzusetzen, so dass sich Kaufleute und Reisende noch lange Zeit mit der Umrechnung der Mengbiller Unze in das Wehrheimer Gran, des Selemir Kupferschillings in die Puniner Dublone plagen mussten. Erst seit der Maßreform unter Rohal im Jahre 539 BF, die teilweise gegen den erbitterten Widerstand verschiedenster Landesfürsten durchgesetzt wurde, gelten fast überall in Aventurien die gleichen Maße und Gewichte, wenn es auch noch einige lokale Besonderheiten gibt.

LÄNGEN-, FLÄCHEN- UND RAUMMAßE

Die wichtigsten Längenmaße sind seitdem der *Schritt*, der sich in 5 *Spann* unterteilt, die wiederum jeweils in 10 *Finger* geteilt werden (der bisweilen verwendete *Halbfinger* ist von eher untergeordneter Bedeutung), sowie die *Meile*, die 1.000 Schritt umfasst. Ebenfalls hier genannt sei das zur Höhen- und vor allem seefahrerischen Tiefenmessung verwendete *Lot* von 10 Schritt Länge, das zur genaueren Tiefenbestimmung häufig geachtelt wird. Zur Bestimmung von Reisestrecken gibt es auch heutzutage noch je nach Region unterschiedliche Maße, von denen das *Baryd* der Novadis (zu etwa 15 Meilen) und die nivesische *Tagesreise* (12 Meilen) sicherlich die bekanntesten sind. Zur Flächenmessung kennt man all jene Maße auch im Geviert, die dann *Rechtschritt*, *Rechtspann* oder *Rechtmeile* heißen, dazwischen auch den *Platz* von 25 auf 25 Schritt, den *Acker* von 100 auf 100 Schritt und das *Land* von 2 mal 2 Meilen (das ehemals auch die gebräuchliche Grundeinheit für die Belehnung, nämlich das Rittergut,

Irdische & aventurische Maße

Längenmaße

1 Finger	2 Zentimeter
1 Spann	20 Zentimeter
1 Schritt	1 Meter
1 Meile	1 Kilometer

Flächenmaße

1 Rechtspann	20 x 20 cm
1 Rechtschritt	1 Quadratmeter
1 Acker	1 Hektar (100 x 100 m)
1 Rechtmeile	1 Quadratkilometer
1 Land	4 Quadratkilometer

Hohlmaße

1 Flux	8 Kubikzentimeter
1 Schank	200 Kubikzentimeter (0,2 l)
1 Maß	800 Kubikzentimeter (0,8 l)
1 Urn	8 Liter
1 Fass	80 Liter
1 Ox	960 Liter

Gewichte

1 Gran	1/25 Gramm
1 Karat	1/5 Gramm
1 Skrupel	1 Gramm
1 Unze	25 Gramm
1 Stein	1 Kilogramm
1 Quader	1 Tonne

bildete). In Süd-Aranien ist hier noch der *Morgen* (von etwa 3.000 Rechtschritt) bekannt – das Areal, das an einem Vormittag unter den Pflug genommen werden kann.

Die gebräuchlichsten Hohlmaße sind der *Hohlfinger* oder *Flux* (1 Finger mal 1 Finger mal 1 Finger) und der *Hohlspann* oder *Um*, während Gastwirte, Wein- und Bierhändler auch gerne das *Maß* zu 100 Flux und das *Viertelmaß* oder *Schank*, das *Fass* zu 10 Hohlspann und das große und selten verwendete *Ox* zu 12 Fass angeben. (Letzteres wiederum entspricht fast genau der bei der Berechnung von Schiffsraum verwendeten Last, die, wenn sie mit Wasser gefüllt ist, auf einen Quader kommt ...)

An Gewichten schließlich sind aventurienweit der *Stein* und sein Tausendfaches, der *Quader*, im Gebrauch, ebenso wie der *Skrupel*, von dem 1000 auf einen Stein gehen, und die *Unze* zu 25 Skrupeln. Die Feinmaße *Karat* (ein Fünftel Skrupel) und *Gran* (ein Fünfundzwanzigstel Skrupel) werden jedoch fast ausschließlich von Apothecarii und Goldschmieden verwendet, die auch in Karat (pro Unze) die Reinheit eines bestimmten Materials, sei es nun Vitriol oder Münzgold, angeben.

Maße und Gewichte unterliegen im Mittel- und im Horasreich

dem kaiserlichen Recht (sie sind sozusagen reichsunmittelbar), und eine Manipulation derselben kann auch für Adlige schwere Strafen nach sich ziehen, wenn die Zehnteile der Pfalzgrafen dies bei ihren häufigen Kontrollen entdecken – schließlich sind korrekte Maße und Gewichte die Basis eines funktionierenden Steuersystems. Aus diesem Grund kontrollieren die Barone selbst, die als Zeichen ihrer Würde exakte Kopien der kaiserlichen Maße erhalten, auch die Tätigkeiten der Händler auf den Märkten und die Abgaben der Bauern und Bürger. In den meisten anderen Ländern Aventuriens wird es ähnlich gehalten – aber auch hier gibt es, ebenso wie in den großen Reichen, natürlich immer wieder schwarze Schafe ...

MÜNZWESEN

Beim Münzwesen sind alle Versuche einer Vereinheitlichung bislang binnen kürzester Zeit gescheitert, und so ist das Wechslerhandwerk noch immer eine einträgliche Tätigkeit.

Die aventurienweit größte Verbreitung hat immer noch die Währung des Mittelreiches, die auf dem Dukaten aus einer Unze reinen Goldes (mit minimalen Zusätzen zur Härtung des Ma-



terials) beruht. Der *Dukat* setzt sich aus 10 *Silbertalern* (von 5 Skrupeln Silber), dieser wiederum aus 10 bronzenen *Hellem* (von 5 Skrupeln Gewicht), dieser schließlich aus 10 eisernen *Kreuzern* (von ebenfalls 5 Skrupeln) zusammen.

Kaiserliche Dukaten dürfen nur in den Münzen in Gareth, Wehrheim, Punin und Havena geschlagen werden und tragen, trotz des Wechsels von Kaiser Hal zu Reichsbehüter Brin zur Reichsregentin Emer, immer noch auf der einen Seite den Greifen des Reiches, auf der anderen das Porträt Kaiser Hals. Ebenfalls gültig sind noch die Goldmünzen Kaiser Retos; ältere Dukaten werden nur noch zu acht Silbertalern gerechnet.

Silbertaler dürfen von Landesherren geprägt werden, Heller und Kreuzer von Grafen, weswegen sich gerade beim Kleingeld eine unglaubliche Anzahl von Bildern und Wappen findet; einzig Gewicht und Form müssen von den Zehntleuten überprüft und abgesegnet werden — und hier sind die Kontrollen noch schärfer als bei der Überprüfung von Maßen und Gewichten: Münzfälscher, egal ob von Stand oder ein einfacher Knipper oder Feiler, erwartet der Turm ...

Die Währung des Mittelreichs gilt auch im Horasreich, obwohl man dem Vinsalter Dukat immer vorwirft, mit einem geringeren Goldanteil geprägt zu werden. Eine Besonderheit des Horasreiches ist der *Horasdor*, eine 20-Dukaten-Münze von einem halben Stein Goldgewicht, die allerdings auch im Horasreich selbst kaum Verwendung findet — welcher Wirt oder Händler hätte schon das nötige Wechselgeld dazu ...



In den meisten Ländern und Stadtstaaten der Tulamiden wird ebenfalls in Dukaten und Silbertalern gezahlt; im Kalifat von Mherwed sind jedoch der goldene *Marawedi* (zu 2 Dukaten), die silberne *Zechine* (zu 2 Silbertaler) und der kupferne *Muwlat* (zu 5 Kreuzern) im Umlauf, während in Al'Anfa die goldene *Dublone* (2 Dukaten), der aus Kupfer und Gold bestehende *Oreal* oder *Schilling* (entspricht 1 Silbertaler) und der kupferne *Dirham* (wie Kreuzer) die Hauptwährung bilden.

Im Bornland wird mit dem *Batzen* zu 1 Dukaten, dem *Groschen* zu einem Silbertaler und dem *Deut* zu einem Zehntel Silbertaler gerechnet.

Am Rande erwähnenswert sind noch die lokalen Währungen Vallusas (Witten, Stüber und Flindrich; laufen mit dem Anschluss ans Bornland aus), Traheliens (Suvar, Hedsch, Ch'ryskl), der Amazonas (Amazonenkrone) und der Zwerge (viele unterschiedliche Münzen je nach Stamm, allgemein hoch angesehen).

GELD UND WÄHRUNGEN IM SPIEL

Diese verschiedenen Währungen bringen es natürlich mit sich, dass reisende Helden — häufiger als ihnen lieb ist — mit Wechslern konfrontiert werden, die je nach Geschäftssinn 10 bis 30 % des zu wechselnden Geldes als Gebühren einbehalten — ob Sie Ihren Helden diese ständige Wechselei zumuten wollen, liegt bei Ihnen, allein, bei zu gut gefüllten Heldenbörsen empfiehlt sich ein solches Vorgehen ...

Andererseits sei noch angemerkt, dass Münzgeld in vielen — vor allem ländlichen — Regionen Aventuriens nicht sonderlich weit verbreitet ist, sondern hier häufig noch Tauschwirtschaft vorherrscht, so dass es zumindest mit dem Wechselgeld Probleme geben könnte ...

Zu guter Letzt sei noch erwähnt, dass es in Aventurien Bankhäuser gibt, die Schuldverschreibungen oder Wechsel auf eine einmal eingezahlte Summe ausstellen.

Eine Anmerkung zur Umrechnung: In vielen älteren DSA-Publikationen finden sich noch Umrechnungen, die den Dukaten mit irdischem Geld vergleichen, so etwa zu 50 oder zu 250 Mark (oder entsprechenden Euro-Beträgen). Da aber sowohl Löhne als auch 'Warenkörbe' einer Fantasywelt nur unter größten Umständen mit denen der Wirklichkeit vergleichbar sind, sind wir mittlerweile hiervon abgekommen. Gehen Sie eher davon aus, dass ein einfacher Handwerker im Monat 5 Dukaten Überschuss erwirtschaften kann, dass ein Maß Bier in der Taverne 6 Kreuzer kostet, ein Stein Brot auf dem Markt 15 Kreuzer, ein gutes Leinenhemd 8 Silbertaler und ein Kurzsword oder eine einfache Lederrüstung um 8 Dukaten.



ZUNGEN UND MUNDARTEN AVENTURIENS

In diesem Kapitel finden Sie eine Übersicht über die bekanntesten Sprachen und Schriften Aventuriens. Eine regeltechnische Betrachtung ist in MFF 31ff. zu finden.

MENSCHLICHE SPRACHEN

Die wichtigste Sprache Aventuriens ist sicherlich das in Mitteleuropa beheimatete Garethi, die Sprache des Mittelreichs, das auch in verschiedenen Dialekten in Andergast und Nostria, im Horasreich (als *Horathi*) und auf den Zyklopeninseln, im Bornland und im Svelltschen Städtebund als Muttersprache, in vielen Stadtstaaten des Südens, auf Maraskan und in Khunchom und Thalusa als Verkehrssprache gesprochen wird: Während die Dialekte *Brabaci* und *Maraskani* stark vom Einfluss des Tulamidischen geprägt sind, unterscheiden sich das Bornländische und das Horathi nur in Aussprache und wenigen Worten vom 'Hochgarethi'. Das albernische *Alberned* hingegen ist vom Thorwalschen und dem Isdira beeinflusst und das trahelische *Gatamo* stark mit Lehnswörtern aus dem Mohischen durchsetzt.

Dabei verwenden alle Varianten des Garethi seit Kaiser Silem-Horas die aus 31 Lautzeichen bestehende *Kusliker Schrift*. Das Garethi stellt eine mittelaventurische Weiterentwicklung (unter Vereinfachung der Grammatik und Einbeziehung vieler Fremdsprachen) des **Bosparano** dar, der Hochsprache des Alten Reiches, die selbst dem Aureliani oder Alt-Güldenländischen entstammt, der Sprache der ersten Einwanderer aus dem Westen. Neueres Bosparano verwendet die Kusliker Zeichen, älteres Bosparano und Aureliani die 57 Zeichen der 'Imperialen Schrift'.

Die zweite wichtige Verkehrssprache Aventuriens ist das **Tulamidyä**, die Hauptsprache der Ureinwohner Aventuriens, die natürlich in Mhanadistan, dem Balash und Thalusion, in Teilen Araniens (neuerdings verstärkt), in der Khômwüste und angrenzenden Gebieten sowie in einigen Städten des Südens als Muttersprache gesprochen wird und im gesamten südostaventurischen Raum, namentlich auch auf Maraskan, als Verkehrssprache. Das *Khôm-Novadische* unterscheidet sich dabei sehr stark von der *aranisch-balashidischen* Variante, so dass es fast als eigene Sprache aufgefasst werden muss; beide Varianten sind jedoch konsonantenreiche und für den Mittelreicher 'hart' klingende Sprachen.

Das Tulamidische entspringt dem **Ur-Tulamidyä**, das jedoch seit etwa 1.000 Jahren als tote Sprache gelten muss, auch wenn seine Schrift weitaus länger zum Einsatz kam. Die Schrift der Tulamiden bedient sich seit dem Siegeszug der Novadis der 19 *geheiligten Glyphen von Unau*, die sich aus den 56 Zeichen des zuvor verwendeten *Tulamidyä* entwickelten — hervorgegangen aus den etwa 300 Zeichen des Ur-Tulamidyä, das sich aus den gut 5.000 Zeichen der Chrunck-Schrift des Zelemja herleitet ... Dieses **Zelemja**, das nur noch in Selem und Umgebung gesprochen wird, ist aus einer Vermischung des Ur-Tulamidyä mit dem *Rssahh* (s.u.) entstanden und verwendet auch dessen

Zeichen, das *Chrmk*; die heutige Sprache ist seit fast 3.000 Jahren unverändert geblieben. Eine weitere eigenständige Entwicklung aus dem Ur-Tulamidyä ist das konsonantenreiche Alaani der Norbarden, das sich jedoch im Laufe ihrer Wanderungen so sehr vom Tulamidischen entfernt hat, dass fast keine Ähnlichkeiten mehr erkennbar sind. Die Schrift des Alaani, die jedoch nur noch zur Niederschrift der Sippenchronik verwendet und fast ausschließlich von den Zibiljas verstanden wird, stellt wohl eine Eigenentwicklung aus dem Chrmk dar.

Eine fast tote Sprache aus dem tulamidischen Sprachraum ist das **Ruuz** der Beni Rurech, jenes Ferkina-Stammes, der Maraskan besiedelte. Diese Sprache wird auch auf Maraskan nur noch von den allerwenigsten (Philosophen und Priestern der Zwillinge) gesprochen und ist eng mit dem Glauben an die Zwillingsgötter verwoben.

In Südaventurien weit verbreitet sind die Dialekte der Waldmenschen, die hier der Einfachheit halber als **Mohisch** bezeichnet werden, auch wenn dies der Vielzahl an äußerst unterschiedlichen Sprachen nicht gerecht wird. Sämtlichen Varianten ist jedoch eine Unzahl von Silben, die Verwendung von Knacklauten und die Schriftlosigkeit zu eigen.

Eine weitere schriftlose Sprache ist das **Nujuka** der Nivesen, das nicht nur einige Vokale mehr kennt als das Garethi, sondern vor allem eine Unzahl von Vokabeln mehr für die Gegenstände und Ereignisse des nivesischen Lebensumfelds. Interessanterweise ist das Nujuka — ganz im Gegensatz zu den Sprachen der Waldmenschen — für alle Stämme und Sippen eine einheitliche Sprache.

Die letzte erwähnenswerte lebende Sprache ist das Thorwalsche, das sich seit der Landung der Hjalddinger unabhängig von einer güldenländischen zu einer aventurischen Sprache entwickelt hat. Dabei wurden in den letzten Jahrhunderten so viele Begriffe aus dem Garethi übernommen, dass Thorwaler und Garethi-Sprecher sich leicht verständigen können. Die alte Runenschrift der Thorwaler (und das damit verbundene *Saga-Thorwalsch*) ist heutzutage nur noch traditionell orientierten Skalden bekannt. Die Sprachen der Gjalskerländer und Fjarninger sind eigenständige Weiterentwicklungen des alten Thorwalsch.

NICHTMENSCHLICHE SPRACHEN

Nun sind die Menschen nicht die einzigen oder ältesten Bewohner Aventuriens, sondern teilen sich den Kontinent mit einer Vielzahl anderer Wesen, die teilweise bereits Poesie, Rhetorik und Geheimschriften kannten, als die Menschen noch feuerlos in Höhlen dahinvegetierten ...

Die Sprachen der für Menschen sicherlich wichtigsten Fremdassen sind das melodische **Isdira**, das von allen Elfenvölkern nahezu ohne Variationen und seit Jahrhunderten fast unverändert gesprochen wird, und das zwergische Rogolan, das ebenfalls eine, bestenfalls von leichten Akzenten geprägte, Universalsprache aller Angroschim darstellt.



Das Isdira wird in 27 verschlungenen Schriftzeichen geschrieben, das Rogolan in den kantigen 24 'Zwergenrunen', von denen jedoch nur 20 gebräuchlich sind. Beide Sprachen werden vom Menschen als ausgesprochen fremdartig empfunden; das Elfische wegen seiner flexiblen Sprachlehre (ein und demselben Wort können, je nach Betonung, eine Vielzahl an Bedeutungen und grammatikalischen Funktionen zukommen), das Zwergische, das eine sehr strenge und klar strukturierte Grammatik aufweist, wegen seines riesigen Wortschatzes. Beide Sprachen haben sich aus älteren (will heißen: viel älteren) Formen entwickelt, dem altzwergischen, in einer Bilderschrift niedergelegten Angram bzw. dem hochelfischen **Asdharia**, von dem keine eigene Schrift bekannt ist (es verwendet eine 'biokalligraphische' Variante des ohnehin bereits komplex-ornamentalen Isdira), das aber selbst von heutigen Elfen als komplizierte Sprache angesehen wird.

Eine eigene und uralte, wenn auch nicht sonderlich variantenreiche Sprache ist das **Orkische**, wobei das *Ologhaijan* des Orklands gewissermaßen die Hochsprache darstellt und das stark mit Begriffen aus dem Garethi durchmischte *Oloarkh* der marodierenden Orks eine Gemeinsprache, die sie auch den mit ihnen ziehenden Ogern beibringen.

Bei den Rotpelzen der Sichelgebirge ist noch das wie das Orkische schriftlose **Goblinisch** weit verbreitet, während die meisten umherziehenden Goblins eine krude Mischform aus Goblinisch und Garethi sprechen.

Nur noch sehr wenige Sprecher hat das komplizierte, brummelnde **Trollische**, und da es ihm zudem an einer kurzen Schrift ermangelt (die Trolle legen Geschichte und Geschichten meist in dreidimensionalen Felsbildern nieder), ist es nicht nur ungemein schwierig zu erlernen, sondern zudem auch noch fast unbekannt.

Die gemeinsame Verkehrssprache aller Geschuppten (und dies bereits seit vielen tausend Jahren) ist das **Rssahh** oder Echsische, das sich menschlicher Aussprache vor allem wegen seiner gewagten Konsonantik widersetzt und zudem noch einige Dialekte aufweist. Die heute gebräuchliche Schrift für das Rssahh sind die Zeichen des *Chrmk*, eine Silbenschrift mit etwa 5.000 Zeichen, die bis auf wenige Ausnahmen auch die Zeichen des Zelemja bilden. Das *Chrmk* entstammt wiederum der ungleich komplizierteren *Chuchas* (den Menschen auch als *Yash-Hualay-Glyphen* oder *Proto-Zelemja* bekannt), der Schrift der alten Echsenreiche.

Fast gänzlich unbekannt ist die **Sprache der Kbolde**, die so

schnell ist, dass sie eher an Vogelzwitschern gemahnt, und die nur von den Schelmen und wenigen anderen menschlichen und elfischen Zauberern gesprochen werden kann.

Auch das **Drachische**, das eigentlich eine Gedankensprache ist, ist den meisten Menschen unbekannt; die von Pher Drodont entwickelten *Drakned-Glyphen*, die sich zur Niederschrift des Drachischen besonders eignen sollen, werden jedoch von Magiern gerne als eine Art Geheimschrift benutzt.

GEHEIMSPRACHEN UND -SCHRIFTEN

Neben einigen 'Gildensprachen', die in erster Linie der Verschlüsselung von Geschäfts- und Herstellungsgeheimnissen dienen, müssen hier in erster Linie Diebes- und Zauberersprachen erwähnt werden.

Die wichtigsten Diebessprachen sind die Hand- und Fingerzeichen des **Atak** (entstanden im tulamidischen Raum und dort bei den eifrig gestikulierenden Händlern noch immer recht verbreitet) sowie die 'Zinken' des **Füchsichen**, überraschend verbreitete Symbole, die auf unauffällige Weise Häuser oder Waren kennzeichnen. Ferner kennt das Füchsische noch einige Geheimwörter und etliche Zweitbedeutungen für Begriffe des Garethi, die mit dem normalen Wortsinn nichts mehr gemein haben und unbemerkt in jede beliebige Aussage eingebracht werden können.

Bei Magiern besonders beliebt ist das **Zhayad**, wahrscheinlich eine alte Kunstsprache, von der behauptet wird, nur in ihr könnten Dämonen-Beschwörungen korrekt durchgeführt werden, weil dies die Sprache der Siebten Sphäre sei. Das Zhayad kennt auch etwa 400 Zeichen und Ligaturen, von denen jedoch nur die Umschrift der Kusliker Zeichen in größerem Umfang verwendet werden.

Zwei weitere Geheimschriften sind das Nanduria, die *Nandusschrift*, dessen 26 übliche Zeichen auch von Alchimisten oder Artefaktherstellern gerne als Gravuren genutzt werden und die auch bei den Hexen recht verbreitet ist, sowie das ungleich komplexere **Arkanil**, die *Rohalsschrift*, das aus der Zeit der Magierkriege stammt und dessen Zeichen eine solche magische Macht bergen sollen, dass kaum ein Gelehrter wagt, sie niederzuschreiben.

Zu guter Letzt soll noch die **Rabensprache** der Al'Anfaner Boronis Erwähnung finden, die zu großen Teilen aus dem Tulamidischen stammt und wiederum Eingang in die örtliche Gemeinsprache gefunden hat.



RECHT UND GESETZ IN AVENTURIEN

Bestimmte soziale und moralische Regeln sind zwar allen Völkern Aventuriens zu eigen, ein Rechtssystem im eigentlichen Sinne jedoch kannten zunächst nur die Guldenträger. Elemente wie Gesetzestexte, Trennung der juristischen Instanzen und die Bestrafung durch Freiheitsentzug waren den Ureinwohnern fremd und sind es denjenigen Kulturen, die nicht von der guldenträgerischen Besiedlung geprägt wurden – ob Nivesen, Mohas, Elfen oder Zwergen –, auch bis heute geblieben. Nur die Tulamiden haben durch den Kontakt mit den Einwanderern neben dem Zwölfgötterglauben auch einen Großteil ihrer Rechtssitten übernommen. Im folgenden Text soll auf die Ausprägung von Recht und Gesetz eingegangen werden, wie sie für weite Teile Aventuriens, namentlich das Alte und Neue Reich, den aventurischen Süden und das Bornland, typisch ist. Bei allen anderen Völkern wird das Rechtsgefühl durch das Brauchtum der jeweiligen Sippe, des jeweiligen Stammes festgelegt. Hier ist oftmals Gesetz, was der nivesische Schamane, der Bergkönig oder der gesunde Elfenverstand befiehlt. Die Rechtsformen, die sich daraus ergeben, sind derart verschieden, dass wir uns den Versuch einer Zusammenfassung lieber ersparen möchten und das konkrete Studieren des Einzelfalles der Reiselust unseres Lesers überlassen.

DIE GESETZE

Das älteste erhaltene Gesetzbuch ist das uralte *Ius Divi Horathis*, ca. 900 v.BF unter Kaiserin Dalida-Horas verfasst, gefolgt von der *Lex Imperia* von Kaiser Yarum-Horas (444 v.BF), deren Bestimmungen jedoch eher historisch interessant sind. Das Recht Aventuriens definieren vor allem der altherwürdige mehrbändige *Codex Raulius* (3 BF–39 BF) Kaiser Rauls, die *Ius Concordia* (466) Rohals des Weisen und ab hier gültig für das Mittelreich das *Garethre Pamphlet* (596). Für das heutige Mit-

telreich sind schließlich auch die *Reichsgrundreform Kaiser Retos* (982) und die jüngste *Reichsreform König Brins* (um 1014) wichtig. Im Horasreich steht ein umfassendes Gesetzbuch vor dem Abschluss, das in etwa fünf Jahren erwartet wird. Daneben bestehen allerorten eine Fülle von Einzelgesetzen und Präzedenzfällen aus früheren Prozessen sowie Regelungen für einen Teilbereich: So ist etwa die Garethre Handelsrechtsverordnung von 694 BF im ganzen Mittelreich und darüber hinaus zum nahezu verbindlichen Handelsgesetz geworden.

DIE RICHTER

Die von Praios verliehene Befugnis, Gericht zu halten, ist in erster Linie ein Privileg des Adels. Zwar gibt es inzwischen auch andere Einrichtungen, die sich ein Gerichtsrecht über die Ihren zumessen, doch eigentlich ist die Gerichtsbarkeit des Adels in den meisten Teilen Aventuriens der selbstverständliche Regelfall. In Thorwal richten hingegen die gewählten Hetleute und, bei übergeordneten Fällen, die Jarle.

DIE RECHTSPRECHUNG

Das Hofgericht

Eine uralte Sonderform des Gerichts beruht auf der Hoheit, die ein Hausherr unter seinem Dach genießt. Hier hat jeder Freie das Recht, Angreifer, die ihn oder die Seinen schädigten, ohne langen Prozess zu verurteilen und sogar zu töten – das gilt etwa für Einbrecher. Eine Erweiterung dieses Hofgerichtes gibt dem Hausherrn auch die Züchtigungshoheit über seine unfreien Schutzbefohlenen.





Das Friedensgericht

Die unterste Ebene der Rechtsprechung, das Friedensgericht, ist zwar meist nicht mit Adligen besetzt, wohl aber vom örtlichen Adelsherren berufen. (Im Horasreich wird das Friedensgericht vom adligen Signore oder einer Landstadt eingesetzt.) Es ist meist für ein oder mehrere Dörfer zuständig und urteilt über mindere Vergehen und Streitereien um geringe Werte. Eine verbreitete Obergrenze sind bei Diebstählen 5 Dukaten, etwa der Wert eines Schweins, bei anderen Streitfällen 20 Dukaten, immerhin der Preis einer vorzüglichen Milchkuh.

Dieses Gericht wird je nach Landschaft auch Niedergericht oder Dorfgericht genannt. Im Bornland richtet hier der Dorfschule, im tulamidischen Königreich Aranien die Harani oder Kadi, bei den Thorwalern die Hetleute.

Das Freigericht

Die mittlere Ebene stellt die Gerichtsbarkeit auf Baroneebene dar. Von den Baronen werden Verbrechen (nicht jedoch Schwerverbrechen) abgeurteilt, aber auch größere Streitereien, und die Urteile der Bauerngerichte überprüft und gegebenenfalls widerrufen. Zu den Vorrechten des Adels und der Geweihten gehört es, als Kläger oder Beklagter einen Prozess vor dem Freigericht zu verlangen.

Im Mittelreich sind auch Namen wie Herrengericht oder Obergericht üblich; hier haben auch die Reichsstädte ein eigenes Freigericht, im Horasreich zusätzlich die Freistädte. Im Bornland trägt das Freigericht meist nach dem "Titel des örtlichen Adligen einen hochtrabenden Namen. In Aranien liegt es beim Beyroun, in Thorwal meist beim Jarl oder Sippenältesten.

Das Hochgericht

Es ist dem höheren Adel zu eigen und für die Behandlung von Streitigkeiten innerhalb des Adels, aber auch für Schwerverbrechen zuständig. Mitunter werden hier auch die Entscheidungen der Freigerichte überprüft und korrigiert. Im Mittelreich liegt das Hochgericht bei den Grafen; daneben gibt es die Hochgerichte der Provinzherren, die jedoch praktisch nur bei Adelsverbrechen und -streitereien aktiv sind. Im Bornland besteht für selbige Zwecke der Kleine Marschalkenhof, der in Festum als Teil der Adelsversammlung tagt. Im Horasreich liegt das Hochgericht direkt bei den Herzögen und Königen, in Nostria und Andergast ist es königliches Privileg. In Aranien sind für 'normale' Schwerverbrechen die Hochgerichte der Emire und Sultane zuständig, in Thorwal die Jarle und Ältesten.

Rein technisch ebenfalls zu den Hochgerichten zählen das *Reichsgericht* im Mittelreich, das *Staatsgericht* im Horasreich sowie, für Aranien, der *Hohe Diwan* in Zorgan, die vom Monarchen berufen werden, fast ausschließlich für hochpolitische Streitfälle und Staatsverbrechen wie den Hochverrat zuständig und für ihre zähe, oft Jahrzehnte dauernden Prozesse berüchtigt sind. Letzteres ist beim Gericht des Obersten Hetmann in Thorwal, der über Hetleute, Jarle und ihre Zwiste richtet, jedoch anders ...

Notfallrichter

Zusätzlich zu diesen regulären Richtern können bestimmte Personen im Notfall gleichfalls das Richtersamt ausüben: So hat ein Kapitän dann – und nur dann –, wenn sich das Schiff

außer Sichtweite der Küste auf Hoher See befindet, alle drei Gerichtsbarkeiten inne und kann damit auch bei Adligen und anderen Privilegierten über Leben und Tod entscheiden. Sofern die zuständigen Richter nicht erreichbar sind, unterstehen zudem in Kriegszeiten auch Zivilisten militärischen Richtern, und in Friedenszeiten ist es in einem solchen Fall jedem Adligen erlaubt, innerhalb seines Lebens über Reichsbürger und -untertanen zu urteilen. Auch einigen Geweihten steht dieses Recht zu.

Sondergerichte

Einige Gruppen und Organisationen, etwa die Kirchen, die Magiergilden, die Handwerkszünfte, die Elfen und die Zwerge, haben das Vorrecht, über interne Angelegenheiten selbst zu richten. Dies gilt nur für Fälle, an denen ausschließlich Mitglieder dieser Gruppe beteiligt sind; so wird etwa ausdrücklich betont, dass das Gildenrecht nicht greift, wenn ein Magier einen Nichtmagier vermittels Zauberei an Leib, Leben oder Eigentum geschädigt haben soll. Die Weiße Gilde hat im Mittelreich allerdings das Vorrecht und die Pflicht, verhaftete Mitglieder gegen ein hohes Lösegeld der regulären adligen Gerichtsbarkeit abzukufen. Gleiches gilt für Angroschim, die gemäß der *Lex Zwergia* von ihren Bergkönigen ausgelöst werden dürfen und müssen. Reichssoldaten und Geweihte müssen der Armee bzw. ihrer Kirche gar unentgeltlich übergeben werden, während die Graue Magiergilde und die meisten Handwerkszünfte ein Lösegeld anbieten dürfen, ohne dass der adlige Richter darauf eingehen muss. Die Höhe des Lösegeldes beträgt mindestens ein Jahreseinkommen des Übeltäters bei gewöhnlichen und drei Jahreseinkommen bei Schwerverbrechen.

Ist der Schuldige erst einmal ausgelöst, darf seine Gemeinschaft nach ihren eigenen Regeln mit ihm verfahren und wird nicht zuletzt danach streben, das ausgelegte Lösegeld zurückzuerhalten. Ansonsten sei noch betont, dass alle genannten Gruppen für die eigenen Leute die Rechtsprechung bis hin zum Hochgericht besitzen und auch die Todesstrafe aussprechen können.

Elfen unterliegen insofern einem besonderen Recht, als dass sie ihren Jagdbogen tragen dürfen und ihnen bei Vergehen und Eigentumsdelikten einfach das 'Falsche' ihres Tuns erklärt wird, woraufhin sie gegebenenfalls einfachen Schadenersatz leisten müssen. Die Elfengesetzgebung des Neuen Reiches begründet sich dabei auf den *Tralloper Vertrag* des Jahres 31 v.BF, der unter anderem die Unantastbarkeit der Elfenreiche sicherstellt. Wenn der Elf jedoch untypisches Verhalten wie Habgier, Gewalttätigkeit etc. zeigt, wird er meist wie ein zaubernder heimat- und gildenloser Vagabund gerichtet – und das verheißt vor allem im Mittelreich nichts Gutes.

Auch Spielleute, Gaukler, Sänger und Tänzer tun gut daran, erst gar nicht mit dem Gesetz in Konflikt zu geraten, gelten sie doch zumindest im Mittelreich und im Bornland als vogelfrei und rechtlos.

KLÄGER UND PROZESS

Nicht jeder Geschädigte kann vor Gericht klagen: Diese Befugnis ist eng mit dem Bürgerrecht und damit dem Stand der Freien verbunden. Unfreie, Mündel und Kinder benötigen einen freien oder adligen Schutzherrn, der für sie vor Gericht geht.



Anhand der Rolle der Anklage lassen sich in Aventurien zwei vorherrschende Verfahrensweisen unterscheiden:

Das ältere Schiedsverfahren ist vor allem bei den Thorwalern, unter Zwergen, in Aranien und bei den Tulamiden sehr verbreitet, man kennt es aber auch in Nostria, Andergast und als allmählich schwindende Form in vielen Provinzen des Mittelreiches, v.a. den Herzogtümern und Almada. Bei dem Schiedsverfahren tritt der Richter als bloßer Schiedsmann auf; öffentliche oder staatliche Ankläger fehlen meist, da man sich darauf verlässt, dass die Verwandten oder Freunde zugunsten des Geschädigten das Wort ergreifen. Dabei muss der Fall möglichst lückenlos mit Beweisen und Zeugen vorgebracht werden, da der Richter kaum eigene Nachforschungen anstellt.

Es wird kein Unterschied zwischen zivilen Streitigkeiten und Strafsachen gemacht: Der Geschädigte verklagt den Schädiger, egal, ob es um Landbesitz, entführtes Vieh oder erschlagene Menschen geht. Leider fehlen dem Richter als bloßem Schiedsmann jedoch meist die Macht und das Interesse, seine Urteile auch in die Tat umzusetzen. Erkennt der Verlierer das Urteil nicht an, muss der Richter dem Gewinner die Erlaubnis zubilligen, das Urteil mit Gewalt durchzusetzen; in der Praxis führt das leicht zu blutigen und langen Sippen- und Stammesfehden. Nur im halbfeudalen Aranien – und natürlich im Mittelreich – haben die adligen Richter meist auch die nötigen Mittel, um unbotmäßige Prozessverlierer gefügig zu machen.

Das jüngere Inquisitionsverfahren gilt formell im ganzen Mittelreich, hat aber besonders in Garetien und Darpatien Fuß gefasst, vor allem aber im Horasreich. (Unter den Vorzeichen des Rastulahlglaubens kennt auch das Kalifat eine Form des Inquisitionsverfahrens.) Hier macht nicht der Schaden für das Opfer den eigentlichen Rechtsbruch aus, sondern das Verbrechen an sich wird als schwerer Verstoß gegen die göttergegebene und staatliche Ordnung gewertet, die von der Obrigkeit selbst – nicht etwa dem Geschädigten – verteidigt werden muss. Das Opfer und die Hinterbliebenen sind eher unwichtig und allenfalls als Zeugen interessant. Ganz allgemein besteht dabei die Pflicht, Verbrechen zu verfolgen. Zudem gibt es zumindest bei den für Schwerverbrechen zuständigen Hochgerichten feste Ermittler und Ankläger. Im Mittelreich heißen sie oft Inquisitoren und sind, schon weil sie Rechtsgelehrte sein sollten, meist Laienbrüder oder gar Geweihte der Praios-Kirche, etwa der Hofkaplan eines adligen Richters. Im Horasreich gehören sie fast durchweg dem bürokratischen Staatsorden vom Goldenen Adler an und tragen dessen Titulatur, oft die eines Advocaten am Frei- oder eines Procurators am Hochgericht.

Weder der einen noch der anderen Verfahrensart sind Bestechungen fremd, und oft nimmt der Richter von beiden Seiten und lässt die freigiebigeren gewinnen.

Gerichtsprozesse sind in fast allen Teilen Aventuriens traditionsreich, ja beinahe rituelle Vorgänge, bei denen die althergebrachten Verfahrensweisen getreulich befolgt werden und zu deren Beginn man vielerorts in fast religiöser Weise dem Praios als Herrn aller Gesetze und Schützer der Ordnung huldigt. Unter dem Einfluss der Praios-Kirche wird das Ermitteln der Wahrheit im Inquisitionsverfahren als wichtiger denn jeder Ausgleich zwischen Täter und Opfer gewertet. Darum gilt vor allem das Geständnis des Angeklagten als bester Beweis, der notfalls auch mittels der Folter erreicht werden kann.

DIE RECHTSBRÜCHE

In Aventurien ist die Vorstellung allgemein verbreitet, dass es verschiedene Kategorien von Rechtsbrüchen gibt, die von verschiedenen Gerichten behandelt und unterschiedlich schwer bestraft werden. Vielerorts ist es im Prozess wichtiger, die Kategorie einer Straftat zu bestimmen, als die genaue juristische Definition herauszufinden.

Vergehen: Dies sind die leichtesten Rechtsbrüche, die allerorten nur auf Klage eines Geschädigten verfolgt werden: 'Unsittlichkeit', Ruhestörung, Landstreicherei und ähnliche Verstöße, aber auch das unbewaffnete Raufen sowie der sogenannte 'Kleine Diebstahl' (Beute bis zu einem Wert von 5 Dukaten), bei dem niemand bedroht oder gar verletzt und nichts aufgebrochen oder sonst beschädigt worden sein darf.

Verbrechen: Hierzu werden die meisten Straftaten gezählt, so etwa der 'Große Diebstahl' von mehr als 5 Dukaten Beutewert und Einbruch, Brandstiftung und Betrug, Verleumdung, Beleidigung und Falschanklage. Viele alltägliche Beschäftigungen reisender Glücksritter fallen damit bereits in diese Klasse ...

Schwerverbrechen: Dazu zählen traditionell Gewaltverbrechen wie Notzucht, ernste Körperverletzung, Straßenraub, Piraterie und Entführung, Mordbrennerei, Mord und Totschlag, aber auch Staatsverbrechen wie Wilddiebstahl, Schmuggel, Steuerbetrug, Falschmünzerei, Verschwörung gegen den Monarchen und Landes- und Hochverrat sowie Verbrechen gegen die Weltordnung wie das Paktieren mit Dämonen, das Leugnen göttlicher Wahrheiten und das Beschimpfen oder Verächtlichmachen der Götter, ihrer Diener und Stellvertreter. Derlei Verbrechen werden oft als "schädlich Hämmern an den Grundfesten von Reich, Dere und Alveran" zusammengefasst. Allgemein wird auch schon der Versuch eines Schwerverbrechens kaum weniger hart bestraft als dessen Durchführung.

DIE STRAFEN

In Aventurien gibt es ein Fülle von Strafen, deren Maß meist nach der Schwere des Verbrechens bemessen wird. Wichtig ist dabei auch die vermutete oder von Zeugen belegte Motivation des Täters: Wer aus einem Irrtum, aus zeitweiliger Verwirrung oder auch aus Leichtsinns heraus handelt, kommt meist mit einer mildernden Strafe davon; wer hingegen besonderen Eigennutz, Vorsatz oder Grausamkeit an den Tag legt, muss mit härteren Strafen rechnen. Auch wer im Wiederholungsfall handelt oder ein Fremder ist, muss sich oftmals mit einem besonders ungnädigen Urteil abfinden. Im Mittelreich zählt es zudem als besonders verwerflich, wenn bei einem Verbrechen Magie zum Einsatz kam.

Das Schiedsverfahren kennt auch den 'gerechtfertigten Gesetzesbruch': Sei es der Totschläger, der einen Angreifer abwehrt, oder der Verhungerte, der sich einige Bissen Nahrung aneignet: Wer (etwa durch Zeugen) glaubhaft macht, dass er zu seinem Gesetzesbruch gezwungen war, um größeres Übel zu vermeiden, der geht oft ganz straffrei aus. Hingegen bestreiten im Inquisitionsverfahren viele strikte Richter und Praios-Geweihte, dass irgendein Rechtsbruch überhaupt zu rechtfertigen sei, und fordern zumindest eine symbolische Bestrafung, wann immer ein Gesetz übertreten wurde.

Mittelreich: Im herrschenden Inquisitionsverfahren ist jedem



Rechtsbruch eine abschreckende Strafe zugeordnet. Bei Vergehen sind Schandstrafen üblich, vom öffentlichen Tadel, dem sogenannten 'Verruf, bis zum Zurschaustellen im Pranger, Geldstrafen bis zu 10 Dukaten oder Arrest bis zu einem Monat; ferner die körperliche Züchtigung 'an Haut und Haar', also das Scheren und/oder Auspeitschen des Übeltäters.

Bei Verbrechen sind Haft und Geldstrafen ohne Obergrenze zulässig, zu denen oft noch Schandstrafen und/oder Züchtigungen kommen. Die Verstümmelung eines Diebes oder Betrügers geschieht meist am frevlerischen Körperteil, etwa der Hand oder Zunge, ist aber nur bei Wiederholungstätern zulässig.



Schwerverbrechen werden mit langer Haft und schweren Geldstrafen geahndet, häufiger noch mit Zwangsarbeit im Steinbruch oder Bergwerk oder der Verbannung in eine Strafkolonie (die das Mittelreich im Urwald bei Hôt-Alem unterhält). Brandmarkungen sind als begleitende Maßnahme nicht

unüblich. Zulässig ist auch die Todesstrafe; diese wird an Adligen durch das Köpfen, bei anderen durch das Hängen vollstreckt. Strafverschärfend zur Hinrichtung ist auch das Verbrennen des Leichnams bekannt.

Horasreich: Hier gleichen die Strafen denen des Mittelreiches sehr, das Verstümmeln von Verbrechern ist aber als barbarisch verpönt. Seine Strafkolonien unterhält das Horasreich auf den Zyklopeninseln.

Bornland: Auch hier wird dem mittelreichischen Muster gefolgt, aber bei deutlich härteren Strafen für Nichtadlige und einer Vorliebe vieler Bronnjaren für Verstümmelungen und Auspeitschungen selbst bei kleineren Vergehen.

Svelltdland: Hier ist das frühere praiosfromme Inquisitionsverfahren fast verschwunden und von einer rücksichtslosen Aufrechterhaltung einer Art von Ordnung ersetzt worden, die von Kopfgeldjägern und Lynchjustiz geprägt wird und als Strafen fast nur Geldbußen, Auspeitschung und Aufhängen kennt.

Aranien: Hier folgt man dem Schiedsverfahren und geht davon aus, dass das Urteil dazu dienen muss, möglichst die Verluste des Geschädigten auszugleichen. Daher ist für fast alle Rechtsbrüche ein angemessenes Bußgeld festgesetzt, das vom Verurteilten an den Geschädigten oder dessen Familie zu zahlen ist. Für Verbrechen sind Geldstrafen oder die Beschlagnahmung des gesamten Besitzes üblich, gegebenenfalls verbunden mit der Zurückstufung zum Freien oder Diener. Bei Schwerverbrechern kann die Enteignung sogar bis zur Versklavung gehen, zugunsten der Opfer oder der Krone (als Steinbrecher oder Galeerensklaven), oder aber die Hinrichtung nach sich ziehen.

Thorwal: Auch hier folgt man dem Schiedsverfahren, so dass der Richter bei Vergehen und minderen Verbrechen fast immer eine Bußzahlung an die Opfer verhängt, das sogenannte Thurgold. Bei Schwerverbrechen kommen ein sehr hohes Thurgold (das oft den Verbrecher und seine Sippe in Armut stürzt), die Friedlosigkeit des Täters oder sein Tod durch Enthaupten, Erhängen oder Ersäufen in Frage.

Südliche Staatstaaten: Hier gilt überall ein Gemisch aus Inquisitions- und Schiedsverfahren, von dem meist das angewandt wird, das den fast durchweg korrupten Richtern die größten Vorteile bringt.



VOM ANBEGINN DER ZEIT - DIE GESCHICHTE AVENTURIENS

DIE URGESCHICHTE

Auch in Aventurien stellt man sich die Fragen nach dem Werden, dem Sinn und dem Weg der Welt. Von alters her diskutieren Weise und Gelehrte über diese Themen, ergehen sich in Spekulationen, stellen Theorien auf, suchen nach Beweisen für den Wahrheitsgehalt von Sagen oder trachten danach, Legenden zu widerlegen. Bisweilen haben Propheten und Seher Eingebungen oder Visionen, und selten einmal gibt ein Wesen, das seit frühester Zeit dabei war, einige kleine Brocken aus seinem reichen Erfahrungsschatz an die Menschen weiter: der Drache Fuldigor im Ehemem Schwert, die Schamanen der Trolle mit ihrem Wissen aus fernen Zeitaltern oder die Inschriften unter der rätselhaften Festung Drakonia im Raschtulswall.

Auf solche Quellen stützen wir auch die untenstehende Chronik der aventurischen Kosmogonie (Weltentstehung) und Urgeschichte — sprich, das, was kein Augenzeugenbericht aus der Zeit vor vielen Jahrtausenden ist, wurde lange Zeit durch Mythologie und Religion so umgebogen und 'passend gemacht', dass sich irgend eine objektive Wahrheit, so es sie überhaupt je gegeben hat, noch herausfiltern ließe. Es kann also durchaus geschehen, dass Sie im Spiel Informationen erhalten, die den hier folgenden Aussagen widersprechen und doch genauso wahr sein können — kein Aventurier wird es je herausfinden können.

Abschließend sei noch bemerkt, dass die untenstehenden Informationen nur Gelehrte höchsten Ranges kennen. Zwar gibt es im 'Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung' Sagen und Legenden aus Urgeschichte und Geschichte, doch ist dieses 'Schullesebuch' nicht nur aus der Sicht des Zwölfgötterglaubens geschrieben, sondern auch den Wandlungen der Politik unterworfen ... und doch oft das einzige Geschichtswissen, das vier Fünfteln der Bevölkerung zugänglich ist.

Einen etwas tieferen Blick auf die Geheimnisse der aventurischen Kosmogonie können Sie in der Box **Götter und Dämonen** werfen.

DIE WELTENSCHÖPFUNG

Am Anfang war das Chaos, und dort war der Allgott Los allein in der Unendlichkeit. Dann erblickte er jedoch die Urriesin Sumu, die seine Einzigkeit störte. Also ging er hin, und nach zähem Ringen erschlug er sie. Da jedoch gewahrte er zum ersten Mal die Gefühle von Verlust und Einsamkeit und weinte bittere Tränen. Doch auch seine Macht reichte nicht aus, um Sumu wieder zu erwecken, und so zog er sich zurück und wurde die Möglichkeit, die Ordnung der Welt, so wie Sumu die Wirklichkeit, die Substanz der Welt wurde. Aus den Blutstropfen aber, die Los im Kampf vergossen hatte, wurden die

Götter; aus den Tränen, die den Leichnam Sumus benetzten, entstanden die Menschen und alle anderen lebenden Wesen, und aus den Haaren, die aus dem Leib der Urriesin sprossen, die Pflanzen.

SATINAV UND DIE ZEIT

In der ersten Sphäre*, Ordnung und Stillstand genannt, steht das Schiff der Zeit, den Bug gen Zukunft gerichtet, das Heck zur Vergangenheit hin, stetig vorangetrieben von den Wünschen und Hoffnungen aller Wesen. Satinav, der Dreizehngehörnte, einst angeblich ein Halbgott und mächtiger Zauberer, schwang sich an Bord, um das Ruder zu ergreifen. Das war aber selbst den Göttern verboten. Als Los von dem Frevel erfuhr, kettete er Satinav an Bord des Schiffes der Zeit fest, und zwar so, dass der Dreizehngehörnte das Ruder gerade eben nicht erreichen kann. Bis in alle Ewigkeit muss Satinav an Bord verweilen, und seither führt er das Logbuch des Schiffes, unterstützt von seinen Töchtern Ymra, die die Vergangenheit und die Erinnerungen der Lebewesen auf eine schwarze Seite schreibt, und Fatas, die aus den Hoffnungen die Zukunft formt und auf einer weißen Seite festhält.

DIE GIGANTENKIEGE, DER ERSTEDRACHENKRIEG, DAS MYSTERIUM VON KHA UND MADAS FREVEL

Sumu gebar in ihrem Todeskampf die Giganten, die so mächtig wie die Götter waren und, kaum dem Leib der Mutter entstiegen, die zwölf Großen Drachen (darunter auch den bereits erwähnten Fuldigor) und 24 Riesen zeugten.

Los Kinder hatten die Schöpfung aber schon untereinander aufgeteilt, und so machten sich die Giganten, darunter Ingerimm, Efferd, Firun und Peraine, daran, die göttliche Himmelsfeste Alveran zu stürmen. Ihnen folgten die anderen Gigantengeschwister, die allesamt riesenhaft und mächtig waren, deren Namen aber zu großen Teilen in Vergessenheit geraten sind; nur Schwester Tsa lag nichts am Kämpfen. Die Riesen folgten ihren Vätern und Müttern, nicht aber die Drachen. Der Gigantin Kauca (nach der der gefürchtete Sturm im südlichen Perlenmeer benannt ist) gelang es, die Götterzitate zu zerschmettern, und unzählbar viele gleißende Steine

*) Es gibt nach einem bei den Gelehrten verbreiteten aventurischen Weltmodell insgesamt sieben Sphären. Die erste ist gewissermaßen Urrund und Fundament der Welt, die zweite ist die Sphäre der Materie und der Schwerkraft, die dritte ist die diesseitige Welt, aufgeteilt in die sechs Elemente und erfüllt mit Leben, die vierte das Totenreich, auch Borons Hallen genannt, die fünfte Alveran, das Reich der Götter und Ort ihrer Paradiese, die sechste der Ursprung der magischen Kraft und der Sterne, und in der siebten herrscht das Chaos der Dämonen.



fielen auf die Erde; noch heute findet man sie – Gwen Petryl genannt – an den Gestaden Aventuriens.

Doch die Götter schlugen zurück. Hesinde schleuderte gewaltige Zauber, Rahja berauschte die Giganten, und Phex hüllte die Angreifer in Nebel. Rondra schlug auf Anraten von Nandus mit ihrer Eterniumklinge dem 300 Meilen aufragenden Raschtul das Haupt ab; der Gigant fiel, und sein Leib liegt angeblich heute noch zwischen Mittelreich und Mhanadistan – als Raschtulswall. Der wilde und gefräßige Gigant Ogeron trachtete danach, die Götter zu verschlingen, wurde aber von Praios mit dem Sonnenszepter erschlagen – aus den Bruchstücken des Giganten wurden die heute noch von unstillbarer Fressgier besessenen Oger.

Der Kampf währte ein Zeitalter – länger, als sich der beschränkte Geist der Menschen vorstellen kann. Derweil sah der Dämonensultan die Gelegenheit gekommen, die Welt zu erobern oder zu verderben und schickte seine unheiligen Heerscharen durch die Ritzen und Fugen im erschütterten Weltgefüge.

Die friedliche Gigantin Tsa und die milde Göttin Travia rieten ihren Geschwistern, die Kämpfe zu beenden, und so erschuf Praios aus sich selbst Ucuri, den ersten Halbgott, und sandte ihn zu den Giganten. Götter und Giganten schlossen einen Vertrag: Efferd, Firun, Ingerimm, Peraine und Tsa hielten Einzug in Alveran, und auch sechs der zwölf Großen Drachen wurden dazu bestimmt, als Wächter der Götterzitadelle zu dienen, während die anderen über die dritte Sphäre, die Welt also, wachen sollten. Verlierer waren die Riesen, die in der Dritten Sphäre bleiben mussten und seitdem auf Götter, Giganten und Drachen nicht gut zu sprechen sind.

Auch zwischen den Drachen gab es Streit darum, wer nach Alveran einziehen durfte; es kam zum *Ersten Drachenkrieg*, der Teile der Welt verwüstete und an dessen Ende schließlich der löwenhäuptige Famerlor anstelle seines Bruders Pyrdacor in die Götterzitadelle aufstieg. Die verbliebenen Alten Drachen' bezogen ihre Domäne auf Dere, der Dritten Sphäre.

Der Pakt unter den Unsterblichen aber wurde im *Mysterium von Kha* festge-



schrieben, einem Vertrag und gleichermaßen auch Naturgesetz, in der Wirklichkeit manifestiert durch Bollwerk aus reinem Diamant, das in der ersten Sphäre ruht. Jede seiner sieben Festungen ragt mit ihren Türmen hinauf bis in die diesseitige Welt; sie werden beherrscht von den sieben Elementarherren, die über die Elemente Feuer, Wasser, Eis, Humus, Erz und Luft gebieten.

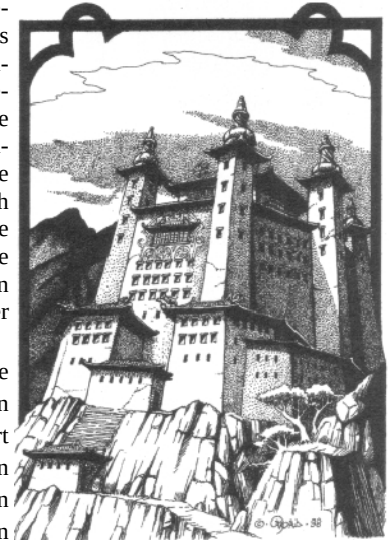
Der siebte war der Herr über die Kraft, die Magie, die einst den Göttern vorbehalten war, aber durch den Frevel der Hesindetochter Mada den Sterblichen (und damit später auch den Menschen) zugänglich gemacht wurde.

DAS DRACHENZEITALTER

So majestätisch der Anblick eines kreisenden Riesenlindwurms oder Kaiserdrachen auch ist – diese Kreaturen haben den Zenit ihrer Macht überschritten. Einst gab es viel mehr von ihnen; es heißt sogar, dass eine wahre Hochzivilisation der Drachen existierte. Stum-

mer Zeuge ist heute noch Drakonia, eine gigantische Festung im Raschtulswall, die eindeutig auf vierbeinige, geflügelte Wesen von Drachengröße zugeschnitten ist. Wann das Äon der Drachen anzusiedeln ist, vermag niemand zu sagen (wie überhaupt in der aventurischen Urgeschichte Zeitangaben unmöglich sind und sogar über die Reihenfolge der Ereignisse oft spekuliert werden muss). Plausibel ist aber die Vermu-

tung, dass die aventurischen Drachen keine eigene Art darstellen, sondern allesamt von den Alten Drachen und damit von den Giganten abstammen.



Menschliche Bauten auf den Grundfesten Drakonias

PROPHETEN UND FOLIANTEN — EIN KURZER ANHANG ZUR VORGESCHICHTE

Folgend möchten wir Ihnen noch einige aventurische Quellen angeben, aus denen wir die obige Abhandlung über die aventurische Urgeschichte zusammengetragen haben. Im wesentlichen fanden folgende Bücher Verwendung – und können von Ihnen als Spielleiter auch als Quelle entsprechender Legenden eingebracht werden: *Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung*, *Annalen des Götteralters*, *Sphairologia* oder: *Offenbarung des Nayrakis*, *Geheimnisse des Lebens*, *Die Chroniken von Naris*, *Vom Anbeginn der Zeiten*, *Das Arcanum*, *Compendium Drakomagia*, *Menschen und Nichtmenschen – Ein phänotypischer Vergleich*, *Premis Tierleben*. Näheres zu den Werken finden Sie in der Aventurischen Bibliothek auf Seite 216f., in den entsprechenden Passagen in der Box **Zauberei und Hexenwerk** sowie der Box **Götter und Dämonen**. Des weiteren beziehen wir uns noch auf die Aussagen folgender Persönlichkeiten:

Ilumnestra – eine der bedeutendsten Prophetinnen, hatte die Vision der Weltenschöpfung

Niobara von Anchopal – Astrologin und Sphärenkundlerin, zeitweilig Beraterin Rohals des Weisen, suchte den Alten Drachen Fuldigor auf

Rohal der Weise – größter Magier aller Zeiten, regierte über hundert Jahre lang als Kaiser das Neue Reich



Die Trollfesten Graulgatschthor

TROLLE UND ZYKLOPEN

Wahrscheinlich sind nicht Elfen, Menschen oder Zwerge die ersten kulturschaffenden Völker. Die Trolle – von denen es heute nur noch einige hundert gibt – sind ein uraltes Volk; sie beherrschten einst das Land von einem Bollwerk aus, das sie eigenhändig errichtet haben: den Trollzacken. Immer wieder gehen noch heutzutage Legenden vom Trollkönig um, und gigantisches Mauerwerk, dessen Ursprung man nicht kennt, wird im Volksmund als 'Trollburg' bezeichnet. Man weiß über die Trolle und ihre Geschichte sehr wenig, denn nicht immer sind diese riesenhaften Wesen gut auf Menschen zu

sprechen, und über ihre Weltanschauung geben sie schon gar nichts preis.

Ebenso bedeckt wie die Trolle halten sich die Zyklopen, von denen man annimmt, dass sie leibliche Kinder Ingerimms sind. Ihre urtümliche Kraft und ihre meisterlichen Schmiedekünste sprechen dafür. Viele große aventurische Heldenwaffen stammen aus einer Zyklopenwerkstatt.

DER NAMENLOSE

Einst wollte ein mächtiger Gott sich über alle anderen erheben und als einziger Gott über den gesamten Kosmos herrschen. Er verführte die Sterblichen – zu jener Zeit waren die Trolle das verbreitetste Volk – und ließ sich von ihnen verehren. Die Zwölfgötter in Alveran kamen darüber überein, den Namenlosen ein für allemal in die Schranken zu weisen. Und damit er keine Kraft aus der Verführung der Sterblichen ziehen konnte, planten die Zwölf, auch diese zu vernichten. Hesinde und Phex aber liebten die Sterblichen, und sie versteckten heimlich zwölf mal zwölf von jeder Art in der Zuflucht Thalam Isora.

Die Götter zogen nun gegen den Namenlosen zu Felde, allen voran Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm; ihre Alveraniare kehrten das Unterste zuoberst und erschlugen die Diener des selbsterklärten Eingottes. Nachdem der Kampf gewonnen war, richteten ihn die Götter, indem sie ihm den Namen nahmen und ihn von der Welt verbannten. Nun aber bedauerten die Zwölfe, die Sterblichen vernichtet zu haben, doch groß war ihr Freude, als die von Hesinde und Phex geretteten Sterblichen wieder aus ihrem Versteck auftauchten.

Der Namenlose jedoch sann auf Rache. Ein Zeitalter später kehrte er zurück, Dämonenhorden und die letzte Bestie im Gefolge, wurde aber erneut besiegt und schließlich in die von ihm geschlagene Bresche im Sternenwall gekettet (ein sternenloser Keil zwischen den Sternbildern Stute und Greif). Doch einen so mächtigen Gott wirklich unschädlich zu machen, ver-

mögen auch andere Götter kaum (oder wollen es nicht), und so versuchen der Namenlose und seine Diener auch heute noch die Menschen.

DER ZWEITE DRACHENKRIEG UND DER UN- TERGANG DER ECHSENKULTUR

Viele Bauten – wie die Pyramide von H'Rabaa – und sogar ganze, mehr oder weniger gut erhaltene Städte im Süden Aventuriens zeugen davon, dass die Vorfahren der heutigen Echsenvölker eine blühende Kultur errichtet hatten. Leider jedoch sind die Monumente stumm und die verbliebenen Achaz erinnern sich kaum ihrer Historie (oder wollen sie nicht preisgeben), und so müssen wir uns, was die Geschichte der Echsenvölker angeht, auf eine Handvoll alter tulamidischer Märchen verlassen.

Demnach folgten die Echsen dem Drachenkaiser, vermutlich Pyrdacor, den sie aufgrund seines Wissens und seiner Macht verehrten. Pyrdacor herrschte über das Dschungelreich Zze Tha (dort, wo sich heute die Khôm-Wüste erstreckt). Mit seinen Feuer speienden Nachkommen und mit geschuppten Zauberkriegern im Gefolge versuchte Pyrdacor, immer stärker in das Weltgeschehen einzugreifen, was schließlich zum *Zweiten Drachenkrieg* führte. Pyrdacor wurde von den Göttern (gemeinsam mit den Hohen und Alten Drachen, wie einige Quellen besagen) besiegt und seiner diesseitigen Existenz beraubt. Große Teile Aventuriens wurden während der Kämpfe verbrannt und verwüstet oder von dieser Sphäre entrückt. Pyrdacors Hort zerstreute man in alle Winde, das wichtigste Artefakt daraus, das Erste Schwarze Auge, wird unter dem Eis des Yeti-landes vermutet.

Die verschiedenen mächtigen Echsenrassen (wie die Leviatanim und Sskrsechim) gingen mit dem Ende Pyrdacors ihrem Untergang entgegen. Nur wenige ihrer weniger mächtigen Nachkommen (wie Achaz und Marus) leben heute noch in den südlichen Dschungeln, auf Maraskan und im Orkland.

Lediglich in Südaventurien hielt sich die echsische Hochkultur bis vor etwa 1.800 Jahren, ihr politisches und religiöses Zentrum war H'Rabaa. Schließlich wurde auch diese Stadt vom tulamidischen Emirath Mirham bezwungen, und mit dem Erstarken der Menschheit kam so der unausweichliche Niedergang der Echsen.

ZUR GESCHICHTE DER ECHSENREICHE

ca. 8000 v.BF: Beginn des Echsenreiches unter dem Gott-drachen Pyrdacor

ca. 7200–4200 v.BF: Krieg gegen die Zwerge

ca. 2100 v.BF: Der Zweite Drachenkrieg endet mit dem Sieg der Götter über Pyrdacor.

ca. 2000–1750 v.BF: Tulamiden treiben unter der Führung Bastrabuns die Echsen bis nach Maraskan, Selem und die Dschungel um das Regengebirge.

ca. 800 v.BF: Sieg der Tulamiden über H'Rabaa, endgültiges Ende der echsischen Hochkultur





DIE FEUERGEBURT DER ZWERGE

Der Legende nach erschuf Angrosch die Zwerge vor etwa zehntausend Jahren als Hüter der Schätze der Erde — dass dies gerade zu der Zeit geschah, als die Herrschaft Pyrdacors begann, war sicherlich kein Zufall. Eine Zeitlang blieben die Zwerge vom Gottdrachen unentdeckt, da sie unter der Erde lebten.

Ordamon der Kühne jedoch, Vater des achten und kleinsten Zwergengstammes, wollte Pyrdacors Hort stehlen, wurde aber dabei gefasst und der Folter unterworfen. Er widerstand zwar den Martern und wurde schließlich vom Drachen wieder freigelassen, führte jedoch die magischen Spione Pyrdacors

unwissentlich nach Xorlosch, der heiligen Heimstatt der Angroschim. Ordamon gelang es noch gerade, vor den Toren der Stadt eine Warnung auszurufen, dann verzehrten Flammen von innen



Ancarion über Xorlosch

heraus seinen Leib. Er war der erste Zwerg, der den Tod fand.

Organa, der Tochter des Ordamon, gelang es schließlich, Pyrdacors Sohn Ancarion zu besiegen.

Dabei ließ sie, wie auch alle ihre Brüder und Schwestern, das Leben — der achte Stamm erlosch in diesem ersten Kampf gegen die Drachen, konnte aber den Sieg für die Zwerge erringen. Nur Xorlosch überstand das Drachenfeuer, zwei andere Städte wurden

verbrannt und zerschmolzen; ihre Lage ist nicht mehr bekannt.

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

Der Krieg währte noch Jahrtausende. Pyrdacor ersann sich immer neue Untaten, deren grässlichste wohl die Erschaffung belebter Erzkatoren war, gegen deren harten Körper die Zwergenschwerter nichts auszurichten vermochten. Viele Zwerge hatten im Traum die Eingebung, Äxte und Schilde fortzuwerfen und unter freiem Himmel die Kräfte der lebenden Natur aufzunehmen und gegen den Feind zu lenken. Die meisten taten diese Visionen ab und glaubten, dass Drachenmagie ihnen diesen Irrsinn eingegeben habe. Einige Dutzend aber folgten diesem Ruf, angeführt von Brandan Sohn des Brodosch, und wurden zu den ersten Geoden, den Zaubernern unter den Zwergen.

Zwei Jahrhunderte später schloss Brandan einen Pakt mit dem Herrn des Erzes, der den Missbrauch seiner Kinder durch Pyrdacor nicht länger dulden wollte. Dieses Bündnis zwang den

Gottdrachen schließlich zum Einlenken; die Grenzen wurden längs des Yaquir, des Raschtulswalls und des Darpat gezogen. Was Brandans Gegenleistung an den Herrn des Erzes war, weiß man nicht, und damit niemand ihn zwingen konnte, sein Wort zu widerrufen, wurde er der Welt entrückt. So konnte die Zwergenheit nun blühen und gedeihen, und viele mechanische und alchemistische Erfindungen (auch solche, die dem Menschen bis heute unbekannt sind) stammen aus dieser Zeit.

Unter dem Einfluss des Geoden Abatrox jedoch ließ Xagul, der erste Hochkönig der Zwerge, Werkstätten und Hochöfen zerstören. Sein Ziel, die alten Künste in Vergessenheit geraten zu lassen, damit alle Zwerge über der Erde und unter der Herrschaft der Geoden leben würden, erreichte er nicht. Abatrox wurde vom Erzgeoden Darbasch bezwungen, Xagul starb von eigener Hand. Im folgenden versuchten die Ingerimm-Priester zu retten, was zu retten war. Sie machten sich Aufzeichnungen, um das Wissen für künftige Generationen zu erhalten, und entwickelten dabei ein neues Schriftsystem: das *Rogolan*, das schließlich zur einheitlichen Schriftsprache aller Angroschim wurde.

Die folgende Zeit bescherte den Zwergen eine Kette schwerer Fehden. Schuld daran war der Frieden mit den Drachen, in dessen Folge zwar die Sippen wuchsen, nicht aber die seltenen Rohstoffe — ein Umstand, der dem Zusammenhalt der Angros-

ZUR ZWERGISCHEN GESCHICHTE

ca. 7500 v.BF: Gründung Xorloschs

ca. 7200 v.BF: Überfall der Drachen auf Xorlosch

ca. 7000 v.BF: Angroschim besiedeln den Amboss.

ca. 4800 v.BF: Ambosszwerge bezwingen ein großes Drachenheer.

ca. 4500 v.BF: der Drache Pyrdacor schickt Erzelementare gegen die Zwerge.

ca. 4400 v.BF: Auszug der Geoden unter Brandan Sohn des Brodosch

ca. 4200 v.BF: Brandans Pakt mit dem Herrn des Erzes

ca. 4100 v.BF: Bildung einer Ingerimm-Geweihtenschaft ca. 3900 v.BF: Xagul wird erster Hochkönig der Zwerge.

ca. 3500 v.BF: Das Rogolan wird einheitliche Schriftsprache der Angroschim.

3075 v.BF: Calaman stiehlt die Krone Ordamons aus Pyrdacors Hort.

3072 v.BF: Tag des Zorns, zum erstenmal in der Geschichte ermordet ein Zwerg einen Zwerg. Die Erde erbebt, Aboralms Volk flieht in den Norden, die Söhne Brogars ziehen ins Eherne Schwert.

ca. 2100 v.BF: der Zweite Drachenkrieg endet mit der Niederlage Pyrdacors.

DIE ACHT STAMMVÄTER DER ZWERGE

Furalm, Brogar, Harbosch, Gurthar, Aboralms, Xoldarim, Curroban, Ordamon der Kühne



schim nicht eben förderlich war. Noch sorgte die Autorität der Bergkönige für Ruhe, doch bald sollte ein Ereignis die Zwergenwelt in ihren Grundfesten erschüttern.

Aghira aus dem Volke Aboralms, das schönste Mädchen seit Zwergengedenken, war auf der Suche nach einem Gemahl. Viele Angroschim folgten dem Ruf der Schönheit und brachten ihr Geschenke dar, aber das war der goldgierigen Zwergin zu wenig. Einzig Calaman Sohn des Curthag aus dem Volk

des Curoban vermochte sie zu beeindrucken, so dass er zumindest in die engere Wahl kam. Als



*Ein Geode ruft
die Kraft der Elemente*

Liebesbeweis verlangte die Dame eine Kleinigkeit aus Pyrdacors Hort, und der stolze Calaman machte sich flugs auf den Weg. Dass er im Begriff war, den Frieden zu brechen und gegen alle Zwergengesetze zu verstoßen, gab ihm zwar zu denken, aber die Liebe setzte sich über den Verstand hinweg. In den Schluchten des Raschtulswalls stieß der Zwerg auf Wesen, die von der Gestalt der Angroschim ähnelten, aber größer und schlanker waren, weniger stark, dafür gewandter – Menschen eben. Sie lebten in Zelten oder natürlichen Höhlen am Rande des

Drachenreichs, ständig auf der Flucht vor Pyrdacors echsischen Schergen. Assaf, einer der Menschen, schloss sich dem Zwerg an, und gemeinsam gelang es ihnen, bis zum Hort des Drachenkönigs vorzudringen und Ordmons kostbaren Kronreif zu stehlen.

Als Calaman Aghira das Kleinod schenkte, war sie so angetan, dass sofort Verlobung abgehalten und die Hochzeit für das nächste Jahr angesetzt wurde. Doch eitle Zwergin hatte nichts Besseres zu tun, als mit dem Kronreif zu prahlen, und so machte Calamans Abenteuer die Runde. Der junge Zwerg wurde einerseits bewundert, andererseits wurde seine Tat von jenen verdammt, die der Ansicht waren, dass man vor allem den Frieden nicht aufs Spiel setzen durfte. So statuierte man ein Exempel und verbannte Calaman auf Lebenszeit. Die Angehörigen seiner Sippe aber hielten zu ihm, verließen zu großen Teilen und gegen den Widerstand der Alten die heimatlichen Höhlen und zogen, als Stammväter der Brillantzwerg, in die Welt hinaus, bis hin zu den Trollzacken. Nur Aghira blieb in Xorlosch, fürchtete sie doch nichts so sehr wie den Verlust ihrer Schätze.

Der Kronreif aber sollte entweder zurückgegeben oder geopfert werden. Doch das Schmuckstück hatte zu lange in Pyrdacors Hort gelegen und war von den bösen Eigenschaften des Drachen – Habgier, Dünkel und Machthunger – durchdrungen und gab diese nun an seine neuen Besitzer weiter. Weder Aghira noch ihre Sippe mochten das Kleinod herausgeben, und schließlich kam der Hochgeweihte Xuragosch höchstselbst, um den Kronreif einzufordern. Der Greis wurde jedoch in einen Hinterhalt gelockt und zu Tode gesteinigt – zum ersten Mal seit dem Anbeginn der Welt hatte ein Zwerg einen anderen Zwerg ermordet!

Ingerimm ließ die Erde beben, und Flammen schlugen aus

den Felsen. Aghira wurde der Sage nach in einen ewig brennenden Stein verwandelt; ihre Sippe floh aus Xorlosch gen Norden, wo sie im Orkland die sagenhafte Binge Umrazim gegründet haben soll, bis sich ihre Spur im Dunkel der Geschichte verliert. Auch Brogars Stamm verließ die Stadt und zog ins Eherne Schwert, wo er verschollen ist.

Jetzt erkannte man, welcher unheiligen Einfluss Ordmons Kronreif hatte, und versuchte, ihn zu zerstören, was jedoch fehlschlug, doch konnte er dem Drachen wenigstens zurückgesandt werden. Nur die Eier nach Gold konnte nicht an die Gottechse zurückgegeben werden und loderte fortan in den Herzen der Angroschim, ihren Zusammenhalt schwächend. Pyrdacor versuchte, dies zu einem letzten entscheidenden Schlag auszunutzen, doch unterlag im Zweiten Drachenkrieg.

DER URSPRUNG DER ELFEN

»Der Ursprung der Elfen ist ein unenthüllbares Geheimnis, doch liegt er nicht im Dunkel, sondern im Licht.«

Diese großen Worte sprach einst Rohal der Weise, und in der Tat kann über die Entstehung der Elfen nur spekuliert werden. Man sagt, dass sie wie Nymphen und Dryaden vom *Alten Volk* der Lichtwelt abstammen, dem auch die Feen angehören. Wahrscheinlich gibt es eine Berührungsebene zwischen Aventurien und der Lichtwelt, die von den Elfen *sala mandra* ('Ort der Zauberkraft') genannt wird und in den Wäldern nördlich des Neunaugensees liegt. Das Erscheinen der ersten Lichtelfen ist wahrscheinlich mit dem der Zwerge und dem Beginn des von Pyrdacors Echsereich zusammengefallen.

Unter Philosophen und Magiern gibt es die Deutung, dass Madaya, die letzte des Alten Volkes, auf dem höchsten Gipfel der Salamandersteine im ewigen Schlaf liegt und ihr Volk, die Elfen, träumt. Der Namenlose begann, die Elfen in die Wirklichkeit zu ziehen, er verführte sie mit Stofflichkeit und Kraft, so dass viele nachgaben. Madaya jedoch entsagte seinen Verlockungen und gab zum Preis ihre Wirklichkeit auf. Aus ihr sollen die Lichtelfen hervorgegangen sein, die Vorfahren der Waldelfen.

In der folgenden Zeit breiteten sich die Elfen von den

Salamandersteinen entlang den Flussläufen in die Ebene aus, setzten sich erfolgreich gegen Orks, Goblins und auch – mit zwergischer Hilfe – die Echsens Pyrdacors zur Wehr. Wohl – wie eine alte elfische Weise andeutet – kannte diese Ausbreitung keine Grenzen. Möglicherweise wiederum unter dem Einfluss des Namenlosen folgten die Elfen nicht mehr ihrer angestammten Lebensweise, nannten



Eine Stadt der Lichtelfen

sich Hochelfen und beteten verschiedene Götter, darunter auch Pyrdacor an. Unter der Herrschaft ihres ersten



Königs Simia errichteten sie sagenhafte Städte, doch krankten auch sie an Hochmut und dem Glauben an ihre eigene Unüberwindlichkeit: Auch diesem wurde im Zweiten Drachenkrieg ein jähes Ende gesetzt.

Aus den Hochelfen wurden die heutigen Auelfen und wohl auch die scheuen Firnelfen sowie die Steppenelfen in der Grü-

nen Ebene. Das Siedlungsgebiet des Auvolkes reichte zu früherer Zeit gar bis Albarnia oder ins Bornland; die Elfen zogen sich aber aus den Landstrichen zurück, wo sich die Menschen breit machten. Erst 31 v.BF wurde im *Trallopier Vertrag* die Unantastbarkeit der Elfengebiete festgeschrieben.

DIE MENSCHLICHEN UREINWOHNER AVENTURIENS

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

DIE GESCHICHTE DER NIVASEN

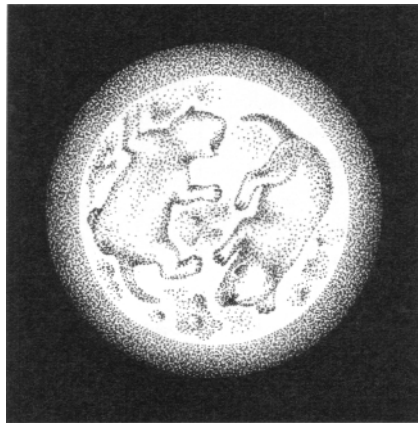
Wie weit die Geschichte der Nivesen zurückreicht, mag man daran ermesen, dass die Feen vor allem Rothaarige als Menschen anerkennen und behaupten, dass diese fast von Anfang an dabei waren. Das Leben der Nivesen unterscheidet sich grundlegend vom dem der Einwanderer aus dem Westen und ihrer Nachkommen. Nicht das Streben

nach Reichtum steht an der Spitze, sondern ein Leben, das sich in die Gesetze der Natur einfügt, in Bruderschaft mit den Wölfen, so wie es die Himmelswölfe gern sehen. Denn was passiert, wenn man diese erzürnt, davon weiß die nivesische Schöpfungsgeschichte zu berichten:

Am Anfang war das Land flach und unvorstellbar groß. Die Sommer waren lang, die Winter kurz und mild. Zu dieser Zeit gebar das mystische Himmelspaar zwei Kinder, ein Menschlein und ein Wölflein. Mensch und Wolf waren Geschwister und lebten in Eintracht. Die nackten Menschen durften sich am Wolfspelz wärmen und brachten dafür ihren vierbeinigen

Brüdern und Schwestern die Sprache bei. Eines Tages wandelte die Himmelswölfin

Liska über die Welt. Die Menschenfrau Vae nahm sie in ihrer Hütte auf und bat ihren Sohn Mada, sein Lager für die Wölfin zu räumen. Dieser empörte sich zwar, einem Tier Platz machen zu müssen, fügte sich aber. Als er am nächsten Morgen wieder die Hütte betrat, sah er zwei Welpen mit goldenem Fell, und ihn überkam die Gier. Er griff die Wölflchen, doch kaum hatte er die Hütte verlassen, begannen sie jämmerlich zu winseln. Mada bekam große Angst und erschlug die Tiere. Liska entdeckte diesen Mord und stieß die Drohung aus: "Diesen Tag werdet ihr Menschen nie vergessen." Dann wandte sie sich um und stieg zum Himmelsgewölbe hinauf. Die Leichen ihrer Kinder legte sie auf die silberne Schale, die sich jeden Abend am Firmament zeigt und seitdem Madamal oder gar Madas Schandmal genannt wird. Dann kehrte Liska zurück – mit Gorfang, Rotschweif, Reißgram und den anderen Himmelswölfen. Sie fraßen das Land, kehrten die Scholle um und erleichterten sich, wo sie gerade standen. Gewiss hätten sie die ganze Welt zerstört, hätte nicht Liska, die eigentlich im Herzen milde war, ihren Vater um Einhaltung ge-



Das Madamal in der nivesischen Vorstellung

beten. Vom Land aber blieb nur ein kümmerlicher Rest, von Bergen und Seen übersät und selbst auf einer salzigen Brühe schwimmend. Soweit die nivesische Schöpfungssage. Über die Geschichte der Nivesen gibt es keine schriftlichen Aufzeichnungen, sie ist lediglich in Sagen und Legenden überliefert, die seit Jahrtausenden während der langen Winternächte in den Jurten weitererzählt werden.

Das Siedlungsgebiet der Nivesen liegt heutzutage zwischen Kvill und Ehernem Schwert, in früherer Zeit reichte es im Süden – nach Berichten von der Expedition Admiral Sanins – gar bis Nostria, Andergast und Albarnia. (Auch heute findet man in den genannten Ländereien noch Dörfer, deren Bewohner überwiegend rothaarig sind.) Orks und Goblins waren eine ständige Bedrohung. Während sich die Rotpelze

mit gelegentlichen Überfällen zufriedengaben, führten die Orks regelrechte Kriege gegen die Nivesen. Überliefert sind Erzählungen von den Schlachten in den Brinasker Marschen in den Jahren ohne Sommer. Durch die harten Winter waren die Herden der Nivesen dezimiert und die Menschen schwach und schlecht genährt. Die Orks errangen einen Sieg nach dem anderen. Doch der Schamane Jukukder-mit-Tieren-spricht wandte sich an die Biber. Zu Abertausenden strömten die kleinen Nager herbei und bauten Dämme in den zahllosen Bächen der Marsch, die durch starke Regenfälle angeschwollen waren. Dann lockte man die Orks in eine Sumpfsenke und öffnete die Biberdämme, woraufhin die ahnungslosen allesamt

Schwarzpelze jämmerlich ertranken – Jukuk hatte sein Volk gerettet. Aber das hundertfache Töten war ihm – wie den meisten Nivesen

ZUR NIVESISCHEN GESCHICHTE

ca. 200 v.BF: die Jahre ohne Sommer, Schlachten gegen Orks in den Brinasker Marschen. (Die Jahreszahl wurde anhand von Aufzeichnungen des Kusliker Hesinde-Tempels bestimmt, nach denen um diese Zeit drei so harte Winter aufeinanderfolgten, dass sogar die Bucht von Kuslik zufror.)

um 0 BF: Menschliche Besiedlung des Svellttales beginnt, die die Orks zurückdrängt und die Nivesenlanden abschirmt.

771 BF: Festumer Edikt sichert Nivesen im Bornland Autonomie zu.





– zuwider, und er verschwand im Wald und kehrte niemals wieder. Als die Gûldenländer Aventurien besiedelten, vermischten sie sich teils mit den Nivesen, teils zog sich das Volk der Himmelswölfe aber auch zurück bis in sein heutiges Verbreitungsgebiet. Üblicherweise besiedelten die Nivesen dabei freies Land, was bei einem Nomadenvolk kaum überraschen dürfte. Eine Ausnahme bildet das – wenn auch dünn besiedelte – Bornland, wo man im Laufe der Jahrhunderte immer wieder vergeblich versucht hat, die Karenhirten zu unterjochen. Die Nivesen ignorierten die Gesetze des Adels aber schlichtweg oder verlegten ihre Wanderrouten in westlichere Gefilde außerhalb des Landes. Damit war den bornischen Herren jedoch schon gar nicht gedient, immerhin stellten die Siedlungen der Nivesen für den winterlichen Reisenden den letzten Rest an Sicherheit dar. Schließlich erließ die Adelsversammlung das Festumer Edikt, in dem die Nomaden von allen Zoll- und Zinslasten enthoben und, sofern sie sich nicht in einer Stadt oder im Umkreis von fünf Meilen zu einer Burg oder Feste befanden, von der bornischen Gerichtsbarkeit freigesprochen wurden.

DAS VOLK DES GÖTTLICHEN JAGUAR – DIE WALDMENSCHEN

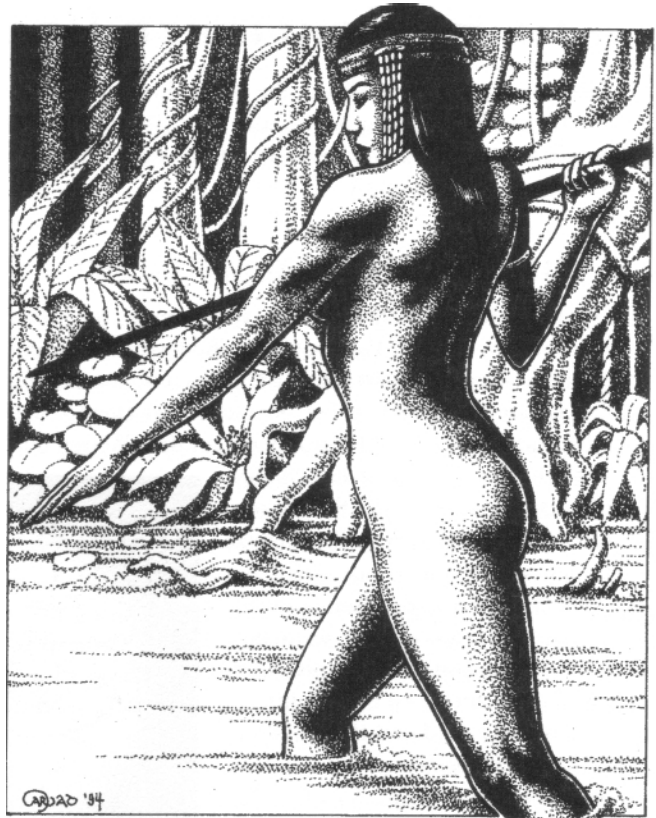
Vorab möchten wir bemerken, dass die Waldmenschen keine Schrift kennen und dass wir daher auf mündliche Überlieferungen und Sagen – die *Tayas* – angewiesen sind, wenn wir etwas über ihre Geschichte in Erfahrung bringen wollen.

Fragt man einen Waldmenschen nach der Entstehung seines Volkes, wird er mit folgender Taya antworten: "Zu Beginn gab es den Wald und mit ihm alle Bäume, Pflanzen und Tiere, und alles war gut. Das Tachik (Dschungelstinktier) aß so viele Grünbeerblätter, wie es benötigte, die Stark-wie-Arm-Schlange verspeiste so viele Tachiks, bis sie satt war, der Bellaffe fraß so viele Stark-wie-Arm-Schlangen, dass er überleben konnte, und der Jaguar labte sich an den Bellaffen, so dass auch er keinen Hunger leiden musste. Und natürlich ließen die Grünbeerbüsche so viele Blätter wachsen, dass alle Tachiks satt waren. Kamaluq betrachtete seine Welt und war zufrieden. Doch in seiner Weisheit sah er Wesen mit zwei Armen und zwei Beinen, hässlichen Haaren im Gesicht und einem bleichen Körper. Diese bedrohten den Wald, wollten seine Bäume fällen, um daraus schwimmende Häuser zu erbauen, wollten die Tiere zum Vergnügen töten. Doch Kamaluq schlug die Eindringlinge mit ihren eigenen Waffen. Er erschuf den Menschen, indem er von jedem Tier und jeder Pflanze etwas nahm, vermengte und daraus Paare formte. Er hauchte ihnen Leben ein, und weil sie sein Volk waren, schenkte er ihnen wohlgestaltete Körper von einer schönen Farbe, so dass sie ihre Leiber nicht hinter hinderlicher Kleidung verbergen mussten."

Soweit die Sage. (Dass ein Volk seine Existenz mit der eines anderen begründet, ist übrigens einmalig.) Ob die Waldmenschen wirklich auf Aventurien entstanden sind, ist freilich strittig. In Gelehrtenkreisen wird eine Einwanderung vom Südkontinent Uthuria diskutiert, die auf die seefahrerischen Leistungen der Tocamuyac verweist. Alte echsische und tulamidische Dokumente berichten schon von kleinwüchsigen, dunkelhäutigen Menschen in den südlichen Dschungeln und auf den Waldinseln. Also müsste diese Einwanderung schon weit vor der der

Gûldenländer stattgefunden haben, weshalb wir die Dschungelstämme als Ureinwohner bezeichnen möchten.

Die genannten Dokumente, einzelne Ruinen und auch die eine oder andere Taya deuten auf eine Hochkultur der Kemi-Waldmenschen hin, die stark von den Echsen beeinflusst war. Warum sie unterging, liegt im Dunkeln. Für heutige Waldmenschen ist der Fall klar: Die Kemi – die einem anderen



*Eine Waldmenschenfrau
beim Speerfischen*

ZUR GESCHICHTE DER WALDMENSCHEN

ca. 10000–4000 v.BF: In diesem Zeitraum sind die Waldmenschen vermutlich auf Aventurien entstanden oder vom Südkontinent Uthuria her eingewandert.

um 4500–800 v.BF: Der Süden Aventuriens wird von echsischen Völkern mit dem politischen und religiösen Zentrum in H'Rahaal dominiert.

ca. 2800 v.BF bis 800 BF: Reich der Kemi-Waldmenschen **um 650–250 v.BF:** Das Reich der Wudu **655–663 BF:** Der Schamane Manaq eint die Waldmenschenstämme.

660 vertreiben die vereinten Stämme weiße Siedler, in der Folge kommt es zum Manakus-Aufstand in Al'Anfa.

1016: Borbarad bringt den Jaguartempel in seine Gewalt.

1017: Tonko-Tapam Bohantopa befreit den Tempel wieder und wird neuer Hochschamane



Stamm angehört haben, denn der eigene würde so etwas niemals tun – hatten eben wie die weißhäutigen Eindringlinge gelebt und nicht so, wie Kamaluq es von seinen Geschöpfen erwartet. Darum waren sie gestraft worden.

Nach dem Untergang der Kemi bildeten sich unzählige Stämme heraus, die sich untereinander allesamt spinnefeind waren. Dem Stamm der Wudu gelang es schließlich, wieder ein Reich östlich des Regengebirges zu errichten. Man huldigte dem Totengott Visar und pflegte einen exzessiven Todes- und Opferkult. Ihr 'Leichenblasser Prophet' Nemeka war ein vertriebener Boron-Geweihter aus Bosparan, ihr Zentrum der Vulkan Visra beim verlassenen Al'Anfa. Das Wudu-Reich hatte etwa 400 Jahre Bestand und verschwand mit der zweiten Besiedlung der Perlenmeerküste durch Bosparaner.

Durch die Zwistigkeiten der Stämme untereinander fielen im Laufe dieser Zeit viele Dörfer Rodungen und Sklavenjägern zum Opfer. In den westlichen Dschungeln blieb den Waldmenschen ein solches Schicksal weitgehend erspart, da die Regenberge einen Schutzwall gegen die AlAnfaner bildeten. Nur gelegentlich wagten sich Expeditionen der Menschenfänger hierher. Um 660 versuchten auch hier

weiße Siedler, sich das Land untertan zu machen. Der Schamane Manaq erkannte die Gefahr und war sich bewusst, dass er die Stämme einen musste, wollte man den Eindringlingen trotzen. Ein wahrhaft schwieriges Unterfangen, was ihm aber dennoch in nur zwei Jahren gelang. Die weißen Siedler, die auf ihren Rodungen längs des Mysob und Südask bereits Dörfer errichtet hatten, wurden blutig vertrieben. Das Ereignis sprach sich bis Al'Anfa herum

und löste dort einen Sklavenaufstand aus. Manaq ist auch die Entdeckung des Jaguartempels von Gulaghal zu verdanken; außerdem traf er wichtige Regelungen über die Privilegien der einzelnen Stämme, die bis heute eingehalten werden: Die Moha stellen die Wächter von Gulaghal, die Oijaniha die des heiligen Tals Kun-Kau-Peh und die Priesterin der Geisterspinne, den Anoiha obliegt die Bewachung der Höhle von Gron'gu'mur, und die Napewanha achten auf die Einhaltung des Tabus von H'Rabaal. Dabei blieb es aber auch, denn die alten Streitigkeiten brachen kurze Zeit später wieder aus. Doch seitdem stehen die Waldmenschen unter einem wundersamen Schutz: Wann immer neue Besiedlungsversuche im Dschungel unternommen wurden, waren diese vergeblich. Die verstörten, halb wahnsinnigen Siedler, die lebend den Wald verlassen konnten, berichteten von plötzlich aufkommenden Nebeln, von roten Augen, die durch das Gewaber starrten, von unmenschlichen Schreien und messerscharfen Zähnen aus dem Nichts.

In jüngster Zeit kam es aber zu einem ernsten Zwischenfall, als Borbarad höchstpersönlich den im Tempel zu Gulaghal verborgenen Kessel der Wiedergeburt, ein uraltes Artefakt echsischen Ursprungs, nutzen wollte. Sein Ansinnen scheiterte, doch wurde der Tempel danach lange Zeit von Untoten heim-gesucht, bis der aktuelle Hochschamane Tonko-Tapam Bohantopa die Kultstätte vom verderblichen Einfluss der Dämonen reinigen konnte.

DER AUFSTIEG DER TULAMIDEN UND DAS DIAMANTENE SULTANAT

Die erste Überlieferung, die wir von den Vorvätern der Tulamiden haben, stammt aus zwergischer Hand: Vor gut 4000 Jahren stieß Calaman im Raschtulswall auf ein Menschenvolk, das eine 'raubtierhafte Gottheit namens Feqz' verehrte. Diese Menschen lebten (wie heute noch die Ferkinas) in abgelegenen Tälern, stets auf der Hut vor Pyrdacors Schergen aus dem benachbarten Zze Tha. Mit dem Zweiten Drachenkrieg und dem Sturz des Gottdrachen begann ihr Aufstieg.

Geführt von ihren Heroen Raschtul und seinem Sohn Bastrabun, besiedelten Tulamiden aus dem Raschtulswall Mhanadistan und vertrieben die Echsenvölker ins Regengebirge, in die Sümpfe von Selem und nach Maraskan. Bastrabun errichtete die nach ihm benannte Bannmauer gegen die Echsenlande. Er wurde mit dem Titel *Sultan* geehrt, und im 'Land der Ersten Sonne' (Aranien und Mhanadistan) entstanden in der Folgezeit die Sultanate *Khunchom* (am Mhanadi und im Yalaiad), *Thalusien* (an Ongalo und Thalusim), *Elem* (am Szinto) und *Gadang* (um Fasar), von *Nebachot* (um Baburin und Perricum), *Oron* (um Elburum), *Gorien* (um Anchopal) und *Alhanien* (am Radrom).

Doch der Machthunger einzelner Herrscher wuchs, und schließlich dominierten von Fasar aus Zauberer – die *Magiermogule vom Gadang* – Mhanadistan und die heute aranischen Länder und errichteten die Stadt Zhamorrah am Zusammenfluss von Gadang und Mhanadi und viele andere heute verlassene oder verschollene

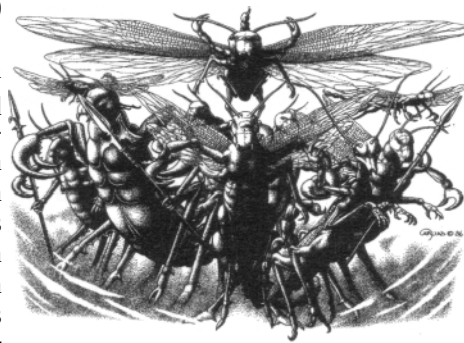
Türme und Stützpunkte. Sie gelten als die wissensreichsten und mächtigsten Beschwörer, Beherrscher, Verwandler und Chimärologen Aventuriens und vernichteten das widerspenstige Gorien mit dem Großen Schwarm aus Heuschreckenkreaturen.

In den so genannten Skorpionkriegen wurden die Magiermogule schließlich von Sulman al-Nassori, dem Sultan von Khunchom, mittels vieler magischer Artefakte besiegt. Sulman zerstörte Zhamorrah, an die Stelle der unabhängigen Sultane traten Satrapen als Statthalter.

Sulman und seine Nachfolger herrschten von nun an über ein gewaltiges Reich, das von Al'Anfa bis Ysilia reichte und dessen Kernland am Mhanadi lag, die aranische Region war seine reiche Kornkammer. Sulman rief das *Diamantene Sultanat* aus, benannt nach einem gewaltigen Juwel, das Bastrabun von seinen Beutezügen mitgebracht hatte. Mit der Zeit begründeten die mächtigen Satrapen von Nebachot wieder eine Dynastie und nahmen schließlich erneut den Sultanstitel an.

Auf die frühere tulamidische Feindschaft zu den Echsen folgte im Kernland die Übernahme ihrer Riten und Zeremonien. Die Diamantenen Sultane schirmten sich fast völlig vom Volk ab und ließen sich als Halbgötter verehren, denen eine Priesterbeamtenschaft diente.

Doch dann mussten auch die Diamantenen Sultane bemerken, dass sie nicht allein auf dieser Welt waren: Ein Bosparaner Heer, auf der Jagd nach Goblins, wurde am oberen Yaquir ge-



Monstrositäten des Großen Schwarms



JAHRESZAHLEN ZUR FRÜHEN TULAMISCHEN GESCHICHTE

um 2000–1750 v.BF: Tulamiden vertreiben unter ihren Heroen Rashtul und seinem Sohn Bastrabun die Echsen und besiedeln Mhanadistan.

um 1750–1500 v.BF: Zeit der Sultanate

ca. 1600–1326 v.BF: Magiermogule vom Gadang

um 1350–1325 v.BF: Skorpionkriege

1324–17 v.BF: Diamantenes Sultanat

881 v.BF: Ein Bosparaner Heer trifft am oberen Yaquir auf das Diamantene Sultanat.

um 872 v.BF: Krieg gegen die Bosparaner, der letzte Sultan von Nebachot fällt, seine Witwe Dassareth wählt den Ort Zorrigan als neue Residenz.

709 v.BF: Dolopia III. proklamiert das freie Königreich Aranien.

509–415 v.BF: fast hundertjährige Herrschaft des Sultans Sheranbil V.

ca. 400–300 v.BF: Tulamiden besiedeln Ober-Yaquirien. ab ca. 270 v.BF: Aufstieg des Großsultanats Elem

106 v.BF: Ein Stern stürzt ins Meer und vernichtet das Großsultanat Elem.

17 v.BF: Kaiser Murak-Horas besiegt in der Schlacht am Gadang Diamantene Sultanat.



die Bosparaner fiel der letzte Sultan von Nebachot. Seine Witwe *Dassareth* vereinte das reiche Oron mit den Resten des Sultanats Nebachot und wählte den Ort Zorrigan als neue Residenz. Unter ihr und ihren Nachfolgerinnen erwarb sich die Region den Namen *Haranija*, *Land der Herrscherinnen*. Die Bosparaner prägten die Namensform Aranien für das seit **709 v.BF** auch formell unabhängige Nachbarland Mhanadistans, dessen Freibeuterinnen Sylla im tiefen Süden gründeten und zeitweilig die größte Seemacht am Perlenmeer darstellten. In Aranien fand der stärkste kulturelle Austausch mit den Bosparanern statt: Die ersten Tempel der Gildenländer wurde dem Efferd in Llanka, der Raia in Zorgan errichtet. In den folgenden Jahrhunderten schrumpfte das Diamantene Sultanat weiter: Auf die fast hundertjährige Herrschaft des Sultans Sheranbil V. folgte eine über hundertjährige Zeit der Wirren, nach denen das Reich schwach blieb und Khunchom zur Beute fremder Ansprüche wurde. Schließlich wurde eine Gorische Dynastie von einer letzten mit starkem Ferkinablut abgelöst. Die nördlichen und südlichen Randgebiete erlebten hingegen einen Aufschwung; im Süden stieg das Großsultanat Elem, gestützt auf Söldner aus dem Unterwasserreich Wajand, zur Großmacht auf, unterwarf Thalusa, Mengbilla und Mir-

Schließlich siegte Kaiser Murak-Horas in der Schlacht am Gadang über das auf das Mhanadital und Gorien reduzierte Diamantene Sultanat und besetzte Khunchom, starb jedoch schließlich an einer Schlachtwunde. Seine Tochter Hela-Horas war bestrebt, den tulamidischen Stolz zu vernichten.

DIE NORBARDEN

Die Norbarden entstammen den tulamidischen Stämmen Al'Hani und den Beni Nurbad, die aufgrund einer Hesinde-Vision vor über zweieinhalbtausend Jahren aus dem Balash auswanderten und im Laufe ihrer langen und wechselvollen Geschichte über ganz Nordaventurien von Olport bis zum Ehernen Schwert verstreut wurden. Früh spalteten sich einige Sippen ab und siedelten sich in den Trollzacken an: die Vorfahren der Trollzacker Barbaren. Die Gajka-Sippe drang bis in den hohen Norden vor und verschmolz später mit Thorwalern zum Volk der Gjalskerländer.

Die Norbarden lebten in Freundschaft mit den Nivesen und Elfen, die diese Lande schon bewohnten, trieben Handel, brachten Neuigkeiten mit sich und waren somit in allen Lagern gern gesehen.

Kurz vor dem Fall Bosparans gründeten die Norbarden die Stadt Starpnika am Oberlauf des Born. Es folgte ein harter Winter, der vielen den Tod brachte. Keine hundert Jahre später begründete die Kunga Suula ihr Goblinreich im heutigen Bornland. Nivesen und Elfen wurden vertrieben, während die Norbardenkönigin Danutja mit den Rotpelzen ein Bündnis schloss, aus dem beide Seiten Vorteile zogen. Das Reich der Kunga Suula wurde von den Theaterritten schließlich unterworfen, die bei dieser Gelegenheit auch gleich die Norbarden aus Starpnika vertrieben. Die Priesterkaiser setzten die Verfolgung der Norbarden fort, doch danach kehrte endlich Frieden ein für das Händlervolk, das heute noch mit seinen Karren durch die nördlichen Weiten zieht.

ZUR NORBARDISCHEN GESCHICHTE

ca. 1600 v.BF: Die Tulamidenstämme Al'Hani und Beni Nurbad wandern nach Norden aus.

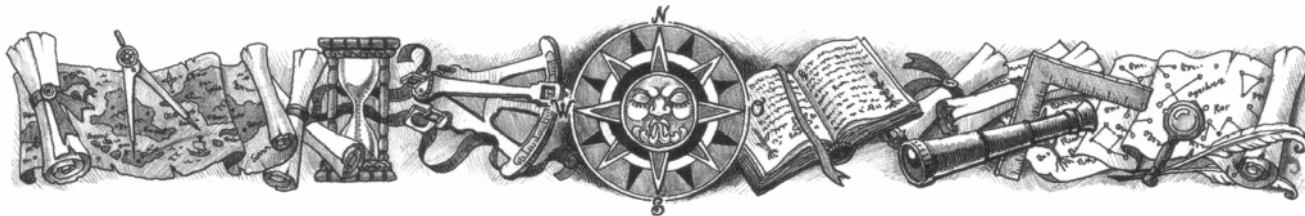
25 v.BF: Gründung von Starpnika

50 BF: Die Kunga Suula begründet das Goblinreich.

298 BF: Der Theaterorden erobert Starpnika.

335–465 BF: Verfolgung der Norbarden unter den Priesterkaisern





DIE SIEDLER AUS DEM GÜLDENLAND

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

DIE ERSTEN SIEDLER

Das Jurga-Lied ist die älteste uns bekannte Quelle der Besiedlung Aventuriens durch Gûldenländer. Wie die 104 Sänge besagen, ist demnach ein Volk, das gemeinhin *Hjaldinger* ge-



Die Hjaldinger kommen!

nannt wurde, sich selbst aber als *Efferdkinder* bezeichnete, vom Norden des Westkontinents her aufgebrochen und betrat in der Bucht von Olport aventurischen Boden.

Die Hjaldinger sind, wie heute unbestritten ist, die Vorfahren der Thorwaler. Sie vermischten sich wahrscheinlich mit den hier heimischen Norbarden, trafen auf Elfen und Orks und gründeten im

Laufe der Jahrhunderte zahlreiche Siedlungen an der Küste. (Aus Landungen an anderer Stelle im Norden sind wahrscheinlich die Völker der Gjalskerländer und der Fjarninger hervorgegangen.)

Keine hundert Jahre später landeten auch in südlicheren Gefilden, in der Nähe des heutigen Kuslik, Gûldenländer an. Umstrittenen Dokumenten zufolge handelte es sich dabei entweder um Glaubensflüchtlinge oder um Zwangsexilierte, was jedoch weder bestätigt noch widerlegt werden kann. Kurze Zeit später wird der göttliche Horas als Gründer eines Reiches verzeichnet, das die Ausmaße des heutigen Lieblichen Feldes hatte. Er regierte angeblich über 500 Jahre lang, gründete Bosparan und entschied schließlich, dass er sich zu seinen Vorfahren im Götterhimmel gesellen wolle und die Menschen ihr Schicksal selbst in die Hand nehmen müssten. In diese Zeit – das sogenannte *Heldenzeitalter* – fallen auch die Taten solcher Heroen wie Geron des Einhändigen oder der Prinzessin Lamea.

AUS DER GESCHICHTE DER THORWALER

um 1625 v.BF: Hjaldinger landen in der Bucht von Olport.

868 v.BF: Admiral Sanin entdeckt Thorwal; in der Folgezeit Thorwaler Überfälle auf das Alte Reich

292—431 BF: das südliche Thorwal unter der Herrschaft des Neuen Reiches

1022—1025 BF: thorwalsch-horasischer Seekrieg



DAS BOSPARANISCHE REICH

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

All diese schlimmen Vorfälle führte man darauf zurück, dass sich Belen-Horas zum Gott erhoben und daher die wahren Götter erzürnt hatte. Als der Kaiser starb, war sein Sohn gerade acht Jahre alt, und ein Regentenrat herrschte an seiner statt bis zu seiner Großjährigkeit. Der Rat regierte weise und läutete die Periode der Friedenskaiser ein, in der das Reich zur Blüte aufstieg. Die jüngst gegründeten Provinzen Nostria und Andergast nutzten aber die Gunst der Stunde und sagten sich von Bosparan los – die beiden Streithähne der heutigen Zeit sind also die ältesten noch existierenden Staatsgebilde Aventuriens. Haldur-Horas hatte die zweifelhafte Ehre, die glanzvolle Periode der *Friedenskaiser* abzuschließen. In Gareth hatte sich großer Wohlstand gebildet, was nach Meinung des Kaisers nur daran liegen konnte, dass die Garether zu wenig Steuern zahlten. Kurz entschlossen verdreifachte er den Steuersatz, und als Gareth sich weigerte, seinen Anordnungen Folge zu leisten, schickte er seine Soldaten. Diese berannten die Mauern der Stadt 200 Tage lang und zwangen die Bürger in die Knie und zu Tributzahlungen. Nur zwei Monate später wurde Haldur ermordet, und sein Sohn Fran trachtete danach, die Mörder des Vaters zu finden. Natürlich suchte er sie in Gareth, ließ wahllos Bürger verhaften und foltern, was ihm den Namen 'der Blutige' einbrachte. Die Steuer wurde weiter erhöht, und was lange schwelte, wurde schließlich zum lodernnden Brand. Die Garether stürmten das Garnisonsgebäude und verjagten die kaiserlichen Soldaten. Die Kunde verbreitete sich im ganzen Reich, und viele Menschen strömten in die nun freie Stadt.



Als das Heer der Strafexpedition vor den Toren ankam, sah es sich doppelt so vielen Gegner gegenüber wie vermutet. Der General mochte den Angriffsbefehl nicht geben, und als Fran davon erfuhr, setzte er mit einer zweiten Streitmacht nach. Inzwischen hatte auch ein gewisser Graf Hlûthar im Mittelland ein Heer gesammelt, um an Seiten der Garethher zu kämpfen, und gelangte gleichzeitig mit Kaiser Fran-Horas in der Stadt am Gardel an. Die Schlacht tobte mit unbarmherziger Härte, und niemand wich auch nur einen Fuß breit. Da es zu keiner Entscheidung kam, beschwor der Kaiser eine Horde mächtiger Dämonen, die zuerst über das Heer der Garethher und dann über das der Bosparaner herfielen. Die Überlebenden konnten man an einer Hand abzählen, und Fran-Horas sprach von diesem Tage an kein Wort mehr und nahm keinen Bissen mehr zu sich, bis er vier Jahre später offensichtlich entrückt wurde: Seine Schreie hallten stundenlang durch den Palast, und sein Leichnam wurde nie gefunden.

Für das Reich brachen nun die *Dunklen Zeiten* an. Weite Landstriche waren entvölkert, Orks fielen ein, denn eine schützende Armee existierte nicht mehr. Wissenschaft und Künste lagen darnieder, Kaiser kamen und gingen, starben, wurden abgesetzt oder ermordet. Für Hunderte von Jahren war der starke Arm Bosparans erlahmt, und in den Provinzen beteten die

Menschen zu Orkgötzen oder anderen falschen Göttern. Was den Bosparanern nicht gelang, vollbrachten jedoch Elfen und Zwerge in der Schlacht von Saljeth, dem heutigen Greifenfurt: die Orks mit vereinten Kräften zu schlagen.

Mit dem Reich ging es langsam

wieder aufwärts. Die Kaiser der *Kusliker Dynastie* ließen Straßen bauen, eroberten verloren gegangene Gebiete zurück und unterwarfen in der Schlacht am Gadang das alte Diamantene Sultanat. Schließlich ließ sich Kaiserin Hela-Horas wieder zur Göttin erheben. Dass dieser Schritt auf den Widerstand der Garethher Praios-Priesterschaft stieß, scherte sie nur wenig, sie verhöhnte die Garethher Gesandten und ließ sie gar öffentlich verbrennen. Die Stadt am Gardel stellte daraufhin ein Heer auf und schickte es gegen Bosparan. Kaiserin Hela zog der Streitmacht entgegen, und bei dem almadanischen Dörfchen Brig Lo trafen beide Armeen aufeinander. Wie schon Fran zuvor, rief auch He-la die



Hela-Horas, die 'Schöne' Kaiserin

Dämonen an, welche auch nur allzu willig aus den Niederhöhlen herabstiegen und über die Garethher herfielen. Doch hatte die Schöne Kaiserin nicht damit gerechnet, dass die Götter diesem Tun nicht mehr länger zuschauen wollten: Vier Kämpfer, in gleißende goldene Rüstungen gehüllt, erschienen in den vordersten Reihen der Garethher — Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm höchstselbst, wie es bis heute heißt —, und sie hielten reiche Ernte unter den Dämonen. Helas Heer trat voller Panik die Flucht an, bis zum bosparanischen Kaiserpalast dicht gefolgt von den wütenden Garethhern. Doch da schossen Blitze vom Himmel herab und schlugen eine Bresche in die Mauern — der Weg zu den Gemächern der Kaiserin war frei. Hela versuchte noch, den Angreifern ein Skelettheer gegenüberzustellen, als sie jedoch den Angriffsbefehl gab, sprach eine Stimme: "Es ist zu Ende, Hela." Und die Kaiserin sank tot von ihrem Thron.

"Rache für die Dämonenschlacht!", riefen die Garethher da, sie schleiften die Stadt und zogen ein halbes Jahr lang plündernd durch das Liebliche Feld. Danach kamen die Goblins und vollendeten ihr Werk; und es sollte 700 Jahre dauern, bis sich das Alte Reich von diesem Schlag erholt hatte.

DIE GESCHICHTE DES ALTEN REICHES

ca. 1500 v.BF: Landung von güldenländischen Auswandererfamilien im Gebiet des heutigen Lieblichen Feldes

1492 v.BF: 'Horas' Erscheinen'

ca. 950 v.BF: Horas der Welt entrückt

883 v.BF: Bosparaner Armee zieht den Yaquir hinauf.

881 v.BF: Armee besiegt Heer des Diamantenen Sultanats.

873 v.BF: Belen-Horas lässt sich zum Gottkaiser ausrufen.

873–857 v.BF: Trollkriege

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

871 v.BF: der erste Zug der Oger

870 v.BF: Gründung der Fürstentümer Nostria und Andergast

854 v.BF: Unabhängigkeit Andergasts und Nostrias

856–619 v.BF: Ära der Friedenskaiser

618 v.BF: die 200 Tage von Gareth

569 v.BF: der zweite Aufstand von Gareth

568 v.BF: die erste Dämonenschlacht ca.

550–150 v.BF: die Dunklen Zeiten

253 v.BF: Orks nehmen Baliho. **141 v.BF:**

Schlacht von Saljeth

17 v.BF: Schlacht am Gadang, Bosparan annektiert das Diamantene Sultanat.

0 BF: die zweite Dämonenschlacht, Untergang und Plünderung Bosparans



DER SÜDEN WÄHREND DES ALTEN REICHS

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

Unter den Kusliker Kaisern wurde Mengbilla wieder zurückerobert, Al'Anfa und Selem (das frühere Eiern) auf den Ruinen neu gegründet.

DER SÜDEN IN BOSPARANER ZEIT

um 1600—630 v.BF.: Tulamidenzeit, die Grenzposten Mirham und Al'Anfa werden gegründet.

ab 875 v.BF: Bosparan beginnt mit Stadtgründungen im Süden.

ca. 800 v.BF: Sieg der Tulamiden über H'Rabaal

ab 641 v.BF: Bosparaner vertreiben die Tulamiden.

618 v.BF: Annexion Syllas

um 650—250 v.BF: das Reich der Wudu um Al'Anfa

ab ca. 270—100 v.BF: Großsultanat Elem

100 v.BF—0 BF: Unter den Kusliker Kaisern Rückeroberrung Mengbillas, Neugründung Al'Anfas und Selems



DAS NEUE REICH

Nach dem Fall Bosparans erhob man Gareth zur Reichshauptstadt, und der junge Heerführer Raul wurde zum ersten Kaiser des Neuen Reiches (wegen seiner geographischen Lage auch Mittelreich genannt) gekrönt. Es folgte eine Periode des Friedens, in der ein fähiger Herrscher den anderen ablöste: die Zeit der *Klugen Kaiser*. Unter ihrer Regentschaft hatte das Reich seine größte Ausdehnung, von der Eissteppe im Norden bis in den äußersten Süden; Maraskan, bis dahin nicht von Menschen bewohnt, wurde besiedelt. An der Bornmündung gründete man ein Städtchen namens Festum, und die Krieger vom 'Theaterorden' (nach dem Fall des Alten Reiches eine rondrianische Gründung im zerstörten Theater von Arivor) er-

kundeten das Bornland längs seiner beiden Hauptströme und erbauten die Stadt Neersand. Es gelang sogar, nach der Seeschlacht von Salza die Thorwaler ins Boot zu ziehen und zusammen mit diesen rauen Gesellen, die bislang eine stete Bedrohung der Westküste dargestellt hatten, das Bodirtal zu erkunden und die Orks zurückzudrängen.

Leider starb der letzte kluge Kaiser Ugdalf jung, als sein Sohn Rude gerade erst drei Jahre alt war. Ein Priesterrat sollte bis zur Großjährigkeit Rudes die Regentschaft übernehmen. Doch der Thronfolger wurde einen Tag vor seinem fünfzehnten Geburtstag ermordet. Die Praios-Priesterschaft beschuldigte aufgrund heutzutage nicht mehr überprüfbarer Beweise die Rondrianer, und so schloss man einen Tempel der Löwin nach dem anderen, verfolgte und ermordete – wie beim Garether Erntefestmassaker des Jahres 658 – ihre Geweihten. Der Hochmeister der Theateritter wurde hingerichtet, sein Orden vernichtend bei Baliho geschlagen – für die eingeschüchterten Bürger ebenso wie für die Praios-Kirche ein Zeichen, dass die Priesterkaiser im Recht waren. Die Steuer wurde verdreifacht und in 'Gottesdank' umbenannt, Prunkbauten zur höheren Ehre Praios errichtet, Hunger machte sich breit, es kam zum unausweichlichen Volksaufstand, der von einem alten Mann namens Rohal angeführt wurde. Ihm gelang es, die *Priesterkaiser* aus dem Palast zu jagen. Das Volk wollte seine ehemaligen Peiniger erschlagen, doch Rohal verbannte sie lediglich auf die Insel Jilaskan. Dann setzte er sich selbst auf den Thron und blieb dort für mehr als hundertzwanzig Jahre. Während der *Rohalszeit* blühten Bildung und Wissenschaft auf, Elfenlyrik kam in Mode, und in Donnerbach trafen sich Menschen und Elfen in der neugegründeten Magierakademie. Doch dem Volk wurde Rohals lange Regentschaft unheimlich. "Fort mit dem Dämon vom Kaiserthron!", rief es schließlich. Rohal erhob sich, verließ den Thronsaal mit einem "Lebt wohl" und ward im Mittelreich nicht mehr gesehen. Das Reich stand plötzlich

DIE GESCHICHTE DES NEUEN REICHES

0 BF—53 BF: Regierungszeit Rauls von Gareth

53—333: die klugen Kaiser

163: Besiedlung Maraskans beginnt

335—465: Zeit der Priesterkaiser

337: Theaterorden wird bei Baliho vernichtend geschlagen.

466—589: Regierungszeit Rohals des Weisen

590—595: Krieg der Magier

596: Garether Pamphlet

600: Schlachten auf den Blutfeldern und bei Ferdok beenden Orkinvasion

701: Lossagung Alberbias

702: Erdbeben von Havena, eine gewaltige Flutwelle vernichtet fast die gesamte Stadt.

744: Baliiri-Schwur; Lossagung des Lieblichen Feldes





Rohal der Weise

Nachfolgestreit. Die *Magierkriege* gehören zu den schwärzesten Kapiteln der aventurischen Geschichte. Sie kosteten eine Unzahl an Leben, und noch heute gibt es zu jener Zeit verseuchte Landstriche, die man besser nicht betritt. Es gab weder Sieger noch Verlierer, denn beiden Seiten rannten schließlich in Scharen und von Wahnsinn gepackt die Anhänger davon. Ein Zusammenschluss von Adligen und Kriagsleuten legte schließlich im Gareth Pamphlet fest, dass wieder ein Mitglied des Hauses von Gareth die Kaiserwürde innehaben und Ma-

giekundigen die Regierungsgewalt auf immer untersagt sein solle. Außerdem wurden viele Magierakademien geschlossen; Beherrschungsmagie wurde ganz und gar verboten, und etliches magische Wissen ging unwiederbringlich verloren. Die Orks sahen das geschwächte Reich und witterten Morgenluft: Eine riesige Streitmacht der Schwarzpelze überschritt die Grenzen, spaltete sich zum Glück der Menschen aber aufgrund einer alten Stammesfehde auf. Ein Teil konnte schließlich bei Ferdok, der andere auf den 'Blutfeldern' vor Gareth geschlagen werden.

Im Reich herrschte nun zwar Friede, doch die folgenden Kaiser hatten wenig Talent zum Herrschen. Ihnen fehlte es an Weitsicht, Glück und auch Härte, und sie sorgten dafür, dass man den Kaiserthron nicht so recht ernst nahm. Albernä löste sich unter Fürst Toras vom Reich, doch schon im Jahr darauf wurde Havena von einem fürchterlichen Erdbeben mit folgender Flutwelle heimgesucht. Die einst reiche Provinz war mit einem Schlag bitterarm und konnte leicht wieder von Gareth unterworfen werden. Doch auch andere Ländereien strebten nach Unabhängigkeit, und als die Adligen des Lieblichen Feldes im Jagdschloss Baliiri bei Vinsalt schworen, die Waffen nicht eher zu senken, als bis sie das Garether Joch abgeworfen hätten, markierte dies den beginnenden Niedergang des Neuen Reiches.

AL'ANFA UND DER

SÜDEN ZUR ZEIT DES NEUEN REICHES

Kaiser Raul hatte bestimmt, die südlichen Provinzen des Alten Reiches als Vizekönigreich Meridiana zusammenzufassen und – mit Sylla als Hauptstadt – von der Familie Paligan regieren zu lassen. Später wurde die Residenz dann nach Al'Anfa verlegt. Kaiser Gerbald I. verbot schließlich die Sklaverei, ein

DER SÜDEN IN DER ZEIT DES NEUEN REICHES

2 BF—848 BF: Vizekönigreich Meridiana

140: Alphana (Al'Anfa) wird die Hauptstadt Meridiana.

230: Zerstörung Mirhams

336: Brabak und Hôt-Alem bilden das Gouvernement Brabakien. um 660: Aufstände von Waldmenschen und Sklaven

686: Große Seuche von Al'Anfa

um 848: Al'Anfa und Brabak sagen sich vom Reich los.

858: Unabhängigkeit Mengbillas

866: Unabhängigkeit Corapias

903: Unabhängigkeit Port Corrad

944—947: Krieg zwischen Brabak und Al'Anfa

961: Corapia wird vom Kalifat erobert und heißt fortan Chorhop.

Reich keine tulamidischen und Südmeer-Provinzen mehr. Auf Wunsch der alananischen Bürgerschaft wurde unter Rohal Themodates von Shoy'Rina zum Vizekönig erhoben. Al'Anfas Aufstieg konnte auch der Manakus-Sklavenaufstand nicht bremsen. Die Stadt wuchs zur beachtlichen Größe von 150.000 Einwohnern (ohne Sklaven) an und gelangte in den Ruhm, der verderbteste Ort Aventuriens zu sein. Man gab sich zweifelhaften Vergnügungen hin, von denen Menschenopferungen noch fast als eher harmlos bezeichnet werden müssen. Die Strafe folgte auf dem Fuß, und die Schwarze Pest raffte zwei Drittel der Bevölkerung hin. Die Al'Anfaner verstanden diese Botschaft durchaus, verbannten die Vizekönige in die auf den Ruinen Mirhams neu erbaute Palaststadt, und der 'Rat der Zwölf' aus Bürgern und Boronis ergriff die Macht in der Stadt. Die Boron-Geweihte Velvenya Karinor rief als erste Patriarchin den Al'Anfaner Ritus als unabhängigen Kult aus.

Doch auch in Brabak blieb die Zeit nicht stehen: Gouverneur Thirallion de Sylphur wurde als Ariakon I. König von Brabak. Auch Al'Anfa sagte sich formell vom Reich los – faktisch bestand die Unabhängigkeit ja bereits. Mengbilla, Corapia und Port Corrad folgten. Gut hundert Jahre später herrschte Krieg zwischen Brabak und Al'Anfa um H'Rabaal. Sylla, zuvor formal alananisch, verbündete sich mit Brabak und wurde unabhängig. Brabak gewann zwar den Krieg, verlor in den folgenden Jahrzehnten jedoch das Land um Khedu und Hôt-Alem wieder an das Mittelreich.

DER VERFALL DES NEUEN REICHES

Von Verfall zu reden, ist vielleicht ein wenig übertrieben, denn auch heute noch ist das Mittelreich das flächenmäßig und von der Einwohnerzahl größte Staatsgebilde Aventuriens. Dennoch verlor es in den folgenden 250 Jahren eine Vielzahl seiner



DER ZERFALL DES NEUEN REICHES

752: Friede von Kuslik, Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes

755: Abfall des Bornlandes

759: Abfall Maraskans

760: Rastullahs Erscheinen in Keft

763: Khôm-Wüste wird freies Novadi-Land.

ab 848: Al'Anfa und weitere Südstädte sagen sich los

902–933: Erbfolgekrieg; kaiserlose Zeiten

988: Schlacht von Jergan; Rückeroberung Maraskans

994–1010: Kaiser Hal

Provinzen. Den Anfang machte das Liebliche Feld, das nach einem achtjährigen Aufstand die Unabhängigkeit erlangte. Im Frieden von Kuslik konnte der Garethher Monarch Eslam als einzige Bedingung durchsetzen, dass sich der Regent zu Vinsalt nur König und nicht Kaiser nennen durfte. Dem Lieblichen Feld folgten Maraskan und das Bornland. Den Novadis erscheint Rastullah in der Oase Keft, womit das Gebiet des heutigen Kalifats für das Mittelreich verloren war. Die Reihe der glücklosen Kaiser setzte sich fort und mündete nach dem Tod Valpos des Trinkers in einem Erbfolgekrieg, in dessen über dreißigjährigen Verlauf 74 Regenten verschlissen wurden.

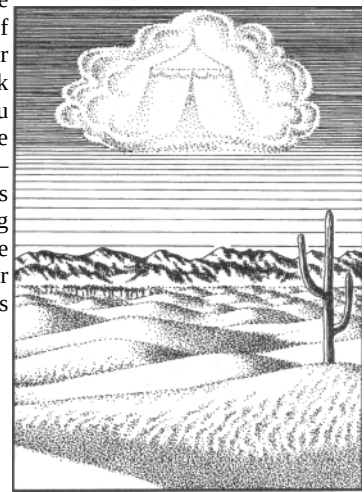
Der grausame Perval setzte dem ein Ende und schwang sich als erfolgreicher Kriegsherr auf den Thron. Das Reich hatte wieder einen Herrscher, doch das Volk blutete im wahrsten Sinne des Wortes. Pervals Kinder Bardo und Cella, die Kaiserlichen Geschwister, teilten sich den Thron, konzentrierten sich aber mehr auf ein möglichst ausschweifendes Leben denn aufs

Regieren. Ihr Vetter Reto konnte diesem Treiben nicht länger zusehen, setzte die Geschwister ab und nahm sich selbst den Thron. Unter seiner Regentschaft ging es mit dem Reich wieder aufwärts, und sogar Maraskan konnte zurückerobert, doch der Widerstand der dortigen Bevölkerung nicht gänzlich gebrochen werden. Sein Sohn Hal hatte besaß nicht die Stärke des Vaters: Schon kurz nach seiner Inthronisation sagten sich Aranien und Khunchom vom Reich los.

DAS UNAUER KALIFAT

Nach dem Erscheinen ihres Eingotts Rastullahs in Keft und der Verkündung seiner 99 Gebote sagte sich die Khôm im Jahre 763 vom Mittelreich los. In der Folgezeit eroberten die Novadis Ländereien zwischen Chorphop und Mherwed, zwischen dem Yaquir und Selem, und etablierten damit ein Herrschaftsgefüge, das seine Stärke

zuletzt beim Krieg gegen Al'Anfa (**1008–1010**) unter Beweis stellte. Derzeit werden die Wüstenkrieger von Kalif Malkillah III. angeführt, der jüngst seine Residenz zurück in die alte Kalifenstadt Unau verlegte und damit die Vormachtstellung der — selbst unter Novadis als ausgesprochen strenggläubig geltenden — Wüstensultanate bestätigte. Mehr zur Geschichte des Kalifats erfahren Sie auf S. 73.



Rastullah erscheint über Keft

DIE JÜNGSTE GESCHICHTE

DAS MITTELREICH

Hal gelang es trotz seiner Schwächen, die maraskanischen Aufständischen bei Tuzak zu schlagen; die Rebellen zogen sich nach Boran zurück. Zwei Jahre später ließ sich der Kaiser in den Götterstand erheben, ein glanzvolles Ereignis, das vielen Garethern noch in Erinnerung ist. Ein weiteres großes Fest war die Verlobung Prinz Brins mit der albernischen Prinzessin Emer ni Bennain anlässlich des Kaiserturniers. Wenige Jahre später wurde die östliche Provinz Ysilia von den Ogern heimgesucht. (Man vermutet einen Zusammenhang mit der Entlassung und dem plötzlichen Verschwinden des damaligen Hofmagiers Galotta.) Die Menschenfresser konnten in der 1000-Oger-Schlacht an der Trollpfote, einem Pass zwischen Trollzacken und der Schwarzen Sichel, geschlagen werden.

Bald darauf verschwand Kaiser Hal unter mysteriösen Umständen während einer Bornlandreise — doch damit des Unglücks nicht genug: Im Lieblichen Feld nahm Königin Amene den Titel einer Horas an (einem Kaisertitel entsprechend), ein Bruch des Friedensvertrages von Kuslik, der die Beziehungen zwischen beiden Reichen derart belastete, dass es fast

zum Krieg gekommen wäre. Just in dieser Zeit der Schwäche drängte sich der darpatische Graf Answin von Rabenmund auf den Garethher Thron und stürzte das Reich in einen Bürgerkrieg. Verdiente Recken und loyale Barone konnten den Verräter jedoch dingfest machen, und schließlich trat Prinz Brin mit Würde das schwere Erbe seines Vaters an. Kaiser wollte er sich allerdings nicht nennen, solange es für Hals Tod keinen Beweis gab, und so nahm er lediglich, wie einst Rohal der Weise vor ihm, den Titel Reichsbehüter an. Der Beginn seiner Regierung fiel in eine schwere Zeit, denn die Orks verließen ihre angestammten Lande, überfielen die Städte des Svelttales (die heute zum größten Teil noch immer von den Schwarzpelzen besetzt sind) und brachen bei Greifenfurt und in Weiden in großer Zahl ins Reich ein. Sie zogen bis vor die Tore Gareths, konnten aber schließlich auf den Silkwiesen geschlagen werden. Gerade die Tatsache, dass Brin selbst an der Spitze des Heeres gegen die Orken kämpfte (wenn auch nicht immer erfolgreich), hat viel dazu beigetragen, ihm Loyalitäten gegen Answin zu gewinnen und auch nach Krieg und Bürgerkrieg auf dem Hoftag von 21 Hal eine Reform der Reichsstruktur in die Wege zu leiten.



DIE ENTWICKLUNG IN ARANIEN

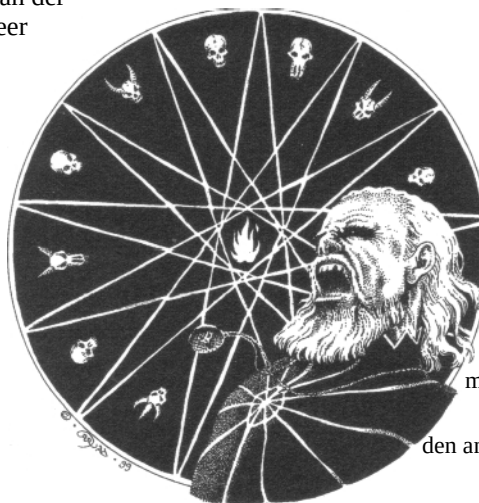
Im Namen des Prinzen Arkos stellte Fürstin Sybia die Tribute an Gareth ein und plante für später dessen Königskrönung. Seine Schwester Dimiona freilich, die lieber selbst Königin geworden wäre, versuchte Arkos zu ermorden. Als das Attentat misslang, wurde Arkos zum Fürsten gekrönt und mit Prinzessin Eleonora von Baburin vermählt. Nur kurze Zeit danach unternahm Dimiona einen weiteren Versuch, die Herrschaft über ganz Aranien an sich zu reißen; und es gelang ihr immerhin, das elburische Land als Moghulat Oron vom Rest des Fürstentums abzutrennen. Im **Jahre 1022** schließlich wurde das Königreich Aranien proklamiert.

DER BORBARADIANISCHE FELDZUG

Der 'Orkensturm' hatte das Reich auf eine schwere Prüfung gestellt, doch war er nur ein laues Lüftchen gegen das, was kurze Zeit später geschah: Borbarad, der so genannte Dämonenmeister, der mächtigste Zauberer, den Aventurien je gesehen hatte, ins Nichts des Limbus verbannt am Ende der Magierkriege, kehrte zurück. Beschworen in Weiden, hinterließ er schon dort eine Wüstenei, und wo immer er sich in den nächsten Jahren zeigte, unterwarfen sich ihm Magier und Adlige – oder starben eines qualvollen Todes. Im Jahre **1019** schließlich setzte das von ihm versammelte Heer zum Angriff an: Sein Feldzug führte zur Eroberung Maraskans, Tobriens, Warunks, Beilunks und weiter Teile Darpatiens, schließlich griff er nach dem Bornland und konnte den verderbten Grafen Uriel von Notmark als Verbündeten gewinnen, der seinen Invasionstruppen sodann von Norden zur Unterstützung eilte.

Nichts schien den Dämonenmeister und seine Vasallen aufhalten zu können, bis die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden eine Wende brachte. Kaiserliche Soldaten unter Reichsbehüter Brin, Amazonen und Freiwillige unter Königin Gilia von Kurkum und die Kämpen der Gräfin Thesia von Ilmenstein geboten gemeinsam zum ersten Mal dem Vormarsch der Borbaradianer Einhalt. Doch der Schrecken des Krieges ging weiter: Um Maraskan war es geschehen, und dämonischer Feuerregen traf nicht nur Wehrheim und Havena, sondern auch die Kaiserstadt Gareth selbst.

Erst in der 'Dritten Dämonenschlacht' an der Trollpforte gelang es einem großen Heer von Menschen aller Reiche, Zwergen, Elfen, ja sogar Trollen, Borbarad zu vernichten und seine Dämonenkrone in sieben Splitter zerbersten zu lassen. Doch der Preis für diesen Sieg war hoch – viele Tausende der tapfersten Helden und aufrechtsten Streiter hatten ihr Leib und Leben gegeben, damit andere nicht ihre Seele geben mussten. Unter den Opfern sind etwa der Reichsbehüter selbst zu nennen oder solch altverdiente Recken wie der 'Schwertkönig' und Markgraf Winhalls Raidri Conchobair, dazu gut neun Zehntel der Streiter der Rondra-Kirche.



Borbarads Ende

JAHRESZAHLENDER JÜNGSTEN GESCHICHTE

995: Lossagung Araniens und Khunchoms; Niederschlagung des Aufstands von Tuzak

997: Erhebung Hals in den Götterstand

998: Verlobung Prinz Brins mit Prinzessin Emer

1003: 1000-Oger-Schlacht

1004: Vermählung Brins mit Emer, Brin wird König von Gare-tien

1008–1010: Krieg Al'Anfas gegen das Kalifat

1010: Verschwinden Kaiser Hals; Königin Amene III. zu Vin-salt erhebt sich zur Horas; Versuch Answins von Rabenmund, den Kaiserthron zu usurpieren.

1010–1012: Der Orkensturm

1014: Brin wird vom Reichstag als 'Reichbehüter' einge-setzt. **1015:** Rückkehr Borbarads

1019/1020: borbaradianische Invasion in Tobrien und auf Maraskan; Machtübernahme Gloranas im hohen Norden

1021: Schlacht auf den Vallusanischen Weiden; vergeblicher Versuch Dimionas, die Herrschaft über ganz Aranien an sich zu reißen

22.–24. Ing. 1021: die Dritte Dämonenschlacht an der Troll-pforte, Borbarad wird besiegt, Brin fällt

1022: Proklamation des Königreiches Aranien

ab **1022:** Etablierung der Heptarchenreiche im Osten und Nor-den Aventuriens; nach einigen längeren Kämpfen auch Gelän-degewinne für das Mittelreich; ebenfalls seit diesem Zeitpunkt Shikanydad von Sinoda als 'Freies Maraskan'

1023–25: See- und Kaperkrieg zwischen Thorwal und dem Horasreich

1026: erneute Orküberfälle in Richtung Weiden und Albernia

DIE JÜNGSTEN JAHRE

Das vom Feind besetzte Land konnte – von wenigen Ausnahmen wie der

Gründung des Shikanydads von Sinoda durch maraskanische Widerständ-ler oder dem rondragesegneten 'Schwert-zug nach Il-sur

abgesehen – jedoch nicht zurück-gewonnen werden, und so konnten diejenigen Schergen und Alliierten Borbarads, die einen Splitter der Dämo-nenkrone an sich brachten, als 'Heptar-chen' die 'Schwarzen Lande' etablieren.

Untereinander und mit den freien Reichen leben sie in einer unruhigen militärischen Pattsituation, da keine der beiden Seiten stark genug ist, den anderen entscheidend zurückzutreiben. Kleine-



re Übergriffe sind jedoch die Regel, und auch wenn in Havena, Kuslik oder Al'Anfa der Krieg schon fast vergessen ist, so müssen die Bewohner der tobrischen, weidenschen und darpatischen Grenzmarken, die Aranier an der widernatürlichen Hecke, die das Land von Oron trennt, die Nivesen des hohen Nordens oder die Maraskaner in den Dschungeln nördlich Sinodas ständig mit Streiftrupps der Heptarchen rechnen, die plündernd, mordend und Sklaven machend die Grenzlande unsicher machen.

Seit die unmittelbare Gefahr des Dämonenmeisters gebannt ist, gehen aber auch die Potentaten der freien Lande wieder

ihren üblichen Machtkämpfen nach, und so eroberte Hasrabal, der Sultan von Gorien, die Stadt Rashdul, indem er die Dämonen verehrende Spektabilität der Akademie vertrieb, und machte sie zu seiner Residenz, so gerieten Horasier und Thorwaler über die Schandtät einer Piratin in einen Seekrieg, so hätten sich fast Weidener und Nordmärker einen Krieg wegen der Machtpolitik des Nordmärker Herzogs geliefert. Und derweil haben die Schwarzipelze ihre Verluste aus dem Orkensturm wieder wettgemacht und klopfen erneut an die Pforten des Reiches ...



BANNER, SIEGEL UND WAPPENSCHILDE

AVENTURISCHE HERALDIK

»... einem Erlass der bornischen Adelsversammlung

aus dem Jahre 813 BF zufolge kommt dem Geschlecht derer von Kreiben, ausdrücklich jedoch nicht den Baronen von Persanzig, folgendes heraldisches Insignium zu: in silbern-blau geteiltem Schild eine anstoßende Raute in verwechselten Farben. Alleiniges Privileg derer von Gorschnitz sollen sein: die drei roten Gegenzinnenbalken, belegt mit drei goldenen gestielten Donfblät-

tern, dessen Verwendung im gevierten Wappen nur noch den Junkern von Jarlak und der Freifrau zu Silling gestattet ist, nimmer jedoch den Herren von Persanzig.«

—aus einem heraldischen Exzerpt des Stiftsjunkers Wulfjew von Kreiben-Gorschnitz, gegeben im Jahre 967 BF

GRUNDZÜGE DER AVENTURISCHEN HERALDIK

"Folgt meinem Banner!" – Diesen Ruf, mal mit heiserer, mal mit donnernder Stimme hervorgebracht, haben in den letzten Götterläufen wohl Tausende von Aventuriern vernommen und ihm, verzagt oder mit wilder Entschlossenheit, Folge geleistet. Kämpfer aus allen Teilen des Reiches hatten sich bei der Großen Heerschau der Zwölfgöttlichen Lande, die der Schlacht an der Trollpforte vorausging, um die Fahnen mit den Farben ihrer Provinz geschart, und die bunte Vielfalt der im Wind flatternden Banner stand in einem merkwürdigen Widerspruch zum Ernst dieses geschichtsträchtigen Momentes.

Doch so unterschiedlich diese Banner ausgesehen haben mögen, sie folgten doch alle den ehernen Gesetzen der Heraldik. Denn allen ist eines gemeinsam: Es wird das Wappen, oder ein wesentlicher Teil desselben, für alle sichtbar dargestellt.

In erster Linie findet man das Wappen auf dem klassischen Ritterschild abgebildet, denn hier liegt auch seine Notwendigkeit begründet: Es kann immens wichtig sein, einen Ritter trotz Helm und Panzer schon aus weiter Entfernung zu identifizieren – denn nichts ist verdrießlicher, als den lang gesuchten Fehdegegner erst dann zu erkennen, wenn dessen Lanzenspitze einem schon fast vor dem Brustbein sitzt. Aus diesem Grund gelten für Wappen folgende Grundregeln:

1. Es muss klare Kontraste zwischen hellen und dunklen Farben geben.
2. Die Bilder müssen einfach gehalten sein bzw. stilisiert werden.
3. Bereits von anderen Wappenträgern geführte Zeichen dürfen nicht in der gleichen Form verwendet werden.

HERALDISCHE FARBEN

Der ersten Regel zufolge darf Tinktur nicht auf Tinktur, Metall nicht auf Metall liegen. Mit den Metallen sind Silber und Gold gemeint, die im Wappen als Weiß und Gelb dargestellt werden. Als Tinkturen hingegen bezeichnet man alle anderen Farben – in erster Linie Rot, Blau, Schwarz, Grün und seltener Violett oder Purpur, ebenso wie Braun. Gebrochene Farben wie hell-blau, jadegrün etc. sind zwar grundsätzlich unheraldisch, in Einzelfällen jedoch ebenfalls anzutreffen: In Aranien wird die Farbe Blau fast immer als Türkis dargestellt.

Eine Sonderstellung nimmt hierbei das Schwarz ein. Obwohl es nach alten Regeln nicht neben einer anderen Tinktur geführt werden soll, tritt es dennoch oft neben Rot, Blau oder Grün auf. Wenn dabei die Kontrastwirkung erhalten bleibt, konnte sich die 'unheraldische' Kombination dennoch durchsetzen.

Die Wahl der Tinktur drückt oft nicht nur eine Provinzzugehörigkeit aus, sondern symbolisiert auch eine Neigung oder Wesensart des Wappenträgers: Gold steht häufig für Verstand, Ansehen, Herrschaft; Silber für Reinlichkeit, Unschuld, Freude; Rot für Liebe, Ritterlichkeit; Blau für Treue, Beständigkeit; Schwarz für Trauer; Grün für Weisheit, Gesundheit und Hoffnung. Außerdem spielen die Zuordnungen der Farben zu den Zwölfgöttern eine Rolle. Hier sei das Rot auf Silber der Rondra als Beispiel aufgeführt.

Gleichfalls zu den Farben zählt man das so genannte Pelzwerk, eine Bezeichnung, die sich ursprünglich auf pelzbespannte Schilde bezog. Hierbei unterscheiden wir das Hermelin (stilisierte schwarze Marderschwänze) und das Feh (Eichhörnchen). Letzteres wird in sogenannten 'Eisenhütchen' dargestellt. Seltener ist das so genannte Pardel anzutreffen, eine als schwarze Kreise vor goldenem Grund stilisierte Darstellung des Jaguarfelles.

HERALDISCHE FIGUREN

Hinzu kommt aber, dass die Gegenüberstellung von Farbflächen noch lange nicht ausreicht, um die notwendige Unterscheidung zu gewährleisten. Somit mussten nunmehr auch Bilder herangezogen werden. Dass Darstellungen von Tieren, Bauwerken und ähnlichem erst später hinzukamen zeigt auch ihre heraldische Bezeichnung: gemeine-will sagen: allgemein-verständliche – Figuren. Demgegenüber sind die Heroldsstücke, die ursprüngliche Form der Wappengestaltung, lediglich geometrische Bilder, die zuerst von den Herolden den einzelnen Geschlechtern zugeordnet wurden. In Aventurien finden sich nur wenige Heroldsstücke, da viele Wappentifter dazu neigen, ihren Geschlechternamen bildlich darzustellen. Solche Bilder werden dann redende Wappen genannt. Ein klassisches Beispiel hierfür ist das Wappen des Weidener Herzoghauses von Löwenhaupt, das einen Löwenkopf vor grün-silber gespaltenem Grund in verwechselten Farben zeigt.



Als Wappenbilder oder 'Gemeine Figuren' finden die unterschiedlichsten Motive Verwendung, je nachdem, was der Wappenstifter auszudrücken versucht. Häufig werden starke, majestätische Tiere dargestellt, wie Löwen, Adler, Greifen und Drachen, doch auch alle anderen Erscheinungen der belebten wie unbelebten Natur sowie Erzeugnisse von Menschenhand kommen vor: Gestirne, Pflanzen, Tiere, Monster, Körperteile, Bauwerke, Fahrzeuge, Waffen und vieles mehr. Wachsender Beliebtheit erfreuen sich neuerdings auch die (ursprünglich astrologischen) Symbole der Zwölfgötter.

Von herausragender Wichtigkeit ist die vereinfachte Darstellung der Figuren. Sie werden oftmals stark stilisiert und auf eine zweidimensionale Abbildung reduziert, ohne Tiefenwirkung und Perspektive, damit sie auf den ersten Blick erkannt werden können. Ihre Farbe entspricht in den seltensten Fällen der natürlichen.

UNVERWECHSELBARKEIT'

Zu guter Letzt muss ein Wappen klar und unverwechselbar einem Wappenträger zugeordnet sein, sei es eine ganze Familie oder eine Einzelperson — immerhin kann die Anwesenheit eines Wappens seinen Träger ersetzen, selbst über den Tod hinaus. Deswegen sind Wappen auch bevorzugte Embleme auf Siegeln; müssen jedoch nicht in jedem Fall mit dem Siegel identisch sein. Um Doppelvergaben zu vermeiden, sind schon seit jeher von den Herolden so genannte Wappenrollen erstellt worden. Hierin fanden sich alle Wappen einer Region versammelt und erläutert. Mit Hilfe dieser Rollen war somit der Träger eines Wappenschildes sofort zu identifizieren — und, nicht minder wichtig, ein Standeschwindler sofort entlarvt. Die Wappenbilder in diesen Rollen werden üblicherweise in Schwarz-weiß dargestellt, die tatsächliche Farbverteilung geht aus der *Blasonierung*, d.h. der heraldischen Beschreibung hervor. Hier wird der Nichtheraldiker dann mit eigentümlichen Bezeichnungen überhäuft, von denen die Umkehrung der Bezeichnungen rechts und links — denn was der Betrachter links nennt, ist für den Schildträger rechts — noch das kleinste Problem darstellen. Hier bietet sich dem Meister eine schöne Möglichkeit, seine Spieler zu verwirren und ihre Helden auf dem Glatteis höfischer Etikette ausgleiten zu lassen.

Neben den einfachen Wappenschilden kennt man die sogenannten Vollwappen. Bei diesen Abbildungen wird der Schild von Helm, Helmdecke und zumeist Helmzier begleitet. Die Helmzier dient dabei üblicherweise der weiteren Unterscheidung der einzelnen Wappenträger. So führen die unterschied-

lichen Familienmitglieder oft den selben Wappenschild, jedoch unterschiedliche Helmzierden. Ebenfalls gebräuchlich sind so genannte Bastardbalken, schmale, einfarbige Balken, die das Wappenbild schräg überdecken und illegitime Nachkommen eines Adelsgeschlechts kennzeichnen, sogenannte Kegel.

Der Helm ist in traditionell ritterlich geprägten Regionen wie Weiden und Tobrien, aber auch Nostria und Andergast, denen vorbehalten, die den Ritterschlag erhalten haben. Stadtwappen hingegen werden oft durch eine Mauerkrone kenntlich gemacht.

In jüngerer Zeit geht man immer öfter dazu über, Wappen mit sogenannten Prunkstücken zu verzieren, vor allem Rangkronen, die den Stand des Wappenträgers anzeigen. (Gerade beim Kleinadel sind die dargestellten Kronen leider oftmals nur in den Wappen existent, denn für eine echte fehlt es an Dukaten.) Grafschaften zeigen im Mittelreich zudem als Helmzier zwei Banner mit Grafschafts- und Provinzwappen, Städte eine Standarte mit dem Wappen des übergeordneten Stadtherren.

Schildhalter sind eigentlich den Wappen eines Reiches vorbehalten: Zwei Füchse halten das Wappen des Mittelreichs, Löwe und Drache das des Horasreiches, zwei Sphingen das Araniens sowie Elch und Widder das des Bornlandes.

Im Horasreich ist es derzeit Mode geworden, Wappendarstellungen zudem mit Wappenmänteln und sogar Wappenzelten zu schmücken. Diese prächtigen Varianten, die zum Teil das ganze Wappenbild umschließen, zeugen von der Liebe zum Prunk und dem Sinn für Schönheit, die die Bewohner des ehemaligen Lieblichen Feldes auszeichnen.

In Aranien und den tulamidischen Stadtstaaten werden die traditionellen runden oder ovalen Schilde verwendet und Turbane daraufgesetzt, die Zahl und Art des Federschmuckes zeigt dabei den Adelsrang an: Beys haben eine, Beyroune drei, Emire fünf und Sultane sieben Straußenfedern am Turban, während der Wappenturban der Mhaharani Shahi sogar neun Pfauenfedern zeigt.

Die Wappen der Akademiemagier setzen sich in der Regel ganz bewusst von den Vorschriften der Heraldik ab. So wird schon allein durch die üppige Verwendung von magischen Symbolen wie Pentagrammen, dem Kreiskreuz der Mada, Nanduria- oder gar Zhayad-Schriftzeichen mit dem Grundsatz der Allgemeinverständlichkeit gebrochen, und durch Farbnuancen, die den modernsten Errungenschaften der Alchimie zu verdanken sind, für einen möglichst schillernden Eindruck gesorgt. Auf dem Helm findet sich bei Magierwappen oft die Rohalskappe, bei Leitern von (vor allem) weißmagischen Akademien sind Schlangen als Schildhalter beliebt.

GESCHICHTE UND VERBREITUNG DER WAPPEN

Schon seit den Urzeiten kennt Aventurien Wappen bzw. wappenähnliche Symbole. Bereits in den Drachenkriegen zogen die Kämpfer des Zwergenvolkes mit Schilden in die Schlacht, die die Farben der einzelnen Sippen sowie Zeichen der Verehrung Angroschs trugen. Auch heute noch führen die Krieger der Angroschim auf ihren traditionellen Rundschilden voll Stolz ihre seit Generationen überlieferten Symbole in den Kampf.

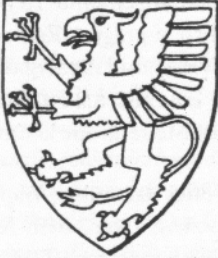
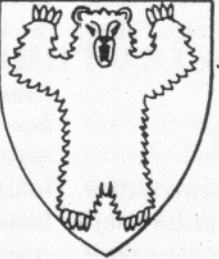
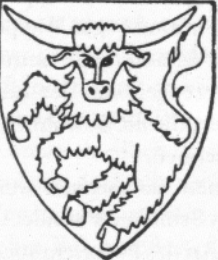
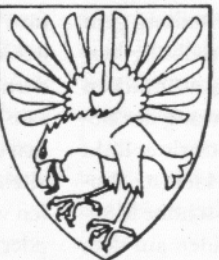
Die ersten Menschen in Aventurien, die Wappen im engeren Sinne führten, waren die Hjäldinger mit ihren bunt bemalten

Rundschilden — eben solchen, wie man sie noch heute, oft mit Meerestieren geschmückt, in Thorwal findet.

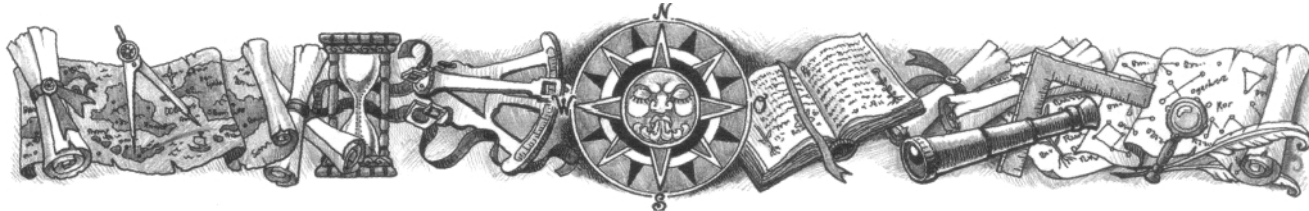
Erst durch die güldenländische Besiedlung wurden Wappenbilder im zentralen Aventurien üblich. So wehten schon den Bosparanischen Legionen Standarten voraus, die die goldene Scheibe auf blauem Grund als das Symbol des Horas trugen. Bei einigen der ältesten Familien Aventuriens sind die Grundzüge des Wappens über viele Generationen erhalten geblieben. Als Beispiel sei das Haus derer vom Berg genannt: Zunächst



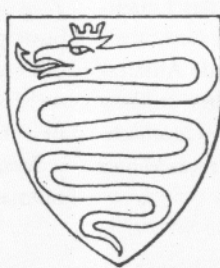
AVENTURISCHE HERALDIK: GEMEINE FIGUREN I

				Greif ¹ Wolf ² Löwin ³ Löwenkopf ³
				Fuchs ⁴ Luchs Bär ⁵ Elefantenkopf ⁶
				Karen Einhorn ⁷ Eber ² Eberkopf ²
				Hirsch ⁸ Ratte ²⁰ Falke ⁷ Rabe ⁹
				Storch ¹⁰ Schwan Hahn Gans ¹¹

Anmerkungen: 1) verliehen durch den Souverän des Neuen Reiches oder den Boten des Lichtes; 2) verliehen durch Grafen; 3) verliehen durch alle Ronda-Tempel; 4) im Neuen Reich: verliehen durch das Haus Gareth/ außerhalb: verliehen durch Phex-Geweihte; 5) verliehen durch Provinzherren; 6) im Norden auch als Mammutkopf; 7) verliehen durch Provinzherren; 8) verliehen durch Barone; 9) verliehen durch Boron-Tempel; 10) verliehen durch Peraine-Tempel; 11) verliehen durch Travia-Tempel; 12) verliehen durch Hesinde-Tempel; 13) exakte Beschreibung (Blasonierung): Schild von Silber und Schwarz geviert, darinnen ein Frosch in verwechsel-



AVENTURISCHE HERALDIK: GEMEINE FIGUREN II

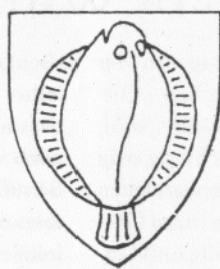
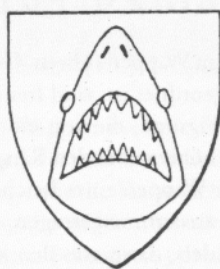
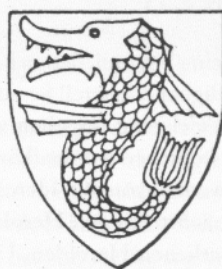


Drache ⁸

Baumdrache ⁷

Schlange ¹²

Frosch ¹³

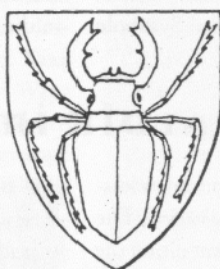
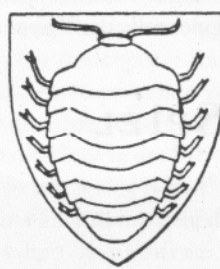
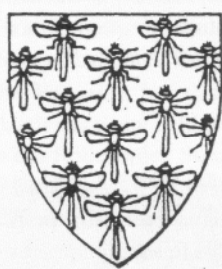


Delphin ¹⁴

Haikopf

Salzarele ¹⁵

Krakenmolch ¹⁶

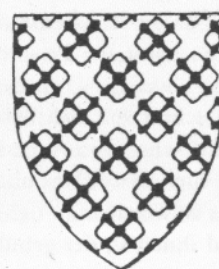
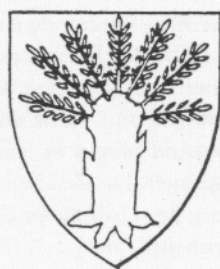


Borbaradmoskitos

Gruftassel

Hirschkäfer ²

Schröterhörner ¹⁷

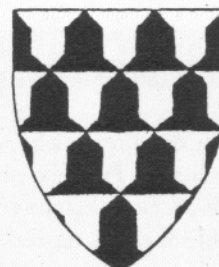
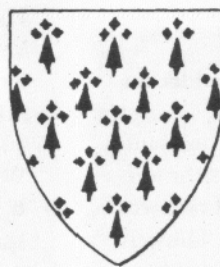
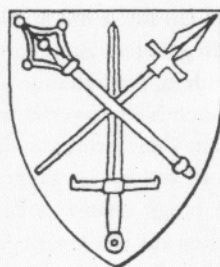
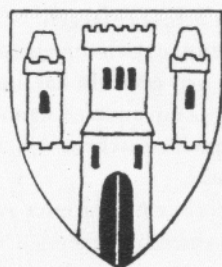


Eiche ¹⁸

Weide

Hopfen & Gerste

Bedonblüten ¹⁹



Burg

Waffen

Hermelin

Feh

ten (gekonterten) Farben; 14) verliehen durch Efferd-Tempel, die Mhaharani von Aranien und den König von Albernia; 15) verliehen durch den König von Nostria; 16) Blasonierung: Schild von Schwarz und Silber schräg geviert, darinnen ein Krakenmolch in gekonterten Farben; 17) Blasonierung: Schild von Silber und Schwarz gespalten, darinnen ein Paar Schröterhörner in gekonterten Farben (Schröter: alter Name für den Hirschkäfer); 18) der König von Andergast beansprucht ein Verleihungsrecht; 19) einst verliehen durch den Markgrafen von Beilunk; 20) wird nicht mehr verliehen



führte jenes Geschlecht einen roten Löwenkopf auf silbernem Grund, um seine Treue zur Rondra-Kirche zu bekunden. Seit der zweiten Dämonenschlacht aber, als sich das Silber der Schilde ob der niederhöllischen Dämpfe schwärzte, trugen sie in Gedenken an jenes schicksalsschwere Ereignis das Leuenhaupt auf schwarzen Grund.

Durch Heirat und Ordenszugehörigkeit entstehende Allianz- und Mischwappen können im Laufe der Zeit zu eher unübersichtlichen Gebilden werden, die zwar viel über die Geschichte und Gesinnung des Trägers aussagen, jedoch oft aus weiter Distanz nur schwer zu erkennen sind.

Doch nicht in allen Teilen Aventuriens spielt die Heraldik eine derart große Rolle wie in seinen zentralen Regionen und dem Bornland, wo die Adligen sehr genau auf die Einhaltung ihrer Standesprivilegien achten. Die Reiter der Novadis zeigen ihre Zugehörigkeit zu ihrem Stamm mit senkrecht aufgespannten, bunt gefärbten Tuchstreifen oder durch bunt bemalte Tier- oder Menschenfiguren, die an langen Stangen vorangetragen werden. Den Völkern der Waldmenschen schließlich sind Wappen ebenso unbekannt wie den Nivesen und Elfen. Norbarden jedoch verwenden wappenähnliche Zeichen, um ihren Besitz zu markieren.

VOM RECHT EIN WAPPEN ZU FÜHREN

So ein Mensch oder Angroscho geadelt wird, mag ihn der Adelnde mit einem Wappenschild versehen, dessen Figur entweder der Lehnsherr bestimmt oder, so es ihm gewährt wird, der Wappenträger selbst. Als Zeichen besonderer Achtung mag der Adelnde auch das eigene Wappen in einer abgewandelten Form übertragen; vielfach wird auch das Symboltier eines Gottes von den jeweiligen Geweihten zum Dank für Hilfe und Unterstützung verliehen. Bestimmte Figuren werden daher meist von Provinzherrn und Tempeln verliehen, die diese Symbole

ebenfalls im Wappen führen. Gemeine Figuren, denen kein Verleiher zugeordnet ist, sind frei verfügbar. Generell ist zu sagen, dass alle Figuren, die von einem Adelsrang vergeben werden, auch von höher stehenden Rängen verliehen werden können.

Sämtliche Wappen eines Reiches werden von den Herolden erfasst und zusammengetragen, zunächst von den Herolden des lokalen Adels, dann von den kaiserlichen Herolden. Über die Rechtsgültigkeit eines Wappens entscheidet dann der Eintrag in die Wappenrolle des Wappenkönigs.

HERALDIK IM SPIEL

Im Spiel selbst können Wappen natürlich am besten an Adelshöfen, Turnieren oder im Kriegsfall verwendet werden. Die Beschreibung von Bannern und Schilden frischt zum einen die Szene auf und sorgt für atmosphärische Dichte, und zum anderen stellt das Wissen über die Wappenschilde häufig die einzige Möglichkeit dar, hochgestellte Persönlichkeiten oder gar Potentaten zu erkennen – welcher Dieb, Söldner oder Ritter (kurzum: Held) kann schon von sich behaupten, seinen Fürsten, Herzog oder König schon von Angesicht gesehen zu haben? Andererseits sind eben diese Persönlichkeiten häufig tödlich beleidigt (und das ist wörtlich zu nehmen), wenn sie nicht erkannt werden und ihnen so der gebührende Respekt verweigert wird.

Weitere Beispiele für die Einbindung der Heraldik ins Spiel wären folgende:

- Bei einer Festivität in Windhag spielt ein Barde auf. Seine Weise handelt von zwei Fröschen, die nicht aufgepasst haben und sich an einer Flamme verbrannten. Hierbei handelt es sich um einen versteckten Hinweis auf eine Intrige des Junkers von Kleinau (Goldene Flamme auf blauem Grund) gegen den Baron von Südhag, denn dessen Wappen zeigt zwei Frösche.
- Ein Veteran aus dem Orkensturm wirbt die Helden in Greifenfurt an, um ihm dabei zu helfen, eine alte Schmach zu tilgen. Sie sollen ihn ins Orkland begleiten, um ein Schlachtbanner des Feindes zu rauben. Dieses Banner zeigt einen roten Mond vor schwarzem Grund. Es wehte einst bei der Belagerung der Stadt und soll nun

endlich als Beutestück dienen, aus Rache für die Kameraden, die in dem Kampf damals fielen.

- Bei der Reise durchs Weidensche fällt den Helden auf, dass bei allen Rittern, denen sie begegnen, in der oberen linken Ecke der Schilde entweder ein Löwenkopf oder ein silberner Falke zu sehen ist. Jedermann beäugt sie misstrauisch und sucht nach ähnlichen Zeichen – die Helden sind mitten in eine Herrschaftauseinandersetzung geraten. Die Zeichen drücken entweder die Unterstützung des Usurpators (Falke) oder die der Herzogin (Löwenhaupt) aus.

- In der Abgeschiedenheit der Heldenruz reitet den Helden ein Ritter mit blankem Schild entgegen. Nun ist Vorsicht geboten: Zum einen kann es sich um einen Ritter handeln, der Schande über sich gebracht hat und somit seinen Namen verschweigt. Zum anderen kann aber auch ein Geächteter vor den Helden stehen, der seines Wappens verlustig gegangen ist!

- Der junge Gero von Eichheck, ein verarmter Adelssprössling aus Weiden, ist einem atemberaubenden Skandal auf die Schliche gekommen: Der Bastardbalken, der das Wappen seiner Familie ziert, wurde zu Unrecht eingefügt! Als die Helden in seinem Auftrag Recherchen der brisantesten Art durchführen, decken sie ein uraltes Geheimnis auf: Vor langer Zeit gab es in den Reihen der Kaiserlichen Herolde ein schwarzes Schaf – der Wappenkönig des Neuen Reiches selbst ließ sich, von Rahja verführt, zu einer Fälschung hinreißen. Wird es gelingen, die Rechte derer von Eichheck nachträglich durch-



zusetzen? Und wie kann man sicher sein, dass diese Fälschung die einzige war?

- Die Helden sind neugierig wie immer und auf dem Weg in Richtung Dunkle Lande. Plötzlich werden sie Zeugen eines Kampfes dreier Ritter. Zwei von ihnen tragen einen dunkelblauen Mantel mit einem zweiköpfigen Wolf, einer trägt einen schwarzen Wappenrock mit einem roten, gehörnten Greif. Wem sollen die Helden nun beistehen? Zwei gegen einen ist ja wohl kaum ritterlich – und eine Chimäre wie dieser zweiköpfige Wolf mag auch nichts Gutes heißen. Oder etwa doch? Immerhin ist der Greif das Zeichen des Mittelreiches. Aber was sollen dann die Hörner dabei? Und wo haben die Helden die Farben Schwarz und Rot nur schon einmal gesehen ...?

Eine weitere gute Möglichkeit, Wappen ins Spiel zu bringen, stellen neben den mannigfaltigen Formen des Standeschwindels und der Heroldsbestechung (nur die Kaiserlichen Herolde sind dem Reich verpflichtet – alle anderen arbeiten für den, der sie bezahlt ...) die sogenannten Schmähwappen dar. Hierbei wird das Wappen des Gegners parodiert; zum Beispiel ist die Salzarelengräte als Schmähung des nostrischen Landeswappens ein beliebtes Emblem bei Andergaster Rittern. Eine ähnliche Funktion hat das Auf-den-Kopfstellen eines Wappens. Auch das weite Feld der Ritterorden bietet schöne Optionen für das Rollenspiel: So wird die Hexe in der Heldengruppe ein eher ungutes Gefühl empfinden, wenn sie die silber-goldenen Wappenfarben der Bannstrahler auf der Schabracke eines Pferdes vor ihrem Gasthaus erblickt. Eine Heldengruppe wird mit ziemlicher Sicherheit neugierig werden, wenn sie einen alten Folianten findet, der den silbernen Löwen auf rotem Grund auf dem Einband führt. Immerhin ist dies das Wappen des untergegangenen Theaterordens, und wer weiß, welche Geheimnisse das Buch lüften mag ...

Natürlich setzen all diese Beispiele voraus, dass die Spieler mit einer Probe auf das Talent *Heraldik* die Bedeutung der einzelnen heraldischen Zeichen kennen.

Für das letztgenannte Beispiel etwa sollte den Helden irgendwann die Erkenntnis kommen, dass der zweiköpfige Wolf das Wappentier Tobriens ist, während der gehörnte Greif einen Irrhalken darstellt, ein dämonisches Wesen, das zugleich das Wappentier Galottas ist. Nur so werden sie sich für die richtige Seite entscheiden können – und welche das ist, dürfte klar sein.

Regionale Reichs- und Landeswappen

Thorwal: kein einheitliches Wappenbild, häufig wird jedoch der silberne Pottwal als Swafnirsbildnis, im Wellenkranz und vor Blau oder Grün, gezeigt

Andergast: grüner Eichbaum vor silbernem Grund

Nostria: silberne aufrechte Salzarele vor blauem Grund

Bornland: kein einheitliches Landeswappen; das Seewappen zeigt einen silbernen 'Seewolf' in blauer Scheibe vor rotem Grund

Neues Reich: roter Greif in goldener Scheibe vor blauem Grund

Amazonenköniginnenreich: drei goldene Blüten, zwei über einer, vor blauem Grund

Horasreich: goldener, rot bewehrter Adler vor grünem Grund mit goldener Scheibe vor blauem Grund (dem Wappen des Alten Reiches) im Herzschild

Aranien: goldene wehrhafte Aranierkatze auf Türkisblau; die Flotte verwendet häufig auch die Sphinx

Khunchom: zwei gekreuzte blaue Krummsäbel vor silbernem Grund

Kalifat: gespaltener Echschädel in Gold auf Rot (eigentlich das Wappen von Unau bzw. der herrschenden Maugiriden)

Brabak: rote Harpyie vor goldenem Grund

Al'Anfa: goldener Umriss eines golden gekrönten Raben auf Schwarz

Dunkle Lande: kein einheitliches Wappen; Galotta führt den roten Irrhalken vor schwarzem Grund. Ebenso findet sich die rote siebenstrahligen Dämonenkrone vor schwarzem Grund, sowie dieselbe in verwechselten Farben



VON PIKENGEVIERT UND BREITSEITE - DIE HEERE UND FLOTTEN AVENTURIENS

Die folgenden Abschnitte sind eine — zugegebenermaßen
äußerst grobe — Zusammenfassung des
(auch inneraventurischen) Kenntnisstandes über die Heere und
Flotten aller wichtigen aventurischen Land- und See-

mächte. Genauere Informationen zu diesen Themen finden Sie in
den jeweiligen Regional-Publikationen.

DIE HEERE AVENTURIENS

Um es vorwegzunehmen: *Armeen* (also ständig einsatzbereite und aus dem Staatssäckel bezahlte Truppen) in der folgend beschriebenen Form gibt es eigentlich nur im Mittel- und Horasreich, in Aranien, in Al'Anfa und in Ansätzen im Kalifat, während die übliche Heeresmacht eines Landes durch einen *Kriegshaufen* repräsentiert wird, also die Gefolgschaft des örtlichen Herrschers, die sich in Adlige, Ritter, Krieger und Waffenknechte untergliedert und die meist wirklich nur für den Kriegsfall zusammengerufen wird (eine persönliche Leibgarde in Palastnähe einmal ausgenommen). Dieser Haufen ist höchstens durch Schärpen oder Aufnäher auf den Jacken als zusammengehörig kenntlich und meist wenig aufeinander eingespielt.

Diese Kriegshaufen werden sowohl eingesetzt, um die Nachbarn zu überfallen, als auch, um solche Überfälle abzuwehren, wobei in letzterem Fall auch schlecht ausgestattete Bauernhaufen und städtische Milizen herangezogen werden.

Anders bei den stehenden Heeren: Hier rekrutiert sich die Truppe aus Freiwilligen oder 'geworbenen' Kämpferinnen und Kämpfern einer Region, die dazugehörigen niederen Offiziere meist aus den dortigen Kadettenschulen, die Kommandeure aus dem örtlichen Hochadel; Rekrutierungsbasis ist die Grafschaft. Da diese Truppen meist eher ihrer Heimat verpflichtet sind, haben die jeweiligen Herrscher zusätzlich zu ihrer Hausmacht noch weitere Leib- oder Elitegardien in ihren Diensten, die nur ihrem persönlichen Oberbefehl (oder dem des jeweiligen Reichsmarschalls, Erzmarschalls, Mautabans o.ä.) unterstehen.

Dazu kommen im Mittel- und im Horasreich noch die Leibregimenter der Landesherren, die die 'stehende' Form der Kriegshaufen darstellen, sowie die nur im Kriegsfall einberufenen Landwehrregimenter (eines pro Grafschaft). Letztere sind, da zu ungewohntem Dienst gepresst und meist miserabel ausgerüstet, von ausgesprochen zweifelhafter Moral und in den wenigsten Fällen eine Hilfe auf dem Schlachtfeld. Es ist zwar möglich, sich von diesem Dienst freizukaufen, aber für die einfachen Bauern oder Handwerker meist zu teuer, wohingegen es bisweilen geschieht, dass ein Graf seine Grafschaft dadurch 'freikaufte', dass er dem Kaiser im Kriegsfall eine Söldnereinheit oder den Sold für selbige stellt.

Überhaupt haben sich die stehenden Heere als eine sehr kostspielige Angelegenheit erwiesen, und vielerorts sind die nach dem Blutzoll der borabardianischen Schlachten geschrumpften Regimenter bewusst nicht wieder aufgestockt worden, zumal sich auch eine gehörige Kriegsmüdigkeit breit gemacht

hat. (Die bei den Stadtbeschreibungen in diesem Band präsentierten Zahlen für 'reguläre' Banner und Regimenter sind die *Sollstärken*.) Über kurz oder lang wird sich das Schwergewicht der militärischen Einheiten wohl auf die Leibregimenter der Landesherren einerseits und auf Söldnerhaufen andererseits verlagern.

MILITÄRISCHE EINHEITEN

Die kleinste militärische Einheit ist das **Banner** von etwa 50 Kämpfern, das sich meist in Haufen, Lanzen oder Rotten von 10 Kämpfern untergliedert — die Untergliederung in 'Hände' oder 'Sterne' zu Fünfen findet sich nur in Spezialeinheiten. Bei der Kavallerie wird diese Einheit Schwadron, bei Schützen und 'technischen Einheiten' (Sappeure, Katapulte) meist Kompanie genannt. Je nach Waffengattung kann ein Banner





mit Stabsoffizieren, Schreibern, Feldschern, Geweihten und Botenläufern auch gut 60 Köpfe umfassen, jedoch ist selten einmal ein Banner auf Sollstärke ...

Zehn Banner oder Schwadronen bilden ein Regiment, wobei die Einteilung des Regiments meist nach der Hauptwaffe erfolgt, wiewohl z.B. in einem Pikenierregiment auch nur sechs Banner Piken, dazu zwei Banner Hellebardiere, ein Banner Schwertschwinger und eine Kompanie Schützen enthalten sein können, wie auch technische Regimenter meist Banner zum Schutz der Belagerungsmaschinen umfassen.

Das Regiment ist zwar die typische Einheit auf dem Schlachtfeld, aber bisweilen werden zu Kriegszügen (oder um eine größere Organisationsstruktur zu schaffen) zehn Regimenter zu einer Legion zusammengefasst.

An älteren und wenig verwendeten Einheitenbezeichnungen seien hier noch das Bataillon zu 100 Kämpfern (meist bei Pikenieren) und die Kavallerie-Eskadron zu 25 Kämpfern (weil in diesem Fall die dazugehörigen 25 Pferde den Rest der Einheit stellen) erwähnt.

Nicht vergessen werden darf, dass eine Armee auf dem Marsch neben den Kämpferinnen und Kämpfern noch über Trossvolk verfügt, das in den meisten Fällen an Kopffzahl den kämpfenden Einheiten gleichkommt.

WAFFENGATTUNGEN

Zuerst einmal muss hier als grösste Einteilung zwischen Reiterei und Fußvolk unterschieden werden.

Als **Leichtes Fußvolk** werden die Truppen angesehen, die als einzelne Kämpfer im Gefecht Mann gegen Mann geübt und dementsprechend meist mit Schwert und Schild, Axt und Schild, Anderthalbhänder oder Speer (und Schild) ausgestattet sind. Diese Einheiten sind hoch angesehen, haben häufig aber auch die höchsten Verluste einer Schlacht zu erleiden, da sie zugunsten der Beweglichkeit meist nur leicht gerüstet sind und zumeist als Plänkler der Hauptmacht vorangehen.

Das **Schwere Fußvolk** ist für den Kampf Einheit gegen Einheit gedrillt und beherrscht verschiedene Formationen und Taktiken, die sich wirkungsvoll nur im Geviert oder ähnlichen Aufstellungen umsetzen lassen. Die typischen Vertreter dieser Waffengattung sind mit der langen Pike oder mit Hellebarden (Glefen, Partisanen, Rossschindern o.ä.) und einer kurzen Seitenwaffe ausgestattet und meist schwerer gerüstet (die Pikeniere zumindest mit Brustharnisch und Helm, die Hellebardiere dagegen oft in Dreiviertel- oder Vollrüstung). Diese Kontingente werden häufig von Städtern gestellt. Ebenfalls zum Schweren Fußvolk werden speziell ausgerüstete Seekrieger und amphibische Einheiten gerechnet, die zwar selbst meist eher leicht gerüstet sind, aber häufig über Fernwaffenunterstützung, Scharfschützen oder sogar Granatieri verfügen.

Ebenfalls zum Fußvolk zählen die **Schützen** mit dem Bogen (je nach Region unterschiedlich Kurz-, Komposit-, Kriegs- oder Langbogen) oder der (meist leichten) leichten Armbrust (im Horasreich einige wenige Einheiten auch mit Arbalette oder Balestra), deren Ansehen gerade in römisch geprägten Armeen eher gering ist, die sich jedoch, massiert eingesetzt, als schlachtentscheidend erweisen können.

Schlussendlich werden auch alle 'technischen Einheiten' zum Fußvolk gerechnet, seien es **Schanzkompanien**, die Befestigungen ausheben, Sappeure, die gegnerische Festungen unterminieren, **Bombardenkompanien** mit ihren Wurfmaschinen, Groß-Armbrüsten und Torsionsschleudern (die im Horasreich nicht nur bei Belagerungen, sondern auch in der Feldschlacht eingesetzt werden), **Mauerbrecher** mit ihren Widdern und Belagerungstürmen und **Brückenbaukompanien**. Bei den 'anspruchsvollen' dieser Einheiten handelt es sich um zivile Spezialisten, die sich im Kriegsfall einem militärischen Stab unterordnen und für ihre laxen Disziplin berüchtigt sind, bei den Schanzkompanien eher um gepresste und gezogene Bauern und Tagelöhner.

Als **Leichte Reiterei** gelten jene Reitertruppen, die wirklich nur leicht gerüstet und mit kurzen Lanzen, Säbel oder Rabenschnabel und dazu einem Schild ausgerüstet sind. Nach ihrer üblichen leichten Rüstung heißen sie bisweilen auch Kürassiere; ihre Aufgabe ist die von Plänklern, Aufklärern, Voraustrupps und auch Plünderern, ihre Reputation die von heldenmütigen Draufgängern.

Die **Schwere Reiterei**, je nach Region auch als Panzerreiter, Schlachtreiter oder Dragoner bekannt, hat dagegen die Funktion, die gegnerischen Fußtruppen zu umfassen oder auseinanderzusprengen. Zu diesem Zweck sind sie mit langen Lanzen als Haupt-, Säbeln, Anderthalbhändern oder Reiterhämmern als Seitenwaffe ausgestattet und meist in eine Dreiviertel- oder gar Vollrüstung gehüllt. Da die Kämpferinnen und Kämpfer dieser Einheiten in den meisten Armeen ihre Pferde und Rüstungen selbst stellen müssen, sind solche Truppen meist auf die Adligen eines Landes beschränkt.

Weitere Reitertruppen sind die **Berittenen Schützen** (häufig bei den tulamidischen Völkern, aber auch die horasischen Arbalettieri) und die **Späher** und Botenreiter, wobei letztere jedoch nicht in kompletten Einheiten organisiert, sondern meist einem Regimentsstab zugeordnet sind.

DIENSTGRADE

In der mittelreichischen Armee lauten die verbreiteten Ränge Rekrut, Gemeiner, Korporal (Anführer einer Hand, Befehlshaber eines Geschützes o.ä., häufig auch einfach nur der Vertreter eines Weibels), Weibel (Anführer einer Lanze, Rote oder eines Haufens), Fähnrich/Bannerträger (Anführer der 'Ersten Rote', Adjutant eines Hauptmanns oder eben Bannerträger; meist der Einstiegsrang für Ahgänger von Kadettenschulen), Leutnant (Adjutant eines Hauptmanns, meist in der Kavallerie, oder einer halben Kompanie bei Schanzern und Bombarden), Hauptmann oder Rittmeister (Kommandant eines Banners oder einer Schwadron), Oberst (Regimentskommandant) und Marschall; im Horasreich heißen die korrespondierenden Ränge Rekrut, Soldat, Korporal, Sergeant, Ensignio, Leut(e)nant, Kapitan, Kolonello und Mareschall; in der neuen arabischen Armee entspricht der Rang eines Tschauich dem eines Korporals, der eines Bashar einem Weibel, der eines Beybasha einem Bannerträger, der eines Agha einem Hauptmann und der eines Miralay einem Oberst.



SÖLDNER

Neben den regulären Armeen (von denen es ja eigentlich nur die des Mittelreichs, des Horasreichs und Araniens gibt) und den Haustruppen der Adligen sind *Söldner* die Hauptstütze der Militärmacht der verschiedenen Reiche, professionelle Kämpfer verschiedenster Waffengattungen, die von Adligen oder reichen Kaufleuten sowohl zum Schutz von Handelszügen als auch für Kriege angeworben werden.

Söldnerhauptleute sind häufig Kor-Geweihte, und auf einen solchen geht auch der Ehrenkodex der meisten Söldnertruppen, der berühmte *Khunchomer Kodex*, zurück. In diesem 'Mustervertrag', den sich auch zukünftige Dienstherren gut durchlesen sollten, finden sich nicht nur Details zu Sold (üblicherweise 3 Silbertaler pro Tag für einen Gemeinen, 5 bis 8 Silbertaler pro Tag für einen Offizier, Spezialisten oftmals mehr), Beuteanteilen und Sterbegeld, sondern auch und vor allem Passagen zu Beginn und Ende des Arbeitsverhältnisses, zum korrekten Verhalten eines Anwerbenden und dergleichen mehr.

Die wichtigsten und berühmtesten Söldnereinheiten Aventuriens sind die Kusliker, Hylailer und Premier Seesöldner (von jeweils etwa Regimentsstärke), die Tulamidischen Reiter aus Fasar (2 Regimenter), die Uhdemberger Legion (knapp ein Regiment), die Löwen von Thalusa (6 Kompanien) und die Alanfaner Dukatengarde (5 Kompanien), die wohl Kämpfer für Kämpfer beste Söldnereinheit des Kontinents. Zentren des Söldnerwesens sind das Horasreich, Mhanadistan und Al'Anfa, wo sich auch einzelne freie Mietlinge als Leibwächter, Starker Arm oder Schläger anwerben lassen.

AVENTURISCHE HEERSCHAREN

Kommen wir nun zu einer kurzen Betrachtung der Landheere der verschiedenen Reiche Aventuriens:

Das Mittelreich: Trotz Orkensturm, Answinkrise und borbaradianischer Invasion (und dem damit verbundenen Gebietsverlust) stellt das Mittelreich mit seinen 25 *Garderegimentern* (davon 7 beritten) und den 9 *Regimentern der Landesherren* (Adels- und Ritteraufgebot, daher 6 beritten) immer noch die größte Landmacht Aventuriens dar. Allerdings ist auch sechs Jahre nach dem Ende des Borbaradkrieges kaum eines der Regimenter auf Sollstärke – und diejenigen, die es sind, wurden hastig mit unerfahrenen Rekruten aufgefüllt. Die Hauptmacht der Garderegimenter bildet das schwere Fußvolk mit Hellebarden und Piken, verstärkt durch schwere Reiterei. Dazu können im Notfall noch in jeder Grafschaft ein Regiment *Landwehr* ausgehoben werden, deren Ausrüstung und Kampfmoral allerdings zweifelhaft ist. Im Vergleich zu den Garderegimentern ist die Zahl der Haustruppen der Landesherren dagegen angestiegen, und viele der Streiter sind ehemalige Kämpfer der Garden ... Söldner hingegen sind im Mittelreich noch wenig verbreitet, nehmen an Zahl aber langsam zu. Durch die Verluste der letzten Jahre sind Formationstaktiken momentan wieder etwas im Rückgang begriffen, wohingegen den Fähigkeiten des einzelnen Kämpfers (das Mittelreich verfügt über die größte Dichte an Kriegerakademien) wieder größeres Gewicht zukommt.

Das Horasreich: Von den Kriegen der Neuzeit weitgehend unberührt geblieben, verfügt das Horasreich – zumindest auf

dem Papier – über eine schlagkräftige Armee aus 19 *Garderegimentern* (4 davon beritten), 56 *Banner Söldner* (7 beritten) und 22 *Banner Ordenskrieger* (alle teilberitten). Davon sind aber nur wenige Einheiten auf Sollstärke, und Postengemauschel, Standesdünkel und Ämterkauf tun ihr übriges, die wirkliche Schlagkraft der Armee deutlich herabzusetzen, einmal davon abgesehen, dass Söldner und Ordenskrieger auch nur unter speziellen Umständen zur Verfügung stehen. Einige Regimenter der Horaslegion (der K.u.K. Elitegarde) sind allerdings zu den besten Einheiten Aventuriens zu zählen, sowohl was Ausrüstung als auch Ausbildung angeht – nur Kampferfahrung fehlt den meisten Streitern. Die Haustruppen der lokalen Adligen sind eher klein, aber deutlich im Wachsen begriffen, da sie als Garantie gegen wachsenden Horas-Zentralismus verstanden werden.

Die Armee des Horasreichs ist durchschnittlich etwas leichter gerüstet als die des Mittelreichs, dafür in Spießformationen, massiertem Einsatz von Armbrüsten, schnellen Reiterattacken, Feldgeschütz- und Zaubерunterstützung geübt.

Das Bornland: Anders als im Mittelreich oder Horasreich existieren im Bornland keine stehenden Truppen oder Garderegimenter. Statt dessen sind die Adligen der großen Regionen Sewerien, Festenland und Mark verpflichtet, im Kriegsfall bestimmte Kontingente aufzustellen, die insgesamt eine Stärke von etwa 7 *Regimentern* erreichen; dazu kommen noch etwa 2 *Regimenter Seesoldaten* und *Garden der freien Städte*. Der Ausrüstungsstand der Adelskontingente ist meist (denn die Mehrzahl dieser Truppen wird von Bauernwehr gebildet) genauso schlecht wie deren Ausbildung – aber da das Bornland noch nie in einen Konflikt mit einem anderen Staat verwickelt war, lässt sich über die Kampfkraft der Truppen nichts Genaues sagen.

Eine bornländische Besonderheit sind die *Geflügelten*, fast schon ein Ordensbund sewerischer Adliger, von denen es etwa 100 im Bornland gibt und die an den Adler-, Schwanen- oder Drachenflügeln am Rücken ihrer Rüstung zu erkennen sind. Jeweils ein Paar dieser Flügel ist keine Nachbildung, sondern ein mit magischen Kräften ausgestattetes Original, und es heißt, wenn die Geflügelten unter ihren 'Gebietigern' (den Trägern der ursprünglichen Flügelpaare) zusammenkommen, erzittere die Erde.

Die Thorwaler: Zwar sind die Nordleute als Einzelpersonen zu den gefährlichsten Kämpfern Aventuriens zu rechnen, aber dennoch haben sie nie eine über ihre Schiffs- oder Dorfgemeinschaften hinausgehende Heeresstruktur entwickelt. Die üblichen Waffen der Thorwaler sind Axt und Schild, aber auch Spieße und scharfe Hieb Waffen aller Art sind bei ihnen verbreitet – vor allem aber ist jeder Thorwaler und jede Thorwalerin über 14 Jahren als 'bewaffnet und gefährlich' zu betrachten ... **Die Orks** haben während des Orkensturms (17–20 Hal) schlussendlich derbe Verluste einstecken müssen, aber trotzdem den zuerst eroberten Svelltschen Städtebund halten können. Und da die Schwarzelpele eine kürzere Generationenfolge haben, muss damit gerechnet werden, dass demnächst wieder *mehrere zehntausend Orks* unter Waffen stehen, diesmal ausgestattet mit dem Wissen der überlebenden Veteranen – und immer noch angeführt vom legendären 'Schwarzen Marschall' Sadrak Whasso.

Orks kämpfen meist in losen, sippenorientierten Haufen mit wüst gemischter Bewaffnung, verfügen aber auch über Kata-



pulte, gepanzerte Streitwagen und ein größeres Kontingent berittener Schützen.

Nostria und Andergast: In den beiden streitenden Königreichen finden sich noch die traditionellen Kriegshaufen und Adelsgefolgschaften in Reinform: adlige Heerführer, eine geringe Anzahl Ritter, jeweils von einer Handvoll Waffenknechte begleitet, und ein großer Haufen nur mit improvisierten Waffen ausgerüstetes, von den Adligen zum Kriegsdienst verpflichtetes Fußvolk. Beide Länder sind in der Lage, vielleicht 500 *professionelle Kämpfer* aufzustellen (und *schätzungsweise 2.000 Bauern* zum Dienst zu pressen), aber solche Zusammenballungen von Militärmacht hat es in keinem der vielen Kriege der gemeinsamen Vergangenheit je gegeben. Als Besonderheit sei zu erwähnen, dass beide Staaten über eine Magierakademie verfügen und sich auch nicht scheuen, Zauberei im Kampf einzusetzen (bislang allerdings ohne durchschlagende Wirkung).

Der neue andergastische König Efferdan hat zwar angekündigt, sein Land neu zu gestalten, aber inwieweit sich dies auf das Heer auswirkt, mag fraglich bleiben.

Zwerge und Elfen: Beiden Völkern ist eine Form von Heeresorganisation unbekannt. Zwar sind bei beiden die meisten Angehörigen des Volkes waffenfähig, doch mischen sie sich äußerst selten in die Angelegenheiten der Menschen ein und führen auch sonst eigentlich keine Kriege. Die wenigen Male, da Zwerge oder Elfen den Menschen bei ihren Schlachten beistanden (während des Orkensturms und bei der Schlacht an der Trollpforte), handelte es sich fast ausschließlich um Freiwillige, die bei den Zwergen lose nach Sippen und Waffengattungen, bei den Elfen völlig unorganisiert waren.

Das Kalifat: Die überwiegende Mehrheit der Novadi-Truppen gehört — wie sollte es anders sein — der Reiterei an, traditionsgemäß nach Stämmen organisiert und von unbezähmbarer Wildheit. Diese wurde den Reitern des Kalifen im Krieg gegen die disziplinierten Truppen Al'Anfas jedoch zum Verhängnis, und so machte sich Kalif Malkillah III. daran, das Heer neu zu organisieren und sogar feste Einheiten zu schaffen: die, wie aventurienweit üblich, in Gruppen zu 50 Kämpfern zusammengefassten Spahija (Reiter) und Askarija (Fußtruppen), wobei bei der Reiterei Lanzenkämpfer und berittene Bogenschützen vorherrschen, bei den Fußtruppen nur nach Schützen und Nahkämpfern getrennt wird. Die Elite wird von den drei Batalyuni der Murawidun gestellt, von Kindesbeinen an ausgebildeten Kämpfern, die als 'Mündel des Kalifen' ausschließlich ihrem Herrscher gegenüber loyal sind.

Nach einem Debakel bei dem Versuch, sich als Ordnungsmacht im umkämpften Rashdul zu etablieren, zählt das (reguläre) Novadi-Heer höchstens noch 1.500 *Reiter*, 1.000 *Fußkämpfer* und 300 *Murawidun*, so dass sich Malkillah wieder auf die Unterstützung der Stammes-Sultane verlassen muss.

Aranien: Von den *neun Regimentern* des Mhaharanyat sind immerhin sechs beritten, eines sogar mit Streitwagen ausgestattet, womit bereits die wichtigste Besonderheit der aranischen Truppen genannt wäre, die sich ansonsten an der Struktur der mittelreichischen Truppen orientieren, deren Ränge jedoch tulamidisch benannt sind und in denen, wie in Aranien üblich, viele Offiziersposten mit Frauen besetzt sind.

Die tulamidischen Stadtstaaten: Khunchom, Rashdul, Thalusa und Fasar verfügen jeweils über Gardien ihrer Provinzfürsten, städtische Milizen und Söldnerkontingente (wie die berühmten tulamidischen Reiter). In den Städten ist der Bewaffnungs- und Ausbildungsgrad der Bürgermilizen sehr hoch, und auch die Gardien, die natürlich auch der Repräsentation dienen, können als kompetente Kämpfer angesehen werden — kein Wunder also, dass die Städte ihre Unabhängigkeit bislang erfolgreich verteidigt haben.

Al'Anfa: Die alananische Armee gliedert sich nominell in drei 'Schwarze Legionen' und die Kämpfer an Bord der 'Schwarzen Armada', wobei jedoch zu keinem Zeitpunkt in der Geschichte der Stadt so viele Menschen unter Waffen standen — die eigentlichen Gardetruppen der Stadt bestehen aus 17 *Bannern quasi dauerverpflichteter Söldner* (darunter die *Dukatengarde* und der *Schwarze Bund des Kor*), 10 *Bannern Stadt- und Tempelgarden*, 5 *Bannern Ordenskriegern* und etwa 500 *Freibeutern*. Diese Truppen dienen seit dem verlorenen Krieg gegen das Kalifat nur noch der Sicherung der alananischen Besitzungen, auch wenn einzelne Einheiten wie die *Basaltfaust* es jederzeit auch mit einem Regiment beliebiger Gegner aufnehmen könnten.

Die **Stadtstaaten des Südens** verfügen jeweils über kleine Heerhaufen, die den lokalen Herrschern verpflichtet sind, dazu Bürgermilizen und, wenn das Staatssäckel es erlaubt, Söldnereinheiten. Regelrechte Heeresorganisationen sind hier größtenteils unbekannt, einzig Trahelien verfügt über einige reguläre Einheiten.

Die Schwarzen Lande: Da sich alle Heptarchien auf militärische Stärke gründen, wundert es nicht, dass sie allesamt auch über große Truppenkontingente verfügen (mit Ausnahme Glorantias, das nur über einige Söldnerhaufen verfügt). Als Besonderheiten sind hier Xeraans daimonide *Legion von Yaq-Monnith* und Rhazzazors untoter *Endloser Heerwurm* zu nennen, während sich Galotta, Haffax und Dimiona großteils auf 'Linientruppen' wechselnder Qualität und Loyalität verlassen.

Allen Truppen der Heptarchen ist gemein, dass sie sich in großem Umfang auf Zauberei in allen (dunklen) Formen verlassen, sei es, dass sie ganze Kompanien von Untoten in ihren Reihen haben, sei es, dass sie Luftunterstützung durch fliegende Dämonen erhalten oder mit irrwitzigen Kriegsmaschinen daherkommen. Häufig sind die Kämpfer (oder zumindest die Offiziere) auch Paktierer mit einem Erzdämon.



DIE KRIEGSFLOTTEN AVENTURIENS

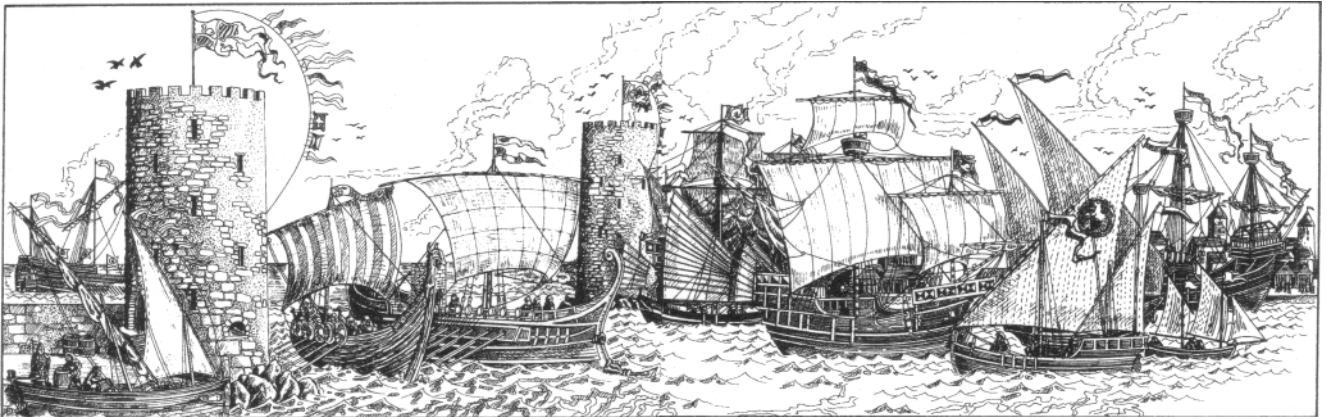
Jedes Reich Aventuriens, das an einer Küste liegt, repräsentiert seine Macht und Unabhängigkeit natürlich auch gerne durch eine waffenstarrende Kriegsflotte, wobei ein solches Unterfangen auch schon manches Reich in den Ruin getrieben hat, denn der Bau und Unterhalt einer Flotte übersteigt die Kosten für ein Landheer oft um das Vielfache ...

Das Rückgrat einer Flotte bilden meist schwere Segelschiffe (Karracken, Schivonen, Holken, Zedrakken) oder Ruderschiffe (Galeassen, Triremen), die mit vielen Arten von Torsionsgeschützen und Schleudermaschinen bestückt sind, während die leichteren Einheiten (gesegelte Karavellen, Thalukken und Lorchas, geruderte Biremen und Dromonen) meist Aufklärungsaufgaben erfüllen.

Straff organisierte Flotten sind meist in Flottillen zu einem

halben Dutzend Schiffen unterteilt, aber da die meisten Flotten über zu wenig Schiffe verfügen, sind Seekriegstaktiken und raffinierte Manöver noch wenig entwickelt. Üblicherweise duelliert man sich für ein, zwei Salven auf längere Entfernung mit den Geschützen, um dann schnell in den Enterkampf überzugehen, weswegen die meisten Kriegsschiffe größere Kontingente an Seesöldnern mit sich führen.

Neben den im folgenden erwähnten Kriegsflotten der großen und kleineren Reiche werden die Meere natürlich auch noch von allerlei Seeleuten befahren, die nicht nur die efferdgefällige Seefahrt im Sinn haben — diese *Piraten* sind vor allem im südlichen Perlenmeer und in der Charyptik anzutreffen, und oftmals in größerer Zahl als die Flotten, die hier für Recht und Ordnung auf den Meeren sorgen sollen.



Das Mittelreich: Die größte Militärmacht zu Lande ist natürlich auch auf den Meeren um Aventuriens präsent, und dies gleich mit zwei Flotten: der in Havena und Harben stationierten Westflotte und der Perlenmeerflotte mit Haupt- (und einzigem) Hafen Perricum.

Die *Westflotte* umfasst *etwas mehr als drei Dutzend Schiffe*, von denen viele nicht hochseetaugliche Galeeren verschiedener Größe (darunter ein Schiff der Perricum-Klasse) sind, die fast ausschließlich zur Sicherung des Deltas des Großen Flusses und der Mündung des Tommel eingesetzt werden, während einige schnelle Karavellen Patrouillenfahrten zwischen Nostria und Grangor unternehmen und die (seltenen) Piraten aufbringen sollen. Die Westflotte des Mittelreichs untersteht Admiral Radulf Eran Galahan, dem Provinzherrn von Windhag.

Die *Perlenmeerflotte* des Mittelreichs ist nach den verlustreichen Schlachten der borbaradianischen Invasion, nach der endgültigen Unabhängigkeit Araniens, nach Sabotageakten und Desertionen zu einem Schatten ihrer selbst herabgesunken und besteht nur noch aus etwa *zwei Dutzend Schiffen* verschiedener Größe und Art, jedoch fast durchgehend in schlechtem Zustand, und von Matrosen mit gebrochener Moral. Die Flotte untersteht dem direkten Kommando des Reichsgroßadmirals Rudon von Mendena (der jedoch in Gareth residiert).

Letztlich erwähnenswert ist noch die 'Südflotte' des Gareth Kaiserreichs, die 'die Interessen der Raulskrone im Südmeer und den Kolonien' vertreten soll — in Wirklichkeit aber eher das 'Strafgeschwader' der Flotte darstellt. Die *vier Schiffe*, angeführt von der modernen Schivone *Stern von Beilunk* (die an-

deren drei Einheiten sind, mit Verlaub, schwimmende Särge, die sich Holken und Triremen nennen) sind in Hôt-Alem stationiert und unterstehen Vizeadmiralin Deirdre ni Sanin, die wegen angeblicher Verwicklungen in die Meuterei ihres Vaters zur Kommandantin der Flottille befördert wurde.

Das Horasreich: Die Flotte des Horasreiches (die seit mehr als 10 Jahren auch die seeköniglich-cyclopäische Flotte umfasst) ist mit mehr als *150 Schiffen* zwar nicht die größte Aventuriens, aber unzweifelhaft die schlagkräftigste, denn hier hat man schon früh Wert auf einheitliche Schiffsgestaltung, auf Breitseiteengefechte und Flottentaktiken gelegt, und die Ausstattung der modernen Schivonen der König-Therengar-Klasse oder der Galeassen der Seekönig-Mermydion-Klasse spiegelt dies auch wider. Die horasische Flotte ist in drei Unterflotten (Heimatflotte, Zyklopenflotte, Expeditionsflotte) und weiter in Flottillen unterteilt, die auf die verschiedenen Häfen des Reiches verteilt sind (wobei zugegeben werden muss, dass die Stabsoffiziere der Expeditionsflotte ihrem eigentlichen Einsatzgebiet im Südmeer noch nie näher als Brabak gekommen sind ...)

Auch wenn der Dienst in der Horasflotte hart, schmutzig und gefährlich ist, so drängen doch immer wieder junge Leute zur Flotte, die die Unabhängigkeit und neue Größe des Nachfolgers des Alten Reiches repräsentiert. In den vergangenen Gefechten mit den Thorwalern konnte die horasische Flotte ihre strukturelle Überlegenheit deutlich unter Beweis stellen, auch wenn sie einige wenige Niederlagen hinnehmen musste. Momentan sind einige Kriegs- und Transportschiffe an die Nordmeer-Handelscompagnie HPNC ausgeliehen.



Das Bornland: Die etwa 80 bewaffneten Schiffe des Bornlands gelten zwar als Kriegsflotte mit eigenen Admiralsämtern, sind aber in Wirklichkeit bewaffnete Kauffahrer und deren Begleitschiffe, was aber die Qualität von Material und Besatzung in keinsten Weise herabsetzen soll, denn immerhin wurde im Bornland die Schivone entwickelt, und die Ausbildung der Besatzungen ist der im Horasreich fast ebenbürtig.

Finanziert wird die bornländische Flotte in erster Linie von den Handelsstädten Festum und Neersand (und über Kredite, die das Adelsmarschallsamt aufnehmen muss, zu guten Teilen vom Handelshaus Stoorrebrandt). Die Festumer Kauffahrer haben schon früh das Geleitzugsystem eingeführt, was ihnen jetzt beim Durchqueren der Blutigen See von größtem Nutzen ist.

Die **Thorwaler** sind zwar als größte seefahrende Nation bekannt, besitzen aber dennoch keine Kriegsflotte im eigentlichen Sinn, wohl aber auch nach dem Seekrieg mit den Horasiern noch *gut 250 Ottas und die gleiche Anzahl Knorren*, mit denen sie sowohl Handel als auch Küstenpiraterie betreiben. Da ihre schnellen und wendigen Schiffe weder für den Geschütz- noch für den Enterkampf geeignet sind, müssen sich die Nordleute auf ihre überlegene seemännische Erfahrung verlassen, wenn Kriegsschiffe fremder Nationen am Horizont auftauchen.

Diesem Problem wird nun seit einigen Jahren durch ein ehrgeiziges Programm des ehemaligen Hetmanns Tronde zu Leibe gerückt, und es scheint, als hätten die Thorwaler mit dem *Winddrachen* mittlerweile einen neuen Schiffstyp gefunden, der sowohl für den neuzeitlichen Seekrieg geeignet ist als auch dem Streben nach einer Schiffsgemeinschaft nachkommt – allein, an guten Geschützen hapert es momentan noch. Dazu kommen weniger als eine Handvoll *Runskips* – mit der Zauberei der Olporter Runajasko-Zaubererschule ausgestattete Schiffe und speziell mit diesen Schiffen verbundenen Besatzungen.

Nostria: Es soll nicht unerwähnt bleiben, dass auch das kleine Nostria über eine seiner Größe und Bedeutung angemessene Kriegsflotte verfügt – und zwar nach einem ehrgeizigen Rüstungsprogramm zur See, das aus der Vernichtung der nostrischen Flotte durch die Thorwaler vor mehr als einem Jahrzehnt resultierte. Will heißen, neben einigen Bombardenflößen und mit schrecklicher *Kriegsbemalung* versehenen Fischerbooten auf dem Thurensee verfügt Nostria über mittlerweile zwei Kriegsschiffe (die in den vergangenen Kämpfen von den Thorwalern verschont wurden) – und damit über eine unendliche Übermacht gegenüber dem Erzrivalen Andergast ...

Das Kalifat: Ohne einen eigenen Hafen (Kannemünde gehört nominell dem Bornland) hat das Kalifat es schwer, eine eigene Flotte zu unterhalten – und so bleiben die Aktivitäten des Kalifen auf die Kaperfahrten einiger rastullahgläubiger Piraten beschränkt, von denen El Harkir sicherlich der berühmteste ist. Aranien: An der Blutigen See gelegen und im ständigen Kriegszustand mit den Flotten der Heptarchen und den Monstrositäten der See, verfügt die Mhaharani Eleonora über immerhin *zwölf Geschwader*, die jeweils von einer Galeasse der Perricum-Klasse (aus mittelreichischen Beständen, die bei der Unabhängigkeit in aranischen Beitz übergangen) angeführt werden und die aus weiteren Biremen und Triremen sowie einigen schnellen Thalukken als Hilfsfahrzeuge bestehen. Kommandiert wird diese Flotte von Admirelin Peliopie von Rathmos.

Die tulamidischen Küstenstädte: In Khunchom sind mit den *Wächtern des Mhanadi* etwa *drei Dutzend Schiffe* aller Größen und Klassen stationiert, die von hier aus gegen die Piraten der Schwarzen Lande operieren. Als Besonderheit ist anzumerken, dass auf jedem dieser Schiffe mindestens ein Novize der Efferd-Kirche Dienst tut und dass die Besatzungen bei weitem nicht nur aus Tulamiden, sondern aus Freiwilligen und Seesöldnern aus aller Herren Länder bestehen. Die thalusanische Flotte besteht aus *einem Dutzend Zedracken und Thalukken* und hat sich bislang weitgehend aus den Kämpfen im Perlenmeer herausgehalten, was aber auch gut am gerade vollzogenen Machtwechsel in der Stadt liegen mag.

Al'Anfa und Verbündete: Die aus den Städten Al'Anfa, Mengbilla und Mirham bestehende *Schwarze Allianz* verfügt insgesamt über *mehr als 200 Schiffe*, und die meisten davon sind von Sklaven angetriebene Galeassen, Triremen und Biremen, bemannt mit skrupellosen und häufig gut ausgebildeten Seesöldnern, teilweise sogar mit alananischen Kirchentruppen. Dies kann jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass das Zeitalter der Ruderschiffe auch im südlichen Perlenmeer und der Charyptik seinem Ende entgegengeht – aber da die Schwarze Allianz nur wenige Gegner hat, kontrolliert sie fast unangefochten die Seewege zwischen den Waldinseln, in der Straße von Sylla und der Goldenen Bucht.

Die Stadtstaaten des Südens: Ob Brabak, Sylla, Chorphop oder das Kemi-Reich: all diesen Staaten und Städten ist gemein, dass sie jeweils nur über kleine bis kleinste Flotten unter eigenem Banner verfügen, dafür aber sehr großzügig im Ausstellen von Kaperbriefen sind – die Flotte Syllas besteht zu mehr als neun Zehnteln aus Piraten, und für Brabak stechen Thorwaler Ottas in See. Und fast alle haben einen gemeinsamen Gegner (und durch die Gemeinsamkeit eine kleine Überlebenschance): Al'Anfa ...

Die Schwarzen Lande: Auf dem Perlenmeer und in der Tobrischen See gefährden drei Heptarchen mit ihren Flotten die Seefahrt der angrenzenden Länder. Der Moghuli Dimiona von Oron stehen etwa *20 Biremen, Triremen und Thalukken* zur Verfügung, von denen etliche mit der Versorgung der oronischen Besatzungsarmee im Yalaiad beschäftigt sind. Fürstkomtur Helme Haffax von Maraskan kommandiert *mehr als 50 Schiffe* (ebenfalls verschiedenster Bauart und häufig ehemals der mittelreichischen Perlenmeerflotte zugehörig), die sowohl zum Küstenschutz als auch zur Piraterie eingesetzt werden. Den größten *'Aktivposten'* besitzt – mittlerweile jedoch nur noch nominell – der Portifex Maximus Xeraan, auch wenn er keine eigentliche Kriegsflotte unterhält: *gut 3.000 Piraten mit etwa drei Dutzend Schiffen*, die in Mendena, auf Rulat und entlang der vormaligen Beilunker Ostküste beheimatet sind.

Mit diesen Flotten oft durch einen Pakt mit Charyptoroth verbunden (einer der Splitter der Dämonenkrone ist schließlich der Erzdämonin Charyptoroth zugeordnet) sind zahlreiche Meeresungeheuer und Seedämonen, von Seeschlangen und Algenwesen über Riesenkraken bis hin zu den Ma'hay'-tamim, den Dämonenarchen, die nicht nur selbst von jenseitiger Art sind, sondern auch eine Brutstätte und Basis für weitere Scheußlichkeiten bilden. Diese *'Schiffsdämonen'* sind oft mit Krakoniern und renegaten Risso, aber auch mit Wasserleichen oder blutgierigen menschlichen Söldnern bemannt.



TRUMSCHEIT, GAMBE, PFEIFENBALG - MUSIK UND TANZ IN AVENTURIEN

»Musik, so sagst du, sei als eigne Wissenschaft zu nennen, willst sie von Malerei, Mathematik, Magie gar trennen?
Sind nicht Hesindes Gaben allesamt im Schöpfergeist verbunden?
Wird nicht im Hexagramm des Clavichordes Saitenläng' gefunden?
Erahnst du nicht im Waldgesang des Albs die Zauberkraft? Sie ist es, die uns helle Freude, säße Trauer schafft:
Musik, mein Freund, sie ist es, die Natur und Geist vereint,
Musik, in deren Silberklang die ganze Welt erscheint.«
—aus der Komödie Der Zauberbarde von Kronhardt dem Kalten;
1001 BF

Die Musik Aventuriens ist gekennzeichnet durch das Neben- und Miteinander vieler verschiedener Kulturen, das auf einer jahrtausendealten Geschichte jenseits der menschlichen Vorstellungskraft beruht. Doch allen Völkern war und ist gemein, dass sie Musik und Tanz zu immer neuen Bedeutungen führten, ohne deren Wesen jedoch jemals völlig auszuschöpfen. Ob dieser Vielgestaltigkeit wird Musik oft als alle Sphären verbindendes Urprinzip ähnlich der Astralkraft beschrieben – und wer hat nicht schon vom Praioswunder zu Beilunk gehört, wo heiliger Gesang die Schwarzen Horden zurückschlug, wer kennt keine Märchen von der geheimnisvollen Kraft des gesungenen *Asdharia* der Elfen? Und von mancher Koscher Familie erzählt man gar, sie solle das Geheimnis einer uralten Melodie bewahren, die einen Diener des Namenlosen auf Dere herabzurufen vermag ... Die zahlreichen Theorien über den Zusammenhang zwischen Musik und Schöpfung mögen zwar die Grundlage der *musica speculativa* bilden, wie sie zu Punin oder Vinsalt gelehrt wird; dieses Kapitel aber soll sich mit weit derischeren Dingen beschäftigen: mit all jenen Klängen, die Mensch, Elf und Zwerg von Paavi bis Brabak verzaubern.

VON SPIELMANN UND SPRINGTANZ

Ob sie nun Barden, Skalden, Bänkelsänger oder Shabaqqinim genannt werden, den fahrenden **Spieleuten** Aventuriens kommt überall ähnliche Bedeutung zu (gut, die Skalden bilden hier als die Wahrer der thorwalschen Tradition eine gewisse Ausnahme). In jedem Dorf werden sie gerne gesehen, ihnen zuliebe feiert man für einige Stunden ein rauschendes Fest und erfreut sich an phantastischen Geschichten und Erzählungen aus fernen Ländern. Für diese eine Nacht sind sie Könige, alle Türen stehen ihnen offen. Kaum aber ist der Glanz des vergangenen Abends verfliegen, wirft man sie barsch vor die Türe und lässt sie weiterziehen, weiter zum nächsten, zum übernächsten Dorf... Obwohl die Spieleute die eigentlichen Träger der Musikkultur sind und in ihrer Funktion als Unterhalter und Nachrichtenüberbringer gar nicht mehr wegzudenken wären, werden sie vom Volk mehr geduldet als geliebt und gelten in den meisten Landstrichen (vor allem in Mittelreich und Bornland) gar als rechtlos. Ursprung dieser zwiespältigen Haltung ist wohl das

fast sprichwörtliche Misstrauen gegenüber 'den Fahrenden' und die Angst von Praios-Kirche und Adel vor der unkontrollierbaren Verbreitung freier Gedanken und Meinungen. Um diesem schweren Stand der Spielleute, der auch Gaukler, Sänger und Tänzer umfasst, zu entrinnen, schlossen sich in den Städten schon zur Rohalszeit zunftartige Verbände von **Stadtmusikern** zusammen, die ihre Rechte verbissen gegen die verhassten 'Störer' und 'Frötter' von außen verteidigten. Zu ähnlichem Ansehen sind in den meisten Städten die Stadtpfeifer und die **Turner** (eine Art Gauklertruppe zur Unterhaltung an Markt- und Festtagen) gekommen. Doch der Weg dorthin ist hart und wird einem von den amtierenden 'Spielmeistern' nicht gerade leicht gemacht, die weit lieber langjährige Lehrlinge als dahergelaufene Straßensänger in ihre Reihen aufnehmen. Nicht umsonst ist das verbrieft Spielrecht einer Stadt nicht minder begehrt als der Posten eines Hofbarden – denn, um es in den Worten der Bardin Torbenia auszudrücken: "Was nützen mir seidenes G'wand und viel Geld, wenn täglich der Graf mir das Gaukeln vergällt?"

Die Musik von Spielleuten wie auch Bauern und Bürgern fußt vor allem auf dem Gesang, der aber zumeist von einigen Instrumenten begleitet wird. Neben der allgegenwärtigen *Laute* (die ihren Namen übrigens vom tulamidischen *al'ūd* hat, was schlicht 'Essenz des Holzes' bedeutet) findet man in fast ganz Aventurien *Flöte*, *Fiedel*, *Harfe*, *Drehleier*, *Flötenbeutel*, *Schalmei* und *Zink*. Dieses gebogene, hölzerne Blasinstrument ist wohl zurückzuführen auf das Verbot von *Trompeten*, die Königen und Kaisern, sowie *Posaunen*, die der Ronda-Kirche vorbehalten sind, und unterscheidet sich im Klang in nichts von seinen blechernen Brüdern. Vor allem im Mittelreich beliebt sind *Trumscheit* (ein mannshohes, einsaitiges Streichinstrument von schnarrendem, trompetenähnlichem Klang), *Schwegel* (eine kurze Einhandflöte) und *Trommel*, letztere beiden meist von einem Musiker gleichzeitig zu spielen, im tulamidischen Kulturkreis treten *Bandurria*, *Kabasflöte*, *Dabla*, *Ganja* und *Zitar* in den Vordergrund. Zahlreich sind auch die Einflüsse anderer Völker in der menschlichen Musik, von der auelfischen Harfe und Hirtenflöte bis zur zwergischen Kesselpauke. Fast immer rein instrumental ist aber die **Tanzmusik**, die einen nicht minder wichtigen Platz einnimmt und in der bauerlichen Musik gar den Löwenanteil stellt – ungezählt sind die zahlreichen Tanzformen von gemächlichen Reigen bis zu wilden Springtänzen.

VON MINNESANG UND HOFCAPELLEN

Klar von den einfachen Spielleuten grenzen sich die ritterlichen **Minnesänger** ab, die zwar meist ebenfalls auf steter Wanderschaft sind, deren Lieder und Epen über Liebe und Ehre sich aber ausschließlich an das adlige Publikum richten. In seiner ursprünglichen Form ist der Minnesang nur noch in Weiden



erhalten, im übrigen Mittelreich jedoch sind seine vom regionalen Charakter geprägten Abwandlungen vorzufinden, vom Sang garetischer *Hofbarden* bis zu dem almadanischer *Troubadoure*. Während die meisten Spielleute der Bardenschule von *Torbenia* mit ihren volksgefälligen, nicht selten aufwieglerischen Liedern oder jener des detailverliebten *Penningvoss* folgen, bekennen sich höfische Barden fast ausnahmslos zu *Aldifreid von Trallop*, dem König der Sänger und Sänger der Könige.

Die sogenannte **höfische Musik** dagegen hat ihren Ursprung im Lieblichen Feld, wo sich im Gefolge glänzender Fürsten feste musikalische Einrichtungen, die *Hofcapellen*, gebildet haben. Hier schreiben studierte *Hofcompositores* kunstvoll aufgebaute Sätze als Tafel- oder Tanzmusik für kleine Ensembles oder gar ganze Orchester, die neben 'traditionellen' Instrumenten vor allem um die Großgeige oder *Gambe* und das *Cembalo* erweitert wurden. Diese 'horasische' Musik hat mit ihren meist ruhigen, zumindest aber verhaltenen Tänzen Einzug in alle großen Salons von Festum bis Brabak gefunden. Ganz auf die großen horasischen Städte beschränkt blieb aber, auch nach über vierzig Götterläufen, die *Vinsalter Oper*, die mit ihrem ungeheuren Aufgebot von ausgebildeten Musikern, Sängern und Künstlern andernorts wohl auch in den kommenden Jahrzehnten nicht zu realisieren sein wird.

VON IAMA UND DSCHISS

Bezeichnenderweise findet sich in der elfischen Sprache kein eigenes Wort für 'Musik', auch werden die meisten Elfen mit höchster Verwunderung und Unverständnis reagieren, wenn man sie dazu auffordert, 'etwas vorzuspielen'. Denn die Musik gehört ebenso wie das Leben und die Magie zum Dasein dieses Volkes – eine natürliche Einheit, die kein Mensch je begreifen wird.

Wenn ein Elf musiziert, so tut er das stets aus einer spontanen Eingebung heraus und um seinen Gefährten, den Vögeln oder den Bäumen, eine Empfindung mitzuteilen, zu der ihm die Worte fehlen. Auch dem 'gesprochenen' Isdira wohnt ja lebendige Musik inne; im durchweg gesungenen Asdharia gar umwerben, necken und vereinen sich zwei verschiedene Melodien. Die Ursache dieser besonderen Fähigkeit der Elfen, zweistimmig singen zu können (oder unnatürlich hohen Gesang zu einer Flötenmelodie erklingen zu lassen), ist bisher unbekannt – manche vermuten einen gespaltenen elfischen Rachen, andere behaupten, die zweite Stimme sei nichts als geformte Astralkraft.

Während es bei menschlichen Barden aber weit verbreitet ist, mehr als ein Instrument zu beherrschen, greift ein Elf zeit seines langen Lebens nur zu seiner *iama* (elfisch für 'Gabe' oder 'Freundschaft'), die untrennbar mit der Seele des Elfen verbunden ist. Meist handelt es sich dabei um eine lange Flöte, je nach Volk aus Bein, Holz oder Kristall, bei den Auelfen sieht man ebenso oft *Hirtenflöte* und *Handharfe*.

Was Menschen gewöhnlich unter 'Elfenmusik' verstehen, ist geprägt von den (meist halb-)elfischen Barden, den begehrtesten Musikanten der Mittellande. Zwar betrachten die Schüler des legendären Elfenbarden Calomiriel das Musizieren stets als eigenständigen Zweck und niemals nur als Begleitung oder Untermalung, trotzdem würden viele Elfen diese Klänge bereits als *badoc* bezeichnen.



Erst wem das seltene Privileg zuteil wird, dem *Dschissandra* (etwa 'mitreisendes Klingen', kurz Dschiss) beizuwohnen, der beginnt langsam, das Wesen der elfischen Musik zu begreifen. Die seltsamen Harmonien, die entstehen, wenn zahlreiche Elfen sich einfach treiben lassen und sich Musik, Wort und Tanz völlig hingeben, würden viele menschliche Musiker als Missklänge abtun – in Wahrheit aber könnte sich keiner ihrer mitreisenden, niemals ruhenden Spannung entziehen.

VON ANGROSCHELLEN UND PFEIFENBALG

Von einer einheitlichen Musik der Zwerge kann nicht gesprochen werden, da sich die vier großen Völker in ihrer Kultur zu sehr voneinander unterscheiden. Leider ist das den wenigsten Menschen bekannt, die unter 'Zwergenmusik' generell rohe, falsche und vor allem laute Töne verstehen.

Diesem Vorurteil am nächsten kommt noch die Musik der **Ambosszwerge**, die in all ihren Facetten an die Schmiedekunst erinnert. Dabei darf aber keinesfalls vergessen werden, dass die Angroschim mit *Kesselpauke*, *Angroschellen* sowie *Hammer* und *Amboss* unglaublich komplexe Stücke mit vielschichtiger Rhythmik zustande bringen, nur bleibt deren Schönheit den meisten Menschen verborgen.

An der Musik der **Erzzwerge** hat sich seit Jahrhunderten nichts geändert: Immer noch erklingt in den Hallen von Xorlosch das furchteinflößende Dröhnen mächtiger Blasinstrumente von teilweise mehreren Schritt Länge, die angeblich das 'niederträchtige Echsengezucht' vertreiben sollen.

Sowohl **Hügel-** als auch **Brillantzwerge** entsprechen in dieser Hinsicht aber kaum den gängigen Vorstellungen. Sie bevorzugen zwar deftige Trinklieder und dramatische Heldenlagen, begleiten diese aber meist mit *Laute*, *Fidel*, *Drehleier* oder *Harfe*, und selten bleibt eine Gruppe musizierender Hügelzwerge lange allein in einer Taverne. Wird allerdings der traditionelle *Pfeifenbalg* mit seinen schnarrenden, metallenen Zungenpfeifen hervorgeholt, droht dem Tagesgeschäft des Wirts eine empfindliche Einbuße ...



VOM LENDENSCHURZ ZUR BALLROBE - KLEIDUNG UND MODE IN AVENTURIEN

Von den Waldmenschen im tiefen Süden bis zu den Nivesen im hohen Norden, von den Thorwalern im Westen bis zu den Tulamiden im Osten — überall trachten Menschen danach, anderen — will sagen, vor allem dem anderen Geschlecht — zu gefallen. Auch Elfen und Zwerge sind gegen solche Wünsche nicht gefeit, und so soll bei allen Völ-

kern die Kleidung nicht nur wärmen oder die Blöße bedecken, sondern auch als ansprechender Putz dienen. Die folgenden Ausführungen können nur als Beispiele dienen, denn zu umfangreich ist das Feld der aventurischen Bekleidung.

DIE GROßEN REICHE

Das Landvolk in den großen Reichen Aventuriens ist meist froh, wenn es überhaupt etwas am Leibe trägt, das vor Kälte und Regen schützt, verwendet aber nichtsdestotrotz viel Liebe darauf, die einmal errungenen Kleidungsstücke mit allerlei Stickwerk, Fransen und Webborten zu verzieren. Manche dieser Kunstwerke werden als kostbarer Familienbesitz weitervererbt, in jedem Falle aber bleibt die Tracht des Bauernvolks meist über viele Generationen hinweg unverändert. Üblich sind Tunika oder Kleid, je nach Klima dazu Hosen, als einfacher Kopf- und Schulterputz Gugeln oder Kapuzen, auf dem Haupt selbst Hauben oder Filzkappen, an den Füßen meist nur einfachste Sandalen oder Bundschuhe. Von modischen Strömungen im eigentlichen Sinne kann nur bei betuchten Stadtbürgern und Adligen die Rede sein, und ihnen vor allem soll der folgende Text gewidmet sein.

DAS LIEBLICHE FELD

Mode und Kleidungsstil wechseln im Lieblichen Feld meist mit dem jeweiligen Monarchen und sind zudem noch von Region zu Region unterschiedlich. Des weiteren spiegelt die Kleidung oft die politischen Ansichten wieder: Wer sich etwa im 'methumischen Stil' kleidet, der höfischen Gewandung aus der Zeit vor der Horasproklamation, verleiht seiner Distanz zur neuesten Staatsform Ausdruck. In der falschen Gewandung auf dem falschen Fest zu erscheinen, kann demzufolge fatale Folgen haben ...

Opportun, aber bereits im Niedergang begriffen ist heutzutage der Neue oder Horasstil, der von metalledurchwirktem Brokat und Dröler Spitze dominiert wird. Er erinnert, wohl als Zeuge der jüngsten militärischen Erfolge, entfernt an eine Kriegertracht. Man trägt einen langärmeligen Rock, über den die breiten Spitzensäume der Ärmel und des oft bis zu den Schultern reichenden Kragens hinweg lugen. Um die Taille schlägt man eine spannbreite Schärpe, die Beine stecken in weiten Kniehosen und Stulpenstiefel. Rapier und ein breitrempiger Federhut vervollständigen den Aufputz. Die Damen tragen tief dekolletierte, am Rock weit ausgestellte Kleider aus Brokat mit hoch aufragenden Spitzenkrägen.

Der schon genannte methumische Stil ist bunt, deutlich körperbetonend — für Männer wie Frauen gleichermaßen — und hat als typische Accessoires kurze Capes, abnehmbare, häufig geschlitzte 'Söldnerärmel' und große Barette. Der neue 'Gil-

denstil' ist vor allem beim aufkommenden Bürgertum beliebt und bedient sich der Formen des Horasstils, ohne dessen Prunk und Überfrachtung zu imitieren.

DAS MITTELREICH

Da das Mittelreich riesengroß ist und aus vielen Provinzen besteht, die allesamt eine mehr oder minder eigenständige Kultur besitzen, ist auch die Mode von Region zu Region sehr unterschiedlich und wird überdies von den strengen Bestimmungen der Standesordnungen geprägt. Um den Rahmen nicht zu sprengen, beschränken wir uns wie auch schon beim Lieblichen Feld auf das, was man bei Hofe trägt und wovon sich, in dem ihm erlaubten Rahmen, jeder Adlige und reiche Kaufherr von Havena bis Perricum inspirieren lässt. Und was hier für das Mittelreich gesagt wird, gilt grundsätzlich auch für Andergast und Nostris, auch wenn die 'Moden' dort später erscheinen und ärmlischer ausfallen.

Die Mode ist deutlich von den jüngsten Kriegen beeinflusst und dem Bemühen, sich ganz gezielt von den 'Vinsalter Stutzern' abzusetzen. Häufig sind Verwitwete in einfacher Tracht anzutreffen, und auch die Reichsregentin Emer bevorzugt bescheidene Kleidung. Zur Zeit trägt man die Schaub, einen Faltenmantel, der bis gut über die Knie reicht. Üblich dazu sind ein in Falten gelegtes Wams, weite, knielange Beinkleider oder lange Röcke und als Kopfputz ein Barett. Beim Schuhwerk sind die unterschiedlichsten Formen anzutreffen, nur spitze Schuhe und üppig verwendete Schnallen gelten allgemein als verpönt.

DAS BORNLAND

In den südlichen Städten wie Festum oder Neersand richtet sich die Mode nach der Gareths oder Vinsalts, und bisweilen nimmt man sich auch Schnitte aus dem Tulamidenland zum Vorbild.

Ganz anders in Sewerien. Die Strenge der dortigen Kleiderordnung sucht aventurienweit ihresgleichen; vor allem durch die Verwendung unterschiedlicher Pelzsorten werden den Standesunterschieden Rechnung getragen: Der Leibeigene ist auf Hund, Katze, Ranze oder Hamster beschränkt (wie er überhaupt kaum Schmuck anlegen darf), Edleres wie Bär, Luchs oder gar Hermelin ist dem Bronnjaren vorbehalten.

Freie wie-



Bauer

Handwerkerin

Händler

Praios-

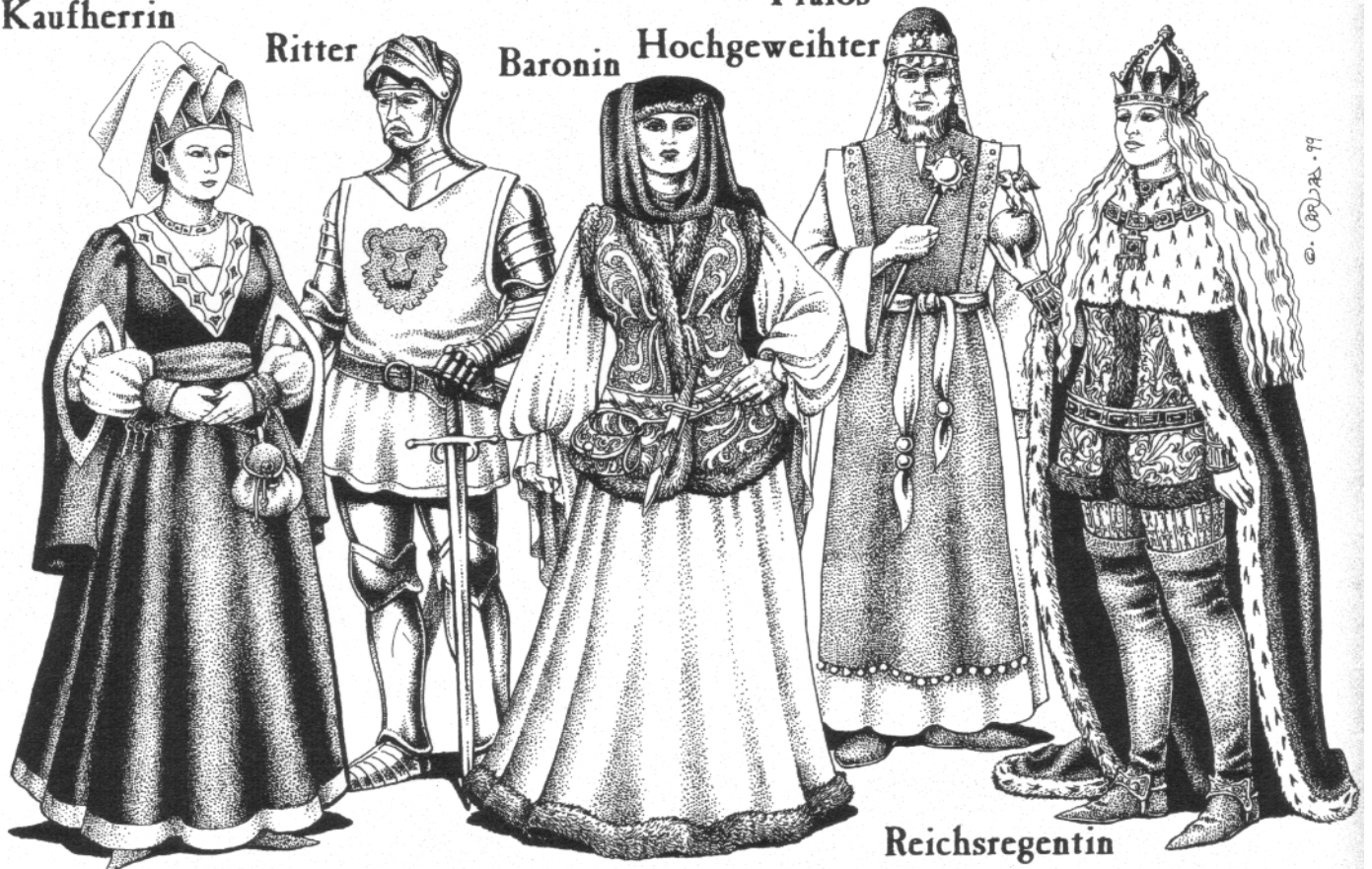
Gardistin

Travia-
Geweihter

Kaufherrin

Ritter

Baronin Hochgeweihter



Reichsregentin





derum dürfen sich zwar ein wenig kostbarer kleiden als Leibeigene (erlaubt ist etwa Hasenfell und eine fest definierte Faltenzahl, die einen vage höheren Stoffverbrauch sichert), müssen sich aber noch deutlich vom Adel abheben. Für diesen Landstrich charakteristisch ist der `sewerische Kittel, ein weites, kragenloses Hemd aus ungebleichtem Leinen, das an den Säumen mit Stickerei verziert ist und mit einem Leibriemen gegürtet wird. Dazu trägt der Mann weite Hosen, die an den Fesseln geschnürt werden; die Frauen, deren Kittel ein wenig länger sind, winden sich ein langes Fransentuch um die Hüfte. Ungleich prächtiger ist da die Kleidung der Bronnjaren: Zu der martialischen Bronnjarenmütze aus Schwarzbärenfell, bis zu zwei Spann hoch, trägt der standesbewusste Adlige ein Obergewand aus Brokat oder Seide — beides Stoffe, die den Herrschaften vorbehalten sind — und einen steifen, bodenlangen Mantel mit Pelzkragen und -verbrämung.

AL'ANFA

Wer an Al'Anfa denkt, denkt auch an Seide — auch wenn sich der allergrößte Teil der Einwohner diesen kostbaren Stoff nicht leisten kann. Der Al'Anfaner liebt den Kontrast zwischen weicher Seide und edlem Leder. Weite Hemden mit Bauschärmeln sind sehr beliebt, dazu enge Hosen und Stiefel aus kostbarem Iryan- oder Schlangenleder. Im Hause schätzt man dagegen eine reich verzierte Tunika, zu der bei besonderen Anlässen ei-

ne ebenso reich verzierte Toga getragen wird. Für die Granden obligatorisch sind außerdem noch Dolch und Peitsche. Die Kleider der Damen sind knöchellang, doch ein Schlitz bis hinauf zur Hüfte strafft den keuschen Eindruck Lügen.

DIE TULAMIDEN

Von einer einheitlichen Mode kann man im Tulamidenland nicht sprechen, zu stark sind die Einflüsse aus anderen Landstrichen Aventuriens. Die ursprüngliche tulamidische Tracht findet man heutzutage fast nur noch in Thalusa. Sie besteht aus einer engen Kniehose mit vielfarbigen, geschlitzten Wickelröcken darüber, einem gleichfalls gewickelten Wams und einer Schärpe mit breiter Spangenschließe. Auf dem Kopf trägt der Mann einen seltsamen, an einen maraskanischen Turmbau gemahnenden Strohhut, die Frau hingegen ein weißes Tuch. Allen Tulamiden gemein ist die Vorliebe für zarte, farbenfrohe Stoffe, die gern mit schwerem Brokat oder Damast kombiniert werden. Bei den reichsten Gewändern finden sich Accessoires wie aranische Straußenfedern oder sogar Edelsteine. Berühmt sind die Menschen zwischen Selem und Perricum auch für ihre Schminkkunst, die nicht nur Frauen vorbehalten ist. Die dunklen Glutaugen werden zusätzlich mit einem Kohlestift oder rußgeschwärzten Lidern betont, Umbra aus den Khunchomer Bergen verfeinert die Gesichtskonturen.

DIE ANDEREN VÖLKER

Bei den folgenden Völkern spielen die Standesunterschiede eine weit geringere Rolle als in den großen Feudalreichen und südlichen Stadtstaaten. Von daher kann man von einer einheitlicheren Mode bzw. Tracht ausgehen, die häufig auch primär auf Nützlichkeit ausgerichtet ist; im Wesentlichen unterscheidet sich die Qualität der verwendeten Stoffe je nach Geldbeutel.

DIE NOVADIS

Weite Pumphosen, die bei den Männern unter dem Knie gerafft sind und bei den Frauen bis zu den Fesseln reichen, sind die typische Tracht der Novadis. Der Oberkörper steckt in einer einfach geschnittenen Bluse mit bestickter Weste darüber, auf dem Kopf trägt der Mann einen Turban, die Frau ein buntes Tuch. Ergänzt wird diese Gewandung durch eine breite Schärpe, in der Dolch und Krummsäbel stecken, und oftmals einen Gesichtsschleier zum Schutz vor dem Wüstenwind.

Auf einer Reise durch die Khôm ist diese Kleidung freilich bei weitem nicht ausreichend. Tagsüber brennt die sengende Sonne das Hirn aus dem Schädel, nachts ist es bitterkalt. So trägt der Wüstennomade weite, lange Gewänder aus Kamelhaar in mehreren Lagen übereinander: Die Luft zwischen den Schichten isoliert des Tags gegen die Hitze und in der Nacht gegen die Kälte.

THORWALER UND IHRE NACHBARN

Bezeichnend ist, dass Männer und Frauen in Thorwal die gleichen Gewänder tragen, lediglich der Schnitt ist den unterschiedlichen Körperformen angepasst. Die typische Tracht besteht aus einer Hose aus Leder oder bunt gestreiftem Wollstoff und — oft wasserdicht imprägnierten — Wämsern oder Tuniken aus denselben Materialien. Leuchten müssen die Farben schon, denn die Thorwaler haben einen ausgesprochenen Schönheitssinn. (Dass sie gern in Lumpen herumlaufen, ist ein weit verbreitetes Vorurteil und liegt einzig daran, dass ihre Kleidung halt oft unter Sturm, Salzwasser oder einer zünftigen Rauferei zu leiden hat.) Im strengen nordischen Winter ergänzt noch ein Pelzumhang die Gewandung, der über die Schulter geworfen und mit einer Fibel verschlossen wird. Darüber hinaus schmücken sich die Thorwaler gern mit bunten Seidenbändern oder mit Ringen, Armreifen, Ketten und Ohrgehängen. Hervorzuheben sind noch die Hautbilder, die zum Teil religiösen Charakter besitzen und swafnirgefällige Motive zeigen.

Die Gjalskerländer des Hochlandes tragen gerne gestreifte Röcke aus Leder oder festem Wollstoff, darüber Westen oder Umhänge aus Schaffell, und eine ähnliche Kleidung (speziell lederne, nietenbeschlagene Kilts) ist auch bei den Orks verbreitet. Beide Völker sind ebenfalls Freunde von Tätowierungen, die Orks auch von Schmucknarben.



DIE WALDMENSCHEN

Kälte müssen die Waldmenschen im Dschungel wahrlich nicht fürchten, und so besteht ihre Kleidung auch nur aus dem traditionellen Lendenschurz aus weichgeklopfter Rinde, aus Gras oder Bast und die Frauen tragen bisweilen zusätzlich ein Brusttuch. Üblicherweise schützen wadenhohe Stiefel die Füße vor giftigem Bodengetier, die berühmten Mohassins hingegen sind nur bei einigen Berglandstämmen anzutreffen. Um den Schweiß aus den Augen zu halten, sind Stirnbänder verbreitet. Deren Herstellung hat sich jedoch zu einer regelrechten Kunst entwickelt; sie werden mit Glas, Perlen oder bunten Federchen bestickt. Ansonsten putzt sich der Waldmensch selten mit Trophäen, wichtiger sind ihm Haartracht, persönlicher Schmuck und die 'Luloa' genannten Hautbemalungen, die teilweise rituellen Charakter haben und etwa böse Geister abhalten sollen, manchmal aber auch schlicht an eine Heldentat ihres Trägers erinnern.

DIE NIVESSEN

Leder und Pelz, aus diesen Mitteln stellen die Nivesen ihre Kleidung her. Sinn und Zweck ist in erster Linie der Schutz vor der mörderischen Kälte im Winter, den schweren Herbststürmen oder den sommerlichen Wolkenbrüchen. Hervorzuheben sind der *Anaurak*, ein Überzug aus Pelz mit Kapuze, der schon manchem Nivesen im Firun das Leben gerettet hat, und die charakteristischen Mützen mit den Ohrenklappen, die man aus Hasenfell näht. Unterkleider, die je nach Kälte in mehreren Lagen getragen werden, fertigt man aus Webstoffen. Die Nivesenkleidung ist keineswegs schmucklos, wie so oft behauptet wird. Gern verzieren die Nomaden ihre Lederwämser mit Fransen und besticken sie mit bunten Holzperlen oder beschnitztem Bein. Sofern man farbiges Garn bei einem norbardischen Händler erstehen kann, werden mit diesem auch die Gürtel bestickt oder Webborten angefertigt. Besondere Pracht-

stücke sind die Hochzeitsgewänder der Frauen, die von Generation zu Generation weitervererbt und wie der Augapfel gehütet werden.

DIE ZWERGE

Zugegeben, der Aventurier, der das Wort Mode in den Mund nimmt, denkt eher an Vinsalt als an Xorlosch. Dennoch laufen auch die Angroschim nicht nackt herum, und alle paar Jahrhunderte wechseln sogar die bevorzugten Ledertönungen der Wämser oder die Schmiedemuster der Helme.

Die Ambosswerze tragen keineswegs tagein, tagaus ein Kettenhemd oder einen Eisenpanzer am Leib, auch wenn viele Aventurier dies glauben. Tatsächlich bevorzugt dieses Zwergenvolk praktische Lederkleidung, die teils mit Nietenmustern, teils mit bemalten Stoffstücken verziert wird.

Anders halten es da die Erzzwerge, die meist in dunklen, langen Gewändern aus wasserabweisendem Lodenstoff angetan sind. Bei Feierlichkeiten legen sie ein Prunkgewand aus Brokat oder schwarzen, gold- und silberdurchwirkten Stoffen an.

Die Hügelzwerge mögen es noch bequemer: Feinleinen, Bausch oder Seide stehen bei ihnen hoch im Kurs. Die weichen Gewänder sind in aller Regel weit geschnitten: Hügelzwerge essen gern, und die Kleidung soll ja eine Weile halten. Das Gewand muss in erste Linie gemütlich sein, weshalb die Hügelzwerge auch keine rituelle oder formelle Garderobe kennen. Trotzdem ist ihre Kleidertruhe reich gefüllt, da sie bei Kleidern wie Speisen die Abwechslung schätzen.

Die Brillantzwerge sind ausgesprochen wanderlustig, aber nach ihrer Weltsicht von Angrosch nicht für grobe Arbeiten geschaffen. Dementsprechend wenig Leder findet sich in ihrer Garderobe, dafür um so mehr bequeme Reisekleidung aus Wolle oder Leinen. Berühmt ist dieses Volk der Angroschim vor allem für seine Goldschmiedekunst und seinen Schönheitssinn, und so gehört fein gearbeiteter Schmuck nahezu zwangsläufig zum Erscheinungsbild eines Brillantzwergs dazu.

DIE MAGIERGEWÄNDER

Standesbewusste Magier besitzen fünf Gewänder, teils wegen der Vorschriften ihrer Gilden, teils, weil sie sich als Fokus für ihre Zauberkräfte erwiesen haben:

Das Leichte Gewand: wird bei allen Zaubern getragen, die Einfluss auf den menschlichen Geist üben. Es ist knöchellang, in den Farben blau, rot oder grün gehalten, mit silbernen Symbolen der oben genannten Magiedisziplinen bestickt und wird von einem silbernen Gürtel zusammengehalten. Dazu trägt man einen spitzen Hut ohne Krempe oder eine Kappe, die Widderhörnern nachgebildet ist.

Das Große Gewand: ähnlich wie das Leichte Gewand, ist aber mit Zeichen der Planeten, Elemente und der Macht bestickt und wird von einem schwarzen Gürtel zusammengehalten. Dazu trägt der Magier eine enganliegende Seidenkappe, die mit den Symbolen des Geistes bestickt ist. Angelegt wird das Große Gewand bei allen Manipulationen belebter und unbelebter Materie.

Das **Beschwörungsgewand:** eine knielange weiße (Elementare), rote (Geister) oder schwarze (Dämonen) Tunika mit weiten Ärmeln. Der Gürtel ist aus silberdurchwirktem Brokat oder einfachem Hanf. Zum Beschwörungsgewand werden weder Unterkleidung noch eine Kopfbedeckung oder Schuhe getragen.

Das Festgewand: tiefblaue oder rote Seidenrobe für alle offiziellen Anlässe, die mit den Symbolen der Macht und der Verständigung bestickt ist. Darunter trägt man eine weiße Hose und an den Füßen kniehoch gebundene Sandalen.

Das Reisegewand: einfache weiße oder graue Leinenkutte, die mit einem Lederriemen oder einem Strick gegürtet wird. Dazu trägt der Magier einen Mantel aus Wolle, Leinen oder Bausch.



DIE ELFEN

Moden in menschlichen Sinne kennen die Elfen natürlich nicht. Jeder einzelne kleidet und schmückt sich so, wie es ihm gefällt und wie es für seinen jeweiligen Lebensstil zweckmäßig ist. Da alle Elfen, die nicht *badoc* sind, jedoch eine gemeinsame Lebensphilosophie teilen, sind natürlich auch Ähnlichkeiten in Kleidung und Putz vorhanden: Die Waldelfen tragen üblicherweise ein feines, wildledernes *Jagdhemd*, das bis zur Taille, bisweilen aber auch bis zu den Schenkeln reicht. Geschmückt wird diese Kleidungsstück äußerst kunstvoll mit Fransen, Federn oder Pelz, wobei Hüfte, Brüste und Schultern betont werden. Das Hemd wird durch ein langes Lendentuch oder eng anliegende Beinkleider aus weichstem Leder oder Bausch ergänzt. Als typisch würde der Mensch die Elfenstiefel bezeichnen, deren Rand an die Form von Blütenblättern gemahnt. Ohringe oder ähnlichen Schmuck findet man bei keinem Elfenvolk; das Lächerstehen betrachten sie als eine Art der Selbstverstümmelung. (Mit Hautbildern halten sie es ähnlich.)

Die **Auelfen** (ähnlich auch die Steppenelfen) kleiden sich nicht in Leder, sondern in feinem Bausch, auch Elfenhaar ge-

nannt. Auch ihre Kleider sind eng geschnitten und über und über bestickt, so dass sich das Auge gar nicht satt sehen kann. Vor allem in der Wildnis ist der 'Bauschmantel' wichtig, der eigentlich ein ärmelloser Umhang ist, nachts als Decke dienen kann und so dicht gewebt ist, dass man mit ihm sogar Wasser über kurze Strecken transportieren kann. Pelz ist aus naheliegenden Gründen das bevorzugte Material, aus dem der Firnelf seine Kleider fertigt. Das kleine Elfenvolk an den Gestaden von Ifirns Ozean hat es dabei zu einer aventurienweit ungeschlagenen Meisterschaft gebracht. Wem immer es gelingt, solch ein Stück im hohen Norden zu erstehen, dem wird man es in Gareth oder Vinsalt aus den Händen reißen; er kann jeden Preis dafür verlangen, den er möchte, und ist fortan ein gemachter Mann.

DIE ACHAZ

Auch wenn ihre Kälteempfindlichkeit es nahelegen würde, ist Kleidung bei den Achaz nahezu gänzlich unbekannt. Priester und Kristallomanten tragen bisweilen Mitren und geschmückte Krägen, aber ansonsten sind nur verschiedene Varianten von Gürteln und Tragebeuteln als "Kleidung" anzusehen.

DIE ROBEN DER GEWEIHTEN

Auch Geweihte unterliegen strengen Vorschriften, was die Auswahl ihrer Kleidung angeht. Es gab zwar mehrfach Bestrebungen, die Tracht aller Geweihten der Zwölfgötter zu vereinheitlichen, doch bislang haben sich solche modischen Neuerungen noch nicht durchsetzen können.

Praios: Die Diener des Himmelsfürsten tragen 'dreifach gefälte' Roben in rot (Novizen), rotgolden (gemeine Geweihte) oder goldenem Brokat (bei Hochgeweihten oder Inquisitoren), dazu Kopfbedeckungen von der einfachen Kappe bis zur hohen Tiara.

Rondra: Natürlich ist das wichtigste 'Kleidungsstück' das Kettenhemd über dem knielangen Untergewand. Arme und Beine werden durch Panzerschienen geschützt, über der Rüstung trägt man einen weißen Wappenrock mit roter Löwin auf der Brust sowie bei Bedarf einen roten Umhang. Auf dem Kopf sitzt ein Helm mit Federbusch.

Efferd: Der einfache Efferd-Geweihte trägt eine meerfarbene Kutte, in die komplizierte Schuppenmuster eingewoben sind und deren Kragen und Gürtel mit Schildpatt oder Perlmutter verziert sind. Tempelobersten stehen zudem noch Manschetten und Stirnband aus der Haut des Blutrochen zu.

Travia: Die Geweihten des Herdfeuers sind mit einer gelborangen Robe angetan, zu der Männer wie Frauen ein einfaches gleichfarbiges Kopftuch tragen.

Boron: Ihrem düsteren Gott entsprechend, tragen Boron-Geweihte einfache schwarze Kutten mit Kapuze. Bei den niederen Geweihten ist dazu ein geschorenes Haupt üblich.

Hesinde: Fast alle Stufen der Kirchenhierarchie tragen die gleichen gelbgrünen Gewänder (Frauen: gewickeltes Ober- und weiter Rock, Männer: schmale, exakt gefälte Robe) und sind nur am Metall des schlangenförmigen Hals schmucks zu unterscheiden.

Firun: keine einheitliche Tracht, sondern der jeweiligen Region angepasste Jagdkleidung, die meist mit Trophäen verziert wird.

Tsa: Tsa-Geweihte tragen je nach Klima Roben, Tuniken oder leichtere Gewänder in den sieben Regenbogenfarben, die sie gerne untereinander austauschen, und bisweilen auch Arm- oder Halsbänder aus den abgelegten Häuten der Regenbogenechse.

Phex: Der Geweihte kleidet sich entsprechend der Rolle, die er gerade spielt.

Peraine: In einem langen, grünen Gewand, auf dessen Brust drei Ähren gestickt sind oder diverse Heilkräuter, kommen die Peraine-Geweihten daher. Oft tragen sie, in Anlehnung an die bäuerliche Tracht, noch ein Kopftuch dazu. Ingerimm: Der Ingerimm-Geweihte kleidet sich ganz in Leder und trägt über der Kluft eine Schmiedeschürze nebst Werkzeuggürtel — nicht zu vergessen die stets mitgeführte Laterne.

Rahja: Die Gewandung, die Dienerinnen und Diener der schönen Göttin tragen, dient ganz gewiss nicht dem Kälteschutz, denn sie besteht nur aus einer durchscheinend dünnen, hellroten Robe und leichten Sandalen.



WAS LEIB UND SEELE ZUSAMMENHÄLT - EINE KULINARISCHE REISE QUER DURCH

AVENTURIEN

Ein paar Worte vorweg: Die folgenden

Köstlichkeiten entstammen teils dem Ideenreichtum der Hofköche, die ihren Herrschaften ja immer neue Gaumenkitzel verschaffen müssen, teils aber auch einfachen Bauerngerichten. Nun darf man nicht annehmen, dass das gemeine Landvolk im Bornland etwa immer die guten Dotzen auf den Tisch bekommt — die gibt es nur, wenn einmal im Jahr tatsächlich alle Zutaten beisammen sind. Im allgemeinen labt sich der Bauer an nahrhafter Hirse-, Hafer- oder Dinkelgrütze, die man, so man hat, mit etwas Sahne und Honig zu einer durchaus schmackhaften Mahl verfeinern kann. Ansonsten gibt es Rüben- oder Kohlsuppe, Brot, wenn mal Mehl da ist, und Käse, wenn man Milchvieh sein eigen nennen kann. Auch manche der Barone sind oft dankbar, wenn sie wenigstens diese armseligen Speisen haben, nur zu oft hungern sie mit ihren Bauern gemeinsam. Fleisch ist in der Regel dem reicheren Adel und den wohlhabendsten Stadtbürgern vorbehalten; die Kühe, Ziegen und Hühner der Bauern werden so lange wie möglich als Fleisch- oder Eierquelle genutzt, und Wildbret stellt ausdrücklich das Privileg des Adels dar.

Doch genug der Vorrede, beginnen wir unsere Fahrt. Das **Bornland** ist das Land der *Kartoffel*, die sich langsam von hier aus über den Kontinent verbreitet und inzwischen wohl etwa bei Ragath angekommen sein dürfte. Die Knolle, die übrigens eigentlich nicht aus dem Norden kommt, sondern von der Waldinsel Iltoken her eingeführt wurde, wird zu allerlei Gerichten verarbeitet. *Wild* gibt es auch häufig — aber natürlich nur auf den Tafeln der Bronnjaren. Die Gemeinen dürfen sich aber bisweilen an Fleischabfällen bedienen, die in den Küchen der Adelsburgen anfallen, und dann gibt es ein Festmahl in den windschiefen Katen, nämlich entweder *Gänse-Schwarzsauer* (Gänseklein, mit Blut eingedickt) oder *Panjas* (Küchlein aus Wurstbrühe und Buchweizenmehl, werden mit Rübenkraut bestrichen). Fisch gibt es im Born und im Walsach reichlich, und im Meer erst recht. So stehen diese Efferdgaben auch häufig auf den Speiseplänen (auch Unfreie dürfen bestimmte Fischarten verzehren — und sieht nicht ein Fisch dem anderen zum Verwechseln ähnlich?). Berühmt ist das Bornland natürlich für die *Plötzinger Dotzen* und die *Ruckener Dickbalken*, deren Rezepte aber bestens gehütet werden und nur in den Familien von Generation zu Generation weitergereicht werden. Deshalb können wir an dieser Stelle nur so viel sagen: Sie sind köstlich!

Nach dem Essen wird "gesoffen wie bei den sewerischen Bronnjaren", dieses geflügelte Wort kennt man sogar in Gareth. In der Tat hebt der Bornländer gerne einen, und er muss auch schon gut geübt sein, denn immerhin überlebt er den mörderischen *Meskinnes* (einen Honigschnaps). Weniger schlimm und daher für den Fremdling zur Akklimatisierung geeignet ist das *Kwassetz*, eine Art Bier, das aus Roggenbrot und Trockenkirschen gebraut wird.

Wenden wir uns weiter nach Westen, kommen wir ins Land der **Waldelfen**, die begeisterte Jäger sind. Auf ihrer Speisekarte stehen bevorzugt Rotpüschel, Auerhahn oder Kronenhirsch, das Fleisch wird mit Basilikum, Eberraute, Drachenkräutlein oder Scharlachkraut gewürzt. Zur Zeit Rohals des Weisen war das Elfische sehr in Mode, und in Gareth gab es Gasthäuser, in denen langhaarige Jünglinge und Maiden verkehrten. Sie saßen mit ihren Rohalslatschen da, zitierten Elfenlyrik und speisten 'echtes Kronenhirschkbret' (das kurz vorher noch in irgendeinem Stall gegrünzt hatte).

Thorwal lassen wir lieber links liegen — oder ist Ihnen vielleicht nach Fischsuppe mit Honig und süßen Rüben? Um den rauen Mannen und Frauen rings um den Golf von Prem trotzdem ein wenig die Stange zu halten, sei angemerkt, dass sie immerhin das *Premier Feuer* erfunden haben, einen Schnaps, der selbst dem Elfen Haare auf der Brust wachsen lässt.

Im Süden liegt nun Nostria, das Land der *Salzarele*, die man hier auf exakt 247 Arten zuzubereiten versteht (*Salzsalzarele*, *Salzarele in Bierteig*, *Salzarele in scharfer Mostrichsoße*...). Ansonsten nährt sich der Nostrianer von dem, was er gerade hat. Dasselbe gilt auch für den Andergaster; die ewigwährenden Kriege zwischen beiden Königreichen haben dafür gesorgt, dass nur zu oft Schmalrik Küchenmeister ist.

Auch im angrenzenden Albernia ist Fisch die übliche Speise. Aus dem Meer holt man, wie beim nördlichen Nachbarn auch, die *Salzarele*, aus den zahlreichen Flüssen, Bächen und Seen *Karpfen*, *Albenbarsche* oder *Efferdfedern*. Letztere sind wegen der unzähligen Gräten weniger beliebt. Die einzige Art, diesen Fisch genießbar zu machen ist, ihn durch den Wolf zu drehen und den Brei mit Mehl und Eiern zu Klopsen zu formen, die anschließend gekocht oder — so man Schmalz hat — in der Pfanne gebraten werden.

Weiter im Osten leben die **Zwerge** in den Bergen. Die Ambosszwerge sind berühmt für ihre scharf gewürzten, aber langweiligen Pfannengerichte und Eintöpfe. Hauptbestandteil sind Pilze, die in den unterirdischen Plantagen gezüchtet werden. Nun kann man nicht alle über einen Kamm scheren, die Hügelszwerge nämlich sind berühmt für ihre Kochkunst und die vielen verschiedenen 'Kleinigkeiten', die sie zwischen den vier Hauptmahlzeiten verzehren, im Wesentlichen verschiedene Wurst- und Käsesorten sowie Obst, Pilze und Gemüse, die äußerst raffiniert kombiniert werden. Von aventurienweiter Bekanntheit sind die Fischgerichte der Hügelszwerge am Angbarer See — und das nicht nur wegen ihrer Seltenheit beim sonst eher efferdfernen Volk der Angroschim.

In der Kaiserstadt **Gareth** geht es sehr mondän zu, und die Köche reicher Kaufleute oder Adels Häuser versuchen einander zu übertreffen, was die Gewagtheit der Speisen angeht. Der letzte Schrei sind zur Zeit die mit Rosenknospen oder falschem Sembelquast gefüllten *Gardelmäuschen*. Die Schwänzchen der Tiere sind mit Wachs versteift, so dass der Gourmet diese Köst-



lichkeit gewissermaßen am Stiel nehmen und genüsslich daran herumknabbern kann.

Über Almada, das Land des Weines, geht es weiter ins **Horasiat**. Auch hier gedeiht der köstliche Rahjatrunk, und über die Grenzen des Reiches hinaus bekannt und begehrt ist insbesondere der perlende *Bosparanjer*. Ein typisches Gericht der besser betuchten Bürgerschaft und des Adels besteht aus mehreren Gängen: Nach dem Eröffnungsschluck wird die Vorspeise gereicht – bodenständig aus Platzwurst oder Hummer in Knoblauchtunke, gewagt aus kandierten Bienen oder gebackenen Heuschrecken in Knoblauchtunke. Es folgt eine Suppe und schließlich eine Ofenspeise, meist ein Auflauf aus Gemüse, Nudeln und Fleisch. Als Hauptgericht gibt es meist Rind, Geflügel oder Lamm, an der Küste auch Fisch. Siruptörtchen, Rosinennudeln oder süße Eier Speisen bilden das Dessert, dem üblicherweise eine Käseplatte und ein Abtrunk folgen.

Ärmere Bauern können sich so etwas kaum leisten. Aber auch sie pflegen eine gewisse Esskultur, und ihr Mahl besteht doch oft zumindest aus einer Suppe und einem Auflauf mit Gemüse, Mehlklößchen oder Nudeln. Fleisch gibt es selten, und dann allerhöchstens in winzigen Häppchen als delikaten Nachtisch. Die Novadis jenseits der Goldfelsen kochen einfach und nahrhaft – und öde, wie Tulamiden oder Mittelreicher in den großen Städten behaupten. Diese Arroganz kann sich natürlich nur jemand leisten, der im Überfluss lebt. Die Wüstensöhne jedoch haben in der Zusammenstellung der Grundzutaten Wasser, Hirse und Mehl (sowie selten auch Fleisch) eine erstaunliche Variationsvielfalt entwickelt.

Weiter östlich, an der Küste des Tulamidenlandes, werden die Zutaten reichlicher und die Speisen raffinierter. In den großen Hafenstädten gibt es Gewürze aus aller Herren Länder, die Reis und Fleisch aufs Köstlichste verfeinern und ohne die solch exotische Spezialitäten wie der *Pilaw* undenkbar wären. Berühmt ist die tulamidische Küche wegen der reichhaltigen Verwendung von Obst, das gerne auch unter herzhaftere Gerichte untergemischt wird und so den mittelländischen Gaumen in Erstaunen versetzt. Gefürchtet ist allerdings der Reiswein, ein geschmackloses Gebräu, das reichlich aufgezuckert und mit Duftölen aromatisiert genossen wird.

Der gemeine AlAnfaner muss sich von Reis, Mais, Bananen und Palmöl ernähren, eine andere Wahl hat er kaum. Sklaven bekommen das, was der Herr ihnen bietet – mehr oder minder gesund und nahrhaft, aber nicht unbedingt lecker. Oben auf dem Silberberg sieht das allerdings anders aus. Hier frönt man der Völlerei, und es ist kein Wunder, dass die Sänfte in der mächtigen Stadt am Perlenmeer so verbreitet ist: Viele Granden können sich oh ihrer Leibesfülle nicht mehr weiter als hundert Schritt bewegen, geschweige denn die Klippen zu ihrer Heimstatt erklimmen. Andere hat das Rauschkraut schlank gehalten, oder sie nehmen Brechwurz, um die für viele Aventurier unvorstellbar teuren Speisen wieder auszuspeien, während hundert Schritt weiter unten im Hafen täglich Menschen verhungern. Gespeist wird vornehmlich abends, und zwar das, was Land und Meer hergeben: exotische Früchte und Meeresgetier sowie Fleisch vom Rind. Die Speisen werden mit den seltensten Gewürzen abgeschmeckt, wovon das teuerste bisweilen Kukris ist ...





ESCHE, KORK, WÜRFEL UND KARTE - SPORT UND SPIEL IN AVENTURIEN

Das Leben in Aventurien ist von harter Arbeit geprägt. Aber in den wenigen Mußestunden, die sich ihnen bieten, suchen auch die Menschen zwischen Olport und den Waldinseln Zerstreuung, die sie häufig beim Spiel finden.

GÖTTERPARADIES ODER WELTUNTER- GANG — DAS IMMANSPIEL

Imman ist das beliebteste Mannschaftsspiel Aventuriens, es hat von Paavi bis Brabak begeisterte Anhänger gefunden. Jedes Kind kennt die Regeln und kann erklären, was ein 'Kaiser im Abseits', ein 'Madaball' oder ein 'Elfenroller' ist. Beim Imman treten zwei Mannschaften gegeneinander an, um mittels eines Schlägers aus Eschenholz einen kleinen, lederumwickelten Korkball ins gegnerische Tor zu befördern. Überall in Aventurien finden sich Imman-Mannschaften, und beim Adel ist dieser Sport ebenso beliebt wie beim einfachen Volk. Die Mannschaftsstärke beträgt 15 Spieler, das Feld ist 140 x 80 Schritt groß. Die Regeln waren früher einigermaßen 'freizügig' und sind zwar im Laufe der Zeit ein wenig eingeschränkt worden, aber eine blutende Nase oder einen ausgeschlagenen Zahn muss man schon noch einstecken können. Die erfolg-

reichsten Mannschaften, die alljährlich während des Großen Turniers in Gareth zu einer Meisterschaft um den Kaiser-Reto-Pokal antreten, sind zur Zeit: Rebellen von Gareth, Immanbanner Gareth, Darpatia Rommilys, Paukensschlag Zwerch, Kaiserstolz Wehrheim, Adler Greifenfurt, Havenabullen, Vorwärts Angbar, Honinger Wölfe, Elenviner Hengste, Skorpion Punin, Neunaugen Trallop, Donner Baliho, Ruhmreich Nostria, Edelmut Andergast, Königstreue Salzerhaven, Adler von Grangor, Vinsalter Drachen, Drölvipern, Fäuste von Bosparan, Siegreich Silas, Kusliker Kavaliere, Orkan Thorwal, Pottwal Prem, Hjaltinga Olport, Festumer Wiesel, Festumer Füchse, Mammuth Riva, Wildsau Eslamsroden, Dachs Gratenfels, Abilachter Auerochsen, Nurdra Donnerbach

Wir möchten noch auf die Immankneipen hinweisen, die es in jeder größeren Stadt gibt. Die Lokale sind mit allen möglichen Trophäen geschmückt, vom durchgebluteten Verband des Mittelstürmers bis hin zum Schläger, der am Schädel des Gegners zu Bruch gegangen ist. Wer einmal einen gestandenen Rondrarecken herzerweichend weinen sehen will, der muss nach einem verlorenen Spiel ein solches Lokal aufsuchen.





Die wichtigsten Daten für Immanfreunde

Ab dem 1. Praiostag des Praios, acht Tage lang: Turnier um den Kaiser-Reto-Pokal in Gareth

Ab dem 2. Rohalstag des Travia, zwei Wochen lang: Aventurische Immanmeisterschaft, Turnier in der Siegerstadt des Vorjahres

Gassenimman

In den Armenvierteln der großen Städte spielt man, wenn man nicht gerade stiehlt, besoffen die Gosse voll kotzt oder seinen Körper feilbietet, 'Gassenimman'. Die Mannschaften bestehen aus drei bis sechs Spielern; man braucht ansonsten noch für jeden einen Knüppel und einen annähernd runden Gegenstand, der als Ball dient (notfalls tuts ein Katzenschädel, der aber entsprechend oft ausgetauscht werden muss, weil er so leicht zu Bruch geht). Jeweils zwei Marken – üblicherweise Abfallhaufen – begrenzen die Ihre. Ein in den Boden gerammter Stock dient als Sonnenuhr; und das Spiel ist zu Ende, wenn sein Schatten auf eine in die Erde geritzte Markierungslinie fällt. Erlaubt ist alles, der Einsatz scharfer Klingen jedoch ist verpönt und wird oft in einer Absprache vor dem Spiel ausgeschlossen. Die Mannschaft, die im Eifer des Gefechts die Sonnenuhr umreißt oder die Markierung verwischt, hat automatisch verloren; auch darf man den Ball nicht in der Hand festhalten.

Ein Spieler in Ballbesitz kann sich bei einer gelungenen *Körperbeherrschungs-Probe* an den Gegenspielern in Richtung Tor vorbeischlängeln; der Aufschlag richtet sich dabei nach der Anzahl der zu überwindenden Gegner. Für den folgenden Schuss ist eine weitere Probe auf dasselbe Talent nötig. Gelingt auch diese, hat die Mannschaft ein Tor erzielt. Misslingt die erste Probe, ist der Spieler von einem Gegner aufgehalten worden, und die folgenden Proben richten sich nach dem, was nun passiert, also entweder *Raufen*, *Ringeln* oder *Hiebwalzen*. In jeder Kampf-runde kann sich ein weiterer Gegner oder ein eigener Spieler zusätzlich ins Getümmel stürzen. Gelingt eine *Körperbeherrschungs-Probe* + (Differenz zwischen Gegnern und Eigenen), kann man sich mit dem Ball aus dem Knäuel lösen. Mit einer *Wurfmesser-Probe* + doppelte Anzahl der Gegenspieler, die in der Schusslinie stehen, kann man einen Pass zu einem Spieler der eigenen Mannschaft schlagen. Misslingt der Wurf, hat ein Gegner den Ball eingefangen.

Verletzte Spieler werden in der Regel nicht ausgewechselt, die Mannschaft muss dann halt mit weniger Leuten oder eingeschränkten Mitspielern auskommen. Als Meister sollten Sie das Immanfeld auf einem Blatt skizzieren. Einfache Halmakegel (oder wunderschön bemalte Zinnfiguren) stellen die Spieler dar. Weitere Taktik-, Entfernungs- oder Bewegungsregeln halten wir für überflüssig, da sie den Spielfluss stören. Besser, Sie entscheiden mit Ihrem gesunden Menschenverstand. Stellen Sie vor dem Spiel noch einen Wecker, etwa auf 10 Minuten, der die Spielzeit begrenzt, und schon steht einer spannenden Partie Gassenimman nichts mehr entgegen.

STRATEGIE UND TAKTIK- DIE HOHE KUNST DES BRETTSPIELS

Das berühmteste Strategiespiel Aventuriens ist wohl *Rote und Weiße Kamele*. Es stammt aus dem Land der Tulamiden und nimmt in deren Kultur einen festen Platz ein. Kamele mit (dem Mitspieler verborgener) Ladung verschiedenen Wertes müssen über das Spielfeld zur richtigen Oase geführt werden, dabei gilt es, den Gegner zu täuschen, seinen Weg abzuschneiden und mittels Finten das Ziel der eigenen Reise und den Wert der Waren zu verschleiern. Hoch kultiviert hat man auch Techniken, den Gegner nicht nur auf dem Spielfeld abzulenken: Zur rechten Zeit gereichte Köstlichkeiten oder Dienstpersonal, das rahjaisch gekleidet 'zufällig' hereinkommt, mögen manchmal spielentscheidend sein.

Das Inrah-Spiel, das ebenfalls die Tulamiden erfunden haben, ist durch Rohal den Weisen auch im Mittelreich bekannt geworden. Auf dem Brett wird der ewige Kampf des Windkönigs, Herr der Djinne und meisterlichen Ränkeschmied, gegen den mächtigen Sultan und dessen Krieger ausgetragen. Dabei greift die Symbolik der Spielsteine auf den gleichfalls Inrah genannten Satz von Wahrsage-Karten zurück (s. S. 202). Zwei weitere tulamidische Spiele sind *Urdas* und *Garadan*, die mit gleichartigen Spielsteinen gespielt werden und bei denen es darum geht, die gegnerische Schlachtreihe zu durchbrechen.

Recht neu ist die *Schlacht von Jergan*, die mit drei Sorten von Spielsteinen – Marschall, Hauptmann und Gemeiner – ausgetragen wird und bei der es darum geht, diagonal übers Spielfeld den gegnerischen Marschall zu schlagen. Ebenfalls aus neuerer Zeit stammt das auf den Ecken und Kreuzungspunkten eines Fünfsterns gespielte *Pentagramm*.

An der aventurischen Westküste spielt man das *Riva-Spiel*. Vor allem in Thorwal und Albernica versuchen dabei selbsternannte Admiräle, auf dem rechteckigen Spielfeld das Flaggschiff des Gegners zu versenken.

Strategiespiele lassen sich am besten über *Klugheits-Proben* oder natürlich das Talent *Brettspiel* simulieren. Je nach Neigung von Meister und Spielern kann auch eine plastische Schilderung und Kommentierung der Abläufe auf dem Spielbrett reizvoll sein. Gelungene Proben auf *Betören*, *Überreden*, *Überzeugen* und *Schätzen* mögen die Konzentration des Gegners stören, *Boxen* halten wir dagegen nur in Ausnahmefällen für geeignet.

IM WIRTSCHAUS

Nördlich der Khôm erfreut sich das Kartenspiel mittlerweile allgemeiner Beliebtheit, wenn auch die gedruckten Bildersätze nicht eben billig sind. Das bekannteste ist *Boltan*, das mit den Element-Karten des bereits erwähnten Inrahspiels ausgetragen wird. Im Spiel geht es vor allem darum, bei verdeckten Karten ein gutes Blatt vorzutauschen und so den Einsatz immer weiter in die Höhe zu treiben. Passen die anderen, streicht man den Gewinn ein, auch wenn das eigene Kartenblatt in Wahrheit schlecht war. Passt niemand, ist man häufig gekniff-



fen – es sei denn, man hat das *Fünfas* auf der Hand (wie Boltan bisweilen auch genannt wird). Aufgrund der teils horrenden Spieleinsätze wurde Boltan in einigen Städten des Mittelreiches verboten, wird aber in diversen Hinterzimmern dennoch zelebriert. (Bisweilen wechseln Säcke voller Dukaten, ganze Warenzüge oder – wie im Falle Winhalls geschehen – gar Grafschaften den Besitzer.)

An Beliebtheit werden die Karten aber immer noch von den *Würfeln* übertroffen; die meist sechsseitigen Holz- oder Beinklötzchen sind je nach Machart auch nicht unbedingt billig, aber haltbar und unempfindlich gegen Nässe, so dass man sie sogar weitervererben kann. Daher findet man auch in vielen Bauernkaten diese Spielgeräte, und man vertreibt sich dort damit – natürlich ohne nennenswerte Einsätze – die langen Winterabende. Würfelspiele gibt es ungefähr so viele wie Festumer Hornfliegen an der Kaimauer; sie alle aufzulisten (die Spiele, nicht die Fliegen), würde hier den Rahmen sprengen.

Weit verbreitet sind Wurfspiele, meist mit Dolch oder Messer ausgetragen. Auch hier gibt es verschiedenen Varianten, vor allem, was die Zielscheibe betrifft: Von runden Holzplatten oder Strohmatte über Tierzeichnungen bis hin zur Darstellung von Menschen (wie bei der besonders geschmacklosen *Sklavenjagd* der Al'Anfaner) ist alles anzutreffen.

Kartenspiele simuliert man vorzugsweise mit ... Kartenspielen wie Poker (aber auch Skat, Rommé, Bridge oder Mau-Mau) oder mit Intuitions-Proben, möglicherweise in Kombination mit dem Vorteil *Glück im Spiel* und dem Talent *Falschspiel*. (Beide erlauben es, neue/mehr Karten zu ziehen/tauschen und die besten davon auszusuchen.)

Würfelspiele eignen sich ebenfalls vorzüglich, um 'live' durchgespielt zu werden. Zu diesem Zweck gibt es diverse preiswerte Taschenbücher, die eine Unzahl von Spielregeln enthalten. Geben Sie nun dem Spiel noch einen aventurischen Namen (*Magierturm, Gareth brennt, Ogerschlacht, Straße nach Albenhus ...*), und schon kann's losgehen. Bei zusätzlichem Einsatz des Talents *Falschspiel* oder des Vorteils *Glück im Spiel* sollte es nach Maßgabe des Meisters möglich sein, einen Wurf zu wiederholen oder einen bzw. mehrere Würfel umzudrehen.

Einen Wettkampf im Messerwerfen hingegen sollte man besser nicht real, sondern über den *Wurfmesser-Wert* austragen.



MADAMAL IM OGERKKEUZ -

DER HIMMEL ÜBER AVENTURIEN

Der Himmel über Dere und seine Himmelskörper zeigen solch auffällige Regelmäßigkeiten und vor allem Unberechenbarkeiten, dass alle Kulturen Aventuriens darin Willen und Ordnung überirdischer Mächte sehen. An dieser Stelle beschränken wir uns vorwiegend auf die Sichtweise des zwölfgöttergläubigen Aventuriens. In Götter und Dämonen widmen wir uns dann den Betrachtungen und Interpretationen anderer Völker und Religionen.

Die wichtigsten Elemente des aventurischen Himmels sind:

- Die **Sonne** lässt durch ihren steten Weg einen Tag auf den anderen folgen (der Ausdruck *Praioslauf* ist bei vielen Zwölfgöttergläubigen gleichbedeutend mit *Tag*).
- Das **Madamal** mit seinen Phasen, in denen es sich regelmäßig verdunkelt und wieder aufhellt; dabei auf seiner Bahn scheinbar unvorhersehbar nach Norden oder Süden abweicht.
- Der **Nordstern** bewegt sich als einziger niemals.
- Der **Zwölfkreis** besteht aus besonders auffallenden Sternbildern, deren langsame Bewegung über den Himmel genau mit der jährlichen Wiederkehr von Saat und Ernte übereinstimmt. • Acht auffällig helle Wandelsterne oder **Planeten** scheinen ihren Weg über den Himmel wie aus freiem Willen zu wählen.
- Zahlreiche andere Sterne und **Sternbilder** gehen zwar alle regelmäßig im Osten auf, brauchen aber unterschiedlich lange für ihren Weg nach Westen. (Die Sterne Deres gehen nicht täglich auf; die meisten Sterne brauchen wie die des Zwölfkreises ein Jahr für eine Himmelsdurchquerung, aber es gibt auch deutlich schnellere oder langsamere.)

Nach der Sphärentheorie Rohals des Weisen und der Sterndeuterin Niobara liegen Sterne und Planeten noch jenseits der Sphären der Toten und der Götter. In dieser Sechsten Sphäre ist die himmlische Ordnung sichtbar: Macht, Einfluss und Zuständigkeit der Götter, Halbgötter, Hohen Drachen und anderer Wesenheiten sind als Himmelskörper und Konstellationen zu erkennen. Jeder davon ist eine eigene Subsphäre zugeordnet; das Mysterium von Kha, der urzeitliche Pakt der Himmlischen, legt eine gemeinsame Rotationsachse all dieser Subsphären fest, wenn auch ihre Rotationszeiten unterschiedlich sind.

Kein Wunder, dass es neben diesem komplexen Weltbild zahllose andere Religionen und Theorien gibt, die oft nur einen Bruchteil der Wahrheit erfassen. Wohl gelang es den Astronomen, Sternkarten von den Bahnen der Bildsterne zu zeichnen. Aber die Sternbilder selbst, die stets ihre Stellung zueinander ändern, konnten sie bis heute nicht endgültig einzeichnen — und selbst jene Karten sind durch die Sphärenbeben um die Dritte Dämonenschlacht ungenau geworden. Jenes Ereignis hat auch anscheinend zu Änderungen in den Umlaufzeiten und -bahnen der Himmelskörper geführt, so dass es gut sein kann, dass alles sternkundliche Wissen demnächst überarbeitungsbedürftig ist.

DIE SONNENBAHN

Der wichtigste Teil des Himmels wird von der Sonnenbahn und den darin stehenden zwölf Sternbildern beherrscht. Dieser Zwölf- oder Sonnenkreis braucht genau ein Jahr für eine Umdrehung, so dass während jeden Monats ein Sternbild am höchsten Punkt steht. Die vom Zwölfkreis gebildete Ebene steht allerdings nicht genau senkrecht über Dere, sondern ist leicht nach Süden geneigt: Vermutlich rotiert der Kreis um eine leicht geneigte Achse, die durch den Nordstern und einen nicht sichtbaren Südpunkt unterhalb des Horizonts bestimmt wird.

Den Tag, an dem die Sonne den höchsten mittäglichen Stand erreicht, nennt man Sommersonnenwende (1. Praios), den niedrigsten Stand Wintersonnenwende (1. Firun). Fast alle Kulturen Aventuriens kennen Sonnwendfeste, und auch die dazwischen liegenden Nächte von Tag und Nachtgleiche (jeweils vor dem 1. Travia und 1. Peraine) werden oft gefeiert. Hexen messen ihnen besondere Bedeutung zu und bevorzugen sie als Zeitpunkt für ihre halbjährlichen Zirkeltreffen.

DER ZWÖLFKREIS

Der Zwölfkreis besteht aus ungefähr hundert Sternen, die zwölf Sternzeichen bilden. Diese werden in den meisten Kulturen den Zwölfgöttern zugeschrieben, denn während jeden Monats steht das Symbol des Schutzgottes am höchsten. Tagsüber kann es nicht gesehen werden, denn der Glanz der Sonne überstrahlt es, doch sobald die Dunkelheit hereinbricht, erstrahlt das beherrschende Sternbild in voller Pracht. Die Bewegung der Sterne während einer Nacht ist zu geringfügig, um sie zu bemerken; aber innerhalb eines Monats kann man deutlich erkennen, dass jedes Sternbild den sichtbaren Himmel durchquert. Der Einfluss dieser Sternbilder auf Geburt und Geschichte ist unbestreitbar (siehe auch unter *Göttergeschenke* auf S. 197). Selbst Kinder können die Weltordnung in den sechs Wildtieren der Winterhälfte und den sechs Zeichen des Kulturschaffens im Sommer erahnen. Alte hesindianische Schriften sprechen vom Sternenwall, der einzigen Wehr gegen die kalte, schwarze Leere der Niederhöhlen dahinter.

Das Sternbild Greif mit seinen markanten Schwingen ist dem Sonnengott Praios heilig. Sein Höchststand im Sommer leitet ein neues Jahr ein. Er ist immer leicht zu finden, da er aus den (neben Nordstern und Sajalana) hellsten Sternen des Himmels besteht: Besonders bekannt sind der Schnabelstern *Schelachar* (Gesetz) und der Schulterstern *Urischar* (Ordnung), während die bernsteingelben Flügelsterne meist mit den Namen einzelner, bekannt gewordener Greifen verbunden werden. Dass der Greif weniger als zwölf Sterne hat und diese zudem ungerade verteilt sind, hat die Sterndeuter von Neu-Gareth immer zum Grübeln gebracht. Der Greif überwacht jenen Zeitraum, der



das Leben der meisten Aventurier bestimmt, von seinem Aufgang im Osten während der Aussaat im Peraine-Mond bis zu seinem Verschwinden nach dem Erntefest im Travia-Mond. Das **Schwert** ist der Rondra heilig und besteht aus elf Sternen von eigentümlich stählernem Glanz. Das Schwert erscheint — frisch `geschmiedet` — im Ingerimm-Mond und geht erst unter, wenn es im Boron-Mond sein tödliches Ziel erreicht hat. Die Spitze des Schwertes mit dem **Sarstern** (interessanterweise aus dem echsischen Begriff *sar*, Seele) deutet nach Nordwesten, wie von einem Krieger getragen, der nach Westen marschiert. (Manche alttulamidische Schriften verbinden die elf Sterne allerdings zum Bild des herabstürzenden Kriegsdrachen Famerlor.) Oft werden die einzelnen Sterne auch mit den Namen großer Helden belegt. Rondrianische Mysterien verheißen dem größten Helden des angebrochenen Zeitalters, als zwölfter Stern in das dann vollendete Schwert versetzt zu werden. Der springende **Delphin** ist ein einfaches Zeichen, die grünlich-blauen Sterne sind Efferd heilig. (Die Thorwaler nennen das Sternbild natürlich Swafnir und sehen einen Wal darin.) Die Schnauze des Delphins erscheint kurz vor Jahresende über dem Horizont, und sein Schwanz taucht erst zu Anfang des Winters, im Hesinde-Mond, unter.

Auch die **Gans** ist ein einfacheres Bild rötlicher und bläulicher Sterne, das der Göttermutter Travia heilig ist. Es geht im Praiosmond auf und entschwindet erst in den kältesten Wintertagen des Firun unter den Horizont.

Der **Rabe** ist ein düsteres Sternzeichen; den Sterblichen, der ihn in den langen Boronnächten betrachtet, überkommt ein Gefühl von Trauer und Verlust. Der Rabe geht im Monat der Rondra auf; die ihm die meisten Seelen schickt, und verschwindet erst im Einfluss der Tsa, die ihm als einzige seine Beute entreißen kann. Aus den Sagen bekannt sind der rötliche Schnabelstern, der für den Tod steht, der Kopfstern *Bishdaniel*, der die Träume sendet, und der Krallenstern *Golgari*, der die Seelen über das Nirgendmeer trägt. (Manche Kulte verbinden die Sterne auch zum Symbol des gebrochenen Rades.)

Die **Schlange** ist ein markantes Zickzack-Gebilde, dessen farbenprächtige Sterne zwar weit verstreut stehen, aber von jedem Betrachter als zusammengehörig empfunden werden. Die Einheit der Gegensätze ist die fundamentale Lehre aller Magie und alles Wissens unter dem Sternzeichen der Schlange. Die Schlange windet sich aus den Herbstnebeln des Efferd hervor und `verkriecht` sich im Phex-Mond. Astrologen, Alchimisten und Elementaristen ordnen die sechs Sterne der Schlange gemeinhin den Elementen zu: der strahlende Kopfstern wird je nach Schule Luft, Humus oder Feuer zugerechnet, die drei weit ausgreifenden Mittelsterne meist Erz, Luft und Feuer, der bläuliche Schwanzstern einheitlich dem Eis. Manche Sekten nennen das Sternbild auch *Varsinor* oder *Naclador* oder bezeichnen es lieber als *Salamander*.

Der **Eisbär** ist das Sternbild des Firun: Der Höchststand der sieben blau-weißen Sterne markiert die unbarmherzigste Zeit des Winters. Der Bär herrscht als Jäger über alle Tiere der Wildnis: Er erscheint im Monat der Gans, sieht Rabe und Fuchs, Schlange und Eidechse, und weicht erst unter dem Storch dem nahenden Klang von Hammer und Amboss. In den Firunssagen werden die einzelnen Sterne mit Tieren der Wilden Jagd gleichgesetzt: der Maulstern *Gorfang*, der Augenstern *Rajok*, die Pfotensterne *Aikul* und *Arjuk*, der Schulter-

stern *Arö*, der Rückenstern *Iyi* und der hintere Tatzenstern *Läjan*.

Die **Eidechse**, das Symbol der Tsa, ist wieder in einem dichten Feld verschiedenfarbigster Sterne zu sehen. *Sajalana* (elfisch etwa: `Zur-Heimat-Begleiter`) ist zudem nach dem Nordstern der hellste der Bildsterne; nur manche Wandelsterne können ihn noch überstrahlen. Werdende Mütter schicken des Nachts ihre Gebete an diesen Stern und beten um eine segensreiche Geburt. (Wie klug ist es eingerichtet, dass während der neun Monate *Sajalana* sicher irgendwann erscheint.) Mit dem Auftauchen der Eidechse im Monat des Totengottes leuchtet die Hoffnung, ihr Höchststand lindert die eisige Herrschaft Firuns, und erst im Alltagstreiben des Ingerimm-Mondes versinkt dieses Sternbild.

Der **Fuchs** ist selbst für Kinder leicht am großen Kopf und den spitzen Ohren zu erkennen. Das türkisfarbene *Auge des Phex* ist ein Stern, der erst 23 Hal bei Borbarads Rückkehr erschien und sich wider Erwarten nach dem Verschwinden des Dämonenmeisters nicht schloss. Der Fuchs hebt sein Haupt im Hesinde-Monat über den Horizont und flieht erst, wenn sich zum Jahresende das Nahen des Gesetzesgottes ankündigt.

Der **Storch**, Peraines heiliges Tier, wacht über den Frühlingsanfang. Sein Auftauchen im grimmigsten Firun-Winter gibt den Hungernden Hoffnung, und erst im Hochsommer verlässt er die gedeihenden Felder. (In fast allen nichtgüldenländischen Quellen wird das Sternbild völlig anders gesehen, z.B. als Schildkröte oder Ameise.)

Hammer und Amboss ist das einzige Sternbild, das aus zwei Teilen besteht, und neben dem Schwert zudem das einzige im Zwölfkreis, das kein Tier zeigt. Die rötlichen Sterne, Ingerimm geweiht, tauchen auf; wenn der Tsa-Monat die Erschaffung preist, und geht erst im Rondra-Monat unter, wenn das Schwert vollendet am Himmel steht. Der Hammer, schlagend auf den Amboss gerichtet, stellt für alle schaffenden Kräfte der Welt die Versicherung dar, dass auch ihre Arbeit bei den Göttern Wohlgefallen findet.

Die **Stute**, der Rahja geweiht, ist eines der flächengrößten Sternbilder. Mit wehender Mähne nach Westen galoppierend, besteht das Zeichen aus 15 sehr unterschiedlichen, teils amethystfarbenen Sternen. Der Größte ist der rot glühende *Sulvo*, das feurige Auge der Stute. In den sternklaren Frühlingsnächten besingen ihn viele Rahja-Anhänger ekstatisch. Die Stute geht im Mond des Phex auf; der sich genauso wenig aus Vorschriften macht wie Rahja, und geht im Mond des Efferd unter.

Die **Namenlose Sternenleere** liegt zwischen den Sternbildern Stute und Greif. Mitten im Sommer, während der fünf Tage, die verbleiben, wenn sich zwölf Götter die Herrschaft über 365 Tage teilen, dräut dieser bedrohliche Abgrund über der Welt. Dies, so der Glaube, ist die Bresche, die der Namenlose in den Sternenwall schlug, indem er ihn an seiner schwächsten Stelle zwischen Gesetz und Leidenschaft brach; er selbst wurde zur Strafe in den Sphärenriss geschmiedet, um ihn zu verteidigen. Namenlose Kultisten verbreiten, diese Leere sei das wahre Firmament, andere Sekten verneinen in dem Dunkelfleck auch die Gestalt eines verummten Meuchelmörders zu sehen.

Wenig bekannt sind die Synchronsterne oder das Gefolge der Zwölfe, einige hundert wenig auffällige Sterne am Him-



melshintergrund (am Nord- wie auch am Südhimmel, jedoch ebenfalls nicht in der Namenlosen Sternenleere), die wie der Zwölfkreis in einem Jahr um das Himmelsgewölbe rotieren und 'vor' denen die im folgenden genannten Sterne und Konstellationen vorbeiziehen. Je nach astrologischer Interpretation werden die Synchronsterne bisweilen zu den nächstliegenden Bildern des Zwölfkreises gerechnet, üblicherweise aber einfach ignoriert.

DER NORDSTERN

Der auffälligste Stern am Himmel ist der klare weiße Nordstern: Er ist der hellste Stern überhaupt und kann, außer im Sommer in den Mittagsstunden, auch bei Tag gesehen werden. Vor allem aber bewegt er sich als einziges Element des Himmels niemals; er liegt genau auf der Achse, um die alle Bahnen von Sonne, Madamal und Bildsternen kreisen. Alle Kulturen Aventuriens haben ihre Himmelsrichtungen nach ihm orientiert: Vom Zentrum des Kontinentes aus liegt er genau nördlich, etwa zwei Handbreit über dem Horizont.

In älteren Texten wird der Ausdruck *Polarstern* gepflegt, seit der Rohalszeit sprechen Barden und Magier vom *Losstern*. Für die Thorwaler ist der *Ifirnsstern* auf hoher See oft die einzige Rettung in Sturm, Nacht und Nebel. Für die Nivesen ist er das *Auge Liskas*, das die Menschen vorwurfsvoll anstarrt. Tulamiden und Novadis nennen ihn *Al'Khashema* (etwa: 'Herbergsstern'), vielleicht beruhend auf vorzeitlichen Märchen über die Diamantschildkröte *Kha*. Die Maraskani sehen *Rur*, der die Erdscheibe von sich geschleudert hat (ein Diskus fliegt immer leicht geneigt), und glauben an einen Gegenstern unterhalb des Südhorizontes, den Fänger *Gror*. Die Mohas sehen das Licht, das aus *Kamaluqs Hütte* knapp über dem Horizont fällt. Im Rogolan heißt der Stern *Agam Bragab* (Leuchtapfel) und soll der Urdiamant sein. Die Elfen verwenden für ihn den Begriff *Dha*, der auch 'zuverlässig' und 'selbstverständlich' bedeutet. Viele Gelehrte akzeptieren andere Rassen nur dann als 'kulturschaffend', wenn sie, wie Orks, Goblins, Trolle und Oger, den Nordstern mit seinen Eigenheiten identifizieren können.

DER NORDHIMMEL

Zum Nordhimmel gehören alle Sterne, die ihre Bahn zwischen Zwölfkreis und Nordstern ziehen. Sie sind zum einen oder anderen Zeitpunkt des Jahres in ganz Aventurien sichtbar.

Der **Hund** ist ein kleines, sechssterniges Zeichen, das direkt neben dem Zwölfkreis, aber in nur zehn Monaten seine Bahn zieht. So braucht es fünf Jahre, bis er wieder eines der Zwölfzeichen eingeholt hat. Er ist ein im Volksglauben gerne interpretiertes Sternbild.

Der **Held** besteht aus neun Sternen. Er benötigte früher von einem Aufgang zum nächsten weniger als zwölf Monate, hat sich aber in den letzten Jahren verlangsamt und dafür an Leuchtkraft gewonnen, vor allem über dem Raschtulswall. Nach mittelländischer Meinung zeigt er einen Kämpfer mit erhobenem Schwert, der je nach Nationalität des Betrachters als Leomar, Hlûthar, Murak-Horas, Raul oder ein anderer legendärer Krieger erkannt wird. Die Ronda-Kirche nennt ihn sogar Myth-

rael, den Führer der toten Helden; Annäherungen von Held und Schwert gelten als Höhepunkte rondrianischen Heldentums. Die Nivesen sehen in dem Bild allerdings einen Bogenschützen, die Mohas gar eine Palme.

Der **Kaiserstern** ist ein Sternchen dritter Ordnung, dessen Zenit fast genau über Gareth liegt. Ein Umlauf dauert etwa 400 Tage, so dass der Stern langsam von den Zwölfzeichen überholt wird und sich erst nach jeweils 80 Jahren wieder relativ in der gleichen Position befindet. Von mittelreichischen Astrologen politisch überstrapaziert, akzeptieren ihn auch andere Sterndeuter als Symbol weltlicher Macht und Herrschaft über Aventurien. Erst während des Orkensturms wurde bekannt, dass auch die Schamanen der Schwarzpelze darin einen Blutstern, Orkenstern oder gar Brazoragh erkennen.

Das **Gehörn** wird aus fünf Sternen gebildet, von denen der Stirnstern *Al'Churim* auffällig blau leuchtet. Seine Bahn, die es zweimal im Jahr durchmisst, erreicht ihren Kulminationspunkt über dem nördlichen Weiden.

Der **Drache** besteht aus dreiunddreißig, wenn auch teilweise kaum sichtbaren 'Karfunkelsternen' und ist damit das größte Sternbild am Nordhimmel. Gleichzeitig ist er eines der langsamsten: Er benötigt sieben Jahre für eine Rotation, die in Höhe der Drachensteine kulminiert. Da er, völlig aufgegangen, über ein Viertel seiner Bahn am Nachthimmel einnimmt, dauert es fast ein Jahr, genau 333 Tage, vom Auftauchen des vordersten Zungensternes, bis auch der letzte Schwanzstern erscheint. Dieses Sternbild wird von praktisch allen Kulturen als Drache oder vergleichbares Ungeheuer identifiziert. Die jeweils vier Jahre, in denen es sichtbar ist, gelten als Zeit besonders heftiger Auseinandersetzungen um die Weltordnung, die jährlichen Oppositionen zum Helden als Wochen der Entscheidungen. In jüngster Zeit markieren die Himmelsdurchquerungen des Drachen solche Ereignisse wie die Tausendogerschlacht, Orkensturm und Answinkrise und die Kriege gegen Borbarad (24—28 Hal).

Der leicht rosensfarbene **Elfenstern** ist einer der hellsten und schnellsten Sterne am Himmel; um den ihn begleitenden Sternenschwarm zu sehen, muss man allerdings elfische Scharfsicht oder ein Teleskop haben. Die Elfen nennen ihn *sadha* ('gute Beständigkeit', aber auch 'kleiner Nordstern') und verwenden seine Umlaufzeit gern als Zeitmaß für 'jetzt' oder 'sofort', denn er durchläuft seine Bahn von hoch im Nordosten bis über den Salamandersteinen und wieder in den Nordwesten in weniger als vier Tagen. Die Hexen nennen das Sternbild Krötenlaich und bezeichnen den Stern bisweilen als *Satuaria*. Die Druiden rufen den Stern in höheren Ritualen als Gegenstück zum Sternbild Satinav am Südhimmel an: hier die Beständigkeit von allem, was der Willen beherrscht, dort die Vergänglichkeit von allem, was der Zeit unterliegt. Ketzerische Astrologen der Rohalszeit haben den Elfenstern auch schon als einen zweiten Mond interpretiert, auf/in dem — je nach Interpretation — Pyrdacor, Dagal, Pardona oder Simia gefangen sein soll.

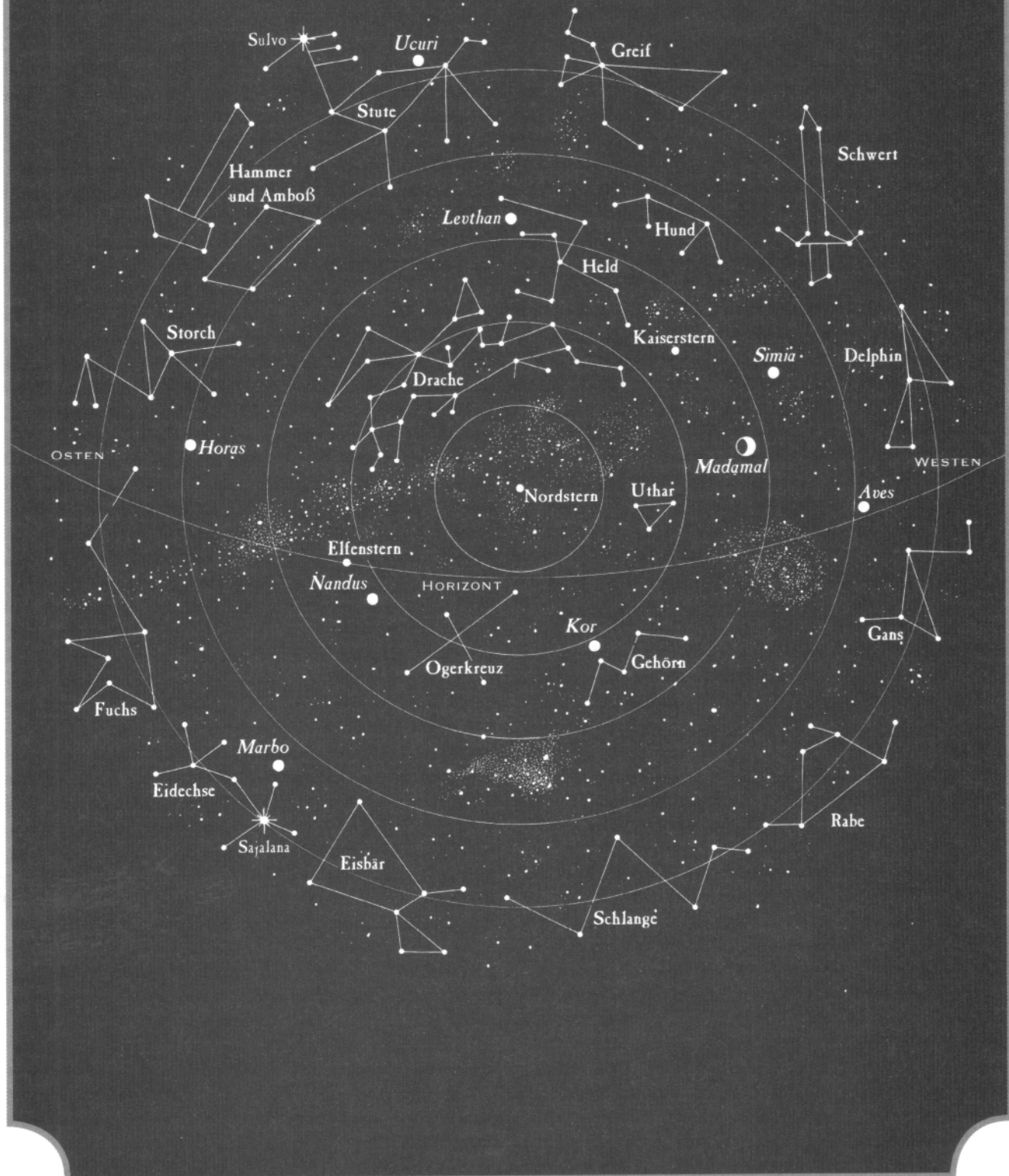
Das **Ogerkreuz** besteht aus vier blassen Sternen, die ein sehr unregelmäßiges Viereck bilden. Sein Zenit liegt etwa über den Nebelzinnen.

In jener Höhe erscheint auch meist das **Nordlicht**, das allgemein als der Ifirn heilig gilt.

Uthar wird aus drei kleineren Sternen gebildet und stellt die



DER NORDHIMMEL ÜBER AVENTURIEN AM WINDSTAG, DEN 1. PRAIOS DES JAHRES 1005 BF





Pforte zu den Hallen Borons jenseits des Nirgendmeeres dar. Dieses Sternbild braucht nur zwei Monate für eine Rotation, und da es so nahe am Nordstern liegt, kann man es jeweils sechs Wochen sehen. Nur jeweils zwei Wochen lang ist das Tor verborgen; während dieser Zeit sind die Toten angeblich sowohl für Bitten Marbos, Wunder der Tsa sowie finsterste Nekromantie empfänglich.

Seit der Dritten Dämonenschlacht kreist nahe dem Nordstern ein kleiner, aber heller Stern: Für viele Magier und Hesindianer ist dies Rohal, der die Magie sammelt und so zum Mysterium von Kha zurückbringt.

DER SÜDHIMMEL

Die zweite Himmelsälfte reicht vom Zwölkreis bis zu einem südlich gedachten Gegenstück zum Losstern. Viele der im folgenden genannten Sterne sind im nördlichen Aventurien nie zu sehen, weswegen auch in der Astrologie ihre Deutung schwankend ist.

Der Nachen besteht aus fünf unauffälligen Sternen und ist das Schutzzeichen der Güldenland- und anderer Hochseeschiffer (der thorwalsche Name ist *Jurgas Otta*). Seine viermonatige Bahn scheint einer Südumseglung Aventuriens zu entsprechen.

Die **Ringe** gehen jeweils im Sommer und im Winter auf und ziehen knapp südlich der Waldinseln ihre Bahn. Vier der meist grünlich-weißen Sterne haben geringe Leuchtkraft, zwei weitere sind überhaupt nur mit Hellsichtzaubern oder einem Teleskop zu sehen.

Die Harfe, zuweilen auch als Schriftrolle identifiziert, besteht aus sieben teils rötlichen Lichtpunkten. Sie braucht fast genau zwei Jahre für einen Umlauf, dessen höchster Punkt bereits fast 1.000 Meilen südlich Altoums liegt.

Der **Dolch** oder Pfeil umfasst vier Sterne heller, bunter Farben. Wegen seines schnellen Laufes geht er dreimal im Jahr auf und 'trifft' in den Monden Travia, Tsa und Rahja im Westen den Horizont.

Die **Rubine** sind acht rötliche Sterne unterschiedlichster Leuchtkraft. Ihr Aufgang erfolgt im Hesinde-Mond, im Zenit drei Monate später scheinen sie (aufgrund der großen Südentfernung) kaum auf halber Höhe des Himmels zu stehen. Sagen verbinden die Edelsteine mit dem geraubten Beschwörerradiem der Kaiserin Hela-Horas, mit Ingerimms Steinen der Kraft oder den Magiermogulen vom Gadang. In alt-elimischen Texten wird das Sternbild als achtbeinige Spinne gedeutet, meist im Zusammenhang mit Beschwörungen, Rache, Verwüstung und Plänen fast absurder Zeitdauer.

Satinav ist ein mäßig heller, aber besonders großer (manche sagen: dreizehnstrahliger) Stern, der nur 77 Tage für einen Umlauf benötigt; diese volle Bahn kann man aber nur mehr allenfalls von den südlichen Waldinseln aus überblicken. Satinavs Begleiter sind zwei kaum sichtbare Sternchen: seine Töchter *Fatas*, die aus den Hoffnungen der Menschen die Zukunft formt, und *Ymra*, die aus den Erinnerungen die Vergangenheit bildet.

Seit Ende 28 Hal glimmt nahe Satinav ein neuer rötlicher Stern, kaum sichtbar in der Schwärze. Die Diener der Schwarzen Lande sehen darin ihren Herren **Borbarad** und sein schwaches, in Aventurien nur selten wahrnehmbares Glimmen als

Hoffnungsschimmer, dass der Dämonenmeister noch nicht gänzlich verschwunden ist. Auch manche Weißmagier akzeptieren ihn als Symbol der Wiedervereinigung der Gespaltenen Brüder – an den beiden Himmelspolen.

Der **Kelch**, auch **Sumus Schale** genannt, wird aus fünf hellen Sternen gebildet, die so weit südlich liegen, dass sie nur während sechzehn Monaten ihrer vierjährigen Umlaufzeit zu sehen sind. Alten Sagen zufolge ist dies der Trunk, mit dem Satuaria oder Los selbst die Urriesin wieder beleben wollten – vergeblich. Das Elixier der Unsterblichkeit kann nur noch ihren Kindern zugute kommen, und von manchen Gefäßen heißt es, sie seien irdische Abbilder des Kelches.

Die Höhere Astrologie vermutet eine weitere Konstellation, die in altgüldenländischen Texten als **Das Unwissbare** bezeichnet wird; von Aventurien aus nicht sichtbar, soll sie um den verborgenen Gegenpol zum Nordstern kreisen.

Manche sprechen gar von einem *Gegenstern* an dieser Stelle, der den zweiten Fixpunkt des Himmelsgewölbes bildet: Die Maraskaner glauben an Gror, der die fliegende Weltenscheibe fangen wird. Druiden und andere weniger den Zwölggöttern als der Schöpfung verbundene Gelehrte behaupten, dass er das Symbol Sumus selbst sein müsse. Und vormenschliche Quellen benutzen den Begriff *Kha*, der sowohl für den Nordstern wie diesen Südstern, meist aber für die Achse des Himmelsgewölbes und die Ordnung der Elemente steht. Verbunden mit der Auffassung, das Firmament kreise um den unbeweglichen Nordstern, vermuten manche Philosophen, dass an diesem zweiten Fixpunkt das Weltengesetz verankert sei, das Mysterium von Kha.

DAS MADAMAL

Der Mond ist der zweite große Himmelskörper nach der Sonne. Das Madamal (je nach Mythologie an verschiedene Wesen namens Mada, aber stets an einen kosmischen Frevel gemahnend) geht jedoch nicht wie die Sonne genau auf der Hauptlinie auf; sondern weicht in komplizierten Zyklen davon ab. So kommt es, dass sein Zenit zuweilen – wie der der Sonne – über den südlichen Inseln liegt, meist aber irgendwo über Aventurien, wobei die nördlichsten Abweichungen über den Nebelzinnen kulminieren. Zumeist bewegt er sich aber nur über den Nordhimmel – daher der Ausdruck Mitternacht statt Norden. Die zweite Eigenart des Madamals sind die Mondphasen, sein ständiger Wechsel zwischen Verdunkelung und Aufhellung. Innerhalb von jeweils einer Woche taucht zunächst eine schmale Sichel am unteren Rand auf, dann die untere Hälfte der Scheibe (**Kelch**), dann auch die obere (**Rad, Vollmond**), dann verblasst die untere Hälfte (**Helm**) bis zu einer schmalen Sichel und schließlich auch diese (**Neumond** oder **Phase der toten und wiedergeborenen Mada**), um einige Tage später wieder eine schmale Sichel, den Beginn des Kelches, zu bilden. Tulamidische Astronomen konnten zwar geringfügige Unterschiede in den zeitlichen Abständen der einzelnen Madaphasen feststellen, doch gleichen sich diese Schwankungen im Verlauf des ganzen Zyklus wieder aus, sodass jede Phase auf einen Erdtag fällt (weswegen der erste Erdtag des Jahres auch **Madatag** genannt wird). Sichtbare Abweichungen von diesem Zyklus sind extrem selten und nur durch Ereignisse von größter kosmologischer Bedeutung zu erklären, wenn sie nicht überhaupt spekulativ sind.



Das beeindruckende Schauspiel der in stetem Zyklus wachsenden und schwindenden Mada hat wohl zur ersten genauen Zeitrechnung geführt: Alle Ureinwohner Aventuriens, Nivesen, Tulamiden, Mohas, Elfen, Zwerge, Goblins und Orks, kennen die Mondphase (1 Woche) und den Mond (28 Tage, nicht 1 Kalender-Monat) als Maß. Die güldenländischen Siedler ersetzten jedoch den reinen Mondkalender durch einen Sonnenkalender mit eher 'kababylothisch' inspirierten Einteilungen, während der heute verbreitete Kalendertypus aus der Kalenderreform des Priesterkaisers Noralec herrührt. Im modernen Garethi werden die Begriffe Mond und Monat synonym verwendet.

Das Madamal ist mit freiem Auge als unebene Scheibe oder Kugel zu erkennen: ein gewaltiger Topas, so der zwölfgöttliche Glaube, in den Praios einst Madas Geist bannte. Die Nivesen hingegen sehen einen silbernen Teller mit den erschlagenen Welpen der Himmelswölfin Liska. Jedenfalls betrachten fast alle Kulturen den Mond als himmlisches Mahnmal, sei es für den ersten Mord an den Wölfen, sei es für die Tat der Hesinde-Tochter, die den Menschen verbottenweise die Magie brachte.

DIE PLANETEN

Die acht bekannten Wandelsterne fallen durch ihre Helligkeit auf (die drei leuchtkräftigsten überstrahlen sogar den Nordstern), vor allem aber durch ihre ungemein verwirrenden, wenn auch nach Meinung der Astrologen durchaus vorhersagbaren Bahnen. Die meiste Zeit ziehen sie in geraden oder leicht gekrümmten Bahnen durch die Sternbilder, wobei sie ihre Geschwindigkeit steigern oder mindern, aber plötzlich vollführen sie dann in wenigen Tagen oder sogar Stunden so genannte Epizyklen, kringelartige Kreis- oder Gegenbewegungen. Gerade dieses anscheinend von eigenem Willen bestimmte Verhalten macht die Wandelsterne für die Astrologen besonders interessant.

Oft werden die Planeten mit unvorstellbar großen Edelsteinen verglichen, gelten der zwölfgöttlichen Glaubensgemeinschaft jedoch allgemein als Sinnbilder von Halbgöttern. Im Vinsalter Teleskop erscheinen die Planeten als sphärische Lichtgestalten (eine darauf fußende Theorie wird angeblich von der Hesinde-Kirche unter Verschluss gehalten); versuchte Beobachtungen mit Schwarzen Augen haben keine greifbaren Ergebnisse gebracht. Uralte Dokumente lassen vermuten, dass es früher mehr als acht Planeten gab: Der Sphärenraum von Drakonia im Raschtulswall bildet gar zwölf Wandelsterne ab und Spekulationen um einen Schwarzen (also unsichtbaren) Planeten, dessen Bahn und Einfluss für Finsternisse und Unberechenbarkeit der anderen Planeten und Mondbahnen sorgen, sind zumindest den Güldenlandfahrern nicht unbekannt.

Meister der Sternkunde können die Stellungen eines oder mehrerer Planeten am Himmel bis zu einem Monat vorausberechnen (in dieser Zeit ändern ja auch die Sternbilder ihre Position beträchtlich). Von der berühmten Niobara ist gar bekannt, dass sie mit Rohal ein Horoskop erstellte, dessen Vorhersagen alle acht Planeten 58 Tage lang folgten. Darüber hinaus waren und sind Voraussagen aber auch den größten Gelehrten nicht möglich.

Horas ist der hellste der Planeten, wenn auch nur von mittlerer Größe, der einem weiß durchscheinenden Zirkon gleicht.

Horas ist das Symbol des Glücks des Goldenen Zeitalters, der Zufriedenheit und der Harmonie. Menschen, die unter diesem Planeten geboren werden, gelten als friedfertig und gutmütig. Durch die Horasverehrung im Lieblichen Feld lange idealisiert, sind in letzter Zeit altgüldenländische Schriften aufgetaucht, die den Wandelstern durchwegs *Gyl-da* nennen.

Ucuri, der zweithellste Wandelstern, soll ein großer, gelblich-weiß strahlender Zitrin oder Goldtopas sein und gilt als Schutzzeichen der Herrscher und Sieger. Sein Einfluss verheißt eine Neigung zu Glanz und kraftvollem Auftreten sowie ein erfolgreiches Leben.

Simia ist einer der kleinsten Planeten, aber dennoch der dritthellste. Sein rötlich-weiß opalisierendes Licht verkündet grundlegende Neuerungen und einen kraftvollen Beginn. Die Elfen sehen in ihm ihren ersten Hochkönig, die Novadis das dritte Weib Rastullahs. Die unter diesem Himmelskörper Geborenen bevorzugen neue Lösungen und bekämpfen im Zweifelsfall das Althergebrachte.

Kor ist ein großer roter Planet, der als das Symbol von Krieg und Streit gilt. Betrachter beschreiben ihn als bronzenen Schild, zerhauen und verkerbt und von neun grün gebänderten Furchen durchzogen, die als Klauen bezeichnet werden; manche erkennen den Zackenspeer *Razhashthar* darin, andere einen Mantikor. Wer unter Kors Einfluss steht, ist aggressiv und unbeherrscht und bevorzugt direkte oder sogar gewaltsame Maßnahmen.

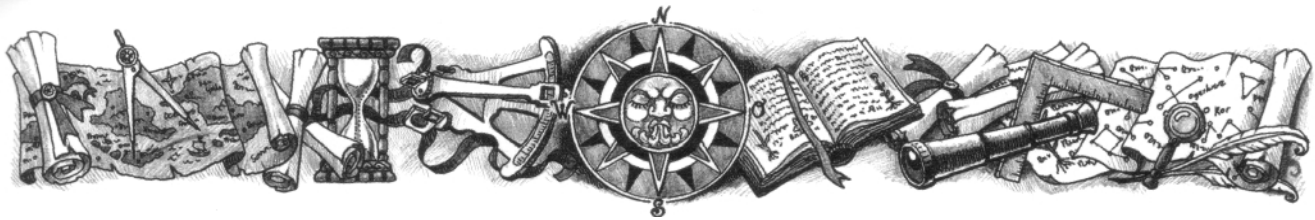
Nandus ist ein kleiner, milchig-blauer Planet, der im Blick durch das Teleskop aus Mondstein zu bestehen scheint. Sein mäßiges, mildes Licht steht für Weisheit, Vorsicht und Besonnenheit, kann aber auch eine Warnung sein. Die wenigen Menschen, die unter diesem Wandelstern geboren wurden, sind nachdenklich und vorsichtig und sollen große Weisheit erlangen können.

Aves ist der kleinste der Planeten. Sein Licht ist eher schwach und weiß, wiewohl er aus der Nähe aus Lapislazuli und Aventurin erscheint: blau und grünlich mit glimmer-schillerndem Rot und Gelb. Seinen besonders auffällig gewundenen Weg durchläuft er am schnellsten von allen, und so gilt er als Symbol der unbeschwerten Freiheit. Aveskinder gehorchen ihren Gefühlen und reagieren spontan, selbst unüberlegt.

Marbo ist der größte der Wandelsterne, dessen düster glimmendes und doch weißes Licht äußerst schwach ist. Marbo gilt als Botin von Tod und Ende, Abschluss und Vollkommenheit. Wer unter Marbo geboren wird, ist ruhig, verantwortungsbewusst und konservativ. Verfinsterungen Marbos gelten als unheiligste Zeiten der Nekromantie.

Levthan ist ein mittelgroßer Wandelstern, dessen düsteres Licht Dere kaum erreicht; nur zur den Tagundnachtgleichen glüht er auf. Wenige Texte beschreiben ihn als schimmernd grünen Chrysopras in fernster Tiefe der sechsten Sphäre; bemerkenswerter Weise scheint er selbst von einem Ring mondartiger Gebilde umgeben, den *Levschije*. Die wenigen unter diesem Planeten Geborenen neigen zu Gier, Selbstüberschätzung und Melancholie.

Rohal und **Borbarad** haben die Enthüllung eines weiteren Planeten vorhergesagt: **Xeledon** des Spötters. Tatsächlich glauben die Astrologen von Vinsalt und Anchopal, eine Gestalt aus grau-schwarzem Monzanith entdecken zu können. Mehr noch als Levthan soll er das Mahnmal der Vergleichenheit aller



irdischen Bemühungen sein: Es ist der Geist, der einem das lang Ersehnte, sobald man es erreicht hat, wertlos erscheinen lässt oder es sogar zerstört.

Ebenfalls nur aufgrund uralter Dokumente entdeckt werden konnte eine Ansammlung gleißender Brocken, den der Drache Fuldigor mit dem Namen *Mahrya* und mit dem Attribut Aufopferung belegte. Ist es ein götterähnliches Wesen, dessen Herkunft keiner kennt, ein zerschlagener Wandelstern oder die bedeutungsschwere Hinterlassenschaft eines vergessenen Zeitalters?

STERNENSTAUB UND SCHWEIFSTERNE

Neben den Wandel- und Bildsternen ist der Himmel bedeckt von einer unübersehbaren Menge kaum sichtbarer Sterne und Sternchen und himmlischer Nebelwolken. Kein Sterblicher hat Überblick über diese Funken zwischen, teils sogar in den Sternbildern. Immer wieder fällt einer davon herab: als Meteor, aus dem ein Schwarzes Auge entstehen kann, als Meteorit (auch Splitter des Sternenwalls oder Funken von Angroschs Amboss genannt), der als leuchtender Gwen-Petryl-Stein auf Dere landet, oder als Sternschnuppe, die als Phexgeschenk oder Wunschbringer gilt. Ebenso tauchen auch immer wieder neue Sterne auf Wer weiß, ob es von den Göttern 'verewigte' Helden sind, ob es Phexens Beutestücke sind, ob die Augen neugeborener Himmelswölfe, oder ob – wie die Elfen sagen – Sterne auch geboren werden und sterben wie jedes Lebewesen? Ungewöhnlich sind auch die Schweifsterne oder Kometen, die binnen Tagen, Wochen oder Monaten über den Himmel ziehen.

Abhängig von den Vorzeichen heißen sie auch Löwenstern oder Drachenzunge, die Ilaristen wollen gar die nivesischen Himmelswölfe als Kometen erklären. Manche, so die alten Folianten, sollen gar regelmäßig zurückkehren wie Al'Nazir *be'Rashtul*, der *Bosparanische Komet* oder Al'Turum *Zhamorra*.

FINSTERNISSE

Neben den Mondphasen ist bekannt, dass der Kalender der Orks auf den regelmäßigen Verfinsterungen des Madamals alle achtzehneindrittel Jahre beruht; Sonnenfinsternisse sind dagegen so selten, dass man sich über einen Zyklus oder auch nur das Vorhandensein natürlicher Ursachen nicht einig ist.

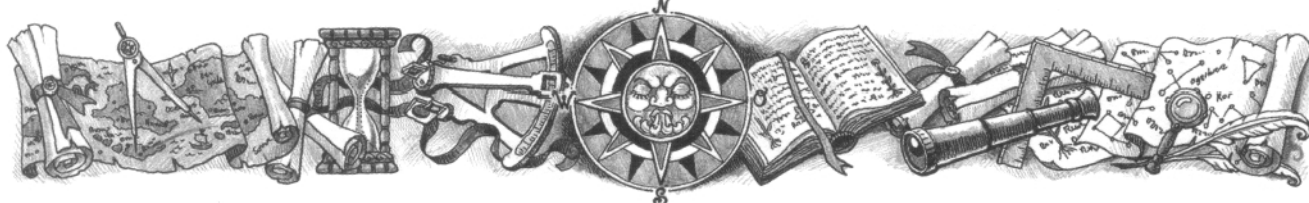
Darüber hinaus sind jedoch unvorhersehbare Verdunkelungen von Madamal und Sonne für den Aventurier die vielleicht erschütterndsten Ereignisse, greifen sie doch in die grundsätzlichen der vertrauten Naturgesetze ein. Solche widernatürlichen Sonnen- und Mondfinsternisse beruhen stets auf überirdischem Eingreifen, sei es als Machwerk des Namen-losen oder von Dämonen oder als himmlisches Zeichen. Aus der Zeit um die drei Dämonenschlachten sind Verfinsterungen des Madamals bekannt, wo es schwarz, grün oder blutrot erschien: von den durch den Limbus herabdrängenden Dämonen oder der Zusammenballung finsterner Mächte, wie die Gelehrten und Geweihten erklären. Aus den Dunklen Zeiten berichten Sagen von Verhüllungen der Praiosscheibe. Im Zeitalter des Namenlosen soll es gar zu einer 13jährigen vollständigen Verfinsterung gekommen sein, während der beinahe alle Kultur schaffenden Wesen umkamen.

ASTROLOGIE

Obwohl die wahre Blütezeit der Sterndeuterei mit dem Diamantenen Sultanat und der Hochkultur der alten Echsenrassen zur Neige ging, gilt sie auch heute noch als die wohl edelste und zuverlässigste Form der Zukunftsvorhersage (zudem die einzige von der gildenmagisch-wissenschaftlichen 'Fachwelt' anerkannte). Sie beruht ganz allgemein auf der Annahme, dass alle Himmelskörper und Sternbilder eine bestimmte symbolische Bedeutung haben und ihre Bewegung am Firmament direkt mit dem Schicksal der Welt verbunden ist. Ob sie nun ein Abbild (halb-)göttlichen Willens sind oder ihre vom Firmament bis auf Dere reichenden Kräfte die Geschehnisse der dort lebenden Völker direkt beeinflussen – jedenfalls gestatten sie dem Kundigen einen kleinen Einblick in die mögliche Zukunft. Dabei lassen sich in den Sternen nur selten konkrete zukünftige Ereignisse ablesen. Vielmehr beeinflussen sie die ihnen zugeordneten Aspekte und machen damit bestimmte Entwicklungen mehr oder weniger wahrscheinlich. Dies ist vor allem für viele magische Rituale von großer Bedeutung, denn nicht umsonst gelten die Sterne als Quelle der Magie (weshalb man auch oft von der *Sternenkraft* spricht).

Im folgenden Text finden Sie eine knappe Zusammenstellung der wichtigsten Arten von astrologisch relevanten Sternkonstellationen und ihren möglichen Deutungen, eine Tabelle der gängigsten astrologischen Bedeutungen auf S. 196. Ein ausführliches Beispiel für eine komplexe astrologische Deutung enthält der Aventurische **Bote** in seiner 100. Ausgabe.

- Die wohl bedeutendste Konstellation ist die *Konjunktion* (Gleichschein) zweier oder mehrerer Planeten oder einzelner Himmelskörper. Ein solches Zusammentreffen wird stets als überaus starke Verbindung der Aspekte gedeutet, wobei oft auch die Reihenfolge der Planeten berücksichtigt wird. Denn alle acht Planeten können einander wechselseitig überdecken, nur Sonne und Madamal liegen immer vor den Planeten.
- Auch für Laien offensichtlich und leicht zu deuten ist die Stellung eines Wandel- oder Einzelsterns *in einem Sternbild*. Dabei wird der Aspekt des Sterns schlicht auf die Bedeutung des Sternbilds angewandt, wobei freilich unterschieden wird, ob er es zentral oder nur am Rande durchquert.
- Es kann auch der Sonderfall der *Harmonie zu einem Sternbild* eintreten. Dabei konjugiert der Himmelskörper mit einem Stern des Gestirns (dessen spezielle Bedeutung in seinem Sternbild dann besonders berücksichtigt werden sollte).
- Nur ein Wandelstern kann allerdings in *Negation* zu einem anderen Himmelskörper oder Sternbild stehen. Wenn ein Planet nämlich gerade einen 'gegenläufigen Epizyklus' durchläuft (sich also kreisförmig gegen seine bisherige Bahn bewegt), wird sein Aspekt bezüglich einer eventuell vorhandenen Konstellation ins genaue Gegenteil verkehrt. Dies ist jedoch nur das extremste Beispiel dafür, wie grundlegend die kaum vorhersagbaren Epizyklen die Interpretation eines wirklich erfahrenen Sterndeuters beeinflussen können.
- Weniger verbreitet ist die Deutung nach *Trigon*, bei dem ein



Himmelskörper mit dem Nordstern und einer anderen Konstellation (meist einer Konjunktion) ein gleichseitiges Dreieck bildet — er steht dann im Trigon zu dieser Konstellation. Seine astrologische Bedeutung weist dann auf einen ergänzenden, möglicherweise vernachlässigten Aspekt der Konstellation hin, auch wird dazu gerne eine bildliche Interpretation gewählt (so können Planeten im Trigon nach Niobara auch als Farben gedeutet werden).

- Theoretisch könnten drei oder mehr Himmelskörper und Sternbilder mit dem Nordstern auch *Quadratur*, *Pentagon*, *Sextil*, *Heptagon* usw. bilden. Doch sind diese Konstellationen derart selten, dass sich Sterndeuter noch nicht einmal in ihrer Benennung einig sind, geschweige denn bezüglich ihrer Deutung.
- Auch die bloße Stellung eines Sternbildes kann schon gedeutet werden: Geht es gerade auf, beginnt sich sein Einfluss auf die Welt zu entfalten, im Meridian (der durch den Nordstern und den Südhorizont verlaufenden Nord-Süd-Linie) ist er am größten und im Untergehen schwindet er wieder — berühmte Beispiele dafür sind etwa das Sternbild des Drachen oder die Pforte Uthar. Oft wird zudem ein Bezug zu dem Ort hergestellt, über dem es gerade steht bzw. auf- oder untergeht.
- Da die Umlaufbahn der meisten Gestirne parallel zum Zwölfkreis verläuft, spricht man oft davon, dass sie bestimmte Sternbilder im Zwölfkreis 'begleiten' oder 'passieren'. Die Deutung solcher bisweilen lange andauernden Konstellationen ist sehr unterschiedlich und stark vom Volksglauben geprägt. So sagt man beispielsweise unter Jägern, dass wenn der Hund neben Firun läuft, die Winter besonders beutereich sind; bei den Kriegern heißt es, unter den Hunden des Krieges (also wenn der Hund das Schwert passiert) tobten besonders blutige Kriege wie Tuzakaufstand (2 Hal), Orkensturm (17 Hal) und die ersten großen Schlachten in den Schwarzen Landen (27 Hal).
- Eine sehr verbreitete astrologische Praxis greift bestimmte Planeten heraus, die für den zu untersuchenden Aspekt die

größte Bedeutung haben (so zum Beispiel die drei Geburtssterne, siehe unter **Das Horoskop**). Sie werden dann zu einer gedachten *Achse* oder einem *Feld* verbunden, zu dem alle anderen Himmelselemente in Beziehung gesetzt werden (ob sie innerhalb oder außerhalb liegen, welchem der Hauptplaneten sie am nächsten oder ob sie gar im Zentrum des Feldes stehen).

- Natürlich werden stets auch die Phasen des *Madamals* in eine komplexe Deutung miteinbezogen, dessen Zyklus auch als Maßstab für hinter Konstellationen verborgene Geheimnisse oder schwer zu deutende Zusammenhänge verstanden wird. Außerdem misst man Abweichungen des gegen eine geregelte Bahn rebellierenden *Madamals* große Bedeutung zu, vor allem die Mada im Süden gilt als Zeichen für die Übermacht der Magie. Manche Astronomen wollen an der Abweichung des *Madamals* von der Sonnenbahn gar die Stärke des Einflusses des Namenlosen oder der Niederhöllen ablesen: Bewegt sich das *Madamal* nahe dem göttlichen Zwölfkreis, ist der Einfluss gering, gerät es bis zu Uthars Pforte oder Satinav, so wird das Zerstörerische übermächtig. Annäherungen an das Ogerkreuz im Norden werden mit entfesselten Naturgewalten und Ungeheuern assoziiert, Südstände gelten als Zeichen magischer Katastrophen.
- Sternschnuppen werden von Astrologen gerne als *Phexens Fingerzeige* betrachtet, die auf übersehene Aspekte aufmerksam machen oder den allzu wissbegierig in die Zukunft Schauenden auch manchmal irreleiten wollen.
- Nicht unerwähnt bleiben soll die im Land der Ersten Sonne besonders enge Verknüpfung der Astrologie mit der tulamidischen Zahlenmystik oder *Kababyloth*, bei der Zahlen jeweils eigene Charaktere zugeschrieben werden, die in komplizierten Berechnungen miteinander kombiniert und dadurch gedeutet werden.
- Die zahlreichen Deutungsmöglichkeiten für *Finsternisse*, *Kometen* und *Meteore* würden an dieser Stelle zu weit führen, zumal sie ohnehin jeweils individuell betrachtet werden (müssen).

Stern(bild)	Astrologische Bedeutung	Stern(bild)	Astrologische Bedeutung
Aves	Freiheit, Unantastbarkeit, Unversehrtheit	Levthan	Scheitern, Vergeblichkeit, Gier, Maßlosigkeit
Borharad	Unbeschränktheit, Grenzenlosigkeit	Madamal	Geheimnis, Seltsamkeit, Beeinflussung
Delphin	Veränderung, Zeit	Marbo	Beendigung, Abschluss, Vergehen
Dolch/Pfeil	Verrat, Intrige, Lüge, Gift	Nachen	Reise, Weg
Drache	Macht, Auseinandersetzung, Entscheidung	Namenlose	
Eidechse	Geburt, Erneuerung, Hoffnung	Sternenleere	Zerstörung, Böses
Eisbär	Überwindung, Unbeirrbarkeit	Nandus	Warnung, Wissen, Vorsicht
Elfenstern	Ungebundenheit, Beständigkeit durch Unbeständigkeit	Nordstern	Wesen, innerer Wert, Selbsterkenntnis
Fuchs	Eigenständigkeit, Selbstbestimmung, Handeln	Ogerkreuz	Kraft, Wildheit, Ungeheuerlichkeit
Gans	Frieden, Schutz, Bewahren	Rabe	Tod, Erstarren, Sinn
Gehörn	Starrsinn, Ausdauer, Willensstärke	Ringe	Verbindung, Vereinigung
Greif	Gesetz, Ordnung, Herrschaft	Rohal	Besonnenheit, Vertrauen
Hammer	Beständigkeit, Gegenständlichkeit	Rubine	List, Verschlagenheit, Planung
Harfe/Schritrolle	Inspiration, Studium, Überzeugung	Satinav	Zeit, Vergänglichkeit, Zaudern
Held	Heldentum, Opfermut	Schlange	Weisheit, Geist, Magie
Horas	Zufriedenheit, Harmonie, Glück	Schwert	Kampf, Angriff, Eindringen
Hund	Treue, Freundschaft, Unterstützung	Simia	Entstehung, Beginn
Kaiserstern	Kaiser, Politik, Mittelreich	Sonne	Sichtbarkeit, Regelmäßigkeit
Kelch	Schicksal, Bestimmung	Storch	Fürsorge, Pflegen, Wachstum
Kor	Streit, Unverträglichkeit	Stute	Leidenschaft, Gefühl
		Ucuri	Triumph, Sieg
		Uthar	Ziel, (Er-)Lösung, Antwort



Astrologisch werden die nördlichen Sternbilder Werten des Handelns zugeordnet, die südlichen hingegen stehen meist für nach innen gerichtete Werte. Erstaunlicherweise zeigen sich in der Astrologie verschiedener Völker bemerkenswerte Parallelen – und auch wenn Benennung sowie religiös-philosophische Interpretationen oft weit auseinander gehen, sind die zugeordneten Aspekte doch überwiegend dieselben. Wie bereits im Text zum Sternenhimmel angedeutet, haben auch die einzelnen Sterne eines Gestirns jeweils eigene Namen und Bedeutungen, doch sind hier oft schon innerhalb eines Kulturkreises regionale Unterschiede zu bemerken. Außerdem darf nicht vergessen werden, dass ganze Kataloge von Zuordnungen für bestimmte Themen existieren. So setzt Paramanthus etwa jedes Sternbild mit einem alchimistischen Grundstoff und jeden Planeten mit einem Verfahren gleich, während unter Magiern eine selten gebrauchte Assoziation des Zwölfkreises zu den 'zwölf magischen Schulen' kursiert.

DAS HOROSKOP

Während sich die 'hohe Kunst der Astrologie' eher mit den himmlischen Voraussetzungen für alles Tun und Handeln beschäftigt, beschäftigt sich die 'profane Horoskoperstellung' mit konkreten Vorhersagen für bestimmte Personen, oft sogar gezielte Fragen betreffend. Dazu beschränkt man sich aber auf die Deutung weniger Himmelskörper, weswegen manche erfahrenen Astrologen die Wahrsagerei durch Horoskope als dilettantische Scharlatanerie abtun.

Die meisten Sternkundler sind sich darüber einig, dass nicht alle zehn beweglichen Himmelskörper gleich starken Einfluss auf eine bestimmte Person haben. Die in Aventurien am wei-

testen verbreitete Theorie besagt, dass durch das Geburtsdatum eines Wesens bestimmt wird, welche Planeten von besonderer Bedeutung sind (selbiges gilt für das Madamal, wenn es zu dieser Zeit in Neumond oder Rad stand). Viele Sterndeuter übertragen dies sogar auf Gegenstände und Vorhaben, wobei sie den Zeitpunkt der Erschaffung oder der Erfindung für entscheidend halten.

Astronomen und Rechenkünstler des Diamantenen Sultanats haben errechnet, dass sich die Umlaufzeiten der acht Wandelsterne trotz aller Unregelmäßigkeiten bis zu einem gewissen Grad vorhersagen lassen: Dadurch gelang es ihnen, jedem Wochentag, jedem Monatsfünftel und jedem Tag innerhalb eines Monatsfünftels einen bestimmten Planeten zuzuordnen, der zu dieser Zeit mit Sicherheit am Himmel zu sehen und durch besonders auffälligen Bahnverlauf leicht zu erkennen ist. So werden jedem Datum drei (manchmal auch nur ein oder zwei) Wandelsterne folgendermaßen zugeordnet:

Wochentag: Windstag/Aves, Erdstag/Simia, Markttag/Horas, Praiostag/Ucuri, Rohalstag/Nandus, Feuertag/Kor, Wassertag/Marbo

Monatsfünftel: 1. Simia, 2. Aves, 3. Kor, 4. Ucuri, 5. Marbo

Tag im Monatsfünftel: 1. Horas, 2. Simia, 3. Levthan, 4. Kor, 5. Ucuri, 6. Marbo

Die noch junge novadische Astrologie hingegen ordnet jedem Wandelstern (in der unter Die Planeten präsentierten Reihenfolge) sowie abschließend der Sonne eine der neun Frauen ihres Gottes Rastullah zu, was sich jedoch durch keine bisher feststellbare astronomische Gesetzmäßigkeit mit ihrem Kalender deckt.

OPTIONALREGEL (R3): GÖTTERGESCHENKE

»Jeder Monat trägt den Namen eines der Zwölfgötter, denn während jener Zeit schenkt dieser den Sterblichen seine besondere Aufmerksamkeit. So scheinen des Praios wärmende Strahlen niemals stärker als im ersten Monat des Jahres, während Firun das Land seinerseits mit der grimmigsten Kälte überzieht, Peraine im Frühling die Pflanzen sprießen lässt und Rahja zum ausklingenden Jahr überreiches Liebesglück schenkt. Geweihte und Tiefgläubige fühlen sich ihrem Gott dann besonders nahe, doch noch viel deutlicher ist das himmlische Wirken an der göttlichen Gnade zu sehen, die alle Neugeborenen in ihrer Geburtsstunde empfangen: So sind rondra-geborene Mädchen und Buben stets die ersten, die sich ohne Rücksicht auf Verluste mit einem Knüppel oder Holzschild in eine Schlägerei stürzen; stets sind es die Efferdgeborenen, die am schnellsten schwimmen lernen; wer im Boron das Licht der Welt erblickt, ist meist still und einfühlsam; unter dem Fuchs Geborene zeichnen sich (zumal wenn zugleich der Vollmond scheint) durch Schläue und Gerissenheit aus; und Kinder des Ingerimm-Mondes zeigen schon früh eine besondere Begabung für die kräftigen Handwerke. Jene Bedauernswerten aber, die unter dem Unzeichen des Namenlosen entbunden werden, sind für den Rest ihres Lebens zu Unglück und Unheil verdammt oder sogar dazu, dieses über andere zu bringen.«

—Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung Kaiser-Hal-Ausgabe; Gareth, 1 Hal



Was von den Geweihten der Zwölfe ehrfurchtsvoll als Göttergeschenke bezeichnet wird, ist nach moderner Deutung vielmehr auf den Einfluss der Gestirne selbst zurückzuführen. Denn es ist unbestritten, dass dieser in der Geburtsstunde besonders stark ist, und das beherrschende Sternbild des Zwölfkreises ist das höchste und damit bedeutendste am Firmament. Zudem kennen alle Völker Aventuriens die charakterprägende Eigenschaft der Geburtssterne, wenn ihm auch nur der Zwölfgötterkult so große Bedeutung und göttliche Herkunft zuschreibt.

Wenn Sie die Göttergeschenke in Ihrer Runde verwenden wollen, sollten Sie also allen Helden – unabhängig von Rasse und Kultur – bei der Charaktererschaffung zugänglich gemacht werden. Der Geburtsmonat sollte nach folgender Tabelle zufällig ermittelt werden (wenn Sie kein Freund des Würfelschicksals sind, verzichten Sie lieber ganz auf die Göttergeschenke).



W20	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11	12	13	14-16* 17	18	19-20**
Monat	Praios	Rondra	Efferd	Travia	Boron	Hesinde	Firun	Tsa	Phex	Peraie Ing.	Rahja

*) Der Phex ist dabei nicht von ungefähr die geburtenreichste Zeit, folgt er doch genau neun Monde auf den der Liebesgöttin geweihten Rahja.

**) Eigentlich werden in den Namenlosen Tagen keine *Helden* geboren. Wenn Sie aber die rollenspielerischen Möglichkeiten einer solch tragischen Figur reizen, können bei einer 20 einen weiteren Würfelwurf zulassen. Zeigt er erneut die 20, wurde der Held im Unheil bringenden Zeichen Namenlose Sternenleere geboren.

Um den genauen Tag zu ermitteln, können Sie (so vorhanden) einen W30 verwenden oder aber einen W20 für das Monatsfünftel werfen (1—4 = 1.—6. Tag / 5—8 = 7.—12. Tag / 9—12 = 13.—18. Tag / 13—16 = 19.—24. Tag / 17—20 = 25.—30. Tag) und dann mit einem W6 den genauen Tag bestimmen.

Danach wird anhand der untenstehenden Liste ermittelt, welche Modifikationen sich durch das beherrschende Sternbild ergeben. Die Boni halten sich mit den Mali dabei ungefähr die Waage, so dass die Verwendung der Göttergeschenke keine große Veränderung im Gleichgewicht darstellt.



Greif	Überzeugen +1/+2*; Schleichen -1
Schwert	ein bewaffnetes Nahkampftalent +1/+2*; Sich Verstecken -1, Schleichen -1
Delphin	Schwimmen +1; Kochen -1
Gans	Kochen +2 oder Soziale Anpassungsfähigkeit um 2 GP billiger; Betören -1
Rabe	Menschenkenntnis +2 oder Heilkunde Seele +1/+2*; Überreden -1
Schlange	Philosophie +11/+2* oder Gutes Gedächtnis um 2 GP billiger; Zechen -1
Eisbär	Selbstbeherrschung +1 oder AU +1; Tanzen -1
Eidechse	Sich Verkleiden +1/+2* oder Ausweichen 1 um 2 GP billiger; Raufen -1
Fuchs	Schleichen +1 oder Überreden +2; Selbstbeherrschung -1
Storch	Heilkunde Wunden +2 oder Heilkunde Krankheiten +1/+2*; Hieb Waffen -1
Hammer/Amboss	Grobschmied +1/+2* oder Steinmetz +1/+2*; Schwimmen -1
Stute	Tanzen +1 oder Betören +1/+2*; Selbstbeherrschung -1
Sternenleere	Pechmagnet bringt 13 GP (statt 10 GP)

*) Wird dieses Spezial- oder Berufstalent bereits durch Rasse, Kultur oder Profession aktiviert, erhält es einen Bonus von +2 statt +1.

Auch kulturuntypische Fertigkeiten sind durchaus zulässig: So zeigt ein im Ingerimm geborenes Waldmenschenkind etwa ein rätselhaftes Interesse für Metallformung und hat einen erbeu-

teten Erzklumpen solange mit Steinen bearbeitet, dass ihm dies später durchaus von Nutzen sein kann, wenn er einmal mit dem Handwerk eines Grobschmieds zu tun haben sollte.



FETISCH, INRAH, VOGELFLUG — AVENTURI- SCHER ABERGLAUBE UND WAHRSAGEREI

Zuallererst soll hier die Frage erörtert werden, was der Spieler und was die Helden unter *Aberglaube* verstehen. Für den Spieler ist der Aberglaube zunächst ein Zahlenwert, auf den Proben abgelegt werden können und der ihm darüber hinaus bei der Einschätzung seiner Heldenfigur helfen soll. Für den aventurischen Helden hingegen gibt es gar keinen Aberglauben im irdischen Sinne, denn da auf Aventurien sowohl göttliche als auch magische Phänomene real existieren, stellt dort der Glaube an Wunder und Magie keinen Aberglauben dar, sondern das Anerkennen der aventurischen Realität. Der Aberglaube-Wert eines Helden soll nur beschreiben, wie er die derische Welt betrachtet — in welchem Maße er sich von überliefertem Brauchtum, Spukgeschichten und intuitiven Erwägungen leiten lässt oder sich eher an konkret erkennbaren Vorgängen und seiner Vernunft orientiert. In jedem Falle wird für ihn eine Erkenntnis, die aus Aberglaube gewonnen wurde, eine ebenso unumstößliche Tatsache darstellen wie die Resultate der neuesten hesindianischen Forschung.

Für den Spieler schwer zu unterscheiden sind verborgenes Wissen und Aberglaube. Der Satz "In jedem Aberglauben steckt ein Funken Wahrheit" trifft in Aventurien überraschend oft zu, auch wenn der Kern einer abergläubischen Warnung sehr tief verborgen sein kann. Ebenso verbreitet sind jedoch Aussagen, die der Gebildete zu Recht als Unfug abtut und hinter denen oft nicht mehr steckt als der Wunsch ihres Verkünders, das Schicksal zu bannen und sich vor drohendem Unheil zu schützen.

Wichtig ist jedoch, dass jeder Aventurier abergläubig ist — unabhängig davon, ob diese Schlechte Eigenschaft auf seinem Heldendokument erscheint oder nicht. Dazu gehören solche Überzeugungen wie z.B. die, dass die Begegnung mit dem Symboltier eines Gottes Glück bringt, dass Dere eine Scheibe ist oder dass Krankheiten von winzig kleinen Lebewesen hervorgerufen werden. Der Aberglaube-Wert hingegen sagt aus, wie sehr ein Held sich in kritischen Situationen wider aller Vernunft von diesem Glauben lenken lässt.

Abergläubische Überzeugungen gibt es auf Dere unzählbar viele, und auch der spielrelevante Aberglaube ist weitaus umfangreicher, als hier aufgeführt werden kann. Woran Ihre Heldin und Ihr Held glauben*, ist von Geburtsort, Elternhaus und Erziehung sowie von den Erfahrungen eines Heldenlebens abhängig. Sehen Sie den Aberglauben-Wert zuerst als ein Maß für die Intensität, mit der Ihr Held seinem Aberglauben folgt, und die Empfänglichkeit, die er auch den verrücktesten abergläubischen Überzeugungen entgegenbringt. Welchem Aberglauben er im einzelnen anhängt, sei Ihnen selbst überlassen. Außerdem drückt der Aberglauben-Wert die Neigung aus, sich von dem Unerklärlichen im allgemeinen beeindruckt zu las-

sen. So muss ein Thorwaler mit hohem Aberglaubenwert, der in der dämonischen Eiswüste unterwegs ist, nicht erst warten, bis sich Katzen, Hochwasser, Halbelfen oder Kobolde zeigen, um seine abergläubischen Neigungen ausspielen zu können — das Umfeld wird ihm auch so schon derart ins Mark fahren, dass völlige Ungerührtheit undenkbar wäre.

Nun zur aber praktischen, aber beispielhaft bleibenden Betrachtung des aventurischen Aberglaubens:

FETISCHE,

TALISMANE UND GLÜCKSBINGER

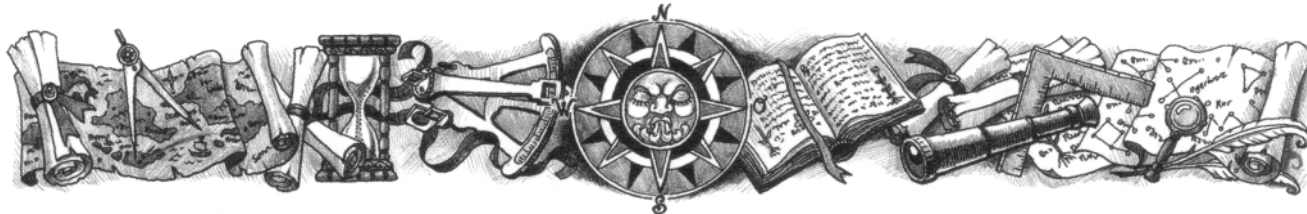
Sie sollen Glück bringen oder Unglück abwenden, die guten Eigenschaften des Trägers stärken oder seine Schwächen ausgleichen — solche Wirkung wird aventurienweit manchen Schmuckstücken nachgesagt, seien es nun Anhänger, Ohrringe, Ringe oder Broschen. Bei den Nivesen, Tulamiden und Mohas hingegen gelten mehrteilige Talismane, die von einem Freund ohne das Wissen des Trägers zusammengestellt wurden, als besonders wirksam. Dabei können religiöse oder magische Symbole Verwendung finden, Tierfiguren oder gar Teile von Lebewesen, wie ein Mähnenhaar eines Löwen, der allseits beliebte Fuchsschwanz und die mumifizierte Hand eines Kobolds (meist vom Zwergäffchen stammend). Von den Kirchen weniger gern gesehen werden hierbei die Reliquien — (angebliche) sterbliche Überreste eines Heiligen oder Teile heiliger Gegenstände, die in kleinen Dosen oder Beutelchen aufbewahrt werden —, nicht, weil man die Verehrung dieser Dinge an sich ablehnte, sondern wegen des schwunghaften Schwarzhandels damit, der in Almada, dem Horasreich und nun auch in der Nähe der Schwarzen Lande zu blühen beginnt.

Nicht nur die Form oder das Motiv von Glücksbringern sind bedeutungsvoll, auch die Materialien werden sorgsam ausgesucht: Gold oder Bernstein für das vor Unrecht und Unwahrheit schützende Praiosauge, dunkler Onyx, als Stein der Heinde, für die Darstellung des geschlossenen Schwarzen Auges, vor dem Dämonen fliehen sollen, oder Apfelbaumholz für die kleine Storchenfigur, die dank Peraine Heilung bringt. (Weitere Informationen zur Bedeutung edler Steine oder den den Göttern zugeordneten Tiere und Pflanzen finden Sie in den Boxen **Zauberei und Hexenwerk** sowie **Götter und Dämonen**.)

HAARTRACHT, TÄTOWIERUNG UND LULOA- MALEREI

Nicht nur die Haarfarbe einer Person ist Gegenstand abergläubischer Betrachtung — *wer weiß nicht, dass Rothaarige Zauberer sind, aber auch zu aufbrausendem Wesen, Unehrllichkeit und Boshaftigkeit neigen?* —, sondern auch die Haar- und Barttracht. Auf welche Art man den Zopf flicht, ob man das Haar bedeckt oder offen trägt, eine gerade oder ungerade Zahl an Bartzöp-

*Man bemerke den Sprachgebrauch: *Abergläubisch* sind immer die anderen; man selbst *weiß* oder *glaubt* ...



fen wählt, werden je nach Volk auf vielfältige Weise betrachtet – und nicht nur aus Standesgründen, sondern auch *weil der Kobold sich in den offenen Haaren des Burschen und der Jungfer verfängt und sie zur Unsittlichkeit verführt*, um nur ein Beispiel zu nennen.

Die Tätowierungen der Thorwaler sind zugleich Schmuck, Ottazeichen und Schutz, je nach abergläubischer Neigung mehr das eine oder das andere, wohingegen die Zeichen und Bilder des Luloa, einer haltbaren Hautbemalung der Waldmenschen, sowohl rituelle als auch abergläubische Bedeutung haben, sollen sie doch gegen Unglück, den Bösen Blick und Flüche schützen.

ZAHLENMYSTIK UND SYMBOLIK

Als **Symbole** kommen stilisierte Götterembleme zum Einsatz, aus dem Zhayad entlehnte Schriftzeichen oder gar alte Runen, deren angestammte Bedeutung längst im Dunkel der Vergangenheit liegt. So gilt dem abergläubischen Thorwalern das Rund als lebensschützendes Zeichen, während die Spirale für den Tod steht. Im Albernischen hingegen bedeutet die Spirale Leben, während dem Kreis des Praios auch hier schützende Wirkung zugesprochen wird.

Diese Symbole zieren Runensteine zum Wahrsagen ebenso wie Amulette, werden als Schutz- und Glückszeichen auf Dingen oder Lebewesen angebracht oder einfach in die Luft geworfen, um Zauberei oder Missgeschick zurückzuweisen.

Die **Zahlen** 3, 7 und 12 gelten im Mittelreich als Glückszahlen; 6 und 12 als vollkommen. 13 gilt nicht nur bei Zwölfgöttergläubigen als Zahl des Bösen; viele behandeln die Zahl als namenlos und weigern sich, sie auszusprechen. Ausnahme sind die Novadis, für die die 13 eine Glückszahl ist und die 12 Unglück verheißt. Die Tulamiden glauben an die magische 5, die elementare 6, die dämonische 7, die heilige 9, die mächtige 12 und die glücksbringende 13 und werden immer versuchen, auch höhere Zahlen (die Glöckchen am Gewand einer Tänzerin, der Preis eines Shadifs) durch Vervielfachung von diesen abzuleiten. Die 2 schließlich gilt als Inbegriff der Vollkommenheit, eine überaus mächtige Zahl, die sowohl Glück wie Unglück bringt. Viele Tulamiden neigen dazu, Fehler ein zweites Mal zu begehen, um den ersten wieder aufzuheben.

Die Zwerge hingegen pflegen die **Zahlenmystik**, in denen sich ihnen das Göttliche mitteilt und mit der sie die Welt berechnen.

TIERE, PFLANZEN UND SELTSAME

Der Aventurier hat zumeist ein sehr begrenztes Wissen über die Zusammenhänge, die seiner Welt zugrundeliegen. So weiß er nichts vom anatomischen Aufbau eines Katzenauges, sieht es aber des Nachts hell leuchten und bemerkt, dass die Katze in der Dunkelheit nirgends anstößt. So ist wohl der Aberglaube entstanden, dass *Katzen im Dunklen sehen, weil ihre Augen ihnen Licht spenden, und sie darum auch bei Tag einem Menschen direkt ins Herz schauen können*.

Zudem weiß jeder vernünftige Mensch, dass *Hexen Katzen als Gefährten halten, Elfen mit ihnen sprechen und sie Grüße übermitteln lassen und rollige Katzen die Kraft der Erde sammeln, die man in sich aufnehmen kann, wenn man sie streichelt*.

Ähnliche Aberglauben gibt es von den Raben, die mal als Hexentiere, mal als Sendboten Borons angesehen werden, von den Kröten, Schlangen, ja selbst den *Flöhen, die zielsicher die Stellen finden, an denen es dich juckt, um dich dort zu kratzen*.

Bei Pflanzen sind es zum einen die den Göttern zugeordneten Gewächse, wie der Knoblauch der Peraine, und die Bäume, um die sich der menschliche Aberglaube rankt:

Ebenholz wächst dort, wo Zwerge ihr Gold verloren haben. Unter dem Baum, unter dem jemand gewaltsam zu Tode gekommen ist, wächst die Alraune. Ihren Zauber zehrt sie aus dem Hass des Mordes, aber wenn der Mörder sie erntet, muss sie ihm dienen.

Ein weit verbreiteter Aberglaube besagt zudem, dass *besonders große, kräftige Pflanzen verzauberte Menschen oder Elfen sind und man sich tunlichst hüten muss, sie zu schädigen*.

Für die wundersamen Kräfte, die manchen Lebewesen nachgesagt werden – wie etwas den **Heil- und Giftkräutern** oder **zauberkräftigen Kreaturen** –, gibt es eine Unzahl abergläubischer Deutungen:

Wo der Traschbart wächst, ist ein Zwerg durch Zauberei ums Leben gekommen.

Kobolde und Bosnickel verwandeln in den Minen wertvolles Silber in wertlose Metalle.

Wer ein Einhorn berührt, erlangt Unsterblichkeit.

(Anregungen hierzu bieten die Quellentexte im Band **Zoo-Botanica** Aventurica)

RITEN ZU NEUBEGINN UND ENDE

Auch für den Aventurier sind natürlich jene Augenblicke von besonderer Bedeutung, die sein Leben grundlegend verändern (können). Und so wie man die Göttin Tsa bei einer Geburt, Boron bei einem Todesfall, Tsa und Ingerimm beim Hausbau, Tsa und Efferd bei einem Stapellauf, Aves bei der Abreise und Travia bei der Ankunft um Hilfe und Beistand bittet oder ihnen dankt, gibt es auch die unterschiedlichsten Regeln, die man darüber hinaus beachten muss, um in gewissen Lebenslagen das Schicksal zum Guten zu wenden:

Man vermeidet folgendes Unglück, wenn man über eine Grenze, eine Schwelle oder durch ein Tor mit dem rechten Fuß voran schreitet.

Wer bei einem Neubau über die Linie steigt, die den Verlauf einer Mauer markiert, lässt eine 'Koboldtür' entstehen. Man muss den Toten den Mund öffnen, damit die Seele heimfahren kann (Waldmenschen).

Man muss den Mund des Toten zubinden, damit der Geist nicht ruhelos daraus hervorspringt (Mittelreich).

ABERGLAUBEN DER VÖLKER

Wie bereits eingangs erwähnt, hängt der Aberglaube eines Aventuriers sehr von dem Volk und dem Landstrich ab, dem er entstammt. All das, was einem Volk am wichtigsten ist, ist auch in seinem Aberglauben besonders tief verwurzelt. Thorwaler messen dem Wetter und Meer eine besondere (abergläubische) Bedeutung bei, der nivesische Aberglaube vermischt sich eng mit ihrem Wolfsglauben, und bei den Novadis nehmen die seltenen Tiere der Wüste, zumeist Vögel und deren Flug, eine herausragende Stellung ein. Elfen kennen das 'badoc', das die Harmonie der Seele als einen ihrer zentralen Werte stört, und



die Waldmenschen das 'tabu'; Zwerge schließlich sind, vielleicht gerade wegen ihres Misstrauens der Magie gegenüber, eines der abergläubischsten Völker überhaupt.

Wer Mutter Erde von seiner Haut wäscht, den wird sie von ihrer Haut waschen!

Grolme sind Zwergenkinder, die von Kobolden gestohlen und durch Magie verunstaltet wurden, und:

Wer den Boden beben spürt, wenn es die anderen leugnen, dessen Tod ist nahe, sind typische Beispiele für zwergischen Aberglauben.

WAHRSAGEREI

Egal, ob der Aventurier glaubt, seine Zukunft sei von den Göttern vorherbestimmt, oder aber, sie werde durch eigene Taten geprägt – der Blick auf kommende Zeiten ist ihm in aller Regel verwehrt. Nur wenige Aventurier behaupten, sich auf die Wahrsagerei oder die hohe Kunst der Prophezeiung zu verstehen. Und noch seltener ist der Wahrsager, der tatsächlich in der Lage ist, einen Blick in das Morgen zu tun.

Nur am Rande soll hier auf die Scharlatane eingegangen werden, die mittels Menschenkenntnis und dem Gespür für das rechte und unverbindliche Wort jungen Heldinnen eine glorreiche Zukunft und hübschen Bauersburschen eine schöne, heldenhafte Maid vorhersagen. Paradoxerweise ist ausgerechnet von diesen landläufigen 'Wahrsagern' eben keine wahrheitsgemäße Auskunft zu erwarten – wie könnte es auch anders sein, bringt doch die Prophezeiung von Mühsal und Not gewiss keine bare Münze ein und lockt auch keine neuen Kunden in das Wahrsagezelt, so geheimnisvoll es auch herge-

richtet sein mag. Doch wen stört's – schließlich ist es auch nicht die Antwort auf ihre letzten Fragen, die die Jahrmarktsgäste suchen, sondern vielmehr die Exotik von flimmernden Glaskugeln und buntem Inrah und den angenehmen Schauer des Mysteriösen ...

Die Sterndeuterei sei hier nur der Vollständigkeit halber erwähnt und im übrigen auf das entsprechende Kapitel verwiesen. Sie ist, als 'wissenschaftliche' Form der Prophezeiung, vorrangig dort zu finden, wo der Glaube an Hesinde präsent ist: in den Tempeln der Göttin, den Magierakademien und den Türmen der Magier.

Den Helden indes wird der Kunst der Prohezeiung am ehesten bei einem begabten Gaukler, einer hellsehtigen Hexe oder einem Schamanen begegnen. Sie ist ein individuelles Talent, abhängig von der Begabung und dem meist sehr persönlichen Lehrmeister des Prophezeienden. Und auch wenn im allgemeinen die Tradition bestimmt, welche Objekte oder Naturerscheinungen den Orakeln zugrunde liegen, so ist die Art und Weise des Prophezeienden meist starken individuellen Schwankungen unterworfen. Einem sehr begabten Zukunftsdeuter wird sich zwar hin und wieder auch die Bedeutung spontaner Ereignisse – eines Vogelrufs, einer plötzlichen Windbö – offenbaren, in die Regel jedoch werden solche Vorhersagen anhand von Komponenten getroffen, denen (zumindest im Volksglauben) eine Verbindung zu göttlicher oder magischer Kraft nachgesagt wird. So haben sich die meisten professionellen Deuter auf maximal drei Arten der Prophezeiung festgelegt, wovon sie eine meisterlich beherrschen, während der nur gelegentlich in die Zukunft Schauende, und dazu gehört in aller Regel Ihr Held, sogar auf eine einzige Art der Prophezeiung beschränkt bleibt.

UNTERSCHIEDLICHEFORMEN DER WAHRSAGEREI

- Sehr verbreitet ist die **Handlesekkunst**, die Form und Ausprägung der Handlinien beobachtet; schließlich ist die Hand ein auf der Stelle verfügbares und sehr individuelles Mittel zur Zukunftsdeutung. Aber auch begabte Scharlatane erzielen mit dieser Methode meist gute Erfolge, da die Hand bereits durch Schwielen, Schmutz und Schmuck viel über ihren Besitzer aussagen kann.
- Eine Variante ist die Kunst der Tulamiden, aus den **Augen** zu lesen, die sich am Verlauf der Äderchen, der Zeichnung der Iris, Färbung des Augenweißes und dem Fältchenverlauf des Lids orientiert. Beide Arten der Weissagung geben zwar Auskunft über Charakter und Zukunft einer bestimmten Person, können jedoch keine allgemeingültigen Prophezeiungen hervorbringen. Dies gilt auch für die im südlichen Aventurien verbreitete **Trankdeuterei**, die sich auf die Formation der im Trinkgefäß verbliebenen Teeblätter oder des Weingewürzes bezieht.
- Die Prophezeiung mit der Kristallkugel ist aus den Legenden um die seltenen Schwarzen Augen hervorgegangen. Die wenigsten Kugeln sind mehr als ein kostbares Stück Handwerkskunst, können jedoch aufgrund des Lichtspieles in ihrem Inneren als probate Meditationshilfe dienen – und stellen auch das häufigste Hilfsmittel der Scharlatane dar.
- Das Verhalten von **Tieren** wird in vielfältiger Weise gedeutet: So beziehen sich die Novadis auf den Vogelflug, während





Travia-Geweihte sehr aufmerksam das Verhalten ihrer Gänse beobachten. Die Vorhersagen, die daraus abgeleitet werden, betreffen meist eine bestimmte Region oder einen Tempel.

- Weitaus komplizierter stellt sich die **Traumdeuterei** dar, weswegen sie auch zumeist erfolgreich nur von den Geweihten der Zwölfkirche ausgeübt wird, allen voran natürlich den Deutern Bishdariels des Boron-Kultes und den mit dem Boron-Kult verbundenen Noioniten. Hexen und Schamanen haben ebenfalls einen Zugang zu dieser Methode, tun sich aber schwerer, von den Zwölfgöttern geschickte Wahrträume von den Alpträumen zu unterscheiden, die die erzdämonischen Gegenspieler Borons und Hesindes schicken – oder von einem gewöhnlichen Traum.

- Das Runenwerfen ist mit dem **Knochenwerfen** eng verwandt, manchmal sind die Knochen, die ein Schamane benutzt, sogar zusätzlich mit runenähnlichen Zeichen versehen. Zum Runenwerfen gibt es viele unterschiedliche Regeln. Thorwalsche Runen sind nur einseitig beschriftet, druidische hingegen beidseitig, auch existieren eine Vielzahl von Alphabeten mit sehr unterschiedlicher Zeichenzahl. Manche Deuter werfen dann auch alle Runen, andere eine zufällige Zahl, und wenige suchen die Runen sorgfältig aus; manche werfen sie auf eine leere Fläche, andere zeichnen Fünf- oder Sechsstern auf oder legen ein speziell dafür vorgefertigtes Tuch unter, viele deuten schließlich nur die offen liegenden Runen, die um einen zentralen Punkt gruppiert sind, wieder andere verwenden Stunden darauf, die Lage jeder einzelnen Rune zu bestimmen, die Beziehungen zueinander und die Bedeutung von gestapelten Plättchen. Werden anstatt Runen Knochen geworfen, wird meist nur das geometrische Gebilde zur hellsichtigen Meditation genutzt. Nur wenige Schamanen verstehen die Kunst, die Lage einzelner Knochen zu deuten.

- Unter Gauklern am weitesten verbreitet, sowohl zur Scharlatanerie als auch zum echten Wahrsagen, ist das **Inrah**. Die Erfindung der Druckkunst hat es möglich gemacht, dass heutzutage wohl jede Gauklersippe ein oder zwei Kartensätze ihr eigen nennt, samt einer kundigen Person, die sie zu deuten versteht. Viele Kartenleger bevorzugen allerdings handgezeichnete Karten, die auf dünne Holztäfelchen aufgezogen werden.

Erste Erwähnung findet das Inrah vor über 500 Jahren in Thalusa. Die Motive stellen eine Verschmelzung vieler Volksmythen dar. So findet man auf den oft farbenprächtigen Karten die dreizehn bekannten Götter, die acht Wandelsterne (Halbgötter) und das Madamal, Sumu und Los, Symbole von Leben und Tod, Zeichen aus dem täglichen Leben (wie den Sultan/ Kaiser, den Bullen oder das Brot) und in der Khôm auch Rastullah, auf Maraskan Rur und Gror.

Diese 49 Karten bilden den 'okkulten' Teil des Spiels, die sogenannten Symbolkarten. Der 'profane' Teil besteht aus den 72 'Trumpf'- oder 'Element'-Karten in den Reihen der sechs Elemente, mit den Bildkarten des Fürsten, des Magiers, der Weissagerin, des Ritters und des Knappen und den Zahlenkarten vom As bis zur Sieben.

Eine Weissagung mit Inrah-Karten kennt verschiedene Formen. Die verbreitetste Formation ist der Baum, der mit zwölf Karten gelegt wird, aber auch das Kleine und das Große Schicksalsrad finden Verwendung. Will der Kundige jedoch nicht die Zukunft selbst erkennen, sondern nur Hilfestellung bei einer schwierigen Entscheidung erhalten, so legt er den Stern.

(Zur landläufigen Benutzung der Karten zum Boltan-Kartenspiel finden Sie mehr auf Seite 187.)



KALENDER UND FEIERTAGE

Der gebräuchlichste Kalender der Menschen kennt zwölf Monate mit jeweils 30 Tagen (auch

Göttername oder Mond genannt, selbst wenn es nicht genau einem Madadurchlauf durch die Zyklen entspricht), die jeweils einer der zwölf Gottheiten des Pantheons (*Praios, Rondra, Efferd, Travia, Boron, Hesinde, Firun, Tsa, Phex, Peraine, Ingerimm, Rahja*) zugeordnet sind. Das Jahr beginnt mit der Sommersonnenwende am ersten Praios, womit dieser Monat klimatisch dem irdischen Juli entspricht.

Fünf Tage im Jahreslauf (zwischen dem 30. Rahja und dem 1. Praios) sind keinem der Zwölgötter zugeordnet; sie gehören dem Namenlosen und sind allgemein gefürchtet. Dies ist die Zeit, während der die Namenlose Sternenleere drohend im Meridian steht. Wenn es sich vermeiden lässt, verlässt man nicht das Haus, man schließt keinen Handel ab oder beginnt als Handwerker keine neue Arbeit. Eine Geburt in dieser Zeit gilt als äußerst schlechtes Omen, und die Kinder werden oft getötet oder ausgesetzt — allgemein verbringt man die Zeit weitgehend mit Beten und hofft auf den 1. Praios.

Neben dieser Einteilung des Jahres in Monate gilt üblicherweise auch noch ein an den Phasen der Mada orientierter Kalender, der sich in **Wochen** zu sieben Tagen unterteilt, wobei die einzelnen Tage üblicherweise als *Windstag, Erdstag, Markttag, Praiostag, Rohalstag, Feuertag* und *Wassertag* bezeichnet werden (auch wenn es hier deutliche regionale Abweichungen gibt). Die Phasenwechsel der Mada fallen immer auf einen Erdstag.

Eine Ausnahme hiervon machen die Novadis, deren Jahr nicht in Monate und Wochen, sondern in 40 Abschnitte (den sogenannten *Gottesnamen*) zu je neun Tagen (entsprechend den Buchstaben des Namens Rastullah, lokal verschieden benannt, jedoch meist in Anlehnung an die Frauen Rastullahs) und fünf zusätzliche Tage namens *Rastullahellah* unterteilen, wobei die Rastullahellahs nach jedem achten Gottesnamen eingelegt werden. Der erste Tag des Novadi-Jahres ist der 23. Boron, der Jahrestag von Rastullahs Erscheinen in Keft.

Die Kalender der Orks, der Goblins und der Elfen beruhen gänzlich auf den Mondphasen, und allen drei Völkern ist eine Einteilung in Jahre zu 365 Tagen fremd. Die Zwerge wiederum kennen zwölf Monate zu 30 Tagen und auch die Namenlosen Tage haben bei ihnen unheilvolle Bedeutung, selbst wenn sie diese der Macht der Drachen zuordnen.

JAHRESZÄHLUNGEN

Die Jahreszählung erfolgt in den verschiedenen Reichen häufig nach Herrscherwechseln oder besonderen Geschichtsdaten. So rechnet Al'Anfa in Jahren nach *Golgaris Erscheinen*, das Horasreich nach *Horas' Erscheinen*, die Novadis nach *Rastullahs Erscheinen*, Aranien, Nostria und Andergast nach ihrer jeweiligen *Unabhängigkeit* und das Mittelreich in *Jahren des regierenden Kaisers*. Die einzige aventurienweit anerkannte Vergleichszeitrechnung (die aber als hauptsächliche Jahreszählung nur im Bornland und einigen tulamidischen Stadtstaaten gebräuchlich ist) ist die nach *Bosparans Fall*, die wir auch durchgehend in diesem Band verwenden. Dazu kommt, dass

einige Jahreszählungen ein Jahr Null beinhalten, andere wiederum nicht.

Als Fixpunkt sei hier das Jahr 1023 **BF** (nach Bosparans Fall) angegeben, dessen Entsprechungen folgende sind: 2515 **Horas**, 30 **Hal**, 1877 **d.U.** (der Unabhängigkeit Nostrias bzw. Andergasts), 338 **EG** (nach Erscheinen Golgaris), 264 **Rastullah** bzw 29 der aranischen Unabhängigkeit.

FEST- UND FEIERTAGE

Die untenstehende Liste führt nur die aventurienweit wichtigsten Feiertage auf und erhebt keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit. Die wichtigsten regionalen Festivitäten gehen aus den Beschreibungen der einzelnen Landesteile am Anfang dieses Bandes hervor.

1. Pra.: Sommersonnenwende; höchster Feiertag der zwölfgöttergläubige Lande; Prozessionen mit goldenen Greifenstandbildern, Huldigungen an alle Fürsten, Betonung der göttergewollten Ordnung

2.—3. Pra.: Praiosfest und Greifenfest; Mittelreich; traditionelle Erhebungen in den höheren Adelsstand

ab **1. Praiostag im Praios**: acht Tage lang großes Turnier zu Gareth; Ritterturnier, Spiele für das einfache Volk, Bardenwettbewerb, Immanturnier

1.—30. Ron. (außer 8.): Theaterfestspiele; Arivor, Kuslik, Vinsalt; Theatervorstellungen, Umzug der Gaukler

5. Ron.: Tag des Schwures; zwölfgöttergläubige Lande; höchster Feiertag der Rondra-Kirche, Weihe der neuen Geweihten, Fasten, Meditation

6.—9. Ron.: Nationalfeiertag im Mittelreich; Gedenken an den Sieg in der 2. Dämonenschlacht und die Ausrufung des Neuen Reiches

8. Ron.: Bosparans Fall; Liebliches Feld; Trauertag

15./16. Ron.: Schwertfest; zwölfgöttergläubige Lande; minderer Feiertag der Rondra-Kirche; Turniere, Wettkämpfe, profane Unterhaltung

19. Ron.: maraskanisches Neujahrsfest

1. Eff.: Tag des Wassers; vor allem Küstenstädte; höchster Feiertag der Efferd-Kirche; Prozessionen, u.a. *Bunte Lichte von Perricum* (mit Volksfest, Spielen und Laternenumzug)

9. Eff.: 4. Rastullahellah; Novadis; Muße und Gebet **16. Eff.**: Nebelfest; zwölfgöttergläubige Lande; Dankopfer und Gebete an Phex, wird eher geheim von Dieben und Händlern begangen

30. Eff.: Fischerfest; Küstengebiete; wichtiger Festtag der Efferd-Kirche, Opferungen und Gebete für die Seelen der Ertrunkenen

30. Eff.: Prüfungsfest; Zentren des Hesinde-Kultes; rituelle Ordnung und Bewertung der Tempelschätze, in vielen Magierakademien Abschlussprüfungen

1. Tra.: Tag der Heimkehr; vor allem Thorwaler, Norbarden und Bornland; Besuche bei Freunden, Aufnahme von Fremden



1.—3. Tra.: Fest der eingebrachten Früchte; zwölfgöttergläubige Lande; hoher Travia-Feiertag, Segnung der Getreidespeicher, Begehung der Felder, rituelle Fütterungen von Gänsen

4. Tra.: Tag der Helden; Zentren des Rondra-Kults; rondraheiliger Gedenktag an das Erntefestmassaker, Demonstrationen von Entschlossenheit und Stärke

12. Tra.: Tag der Treue; zwölfgöttergläubige Lande; minderer Feiertag der Travia-Gläubigen, Schwüre unter Freunden und viele Eheschließungen

29. Tra.: Tag des Hl. Gilborn; Zentren der Praios-Kirche; Gedenken an Gilborn von Punin, der vor 400 Jahren von Borbarad getötet wurde

1. Bor.: Totenfest; zwölfgöttergläubige Lande; Gedenktag der Boron-Gläubigen, Gebete für die Seelen der Verstorbenen, die Geweihten sind vom Schweigegelübde entbunden

2.—8. Bor.: Gauklerfest in Khunchom; Umzüge, offizielles Possenturnier

22. Bor.: 5. Rastullahellah; höchster Feiertag der Novadis, wilde Reiterspiele, Festgelage, Wahl der neuen Hairane

30. Bor.: Tag des großen Schlafes; Al'Anfa; höchster Feiertag des Al'Anfaner Ritus, rituelle Opferungen (Flug der Zehn)

7. Hes.: Rohals Verhüllung; Zentren der Gildenzauberei; öffentliche Darbietungen zur Erbauung und Belehrung des Volkes

20. Hes.: Beginn der Opernsaison in Vinsalt

30. Hes.: Erleuchtungsfest; zwölfgöttergläubige Lande; höchster Feiertag der Hesinde-Kirche, Prozessionen, symbolische Erleuchtung von Häusern und Tempeln, Verbrennung des 'Strohs der Dummheit'

1. Fir.: Tag der Jagd; Norden und Mittelreich; Feiern zur Wintersonnenwende, Maskenumzüge

8. Fir.: Nationalfeiertag im Bornland; alle 5 Jahre Wahl des Adelsmarschalls

30. Fir.: Tag der Ifirn; überall dort, wo Schnee das Land bedeckt; Opfer und Gebete um eine Ende der Kälte, Opferung des am 1. Fir. gefangenen 'Wintermonsters'

5. Tsa: 1. Rastullahellah; Novadis; Fasten und Askese, freiwilliger Aufenthalt in der Wüste

19. Tsa: Unabhängigkeitstag; Nationalfeiertag des Horasreiches

30. Tsa / 1. Phe.: Tag der Erneuerung; Nordaventurien;

Feiertag des Tsakultes, Gebete, Beginn von neuen Vorhaben aller Art, Begrüßen des Frühjahrs; für Simia-Anhänger und Zwerge rituelles Feuerentzünden am Schlund

16. Phe.: Tag des Phex; zwölfgöttergläubige Lande; Festtag der Händler und Diebe: Handel mit dem Gott der Händler

24. Phe.: Glückstag; zwölfgöttergläubige Lande; minderer Feiertag der Phex-Kirche, Späße und Streiche der einfachen Bevölkerung, Glücksspiele

30. Phe.: Versenkungsfest; hesindegläubige Lande; Meditation und Besinnung auf das Selbst

1. Per.: Saatfest; vor allem in ländlichen Gebieten; hoher Feiertag der Peraine-Kirche, Segnung der Felder und rituelle Aussaat

4. Per.: Tag der Hl. Thalionmel; Westaventurien, bes. Neetha; Feiertag der Rondra-Kirche, Gläubige tauchen Waffen in den Chabab

7.—12. Per.: jährliches Bardentreffen; abwechselnd in Honingen, Norburg, Bethana und Zorgan, Wettbewerbe und Darbietungen

18. Per.: Zweiter Rastullahellah; Novadis; Treue und Loyalität, Schwüre, die an diesem Tag ausgesprochen werden, sind für ein Jahr bindend; Heerschauen und Prozessionen

1. Ing.: Tag des Feuers; höchster Angrosch-Feiertag der Zwerge; Errichtung eines Hochofens, rituelle Weihe von Waffen und Geräten, Umzüge

ab 1. Markttag des Ing.: eine Woche lang Warenschau in Festum

8. Ing.: Tag des Aufbruchs; vor allem bei Zwergen; Abschluss der Feierlichkeiten, die am 1. Ing. begonnen haben, ritueller Auszug der Krieger, Handwerker und Bergleute

21. Ing.: Tag der Waffenschmiede; vor allem in den Städten Zunftfeste, Freisprechung der Gesellen, hoher Ingerimm-Feiertag der Menschen

22. Ing.: Schlacht an der Trollpforte; Mittelreich; Gedenken an die 3. Dämonenschlacht

1.—7. Rah.: Fest der Freuden; zwölfgöttergläubige Lande; Straßenfeste und Umzüge mit allen denkbaren Rahjavergnügungen, in Belhanka Wahl des oder der Geliebten der Göttin

30. Rah: Reinigungsfest; hesindegläubige Lande; Hausputz und rituelle Reinigung der Tempelschätze, geistige Vorbereitung auf das neue Jahr

1. Namenloser: 3. Rastullahellah; Novadis; Tag der Bluttrache



VON SEUCHEN UND SIECHEN

»Was schon, Brüder und Schwestern, wissen wir über das Wirken der Göttin, dass wir uns Urteil darüber erlauben können, wem die Bürde einer Krankheit wohl zustehe, wem sie aber denn ein Unrecht ist, dem wir entgegenwirken mögen?! Geschrieben steht daher: Einem sollst du für alle und allen für einen helfen!«
—aus einer leidenschaftlichen Rede des Perricumer Peraine-Geweihten Bruder Jodewin aus dem Jahre 923 BF angesichts der Zorgan-Pocken-Epidemie ebenda

Die aventurische Luft gilt zwar als heilkräftig, und in der Tat haben Krankheiten die aventurische Geschichte weitaus weniger geprägt als z.B. diejenige Europas, aber dennoch gibt es eine Reihe von 'Malessen' (wie der Horasier sagt), deren Spanne von störend und ärgerlich bis extrem ansteckend und tödlich reicht. Einige dieser Krankheiten scheinen auf mangelnde Hygiene zurückzuführen zu sein, andere scheinen von den Bissen unreiner Tiere herzurühren (oder gar von Tieren selbst, die sich als Parasit im Körper einnisten), während wiederum andere – gerade die schweren Krankheiten – auf das Wirken der Seuchendämonin Belzhorash/Mishkhara oder gar göttliche Verfluchungen zurückzuführen sind.

Das folgende Kapitel möchte Ihnen einen kurzen Überblick über die aventurischen Krankheiten und ihre erzählerische und regeltechnische Verwendung im Spiel verschaffen. Dazu werden zunächst einige der Begriffe erläutert, die bei der Charakterisierung von Krankheiten eine Rolle spielen, danach erfahren Sie das Wichtigste über den Einsatz heilerischer Fähigkeiten, und schließlich seien die spielrelevanten Details der einzelnen Krankheiten aufgeführt.

Die folgenden Regeln ergänzen und erweitern die Angaben zum Talent *Heilkunde Krankheiten* aus **MFF36** bzw. **Basis** 83f. und zum Thema Krankheiten aus **Basis** 116..

HEILKUNDIGE CHARAKTERE

Zwar kann jeder Held mit der entsprechenden Kenntnis des Talents *Heilkunde Krankheiten* die genannten Seuchen und Siechen behandeln, jedoch sind nur Charaktere mit entsprechender Ausbildung (und vor allem der beruflichen Routine) in der Lage, Krankheiten wirklich effektiv zu behandeln. Dies heißt konkret, dass Sie für 'Routiniers' durchaus Erleichterungen auf die Heilkunde-Proben geben können.

Als *heilkundig* gilt, wer sich beruflich mit allen Arten von Krankheiten (und auch Wunden, Vergiftungen und Gemütszuständen) auseinanderzusetzen hat, also die Professionen Bader/Barbier, Edelhandwerker (Apothekarius), Gelehrter (Medicus), Wundarzt, Geode (Diener Sumus), Hexe (Tochter der Erde), Magier (wenn von einer Akademie mit dem Merkmal Heilung), Zibilja, Peraine-Geweihte sowie Mitglieder der Heilerorden der Therbûniten und der Anconiten. Weiterhin alle Helden mit drei Heilkunde-TaW von 10 oder mehr.

ERKENNEN UND BEHANDELN

Um eine Krankheit zu erkennen und einem Kranken zur Besserung zu verhelfen, müssen zwei Proben auf das Talent *Heilkunde Krankheiten* abgelegt werden. Beide Proben kann der Heiler natürlich auch (eventuell unter erschwerten Bedingungen) auf sich selbst anwenden.

Das Gelingen der ersten oder Erkennungs-Probe bedeutet das Wissen um alle unter *Behandlung* und *Gegenmittel* aufgeführten Methoden, ein Misslingen um nur wenige Punkte heißt, dass der Heiler die Krankheit nicht erkennen kann, ein spektakuläres Misslingen bedeutet eine gravierende Fehldiagnose. Welchen zusätzlichen Schaden der Patient durch die folgende Fehlbehandlung erleidet, entscheidet der Meister. Eine solche Erkennungs-Probe dauert eine Spielrunde, bei schleichenden Krankheiten drei Spielrunden.

Vorausgesetzt, die nötigen Hilfsmittel sind verfügbar, kann anschließend durch eine zweite Probe, die um die Stufe der Krankheit erschwert ist, die Heilung eingeleitet werden, wobei der Heiler dem Patienten so viele Lebenspunkte zurückgibt, wie er Talentpunkte übrigbehalten hat.

Einen Tag später (und dann folgend jeden weiteren Tag) ist eine Nachbehandlungs-Probe möglich, die um die halbe Stufe der Krankheit erschwert ist; die übrigbehaltenen Talentpunkte kommen dem Patienten als LeP zugute (auch hier natürlich nur, um den Schaden zu heilen, der aus einer Krankheit herührt).

Beim Scheitern der ersten Probe kommt es nicht zu einer Heilung; beim Scheitern einer der anschließenden Proben wird die Heilung gestoppt, und der Patient erleidet W6 zusätzliche Schadenspunkte.

Zum Ablegen der Behandlungs-Probe und der Nachbehandlungs-Proben ist jeweils mindestens eine halbe Stunde vonnöten, die Nachbehandlungs-Proben können erst einen Tag nach der Behandlungs-Probe abgelegt werden (und dann jeweils am nächsten Tag). Bei Misslingen der Proben kann der Heiler keinen zweiten Versuch unternehmen. Mehrfachbehandlungen – auch durch andere Heiler – haben keinen zusätzlichen positiven Effekt.

REGENERATION UND NATÜRLICHE HEILUNG

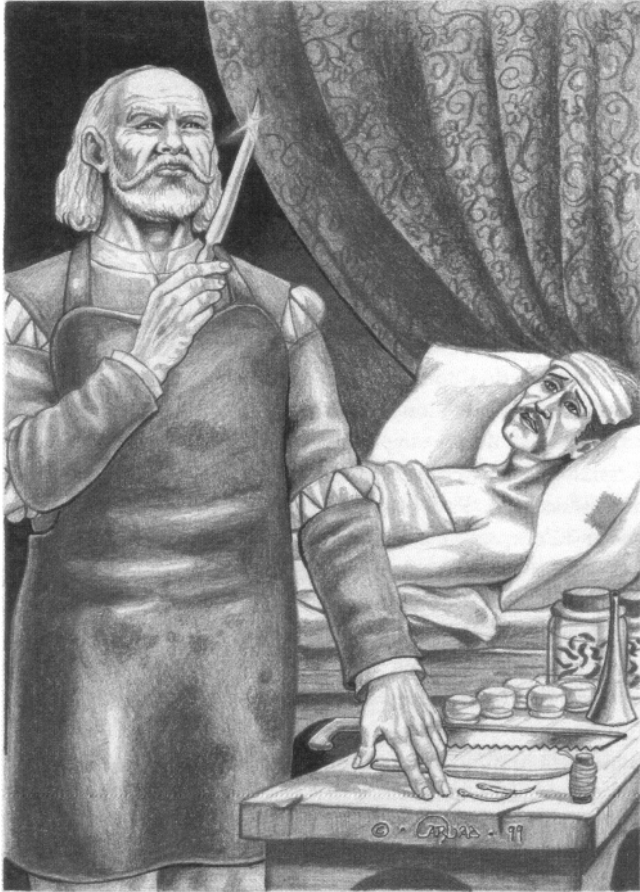
Allen Krankheiten ist gemein, dass der Held während der Krankheitsdauer nächtens keine Lebenspunkte auf natürlichem Wege regeneriert (Zauberkundige regenerieren 1 ASP pro Nacht). Statt dessen erhält ein Patient des Nachts LeP entsprechend der Heilerfolge des Heilers zurück (s.o.).

Vor jedem der angegebenen Schadenswürfe steht dem Patienten eine Konstitutions-Probe zu, die um die Stufe der Krankheit erschwert ist. Gelingt diese Probe, so erleidet der Patient nur die Hälfte des ausgewürfelten Schadens bzw der anstehenden Eigenschaftsverluste; gelingt sie gar zusätzlich um 10 Punkte erschwert (bei einer Paralyse-Erkrankung also +18),



so kann der folgende Schadenswurf gänzlich entfallen. Diese Konstitutions-Probe kann durch äußere Umstände erschwert sein, namentlich durch Vor- und Nachteile wie *Resistenz gegen Krankheiten und Krankheitsanfälligkeit*.

Die Schadenswirkung einer Krankheit sollte über den Tag verteilt zum Tragen kommen. Bei Krankheiten, bei denen nichts besonderes angegeben ist, setzt mit dem Ende der Krankheitsdauer die natürliche Regeneration wieder ein.



MAGISCHE HEILUNG

Bei Heilungsversuchen mittels Magie gilt grundsätzlich die Stufe der Krankheit als Probenzuschlag. Beachten Sie in jedem Fall, dass *allgemeine* Heilzauber (BALSAM SALABUNDE, HEXENSPEICHEL, LACH DICH GESUND) dem Kranken zwar Lebensenergie zurückbringen, jedoch nicht die Gene-

sung einleiten – hierzu sind nur spezielle Heilzauber (wie ein reversierter FLUCH DER PESTILENZ) in der Lage. Der ATTRIBUTO hilft bei der Widerstands-Probe nur, wenn die Wirkungsdauer auf mindestens 4 Stunden verlängert wurde.

Der RUHE KÖRPER erlaubt dem Kranken, die KO-Probe vor der Schadensbestimmung um ZfP*/2 Punkte erleichtert abzulegen. Beim BÄRENRUHE WINTERSCHLAF werden Krankheiten bis zu einer Stufe von ZfP* für den Verlauf des Zaubers vollständig angehalten, schwerere Krankheiten um einen Faktor 10 verlangsamt. Der Einsatz von Heilkräutern, die mittels SUMUS ELIXIERE aufgeladen wurden, sollte entsprechende Boni bei der Behandeln-Probe bringen. PESTILENZ ERSPÜREN wird anstelle der ersten Heilkunde-Probe angewandt und ermöglicht auch weniger versierten Druiden das Erkennen von Krankheiten, da die Zaubersprobe nur um ein Drittel der Krankheitsstufe erschwert ist. Ein erfolgreich gesprochener LEIDENSBUND bedeutet für den Heiler, dass er den ersten Schaden hinnehmen muss, ohne ihn durch eine gelungene KO-Probe mindern zu können. Noch aktive Hektabeli (Krankheitsdämonen) können natürlich auch mittels PENTAGRAMMA oder REVERSALIS INVOCATIO MAIOR gebannt werden.

GÖTTLICHES WIRKEN

Speziell die Peraine-Priesterschaft hat sich der Bekämpfung von Krankheiten angenommen (da auch viele Krankheiten als von Peraines Widersacherin Mishkhara verursacht angesehen werden), und so sind wundersame Heilungen durch Peraine-Geweihte oder Therbûniten auch nicht unbedingt eine Seltenheit. Dies mag durch Mirakel gesehen, mit denen die Geweihte ihren Heilkunde-Wert verbessert, oder durch das Zelebrieren spezieller Liturgien. In letzterem Fall erschwert ein eindeutig dämonisches Wirken die Mirakelprobe um die Stufe der Krankheit.

Neben den Peraine-Geweihten und den entsprechenden Ordensbrüdern und -schwestern sind auch Diener Traviass, Borons, Hesindes, Tsas und Rahjas in der Lage, entsprechende Mirakel und Liturgien zu wirken (wobei Boron- und Rahja-Geweihte sich sehr gut mit der Behandlung von Suchtkrankheiten auskennen).

Vom direkten Eingreifen der Göttin wird zwar in Sagen und Legenden auch berichtet, jedoch sollte die wundersame Heilung eines kompletten Dorfes voller Erkrankter ein wirklich seltenes Wunder bleiben ...

AVENTURISCHE KRANKHEITEN

Im Folgenden finden Sie die Liste der verbreitetsten Krankheiten Aventuriens.

BEGRIFFE

Die meisten Begriffe bei der Beschreibung der Krankheiten sind selbsterklärend, zu einigen Stichworten bedarf es jedoch zusätzlicher Anmerkungen:

Bei der Angabe der Dauer sind zwei Werte aufgeführt. Vor dem Schrägstrich erfahren Sie, wie lange es von der Anste-

ckung bis zum Ausbruch der Krankheit dauert, dahinter folgt die eigentliche Krankheitsdauer. Hier wird oft per Würfelwurf der grundsätzliche Zeitraum der Erkrankung bestimmt, von dem die tatsächliche Dauer nur dann abweicht, wenn vorzeitig Heilung oder Tod des Opfers eintritt. Ansonsten darf die Krankheit nach Ablauf der angegebenen Frist so oder so als überstanden gelten.

Unter dem Begriff Ursachen sind neben den möglichen Arten einer Ansteckung auch aufgeführt, mit welcher Wahrscheinlichkeit selbige zu erwarten sind. (Hierbei gilt wie üblich, dass



5 % einem Punkt auf dem W20 entsprechen.) Die Formulierung *Kontakt* bedeutet in diesem Zusammenhang, dass die Krankheit nur durch Berührung übertragen werden kann, mit *Nähe* ist bereits eine kurze Annäherung etwa auf Armeslänge gemeint, hingegen bedeutet *Pflege*, dass sich der Betroffene häufig in der Nähe eines Erkrankten aufhalten muss.

Helden können, wann immer einer der Gründe für eine Ansteckung gegeben ist, eine KO-Probe würfeln, die um die halbe Stufe der Krankheit erschwert ist; gelingt die Probe, steckt sich der Held nicht an. Die Probe kann durch allerlei Umstände (Resistenz-Vorteile des Helden, Wirken karmatischen Einflusses, zeitweilige Schwäche durch Überanstrengung, absichtliche Ansteckung) erleichtert oder erschwert sein. In gefährdeten Gebieten oder beim Kontakt mit Infizierten sollte einmal pro Tag gewürfelt werden; eventuelle häufigere Kontakte mit den Krankheitserregern sollten in eine Probenerschwernis eingehen. Die genannten Ansteckungswahrscheinlichkeiten rechnen sich wie folgt in Proben-Modifikatoren um: 5 %: -2, 10%:-1, 15%:+/-0, 20%: +1 usf.

Das Stichwort **Behandlung** führt alle Arten der Krankenpflege auf, die ohne besondere Ausrüstung und spezielle Kräuter auskommen, nebst den damit verbundenen Linderungen für den Kranken – allerdings wird ein Erkennen der Krankheit und eine Kenntnis der jeweiligen Behandlungsmethoden vorausgesetzt. *Ruhe* bedeutet in diesem Zusammenhang einen Lebenswandel ohne besondere Anstrengungen (speziell ohne

Gepäckmärsche, Klettertouren oder Kämpfe), *Bettruhe* erfordert neben der Geduld des Patienten auch wärmende Decken und eine wettergeschützte Unterkunft. Die schadensreduzierende Wirkung eventuell verabreichter Gegenmittel gilt zusätzlich zur eventuellen Schadenshalbierung der KO-Probe und wird zuerst angerechnet.

Die Angabe der **Stufe** gibt sowohl die Erkennbarkeit als auch die Gefährlichkeit der Krankheit an. Findet sich hier ein S, so handelt es sich um eine schleichende, schwer erkennbare Krankheit, und zum Erkennen der Krankheit ist die *Heilkunde*-Probe um die Hälfte der Stufe erschwert.

Zwei Dinge seien hier noch angemerkt:

Erstens: Wenn die Krankheit kein zentrales Element des Abenteurers oder ein wichtiges, einschneidendes und ausgespieltes Erlebnis für einen oder mehrere Helden ist, sollten Sie die teil-weise recht komplexen Würfelprozeduren bei den einzelnen Krankheiten ruhig in 'meisterlicher Willkür' abschätzen und nicht zu einer Würfelorgie verkommen lassen.

Zweitens: Sie sind – in Peraines Namen! – nicht verpflichtet, Krankheiten zu einem Teil Ihres Spiels zu machen. Viele Spieler sind speziell von dieser Spielart des Realismus abgeschreckt und haben wenig Freude daran, Krankheiten auszuspielen. Andererseits sollte ein Medicus in der Runde auch hin und wieder Arbeit bekommen – und sei es nur an Meisterpersonen ...

Kinderkrankheiten und harmlose Erkrankungen

Es gibt eine Reihe von Krankheiten, die zwar im Alltag des durchschnittlichen Aventuriers von Bedeutung sein mögen, für einen Helden jedoch kaum mehr als eine lästige Nebensächlichkeit darstellen.

Mit Beginn des Erwachsenenalters haben die meisten Aventurier für gewöhnlich sämtliche (meist hoch ansteckende) Kinderkrankheiten wie etwa **Gänsepusteln** (Stufe 1), **Karmesin** (Stufe 2S), **Herbstpocken** (Stufe 3S) oder **Rotbacke** (Stufe 2) bereits überstanden und sind damit in aller Regel gegen erneute Erkrankungen gefeit. Tritt wider Erwarten dennoch eine Erkrankung im Erwachsenenalter auf, dann ist es normalerweise mit ein paar Tagen Bettruhe getan. Eine spürbare Schadenswirkung ist bei Kinderkrankheiten ohnehin nicht zu erwarten, die Behandlung des damit einhergehenden Fiebers landläufig bekannt.

Bei Orks und Goblins verlaufen übrigens die meisten menschlichen Kinderkrankheiten deutlich schwerer, häufig sogar tödlich (bei Karmesin und Herbstpocken Stufe verdreifacht; Übertragung Nähe 25 %; Dauer W6+ (verdreifachte) Stufe Tage; Schaden W6+2/Tag).

Einfache Erkrankungen, zum Beispiel die Triefnase (Stufe 1), der Darmfraisch/Flinker Difar (Stufe 2) oder die Grasse (3), führen meist nur zu Ausdauer- und geringem KK-, nicht aber zu nennenswertem Lebenspunkt-

verlust (Dauer W3+Stufe Tage; Schaden Stufe W3 Punkte Erschöpfung pro Tag, W3 + Stufe SP pro Tag), so dass sich zwar längere Märsche, Kämpfe und durchzechte Nächte verbieten, es aber bei ruhigem Lebenswandel nicht lange dauert, bis die Krankheit überwunden ist. Diese Krankheiten werden auch in den seltensten Fällen und dann meist mit Hausmittelchen behandelt.

Blutiger Rotz

Verlauf Mund- und Rachenschleimhäute schwellen an und sondern rötlichbraunen Schleim ab, Hustenanfälle, leichtes Fieber
Dauer: 3 Tage / W6+6 Tage

Schaden und Folgen: W3+1 SP und 1 Punkt Erschöpfung pro Tag; während dessen GE, KO, KK, AT und PA je -2 Punkte; Gefahr an der *Blauen Keuche* zu erkranken (20 %)

Ursachen: längerer Aufenthalt im Regenwald (20 %), Nähe eines Kranken (30 %), Blätter und Hölzer aus dem Regenwald sind manchmal Überträger des Rotz (5 %, dann bei Berührung 10 %).

Behandlung: Bettruhe (Dauer —W6 Tage, Gefahr der Folgeerkrankung auf 10 % reduziert) *Gegenmittel*: nur Moha-Schamanen bekannt, die das Geheimnis jedoch streng hüten.

Stufe: 3S (kein S für Waldmenschen)

Dumpfschädel (Schwerer Kopf)

Verlauf Müdigkeit, Mattigkeit, Schwäche empfinden, Kopfschmerzen, leichtes bis mittelschweres Fieber, sehr selten auch schweres

Fieber (5 %), Husten, Heiserkeit und Schnupfen, bisweilen verschiedenes starkes Schwindelgefühl (50 %, bei 20 auf W20 mit Ohnmachtsanfällen)

Dauer: 2 Tage / W3+4 Tage

Schaden und Folgen: W6-1 SP und 1 Punkt Erschöpfung pro Tag. IN, CH je -1, GE, KO, AT, PA je -2, KK -4. Schweres Fieber bedeutet einen zusätzlichen, einmaligen Fieberschub in Höhe von 2W6 SP. Gefahr, an der *Blauen Keuche* zu erkranken (pro Tag 5 %)

Ursachen: Äußerung grober Unwahrheiten im Praios- oder Hesinde-Tempel (göttlicher Fluch, 20 %), Nähe eines Kranken (20 %), keine wetterfeste Kleidung im Frühjahr oder Herbst (10 %)

Besonderheiten: An Dumpfschädel erkrankte Zwerge werden zu ganz und gar ungenießbaren Gesellen und neigen zu Wutausbrüchen (Schlechte Eigenschaft Jähzorn +5).

Behandlung: allgemeine Ruhe (Dauer -2 Tage), Bettruhe (Dauer -2 weitere Tage)

Gegenmittel: zahlreiche Hausmittel, Traschbart (1 SP pro Tag weniger, bei strenger Bettruhe Dauer -1 weiteren Tag).
Stufe: 4

Schlafkrankheit

Verlauf Tiefschlaf von unbestimmter Dauer, Herzschlag und Atmung sind dabei sehr schwach, so dass der Zustand des Kranken kaum von dem eines Toten unterschieden werden kann (*Sinnenschärfe*-Probe +15).

Dauer: 1 Stunde / unbestimmt. Pro Tag besteht



eine Wahrscheinlichkeit von 10 %, dass der Kranke erwacht, danach tritt rasch die voll-ständige Genesung ein, während der sich die KK um 1 Punkt pro Stunde regeneriert (derweil noch gelegentliche Schüttelfrostanfälle). *Schaden und Folgen:* W6—2 SP und 1 Punkt Überanstrengung pro Tag, KO und KK sinken pro Tag um einen Punkt.

Ursachen: magische Krankheit; nächtlicher Besuch einer Grabstätte, Stören eines Druidenrituals oder Hexenzirkels, Fledermausbisse, Berühren von Untoten, Ungezieferbefall (jeweils 10 %)

Besonderheiten: Erkrankte Elfen fallen häufig (20 % pro Tag) in den Zustand des 'Wachwandels' — für W6 Stunden sieht es dann ganz so aus, als sei der Kranke ganz normal erwacht, bevor er ohne erkennbare Vorzeichen wieder in den Tiefschlaf fällt.

Behandlung: nicht möglich, dennoch ist es ratsam, den Erkrankten warm und ruhig zu betten, damit er sich nicht weitere Krankheiten einfängt.

Gegenmittel: Das Öl einer Yagan-Nuss, auf die Augenlider des Kranken aufgetragen, verdoppelt die Wahrscheinlichkeit aufzuwachen.

Stufe: 4S

Lutanas

Verlauf starke Beklemmung, Atemnot, Angstzustände; der Kranke fühlt sich wie gelähmt vor Angst.

Dauer: 2 Tage, nachts / 2W6 Tage

Schaden und Folgen: W6 SP pro Tag, MU, KK, AT und PA halbiert, Schlechte Eigenschaft Raumangst +2W6 (nicht durch KO-Wurf gemindert). Möglicher bleibender Schaden (10 %) ist eine traumatisch erhöhte Raumangst (permanent +1W6), die oft mit Beklemmungssängsten und Erstickungsanfällen einhergeht (dann 50 %). Nach Ende der Krankheit regenerieren sich die Eigenschaftswerte um je einen Punkt pro Tag.

Ursachen: Biss von Ratten oder Fledermäusen (erlittene SP durch Bisse in %), Biss eines Erkrankten (30 %)

Behandlung: fürsorgliche seelische Betreuung (*Heilkunde Seele*; dann bleibender Schaden nur mit 5 %), professionelle seelische Betreuung (*Heilkunde Seele* +5 + Raumangst Wert; Raumangst normalisiert, keine Gefahr eines bleibenden Traumas)

Gegenmittel: Blütenstaub einer Lulanie als Trunk verabreicht (Schadenswirkung halbiert, Dauer -2 Tage)

Stufe: 5

Wundfieber

Verlauf zunächst steigende Sprachverwirrtheit bis hin zu völlig unverständlichen Wörtern und Sätzen, kurz darauf Zusammenbruch in einen fiebrigen, unruhigen Halbschlaf. Der Kranke fühlt sich matt und kann bald nur auf einer Trage transportiert werden. Im Verlauf der folgenden 2 Wochen

häufige, aber schwächer werdende Fieberschübe, fortschreitende Entkräftung, bisweilen Ohnmacht und Tiefschlaf (sofern KK auf Null sinkt). Nach Abklingen der Fieberschübe setzt die normale Regeneration wieder ein; der Kranke regeneriert 1 Punkt KK pro Tag. *Dauer:* 1 Tag/ 2W6 Tage

Schaden und Folgen: 2W6—1, 2W6—2 ... SP und AuP-Verlust am 1., 2., 3. ... Tag. Pro Tag sinkt die KK um einen Punkt (nicht bei gelungener KO-Probe).

Ursachen: verunreinigte Wunden (s. Tabelle) *Behandlung:* Bettruhe und allgemeine Fieberfürsorge (1 SP pro Tag weniger)

Gegenmittel: keine bekannt; Vorbeugung durch sachgemäße Wundbehandlung mit Kräuterverschlagen (erfolgreiche erste Probe auf *Heilkunde Wunden* / Heilung fördern; MFF 37)

Stufe: 2/6

Tabelle Wundfieber

Wenn ein Held an einem Tag 5 SP oder mehr durch offene Wunden (rostige Waffen, Tierbisse, Dornenhecken o.ä.) erlitten hat, wird am Abend des Tages mit einer KO-Probe überprüft, ob der Held an Wundfieber erkrankt. 'Wunde' bedeutet in diesem Zusammenhang allgemein 'Verletzung', nicht unbedingt eine regeltechnische Wunde.
+1 bei über 25 % LeP-Verlust
+2 bei über 50 % LeP-Verlust
3, wenn Wunden durch Krallen, Zähne oder verschmutzte Waffen entstanden
4, wenn Wunden durch Untote entstanden
-7 Held hat Vorteil Resistenz gegen Krankheiten

Brabaker Schweiß (Sumpffieber)

Verlauf zunächst Wahnvorstellungen und panische Angst, dann nach einigen Stunden einsetzender, langandauernder Halbschlaf mit verschiedenen starken Fieberschüben, die am dritten Tage ihren Zenit erreichen und danach wieder abflauen. Der Kranke ist die meiste Zeit bewusstlos, hat jedoch bisweilen klare Phasen.

Dauer: 1 Tag / 5 Tage

Schaden und Folgen: Am 1. Tag 1W6 SP, am 2. Tag 2W6, am 3. Tag 3 W6 usf. Eventuell vorliegende Schlechte Eigenschaften steigen auf den dreifachen Wert, während der MU-Wert sogar auf Null sinkt. Möglicher bleibender Schaden (10 %, wird für jede Eigenschaft getrennt gewürfelt) sind dauerhafte Ängste (10 % für je W6 Punkte in zwei Ängsten). Nach dem Erwachen ist der Betroffene völlig ermattet und apathisch, erholt sich jedoch im Verlaufe eines Tages (auch die Eigenschaftsverluste). Die Traumerlebnisse während des Fieberschlafs vergessen die meisten ihr Leben lang nicht. *Ursachen:* Bisse von Sumpfgiezer (5 %), Moskitostiche (10 %), Pflege eines Kranken (5 %)

Besonderheiten: Am Sumpffieber kann man nur einmal im Leben erkranken (Ausnahme: Waldmenschen, die der Brabaker Schweiß nie heimsucht).

Behandlung: Bettruhe und allgemeine Fieberfürsorge, z.B. durch Gabe von Träschbart (1 SP pro Tag weniger), Gulmondtee (s. Zoo-Botanica Aventurica); professionelle seelische Nachbetreuung, *Heilkunde Seele* um höchste Schlechte Eigenschaft erschwert (keine Gefahr eines bleibenden Traumas).

Gegenmittel: frische oder getrocknete und wiederaufgeweichte Donfstengel zerkauen (Dauer -2 Tage, schnellere Genesung, steigende schlechte Eigenschaften nur mit 5 %)

Stufe: 7

Paralyse (Basiliskenblick)

Verlauf Eine Woche nach der Ansteckung setzt ein langsamer, versteinerungsähnlicher Lähmungsprozess ein, der auch die Augenmuskulatur befällt, so dass der Kranke bald einen starren, durchdringenden 'Basiliskenblick' bekommt. Nach der vollständigen äußerlichen Versteinerung folgt in der Regel nach drei bis fünf Tagen bei vollem Bewusstsein des Betroffenen die vergleichsweise rasche Versteinerung der Organe bis hin zum Tode. Überlebt das Opfer die Krankheit, fällt die Versteinerung binnen eines halben Tages vom Patienten ab.

Dauer: 7 Tage / W6+3 Tage

Schaden und Folgen: Pro Tag sinken GE und KK jeweils um W6 Punkte. Sind beide Werte auf 0 gefallen, verliert der Betroffene pro Stunde 2W6 LP.

Ursachen: magisch-dämonische Krankheit (Belzhorash, Thargunitoth); Berührung durch Untote (10 %), Schaden durch Untote (20 %), Aufenthalt in einer Basiliskenbrache (20 % pro Tag)

Besonderheiten: Wer dem Kranken in die Augen schaut, kann selbst kurzzeitig 'versteinert' werden — liegt eine mit W20 erwürfelte Zahl über der Summe aus aktueller GE und KK des Kranken, so tritt für W6 SR eine Lähmung wie unter dem Zauber PARALYSIS ein.

Behandlung: sinnlos

Gegenmittel: W3 frische oder eingelegte Donfstengel zerkauen (stoppt den Lähmungsprozess innerhalb von W6 Stunden)

Stufe: 8S (während der Inkubationszeit)

Schlachtfeldfieber

(auch: Gilbe oder Siebentagefieber)

Verlauf stetig steigendes Fieber begleitet von heftigem Leibgrimmen und plötzlichen Leibkrämpfen. Nach sieben Tagen entweder rascher Fiebertückgang oder Gelbfärbung der Lippen, die den baldigen Tod ankündigt. Überlebt der Patient die Krankheit, regenerieren sich die verlorenen Eigenschaftswerte binnen zweier Tage.

Dauer: 3 Tage / 7 Tage

Schaden und Folgen: 1W 1W+1, 1W+2 ... SP



und 1, 2, 3 ... Punkte Erschöpfung am 1., 2., 3. ... Tag. KK, AT und PA sind um 5 Punkte vermindert. Am siebten Tag möglicher Gilbertod (20 %) mit W6, 2W6, 3W6 ... SP in der 1., 2., 3. ... Stunde. Bisweilen tritt als Spätfolge Jahresfieber auf (5 %).

Ursachen: Bisse von Aasfressern oder Berührung mit deren Kot (10 %), Schaden durch Ghule (15 %), Pflege eines Kranken (5 %) **Besonderheiten:** Bei Elfen verläuft die Krankheit besonders schwer (+1W SP pro Tag, Gilbertod mit 30 %).

Behandlung: Bettruhe und allgemeine Fieberfürsorge (1 SP weniger pro Tag), reichlich lauwarme Flüssigkeit verabreichen (Gefahr des Gilbertodes um 10 % gesenkt) **Gegenmittel:** Alkoholisches Gebräu aus Joruga und Gulmond verabreichen (verhindert Gilbertod). Kranken täglich mit Traschbartsalbe einreiben (Jahresfieber verhindert). **Stufe:** 6/8

Jahresfieber

Verlauf bis zum Lebensende ohne erkennbare Vorzeichen wiederkehrende, der Gilbe vergleichbare Fieberschübe (10 % pro Vierteljahr) mit mittelschwerem Leibgrimmen, seltener (20 %) krampfartig

Dauer: jeweils W6 Tage

Schaden und Folgen: pro Fieberschub W3 permanente LP. KK, AT und PA sind um 3 Punkte vermindert. Nach Abklingen des Fieberschubs praktisch sofortige Regeneration der Eigenschaftswerte.

Ursachen: Folgeerkrankung der Gilbe (10 %) **Behandlung:** Bettruhe und allgemeine Fieberfürsorge (1 SP weniger pro Tag)

Gegenmittel: unheilbar außer durch Perainewunder, jedoch wirkt ein Gebräu aus Sansaro, Quinja und Donf W6 Monate vorbeugend gegen Fieberschübe.

Stufe: 12

Rascher Wahn

Verlauf zunächst hastige und hektische Bewegungen, danach heftiger werdende Anfälle grundlosen Zornes mit Neigung zur Gewalttätigkeit auch gegenüber Freunden. Am zweiten Tag schließlich völlige Raserei mit anschließendem Koma, das nur durch kurze Tobsuchtsanfälle unterbrochen wird.

Dauer: 3 Tage / 7 Tage

Schaden und Folgen: 1W SP am ersten, 2W SP an den folgenden Tagen. Die KL halbiert sich täglich (aufgerundet), eventueller Jähzorn steigt um so viele Punkte, wie die KL sinkt. Tobsuchtsanfälle mit verdreifachter KK im Koma jeweils nach W6 Stunden. Selten (10 %) permanente Einbuße von einem Punkt KL. Nach dem Erwachen leidet der Genesende etwa eine Woche lang an vorübergehenden Bewusstseinstörungen. Pro Tag wird 1 Punkte KL zurückgewonnen.

Ursachen: Tempelfrevel (5 %), insbesondere an Hesinde (20 %)

Behandlung: Fürbitte durch Geweihte, insbe-

sondere die Hesindes (Meisterentscheidung). **Gegenmittel:** Blütenstaub einer Lulanie in gelöster Form. Zu Beginn der Krankheit verabreicht, verringert es die Schäden um 2 SP/Tag. Ansonsten halbiert es die Schadenswirkung des laufenden Tages und verkürzt die Krankheit um W2 Tage.

Stufe: 9

Blaue Keuche

Verlauf starke Schmerzen im Brustkorb, mittelschweres Fieber, unruhiger Schlaf, flache und kurze Atmung, ab dem zweiten Tag durch Husten- und Keuchanfälle mit blauvioletttem Auswurf unterbrochen. Blasse, leicht bläuliche Gesichtsfarbe bei gleichzeitiger kräftiger Blaufärbung der Zunge, im Verlauf der folgenden Tage auch der Lippen. Fortschreitende Ermattung im Verlauf mehrerer Wochen bis hin zur völligen Entkräftung, danach tödlicher Verlauf binnen weniger Stunden nach zunächst absinkendem Fieber und Wohlfühl, später jedoch plötzlichem Schweißausbruch, Erbrechen, extremem Beklemmungsgefühl und Herzrasen. Bisweilen tritt jedoch auch ohne Pflege im Verlaufe der Krankheit plötzliche Besserung ein.

Dauer: 1 Tag/ meist 7 bis 21 Tage, bisweilen noch länger

Schaden und Folgen: KK, KO, FF, GE, AI und PA sinken am ersten Tag rasch auf den halben Wert, ab dem vierten Tag jeweils alle vier Tage um einen weiteren Punkt. Sinkt die KO auf 1, so verliert der Patient (nach eventuellem Abklingen der Krankheit) einen permanenten Punkt KO, sinkt sie auf Null, tritt innerhalb von W6—1 Stunden der Tod ein. Pro Tag 1W+1 SP, alle 5 Tage zusätzlich Verlust eines permanenten LeP. Ab dem dritten Tag tägliche Chance auf Genesung (5 %). Bei sinkendem Fieber und ruhigem Schlaf normalisiert sich dann binnen drei Tagen allmählich die Gesichtsfarbe (SP sinken um 2/4/6 am 1./ 2./ 3. Folgetag). Der Genesende gewinnt danach pro Stunde 1 Punkt seiner GE, FF und Kampfwerte und pro Tag 1 Punkt seiner KK zurück.

Ursachen: Erkrankung mit Dumpfschädel oder Blutigem Rotz (s.o.), Pflege eines Kranken mit Blauer Keuche, Blutigem Rotz oder Dumpfschädel (5 %)

Behandlung: Marsch- und Kampfruhe (1 SP pro Tag weniger, Genesungswahrscheinlichkeit ab dem dritten Tag 10 %), absolute Bettruhe (2 SP pro Tag weniger, Genesungswahrscheinlichkeit ab dem dritten Tag täglich 25 %)

Gegenmittel: nicht bekannt. Stärkende Mittel aus Sansaro und Olginwurz verzögern die Entkräftung (KO-Abzug alle 5 Tage).

Stufe: 9

Zorgan-Pocken

Verlauf zunächst blasse, erbsengroße Pocken auf Gesicht und Körper, nach zwei Tagen, bei steigen-

dem Fieber, Übelkeit und starker Entkräftung, Rotfärbung der Pocken. Anschließend Anschwellen der (nicht juckenden) Pocken mit zunächst wässriger, dann eitriger Flüssigkeit. Am 13. Tag Aufbrechen der Pocken, begleitet von einem extrem heftigen Fieberschub, der meist zum Tode führt. Ist das Fieber jedoch überstanden, tritt baldige Genesung bei gleichzeitiger Narbenbildung der aufgebrochenen Pocken ein.

Dauer: 13 Tage / 13 Tage

Schaden und Folgen: Vom 3. bis zum 12. Tag 1W+2 SP pro Tag, alle körperlichen Eigenschaften sinken am 3. Tag auf ein Drittel des Ursprungswerts, am 13. Tag ein Fieberschub zu W20+10 SP Rückgewinn der verlorenen Eigenschaftspunkte binnen eines Tages, Narbenbildung im Verlauf von 3 Tagen. Die zurückbleibenden Narben entstellen den Überlebenden dergestalt, dass das Charisma permanent um W3 Punkte sinkt, gleichzeitig steigt der MU-Wert permanent um 1 Punkt.

Ursachen: gilt als Fluch des Namenlosen; Herausfordern des Namenlosen (bis 10 %, Meisterentscheidung), Kontakt mit einem Kranken (25 %), Pflege eines Kranken (50 %)

Besonderheiten: An den Zorgan-Pocken kann man nur einmal im Leben erkranken.

Behandlung: ein Gebiet, auf dem sich gern erfolglose Medici und Quacksalber versuchen; Bettruhe und allgemeine Fieberfürsorge (2 SP weniger pro Tag); Gulmondtee (s. **Zoo-Botanica Aventurica**)

Gegenmittel: Bestreichen der Pocken mit einem Xordai-Absud (1 SP weniger pro Tag, mit 90 % Abheilen der Pocken ohne Fieberschub und Narbenbildung)

Stufe: 10

Tollwut

Verlauf zunächst Schluckbeschwerden, am Folgetag krampfartige Anfälle von Ersticken, ab dem dritten Tage leichtes bis mittelschweres Fieber, Wahnvorstellungen und Sinnestrübungen, häufig Anfälle von Raserei, die im Folgenden unter zunehmender Entkräftung schwächer und seltener werden. Meist tödlicher Verlauf nach elendigem Siechtum ab dem sechsten Tage.

Dauer: W20 mal 10 Tage / 1W+6 Tage

Schaden und Folgen: Anfälle von Raserei (5 % bei stündlichem Wurf); 1W SP am 1., 1W+2 SP am 2., 2W+2 SP am 3. Tag, dann 3W+2 SP pro Tag für weitere W6+3 Tage. Täglich sinkt die **Sinnenschärfe** um 3 Punkte, die KK sinkt um 1, 2, 3 ... Punkte am 4., 5., 6. ... Tag. Sobald die KK den Wert Null erreicht hat, nehmen die blindwütigen Anfälle ein Ende, es kann nun jederzeit zum plötzlichen Herzstillstand kommen (25 % pro Tag). Pro Tag, an dem nach Ende der Krankheit Bettruhe gehalten wird, gewinnt der Genesende 2 Punkte seiner KK und 3 Punkte seiner **Sinnenschärfe** zurück. Permanenter Verlust von 1 Punkt KK und W6 Punkten **Sinnenschärfe** bei Überlebenden.



Ursachen: Biss eines tollwütigen Tieres (80 %). **Besonderheiten:** An der Tollwut kann man nur einmal im Leben erkranken und ist danach auch gegen die Schwarze Wut gefeit (gleiches gilt umgekehrt). Elfen sind gegen Tollwut oder Schwarze Wut immun.

Behandlung: Linderung durch Gulmondtee (s. **Zoo-Botanica Aventurica**)

Gegenmittel: nicht bekannt. Die Einnahme eines öligen Trankes aus Joruga wirkt W3+3 Monate vorbeugend, die baldige Einnahme der dreifachen Dosis nach dem Biss verhindert bisweilen ebenfalls das Ausbrechen der Krankheit: in der 1. Woche zu 100 %, in der 2. Woche zu 95 % usf bis auf eine Wahrscheinlichkeit von 10 %. Übersteht der Patient die Ansteckungszeit ohne Ausbruch der Krankheit, so gilt auch er in Zukunft als resistent gegen die Tollwut (jedoch nur diese). **Stufe:** 10 (S während der Ansteckungszeit)

Schwarze Wut

Verlauf ähnlich Tollwut, jedoch bei schwächerem Fieber mit deutlicherer Neigung zur Raserei bei enormer Mobilisierung von Kraftreserven während der ersten drei Tage. Zusätzlich Bildung schwärzlicher Schuppen auf dem ganzen Körper, die manchmal schwarze Flecken, auch Wutmale genannt, hinterlassen.

Dauer: W20 mal 10Tage / 2W+6Tage

Schaden und Folgen: Anfälle von Raserei mit 10 % bei stündlichem Wurf, während eines Anfalls KK verdoppelt. Ansonsten wie Tollwut, jedoch nur 2W+4 SP ab dem dritten Tage. Genesung wie Tollwut, die Schuppen verschwinden jedoch erst langsam im Verlauf der nächsten 4 Wochen, so lange gilt CH—2. CH permanent -1 beim Zurückbleiben von Wutmalen (25 %).

Ursachen: Pflege eines Tollwutkranken (10 %) **Besonderheiten, Behandlung, Gegenmittel:** wie Tollwut

Stufe: 10 (S während der Ansteckungszeit)

Efferd- und Kerkersieche

Verlauf schleichendes, von Sinnestrübung begleitetes Siechtum. Der Betroffene fühlt sich

matt und leidet unter leichtem Fieber, dem Sehstörungen und schließlich Halluzinationen folgen.

Dauer: in der Regel bis zum Landgang bzw. der Haftentlassung

Schaden und Folgen: KK und KO sind während der gesamten Krankheit halbiert. Pro Tag erhält der Patient W6—1 SP und erleidet einen Punkt Erschöpfung; außerdem sinkt bei 25 % der Betroffenen die Sinnenschärfe um W6, die GE und FF um einen Punkt. Bisweilen tritt spontane Genesung ein.

Ursachen: längere Seereisen oder Kerkeraufenthalte (mindestens 6 Wochen, dann um 5 % pro Woche ansteigend), als Nebenwirkung einer Verfluchung durch Efferd- oder Praios-Geweihte (20 %)

Behandlung: allgemeine Fieberfürsorge, Gebete und Gespräche zur Einkehr **Gegenmittel:** Kerkersieche: Frisches Sansaro lindert die Folgen der Sieche (keine Auswirkung auf Sinnenschärfe, GE oder FF), bei täglicher Einnahme über 2 Wochen wird die Krankheit ganz besiegt. Pro frischem Blatt Neckerkraut sinkt bei beiden Siechen die Wahrscheinlichkeit einer Erkrankung um 20 %. **Stufe:** 10S

Verschiedene Suchtkrankheiten Abhängigkeiten von niedrig dosierten Giften und Rauschmitteln jeglicher Art, aber auch von Heilkräutern, sind keine Seltenheit bei Alchimisten und in einigen Gegenden Aventuriens auch bei der gewöhnlichen Bevölkerung stark verbreitet.

Der Verlauf von Entzugerscheinungen ist in AZ 116 beschrieben und hier nochmals kurz wiederholt. Sollte der Held über einen Zeitraum von W3 Tagen seit der letzten Einnahme keinen Zugang zu der Droge haben, regeneriert er nicht nur nicht mehr, sondern erleidet Entzugerscheinungen, die alle Proben erschweren: Talentproben um die halbe Stufe des Giftes, Eigenschaftsproben um ein Viertel der Stufe. Nach weiteren W3 Tagen erhöhen sich die Abzüge auf die volle Stufe bei Talentproben und die halbe Stufe bei Ei-

genschaftsproben, nach wiederum drei Tagen auf die anderthalbfache bzw einfache Stufe; dazu verliert der Held nun halbe Giftstufe LeP pro Tag, bis er wieder eine ausreichende Dosis der Droge erhält.

Suchtkrankheiten (wenn nicht anders angegeben, entspricht die Stufe der Sucht der Giftstufe, bei Heilkräutern Meisterentscheidung) sind sehr komplizierte Krankheitszustände, die eine entsprechend intensive Behandlung, jedoch normalerweise kein Gegenmittel erfordern. Der Süchtige benötigt für einen längeren Zeitraum absolute Ruhe und Abgeschiedenheit. Der Heiler kann einmal pro Woche je eine Probe auf die Talente *Heilkunde Gift*, *Heilkunde Krankheiten* und *Heilkunde Seele* ablegen, die alle um die Stufe der Krankheit erschwert sind. Gelingen die Proben auf *Heilkunde Krankheiten* und *Heilkunde Gift*, sind die körperlichen Erscheinungen für eine Woche zurückgestellt; gelingen die Proben auf *Heilkunde Krankheiten* und *Heilkunde Seele*, ist die geistige Abhängigkeit für eine Woche gedämpft. Nur wenn alle Proben gelingen, ist der Kranke von seiner Sucht befreit, darf jedoch sein Leben lang die entsprechende Substanz nicht mehr einnehmen, um nicht rückfällig zu werden.

Genauer über die Abhängigkeit von gewissen (Heil-)Pflanzenarten finden Sie in den entsprechenden Kapiteln der **Zoo-Botanica Aventurica**.

Weitere Krankheiten

Es gibt Gesundheitszustände, die nur im weiteren Sinne als Krankheiten bezeichnet werden können. Neben den vielfältigen geistigen Verwirrungen und der mysteriösen, beim Kontakt mit Dämonen übertragene *Duglumspest* ist hierunter insbesondere die *Lykanthropie* zu nennen. Diese Krankheit kann nicht ausschließlich durch Anwenden des Heilkundetalentes geheilt werden, da es sich eher um einen Fluch als um eine Krankheit handelt. Alles Wissenswerte über diese beiden mysteriösen Krankheiten finden Sie in Götter und Dämonen.

Verfügbarkeit und Vorkommen der im Text erwähnten Heilpflanzen

Detaillierte Angaben finden Sie im Band **Zoo-Botanica Aventurica**; einige weitere Heilkräuter in den **Basisregeln** auf Seite 152.

Pflanze	Probe/Verbreitungsgebiet	verwendete Pflanzenteile
Traschbart	+6 / Steicheichenwald, Finsterkamm, Kosch	ganze Flechte
Yagan-Nuss	+6 / Maraskan, Aranien	ausgepresstes Öl
Lulanie	+18 / Mittelaventurien	Blütenstaub
Neckerkraut	+4 / Westküste	Blatt
Donf	+8 / südlich v. Gerasim	Stengel
Joruga	+10 / Nostria, Albernica	Wurzel
Gulmond	+8 / nördlich Nostria-Vallusa	Tee aus Blättern
Sansaro	+18 / Perlenmeer zwischen Selem und Charypso	frisch, ganze Pflanze
Quinja	+10 / südlich von Harodrol	Beeren
Olginwurzel*	+25 / Raschtulswall	Wurzel
Xordai	+21 / Maraskan	Rinde

speziell: Ein Absud aus der extrem seltenen Hauptwurzel dieses Mooses schützt, einen Tag vor Wirkungsbeginn eingenommen, eine Woche lang vor Krankheiten, die weder dämonischen noch magischen oder namenlosen Ursprungs sind; ansonsten siehe **Basis 152**.



RUHE SANFT IN BORONS ARMEN -

AVENTURISCHE GIFTE

Erbfolgestreitigkeiten, unerträglich lärmende Nachbarn, Nebenbuhler— all diese Probleme werden in Aventurien bisweilen mit den untenstehenden Mittelchen gelöst, wenn ein ehrlicher Fausthieb oder ein rondragefälliges Duell wirkungslos erscheinen. Natürlich verstößt ein solches Vorgehen fast überall in Aventurien gegen das Gesetz — laut dem *Wehrheimer Index* (der nicht nur im Mittelreich, sondern auch im Horasreich, im Bornland, Aranien, Nostria, Andergast und im Kalifat von Mherwed anerkannt wird) ist die Verwendung von *Samthauch*, *Shurinknolle*, *Tinzal*, *Sumpfknoterich*, *Gonede*, *Sunsura*, *Schwarzer Lotos*, *Omrals*, *Kukris*, *Tulmadron*, *Boabungaha* und *Purpurblitz* mit besonders schweren Strafen bedroht. Wer mit diesen Giften jemanden umbringt oder dem Opfer dauerhaften Schaden zufügt, hat als Giftmörder keinerlei mildernde Umstände, sondern nur den Tod durch die je nach Land schändlichste und schmerzhafteste Hinrichtungsform zu erwarten; die Herstellung oder Destillation dieser Gifte wird mit 30 Jahren Kerker, der Besitz mit 5 Jahren bestraft.

Neben Duftwässern, Liebeselixieren oder Heiltränken brauen Alchimisten trotzdem auch weiterhin fleißig Gifte, denn das ist oft das einträglichere Geschäft, solange man nicht erwischt wird. Für gewöhnlich werden die Substanzen von giftigen Pflanzen oder Tieren gewonnen, extrahiert, destilliert, konzentriert oder durch Beimischung anderer Stoffe in ihrer Wirksamkeit gesteigert, ja bisweilen werden die Mixturen noch mit Astralenergie und sogar speziellen Zaubern aufgeladen.

Wenn man nach Giften sucht, wird man für gewöhnlich in den großen Städten bei Alchimisten oder Apothekern fündig — aber nur, wenn man das richtige Lösungswort kennt, ein Empfehlungsschreiben eines 'guten Kunden' mitbringt oder etwas gegen den Verkäufer in der Hand hat, das nicht an die Ohren der Büttel dringen sollte.

Im Folgenden finden Sie einige (längst nicht alle) Gifte aufgelistet. Die **Stufe** (in der Klammer nach dem Namen des Giftes) gibt an, wie stark das Gift ist. Gegen den Gift-Schaden kann sich ein Lebewesen mittels seiner *Konstitution* zur Wehr setzen: Zu Beginn der Vergiftung darf der Held eine Konstitutions-Probe ablegen, die um die Stufe des Giftes erschwert ist. Gelingt diese Probe, so erleidet der Held nur die Hälfte des ausgewürfelten Schadens; gelingt die Probe sogar um zusätzliche zehn Punkte besser, so erleidet der Held durch diese Vergiftung keinen Schaden. Die Konstitutions-Probe kann durch Vor- und Nachteile (wie Resistenz oder Immunität gegen Gift) modifiziert sein. In der Klammer neben dem Namen des Giftes finden Sie ebenfalls eine Angabe, auf welche Art das Gift zur Wirkung kommt:

Waffengifte: Diese meist zähen Pasten gehören zur Grundausstattung jedes Meuchlers, finden aber auch bisweilen bei der Jagd Anwendung. Sie werden auf die Spitze oder Klinge einer Waffe aufgetragen und gelangen in die Blutbahn des Opfers, wenn es dem Angreifer gelingt, mit der Waffe mindestens einen *Schadenspunkt* zu verursachen.

Einnahmegifte werden Speisen oder Getränken untergemischt.

Um

eine Nahrungsmittel so zu vergiften, dass das Opfer nichts bemerkt, muss dem Meuchler eine Kochen-Probe gelingen, damit er die 'Geschmacksnote' des Giftes der zu vergiftenden Speise anpassen kann. Dem Opfer steht eine *Sinneschärfe*-oder Gefahreninstinkt-Probe zu, die um die Stufe des Giftes und die bei der Kochen-Probe übrigbehaltenen TaP erschwert ist, um das Gift zu entdecken, bevor es eine gefährliche Dosis zu sich genommen hat.

Kontaktgifte: Die Wirkung tritt nach bloßem Hautkontakt ein. Kontaktgifte eignen sich daher besonders gut für Fallen (bis hin zu tödlichen Türklinen!), jedoch schützt meist bereits ein einfacher Leder- (nicht jedoch Stoff-)Handschuh vor einer Vergiftung. Kontaktgifte sind meist auch als Waffengifte verwendbar.

Atemgifte: Atemgifte sind feine Stäube oder Blütenpollen, die das Opfer inhalieren muss. (Für meuchlerische Zwecke verwendbare *Giftgase* sind in Aventurien nicht bekannt.) Sie sind bei unsachgemäßer Handhabung für den Täter ebenso gefährlich wie für das Opfer, eignen sich aber hervorragend für Fallen. Einige Atemgifte sind in niedrigerer Dosierung auch als Rauschmittel verbreitet. Um im Nahkampf ein Atemgift zu applizieren, muss dem Meuchler eine FF-Probe+8 gelingen. Scheitert diese, so kommt das Gift nicht zur Wirkung; würde selbst die unmodifizierte FF-Probe scheitern, dann hat der Anwender sich selbst vergiftet. Kleine, trichterförmige Blasrohre erleichtern die Anwendung um 5 Punkte.

Die Angabe bei **Wirkung** vor dem Schrägstrich steht für die volle Wirkung, hinter dem Schrägstrich für die halbe Wirkung (abhängig von der Konstitutions-Probe, s.o.). Unter der Rubrik **Beginn** finden Sie den Zeitpunkt, wann die zuvor beschriebene Wirkung einsetzt, unter **Dauer** den Zeitraum, über den das Gift wirkt, und unter **Preis** einen Durchschnittspreis für eine Dosis. **Herstellung** regelt die Erstellung des Giftes aus der pflanzlichen oder tierischen Rohsubstanz, während **Haltbarkeit** den Zeitraum angibt, in dem das Gift auf seine halbe Wirkungsstärke absinkt (entsprechend einer gelungenen KO-Probe). Nach zwei 'Haltbarkeits-Zeiträumen' ist das Gift wirkungslos.

Preise, aber auch die Haltbarkeit und Wirkung können je nach Qualität abweichen, speziell bei alchimistischen Giften, für die wir hier 'durchschnittliche' Wirkungen der Stufe D (siehe **MWW 156ff. und SRD**) annehmen. Die Preise gelten jeweils für eine Anwendung und beinhalten bei den meisten verbotenen Substanzen bereits die Aufschläge für den Kauf bei einem Hehler — in Al'Anfa oder Mengbilla sind etliche Substanzen deutlich preiswerter.

Wenn Sie eine giftige Substanz *improvisieren* wollen, gehen Sie einfach davon aus, dass sie so viele W6 Schaden anrichtet wie ihre Stufe und dass dieser Schaden um so schneller eintritt, je höher die Stufe des Giftes ist. Bei Giften, die keine Lebenspunkte, sondern Eigenschaftspunkte rauben sollen, können sie von dreimal so vielen 'Punktstunden' ausgehen wie die Stufe des Giftes beträgt (also z.B. ein Verlust von 2 Punkten KK für die Dauer von 3 Stunden bei einem Gift der Stufe 2).



Angstgift (4/W)

Dieses *alchemistische* Waffengift wird aus Alraune, Berserkerspeichel, Gruftstaub, Hasenfüßen und Haifischzähnen hergestellt und fügt dem Opfer keinen körperlichen Schaden zu, sondern versetzt es so in Panik, so dass es die Flucht vor dem ersten Wesen ergreift, das es nach der Vergiftung erblickt. Siehe MWW 160f. und SRD.

Wirkung: ähnlich HORRIPHOBUS / leichte Furcht (alle Ängste +2, MU -2)

Beginn: sofort

Dauer: 7 SR

Preis: 25 D

Haltbarkeit: 18 Mon.

Herstellung: Alchimie +5, HORRIPHOBUS muss aufs Gebräu gesprochen werden.

Arachnae (1/W)

Ein Waffengift, das aus einem Verdauungsssekret der *Höhlenspinne* destilliert wird. Arachnae lähmt leicht (AT/PA je -2) und wird daher gerne bei Entführungen verwendet.

Wirkung: Lähmung (AT / PA -2) / leichte

Lähmung (AT/ PA—1)

Beginn: sofort

Dauer: 1 Std. / 6 SR

Preis: 5 D

Haltbarkeit: 3 Mon.

Herstellung: Alchimie +3

Arax (5/W)

Ein Destillat aus Arachnae, daher mit stärkerer Wirkung und wie dieses ebenfalls nur als Waffengift erhältlich; gilt trotz Destillation als *tierisches* Gift.

Wirkung: Lähmung (AT, PA, GE, FF, KK je -2) / leichte Lähmung (AT; PA, GE, FF, KK je-1)

Beginn: 2 SR

Dauer: 1 Tag/ 12 Std.

Preis: 30 D

Haltbarkeit: 6 Mon.

Herstellung: Alchimie +10

Bannstaub (15/E)

Ein sehr seltenes und spezielles *alchemistisches* Einnahmegift, dessen Rezeptur nur wenigen Magiern und Geweihten bekannt ist. **Wirkung:** Keine AE-Regeneration in der kommenden Nacht; Verlust von 1W+2

AsP/SR / keine AE-Regeneration; einmaliger Verlust von 2W6 AsP

Beginn: 1 SR

Dauer: 3W6 SR/ einmalig

Preis: 250 D

Haltbarkeit: 12 Mon.

Herstellung: Alchimie +10

Boabungaha (19/A)

Ein sehr gefährliches *pflanzliches* Atemgift, das die Waldmenschen und ein paar Alchimisten im Süden herzustellen verstehen. Eine winzige Prise reicht, und das Opfer ist dem Tod geweiht, wenn nicht *schnellstens* ge-

holfen wird, was wohl meist nur auf magischem Wege möglich ist.

Wirkung: Ersticken (1W6 SP/KR) /

Atemnot (1W—2 SP/KR)

Beginn: 5 KR

Dauer: bis zum Tode / 30 KR

Preis: 250 D (bei Mohas im Tausch gegen hochwertige Metallwaffen)

Haltbarkeit: 6 Mon.

Herstellung: Pflanzenkunde +12

Drachenspeichel (7/WE)

Die schwere, grünlige Flüssigkeit wird aus allerlei unappetitlichen Zutaten gebraut (Unauer Salzlake, Quecksilber, Wolfsratendung, Vipernblut u.v.m.). Da es selten tödlich wirkt, gehört es zu den wenigen legalen Giften; wobei Dauer und Wirkung dieses als Waffen- und (selten) Einnahmegift verbreiteten *alchemistischen* Mittels je nach Qualität variieren. Anwendung findet es bei der Fallenjagd.

Wirkung: 1W+1 SP/SR, Schwellungen, Schmerzen, Schwindel / halbiert

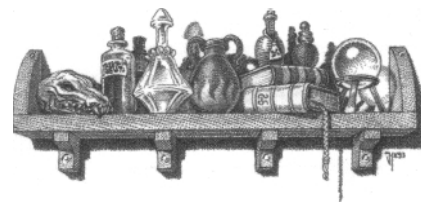
Beginn: sofort

Dauer: 1W+1 SR

Preis: 40 D

Haltbarkeit: 12 Mon.

Herstellung: Alchimie +6



Feuerzunge (5(6)/E)

Diese früher seltene, wasserklare Flüssigkeit wird aus der Galle des gleichnamigen Fisches gewonnen, der im Südmeer und vor der Küste Maraskans lebt. In jüngster Zeit häufen sich jedoch in den Buchten Maraskans besonders giftige (St. 6; 2W SP/Std.) Vertreter dieser Art, die hässliche Missbildungen aufweisen. Leicht säuerlich schmeckendes *tierisches* Einnahmegift.

Wirkung: 2W6—2 SP/Std., geschwollene Zunge macht das Reden unmöglich / halbiert

Beginn: 5 SR

Dauer: 5 Std.

Preis: 25 D

Haltbarkeit: 36 Mon.

Herstellung: Alchimie +7

Goldleim (5/KW)

Der Pflanzensaft der Naftanstaude kann zum blassgelben, honigzähen Goldleim verarbeitet werden, der auch lebendes Gewebe zerfrisst. Schon kleine, von diesem Kontaktgift befallene Hautflächen können zu schweren Schäden führen. Als Waffengift richtet es nur den halben Schaden (abgerundet) an.

Wirkung: 2W6—3 SP/Std. / halbiert

Beginn: sofort

Dauer: 2W6 Std.

Preis: 30 D

Haltbarkeit: W6+6 Mon.

Herstellung: Alchimie o. Pflanzenkunde +6

Gonede (8/W)

Dieses *tierische* Waffengift wird aus dem Gift des Gelbschwanzskorpions hergestellt und erfreut sich bei räuberischen Wüstenstämmen großer Beliebtheit.

Wirkung: 1W6+5 SP/SR, Krämpfe, Zuckungen, Würgen / halbiert

Beginn: 10 KR

Dauer: 5 SR

Preis: 70 D

Haltbarkeit: 9 Mon.

Herstellung: Alchimie +9

Halbgift (8/WE)

Dieses mysteriöse *alchemistische* Waffen- und Einnahmegift wird aus Rotem Lotos, dem Holz eines durch Blitzschlag gespaltenen Baums und Brabaker Vitriol hergestellt und scheint die körperlichen Fähigkeiten des Opfers halbieren zu können — bisweilen sogar jedoch auch seine Größe ...

Wirkung: MU, GE, KK, AT, PA, TP und INI halbiert / je 3 Punkte Verlust auf genannte Werte

Beginn: sofort

Dauer: 7 SR/ 1 SR

Preis: 60 D

Haltbarkeit: 3 Mon.

Herstellung: Alchimie +6, PLUMBUMBARUM

Kelmon (5/WK)

Dieses *pflanzliche* Waffen- und Kontaktgift wird aus den Nesseln der fleischfressenden Disdychonda-Pflanze gewonnen und bisweilen zur Jagd benutzt.

Wirkung: 4W6 SP; vollständige Lähmung/ 2W6 SP; FF, GE, KK halbiert

Beginn: 5 KR

Dauer: 6 SR

Preis: 30 D

Haltbarkeit: W6+9 Mon.

Herstellung: Alchimie o. Pflanzenkunde +8

Kukris (12/EW)

Das *pflanzliche* Gift wird aus der Mirhamer Seidenliane gewonnen, ist selbst für einen Troll tödlich und einfach zu handhaben (Einnahme und Waffengift). Aventurische Meuchler bezeichnen Kukris auch als 'Königsmacher'.

Wirkung: 1W6—1 SP/KR; Juckreiz (KL, FF -1 nach 10 KR), Krämpfe (KK, GE -3 nach 15 KR) / 1W3 SP/KR; leichte Krämpfe (GE, KK—1)

Beginn: 10 KR

Dauer: 2 SR/ 50 KR

Preis: 90 D



Haltbarkeit: 3 Mon.

Herstellung: Alchimie + 12 oder Pflanzenkunde +9

Mandragora (2/W)

Ein leichtes pflanzliches Waffengift, das aus der Alraune (siehe auch **Zoo-Botanica** Aventurica) gewonnen wird.

Wirkung: 1W6 SP; Brechreiz (keine Aktionen) / 1 W3 SP; flauer Magen (+3 auf alle Handlungen)

Beginn: 5 KR

Dauer: 30 KR

Preis: 3 D

Haltbarkeit: 8 Mon.

Herstellung: Alchimie +3

Omrais (11/WE)

Wird aus dem Gift des Wüstenskorpions gewonnen und als Einnahme oder Waffengift verkauft. Omrais ist in Meuchlerkreisen verpönt, da schon Opfer Anschläge mit diesem tierischen Gift überlebt haben sollen.

Wirkung: 1 W6—1 SP/KR; Brennen im ganzen Körper (+4 auf alle Handlungen) / Schaden halbiert; +2 auf alle Handlungen

Beginn: 1 SR

Dauer: 100 KR / 50 KR

Preis: 80 D

Haltbarkeit: 6 Mon.

Herstellung: Alchimie +8

Purpurblitz (20/E)

Ein geruchs- und geschmackloses, wasserlösliches Pulver (das sich als alchemistisches Einnahmegift unter Speisen mischen lässt) für den anspruchsvollen Meuchler. Purpurblitz wird aus Purpurlotos, Maraskenstacheln, Salzarentran, Zinnober u.v.m. hergestellt. Das Opfer weiß oft gar nicht, wie ihm geschieht; die einzigen Vergiftungssymptome sind purpurne Nebel vor den Augen. Auch eine (vielerorts verbotene) Untersuchung des Leichnams liefert oft keinen Hinweis auf das Gift.

Wirkung: 1W6 SP/KR / Schaden halbiert

Beginn: sofort

Dauer: bis zum Tode / 2W20 +30 KR

Preis: 300 D

Haltbarkeit: 12 Mon.

Herstellung: Alchimie +8

Samthauch (5/A)

Die Blütenpollen des *Schleichenden Todes* (s. S. 215) können angenehme Träume verschaffen, bei zweieinhalbfacher Überdosierung wirken sie aber oft tödlich. Vor allem in Al'Anfa beliebtes pflanzliches Atemgift.

Wirkung: 2W6/Std., Schlaf und wüste Träume / Schaden halbiert; schwere Betäubung mit rauschhaften Träumen

Beginn: 1 SR

Dauer: W6 Std. / W6—1 Std.

Preis: 20 D

Haltbarkeit: 2 Mon.

Herstellung: Alchimie +9 o. Pflanzenkunde +6

Schlafgift (5/WE)

Alchemistisches Gift; wird aus Alraune, Ilmenblättern und — nach dem neuesten Rezept — Murneltiermilch gebraut. Das Mittel versetzt das Opfer in Tiefschlaf, aus dem es nur magisch geweckt werden kann; Einnahme und Waffengift.

Wirkung: s.o. / Opfer ist betäubt und bewegungsunfähig, kann aber noch verschwommen wahrnehmen.

Beginn: sofort

Dauer: 7 SR/ 1 SR

Preis: 35 D

Haltbarkeit: 1 Jahr

Herstellung: Alchimie +5, SOMNIGRAVIS

Haltbarkeit: 2W+15 Tage
Herstellung: Pflanzenkunde + 10

Sunsura (9/WE)

Wird aus dem Gift der Maraskantarantel raffiniert; tierisches Waffen- und Einnahmegift. **Wirkung:** 1W6+3 SP/SR; Raserei (in 50 % der Fälle wie *Bluttausch* zu behandeln), dann Delirium / Schaden halbiert, Raserei, dann Delirium

Beginn: 1 SR

Dauer: 10 SR

Preis: 90 D

Haltbarkeit: 9 Mon.

Herstellung: Alchimie +6

Tinzal (7/W)

Ein Destillat aus dem Gift der Nesselvipere; tierisches Waffengift.

Wirkung: 1W6+1 SP/SR, Atemnot (KK -4; keine Athletik-Proben erlaubt) / Schaden halbiert; Athletik-Proben +3

Beginn: 1 SR

Dauer: 2W6 SR

Preis: 40 D

Haltbarkeit: 12 Mon.

Herstellung: Alchimie +6

Tulmadron (15/EW)

Wird aus einem seltenen Gestein der Khoramberge herausgeschlagen und muss fast gar nicht verarbeitet werden, damit es als Einnahme oder Waffengift Verwendung kann; einziges bekanntes mineralisches Gift. Zwerge sind gegen Tulmadron immun.

Wirkung: 1W6 SP/KR, Halluzinationen, Schmerzen (alle Eigenschaften -4) / Schaden halbiert; alle Eigenschaften -2

Beginn: 20 KR

Dauer: 3 SR/ 50 KR

Preis: 200 D

Haltbarkeit: licht- und luftdicht verschlossen unbegrenzt

Herstellung: Alchimie +9

Wurara (4/W)

Dieses Pfeilgift gewinnen die Waldmenschen aus dem Saft des Höllenkrauts; ein pflanzliches Waffengift. Baut sich schnell im Körper des Opfers ab und kann

daher zur Jagd auf größere Tiere verwendet werden.

Wirkung: 1 W6/Std.; Kälteschauer, Sehstörungen (AU fällt auf ein Drittel; *Sinnenschärfe*-Proben +5) / 1W3 SP/Std.; AU—10, *Sinnenschärfe*-Proben—2)

Beginn: 1 SR

Dauer: 1W6 Std.

Preis: 15 D

Haltbarkeit: 4 Mon.

Herstellung: Alchimie +5 oder Pflanzenkunde +4



Schwarzer Lotos (10/A)

Unter größten Vorsichtsmaßnahmen kann der Blütenstaub des Schwarzen Lotos extrahiert werden. Ein todsicheres pflanzliches Atemgift.

Wirkung: 2W6 SP/SR, Halluzinationen

(KL, IN halbiert; keine *Sinnenschärfe*-Proben erlaubt) / Schaden halbiert; KL, IN je -3 **Beginn:** 5 KR

Dauer: 2 Stunden

Preis: 100 D



GIFTIGE TIERE UND PFLANZEN

Zu den einfachsten Methoden, sich zu vergiften, gehört, sich direkt von der entsprechenden giftigen Tierart beißen zu lassen. Derlei Getier gibt es in Aventurien allerorten, im Süden und auf Maraskan häufiger als in anderen Gegenden, und die wichtigsten Vertreter möchten wir Ihnen im Folgenden kurz vorstellen. In den gleichen Zusammenhang gehören auch all jene Giftpflanzen oder Pflanzenteile, die unwissende oder hungrige Helden zu sich nehmen könnten. Nicht weiterverarbeitete Tier- und Pflanzengifte sind häufig auch `vor Ort` bei Apothekern

und/oder Kärutersammlern erhältlich und können als Waffen- (Tiergifte) oder Einnahmegift (Giftpflanzen) zubereitet werden. Ihre Haltbarkeit beträgt allerdings höchstens eine Woche, weswegen sie auch außerhalb ihrer Herkunftsregion nicht erhältlich sind. Detailinformationen über verschiedene Tierarten und ihre Gifte finden Sie in der **Zoo-Botanica Aventurica**. Auch hier gilt, wenn nichts anderes erwähnt wird, dass eine gelungene KO-Probe (erschwert um die Giftstufe) die Giftwirkung halbiert.

Blattkopfotter (12/W)

(Südaventurien) Wirkung setzt beim Menschen (Elfen, Ork ...) 2W20 Stunden nach dem Biss ein, W6 SP/Stunde für W6 x W6 Stunden, KL und IN sinken um 1, falls beim Schadenswurf keine 1 fällt. Zusätzlich Halluzinationen (Mut-Probe, bei Misslingen MU -1). Die Eigenschaften regenerieren sich innerhalb W20 Stunden nach Ende der Giftwirkung.

Blindfisch (1*/W)

(Südmeer, Perlenmeer, Meer der Sieben Winde) 1 SP, KL und MR -1. Bei KL 0 sinkt das Opfer allmählich ins Koma für W20 SR. Giftstufe steigt pro erlittenem Biss um 1.

Boronsotter (10/W) (Südaventurien/Maraskan) 2 SP/KR und AT/PA/GE/KK-1 / KR (gelungene KO: alle 2 KR) für 3W6 KR. Danach setzt eine Regeneration der Kampf- und Eigenschaftswerte mit 1 Punkt pro Stunde ein. Bei KK 0 Lähmung; je SR ein Wurf auf W20, bei 20 Herzstillstand.

Feuermolch (9/W)

(Thorwal, Orkland, Svellttal) Nach Biss schleichende Vergiftung (1 SP/Stunde), die zum Tode führt, wenn kein Gegengift eingenommen wird.

Feuerskorpion (8/W)

(Khöm, Mhanadistan, Südaventurien) Wirkung wie Zauber HÖLLENPEIN (mit 7 Punkten), dauert W6 x W6 KR.

Fleckenhai (12/W)

(Südmeer, Perlenmeer) 1W+2 SP, AT/PA/GE/FF/KK je -1 bei jedem zweiten Biss.

Gelbschwanzskorpion (3/W)

(Khöm, Mhanadistan, Südaventurien) Einmalig 3W6 SP.

Höhlenspinne/Baumspinne (5/W)

(ganz Aventurien) AT, PA, GE, FF, KO, KK je -1 pro Biss. Werte regenerieren um 1 Punkt/ Tag.

Klapperschlange (2/W)

(Khöm, Mhanadistan, Aranien, Almada) Einmalig 2W6 SP sofort nach Biss.

Kvillotter (6/W)

(Svellttal, Weiden, Salamandersteine, Grüne Ebene) Pro KR 2 SP und KK -1 für κ 3W6 KR.



Maraskantarantel (LA*/W)

(Maraskan, Aranien, Mhanadistan) Die Giftstufe entspricht dem Lebensalter (LA) des Tieres. Lebensalter x W6 SP pro Stich.

Morfu (5/W)

(ganz Aventurien außer Maraskan) Verschießt (viele) Hornsplitter, deren Gift je 1W6 SP anrichtet.

Muräne (2/W)

(Südmeer, Perlenmeer, Meer der Sieben Winde) 1 SP/SR, insgesamt 2W6 SP.

Mysobviper (5/W)

(Südaventurien) 1W+2 SP beim ersten Biss, 2W+4 SP beim zweiten usw.

Nesselviper (3/W)

(Nord- u. Mittelaventurien) W20 SP (erster Biss), W6 SP (zweiter Biss); Wirkung setzt sofort nach dem Biss ein.

Noralec-Otter (20/W)

(Maraskan) Alle 2 Monate legt das Opfer eine KO-Probe +2 ab, bei Misslingen sinkt die KK um 1 und die LE um 1W3, beides permanent. Rettung nur durch speziellen Absud in Verbindung mit dem KLARUM PURUM (20).

Palmviper (3/W)

(Südaventurien) 5W6 SP sofort nach Biss.

Saguraspinne (8/W)

(Nord- und Mittelaventurien) 3W20 SP und KL -5, IN -3 für 1W6 +3 SR.

Scheinbasilisk (1/K)

(Nordaventurien) 1W SP und Hustenanfall, der das Opfer 2W KR außer Gefecht setzt. Nachteil Übler Geruch, bis eine gründliche Reinigung erfolgt ist.

Smaragdspinne (5/W)

(Thorwal, Orkland, Svellttal) Bei Misslingen der KO-Probe fällt das Opfer für 3W6x5 KR in Ohnmacht, bei Gelingen Benommenheit (alle Eigenschaften -2) für 10 KR.

Speiotter (5/K)

(oder Speikobra, Mhanadistan, Südaranien) 2W20 SP direkt nach Treffer.

Vogelspinne (3/W)

(Südaventurien südl. des Yaquir) 1W20 SP nach Biss, verteilt über gleiche Anzahl KR.

Wüstenskorpion (7/W)

(Khöm, Mhanadistan, Aranien) 2W20 SP nach Biss, verteilt über gleiche Anzahl KR.



Der Eitrige Krötenschemel



WICHTIGE GIFTPFLANZEN

Wir können an dieser Stelle nur die Hauptwirkungen der un- oder wenig behandelten Pflanze angeben, weitere Effekte und Verarbeitungshinweise finden Sie oben unter den *Alchimistischen Giften* oder in der **Zoo-Botanica Aventurica**.

Name	Stufe	Hauptwirkung	Giftige Teile	Vorkommen
Cheria-Kaktus	1/E	KL, IN je -2 für 2W6 SR, Halluzinationen	Stacheln/Fruchtfleisch	Rand der Khôm, Shadif, Szinto
Dämonenklaue	8/E	1W+2 SP/SR für 3W+3 SR	ganzer Pilz	ganz Aventurien südl. Riva, selten
Disdychonda	5/K	4W6 SP nach 5 KR	Nesselblätter	alle Dschungelgebiete
Efeuer	1/K	1 SP bei kurzer Berührung	ganze Pflanze	Nord- u. Mittlaventurien
Eitriger Krötenschemel	4/E	1W SP, KK, IN je -1, Erbrechen	Haut	ganz Av. südl. Riva
Feuermoss	1/K	1 SP / 5 KR; Gesamtschaden bis 5W20 SP	Saft	Nord- u. Mittlaventurien
Höllenkraut	4/E	1W SP/Stunde für 1W Stunden	Ranke	Südwestav., Waldinseln
Horusche	3/E	1W+4 SP pro Kern ab dem 2. Kern	Kern aus Schote	südl. Maraskan
Lotos, Schwarzer	4/A	1W+3 SP, KL, IN je -1 für 1 SR pro Atemzug	Blüte, Blütenstaub	ganz Av. südl. Havena-Perricum
Lotos, Purpurner	3/A	1W SP, KL, IN, GE je -1 für 1 SR pro Atemzug	Blüte	ganz Av. südl. Havena-Perricum
Lotos, Weißer	1/A	1W—1 SP, KL, IN je -1 für 1 SR pro Dosis Staub	Blüte, Blütenstaub	ganz Av. südl. Havena-Perricum
Merach-Strauch	10/E	5W20 SP, wenn 3 Tage vor- oder nachher Alkohol genossen wird	Frucht	Thalusien, Unauer Berge, Regengebirge
Mohn, Purpur-	1/E	Rausch für W6+12 SR, danach für gleiche Zeit Jähzorn +5, MU/2, suchterzeugend (Stufe 13)	Samenkapsel	Almada, Aranien, Liebl. Feld, Südaventurien
Mohn, Grauer	2/E	wie Purpurmohn, stärker, Wirkung 2W6+6 SR, Trennung von Seele und Körper	Samenkapsel	ganz Aventurien
Naftanstaude	5/K	2W SP bei Berührung	Saft	ganz Aventurien südl. Riva
Pestsporenpilz	1/E	3W+4 SP beim Einatmen	Sporen	nördl. Nostria-Vallusa
Rauschgurke	1/E	KK +3, KL -1W6+2 für 2W6 Stunden	Frucht	Maraskan
Schleichender Tod	2/A	1W6 Std. Ekstase im Delirium, danach 3W6 Std. Kater (Eigensch. -2)	Blüten	Südaventurien südl. Loch Harodrol
Schleim. Sumpfknot.	1/K	3 SP bei Hautkontakt	Haut	Bornland, nördl. Tobrien
Shurinknolle	2/E	1W+4 SP pro Frucht	Frucht	ganz Aventurien südl. Riva
Vragieswurzel	1/E	2 SP, 1 Punkt Überanstr. / Wurzel, Träume	Wurzel einkochen	ganz Aventurien südl. Havena
Wasserrausch	1/E	euphorischer Rausch, steigert Rahjaverlangen	Frucht, Blüte	Bornland, nördl. Tobrien

HEILPFLANZEN GEGEN VERGIFTUNGEN

Folgend finden Sie ein paar Kräutlein, die sich günstig auf den Verlauf einer Vergiftung auswirken: **Hiradwurz** (Mhanadistan und Aranien, Steppe, Probe + 10, 12 D) stoppt die Wirkung von beliebigen Schlangengiften; **der Saft des Menchal-Kaktus** (Khômwüste, Wüste, Probe +8, 18 D) halbiert die Wirkung aller Gifte; **der Schwarze Mohn** (Pailos, 'nur in den Ruinen von Palakar, Probe + 12, 5 S) führt zu ruhigem Schlaf mit doppelter Regeneration; **der Bleichmohn** (ganz Aventurien, Gebirge, Probe +12, 7 D) hilft generell gegen Schmerzen aller Art und erlaubt es, die negativen Auswirkungen von Wunden und niedriger LE zu ignorieren; **Nothilf** (Salamandersteine, Wald und Gebirge, Probe +15, 50 D) ist ein potentes Gegenmittel gegen Tulmadron.

Weitere verbreitete Heilpflanzen wie **Donf** oder **Wirselkraut** finden Sie in den **Basisregeln** auf Seite 152, eine umfassende Abhandlung über Heil- und Giftpflanzen in der **Zoo-Botanica Aventurica**.



VON FOLIANTEN UND PERGAMENT-SAMMLUNGEN

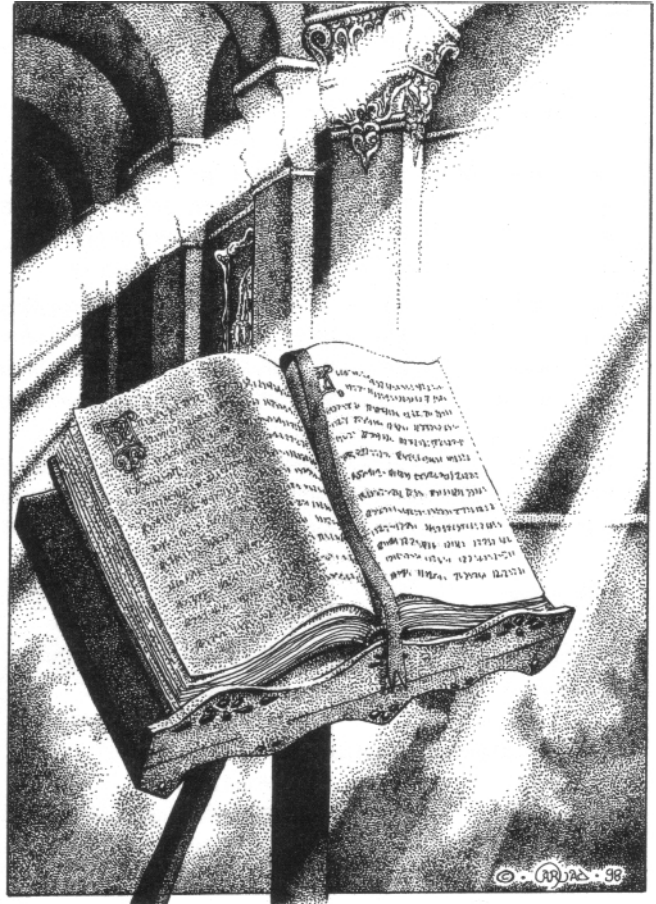
Seit etwa 50 Jahren sorgt die Erfindung des Buchdrucks für eine stärkere Verbreitung von Schriftwerken, als dies mit den herkömmlichen Methoden Tinte, Silberstift, Blattgold und Tusche möglich war. Das heißt jedoch nicht, dass es – vielleicht mit Ausnahme des Horasreichs – nun jedem Bürger vergönnt wäre, in eine Buchhandlung zu gehen und den Titel seiner Wahl zu erstehen. Da sich die meisten Druckereien in herrschaftlichem oder kirchlichem Besitz befinden, werden speziell jene Bücher, die der offiziellen Doktrin widersprechen, noch immer von Hand geschrieben – wie es ja auch bei Zauberbüchern immer noch gang und gäbe ist.

Im folgenden präsentieren wir Ihnen eine Auswahl von aventurischen Druck- und Schriftwerken (weitere, speziell magische Bände können Sie der Magischen **Bibliothek** in der Box **Zauberei und Hexenwerk** entnehmen), die einen bunten Querschnitt durch die verbreiteten Machwerke darstellen, keinesfalls aber als Gesamtverzeichnis aller gedruckten Bücher angesehen werden sollen!

Die **Verfügbarkeit** gibt an, ob das Buch beim Trödler, Buchhändler oder in der gerade besuchten Bibliothek auch wirklich vorhanden ist – hier entscheidet eine W20-Probe auf die Verfügbarkeit.

Der angegebene Wert eines Buches hängt stark vom Erhaltungszustand ab, hier sind teilweise Preisnachlässe von bis zu 50 % des angegebenen Wertes fällig. Zu beachten ist dabei allerdings, dass gebrauchte Bücher nur selten überhaupt zum Verkauf angeboten werden.

Unter dem Stichwort **Fachgebiet** sind bestimmte Talente sowie in Klammern die Wertespanne der Talente angegeben, während der Leser aus diesem Buch gesteigerten Nutzen ziehen kann: Sofern er mindestens den als erstes genannten TaW erreicht hat, kann er das Buch als Lehrmeister benutzen (sprich: zu den angegebenen Kosten der SKT. steigern, obwohl er Selbststudium betreibt). Sobald jedoch ein TaW erreicht ist, höher als der zweite genannte Wert ist, ist das Buch für den Besitzer nur noch als Nachschlagewerk von Interesse. Beim Besitz zweier Bücher, die dasselbe Fachgebiet behandeln, sind die



Steigerungsboni kumulativ; wer also das *Herbarium Kuslikum* und den *Folianten der Kreutherkunde* besitzt und seinen TaW von 8 auf 9 steigern möchte, darf so tun, als habe er eine *Spezielle Erfahrung* gemacht.

Ach ja, um aus den Büchern wirklich Nutzen zu ziehen sollte man natürlich Sprache und Schrift (jeweils in Höhe der halben Komplexität, selten höher) verstehen, in der das Buch verfasst wurde ...

1000 Jahre Neues Reich

(Hesinde-Tempel zu Punin, Punin, 1000 BF, 500 Seiten) Sonderausgabe des Puniner Hesinde-Tempels, versehen mit zahlreichen Schnitten und Stichen und prächtig illustriert. Ein Kompendium aller Bereiche aventurischen Lebens, eine Lektüre, die selbst gebildete Aventurier noch reizt. Manuskripte im Hesinde-Tempel zu Punin; 500 nummerierte Exemplare; keine Abschriften. Um Steigerungsboni zu erhalten, ist KL 12 erforderlich. **Verfügbarkeit:** 4

Wert: 150–250 Dukaten

Fachgebiet: alle Wissenstalente (6/8), Alchimie, Bergbau, Drucker, Feinmechanik, Handel, Kartographie (3/5)

Almanach des Volksglaubens

(Gilda von Honingen-Salpertin, Honingen, 921 BF, 180 Seiten) Umfangreiche Sammlung zum Thema Aberglauben, ordentlich recherchiert, nur wenig kommentiert. Unterhaltsame Lektüre (nicht nur) für Magier und Gelehrte. Manuskript in Familienbesitz; 120 Erstschriften, ca. 500 meist originalgetreue Abschriften.

Verfügbarkeit: 6

Wert: 12 D (Original) / 5–8 D (Abschriften) **Fachgebiet:** Heilkunde Seele (0/3), nach Lesen des Buches muss eine KL-Probe abgelegt werden, bei Misslingen steigt der Aberglauben des Helden um 1 Punkt (oder er enthält diese Schlechte Eigenschaft auf dem Wert 1).

Annalen des Götteralters

(auch als: *Vom Anbeginn der Zeiten* oder *Das Eherne Schwert*; verschiedene Autoren, erste Versionen aus der Siedlerzeit, 250 bis 600 Seiten) Eine bisweilen krude, bisweilen hesindiale Sammlung von Sagen, Mythen, Märchen und Heldenepen, oftmals je nach Regierungszeit politisch gefärbt. 3.000 Exemplare, davon gut 2.000 gedruckt; Originale von etwa einem Dutzend Autoren erhalten.

Verfügbarkeit: 18 (beliebige Abschrift)

Wert: 5–50 Dukaten (je nach Version)

Fachgebiet: Geschichtswissen (0/2), Götter/Kulte (2/5)



Bestiarium von Belhanka:

Das Wissen von den Pflanzen & Tieren

(Belhanka zur Friedenskaiserzeit, ca. 70 Seiten) Ursprünglich wohl zweibändig (zumindest kann man von Verweisen darauf schließen), jedoch gilt der die Pflanzen betreffende Band als gänzlich verschollen. Der verbliebene Text des ersten Bandes enthält die Beschreibung der wichtigsten Tiere und Ungeheuer Aventuriens. Ein naiver, von Aberglauben geprägter Text, jedoch mit einem noch heute gültigen Kern an Wahrheit. Originale unbekannter Zahl alle zerstört; etwa 800 Abschriften und Übersetzungen aus dem Bosparano, nah am Originaltext. *Verfügbarkeit:* 10
Wert: 10 Dukaten
Fachgebiet: Tierkunde (0/3)

Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung (Kollegium der Zwölfgötter, Gareth, seit 681 BF, etwa 70 Seiten) Erstauflage im Auftrag Kaiser Esrams III. verfasst, spätere Auflagen vom Kollegium mehrfach redigiert. Quasi das Schulbuch des Neuen Reiches: rechter Glaube und daraus resultierende Bürgerpflicht, mit einem Vorwort des jeweiligen Kaisers. Zahlreiche Manuskripte und Originale verschiedener Auflagen (sämtliche verschollen im Kaiserlichen Archiv); etwa 5000 Abschriften.

Verfügbarkeit: 1 (Originale — nur in geschlossenen Magazinen), 19 (Abschrift)
Wert: 5 Dukaten
Fachgebiet: Götter und Kulte (0/5)

Al'Emazzin

(Omar ben Kasim, Khunchom, 81 BF, 240 Seiten) Eine vollständige, wenngleich schon im Original schwer verständliche Abhandlung über Echsen im weitläufigsten Sinne. Beinhaltet neben zahlreichen Beschreibungen eine umfassende Theorie, die einen Bogen von kleinen Lurchen über Echsenmenschen hin zu Drachen spannt. Nur fragmentarische Übersetzungen, die alleamt die Kernaussagen des Buches nicht berücksichtigen. Manuskript verschollen; 20 Originalschriften mit einigen Bildern (davon 17 verschollen); etwa 150 Abschriften aus 4 verschiedenen Übertragungen. KL 13 und Ur-Tulamida 12 erforderlich.

Verfügbarkeit: 1 (Abschrift, die Originale befinden sich in den Akademien zu Fasar und Khunchom, ein weiteres in Privatbesitz zu Methumis)
Wert: 200 Dukaten (Original) / 5—15 D (Abschriften)
Fachgebiet: Tierkunde (12/14)

Erbaulich Werck über das Gevögel für Jungmann und Jungfer

(Rover Bronnengeeser, Festum, 769 BF, 120 Seiten) Komplette Abhandlung über die Vo-

gelwelt Aventuriens, teilweise verschrobener Schreibstil, jedoch ebenso amüsant zu lesen wie informativ. Zahlreiche Nebentexte, die Jagd und das Leben in der Wildnis betreffend, 20seitiger Anhang mit brillanten theoretischen Überlegungen zur Flugtechnik der Vögel. Manuskript in Familienbesitz; 50 Exemplare Erstschrift; ca. 50 stark redigierten und um den Anhang gekürzte Abschriften.

Verfügbarkeit: 1
Wert: 25 Dukaten (Original) / 10—15 Dukaten (Kopien)
Fachgebiet: Tierkunde (5/7), Wildnisleben (5/7), Fliegen (4/8; nur Erstschrift)

Foliant der Kreutherkunde (Schwesternschaft der Mada, Grangor, 1005 BF, 400 Seiten) Gedruckte Ausgabe einer Sammlung, die schon seit den Dunklen Zeiten als Abschriften kursiert und seither ständig erweitert wird. Illustrierte Enzyklopädie aller bekannten Gift-, Heil-, Nutz-, Würz-, Duft- und Zierpflanzen. Etwa 200 alte Abschriften und Varianten, mittlerweile gut 700 Drucke (Erstdruck im Rahja-Tempel Grangor) *Verfügbarkeit:* 8
Wert: 50 Dukaten (Neuausgabe)
Fachgebiet: Pflanzenkunde (2/10)

Großer aventurischer Atlas

(Neue Kunde und getreulicher Bericht von allen Völkern und Ländereien von Ifirns Ozean bis zu den Inseln der Feuerberge; etwa 80 Seiten) Ständig überarbeitetes Werk, das auf die Berichte und Karten der Expedition Admiral Sanins III. (819—802 v.BF) zurückgeht. Karten und Beschreibungen der wichtigsten Küstenlinien Aventuriens und der umgebenden Inseln, in älteren Ausgaben fast ausschließlich der Westküste und des Südens. Oft von der Obrigkeit korrigierte Ausgaben. Originalkarten und -texte Admiral Sanins verschollen; etwa 100 Ausgaben, die vor BF datieren, sind erhalten; etwa 300 moderne Ausgaben guter Qualität; etwa 1000 Abschriften mit teilweise deutlichen Qualitätsverlusten.

Verfügbarkeit: 1 (alte Ausgaben), 2 (neuere Ausgaben), 8 (Zweitabschriften)
Wert: 300—500 Dukaten (Originale) / 200—400 Dukaten (Erst-) / 50—200 D (Zweitkopie) / 120 D (zeitgenössische Ausgaben) *Fachgebiet:* Geographie (8/14)

Herbarium Kuslikum:

Die Flora Aventuriens

(Hesinde-Tempel zu Kuslik, Kuslik, 1005 BF, 9 Bände je ca. 200 Seiten) Eindeutig die grundlegendste Sammlung zum Thema aventurische Flora. Teilweise mit erstaunlich leichter Feder verfasst, etliche Quellenhinweise, die das Buch zum absoluten Muss für den botanisch Interessierten machen, zahlreiche Skizzen und Zeichnungen. Manuskript-

sammlung im Hesinde-Tempel zu Kuslik; Erstauflage 50 nachträglich mit Zeichnungen versehene Drucke (alle in Besitz von Hesinde "Tempeln"); 200 originalgetreue Erstabschriften, ca. 500 weitere Abschriften mit teilweise erheblichen Textstraffungen und schwankender Qualität des Bildmaterials.

Verfügbarkeit: 5 (Zweitabschrift), 2 (Erstabschrift), 1 (Original)
Wert: Erstabschriften 25—30 Dukaten pro Band, weitere Kopien komplett zwischen 50 und 200 Dukaten.
Fachgebiet: Pflanzenkunde (3/4 bei beliebigem Einzelband, komplett 3/12), Zweitabschriften häufig deutlich schlechter

Die Horas-Apokryphen

(anonym, Bosparan oder Bethana, um 890 v.BF, 50—150 Seiten) Sagen und Legenden um das Wirken des Gottkaisers Horas. Bisweilen Bebilderung, manchmal alte Stadtpläne, häufig kompletter Text oder zahlreiche Textpassagen in Bosparano, oft stark kommentiert. Kein zweites Schriftwerk existiert in dergestalt zahlreichen Varianten, der Ursprung des Buches ist jedoch nach wie vor zweifelhaft. Der Besitz der Originalmanuskripte wird von verschiedenen Personen bzw. Parteien behauptet oder ihnen angeeignet; ca. 200 Abschriften in etwa 30 verschiedenen Ausführungen.

Verfügbarkeit: 0 (Original), 2 (beliebige Ausführung)
Wert: zwischen 50 und 250 Dukaten *Fachgebiet:* Götter/Kulte (12/14), Geschichtswissen (12/14), Staatskunst (10/12)

Kamele und Kalifen: Meine Reisen

durch die Khôm in den Jahren 982 bis 988 (Ardo Stoorrebrandt, Festum, 994 BF, 84 Seiten) Privatdruck der Reiseberichte Ardo Stoorrebrandts. Von wirtschaftlichen Gesichtspunkten geprägte Beschreibung der Khômwüste und Mhanadistans. Bunte, humorvolle Schilderungen — größtenteils nur Unterhaltungswert. 100 nummerierte Exemplare; etwa 20 Abschriften.

Verfügbarkeit: 2
Wert: 20—50 Dukaten (Original) / 5 D (Abschriften)
Fachgebiet: keine speziellen Fachkenntnisse

Der kleine Unterschied

(Praiwon Lichtenstein, Wehrheim, 1008 BF, 80 Seiten) Vollständige Abhandlung über alle kulturschaffenden Wesen Aventuriens, jedoch stark rassistisch geprägt und daher mit Vorsicht zu lesen. Manuskript im Praios-Tempel zu Wehrheim; 100 Originaldrucke, wenige Abschriften.

Verfügbarkeit: 1; in Bibliotheken der Praios-Tempel 5
Wert: 10 Dukaten
Fachgebiet: ohne Wert



Prem's Tierleben

(mehrere Autoren, Prem, um 923 BF, 120 S., 30 Zeichnungen) Möglicherweise von Hetmann Ragnar selbst verfasster Text. Umfassende Zoologie der West- und Nordküste, des Orklandes, Albernias, des Lieblichen Feldes und der Zyklopeninseln, allerdings recht thorwalsch gefärbt. Original in Prem; etwa 200 direkte Abschriften, meist kommentiert; etwa 100 kommentierte Abschriften kommentierter Versionen, umfangreicher, aber weniger gehaltvoll.

Verfügbarkeit: 2

Wert: 25—35 Dukaten für direkte Abschriften, sonst 10 Dukaten.

Fachgebiet: Tierkunde (3/6; Zweitschriften: 4/5)

Das Rahjasutra

(Khunchom, vermutlich 345 BF, 160 Seiten) Stark bildbetonte Abhandlung über die zahlreichen Möglichkeiten, Rahja zu huldigen, nebst einer ausführlichen, das Umwerben betreffenden Einleitung. Geht vermutlich auf mehrere wesentlich ältere Sammlungen zum gleichen Thema zurück. Kein Manuskript, 10 Originale; etwa 40 Erstabschriften; etwa 300 Zweitabschriften verschiedener Qualität (insbesondere des Bildmaterials).

Verfügbarkeit: 1 (Original oder Erstabschrift), 3 (Zweitabschrift)

Wert: 500 Dukaten (Originale) / 200 Dukaten (Erst-) / 20—120 Dukaten (Zweitkopie) *Fachgebiet:* Betören (3/7), Galanterie (8/10)

Rastullah in Keft

(Hahmud Dhach'gamin, Keft, 760 BF, 48 Seiten) Das Heilige Buch der Rastullah-Gläubigen, Offenbarung des Eingottes. Manuskript im Tempel von Keft; etwa 100 Erstabschriften, etwa 300 Zweitabschriften; 40 Exemplare in Garethi aus 3 verschiedenen Übertragungen.

Verfügbarkeit: 1 (Erstabschrift), 3 (Zweitabschrift) — im Gebiet der Novadis etwa sechsfach höhere Verfügbarkeit

Wert: für Rastullah-Gläubige zwischen 50 und 400 Dukaten (je nach Glaubwürdigkeit der Abschrift), sonst etwa 10 Dukaten

Fachgebiet: Götter und Kulte (8/10)

Sand, Salz und Sonne / Zwischen Bodir und Walsach / Die dampfenden Waelder / Heimatland, fremdes Land

(Bastan Munter, Kuslik, 659—665 BF, 120/250/ 330/280 Seiten) Völker, Kulturen, Religionen, Sprachen, Bräuche, Geschichte aus ganz Aventurien — informativ und spannend zu lesen. Die berühmte Tetralogie muss jeder Hesinde-Geweihte kennen. Manuskripte im Hesinde-Tempel zu Kuslik; etwa 300 Erstabschriften.

Verfügbarkeit: 4 (einzelner Band), 1 (komplette Sammlung)

Wert: 30—60 Dukaten, komplett etwa 250 Dukaten

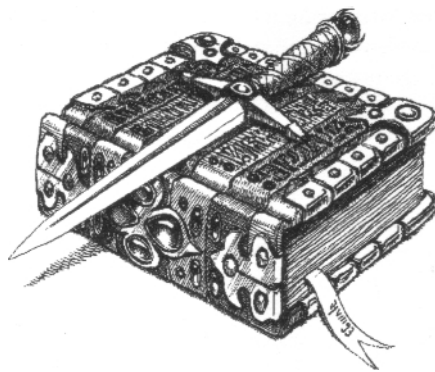
Fachgebiet: Geschichte (4/6 pro Band), Geographie (6/8 pro Band), Götter und Kulte (6/7 pro Band); komplett jeweils als Spezielle Erfahrung bei der Steigerung bis auf TaW 9

Vademecum für das Waffenhandwerk

(Krona Adersin, Gareth, 985 BF, 128 Seiten) Das Adersin-Vademecum hätte der Verfasserin fast einen Hochverratsprozess eingebracht, beschreibt es doch anschaulich in Bild und Text allerlei Kampfweisen mit Schwert und Schild sowie deren Bewertungen. Gilt als das 'Gründungs-Manifest' des Schwertgesellentums. Erweiterte, gedruckte Ausgabe der Adersin-Söhne in Vorbereitung. *Verfügbarkeit:* 8

Wert: 15 Dukaten

Fachgebiet: Anderthalbhänder (4/6), Schwerter (4/6); SF *Linkhand* und *Schildkampf 1* können für $\frac{3}{4}$ der Kosten erworben werden.



Von Weg und Steg

(Dhara Tuzirim, Beilunk, 956 BF, 80 Seiten) Standardwerk für den Reisenden. Straßen, Routen, Pässe, Schleichwege, Furten, Brücken, Schiffsverbindungen usw. dazu Abhandlungen über Streckenbedingungen, Wettereinflüsse, Hinweise auf Gefahren jeglicher Art. Knappe, aber treffende Beschreibungen zur Orientierung im zivilisierten Teil Aventuriens, jedoch leider zu ungenaues und skizzenhaftes Kartenwerk im Anhang. Manuskript in Familienbesitz; 200 Originaldrucke mit handgezeichneten Karten; etwa 500 Abschriften, manchmal mit besseren Karten, als das Original vorweisen kann.

Verfügbarkeit: 6

Wert: 16 Dukaten

Fachgebiet: Geographie (5/7), Orientierung ($\frac{2}{5}$)

Vom Wesen des Staates, seiner Erhaltung und Förderung

(Dexter Nemrod, Rommily, 1008 BF, 320 Seiten) Das umfangreichste und wohl auch beste Buch zum Thema Staatskunst. Zahlreiche pragmatische Strategien, rechtliche Grundlagen, Kritiken, alte, jedoch auch neue Theorien und Thesen, Quellenverweise,

Zitatensammlung. Dynamisch geschrieben, ohne Vorkenntnisse jedoch kaum zu lesen. Lektüre für den modernen Staatsmann. Manuskript im kaiserlichen Archiv; 200 Originaldrucke (zum größten Teil im Besitz von Herrschenden und Regierenden). KL 12 Bedingung.

Verfügbarkeit: 1

Wert: 60 Dukaten

Fachgebiet: Staatskunst (9/14)

Wie man kämpft, reitet & Bier trinkt

(anonym, vermutlich Havena, 1007 BF, 60 Seiten) Ein eigenwilliges Büchlein, das vor grammatikalischen wie orthographischen Fehlern nur so strotzt. Sammelsurium von lebensnahen Tipps und Tricks für Abenteuerlustige mit Schwerpunkt auf den im Titel genannten Bereichen; erstaunlich hilfreich. Manuskript unbekannt; 3 bekannte Erstabschriften; etwa 600 Abschriften, zum Teil mit nützlichen Kommentaren und Erweiterungen, die umfangreichste Abschrift hat 152 Seiten.

Verfügbarkeit: 7 (beliebige Abschrift)

Wert: 3—12 Dukaten (je nach Abschrift) *Fachgebiet:* Zechen (0/6), Reiten (2/4), Raufen (0/8)

Das wohlfeile Brevier für den reisigen Kauffmann

(verschiedene Autoren im Auftrag Stoerrebrands, Festum, 997 BF, 64 Seiten) Kurzer, aber solider Überblick über Wirtschaft und Verkehrswesen der wichtigsten Städte und Regionen Aventuriens; weltoffen und fortschrittlich gehalten. Mittlerweile fast 5.000 gedruckte Exemplare. Überarbeitete Auflage unter Berücksichtigung der neuesten politischen Geschehnisse in Vorbereitung.

Verfügbarkeit: 18

Wert: 5 Dukaten

Fachgebiet: Feilschen (4/6), Schätzen (2/6), Geographie (3/6)

Weitere beliebte Titel der letzten Jahre (alle mittlerweile zumindest in kleinen Auflagen gedruckt) sind **In den Schamanenzelten der Nivesen** vom ehemaligen Beilunker Markgrafen Hagen, ein mit Holzschnitten illustrierter Nachdruck des **Monster-Handbuchs** (obskure, alte Sammlung scheußlichster Monstrositäten), das **Handbuch der Konstrukteure**, das altes Zwergerwissen für den menschlichen Leser aufbereitet, die 'staatskundlichen' Werke **Wahn der Verfolgung** und **Der ringende Herr**, die novadische Gesetzessammlung **Also spricht Rastullah** (ausgesprochen praxisnahe Auslegungen der 99 Gesetze), Comtessa Tegallianis **Vom Tante**, ein höfisches Benimmbuch, eine Unzahl von Liederbüchern für Geweihte, Soldaten, Wanderer und natürlich das im Mittelreich neben dem *Brevier* meistgelesene Werk der letzten 20 Jahre: **Die Kaisersprüche Hals**.



WER IST WER? - HOCHGESTELLTE UND BEMERKENSWERTE PERSONEN AVENTURIENS

Das folgende Kapitel über die herausgestellten Personen Aventuriens ist hauptsächlich als Überblick und Orientierungshilfe für Meister und Spieler gedacht. Die aus Platzmangel meist sehr kurzen Einträge bestehen aus einer kurzen Beschreibung und einem übersichtlichen Spiegel der Eigenschaften, Talente und Zauberkünste, der Ihnen einen Überblick über die Person, ihre Stärken und Schwächen und ihre Verwendbarkeit im Spiel geben soll.

Kurzcharakteristik: eigentlich selbsterklärend; die Begriffe unerfahren – erfahren – durchschnittlich – kompetent – meisterlich – brillant – vollendet dienen dazu, eine grobe Klassifizierung festzulegen, damit Sie den Personen bei Bedarf weitere Eigenschafts- oder Talentwerte zuordnen können. Näheres hierzu finden Sie in **Aventurische Helden** auf den Seiten 130f..

Herausragende Eigenschaften, Herausragende Talente und Herausragende Zauberkünste und Rituale: diejenigen Werte, die für den Charakter 'stilprägend' sind – nicht zwangsläufig alle entsprechenden Einträge mit hohen Werten.

Besonderheiten: selbsterklärend

Beziehungen und Finanzkraft: Hier verwenden wir ein Schema zur Einordnung von Beziehungen und Finanzmacht der Personen, das die Hierarchie *in der betreffenden Region* darstellt. Betont sei, dass dieses Einteilungssystem nur für die jeweilige Machtbasis der Person Aussage besitzt, im Quervergleich zwischen den unterschiedlichen Reichen aber nur notdürftigen Informationsgehalt aufweist – da besitzt Ashim Riak Assai mit 'immensen Beziehungen' (unter den Orks) dieselbe Klassifizierung wie der Patriarch von Al'Anfa (im Südmeer) und Nahema (über ganz Aventurien verstreut). Gleiches gilt für die Einteilung 'Finanzkraft', da sicherlich selbst zwischen den Schätzen des Boten des Lichtes, der Horaskaiserin und Nareb Emano Zornbrechtes noch Unterschiede bestehen – trotz alledem gelten diese Personen in ihrem Reich (und ihrer dramaturgischen Umgebung) als Besitzer 'immenser Finanzkraft'. Die einzelnen Stufen bei diesen beiden Punkten sind: minimal – gering – hinlänglich – ansehnlich – groß – sehr groß – immens.

Verwendung im Spiel: gibt an, wie Sie als Meister die entsprechende Person mit den Helden verknüpfen können.

PERSÖNLICHKEITEN AUS DEM HOHEN NORDEN UND DEN NIVASENLANDEN

Aleks Bolschanjeff, norbardischer Hehler

Mit breit ausrasiertem Mittelscheitel und hüftlangem Pferdeschwanz, groß, muskulös, mit gewinnendem Lächeln, so präsentiert sich Aleks Bolschanjeff. Der Norbarde zieht als Händler durch die Lande zwischen Walsach und Kvill, allein und ohne seine Sippe. Neben den üblichen Geschäften betreibt er eine gutgehende Hehlerei mit heißer Ware aus dem Bornland und schlägt sie in Riva zu einem guten Preis los. Allein sein ausschweifender Lebensstil verhindert die Anhäufung seines Vermögens.

Wenn der Norbarde einen über den Durst getrunken hat oder glaubt, seinem Gegenüber vertrauen zu können, dann erzählt er von der großen Liebe seines Lebens – einer blonden, schlanken Frau, die einige Jahre älter als er selbst sei, aber sich ein jugendliches Äußeres bewahrt habe.

Seit er sie vor mehr als zehn Jahren in der Gegend um Norburg getroffen, einige Monde mit ihr in einem Jagdhaus gelebt und sich unsterblich in sie verliebt hatte, ist er noch heute nach ihr auf der Suche.

Geb.: 991 BF

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** hellbraun **Kurzcharakteristik:** meisterlicher Händler und Hehler

Herausragende Eigenschaften:

KL 14, CH 14; Goldgier 8

Herausragende Talente: Handel 10, Heilkunde

Wunden 9, Überreden 14, Wildnisleben 11

Besonderheiten: Die Frau, die Aleks so verzweifelt sucht, ist Selinde, besser bekannt unter dem Namen Hal von Gareth.

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Aleks ist sehr geschäftstüchtig, aber kein Unmensch. Möglicherweise hilft er den Helden einmal aus der Patsche, und meist möchte er zum Gegenlohn bei seiner Suche unterstützt werden.

Elodiron Kristallglanz, die Jägerin

Die Firnelte focht an der Seite ihres Geliebten, Fürst Halman von Albernia, auf Maraskan, wo der Beschuss ihrer Pfeile die gegnerische Verteidigung zusammenbrechen ließ. Zutiefst schockiert von diesem Gemetzel, wandte sie sich von den Menschen ab

und soll sich nach langer Wanderschaft in Eis und Schnee zurückgezogen haben, um ihre halb menschliche Tochter Madayra die Bräutche ihres Volkes zu lehren.

Geb.: um 900 BF

Haarfarbe: silberweiß **Augenfarbe:** bernstein

Kurzcharakteristik: vollendete Bogenschützin

Herausragende Eigenschaften: IN 17, GE 21

Herausragende Talente: Bogen 23, Sinnesschärfe

17, Bogenbau 17

Herausragende Zauberkünste und Rituale: Ad-

lerauge 17, Adlerschwinge (Blaufalke) 16,

Falkenauge 19, Firnlauf 16, Leib des Windes

13, Spurlos Trittlos 16, Visibili 16

Beziehungen: ansehnlich, aber nie genutzt

(Herrscherfamilie von Albernia, Hof zu Gareth)

Finanzkraft: minimal

Verwendung im Spiel: Letzte Überlebende ihrer Sippe, eine tragische Existenz; als letzte Retterin in der Not, Bogenlehrmeisterin oder mystisch-traurige Begegnung im Eismeer

Iloinen Schwanentochter

In den Adern dieses scheinbar vierzehnjährigen Mädchens fließt das Blut von Firun, Ifirn



und dem Himmelswolf Reißgram, und dennoch hat sie sich für ein Leben in Aventurien und den Kampf gegen die unheiligen Nagrachkräfte im Eisreich Glorania entschieden.

Geb.: um 900 BF

Haarfarbe: kupferrote und weiße Strähnen *Augenfarbe:* eines bernstein, das andere blau *Kurzcharakteristik:* meisterliche Zauberin, brillante Waldläuferin

Herausragende Eigenschaften:

KL 18, IN 20, FF 17; Galle Gefahreninstinkt 17

Herausragende Talente: Sinnenschärfe 17, Wildnisleben 18, Wurfspeere 17

Wichtige Zauberkünste: etliche Wildniszauber aus dem satuarischen und firnelfischen Sprüchekanon meisterlich

Besonderheiten: göttliche Abstammung, alterslos, Ifirngeweih

Beziehungen: gering im weltlichen, immens im göttlichen Sinne

Finanzkraft: minimal

Verwendung im Spiel: Kämpft zusammen mit ihrem Ifirnsrudel gegen Glorana und deren Schergen, die das Firunsländchen verwüsten, woraus sich vielfältige Berührungspunkte mit den Helden ergeben.

Kailäkinnen, Großschamane der Nivesen

Der Schamane des Nivesenstammes der Lieska-Leddu mag körperlich vom Alter gezeichnet sein, nicht jedoch im Geiste. Er warnte als erster vor der Rückkehr des Unaussprechlichen. Die Ziele des traditionell nivesischen Medizinmannes sind die Aussöhnung mit den Wölfen und der Frieden unter den Stämmen. Sein Vorgehen ist unspektakulär, und auch wenn der lebensfrohe, gutmütige Mann harmlos wirken mag, ist er ein gnadenloser Gegner jedes Frevlers.

Geb.: ca. 930 BF

Haarfarbe: weiß *Augenfarbe:* grau *Kurzcharakteristik:* vollendeter nivesischer Schamane

Herausragende Eigenschaften: KL 16, IN 17, CH 17; Gabe Prophezeien 18; Raumangst 6

Herausragende Talente: Heilkunde Wunden 16, Heilkunde Seele 14, Pflanzenkunde 17

Wichtige Zauberkünste und Rituale: alle nivesischen Schamanenrituale vollkommen, dazu ist er von den Himmelswölfen mit der Kraft des Himmels gesegnet (besitzt AE und KE)

Besonderheiten: mittelgroße Knochenkeule mit mehr als 30 AsP

Beziehungen: sehr groß (Nivesen), sonst hinlänglich

Finanzkraft: minimal

Verwendung im Spiel: Er kann bitten, einen Frevler aufzuspüren und/oder einen Frevler wiedergutzumachen, wird im Rauhen Land Nothelfer und Prophet gegen das Unaussprechliche sein, aber auch ein ernst zu nehmender Mahner unehrender Helden.

Pardona

Die um 5.000 Jahre alte, aus überderischem Willen erschaffene Elfe stürzte ihr eigenes Volk ins Unheil, wurde niedergeworfen, verfiel dem Wahn und wurde die größte Chimärologin aller Zeiten. Bei einem Beschwörungsunfall in die Niederhöhlen verschleppt, von dort mit Hilfe des Namenlosen entkommen und als dessen Agentin auf Dere, sieht sie momentan in den Menschen das Werkzeug für ihren unvergleichlichen Hochmut, und die Zurückweisung durch Borharad hat ihren Hass auf alle, die sich nicht ihrem Willen beugen, nur noch gesteigert.

Haarfarbe: silberweiß *Augenfarbe:* gold *Kurzcharakteristik:* vollendete Chimärologin, brillante

Beschwölerin und Intrigantin *Herausragende Eigenschaften:* KL 20, CH 21

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung, Überreden, Magie-kunde vollendet, sehr viele körperliche, gesellschaftliche, intuitive und Wissenstalente meisterlich

Wichtige Zauberkünste/Rituale: (Beschwörung, Dämonisch, Eigenschaften, Einfluss, Form, Herrschaft) sehr viele Zauber mit diesen Merkmalen meisterlich, dito alle elfischen Sprüche; kennt mehrere Formeln mit Merkmal Temporal.

Besonderheiten: Pakt mit dem Namenlosen und 'Bekanntschaft' mit einigen Erzdämonen, dadurch hohe Beschwörungsvorteile

Beziehungen: gering (wenige Spione, die von ihr geschaffenen Nachtalben)

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: die wahrscheinlich mächtigste lebende Chimärologin Aventuriens, deren Pläne (momentan schwerpunktmäßig im Eisreich) Jahrhunderte umspannen und in die die Helden verwickelt werden können, ohne es zu ahnen

Rastar 'Ogerschreck' bren Morved, ein Gjalskerländer Häuptling

Das bekannteste Stammesoberhaupt der Gjalsker Barbaren tat sich in der Tausendogerschlacht (daher sein selbstgewählter Beinamen), beim Donnersturmrennen, im Orkkrieg und in der Dämonenschlacht hervor. Mittlerweile von den Jahren gezeichnet, aber noch nicht bereit, als sesshafter Häuptling zu ergrauen.

Geb.: 978 BF

Haarfarbe: rotbraun *Augenfarbe:* schwarz *Kurzcharakteristik:* ein meisterlicher Axtkämpfer, Wagenlenker und Raufbold

Herausragende Eigenschaften und Nachteile: KK 20, MU 20; Jähzorn

Herausragende Talente: Fahrzeug Lenken 14, Raufen 17, Ringen 16, Zechen 12

Besonderheiten: von zwei Wollnashörnern gezogener Streitwagen

Beziehungen: hinlänglich (in Gjalskerland und

Svelltall groß)

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: ein klassischer Rüpel, der zunächst als Herausforderer oder Rivale auftritt und durch seine offene Art das Herz des Gegners gewinnt.

Uigar Kai, orkscher Schamane

Der ehemalige oberste Schamane der Orks hat vor einigen Jahren versucht, den Aikar Brazoragh zu entthronen, und floh nach dem gescheiterten Putsch in die Eiszinnen, von wo aus er weitere orksche Kämpfer sammelt und gegen Firnelfen, Glorana wie auch die menschlichen Siedlungen zu Felde zieht. Uigar Kai und seine Getreuen haben einen Dämonenpakt geschlossen, vermutlich mit Nagrach, der ihnen neben Langlebigkeit und Kälteunempfindlichkeit ein weißes Fell einbrachte. Zwei gerüstete und gut bewaffnete Streitotter bilden seine Leibwache.

Geb.: um 968 BF

Fellfarbe: weiß *Augenfarbe:* gelb *Kurzcharakteristik:* vollendeter Schamane und meisterlicher Bandenführer

Herausragende Eigenschaften, Vor- und Nachteile: MU 17, CH 17; Gabe Prophezeien 15, Goldgier, Rachsucht

Herausragende Talente: Geschichte (Orks) 19, meisterliche Wildnis-Talente

Wichtige Zauberkünste und Rituale: vollendet in orkschen Schamanenritualen, Kenntnis von nagrachgefälligen Beschwörungen und nekromantischen Ritualen

Besonderheiten: besitzt den 'Schwarzen Stab', der seine Zauberkünste deutlich verbessert

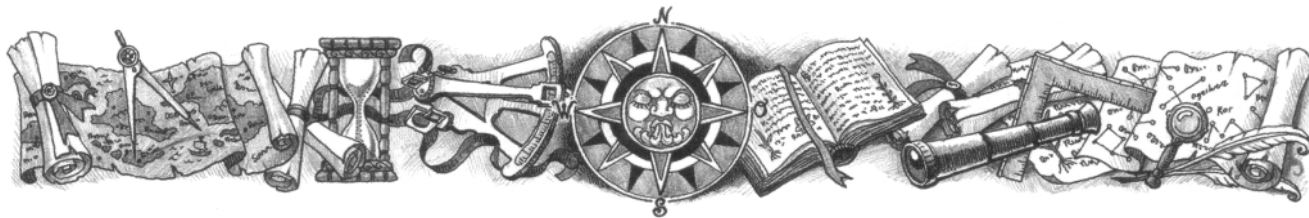
Beziehungen: hinlänglich (Bandenführer) *Finanzkraft:* gering

Verwendung im Spiel: der mysteriöse Zauberkönig am Ende der Welt, der offensichtlich nach der Weltherrschaft trachtet

Der Weiße Mann

Der höchste Geweihte des Firun, stets in ein schneeweißes Eisbärenfell gehüllt. Tief im Rachen des mächtigen Bärenhauptes liegt sein Gesicht und seine Identität verborgen. Seit der Kristallpalast zu Bjaldorn im Gebiet des dämonischen Eisreichs liegt, hat man ihn zudem nicht mehr gesehen. Ein flinker, zäher Eisbär führe dort den Kampf gegen die Schergen Gloranas. Hat Firun seinem Diener Tiergestalt verliehen, um in niederhöllischer Kälte gegen den Widersacher seine Jagd zu führen?

Kurzcharakteristik: vollendeter Firun-Geweihter: der schweigsame, von der Erbarmungslosigkeit des Jägers in einer lebensfeindlichen Umgebung geprägte Firun-Geweihte, dem Schwachen gegenüber mitleidslos, aber Mut und Kraft anerkennend



Herausragende Eigenschaften: hohe körperliche Zähigkeit

Herausragende Talente: Wildnis- und Jagdtalente meisterlich bis vollendet

Besonderheiten: In menschlicher Gestalt trägt er

das Eisbärenengewand, Jagdspeer und den goldenen Ring mit dem glänzenden Bergkristall, das Artefakt Firuns.

Beziehungen: minimal

Finanzkraft: keine

Verwendung im Spiel: Dank Ifirn mag er auch einmal unverschuldet in Not geratenen Helden beistehen; Dämonenpaktierer und Frevler wird er unbarmherzig jagen und töten, dazu vielleicht sogar die Hilfe der Helden akzeptieren.

PERSÖNLICHKEITEN AUS DEM BORNLAND

Dravuvo Kaiba, Hauptmann des

Goblinbanners der Festumer Stadtmiliz

Dravuvo Kaiba ist der Ansprechpartner des Festumer Magistrats, wenn Verhandlungen mit dem rotpelzigen Teil der Stadtbevölkerung geführt werden müssen — und er hat sich, auch wenn er sich in den Beratungen häufig Bedenkzeiten ausbittet, als ausgesprochen zäher Unterhändler erwiesen. Eigentlich ist er meist offiziell als Jäger und Kräutersammler für die Festumer Gerbereien im westlichen Bornland unterwegs, wo er jedoch mit Abgesandten etlicher Goblinstämme Neuigkeiten austauscht. Bisweilen ist er sogar im fernen Uhdenberg anzutreffen, wobei kein Mensch weiß, wie es ihm stets gelingt, die Rote Sichel so schnell zu überqueren.

Geb.: 999 BF

Fellfarbe: rot *Augenfarbe:* gelb *Kurzcharakteristik:* meisterlicher Kundschafter, kompetenter 'Kommunalpolitiker'

Herausragende Eigenschaften:

IN 13, FF 15; Ortskenntnis Festum

Herausragende Talente: Gassenwissen 14, Menschenkenntnis 9, alle Wildnis-Talente 7+; spricht fließend Garethi mit breitem bornländischen Akzent

Beziehungen: hinlänglich bei Menschen, ansehnlich bei Goblins

Finanzkraft: hinlänglich (und damit wahrscheinlich der reichste Goblin Aventuriens)

Verwendung im Spiel: als Kontaktperson sowohl zu den 'zivilisierten' Goblins aus Festum und Uhdenberg als auch einigen Stämmen der Roten Sichel; in Wirklichkeit Sprecher Mantka Riibas

Lindion Dunkelhaar, ein Waldelf

Lindion ist ein Jäger, der völlig den Gesetzen der Natur folgt und dem jegliche Moral-Schranken fremd sind. Er ist an finanziellen Dingen völlig desinteressiert: Er nimmt sich, was er braucht, und behält es (nur) so lange, wie er es braucht — Ausrüstung ebenso wie Gesellschaft, wie schon bei der lieblosen Affäre mit der Amazonenprinzessin Gilia bewiesen.

Geb.: unbekannt

Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* braun *Kurzcharakteristik:* vollendeter Waldläufer und Jäger

Herausragende Eigenschaften: FF 16, GE

17, IN 17 *Herausragende Talente:* Wildnis-leben 18, Fallenstellen 17

Wichtige Zauberei: Bannbaladin 16, Adlerschwinge 15, Blitz dich find 12

Beziehungen: gering

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: Lindion denkt zuerst an sich und sein Überleben, dann an andere Elfen. Den Menschen steht er neutral bis ablehnend gegenüber, und helfen würde er ihnen nur, wenn es seinen Interessen entspricht.

Mantka Riiba, die Kunga Suula

Die Herrin der Festumer Goblins ist für ihre Art außergewöhnlich gerissen und, als Schamanin, des Zauberns mächtig. Sie hat nicht allein die Stellung ihres Volkes als Abdecker, Rattenfänger und Müllräumer von Festum gesichert, sondern auch Schmuggel und Hehlerei weitgehend unter ihre Kontrolle gebracht.

Geb.: um 0 BF

Haarfarbe: rotbraun *Augenfarbe:* rotviolett

Kurzcharakteristik: ein vollendete Schamanin von fremdartiger, faszinierender Ausstrahlung *Herausragende Eigenschaften:*

MU 18, IN 17, CH 18; Ortskenntnis Festum

Herausragende Talente: Gassenwissen 12, Überreden 18, Überzeugen 12

Besonderheiten: Mantka Riiba ist eigentlich die Kunga Suula, die Hochschamanin der Goblins mit einer (eigenen oder ererbten) Erfahrung aus zwei Jahrtausenden goblinischer Geschichte

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Auch in ihrer Rolle als Mantka Riiba ist sie eine unheimliche Informantin, Gegenspielerin oder gar Auftraggeberin.

Sephirim Isyahadan,

Hoher Geweihter des Namenlosen

Sephirim, ein Mann mit vielen Gesichtern, wurde in den Tagen ohne Namen geboren, und eine Weissagung deutete schon früh, dass der Knabe großes Unheil bringen würde. Wenn er die Maske des gutaussehenden und charmanten Edelmannes ablegt und der mächtige Geweihte des Rattenkinds zum Vorschein kommt, ist es meist für sein Gegenüber schon zu spät.

Geb.: 973 BF

Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* blau und

grün *Kurzcharakteristik:* charmanter Verführer und Versucher sowie meisterlicher

Intrigant *Herausragende Eigenschaften:*

MU 16, CH 16 *Herausragende Talente:*

Menschenkenntnis 14, Selbstbeherrschung 15, Überzeugen 16 *Besonderheiten:* Glasauge (rechts, grün), Geburtsmal auf der Brust, geformt wie das gehörnte Haupt eines Dämons.

Beziehungen: groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Sephirim ist der Mann in den Schatten; er steuert seine Intrigen und Marionetten aus dem Verborgenen. Er ist der Hintermann, der zu erraten, aber nicht zu fassen ist: das Symbol einer großen, unfassbaren Bedrohung.

Stover Regolan Stoorrebrandt, Handelsherr, Reeder und Mäzen

Der wahrscheinlich reichste Mann Aventuriens und derzeitiger (langjähriger) Patriarch des gleichnamigen Handelshauses pflegt sein joviales, onkelhaftes Auftreten — und ist doch durchaus in der Lage, Fürsten in die Knie und Könige zu Konzessionen zu zwingen, wobei er alle Register seiner wirtschaftlichen Macht (Handelsboykott, Einkauf von Schulden, Heiratspolitik) zu ziehen versteht wie kaum ein anderer Aventurier. Sein Imperium umfasst 68 Kontore, 25 Schiffe, 150 Wagen, dazu Werften und Stellmachereien, Minen und Plantagen und ist immer noch im Umzug von Festum nach Gareth begriffen, wo der neue Hauptsitz liegen soll. Dabei fördert er die Künste und die Erforschung der Zauberei, gilt immer noch als bornländischer Patriot und liebevoller Familienvater — und all diese Eigenschaften haben sich in klingender Münze ausgezahlt ...

Geb.: 16. Phex 951 BF

Haarfarbe: grauweiß *Augenfarbe:* braun

Kurzcharakteristik: vollendeter Handelsherr, brillanter Politiker

Herausragende Eigenschaften: KL 17, CH

14 *Herausragende Talente:* Etikette 12,

Handel 20, Rechnen 14, Rechtskunde 13,

Schätzen 20, Überreden (Feilschen) 19,

Überzeugen 14 *Besonderheiten:* kann

jederzeit über Söldner, Magier, Artefakte zum persönlichen Schutz verfügen



Beziehungen: immens

Finanzkraft: immens

Verwendung im Spiel: als Auftraggeber bei wirklich großen Expeditionen, als Mäzen für Künstler und Wissenschaftler

Thesia Jadvige Gräfin von Ilmenstein, Adelsmarschallin des Bornlands

Nach ihrem heldenhaften Auftreten bei der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden, wo das Heer der bornischen Geflügelten das Schlachtenglück zugunsten der Kaiserlichen wendete, wurde Thesia von einer eilends zusammengerufenen Versammlung der bornischen Adligen zur neuen Adelsmarschallin gewählt. Seither steht die sicherlich namhafteste der sewerischen Bronnjaren dem Bornland mit der Strenge und Kompetenz einer altgedienten Befehlshaberin vor und hat sich mit ganzer Seele der Aufgabe verschrieben, die Fäulnis der borbaradianischen Unterwanderung am Aufkeimen zu hindern. Dass sie dabei das althergebrachte Recht beugen muss, ficht sie wenig an, und so hat sie die letzte geplante Adelsversammlung kurzerhand nicht einberufen und herrscht seitdem von eigenen Gnaden. Und es findet sich auch niemand, der ihr die teure, aufreibende Bürde abnehmen wollte ...

Geb.: 964 BF

Haarfarbe: hellblond *Augenfarbe:* blaugrau

Kurzcharakteristik: brillante Fechterin; geistreiche, scharfzüngige Rednerin und Politikerin

Herausragende Eigenschaften:

MU 17, KL 15, CH 18

Herausragende Talente: Schwerter 18, Selbstbeherrschung 15, Kriegskunst 15, Reiten 14, Zechen 14; verschiedene Kampf-Sonderfertigkeiten *Besonderheiten:* Ihre Schönheit bleibt von den Jahren unberührt.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: als Auftraggeberin rundergefalliger Helden; bei Aufträgen gegen Glorianen

Tjeika von Notmark, Kronvögtin von Neersand

Als charismatische und allgemein bemitleidete Tochter des despotischen Grafen von Notmark zweimal zur Adelsmarschallin gewählt, begleitete Tjeika die grausamen Heerzug ihres Vaters auf seinem Weg nach Tobrien, als Einsatztruppe der Borbaradianer. Zwar griff sie in keine der damaligen Greuelthaten ein, überwarf sich jedoch vor den Toren von Neersand mit Graf Uriel und schlug sich auf die Seite der Stadtbürger. Bereits im Rahja 1022 ließ die 'Retterin von Neersand' ihren früheren Gemahl für tot erklären und ehe-lichte den Junker Orschin von Sumovicz-Plötzingen, dessen Einfluss ihr vermutlich erneut eine Kandidatur als Adelsmarschallin ebnen soll.

Geb.: 990 BF

Haarfarbe: weißblond *Augenfarbe:* grau

Kurzcharakteristik: brillante, gerissene Politikerin

Herausragende Eigenschaften und Nachteile: KL 15, IN 14; Eitelkeit

Herausragende Talente: Betören 13, Etikette 15, Staatskunst 10, Überreden (Lügen) 17 *Beziehungen:* im südlichen Bornland groß, in Seerien vom üblen Leumund ihres Vaters getrübt *Finanzkraft:* sehr groß

Verwendung im Spiel: Als geheime Fadenzieherin, die überraschend ihr Gesicht wandeln kann und die Helden entweder, durchaus glaubwürdig, als geläuterte Persönlichkeit um Beistand bittet oder um jeden Preis neue Macht gewinnen möchte.

Yppolita von Gareth, kaiserliche Prinzessin

Äußerlich gleicht sie ihrer erstgeborenen Zwillingschwester Rohaja wie ein Ei dem anderen, doch in ihrem Wesen unterscheidet sie sich sehr von ihr: Yppolita ist ruhig und tiefgründig. Wenn dereinst Rohaja zur Kaiserin gekrönt wird, geht Yppolita leer aus, und über die Jahre hat sie diese Erkenntnis — ob gewachsen oder eingepflanzt, ist unbekannt — ihr Leben bestimmt, so dass sie auf der Basis falscher Dokumente einen Staatsstreich gegen ihre Schwester versuchte und daraufhin für 12 Jahre ins Bornland verbannt wurde, wo sie in Festum von kompetenten und moralisch gefestigten Magiern ausgebildet werden soll.

Geb.: 26. Rahja 1008 BF

Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* rehbrown

Kurzcharakteristik: angehende Magierin

Herausragende Eigenschaften:

MU 15, KL 15; Neugier

Herausragende Talente: Lesen/Schreiben 9, Sternenkunde 8

Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: Yppolita wird bereits seit einigen Jahren im Merkmal der Antimagie geschult, beherrscht jedoch auch einige Sprüche der Merkmale Illusion und Einfluss (und soll nun in Festum Hellsicht, Form und Objekt erlernen).

Besonderheiten: siehe Rohaja von Gareth *Beziehungen:* sehr hoch (exilierte kaiserliche Prinzessin)

Finanzkraft: sehr hoch

Verwendung im Spiel: auch im Exil eine 'Gute Partie' für allerlei zweifelhafte Bewerber, an Neuigkeiten aus Gareth interessiert; nicht intrigant, sondern eher vom Mittelreich enttäuscht und an magischem Wissen interessiert

PERSÖNLICHKEITEN THORWALS, DES ORKLANDES UND DES SVELTTALS

Ashim Riak Assai, der Aikar Brazoragh

Der mysteriöse Anführer der Schwarzpelze einigte in den Jahren 1003—1008 alle Stämme des Orklands unter seiner Führung und rief für den Beginn des orkischen Großen Jahres 2000 (1010 BF) den Orkensturm aus, an dem er selbst jedoch nicht teilnahm. Er residiert in Khezzarra, wo er die wichtigsten Führer aller Stämme um sich vereinigt hat, und ist nach Aussagen ehemaliger Gefangener eine überaus mutige Kriegernatur, die sich jedoch auch in vielen Sprachen verständigen kann.

Geb.: um 978 BF

Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* rot *Kurzcharakteristik:* brillanter Prophet, vollendeter

Krieger-Priester, umweht vom Hauch der Göttlichkeit

Herausragende Eigenschaften:

MU 21, KK 21, KO 21, IN 18;

keine nennenswerten schlechten Eigenschaften

Herausragende Talente: Prophezeien 21, Geschichtswissen (Orks) 18, Staatskunst 14, mehrere meisterliche Nahkampf- und Natur-Talente, mehrere Sprachen des Nordens

Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: brillant in orkischen Schamanenritualen *Besonderheiten:* ist gleichzeitig Brazoragh- und Tairach-Priester, verbindet die Fähigkeiten von Kämpfer und Schamane; verachtet Feigheit und Heuchelei, ist aber auch als Sieger ohne Gnade.

Beziehungen: immens (Oberhaupt aller Orks)

Finanzkraft: sehr groß (als Aikar Brazoragh, Privatvermögen unbekannt)

Verwendung im Spiel: der Kopf hinter allen orkischen Aktivitäten in Nordwestaventurien; die Helden werden ihm höchstens auf einer diplomatischen Mission nach Khezzara begegnen.

Iskir Ingibjarsson, der 'Letzte Hjaldinger'

Der ältere Bruder des Hetmanns von Enqui gilt vielen jungen Thorwalerinnen und Thorwalern als leuchtendes Vorbild, da er die 'historischen Wurzeln' nicht nur packend erzählen kann, sondern sie auch vorlebt: Bei den Eroberungen Enquis und Salzas, bei vie



len Raubfahrten an der Westküste und bei den Kämpfen gegen das Hranngar-Gezücht im Perlenmeer war er an vorderster Front mit dabei, und auch zum Raufen und Saufen ist er sich keinesfalls zu schade. Nachdem er mit seinen großthorwalischen Plänen bei Hetmann Tronde an Einfluss verlor, schloss er sich der neuesten Hjalldingard-Fahrt an, die das Land der Ahnen zurückerobern sollte – und kehrte vor kurzem schiffbrüchig und entkräftet heim. Dies hindert ihn jedoch nicht daran, nun bei Hetfrau Jurga seinen Einfluss geltend zu machen.

Geb.: 991 BF

Haarfarbe: rotblond *Augenfarbe:* blau *Kurzcharakteristik:* brillanter Skalde und Historiker, meisterlicher Politiker und Kämpfer *Herausragende Eigenschaften:*

MU 15, KL 14, CH 16

Herausragende Talente: Geschichtswissen (Thorwaler) 19, Geographie 14, Götter/Kulte 12, Hieb Waffen 17, Lehren 16, Rechtskunde (Thorwaler) 17, Staatskunst 10, Zechen 15

Beziehungen: groß

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Iskiri ist nicht nur der Unruhestifter im ansonsten so harmonischen 'thorwalischen Familienleben', er ist auch als Auftraggeber geeignet, wenn es gilt, die thorwalische Geschichte des Kontinents zusammenzutragen – und vielleicht schafft er es ja doch einmal zum Hetmann der Hetleute ...

Jobst Steinbrücker, Fährtensucher

Einst Fährtensucher und Kämpfer in der Uhdnberger Legion und 'Rudelkamerad' Sadrak Whassois, hat sich der schweigsame, verwildert aussehende Steinbrücker im Norden Weidens und im ehemaligen Svelltbund einen Namen als Orkkenner gemacht, denn kaum jemand sonst hat sowohl in mehreren Kriegszügen gegen sie gekämpft, als auch bei ihnen gelebt: Steinbrücker war ein Jahr Sklave bei den Zholochai, kämpfte sich mit Zähigkeit in die Jägerkaste hoch, floh, als die Sippe, bei der er lebte, einen neuen Häuptling bekam. Steinbrücker, der mit der Norbardin Javanika verheiratet ist, kann zur Zeit meist in Tjolmar angetroffen werden, ist aber auch bisweilen in Lowangen oder dem nördlichen Weiden zu finden.

Geb.: 982 BF

Haarfarbe: blond/grau *Augenfarbe:* grau *Kurzcharakteristik:* brillanter Fährtensucher und Orkkenner

Herausragende Eigenschaften: MU 15, GE 16

Herausragende Talente: Bogen 16, alle Wildnis-Talente und viele körperliche Talente kompetent und besser, Kriegskunst 10, Ork-Kennntnis 15 *Beziehungen:* hinlänglich (auf Weiden und den ehemaligen Svelltbund beschränkt)

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: ein wichtiger Informant in allen Ork-Fragen, eventuell ortskundiger Führer bei Reisen ins östliche Orkland, auch geeignet, die Helden aus orkischer Bedrängnis zu befreien.

Jurga Trondesdottir von der Gischtreiter-Otta, Hetfrau der Hetleute Thorwals

Seit der Entrückung ihres Vaters musste Jurga darum kämpfen, die Nachfolge Tronde Torbenssons, des großen thorwalischen Reformers und Reichseinigers anzutreten – schon allein ihre Wahl unter Vorbehalt war eine Ausnahme von der bislang üblichen Praxis, Hetleute auf Lebenszeit zu wählen. Bislang hat sie vor allem die am Handel interessierten Südthorwaler und Ottas, mit denen sie im Südmeer operierte, hinter sich, aber sie ist bereit, zuzuhören, zu kämpfen und zu überzeugen, um dereinst so erfolgreich als Hetfrau zu werden wie ihre Großmutter Garhelt.

Geb.: 996 BF

Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* blau *Kurzcharakteristik:* kompetente und entschlossensfreudige, aber umstrittene Staatslenkerin, kompetente Kapitänin

Herausragende Eigenschaften:

IN 14, CH 15, GE 14

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 12, Seefahrer 11, Staatskunst (Thorwal) 10, Überzeugen 10

Beziehungen: groß

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Als umstrittene 'Königin der Thorwaler' hat sie Beistand aus allen Quellen nötig – auch mit unkonventionellen (Helden-) Methoden.

Sadrak Whassois, der Schwarze Marschall

Einst Söldner bei der Uhdnberger Legion, Mörder des Weidener Gardeoberst von Arpitz und daher als Menschenkenner und Stratege Anführer der Schwarzpelze während des Orkensturms, ist der Zholochai-Krieger ein Auserwählter des Aikar Brazoragh, dem er auch sein für Orks untypisches hohes Alter verdanken soll. Whassois ist Krieger mit Leib und Seele, der im Orkensturm seine enormen Fähigkeiten unter Beweis gestellt hat – und der es noch einmal wagen will, den Sieg auf dem Schlachtfeld

zu erringen ...

Geb.: 978 BF

Haarfarbe: schwarzbraun *Augenfarbe:* grau *Kurzcharakteristik:* brillanter Kämpfer und Stratege

Herausragende Eigenschaften:

KK 18, MU 16, IN 15

Herausragende Talente: Kriegskunst 18, mehrere Kampftechniken und Natur-Talente meisterlich *Beziehungen:* groß (Oberkommandeur der Orks) *Finanzkraft:* ansehnlich *Verwendung im Spiel:* Symbol für die orkische Bedrohung; wenn im Nordwesten ein militärischer Erfolg der Schwarzpelze zu vermieden ist, steckt mit Sicherheit Whassois dahinter; die Helden werden ihm höchstens auf dem Schlachtfeld begegnen.

Tula von Skerdu, eine mächtige Hexe

Die alterslose thorwalische Oberhexe mit dem tätowierten Kahlschädel, dem schweren Goldschmuck und der pelzverbrämten Kleidung dürfte eine der gefürchtetsten Schönen der Nacht sein. Sie lebt auf Skerdu in einem alten Langhaus und führt ihr schwarzes Drachenschiff, dessen Mannschaft ihr in sklavischer, düsterer Liebe verfallen sein soll, zumeist gen Al'Anfa. Und immer wieder folgen Seeleute, die die Olportsteine bereisen, ihrem dunklen, traurigen Gesang ...

Geb.: unbekannt

Haarfarbe: kahl (rot) *Augenfarbe:* grün *Kurzcharakteristik:* brillante Oberhexe, eindrucksvoll und gefährlich fremdartig

Herausragende Eigenschaften:

IN 16, KK 17, GE 16

Herausragende Talente: fast alle körperlichen Talente kompetent und besser, Betören 13, Fesseln 14, Sinnenschärfe 17, Steuermann 14, Wettervorhersage 12, Wurfbeile 14

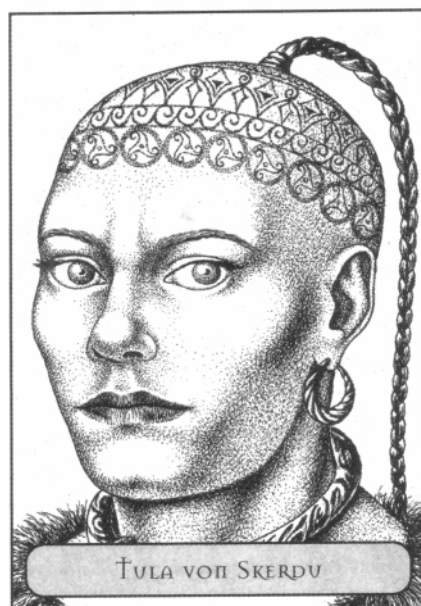
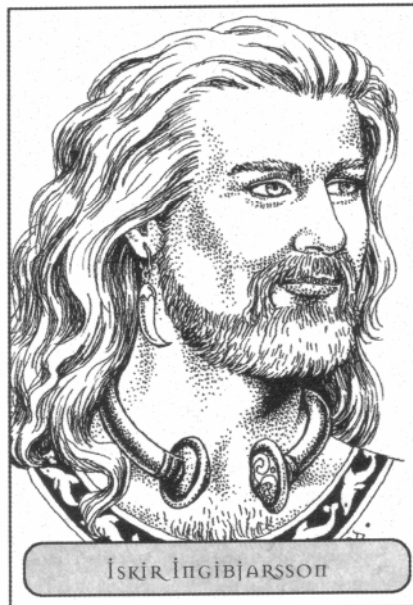
Wichtige Zauberkünste und Flüche: alle Hexensprüche mindestens meisterlich, einige Firnelfen- und Druidenzauber; häufig angewandte Flüche: Unfruchtbarkeit, Rastlos, Hagelschlag (speziell gegen feindliche Schiffe)

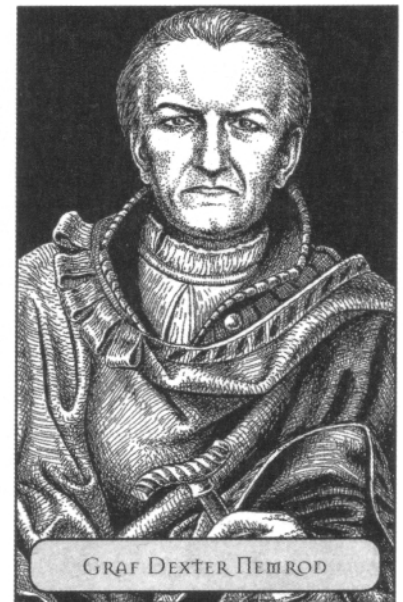
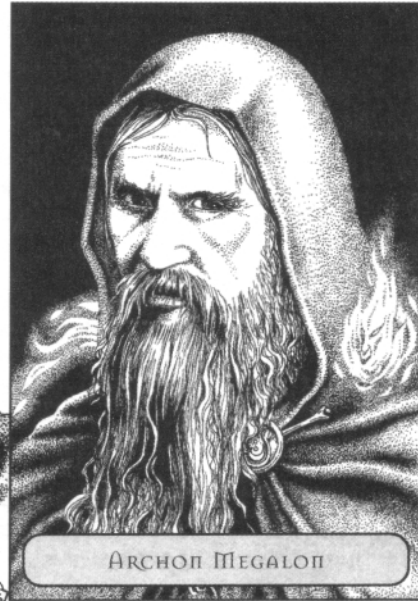
Besonderheiten: Größe 1,92 Schritt; Vertrauter Taumann (Wildkatze); egeboren

Beziehungen: bei nordaventurischen Hexen groß, in Thorwal ansehnlich

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Tula ist jemand, die sich etwaige Hilfe anderer nimmt, ohne zu fragen, und selten Hilfe gewährt. Die Bekanntschaft der gefürchteten Hexe zu machen, ist ein Abenteuer, ihr Vertrauen und ihre Achtung zu gewinnen, ein anderes – denn dazu müssten die Helden mit ihr durch die Niederhöhlen segeln!







PERSÖNLICHKEITEN AUS DEM MITTELREICH

Alara Paligan, Kaiserinwitwe

Die Gemahlin des verschollenen Kaisers Hal hatte mehr Männer in ihrem Bett als eine Havener Hafenhure – das ist ein offenes Geheimnis. Und wem immer die Dame aus Al'Anfa ihre Gunst erweist, der weiß vorher nie, ob dies ein Fluch oder Segen sein würde, ob Alara nur Zerstreuung sucht, ihren Beischläfer belohnen oder von einer Intrige ablenken möchte, dass es ihn Kopf und Kragen kostet. Die ehemalige Kaiserin wird aber auch nicht jünger, und sie weiß, dass sie bald die Spuren des Alters nicht mehr mit Schminke und Tinkturen übertünchen kann, was sie jedoch nicht davon abhält, weiter vom Geheimnis der ewigen Jugend zu träumen.

Geb.: 967 BF

Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: dunkelbraun

Kurzcharakteristik: meisterliche Intrigant
Herausragende Eigenschaften und Nachteile: CH 16; Aberglaube, Goldgier

Herausragende Talente: Betören 13, Etikette 14, Überreden 12, Staatskunst 10

Besonderheiten: Alara besitzt eine Vielzahl der teuersten Schönheitssalben und -tinkturen – darunter auch einige magische

Beziehungen: immens – hatte ein Rahjaverhältnis mit vielen Mächtigen des Reichs und verwandtschaftliche Beziehungen zu Al'Anfa
Finanzkraft: immens

Verwendung im Spiel: Alara kann als zwielichtige Auftraggeberin auftreten oder selbst Gegenstand eines Abenteuers werden, weil viele einst einflussreiche Leute Rachegefühle gegen die Kaiserin hegen.

Alrik vom Blautann und vom Berg, Gardeoberst zbV

Als junger Hauptmann Retter des kaiserlichen Heeres auf den Silkwiesen, dafür von Prinz Brin persönlich zum Obersten ernannt und seitdem immer dort zu finden, wo eine gewagte Kavallerieattacke über Sieg und Niederlage entscheiden mag, namentlich bei der Befreiung Greifenfurts und in den Schlachten gegen Borbarads Horden. Der für einen Oberst noch sehr junge vom Blautann gilt überall, wo er auftaucht (und er ist viel unterwegs), als Schwarm aller jungen Damen und scheint auch häufiger eher von Aves als von Rondra begünstigt. (Es heißt, er habe sogar bereits die Feenreiche besucht.) Mit Ingerimm zumindest scheint er auf nicht allzu gutem Fuß zu stehen, denn es vergeht kaum eine Schlacht, aus der er nicht mit geborstenem Schwert heimkehrt ...

Geb.: 989 BF

Haarfarbe: blond Augenfarbe: tiefgrün

Kurzcharakteristik: brillanter Reiteroffizier, kompetenter Strategie

Herausragende Eigenschaften:

MU 18, GE 16, KK 15; Gabe Gefahreninstinkt 10 Herausragende Talente: Etikette 10, Lanzenreiten 17, Menschenkenntnis 10, Reiten 16, Schwerter 17

Beziehungen: ansehnlich (einer der strahlenden Helden des Mittelreichs)

Finanzkraft: ansehnlich (da, wenn nicht im Dienst, von einer anständigen Pension lebend)

Verwendung im Spiel: Auftraggeber oder Kommandeur bei heiklen, aber stets rondrianischen Kommandounternehmen, dabei meist auf direktes Geheiß der Reichsbehüterin handelnd; notfalls der Anführer der sprichwörtlichen rettenden Kavallerie

Amando Laconda da Vanya, Geheimer Inquisitionsrat

Wahrscheinlich ist innerhalb der Praios-Kirche niemand besser über die Umtriebe der Borbaradianer unterrichtet als Seine Eminenz, mittlerweile Illuminatus und Hochgeweihter des Puniner Praios-Tempels – schließlich hat er die Entwicklung der 'Gezeichneten' von Anfang an verfolgt. In kirchenpolitischen Fragen scheint er die Sicht der Fürst-Illuminierten von Beilunk zu teilen, aber er vermeidet es, wenn möglich, sich politisch zu äußern.

Geb.: 950 BF

Haarfarbe: grau Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: brillanter Inquisitor und Kenner der Schwarzmagie

Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 15
Herausragende Talente: Götter/Kulte 16, Magiekunde 15, Menschenkenntnis 12, Rechtskunde 14
Beziehungen: groß

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: zwar ein erkonservativer 'Hardliner', aber durch seine Erfahrungen und sein Wissen eine fast unverzichtbare Informationsquelle für 'anständige' Helden, der auch – im Dienste einer guten Sache – über kleinere Verfehlungen hinwegsieht.

Archon Megalon, Druide

Für einen Druiden erstaunlich 'verwissenschaftlich' und mehr den Geheimnissen des menschlichen Geistes als den Kräften der Natur zugetan, ja, ein regelrechter Bücherwurm, taucht Megalon häufig unerwartet an Orten auf; wo er glaubt, einem Rätsel auf der Spur zu sein oder eine Anzahl von Personen nach seinem Willen manipulieren zu können – immerhin war er sogar lange Zeit Hofwissenschaftler in Havena.

Geb.: 955 BF

Haarfarbe: grau Augenfarbe: blaugrau

Kurzcharakteristik: brillanter Beherrschungszauberer und meisterlicher Menschenkenner

Herausragende Eigenschaften: KL 19, CH 18, MU 17
Herausragende Talente: Menschenkenntnis 15, Selbstbeherrschung 13, Gefahreninstinkt 14
Wichtige Zauberkünste und Rituale: fast alle Druidensprüche brillant, einige vollendet; etliche Herrschafts- und Einfluss-Formeln anderer Herkunft meisterlich

Besonderheiten: silberner Schlangenreif des Eschin vom Quell, der ihm allerlei magische Erkenntniszauber zur Verfügung stellt; trägt stets ein Amulett zur Erhöhung seiner MR.

Beziehungen: hinlänglich (eine suspekt Person, die an verschiedenen Orten sogar verfolgt wird)

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: als klassischer 'Joker' in magischen Angelegenheiten – es gibt immer einen Grund, warum sich Megalon für einen Ort / ein Artefakt / einen Vorgang interessiert ...

Arrius von Wulffen, Hofgeweihter des Königlich-Garethischen Hofes

Aus 'einfachen' (niederadligen) Verhältnissen aufgestiegen, ist von Wulffen vor allem durch die Organisation des heldenhaften Widerstands der Garether Bürger gegen den Tordochai-Überfall während der Schlacht auf den Silkwiesen bekannt geworden – und sein Mut und sein Charisma haben ihn mittlerweile zu einem Berater Reichsregentin Emers und Königin Rohajas werden lassen. Von Wulffen, der vor allem als Leibwächter fungiert (er ist nominell Hauptmann der Sonnenlegion), versucht, stets über die Vorgänge in der Hauptstadt informiert zu bleiben, damit er der Königin auch in komplexen Rechtsfragen zur Seite stehen kann. Er gilt als einer der wichtigen Vertreter der neopraiotischen ('braniborischen') Idee, die die Gerechtigkeit in den Vordergrund stellt – und eine Rechtsordnung, an die auch der Adel gebunden ist.

Geb.: 990 BF

Haarfarbe: hellbraun Augenfarbe: grün

Herausragende Eigenschaften:

MU 15, KL 14, CH 14, KK 15

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 13, Bekehren 12, Etikette 11, Lehren 12, Menschenkenntnis 12, Götter und Kulte 12, Magiekunde 10, Rechtskunde 12, Staatskunst 10, Heilkunde 14
Beziehungen: ansehnlich (Kontakt zum Kaiserhof, viele Geweihte und Gildenvertreter)

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: ein umgänglicher Praiotus, zudem noch einer mit besten Beziehungen – das mag für rechtschaffene Helden der Schlüssel zu einer Audienz bei Hofe sein ...



Ayla von Schattengrund, das Schwert der Schwerter

Im Jahre 1016 BF zur obersten Rondra-Geweihten berufen, scheint Ayla von Schattengrund noch immer von den Erlebnissen ihrer jugendlichen Questen geprägt: Wenn gleich sie in Glaubensfragen keinerlei Kompromisse duldet, zeichnet sie sich doch durch eine Weltoffenheit aus, die ihr — wie etwa die tolerante Haltung gegenüber der magischen Zunft — aus den eigenen Reihen schon herbst Kritik eingebracht hat.

Geb.: 19. Per. 983

Haarfarbe: mittelblond *Augenfarbe:* grün

Kurzcharakteristik: meisterliche Kirchenherrin, modern

Herausragende Eigenschaften:

MU 18, CH 16, KK 19

Herausragende Talente: verschiedene Nahkampf-Talente meisterlich und besser, Lehren 10, Menschenkenntnis 14, Selbstbeherrschung 14, Lehren 10, Überzeugen 14

Beziehungen: immens

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Einem aufrichtigen, ehrenvollen Helden wird Ayla von Schattengrund niemals ihr Gehör verwehren, und nicht selten wird sie sogar Mittel und Wege finden können, den Rat- oder Hilfesuchenden zu unterstützen.

Baldur Greifax von Gratenfels, vormaliger Graf von Gratenfels

Einst ein mächtiger Graf, wurde Baldur von seinen Visionen und Prophezeiungen getrieben, ein 'großes Heer gegen Feinde aus dem Osten aufzustellen', was die Grafschaft Greifenfurt in den Ruin trieb; er selbst wurde entmacht, entkam aber vor einem Prozess und irrt seit nunmehr über 15 Jahren als Eremit durch die Wälder. Sein Bruder, der Wahrer der Ordnung Pagol Greifax, hat eine hohe Summe auf seine lebendige, unversehrte Ergreifung ausgesetzt.

Geb.: 957 BF

Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* schwarz

Kurzcharakteristik: brillanter Prophet, unerfahrener Magiedilettant, irrsinnig

Herausragende Eigenschaften: IN 17; Abergläubigkeit, Wahnvorstellungen, Vorurteile; Gabe Prophezeien 15

Herausragende Talente: Sich verstecken

Zauberfertigkeiten: Magiedilettant (Sensibar, Schutzgeist)

Beziehungen: keine

Finanzkraft: keine

Verwendung im Spiel: Irrer Prophet, der seinen Häschern immer wieder entkommt, seine Visionen könnten den Helden jedoch wichtige (wenn auch sehr verschlüsselte) Hinweise liefern.

Bahram Nazir, der Rabe von Punin

Der Erhabene, der dem Puniner Ritus seit fast einem halben Jahrhundert vorsteht, war die längste Zeit seines Lebens ein unverwundlicher Feind des 'ketzerischen' alanfianischen Zweigs der Gottesverehrung, ist jedoch im hohen Alter gemäßigt geworden und hat im Kampf gegen Borbarad sogar mit den Al'Anfanern zusammengearbeitet. Nichts deutet darauf hin, dass Boron den fast neunzigjährigen Priester bald in sein Reich zu rufen gedenkt.

Geb.: 935 BF

Haarfarbe: weiß *Augenfarbe:* dunkelbraun

Kurzcharakteristik: vollendeter Prophet und

Rethoniker, meisterlicher Religionsführer

Herausragende Eigenschaften:

MU 17, IN 20; Gabe Prophezeien 18

Herausragende Talente: Götter und Kulte

18 Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Der Rabe von Punin tritt kaum in der Öffentlichkeit auf. Vielleicht lässt er Helden zu sich rufen, da Boron ihm eine Vision geschenkt hat, mit der sie in Zusammenhang stehen.

Blasius von Eberstamm, Fürst des Kosch

Als Landesfürst von altem Schrot und Korn halt Blasius die rondrianischen Ideale hoch — weniger durch Taten als vielmehr durch blumige Erzählungen seiner Erlebnisse während der Orkkriege. Fast näher noch als Rondra steht ihm freilich die Göttin Travia, und so liebt er Besucher, guten Speis' und Trank und jede Form der heimischen Gemütlichkeit über alle Maßen.

Geb.: 968 BF

Haarfarbe: graubraun *Augenfarbe:* blau

Kurzcharakteristik: ein gemütlicher, unambitionierter Landesherr

Herausragende Eigenschaften:

KK 15, CH 14, KL 11

Herausragende Talente: Hieb Waffen 10,

Kochen 11, Zechen 16

Beziehungen: groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Fürst Blasius, dem die Regierungsgeschäfte oft genug zur Last fallen, bietet sich als überforderter Auftraggeber an.

Brin vom Rhodenstein, Abtmarschall des Ordens zur Wahrung und zur Orken-

wacht Der Schildknappe des frevelhaften Vorgängers Aylas von Schattengrund war von der Kirchenherrin selbst zum Vorsteher der Senne Mittellande ernannt worden, hat sein Amt jedoch aufgrund des Sennenstreits der Rondra-Kirche wieder verloren und muss sich

nun wieder mit der Führung des (aufgewerteten) Ordens zur Wahrung begnügen. Sein Mut und jugendliches Feuer hat manch einem Schwertbruder, der lange kein Schlachtfeld mehr sah, einen neuen Ansatz zum Glauben beschert. Denn nicht allein der Krieg, sondern ebenso das schonungslose Exerzieren und die stete Bereitschaft, für das Gute die Waffe zu heben, sei der Göttin wohlgefällig — Ansichten, wie sie in diesen kriegerischen Zeiten im ganzen Mittelreich in Mode gekommen sind.

Geb.: 995 BF

Haarfarbe: rot *Augenfarbe:* grün *Kurzcharakteristik:* ein heißblütiger junger Mann, der mit

seinen drastischen Auffassungen in Kir-

chenkreisen oft kritisiert wird

Herausragende Eigenschaften:

MU 13, GE 14; Jähzorn

Herausragende Talente: Götter und Kulte 12,

Reiten 10, Überzeugen 10, Zechen 11

Beziehungen: groß

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Als Auftraggeber für

rondragefähige Questen

Cuanu ui Bennain, König von Albernia

Als Waffengefährte von Raidri Conchobair, Brin von Gareth, Waldemar von Weiden und Helme Haffax focht Cuanu gegen die 1000 Oger, gegen Answin von Rahenmund, vertrieb die falsche Fürstin Isora von Elenvina aus seinem Land und führte schließlich die Landwehren in die Dritte Dämonenschlacht. Aus diesem Kampf kehrte der einst strahlende Held gebrochen als letzter seiner Generation zurück. Zurück in Albernia veranlasste er die Krönung seiner Erbin Invher ni Bennain zur Königin an seiner Seite, um ihr die Regierungsgeschäfte zu überlassen.

Geb.: 957 BF

Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* braun

Kurzcharakteristik: vollendeter Krieger,

brillanter Staatsmann und Diplomat

Herausragende Eigenschaften:

MU 15, KL 15, KK 15

Herausragende Talente: mehrere Nahkampf-

Talente meisterlich und besser, Etikette 10, Staatskunst 13

Besonderheiten: war quasi 'bei allem dabei'

Beziehungen: sehr groß (aber meist unge-

nutzt, Vater zweier Königinnen, Großvater

einer zukünftigen Kaiserin)

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Cuanu kann als Beispiel für die Schrecken der Dämonenschlacht dienen, als alter, sentimentaler Recke, der noch einen Dienst erfüllt wissen will, oder als verzweifelt kämpfender Löwe, wenn seine Familie bedroht ist.



Graf Dexter Nemrod von Wehrheim, Reichsgroßgeheimrat

Der mittlerweile fast siebzigjährige Reichsgroßgeheimrat und Graf von Wehrheim ist für seine Loyalität gegenüber dem Reich (nicht zwangsläufig dem Haus Gareth) berühmt und für seine Härte im Umgang mit Reichsfeinden und Schwarzmagiern berüchtigt. Nach jahrelanger Tätigkeit als Krieger, Ermittler und Großinquisitor beschäftigt er sich heutzutage vornehmlich mit der Staatskunst und der Abwehr borbaradianischer Unterwanderungsversuche.

Geb.: 957 BF

Haarfarbe: weiß *Augenfarbe:* eisgrau
Kurzcharakteristik: vollendeter 'Geheimdienstchef'

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 16
Herausragende Talente: Menschenkenntnis 18, Schusswaffen (Balestrina) 16, Staatskunst 17, viele Gesellschafts- und Wissens-Talente meisterlich und besser

Besonderheiten: mittlerweile der Reichspolitik immer mehr entfremdet

Beziehungen: immens (als Graf, Kommandant der KGIA und Berater der Reichsregentin)

Finanzkraft: groß (Privatvermögen)

Verwendung im Spiel: die graue Eminenz im Hintergrund; wenn Nemrod persönlich auftaucht, kann man damit rechnen, in eine Aktion reichsweiten Ausmaßes verwickelt zu sein; üblicherweise kontaktiert man ihn über seinen Adjutanten Drego von Angenbruch.

Drego von Angenbruch, KGIA-Agent

Über den persönlichen Adjutanten und Kommandanten der Leibwache Dexter Nemrods ist verständlicherweise wenig bekannt. Nominell ist er Hauptmann in der berühmt-berüchtigten '11. Schwadron', aber seine Tätigkeiten gehen weit über seine eigentliche 'Stellenbeschreibung' hinaus, da er den Reichsgroßgeheimrat auch bei dessen Ermittlungen unterstützt und in seinem Namen auch in der Öffentlichkeit Stellungnahmen abgibt oder mit 'privaten Ermittlern' verhandelt.

Geb.: 988 BF

Haarfarbe: mittelbraun *Augenfarbe:* grau-grün
Kurzcharakteristik: meisterlicher Leibwächter und Ermittler, kompetenter Politiker

Herausragende Eigenschaften: durchgehend gut
Herausragende Talente: verschiedenste Kampftechniken meisterlich und besser, Staatskunst 10, Überzeugen 12

Besonderheiten: durch ein praiso-gefälliges Amulett deutlich erhöhte MR

Beziehungen: ansehnlich (eines der zehn wichtigsten Mitglieder der KGIA)

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: der Ansprechpartner der KGIA für einigermaßen erfahrene Helden, die den langen Amtsweg umgehen wollen; stets miss-

trauisch von Berufs wegen, aber flexibel genug, auch mit 'ungewöhnlichen Maßnahmen' zu arbeiten

Dschijndar-Fritjof von Falkenberg-Rabenmund, Kronverweser von Almada

Der Halbmaraskaner gilt als einer der fähigsten Rechtsgelehrten im Mittelreich. Seine Berufung zum almadanischen Provinzherrn erfolgte nicht zuletzt aufgrund seiner Gewissenhaftigkeit und messerscharfen Logik, unabdingbarer Notwendigkeiten, um sich nicht im Dickicht almadanischer Eitelkeit und Intrigen zu verirren. So weichen Strenge und Pragmatismus zumeist erst im Privaten seinem im Grunde wohlwollenden Wesen.

Geb.: 988 BF

Haarfarbe: dunkelblond *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: strenger Herrscher, freidenkerischer Philosoph

Herausragende Eigenschaften:

KL 17, IN 15; Neugier

Herausragende Talente: Etikette 11, Rechtskunde 18, Staatskunst 12

Besonderheiten: feinsinniger Humor, überraschendes und donnerndes Lachen

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: In abenteuerlichem Umfeld wird man Dschijndar kaum antreffen. Er würde an Helden herantreten, um einen verschollenen philosophischen Text aufzuspüren oder im almadanischen Adel Recherchen zu betreiben – hierbei geht es ihm weniger um tatsächliche Erkenntnisse, als darum, die Bespitzelten in Nervosität zu versetzen.

Das Ehrwürdige Paar von Rommilys

Traviata ist sicherlich die Besonnenere des Heiligen Paares der Travia-Kirche und verströmt in so jungen Jahren bereits eine fast mystische Aura, mit der sie den sakralen Zweig der Kirche anführt, während Trautmann der Rhetoriker und Diplomat des Paares ist und sich eher den weltlichen Forderungen des Amtes widmet. Beiden sagt man tiefe Gläubigkeit nach, mit der sie die Geschicke der Travia-Kirche mit vereinten Kräften und sicherer Hand lenken.

Traviata von Rabenmund

Geb.: 997 BF

Haarfarbe: braun *Augenfarbe:* braun

Kurzcharakteristik: verbindlich und aufmerksam – eine brillante Geweihte und Gastgeberin
Herausragende Eigenschaften:

IN 16; Gabe Prophezeien 13

Herausragende Talente: Götter/Kulte 14, Kochen 12

Beziehungen: groß

Finanzkraft: immens

Trautmann von Falkenberg-Rabenmund
Geb.: 994 BF

Haarfarbe: dunkelblond *Augenfarbe:* braun-grün
Kurzcharakteristik: verbindlich, aufmerksam und eloquent – ein brillanter Diplomat

Herausragende Eigenschaften: KL 16 *Herausragende Talente:* Etikette 12, Bekehren 14, Überzeugen 12

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: immens

Verwendung im Spiel: Das Erhabene Paar könnte den Bau eines Tempels initiieren oder für die Unterstützung der Flüchtlinge werben.

Emer ni Bennain, Reichsregentin des Mittelreichs

Die beim Volk beliebte, wunderschöne Reichsregentin versteht sich nicht nur aufs Herrschen, sondern auch aufs Fechten meisterhaft. Während der dritten Dämonenschlacht führte sie das sagenhafte Schwert Siebenstreich gegen Borbarads Schwarze Horden, was den Respekt, den rundergefällige Recken und Geweihte der göttlichen Leuin ihr schon immer zollten, noch mehrte. Tragischerweise verlor sie ihren Gemahl Brin von Gareth während eben dieser Schlacht, und nun machen diverse Adlige und reichste Kaufleute der Witwe den Hof. Umringt von Günstlingen, Schmeichlern und den mächtigsten Männern des Reiches, versucht sie mit löwinnengleicher Geradlinigkeit, das Erbe ihrer Tochter Rohaja, der zukünftigen Kaiserin, zu sichern.

Geb.: 18. Ron. 985 BF

Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* rehbraun
Kurzcharakteristik: brillante Herrscherin mit ausgeprägtem Gerechtigkeitssinn

Herausragende Eigenschaften:

KL 15, CH 17; Höhenangst

Herausragende Talente: Etikette 12, Staatskunst 14, Überzeugen 16; verschiedene Nahkampf-Talente meisterlich

Besonderheiten: Nach Maßgabe des Meisters kann Emer nahezu jedes erdenkliche magische Artefakt / Wunderwaffe / Kostbarkeit usw. besitzen.

Beziehungen: immens; Emer ist 'nebenbei' die Schwester der albernischen Königin Invher ni Bennain

Finanzkraft: immens

Verwendung im Spiel: kann als Auftraggeberin eingesetzt werden, wenn die Helden entweder von hohem Stand (SO 10+) sind und einen guten Leumund haben oder sich bereits einmal in hervorragender Weise um das Reich verdient gemacht haben.

Eslam von Eslamsbad und Almada

Für die einen Almadaner der langersehnte Spross aus kaiserlicher Familie, dem der Fürstentitel zusteht, für die anderen ein ge-



fährlicher Aufschneider und Aufwiegler, teilt Eslam die heißblütigste Provinz des Neuen Reiches in zwei Fronten. Sein ausgesprochenes Charisma spricht ihm jedoch niemand ab, der ihm schon einmal begegnet ist, nicht einmal Königin Rohaja von Gareth, der mittlerweile ein ernsthaftes Interesse an dem Almadaner nachgesagt wird.

Geb.: 987 BF

Haarfarbe: schwarzbraun *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: brillanter Rhetoriker und Diplomat

Herausragende Eigenschaften: CH 16 *Herausragende Talente:* Menschenkenntnis 14, Überzeugen 16

Besonderheiten: soll die besondere Gunst Madalenas genießen, der Vorsteherin des Rahja-Tempels zu Punin

Beziehungen: groß

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Der Unruhestifter in Almada kann als Auftraggeber der Helden oder Opfer ihrer Bespitzelungen fungieren.

Garul der Schwarze, Druiden

In den Weilern im nordmärkischen Eisenwald ist es ein bekanntes Faktum, dass alle Kinder, die in den Wäldern verschwinden, vom Schwarzen Garul geholt werden, einem finsternen Zaubermeister, der durch die Augen von Krähen spioniert, mit Bären und Wölfen lebt und schon manchen Köhler in den Irrsinn getrieben hat. In der Tat pflegt Garul die druidische Praxis, zukünftige Lehrlinge aufzunehmen, ohne die Eltern (oder gar den Lehrling selbst) zu fragen, und unbegabte oder störrische Lehrlinge auf Gedeih und Verderb in den Wäldern auszusetzen, aber dennoch ist er weder für alle Kindesentführungen der Nordmarken verantwortlich, noch betreibt er Nekromantie oder Dämonerei – es ist einfach so, dass ihm Tiere und Pflanzen die treueren Freunde und Vertrauten sind als die unsteten und launischen Menschen ...

Geb.: 954 BF

Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: brillanter Tier- und meisterlicher Naturkundler

Herausragende Eigenschaften:

MU 16, KL 15; Gabe Gefahreninstinkt 10

Herausragende Talente: Tierkunde 17, Pflanzenkunde 15, alle Natur-Talente kompetent und besser, alle Heilkunde-Talente 10+

Wichtige Zauberkünste (Element Humus): alle verbreiteten Druidensprüche meisterlich, einige Hexen- und Elfensprüche, wenige gildenmagische Formeln; alle druidischen Rituale

Beziehungen: minimal

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: als Abenteuerbeauftragter für Heldengruppen geringer bis mittlerer Erfahrung

zung, der sich als besser als sein Ruf erweist und bei korrektem Vorgehen ein wichtiger Ansprechpartner in Sachen Druidentum und Naturkunde werden kann.

Hartuwal Gorwin v. Großen Fluss, Reichserzkanzler und Erbprinz der Nordmarken

Der Schüler des Kriegshandwerks in Wehrheim und einer der erfolgreichsten Absolventen des Rechtsseminars zu Beilunk hat mit der geschmeidigen Arranganz eines hochgestellten Edelmannes schon manch einen Gesprächspartner ins Schwitzen gebracht, indem er ihm das beunruhigende Gefühl gab, durchschaut zu werden. Nur hin und wieder lässt das aufbrausende Gemüt seiner Väter das Bild des beherrschten Schlaufuchses ins Wanken geraten.

Geburt: 984 BF

Haarfarbe: braun *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: Geschickter Taktiker und Reformist, dessen Loyalität dem Reich gegenüber unzweifelhaft ist — stellt sich nur die Frage, ob sie diejenige zum Herzogtum Nordmarken übersteigt. *Herausragende Eigenschaften:*

KL 15, IN 17; Jähzorn

Herausragende Talente: Menschenkenntnis

14, Rechtskunde 16, Staatskunst 15

Besonderheiten: Es ist ein offenes Geheimnis, dass der Erzkanzler die Zeit für seine ehrgeizigen Pläne gekommen sieht, nun, da sein Vater Herzog Jast Gorsam Reichsseneeschalk und sein Onkel Hilberian Bote des Lichtes sind. Dabei ist ihm nicht jedes Mittel recht, aber viele ...

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Der Erzkanzler eignet sich zum einen als Auftraggeber für diffizile und eher geheime Aufträge politischer Natur an verschwiegene und unbekannte Helfer, zum anderen als Gegner einer Intrige eines ambitionierten Reichsadligen.

Hilberian Praiogriff II. Heliadan, der Bote des Lichts

Berüchtigt durch seine Selbsternennung zum Gegen-Lichtboten nach einer Greifenvision, berühmt für seinen freiwilligen Verzicht auf alle Ämter und Würden und seine folgende mehrjährige Klausur, ist der gegenwärtige Lichtbote – ein Bastard des nordmärkischen Herzogshauses – ein Mann des Ausgleichs und des Friedens, der Ordnung, die das Gemeinwohl ganz Deres mehrten soll, und des privaten Weges zur Selbsterkenntnis dieser Ordnung. Er weiß, dass viele auf diesem Weg straucheln werden, wie er selbst, von Praios' Glanz geblendet, es getan hatte, aber den Gläubigen bei diesem schweren Gang zu helfen, ist für ihn – neben dem Kampf gegen dämonisches Unheil – die Hauptaufgabe der Praios-Kirche.

Geb.: 961 BF

Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: brillanter Visionär und Prediger, durchschnittlicher Staatsmann *Herausragende Eigenschaften:*

IN 17, CH 16; Gabe Prophezeien 17 *Herausragende Talente:* Menschenkenntnis 12, Überzeugen 17

Besonderheiten: verfügt über eine mysteriöse geistige Verbindung zu Greifen

Beziehungen: immens (Herr der aventurischen Praios-Priesterschaft und all ihrer Orden und Bünde, großer Einfluss bei allen Herrschern des Zwölfgötterkults)

Finanzkraft: immens

Verwendung im Spiel: ein Visionär, der die Einheit der Praios-Kirche zu retten sucht; Repräsentant des mystisch-philosophischen Teils der Praios-Kirche

Hilpert von Asgareol,

Hüter der Flamme zu Angbar

Die tiefgläubige Strenge des Xorloscher Ritus hat dem Erhabenen schon immer imponiert, und allmählich beginnt die Ehrfurcht, mit der er die Künste der 'alten zwerghischen Meister' studiert, schon den Unmut der neumodischeren Kräfte seiner Kirche zu erregen, der Vertreter des aufblühenden Gildentums. Immer häufiger suchen ihn darum Zunftmeister aus Gareth und Punin auf, um auf die neuartigen Nöte und Chancen der heimischen Handwerkerschaft aufmerksam zu machen – und immer größer wird ihr Verdruss über den Kirchenleiter, der alles der 'Kraft der Ewigen Lohe' überlassen möchte ...

Geb.: 957 BF

Haarfarbe: eisengrau *Augenfarbe:* blassblau
Kurzcharakteristik: ein meisterlicher Schmied und konservativer Kirchenleiter

Herausragende Eigenschaften: KK 17, FF 16

Herausragende Talente: Grobschmied 19, Mechanik 14

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: rechtschaffener Mystiker, der vor Gildenintrigen geschützt werden muss — oder aber ehrliche Streiter sucht, die für ihn die ältesten Geheimnisse der Zwerghenheit erforschen.

Ifirnja von Mundtbach,

Beschützerin der tobirischen Flüchtlinge
Dass die gute Dame in Wirklichkeit Ifirnia Breekskötter heißt, interessiert denjenigen, der sich die Gareth Unterwelt mit den widerstreitenden Banden der Almadaner, der Alten Familie und der Tobrier betrachtet, wahrscheinlich am wenigsten – schon eher, dass die muskelbepackte Bandenführerin der Tobrier ihre Interessen auch gerne persönlich mit Schlagring oder Kurzschwertern durch-



setzt. Ursprünglich ein Schutzbund der tobrischen Flüchtlinge, hat sich ihre Bande längst einen festen Platz im Schutzgeld-, Fälscher- und Hehlereigewerbe erobert. Damit ist auch Ifirnja zu einer 'Respektperson' aufgestiegen, auch wenn ihr orkisches Benehmen und ihre mangelnde (will heißen: nicht vorhandene) Bildung den Weg in die höchsten Kreise verwehren.

Geb.: 994 BF

Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** hellblau
Kurzcharakteristik: brillante Schutzgelderpresserin und Bandenführerin, meisterliche Kämpferin
Herausragende Eigenschaften: IN 15, KK 17; Goldgier, Ortskenntnis Gareth-Südquartier
Herausragende Talente: Gassenwissen 16, Menschenkenntnis 14, Raufen 16, Schwerter 17, Wurfmesser 17; diverse Kampf-Sonderfertigkeiten
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Eine 'Patin' der 'etwas größeren Art', und dazu in Gareth beheimatet, eignen sich Ifirnja und ihre 'Tobrier' vor allem als lästiges bis gefährliches Hindernis für aufstrebende Streuner, aber auch als Kontaktperson zu den in der Stadt ansässigen tobrischen Flüchtlingen.

Invher ni Bennain, Königin von Albernia

Durch den Ruf Albernias von der Laufbahn als Rondra-Geweihte abgehalten, ist die Zweitgeborene nach Emers Thronverzicht bereits seit 1017 BF Mitregentin in Albernia. Seit dem 30. Efferd 1022 ist sie selbst Königin Albernias. Mit dem im Exil lebenden Prinzen Romin Galahan von Kuslik vermählt, gibt sie sich als sehr traditions- und nationalbewusst, so dass mancherorts bereits gemunkelt wird, sie strebe die Unabhängigkeit Albernias als eigenständiges Königreich an.

Geb.: 3. Bor. 997 BF

Haarfarbe: dunkelbraun **Augenfarbe:** braun
Kurzcharakteristik: meisterliche Herrscherin, kompetente Diplomatin
Herausragende Eigenschaften: KL 15, IN 16, CH 15
Herausragende Talente: Etikette 12, Menschenkenntnis 15, Staatskunst 14
Besonderheiten: Sie versteht es (dank ihrer hoher Intuition und Menschenkenntnis) fast unbeirrbar, zwischen Lüge und Wahrheit zu unterscheiden.
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: sehr groß
Verwendung im Spiel: Nach dem Vorbild ihres Vaters herrscht Invher als gerechte Königin, die nötigenfalls mit harter Hand durchgreift. Als Auftraggeberin in Belangen des Königreiches Albernia, Gönnerin oder Richterin kann sie das Spiel beeinflussen.

Irmegunde von Rabenmund, Fürstin von Darpatien

Die in ihrer Provinz hoch angesehene Landesherrin von Darpatien trägt ihren inoffiziellen Beinamen Schlange von Rommilys nicht zu Unrecht und hat es geschafft, mit geschickter Heiratspolitik und dem Gespür für den rechten Moment ihrer Familie darpatienweit zur Vormachtstellung zu verhelfen. Nur ihre jüngsten ehrgeizigen Pläne, Dexter Nemrod den Grafenthron zu Wehrheim streitig zu machen, könnten womöglich zum Scheitern verurteilt sein ...

Geb.: 987 BF

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grau
Kurzcharakteristik: brillante Intrigantin mit viel Familiensinn
Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 15, IN 15
Herausragende Talente: Etikette 14, Rechtskunde 12, Schwerter 14, Staatskunst 14
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: sehr groß
Verwendung im Spiel: Als Auftraggeberin in allem, was den Rabenmunds nützt, oder Gegnerin bei allem, was ihnen schadet; ihre Prioritäten sind eindeutig Rabenmund—Darpatien—Reich — in dieser Reihenfolge.

Irmenella von Wertlingen, Markgräfin von Greifenfurt

Die jüngste Landesherrin einer mittelreichischen Provinz hat bereits genügend erlebt, um ihre Wandlung vom Edelfräulein zu einer entschlossenen Herrscherin zu rechtfertigen: ihr Mann Dragosch Corrhenstein ein Verräter an der Rondra-Kirche, sie selbst von Orks verschleppt und wieder befreit, ihre Stadt von den Orks besetzt und wieder befreit, ihr Vater in die Verbannung geschickt. Momentan versucht sie mit Mut und politischem Geschick, ihr Heimatland Greifenfurt wieder zu einer respektablen Macht im Reich zu machen.

Geb.: 999 BF

Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: kompetente Landesherrin
Herausragende Eigenschaften: MU 15, CH 15
Herausragende Talente: Etikette 13, Staatskunst 10, Überreden 10
Beziehungen: groß
Finanzkraft: ansehnlich (Privatvermögen)
Verwendung im Spiel: als Auftraggeberin (auch für unerfahrene Helden) im Greifenfurtschen, wo noch viele Überbleibsel der orkischen Besatzungszeit drohen.

Jast Gorsam vom Großen Fluss, Herzog der Nordmarken

Jast Gorsam gilt seit jeher als eigensinnig und unbequem: Im Answin-Jahr sah man

ihn nicht bei den Getreuen des jungen Königs Brin, als sich sein Halbbruder Hilberian zum Boten des Lichts ausrief, zog er das Schwert wider den Großinquisitor Rapherian, zur Entscheidungsschlacht an der Trollpforte erschien er zu spät. Dennoch ist er zum mächtigsten Provinzherrn des Reiches aufgestiegen: Die Nordmarken (und ihre Truppen) blieben vom Krieg verschont, des Herzogs Halbbruder ist Bote des Lichts, sein Sohn der Reichserzkanzler.

Geb.: 965 BF

Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: machtbewusster, meisterlicher Provinzherr
Herausragende Eigenschaften: MU 17; Jähzorn
Herausragende Talente: Lanzenreiten 15, Raufen 15, Schwerter 16, Staatskunst 16
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: sehr groß
Verwendung im Spiel: Der Herzog sollte vor allem als Gegenspieler bei Intrigen auf Reichsebene auftreten. Dass er sehr mächtig ist und keine Skrupel kennt, wird ein echtes Problem für die Helden darstellen. Dabei ist er aber nicht wirklich böse, sondern handelt nach rationalen Machterwägungen.

Lechmin Lucina von Hartsteen, aufrührerische Praiota

Schon zu Zeiten des Orkkrieges hatte die junge Praios-Geweihte durch besonderen missionarischen Eifer von sich reden gemacht und so manchem Heimatlosen neuen Halt gegeben. Oberstes Glaubensgebot ist für sie die praiosgegebene Gerechtigkeit, der sich Adel und Obrigkeit ebenso zu unterwerfen haben wie das gemeine Volk. Dass ihre Lehren oft missverstanden werden, vom Volk als Einladung zum Aufstand, von den Edlen als Volksverhetzung und von Glaubensbrüdern gar als Ketzerei, trägt sie mit Gleichmut — und was soll ihr, die im Licht des Götterfürsten wandelt, schon Böses drohen?

Geb.: 996 BF

Haarfarbe: weißblond **Augenfarbe:** graublau
Kurzcharakteristik: brillante Predigerin; eine glühende Verfechterin der Gerechtigkeit
Herausragende Eigenschaften: MU 14, CH 15, KL 13, JZ 5
Herausragende Talente: Heilkunde Seele 11, Rechtskunde 12, Überzeugen 14
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: Durch ihr leidenschaftliches Auftreten und ihre unkonventionelle Glaubensauffassung hat sich die Praiota schon manches Mal in Gefahr gebracht — und ist dann auf aufrechte, diplomatische Mitstreiter bitterer angewiesen, als sie wahrhaben will.



Leomar Almaderich Sigiswild vom Berg, des Reiches Erzmarschall

Nach einer Bilderbuchkarriere zum Reichserzmarschall hatte sich der Spross einer der ältesten Adelsfamilien des Reiches zwar auf den Vallusanischen Weiden seinem Vorgänger Helme Haffax als taktisch unterlegen erwiesen, konnte jedoch danach durch den Einsatz kleiner, schlagkräftiger Kämpfertrupps den Schwarzen Landen manchen empfindlichen Stich versetzen. Mit der Selbstverständlichkeit eines Menschen, den seine Geburt begünstigt hat, glaubt er an das firungewollte Recht des Stärkeren und sieht es als seine Pflicht an, die Kampfkraft seiner Untergebenen zu stählen — nicht aber, den Schwachen und Gestrauchelten zur Seite zu stehen.

Geb.: 982 BF

Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* blau *Kurzcharakteristik:* ein Pragmatiker, der keine Gnade kennt, brillanter und loyaler Heerführer *Herausragende Eigenschaften:*

MU 17, KL 15; Gabe Gefahreninstinkt 12 *Herausragende Talente:* Kriegskunst 18, Orientierung 14, Selbstbeherrschung 16, diverse Kampftechniken (vor allem beritten)

Besonderheiten: Dass Leomar während des Khōmkriegs eine Karawane tulamidischer Fernhändler niedermachen ließ, da er sich ihrer Versorgung bedienen wollte, ist nur einer Handvoll von Mitwissern bekannt, und die haben ihm bei der Ehre des Reiches Stillschweigen geschworen.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Auftraggeber für Kommandounternehmen in den Schwarzen Landen, an dessen kaltherzigen Vorgaben die Helden zu knacken haben.

Als weitere wichtige Persönlichkeiten der Reichsverwaltung wären der *Reichserztruchsess Fingorn von Mersingen* anzuführen, der als Herr des Kaiserlichen Hofstaats für die gesamten Finanzen der Reichskrone verantwortlich ist, sowie der neuerdings in Gareth residierende *Reichserzadmiral Rudon von Mendena*, ferner der *Großsiegelbewahrer Graf Orsino von Falkenhag* und der *Geheimsiegelbewahrer Praiodan von Luring*, die *Reichsrichter* und *Reichskronanwältin Gräfin Efferdane v. Ehrenstein zu Eslamsgrund* und nicht zuletzt der *Kaiserliche Bannerträger Rudegrimm von Streitzig*. Die Reichsehrenämter, höchste Würden mit nurmehr formeller Bedeutung, werden von *König Cuano von Albernä* bekleidet (Reichsbannerherr), *Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss* (Reichsseneschall), *Herzogin Walpurga von Weiden* (Reichskammerin) und *Herzog Bernfried von Tobrien* (Reichsjagdmeister).

Nahema ai Tamerlein, das graue Räblein, Verhüllte Meisterin

Sie gilt als berühmteste, schönste und gefürchtetste Magierin Aventuriens: Vom Seebeben in Havena über elfische Besiedlung des Orklandes, den Ogerzug und den Sturz Tar Honaks bis hin zu Gilia von Kurkums Sieg auf den Vallusanischen Weiden beeinflusst sie seit mehr als dreihundert Jahren viele der bedeutendsten Figuren in der Geschichte Aventuriens.

Angeblich das Kind einer mächtigen Hexe und eines Magiers, besitzt sie offensichtlich das Geheimnis der Unsterblichkeit, das sie vielleicht durch ihre Studien, vielleicht durch die Gnade eines Gottes erworben hat. Einer jungen und heißblütigen Tulamidin gleich weist sie Übermut, Neugierde, Launenhaftigkeit und ein wildes Temperament auf, das sie ein ruheloses Leben mit luxuriösen Häusern in vielen Städten in ganz Aventurien führen lässt. Gerne sucht sie die Nähe der Mächtigen unserer Welt, um ihren übermütigen Spott mit ihnen zu treiben, offenbar ist es ihr liebster Zeitvertreib, Hass und Rachsucht der gedemütigten Personen auf sich zu ziehen. Eine konsequente Agenda konnte ihr bislang zumindest noch nicht nachgewiesen werden.

Geb.: vor mindestens 350 Jahren

Haarfarbe: rabenschwarz *Augenfarbe:* schwarz *Kurzcharakteristik:* vollendete Zauberin und Liebhaberin, brillante Intrigantin

Herausragende Eigenschaften: KL 20, IN 20, CH 21; Neugier, Gabe Prophezeien 16 *Herausragende Talente:* Betören 17, Heilkunde Seele 18, Magiekunde 18, Menschenkenntnis 17, Sternkunde 17, Überreden 18, Tanzen 15, Selbstbeherrschung 16, Geschichtswissen 16; spricht sehr viele lebende und kennt etliche tote Sprachen

Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: (Einfluss, Form, Herrschaft, Illusion) (Zauber mit den genannten Merkmalen meisterlich oder besser, dazu viele weitere (auch seltene) Magier- und Hexenformeln, mehrere Varianten des Adlerschwinge; auf dem Gebiet der Illusion kann Nahema als Freizauberin betrachtet werden; viele magische Sonderfertigkeiten

Besonderheiten: Nahema ist vermutlich die Frau mit den meisten machtvollen Feinden, aber auch Freunden Aventuriens (letztere jedoch rückläufig)

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: vielfältig. Sowohl als mysteriöse Intrigenspinnerin verwendbar, die einen Herrscher ins Lächerliche ziehen möchte, wie auch als Auftraggeberin, um ihren Plänen entsprechende Ereignisse herbeizuführen. Auch als letzte Rettung der Menschheit kann sie dienen, die mit ihrer erschreckenden Machtfülle Unglaubliches bewirken kann — wenn sie nur möchte.

Pagol Greifax von Gratenfels, Wahrer der Ordnung Mittellande

Bereits mit zwölf Jahren trat der jüngste Spross derer von Gratenfels in das Noviziat der Praios-Kirche ein. Das Studium der heiligen Schriften und Prophezeiungen, das er voll Wissendurst und fanatischem Eifer betrieb, ließ ihn erkennen, dass Praios nicht nur der unerbittlich strafende Gott ist, sondern auch der Herr der Gerechtigkeit. Uner-schütterlich ist seine Treue zum Heliadan: So wie er Jarriel Praiotin XII. in den Zeiten des Schismas zur Seite stand, steht er heute zu Hilberian, was ihn aber nicht davon abhält, seine eigene Position in der Praios-Kirche zu festigen und auszubauen. Dass auch seine Glaubensauffassung nahe beim Hilberianismus liegt, bringt ihm freilich immer wieder Anfeindungen aus den Reihen der Erzkonservativen ein.

Geb.: 980 BF

Haarfarbe: schwarz/grau *Augenfarbe:* grau-blau *Kurzcharakteristik:* brillanter Theologe, meisterlicher Politiker; das Sprachrohr des Lichtboten *Herausragende Eigenschaften:*

KL 14, IN 15, CH 15

Herausragende Talente: Geschichtswissen 14, Menschenkenntnis 14, Rechtskunde 16, Selbstbeherrschung 15, Überzeugen 16

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß (die der Praios-Kirche)

Verwendung im Spiel: Seine Eminenz ist der Weg zum Heliadan, Wartezeiten für Audienzen könnten bei ihm ein erträgliches Maß erreichen. Auf seinen Reisen durch die zentralen Provinzen mögen die Helden einem Götterdienst beiwohnen, den er zuvörderst unter Praios' Antlitz abzuhalten pflegt.

Pammi Plotz, Hochstaplerin

Hesindiane von Dallenthin alias Pamina Paligan alias Pamina Pollentrotz — die Namen wechseln wie die Objekte, die die Gaunerin verkauft, stets für knappe Summen wie 99,99 Dukaten. Zu ihren Opfern gehören Kaiserin Alara, König Mizirion und Markgraf Throndwig, jene, die während der Answinkrise beim 'Dukatenhagel' mitspielten, und diejenigen, die ihre Güldenlandaktien "und Inselbeteiligungen im Feuermeer kauften. Zuletzt in Beilunk gesehen.

Alter.: Mitte 40

Haarfarbe: variabel *Augenfarbe:* treublau *Kurzcharakteristik:* eine brillante Betrügerin und Hochstaplerin

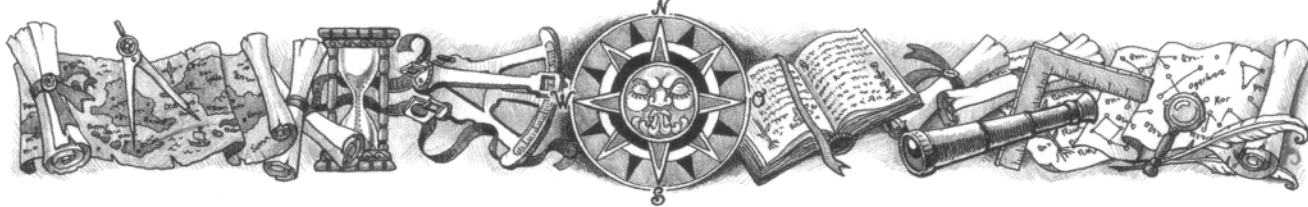
Herausragende Eigenschaften:

KL 16, CH 17; Goldgier

Herausragende Talente: Überreden 20 *Besonderheiten:* ohne es zu wissen eine Magiedilettantin (Bannbaladin, Seidenzunge; Meisterhandwerk Überreden)

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: ansehnlich



FÜRSTIN IRNEGUNDE V. DARPATIEN



KÖNIGIN INGHER VON ALBERNIA



LECHMÍN LUCINA V. HARTSTEEN



ПАНЕМА АІ ТАМЕРЛЕИН



KÖNIGIN ROHAJA VON GARETH



PRINZ ROMIN GALAHAN



STORKO VON GARETH



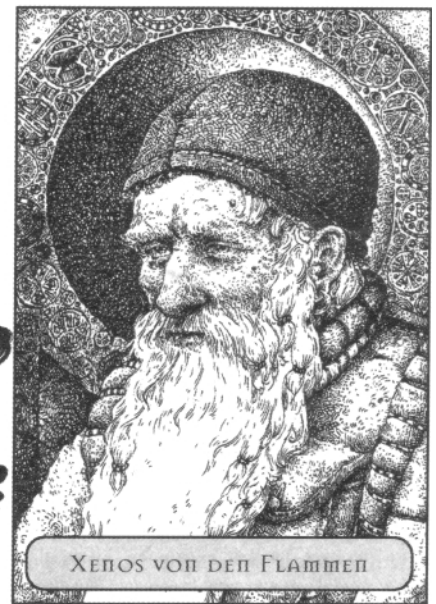
HERZOGIN WALPURGA V. WEIDEN



ALDARE FIRDAYON VON VINSALT



AİLİL GALAHAN, GELIEBTE D. GÖTTIN



XENOS VON DEN FLAMMEN



KÄISERIN AMENE-HORAS



LANDGRAF CROEPAR V. MARVINKO



ERZHERZOG HAKAAN VON HORASIA



İSORA VON ELEPVİNA



KARITĀNĪN HARİKA VON BETHANA



HALDANA VON İLMENSTEIN



Verwendung im Spiel: eine liebenswürdige Schurkin, um reichen Helden das Geld aus der Tasche zu ziehen und sie immer wieder aufs Glatteis zu führen

Prishya von Garlichgrötz zu Grangor, Convocata Prima der Großen Grauen Gilde des Geistes

Die Verwandte der Grangorer Grafen und Spektabilität der Akademie der Hohen Magie zu Punin ist der Grauen Gilde eine respektierte Führerin geworden, die die Interessen der Zaubererzunft in ganz Aventurien würdig vertritt, auch wenn sie sich häufig nach ihrer Zeit als Forscherin zurücksehnt..

Geb.: 955 BF

Haarfarbe: silbergrau *Augenfarbe:* blaugrau

Kurzcharakteristik: brillante Metamagierin, Rednerin, Organisatorin und vollendete Lehrerin der Magie

Herausragende Eigenschaften: KL 19, CH 16

Herausragende Talente: Lehren 18, Magiekunde 19, Sprachenkunde 14; spricht viele aktuelle und kennt etliche alte Sprachen

Wichtige Zauberkünste und Rituale: (Hellsicht, Illusion, Metamagie) meisterlich in ihren drei Merkmalen, allerdings ein wenig 'eingesetzt', was die magische Praxis angeht; kennt etliche esoterische magische Sonderfertigkeiten

Beziehungen: immens (in Magier- und Gelehrtenkreisen)

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Prishya mag Beraterin oder Helferin bei magischen Problemen sein, eines jedoch ist sie immer: eine strenge Lehrmeisterin.

Rapherian von Eslamshagen, Großinquisitor des Mittelreichs

Der asketisch hagere ehemalige Bannstrahler mit der langen Haarmähne trat mit einem Paukenschlag ins Licht der Öffentlichkeit, als er sich gleich nach seiner Ernennung zum Nachfolger Dexter Nemrods mit Herzog Jast Gorsam (damals Parteigänger Hilberians) duellierte – und an dieser kompromisslosen Art des Auftretens, die ihm in Adel und Bürgertum viele Feinde schaffte, hat sich seitdem auch nichts geändert. Vielleicht ein wenig zu sehr von Rechtsglauben und Verfolgungswahn geprägt, ist er doch erfolgreich, was das Aufspüren schwarzmagischer Umtriebe angeht.

Geb.: 966 BF

Haarfarbe: blauschwarz *Augenfarbe:* schwarz

Kurzcharakteristik: kompetenter Geweihter, brillanter Jurist

Herausragende Eigenschaften: MU 17; Jähzorn, Einbildungen

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 13, Rechtskunde 17, Schwerter 14, Überzeugen 13

Beziehungen: sehr groß (Befehlsgewalt über die

Inquisition, starker Einfluss bei den Bannstrahlern, Einfluss beim Kaiserhaus)

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: als eine der 'Grauen Eminenzen' im Hintergrund der Reichspolitik, vor allem im Kampf gegen die Schwarzen Lande und barbaradianische Infiltrationsversuche; allerdings der reaktionären Fraktion der Praios-Kirche zuzuordnen

Rhianna Conchobair, Gräfin von Winhall

Als Bastardtochter Raidri Conchobairs (und der im horasischen Exil lebenden Isora von Elenvina) stellt Rhianna das Pulverfass im Königreich Albemia dar. Eher im Sinne der Mutter denn des Vaters erzogen, hält sie nicht viel von Moral und Ehre, sondern bevorzugt Macht und Einfluss.

Geb.: 1. Pra. 994 BF

Haarfarbe: dunkelblond *Augenfarbe:* braun

Kurzcharakteristik: kompetente Herrscherin, brillante Lügnerin

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 15

Herausragende Talente: Staatskunst 12, Überreden 14

Besonderheiten: (nahezu unbekannt) Tochter der verstorbenen Isora von Elenvina

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Rhianna ist der Unruhefaktor der Provinz, die fast alles für einen Zugewinn an Macht und Einfluss täte. Trotz allem versteht sie sich exzellent darauf, Lippenbekenntnisse auf König(in) und Albemia zu leisten.

Rohaja von Gareth, Kronprinzessin des Mittelreichs, Königin von Garetien, Kosch, Almada und Darpatien

Was den Sinn für das Regieren und die Gerechtigkeit angeht, schlägt die Erbin des Kaiserthrons zu Gareth – zum Glück für das Reich – sehr nach ihrer Mutter, der Reichsregentin. Rohaja hat zudem die Wildheit ihrer Vorväter Perval und Reto geerbt. Befehle trägt sie diplomatisch vor, doch dem Klang der Stimme ist leicht zu entnehmen, dass kein Widerspruch geduldet wird. Am 1. Praios 1029 wird Rohaja zur Kaiserin des neuen Reiches gekrönt. Nicht verschwiegen werden soll, dass Rohaja, wie früher auch schon ihre Mutter, von klein auf im Umgang mit dem Schwert geübt wurde.

Geb.: 26. Rahja 1008 BF

Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* rehbraun

Kurzcharakteristik: kompetente Herrscherin, bisweilen übermütig, aber gerecht

Herausragende Eigenschaften: CH 14; Jähzorn

Herausragende Talente: Etikette 10, Reiten 11, Staatskunst 10, Überzeugen 10

Besonderheiten: Rohaja und ihre Schwester Ypolitia verbindet ein geistiges Band: Auch wenn sie fern voneinander weilen, spürt die eine sofort, wenn der anderen ein Leid geschieht. Ansonsten siehe Reichsregentin Emer.

Beziehungen: immens

Finanzkraft: immens

Verwendung im Spiel: Als echte Prinzessin kann Rohaja von den Helden (einmal im Heldenleben!) gerettet werden; ansonsten siehe Reichsregentin Emer.

Romin Galahan, Prinzgemahl der albernischen Königin, Fürst von Kuslik (im Exil)

Der Sohn der gestürzten Fürstin Kusmina von Kuslik und Prinzgemahl der albernischen Königin Inher hält auch im Havener Exil seine Ansprüche auf den Kusliker Thron und das Banner des Hauses Galahan hoch; ganz gleich, wie das Verhältnis zwischen Gareth und Vinsalt belastet. Mit – mittlerweile stirnrunzelnder – Duldung seiner auf Unabhängigkeit bedachten Gattin wirbt er immer wieder Kämpfer an, um an ihrer Spitze Vorstöße ins Horasreich (eine Zeit lang auch gegen Nostria) zu unternehmen, auch wenn er wenig echte Erfolge erlebt.

Geb.: 987 BF

Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* grün

Kurzcharakteristik: ein meisterlicher Werber für seine Sache und unerfahrener Heerführer

Herausragende Eigenschaften: CH 16 *Herausragende Talente:* Überzeugen 14 *Beziehungen:* groß

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Romin ist ein charmanter Sturkopf, der keinen Frieden ohne Gerechtigkeit für seine Familie will – das macht ihn ebenso leicht zum Auftraggeber wie zum Gegner der Helden.

Saldor Sohn des Sablon aus der Sippe Foslarin, Convocatus Primus des Bund des weißen Pentagramms

Der reichstreue Saldor, der der ehemaligen Beilunker Kampfmagier-Akademie seit über 30 Jahren vorsteht, brachte es mit zwergischer Entschlossenheit an die Spitze der Gilde. Er gilt als sehr konservativ und schätzt Ungehorsam noch weniger als Versagen.

Geb.: 952 BF

Haarfarbe: braun *Augenfarbe:* grau

Kurzcharakteristik: brillanter Kampfmagier; ein dickköpfiger Bekämpfer der Schwarzen Magie

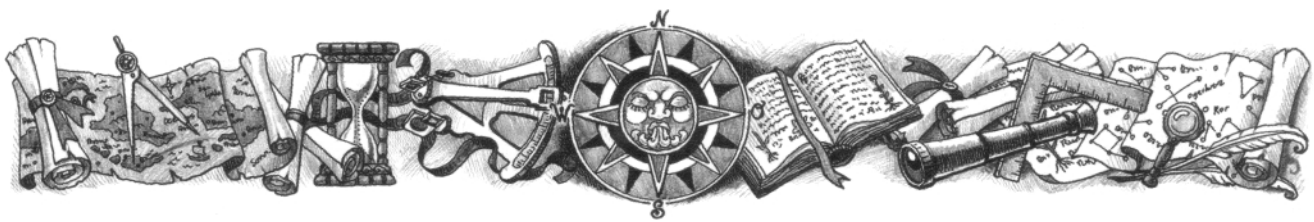
Herausragende Eigenschaften und Nachteile:

MU 17, KL 15, KK 15; Jähzorn

Herausragende Talente: Lehren 13, Magiekunde 14, Selbstbeherrschung 12, Stäbe 14

Wichtige Zauberkünste und Rituale: (Schaden, Eigenschaften, Antimagie) fast alles Schadenszauber meisterlich bis vollendet

Besonderheiten: Bei Zwergen nicht sehr angesehen, da es ihrer Meinung nach typisch



menschlich-unvernünftig ist, einen solch 'jungen Burschen' in eine derart hohe Position zu setzen. *Beziehungen:* sehr groß (beim Bund des weißen Pentagramms; bei anderen Magiern ansehnlich *Finanzkraft:* groß *Verwendung im Spiel:* als schwer zu handhabender Verbündeter, Ratgeber im Kampf gegen jede schwarze Magie oder als Retter aus der Not zu verwenden

Selindian Hal von Gareth, kaiserlicher Prinz

Schon die Umstände seiner Geburt waren höchst bemerkenswert: Reichsregentin Emer brachte ihren Sohn kurz nach einem Kampf gegen die Schwarzpelze im Weidenschon auf die Welt. Wen wundert es da, dass auch die spätere Entwicklung des Prinzen nicht ganz in gewohnten Bahnen verlief: Selindian Hal ist klug, aber auch scheu, geräuschempfindlich, schlaflos; er spricht mit Geistern und entwickelt einen wahren Heißhunger auf rohes Fleisch. Zur Zeit ist er am häufigsten in Almada zu finden, wo die Stände ihn als den eigentlichen König ihres Landes sehen.

Geb.: 12. Phex 1011 BF

Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* dunkelbraun

Kurzcharakteristik: trotz seiner Jugend ein kompetenter Diplomat

Herausragende Eigenschaften und Nachteile: CH 12; Raumangst 7

Herausragende Talente: Schleichen 10, Sich Verstecken 11, Überreden 10

Wichtige Zauberkünste und Rituale: kann

Kontakt zu Geistern aufnehmen

Besonderheiten: Magier und Medici streiten sich darüber, ob auf dem Prinzen ein orkischer Fluch liegt.

Beziehungen: immens

Finanzkraft: immens

Verwendung im Spiel: Die Helden könnten den Prinz auf Reisen begleiten. Ansonsten ist sein Einsatz nur während eines Abenteuers plausibel, das direkt am Kaiserhof spielt.

Sidrona Mengreyth, Alchimistin

Die Tochter des berüchtigten Aluris Mengreyth, der mittlerweile einer der Schergen des Schwarzen Drachen ist, verbrachte ihre Jugend zusammen mit ihrer Mutter in Brabak und erlernte ihr Handwerk in der Labors des Roten Salamanders, wo auch — jedoch spät — ihre magische Begabung entdeckt wurde. Seit ihrer Freisprechung zieht sie scheinbar rast- und ruhelos durch Aventurien, um in den verschiedensten großen Städten zeitweise ihre Kunst auszuüben — und um bei gelehrten Häuptern zu erkunden, ob es nicht eine Möglichkeit gäbe, die Seele ihres Vaters zu retten.

Geb.: 994 BF

Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* grau *Kurzcharakteristik:* brillante Alchimistin *Herausragende Talente:* Alchimie 16, Pflanzenkunde

14, Heilkunde Gift 13, Schätzen 10 *Wichtige Zauberkünste:* alchemistische Viertelzauberin mit den Übernatürlichen Begabungen Memorans und Odem *Besonderheiten:* kann nach Meisterwillen über diverse (auch seltene) Tränke verfügen *Beziehungen:* hinlänglich ((einfluss)reiche Kundschaft)

Finanzkraft: ansehnlich (und bereit, dies zu zeigen)

Verwendung im Spiel: eine verantwortungsvolle Wissenschaftlerin, die jedoch nicht frei von Eitelkeit ist; sowohl als Auftraggeberin zur Beschaffung obskurer Zutaten als auch als Quelle für das ein oder andere Elixier geeignet

Storko von Gareth, kaiserlicher Prinz

Der jüngste Bruder Kaiser Retos ist eine schillernde Persönlichkeit. Von seinem Vetter Bardo und der Base Cella wurde er nach Al'Anfa abgeschoben, ein Schicksal, das vielen missliebigen Mitgliedern adliger Familien beschieden war, konnte man doch hoffen, dass der Aufenthalt in der Rabenstadt mit einem unnatürlichen Tod endete. Der 'samtene Prinz' hat jedoch überlebt und dabei gelernt, sich auch auf allerdünnstem Eis zu bewegen; er kehrte unter der Regentschaft seines Bruders Reto zurück. Storko hat keine offizielle Funktion bei Hofe, übernimmt aber bisweilen heikle diplomatische Aufgaben.

Geb.: 952 BF

Haarfarbe: grau/weiß *Augenfarbe:* braun

Kurzcharakteristik: brillanter Diplomat

Herausragende Eigenschaften und Nachteile: IN 15, CH 15; Totenangst 5

Herausragende Talente: Etikette 16, Menschenkenntnis 15, Staatskunst 15

Besonderheiten: Storko kann nach Maßgabe des Meisters diverse Schätze, Dokumente oder Artefakte besitzen.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Storko ist der ideale Auftraggeber am Kaiserhof oder kann eine unterschaubare Rolle in einem Intrigenabenteuer spielen.

Talimee Nebelstern, Meisterdiebin 'Silberkatze' wird die Halbfelbe genannt, und katzengleich kann man sie bisweilen über die nächtlichen Dächer Gareths huschen sehen. Während des Orkensturms als Anführerin einer 'Räubermiliz' zur 'Heldin von Gareth' aufgestiegen, meidet sie heutzutage das wenig einträgliche Licht der Öffentlichkeit, sondern geht wieder ihrem Hauptgewerbe nach: dem Einbruchdiebstahl bei den Reichen und Mächtigen, dort, wo im Namen des Flinken noch Verstand und Geschicklichkeit gegen Wächter und Fallen ausgespielt werden können.

Ihre 'heiße Ware' versilbert die Meisterdiebin außerhalb der Stadt, denn als 'Auswär-

tige' will sie wenig mit den Hehlern der großen Banden zu schaffen haben. Außerdem haben ihr entweder ihre zeitweilige Tätigkeit in Punin oder ihr Erfolg bereits eine Fehde mit den Almadanern eingetragen ...

Geb.: 986 BF

Haarfarbe: silberweiß *Augenfarbe:* blau

Herausragende Eigenschaften: IN 15, GE

17,

FF 17; Neu- und Goldgier; Gabe Gefahreninstinkt *Herausragende Talente:* viele körperliche Talente meisterlich bis brillant, Fechtwaffen 15, Gassenwissen 14, Schätzen 14, Schlösser Knacken 20, Taschendiebstahl 12, Überreden 14, Wurfwaffen 15, Gefahreninstinkt 11, Sinnenschärfe 15

Wichtige Zauberkünste: Magiedilettantin mit den Übernatürlichen Begabungen Axxeleratus, Exposami und Standfest, Magisches Meisterhandwerk (Klettern, Körperbeherrschung, Orientierung, Schlösser Knacken), Schutzgeist

Beziehungen: hinlänglich (hat gute Kontakte zu Arrius von Wulffen, kennt einige Hehler außerhalb Gareths)

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: die klassische unabhängige Diebin, die in vollem Phexvertrauen auch schwierige Aufträge annimmt; kann — für gutes Geld — die ein oder andere 'Besorgung' erledigen; eventuell als Mentorin eines jungen Spieler-Diebes

Walpurga von Löwenhaupt, Herzogin von Weiden

Der Krieg gegen den Dämonenmeister hat Walpurga Gemahl, Vater und unzählige Lehnslente geraubt. Als Überbringerin von Borbarads Greifenbalg und des Leichnams Brin von Gareths verdankt ihr die 'Walpurgasbotschaft', heutzutage stehende Redewendung, ihren Namen; sie selbst verlor bei diesen Ereignissen fast den Verstand — man sagt, noch heute spreche sie mit dem toten Vater.

Geb.: 10. Efferd 990 BF

Haarfarbe: hellblond *Augenfarbe:* blau

Kurzcharakteristik: kompetente Herrscherin, meisterliche Kriegerin

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KK 15

Herausragende Talente: Lanzenreiten 14,

Rechtskunde 12, Selbstbeherrschung 14,

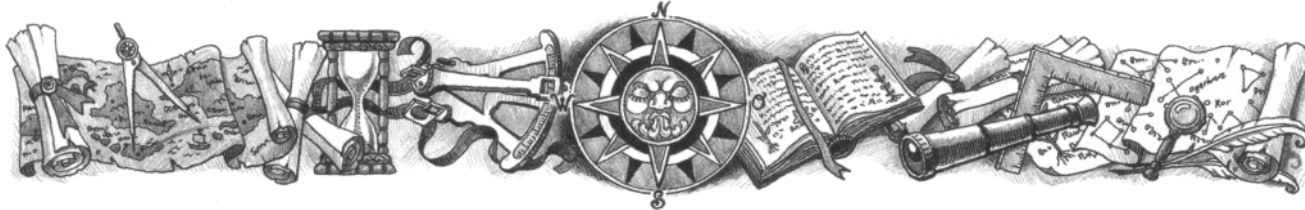
Zweihandschwerter 15

Besonderheiten: Rechtsgelehrte

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: eine Herzogin zum Anfassen: Als Auftraggeberin, Gefährtin auf einer (wichtigen) Queste oder Richterin ist Walpurga vielseitig einsetzbar.



**Yangold di Lazaar,
Reporter des Aventurischen Boten**

Der gebürtige Kusliker diente seit seinem vier-zehnten Lebensjahr bei den Kusliker Seesöldnern als Trommler und Botenjunge und setzte sich bei einem Landgang in Havena von seiner Einheit ab. Sein schreiberisches Geschick, seine schnelle Auffassungsgabe in Heeresdingen und sein Talent, bei aller Wahrheitsliebe auch patriotisch-aufmunternde Texte verfassen zu können, brachten ihm bald Aufträge des *Aventurischen Boten* ein, in dessen Auftrag er seit dem Orkensturm alle Schlachtfelder der Neuzeit bereiste. Er scheut sich auch nicht, mit Spähtruppen und Kurieren oder dem 'verlorenen Haufen' zu ziehen, wenn es spektakuläre Geschichten niederzuschreiben gibt.

Geb.: 991 BF

Haarfarbe: braun Augenfarbe: braun Kurzcharakteristik: meisterlicher Kriegsberichterstat-ter

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 14

Herausragende Talente: Geographie 12,

Kriegskunst 13, Kryptographie 10, Sa-

gen/Legenden 13, Schriftlicher Ausdruck 14

Beziehungen: hinlänglich (über seine Artikel; zudem ist er als Boten-Berichterstat-ter natürlich der KGIA zugehörig)

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Ansprechpartner, wenn es um die Taktiken verschiedener Gegner oder um Hintergrundinformationen zur Militärstruktur fremder Länder geht; schwer aufzufinden, da häufig unterwegs

Yolana von den Rotwassern, Hexe

Die alte Hexe lebt am Westhang der Schwarzen Sichel in einer Ruine am Ursprung der Rotwasser, mit ihrer Tochter Raxia zusammen, und bot einst Luzelin in Weiden die Stirn. Nun ist Luzelin tot, und die Dämonologin tanzt auf dem Grab der einst machtvollen Feindin. Yolana und ihrem kleinen Zirkel sagt man einen Bund mit dem Schänder der Elemente nach, mit dessen Hilfe sie ihr Domizil in eine uneinnehmbare Festung verwandelt haben soll.

Geb.: 11. Ing. 964 BF

Haarfarbe: eisgrau Augenfarbe: blau Kurzcharakteristik: eine Hexe, die mit dämonischen Kräften im Bunde steht; meisterliche Beschwö-
rin

Herausragende Eigenschaften: MU 18, CH 16

Herausragende Talente: Magiekunde 13, Sich

Verkleiden 14, Sternkunde 12, Überreden 16

Wichtige Zaubertätigkeiten: (Beschwörung, Dämonisch) viele passende Beschwörungen meisterlich; Große Gier 12, Harmlose Gestalt 12

Besonderheiten: verholzende Haut (zunächst an den Füßen)

Beziehungen: unter Hexen ansehnlich Finanzkraft: hinlänglich (durch dämonisches Wirken)

Verwendung im Spiel: Yolana ruft mit den Mächten Widharcals Sturm, Hitze oder Missgeburten in den Dörfern hervor, die ihre Missgunst erregt haben, und schickt üble Dämonen in die Schwerter oder Werkzeuge von jenen, die sie vernichten wollen.

**Zadig von Volterach,
ein 'Auge des Namenlosen'**

Von den Augen des Namenlosen heißt es, dass sie das Mal ihres Herren in Gestalt eines seiner Augen tragen. So ist auch ein Auge Zadigs ein lichtlos finsterner Schacht, der ins Nichts führt. Derjenige, auf den sein Blick fällt, hat meist sein Leben verwirkt, denn der von Traumbildern, Ahnungen und Befehlen geleitete Zadig, 'der auf fremden Altären opfert', ist einer der höchsten Diener seines Herren auf Aventurien.

Geb.: 921 BF

Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: eine Urgewalt des Bösen, die fleischgewordene Gnadenlosigkeit und Rachsucht seines göttlichen Herrn

Herausragende Eigenschaften: MU 20 Herausragende Talente: kennt die Namen verschiede-

ner Dämonen des Namenlosen. Besonderheiten: ein Auge des Namenlosen. Reittier: schwarzes Einhorn

Beziehungen: ansehnlich; wenn er vor Ort einen Kult gegründet hat: sehr groß!

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: ein mächtiger Gegner, den ausschließlich eine Gruppe wahrer Helden bezwingen kann. Und dennoch kann es sein, dass er wiederkehrt — belebt durch den ewigen Hass seines Herrn.

PERSÖNLICHKEITEN DER ZWERGE

**Albrax Sohn des Agam,
Hochkönig der Zwerge**

Der jüngere Bruder Aromboloschs lebte lang als Söldneroberst der Kor-Knaben und lernte so viel über Strategie und Taktik, dass er schließlich von allen Zwergenvölkern zum Hochkönig und Heerführer gegen die Schwarzen Horden gewählt wurde. Sein wichtigstes Heerlager liegt in Weiden bei Pfalz Donnerschack in der Schwarzen Sichel. Er ist Meister im Einsatz von Fernkampftruppen.

Geb.: 757 BF

Haarfarbe: grau Augenfarbe: blau Kurzcharakteristik: brillanter Stratege und Anführer

Herausragende Eigenschaften: MU 18, KK 21 Herausragende Talente.: Armbrust 18, Kriegskunst 17,

Belagerungswaffen 14, Mechanik 12 Beziehungen:

groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Albrax ist ein alter Haudegen, der am liebsten immer noch in vorderster Reihe kämpfen würde, an die Rolle eines Ober-

kommandierenden hat er sich nur mühsam gewöhnt. Helden werden ihn am ehesten erleben, wenn er Sonderaufträge erteilt oder mit anderen Veteranen zechen will.

Arombolosch Sohn des Agam

Der alte König der Ambosszwerge ist inoffizieller Friedensrichter der ganzen Zwergenheit und ergänzt so das Können seines Bruders, des Hochkönigs Albrax. Arombolosch ist ein weiser und väterlicher Berater der übrigen Zwergenkönige, aber auch der beste Waffenschmied seines Volkes und damit wohl Aventuriens.

Geb.: 738 BF

Haarfarbe: grau Augenfarbe: blau Kurzcharakteristik: vollendeter Waffenschmied und meisterlicher Vermittler

Herausragende Eigenschaften: KL 16, FF 20 Herausragende Talente: Rechtskunde 16, Grobschmied (Waffenschmied) 24

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: immens

Verwendung im Spiel: Arombolosch besitzt die Weisheit des Alters

und kann Menschen ein guter Ratgeber sein — zumal er hoffen kann, seine neuen menschlichen Freunde nicht ebenso zu überleben wie viele andere zuvor.

**Xenos von den Flammen,
Sohn des Xoniosch, Geode**

Ein uralter, ehrfurchtgebietender Zwerg mit weißem Bart und Haar, in dessen gemeißeltem Gesicht nur die grauen Augen Leben verraten — ein lebenslustiger, trinkfester und geselliger Wanderer, den man selten ohne die schöne Firmelfe Ayalamone Silberstreif und den Weißen Berghund Tark sieht. In beiden Fällen ist man einem der ältesten und machtvollsten Geoden Aventuriens begegnet, der sich dem Feuer in all seiner Sprunghaftigkeit verschrieben hat. Der Brillantzwerg, der selbst unter seinen Verwandten allein schon durch die liebevolle Beziehung zu Ayalamone einen zweifelhaften Ruf genießt, ist trotz aller Widersprüchlichkeit immer ein aufrechter Diener der Erde und ein bitterer Gegner aller verderbten Herren der Erde.



Geb.: 121 BF

Haarfarbe: weiß Augenfarbe: grau Kurzcharakteristik: vollendeter Feuergeode (Dienster Sumus)

Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 19, CH 17, AG 0

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 18, Zechen 14, Wildnisleben 17, Heilkunde Seele 15, Prophezeien 11

Wichtige Zauberefertigkeiten und Rituale: Er ist unübertroffener Feuerelementarist; zudem beherrscht er die meisten Druiden- und etliche

Hexensprüche meisterlich, alle druidischen und geodischen Rituale und einige alte, sonst vergessene Sprüche.

Verwendung im Spiel: Xenos kann Ratgeber, Auftraggeber und auch einmal ein — schwierig zu führender— Gefährte sein.

PERSÖNLICHKEITEN DES HORASREICHS UND DER ZYKLOPENNISELN

Abelmir von Marvinko,

Staatsminister des Horasreichs, Erzwissensbewahrer der Hesinde-Kirche Der Staatsminister vertritt die Kaiserin und führt die horasische Außen-, Staats- und Geheimpolitik. Der jüngere Bruder Graf Croenars zählt zu den Hesindepatrioten und gilt als der Kaiserin gegenüber völlig loyal. Er regiert listenreich mit Zuckerbrot und Peitsche, um weder die Achtung noch den Gehorsam des Volkes zu verlieren, das er zudem mit Flugblättern und Gazettenmeldungen vortrefflich manipulieren kann. Der massige, stiernackige Mann trägt gerne staatsstreu grün-goldene Gewänder.

Geb.: 978 BF

Haarfarbe: braun Augenfarbe: blassblau Kurzcharakteristik: brillanter Staatsmann und Planer

Herausragende Eigenschaften: KL 17 Herausragende Talente: Staatskunst 15, Schriftlicher Ausdruck 11

Besonderheiten: Seine Eminenz war vor der Weihe Weißmagier und hat seine Astralkraft verloren.

Beziehungen: immens

Finanzkraft: immens

Verwendung im Spiel: Abelmir verkörpert die horasische Politik und ist daher zwangsläufig ebenso Initiator wie Zielscheibe von Intrigen aller Art.

Aillil Andara Galahan,
mehrfache Geliebte der Göttin

Die charmante und wunderschöne Comtessa von Honingen galt schon früh als unkonventionell, doch begabt, so dass sie im Dienste des albernischen Königreiches als Diplomatin eingesetzt wurde. Mit Anfang zwanzig von Rahja in die Weihe berufen, gilt sie momentan als eine der vielversprechendsten Geweihten der Göttin — will heißen, mit der Chance auf häufige Wiederwahl.

Geb.: 1. Rah. 996 BF

Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: blau Kurzcharakteristik: kompetente Intrigantin, meisterliche Diplomatin, vollendete Verführerin

Herausragende Eigenschaften: IN 15, CH 17

Herausragende Talente: Betören 16, Galanterie 12, Menschenkenntnis 12, Tanzen 15, Singen 12, Staatskunst 11

Besonderheiten: Schwester der Gräfin von Honingen, zum Viertel elfisch

Beziehungen: groß

Finanzkraft: immens

Verwendung im Spiel: Als Geliebte der Göttin zieht Aillil viel durch Aventurien und besucht die Tempel. In Belangen Rahjas kann sie als Auftraggeberin für wichtige Questen dienen, aber auch als Verführerin mit Hintergedanken im Sinne ihrer Göttin.

Aldare Firdayon von Vinsalt,
Kronprinzessin des Horasreichs

Die Kronprinzessin des Horasreichs, Baroin von Aldyra etc. hat die Laufbahn einer Hesinde-Geweihten (sie ist Hohe Lehrmeisterin) zugunsten der Vorbereitung auf die kommende Königswürde abgebrochen, ist jedoch immer noch in allerlei hesindianischen Angelegenheiten aktiv und gilt als Verfechterin eines eher kosmopolitischen Kurses des Horasreichs, innenpolitisch jedoch mittlerweile recht selbst- und machtbewusst. Sie ist mit dem Landherren von Khômblick vermählt, mit dem sie auch einen Sohn — Khadan Varsinian mit Namen — hat; bei Hofe zeigt sie sich jedoch meist mit ihrer Gefährtin Rinaya von Punin oder einer Favoritin.

Geb.: 989 BF

Haarfarbe: hellblond Augenfarbe: eisgrau

Kurzcharakteristik: kompetente Hesinde-Geweihte und Kronprinzessin

Herausragende Eigenschaften: IN 16, CH 15

Herausragende Talente: Etikette 14, Sprachen 13, Staatskunst 14, Rechtskunde 12, Geschichtswissen 11

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: als nicht-intrigante Vertreterin des Horasreichs; üblicherweise ist sie es, die Orden und Ehrungen des Kaiserhauses vergibt, bei Stapelläufen oder Institutseröffnungen präsidiert; sehr selten auch in gelehrten Salons anzutreffen.

Alrigia Costermana ya Gravinella,
Signora, Kolonelya des 'Wilden Haufens'

Eigentlich Alrike Costermana mit Namen, hat die drahtige Grangorerin und Tochter einer Familie von Phecadischiern eine liebevolle Beispielkarriere durchlaufen: von einer Gemeinen im Grangorer Regiment Phecadigarde über den Dienst bei der Horaslegion, als Leibwächterin Erzherzog Timors und schließlich als Rittmeisterin bei den Drôler Gardereitern bis hin zur eigenen Einheit, eines eigentlich in Chababien beheimateten und momentan dem Senat von Drôl verpflichteten Söldnerhaufens, den sie ihrem Vorgänger bei einem Ehrenhändel abnahm.

Duelle sind ohnehin ein wichtiger Teil des Lebens von Signora Costermana, die genauso häufig in Drôl selbst — wo sie höflich parliert, ein wenig intrigiert und sich mit den Senatoren arrangiert, dabei ein wenig duelliert — wie in der Garnison ihrer Einheit in Drunidet anzutreffen ist, wo sie sich bisweilen echauffiert (flucht wie ein Rollkutscher), gerecht commandiert (ihren Haufen mit Zuckerbrot und Peitsche zusammenhält) und sich ab und an mit vorwitzigen Mengbillaner 'Botschaftern' duelliert (vulgo: ihnen die Fresse poliert).

Geb.: 991 BF

Haarfarbe: dunkelbraun Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: meisterliche Söldnerkommandantin, brillante Duellantin

Herausragende Eigenschaften:

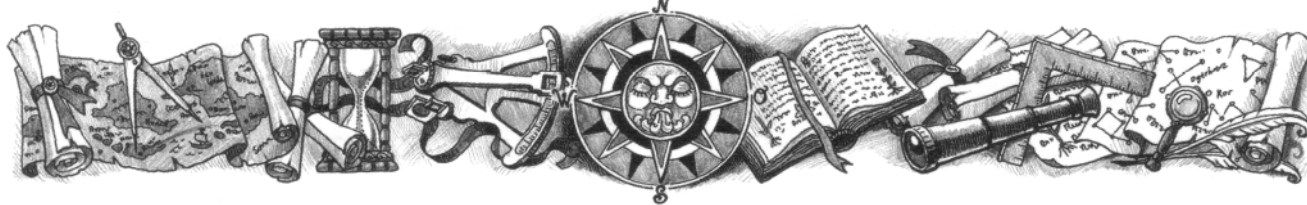
MU 16, CH 15, GE 16

Herausragende Talente: verschiedene Kampftechniken kompetent (bevorzugt die Kombination Kusliker Säbel und Buckler bzw. ihre zwei Balestrinas), Menschenkenntnis 13, Reiten 11, Etikette 10, Kriegskunst 11

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: eine angesehene Kommandantin, unter der ein junger Spielerheld gedient haben könnte; als Auftraggeberin bei Erkundungsmissionen am Loch Harodrôl; vor allem aber, um die horasischen Verhältnisse aus ein wenig Distanz zu beleuchten



Amene III. Firdayon von Vinsalt, Horas, Kaiserin des Horasreiches, Königin von Yaquiria

Die kluge und energische Herrin über eines der größten Reiche Aventuriens ist eine harte Politikerin, die ihr Leben ganz der Mehrung der horasischen Größe unterordnet und ihr zerstrittenes Königreich zum hochmodernen Kolonialreich umgeformt hat. Den sie umgebenden Pomp und Prunk schätzt die fast immer reserviert auftretende Regentin eher als Machtmittel denn als Luxus, und sogar ihre verschiedenen höfischen Liebhaber hat sie aus politischen Gründen ausgewählt. Trotz ihrer Pflege durch das Anatomische Institut haben die Jahre harter Regentschaft ihre Spuren hinterlassen, und so keimen immer wieder Gerüchte um einen baldigen Rücktritt der Monarchin auf.

Geb.: 966 BF

Haarfarbe: dunkelbraun *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: vollendete Politikerin und Staatslenkerin

Herausragende Eigenschaften: KL 16 *Herausragende Talente:* Etikette 16, Menschenkenntnis 16, Staatskunst 18

Beziehungen: immens

Finanzkraft: immens

Verwendung im Spiel: Die Horaskaiserin handelt nicht, sondern lässt von ausgewählten Beauftragten handeln; daher wird man sie entweder bei höfischen Anlässen erblicken können oder, weit seltener, als der für eine Aufgabe geeignete Kandidat einen Befehl erhalten.

Croenar von Marvinko, Landgraf vom Sikram

Der ältere Bruder des Staatsministers ist seit jeher stolz und eigensinnig und grenzenlos ehrgeizig: Immerhin wurde das Haus Marvinko einst von den Firdayons um die Königskrone betrogen, wie er glaubt. Der Graf hatte seine Finger in manchem Umsturzversuch und soll auch heute noch gute Beziehungen zu einflussreichen Leuten wie Amir Honak, Hasrabal von Rashdul oder Prinz Romin Galahan haben.

Geb.: 978 BF

Haarfarbe: braun *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: ein brillanter Intrigant
Herausragende Eigenschaften und Nachteile: IN 15; Arroganz, Vorurteile

Herausragende Talente: Staatskunst 12, Überreden 16

Beziehungen: groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Der ewige Ränkeschmied pflegt Kontakte zu Verschwörern aller Art, um sie gegeneinander auszuspielen und sich dabei immer abzusichern: Nur durch absolute Skrupellosigkeit gegen Mitwisser hat er alles überstehen können.

Cusimo von Garlischgrötz, Herzog von Grangor

Der Herzog ist ein immer noch tollkühner Draufgänger, der Fechten und Reiten, Zechen und Feiern, Wetten und Spielen, Liebschaften und Wettkämpfe schätzt und Staatsdinge verabscheut. Er mag den Umgang mit Menschen aus dem Volke und zerstört mit seiner Neigung, alles mittels seines Charmes selber zu erledigen, oft blitzschnell die politischen Planungen seiner Räte.

Geb.: 973 BF

Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: ein kompetenter Lebe- und lausiger Staatsmann

Herausragende Eigenschaften und Vorteile:

CH 16; Ortskenntnis Grangor (auch die dunklen Gassen und Waate)

Herausragende Talente: Betören 13, Fechtwaffen (Florett) 20, Gassenwissen 10, Zechen 12; *diverse Kampf-Sonderfertigkeiten*

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Herzog Cusimo ist ein vollendeter Florettfechter und bekannter Herzensbrecher, dessen Siege und Eroberungen schon legendär sind. Vor allem aber ist er der zugänglichste Provinzherr des Horasreiches, der mit jedermann rasch eine – zumindest lose-Freundschaft schließt, in der Politik ist diese Freundschaft aber eher eine Bürde als von Nutzen.

Eolan von Berlinghân, Herzog von Methumis

Der Herzog ist als Staats-Justiziar Oberster Richter am Staatsgericht, ein sehr passendes Amt, ist er doch ein großer Staatstheoretiker und besitzt Gespür für die Praxis. In seinem Herzogtum ist er sehr beliebt, denn als begabter Vermittler in Streitfällen und Förderer der Bildung tut er viel für Frieden und Wohlstand.

Geb.: 981 BF

Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* grau
Kurzcharakteristik: ein brillanter Staats- und Rechtstheoretiker

Herausragende Eigenschaften: KL 16 *Herausragende Talente:* Rechtskunde 17, Staatskunst 14

Beziehungen: groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Eolan ist als Pedant oft das Opfer dreister Intrigen, da er sich viele Ungesetzlichkeiten einfach nicht vorstellen kann.

Efferdan ui Bennain, Hüter des Zirkels und Prinz von Albernia
Früher galt Efferdan als unauffälliger Träumer und verbohrt Gelehrter der ozeanischen Tier- und Pflanzenwelt. Der Bruder König Cuanus kämpfte Zeit seines Lebens

gegen die Necker-Sklavenhändler und -halter, man munkelt sogar, er sei mit einer Neckerin liiert. Seit Travia 1022 BF Hüter des Zirkels der Bruderschaft von Wind und Wogen, gilt er den Gläubigen als wahres Geschenk Efferds.

Geb.: 1. Eff. 984 BF

Haarfarbe: weißblond *Augenfarbe:* meerblau
Kurzcharakteristik: vollendeter Gelehrter der ozeanischen Tier- und Pflanzenkunde

Herausragende Eigenschaften: IN 18 *Herausragende Talente:* Pflanzenkunde 16, Schwimmen 16, Tierkunde (Meeresgetier) 18

Besonderheiten: Wirkt immer noch wie Mitte zwanzig

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: groß, als Vorsteher der Efferd-Kirche *Verwendung im Spiel:* Als höchster Efferd-Geweihter Aventuriens kann Efferdan als Auftraggeber für besonders delicate Abenteuer um die Efferd-Kirche oder Meermenschen verwendet werden. Sowohl in Bethana als auch in Havena ist er häufig anwesend.

Fiaga ya Terdilion, Gräfin zu Belhanka

Die einstige Abenteuerin und spätere Reederin hat einen rasanten Aufstieg erlebt, der in ihrer Ehe mit dem verarmten und entmachteten Grafen Mondino Torbenias von Crasulet zu Belhanka gipfelte. Der Bund zwischen dem eleganten und oberflächlichen Lebemann und der bodenständigen Kaufherrin verschaffte ihm eine üppige Apanage und ihr den ersehnten Adelstitel, so dass sie ihre Geschäfte meist ihren Directoren überlässt und sich der Unterstützung der Künste, der Gazetten und des Rahja-Tempels widmet.

Geb.: 965 BF

Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: eine meisterliche Händlerin

Herausragende Eigenschaften: KL 15 *Herausragende Talente:* Handel 16, Überreden 17

Beziehungen: groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Die Gräfin ist eine der reichsten Kaufherinnen, als gesellschaftlicher Emporkömmling jedoch der Spott der Adelswelt; und auch viele Belhankaner Bürger sind von ihrem Ehrgeiz befremdet. Ihr Gemahl Graf Mondino widmet sich vor allem seinen ausgefallenen Steckenpferden als Kunstsammler, so dass er oft 'Expeditionen' ausstattet. Der Graf ist politisch ein Sprachrohr der Freidenker und ein wertvoller Verbündeter, wenn man es zu gesellschaftlichem Ansehen bringen will.

Gylvana von Belhanka, Hüterin des Kelchs
Die mittlerweile über fünfzigjährige Hüterin des Kelchs und Vorsteherin des Haupttempels zu Belhanka ist noch immer von beein-



druckender Schönheit. Als Politikerin strebte sie nach weltlicher Macht innerhalb und außerhalb der Rahja-Kirche. Sie hat geschickt die eigenen Befugnisse ausgebaut und steht der Verwaltung mit dem Archiv (und dem Spitzelnetz) vor. Mit ihrem fortschreitenden Alter und ihrer langsam schwindenden Schönheit jedoch häufen sich bereits die Stimmen, die ihren Rücktritt vom Amt fordern.

Geb.: 972 BF

Haarfarbe: goldblond *Augenfarbe:* grün *Kurzcharakteristik:* brillante Intrigantin *Herausragende Eigenschaften:* KL 17, CH 16 *Herausragende Talente:* Betören 16, Staatskunst 17, Etikette 15

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: immens

Verwendung im Spiel: Gylvana ist engagiert, wenn es um die ernste Seite der schönen Dinge des Lebens geht: Ihre Beteiligung im Handel mit Rahjaica mag Spione und Fanatiker auf den Plan rufen, ihre Einmischung in die Politik sie zum Brennpunkt politischer Intrigen machen.

Hakaan von Firdayon-Bethana,

Erzherzog von Horasia

Der Herzog der horasischen Kernprovinz ist ein Vetter Amenes und einer der Sprecher der Horaspatrioten – ein Freund expansionistischer Pläne und Förderer nationalistischer Bünde. Er ist ein jovialer Charmeur, begeisterter Imman- und Pferdewetter und gewitzter Planer, der all seine sieben Kinder auf einflussreiche Posten gelotst hat.

Geb.: 958 BF

Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* dunkelbraun *Kurzcharakteristik:* ein kompetenter Staatsmann und Intrigant

Herausragende Eigenschaften: KL 13

Herausragende Talente: Staatskunst

14 *Beziehungen:* sehr groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Der umgängliche Herzog Hakaan hat seine Finger in vielen Plänen, die dem Horasreich einen Vorteil auf Kosten anderer Mächte verschaffen sollen – dass er dabei die behutsamere Politik der Kaiserin und ihres Staatsministers unterminiert, kümmert ihn wenig.

Haldana von Ilmenstein, Magisterin der Magister der Halle der Weisheit zu Kuslik

Die aus einem bornischen Adelsgeschlecht stammende Haldana ist die mächtigste, manche sagen auch die weiseste, Frau der Hesindekirche. Unter ihrer Führung ist die Kirche mehr denn je zu einem Zentrum des geistigen Lebens des Horasreiches geworden, aber langsam beginnt die scheinbar alterslose Matriarchin den horasischen Ständen unheimlich zu werden ...

Geb.: 945 BF

Haarfarbe: blond/grau *Augenfarbe:* blau *Kurzcharakteristik:* eine Weise und Wissende, die strikte Neutralität wahrt.

Herausragende Eigenschaften: KL 20;

Neugier Herausragende Talente: Überzeugen 18

Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: Haldana ist eine hesindegeweihte Magierin (Form, Objekt, Umwelt) und in den entsprechenden Sprüchen auch meisterlich begabt.

Besonderheiten: Obwohl man ihr nachsagt, dass sie seit ihrer Weihe keine Männerbekanntschaften hatte, hat sie zwei Töchter, die ihr wie aus dem Gesicht geschnitten sind.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: immens

Verwendung im Spiel: als weise Ratgeberin oder orakelhaftes Sprachrohr Hesindes

Harika von Bethana,

Kapitänin und Freibeuterin

Seit die albernische Kapitänin in Diensten des Horasreichs (seit sie wegen zu harschen Vorgehens gegen Al'Anfa von den Bennains fallen gelassen wurde) von ihrer legendären Fahrt durch alle bekannten Ozeane zurückgekehrt ist, ist die Totgegläubte in noch viel stärkerem Maße Volksheldin im Lieblichen Feld als zu ihren Zeiten als Freibeuterin und Entdeckerin verschiedener, weit entfernter Inselgruppen. Die Admiralin führt ihre Schiffe 'nach thorwalscher Art', was aber kaum wundert, ist sie doch Tochter eines Thorwalers und einer Havenerin. Momentan befindet sie sich auf ihrer zweiten Güldenland-Fahrt, wird jedoch bald zurück erwartet.

Geb.: 960 BF

Haarfarbe: rot/grau *Augenfarbe:* grün *Kurzcharakteristik:* brillante Seefahrerin und Navigatorin, legendäre Entdeckerin

Herausragende Eigenschaften:

MU 16, KL 14, IN 14, CH 14

Herausragende Talente: Wurfaffen 14, Körperbeherrschung 11, Menschenkenntnis 12, Wettervorhersage 10, Boote Fahren 13, Orientierung 14, Geographie 16; Berufsfertigkeit Seefahrerin 18

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: zur Zeitwohl die Person mit der größten Erfahrung in abenteuerlichen Seereisen; als Quelle für Informationen über ferne Kontinente

Isora von Elenvina,

zeitweilige Fürstin Albernias

Von Spöttern auch als Drei-Jahres-Fürstin bezeichnet, lebte Isora, nachdem sie in den Jahren 1011–13 den albernischen Fürstenthron an sich riss, lange Zeit im horasischen Exil. Die Schwägerin König Cuanus verstand es schon immer trefflich, gegen ihre Verwandten zu intrigieren, die Krönung

ihrer Bemühungen reifen allerdings mit ihrer just zur Gräfin von Winhall ernannten Tochter Rhianna heran.

Geb.: 964 BF

Haarfarbe: honigblond (gefärbt)

Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: brillante Intrigantin *Herausragende Eigenschaften:* KL 17, CH 16 *Herausragende Talente:* Betören 12, Staatskunst 15, Überreden 13

Beziehungen: groß

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Spinnerin von Verschwörungen und Komplotten gegen das albernische Königshaus, die daran arbeitet, 'ihre' Fürstenwürde wiederzuerlangen.

Jucco d'Alentino-Firdayon, Granduco

Der gebürtige Sewerier Herzog Jucho von Dallenthin und Persanzig erhielt nach viermaliger Amtszeit als Adelsmarschall als ehrenvolle Pensionsstelle das Amt des bornischen Gesandten in Vinsalt. Dort gelang es ihm, als entfernter Verwandter des Kaiserhauses die Signorie Alentino und die Großherzogswürde zu erhalten. Der Granduco tritt als eitler käuflicher Diplomat auf, sein Rat als Staatsmann ist jedoch ebenso gefragt wie die Kommentare und Analysen, die er für Gazetten und Agenturen verfasst.

Geb.: 966 BF

Haarfarbe: fuchsrot *Augenfarbe:* grün *Kurzcharakteristik:* ein vollendeter Schauspieler und Vielfach-Agent

Herausragende Eigenschaften: KL 18, GG 8

Herausragende Talente: Etikette 15, Menschenkenntnis 14, Staatskunst 14, Überreden 16 *Besonderheiten:* Seit seiner jugendlichen Abenteuerzeit ist er dem Phex geweiht.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Jucho ist als wohlinformierter Vermittler von politischen Geschäften ebenso wichtig wie als stiller Teilhaber der lukrativen Nachrichten-Agentur Nanduria, die er sich als privaten Geheimdienst schuf.

Nepolemo ya Torese,

Erzherrscher von Arivor,

Hochmeister des Ardaritenordens etc.

Der langjährige Stellvertreter des siechen Erzherrschers Dapifer ter Bredero ist ein aufrechter, integrierter Gegner der Horasverehrung und aller neumodischen Reformen – und als Oberhaupt des Ardaritenordens und der Senne Arivor hat er die nötige Macht, um einiges aufzuhalten. Politisch ist er solide und phantasielos, persönlich, in Ordenstracht mit blitzendem Langschwert, eine Erscheinung wie ein Held aus alter Zeit.



Geb.: 963 BF

Haarfarbe: hellbraun Augenfarbe: grau

Kurzcharakteristik: ein kompetenter Staatsmann und meisterlicher Schwertkämpfer **Herausragende Eigenschaften:** GE 16 **Herausragende Talente:** Schwerter 16, Götter und Kulte 13

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Ya Torese ist der ehrbare Gegner aller Reformen, der Intrigen verabscheut, aber 'anständigen' Feinden der Modernisierungen sogar Zuflucht in den Ordensburgen gewährt.

Herausragende Eigenschaften: IN 14

Herausragende Talente: Schwimmen 14, Seefahrer 12

Besonderheiten: Er hat 85 Jahre alterslos in einem Dryadenwald verbracht und kennt das Leben der Nymphen und Zyklopen.

Beziehungen: groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Palamydas ist ein anständiger und Intrigen gegenüber eher hilfloser Regent, der für jeden aufrechten Helfer dankbar ist.

Geb.: 983 BF

Haarfarbe: goldblond (gefärbt)

Augenfarbe: himmelblau

Kurzcharakteristik: ein meisterlicher Manipulator **Herausragende Eigenschaften:** KL 13, CH 15, GG 6

Herausragende Talente: Staatskunst 11, Überreden (bzw. Verschleiern und Verschweigen) 11 **Beziehungen:** groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Di Balligur ist der klassische Renaissance-Prälat; kultiviert, intrigant und mörderisch, der seine Ränke nicht nur auf Dröl beschränkt.

Niam von Bosparan, die Patin von Vinsalt Die ungekrönte Königin von Alt-Bosparan, dem heruntergekommenen Südteil Vinsalts, übt ihre Herrschaft seit einem Dutzend Jahren sowohl mit Zauberei als auch mit subtiler Einflussnahme aus, so dass man ihr bislang noch keines ihrer unzähligen Verbrechen (hauptsächlich Schmuggel und Hehlerei, selten einmal auch Auftragsmord) nachweisen konnte – und außerdem will sie wirklich niemand, der klaren Verstandes ist, als Feindin haben.

Geb.: 977 BF

Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: meisterliche Beherrschungsmagierin, brillante Verbrecherkönigin **Herausragende Eigenschaften:** CH 18, IN 17 **Herausragende Talente:** Alchimie 10, Dolche 16, Rechtskunde 10, viele gesellschaftliche Talente meisterlich

Wichtige Zauberkünste und Rituale: (Einfluss, Herrschaft) Bannbaladin 19, Horriphobus 16, Imperavi 16, Zauberschwang 12, fast alle an-deren Herrschafts- und Einfluss-Formeln, dazu die passende Antimagie kompetent und besser, kennt etliche Illusions-, Verständigungs- und persönliche Verwandlungsauber auf 7+

Besonderheiten: setzt mit Vorliebe vergiftete oder verzauberte Waffen ein, wenn es sein muss. **Beziehungen:** ansehnlich

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: die 'Patin' von Vinsalt, eine Dame mit Stil und ohne Skrupel, und es kann von Vorteil sein, bei ihr einen Gefallen gut zu haben.

Palamydas Thaliyin von Hylailos, Seekönig der Zyklopeninseln

Der athletische Herrscher der Zyklopeninseln ist ein offener und ehrlicher Mann wie ein Krieger aus alten Zeiten und damit im Horasreich recht verloren, weshalb er sich auch kaum um das Festland kümmert.

Geb.: 905 BF

Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: dunkelgrün

Kurzcharakteristik: kompetenter König und Seefahrer

Doctor Praiokles Baltraikos, Arzt der Schönen und Reichen

Der gebürtige Cyclopäer mit den 'heilenden Händen', ein schwarzgelockter, athletisch gebauter und sonnengebräunter Schwarm der Damen, hat sich in den letzten Jahren einen Namen in der Kusliker Gesellschaft gemacht und bereits ein veritables Vermögen durch seine Wundertaten auf dem Gebiet der verschönernden Wundheilung und des Prothesenbaus angehäuft. Dass er in seiner Freizeit auf seinem Landgut bei Kuslik an entführten Schwangeren und Kindern der Kusliker Unterschicht anatomische und alchemistische Experimente durchführt, die den 'perfekten Menschen' erschaffen sollen, ist nur zweien seiner Gönner (aus höchsten Kreisen) bekannt es würde ihn trotz aller Beziehungen wohl nicht nur den Ruf, sondern auch den Kopf kosten.

Geb.: 979 BF

Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: schwarz
Kurzcharakteristik: brillanter Medicus und Anatom

Herausragende Eigenschaften: KL 15, FF 17 **Herausragende Talente:** Alchimie 12, Anatomie 17, Etikette 11, Heilkunde Wunden 17, Heilkunde Gift 14, Heilkunde Krankheiten 14, Magiekunde 10, Pflanzenkunde 12

Wichtige Zauberkünste: Magiedilettant (Balsam Salabunde, Transimago; Meisterhandwerk Heilkunden, Anatomie, Alchimie)

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: für erfahrene und finanzkräftige Helden aus dem Horasreich die Adresse, wenn es um die oben genannten Verschönerungskünste geht; als Abenteuerer aufhängen, wenn sein Doppelleben auffliegt – er wird dann, wenn möglich, nach Al'Anfa oder Elburum fliehen.

Praionor di Balligur, Marchese, Wahrer der Ordnung zu Dröl

Der Spross der uralten Familie weltlicher und kirchlicher Würdenträger wurde seit der Geburt auf sein Amt vorbereitet und ist ein würdevoller Redner, Schauspieler und Philosoph, der nach der Königskrone von Dröl strebt und sein hohes Kirchenamt als Machtbasis, nicht als Berufung empfindet.

Reo Cordovan Sapallyo, Magus, Spion und Lebemann

Geboren als Horasio Halman ya Dascovia, hat der Magus sowohl die Ausbildungen an den Akademien Methumis und Belhanka mit Auszeichnung abgeschlossen als auch mittlerweile genügend Erfahrungen mit 'Feldstudien' gesammelt, dass man einen großen Fehler begeht, wenn man sein blasiertes Auftreten – das des klassischen 'Vinsalter Stutzers' – für bare Münze nimmt. Er ist ein Freund von Heimlichkeit und Masken, verachtet rohe Gewalt, schätzt dafür gute Weine und schöne Frauen, ist grundsätzlich eher bescheiden, sich aber seiner (magischen) Fähigkeiten und ihrer Grenzen bewusst, weswegen er auch gerne rein weltliche Problemlösungen vorzieht. Sapallyo ist meist im Auftrag des Kusliker Hesinde oder Vinsalter Nandus Tempels unterwegs, spioniert allerdings auch mit Freuden für das DBA (Directorium für besondere Angelegenheiten), den geheimen Geheimdienst seines Heimatlandes.

Geb.: 976 BF

Haarfarbe: dunkelbraun Augenfarbe: braun
Herausragende Eigenschaften: durchgehend gut; Neugier

Herausragende Talente: sehr viele Wissens- und gesellschaftliche Talente kompetent bis meisterlich; körperlich und kämpferisch ebenfalls durchaus kompetent

Wichtige Zauberkünste und Rituale: (Eigenschaften, Hellsicht, Telekinese) beherrscht alle ihm zugänglichen Hellsicht- und Bewegungszauber meisterlich, ist auch in Illusions- und Verständigungsmagie erfahren

Besonderheiten: kann wegen seiner guten Beziehungen über harmlosere magische Artefakte verfügen

Beziehungen: ansehnlich (Magier, Hesinde-Kirche und DBA)

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: als 'Joker' oder 'rettende Kavallerie', da er häufig (momentan meist am Rand der Schwarzen Lande) unterwegs ist; für allerlei Ausspähungen und/oder Amouren im besten James-Bond-Stil



Shafir der Prächtige,

Landherr von Khômblick, ein Kaiserdrache. Seit vielen dutzend Jahren standorttreu in den nördlichen Hohen Eternen, wurde dem Drachen schon von König Therengar der Titel eines Landherrn von Khômblick verliehen — in erster Linie für seine Verdienste um das Liebliche Feld bei der Bewachung der Kabashpforte gegen räuberische Novadis und für das Hüten gefährlicher magischer Artefakte, die ihm jährlich von einer Delegation des Königshauss und der HesindeKirche überbracht werden. Der für einen Drachen 'gemütliche' und philosophisch gesinnte Shafir ist mit Aldare von Vinsalt, der Kronprinzessin des Horasreichs, vermählt.

Geb.: um 800 v.BF

Schuppenfarbe: rotgolden **Augenfarbe:** schwarz **Talente:** vollendete Sprachkenntnisse, meisterliche Kenntnis der Geschichte, der Magietheorie und des Brettspiels, exzellenter Menschenkenner

Wichtige Zauberfertigkeiten: praktisch alle Sprüche der Merkmale Einfluss, Hellsicht und Herrschaft meisterlich und besser. Besonderheiten: besitzt wahrscheinlich den aventurienweit größten Schatz an (meist gefährlichen) magischen Artefakten.

Beziehungen: groß ('Schwiegersohn' der Kaiserin)

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: wirklich erfahrene Helden könnten den Drachen aufsuchen, um von ihm Geheimnisse der Vergangenheit zu erfahren; Schatzräuber sollten eine Begegnung mit Shafir nicht überleben.

Timor Horathio Firdayon von Vinsalt, Erzherzog von Chababien

Kaiserin Amenes jüngster Sohn gilt als Freigeist und lasterhafter Lebemann, der sich gern mit Schmeichlern und Verschwörern umgibt und schon mehrfach vom Hofe entfernt werden musste. Als Herzog in Neetha

hält er luxuriös und dekadent Hof und hat angeblich seine Finger in zahlreichen Intrigen, die einmal ihn anstelle seiner älteren Schwester Aldare auf den Kaiserthron bringen sollen.

Geb.: 992 BF

Haarfarbe: rotbraun **Augenfarbe:** grün **Kurzcharakteristik:** brillanter Intrigant und Genussmensch

Herausragende Eigenschaften: IN 14, CH 16

Herausragende Talente: Betören 13, Etikette 16, Staatskunst 10, Überreden 16

Besonderheiten: Timor ist insgeheim ein Geweihter des Phex.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Timor fördert alle denkbaren Intrigen, um seine eigene Stellung zu verbessern und im Geiste des Phex Tölpelhaftigkeit und Naivität auszunutzen: Er hat schon Verschwörer gegen die Kaiserin erst organisiert und dann an seine Mutter verraten.

PERSÖNLICHKEITEN AUS ARANIEN

Arkos II. Shah von Aranien

Der Sohn Fürstin Sybias ist formell an der Seite seiner Gemahlin Eleonora Herrscher Araniens. Arkos, der sich von den Staatsgeschäften fernhält, ist ein begabter Dichter und Minnesänger und gilt als Förderer der schönen Künste, Verehrer des Heldenmutes und der Schönheit und als galanter Charmeur, der es aber stets der Dame überlässt, die Initiative zu einer Liebschaft zu ergreifen.

Geb.: 992 BF

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun **Kurzcharakteristik:** ein meisterlicher Minnesänger und kompetenter Krieger

Herausragende Eigenschaften: CH 14 **Herausragende Talente:** Schwerter 14, Singen 16, Musizieren 12

Besonderheiten: Arkos führt die Amethystlöwin Zhimitarra, eines der zwölf legendären Löwinnenschwerter des Theaterordens.

Beziehungen: groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: liebt es, inkognito als 'Roter Ritter' vom rahjanahen Orden der Rose aufzutreten, und sucht den Kontakt mit vornehmen und schönen Frauen, aber auch mit anderen Abenteurern, die er zu Heldentum und Schönheitssinn anspornt.

zu spenden. Die einst altjüngferliche Heilerin hat erst von Arkos gelernt, die Freuden des Lebens zu schätzen, und will nun viele versäumte Jahre nachholen; so schreckt sie auch vor einer lockeren Tändelei oder kurzen Affäre nicht zurück.

Geb.: 996 BF

Haarfarbe: rotbraun **Augenfarbe:** grün **Kurzcharakteristik:** eine meisterliche Heilerin und Repräsentantin

Herausragende Eigenschaften: IN 12, NG 7

Herausragende Talente: jedes Heilkundentalent meisterlich, Überzeugen 10

Besonderheiten: Eleonora ist Magiediletantin (Balsam, Pestilenz erspüren)

Beziehungen: groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Eleonora gerät nur selten in abenteuerliche Situationen, wenn sie nichtgerade zufällig von einer rätselhaften Krankheit oder Verwundung hört und von Neugier übermannt wird.

Leatmon Phraisop d.J., Diener des Lebens Der minderjährige Großneffe des früheren Dieners des Lebens überlebte in Zorgan als einziger das Massaker oronischer Meuchler an seiner Familie, als die Göttin einen Apfelbaum wachsen ließ, der ihm Zuflucht bot. Die Kirche der Peraine hat ihn zum neuen Diener des Lebens ausgerufen, er wird sein Amt aber erst mit 18 Jahren (1033 BF) antreten. Bis dahin steht er unter der Obhut der Mhaharani Eleonora, während sein Kirchenamt von Abdal-Ibis, dem Ordensmeister der Therbüniten in Nasir Malkid, wahrgenommen wird.

Geb.: 1015 BF

Haarfarbe: dunkelbraun

Augenfarbe: grün mit Silbersprenkeln **Kurzcharakteristik:** unerfahrener Erbe eines der höchsten Kirchenämter

Besonderheiten: Leatmon Phraisop zeigt seit seiner Rettung rätselhafte Fähigkeiten, vor allem Heilkräfte, die deutlich über die eines magiedilletantischen Balsamsalabunde hinausgehen.

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Der designierte Diener des Lebens ist gut geeignet für alle Abenteuer, die sich um ein 'göttliches Kind' im orientalisch-tibetanischen Stil drehen.

Mara ay Samra, Großwesirin Araniens

Die enge Vertraute und Beraterin Mhaharani Eleonoras ist heute die Sultana von Gorien und zugleich Großwesirin Araniens. Sie sieht sich allerdings nicht als eine Hofbeamtin, sondern als Auge und Ohr ihrer Freundin, für die sie oft weite Reisen unternimmt. Mara ist trotz ihrer hohen Würde eine sehr heißblütige Schönheit, katzenhaft und aufdringlich-anschniegssam, wenn sie etwas erreichen will.

Geb.: 995 BF

Haarfarbe: feuerrot **Augenfarbe:** giftgrün

Kurzcharakteristik: eine vollendete Schöne der Nacht

Herausragende Eigenschaften:

IN 18, CH 18; hohe Neugier

Herausragende Talente: Staatskunst 12, Galanterie 14

Eleonora, Mhaharani Shahi von Aranien

Die Tochter des Grafen von Baburin ist an der Seite ihres Gemahls Arkos die eigentliche Herrscherin Araniens. Sie fühlt sich Peraine sehr verbunden und ist oft im Lande zu finden, um den Kranken Trost und Hilfe



Besonderheiten: Mara ist eine egeborene Hexe, die stets mit ihrem Vertrauten, dem Jagdpardel Shiko, auftritt.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: in fast alle Fragen der aranischen Staatskunst eingeweiht und gut geeignet, um Helden an unerwarteten Orten und ohne jedes Verwaltungsbrimborium ins Geschehen einzubeziehen.

Sybia von Zorgan, Sultana von Zorgan, Königsmutter Araniens

Die resolute, aber warmherzige tulamidische Kaufherrnintochter wurde nach langer Regierung über Aranien ehrenhalber zur Sultana von Zorgan ernannt. Als 'Mondsilbersultana' ist Sybia die höchste öffentliche Phex-Geweihte Araniens und predigt das Lob der

klugen und entscheidungsfrohen Händler-schaft; so ist sie stets in prachtvollen Gewändern in Silber und Türkisblau zu sehen.

Geb.: 962 BF

Haarfarbe: rotblond **Augenfarbe:** braun

Kurzcharakteristik: brillante Unterhändlerin für Aranien

Herausragende Eigenschaften: KL 17

Herausragende Talente: Abrichten (Falkner) 16, Überzeugen 14

Beziehungen: immens

Finanzkraft: immens

Verwendung im Spiel: Sybia tritt vor allem in Belangen der Mada Basari, einem Laienorden des Phex, auf und vergibt wichtige Missionen (oft Spionagedinge) gerne persönlich. Daneben wird sie oft auch einfach repräsentieren, wie weit es der klug Handelnde bringen kann.



PERSÖNLICHKEITEN AUS DEM KALIFAT, MHANADISTAN UND DEN ECHSENSÜMPFEN

Abu Khômchra

Abu Khômchra ist der erbliche Titel eines novadischen Mystikers, dessen Linie seit Jahrhunderten im Gebirge Wal-el-Khômchra nordwestlich von Keft lebt und Kinder aufnimmt, die ob ihrer magischen Begabung von den Wüstenstämmen ausgestoßen werden. Er gilt als unheimliche, wenn auch den Novadis prinzipiell wohlgesonnene Macht. Der hagere Eremit ist nur selten in den 'zivilisierten' Wüstenoasen zu sehen, die Städte der Ungläubigen betritt er nie, vom Orden der Beni Dervez wird er als geistlicher Berater anerkannt, aber sein Wort wohl gegen das der Mawdliyat gewogen.

Geb.: 963 BF

Haarfarbe: weißgrau **Augenfarbe:** schwarz
Kurzcharakteristik: ein brillanter Derwisch und vollendeter Eremit

Herausragende Eigenschaften: IN 19, GE 15

Herausragende Talente: Wildnisleben

(Wüste) 20 **Besonderheiten:** Abu Khômchra ist ein Meister uralter tulamidischer Zauberei und glaubt an die Einheit des schlafenden Giganten Raschtul und des erwachten Rastullah.

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: minimal

Verwendung im Spiel: Abu Khômchra verkörpert die magische Seite der Novadis — rätselhaft und gemieden, aber in Zeiten arkaner Bedrohungen bereit, für das Beste seines Volkes zu handeln, auch wenn es seine Methoden nicht versteht.

nen Ritual aber floh er ins ferne Thalusa, wo er das willkommene Scharfrichteramt übernahm. Sein Dämonenmal, die völlige Nachtschwärze seines Leibes, half ihm, sich mit einer Aura des Schreckens zu umgeben — auch als er den paranoiden Fürsten Ras Kasan stürzte und selbst die Macht ergriff. Er ist ein Despot, der Folterwerkzeuge sammelt und die Angst der Menschen liebt. Vor einem offenen Pakt mit Oron schreckt er jedoch zurück, solange sein Stadtstaat nicht stärker ist.

Geb.: 973 BF

Haarfarbe: keine **Augenfarbe:** schwarz

Kurzcharakteristik: ein meisterlicher Zauberer und kompetenter Tyrann

Herausragende Eigenschaften:

GE 17; abergläubisch

Herausragende Talente: Anatomie 12

Besonderheiten: Dolguruk wendet sein Magie (v.a. Einfluss und Herrschaft) nur ungerne an, da er sich vor der Rache Blakharaz' für seine Flucht fürchtet.

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Dolguruk ist ein bösar-tiger Tyrann, der voller Willkür über seine Stadt herrscht.

Hasrabal ben Yakuban, Sultan von Rashdul

Der Stammesherr der Beni Avad träumte seit jeher von einem neuen Gorischen Großreich — die Herrschaft über Stadt, Land und Akademie von Rashdul und das Chalkuktal hat er schon erreicht, und niemand weiß, wo seine Golemiden noch aufmarschieren werden. Als typischer tulamidischer Potentat liebt der

Magiersultan Luxus und unbestrittene Macht und muss neben Dimiona als der gefährlichste Gegner Araniens gelten.

Geb.: 953 BF

Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** grau

Kurzcharakteristik: brillanter Dschinnenmeister und Intrigant

Herausragende Eigenschaften: CH 18, KL 17

Herausragende Talente: Magiekunde 14

Wichtige Zauberkünste und Rituale:

(Beschwörung, Herbeirufung, Elementar, Illusion, Umwelt); sehr viele Sprüche mit diesen Merkmalen meisterlich und besser, dazu das gildenmagische Standard-Repertoire; ist einer der wenigen Sahib-al-Sitta (Meister aller sechs Elemente)

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Hasrabal ist der Wind-König, der seine Augen und Hände überall hat und am liebsten das ganze Tulamidenland manipulieren würde.

Malkillah III. von Unau, Kalif, Beherrscher der Rechtgläubigen etc.

Der als Kronprinz Mustafa von Unau geborene Kalif ist nach einem wechselhaften Leben nach Unau zurückgekehrt. Die Jahre haben ihn gelehrt, nur den Nomaden der Wüste zu vertrauen, und seine frühere Toleranz gegenüber Ungläubigen ist einer gewissen Skrupellosigkeit und gar Grausamkeit gewichen, die besonders bei seiner Lieblingsbeschäftigung, der Jagd, zu Tage tritt.

Geb.: 985 BF

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** schwarz

Dolguruk, Sultan von Thalusa

Der ausgestoßene Auelf ließ sich zum Kult des Herrn der Rache verführen, um mehr Macht zu gewinnen; nach einem misslunge-



Kurzcharakteristik: ein noch recht junger, aber kompetenter Herrscher

Herausragende Eigenschaften: MU 16 **Herausragende Talente:** Götter/Kulte 10, Reiten 15, Staatskunst 11, Wildnisleben 12 **Beziehungen:** sehr groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Kalif Malkillah ist ein entschlossener Herrscher, der sich weder von Ungläubigen noch von den Wüstensultanen herumstoßen lässt und zunehmend auf seinen Vollstrecker, den Mautaban, zurückgreift.

Rakorium Muntagonus, Erzmagier, Saurologe

Der große, alte Meister der *Magica Transformativa* ist ebenso ein Kenner altechsischer Geheimnisse wie er verrückt ist — in dem Verfolgungswahn gefangen, eine dereweite echsische Verschwörung plane die Wiederherstellung der alten Reiche der Geschuppten. Nachdem er von der Leitung der Festumer Akademie entbunden wurde, residiert der hagere, meist schlampig-korrekt gekleidete Greis momentan in Khunchom, wo nur der Einfluss seines Freundes Khadil Okharim verhindert hat, dass er auch hier der Schranken verwiesen wurde.

Geb.: um 943 BF

Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** graugrün

Kurzcharakteristik: brillanter Verwandlungszauberer und Verschwörungstheoretiker **Herausragende Eigenschaften:** MU 16, KL 17; Einbildungen, Vorurteile gegen Geschuppte **Herausragende Talente:** Geschichtswissen (speziell echsisch, soweit den Menschen bekannt) 18, Sternkunde 17, Magiekunde 17, Sprachenkunde 17; Kenntnis diverser alter Sprachen und echsischer Dialekte

Wichtige Zauberkünste und Rituale: (Form, Objekt, Umwelt) viele Zauberkünste seiner Merkmale kurz vor der Vollendung, viele gildenmagische Sprüche meisterlich

Beziehungen: gering (wird von vielen als verrückt angesehen)

Finanzkraft: hinlänglich (und abnehmend)

Verwendung im Spiel: der Auftraggeber, der es ehrlich meint, aber dem *man* trotzdem nicht trauen kann; als Berater in saurologischen Fragen (wenn *man* bereit ist, seinen Tiraden zuzuhören)

Skar Shr Shzinth, ein Achaz

Der ehemalige Häuptling der Zansch`Jrr in den östlichen Echsenwäldern gab sein Amt auf, um einer alten Prophezeiung zu folgen und Krsh Tssh`Kt, den `Verkürter der Erneuerung, zu suchen. Auf seinen Wanderungen kam er erstmals mit Menschen in Kontakt und lernte sogar ihre Sprache.

Geb.: 983 BF

Schuppenfarbe: dunkelgrün **Augenfarbe:** gelb **Kurzcharakteristik:** mysteriös, durch und durch fremdartig — und doch ein ungewöhnlich weltöffnender Achaz

Herausragende Eigenschaften: MU 13, IN 16

Herausragende Talente: Wildnisleben 16, Reiten (Flugechse) 14; Sumpfkundig

Besonderheiten: Reittier: Flugechse; spricht Garethi und Tulamidya.

Beziehungen: ansehnlich (in den Echsenwäldern)

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: Skar ist der ideale 'Kontaktmann' zu den Achaz. Er kann sowohl Verbündeter der Helden sein, wenn diese in Achaz-Gebiet in Not geraten, als auch deren Gegenspieler, wenn sie in Tabus seines Volkes herumstöbern. Bei anderer Gelegenheit können folgende Achaz für Verbindung zum geschuppten Volk sorgen: Bruder Chriazzl von den Noioniten zu Selem; Ssarcha, ein Waldinselachaz, der eine Zeitlang mit einem Aves-Geweihten umherzog; He'itsiz, ein Maraskanachaz (siehe *Pforten des Grauens*); Tziktzal, Achaz-Hexe und Leibdienerin von Salpikon Savertin.

Thomeg Atherion, Erzmagier, Spektabilität der Akademie zu Fasar

Auf den ersten Blick ist der Akademieleiter, der keine Skrupel kennt, mit einem Sack voll Borbaradianerköpfen auf dem Allaventurischen Konvent zu erscheinen, ein 'wiedergeborener Magiermogul', ein fremdartig-männlicher tulamidischer Potentat, leidenschaftlich bis besessen in allem, was er tut oder lässt. Moralische Fesseln sind ihm fremd, und so erforscht er zusammen mit der Fasarer Rahja-Hochgeweihten die Geheimnisse der Sexualmagie ebenso selbstverständlich, wie er die Grenzen des IMPERAVI an unglücklichen Opfern ausprobiert ...

Geb.: unbekannt, Erscheinungsbild eines 45jährigen

Haarfarbe: schwarz mit Stirnglatze

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: brillanter Universal-Schwarzmagier

Herausragende Eigenschaften: MU 18, KL 17

Herausragende Talente: Klettern 17, Magiekunde 17, Sprachenkunde 15, Überreden 15, viele körperliche und Wissens-Talente meisterlich **Wichtige Zauberkünste und Rituale:**

(Beschwörung, Dämonisch, Einfluss, Herrschaft) alle Zauberkünste mit entsprechenden Merkmalen deutlich meisterlich, ebenso fast alle gildenmagische Formeln und allgemein bekannte Sprüche, Sphärenkundler

Besonderheiten: stammt nach eigenen Angaben nicht von Dere

Beziehungen: groß (viele unabhängige Schwarzmagier, großer Einfluss in Fasar)

Finanzkraft: sehr groß (die Mittel der Akademie, ist außerdem einer der Erhabenen von Fasar)

Verwendung im Spiel: ein Musterbeispiel für den Schwarzmagier, der zwar skrupellos seine Forschungen (und seine Intrigen) vorantreibt, aber dennoch nicht im Kern verdorben ist; kennt viele Geheimnisse des Raschtulswalds, der Magiermogule und verschiedener Globulen

PERSÖNLICHKEITEN AUS DEM TIEFEN SÜDEN

Amir Honak, Patriarch v. Al'Anfa, Oberhaupt des alananischen Kultus der Boron-Kirche Der genussüchtige Sohn und Erbe des Patriarchen Tar Honakist mittlerweile in sein Amt hineingewachsen. Tief borongläubig, wie er ist, entfernen sich seine Ziele immer mehr von denen des materialistisch eingestellten I hohen Rats der Zwölf in Al'Anfa, doch fehlt ihm die düstere Aura seines Vaters, um die Macht wirklich unter seine Kontrolle zu bekommen.

Geb.: 8. Boron 987 BF

Haarfarbe: dunkelbraun **Augenfarbe:** graugrün **Kurzcharakteristik:** meisterlicher Intrigant, brillanter

Rhetoriker, brillanter Verführer

Herausragende Eigenschaften: MU 15, CH 17

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 13, Staatskunst 13, Betören 15

Beziehungen: immens

Finanzkraft: immens

Verwendung im Spiel: als Sammler flüchtiger Liebschaften, Initiator borongefälliger Querten oder geheimer Fadenzieher hinter Intrigen

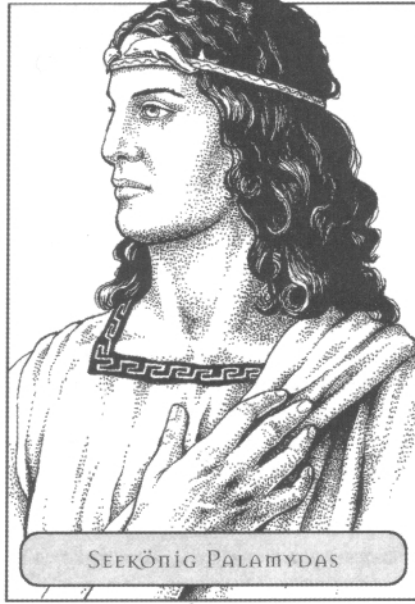
He-Sche, Moha-Abenteurer

He-Sche (*Sonne*) vom Stamm der Oijaniha wurde allein von einer bunten Handvoll Abenteurer vor einem langsamen Tod in Al'Anfaner Gefangenschaft bewahrt. Ge-

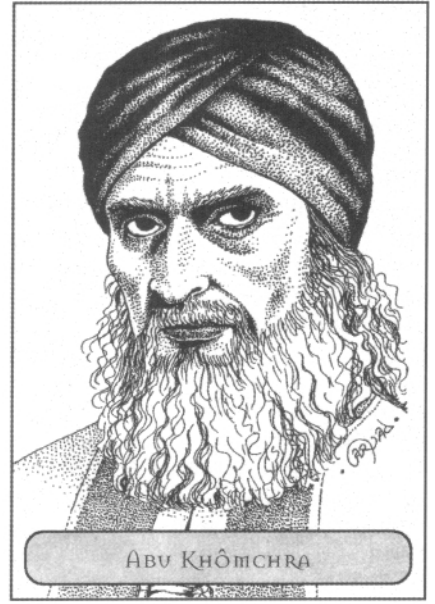
meinsam mit dem hübschen Jüngling reisten sie nach Thorwal, wo ihm ein eifersüchtiger Betrunkener das Messer in den Leib rammete. Tödlich getroffen, zeigte sich die Herrin des Lebens gnädig, und so verehrt der junge Moha die Regenbogenechse ebenso wie den Jaguar und achtet das Leben — auch das der Feinde. Durch wiederkehrende Träume Tsas weiß He-Sche um beachtliche Fähigkeiten in der Heilkunde. Zurück im Regenwald, hilft der Heiler seinem Volk, wo er kann. Die alananischen Granden hat er gegen die Sklavenjäger schon eine hübsche Summe Geld gekostet — und träumt überdies davon, die Stämme des Re-



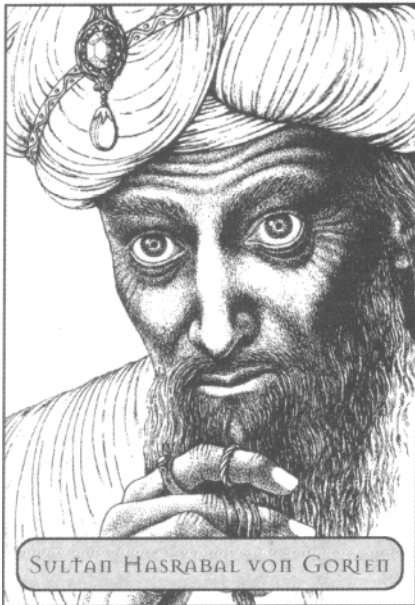
Πiam von Bosparan



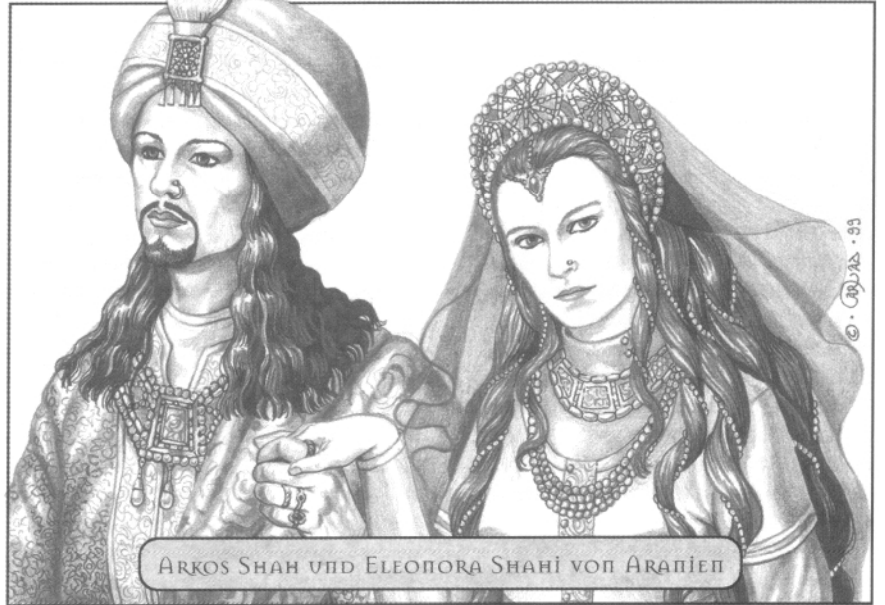
SeeKönig Palamydas



Abu Khōmchra



Sultan Hasrabal von Gorien



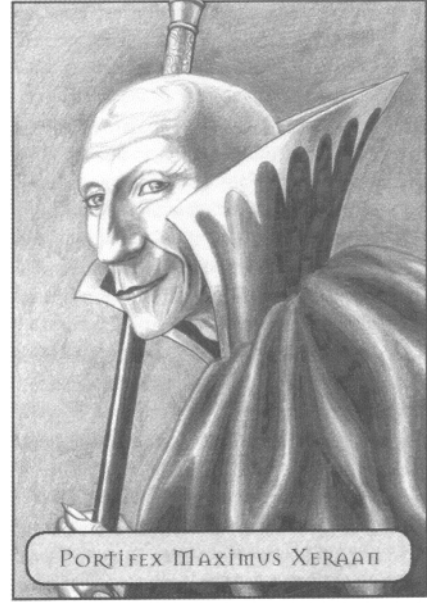
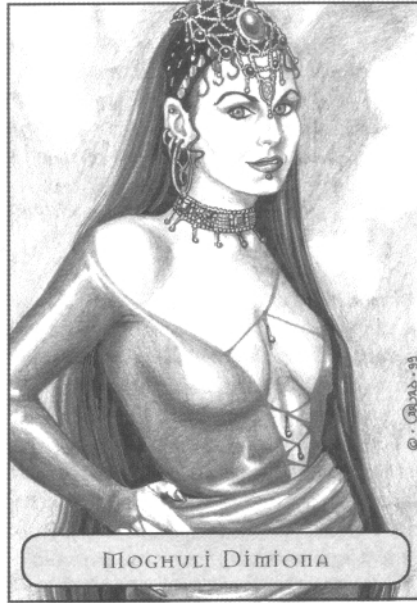
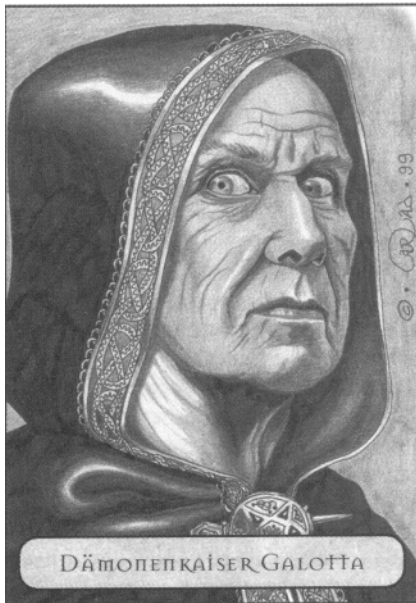
Arkos Shah und Eleopora Shahi von Arapien



Kalif Malkillah III.



Patriach Amir Hopak





genwaldes gegen die skrupellosen Häscher zu einen.

Geb.: 986 BF

Haarfarbe: blauschwarz Augenfarbe: schwarz
Kurzcharakteristik: meisterlicher Oijaniha-Krieger
Herausragende Eigenschaften und Nachteile:

CH 17; Neugier, Pazifist

Herausragende Talente: Heilkunde Wunden 18, Heilkunde Gift 12, Heilkunde Krankheiten 12, Heilkunde Seele 13, Raufen (Hruruzat) 15
Besonderheiten: Regenbogenechsen-Amulett, das verhindert, dass He-She im Kampf einen tödlichen Hieb führt.

Beziehungen: gering (unter den Mohastämmen groß)

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: He-Sche kann die Helden um Hilfe bitten, sie offen oder unentdeckt beschützen oder versuchen, sie in seine ehrgeizigen Pläne einzuspannen.

Irschan Perval, Großexecutor Al'Anfas

Der Mann hinter dem alananischen Patriarchenthron ist sowohl in der arkanen Kunst als auch im Intrigieren äußerst bewandert. Dank seiner Ausstrahlungskraft, so sagt man, könne er einem Menschen selbst das Einverständnis abgewinnen, einen Dolch geradewegs ins Herz gestoßen zu bekommen.

Geb.: 14. Hes. 975 BF

Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: schwarz
Kurzcharakteristik: vollendeter Intrigant und Diplomat, meisterlicher Magier (Herrschaft, Einfluss, Objekt)

Herausragende Eigenschaften: KL 16, CH 17

Herausragende Talente: Betören 12, Magiekunde 16, Menschenkenntnis 13, Staatskunst 15, Überreden 15

Wichtige Zauberkünste: Bannbaladin 13, Höllenpein 13, Horriphobus 12, Hartes Schmelze 14, Brenne Toter Stoff 12

Besonderheiten: Liebhaber des Patriarchen von Al'Anfa

Beziehungen: immens

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Irschan Perval ist der ultimative Puppenspieler hinter den Kulissen Al'Anfas und des Südens, dessen Intrigen sich bis in den Norden ausdehnen können.

Lucan Queseda, alananischer Schwertmeister

Nach einer jahrelangen, gloriosen Laufbahn als umjubelter Kämpfer in der alananischen Arena verlor Lucan das Wohlwollen des Patriarchen und nahm 1022 BF am Flug der Zehn des Tags des Großen Schlafes teil. Als er den Sprung erblindet überlebte, war zum Schrecken des Patriarchen ein Jahrhundertereignis geschehen, doch ob Borons Zeichen

wurden ihm Leben und Freiheit geschenkt. Trotz der Blindheit ist Lucan Queseda einer der gefürchtetsten Kämpfer des Südens und behauptet, Boron habe ihm die Augen geöffnet. In den letzten Jahren ist er an verschiedenen Orten Süd-Aventuriens gesehen worden — ob er sich auf einer Queste befindet oder einfach das Abenteuer sucht, vermag jedoch niemand zu sagen.

Geb.: 996 BF

Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: schwarz
Kurzcharakteristik: brillanter Schwertfechter
Herausragende Eigenschaften: IN 18, GE 17

Herausragende Talente: verschiedene Nahkampf-Talente brillant bis vollendet; viele Kampfsf, darunter natürlich Blindkampf

Besonderheiten: trotz Blindheit erspürt Lucan seine Umgebung.

Beziehungen: minimal

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: der berühmte Schwertfechter, der den Hauch des Göttlichen verbreitet

Mizirion III., König von Brabak

Kaum ein Monarch wird so oft als zahlungsunfähig verspottet, kaum ein Monarch hat aber auch so mit einem aufsässigen Adelsrat zu kämpfen, der die Staatskasse kontrolliert. Mizirions größte Waffe ist seine Unberechenbarkeit, durch die er der Audienz oft mit unerwarteten Maßnahmen einen kleinen Schritt voraus ist. Die Staatsräson geht ihm dabei weit über Moral, auch wenn er die Macht des staatlichen Ansehens von Brabak im Ausland wohl kennt. Ein großer Traum ist eine Goldene Allianz mit dem Horasreich, die ihm auch Gold zur freien Verfügung einbringt.

Geb.: 959 BF

Haarfarbe: grau Augenfarbe: blau
Kurzcharakteristik: ein kompetenter, aber unterschätzter Monarch

Herausragende Eigenschaften: KL 16 Herausragende Talente: Staatskunst 12, Überreden (Feilschen) 20

Beziehungen: groß

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Mizirion von Brabak ist stets auf Geld angewiesen, daher fördert er alles, was lukrativ wirkt. Zugleich braucht er stets Hilfe gegen seine 'treuen Ratgeber', die Adelsfamilien der Audienz.

Nareb Emano Zornbrecht, alananischer Grande

Als Erbe der Begründer des ehemaligen Königreiches des Südens verkörpert Nareb noch immer die Rücksichtslosigkeit, Brutalität und Gier der zornbrechtschen Familie. Weniger intrigant als despotisch, setzt er seine Pläne mit effektiver Gewalt durch.

Geb.: 961 BF

Haarfarbe: Glatze Augenfarbe: blau
Kurzcharakteristik: vollendeter Despot, meisterlicher Intrigant

Herausragende Eigenschaften und Nachteile:

CH 8, KK 19; Goldgier 8

Herausragende Talente: Ringen 16, Staatskunst 14

Besonderheiten: stammt von den Königen des Südens und Fasarer Erhabenen ab; er wiegt über 200 Stein und lässt sich in einer prunkvollen Zweimann-Sänfte fortbewegen.

Beziehungen: immens

Finanzkraft: immens

Verwendung im Spiel: Als brutaler Erpresser und quasi-Despot Al'Anfas ergeben sich vielfältige Ansätze zum Kampf mit den Honaks oder Paligans ...

Oderin du Metuant, Marschall-Gubernator von Al'Anfa

Der Oberkommandierende der alananischen Truppen gilt Al'Anfa und dem Patriarchen gegenüber als absolut loyal. Intrige und Diplomatie sind ihm so fremd, dass er kaum merkt, wie er ins politische Abseits manövriert wird. Für seine Position und die Glorie seiner Stadt ist er jedoch bereit, hart durchzugreifen und über Leichen zu gehen.

Geb.: 969 BF Haarfarbe: braun-grau meliert

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: brillanter Heerführer, unerfahrener Intrigant

Herausragende Eigenschaften: MU 17, KK 17

Herausragende Talente: diverse Kampftechniken meisterlich, Kriegskunst 17

Beziehungen: groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Oderin kann als verzweifelt strampelndes Opfer in den Netzen der Al'Anfaner Granden oder als gnadenloser Heerführer über eine der größten Armeen Aventuriens eingesetzt werden.

Salpikon Savartin, Convocatus

Primus der Bruderschaft der Wissenden Savartin, Spektabilität der Schule der Variablen Form zu Mirham, hat es durch diplomatisches Geschick geschafft, die individualistischen Magier des Linken Weges zu bündeln und zu führen. Er ist stets als Botschafter der Gilde unterwegs und versucht das Bild des bösen Schwarzmagiers zumindest etwas grau zu färben.

Geb.: 944 BF (jedoch erstaunlich vital)

Haarfarbe: Schwarz oder regenbogenfarben

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: begnadeter Sprachenkundler und Redner, skrupelloser Forscher und Anatom, erbitterter Gegner von Borbaradianern
Herausragende Eigenschaften:

KL 18, CH 15, FF 15



Herausragende Talente: Anatomie 20, Orientierung 18; diverse alte und neue Sprachen *Wichtige Zauberkraftigkeiten und Rituale:* (Form, Eigenschaften, Objekt) Analys 14, Adlerschwinge 11 (Flugechse), Granit und Marmor 14, Transmutare 13, Arcanovi 15
Besonderheiten: Achazleibdienerin Tzikztal, studiert Echsenmagie
Beziehungen: in Mirham sehr groß, sonst ansehnlich
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: Um das 'Feuer' des Borbaradianismus mit dem effektiven 'Feuer' skrupelloser Schwarzmagie zu bekämpfen, ist Savertin ebenso geeignet wie als mysteriöser Verdächtiger oder Auftraggeber.

Tonko-Tapam Bohantopa,
Hochschamane der Waldmenschen
Bohantopa (fliegen-Nacht-(wo)-fließen-Leben) vom Stamm der Mohaha sagt, dass er

am letzten Tag des großen Regens geboren wurde — er weiß das so genau, weil er sich an die eigene Geburt erinnern kann! Als Sechsjähriger erzählte er seiner erstaunten Mutter davon, und der Dorfschamane stellte rasch fest, dass in dem Knaben ein beachtliches Talent zu Traumreisen schlummerte. Bohantopa eroberte den von Borbarad entweihten Jaguartempel wieder zurück und ist seitdem der neue Hochschamane von Gulagal, dem spirituellen Zentrum der Mohas. Danach brach er auf und verließ den Regenwald, um den Dämonenmeister selbst zu suchen, traf sogar den Erzmagier Carolan zu Kuslik, kehrte aber schließlich wieder zurück, um sein Volk nicht schutzlos zu lassen. Der Hochschamane ist, wie alle seines Volkes, von kleinem Wuchs, hat aber einen geschmeidigen, wohlgestalteten Körper. In der Zivilisation trägt er einen roten Mantel mit weiter Schleppe und einen Schurz aus Jaguarfell.

Geb.: 981 BF
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* dunkelbraun
Kurzcharakteristik: vollendeter Moha-Schamane und meisterlicher Moha-Krieger
Herausragende Eigenschaften: IN 18, GE 15; Gabe Prophezeien 18
Herausragende Talente: Alchimie 12
Wichtige Zauberkraftigkeiten und Rituale: beherrscht neben den mohischen Schamanenritualen weitere Zauberkraft, trägt die Kraft des Großen Jaguars (besitzt AE und KE)
Besonderheiten: Schamanenkeule aus Tigerschenkelknochen, trägt 4 Schrumpfköpfe am Gürtel
Beziehungen: unter Waldmenschen-Stämmen sehr groß, sonst kaum vorhanden
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: Der Schamane vertritt die Belange seines Volkes mit all seiner Macht. So kann er je nach Abenteuerverlauf als Verbündeter oder Gegner der Helden eingesetzt werden.

PERSÖNLICHKEITEN AUS DEN SCHWARZEN LANDEN

Apep von Ungolfsthann,
Markwart der Reichsmark Drachenstein, Heerwart Tobriens, Kaiserdrache
Nach Shafir wohl einer der ältesten Kaiserdrachen Aventuriens, hat Apep erst vor wenigen Jahren *seine* Drachensteine — ein realistischer Anspruch — zur Besiedlung durch tobische Flüchtlinge freigeben, mehr noch, er hat sich 1021 BF im Pakt mit dem Kaiser- und dem tobischen Herzogenhaus dazu verpflichtet, den Menschen Tobriens gegen die Diener Borbarads beizustehen. Sein Emissär in Perainefurten ist *Dracodan von Misaquell*. Apeps Sohn *Lessankan* in der nahen Schwarzen Sichel hingegen wird von seinem Vater weiterhin bestenfalls geduldet.

Geb.: etwa 800 v.BF
Schuppenfarbe: gold bis rotgolden
Augenfarbe: golden
Kurzcharakteristik: drachischer Potentat *Herausragende Eigenschaften:* drachische Kraft und Klugheit; gefürchteter Jähzorn *Herausragende Talente:* meisterliches Geschichtswissen und vollendete Kenntnisse der Magiekunde
Wichtige Zauberkraftigkeiten: Meister der Verwandlung von Belebtem und Unbelebtem
Besonderheiten: ein märchenhafter Hort *Beziehungen:* bedeutend
Finanzkraft: gewaltig
Verwendung im Spiel: eine Bedrohung, wenn sich die Helden unerlaubt in seinem Gebiet befinden; aber ebenso denkbar als ein heikler Ratgeber und anspruchsvoller Auftraggeber; um eine Audienz sollte man aber zuerst Dracodan angehen ...

Azaril Scharlachkraut
Einst von Rohezal bei den Borbaradianern eingeschleust, aber schließlich von diesen zuerst gezwungen und am Ende überzeugt, ist die Elfe die glühendste Verfechterin des 'philosophischen Borbaradianismus'. Da sie Xeraan bei seinen Plänen im Weg steht, mittels der Borbarad-Religion noch mehr Dukaten anzuhäufen, ist sie meist auf Spionage und Infiltrationsauftrag in den freien Landen unterwegs, jedoch wird auch ihre Position in Mendena um so stärker, je offensichtlicher die Schwäche Xeraans wird.

Geb.: 983 BF
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* braun *Kurzcharakteristik:* brillante Agentin, meisterliche Prophetin und Borbaradianerin der 'Alten Schule'
Herausragende Eigenschaften und Vorteile: CH 17, GE 16; Gefahreninstinkt 17, Prophezeien 16
Herausragende Talente: Betören 13, Lehren 15, Magiekunde 13, Überreden 15, Überzeugen 15; spricht viele lebende Sprachen
Wichtige Zauberkraftigkeiten und Rituale: alle verbreiteten Elfenzauber, viele Gildenformeln und alle Borbaradianersprüche mindestens meisterlich; kennt auch einige satuarische und druidische Sprüche; ist in der Lage, borbaradianische Formeln aus bestehenden Gildensprüchen herzuleiten
Beziehungen: groß (aber alle im Geheimen) *Finanzkraft:* hinlänglich (privat)
Verwendung im Spiel: eine religiöse Fanatikerin, Verführerin und Agentin für die (philosophische) Sache des vergangenen Borbarad; mit ein wenig Glück eine kommende Heptarchin; gemeingefährlich, weil so überzeugend (und zumindest auf den ersten Blick so wenig böseartig)

Bernfried von Ehrenstein j.H.,
Herzog des Zwölfgöttlichen Tobrien
Seit dem Einfall der dunklen Horden verlor der hochgewachsene Mittdreißiger alles, was ihm am Herzen lag: Sein Vater fiel vor Mendena, sein Bruder in Eslamsbrück, seine Mutter und seine Gemahlin starben beide während der Belagerung Ysilias, und von seinem einst mächtigen Herzogtum ist lediglich ein karger Streifen rund um die Stadt Perainefurten geblieben. Dennoch erfreut sich der 'junge' Herzog, wie er liebevoll von seinem Volk genannt wird, größter Beliebtheit: Kaum ein Untertan, der nicht mit seinem Herrscher fühlt und jederzeit sein Leben für ihn und die verlorene Heimat gäbe. Wenn er doch nur mehr täte, als nur zu brüten ...

Geb.: 986 BF
Haarfarbe: rotblond *Augenfarbe:* grün *Kurzcharakteristik:* strenger Herrscher und motivierter Krieger, mit deutlichem Hang zum Schwermut
Herausragende Eigenschaften: IN 16, KK 15, KL 14; gleichermaßen jähzornig wie depressiv; Gabe Prophezeien 14
Herausragende Talente: Staatskunst 15, Kriegskunst 15, Reiten 14
Besonderheiten: Bisweilen hat der Herzog die Gabe des zweiten Gesichts.
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: sehr gering
Verwendung im Spiel: Für die Helden besteht die Chance, dass der Herzog sie nach Rückkehr von einem Abenteuer in den Dunklen Landen empfängt und sich berichten lässt, wie es in seiner besetzten Heimat aussieht.



Dimiona von Zorgan, Moghuli von Oron Die Wollust erregend schöne und verschlagene Tochter Sybias von Aranien hat alles Gefühl für Recht und Unrecht verloren und glaubt, zur weltlichen und geistlichen Herrscherin Orons berufen zu sein. Als Hohepriester der Belkelel ist sie eine Mystikerin, die sich tagelang in Orgien des Schmerzes verlieren und über dessen kosmische Bedeutung philosophieren kann, dennoch kann sie immer ihre Befehle durchsetzen.

Geb.: 994 BF

Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: eine brillante Dämonenpaktiererin

Herausragende Eigenschaften: CH 19 Herausragende Talente: Anatomie 12, Betören 18, Galanterie 18

Besonderheiten: Als Trägerin des Belkelelsplitters aus der Dämonenkrone verbindet sie die Kräfte einer Laraansmeisterin mit denen einer Hexe und einer Lamijah.

Beziehungen: groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Außer bei außergewöhnlichen Strafaktionen oder hohen Festen Belkelels erscheint Dimiona nie in der Öffentlichkeit und ist eher die unheimliche Drahtzieherin im Hintergrund.

G.C.E. Galotta,

Dämonenkaiser zu Yol-Ghurmak

Gaius Cordovan Eslam Galotta ist weniger als begnadeter Abgänger der Akademie von Elenvina und ehemaliger Hofmagus bekannt, sondern vielmehr als Hochverräter am Mittelreich, Verursacher des Ogerzuges von 1003 BF, gesuchtester Verbrecher Aventuriens, Blakharaz-Paktierer, Gefolgsmann Borbarads und schließlich als offensichtlich größtenwahnsinniger, selbsterklärter 'Dämonenkaiser' des Mittelreichs (von dem er allerdings nur das besetzte westliche Tobrien beherrscht), irrer Architekt seiner Palaststadt Yol-Ghurmak und Entführer der kaiserlichen Zwillinge.

Geb.: um 945 BF

Haarfarbe: rote Glatze Augenfarbe: dunkelrot

Kurzcharakteristik: vollendeter Beherrscher, brillanter Beschwörer und Artefaktmagier Herausragende Eigenschaften: KL 18, FF 14; Wahnvorstellungen, krankhafter Hass auf das Kaiserreich

Herausragende Talente: Magiekunde 16, Geschichtswissen 14, Menschenkenntnis 11, Mechanik 11

Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: (Beschwörung, Einfluss, Herrschaft, Objekt, Umwelt) fast alle Formeln mit passenden Merkmalen zumindest meisterlich, alle Beschwörungen von Dämonen aus Blakharaz' Domäne vollendet (Paktierer), dazu fast alle gildenmagischen Standardformeln

Besonderheiten: Träger des Agrimoth-Splitters der Dämonenkrone; hat praktisch unbeschränkten Zugang zu allerlei verfluchten Artefakten. Beziehungen: groß (als Heptarch, wird ansonsten unterschätzt und wenig ernst genommen) Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: einer der Heptarchen; versucht mit Artefakten, Drohungen und Intrigen, das Mittelreich zu unterwandern; häufig (unerreichbarer) Drahtzieher borbaradianischer Verschwörungen

(Thesia) Gilia von Kurkum, Königin der Amazonen

Königin Gilia gilt als weltoffenste Herrscherin der Amazonen seit den Ursprüngen des Ordens. Vom schmachvollen Fall bis zur Vergebung durch Rondra und dem Rückgewinn des Vertrauens ihrer Amazonen hat Gilia bereits einen weiten Weg hinter sich. Trotzdem gilt sie schon heute als geradezu heilige Nachfolgerin ihrer Mutter Yppolita, zumal die Amazonen in der Dritten Dämonenschlacht unter ihrer Führung kaum Verluste hinzunehmen hatten.

Geb.: 3. Rondra 996 BF

Haarfarbe: hellblond Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: meisterliche Herrscherin, brillante Kämpferin

Herausragende Eigenschaften:

MU 17, CH 16, GE 16

Herausragende Talente: Ringen 15, Säbel 18, Staatskunst 11

Besonderheiten: Es heißt, auf Gilia läge Rondras besonderes Wohlwollen.

Beziehungen: sehr groß (zum Mittelreich, dem Bornland und der Rondra-Kirche)

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Gilia ist so stolz, wie es einer Amazonenkönigin zukommt – doch auch recht pragmatisch. Von Yeshinna in den Drachensteinen zieht sie in den Kampf gegen die Heptarchen und deren Schergen und ficht an der Seite jener, die sie für göttertreu und aufrecht hält.

Glorana die Schöne, Königin Gloranas Schwarze Hexe, Nagrachpaktiererin, Königin des Eisreiches – Glorana gilt als eine der machtvollsten Töchter Satuarias, die früh der dämonischen Versuchung erlag. Nun herrscht sie als Despotin über Glorana und macht Jagd auf alles, was sich ihr widersetzt.

Geb.: NL 986 BF

Haarfarbe: rot Augenfarbe: giftgrün

Kurzcharakteristik: brillante Dämonologin und Hexe

Herausragende Eigenschaften: MU 18, CH 17

Herausragende Talente: Betören 12, Heilkunde Gift 13, Magiekunde 14

Herausragende Zauberfertigkeiten und Rituale: sehr viele Sprüche der Merkmale Einfluss, Herr-

schaft, Beschwörung und Dämonisch meisterlich und besser, ebenso fast alle Hexenzauber Besonderheiten: durch Nagrachs Wirken alterslos Beziehungen: ansehnlich Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: die gänzlich verdorbene und doch faszinierende Gegenspielerin im Eisreich, die mit niederhöllischer Kälte gegen Gegner und Untergebene vorgeht.

Gwidühenna von Faldahon, Fürst-Illuminierte von Beilunk

Die Ernennung zur Markgräfin von Beilunk kam für die aus dem niederen Adel der Mark stammende Gwidühenna selbst eher überraschend, war aber – nach ihrer Zeit bei den Bannstrahlern und ihrem Abschluss am Beilunker Rechtsseminar, ihrer Praxis als Staats- und Kirchenrechtlerin und wegen ihrer Beziehungen zur jarelitischen Fraktion der Praios-Kirche – nicht unbedingt unvorhersehbar. Ihre wirkliche große Stunde kam jedoch mit der Invasion der Schwarzen Horden, als es ihr gegen manchen Widerstand in flammenden Predigten gelang, die Mark Beilunk im Kampf zu einen und in der Stadt Beilunk nach einem Praios-Wunder das *arcanum interdictum* durchzusetzen.

Geb.: 962 BF

Haarfarbe: blond/grau Augenfarbe: grau

Kurzcharakteristik: brillante Predigerin, kompetente Staatsfrau

Herausragende Eigenschaften: MU 16, CH 15

Herausragende Talente: Rechtskunde 15, Staatskunst 14, Menschenkenntnis 11, Überzeugen 16 Beziehungen: groß (Markgräfin von Beilunk; Einfluss auf radikale Kreise der Praios-Kirche) Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: als unangenehm kompromisslose, fanatische Praios-Geweihte repräsentiert sie den Teil der Kirche, der auch nach mehr weltlichem Einfluss strebt.

Helme Haffax, Fürstkomtur von Maraskan Dem Befehlshaber bei der Niederschlagung des Tuzaker Aufstands, Sieger der Ogerschlacht und Held des Orkensturms, dem ehemaligen Reichsmarschall und Grafen von Wehrheim könnte heute Maraskan auf Seiten des Reiches untertan sein, doch er hat, wohl wissend, dass seine geradlinige, militärische Art ihn bei Hofe keinen Finger weitergebracht hätte, schon früh die Seiten gewechselt und regiert nun von Jergan aus mit harter Hand die Fürstkomturei Maraskan – sein eigenes Land. Dass der Asfaloth-Pakt, der ihn am Leben hält, der Splitter der Dämonenkrone und das Agrimothschwert einen Kampf um seine Seele führen, treibt den ansonsten eher ruhigen Strategen oft zu Ausbrüchen gefährlichsten Jähzorns, der nur mit Blut gestillt werden kann.



Geb.: 941 BF

Haarfarbe: grau Augenfarbe: blau Kurzcharakteristik: vollendeter Stratege, kompetenter Militärdiktator

Herausragende Eigenschaften: MU 19, KL 15; Jähzorn, bisweilen Wahnvorstellungen Herausragende Talente: Kriegskunst 20, einige Nahkampf-Talente meisterlich und besser Besonderheiten: Träger des Behalhar-Splitters der Dämonenkrone, der Dämonenrüstung Argul-Vhor und des Agrimoth-Schwerts Athai-Naq Beziehungen: groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: einer der Heptarchen; ein tragischer Antiheld, der aber aus seinem Pakt mit der dämonischen Wandlerin Asfaloth nicht mehr herauskommt; als Herrscher von Maraskan praktisch unangreifbar, aber häufig Urheber militärischer Unternehmungen gegen die freien Lande.

Kyrjaka, genannt Madayraeel, der Fluch der Wölfe, die Verderberin des Volkes Firuns Die freie Dämonin beherrscht Fähigkeiten und Kreaturen, die der Domäne des Erzdämons Nagrach zu entstammen scheinen, und kann sich, mit dem Blut Sumus, dem Theriak, genährt, lange in der Dritten Sphäre manifestieren. Im Moment haben sie ihre Pläne ins Eisreich geführt, wo sie mit Glorana um die Herrschaft einiger Theriak-Quellen ringt.

Haarfarbe: silberweiß

Augenfarbe: bernsteingelb

Kurzcharakteristik: vollendete Nagrachbeschwörerin und Jägerin

Herausragende Eigenschaften.: extrem unerschrocken und durchtrieben; dämonische körperliche Eigenschaften

Herausragende Talente: Meisterin des Suchens und Vernichtens, die jedoch die lange, grausame Hatz bevorzugt.

Herausragende Zauberkünste und Rituale: Zauberkünste im Bereich finsterner Druiden und Hexen mit Nagrach-Komponente Besonderheiten: zweigestaltig: Silberwölfin und Menschenfrau

Beziehungen: gering

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: Gegnerin Gloranas und Iloinens im Kampf um das Eisreich

Leonardo der Mechanikus

Der Konstrukteur der Prinzessin-Emer-Brücke und Erfinder von allerlei seltsamen Gerätschaften wie Flugmaschinen und Taucherglocken wurde vor einigen Jahren auf Geheiß 'Kaiser' Galottas entführt und muss nun in Yol-Ghurmak für diesen dämonische Kriegsmaschinen entwickeln, was er mittlerweile offensichtlich als neue Lebensaufgabe sieht.

Geb.: 951 BF

Haarfarbe: grau Augenfarbe: grün Kurzcharakteristik: vollendeter Mechanikus, brillanter Erfinder und Forscher

Herausragende Eigenschaften: KL 19, FF 16 Herausragende Talente: Alchimie 14, Anatomie 15, Baukunst 12, Feinmechanik 14, Hüttenkunde 12, Mechanik 22, Rechnen 18, Schiffbau 10 Beziehungen: hinlänglich sowohl inner- wie außerhalb der Schwarzen Lande

Finanzkraft: keine

Verwendung im Spiel: ursprünglich der wohlgesonnene verrückte Wissenschaftler, der zu schrecklichen Untaten gezwungen wird, mittlerweile verbittert, gealtert und von seinen Experimenten vereinnahmt

Rateral Sanin, Freibeuter-Kapitän,

ehemaliger Markgraf und Reichsadmiral Der Kapitän aus dem berühmten albernischen Entdeckergeschlecht und jüngste Admiral des Mittelreichs verdiente sich seine Sporen auf der *Seedler von Beilunk*, mit der er die Küste des Perlenmeers kartographierte, wurde zum Markgrafen von Windhag und Großadmiral der Westflotte ernannt — abgeschoben, wie es ihm vorkam. Im Rahja 1021 BF kaperte er sein ehemaliges Schiff und ist seitdem quasi als Freibeuter im Perlenmeer unterwegs, wo er die Schiffe der Heptarchen jagt.

Geb.: 964 BF

Haarfarbe: rot/grau Augenfarbe: dunkelbraun Kurzcharakteristik: brillanter Kapitän und Geograph

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 15

Herausragende Talente: Geographie 17, Kartographie 12, Orientierung 15, Seefahrt 14, Steuermann 14, Wettervorhersage 15

Beziehungen: ansehnlich (wenn auch die meisten davon nicht mehr offiziell)

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: der ehrbare Freibeuter; auf der Blutigen See vielleicht die Rettung in höchster Not; seefahrerisch begabte Helden mittlerer Erfahrung könnten bei ihm anheuern.

Rhazzazor, der Herr von Warunk

Wenn man allen Gerüchten Glauben schenken darf, ist der ehemalige Kaiserdrache wahrscheinlich schon länger tot, als es Menschen auf Aventurien gibt, und doch hat ihn dies nicht abgehalten, nach jeder seiner Wiedererweckungen Borbarad zu dienen. Momentan beherrscht Rhazzazor die Warunkei und Ostardpatien, also praktisch alle Lande zwischen Radrom und Trollzacken. Sein Pakt mit Thargunitoth beschert nicht nur ihm, sondern allen Bewohnern der Warunkei regelmäßig Alpträume, und es ist nur eine Frage der Zeit, bis die Erzdämonin ihn in ihr Reich holt.

Kurzcharakteristik: Drache, vollendeter Nekromant

Wichtige Zauberkünste und Rituale: (Beschwörung, Dämonen, Geister) Thargunitoth-Paktierer im Sechsten Kreis der Verdammnis, quasi ein Freizauberer in Sachen Nekromantie Besonderheiten: Träger des Thargunitoth-Splitters aus Borbarads Krone

Beziehungen: groß (Untergebene Nekromanten, diplomatische Beziehungen zu anderen Heptarchen)

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: einer der Heptarchen; Verbreiter von Alpträumen; geistiger Herrscher über den Endlosen Heerwurm

Die Skrechu

Die 'Große Schlange von Maraskan', selbst ein Wesen chimärologischer Experimente, ist allerhöchstens einer Handvoll Eingeweihter überhaupt ein Begriff, und doch versucht sie seit Jahrhunderten, wenn nicht Jahrtausenden, mittels Chimärenexperimenten die alte Rasse der Ssrkhrsechim wieder auferstehen zu lassen und so die Grundlage für ein neues Echseneich zu schaffen. Sie verbirgt sich momentan in Borbarads ehemaliger Schwarzer Feste im Herzen der Maraskankette.

Kurzcharakteristik: brillante Chimärologin und Verschwörerin

Herausragende Eigenschaften: unbekannt, eher geistiger Natur

Wichtige Zauberkünste und Rituale: keine im menschlichen Sinne; kann Chimären praktisch durch Willenskraft schaffen, hervorragende Kennerin der Verwandlungsmagie; asfalothisches Geschöpf und Asfaloth-Paktierer

Besonderheiten: Trägerin des Asfaloth-Splitters aus Borbarads Krone

Beziehungen: ansehnlich (etliche Schlangenkultisten, diverse Echseneichwesen)

Finanzkraft: keine

Verwendung im Spiel: die mysteriöseste (und von den allerwenigsten erkannte) Heptarchin; steckt hinter allerlei Schlangenkulten und diversen Bünden, die die Wiedererrichtung der alten Echseneiche zum Ziel haben.

Torxes von Freigeist, Schelm und Diplomat

Warum der Schelm einst an der Ogerschlacht teilnahm, wird wohl immer ein Rätsel bleiben, aber der Tod seiner Freundin Aske brach ihm zu diesem Zeitpunkt das Herz und verwirrte seinen Verstand so sehr, dass er auf Rache an den Göttern und der Welt im Allgemeinen (und Galotta, dessen Hofnarr er momentan ist, im Speziellen) sann und ein Pakt mit Lolgramoth einging, was jedoch dazu führte, dass er nun auch als 'Ewiger Wanderer' bekannt ist ...



Geb.: um 965 BF

Haarfarbe: rot Augenfarbe: grün Kurz-
charakteristik: meisterlicher Diplomat und
Intrigant

Herausragende Eigenschaften:

IN 16, GE 20, FF 16

Herausragende Talente: Akrobatik 20, Etikette
14 (auch, wenn er sie ständig bricht), Körperbe-
herrschaft 18, Überreden 13; spricht fast alle
lebenden Sprachen

Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: alle
Schelmensprüche mindestens meisterlich; dazu
diverse übernatürliche Fähigkeiten aus seinem
Lolgramoth-Pakt

Beziehungen: hinlänglich (aber nichts von
Dauer) Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: eine gescheiterte Exis-
tenz; Rächer in eigener Sache, böstiger
Intrigant, zeitweiliger Herold für einen beliebigen
der Heptarchen; ein 'Joker' für beide Seiten

Xeraan, Portifex Maximus der Borbaradkirche

Seit Jahren für seine Goldgier berüchtigt
und von ihr zu immer wieder neuen
Schandtaten getrieben, ist der seit einem
Beschwörungsunfall verwachsene Xeraan
mittlerweile Herr des östlichen Tobrien,
Hochprophet der von ihm selbst geschaffenen
Kirche des Borbarad, Erschaffer und
Befehlshaber einer daimoniden Kreuzung
aus entführten liebevollen Kindern und
Zant-Dämonen — und immer noch goldgie-
rig wie eh und je. Man muss ihm allerdings
zugute halten, dass er das Kommen Borba-
rads vorausgesehen und zu seinen Gunsten
genutzt hat. Xeraan residiert momentan in
Mendena.

Geb.: 950 BF

Haarfarbe: kahlköpfig Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: vollendeter Beherrscher, bril-
lanter Prophet und Religionsschöpfer Herausra-
gende Eigenschaften: KL 20; extreme Goldgier
Herausragende Talente: Magiekunde 16, Men-

schenkenntnis 14, Prophezeien 16, Schätzen 17,
Staatskunst 10, Überreden 16; spricht viele alte
Sprachen

Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: (Herr-
schaft, Einfluss, Beschwörung, Dämonisch) fast
alle Formeln der Merkmale Einfluss und Herr-
schaft meisterlich und besser, diverse Illusionen
und etliche Beschwörungen ebenfalls mindestens
meisterlich; vermuteter Mehrfach-Paktierer
(Tasfarel, Belhalhar)

Besonderheiten: ehemaliger Träger des Charyp-
toroth-Splitters aus der Dämonenkrone, selbiger
ist noch immer an ihn gebunden

Beziehungen: groß (seine Untergebenen und
Speichellecker, diplomatische Beziehungen zu
den anderen Heptarchen)

Finanzkraft: immens (allerdings zu geizig, um sie
einzusetzen)

Verwendung im Spiel: wahrscheinlich der an-
greifbarste der Heptarchen; hat die Kontrolle über
die Piraten im Perlenmeer an Darion Paligan,
den jetzigen Träger (nicht jedoch Nutzer) des
Charyptoroth-Splitters verloren.



ANHÄNGE

GEKRÖNTE HÄUPTER

Im Folgenden finden Sie die wichtigsten Kaiser und Könige, Sultane und Kalifen der verschiedenen aventurischen Zeitepochen aufgelistet:

TULAMIDISCHE HERRSCHER

Die Scheik-al-Scheiks der Tulamiden

2009—1779 v.BF: Rashtul al-Scheik
1779—1757 v.BF: Bastrabun ibn Rashtul

Die Sultane von Khunchom

1757—1738 v.BF: Bastrabun ibn Rashtul
1737—1716 v.BF: Perhiman ibn Bastrabun
1716—1681 v.BF: Yadda ibn Perhiman
1680—1638 v.BF: Nabatil al-Waqih
1638—1606 v.BF: Manoyla saba Nabatil
1606—1583 v.BF: Ifriqis ibn Omeid
1583—1543 v.BF: Waddif al-Sadiq
1543—1512 v.BF: Waddif al-Retef
1511—1465 v.BF: Waddif al-Nabti
1465—1430 v.BF: Waddif al-Karibi
1430—1405 v.BF: Waddif al-Yarush
1405 v.BF: Mogtah saba Shanatir
1405—1365 v.BF: Waddif al-Wakiah
1365—1324 v.BF: Sulman al-Nassori

Die Diamantenen Sultane, I. Dynastie

1324—1313 v.BF: Sulman al-Nassuri
1313—1285 v.BF: Rhukeyef ibn Sulman
1285—1256 v.BF: Omar Shadif
1255—1223 v.BF: Gassir al-Tarifa
1223—1175 v.BF: Amir al-Dhubb
1175—1132 v.BF: Toba al-Akran
1131—1092 v.BF: Kharibet I.
1092—1060 v.BF: Qasran Yanuf

Die Diamantenen Sultane, II. Dynastie

1060—1018 v.BF: Rufis Riyyam al-Muktar
1018—974 v.BF: Sheranbil I. al Yakrub
974—970 v.BF: Sheranbil II.
970—909 v.BF: Sheranbil III.
909—872 v.BF: Mordai ibn Dhuri
872—839 v.BF: Yasmail ibn Mordai
839—802 v.BF: Kharibet II.
802—788 v.BF.: Sheranbil IV. `al-Wazzif
788—736 v.BF: Shahr Haleb
736—694 v.BF: Haidan ibn Shahr Haleb
694—642 v.BF: Abu Shadad

Die Diamantenen Sultane, III. Dynastie

642—586 v.BF: Hasrabal al-Milta
585—560 v.BF: Hailif ibn Sinhed
560—543 v.BF: Khorim ibn Hailif
543—536 v.BF: Erkhaban ibn Hailif
535—509 v.BF: Alef-Faizal
509—415 v.BF: Sheranbil V. 'al-Shahr'

Die Diamantenen Sultane, IV Dynastie

304—270 v.BF: Mustafa ibn Abu Nuwas
270—255 v.BF: Nahema saba Mustafa

Die Diamantenen Sultane, V. Dynastie

255—212 v.BF: Yadail al-Musaf
211—190 v.BF: Kalkarib ibn Yadail
190—113 v.BF: Interregnum
113—58 v.BF: Bheraimi ibn Shahr
52—17 v.BF: Najara ibn Bheraimi Murak-Horas
besiegt die Tulamiden, danach Fremdherrschaft
durch das Bosparaner und das Neue Reich.

DAS ALTE REICH

Die mythischen Herrscher

1492 bis ca. 950 v.BF: Horas
um 900 v.BF: Dalida-Horas
um 885 v.BF: Seneb-Horas I.
880—856 v.BF: Belen-Horas

Die Friedenskaiser

856—821 v.BF: Seneb-Horas II.
821—799 v.BF: Asmodena
799—741 v.BF: Nasul
741—719 v.BF: Arn
719—698 v.BF: Yulag
698—663 v.BF: Isiz
663—631 v.BF: Svelinya
631—619 v.BF: Thuan
619—618 v.BF: Haldur
618—564 v.BF: Fran

Die dunklen Zeiten

564—529 v.BF: Olruk
529—490 v.BF: Olruk II.

Putsch des Reichsgenerals Halmar

490—482 v.BF: Halmar
482—481 v.BF: Bender
481—477 v.BF: Dozman
477—426 v.BF: Yarum
426—401 v.BF: Niotha
401—370 v.BF: Dalek
370—329 v.BF: Dalek II.
329—300 v.BF: Jel
300—258 v.BF: Usim
258—191 v.BF: Usim II.
191—162 v.BF: Dalek III.

Die Kusliker Kaiser

162—110 v.BF: Brigon
110—87 v.BF: Silem
87—59 v.BF: Obra
59—17 v.BF: Murak
17 v.BF: 0 BF: Hela

Der Sieg der aufständischen Gareth in der Zweiten Dämonenschlacht besiegelt das Ende des Alten Reiches.

DIE KAISER DES NEUEN REICHES

0—53 BF: Raul

Die Klugen Kaiser

53—98 BF: Debrek
98—119 BF: Nardes
119—120 BF: Sigman
120—172 BF: Sighelm
172—213 BF: Gerbald I.
213—255 BF: Menzel
255—275 BF: Gerbald II.
275—309 BF: Rude I.
309—333 BF: Ugdalf
Rude II. wird vor Erreichen der Regierungsfähigkeit ermordet

Die Priesterkaiser

335—348 BF: Aldec
348—412 BF: Noralec
412—414 BF: Kathay
414—452 BF: Gurvan
(419—441 BF im alananischen Exil;
derweil Helus Kaiser)
452—455 BF: Amelthona
455—465 BF: Gurvan II.
Großer Aufstand unter Rohal
466—589 BF: Rohal der Weise
Nach Rohals Rücktritt von der
Kaiserwürde Beginn der *Magierkriege*

Die Almadaner Dynastie (Eslamiden)

602—645 BF: Eslam 645—663 BF: Tolak
663—697 BF: Alrik
697—728 BF: Eslam II.
728—747 BF: Eslam III.
747—772 BF: Eslam IV.
772—809 BF: Bodar
809—843 BF: Bodar II.
843—880 BF: Eslam V.
880—902 BF: Valpo

Seit Beginn der Eslamidenherrschaft, spätestens aber seit Eslam III. beginnt das Neue Reich zu zerfallen.

Nach dem Tod Valpos stürzt das Reich in einen dreißig Jahre währenden Bürgerkrieg — die *Kaiserlosen Zeiten* —, aus dem schließlich Barduron von Gareth als Sieger hervorgeht. Nach seinem plötzlichen Tod erringt sein Sohn Perval die Raulskrone.



Die Garethher Dynastie

933-948 BF: Perval
 948-975 BF: Bardo und Cella
 975-993 BF: Reto
 993-1010 BF: Hal
 1010-1011 BF: Thronfolgekrieg zwischen Answin von Rabenmund und Brin von Gareth
 1012-1021 BF: Brin als 'Reichsbehüter'
 seit 1021 BF: Emer ni Bennain als Reichsregentin
 voraussichtlich ab 1029 BF: Rohaja von Gareth-Bennain



LIEBLICHES FELD / HORASREICH

Nach einem mehrjährigen Kleinkrieg erlangt das Liebliche Feld, die Kernprovinz des Alten Reiches, wieder seine Unabhängigkeit und Anerkennung im Frieden von Kuslik.

Die Könige zu Vinsalt

752-769 BF: Khadan
 769-800 BF: Dettmar
 800-813 BF: Alborn
 813-823 BF: Kusmara
 823-841 BF: Alborn
 841-866 BF: Elissa
 866-886 BF: Amene
 886-912 BF: Barjed
 912-939 BF: Amene II.
 939-971 BF: Therengar
 971-996 BF: Tolman
 seit 996 BF: Amene III.

KALIFAT

Nach Rastullahs Erscheinen in der Oase Keft fallen die Stämme der Wüste vom Zwölfgötterglauben und auch vom Neuen Reich ab.

Die Kalifen der Novadis

777-786 BF: Malkillah ibn Hairadan
 786-792 BF: Omar al-Karim
 792-814 BF: Mukkarib al-Kafur
 814-819 BF: Sahir-Ilram
 819-820 BF: Abu Marwan
 820-832 BF: Yerdawan al-Nadab
 862-853 BF: Khusrau ibn Schiram
 853-893 BF: Haschabnah, 'al-Schaddai'
 893-957 BF: Malkillah II. al-Yanuf
 957-981 BF: Chamallah al-Ghatar
 981-1009 BF: Abu Dhelrumun
 seit 1010 BF: Malkillah III. (Mustafa ibn Khalid)



IMMERWÄHRENDER KALENDER

-J/28	v.H.	J	Hal	J/28	M	Monat	T	Wo.	Mada
(-...00) ... -56 -28	0	28	56 ... (...,00)	0	Praios	1 - 30	Ma	1	29 57
(-...96) ... -55 -27	1	29	57 ... (...,03)	2	Rondra	1 - 30	Pr	2	30 58
(-...92) ... -54 -26	2	30	58 ... (...,07)	4	Efferd	1 - 30	Ro	3	31 59
(-...89) ... -53 -25	3	31	59 ... (...,10)	6	Travia	1 - 30	Fe	4	32 60
(-...85) ... -52 -24	4	32	60 ... (...,14)	8	Boron	1 - 30	Wa	5	33 61
(-...82) ... -51 -23	5	33	61 ... (...,17)	10	Hesinde	1 - 30	Wi	6	34 62
(-...78) ... -50 -22	6	34	62 ... (...,21)	12	Firun	1 - 30	Er	7	35 63 Kelch
(-...75) ... -49 -21	7	35	63 ... (...,25)	14	Tsa	1 - 30	Ma	8	36 64
(-...71) ... -48 -20	8	36	64 ... (...,28)	16	Phex	1 - 30	Pr	9	37 65
(-...67) ... -47 -19	9	37	65 ... (...,32)	18	Peraine	1 - 30	Ro	10	38 66
(-...64) ... -46 -18	10	38	66 ... (...,35)	20	Ingerimm	1 - 30	Fe	11	39 67
(-...60) ... -45 -17	11	39	67 ... (...,39)	22	Rahja	1 - 30	Wa	12	40 68
(-...57) ... -44 -16	12	40	68 ... (...,42)	24	Tage o. Namen	1 - 5	Wi	13	41 69
(-...53) ... -43 -15	13	41	69 ... (...,46)				Er	14	42 70 Rad
(-...50) ... -42 -14	14	42	70 ... (...,50)	Wi	Windstag		Ma	15	43 71
(-...46) ... -41 -13	15	43	71 ... (...,53)	Er	Erd(s)tag		Pr	16	44 72
(-...42) ... -40 -12	16	44	72 ... (...,57)	Ma	Markttag*		Ro	17	45 73
(-...39) ... -39 -11	17	45	73 ... (...,60)	Pr	Praiotag**		Fe	18	46 74
(-...35) ... -38 -10	18	46	74 ... (...,64)	Ro	Rohalstag***		Wa	19	47 75
(-...32) ... -37 -9	19	47	75 ... (...,67)	Fe	Feuertag		Wi	20	48 76
(-...28) ... -36 -8	20	48	76 ... (...,71)	Wa	Wassertag****		Er	21	49 77 Helm
(-...25) ... -35 -7	21	49	77 ... (...,75)	*	Horastag (Horasreich)		Ma	22	50 78
(-...21) ... -34 -6	22	50	78 ... (...,78)	**	Borontag		Pr	23	51 79
(-...17) ... -33 -5	23	51	79 ... (...,82)		(Al'Anfa/Trahelien/Mengbilla)		Ro	24	52 80
(-...14) ... -32 -4	24	52	80 ... (...,85)		Swafnirtag (Thorwal)		Fe	25	53 81
(-...10) ... -31 -3	25	53	81 ... (...,89)		Rondratag		Wa	26	54 82
(-...07) ... -30 -2	26	54	82 ... (...,92)		(Neetha/Weiden/Amazonen)		Wi	27	55 83
(-...03) ... -29 -1	27	55	83 ... (...,96)	***	Schneetag (Bornland)		Er	28	56 84 Tote Mada
				****	Zinstag (Bornland)				

Zum Gebrauch der Umrechnungstabelle:

Diese Tabelle errechnet den Wochentag und die zugehörige Phase im Madalauf für ein beliebiges Datum. Dazu müssen zunächst die Basiszahlen für das entsprechende Jahr "J", den gesuchten Monat "M" und Tag "T" ermittelt werden.

- J** 1a - Die Basiszahl für die Jahre 56 v.H. bis 83 Hal kann unmittelbar der Tabelle entnommen werden.
1b - Für alle anderen Jahre teilt man die Jahreszahl durch 28 und liest die ersten beiden Nachkommastellen ab. Danach sucht man den entsprechenden Wert in der Spalte "-J/28" (für die Jahre v.H.) oder "J/28" (bei Jahren nach Hal).
2 - Abschließend folgt man der Reihe bis zur Spalte "J" und liest dort die gesuchte Basiszahl ab.
- M** 3 - Die Monats-Basis ist unmittelbar der Spalte "M" zu entnehmen.
- T** 4 - Als Tages-Basis setzt man den gesuchten Tag eines Monats ein.
5 - Addition der Basiszahlen "J" + "M" + "T"
6 - Die Spalte "Wo." zeigt den gesuchten Wochentag, "Mada" gibt den gesuchten Tag im Lauf der Mada aus.
Jeweils an einem Erdstag hat Mada eine der bekannten Viertel-Phasen vollendet.

AVENTURISCHE ZEITRECHNUNG IM VERGLEICH

Horas	Nostria/Andergast	Bosparan	Golgaris	Ersch.	Rastullah	Hal	Aranien	Trahelien
1 v.HE	638	1492	2178	2252	2485	2487	2489	
1 Horas	637	1491	2177	2251	2484	2486	2488	
637	1 v.d.U.	855	1541	1615	1848	1850	1852	
638	0 d.U.	854	1540	1614	1847	1849	1851	
639	1 d.U.	853	1539	1613	1846	1848	1850	
1491	853	1 v.BF	687	761	994	996	998	
1492	854	0 BF	686	760	993	995	997	
1493	855	1 BF	685	759	992	994	996	
2177	1539	685	1 v.GE	75	308	310	312	
2178	1540	686	1 Golgari	74	307	309	311	
2251	1613	759	74	1 v.d.Offenb.	234	236	238	
2252	1614	760	75	1 Rastullah	233	235	237	
2484	1846	992	307	233	1 v.H.	3	5	
2485	1847	993	308	234	0 Hal	2	4	
2486	1848	994	309	235	1 Hal	1 v.d.U.	3	
2487	1849	995	310	236	2	1 d.U.	2	
2488	1850	996	311	237	3	2	1 v.d.U.	
2489	1851	997	312	238	4	3	1 d.U.	
2515	1877	1023	338	264	30	29	27	
2516	1878	1024	339	265	31	30	28	
2517	1879	1025	340	266	32	31	29	
2518	1880	1026	341	267	33	32	30	
2519	1881	1027	342	268	34	33	31	

